



Universidade de Brasília

Rúben Ventura dos Santos Pereira

NOVO RUADÁ: ARTEFATOS COMO INSUMO NARRATIVO

Trabalho de Conclusão de Curso

Brasília

2024/2



Universidade de Brasília

Rúben Ventura dos Santos Pereira

NOVO RUADÁ: ARTEFATOS COMO INSUMO NARRATIVO

Trabalho de conclusão de curso
apresentado junto ao curso de graduação
em Design da Universidade de Brasília,
como parte dos requisitos necessários à
obtenção da diplomação em Design no
período de 2024/2.

Orientadora: Prof^a. Symone Rodrigues
Jardim

*"Sábios em vão, tentarão decifrar, o eco de antigas
palavras, fragmentos de cartas, poemas, mentiras,
retratos, vestígios de estranha civilização."*

(Chico Buarque)

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	8
1.1 CONTEXTO	10
1.1.1 Problema De Projeto	12
1.2 JUSTIFICATIVA	13
1.3 OBJETIVOS	16
1.3.1 Objetivo Geral	16
1.3.2 Objetivos Específicos	17
2. SOBRE AS “COISAS	18
2.1 PESSOAS E OBJETOS	18
2.2 OBJETOS INTENCIONAIS (ARTEFATOS)	22
2.2.1 O artefato	22
2.2.2. Artefato Gráfico	25
2.2.3 Signo	29
2.3 EXPERIÊNCIA E MEMÓRIA	33
2.3.1 Experiência	33
3.3.2 Memória	36
3. SÍTIO NOVO RUADÁ	39
3.1. A CONCEITUAÇÃO	39
3.2. A NARRATIVA	41
3.2.1. Delimitando a história	41
3.2.2. Produção da narrativa	42
3.3. OS ARTEFATOS	46
4. O LIVRO	54
4.1. NOVO RUADÁ: O SANTO, O BEATO E O BOI MILAGROSO	61
4.2 Visualização do livro	71
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	72
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	74

LISTA DE FIGURAS

Figura 2: Frase-norteadora final. Fonte: o autor.....	17
Figura 3: Anúncio de exposição de sereia, 1849.....	28
Figura 4: Tabela inicial de divisão dos núcleos.....	47
Figura 5: Divisão de artefatos por núcleo.....	47
Figura 6: Divisão dos artefatos por núcleo.....	48
Figura 7: 1934 Rio De Janeiro postcard.....	49
Figura 8: Cartaz de Fortaleza, Ceará.....	50
Figura 9: Manchete do jornal Povo Cearense.....	51
Figura 10: Santinho e cartão com anjo serafim.....	52
Figura 11: Caderno desenhado, Novo Ruadá.....	52
Figura 12: Amuletos do Boi.....	53
Figura 13: Dimensão da Página.....	54
Figura 14:: Exemplo de foto na página.....	55
Figura 15: Exemplo de spread com artefatos.....	56
Figura 16: Grid do livro.....	56
Figura 17: Spread, texto, foto e legendas.....	57
Figura 18: EB Garamond.....	57
Figura 19: Capitular, fonte Archetype.....	58
Figura 20: Spreads com mudança de sentido.....	59
Figura 21: Capa do livro.....	61
Figura 23: Spread sumário.....	63
Figura 24: Aberturas de capítulo.....	64
Figura 25: Diagramação dos capítulos.....	65
Figura 26: Disposição das fotografias.....	66
Figura 27: Artefatos maiores.....	67
Figura 28: Página Sanfonada.....	69
Figura 29: Bilhete de trem.....	69
Figura 30: Postal Fortaleza.....	69
Figura 31: Santinho.....	70
Figura 32: Capa física do livro.....	71
Figura 33: Capa física do livro em perspectiva.....	72
Figura 35: Divisão da "Parte I" do livro.....	73
Figura 36: Abertura do primeiro capítulo.....	73
Figura 37: Imagem em todo o spread.....	74
Figura 38: Cartaz de Fortaleza.....	74
Figura 39: Spread com artefato e fotografia.....	75
Figura 40: Spread com página "sanfona".....	75
Figura 41: Spread com página vegetal.....	76
Figura 42: Disposição de artefatos.....	76
Figura 43: Código QR para.....	77
documento do miolo do livro.....	77
Figura 44: Código QR para visualização.....	77
dos artefatos de fora do livro.....	77

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, agradeço à minha professora orientadora, Symone Rodrigues Jardim, pela orientação, paciência e cuidado nos inúmeros momentos de dúvidas, incertezas e indecisões. Sem a sua orientação e apoio esta entrega não teria sido possível.

Agradeço também à banca examinadora, em especial ao Professor Rogério José Câmara com quem tive a oportunidade de trabalhar em diversas disciplinas e projetos de pesquisa, e com quem aprendi muito no decorrer da formação. Estendo meu agradecimento à Professora Célia Matsunaga que, apesar do pouco contato que tive em disciplinas de diagramação, foi importante para reacender meu fascínio por projetos editoriais.

Faço um agradecimento especial à Isabel Landim, minha parceira de curso e de vida, a quem devo não só grande parte desse projeto, mas também minha gratidão e amor incondicional. Sua paciência e confiança em mim em meus momentos mais megalomaníacos permitiram que eu chegasse ao fim desse projeto. Sua ajuda foi essencial, e o trabalho não teria sido completo sem os seus conselhos e auxílios.

Para minha amada família, minha mãe Maria Evolene e meu pai José Carlos, que sempre apoiaram minhas inquietações criativas e planos, até quando não faziam sentido. À melhor irmã e amiga que eu poderia pedir, Maria Luísa Ventura, agradeço por ouvir todas as ideias e reclamações, e por me fazer rir mesmo em meio ao caos.

Sou grato aos meus amigos de longa data, os "Becap Friends" por serem um porto seguro em momentos de crise. E também aos amigos que fiz no decorrer do curso, por todo o apoio e momentos de descontração. Por fim, agradeço à Universidade de Brasília, por me proporcionar experiências tão enriquecedoras, e a todos que, de alguma maneira, contribuíram para esse TCC.

RESUMO

Os objetos do dia a dia, elementos que compõem a vida cotidiana, são pontes de mediação do indivíduo com o mundo que o cerca. Estar em contato com artefatos – objetos produzidos pelo trabalho humano – é interagir com mensagens e significados que vão além do material, tendo em vista que eles têm a capacidade de registrar memórias. Os artefatos, quaisquer que sejam, evidenciam os contextos em que foram produzidos, e com isso fazem as representações de mundo. Dessa maneira, é certo dizer que os objetos têm a capacidade de encapsular histórias, eles são recortes de narrativas, que permanecem acessíveis pela interação com eles. O presente Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) se propõe a compreender como os artefatos, sobretudo gráficos, além de possuírem narrativas próprias, são capazes de transmitir experiências. Se a realidade objetiva é constituída por um conjunto material de objetos e signos, é possível propor outras realidades pela exploração desses mesmos elementos. Dessa maneira, os artefatos têm um caráter transformador, pela sua capacidade de gerar experiências que vão além do terreno conhecido. A construção de signos e objetos – principal atividade do campo acadêmico do Design – possibilita a representação do mundo e das pessoas de maneira transformadora. Objetos são fragmentos para entendimento da realidade, do ambiente e, em especial, das pessoas, compreender a materialidade produzida pelo homem é compreender sua própria humanidade.

Palavras-chave: Artefatos, objetos, signos, memória, narrativa, experiência.

1. INTRODUÇÃO

O Design é um importante elemento de mediação, que possibilita que o indivíduo interaja com a realidade de maneira concreta, e torna o mundo compreensível. Pelo desenvolvimento e contato com imagens, signos e objetos, o ambiente pode ser vivenciado e nele se constroem relações com o mundo e as partes tangíveis e intangíveis do espaço. Todo indivíduo é rodeado por elementos físicos e visuais que contam histórias, têm significados, valores, memórias, que compõem e tornam a vida abundante.

Nesse sentido, deve-se pensar no que se produz a partir do espaço. Os objetos que compõem a vida cotidiana, cada um com sua função determinada – por mais supérflua que seja – surgem, não só como uma interpretação da realidade, mas como um registro dela. Os objetos utilizados no dia a dia têm o papel fundamental de situar as experiências comunicacionais feitas pelo indivíduo com o seu contexto. Entretanto, é certo dizer que artefatos – objetos produzidos por trabalho humano – têm um valor ainda mais importante de registrar memórias e capturar narrativas. Os artefatos evidenciam os contextos em que foram produzidos, e com isso fazem as representações de mundo. Construir um objeto é também portá-lo de significados.

Os artefatos são, portanto, condutores de mensagem e memória. A memória é uma entidade viva em constante mudança, mas quando as lembranças desaparecem, ela se cristaliza em lugares, objetos, “coisas”. Pierre Nora (1993) traz à tona a noção de objetos que são “lugares de memórias”, pois representam a cristalização de práticas, valores e lembranças que não foram perpetuadas. Dessa maneira, os objetos cotidianos são lugares de memórias, à medida que materializam noções de mundo uma vez compartilhadas socialmente. Os artefatos gráficos refletem e reproduzem a sociedade em que foram concebidos, e capturam narrativas cotidianas esquecidas e pouco registradas.

A vista disso, é certo dizer que os ítems do dia a dia têm a capacidade de encapsular histórias. Mesmo o que se julga desimportante, sejam as cartas, documentos, folhetos ou livros, são recortes de alguma memória, que permanece acessível pela interação com esses objetos. O que se busca compreender aqui é

como os artefatos gráficos, além de possuírem narrativas próprias, são capazes de transmitir experiências, assim como fazem com as memórias – afinal o que é a memória senão “a experiência deslocada do seu ponto de partida na vivência imediata” (Cardoso, 2011). Portanto, se um sujeito é capaz de reviver uma lembrança individual – ou ser contagiado por memórias que não lhe pertencem – pelo contato com seus artefatos, é possível construir novas experiências pelo mesmo tipo de interação.

A designer cinematográfica Annie Atkins, em seu livro “Designing Graphic Props for Filmmaking”, fala sobre o “arquétipo do arauto”, um personagem ou evento que tem a finalidade de encaminhar o herói em sua aventura, trazendo uma notícia urgente ou o apresentando um mundo escondido. Segundo ela, grande parte das vezes o “arauto” é um pedaço de papel, uma carta, um mapa desenhado em um guardanapo. Ela se refere a esse objeto como “adereço do herói”, e é nele que está contida a chave para a trama, a promessa da jornada adiante. Por vezes, o que há de mais comum abriga o que se tem de mais significativo.

Portanto, a abordagem por meio do Design como agente de idealização e construção de artefatos, atua também na construção de experiências pelo usuário, mediante interação com esses artefatos. Com objetos carregados de valor narrativo é possível criar experiências significativas, que fazem a manutenção da vida.

O tema da pesquisa surgiu pelo interesse do autor na construção, física, visual e significativa dos artefatos que contam histórias. Partiu também da curiosidade de imaginar como o Design pode dar vida e materialidade a narrativas e ideias de mundo que vão além do concreto. Se a realidade material afeta como percebemos o mundo e a nós mesmos, a construção de significado por intermédio do Design, possibilita a criação não só de novas realidades, como também de novas memórias, experiências, sonhos. A partir do desenvolvimento visual e físico de ideias, é possível fazer a manutenção de tudo o que tira a vida do ordinário, e a faz parecer fantástica, ilusória e nova.

1.1 CONTEXTO

Humanos demonstram a característica intrigante de fabricar e usar objetos.
(Csikszentmihalyi, Rochberg-Halton, 1981, p.14, tradução nossa)

Não se deve negligenciar a relação do sujeito com os seus objetos. Os itens do cotidiano agem, nas interações do homem com o ambiente, como um prolongamento do próprio sujeito. Artefatos – sejam ferramentas, roupas, documentos – representam costumes, valores, e são sinalizadores da identidade de seus usuários. Autores como Miller (2013), Csikszentmihalyi e Rochberg-Halton (1981), relatam a carência de discussões acadêmicas acerca dos artefatos, e de sua importância nas relações construídas entre as pessoas e o ambiente.

(...) a melhor maneira de entender, transmitir e apreciar nossa humanidade é dar atenção à nossa materialidade fundamental. (Miller, 2013, p.10)

Csikszentmihalyi e Rochberg-Halton (1981), em especial, investigam os aspectos da interação com os artefatos, aproximando-os de conceitos relativos à semiótica, como a noção do objeto como signo. Para eles, os artefatos são signos à medida que atuam como fragmentos de informação retirados de outros contextos, ou seja, são representantes materiais – símbolos – de informações mais complexas. Assim, os objetos se tornam quase que uma extensão da linguagem, na maneira como transmitem mensagens.

Por outro lado, Daniel Miller (2013), apesar de reconhecer a importância da abordagem semiótica para o estudo de artefatos, argumenta quanto ao caráter limitador dessa perspectiva. Para o autor, reduzir os objetos a transmissores de mensagens – alheias a eles – é retirá-los de sua qualidade essencial como portadores de significados próprios. Os artefatos podem transformar o sujeito, por agência própria.

As duas perspectivas, apesar da oposição, evidenciam qualidades inerentes aos artefatos. Sim, os objetos são signos, são invólucros de memórias e representam seus contextos, ao mesmo tempo que, embutidos de significados, são capazes de incorporar valores próprios. A partir da interação com o artefato, como signo, o sujeito pode ter novas noções de mundo ao mesmo tempo que pode se

transformar, e ter novas noções de si mesmo. A interação de um indivíduo com um instrumento musical pode transformá-lo em um músico, um distintivo dá a ele poder, a identidade confirma que ele existe e tem nome. Objetos agregam valor às pessoas e fazem parte de seu desenvolvimento. O sujeito constrói os objetos, e vice-versa.

(...) a ideia de que objetos nos dão significado ou nos representam e de que são principalmente signos ou símbolos que representam pessoas. Em vez disso, argumento que, em muitos aspectos, os trechos nos criam. (Miller, 2013, p.19)

Dessa maneira, os artefatos têm um caráter transformador, pela sua capacidade de contar histórias e gerar experiências. Objetos são fragmentos para compreensão da realidade, do ambiente e, em especial, das pessoas. Compreender a materialidade produzida pelo homem é compreender sua própria humanidade, o que foi, o que é e o que pode vir a ser. Entretanto, em uma sociedade capitalista em que o consumo abarca toda a produção, o objeto se torna, em primeiro lugar, mercadoria. Nesse sistema operacionalizado, o trabalhador é alienado de sua produção, e a relação que ele constrói com a materialidade que produz é distanciada. A mercadoria, como produto fabricado de massificação, encobre a relação humana, e esvazia o objeto de significado.

A vista disso, a relação que o indivíduo tem com o ambiente passa a ser preenchida cada vez mais por produtos industrializados, que ocultam a humanidade – inerente aos artefatos – e retira dos materiais suas narrativas e significados. Propor uma produção material que faz representações, conduz narrativas e produz experiências transformadoras, é propor uma celebração, não só da materialidade produzida pelas pessoas, mas da essência humana em si.

Minha esperança e minha intenção é que o livro possa demonstrar como e por que uma apreciação mais profunda das coisas nos levará a uma apreciação mais profunda das pessoas. (Miller, 2013, p.12)

1.1.1 Problema De Projeto

De que maneira os objetos, enquanto artefatos significativos, contribuem para o desenvolvimento humano e a construção de identidade, e como essa compreensão pode transformar a percepção dos indivíduos sobre sua realidade material?

1.2 JUSTIFICATIVA

Se tratando de materialidade, é importante compreender a diferença semântica do termo “artefato” em relação a palavras adjacentes. O artefato é um objeto, tendo em vista que é um corpo físico percebido pelos sentidos, mas se refere especificamente ao que é produzido (ou modificado) por trabalho humano, enquanto o objeto pode ser gerado de maneira acidental ou natural. O artefato pode exercer funções diversas, simbólicas, artísticas, comunicacionais e pode pré-datar qualquer instituição acadêmica ou fabril. Acima de tudo, é uma produção representativa da cultura material humana.

Compreende-se, portanto, o artefato como ítem com algum grau de intencionalidade, sua forma é concebida pelo investimento de energia de quem o produz através de seu trabalho. O trabalho, segundo Marx (1932) é uma função ontológica, inerente à existência do homem e da constituição da sua humanidade. É a atividade criativa e a ação transformadora (práxis) que possibilita a sobrevivência do indivíduo a partir da criação e transformação da realidade natural, assim como da instrumentalização dessa criação. O produto desse trabalho é carregado de intencionalidade – e idealização prévia –, tendo em vista que busca satisfazer alguma necessidade. O processo de construção desse produto é orientado para um fim predeterminado, sua função e forma são resultado direto do investimento físico e simbólico colocado sobre ele.

[...] antes de tudo, o trabalho é um processo entre o homem e a natureza, um processo em que o homem, por sua própria ação, medeia, regula e controla seu metabolismo com a natureza. Ele mesmo se defronta com a matéria natural como uma força natural. Ele põe em movimento as forças naturais pertencentes à sua corporeidade, braços e pernas, cabeça e mão, a fim de apropriar-se da matéria natural numa forma útil para a sua própria vida (Mângia, 2003)

Dessa maneira, o objeto – como resultado da intencionalidade do homem – é uma resposta natural da interação do indivíduo com o mundo. Para existir na realidade objetivamente percebida, devem-se criar mecanismos de mediação social, como são os artefatos. O ser humano é, por natureza, um criador de objetos, símbolos e signos.

O homem não é apenas *homo sapiens* ou *homo ludens*, ele é também *homo faber*, o criador e portador de objetos, ele mesmo é uma reflexão das coisas com que ele interage. (Csikszentmihalyi, Rochberg-Halton, 1981, tradução nossa)

Entretanto, com o advento do capitalismo e a instauração de sistemas de produção em massa, o indivíduo perde o controle sobre sua produção, e o objeto passa a ser mercadoria. A cultura como mercadoria se relaciona com a produção, no sentido que opera, junto a outros mecanismos de poder, a favor da alienação do trabalho, que é regida pelo foco na exploração do trabalhador. A “coisificação” do trabalho como mercadoria, ou seja, a redução da práxis à força operacional, contamina a natureza do trabalho e de sua produção, tira sua humanidade. Com isso, o trabalhador é alienado de sua criação, que lhe parece algo totalmente estranho e irreconhecível.

A alienação do trabalhador em seu produto significa não somente que seu trabalho se converte em um objeto, em uma existência estranha, mas que existe fora dele, independente, estranho que se converte em um poder independente frente a ele, que a vida que emprestou ao objeto o enfrenta como uma coisa estranha e hostil (Mângia, 2003).

O processo de alienação não para no estranhamento da relação entre o homem e o objeto, continua na sua relação com o ambiente, o aliena de si mesmo, de sua humanidade, e das outras pessoas. A criação cumpre um propósito predeterminado, mas o faz sob um regime de produção e consumo, que esvazia o objeto de seus significados. Segundo Leodoro (2005), “os princípios estéticos dominantes nessa sociedade passam a ser a cópia e o simulacro”, pois o ciclo de repetição é a norma. Dessa maneira, a mercadoria oculta o rastro do homem e diminui as relações sociais de construção, que conferem ao produto significados mais profundos.

uma civilização consumidora que produz para consumir e cria para produzir, em um ciclo cultural onde a noção fundamental é a de aceleração. (Moles, p. 20-21, 1994)

O objeto, que é um mediador social, passa a ser a principal fonte de interação do indivíduo com o seu ambiente. Mas o artefato que, como signo de representação, circulava de volta para o retrato do homem, agora está vazio de representação. Em uma sociedade alienada de si mesma, se forma um vazio ao redor dos indivíduos que é preenchido por mercadorias sem significado além do consumo.

Há uma promoção da vida cotidiana através da massificação da vida socializada, que aumenta a distância social e enfraquece a presença humana (...) como resultado da reificação tecnológica das relações sociais, esvaziada de seu conteúdo humano, o homem sentirá a tendência a preencher este vazio por uma revalorização dos elementos ditos “materiais” do seu ambiente. (Moles, p.11, 1981)

Em uma realidade que pauta seu “avanço” pela abundância material que é capaz de produzir, é necessário pensar sobre a relação entre pessoas e objetos. Para o ser humano a criação é inevitável, em sua essência a produção material é a transformação da natureza a favor da preservação do homem, e de sua integridade plena. Entretanto, o sujeito cria objetos para muito além de sua sobrevivência, cria também para lembrar, para se comunicar com o mundo e com as outras pessoas, para contar histórias. Os indivíduos constroem para preservar a memória do passado e possibilitar a transformação do futuro. Os objetos não são simplesmente acessórios de ornamentação da realidade, eles produzem significados, fazem representações e ampliam a compreensão dos indivíduos sobre o mundo e sobre eles mesmos. Ao compreender a materialidade como parte indiscutível da humanidade, é possível construir – e restabelecer – relações positivas com os artefatos.

Meu ponto de partida é que nós também somos trechos, e nosso uso e nossa identificação com a cultura material oferecem uma capacidade de ampliar, tanto quanto de cercear, nossa humanidade. (Miller, 2013, p.12)

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo Geral

A delimitação do problema de projeto consistiu de um processo de pesquisa, formulação de propostas, alternativas de projeto, assim como de conversas e feedbacks da professora orientadora. Esse desenvolvimento foi facilitado pela utilização de uma ferramenta para formulação do tema, a frase-norteadora. Trata-se de um procedimento de estruturação, feito a partir de uma frase esquematizada, ordenada da seguinte maneira: verbo no infinitivo + variável + unidade de análise + delimitação temporal. O propósito da frase-norteadora (ou título funcional) é destacar os pontos chave do projeto, de maneira que sejam explicitados sinteticamente. A primeira alternativa foi elaborada a partir de uma concepção primária do projeto, e foi disposta conforme apresentado na figura 1:

Figura 1: Frase-norteadora. Fonte: o autor

Arquitetar experiência que ofereça imersão em narrativa
lúdica para pessoas adultas (cansadas) por meio da
confeção de cenário, adereços e elementos gráficos

Figura 2: Frase-norteadora final. Fonte: o autor

A partir disso, delimitou-se o campo de análise do projeto, o que possibilitou a pesquisa de temas específicos e melhor embasamento teórico. Com isso, foi possível fazer uma melhor conceituação do tema proposto inicialmente, vinculando as ideias iniciais do projeto com a pesquisa teórica realizada. Assim, a alternativa final da frase-norteadora foi concebida:

Figura 2: Frase-norteadora final. Fonte: o autor



Fonte: Autoria própria.

Portanto, levando em consideração a conceituação feita com a utilização da frase-norteadora (Figura 2), as pesquisas de projeto e embasamento teórico, foi possível estabelecer o **objetivo geral** do projeto:

Criar experiência significativa por meio de narrativas criativas utilizando artefatos gráficos.

1.3.2 Objetivos Específicos

Com o intuito de nortear a produção e desenvolvimento bem sucedido do projeto, foram estabelecidos também alguns objetivos específicos:

- Compreender como os artefatos contém narrativas e como podem gerar experiências;
- Elaborar narrativa para produção de artefatos impressos;
- Selecionar artefatos para produzir a narrativa, considerando a sua relação com o tema;
- Desenvolver conceito visual que incorpore os resultados da pesquisa;
- Confeccionar artefatos para compor a narrativa criada.

2. SOBRE AS “COISAS

Este capítulo tem o propósito de construir uma linha de abordagem a respeito dos artefatos do cotidiano, e de sua relação com as pessoas e a realidade. Compreender os objetos como parte indispensável da humanidade, possibilita a análise desses artefatos (quaisquer que sejam) em sua dimensão social, cultural e psicológica no que tange sua relação com os indivíduos e suas identidades.

2.1 PESSOAS E OBJETOS

Em primeiro lugar, é necessário compreender as transações entre pessoas e objetos, e sua importância para o desenvolvimento dos indivíduos. A interação com artefatos não é superficial, entender o que acontece entre o sujeito e o material é compreender também o que dá significado às “coisas”. Além disso, é certo dizer que os objetos participam da construção de identidade dos indivíduos, assim como de sua autoconsciência. Para compreender a vida humana tende-se a olhar, antes de tudo, para seus relacionamentos, o papel das pessoas no desenvolvimento do indivíduo é inegável, e as trocas feitas em sociedade são essenciais para compreensão da realidade interna dos sujeitos. Entretanto, não se pode negligenciar o papel de objetos inanimados nesse processo.

Cientistas sociais tendem a olhar para o entendimento da vida humana nos processos psíquicos internos do indivíduo ou nos padrões de relacionamento entre pessoas; eles raramente consideram o papel dos objetos materiais. (Csikszentmihalyi, Rochberg-Halton, 1981, tradução nossa)

A noção de desenvolvimento humano é comumente associada à infância, ao cuidado necessário para que a criança sobreviva até que tenha os mecanismos ontológicos necessários para viver por conta própria e, em grande medida, as pessoas – em especial a mãe – têm papel fundamental nesse desenvolvimento. Entretanto, é certo dizer que os objetos têm impacto significativo na construção da autoconsciência. Um bebê, que tem todas as suas necessidades supridas pela

figura materna, ao interagir com um ente separado “não eu”, passa a entender onde o seu corpo termina e o mundo exterior a ele começa. A interação com um artefato de fora do corpo da criança revela algo significativo, que ela existe e está viva.

Ao alcançar um móvel acima do berço e colocá-lo em movimento com o toque, o bebê aprende um fato tremendamente importante: “eu posso fazer aquela coisa dançar se eu quiser.” (Csikszentmihalyi, Rochberg-Halton, 1981, p.90, tradução nossa)

O objeto material, nos primeiros estágios da vida, representa a continuidade do ser no tempo e espaço, e a criança, nessa interação, aprende sobre o mundo ao mesmo tempo que compreende algo novo dentro dela mesma. O psicanalista Donald Winnicott (1986) aponta essa como sendo uma experiência significativa, possível por meio da interação com artefatos. É como ver o mundo com frescor, como pela primeira vez, e representa uma ampliação da consciência e de vivências internas. O autor – assim como Csikszentmihalyi, Rochberg-Halton – discorre sobre a relação dos objetos no desenvolvimento da criança, e da importância dos artefatos na interação com o ambiente.

Winnicott (1971) tem uma teoria extensa, sobretudo a respeito da criatividade humana, mas o que interessa aqui é o seu interesse pelos objetos. Mais uma vez, deve-se olhar para a infância para compreender o valor dos artefatos na construção da autoconsciência do indivíduo. Segundo o autor, nos primeiros anos de vida o bebê, que tem todas as suas necessidades supridas pela figura materna, acredita estar fundido com a mãe. Quando sente fome é alimentado, quando está com frio é aquecido, o ambiente atende às suas necessidades. É formada uma ilusão de onipotência, pois não existe – para a criança – separação entre ela e os outros, eu e não eu. Dessa maneira, o bebê cria o seio que o alimenta.

Com o tempo, a criança adquire as capacidades cognitivas para se separar da “fusão” que tem com a mãe e o ambiente. Com a falta da mãe, o bebê elenca um objeto – chamado pelo autor de objeto transicional – que representa a primeira posse “não eu” da criança, e revela algo alheio à ela. Os objetos representam a continuidade do ser, no tempo e espaço, após a ruptura do bebê com a mãe. O artefato apresenta ao indivíduo, simultaneamente, o mundo e a ele próprio. O autor,

caracteriza esse sentimento como uma ampliação da consciência e de vivências internas, e o chama de “Apercepção”.

Estou me referindo ao fato de alguém ver tudo como se fosse a primeira vez. Uso a palavra “apercepção”, oposta a “percepção”. (WINNICOTT, 1999)

Csikszentmihalyi e Rochberg-Halton se juntam ao argumento de Winnicott a respeito dos objetos, mas o fazem de maneira mais prática. É certo que as trocas que um indivíduo tem com um artefato nunca serão tão frutíferas quanto as que ele pode ter com outro ser humano, apesar disso, os objetos são transformadores e agentes participativos no processo de desenvolvimento dos sujeitos. Assim como Winnicott, os autores argumentam que, através da interação com artefatos, o sujeito tem a confirmação de sua existência. Objetos têm a capacidade de revelar informações sobre a individualidade das pessoas, mas fazem isso à medida que incorporam suas intenções.

Coisas também podem nos dizer quem somos, não em palavras, mas ao incorporarem nossas intenções. No tráfego de nossa existência, também podemos aprender sobre nós mesmos através de objetos, quase tanto quanto através de pessoas. (Csikszentmihalyi, Rochberg-Halton, 1981, p.91, tradução nossa)

Para exemplificar esse pensamento os autores utilizam o exemplo de um brinquedo com uma funcionalidade intuitiva, a bola. O “vocabulário” desse objeto consiste de quatro momentos: ele pode ficar parado, voar, pular ou rolar. Apesar disso, uma criança habilidosa pode fazer a bola desempenhar funções que vão além de seu repertório limitado, pode apertá-la, jogá-la, chutá-la, fazê-la quicar no chão. Quando o objeto age de acordo com as intenções da criança, ele confirma sua existência.

Para além disso, o objeto pode revelar algo novo sobre o sujeito, não é apenas a confirmação de sua existência, mas a transformação de sua identidade. A interação que o indivíduo constrói, com a bola por exemplo, é o diálogo entre o “vocabulário” do objeto e as intenções do sujeito. Com isso ele pode aprender algo do tipo “sou capaz de controlar a trajetória dessa bola” ou “sou capaz de fazer um

desenho com esse lápis”, de maneira que o objeto apresenta a ele novas maneiras de ser.

As coisas diferem no tipo de mensagem que podem revelar sobre o indivíduo. Uma boneca, por exemplo, presta-se a um comportamento de cuidado: espera ser abraçada, vestida, ou coberta para dormir e é construída para produzir esses comportamentos (...) a ação da criança pode refletir a mensagem: “sou alguém que toma conta de bonecas”. (Csikszentmihalyi, Rochberg-Halton, 1981, p.91-92, tradução nossa)

Observa-se, pela análise da infância – sobretudo sob a luz das teorias de Winnicott e Csikszentmihalyi e Rochberg-Halton – que as pessoas têm relações íntimas com os objetos, e seu uso não é superficial. Os valores construídos nos primeiros anos se perpetuam no decorrer da vida, os objetos, repletos de significados, são capazes de apresentar – e reapresentar – ao indivíduo, novas noções de mundo e possibilidades de ser. Os artefatos agregam valor às pessoas e realçam sua existência, ao incorporarem as intenções do portador eles não apenas confirmam sua humanidade mas se tornam um rastro dela.

A informação mais básica sobre nós como seres humanos – o fato de que somos humanos – têm sido tradicionalmente transmitida para nós pelo uso de artefatos. (Csikszentmihalyi, Rochberg-Halton, 1981, p.92, tradução nossa)

Portanto, ao compreender a relação das pessoas com a materialidade, é necessário também analisar como os artefatos contém e produzem significados. Objetos repletos de narrativas são capazes de transmitir mensagens e transformar o sujeito, por agência própria.

2.2 OBJETOS INTENCIONAIS (ARTEFATOS)

Este trecho tem o objetivo de apresentar os artefatos, objetos construídos pelo homem, como uma materialização intencional da realidade. É necessário entender os artefatos como uma criação, algo planejado e concebido a partir de séries de tramas, percursos, desejos, gostos, mensagens e repertórios.

2.2.1 O artefato

De antemão é importante compreender o artefato – objeto feito ou modificado pelo trabalho humano – não apenas como um reflexo de sua produção, mas como item portador de significado. Os objetos são, no cotidiano, os mediadores da relação do indivíduo com seu ambiente e permeiam as trocas do sujeito com o contexto em que está inserido, ou seja, é através dos artefatos que o indivíduo se comunica com o mundo e o presencia. Em vista disso o artefato é, na sua materialidade, carregado de valores que o foram embutidos em sua concepção, valores esses condicionados pelo seu contexto, função e forma. Os artefatos são repletos de mensagem, de maneira que são provas materiais de diferentes histórias e constelações. Assim, eles não só reproduzem os seus contextos, mas ecoam memórias, enredos e narrativas, e têm o poder de produzir novas experiências a partir delas.

Os artefatos são encarnações tangíveis das relações sociais, incorporando atitudes e comportamentos do passado. “A premissa subjacente [do estudo da cultura material] é de que os objetos feitos ou modificados pelo homem refletem, conscientemente ou inconscientemente, diretamente ou indiretamente, as crenças dos indivíduos que os fizeram, negociaram, compraram, ou usaram e, por extensão, as crenças da sociedade mais ampla, às quais eles pertenciam” (Prown, 1988:19). (BEAUDRY; COOK; MROZOWSKI, 2007)

Por conta disso, os artefatos, à medida que detém valores relativos ao tempo e espaço de sua utilização, são importantes fontes nos estudos etnográficos

¹. A compreensão dos artefatos e de sua utilização pelos indivíduos – grupos de

¹ A Etnologia é um termo originário do século XIX para designar estudos comparativos dos modos de vida dos seres humanos. Neste período da história muitos estudos voltaram-se para a origem da vida humana: por exemplo, a arqueologia, a linguística histórica, desenvolveu-se na tentativa de revelar a origem da linguagem, a origem do homem. (MATTOS, 2011)

indivíduos, sociedades, povos – é feito mediante o estudo da cultura material. Essa análise é realizada pela observação do objeto material cotidiano, representativo dos hábitos das populações em sua coletividade e repetição social, priorizando o artefato comum em detrimento de objetos que excedem a norma – como obras de arte consideradas excepcionais, por exemplo.

Diante disso, a cultura material busca, a partir de uma análise sistemática da produção material, compreender a cultura de determinado povo e época. Entende-se que as sociedades são – também – sistemas de objetos, e a partir do estudo dos artefatos produzidos e consumidos pelos seus indivíduos – incluindo as produções da sociedade contemporânea – é possível compreender os valores simbólicos e ideológicos compartilhados por esses grupos.

O design se encaixa na esfera dos estudos de cultura material, tendo em vista que é a atividade projetual responsável pela geração de grande – senão toda – parte da construção de artefatos e recursos semióticos na ordenação do ambiente. O design é, de maneira concisa, um processo que visa a criação de objetos. Dessa maneira, a atividade projetual do design representa, não apenas o planejamento e construção física dos artefatos, mas também o processo de investimento de valores e significados que ultrapassam a natureza essencial do objeto. É a configuração do imaterial no material.

O que torna essa visão do design realmente atraente é a noção de que há algo a entender sobre os objetos além das questões óbvias de função e finalidade. Isso sugere que há tanto a ganhar explorando-se o significado dos objetos quanto considerando o que fazem e o visual que têm. O design é a linguagem que uma sociedade usa para criar objetos que reflitam seus objetivos e valores. (SUDJIC, 2008, p.49)

Rafael Cardoso, autor e historiador de Arte e Design, aborda o conceito de “fetichismo do objeto”, se distanciando de definições pejorativas – ou outros conceitos, como o utilizado por Karl Marx ² – associadas ao termo para tratá-lo simplesmente como a “atribuição de valores subjetivos ao objeto e como

² No dizer de Marx a mercadoria é misteriosa porque esconde as características sociais do trabalho dos homens, “apresentando-as como características materiais e propriedades inerentes ao produto do trabalho” (2013, p. 207). Isto é, as relações sociais, as diversas formas de intercâmbio ocorridas entre os homens no processo de produção aparecem no mundo das mercadorias maquiadas como se fosse uma relação entre os produtos de seus trabalhos, entre coisas. (Araldi, Correa, 2015)

apropriação de valores subjetivos representados pelo objeto (ou nele embutidos) (Cardoso, 1998). O autor salienta a relação quase que mágica dos indivíduos com os seus objetos, na maneira como interagem não apenas com o que é concreto mas com os valores que projetam no material. Essa relação pode ser remontada nas primeiras definições da palavra “fetiche” que – apesar de vir do francês – é uma adaptação da palavra “feitiço” do português, para descrição – em meados do século XVII – da adoração de artefatos incorporados de poderes mágicos.

Não é à toa que as palavras fétichisme e fetishism têm a sua origem remota em um vocábulo português. Fetichismo, na sua acepção mais antiga, refere-se ao culto dos fetiches, ou seja, à adoração de objetos animados ou inanimados aos quais se atribui poderes sobrenaturais. (CARDOSO, 1998)

Dessa maneira a relação, um tanto fantasiosa, entre o design e a “magia” está na criação como componente essencial, criação que se faz presente nas duas atividades. O design dá forma ao que é abstrato, materializa ideias, dá existência à subjetividade. Com isso em mente, é possível ainda traçar relações entre as palavras “feitiço” e “artefato”, perpassando por noções como “artifício”. Essa concepção pode, à primeira vista, atribuir ao conjunto a ideia – um tanto negativa – de artimanha e enganação. Entretanto, o conceito do artifício presente na construção do artefato está na ideia de conferir ao objeto valores não visíveis, não materiais e alheios à sua composição, de forma que, sem nem perceber, o objeto acaba por incorporar esses mesmos valores.

‘Feitiço’, ‘feito’ e ‘factício’ têm a sua origem comum no adjetivo latim factitius, que significa ‘artificial’. Subjacente a todos esses vocábulos, está a concepção de algo ‘feito com arte’, no sentido de ter o poder de enganar pelo artifício. (CARDOSO, 1998)

É possível argumentar ainda que o design como atividade criadora – à medida que confere valores aos objetos que constrói – utiliza sim de artifícios, mistificando os materiais de significados a ponto de conduzir o usuário – ou enganá-lo – a ter uma nova experiência a partir do artefato. Ao se portar de valores alheios à forma, o objeto se configura como um “portal” para o desconhecido. A vista

disso, o design se torna mágico na maneira como constrói objetos, cristaliza símbolos, e a partir deles transmite e reproduz experiências.

O ato de projetar tem na sua essência um componente básico de criação, de artifício, que não difere substancialmente daquele mesmo elemento factício (no sentido de ‘feitura’) que está por trás do artesanato, da arte e até da magia, segundo Kris e Kurz. Em todos esses casos, o artifício da coisa consiste em dar forma às idéias: em gerar o fato material e concreto a partir de um ponto eminentemente imaterial e abstrato. (CARDOSO, 1998)

2.2.2. Artefato Gráfico

Encontra-se também, na esfera dos estudos de cultura material, a pesquisa sobre Memória Gráfica, que coloca em perspectiva a produção de artefatos visuais gráficos como produtos culturais, e sinalizadores de identidades coletivas. Busca-se, por meio da pesquisa, resgatar esses artefatos visuais – em sua grande maioria impressos efêmeros – para restabelecer noções de identidade local, memória cultural coletiva, e “compreensão de práticas e valores socialmente compartilhados” (Fonseca, 2021).

Os artefatos gráficos,(...), são “produtos culturais, mediadores de práticas e valores socialmente compartilhados” (SANTOS, 2005, p. 13). Entendimento que os insere no âmbito da cultura material. (Fonseca, 2021)

A vista disso, pode-se dizer que esses produtos assumem os mesmos papéis – na perspectiva do estudo da cultura material – de artefatos considerados “não gráficos”. A principal diferença está na busca por compreender também os contextos de produção – material, distribuição, aspectos gráficos – dos objetos, aproximando-os de áreas de conhecimento contemporâneas, em especial o Design Gráfico.

Complementando o entendimento e a forma de abordagem desses artefatos, Canclini (1983) alerta que as análises não podem focar apenas nos produtos culturais e devem incluir investigações sobre o processo de produção, circulação e a atribuição de significados realizada por seus

usuários.(...) O processo de produção inclui verificação sobre tecnologia, materiais, formatação, profissionais, estilos, dentre outros. (Fonseca, 2021)

O foco da investigação desses artefatos está, em grande parte, na análise de “impressos efêmeros”. Portanto, é importante definir o que são esses impressos. O historiador – e professor do Departamento de Tipografia e Comunicação Gráfica da Universidade de Reading – Michael Twyman, importante pesquisador do tema, resgata o significado da palavra “efêmero” do antigo grego.

Segundo o autor, a raiz do termo está na junção das palavras “epi” – prefixo que significa “em”, “por cima de”, “sobre” – e da palavra “hemera” que significa “dia” – também o nome da deusa Hemera, personificação da luz do dia e do ciclo da manhã. O termo grego, expressa a noção de “apenas por um dia”, e é comumente utilizado para se referir à qualidade do que é transitório, passageiro, pouco durável. A palavra pode ser aplicada para a designação de qualquer coisa que tem a característica de curto tempo de vida.

A palavra de maneira nenhuma é nova, e por muito tempo vem sendo utilizada por zoologistas para descrever a mosca e outros insetos que vivem apenas por um dia, e a um século atrás era aplicada a febres que duravam um período de tempo similar. (Twyman, 2008, p. 19, tradução nossa)

Com isso em mente, “efêmero” se refere a todo artefato impresso que é produzido com a intenção de descarte rápido. Documentos com curto período de relevância, atados a um contexto mais específico e passageiro. A definição mais aceita para os efêmeros os caracteriza como “os pequenos documentos transitórios da vida cotidiana” (Twyman, 2008, p.1, tradução nossa). Isso não significa que outros artefatos gráficos não tenham valor de análise, mas o estudo de efêmeros revela as narrativas sob uma lupa mais minuciosa e particular, mesmo que só através de recortes. Apesar disso, outros tipos de impressos, como os livros, devem ser igualmente valorizados como objetos de grande valor gráfico.

No sentido mais amplo, são efêmeros todos os impressos produzidos com a intenção de descarte rápido – ou seja, tudo, menos os livros. Assim, a rigor, jornais e revistas também poderiam ser concebidos como impressos

efêmeros, pois são planejados para ter vida útil de um dia, uma semana, um mês. (...) Alguns exemplos talvez ajudem a elucidar melhor a questão: cartazes, folhetos, prospectos, programas, anúncios, ingressos e bilhetes, cartões de visita, selos e ex-libris, notas e apólices, diplomas e certificados, rótulos, embalagens, cardápios...e, principalmente, o assim por diante, pois são os efêmeros uma categoria proteica (Fonseca, 2021).

Os efêmeros, por sua característica figurativa – uso de textos, imagens, ilustrações, fotos – , agem como fortes registros visuais de seu contexto e colore as narrativas atreladas a eles de maneira gráfica. Cada item é um recorte, conta uma história, mesmo que seja apenas um fragmento, um detalhe. A riqueza do estudo de impressos efêmeros está em descobrir as pequenas histórias que o objeto é capaz de revelar, mesmo que seja apenas parte de um relato. Em muitos casos revelam-se narrativas que, caso o artefato caísse em perdição, nunca seriam contadas. Twyman dá um exemplo disso ao revelar um achado curioso. O autor relata sobre o conteúdo de um folheto resgatado do século XIX que – embora prejudicado pelo desgaste do tempo – descreve com clareza um caso, um tanto incomum, do suposto aparecimento de uma sereia, que seria revelada em um espetáculo.

Esse artefato em especial, além do estranho relato, revela uma inscrição feita a mão por um terceiro. Um sujeito insatisfeito com a falta de entrega do espetáculo – tendo em vista que a aparição da falsa sereia não aconteceu – grava sua reação no papel levado como souvenir da “apresentação”. No papel, o homem desabafa:

“Este cartaz foi deixado na minha casa sexta-feira dia 26 de Outubro de 1849. A curiosidade me tentou a dar alguns centavos para ver o “maravilhoso trabalho de Deus”. Mas de toda a imposição que meus olhos já viram, isso acertou todos eles! Assinado M Denham de Piersebridge nr Darlington” (Twyman, 2008, p. 27, tradução nossa).

Figura 3: Anúncio de exposição de sereia, 1849.



Fonte: (TWYMAN, 2008)

O caso demonstrado por Twyman, apesar de excêntrico, exemplifica bem o potencial narrativo de artefatos efêmeros. Em um só cartaz é possível ter a noção de diferentes aspectos do comportamento das pessoas da época, mesmo que pareçam desimportantes para registro histórico. O artefato não só demonstra os interesses conspiracionistas – e a existência de charlatões – na sociedade do século XIX, mas registra uma experiência única no meio disso tudo. A mensagem do sujeito sobrevive às camadas de época, lugar, contexto e relevância histórica.

O poster não só conta sobre o evento em si, como captura a resposta de um indivíduo sobre o que viu, revelando, por acaso, evidência da prática de distribuição de folhetos de porta em porta, e uma amostra da linguagem vernacular da época que pode não ter achado seu caminho para impressão. (Twyman, 2008, p. 27, tradução nossa)

O que se busca evidenciar aqui não é o poder de representar o passado, mas sim o potencial narrativo desses artefatos. O êxito dos efêmeros em cristalizar seus contextos – e enunciar diferentes histórias – está no fato de que esses são objetos ordinários. A confiabilidade desses artefatos se fundamenta no fato de que eles estão sempre presentes, são uma constante. Esses documentos – cartas,

passaportes, folhetos, cartazes – fazem parte do cotidiano, presenciam, refletem e reproduzem a vida à medida que acontece. São as provas e as testemunhas materiais das histórias e experiências individuais.

Todos são rodeados por objetos que os representam. Não é extremo dizer que a vida de qualquer indivíduo pode ser resumida a um punhado de objetos (ou até mesmo por algumas centenas de papéis). As certidões de nascimento, documentos, cartazes, cartas, recortes de jornal, obituários são todos, para o bem ou para o mal, vestígios da existência humana. Os artefatos, sejam peças gráficas singulares ou simples anotações em papel, carregam algum tipo de mensagem, e fica a cargo do indivíduo captá-la.

2.2.3 Signo

O entendimento dos artefatos como elementos de representação cai sobre a noção do objeto como signo e, dessa maneira, relacionam-se ao campo da Semiótica. A Semiótica é, em síntese, a ciência que propõe o estudo dos signos e de sua “significação”, pela compreensão dos processos pelos quais algo funciona como um signo. Dessa maneira, o estudo da Semiótica investiga os fenômenos de produção de significado e de sentido por meio do signo e de como ele se constitui.

[...] a semiótica é a ciência dos sistemas e dos processos sîgnicos na cultura e na natureza. Ela estuda as formas, os tipos, os sistemas de signos e os efeitos do uso dos signos, sinais, indícios, sintomas ou símbolos. Os processos em que os signos desenvolvem o seu potencial são processos de significação, comunicação e interpretação. (NÖTH; SANTAELLA, 2021)

Produzir sentido, construir significados e símbolos nada mais é do que uma maneira de se comunicar com o mundo, de modo que a Semiótica compreende também o estudo da linguagem em si. O desenvolvimento de símbolos é a manipulação do ambiente – e de suas qualidades visuais, espaciais, sonoras – a fim de se comunicar com outras pessoas e, dessa maneira, conservar conhecimentos e perpetuar experiências. A língua falada, os movimentos, gestos, cores, imagens são estruturas de comunicação que podem se configurar em linguagem. A linguagem é um sistema formado pelo conjunto de signos, capazes de construir essa comunicação entre indivíduos.

Entendemos como linguagem, todo sistema formado por um conjunto de signos que serve de meio de comunicação entre indivíduos e pode ser percebido pelos diversos órgãos dos sentidos (visão, audição, paladar, tato e olfato). (Melo, Desirée Paschoal de Melo, Venise Paschoal de, 2015)

O signo é, para colocar de maneira reduzida, aquilo que representa algo para alguém. Segundo Peirce (2005), o signo é qualquer coisa que está no lugar de outro, um corpo que designa ou significa algo – distinto – para alguém. O signo está presente para o que está ausente, para o que não pode ser tocado, presenciado ou compreendido em primeiro momento, ele representa o que é distante ou abstrato. É uma materialização do que está representando, sendo isso algo concreto, ou uma ideia ou conceito. A maior qualidade do signo é, possivelmente, o fato de que está presente para o que não está, ele pode ser percebido.

“estar em lugar de, isto é, estar numa tal relação com outro que, para certos propósitos, é considerado por alguma mente como se fosse esse outro” (PEIRCE, 2005, p. 61)

Em relação a isso pode-se pensar no artefato – assim como outros vetores de comunicação – não só como portador da mensagem, mas como um transmissor dela, se relacionando com o texto e a imagem na maneira como conduz significados e produz representações. Beaudry, Cook e Mrozowski (2007) afirmam que a produção de sentido do significado é feita a cargo de um “significante” – signo – representado muitas vezes pela letra, texto, figura e até mesmo pelo objeto. O significante é portador do significado, um representante reduzido de uma mensagem mais complexa, o que o configura como um signo³. À vista disso, é possível afirmar que os indivíduos interagem com os artefatos percebendo-os como signos, na medida em que representam, em sua materialidade, contextos mais complexos.

Em termos semióticos, o significado tem sentido em função de um significante particular (uma palavra, uma letra escrita, uma imagem ou um

³ Consideramos uma “coisa” como qualquer pedaço de informação que tem uma identidade reconhecível de maneira consciente, um padrão que tem coerência o bastante, ou ordem interna, para evocar uma imagem consistente. Uma unidade de informação como essa pode ser chamada de signo, para pegar emprestado um termo da semiótica.”. (Csikszentmihalyi, Rochberg-Halton, 1981, p.14, tradução nossa)

objeto). Essa relação entre representação e significado, significante e significado, é conhecida como signo. (...) Csikszentmihalyi e Rochberg-Halton argumentam, de forma bastante persuasiva, que nossa interação com certas categorias de objetos como entidades materiais é inerente à nossa interação com eles como símbolos. (BEAUDRY; COOK; MROZOWSKI, 2007)

Este acontecimento pode ser caracterizado como semiose que é, basicamente, o processo pelo qual algo funciona como signo. Esse processo é teorizado por Charles Morris (1976) em seu livro “Fundamentos da Teoria dos Signos”, baseado nos preceitos da Semiótica. A semiose envolve três fatores que se sobrepõem: aquilo que atua como signo, o que o signo representa, e o efeito que tem sob um interpretante. Portanto, esse processo é tridimensional, e tem total dependência das três partes congruentes para que aconteça.

Assim, a semiose é o processo em que alguém se dá conta de uma coisa mediante uma terceira. (FIDALGO, 2004)

Assim, o signo não pode substituir por completo o seu objeto de representação. Existe uma falsa dualidade ao se pensar no signo como um mero representante de algo, é necessário lembrar que a produção de significado acontece pela experiência do sujeito, ou seja, o signo é constituído apenas quando alguém se dá conta de outra coisa pela interação com ele. Portanto, o signo é algo novo, não simboliza seu objeto de representação por completo, e existe apenas mediante a percepção de um sujeito, ficando à mercê de sua interpretação.

À vista disso, o artefato é um signo à medida que aponta para algo, aquilo que é representado. O objeto é um símbolo de representação de algo ou alguém, e o sujeito é capaz de acessar a mensagem transmitida pelo artefato através da interação com ele. O símbolo é um potente comunicador justamente por ser uma amostra da mensagem que pretende representar. No caso do artefato a simbologia é ainda mais evidente, tendo em vista que o objeto é um espécime palpável do estranho, do desconhecido, do que se busca compreender.

A função do símbolo é a de ser uma das ligações no processo de comunicação envolvendo o desconhecido, por intermédio do conhecido (o próprio símbolo). (BEAUDRY; COOK; MROZOWSKI, 2007)

No entanto, o artefato não deve ser considerado apenas como um fragmento onde se projeta ou se empresta um significado, tendo em vista que sua representação só chega a certo ponto. É possível argumentar que o objeto – levando-se em consideração a tridimensionalidade da semiose: signo, objeto de representação e intérprete – alcança novo significado sob os olhos de quem o presencia. O artefato é sim uma ponte para compreensão de outra mensagem, mas como signo depende inteiramente de ser interpretado por alguém. Com isso, ao mesmo tempo que o objeto simboliza algo, a partir da interação com o sujeito – e os repertórios que o sujeito carrega – ele pode ser desprendido de seu objeto de representação. Por conta disso é que os artefatos podem fornecer – a partir deles mesmos – novas experiências.

Objetos não são entidades estáticas onde se projeta significados a partir de funções cognitivas do cérebro ou de sistemas conceituais abstratos de cultura. Eles próprios são signos, formas objetivadas de energia psíquica. (Csikszentmihalyi, Rochberg-Halton, 1981, p.173, tradução nossa)

2.3 EXPERIÊNCIA E MEMÓRIA

2.3.1 Experiência

Ao compreender o artefato como símbolo portador de significado, é possível buscar os aspectos que possibilitam uma experiência por meio dele. Os objetos construídos, em sua grande maioria, representam as relações dos indivíduos, seja com seu espaço ou com outras pessoas. Desde o cartão postal da cidade visitada, ao diário escrito à mão por um parente antigo. A relação de significado criada em torno do objeto acontece em sua concepção – e à medida que é construído, utilizado, resgatado – mas em todos os casos se dá pela atribuição de valor sobre ele. Quem percebe o objeto é o sujeito e, mesmo que não tenha conexão íntima com o material, projeta sobre ele sua própria subjetividade.

A interação do indivíduo com o artefato configura uma troca de informações. É um diálogo de significados, dos que estão embutidos no objeto e dos que são projetados sobre ele pelo sujeito. As pessoas são repletas de repertórios que as permitem fazer conexões e julgamentos sobre o mundo individualmente e, muitas vezes, de maneira coletiva. Quando esses repertórios vão de encontro com os artefatos, carregados de narrativas próprias, formam-se novas relações e uma terceira dimensão é criada. Winnicott (1971) chama essa dimensão de espaço potencial, quando a subjetividade e a materialidade se encontram, e a soma dos fatores resulta em uma experiência nova. Dessa maneira, a experiência se dá, não só pela transmissão da mensagem por meio do objeto, mas também pela sobreposição dos costumes, convenções individuais e, em especial, pela condição cultural dos sujeitos.

Por conta disso os artefatos têm um valor essencial na construção e reconhecimento de identidades coletivas. O artefato é um produto contextual e materializa os símbolos da cultura em que está inserido. Muitas vezes, os significados e usos do objeto são determinados pela comunidade e seus símbolos são continuamente replicados, de forma que artefatos do cotidiano – físicos e visuais – espelham os valores sociais e fazem as representações do mundo.

Em uma realidade com uma vastidão de culturas e lugares – impossíveis de serem vivenciados integralmente por um só indivíduo – , se toma conhecimento da maior parte das coisas através das imagens e dos objetos. Por isso, eles têm o

papel de simbolizar o desconhecido, seja representando a cultura de um país longínquo, os hábitos de pessoas desconhecidas ou a história de uma civilização perdida. Os artefatos servem para aproximar o indivíduo de uma experiência que, não fosse pela interação com a amostra tangível, não aconteceria.

Quantos lugares, coisas, situações, até pessoas, são conhecidos prioritariamente por meio de imagens? Vale exemplificar, por questão de clareza. Quantos leitores deste livro já observaram leões selvagens na natureza, já caminharam pelo topo da muralha da China ou já pilotaram um carro de Fórmula 1? Poucos. No entanto, todos certamente possuem uma imagem mental dessas experiências. Isso é significativo. Além do mais, o contexto em que se adquiriu essa imagem mental (no cinema, lendo um livro, vendo televisão) não deixa de ser uma experiência também, de outra natureza, bastante distinta da vivência imediata. No dia em que surgir uma oportunidade de concretizar, ao vivo, qualquer uma dessas aventuras, a experiência direta será colorida – ou seja, mediada – pela imagem mental preexistente. (CARDOSO, 2011)

Rafael Cardoso apresenta seis fatores que condicionam o significado dos artefatos, são eles: uso, entorno, duração, ponto de vista, discurso e experiência. Os primeiros três têm relação com a materialidade do objeto, enquanto que os três últimos, com a percepção dele. O fator “uso” diz respeito a como o objeto é utilizado, podendo ser entendido como a sua “função”, com a ressalva de que o artefato pode exercer papéis diversos, que vão além de sua programação. A função do relógio é simplesmente de marcar as horas, mas funciona também como um acessório, pode ser símbolo de status, um presente, um item de decoração.

O “entorno” diz respeito ao que circunda o objeto, ou seja, a relação com os elementos à sua volta. Por exemplo, espera-se que um smartphone de última geração seja encontrado em uma loja de tecnologia, se for exposto em um antiquário junto de dispositivos obsoletos ou não eletrônicos tem-se uma percepção diferente dele. Esses dois aspectos se relacionam também com o fator “duração”. É necessário entender o que se passou com o objeto, qual foi a sua jornada, se sobreviveu com o tempo e como. Com isso é possível ter outras percepções sobre o uso e o entorno do artefato.

A existência de qualquer objeto decorre dentro de um ciclo de vida que comporta desde sua criação até sua destruição. Quanto mais tempo ele consegue resistir – ou seja, manter-se íntegro e reconhecível – maior será a chance de incidirem sobre ele mudanças de uso e de entorno. Alguns artefatos, como os Arcos, sobrevivem por muito mais tempo do que seus criadores e fabricantes e estão sujeitos, portanto, à atribuição de significados por gerações sucessivas de usuários, cujas opiniões e juízos podem variar imensamente. Quem observa hoje o velho monumento e o aprecia como patrimônio histórico não compartilha quase nada com os olhares lançados sobre ele no momento de sua inauguração. (CARDOSO, 2011)

O “ponto de vista” pode também alterar a captação do objeto pelo sujeito. Esse fator pode ser entendido como o ponto de vista – ângulo, distância, posição – em que se enxerga o artefato, mas está mais associado às percepções culturais. Os repertórios individuais têm influência sobre o modo que as pessoas percebem o mundo, mas é fato que, historicamente, elegem-se pontos de vista dominantes em detrimento de outros. Isso também tem relação com o fator “discurso”. Fazem-se representações da experiência promovida pelo objeto, os pontos de vistas se acumulam e dão margem para o surgimento de diferentes enunciados. Os objetos são cercados de discursos que predizem o seu significado, que tipo de experiência se tem a partir deles, qual a sua relevância, sua história.

A “experiência” – que abarca todos os outros aspectos – é altamente individual e ocorre quando existe a interação com o objeto, o diálogo de significados. Entretanto, os fatores anteriores – uso, entorno, duração, ponto de vista, discurso – incidem sobre ela e a interceptam, mudando a experiência que se tem por meio do artefato. O autor fala ainda sobre um sétimo e importante fator, o “tempo”. Quando interligado aos demais aspectos, o tempo tem considerável influência sobre a percepção dos objetos e pode alterar seus significados. A qualidade mais evidenciada pela passagem do tempo é a transformação da experiência significativa em memória.

Com a passagem do tempo, surge a “história”, que é a duração mutável transformada em qualidade estável. Com a passagem do tempo, surge a “permanência”, que é o entorno mutável transformado em qualidade estável. Com a passagem do tempo, surge a “atenção”, que é o ponto de vista

mutável transformado em qualidade estável. Com a passagem do tempo, surge a “consagração”, que é o discurso mutável transformado em qualidade estável. Com a passagem do tempo, surge a “memória”, que é a experiência mutável transformada em qualidade estável. (CARDOSO, 2011)

3.3.2 Memória

A memória, por mais que trate de eventos decorridos, colore a aquisição – interna – de toda experiência vindoura. A obtenção de novas experiências é mediada pelos repertórios culturais, de vivências individuais e coletivas. A memória situa a percepção do indivíduo sobre a realidade, baseado em suas próprias experiências, de maneira relacional. Assim, ela se torna um recurso essencial de preservação da identidade individual e coletiva.

A bagagem que possuímos de vivências, obtidas diretamente ou por empréstimo, colore nossa percepção e define o modo como processamos qualquer experiência atual. (CARDOSO, 2011)

Frente uma experiência inédita, a compreensão do desconhecido se faz pela comparação dos significados previamente adquiridos pelo indivíduo – colhidos de seu repertório individual – com os que lhe são apresentados pelo novo. Mesmo diante de algo totalmente singular, o sujeito se atém a símbolos que o ajudam a se localizar de alguma forma dentro daquela experiência.

Mais do que a simples ação de recuperar uma vivência, a memória é um processo de reconstituição do passado pelo confronto com o presente e pela comparação com outras experiências paralelas. (CARDOSO, 2011)

Por isso, a memória também pode enganar. Os símbolos de representação da realidade – altamente replicados de maneira cultural – se fazem tão presentes na vida cotidiana, que ocasionam na criação de um repertório cultural compartilhado. Por exemplo, um indivíduo nascido no Brasil é capaz de reconhecer uma cidade brasileira simplesmente ao observar uma foto, mesmo sem saber apontar precisamente que cidade é aquela. Isso acontece pela comparação de repertório.

Mesmo que o sujeito nunca tenha pisado nessa cidade hipotética, os signos apresentados pela imagem são muito parecidos com os que ele vê à sua volta todo dia. A arquitetura é parecida, a vegetação, a forma como as ruas são construídas, letreiros, desenhos, pichações. A familiaridade de signos é tamanha que pode chegar a criar falsas memórias do tipo “já estive aqui”.

Dessa maneira, a experiência do sujeito acerca da realidade – apesar de ser individual em muitos sentidos – quase nunca é precisamente única. A repetição de signos na representação do mundo possibilita que uma gama de indivíduos produzam a mesma experiência – ou experiências similares – a partir da interação com esses mesmos signos. Isso pode acontecer também na interação com objetos, tendo em vista que eles próprios são símbolos de representação da realidade.

Percebidos como signos, objetos têm a característica peculiar da objetividade, isto é, eles tendem a evocar respostas similares de uma mesma pessoa com o tempo, assim como de pessoas diferentes. Similar a outros signos como emoções, ou ideias, objetos parecem possuir uma natureza concreta e permanência únicas. Obviamente, essa característica é baseada em sua estrutura física, de maneira que um artefato de povos antigos ainda consegue transmitir uma imagem das ideias daquela cultura mesmo se não houver registros de como essas pessoas falavam ou no que acreditavam. (Csikszentmihalyi, Rochberg-Halton, 1981, p.14, tradução nossa)

Tendo isso em mente, o que fica evidente ao se falar de memória é a importância dos signos para compreensão do mundo e obtenção de novas experiências. Como apontado anteriormente, os artefatos podem exercer a função de signos de representação da realidade. São fragmentos de informação configurados em forma material, a interação com eles nunca é passiva e, por isso, os objetos são utilizados como recipientes de memória.

Os artefatos são constantemente arregimentados com o propósito explícito de atizar a memória ou de preservar uma recordação: diários, agendas e bilhetinhos; souvenirs de viagem; brindes e prendas distribuídos em festas e eventos; cartões comerciais e de visita, santinhos e filipetas; relíquias de família. (CARDOSO, 2011)

Os artefatos têm qualidade mnemônica, não são apenas material e forma, são os pais, a terra natal, a infância, a casa. Talvez por isso é que os seres humanos têm tanta facilidade em acumular objetos. Deyan Sudjic (2008) discorre sobre o tema ao falar sobre a máquina de escrever do pai, uma antiguidade portátil, enferrujada e caindo aos pedaços, ao mesmo tempo inútil e insubstituível. Para o autor, manter a máquina é tão imprático quanto é simbólico, se desfazer do objeto representa, para ele, como se “desfazer de parte de uma vida” (2008, p.20-21). O indivíduo empresta vida aos objetos que o rodeiam, de maneira que os artefatos incorporam seus valores e práticas, assim como sua realidade.

Os objetos são nossa maneira de medir a passagem de nossas vidas. São o que usamos para nos definir, para sinalizar quem somos, e o que não somos. Ora são as joias que assumem esse papel, ora são os móveis que usamos em nossas casas, ou os objetos pessoais que carregamos conosco, ou as roupas que usamos. (SUDJIC, 2008, p.21)

O ser humano constroi artefatos de memória, para lembrar-se de si mesmo e dos outros à sua volta. Os objetos são mediadores sociais, não só por permitirem que o ser humano toque o mundo e o compreenda, mas pela sua capacidade de criar pontes entre as pessoas. Dessa maneira, os artefatos trabalham como signos, pois guardam a memória do outro, de lugares, eventos e, em especial, de pessoas. Entretanto, o objeto não representa apenas o que foi. Ao incorporar as intenções do sujeito, o artefato pode mostrar novas possibilidades de ser, de como pode transformá-lo. Portanto, a materialidade representa a humanidade do indivíduo ao lembrá-lo do ambiente e das pessoas à sua volta, ao mesmo tempo que o lembra dele mesmo, do que foi, do que é e pode ser.

Mais uma vez, o que se busca aqui não é utilizar da memória simplesmente como uma maneira de reaver o passado, mas como uma ferramenta para coloração da experiência presente. A utilização de símbolos armazenados na memória se faz para ativar o repertório conhecido e, com isso, construir uma experiência totalmente nova. Ao se aproveitar de signos conhecidos de representação da realidade, a experiência, que começa no comum, pode facilmente levar ao desconhecido. Retornando ao conceito de artifício exemplificado por Rafael Cardoso, se a memória

é um mecanismo potente o bastante para enganar o sujeito a acreditar que já viveu determinada lembrança, ela também é capaz de conceder vivências inéditas.

Não quero dizer de modo algum que o design não passe de uma espécie de artifício, no sentido pejorativo de fingimento ou artimanha. Quero antes recuperar o sentido mais primitivo da palavra artifício: o de habilidade ou engenho, de inventividade e – por que não dizer? – de criatividade. (CARDOSO, 1998)

3. SÍTIO NOVO RUADÁ

3.1. A CONCEITUAÇÃO

Este capítulo tem o propósito de consolidar a pesquisa em forma material, para o cumprimento do objetivo inicialmente proposto. Agora, com a análise teórica realizada, é importante recapitular o objetivo geral do projeto para colocá-lo em perspectiva com a pesquisa e o desenvolvimento do resultado final. O objetivo geral proposto para a pesquisa foi:

Criar experiência significativa por meio de narrativas criativas utilizando artefatos gráficos.

Foi utilizado também o conceito da “apercepção criativa”, cunhado por Donald Winnicott (1971), para referir-se ao sentimento de estar presenciando a vida como algo novo, inédito. Para Winnicott, essa nova percepção expande os horizontes externos e internos do indivíduo, faz com que se conheça mais sobre o mundo e sobre si mesmo. Para isso, o autor reflete sobre o papel dos artefatos do cotidiano como catalisadores da experiência, conferindo-lhes o poder de gerar a “apercepção”. Os artefatos, ao construírem a realidade objetivamente percebida, tornam-se fragmentos de um mundo a ser descoberto, transportam o indivíduo para as pequenas realidades e mensagens que esses objetos podem oferecer.

Dessa maneira, deve-se analisar os artefatos como portadores de mensagens, como itens que encapsulam os valores, memórias e narrativas em que foram concebidos. Os objetos são “portais” para se conhecer o mundo, são signos da realidade e carregam seus significados. Por isso os artefatos são também

fragmentos de memória, são capazes de contar as histórias de diferentes sujeitos, épocas e lugares. É possível ter uma experiência a partir dos objetos à medida que eles dialogam com os sujeitos, e quando seus significados intrínsecos se encontram com o repertório do indivíduo. As pessoas têm relação íntima com seus objetos, eles contêm narrativas capazes de transformá-las e mudar suas percepções de mundo.

Portanto, o resultado final deveria ser capaz de exemplificar materialmente o que foi argumentado na pesquisa. Como gerar uma experiência de apercepção com os artefatos como catalisadores? O produto deveria basear-se na utilização de artefatos (sobretudo os artefatos gráficos) como insumo para a construção de uma narrativa que vá além da realidade concreta. Durante a pesquisa muito se falou a respeito da experiência que ultrapassa a memória, e que flerta com a ficção, fantasia e surrealismo.

As propostas mais congruentes com os objetivos do projeto apontaram para o desenvolvimento de um projeto editorial. Um livro, que segue uma narrativa baseada em objetos, imagens e memórias. O livro em si funciona como um invólucro, tendo em vista que comporta todos os fragmentos que montam a história, no caso os artefatos. O conceito principal para o desenvolvimento foi o de criar a vida de um indivíduo (lugar, grupo, evento) desde o seu nascimento até a sua morte resumidos em um punhado de objetos. Um épico descrito entre documentos, cartas, recibos, ferramentas e recortes de jornal. A ideia de provar a existência desse sujeito, ou a veracidade dessa história, a partir dos objetos que o rodearam.

A celebração da humanidade por meio dos objetos demonstra a forte relação que os sujeitos têm com a materialidade que os cerca. O objetivo do livro é representar como os objetos são elos com humanidade, a produção material é uma evidência de que alguém esteve aqui, existiu, fez coisas, viveu. O objeto não é superficial e a interação com ele circula de volta para a representação do homem, das pessoas e de suas histórias.

3.2. A NARRATIVA

3.2.1. Delimitando a história

A primeira etapa de desenvolvimento do projeto editorial foi a concepção da narrativa. Tendo em mente a pesquisa teórica, alguns pontos chave foram delimitados para o desenvolvimento da história central do livro. Os pontos foram determinados seguindo parte dos fatores apontados por Rafael Cardoso (2011) como condicionantes do significado do artefato, em especial quando o autor fala de experiência. Levou-se em consideração as condicionantes que melhor se relacionam com o projeto proposto, sendo elas: entorno, ponto de vista, discurso e tempo. Além desses fatores, refletiu-se sobre os signos apresentados na história, tendo em vista que o projeto se fundamenta na exploração desses signos, para composição de uma nova experiência. O entorno aborda o que circunda o objeto, e como esse objeto se comporta em relação a esse entorno, enquanto o ponto de vista diz respeito aos repertórios culturais que incidem sobre o objeto e o interceptam. O mesmo pode se dizer sobre o discurso, as mensagens que cercam o objeto, e o que se espera adquirir desse pedaço de informação. Essas três condicionantes trabalham com a perspectiva, a experiência se dá pelo contraste entre visões de mundo, posições sociais e expectativas culturais que são confrontadas pelo objeto e, nesse caso, também pela narrativa proposta.

O tempo foi um fator muito importante. O filtro do tempo coloca tudo em perspectiva, ao olhar para a história o sujeito se distancia da realidade observada, o passado é uma ilha inacessível no tempo e espaço. A frase "olha como eram as coisas antigamente" é uma declaração do contraste com a realidade presente, olhar para os costumes e crenças do passado é como olhar para outro mundo. No entanto, observar o passado também pode aproximar o sujeito ao apresentá-lo as memórias, do antes, do que foi, de como tudo começou. Ao folhear um álbum de fotos é inevitável sentir-se mais próximo das pessoas, famílias e momentos registrados.

Por fim, em relação aos signos, foi necessário priorizar conceitos conhecidos e ideias culturalmente compartilhadas. Ao utilizar signos conhecidos é possível apropriar-se de histórias e conceitos comuns, condicionados socialmente, e "deturpá-los", ou seja, ressignificá-los de acordo com a narrativa proposta.

Com isso, os requisitos determinados foram: a narrativa produzida deve se passar no Brasil e ter elementos conhecidos da cultura brasileira; a história precisa ter ocorrido no passado; o núcleo da história deve estar em volta de um lugar central, sendo uma cidade, bairro, comunidade; a história deve ter aspectos de fantasia ou misticismo. Ao contar uma história brasileira é possível aproveitar dos signos conhecidos. A ressignificação dos elementos do cotidiano eleva a narrativa e ultrapassa o que é concreto sem distanciá-la da realidade familiar, e para isso, é importante pensar na fantasia e no surrealismo sem recorrer a moldes narrativos importados. A história brasileira é rica em histórias e eventos surreais.

A decisão de falar do passado foi a mais certa, tendo em vista que a pesquisa se apoia fortemente nos conceitos de cultura material e memória. A proposta de olhar pros objetos do passado e compreender suas histórias é quase – tendo em vista que o projeto optou por apresentar uma narrativa fictícia – etnográfico. Centrar a narrativa em um lugar específico também segue o pretexto etnográfico, tendo em vista que busca fazer um recorte, de tempo, local e cultura. A adição da fantasia e do misticismo busca, ainda mais que os outros fatores, impulsionar a experiência de “apercepção” teorizada por Winnicott (1971), à medida que reapresenta a realidade a partir de signos conhecidos – como a história de uma comunidade no Brasil antigo – e os atravessa com conceitos desconhecidos. É a expansão da realidade externa, que transforma o modo como o indivíduo enxerga sua própria realidade.

3.2.2. Produção da narrativa

A narrativa central do livro foi criada a partir do contato e fascínio com algumas histórias do Ceará do início do século XX, em particular eventos envolvendo os fenômenos do que é chamado de “fanatismo” religioso, em particular no Vale do Cariri (onde estão localizados os municípios de Juazeiro do Norte e do Crato). O fenômeno do fanatismo, assim como o cangaço, ocorreu repetidamente em um período de tempo curto no Nordeste do final do século XIX e início do século XX. Esses fenômenos são, sobretudo, uma resposta direta às condições de vida do sertanejo da época, ao latifúndio, monopólio de terras e exacerbado poder que detinham os senhores, oligarcas, fazendeiros e coronéis da velha elite brasileira do início do século passado. As claras relações de poder e dominação, mantidas no

sistema pré-capitalista e semi-feudal da época, se manifestavam no controle e concentração de renda, e na exploração da mão de obra, que era quase escrava. A religião como mecanismo adestrador de manutenção da ordem, era também o principal refúgio para população que não tinha amparo ou esperança de mudança do sistema vigente.

Nesse contexto, surge o chamado “fanatismo”, muito caracterizado pela formação de comunidades messiânicas, seguidoras de um líder espiritual central, que promovem uma religiosidade – que parte inicialmente do catolicismo – fora das normas da igreja da época. A religiosidade “popular” dessas comunidades, resultado da reinterpretação leiga de preceitos católicos – que não eram democratizados na época –, era altamente rejeitada pelas autoridades religiosas e elites do nordeste. As crenças, realizadas pelas massas iletradas, passavam por “hibridismos” com culturas locais, tradições indígenas, e superstições populares. Apesar de não seguirem precisamente as doutrinas cristãs impostas pela tradição europeia, seguiam a fé com veemência e grande sentimento religioso. A principal característica das crenças dessas comunidades, era uma visão hierofânica do mundo, que se caracteriza pela revelação ou manifestação do sagrado no mundo natural.

Ocorreram muitos aparecimentos de comunidades que seguiam essas características, como os movimentos da Serra do Rodeador, Pedra Bonita, Canudos, Pau de Colher, entre outros. A história desses movimentos era marcada por lutas, geralmente findando em massacres endossados pelas elites. Nesse contexto, tornaram-se a principal inspiração para a produção do livro, dois movimentos ocorridos no Ceará no início do século XX, sendo eles as comunidades dos sítios Baixa Dantas (1894 - 1926) e Caldeirão de Santa Cruz do Deserto (1926 - 1937). Os dois movimentos foram liderados por um mesmo homem, o beato José Lourenço Gomes da Silva.

A história das duas comunidades acontece no Vale do Cariri, perto dos municípios de Juazeiro do Norte e do Crato, e circundam também a figura de padre Cícero, celebrado líder religioso e político de Juazeiro. As duas comunidades sob liderança do beato Zé Lourenço, se tornaram um oásis no sertão cearense da época, ao receberem um grande número de sertanejos fugidos dos latifúndios e da seca, e ao fornecerem abrigo, comida em abundância e tratamento igualitário. As

comunidades foram prósperas, organizadas e se fundamentaram na vida comunitária.

Vale aqui mais a palavra de um testemunho visual do sítio tal qual era quando o mandaram arrasar: "Aliás, faça-se justiça, o espetáculo de organização e rendimento de trabalho, com que deparamos ali, era verdadeiramente edificante. As *brocas* e os terrenos prontos para a lavoura, delimitados por cercas admiravelmente construídas, derramavam-se pelos morros e, como uma surpresa verde no meio dos tabuleiros nus, apareceu-nos um tapete alegre de vegetação emoldurando um açude, construído por aquela gente, pelos processos mais simples e rudimentares". (FACÓ, 1965)

O sítio Caldeirão foi invadido por forças policiais, no final da década de 30, e sofreu um terrível massacre, com o número oficial do assassinato de 400 sertanejos – chegando a mil pessoas segundo testemunhas. O massacre aconteceu após diversas violências sofridas pelo beato e seus seguidores, desde o sítio Baixa Dantas. Uma em especial, envolvendo um boi chamado Mansinho, deixado sob cuidado de Zé Lourenço por Padre Cícero. Na região começaram rumores de que os fiéis do sítio adoravam o touro, o que levou o deputado Floro Bartolomeu, amigo próximo de Padim Cícero, a ordenar o abate público do boi e prisão do beato.

Toda a história dos dois sítios, apesar de muito complexa e cheia de reviravoltas, é comparável com as outras várias violências que sofreram comunidades como aquela. O estilo de vida daquelas pessoas, que ia contra a exploração dos latifúndios e controle das igrejas, tinha que ser exterminada na perspectiva das elites. Esses acontecimentos deram inspiração para a criação da narrativa do livro proposto no projeto. O contexto e a época, as divisões claras entre bem e mal, a religiosidade e misticismo se encaixaram nos requisitos narrativos procurados.

Dessa maneira, foi feita uma pesquisa da história dos dois sítios, histórias adjacentes a eles e outros eventos relacionados. Os episódios do boi e do massacre, já muito surreais, foram apenas a inspiração para a composição da história central, tendo em vista que, apesar de muito importante, a narrativa não seria o conteúdo principal e sim os artefatos que a ornamentam, e esses na vida real

não existem. Com isso, a narrativa ganhou outras formas, de maneira que pudesse ser romantizada e potencializada em seus absurdos, fantasias e misticismos.

Algumas figuras centrais, como o beato José Lourenço, o Padre Cícero e o boi Mansinho, foram representados “espiritualmente” em personagens na história. Outros elementos, como os políticos, latifundiários e a igreja católica foram personificados em outros personagens. Com isso a história foi desenvolvida, alguns elementos foram priorizados, como a figura do boi e do beato nomeado Manoel Serafim. A história escrita para o projeto, se tornou algo bem diferente do que é contado dos sítios Baixa Dantas e Caldeirão, apesar de carregá-los em alma.

A escrita foi dividida em duas partes principais. Na primeira, é feita uma contextualização geral da situação do Ceará da época, e dos personagens mais importantes para a narrativa. Na segunda é abordado o tema do sítio, da comunidade messiânica e do boi santo. O nome do sítio na história criada é “Novo Ruadá no Deserto”. O nome Ruadá faz referência à palavra Radá de uma das línguas faladas pelo povo cariri – povo indígena que ocupou a região hoje conhecida como Vale do Cariri onde se passa a história – e significa “mundo” de maneira que o nome do sítio se traduza para “Novo Mundo no Deserto”. Com a história estruturada, a próxima etapa foi desenvolver os artefatos que deveriam compor o livro e serem os representantes materiais dos acontecimentos narrados.

3.3. OS ARTEFATOS

Com a narrativa e conceituação do projeto finalizados, foi dado início ao desenvolvimento dos artefatos que iriam compor o livro. Para a compreensão dessa etapa é necessário dar um panorama geral da história do livro, e contar – resumidamente, de maneira que não comprometa a experiência da leitura – um pouco da narrativa. O ponto de partida da história é a seca que ocorreu no Nordeste a partir do ano de 1932. A época de estiagem, que se prolongou por tempo indeterminado, obrigou os camponeses a partirem em um êxodo pelo sertão, em busca de melhores condições de vida. No Ceará, os sertanejos viajavam em massa, em direção à capital Fortaleza, símbolo de progresso e oportunidade dentro do Estado. Essa peregrinação é repleta de mazelas, os sertanejos sofrem todo tipo de violência e caem em desesperança. No entanto, se descobre um lugar especial, um lugar sagrado no Vale do Cariri, onde mora um boi santo, e onde existe paz e segurança. Com essa base narrativa, foi possível repartir a história em temas centrais nomeados, em um primeiro momento, de: Flagelo, Manoel Serafim, sítio e boi santo.

Com os temas divididos, bastava compreender os pontos chave de cada núcleo da história, e quais os objetos que deveriam representá-los. Isso foi otimizado pela utilização de ferramentas de organização como o Figma (Figura 4). De início, os núcleos da narrativa foram divididos, cada um com um pequeno resumo da história e os pontos chaves a serem representados. Junto desses textos, foi feito um pequeno moodboard de referências para cada núcleo. A busca pelas referências dos artefatos partiu de duas frentes, a "histórica" – entre muitas aspás, tendo em vista que o projeto não é de resgate histórico – e a estilística. A busca histórica foi a de referências dos artefatos da época, entre 1900 a 1940. Buscou-se compreender as possibilidades gráficas desse período, assim como as escolhas visuais e signos recorrentes. Em relação à pesquisa estilística, buscou-se referências que não se distanciassem das produções da época, mas que pudessem evocar os picos narrativos da história de maneira graficamente satisfatória, ou seja, uma mescla visual entre o que é real e o que é romantizado (assim como foi feito na narrativa escrita).

de layout e diagramação. Essa primeira parte do processo de confecção passou por diversas reestruturações à medida que o projeto foi tomando forma, e ainda mais na parte de montagem do livro. Além disso, esses possíveis artefatos eram sugestões iniciais do que poderia funcionar dentro da navegação do livro, alguns deles não chegaram a ser produzidos ou foram substituídos por representações melhores.

Figura 6: Divisão dos artefatos por núcleo.

MANOEL: • Manoel: Foto/gravura de Manoel Serafim; • Fotos Paraíba; • Infância de Manoel: Foto 1882, campo de trabalho? Gravura/ pintura da infância de Manoel; • Vida no campo: Fotos das casas de trabalho de Manoel, Pintura/ gravura trabalho no campo (maybe, baby), foto de Manoel Jovem com o olho ruim, anepresso do profeta Tio; • Padre Tio: Foto do Padre, sanduíches, foto do padre com Manoel; • Terreno: Grande foto do terreno; SÍTIO: • Objetos de cerimônia: Página de pano com costura do Sagrado Coração de Jesus?, foto da trajes de cerimônia (filete do pano talvez), foto cruz gigante, foto turbulência maybe; • Morte de Tio: Cartas entre Tio e Manoel, Cartaz/folheto/anúncio da festa/missa de aniversário do Padre Tio, fotos do morte do padre; • Sonho com boi: Gravura, ilustração de Ocêlle do boi e representações posteriores, folto de anúncio de bois da região; • Testamento (ajajina) de Padre Tio • Foto de João Gonçalves (barrada ou tampando o rosto de alguma maneira) • Foto do boi.	BOI SANTO: • Chegada de boi: Foto do Boi a ilustração comparativa (sobreposta em papel vegetal ou outro tipo de papel transparente). Foto da comunidade com o boi; • Enfite: Marjedours, fitas na página?, foto do boi enfeitado; • Processões: Ilustrações das procissões com o boi, fotos das procissões com o boi, manchete de jornal; • Florino: Fotos de Florino (com engasgos, com trabalhadores, com gado); • Episódio do ferrete: Imagem do ferro de marcação (feixes de pele amarrada marcada?), foto de Severino com a marcação, foto do boi talvez, gravura/pintura da cena do boi trazendo Severino; • Primeira imagem: Foto do boi depois do acontecimento SEGUNDA MORTE DE TIO: • Fama de Novo Ruadã: Foto de missionários, algo pietístico (que não foto) que demonstre o caráter místico do sítio; • Tiozinho: Artes populares, folhetos, cartilhas, manchetes (?), qualquer coisa que demonstre a fama do boi; • Sacros: Boninho, terço, resíduo: imagens do boi santificado; • Medo dos diabos: Manchetes sobre falta de trabalhadores, charge maybe, fotos de campos desertos, carta de alguém falando de Novo Ruadã como terra prometida; • A Igreja: Foto de bispos, foto de catedrais, algo sobre a luta da igreja contra o catolicismo popular; • Capa: Manchetes de jornal, narrativas contra o sítio, ilustrações/ folhetos/capas de livro demonizando Manoel e o boi; • Traidor: Foto (s?) de João Gonçalves em que seu rosto não aparece, carta de Padre Tio para João, manchete de João vendendo o terreno para Florino; • Os homi: Fotos, jornais e/ou batalhões de policiais, foto do Enrico Gaspar Dutra, carta também? • Invasão: Foto dos habitantes do Sítio, Manoel e o boi, do sítio; • Propaganda de abate • Da do abate: Foto de multidão, foto de Manoel junto ao boi; • Manchetes do desaparecimento do boi e entrada do sacerdote; • Desaparecidos: Cartazes de procura - sítio, manchetes de jornal, pinturas/ilustrações míticas sobre o boi, objetos sacres de Tiozinho;
--	--

Fonte: Elaboração própria na plataforma FigJam.

E assim deu-se início à produção dos artefatos. O que ficou claro ao analisar todos os elementos – narrativa, referências, contexto histórico – foi a necessidade de um contraste visual entre os núcleos, tendo em vista que a pesquisa teórica se pauta na ideia de que os objetos são a representação material da realidade em que estão inseridos. Isso fica claro na diferença da representação de Fortaleza do restante dos núcleos abordados. A capital, que na narrativa – e na realidade da época – é a representação do “progresso” daquele mundo, deveria imputar uma imagem idealizada.

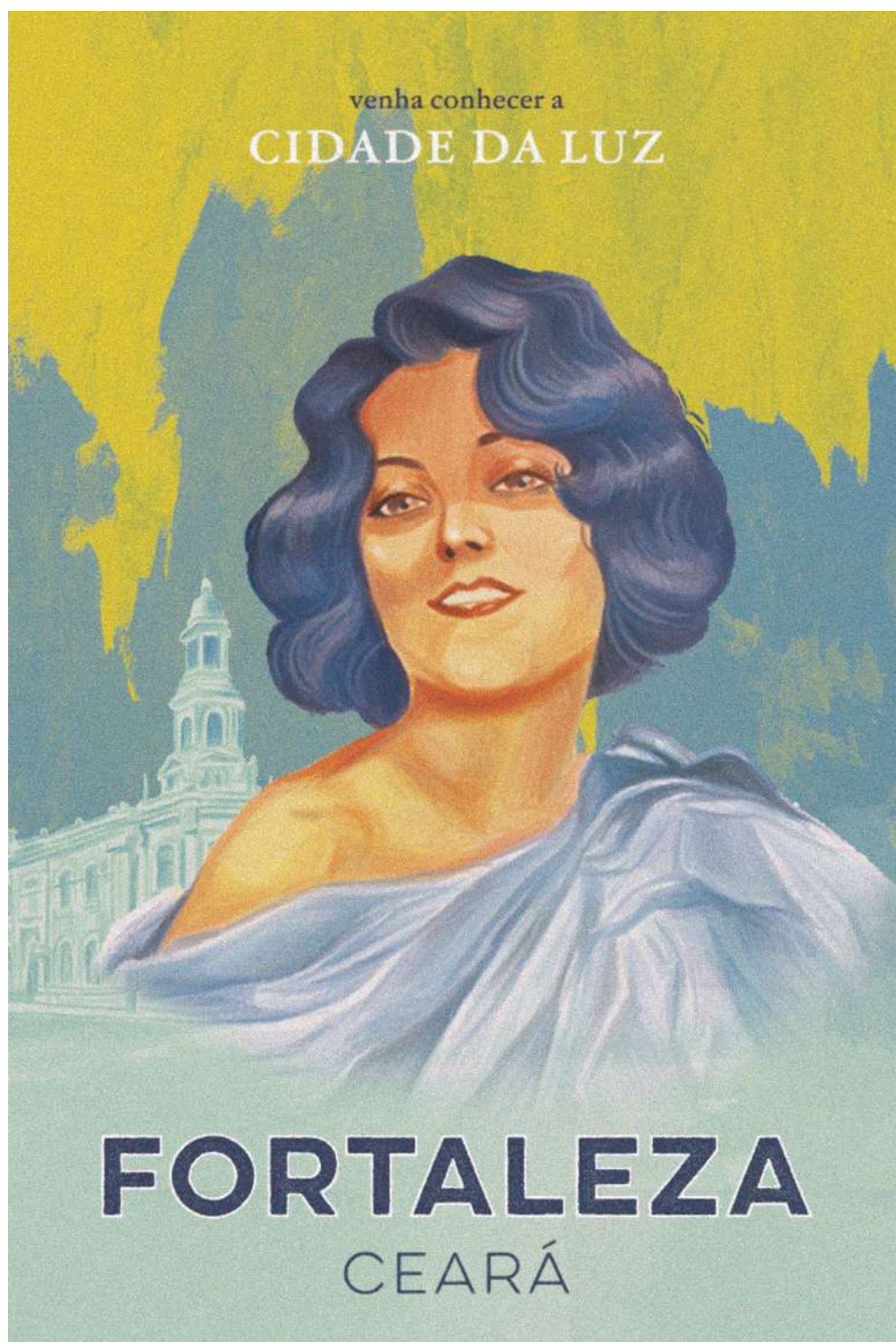
Figura 7: 1934 Rio De Janeiro postcard



Fonte: Flickr.com, 2025

As representações visuais do Brasil da década de 30, seguiam os moldes europeus vigentes na época, como no exemplo dos cartazes que seguem uma Art Deco tardia (Figura 7), na representação das belas mulheres, do progresso e nacionalismo. Fortaleza se pautou muito nos modelos europeus, sobretudo em sua arquitetura, mas também no estilo de vida promovido pelas elites da capital no início do século XX. Representá-la (Figura 8) como uma pequena Europa fazia sentido, visto que – na narrativa criada – o “progresso” da capital cearense era reservado para poucos.

Figura 8: Cartaz de Fortaleza, Ceará.



Fonte: Autoria própria.

Em contrapartida, as representações do “flagelo” – a seca, fome e exploração dos sertanejos – foram feitas, não só pelas fotografias reais, mas por recortes de jornais (Figura 9). Os camponeses cearenses são vistos por picotes de notícias. Dessa forma, o sofrimento dessas pessoas é distanciado, não existe

personalização, são apenas palavras no jornal. As elites da época foram muito bem sucedidas em colocar obstáculos na viagem dos afligidos para Fortaleza, o refúgio dos ricos, deixando que as injustiças existissem apenas nessas notícias de jornal vazias. A visão dos ricos, contaminada por narrativas autocentradas e alienada por camadas sociais, acaba sendo a única que prevalece em grande parte das histórias.

Figura 9: Manchete do jornal Povo Cearense



Fonte: Autoria própria.

Já as representações do beato Manoel Serafim (personagem inspirado em José Lourenço), Padre Tio (personagem inspirado em Padre Cícero), o sítio e o boi milagroso, são apresentadas a partir de objetos e signos religiosos (Figura 10). A herança católica, muito forte no Brasil no início do século XX, modelou grande parte das tradições, crenças populares e superstições da cultura brasileira. Esses signos representam bem as crenças e valores desses personagens, ao mesmo tempo que demonstram suas peculiaridades – em especial do beato e dos fiéis do sítio – em relação à adoração ao boi (Figura 11).

Figura 10: Santinho e cartão com anjo serafim.



Fonte: Autoria própria.

Figura 11: Caderno desenhado, Novo Ruadá.



Fonte: Autoria própria.

A representação do boi como entidade religiosa não é nova, e acontece em diversas culturas. O boi simboliza tanto a fé quanto o “paganismo” se for usada a régua da tradição cristã, que é de onde partem as crenças dos movimentos messiânicos. O boi, que comumente acompanha São Lucas em imagens religiosas, era o mais alto sacrifício no templo de Jerusalém. Em contrapartida, a figura do boi,

como demonstra o episódio bíblico do bezerro dourado, representa o paganismo rejeitado pela igreja (Figura 12). A imagem do touro é ainda associada ao boi Ápis, figura egípcia que simboliza força e fertilidade. A imagem dúbia do boi simboliza ao mesmo tempo o sacro e o pagão, a heresia e o sacrifício de fé, a salvação e a perdição daquelas pessoas.

Figura 12: Amuletos do Boi.



Fonte: Composição própria.

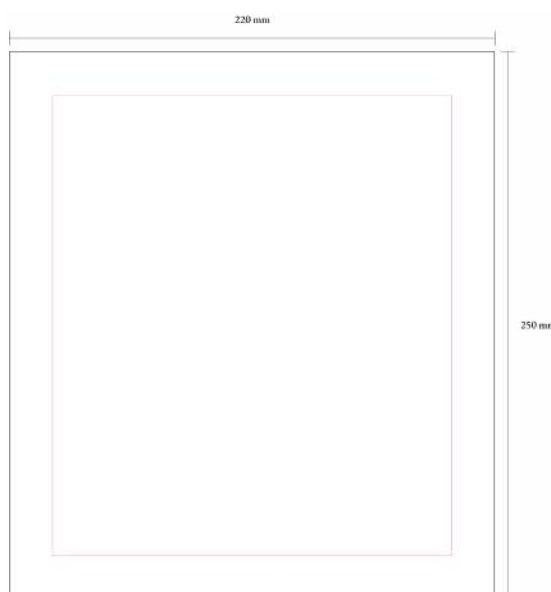
Além dos objetos representativos dos núcleos temáticos da narrativa, foram produzidos também artefatos como cartazes, embalagens, mapas, cartas, documentos, cartões postais, entre outros elementos que estabelecem o mundo em que a história opera. A produção de objetos cotidianos busca materializar o mundo na sua forma mais comum, na maneira como se auto representa. É importante salientar que a confecção dos objetos não buscou uma replicação histórica fiel dos artefatos da época, mas sim a de fazer um conjunto de elementos que obedecessem apenas às regras da narrativa proposta. O objetivo foi fazer o recorte desse mundo que existe apenas no livro – apesar de sua forte base na realidade – e torná-lo o mais vivo possível. Ao todo foram produzidos 62 artefatos, de variadas complexidades, para a composição do livro.

4. O LIVRO

O projeto editorial teve, desde o início, o objetivo de valorizar as qualidades dos objetos representados, potencializar suas narrativas e possibilitar uma experiência concisa através da interação com o livro. Para esse desenvolvimento, foi necessário elencar as prioridades entre os elementos presentes no livro, para assim tomar as decisões gráficas de execução da diagramação e montagem. O livro é acima de tudo, pictórico, ou seja, se apoia quase que inteiramente nas imagens que apresenta. Felizmente, além dos artefatos produzidos para a narrativa fez-se também uma curadoria de fotos relacionadas à história. Uma gama de registros foi encontrada para dar suporte não só aos objetos simbólicos, mas ao conteúdo escrito do livro.

Com isso, o livro ficou fortemente baseado na apresentação das imagens, para além do conteúdo escrito. Os artefatos funcionam como os representantes simbólicos da narrativa descrita, e as fotos pintam a ambientação da época, e do mundo “construído”. Por isso foi necessário pensar em uma composição editorial feita para as imagens. A primeira decisão foi a de trabalhar com uma dimensão grande para o livro. Foram feitos testes, com páginas quadradas, de 200 mm a 300 mm de altura. Por fim, optou-se por uma dimensão intermediária, de 250 mm de altura e 220 mm de largura (Figura 13).

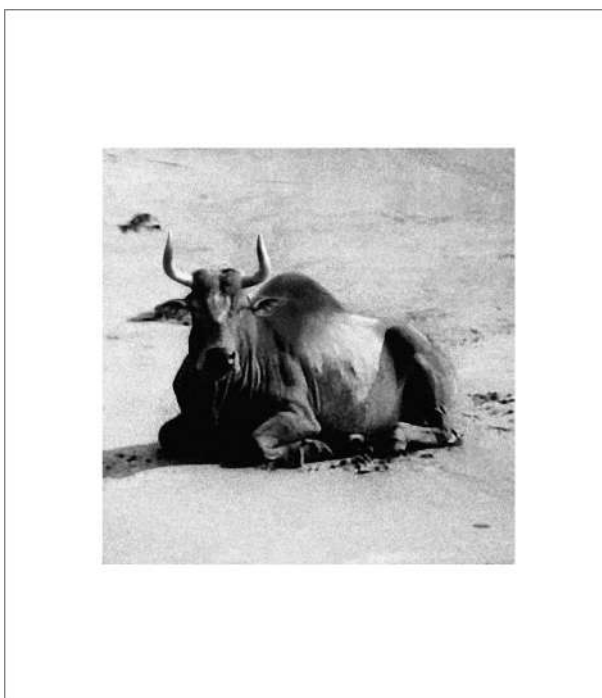
Figura 13: Dimensão da Página.



Fonte: Autoria própria.

Em relação à composição das páginas, os três elementos tiveram de ser pensados separadamente. As fotos e os artefatos foram abordados de maneira diferente. A fotografia, o registro estático do tempo, deveria ser representada justamente dessa forma, como a captura de um cenário, enquanto os artefatos são os elementos vivos da trama. Todas as fotografias receberam o mesmo tratamento, em preto e branco com alto contraste, quadrados e retângulos estáticos na página, emoldurados no decorrer da diagramação (Figura 14).

Figura 14:: Exemplo de foto na página.



Fonte: Autoria própria.

Em contrapartida, os artefatos foram representados como objetos acessíveis, sem nenhum tipo de moldura, vistos de cima, dispostos na página como em uma mesa, quase tocáveis. Os artefatos são representados com cor, livres na página, em contraste com a rigidez das fotos (Figura 15).

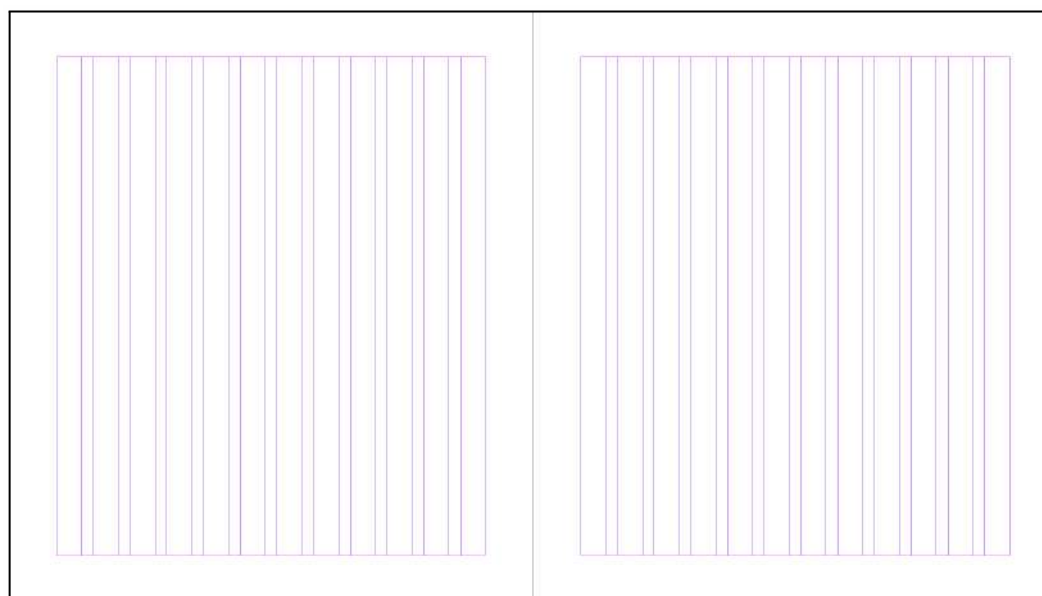
Figura 15: Exemplo de spread com artefatos.



Fonte: Autoria própria.

Em relação ao grid, optou-se por uma divisão em 12 colunas (Figura 16), criando um dinamismo maior na página, de maneira que possa ser utilizada de diferentes maneiras, tanto para a mancha textual quanto para disposição das imagens.

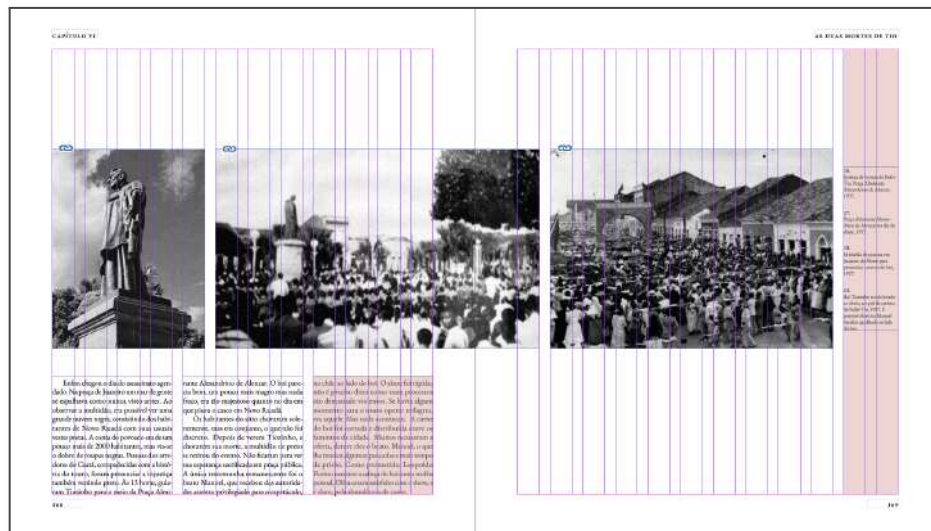
Figura 16: Grid do livro.



Fonte: Autoria própria.

Sobre a mancha de texto, definiu-se que cada caixa de texto corrido seria diagramada em quatro colunas das doze da unidade de página, com a ressalva de que as últimas duas colunas – da página da direita – de todos os spreads, estão reservadas para as legendas das imagens do spread (Figura 17).

Figura 17: Spread, texto, foto e legendas



Fonte: Autoria própria.

A tipografia escolhida para o livro foi a EB Garamond (Figura 18), que reproduz a tradicional fonte humanista de Claude Garamond com precisão. Essa família tipográfica foi utilizada quase que exclusivamente nas demais informações textuais, como texto corrido, legendas e títulos. A única exceção foi a utilização da tipografia Archetype nas capitulares (Figura 19) dos primeiros parágrafos no início de cada capítulo.

Figura 18: EB Garamond.

EB Garamond

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat.

Fonte: Autoria própria.

Figura 19: Capitular, fonte Archetype.

O ano de 1931 passou em seca, os trabalhadores da terra de vários estados do Nordeste brasileiro contavam com o inverno, ansiando pela chuva que nunca chegou. Em 1932 começaram as migrações. As estradas do Sertão enchiam-se de de flagelados, que se juntavam em grupos nas viagens incertas.

Fonte: Composição própria.

A escolha da Garamond se deu pela necessidade de uma tipografia “transparente”, de maneira que o conteúdo fosse priorizado em detrimento da forma do tipo. O projeto, que já se utiliza de decisões gráficas tão diversas, pode optar por uma fonte clássica, sofisticada e discreta. Além disso, a escolha de uma fonte serifada segue as decisões narrativas do livro, que conta uma história que se passa no passado, pautada por temas religiosos, ou seja, o formato tradicional da Garamond atende aos requisitos estilísticos do projeto.

A escolha da Archetype para as capitulares se deu por uma necessidade de ornamentação – mesmo que discreta – que incorpora as características estéticas da narrativa, com esse aspecto antigo, impreciso e desgastado. Para o tamanho do corpo de texto optou-se por 10 pontos, enquanto para as legendas foi utilizado o tamanho de 7 pontos. Apesar da diagramação tradicional, algumas experimentações foram feitas em relação ao sentido de leitura da página. Como foi dito anteriormente, a composição do livro busca priorizar a visualização das imagens, e dessa forma buscou-se aproveitar de todo o espaço da página e dos spreads em geral para promover essa visualização.

Figura 20: Spreads com mudança de sentido



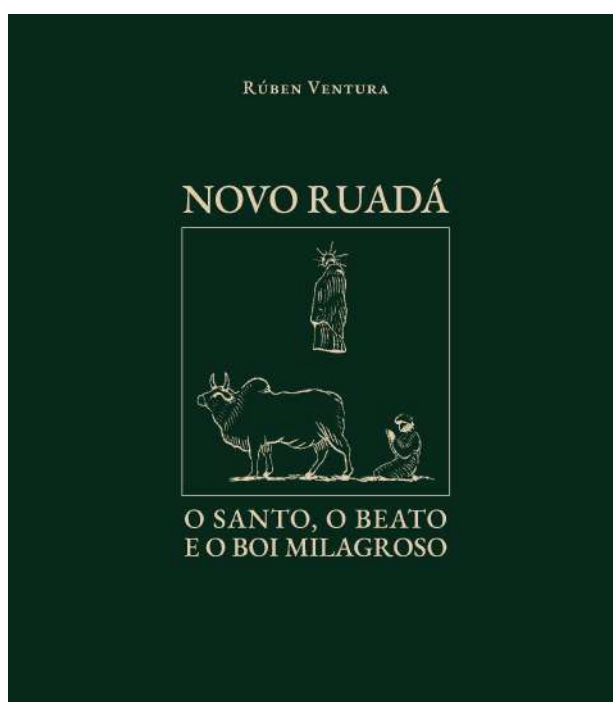
Fonte: Autoria própria.

A escolha da mudança no sentido (Figura 20) da leitura melhora a visualização da imagem, mas para muito além disso, transforma o livro em um artefato manuseável, algo que deve ser usado, virado e observado com cautela. Para compreender a história e se permitir entrar na realidade apresentada, é necessário dar a atenção devida a cada detalhe.

4.1. NOVO RUADÁ: O SANTO, O BEATO E O BOI MILAGROSO

Este capítulo apresenta o resultado final do projeto proposto. Serão apresentadas as principais páginas e padrões desenvolvidos para o projeto editorial. O livro se chama "Novo Ruadá: O santo, o beato e o boi milagroso". O título busca evocar a noção de uma trindade formada pelas "santidades" da narrativa, encarnadas nos três personagens centrais. A capa (Figura 21) tem uma composição quase tradicional, composta por uma gravura simples das figuras espacializadas em um triângulo e emolduradas ao centro. A escolha pelo uso de linhas e diminuição de elementos complexos na composição, que é quase lisa, busca fazer referência a modelos de capa antigos, como as de livros sagrados.

Figura 21: Capa do livro.



Fonte: Autoria própria.

A quarta capa (Figura 22) traz um texto usado na história, e inspirado em um trecho do livro de Rui Facó, "Cangaceiros e Fanáticos", publicado em 1965. No livro, o autor narra a injustiça da chacina que ocorreu no Caldeirão de Santa Cruz, e explica a causa de violências como essa partindo do problema do monopólio de terras e concentração de renda. Nesse trecho específico, Rui descreve – com base em testemunhas oculares – o aspecto do sítio antes de sofrer a violência policial. O

texto de Facó fala especificamente da comunidade real liderada por Zé Lourenço, e por isso foi reinterpretada para caber na narrativa de Novo Ruadá.

Não eram mandriões que o seguiam, eram trabalhadores como ele. Numa terra árida, cavaram reservatórios de água, levantaram barragens, canalizaram riachos, irrigaram o solo que antes se provara infrutífero. Lançaram as sementes, e os arbustos cresceram, cresceram as árvores. Em alguns anos o sítio não era o mesmo entregue por Padre Sebastião. Existiam plantios de algodão, milho, arroz, feijão, mandioca e cana-de-açúcar. As roupas que vestiam eram confeccionadas com algodão plantado, tratado, colhido, tecido e tingido pelos próprios moradores. Existia até mesmo um engenho para fabricação de rapadura. Era o paraíso. (Reinterpretação de Facó, 1965)

Figura 22: Quarta capa do livro



Fonte: Autoria própria.

Ao todo foram feitos 7 capítulos (Figura 23), divididos em parte 1 (a contextualização) e parte 2 (que aborda o sítio e o boi). Os capítulos da parte 1 foram nomeados da seguinte forma: “O palacete flácido de Plácido”, “7 infernos do bigode e pernas”, “Peixe-boi com alma de cobra” e “O paraíso do cego peregrino”. E

para os capítulos da parte 2, temos: “A chegada do rei ruminante”, “Os ermos pastos do boi santo” e “As duas mortes de Tio”. Ao todo, o livro tem 182 páginas.

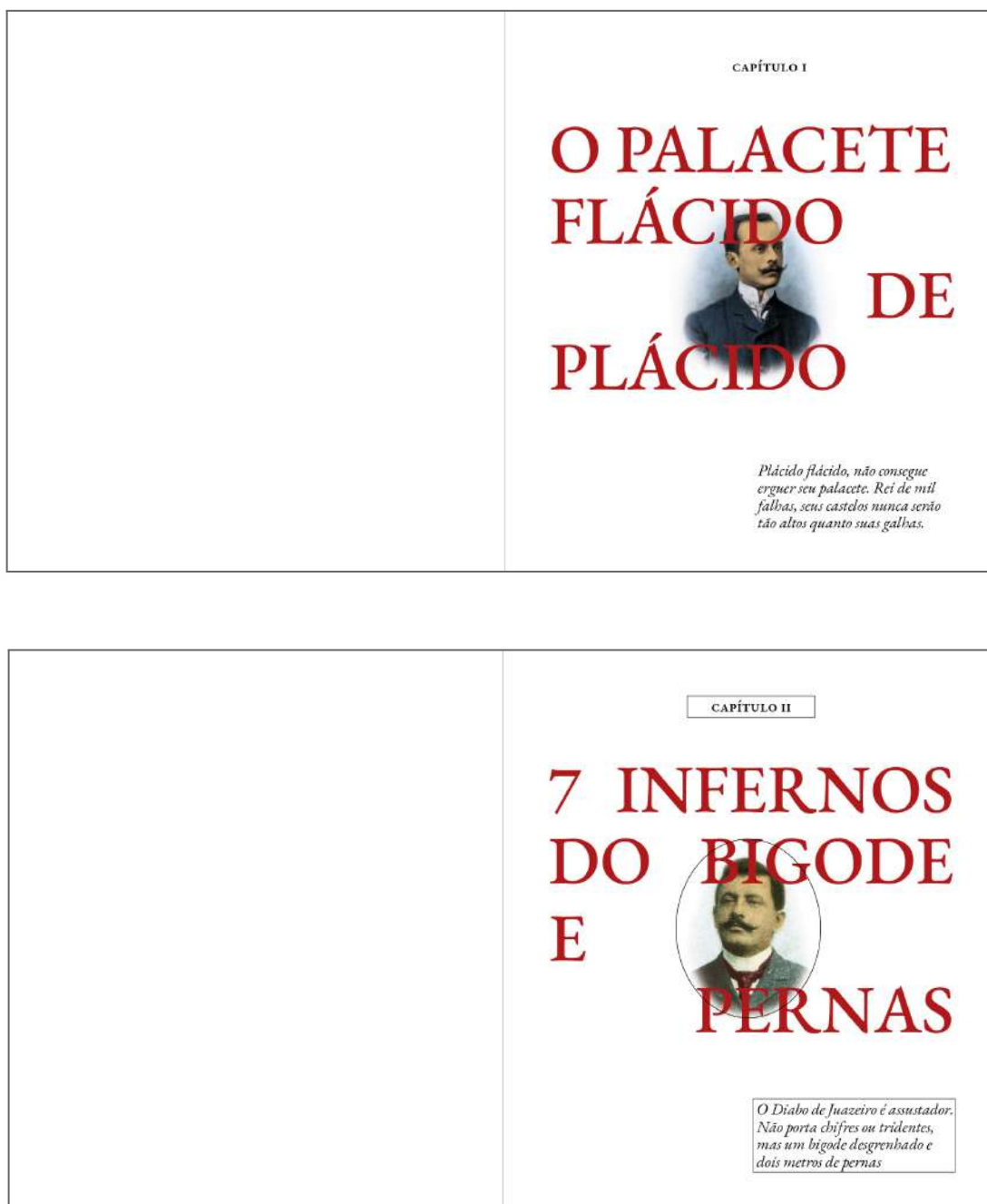
Figura 23: Spread sumário

SUMÁRIO	
INTRODUÇÃO	
PART I	
O PALACETE FLÁCIDO DE PLÁCIDO	09
7 INFERNOS DO BIGODE E PERNAS	37
PEIXE-BOI COM ALMA DE COBRA	55
O PARAÍSO DO CEGO PEREGRINO	71
PART II	
A CHEGADA DO REI RUMINANTE	99
OS ERMOS PASTOS DO BOI SANTO	121
AS DUAS MORTES DE TIO	139

Fonte: Autoria própria.

Foi construído um padrão para as aberturas de capítulo (Figura 24), mesclando signos tradicionais e experimentações com fonte e proporção. Apesar da qualidade clássica e discreta da EB Garamond, optou-se por experimentações com a disposição e tamanho dos títulos. Isso foi feito com o intuito de pontuar as aberturas de capítulo de maneira gráfica e impactante, se aproveitando bem da dimensão da página. Em cada capítulo, um novo personagem – importante para a trama – é apresentado. Pensando nisso, decidiu-se por dividir os capítulos por personagem. Em toda abertura, o retrato da principal figura do capítulo vai ao centro, fazendo uma composição junto do título. Além desses elementos, foi adicionada a informação de capítulo e um pequeno texto na parte de baixo, funcionando como um epígrafe.

Figura 24: Aberturas de capítulo.

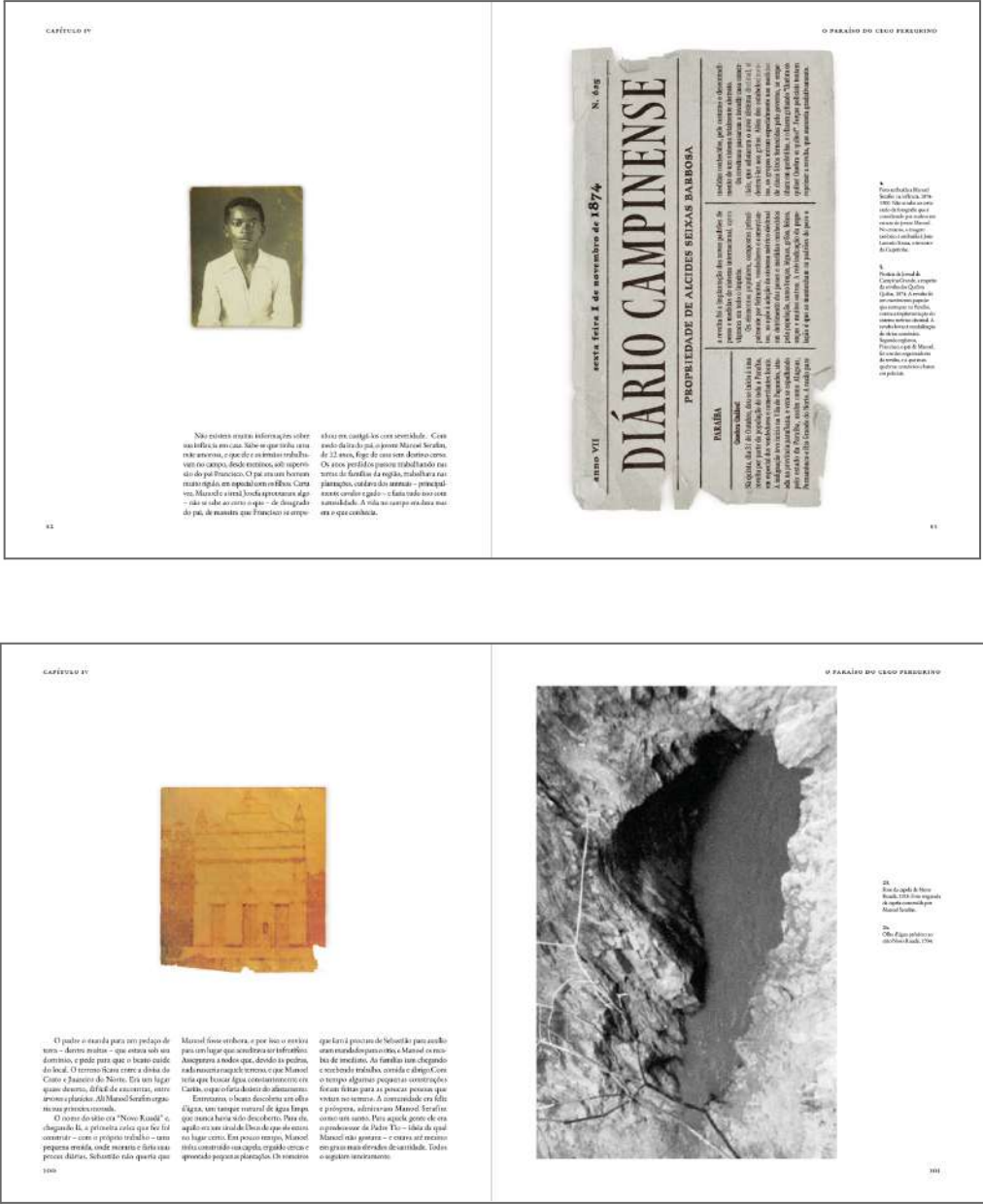


Fonte: Autoria própria.

A diagramação das páginas de conteúdo (Figura 25) seguiu uma direção bem tradicional em relação ao texto. Apesar da riqueza de imagens e do grande número de elementos do livro, a diagramação priorizou a valorização dos artefatos, dando a eles muito espaço. Prezou-se pelas áreas em branco, tanto para as camadas escritas quanto para as figurativas, sem amontoar os conteúdos em uma só página ou spread. À vista disso, definiu-se a disposição do texto

preferencialmente na parte de baixo da página, deixando as maiores áreas para disposição dos artefatos, e das fotos. A marcação temporal é também um elemento importante para compreensão da narrativa em sua completude. Assim, optou-se por indicar o passar dos anos para facilitar a localização no tempo e espaço da história de maneira pontual.

Figura 25: Diagramação dos capítulos.

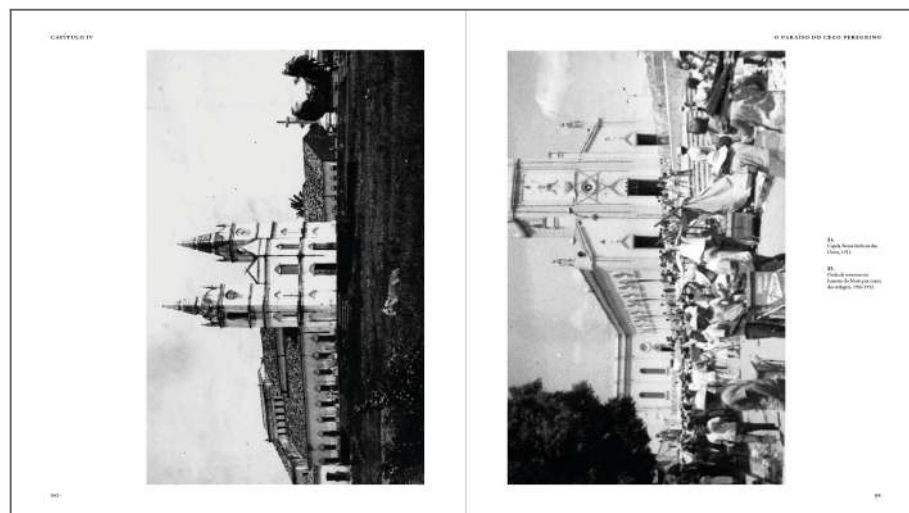




Fonte: Autoria própria.

Como observado, a mudança no sentido de parte dos elementos foi bastante utilizada no decorrer da diagramação. Esse recurso foi se incorporando à navegação principalmente na disposição das fotografias (Figura 26). É importante salientar que grande parte das imagens usadas no livro são registros reais dos acontecimentos do sítio Caldeirão e Baixa Dantas, encontrados em acervos e plataformas especializadas na história do Ceará. Apesar das diferenças fundamentais na narrativa contada no livro, ela é essencialmente uma representação desses episódios. Muitas das fotos utilizadas para representar os personagens, em especial Manoel Serafim e Padre Sebastião, são também os registros reais das pessoas que inspiraram sua criação, no caso Padre Cícero e o beato Zé Lourenço.

Figura 26: Disposição das fotografias.

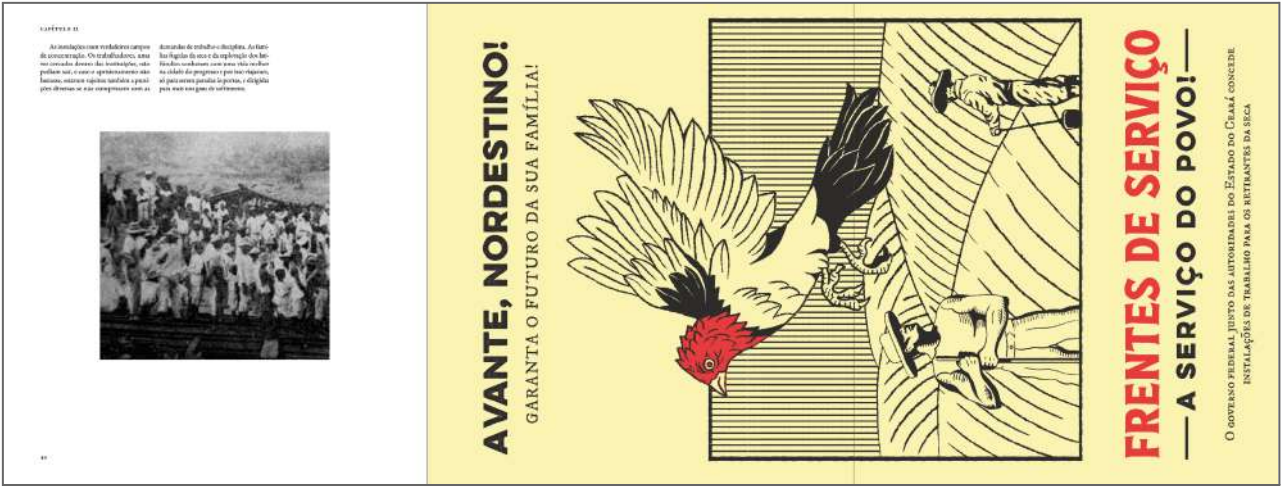




Fonte: Autoria própria.

Além disso, foram introduzidas no decorrer do livro pequenas experimentações (Figura 28 a 31), com o objetivo de potencializar a interação com o objeto, e assim, dar substância à narrativa criada. Algumas páginas “sanfona”, transparências e objetos avulsos reforçam a ideia do artefato como insumo narrativo.

Figura 28: Página Sanfonada.



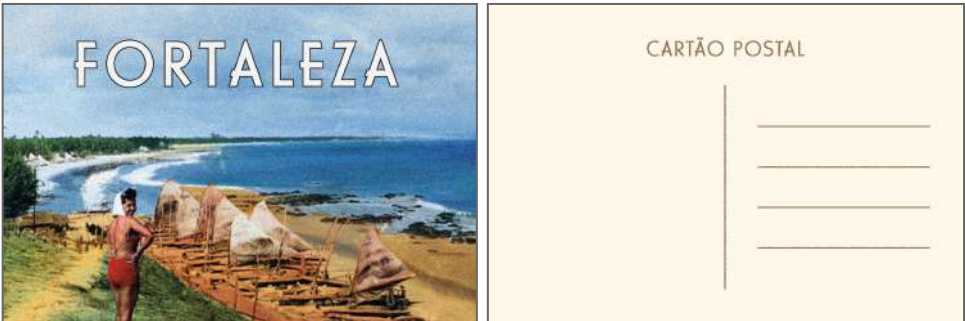
Fonte: Autoria própria.

Figura 29: Bilhete de trem.



Fonte: Autoria própria.

Figura 30: Postal Fortaleza



Fonte: Autoria própria.

Figura 31: Santinho



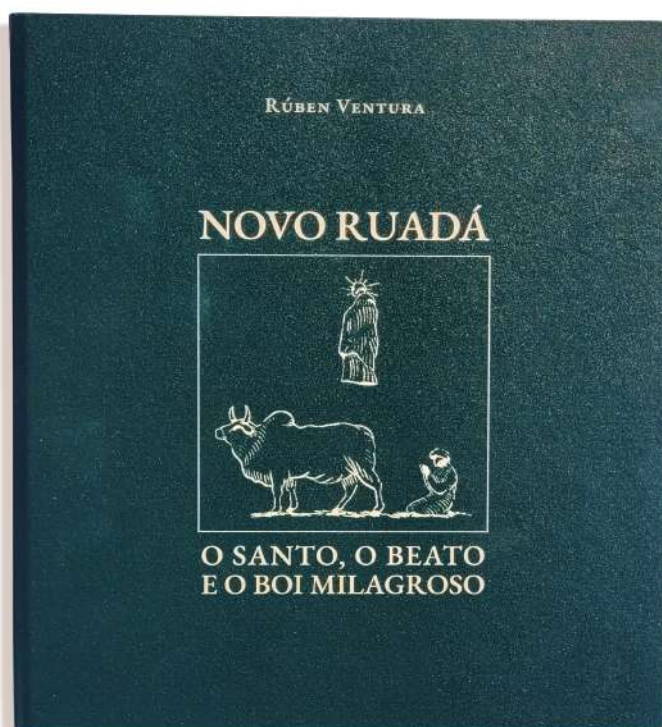
Fonte: Autoria própria.

O livro produzido é, ao mesmo tempo, uma investigação arqueológica, um álbum de memórias e uma coleção de objetos. A criação desse pequeno mundo foi feita através dos diversos elementos que compõem o projeto, tanto os textos, imagens e fotos, mas sobretudo os artefatos produzidos. Os objetos são representantes materiais da realidade em que estão inseridos, eles reproduzem a cultura, os valores e desejos das pessoas que o produzem. A criação do mundo de Novo Ruadá, apesar de muito bem apoiada por textos e fotos, é feita principalmente pela apresentação dos objetos que produziu. São os artefatos que populam a história, pois eles têm intenção, foram feitos por pessoas que, mesmo fantasiosas, os deram razão e significado. As camadas sociais, crenças religiosas, preconceitos, privilégios, são todos materializados na narrativa.

4.1.1. Protótipo do livro

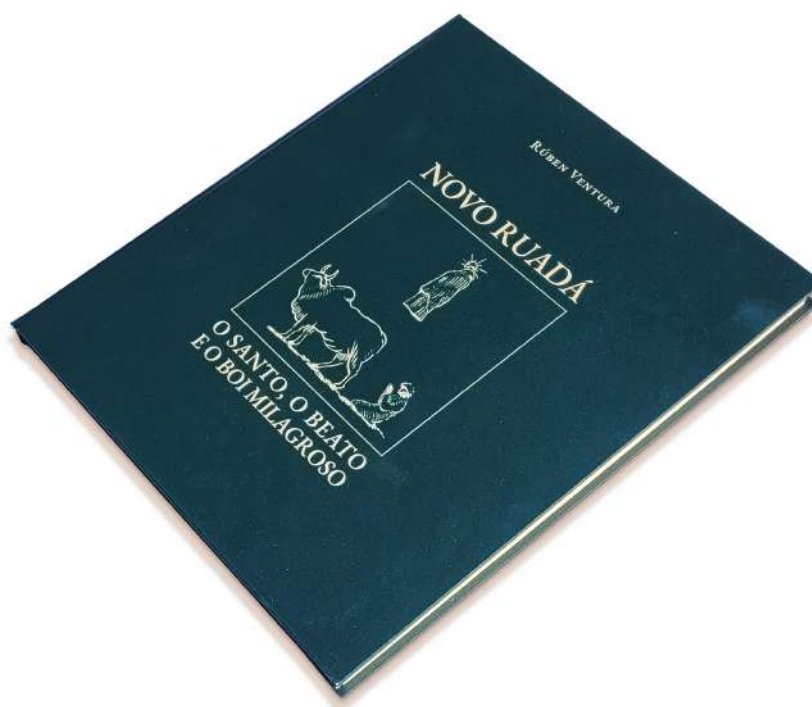
O livro foi feito com acabamento brochura, e capa dura. O miolo foi todo impresso em papel pólen 80 gramas, com exceção de duas páginas em papel vegetal. Foram feitas algumas experimentações, duas páginas “sanfonadas”, e duas páginas com transparência – em papel vegetal –, além de cinco impressões avulsas feitas em papel Naturele. Ao todo, o livro ficou com 188 páginas.

Figura 32: Capa física do livro



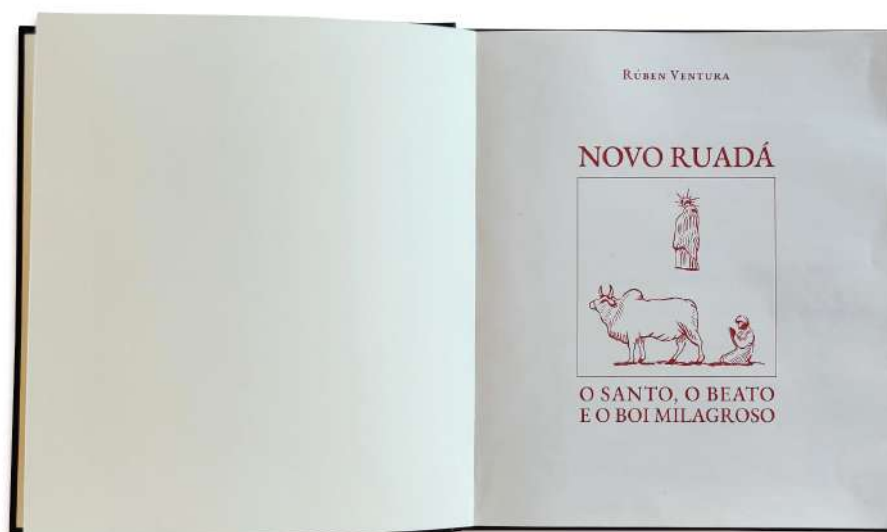
Fonte: Autoria própria.

Figura 33: Capa física do livro em perspectiva



Fonte: Autoria própria.

Figura 34: Folha de rosto



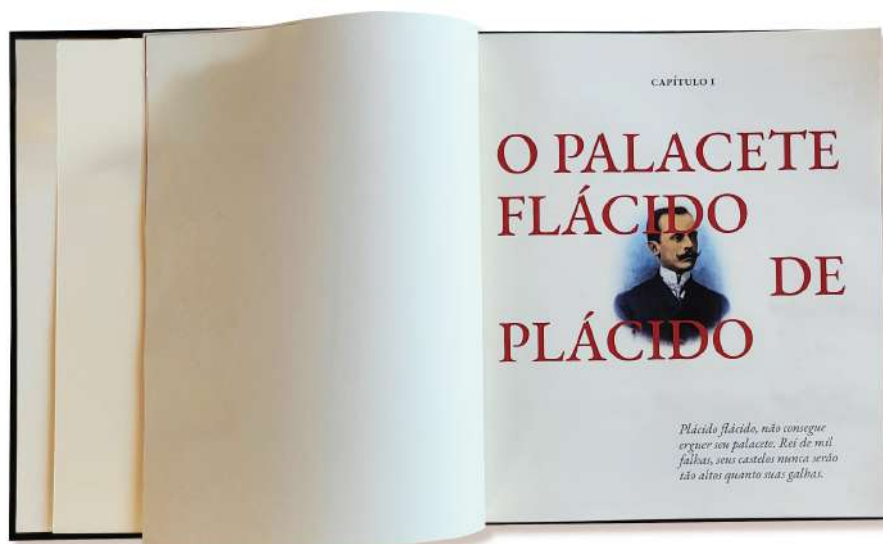
Fonte: Autoria própria.

Figura 35: Divisão da “Parte I” do livro



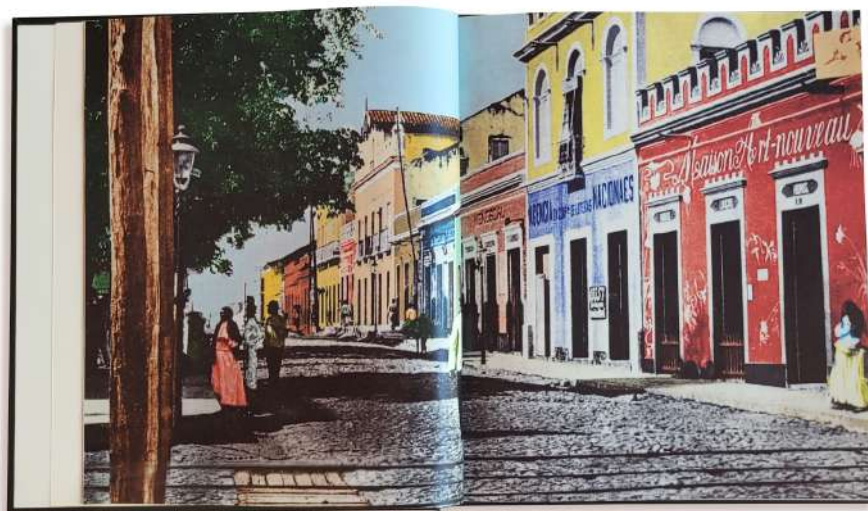
Fonte: Autoria própria.

Figura 36: Abertura do primeiro capítulo



Fonte: Autoria própria.

Figura 37: Imagem em todo o spread



Fonte: Autoria própria.

Figura 38: Cartaz de Fortaleza



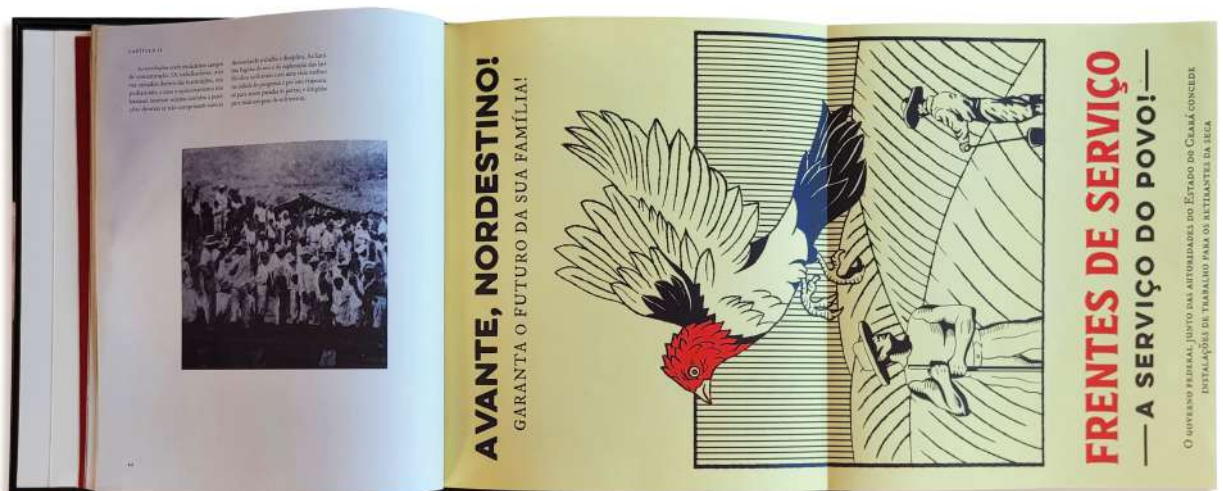
Fonte: Autoria própria.

Figura 39: Spread com artefato e fotografia



Fonte: Autoria própria.

Figura 40: Spread com página "sanfona"



Fonte: Autoria própria.

Figura 41: Spread com página vegetal



Fonte: Autoria própria.

Figura 42: Disposição de artefatos



Fonte: Autoria própria.

4.2 VISUALIZAÇÃO DO LIVRO

O Código QR para visualização do miolo do livro pode ser acessado pela figura 32. Na figura 33 estão dispostos os artefatos produzidos fora do livro.

Figura 43: Código QR para documento do miolo do livro.



Fonte: Autoria própria.

Figura 44: Código QR para visualização dos artefatos de fora do livro.



Fonte: Autoria própria.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto em questão se fundamentou no argumento de que os artefatos contêm narrativas próprias capazes de transformar o sujeito, na maneira que vê o mundo e a si mesmo, e que o Design como agente de criação e significação de objetos é também responsável por essa transformação. Os objetos – representantes máximos da paisagem artificial do mundo – constroem a realidade, e se ocupar na idealização e materialização de artefatos também é uma maneira de construir o mundo. E o que é a atividade do designer senão a de construir o mundo.

Os objetos fabricados e utilizados por pessoas, conjunto de pessoas, sociedades e culturas, acabam por incorporá-las, operando muitas vezes como seus suplentes. As investigações de cultura material e memória gráfica se apoiam justamente nisso, na abordagem dos objetos como substitutos das pessoas, sociedades e civilizações que não podem mais falar por si só. Suas histórias estão em função do resgate de seus objetos. No fim das contas, os indivíduos são as coisas que deixam para trás.

Os artefatos do cotidiano são os elos materiais das pessoas com o seu espaço, sua cultura e sua realidade. Mais do que isso, são os elos materiais de pessoas com outras pessoas. Os itens prestigiados, guardados a sete chaves, passados de geração a geração são fragmentos de identidades, valores e visões de mundo. A realidade é feita pelo conjunto de elementos que a compõem, e os objetos são exatamente isso.

À vista disso, o projeto em questão foi proposto com o objetivo de exemplificar o valor dos artefatos como parte indispensável dos indivíduos e de sua humanidade. O objetivo do projeto foi também possibilitar a construção de uma experiência de apercepção por intermédio da interação com os artefatos. Para isso buscou-se, pelo uso de narrativas e signos, construir uma experiência que vai além do terreno conhecido. Se a realidade é construída pelo conjunto de objetos que a compõe, é possível – por intermédio da atividade do Design – fabricar uma nova realidade pela construção de artefatos carregados narrativamente.

O livro “Novo Ruadá: O santo, o beato e o boi milagroso” foi a resposta projetada para as questões levantadas pela pesquisa. O desenvolvimento do mundo – ou do recorte de mundo – retratado no livro se deu pela justaposição de diversos

fatores, como a forte base histórica, uma narrativa engajante, a replicação de signos e conceitos da época, entre outros elementos. No entanto, a materialização desse Sítio, local que existe apenas no campo ilusório das ideias, foi trazida à vida pela construção dos artefatos que o compõem.

A realidade fabricada do livro foi possível pelo desenvolvimento dessas pequenas provas que corroboram com a versão dos fatos apresentada na trama. Interagir com o livro, com a história e os artefatos "resgatados" de Novo Ruadá, possibilita um transporte para o sítio de Manoel Serafim. A história, totalmente fabricada pelo uso de artifícios e signos conhecidos, faz com que a realidade do beato cego e do boi santo seja perfeitamente crível, ou quase. Se deixar levar pelos objetos, legendas, pequenas histórias e detalhes escondidos faz com que o sítio Novo Ruadá, apesar de fictício, se torne real mesmo que por alguns segundos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. **Dialética Do Esclarecimento**. Alemanha, 1947.

ANDRADE, Joaquim; DAMAZIO, Vera; LESHKO, Nadia; LIMA, Edna. **Memória Gráfica Brasileira: Notícias De Um Campo Em Construção**. Gramado, 2014.

ANDRADE, Silvana. **Caldeirão, resíduos do medivo na guerra dos beatos**. Fortaleza, 2009.

ARALDI, Clademir; CÔRREA, Paulo. **A Dialética Em Karl Marx: O “Fetiche” Da Mercadoria**. Pelotas, 2015.

ASSMAN, Jan. **Collective Memory and cultural identity**. Frankfurt, 1995.

ATKINS, Annie. **Fake love letters, forged telegrams and prison escape maps: Designing Graphic Props for Filmmaking**. Dublin, 2020.

BAUDRILLARD, Jean. **O sistema de objetos**. França, 1968.

BEAUDRY, Mary; COOK, Lauren; MROZOWSKI, Stephen. **Artefatos E Vozes Ativas: Cultura Material Como Discurso Social**. [s.l], 2007.

BRAGA, Marcos; FARIAS, Priscilla. **Dez ensaios sobre memória gráfica**. São Paulo, 2018.

CAMPELLO, Silvio, VERISSIMO, Bruno. **Memória Gráfica de Pernambuco: Luís Jardim sob a ótica do design da informação**. Pernambuco, 2019.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo, 2011.

CARDOSO, Rafael. **Design, cultura material e o fetichismo dos objetos**. Rio de Janeiro, 1998.

CERVINI, Esther. **A casa-ambiente**. Anotações sobre arquitetura e psicanálise de Winnicott. [s.l], 1998.

CICCONE, Soraia Dias. **Criatividade Na Obra De D. W. Winnicott**. PUC-Campinas, 2013.

COSTA, Patrícia; PICHIONNI, Marta; SILVA, Nilce. **Sociedade de consumo: é possível ser criativo?** Reflexões sobre a relação entre criatividade e consumo à luz de D. W. Winnicott. Vitória da Conquista, 2008.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly; ROCHBERG-HALTON, Eugene. **The meaning of things: domestic symbols and the self**. Inglaterra, 1981.

DAMAZIO, Vera. **Design e emoção: alguns pensamentos sobre artefatos de memória**. Paraná, 2006.

DIAS, Elsa Oliveira. **A teoria winnicottiana do amadurecimento como guia da prática clínica**. São Paulo, 2008.

FACÓ, Rui. **Cangaceiros e Fanáticos**. Rio de Janeiro, 1965.

FARIAS, Priscilla. **Estudos sobre tipografia: letras, memória gráfica e paisagens tipográficas**. São Paulo, 2016.

FIDALGO, António; GRADIM, Anabela. **Manual de Semiótica**. Portugal, 2004.

FONSECA, Letícia. **Memória Gráfica Brasileira**. Espírito Santo, 2021.

FORTUNA, Tânia. **Vida e Morte do brincar**. Rio Grande do Sul, 2001.

HAN, Byung-Chul. **Psicopolítica - O neoliberalismo e as novas técnicas do poder**. [s.l], 2014.

JÚNIOR, Antônio; NETO, Clóvis; Schramm, Solange. **Museu de território dos campos de concentração no ceará**. Fortaleza, 2019.

Kanashiro, Anne. **Criatividade E Sagrado**: Reflexões Entre Conceitos Teóricos De Psicanálise De Donald Woods Winnicott E De Fenomenologia Da Religião. São Paulo, 2019.

KARIRI, Marleide. **Barãbarã: Sutú aybi ybá ande Radar/ Árvore da vida e do mundo**. Bahia, 2021.

KLAUTAU, Perla; SALDANHA, Maria Teresa. **Articulações entre Winnicott e Bachelard**: a casa como símbolo de confiança. CPRJ, Rio de Janeiro, 2021.

MÂNGIA, Elizabeth. **Alienação e trabalho**. São Paulo, 2003.

MARQUES, José; MIRANDA-MORAES, Rodrigo; SOUSA, Daniela. **‘Ruptura’ Descontínua**: O Papel da cultura como instituição na ausência do objeto transicional na fase adulta. FURG, Rio Grande, 2023.

MARTINS, Aldemir. **Em busca de uma memória gráfica**. Pernambuco, 2024.

MARX, Karl. **Manuscritos econômico e filosóficos**. União Soviética, 1932.

MATTOS, Carmen. **A abordagem etnográfica na investigação científica**. Rio de Janeiro, 2011.

MELO, Desirée; MELO, Venise. **Uma introdução à semiótica peirceana**. Paraná, 2015.

MILLER, Daniel. **Troços, trechos e coisas**: estudos antropológicos sobre a cultura material. Cambridge, 2013.

MILLER, T.O. **Considerações sobre a tecnologia**: quando é um artefato? Rio Grande do Norte, 2012.

MIZRAHI, Beatriz. **Foucault e Winnicott: a vida criativa como contraponto ao biopoder**. PUC - Rio, 2018.

MOLES, Abraham. **Teoria dos objetos**. Rio de Janeiro, 1981.

MOLES, Abraham. **O Kitsch: A arte da felicidade**. Belo Horizonte, 1994.

MORRIS, Charles. **Fundamentos da Teoria dos Signos**. [s.l.], 1938.

NORA, Pierre. **Entre memória e história: A problemática dos lugares**. França, 1993.

NÖTH, Winfred; SANTAELLA, Lucia. **Introdução à Semiótica**. São Paulo, 2017.

PACHECO, Aretha. **O Caldeirão Da Santa Cruz Do Deserto: Diálogos entre literatura, história e memória**. São Cristovão, 2013.

PEIRCE, Charles. **Semiótica**. Tradução de José Teixeira Coelho Neto. São Paulo, 2005.

QUELUZ, Marilda. **Design e cultura: outros olhares**. Paraná, 2020.

RAMOS, Francisco. **A peleja do tempo nas memórias do Caldeirão**. Chapecó, 2005.

RAMOS, Francisco. **A Santa Cruz Do Deserto: Memórias Do Caldeirão**. São Paulo, 1998.

RAMOS, Francisco. **Objetos do Caldeirão: museu, memória e cultura material**. Rio de Janeiro, 2011.

RIOS, Kênia. **Campos de Concentração no Ceará: Isolamento e poder na seca de 1932**. Fortaleza, 2001.

SANTOS, Samarkandra. **Caldeirão de Cláudio Aguiar: o narrador se faz memória de um povo.** Fortaleza, 2006.

SUDJIC, Deyan. **A Linguagem das coisas.** Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.

TINOCO, Giovanna. **O viver criativo como resistência ao sofrimento produzido na Contemporaneidade: Um Retorno A Winnicott.** São Paulo, 2022.

TWYMAN, Michael. **The Long-Term Significance of Printed Ephemera.** [s.l.], 2008

WINNICOTT, Donald. **O brincar e a realidade.** Rio de Janeiro: Imago, 1971.

WINNICOTT, Donald. **Tudo começa em casa.** São Paulo, 1999.