



UFPE

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

CAMPUS DO AGRESTE

NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO

CURSO DE DESIGN

MARIA CLARA LEITE SILVA GOMES

Lembro e Vivo Sanharó: criação de uma família iconográfica inspirada na memória coletiva e afetiva sanharoense

Caruaru

2021

MARIA CLARA LEITE SILVA GOMES

Lembro e Vivo Sanharó: criação de uma família iconográfica inspirada na memória coletiva e afetiva sanharoense

Projeto de Graduação em Design apresentado ao Curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco, Campus do Agreste, como requisito para obtenção do título de bacharel em Design.

Orientador: Prof^a. Dr^a. Camila Brito de Vasconcelos

Caruaru

2021

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

Leite Silva Gomes, Maria Clara .

Lembro e Vivo Sanharó: criação de uma família iconográfica inspirada na memória coletiva e afetiva sanharoense / Maria Clara Leite Silva Gomes. - Caruaru, 2021.

108 : il., tab.

Orientador(a): Camila Brito de Vasconcelos

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design - Bacharelado, 2021.

Inclui referências, apêndices.

1. Design. 2. Iconografia. 3. Memória Gráfica. 4. Sanharó. I. Brito de Vasconcelos, Camila. (Orientação). II. Título.

040 CDD (22.ed.)

MARIA CLARA LEITE SILVA GOMES

Lembro e Vivo Sanharó: criação de uma família iconográfica inspirada na memória coletiva e afetiva sanharoense

Projeto de Graduação em Design apresentado ao Curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco, Campus do Agreste, como requisito para obtenção do título de bacharel em Design.

Aprovado em: 15/12/2021.

BANCA EXAMINADORA

Prof^a Dr^a Camila Brito de Vasconcelos
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^a Dr^a Maria de Fátima Waechter Finizola
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^a Dr^a Fernanda Guimaraes Goulart
Universidade Federal de Minas Gerais

“Para todas as memórias, que um
dia foram feitas por pessoas.”

Maria Clara Leite

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais que nunca medem esforços para apoiar minha caminhada de vida. Mamãe, papai, amo vocês. Grata por me ensinarem tanto. Vou ser sempre de vocês, meus caminhos também são os seus e peço que confiem na sua criação.

Agradeço à minha irmã Caroline, Kaka, por sempre estar ao meu lado, segurando minha mão com força. Que nosso laço de amizade e amor seja sempre mais forte que ontem e menos que amanhã.

Agradeço às existências dos meus sobrinhos, Heitor e Theo, que me permite experimentar junto a eles o sabor da ternura e da inocência que reside na infância.

Agradeço às minhas avós, que sem elas não existiriam um “nós”.

Agradeço aos familiares dos quais sinto amor e carinho.

Agradeço aos laços de amizades que foram criados ao longo da graduação. Em especial à Maria Luiza Sousa. Você é incrível!

Agradecimento especial para Camila Brito, que me estendeu e me impulsionou neste trabalho. Grata pela paciência, disponibilidade e pela educadora que és.

Grata também ao meu Mulungu por me fazer pessoa pertencente. Por ser o lugar para onde quero retornar depois de tanto ir.

[...] e onde fica?
Mulungu, Sanharó.
que não é sertão demais e nem agreste demais.
aqui tem histórias que nem eu conheço.
é pré-histórico.
atual e
eterno,
desde que se façam vivas as
memórias.

- *Maria Clara Leite*

“Uma vez me disseram que o lugar em alguém
está pensando em você, é o lugar para onde você deve voltar”

- *Uzumaki Naruto*

RESUMO

Esta pesquisa protagoniza a cidade de Sanharó como um rico espaço de referências imagéticas que foram construídas a partir da memória coletiva e afetiva presente no seu espaço. Tomando essa perspectiva como inspiração para a criação de uma família de ícones para representação da historicidade deste local, esta proposta unifica a preservação da memória popular usando o design como ferramenta de difusão cultural. Para isso, os resultados presentes nessa monografia apresentam como fundamento a iconografia, memória gráfica e as narrativas encontradas na própria cidade. Além disso, as coletas de dados por imagens, entrevistas não estruturadas e a vivência da pesquisadora como sanharoense foram bastante determinantes para o processo de análise e criação. Por isso, com o auxílio de metodologias de design foi possível identificar e gerar soluções que fizessem conexões entre os principais referenciais de Sanharó estando localizados nas zonas urbana, rural e, também, no senso comum por meio de simbologias regionais características. Como resultado dessa monografia, os ícones se propõem a resguardar a memória coletiva e afetiva de Sanharó por meio do uso comunitário de seus moradores e, também, sendo instrumento informações para qualquer tipo de trabalho que fomente a proteção identitária de um povo.

Palavras-chave: Sanharó; Memória; Ícones.

ABSTRACT

This research highlights the city of Sanharó as a rich space of imagery references that were built from the collective and affective memory present in its space. Taking this perspective as inspiration for the creation of a family of icons to represent the historicity of this place, this proposal unifies the preservation of popular memory using design as a tool for cultural diffusion. For this, the results present in this monograph are based on iconography, graphic memory and the narratives found in the city itself. In addition, data collection through images, unstructured interviews and the researcher's experience as a person from Sanharó were quite decisive for the process of analysis and creation. Therefore, with the help of design methodologies, it was possible to identify and generate solutions that made connections between the main references of Sanharó being located in urban, rural and, also, common sense, through characteristic regional symbologies. As a result of this monograph, the icons are intended to safeguard the collective and affective memory of Sanharó through the community use of its residents and, also, being an information instrument for any type of work that promotes the protection of a people's identity.

Keywords: Sanharó; Memory; Icon.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 — Pictograma	19
Figura 2 — Letra "Ka" do alfabeto Katakana Japonês	21
Figura 3 — Pinturas Rupestres no Cerrado	25
Figura 4 — Hieróglifos Egípcios	26
Figura 5 — Hieróglifos Maia	27
Figura 6 — Metodologia de Bruno Munari.....	44
Figura 7 — Metodologia Adaptada.....	46
Figura 8 — Inglaterra II Revolução Industrial	48
Figura 9 — Inglaterra Contemporânea.....	49
Figura 10 — Projeto de identidade visual do Porto	59
Figura 11 — Esboços em lápis.....	60
Figura 12 — Grid de criação dos ícones	61
Figura 13 — Primeiro resultado criativo	62
Figura 14 — Experimentação de redução em 40 pixels	63
Figura 15 — Reestruturação iconográfica a partir dos primeiros testes	65
Figura 16 — Ícones definitivos	74
Figura 17 — Ícone Estação	75
Figura 18 — Ícone Matriz	76
Figura 19 — Ícone Praça da Vaca	77
Figura 20 — Ícone Queijos.....	78
Figura 21 — Ícone Banda Cecília.....	79
Figura 22 — Ícone Casarão	80
Figura 23 — Ícone Capela Santo Antônio	81
Figura 24 — Ícone Igreja Mulungu	82
Figura 25 — Ícone Balde de Leite	83
Figura 26 — Ícone Sambistas de Coko da Barriguda	84
Figura 27 — Ícone Bacamarteiros da Barriguda	84
Figura 28 — Ícone Abelha Sanharó	85
Figura 29 — Ícone Terra da Amizade	86
Figura 30 — Composição com a família iconográfica	87
Figura 31 — Aplicação em Mockup 1 - Urbano.....	88
Figura 32 — Aplicação em Mockup 2 - Urbano.....	89
Figura 33 — Aplicação em Mockup 3 - Urbano.....	90
Figura 34 — Aplicação em Mockup 4 - Placa.....	90
Figura 35 — Aplicação em Mockup 5 - Ofertas de produtos lácteos.....	91
Figura 36 — Aplicação em Mockup 6 - Adesivagem em caminhão	91
Figura 37 — Aplicação em Mockup 7 - Impressão em sacola kraft.....	92
Figura 38 — Aplicação em Mockup 8 - Adesivos colecionáveis.....	93
Figura 39 — Aplicação em Mockup 9 - Impressão em serigrafia	93
Figura 40 — Aplicação em Mockup 10 - Case com ícone Banda Cecília	94
Figura 41 — Aplicação em Mockup 11 - Case com ícone Terra da Amizade	94
Figura 42 — Aplicação em Mockup 12 - Case com ícone Abelha Sanharó	95
Figura 43 — Aplicação em Mockup 13 - Impressão serigráfica em camiseta	95
Figura 44 — Aplicação em Mockup 14 - serigrafia do ícone Terra da amizade	96

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 — Seleções de referências para suporte criativo da família iconográfica	52
Tabela 2 — Apontamento das modificações a partir dos testes e suas justificativas	65

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
1.1	Apresentação	12
2	OBJETIVOS	14
3	JUSTIFICATIVA	14
4	REVISÃO DA LITERATURA	17
4.1	Lembrar é garantir a existência de algo	17
4.2	A iconografia não falece. Permanece e educa	24
4.3	Identidade Cultural. Eu sou, nós somos. Nos reconhecemos	30
4.4	Sanharó está no mapa	35
5	METODOLOGIA	40
5.1	Classificação da Pesquisa	40
5.2	Procedimentos Metodológicos	40
5.3	Metodologia de Design	42
6	DESENVOLVIMENTO	47
6.1	Definição do problema e seus componentes	50
6.2	Coleta de dados e análises	51
6.3	Criação, experimentação e materiais	58
6.4	Verificação e testes	61
6.5	Soluções e detalhes construtivos	74
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	96
	REFERÊNCIAS	99
	APÊNDICE A – Imagens referenciais para criação dos ícones	101

1 INTRODUÇÃO

1.1 Apresentação

Armazenar informações num grau complexo é uma herança evolutiva encontrada somente nos humanos. Com o advento da memória, foi possível aprender diversas tarefas do cotidiano e não precisar necessariamente passar pelos mesmos processos de aprendizagem todos os dias. Foi por meio dela, também, que a comunicação foi desenvolvida e os conhecimentos foram se espalhando ao longo das gerações que habitaram o planeta Terra. A memória é uma ferramenta essencial para a vivência e sobrevivência dos seres humanos, já que ela está diretamente ligada ao reconhecimento e a repetição de alguma coisa.

A memória é usada como ferramenta de processamento de dados oriundos das trocas de saberes dos diversos povos, já que a linguagem, verbal e não verbal, é uma característica exclusiva dos homens. Isso implica dizer que essa habilidade comunicativa é responsável pelo entendimento dos códigos transmitidos pela língua, imagens etc. Consequentemente, essas ações geram identidades específicas, que podem ser distintas e plurais, de acordo com a sua localidade e área de atuação.

As relações de identidade estabelecidas na sociedade estão ligadas diretamente às questões de pertencimento e aproximação com determinado repertório cultural. Isso porque as repetições de hábitos caracterizam sua origem e causam efeito de pertencimento ou distanciamento com determinadas práticas.

É nessa perspectiva que este trabalho busca analisar as manifestações identitárias da cidade de Sanharó, que fica situada no Agreste pernambucano, e como elas estão ligadas ao desenvolvimento histórico da região, sendo participantes da memória coletiva e inconsciente dos cidadãos, das quais são essenciais para a distinção dos costumes de outras comunidades, já que as expressões encontradas em Sanharó fazem parte unicamente daquela comunidade.

Além disso, este estudo tem um viés de reafirmação da importância sobre os aspectos das “cidades invisíveis” que passam por um processo intenso de enfraquecimento de seus referenciais populares e simbólicos em detrimento de uma cultura homogeneizada e imperialista, na qual hierarquiza os valores de importância regional a partir da capacidade socioeconômica como se fosse o principal motivo para maior visibilidade e importância. 14

Por isso, o conceito de memória gráfica, iconografia e a história de Sanharó atreladas ao projeto de Design apresentados nesta monografia são aportes para o fortalecimento e resistência dessas “cidades invisíveis” da qual Sanharó faz parte, já que em questão de economia e território não possui destaque em relação a tantas outras cidades antagônicas a ela.

A criação de uma família iconográfica a partir de registros presentes na arquitetura e no senso comum da região é uma maneira de visibilizar o potencial imagético e simbólico existentes ali não somente para uma finalidade acadêmica, mas como um objeto concreto e acessível de exposição e uso pelos sanharoenses sobre as estruturas referenciais que deram base à criação dos ícones e que fazem parte da sua identidade.

Em suma, este projeto entende como importante o uso do design como meio de valorização e preservação das manifestações imagéticas e simbólicas da região a fim de gerar recursos gráficos que dê suporte para a conservação das bases referenciais que estão ligadas ao sentido de identidade ao que se entende por “cidade de Sanharó”.

2 OBJETIVOS

Geral

Elaborar projeto de ícones gráficos para manifestações gráficas urbanas na cidade de Sanharó-PE, baseando-se em suas memórias material e imaterial.

Específicos

- Realizar um levantamento bibliográfico e pesquisa de campo sobre as principais referências de memória da cidade de Sanharó;
- Reunir dados visuais acerca das memórias da cidade como amostragem para elaboração dos ícones;
- Produção dos ícones e testagem em superfícies simuladas;
- Aplicar o projeto desenvolvido em mockups para manifestações gráficas urbanas

3 JUSTIFICATIVA

Reconhecer determinadas características de um povo é um processo que se conecta aos conhecimentos específicos de uma região, seja pela língua, modo de vestir, culinária e até mesmo por especificidades políticas, geográficas e econômicas.

A ferramenta intrínseca aos processos evolutivos humanos é a memória, visto que somente por ela é que se pode dar continuidade a costumes típicos, passando diversas técnicas de geração em geração.

A memória possibilita a conservação da identidade comunitária, pois “a memória como prática seletiva de fatos e acontecimentos não somente como ferramenta de armazenamento de dados, torna-se um importante dispositivo (aos modos foucaultianos) de controle e de dominação dentro do projeto de construção de uma nação.” (RIBEIRO E SALES, 2020, pg. 218). Isso pode explicar em parte alguns dos motivos que levaram grandes sociedades da Idade Antiga, como por exemplo, os Sumérios, Egito e Império Romano ao esquecimento de seus costumes mais marcantes, tais como a mumificação, batalhas de gladiadores e escrita cuneiforme.

Diante disso, a cidade de Sanharó evoca importantes marcadores de transição social que foram, aos poucos, se edificando como memória de seu povo, sendo encontrados em manifestações de cultura popular, arquitetura, política e território. Em

razão do intenso processo de aculturação e uso de artefatos *high tech*¹ é que se observa o enfraquecimento das passagens de saberes específicos que qualificam o ser humano como pertencente a uma cultura própria.

Por isso, é preocupante que apesar da tecnologia atual prestar inúmeros benefícios e contribuições para a própria preservação da memória, ela cresça de forma exponencial sem que haja um acompanhamento coletivo dessas mudanças, porque pode influir diretamente nos modelos de comportamento interpessoal e alterar o modo como se constrói e eterniza a memória já que “cria um jogo discursivo que monitora toda a produção de saberes, vigiando os seus reflexos e controlando todas as difusões de práticas que destoem do modelo institucionalizado.” (RIBEIRO E SALES, 2020, pg. 218).

Do ponto de vista científico, essa pesquisa faz uma abordagem e reflexão sobre a importância da memória como objeto de aproximação entre o presente e o passado da cidade de Sanharó, evocando suas representações mais antigas e determinantes que fazem link direto com a história da cidade, possibilitando uma identidade cultural reconhecível. Para além, associa o uso das tecnologias atuais com a preservação de sua história, sendo retratadas de forma iconográficas, das quais narram e oportunizam o conhecimento pelas gerações futuras acerca de seu povo.

Além da motivação pessoal da pesquisadora, que faz parte da comunidade sanharoense como observador participante, esse trabalho contribui de forma significativa, porque dentre os poucos materiais de memória encontrados na cidade, eles não são de posse coletiva, mas privada, já que pertencem a alguns moradores mais antigos. É fato que existem alguns registros sobre a história do local em forma de escrita, imagens e vídeos, mas nenhum deles é dado como condição de instrumento de preservação e representação visual das memórias da cidade propriamente dito, porque em sua grande maioria são pertencentes às pessoas e não ao acervo histórico da comunidade.

Portanto, esse projeto amplia o olhar dos residentes e turistas sobre a riqueza ancestral contida no município, já que as referências de transformações históricas encontradas vão desde o período Neolítico até os dias atuais. Além disso, o design aplicado de modo democrático e acessível gera reconhecimento cultural através dos

¹ Alta tecnologia, de ponta.

ícones elaborados, causando a sensação de pertencimento pelos moradores e reconhecimento espacial pelos turistas.

4 REVISÃO DA LITERATURA

4.1 Lembrar é garantir a existência de algo

A memória desempenha um papel importantíssimo de reconhecimento e pertencimento de algo, seja a um objeto pessoal, um lugar ou até mesmo uma imagem que desperta algum estímulo afetivo ou aversivo. Ela também é uma das ferramentas cruciais para a preservação da história das múltiplas sociedades e a possibilidade de observar, estudar e aprender sobre culturas tão antigas que tiveram suas tradições esquecidas pelo passar dos séculos. A exemplo disso, é possível ainda hoje contemplar as colossais ruínas da Necrópole de Gizé, que era considerada um lugar sagrado para os deuses mortos, os faraós. Mais antigo ainda, as pinturas rupestres que representam como era a vida no período pré-histórico. Por isso, “sem memória não haveria aprendizado e talvez nem soubéssemos quem somos.” (PICCINI, 2015)

Os humanos possuem a capacidade de armazenar conhecimentos e aplicá-los. O que em outras palavras pode ser considerado também como repetições.

A memória é uma faculdade cognitiva extremamente importante porque ela forma a base para a aprendizagem. Se não houvesse uma forma de armazenamento mental de representações do passado, não teríamos uma solução para tirar proveito da experiência. Assim, a memória envolve um complexo mecanismo que abrange o arquivo e a recuperação de experiências, portanto, está intimamente associada à aprendizagem, que é a habilidade de mudarmos o nosso comportamento através das experiências que foram armazenadas na memória; em outras palavras, a aprendizagem é a aquisição de novos conhecimentos e a memória é a retenção daqueles conhecimentos aprendidos. (CARDOSO *in* PICCINI, 2015)

Apesar do estudo da memória estar associada primeiramente aos grandes campos das ciências naturais e biológicas, como a Psicologia, Medicina e Biologia, ela também contribui fortemente com pesquisas das ciências sociais (aqui também se identifica a competência do profissional de psicologia), porque a partir dela os pesquisadores podem chegar a conclusões assertivas sobre determinadas questões das quais não se pode mais, presencialmente, observar.

A memória não está presente somente no cérebro, pelas trocas elétricas e químicas que permitem esse armazenamento de informações, mas está expressa em todo o sistema do corpo humano e externo a ele. Isso porque o conhecimento adquirido precisa ou ser usado e/ou ser compartilhado. Implica dizer que a todo tempo são produzidas expressões imagéticas que geram representações dessa memória em ação, sendo elas de forma não declarativa, que é “a memória dos procedimentos ou

das ações que você realiza em seu dia a dia. Ela não pode ser declarada, você não sabe, mas a está usando o tempo todo. É a memória dos hábitos.” (PICCINI, 2015) da qual se compreende ações como andar de bicicleta, dirigir, escovar os dentes etc., isto é, automaticamente. E explícita, que é acionada de modo imediato, de curto, médio ou longo prazo, diferentemente da não declarativa. De acordo com Piccini (2015), ela é selecionada e está menos relacionada ao inconsciente.

A memória está ligada ao desenvolvimento da comunicação entre os homens. Inicialmente pela imagem e, mais tarde, pelo dialeto. A linguagem como é conhecida atualmente não é a mesma dos primórdios das sociedades, porque o processo histórico que está inserido na evolução da comunicação, verbal e não verbal, é longo e decorrente de diversas trocas de experiência entre os grupos. Isso porque, a principal mutação sofrida na espécie humana que a difere dos diversos animais existentes no planeta Terra foi o desenvolvimento do cérebro, o crescimento dele, e concomitante a isso, a retenção e o processamento de informações adquiridos no dia a dia proporcionaram um significativo progresso na forma de se relacionar e selecionar naturalmente quais os dados mais importantes a serem lembrados e transmitidos.

É fato que o sedentarismo dos *homo sapiens* inicia-se a partir da metade do Neolítico, no qual é possível observar a formação dos primeiros grupos fixos, depois de quase seis mil anos de nomadismo. Esse é um momento muito importante, já que

O ser humano, ao inventar os métodos de agricultura, deixou de depender dos recursos que se encontravam ao seu redor para começar a produzir seus próprios alimentos. Isto, somado a domesticação dos animais, ao trabalho da cerâmica e ao desenvolvimento de melhores ferramentas, transformaria o ser humano em um indivíduo sedentário que, com isso, podia começar a desfrutar de uma melhor qualidade de vida. (QueConceito, c2019).

A partir disso, quando os primeiros homens sedentários começaram a desenvolver técnicas com tais características descritas acima, como a agricultura, a domesticação de animais e o aperfeiçoamento de ferramentas, surge a necessidade de deixar asseguradas as orientações que foram aprendidas a fim dar continuidade a espécie, já que havia, e há até os dias atuais, a seleção natural das espécies, ou seja, a capacidade de adaptação delas em relação ao meio. Como, aparentemente, esses indivíduos possuíam a habilidade de armazenar certas informações do cotidiano e transmiti-las, esse feito passou a ser uma ferramenta que auxiliou na preservação da espécie e domínio sobre outras.

Um dos primeiros recursos utilizados por esses povos foram as expressões rupestres, hoje conhecidas como pinturas rupestres, que declinam com grande propriedade sobre a rotina deles, desde a caça, agricultura, fabrico de armas entre outras coisas. Nessas representações é possível, inclusive, recolher pistas de como aparentavam os animais que foram extintos há muito tempo, como as preguiças gigantes. Contudo, o ponto chave dessa introdução do capítulo é que inicialmente aqueles seres não tinham o dialeto como principal fonte de transmissão de saberes, mas sim a produção de imagens que deixavam nas pedras, principalmente. Esse fato leva a crer que a primeira forma de preservar conhecimentos foi pela imagem e pela capacidade de armazenar e decodificar essas informações.

O homem antes de aprender a falar, aprendeu a comunicar-se através da visão. A partir do momento que os homens deixaram de ser nômades e passaram a fixar-se em uma determinada região, passaram a ter mais tempo disponível, dele fazendo uso para dedicar-se a arte da comunicação, ou seja os desenhos rupestres encontrados. (GROBEL e TELLES, 2014)

A forma de difundir conhecimentos dependia da capacidade de enxergar e interpretar as informações adquiridas a partir de pictogramas espalhados pelas rochas de todo o globo. De acordo com Grobel e Telles (2014) as pedras serviam como grandes telas naturais que conservavam o cotidiano pré-histórico pelas representações pictográficas, indicando suas conquistas e novas práticas como símbolo de maior absorção de percepção e entendimento cognitivo. É importante salientar também que os ícones ultrapassam as barreiras da linguagem verbal, já que eles contêm todas as informações necessárias para que sejam entendidas apenas pela representação gráfica. Essa prática, inclusive, é usada até os dias de hoje para síntese de informações e por sua capacidade de ser compreendida por diferentes culturas, como por exemplo o famoso ícone de alerta representado na figura a seguir.

Figura 1 — Pictograma



Fonte: Google imagens²

A medida que as civilizações começaram a se estruturar como sociedades mais complexas, daí compreende a Idade Antiga tratada pela História Clássica, como as cidades rudimentares da Mesopotâmia, Grécia e outros complexos latino americanos, o homem já possuía um sistema mais evoluído de cultivo e armazenamento de alimentos, noções de astronomia que os orientavam sobre o que era dia e noite, estações e anos, iniciação da compreensão da anatomia humana, sistemas de drenagem de água para abastecimento de lavouras e outras necessidades e até conhecimentos avançados de engenharia, que pode-se tomar como exemplo as pirâmides do Egito, e das sociedades Maia e Astecas. Todo esse avanço só foi capaz pela propagação de saberes que foi disseminado de geração em geração, por meio da memória.

A primeira especulação de linguagem escrita foi criada pelos sumérios, entre 3.100 a.C até 3.000 a.C (SOUSA, s.d), que elaboraram um sistema de controle de suas produções, utilizando a argila mole para registrar por meio de símbolos seus inventários (GROBEL e TELLES, 2014) dando início ao que mais tarde iria se configurar como escrita cuneiforme. Assim como os sumérios, outras regiões também criaram seus próprios sistemas de escrita, como o Egito, China e outras, de forma não cronológica e possuindo características próprias. É interessante observar que apesar da humanidade ter evoluído socialmente, a difusão de informações importantes era ainda registrada por imagens.

Então, é possível notar que um ponto de interseção entre todas essas sociedades, mesmo as mais eruditas, foi a imagem como ferramenta de registro. Ela é definida como sendo “representação de uma pessoa ou uma coisa pela pintura, escultura, desenho etc.; imitação, cópia.” (IMAGEM, 2021). Tudo o que o olho humano é capaz de enxergar, torna-se imagem, mas nem toda imagem é processada e entendida corretamente porque ela assume diversas formas, tamanhos e significados, podendo até necessitar de uma bagagem cultural para que sua mensagem seja decodificada corretamente. Por exemplo, apresentar uma letra do alfabeto japonês para uma pessoa do ocidente, que usa majoritariamente o alfabeto latino, pode causar

²Disponível em: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Ficons.com%2Fpt%2Ficone%2Falerta-tri%25C3%25A2ngulo-estrutura-de-t%25C3%25B3picos%2F110836&psig=AOvVaw0m0m8srXUsN-siaST5SAOV&ust=1628898871026000&source=images&cd=vfe&ved=0CAsQjRxqFwoTCMiWiqfXrPICFQAAAAAdAAAAABAD>. Acesso em 12 de agosto de 2021

estranheza, já que não faz parte da sua cultura. A letra “ka” de um dos sistemas de escrita japonês, o Katakana, representa como sendo um bom exemplo.

Figura 2 — Letra "Ka" do alfabeto Katakana Japonês



Fonte: Google Imagens³

Tendo isso em mente, as referências visuais espalhadas pelo mundo, que transitam entre as diversas culturas existentes, como a arquitetura dos templos japoneses, o Coliseu na Itália, a caligrafia Árabe pintada nas mesquitas, o Cristo Redentor e a Muralha da China e outras simbologias memoráveis fazem parte da concepção de imagem e por isso, pela capacidade de enxergar e decifrar esses elementos, é que se pode fazer relações entre essas referências icônicas e suas culturas. Essa mecânica também funciona para além do campo arquitetônico, atingindo os conhecimentos básicos das ciências fundamentais por exemplo, que são ensinados nas escolas primeiramente pela escrita e, por sua vez, são também representações imagéticas da fala verbal.

Cada cultura elaborou uma forma diferente de simbolizar seus costumes a fim de que as próximas gerações pudessem se apropriar desses traços culturais e também se identificar como pertencentes a essa determinada região, seja ela delimitada geograficamente ou não. Por exemplo, o famoso Bairro da Liberdade localizado na cidade de São Paulo possui fortes referências ao Japão, porque foi o local destinado aos imigrantes japoneses no início do século XX. Esse bairro simboliza a ultrapassagem física dos valores japoneses até o Brasil, sendo transportadas características dessa cultura e aplicadas na arquitetura, vestimenta, fala, paisagismo

³ Disponível em:

https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fes.m.wikipedia.org%2Fwiki%2FArquivo%3AJapanese_Katakana_KA.png&psig=AOvVaw3JfnpN6ESE1bUclv8cBEKi&ust=1628899593391000&source=images&cd=vfe&ved=0CAsQjRxqFwoTCKirqYDarPICFQAAAAAdAAAAABAD. Acesso em 12 de agosto de 2021

e até mesmo na preservação dos ritos nesse novo local. Ainda hoje é possível andar pelo bairro e se sentir no Japão.

A imagem possui uma grande influência para que as culturas existentes possam se diferenciar e serem facilmente reconhecidas por outras pessoas que não fazem parte dela. Ela está por todos os espaços dos centros urbanos e rurais, manifestando expressões ligadas a crenças, religiões, arquitetura, simbologia, paisagem etc. Essa concepção reforça a ideia exposta acima, de que a imagem está ligada às relações de conhecimento, preservação e pertencimento de algo.

Resgatar memórias a fim de mantê-las vivas em meio a um mundo intensamente globalizado e mais homogeneizado tem se tornado cada vez mais difícil, já que a grande mídia possui fortes influências sobre o que se deve consumir, porque ela “é, atualmente, um dos mais importantes instrumentos sociais, pois seu poder produz esquemas dominantes de significação e interpretação do mundo. A mídia define o conteúdo e a forma do pensamento e da ação do sujeito.” (MOREIRA, 2010).

Desta forma, não seria estranho encarar o fenômeno de aculturação, já que ao longo dos anos, importantes figuras que são características de uma determinada comunidade, principalmente aquelas que tem uma população menor ou uma visibilidade inferior que as grandes capitais do mundo, perdessem ainda mais sua identidade em detrimento desse processo. Por isso, ressaltar a importância da memória gráfica desses locais, ou seja, a memória visual, é relevante e contribui para uma não exclusão cultural, e ela está inserida em diversos contextos como técnicas de pintura, escultura, arquitetura, tipografias, impressos e outras aplicações.

As pesquisas científicas de memória gráfica são relativamente novas e sua primeira publicação no Brasil foi datada de 2008, intitulada como *Memória Gráfica Brasileira* (FARIAS, 2017). Ela vem ganhando mais espaços no campo acadêmico e tem por intuito resgatar, preservar e consolidar ainda mais os aspectos culturais que estão ou foram aplicados em objetos gráficos que fazem parte do dia a dia de um povo, já que

Artefatos gráficos desempenham um papel central na vida cotidiana por meio de nossas experiências comunicacionais e em nossas interações com o meio urbano. Apesar da sua importância para a constituição de uma cultura visual que contribua para a elaboração identidades coletivas, estudos sobre a configuração de tais artefatos, em particular antes do estabelecimento do campo acadêmico e profissional do design, e especialmente em países que importaram tradições de design (e também ideias sobre o que é design) do

exterior, não foram considerados por muitas décadas. (FARIAS, 2017, pg. 62, tradução nossa).

O principal objetivo do estudo de memória gráfica é realizar mapeamentos sobre determinados estilos visuais locais que ou entraram em total desuso com o passar do tempo ou se produz em pequena escala, a exemplo dos ladrilhos hidráulicos, para que com isso se possa dar o devido reconhecimento aos objetos que faziam ou ainda fazem parte do cotidiano de um determinado lugar. Os trabalhos que já foram reconhecidos e que continuam em processo de investigação fazem parte da construção de identidade regional e podem auxiliar em projetos futuros que une as referências memoráveis encontradas de um lugar, para que sejam feitas propostas modernas que visam a valorização e preservação dessas características, como o projeto de identidade visual do Porto, que fora inspirado nas histórias presentes nos azulejos azuis da cidade.

Esse projeto elevou o reconhecimento e a importância dos azulejos e proporcionou a aplicação dos ícones criados em outros suportes para além do azulejo. Para isso, a equipe responsável pelo desenvolvimento utilizou referências elementares da própria cidade, como a arquitetura, mar e rio, gastronomia, São João, cultura, esportes e transportes públicos.

Contudo, apesar da memória gráfica possuir uma ligeira associação entre a palavra “gráfica” e “impressos”, o estudo não se limita somente a materiais impressos, mas também “interesses e métodos com campos mais conhecidos de estudos, como a cultura visual, a cultura impressa ou cultura da impressão, a cultura material, a história do design gráfico e a memória coletiva” (FARIAS e BRAGA apud LIMA, 2020, pg. 39). Isso quer dizer que o design não precisa necessariamente estar circunscrito apenas em suas especificidades técnicas, mas ele pode — e deve — interagir e explorar outras áreas que lhe agreguem conhecimentos referenciais.

É interessante enfatizar que o que se considera como memória gráfica não se delimita necessariamente a técnicas rebuscadas de fabrico, mas também o surgimento de várias construções espontâneas que de acordo com Fernanda Goulart (2011), nem toda estrutura de expressão é realizada por um repertório técnico científico (como a arquitetura), mas também são derivados da livre criação popular. Ou seja, cada maneira de produzir depende de um referencial, inclusive os artefatos que possuem referências históricas passadas de geração em geração. Por esse

motivo a memória gráfica leva em consideração não somente os preceitos do saber técnico e científico, mas as criações populares também.

O principal método para deduzir uma história dos objetos gráficos é a análise da linguagem gráfica e visual, que pode nos dizer algo sobre seus repertórios, suas tendências, seus gostos e sua circulação. Combinado com observações sistemáticas sobre os meios e técnicas de produção de artefatos gráficos, e com uma compreensão dos significados que atribuídos a eles por clientes, produtores e consumidores, a análise pode gerar interpretações históricas profundas. (FARIAS, 2017, p. 64, tradução nossa).

O fenômeno da efemeridade dos objetos é dado como concreto, visto que as tendências mudam de tempos em tempos, mas uma das problemáticas dessa mudança abrupta, que é símbolo do mundo capitalista, traz consigo efeitos muito rápidos de difusão de novos conteúdos a serem consumidos num curto espaço de tempo. Por isso, não possuir subsídios suficientes que possam garantir a integridade de uma determinada cultura, pode causar um impacto negativo e ameaçador em determinadas regiões que não apresentam desenvolvimento social e tecnológico suficientes para agir contra esse processo de aculturação.

O resgate de memória visual sobre a própria história do local é importantíssimo, porque garante acesso em massa a um determinado material que há muito estava esquecido ou perdendo forças de influência. Esse tipo de cuidado com a história popular firma oportunidades para que futuras gerações possam observar e aprender sobre os processos histórico-culturais das quais são pertencentes. É valorizar o conhecimento popular pelos próprios conterrâneos.

Sendo assim, a cidade de Sanharó aplicada nesse contexto é elevada como objeto de estudo porque ela possui inúmeros referenciais que a encaixam como apta para essa pesquisa, porque assim como outros locais do Brasil, faz parte do processo de esquecimento cultural e desvalorização de sua memória coletiva. Representar a historicidade desse local é reafirmar a possibilidade de que se pode usar novas tecnologias a fim de preservar o que já foi edificado.

4.2 A iconografia não falece. Permanece e educa

A história de algum acontecimento ou lugar está relacionada às lembranças visuais que se pode armazenar, através de imagens selecionadas e processadas pelo cérebro humano. Contudo, recordar e compreender determinadas histórias não depende exclusivamente da imagem propriamente dita, mas também da capacidade

de interpretá-las de acordo com a bagagem cultural contida em cada pessoa. As primeiras referências que se pôde perceber sobre esse fenômeno de associação e interpretação são as figuras rupestres originárias do período Neolítico, que eram produzidas em pedras e retratavam rituais de caça, produção agrícola, animais que atualmente estão extintos etc.

De modo geral, a iconografia retrata de modo simplificado as figuras complexas que são capturadas pela visão, ela se une à semiótica e “ambas compartilham o tratamento da imagem predominantemente como um suporte sígnico e tendem a nele identificar propriedades intrínsecas suficientemente estáveis” (CARDOSO e VAINFAS, 2012, pg. 244), como os símbolos e os significados. A partir delas é possível que se faça uma leitura descritiva de alguma informação de acordo com a versão sintética da imagem complexa. Isto é, é a partir do ícone que se pode interpretar os sentidos semânticos presentes em sua construção.

Em se tratando das contribuições sociais que a iconografia oferece está, por exemplo, as importantes especulações do comportamento comunicativo e aprendizado dos *homo sapiens*, que não usavam a linguagem desenvolvida do mundo moderno e contemporâneo pela fala verbal, mas pelas imagens. A descoberta das inscrições em pedras ofereceu dados suficientes para que se pudesse reconstruir, através de análises arqueológicas, sociológicas, geográficas e químicas, as características identitárias daquela sociedade primitiva e a partir desses vestígios, a possibilidade de entender os processos que deram origem ao Mundo Antigo.

Figura 3 — Pinturas Rupestres no Cerrado



Fonte: Altair Sales Barbosa⁴

Já que o processo de sedentarismo não foi estabelecido de forma cronológica em razão da grande quantidade de indivíduos segregados pelos continentes, os pilares culturais não tiveram as mesmas estruturas em todo o globo terrestre, porque esse deslocamento possibilitou observações e experiências diferentes por esses povos, de forma heterogênea.

Tendo isso em mente, abre-se então uma das justificativas sobre as diversidades simbólicas encontradas ao longo dos tempos e não só pelos homens neolíticos, mas por aqueles que fizeram e fazem parte do Mundo Antigo, Moderno e Contemporâneo. Tais disparidades podem ser encontradas na base socio tecnológica que está circunscrita a cada equação de tempo social.

A exemplo disso, podemos tomar o primeiro indício de escrita pelos Sumérios, que faziam inscrições sígnicas em argila mole. Os egípcios, maias e astecas representavam seus processos culturais pelos hieróglifos, que eram talhados em paredes, pintados em papiros etc. Já no Mundo Moderno, as simbologias aparecem de maneiras mais sofisticadas, aplicados em tecidos, moldados de forma mais abrangente em objetos metálicos e entalhes de madeira.

Figura 4 — Hieróglifos Egípcios



⁴ Disponível em: <https://www.xapuri.info/arqueologia/altair-sales-arte-rupestre-cerrado/>. Acesso em 12 de agosto de 2021.

Fonte: Google Imagens⁵

Figura 5 — Hieróglifos Maia



Fonte: Google Imagens⁶

Mesmo com o surgimento dos sistemas de alfabeto, como o latino, cirílico, japonês etc., o que possibilitaram uma difusão dos conhecimentos adquiridos através da escrita, ainda assim, os ícones não perderam sua importância como sistema de comunicação, porque eles são ferramentas fundamentais de universalização informacional imagética. Os atuais pictogramas utilizados em identidades visuais e projetos de sinalização tem como objetivo o entendimento rápido de uma dada mensagem através do uso de símbolos, bem como auxiliar na associação de um significado a outro quando a mensagem exige esse feito. Especialmente, para pessoas que não fazem parte do contexto social de um determinado local, como uma coreana no Brasil.

⁵ Disponível em: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fvejaasp.abril.com.br%2Fcultura-lazer%2Fgoogle-lanca-tradutor-de-hieroglifos-egipcios%2F&psig=AOvVaw39aeSaPvTOOA9u5EhVd0ZQ&ust=1628900073339000&source=images&cd=vfe&ved=0CAsQjRxqFwoTCMDr0OXbrPICFQAAAAAdAAAAABAD>. Acesso em 12 de agosto de 2021.

⁶ Disponível em: <https://www.google.com/url?sa=i&url=http%3A%2F%2Fwww.megatimes.com.br%2F2019%2F09%2Fcultura-maia.html&psig=AOvVaw0f3L50QkFTM6UvOTb0mSCP&ust=1628900192762000&source=images&cd=vfe&ved=0CAsQjRxqFwoTClIetJ7crPICFQAAAAAdAAAAABAD>. Acesso em 12 de agosto de 2021

Contudo, eles podem ser destinados também a uma utilização mais específica, dependendo então de uma bagagem cultural. Nesse sentido, Ulpiano Meneses define três níveis semióticos dos quais se pode encontrar nos ícones. O primeiro corresponde ao pré-iconográfico, quando ele é

Basicamente descritivo e se fundamenta na experiência cotidiana complementada pelo conhecimento de repertórios para definir informação factual, bem como expressiva. Assim, aqui se identificam pelas formas os objetos (seres humanos, animais, coisas) e as relações primárias, que podem construir os eventos, por exemplo, o significado de um chapéu ou de um aperto de mão (CARDOSO e VAINFAS, 2012, p. 245)

Nesse primeiro estágio, Ulpiano sugere que a compreensão dessas imagens está diretamente ligada às experiências que relacionam para o reconhecimento das imagens através da associação ao que já foi vivenciado. Isto é, entender que determinado símbolo representa uma pessoa, um determinado animal ou qualquer outro objeto só é possível a partir de uma interação primária que é levada para a vida cotidiana. Como citado no tópico 1.1 deste capítulo, essa ação é correspondida pelo armazenamento dessas referências pelo cérebro e relaciona-se à memória não declarativa.

Já na segunda etapa, depois do reconhecimento, se inicia o processo analítico.

Aqui, trata-se das significações secundárias, das convenções, fórmulas, motivos artísticos, temas e conceitos. Entre as referências necessárias está o conhecimento de outras imagens da época e o “patrimônio cognitivo” do observador. Duas mulheres trazendo respectivamente um ramo de oliveira e uma balança, e coroando um rei só podem representar paz e justiça. (CARDOSO e VAINFAS, 2012, p. 245).

O processo de análise da representação visual exige que o leitor possa fazer sua compreensão a partir de todo aporte cultural que carrega consigo mesmo. Essa ação é interessante, porque ela está ligada também às experiências vividas pelo observador, ou seja, um determinado objeto representado por um ícone pode gerar uma grande sensibilidade, ou negativa ou positiva, a quem recebe a informação. A exemplo disso, a suástica nazista ainda causa grande sentimento de repulsa sobre o período da Alemanha dominada pelo governo fascista de Adolf Hitler. A despeito disso, mais especificamente, ainda pode-se verificar que alguns grupos são mais afetados que outros, como os povos semitas e negros, por exemplo.

Finalmente, a última definição mais complexa de Ulpiano é sobre a interpretação iconológica, pois

[...] à procura de uma espécie de “mentalidade de base”. O fundamento está na filosofia das “formas simbólicas” desenvolvida por Ernst Cassirer (1874-1945), isto é, tais formas funcionam como “sintomas”, uma vez que são partes separadas de uma mesma realidade que pode ser recomposta. O visível é sintoma do invisível, e todo objeto, toda imagem significam mais do que a aparência e podem conduzir à circunscrição de um inconsciente coletivo, uma cosmovisão, um espírito da época. Uma história da cultura teria que integrar todos os sintomas – das artes visuais e de outras “expressões de uma civilização”, como a literatura, a filosofia, a política, as instituições etc. É como sentido intrínseco ou conteúdo que se pode apreender a atitude básica de uma nação, um período, uma classe, uma religião, uma filosofia etc. Nesse nível, além do senso comum e de uma vasta erudição, é exigível competência em várias áreas das humanidades (principalmente o conhecimento das “tendências fundamentais da mente humana”). (CARDOSO e VAINFAS, 2012, p. 245).

Assim como a memória, ela como processo evolutivo, fez parte da base para a capacidade de reter informações durante um bom período de tempo devido as atividades cerebrais dos seres humanos, ainda assim a espécie segue o ciclo natural da vida: nascer, crescer, reproduzir (ou não) e morrer. A morte é uma questão de extrema subjetividade no campo da ciência e ela está empregada em diversos âmbitos sociais, seja em relação ao final de tendências de moda, perca da oferta de determinados produtos e até a morte física de seres vivos. Não compete a esse trabalho se aprofundar em questões bastante particulares já que o profissional de design não possui competência suficiente para tratar desse assunto, no entanto, de forma superficial, é possível observar que apesar disso, não se pode anular o fato de que ela sempre influenciou comportamentos sociais que impactam diretamente na maneira de se projetar e preservar metodologias de design e seus produtos.

Essa pesquisa em questão trata de forma bastante clara sobre o cuidado necessário para que se possa existir a continuidade do retrato popular, mesmo que visualmente, e que ele seja um norte para as futuras gerações. A iconografia toma essa função porque nela se pode exprimir significados através de signos sintéticos que podem possuir reflexos culturais e semânticos sobre determinado assunto, seja sobre uma região específica, língua, política etc. e até mesmo assuntos generalistas, como ícones de segurança: Stop, alerta, chão molhado etc.

Sendo assim, retratar a iconografia de Sanharó num contexto em que se faz ausente a representação de sua identidade gráfica com possibilidade de aplicabilidade em diversos suportes, físicos e/ou digitais, essa pesquisa torna-se um projeto de

resgate de memória não somente gráfica por um observador distante, mas popular, já que a própria comunidade participa do processo pela disponibilidade de informações em fala, fotos, documentos e, além disso, a pesquisadora pertence a determinada cidade.

É também, uma oportunidade de constatar de forma prática que a iconografia como uma potente ferramenta visual auxilia no fortalecimento dos processos de desenvolvimento antropológico, porque ela, por si só, disponibiliza dados suficientes para que sejam reconhecidos os valores e as relações societárias que estão agregados nos espaços, e estes, muitas vezes, tornam-se invisibilizados pela pouca capacidade econômica, o que é um fato da cidade de Sanharó, e não atraem naturalmente projetos de desenvolvimento cultural.

Essa problemática atinge diversos outros lugares que detêm conhecimentos que possam estar esquecidos ou em processo de distanciamento pelos seus moradores. Por isso, se faz importante que o profissional de design deva atentar-se ao fato de que o conhecimento ancestral contido nesses territórios pode conter informações que ajudem na resolução de problemas futuros, já que, como na abertura deste capítulo, lembrar é garantir a existência e continuidade de algo.

4.3 Identidade Cultural. Eu sou, nós somos. Nos reconhecemos

O Brasil possui grandes referências culturais de todo o mundo em razão da sua herança miscigenada, dada inicialmente pelo processo de colonização de Portugal e outros países. Essa forte característica que segue até os dias atuais fez com que o povo brasileiro fosse reconhecido como acolhedor, festivo, carinhoso etc., porque em seu território há uma diversidade cultural significativa. A exemplo disso, as festas populares ilustram bem essa ideia, como os carnavais de Pernambuco e Bahia, festas juninas em diversos estados, Festival de Inverno de Garanhuns, Oktoberfest em Santa Catarina e tantas outras que, juntas, constroem um senso de identidade multicultural.

Contudo, o avanço da tecnologia e a disponibilidade do acesso instantâneo pela internet aos inúmeros conteúdos contidos nela encurtaram ainda mais as distâncias que já tinham sido superadas na Segunda Revolução Industrial, que tem seu início na metade do século XIX, de acordo com o ritmo de evolução daquela época. A terceira e atual etapa da Revolução Industrial começou quando as pesquisas em prol do avanço tecnológico foram intensificadas já num cenário de mundo

globalizado. O Vale do Silício, nos Estados Unidos, é, então, o responsável pelo desenvolvimento de uma das suas tecnologias mais potentes, a internet.

Nasceu bem antes, nos anos sessenta, como resultado de um esforço do sistema de defesa dos EUA para dotar a comunidade acadêmica e militar de uma rede de comunicações que pudesse sobreviver a um ataque nuclear. A ideia era bastante trivial: ao contrário de outras redes existentes, controladas de modo centralizado, seria criada uma rede em que cada equipamento seria relativamente autônomo e a comunicação se daria de modo distribuído. Com uma organização desse tipo, pedaços da rede que não fossem afetados por uma agressão poderiam manter-se em operação. Esse projeto, que recebeu o nome de ARPANET, foi o embrião de uma rede mundial, uma “rede de redes”, a Internet que hoje conhecemos. (LEMOS, 2013, p.13)

Ela alterou em escala o *modus operandi* da economia, educação, segurança, sociabilidade e a própria cultura. A internet é uma espécie de rede que conecta vários usuários em servidores comuns e essa interação resulta em trocas de informações. Sua difusão acarretou pontos positivos e negativos no meio social.

Positivos, porque aproximou interações entre as culturas globais e a possibilidade de entendê-las a fim de enriquecer repertórios pessoais e ultrapassar tabus sobre questões muito particulares de determinados lugares, além de auxiliar em descobertas científicas em prol de questões sociais pertinentes, como a fome, educação, segurança e outras mais.

Entretanto, seus pontos negativos podem ser observados em diversas condutas, mas as mais conhecidas e discutidas são a facilidade de invasão de privacidade por práticas antiéticas de *hackers*, o uso abusivo dessa ferramenta, que tem por consequência moldes comportamentais associados a diversos transtornos psicológicos e o excesso de informações sem filtragem de veracidade alguma, as famosas *fake news*.⁷

Dito isso, é importante atentar-se sobre a questão de que a internet não é usada apenas como um aporte comunicativo simplório, para somente propagar informações a quem deseja consumi-la, mas atualmente ela está aplicada em diversos artefatos que estão presentes no dia a dia da sociedade como um todo. A forma tradicional de comportamento já é algo ultrapassado, pois hoje é possível observar hábitos

⁷ Informações deliberadas que são veiculadas pelas mídias sociais, jornais, mídias impressas, televisão e rádio a fim de propagar notícias que prejudiquem um determinado movimento social, político ou pessoal.

relacionados ao uso estrito da internet, como reuniões importantes de negócios sendo marcadas por mensagens de texto em aplicativos de celulares e computadores, aparelhos inteligentes que acendem as luzes de uma casa, lâmpadas inteligentes que respondem ao comando de voz do usuário regulando a luminosidade etc.

É nesse espectro difuso e inorgânico que reside a *internet das coisas*, conceito dado para explicar a fusão entre a rotina do ser humano junto da funcionalidade oferecida por IAs (Inteligência Artificial). Por conta disso, evidencia-se uma nova transformação na sociedade, as relações entre os espaços e a intervenção desta tecnologia. Um dos fenômenos mais representativos dessas mudanças comportamentais é a cibercultura.

O desenvolvimento da cibercultura se dá com o surgimento da micro-informática nos anos 70, com a convergência tecnológica e o estabelecimento do personal computer (PC). Nos anos 80-90, assistimos a popularização da internet e a transformação do PC em um “computador coletivo”, conectado ao ciberespaço, a substituição do PC pelo CC (Lemos 2003). Aqui, a rede é o computador e o computador uma máquina de conexão. Agora, em pleno século XXI, com o desenvolvimento da computação móvel e das novas tecnologias nômades (laptops, palms, celulares), o que está em marcha é a fase da computação ubíqua, pervasiva e senciente, insistindo na mobilidade. Estamos na era da conexão. Ela não é apenas a era da expansão dos contatos sobre forma de relação telemática. Isso caracterizou a primeira fase da internet, a dos “computadores coletivos” (CC). Agora temos os “computadores coletivos móveis (CCm)”. (LEMOS, 2013)

Deste modo, é possível visualizar a competitividade cultural de influência estimulada pelo capitalismo que se utiliza dessa ferramenta para comercializar. Por exemplo, empresas transnacionais como a Apple, Nike, Xiaomi, entre outras, possuem um poder de controle enorme, já que investem consideravelmente em estratégias de *marketing* que são emitidas principalmente pelas mídias digitais. Tomando como perspectiva os países, especialmente os Estados Unidos que é a maior potência mundial atual, detém um dos mais influentes modelos de comportamento social, vendendo não somente seus artefatos reais concretos, bem como o estilo de vida (se encaixando novamente a marca de eletrônicos Apple).

Essas potências dominantes põem em risco culturas ancestrais que não conseguem seguir o ritmo dessa competitividade citada anteriormente. Por isso,

Verificamos que alguns valores culturais locais, principalmente os ligados à tradição, com o passar do tempo foram sendo esquecidos e

desvalorizados, devido a uma sobreposição cultural, à fatores de sustentabilidade econômica, influências de comportamento social, entre outros. (CAVALCANTE, 2011, p. 6)

O processo de transformação social/tecnológico não é algo finito, porque as bases econômicas que controlam o mundo contemporâneo estão dependentes fortemente dessa relação com a internet. Sendo assim, espera-se que a evolução tecnológica e social seja uma constante, porque uma depende da outra.

O Design, sendo uma expressão da necessidade de adaptação coletiva ao meio através da elaboração de bens e serviços deve levar em voga a importância da diversidade cultural, porque o processo de criação de algum artefato precisa levar em consideração a pluralidade sociocultural existente que serve como base de inspiração para o ato de criar e produzir. De acordo com Cavalcante (2011), o design é também uma ferramenta de valorização e visibilidade para o processo de reconhecimento e fortalecimento das manifestações presentes de uma região.

Assim como a criação depende de referenciais categóricos no processo de design, é preciso que suas práticas estejam em concordância com a filosofia sustentável, termo esse que vai além do significado ecológico, devendo ser uma das funções usadas pelo *designer*. Falar sobre sustentabilidade inclui também relacionar o bem estar social nos diversos âmbitos de experiência, inclusive o reconhecimento pessoal com determinada cultura, sem risco de extinção de sua identidade.

Valorizar e dar visibilidade às diversas expressões culturais pelo design é reafirmar a importância da identidade cultural e sua significância para um número considerável de pessoas ou, até mesmo, para uma parcela muito pequena da população. Nesse sentido, esta pesquisa é um exemplo prático desse viés, já que a criação dos ícones que remontam, viabiliza e evidencia a cultura sanharoense, usa então das filosofias da sustentabilidade em prol de um desenvolvimento cultural junto aos cidadãos e fortalecimento para o reconhecimento destes como pertencentes a cidade.

A Sustentabilidade Social e Cultural [...] está diretamente relacionada à melhoria da qualidade de vida, à redução das desigualdades e injustiças sociais e à inclusão social por meio de políticas de justiça redistributivas. (CAVALCANTI, ANDRADE e SILVA *apud* CAVALCANTE, 2011, p. 23).

A evolução do conhecimento humano é algo progressivo e não tende a parar, porque ele se nutre das trocas culturais entre as sociedades existentes, se configurando como um comportamento natural entre os indivíduos e beneficiando o estado da arte de diversas pesquisas em desenvolvimento. Caso contrário, se houvesse uma homogeneização cultural toda essa diversidade em vantagem somente do consumo de bens e serviços, poria em risco, principalmente, as potenciais descobertas que trariam soluções para problemas relacionados ao desenvolvimento humano e as relações que se edificam entre o indivíduo e a sociedade.

Já que as ciências sociais analisam a constante mudança de comportamentos que são instaurados nestes âmbitos, fagocitar conhecimentos populares distintos por uma cultura comum global, a cultura do consumo, reduziria as chances de se construir um corpo social menos excludente e mais racional.

A série *The Man In The High Castle* (2015) é uma obra fictícia produzida pela *Amazon Prime Video*, canal de streaming da *Amazon*, que sugere uma distopia na qual a Alemanha Nazista e o Japão saíram vitoriosos do cenário da Segunda Guerra Mundial (1939-1945). A série mostra o autoritarismo político, econômico e ideológico imposto pelas Forças Aliadas. Faz com que o telespectador imagine como teriam sido as conquistas territoriais e o domínio, sobretudo, dos povos que lutaram contra essas forças. Um dos ápices desse retrato é a reestruturação do que antes se configurava territorialmente como os Estados Unidos da América, sendo feita as distribuições espaciais entre os países dominantes, levando a instauração de costumes totalmente díspares da cultura norte-americana. A bandeira dos EUA passaria a não existir mais, não haveria, em teoria, nenhum cidadão que se identificasse como estadunidense, somente registros raros no meio das novas sociedades implantadas ali, sendo lembrados apenas por aqueles que continuaram vivos. Essa analogia condiz com o processo de aculturação concomitante aos dias atuais, de forma sutil e fluida pela forte influência das mídias sociais.

“A cultura está relacionada com o processo de formação das sociedades, ou seja, com o crescimento dos indivíduos e grupos sociais, a expressão da sua linguagem, de seus valores, gestos e comportamentos, enfim, da sua identidade.” (CAVALCANTE, 2011, p. 27). É a partir de um reconhecimento identitário que as pessoas se definem pertencentes a algum meio social e a partir das trocas interpessoais é que se contribui para o fortalecimento e continuidade de tais valores. O que compete ao *designer* é identificar e relacionar em suas criações esses

referenciais de acordo com a necessidade para qual está sendo desenvolvido o projeto, sendo não somente um objeto para fins comerciais, mas destinado a uma função prática (uso) e simbólica (reafirmação da identidade cultural inscrita no artefato).

Aplicar as filosofias de sustentabilidade e identidade cultural em um projeto de reconhecimento cultural da cidade de Sanharó é reafirmar sua importância ancestral representativa para o povo sanharoense e incluir medidas democráticas e acessíveis sobre o produto de Design. Além disso, com o fortalecimento da identidade da cidade pode-se estimular investimentos futuros em áreas que não são efetivamente desenvolvidas pela governança local, como a arquitetura colonial, a preservação do sítio arqueológico, as atividades culturais que não possuem lugares adequados para o seu acontecimento, entre outras questões.

Portanto, o Design, mesmo que incluso no sistema capitalista dominante, é também um forte impulsionador de desenvolvimento social a partir do momento em que ele contribui para preservação e fortalecimento dessas características populares. Isso porque, ele estimula o reconhecimento identitário de uma determinada região a partir das referências que serviram como base para a criação do projeto.

4.4 Sanharó está no mapa

As cidades brasileiras possuem nuances geográficas, culturais e políticas que juntas constroem sentidos de pertencimento aos seus moradores e são também fatores que as distinguem. No entanto, a maioria delas contém um ponto em comum: a colonização. Não diferente, Sanharó teve início no final do século XVIII, quando ainda era vigente a divisão das terras brasileiras em sesmarias. José Vieira de Melo recebeu a doação das terras de Ararobá, conhecida atualmente por Pesqueira. Somente em 24 de dezembro de 1948, pela lei estadual nº 375 (IBGE, 2021), é que Sanharó foi elevada a conhecimento municipal, desmembrando-se de Pesqueira.

A primeira exploração das terras sanharoenses é datada do Brasil Colônia, pelo que hoje é conhecido como Jenipapo, atual distrito de Sanharó. O Capitão-mor Antônio dos Santos Coelho da Silva (IBGE, 2021), em exploração das terras de Ararobá em busca de água mineral, se perde na mata e promete que se encontrasse o caminho de volta construiria ali, onde se perdeu, uma capela em homenagem ao santo católico Santo Antônio, do qual era devoto.

Além deste feito, ele se estabeleceu naquela área de forma estratégica, já que por ser áreas montanhosas oferecia recursos suficientes para desenvolver o plantio e a criação de animais. Por conseguinte, os demais territórios que pertencem aos limites do município nos dias de hoje foram sendo descobertos gradativamente e habitados. Curiosamente, mesmo Jenipapo sendo o portal para o que mais tarde se tornaria Sanharó, ele não foi tomado como centro de desenvolvimento da cidade.

Apesar disso, no que tange às heranças arquitetônicas, Jenipapo é um centro histórico muito forte para os jenipapenses e sanharoenses, visto que ainda é possível visitar as seculares construções coloniais que foram adquiridas depois pela família Souza Leão, na qual está em sua quinta geração até o presente momento.

A Casa-Grande Senzala e a Igreja de Santo Antônio são um marco para entender os processos socioculturais que estavam se estabelecendo ali. Possuindo características barrocas, as Casas-Grandes detinham vários cômodos e uma ampla construção vertical e horizontal, além das igrejas possuírem ornamentos em ouro ou outros metais preciosos.

Sobre o nome da cidade, a palavra *Sanharó* é de origem indígena, que significa zangado ou excitado e faz referência a um tipo de abelha negra bastante belicosa. De acordo com a história passada pelos moradores do município, era comum a existência de vários tropeiros em direção às terras mais urbanizadas em prol de vendas e compras de materiais para subsistência. Essas caminhadas geralmente duravam horas ou dias de viagem, já que a única opção de deslocamento era por meio de carroças, cavalos, burros ou a pé. Não era estranho que em determinados horários do dia essa trupe repousasse após refeições ou até mesmo para dormir ao final do dia, depois de uma longa jornada. O fato é que o município de Sanharó ficou conhecido por esses andantes antes mesmo da sua fundação como povoado, isso porque numa tarde não datada, uma comitiva descansava após almoço embaixo de uma árvore frondosa que oferecia sombra e ar fresco. Contudo, não notaram que logo acima existia uma imensa colmeia de abelhas Sanharó e, sem intenção, as ataçaram e foram ferroados.

A partir disso dá-se o nome ao território que virou ponto de encontro entre diversas outras comitivas e, também, tornou-se um pequeno centro de trocas. Conseqüentemente, algumas famílias começaram a assentar paulatinamente aquele espaço, dando nascimento ao povoado que, tempos depois, foi oficialmente fundado por José Francisco Leite, que atuava no Cartório Dos Órfãos E De Paz.

De acordo com o crescimento territorial e populacional de Sanharó, enxergava-se naquela região uma grande oportunidade de cultivo de plantações e a criação de gado leiteiro, já que estava localizada no então Agreste pernambucano. As grandes fazendas que se edificaram tanto fisicamente quanto economicamente podiam contar com regiões ricas em água, com destaque a Jenipapo, e a grande passagem do rio Ipojuca.

Em razão desta localização favorável e o aumento considerável das fazendas de gado desde o século XVIII, Sanharó se tornou uma das principais bacias leiteiras do estado, ganhando o título de Terra do Leite e do Queijo, já que os produtos derivados do leite, sendo o queijo como produto principal, viraram ponto forte da economia local.

Como legado da colonização portuguesa e das missões catequistas dos padres jesuítas, de acordo com o IBGE, o Brasil se configura hoje como sendo um país em quase sua totalidade cristã, sendo eles 86,8% da população (AZEVEDO, 2020). É um número consideravelmente grande, apesar do país ser um berço de miscigenação de raças, culturas, religiões e credences ao longo de séculos.

Por isso, a Matriz do Sagrado Coração de Jesus, principal igreja do município, junto à Capela de Santo Antônio em Jenipapo expressa a importância da fé pelo povo sanharoense. Apesar de ornarem estruturas com estilos diferentes, além da variação de altura, elas estão circunscritas nas vivências de gerações, já que a missa era e ainda continua sendo um rito importante para o povo e um ponto de encontro.

Outro marco importante para a cidade foi a chegada da ferrovia, que ligava os pontos econômicos entre as cidades próximas e se estendia até a parte litorânea do já então formado estado de Pernambuco. Esse fato é determinante para entender que, por mais que Sanharó estivesse geograficamente longe dos grandes centros urbanos como Recife, ela fazia parte de um conjunto em que a tecnologia herdada pela Primeira Revolução Industrial, que teve início em meados do século XVIII, e que veio do outro lado do Pacífico, encontrou aquele pequeno ponto em desenvolvimento, indicando que “os tempos mudam, e muda com eles os significados das coisas que parecem fixas [...] onde o tempo parece andar cada vez mais depressa, os significados ficam ainda menos estáveis” (CARDOSO, 2016, pg 25).

Além das edificações históricas do município, Sanharó possui influências artísticas, sendo a música e o teatro pontos simbólicos da cidade. A centenária banda Santa Cecília forma, ainda hoje, vários músicos de sopro e percussão, marcando

presença nas festividades anuais, que celebram o santo padroeiro, Sagrado Coração de Jesus e o co-padroeiro São Sebastião, e federais, como o 7 de Setembro, o dia da Independência do Brasil.

Junto a isso, o Teatro Municipal atua como porta-bandeira da cultura sanharoense, já que é o principal meio de atuação da própria história, bem como outras populares. A exemplo máximo, a peça Paixão de Cristo que é realizada com um número significativo de jovens vinculados ao teatro.

Isso leva a considerar que a difusão da cultura é, no mínimo, estimulada na região. Outro famoso movimento se dá pelos dançarinos coquistas e bacamarteiros, que unem o Samba de Coco e tiros de espingarda de Bacamarte, que é originária da Guerra do Paraguai de 1864 a 1870, e se apresentam no São João.

Em razão das festividades, Sanharó possui duas grandes tradições: a festa junina, com uma palhoça central bem estruturada para apresentações de quadrilhas amadoras, como aquelas encontradas em escolas públicas e privadas e, em especial, a quadrilha estilizada que é organizada e ensaiada também pelo teatro.

Também, a tradicional Festa do Leite que celebra os esforços dos fazendeiros em darem continuidade a criação de vacas e a produção contínua do principal produto feito na região: o queijo de coalho.

É fato que os tempos modernos são cíclicos. Assim como a necessidade de mudança chegou para o rígido modelo Fordista de 1929, nos Estados Unidos da América, o tempo invadiu cada espaço do período colonial, moderno e, agora, contemporâneo da cidade de Sanharó, trazendo progressos pouco a pouco.

Contudo, as pessoas mudaram suas formas de se relacionar, comprar e vender, ouvir e até enxergar, dado que há uma intensa influência global homogeneizante de comportamento em prol de uma cultura de consumo mais unificada, hierarquizando interesses norte-americanos e europeus como sendo mais importantes que a de outros povos, alinhado aos interesses do consumismo desenfreado pelo modelo capitalista encontrado fortemente nas grandes potências mundiais, que ditam regras de fabricação, uso e até mesmo descarte. A forma de consumir é ditada e não pretendida.

Não é o produto, frio e distante, que importa. É o que ele significa. O significado resulta do processo de interpretação de estímulos externos. Assim, ele é compreendido como uma percepção subjetiva ou reação afetiva de uma pessoa diante de um objeto. [...]Solomon (1983) argumenta que experiências subjetivas transmitidas pelo

consumo de muitos produtos contribuem substancialmente para a estruturação da realidade social, do autoconceito e do comportamento do consumidor. Ou seja, os produtos são objetos simbólicos que representam papéis sociais dos outros e socializam o indivíduo em seus próprios papéis; e não simplesmente respostas a necessidades internas. São estímulos sociais que motivam os indivíduos a formar seu papel de autodefinição por meio de uma avaliação de autorreflexividade. (ALFINITO e TORRES, 2012, pg. 21)

Assim como no filme *Bacurau*⁸ (2019), Sanharó possui características semelhantes ao tipo de sociedade apresentada no longa, que sofre a invasão de pessoas desconhecidas e atípicas, a fim de usá-lo como palco central de uma competição alienada de abuso de poder. A relação que se pode fazer com este filme é que a preservação da cultura na cidade de Sanharó sente uma significativa desapropriação pelos moradores mais jovens em razão da super atenção ao mundo virtual, que ganha e vem ganhando ainda mais espaços na vida cotidiana, como nos celulares, computadores, televisões, agentes de voz etc. e que influenciam fortemente o modo comportamental das relações atuais.

O olhar é também sujeito a transformações no tempo, e aquilo que depreendemos do objetivo visto é necessariamente condicionado pelas premissas de quem enxerga e de como se dá a situação do ato de ver. Ou seja, o olhar é uma construção social e cultural, circunscrito pela especificidade histórica do seu contexto. [...] A abrangência crescente do mundo virtual e seu impacto sobre a visualidade - por meio de processos de manipulação, simulação e emulação - tende a redefinir todos os parâmetros para a discussão da forma. (CARDOSO, 2016. pg 25).

A memória de um povo é expressa por características particulares no dialeto, danças, músicas, arquiteturas, imagens, conversas e tais processos de trocas interpessoais são o ponto crucial para se manter viva essa cultura, que serve como norte para futuras gerações saberem de onde vieram e qual a importância dos seus ancestrais para a construção do arcabouço cultural da própria cidade.

⁸ Filme de Kleber Mendonça Filho e Juliano Dornelles. Lançado em 2019, o longa retrata a comunidade de Bacurau como sendo uma espécie de alvo para jogos mortais. Os moradores começam a presenciar fenômenos estranhos nas redondezas, como carros baleados, cadáveres e drones no céu e até mesmo o desaparecimento do povoado no mapa. Os principais responsáveis são turistas que possuem uma espécie de competição para quantificar quem tem mais capacidade de assassinato. É uma grande crítica sobre as fortes influências imperialistas sofridas por diversas culturas que vem sendo cada vez mais “apagadas” num intenso processo de aculturação patrocinada por grandes indústrias de consumo, que fagocitam e padronizam qualquer espaço em que toca.

Por isso, alimentar a memória dos sanharoenses é contribuir para uma solidificação da história do seu próprio povo, ou seja, manter vivo o saber popular. É contribuir para que a cidade continue no mapa.

5 METODOLOGIA

5.1 Classificação da Pesquisa

A presente pesquisa, de natureza aplicada, através de etapas sistematizadas, busca ampliar o conhecimento do âmbito prático do design. Quanto ao objetivo da pesquisa, ela pode ser classificada como exploratória porque objetiva a aplicabilidade de um projeto de iconografia baseado em conceitos de memória gráfica a fim de valorizar processos históricos e culturais de determinado local.

Também, como descritiva porque mapeia referências importantes sobre o objeto estudado a fim de que colaborem para a criação iconográfica de elementos que façam alusão direta e clara ao tema abordado e que, assim, contribuam de forma imagética para a difusão dos valores e significados da cidade.

Além disso, aborda o problema de forma qualitativa, visto que para realização das análises a pesquisadora observa o espaço e a cultura da cidade de Sanharó, sem levar em consideração uma temporalidade específica e não sendo necessário para o objetivo deste trabalho o tratamento de dados estatísticos, já que os pontos observados são de cunho simbólico, histórico e cultural, sem propósitos quantitativos.

5.2 Procedimentos Metodológicos

No que tange ao procedimento metodológico, o método indutivo, que permite análises que derivam de aspectos reais concretos, propõe o caminho a ser seguido em busca das referências visuais que são base para a produção das iconografias, trazendo elementos do mundo real ao projetual. A partir disso, pôde-se eleger as delimitações dos temas de pesquisa que mais se encaixavam ao estudo, sendo elas memória gráfica, iconografia, e como definição espacial a cidade de Sanharó numa abordagem à cultura e história.

Enquanto procedimentos técnicos, realizou-se primeiramente um levantamento bibliográfico com autores que possuem credibilidade de fala a fim de fundamentar e validar as proposições expostas nesse trabalho a respeito dos argumentos aqui citados. Junto a isso, a pesquisa de campo confere no deslocamento pessoal até os

locais da cidade que fazem parte da amostragem da pesquisa a fim de coletar dados necessários para a criação dos ícones como proposto neste trabalho.

Também, decidiu-se pela utilização da observação participante enquanto procedimento técnico a ser utilizado nessa pesquisa, uma vez que a presença da pesquisadora *in loco* foi significativa para observação dos referenciais a serem tratados e transformados em ícones, porque essa aproximação com os objetos impactou positivamente na observação mais detalhada e transmitiram um envolvimento afetivo mais sólido, visto que ela é cidadã da comunidade em questão.

Quanto aos instrumentos de coleta de dados utilizados para o recolhimento dos materiais que serviram de suporte para definição das imagens que se tornaram ícones, foi utilizado registros fotográficos pela autora desta pesquisa e em acervos pessoais de moradores da cidade, além de entrevistas populares que facilitou a reconstrução, de maneira discursiva, do processo histórico da cidade, já que ela é o objeto de análise com mais ênfase, como forma de reconstrução do contexto histórico da cidade.

A partir dessa aproximação se obtém, então, um panorama sobre os possíveis conteúdos que condizem aos parâmetros iconográficos e que, também, atendam ao objetivo primário desta pesquisa, que é a evidência e valorização da cultura e história sanharoense através de ícones. Por isso é que os critérios utilizados para análise dos dados coletados foi o direcionamento para as três diretrizes já citadas: cultura, história e arquitetura, já que são elas que delimitam o universo desta monografia.

De acordo com a imersão feita nas imagens e particularidades do espaço estudado é que se chega à amostragem dessa pesquisa, considerando fator de maior relevância alinhado à consonância de sentido sobre o senso comum da cidade a respeito das narrativas construídas e aceitas sobre os signos e significados daquela comunidade, sendo eles: a Abelha Sanharó, Igreja Sagrado Coração de Jesus, Capela de Santo Antônio, Casa Grande Senzala, Samba de Coco e Bacamarteiros, Vaca, Leite, Queijo, Quadriha Rastapé, Banda Santa Cecília, Estação Ferroviária, Teatro, Feira do Leite, Praça da Vaca e Pinturas Rupestres.

Por fim, com base nessas informações há uma triagem das referências iconográficas dadas na amostragem sobre os níveis de maior apego afetivo pelo olhar do morador sanharoense, podendo analisar temáticas de maior sensibilidade que outras, sendo esse o quesito eliminatório sobre quais foram ou não abordadas para a

construção da iconografia, sendo esse efeito expresso de maneiras pessoal e comunitária.

5.3 Metodologia de Design

Um artefato é produzido quando surge a necessidade de sanar um problema. Projetar, em design, não significa apenas contribuir com a criação de alguma peça de forma arbitrária, sem que haja etapas que possibilitem certificar exatamente a eficiência da criação, ou seja, sem construir um padrão para que projetos da mesma vertente possam ser observados, documentados e comparados futuramente. Além disso, o Design é uma ciência fluida, já que ela mexe especificamente com o corpo social e coexiste a partir da demanda coletiva.

A metodologia para o design é um aporte valoroso para se distinguir e uniformizar as diversas formas de produzir objetos passíveis de massificação, a fim de ser um passo a passo do processo e, também, diferenciar o que se encara como projeto e design já que “<projeto> se refere à dimensão antropológica da criação e formação de artefatos materiais e simbólicos, enquanto <design> significa um modo da atividade projetual do capitalismo tardio” (BONSIEPE, 2011, pg. 13).

Isto é, o projeto é a grande interface que reúne todas as problemáticas provenientes de uma causa a serem resolvidas, aqui em questão, pela competência do Design, que é a ferramenta que analisa e produz objetos e serviços com base técnica e objetiva em prol de um bem comunitário. Um precede a necessidade do outro.

Apesar de cada área de atuação profissional ter uma especificidade sobre projeto e modo de projetar, o design se preocupa para além da funcionalidade estrita. Existem outros valores agregados nas peças que um *designer* produz, porque ela atende não somente a um estímulo de ausência de algo, mas também a anseios que estão ligados ao afeto e emoção, ou seja, os artefatos de design carregam consigo aspectos híbridos entre forma, função e estética com o propósito de manter uma experiência eficiente, que resolva a necessidade, e que seja agradável de manusear determinado objeto. Essa particularidade do Design é que possibilita a diferenciação dele entre as demais atividades de ofício.

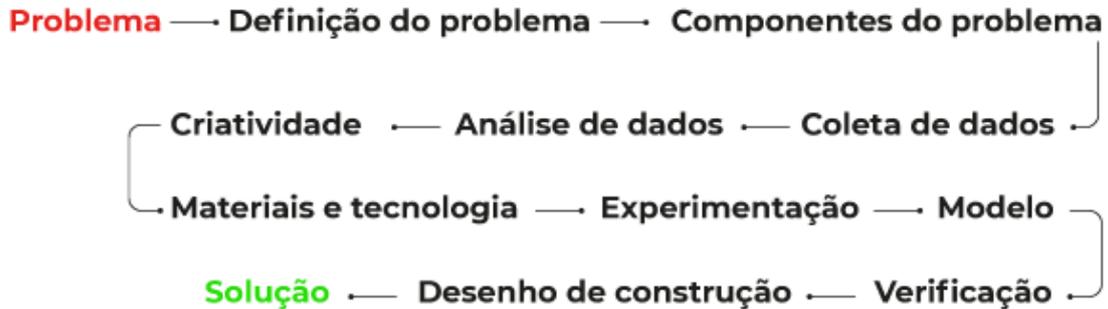
O livro *Das Coisas Nascem Coisas* (1981) de Bruno Munari é um exemplo claro sobre como o Design processa as informações do projeto de maneira diferente, visto que é necessário levar em consideração não somente sua funcionalidade, mas também a aproximação afetiva do usuário. Por isso é que existem outros métodos que conversam mais adequadamente com cada objetivo específico para as três grandes áreas do Design: gráfico, moda e produto. Munari acredita que seguir uma metodologia apropriada para o tipo de demanda em desenvolvimento oferece uma chance maior de sucesso, já que o *designer* precisa conhecer detalhadamente quais tipos de recursos estarão disponíveis para serem explorados e também quais trabalhos são semelhantes (Munari, 1981).

Apesar da grande discussão sobre o que é arte e o que é Design, esses dois se associam obrigatoriamente à criatividade, já que geralmente apresentam conceitos por trás de cada etapa do projeto. Seria possível, então, projetar de forma criativa através de passos que só podem ter continuidade quando o antecedente estiver concluído? Bruno Munari entende que respeitar os passos de um projeto, ao contrário do que muitos pensam, oferece ao projetista um olhar mais assertivo sobre sua criação e que isso não limita o poder criativo do *designer*. Na verdade, trabalhar dessa maneira pode colaborar com outros processos de trabalhos que façam parte do mesmo ambiente de pesquisa e reduza possíveis falhas.

Criatividade não significa improvisação sem método: dessa maneira apenas se faz confusão e se cria nos jovens a ilusão de se sentirem livres e independentes. A série de operações do método projectual é feita de valores objectivos que se tornam instrumentos de trabalho nas mãos do projectista criativo. [...] O método projectual para o *designer* não é nada de absoluto nem definitivo; é algo que se pode modificar se se encontrarem outros valores objectivos que melhorem o processo. (MUNARI, 1981, pg 21).

Então, para Munari existem doze etapas a serem seguidas num projeto. São elas:

Figura 6 — Metodologia de Bruno Munari



Fonte: Arquivo Pessoal

Essas etapas seccionam o caminho seguido pelo projetista até o resultado esperado e só podem ser executadas quando seu antecedente estiver concluído. Sendo assim, cada estágio descreve exatamente o que se deve fazer, desde a definição do problema até a solução dele.

Dentro dessa perspectiva, as etapas iniciam-se a partir da observação de alguma necessidade que tenha resolução, o que para Munari é um **problema**. “Quando um problema não se pode resolver, não é um problema.” (MUNARI, 1981, pg. 39). O próprio objeto estudado indica quais são as procedências que devem ser tomadas, bastando sua identificação. Só então é que **se define** quais são as especificidades desse problema, ou seja, até onde o projetista pode percorrer até elaborar uma primeira visualização da solução, pois “não sabemos ainda que forma vai ter a coisa que se quer projectar. Mas estamos todavia seguros de que as hipóteses de possíveis erros são muito reduzidas.” (MUNARI, 1981, pg. 60). Essas etapas, no âmbito da metodologia, são as partes mais importantes porque são elas que indicam o caminho a ser percorrido durante todo o trabalho e que dão procedência ao projeto.

A partir do aprofundamento do objeto de estudo é possível observar que quanto mais especificações forem evidenciadas, novos subproblemas tendem a aparecer. Os **componentes do problema** possibilitam um maior controle no processo de planejamento, já que é nessa etapa que se visualiza o problema num ponto de vista decomposto do problema geral para seus subproblemas.

Conseqüentemente, a **análise de dados** permite o recolhimento de toda informação relevante que é levantada pelo *designer* quanto a, por exemplo, especificações técnicas de projetos semelhantes já lançados no mercado ou até mesmo se ocorre a existência dele. “A análise de todos os dados recolhidos pode fornecer sugestões acerca do que não se deve fazer para projetar bem [...] e pode orientar o projeto de outros materiais, outras tecnologias, outros custos.” (MUNARI, 1998, p. 42 apud CARVALHO, 2020, p. 50).

Ou seja, a checagem desses dados mostra que projetar não se limita somente à forma que o objeto final terá, mas todo o percurso que é preciso percorrer até sua finalidade. Isso inclui tecnologias aplicadas no processo e o barateamento para que se possa ter um acesso maior pelos usuários.

Em seguida, a **criatividade** é o momento em que se inicia o projeto, de fato, porque é nessa etapa que já se tem os conhecimentos necessários para dar o *start*. É importante lembrar que apesar de ser o momento em que se cria, não necessariamente é de modo randômico, já que a metodologia de Bruno Munari sugere seguir ordenadamente os estágios propostos.

Já na fase de **materiais e tecnologias** é onde se definem quais as melhores ferramentas que farão parte da produção e esse passo só é possível dado que esteja efetivamente completa a etapa de análise, que é antecedente a essa em questão.

No que diz respeito à **experimentação**, é nela que se concentra a junção de todos os pontos citados anteriormente e colocado em testes pelo **modelo**, para que se tenha resultados preliminares do andamento da pesquisa. É nesse momento que o protótipo, que é o aporte para a análise, é posto em fases de **verificações** sobre sua funcionalidade e se atende a critérios estabelecidos pelo *designer*.

O passo do **desenho de construção** segue como sendo a base para o modelo final, que servirá de orientação para a produção real do objeto. Assim sendo, chega-se ao final da metodologia, na qual resulta numa **solução** que reúne todos os conteúdos de estudo e testes necessários para sugerir um “molde” seguro de falhas para a produção real. Aqui se pode observar a eficiência do objeto.

Assim sendo, apesar da metodologia de Munari se encaixar em diversos tipos de projetos de design, foi necessária uma adaptação das etapas, agrupando alguns

estágios, para que se pudesse atender melhor ao prazo da pesquisa e suas especificações, já que ela não resultará num produto comerciável, mas como resultado de um trabalho de conclusão de curso. Os critérios considerados para esses ajustes partiram da afinidade das etapas e foram reestruturadas seguindo esta ordem: **definição do problema e seus componentes > coleta de dados e análises > criação, experimentação e materiais > verificação e testes > solução e detalhes construtivos**. A figura a seguir ilustra a síntese das etapas.

Figura 7 — Metodologia Adaptada

Metodologia Bruno Munari (1998)	Adaptação
Problema, definição do problema, componentes do problema.	Definição do problema e seus componentes.
Coleta de dados, análise de dados.	Coleta de dados e análise
Criatividade, materiais e tecnologia, experimentação.	Criação, experimentação e materiais.
Modelo, verificação.	Verificação e testes.
Desenho de construção, solução.	Solução e detalhes construtivos.

Fonte: Arquivo pessoal

Nessa reformulação, a **etapa um** trás o contato com o problema e já se aproxima do primeiro contato sobre as especificidades do problema e também mostra possíveis subproblemas a serem resolvidos. Em seguida, na **fase dois** se tem a coleta de dados, nos quais carregam informações de projetos similares e auxiliam como referencial. Dando continuidade, o **tópico três** é onde começa realmente a parte “tátil” do projeto, porque nesse momento a criação junto aos estudos de materiais constroem um primeiro esboço/modelo do resultado final. Adiante, no **momento quatro** é possível realizar as primeiras verificações e testes que darão o aval ao próximo passo para que, finalmente, se possa chegar ao objetivo final, ou seja ao **estágio cinco**, que nada mais é que a resolução do problema identificado no estágio inicial.

Apesar das adaptações realizadas, a ideia da metodologia de Munari (1981) se mantém fixa, porque as modificações sugerem cumprir com a ordem das etapas expostas sem que haja alteração nas ações que construam o modelo de projetar e

considerar as especificações do processo. Apenas foi preciso realocações das etapas em grupos para que fosse possível ajustar ao cronograma requerido pelo trabalho de conclusão de curso.

A seguir, se observa o desenvolvimento do trabalho e conhece de forma pragmática como essa metodologia foi aplicada.

6 DESENVOLVIMENTO

A representação de alguma coisa é capaz de expressar, dentre outras possibilidades, valores simbólicos de algo existente ou imaginário, podendo ser inscritos em diferentes tipos de linguagem: visual, sonora, escrita etc. O conceito de memória coletiva, criada pelo sociólogo Maurice Halbwachs (1877 a 1945) sustenta a importância das lembranças de um povo como sendo uma das ferramentas principais para a construção de uma identidade social e que essa condição identitária só é reforçada porque esse determinado grupo possui experiências em conjunto, e a força que cria essa paridade deriva dos aspectos sociais que afetam diretamente o dia a dia desse povo.

“A memória na concepção de Halbwachs é um processo de reconstrução, devendo ser analisada levando-se em consideração dois aspectos: o primeiro refere-se ao fato de que não se trata de uma repetição linear dos acontecimentos e vivências no contexto de interesses atuais; por outro lado, se diferencia dos acontecimentos e vivências que podem ser evocados e localizados em um determinado tempo e espaço envoltos num conjunto de relações sociais.” (SILVA, p. 248, 2016)

Tendo isso em vista, fica claro que os significados dados a símbolos urbanos, principalmente os arquitetônicos e gráficos, é resultante de uma rede de afeto criada a partir das relações experienciais entre os moradores e o objeto de forma inconsciente e subjetiva, mas que compõe postura coletiva, já que essas representações podem ser acessadas por qualquer pessoa de uma determinada região de maneira plural e simultânea. Um exemplo prático disso, em associação ao

objeto de estudo deste trabalho, é o reconhecimento da Praça da Vaca como sendo um dos símbolos de referência da cidade de Sanharó. Reconhecimento este que foi dado pelos próprios habitantes, sendo possível, então, identificar os dois tipos de memória no estudo de Halbwachs (1990): a coletiva e individual.

A preservação da memória dos diferentes povos existentes na esfera global possibilita a capacidade de observação das mudanças sociais e biológicas que acontecem ao longo da história. Pode-se, por exemplo, analisar as transformações arquitetônicas dos prédios da Inglaterra do período entre a Segunda Revolução Industrial (1850-1945) e o contraste das edificações contemporâneas do mesmo lugar.

Figura 8 — Inglaterra II Revolução Industrial



Fonte: Google Imagens⁹

⁹Disponível em: https://3.bp.blogspot.com/-P_Lw0ooBpzY/WGFpmccKzul/AAAAAAAAEmk/bS_CRKpy1sw77FXgirEGz6BaevfGXRVIwCLcB/w1200-h630-p-k-no-nu/revolucao-industrial-educacao-ambiental-blogspot.jpg. Acesso em 21 de novembro de 2021

Figura 9 — Inglaterra Contemporânea



Fonte: Google Imagens¹⁰

Ainda tomando os prédios ingleses como exemplo, nas imagens anteriores podemos observar que a cidade é um corpo mutável e adaptável às transformações vigentes. Atualmente, Manchester, cidade inglesa palco das Revoluções Industriais, não sofreu, necessariamente, perda da influência mundial como cidade industrial, mas foi ressignificada como uma personalidade histórica da Inglaterra a partir das atribuições de significado que foram coletivamente construídas pelo corpo social a nível mundial no pós período de Revoluções.

Por isso, pela importância dos fatos históricos de desenvolvimento fabril e busca pela melhoria das condições de trabalho, é que a cidade se elevou à condição de símbolo histórico. Dessa forma, é possível metaforizar que as cidades são complexos, grandes ou pequenos, da história viva e expressa por aqueles que já participaram dos seus espaços, são habitadas pelos atuais moradores e, também, são abertas para a chegada dos que virão.

Retomando o pensamento introdutório desta monografia, é aqui que se enxerga claramente como as cidades possuem a capacidade de preservar tendências que já foram importantes para um certo tempo de sua história por influência da memória coletiva.

¹⁰ Disponível em: <https://www.elondres.com/wp-content/uploads/2016/02/zona-1-de-londres.jpg>. Acesso em 21 de novembro de 2021

Sendo assim, esta pesquisa se propõe valorizar, por meio dos ícones criados, as manifestações simbólicas de Sanharó, tendo como destaque sua cultura, arquitetura e economia. Ou seja, transformar essas evocações em um artefato de design em prol da promoção do reconhecimento histórico da cidade pelos cidadãos e pelos viajantes é assegurar que a identidade sanharoense possa atingir, também, o campo visual e funcional do design, já que os ícones são destinados a uso público pelos moradores.

6.1 Definição do problema e seus componentes

Esta pesquisa surgiu da necessidade de representar evocações que fazem parte da memória coletiva da cidade de Sanharó e que, juntas, constroem uma identidade forte e significativa para os moradores. Apesar da cidade estar situada num contexto regional interiorano, diversas riquezas simbólicas são encontradas espalhadas pelo município e seus distritos, como pinturas rupestres, construções do período colonial brasileiro e até um dos seus maiores símbolos: o leite e o queijo, que fazem relação direta com a economia local.

A abordagem do tema sobre Memória Gráfica em Sanharó é fruto, primeiramente, pelo interesse imediato da pesquisadora pelo assunto, em razão das diversas possibilidades representativas que esse tipo de pesquisa poderia contribuir para o conhecimento e fortalecimento da memória coletiva sanharoense.

Outro fator importante se dá pelo uso evidente do design como ferramenta de preservação da historicidade e fortalecimento da identidade cultural e patrimonial da cidade em questão. Também, foi uma oportunidade de oferecer para Sanharó uma análise afetiva sobre suas representações simbólicas e como elas a caracteriza, além de ter sido realizada a produção dos ícones que levam em consideração, de fato, os conceitos básicos do design e que foram feitos por um residente. Isso porque, há poucos trabalhos gráficos, principalmente, que foram projetados por um designer.

Por fim, entende-se que a falta de visibilidade da própria cultura local é um fenômeno recorrente principalmente em cidades menores e interioranas. Não porque não possuem referências suficientes para construir um acervo de memórias que são expressas pela própria comunidade, mas é parte de um problema cultural no qual hierarquiza a importância dos grandes reconhecimentos para locais com maior giro

econômico, em especial aqueles que investem na manutenção cultural local, além de que a falta da aproximação entre os costumes de uma região e seus habitantes, bem como a falta de insumos para sua continuidade, é um indício do risco do distanciamento com aquilo que liga o habitante e seu pertencimento local, ou seja, sua identidade.

6.2 Coleta de dados e análises

A coleta de dados contou com diferentes tipos de registros, já que os ícones foram criados pelo resgate de memória. Isso implica dizer que foram recolhidas informações por imagens, entrevistas não estruturadas, conversas informais com familiares, vídeos publicados na plataforma do Youtube e outras pesquisas via internet.

As informações reunidas possibilitaram obter uma primeira perspectiva sobre a quantidade de símbolos encontrados na cidade, porém de forma livre e, inicialmente, sem quaisquer critérios de seleção. Isso foi importante para que se entendesse quais os níveis conectivos daquelas palavras-chave para com as representações do que é Sanharó. A exemplo disso, foi possível encontrar termos como “vaca”, “feira do leite”, “casarão”, “igreja”, “prefeitura”, “feira livre” etc.

Contudo, nem todos esses códigos são de fato representativos e simbólicos para a construção de uma identidade iconográfica da cidade, que teve como objetivo levar em consideração a historicidade do local e como ela reforça a aproximação com o lugar. Todas essas representações agregam e solidificam o reconhecimento e o sentimento de pertencimento que oferecem para a relação entre o espaço e o cidadão, mas não contribuem de forma igualitária para o que de fato faz da cidade “Sanharó” ser reconhecida visualmente por essas evocações.

Um exemplo prático dessa afirmação é, se colocada em análise, as palavras “feira livre” e “praça da vaca”. São fenômenos presentes e que fazem parte do cotidiano sanharoense, no entanto a “feira livre” existe de forma simultânea e não diversificada naquele local, pois ela coexiste em outras cidades de maneira parecida ou igual, mas a “Praça da Vaca” que representa e é fixada na memória coletiva de Sanharó apenas existe na cidade de Sanharó.

Em seguida, depois de se estabelecer um horizonte de palavras que coabitam o universo da cidade e que possuem potencial simbólico de representação, o primeiro

critério escolhido para o afinamento das informações foi a **frequência** de aparecimento dessas palavras no senso comum. É importante ressaltar que por ser uma pesquisa participante, essa etapa, de certa forma, foi realizada de forma facilitada, já que é de conhecimento da pesquisadora alguma dessas caracterizações. Outro viés foi o de **importância**, já que alguns símbolos possuem um peso temporal e afetivo a mais que outros.

Nesse sentido, criou-se uma tabela de análise com as opções mais relevantes para a produção iconográfica, separando em quatro seções estruturais: **referência iconográfica**, que define qual a principal ideia; **o que é**, que qualifica a natureza da ideia; **por que é considerada referência**, que explica o motivo da escolha da ideia e, finalmente, se **será usada ou não**. São elas:

Tabela 1 — Seleções de referências para suporte criativo da família iconográfica

REFERÊNCIA ICONOGRÁFICA	O QUE É	POR QUE É CONSIDERADA REFERÊNCIA	SERÁ USADA OU NÃO
Abelha Sanharó	Espécie de abelha negra bastante agressiva	O nome da cidade faz referência à grande colmeia encontrada pelos tropeiros	Será usada
Matriz Sagrado Coração de Jesus	Igreja Católica Apostólica Romana criada no ano de XX	A matriz tem por nome o mesmo do padroeiro da cidade e é um importante centro para o rito da fé por seus moradores	Será usada
Capela Santo	Capela com características	Herança histórica, a capela de Santo	Será usada

Antônio	barrocas e construída por comando de um padre jesuíta	Antônio foi construída pelo Capitão-mor Coelho e tornou-se um registro arquitetônico sobre o período colonial do Brasil	
Casa Grande-Senzala	Construção colonial erguida por ordens do Capitão-mor Coelho	Primeiro Barão de Jenipapo, o Capitão-mor Coelho constrói o casarão em prol de seu assentamento naquelas terras por questões estratégicas, geograficamente falando, e pessoais.	Será usada
Samba de Coco e Bacamarteiros	Expressão cultural de dança e tiro	Costume centenário frequentemente apresentado no mês de junho pelos barrigudenses do sítio Barriguda, para celebrar o Samba de Coco e os tiros de alegria	Serão usadas

		das espingardas Bacamarte	
Vaca	Gado bovino doméstico	Sanharó possui uma das principais bacias leiteiras de Pernambuco. Sendo a vaca o principal animal produtor de leite, ela virou expressão imagética da cidade	Será usada
Leite	Matéria-prima extraída da vaca	Como os principais produtos fabricados em Sanharó derivam do leite, ele é uma representação importante para a cidade no que tange à economia	Será usada
Queijo	Produto lácteo produzido por manufatura ou fabricação	Principal produto econômico da cidade, sendo motivo de paradas por diversos turistas. Sua qualidade é destacada como	Será usado

		memorável	
Quadrilha Rastapé	Movimento artístico	Apresentado danças, principalmente no São João, a quadrilha estilizada demonstra engajamento pelos jovens e difunde o potencial competitivo da cidade em disputas de modalidade artística	Não será usada
Banda Santa Cecília	Movimento artístico	Centenária, a banda forma músicos de sopro e percussão e estão presentes nos maiores eventos da cidade, como a festa do padroeiro e o 7 de Setembro.	Será usada
Estação Ferroviária	Ponto arquitetônico	Marco da chegada da tecnologia no período de XX, mostrando avanços	Será usada

		socioculturais da cidade. Era parada para trens de carga que vinham da Zona da Mata do estado de Pernambuco	
Teatro	Expressão artística e cultural	Centro cultural em que desenvolve apresentações sobre histórias populares e cerne de desenvolvimentos culturais da cidade	Não será usada
Feira do Leite	Festividade	Celebração aos tempos de colheita, continuidade da criação de gado leiteiro e produção de queijo	Não será usada
Praça da Vaca	Projeto arquitetônico	Um dos mais emblemáticos pontos turísticos da cidade. Por se encontrar próxima à BR 232, a praça é lugar de paradas entre os turistas	Será usada

		que vão em direção ao Litoral ou Sertão	
Pintura Rupestre	Sítio Arqueológico	Encontradas no distrito de Mulungu, as pinturas rupestres eram desconhecidas. É um marco importante para se ter noção sobre a riqueza ancestral desse território	Não será usada
Capela Nossa Senhora do Carmo	Projeto arquitetônico	Pequena capela situada no distrito de Mulungu. É uma referência afetiva escolhida pela pesquisadora, já que se criou nesse lugar. Remete lembranças de sua avó, Maria Barbosa Leite, da qual participou como ministra da eucaristia e dedicou boa parte de sua vida a este	Será usada

		ambiente, além de que é matriarca da sua família.	
Terra da Amizade	Dito popular	<p>A referência de Sanharó como “a cidade do leite, do queijo e da amizade” não é antiga, mas possui uma boa aderência na fala popular pelos residentes e visitantes.</p> <p>Inclusive, no atual logotipo da cidade (ano 2021) foi incluída essa representação de modo oficial pela prefeitura municipal.</p>	Será usada

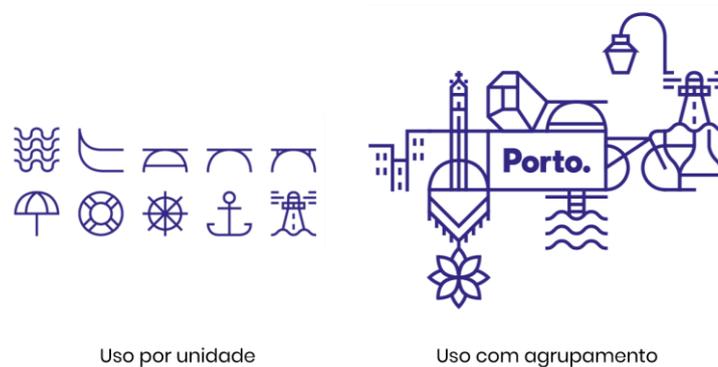
Fonte: Autoria própria

6.3 Criação, experimentação e materiais

A fase de criação foi dividida em **5** etapas. Na etapa um foi realizada a análise de comportamento no qual se encontrava a ideia, seja de modo físico, para aqueles habitam o campo material e perceptivo, mas não materializado como a atribuição da cidade como “terra da amizade”. Isso foi importante para extrair informações que pudessem influenciar no modo do traço, preenchimento ou qualquer outra especificação que poderia fazer parte do projeto.

Por conseguinte, visto que a maioria dos símbolos referenciais participam do campo materializado e possuem construções mais retilíneas, foi definido que a natureza do traço se alinhasse a esse conceito. Não somente por isso, mas para que o encaixe entre os ícones fosse de maneira mais organizada e padronizada, já que uma das propostas é que a família iconográfica funcione de maneira isolada e, também, agrupada como no exemplo a seguir.

Figura 10 — Projeto de identidade visual do Porto

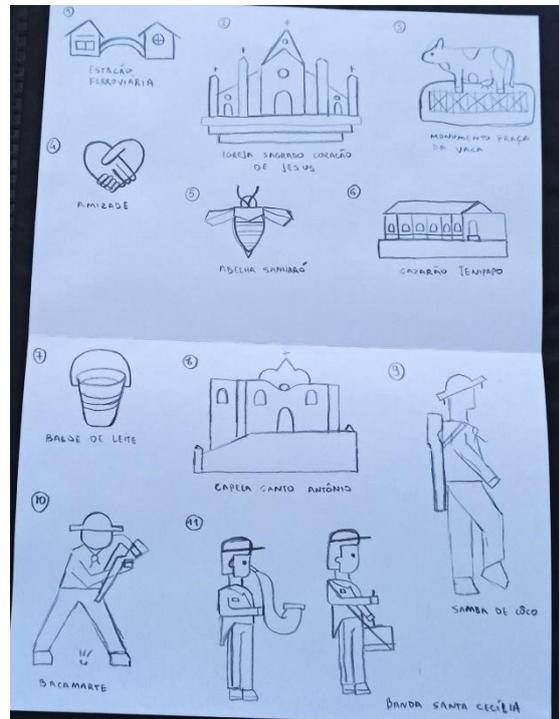


Fonte: Arquivo pessoal

Em seguida, na etapa 2, para uma melhor organização dos ícones dentro da própria família, criou-se três subfamílias. São elas: **cidade**, **zona rural** e **simbologia**. Essas subdivisões serviram para traçar a origem do ícone e mostrar onde ele possui maior incidência. Aqueles que fazem parte do segmento “cidade” são: Estação, Matriz Sagrado Coração de Jesus, Praça da Vaca, Vendas de Queijo e Banda Cecília. Depois, os que constituem a “zona rural” são: Igreja Nossa Senhora do Carmo, Casa Grande, Balde de Leite, Capela Santo Antônio e Coquistas e Bacamarteiros. Por fim, aqueles da área da “simbologia” são: Abelha Sanharó e Terra da Amizade.

Logo após essas especificações, a etapa três se comprometeu em lidar com os primeiros rascunhos, em papel, do que logo após viriam a se tornar ícones, por meio das imagens do acervo da pesquisa. Inicialmente para esses estudos de concepção não se delimitou um grid específico para que as primeiras ideias pudessem fluir de maneira livre. Inclusive, aqui não é levada em consideração a síntese final, já que posteriormente a fase de refino do traço trataria da eliminação de itens que não fossem necessários para o entendimento do desenho.

Figura 11 — Esboços em lápis



Fonte: Arquivo pessoal

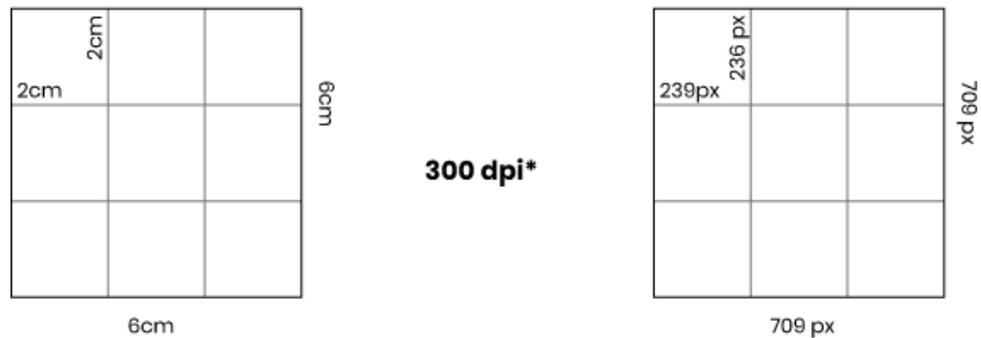
A etapa quatro é caracterizada pela síntese dos esboços, já aplicando a malha específica de 6x6 cm para criação e padronização para facilitar a construção vetorial no software. Nesse momento, como determinado anteriormente, as formas seguiram num estilo mais quadrado, porém alguns detalhes específicos, como por exemplo, aqueles que possuíam aspectos orgânicos foram mantidos para caracterizar os referenciais imagéticos. Ou seja, a curvatura encontrada na parte superior da Capela de Santo Antônio, da subfamília **zona rural**, diverge da Matriz Sagrado Coração de Jesus, da subfamília **cidade**, que possuem, respectivamente, características barrocas e góticas.

Na etapa cinco, com as reduções de informações dos ícones já estabelecidas, a criação da família iconográfica é executada com o auxílio de um software vetorial, sendo o Illustrator escolhido como a ferramenta de criação.

Trazendo as informações básicas do estudo em papel para o meio digital, conservou-se a malha de tamanho 6x6 centímetros para manter as métricas iniciais da análise em fase de esboço. Também houve conversão dessa dimensão, de

centímetro para pixels, para que fosse possível obter as dimensões exatas a partir do tipo de formatação, tanto para impressão quanto para web.

Figura 12 — Grid de criação dos ícones



Fonte: Arquivo pessoal

Para a construção desta malha, foi estabelecido um grid com 3x3cm que se detém a área limite de cada bloco que contém os ícones. Isso foi importante para que as linhas guias possibilitasse proporções exatas para comportamentos construtivos, como adjacência entre linhas, encontro correto nos pontos de âncora de cada traço e, também, tamanhos proporcionais para repetições de forma. Outra questão importante a se destacar nessa etapa foi a marcação do tamanho do traçado, sendo estabelecido 4 pontos de espessura, de acordo com as especificações do software, para que ele oferecesse boa legibilidade ao desenho.

6.4 Verificação e testes

Seguindo o raciocínio da metodologia de Munari (1981), a fase de verificação do comportamento dos protótipos aplicados às situações reais foi importante para que se pudesse analisar se o projeto foi bem pensado e executado, sendo passível de reestruturação logo após a realização dos testes. É aqui, também, que se verifica o padrão de qualidade, não somente da ideia em sua primeira versão, mas também se avalia a base que deu suporte para tal: a pesquisa e a fundamentação dela.

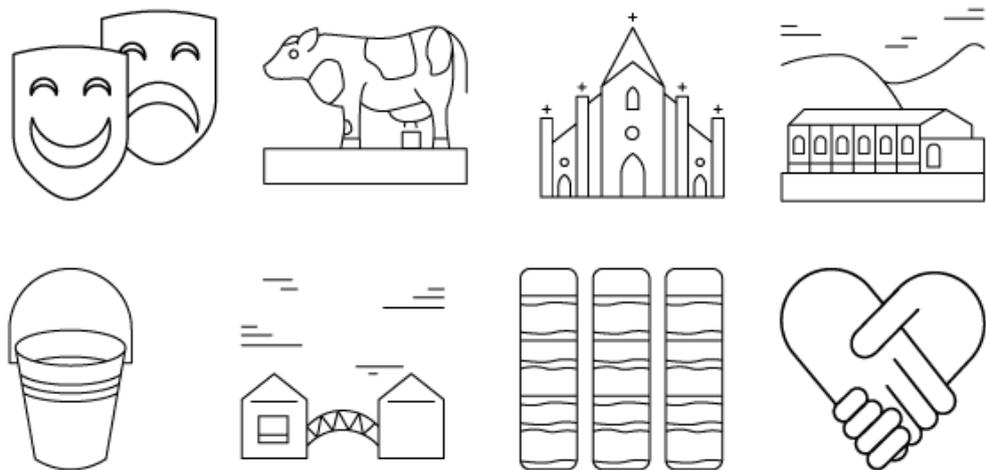
Nesse caso, para este tipo de projeto, o “controle de qualidade” será visto a partir do cumprimento das funções básicas de um ícone, sendo elas: boa legibilidade, contraste, redução de informações, características afins com o objeto estudado,

similaridade de família icônica, rápida identificação e associação com a referência de informação.

Um ponto importante sobre o processo de verificação e testes é que ele foi realizado de forma cronológica a partir dos resultados preliminares de cada análise feita, mas até avançar para o próximo momento desta pesquisa, o de solução e detalhes construtivos, houveram várias retomadas a respeito das decisões sobre as criações dos ícones, como por exemplo, a inclusão ou retirada dos referenciais.

Sendo assim, o primeiro passo dado foi a análise da legibilidade do traçado escolhido para a composição dos ícones iniciais: Teatro, Praça da Vaca, Matriz Sagrado Coração de Jesus, Casarão, Balde de Leite, Estação, Queijo e Terra da Amizade, que possuíam o tamanho de 1 ponto vetorial, de acordo com o software escolhido.

Figura 13 — Primeiro resultado criativo



Fonte: Arquivo pessoal

É possível observar que as formas dos primeiros ícones são sólidas e bem construídas, com boa aparência e aproximação, em grande maioria, com os objetos de referência. Contudo, o nível de detalhamento ainda se apresentava como não satisfatório, pelo fato de que quando aplicada a redução máxima de 40 pixels alguns detalhes se mostravam confusos e menos visíveis em relação a espessura do traçado escolhido, podendo ser visto esse fenômeno presente nos olhos das máscaras do

Teatro, as janelas do Casarão, as janelas e detalhes da ponte da Estação e, além disso, a não semelhança do Queijo para com o objeto real “queijo”.

Figura 14 — Experimentação de redução em 40 pixels



Fonte: Arquivo pessoal

Diante dessas observações traçou-se, então, três tipos de resoluções: A primeira teve como competência a reavaliação dos referenciais para possíveis adições de ideias para os ícones ou, até mesmo, a retirada. A segunda teve como objetivo o reajuste na espessura e reorganização da forma, trazendo a influência de traços mais retilíneos para que houvesse uma legibilidade garantida para futuras reduções de tamanhos e, também, o desenvolvimento maior de uma similaridade entre a família icônica. Por último, a estratégia foi traçada para analisar a necessidade de uma síntese de informações mais objetiva, já que alguns elementos mostraram-se indistinguíveis, como as janelas do Casarão, especialmente.

Desta forma, a segunda análise das sugestões de ícones resultou na tabela final citada na **coleta de dados e análise** acima, que tomou como prioridade aquelas manifestações mais estruturadas na memória coletiva da cidade. Isso implica dizer que houveram substituições, exclusão e divisão dos referenciais, passando a possuir os seguintes aspectos:

- Teatro: **exclusão da família;**
- Praça da Vaca: **permanência com ajuste no traçado;**
- Matriz Sagrado Coração de Jesus: **permanência com ajuste no traçado;**
- Casarão: **permanência com ajuste no traçado;**
- Balde de Leite: **permanência com ajuste no traçado;**
- Queijo: **permanência com ajuste no traçado e ressignificação imagética;**
- Terra da Amizade: **permanência com ajuste no traçado.**

Também houveram levantamentos de outros dados que estariam passíveis do processo de ícones e foram incluídos, sendo eles:

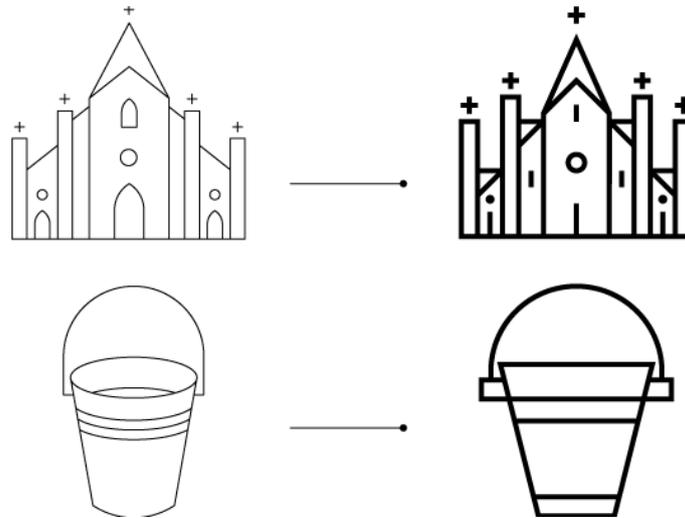
- Abelha Sanharó;
- Capela Santo Antônio;
- Samba de Coco e Bacamarteiros, **tendo uma divisão em dois ícones em razão das posições corporais do desenho que, caso contrário, ocupariam uma grande área da malha construtiva e não possibilitaria boa visibilidade para as manifestações;**
- Banda Santa Cecília;
- Capela Nossa Senhora do Carmo.

Aqueles que foram considerados como referências, mas que não foram selecionados:

- Pinturas rupestres;
- Feira do leite;
- Quadrilha Rastapé.

Diante disso, os ícones tiveram uma alteração de espessura de 1 ponto vetorial para 4 pontos, garantindo uma leitura mais dinâmica e rápida da informação iconográfica, além de alterar o estilo gráfico para que fosse possível obter encaixes mais fáceis entre eles, quando usados em conjunto, e para que pudessem obter um maior grau similar na família. Isso porque, de acordo com o primeiro estudo de ideias desenvolvidas no software (fig.13), elas apresentaram divergências gráficas quanto ao uso diferente do estilo de desenho.

Figura 15 — Reestruturação iconográfica a partir dos primeiros testes

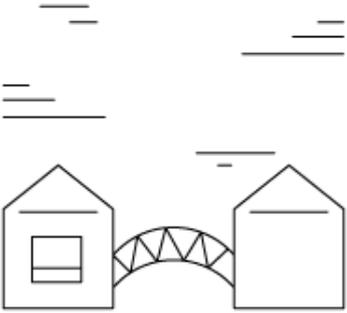
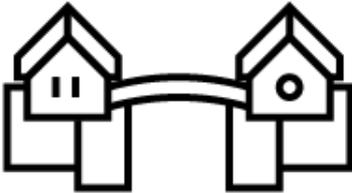


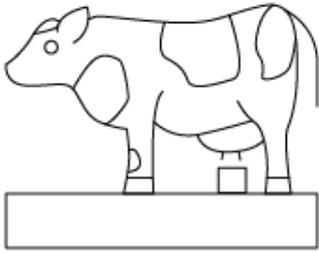
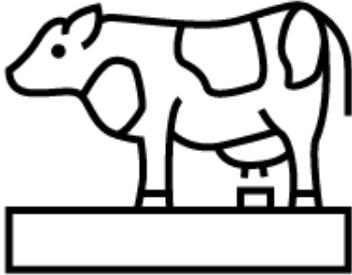
Fonte: Arquivo Pessoal

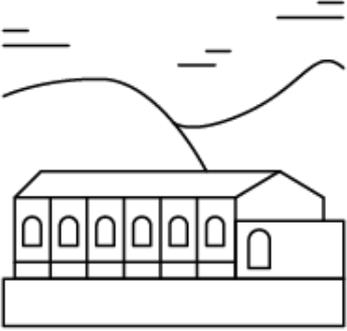
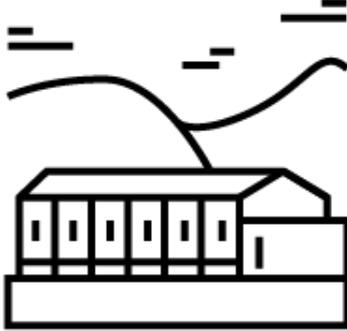
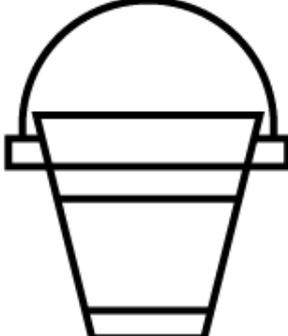
Além disso, em última análise resolutive, foi determinada uma reformulação na síntese de informações para que fossem mais bem aplicadas, dando suporte à boa legibilidade e similaridade da família sem que houvesse perda de identificação para com o objeto em análise. Por isso, as principais reformulações tiveram como foco as janelas e portas dos ícones que representavam edificações, passando a possuírem apenas um traço de 4 pontos vetoriais como representação.

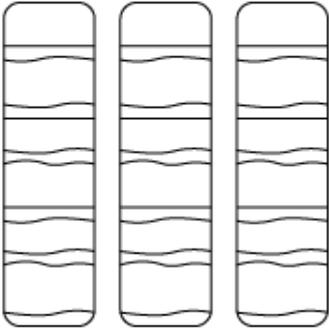
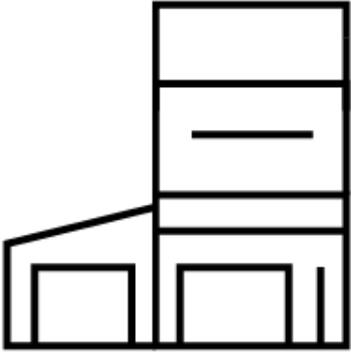
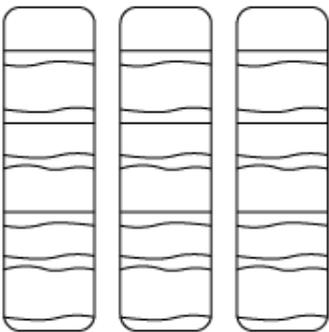
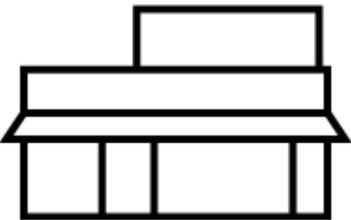
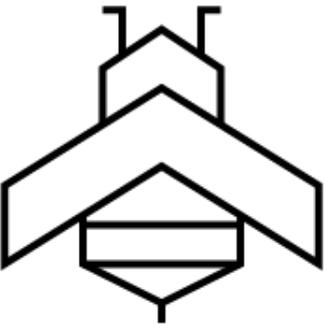
Também, houveram duas mudanças construtivas para os ícones de “Queijo” e “Banda Santa Cecília” e o modelo definitivo de ícones que foram incluídos depois da fase de esboço. Na tabela a seguir, estão listadas as alterações de todos os ícones, as indicações de modificação construtiva, e as inclusões junto às justificativas de tais modificações.

Tabela 2 — Apontamento das modificações a partir dos testes e suas justificativas

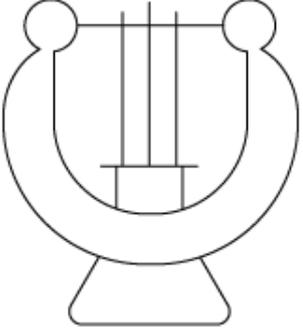
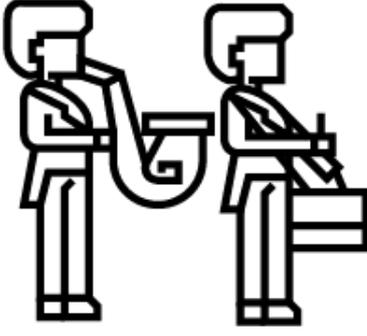
		<ul style="list-style-type: none"> - Manutenção na espessura das linhas construtivas, passando de 1 ponto para 4 pontos vetoriais. Também, a redução de informações das casinhas e ponte, além da alteração da janela e a inclusão de outro símbolo, o círculo. - Traços mais quadrados e consistentes; - Alteração do ponto de perspectiva.
		<ul style="list-style-type: none"> - Ajuste na espessura dos traços, de 1 ponto para 4 pontos vetoriais; - Redução dos elementos gráficos, como janelas e portas; - Conversão de outline para preenchimento nos dois círculos menores, para garantir a legibilidade.

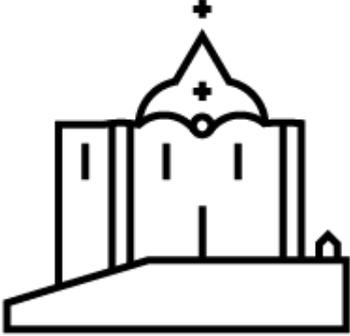
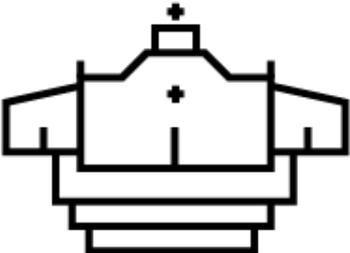
		<ul style="list-style-type: none"> - Alteração na espessura dos traços, de 1 ponto para 4 pontos vectoriais; - Subtração de alguns elementos gráficos que representam manchas na pele da vaca; - Conversão do modo outline para preenchimento no círculo que simula o olho do animal para dar suporte à legibilidade no momento de redução
		<ul style="list-style-type: none"> - Formatação na espessura do outline para o padrão dos ícones anteriores; - mudança na forma, configurando um aspecto mais quadrático.

		<ul style="list-style-type: none"> - Alteração da espessura do ícone, passando a possuir 4 pontos vetoriais; - Alteração em detalhes gráficos como janelas e única porta existente no desenho; - Conservação de forma quadrática, porém mais acentuada e visível.
		<ul style="list-style-type: none"> - Ajuste na espessura, passando de 1 ponto para 4 pontos vetoriais; - Alteração da forma, possuindo linhas mais quadradas; - Redução de informações, tendo sido subtraídas linhas em excesso; - Reconfiguração no ponto de perspectiva do desenho, não apresentando mais o que se entende como parte interna do balde.

		<ul style="list-style-type: none"> - Ressignificação do referencial “queijo”; - Adaptação da referência para locais famosos na cidade que dão visibilidade à venda do produto;
		<ul style="list-style-type: none"> - Ressignificação do referencial “queijo”; - Adaptação da referência para locais famosos na cidade que dão visibilidade à venda do produto;
		<ul style="list-style-type: none"> - Referência de forma retirada de um projeto de criação de logotipo para a cidade feito pela pesquisadora e usada como remodelação de forma e espessura para encaixe na família de ícones proposta nesta pesquisa.

<p>INCLUÍDO DEPOIS</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Ícone desenvolvido após fase de esboço; - Representação do bacamarteiro dançando samba de coco; - Conservação do padrão de ícones anteriores, com 4 pontos vetoriais; - Formas quadráticas e linhas consistentes e bem definidas; - Mínimo de informações possíveis.
<p>INCLUÍDO DEPOIS</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Ícone desenvolvido após fase de esboço; - Representação do bacamarteiro atirando com seu bacamarte; - Conservação do padrão de ícones anteriores, com 4 pontos vetoriais; - Formas quadráticas e linhas consistentes e bem

		<p>definidas;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mínimo de informações possíveis.
		<ul style="list-style-type: none"> - Ressignificação do ícone. Apesar da Banda Cecília usar a harpa como uma espécie de logotipo, ela não é tocada por nenhum integrante e não representam a essência dos instrumentos mais tocados, os de sopro e percussão; - Ajuste na espessura das linhas para o tamanho padrão dos ícones acima; - Formas mais quadráticas e consistentes; - Menor uso possível de elementos gráficos.

<p>INCLUÍDO DEPOIS</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Ícone incluso após fase de esboços; - Representação da Capela de Santo Antônio, com referências barrocas e única edificação católica com estruturas que têm em sua composição orientações semicirculares; - Uso da espessura padrão de 4 pontos vetoriais; - Redução das informações, principalmente às janelas e porta.
<p>INCLUÍDO DEPOIS</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Ícone incluso após fase de esboços; - A Capela Nossa Senhora do Carmo não faz parte da cidade de Sanharó, mas está localizada no distrito de Mulungu. Foi representada para homenagear o local onde

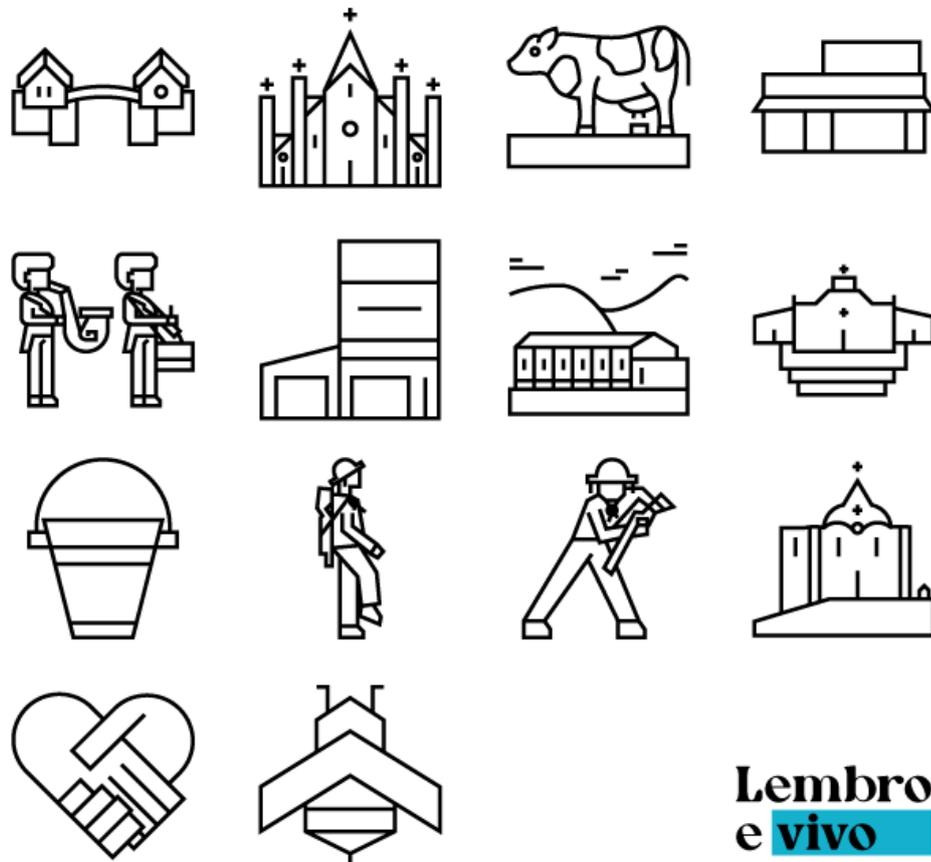
		<p>a pesquisadora cresceu e morou durante boa parte de sua vida, ou seja, possui fortes ligações com sua memória afetiva pessoal;</p> <p>- Construção do ícone seguindo os padrões de espessura da família, tendo 4 pontos vetoriais;</p> <p>- Formas quadráticas e consistentes.</p>
--	--	---

Fonte: Autoria própria

Apesar de que famílias iconográficas admitirem preenchimento de formas com diferentes tipos de padrões cromáticos, esse projeto não teve como objetivo fazer essa análise, tendo em vista que o prazo para seu desenvolvimento foi mais curto que o normal, devido a situação ainda em vigência da pandemia da COVID-19. Ou seja, a pesquisadora decidiu por não abranger esse tipo de análise neste momento, mas não limita a possibilidade de testes futuros. Somente foi considerada a alteração de cor de todos os módulos da família de forma unânime, com variação monocromática.

Por fim, os testes e verificações resultaram numa família de ícones com 14 unidades representativas da memória coletiva de Sanharó, sendo divididas em três especificações: **cidade, zona rural e simbologia**. A seguir, a família completa.

Figura 16 — Ícones definitivos



Fonte: Arquivo pessoal

6.5 Soluções e detalhes construtivos

Dado o resultado da fase de verificação e testes, esta etapa da pesquisa expõe os detalhes definitivos do projeto e como ele foi pensado para ser aplicado no contexto da cidade de Sanharó. Além disso, demonstrar como a contribuição desta análise pode servir como reforço para as bases históricas da comunidade, sendo expostas através dos ícones construídos aqui.

A construção da família de ícones Lembro e vivo Sanharó é tomada por referências que dão sentido à imagem e o reconhecimento pelos cidadãos sanharoenses e também aos visitantes. Isto pois, cada ícone foi representado a partir de uma perspectiva técnica e afetiva, já que este trabalho compõe de uma importante linha de pensamento: a memória gráfica como contadora de histórias através do resgate da memória afetiva.

Em se tratando das inspirações para as concepções dos ícones não bastava, somente, observar os locais pré selecionados e reproduzi-los graficamente, porque os

contextos nos quais se apresentavam eram distintos tanto geograficamente quanto cronologicamente e, muitas vezes, não similares formalmente. Por isso, as subfamílias serviram como organizadoras conceituais (**cidade, zona rural e simbologia**). Além disso, as formas tiveram que ser adaptadas para um aspecto mais quadrático e uniforme para configurar, então, o efeito de correlação entre os ícones. A última versão ajustada dos ícones apresentada no ponto anterior foi considerada satisfatória para os aspectos formais, de legibilidade e identificação.

Assim sendo, para os detalhes construtivos serão apresentados a seguir suas referências imagéticas e simbólicas.

Figura 17 — Ícone Estação



Fonte: Arquivo pessoal

A antiga estação ferroviária era um dos principais pontos de chegada e partida de pessoas e produtos na cidade de Sanharó. Com o advento das novas tecnologias e vias mais rápidas, a ferrovia já estava em seu processo de desuso. No entanto, mais tarde, a construção da Estação de Sanharó foi ressignificada para um ponto de encontro cultural e de acolhimento social pela Companhia de Teatro de Sanharó, que exhibe espetáculos como a quadrilha estilizada, Rastapé, a encenação da jornada de Jesus Cristo até sua crucificação e outras apresentações.

É importante frisar a importância deste local como um modificador social porque muitas crianças, adolescentes e adultos participam do grupo teatral sem que haja especificações de idade, cor, raça ou sexo para ingressar.

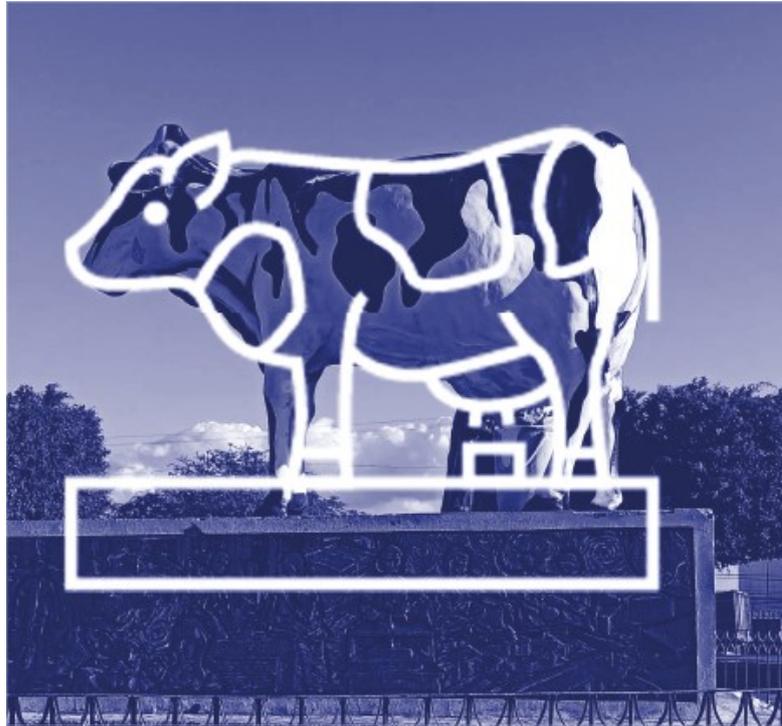
Figura 18 — Ícone Matriz



Fonte: Arquivo pessoal

A imponente Matriz do Sagrado Coração de Jesus é um projeto arquitetônico com referências góticas, datado de 1940. Localizada na praça central, como símbolo do maior encontro e festejos religiosos da cidade e distritos. Consiste na presença de traços mais retilíneos que orgânicos. É o maior centro católico da cidade, tanto fisicamente quanto socialmente. Para construção do ícone, as principais referências foram sua estrutura física e simbólica, já que o culto religioso é um dos marcos da cidade.

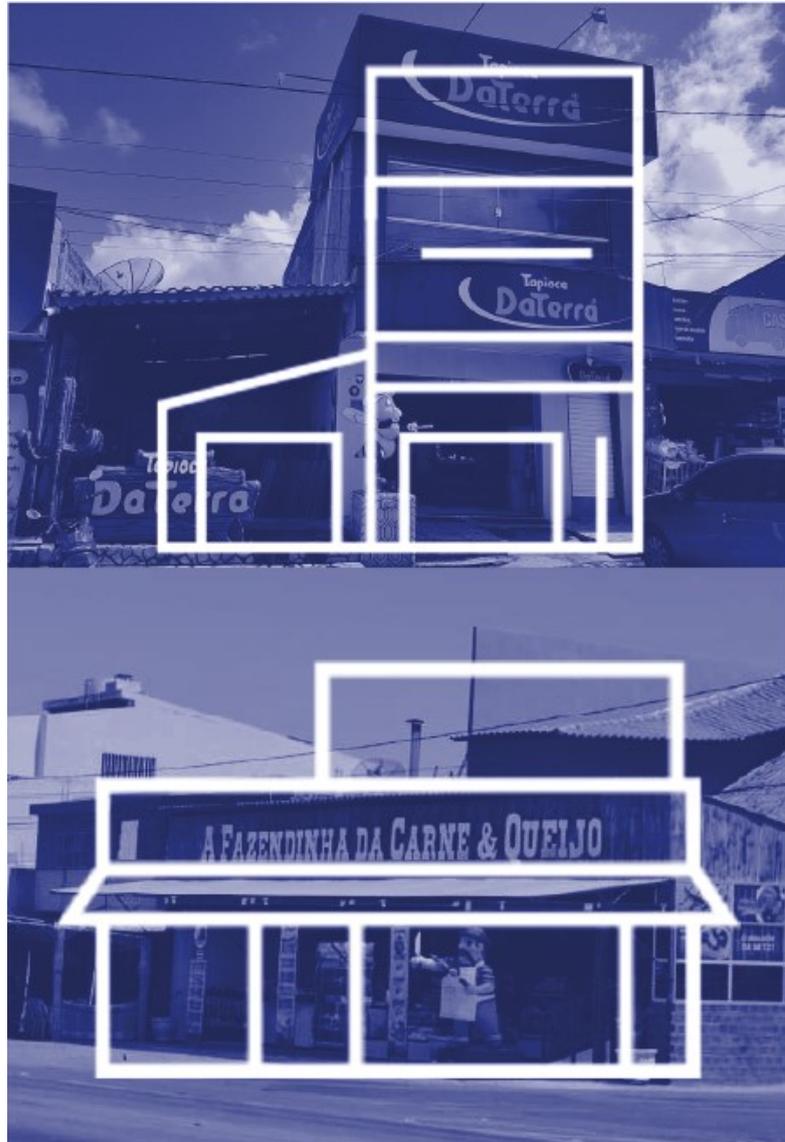
Figura 19 — Ícone Praça da Vaca



Fonte: Arquivo pessoal

Marco do desenvolvimento socioeconômico da cidade. Foi construída no intuito de exaltar a principal simbologia da cidade: a vaca leiteira que oferece a matéria prima para o queijo de coalho, principal produto lácteo do local. A praça também foi vista como ressignificação das boas vindas, já que ela fica na entrada de Sanharó. Antes, o local no qual está situado o monumento tido como referência para a construção do ícone não possuía tamanha atenção.

Figura 20 — Ícone Queijos



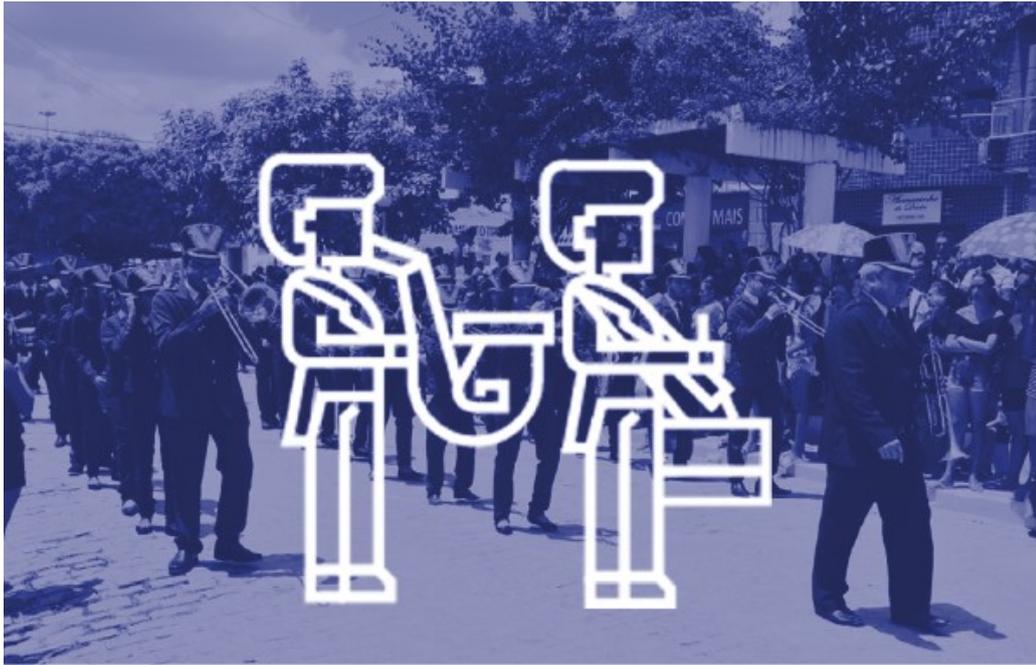
Fonte: Arquivo pessoal

O queijo é, de fato, a maior referência coletiva que se tem de Sanharó. Isso porque, a sua produção é conhecida como de boa qualidade e diversa, já que se produz diferentes tipos de queijos comuns, como o coalho, manteiga, provolone e manteiga com raspa de tacho. Além disso, a farofa de queijo se popularizou mais tarde como sendo o aproveitamento dos restos de queijo de manteiga que ficavam na fôrma, sendo adicionada farinha de mandioca naquele restante e posteriormente vendida como “farofa de queijo”.

No entanto, a escolha dos ícones que representam o queijo seriam os locais que vendiam ou utilizava-os para composição de pratos, como a tapioca recheada da

Tapioca da Terra. Sendo assim, a utilização desses lugares como referencial imagético pareceu fazer mais sentido para se inspirar. Não somente por isso, mas foram esses locais, que compõem o Polo do Queijo localizado nas margens da BR 232, que trouxeram mais visibilidade para a cidade, como porta de entrada.

Figura 21 — Ícone Banda Cecília



Fonte: Arquivo pessoal

A centenária Banda Cecília é um exemplo de tradicionalismo da música de sopro e percussão da comunidade. Ela acompanha importantes festejos, como a festa do Sagrado Coração de Jesus, de cunho religioso, o clássico desfile do 7 de Setembro e quaisquer outra manifestação que seja convidada a participar.

Juntamente ao teatro, é uma referência de acolhimento social, como projeto inclusivo, que ensina música de partitura para qualquer pessoa que deseja ingressar a ela.

Figura 22 — Ícone Casarão



Fonte: Arquivo pessoal

Importante referência histórica para a cidade, porque é o marco inicial da descoberta da atual Sanharó. O Casarão é um símbolo dos resquícios imperialistas de Portugal na fase do Brasil Colônia. Ele possui ainda hoje toda a estrutura de uma construção colonial, expondo as visíveis diferenças sociais que eram expostas nas obras arquitetônicas daquela época. Tendo como exemplo, os três níveis de cobertura (telhado) e a presença de uma senzala logo abaixo da Casa Grande. Essas eram as exposições de soberania tanto hierárquica quanto financeira do Barão de Jenipapo para com os escravos e a própria comunidade que vivia ali.

Apesar de sua importância identitária para a comunidade sanharoense, o local não possui nenhum suporte que o auxilie a se manter íntegro em detrimento das condições de intempéries, estando numa situação atual (ano de 2021) em processo de constante ruína.

Figura 23 — Ícone Capela Santo Antônio



Fonte: Arquivo pessoal

Construída no mesmo período colonial que o Casarão, a capela é também um símbolo do imperialismo português. Sua construção tem dois importantes vieses, o primeiro é que normalmente naquela época era comum que o barão construísse uma capela próxima a sua casa para reforçar a importância do culto católico que foi introduzido no Brasil pelos padres jesuítas e, naquele momento, já disseminado pelas regiões onde os colonizadores se instalavam.

Outro motivo que reforçou sua construção foi um pagamento de promessa ao seu santo de devoção, Santo Antônio, pelo próprio Barão Coelho, que antes de desenvolver uma comunidade ali tinha se perdido nas matas fechadas que constituíam aquele local e o local exato onde está construída a edificação da capela foi o momento em que foi achado.

Figura 24 — Ícone Igreja Mulungu



Fonte: Arquivo pessoal

Igreja localizada no distrito de Mulungu. Possui fortes ligações com a memória afetiva da pesquisadora, já que é o local no qual é reconhecida sua origem e que, também, está ligada com a maior tradição da região: o festejo da santa padroeira de Mulungu. Essa época de festas abraça a comunidade em diversos níveis, sendo costume a missa realizada pela capela e logo em seguida, comemorações com bandas (inclusive a Santa Cecília), parques de diversões e vendas de comidas.

Figura 25 — Ícone Balde de Leite



Fonte: Arquivo pessoal

O leite é a principal fonte de matéria prima para a concepção dos produtos lácteos que são fabricados em Sanharó, como os queijos principalmente. Não somente é destinado a esse tipo de uso, mas é símbolo do desenvolvimento socioeconômico da cidade, já que existem muitas fazendas que se destinam a cuidar de vacas leiteiras para a manutenção de insumo para o fabrico do queijo e venda do leite puro para outras destinações alimentícias como bolos, doces, sorvetes etc.

Também é símbolo da festa popular Feira do Leite, que atualmente não é realizada em razão de dificuldades econômicas dos provedores da festa e somado a isso, a implementação do distanciamento social em prol da não dissipação da COVID-19.

Figura 26 — Ícone Sambistas de Coco da Barriguda



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 27 — Ícone Bacamarteiros da Barriguda



Fonte: Arquivo pessoal

A manifestação cultural do samba de coco pelos bacamarteiros faz parte da cultura sanharoense há mais de cem anos. Apesar da prática centenária ainda fazer

parte das festividades populares, ela não sofreu grandes alterações desde que começou. É comum que os sambistas bacamarteiros se apresentem, principalmente, no mês de junho para celebrar o bom cultivo das plantações e da tradicional festa de São João.

É interessante observar que o grupo não faz distinção entre gêneros, aceitando qualquer pessoa que tenha interesse em se envolver com os seus ideais culturais. É uma importante referência identitária de um movimento secular e hereditário.

Figura 28 — Ícone Abelha Sanharó



Fonte: Arquivo pessoal

Junto aos dois grandes símbolos da cidade, a vaca leiteira e o leite, a abelha Sanharó dá nome a cidade. Ela é uma espécie negra de abelha que é bastante agressiva caso se sinta ameaçada. A cidade passa a ganhar esse nome pelo caso dos tropeiros que deitaram para descansar da longa viagem com destino ao litoral do

estado, embaixo de uma árvore conhecida popularmente como Pé de Caixão e nesse momento é que houve os ataques das abelhas sanharó.

Apesar de ser uma história popular sem comprovações históricas do real acontecimento, aquele ponto se tornou conhecido e tornou-se local de paradas, dando origem ao nome Sanharó como espaço.

Figura 29 — Ícone Terra da Amizade



Fonte: Arquivo pessoal

Dentre todos os referenciais citados acima, o dito popular “terra da amizade” é bastante recente no senso comum da comunidade, tanto pelos cidadãos quanto visitantes. Essa caracterização de cidade amigável é oriunda das trocas interpessoais entre sanharoenses e outros lugares, que atribuíram à região as características de acolhimento, empatia e fácil entrosamento.

Esse termo é bem aceito, visto que esse conceito de “amizade” faz parte não somente do vocábulo popular, mas está inscrita também na atual identidade lançada pela prefeitura (ano de 2021).

Diante dessas especificações construtivas e do breve conhecimento da cidade de Sanharó, os ícones propostos por essa pesquisa evidenciam a importância de seus traços históricos como ferramenta de construção identitária de um povo que possui pouca visibilidade diante das grandes metrópoles. É, também, um retrato da quantidade de identificação de memória coletiva inserida no espaço em que Sanharó está localizada, mesmo que esse âmbito seja, geograficamente, pequeno. As memórias que são produzidas e passadas de geração em geração garantem ao seu povo uma imagem de reconhecimento como povo sanharoense.

Sendo assim, as aplicações a seguir vem reforçar o potencial imagético produzido por esta monografia e abrir espaço para maiores evoluções da família de ícones, podendo surgir um projeto futuro que integralize ainda mais as manifestações que fazem parte desse espaço.

Figura 30 — Composição com a família iconográfica



Fonte: Arquivo pessoal

Por fim, outra informação significativa dessa proposta é que todas as referências e construções são de domínio público para os sanharoenses, que detém a propriedade dos resultados desta pesquisa como sendo mais um símbolo de

atenção e zelo por sua história. A seguir, as aplicações dos ícones em diversas superfícies simuladas que servem como proposta para uso na cidade.

Figura 31 — Aplicação em Mockup 1 - Urbano



Fonte: Arquivo Pessoal

Figura 32 — Aplicação em Mockup 2 - Urbano



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 33 — Aplicação em Mockup 3 - Urbano



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 34 — Aplicação em Mockup 4 - Placa



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 35 — Aplicação em Mockup 5 - Ofertas de produtos lácteos



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 36 — Aplicação em Mockup 6 - Adesivagem em caminhão



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 37 — Aplicação em Mockup 7 - Impressão em sacola kraft



Fonte:

Arquivo pessoal

Figura 38 — Aplicação em Mockup 8 - Adesivos colecionáveis



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 39 — Aplicação em Mockup 9 - Impressão em serigrafia



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 40 — Aplicação em Mockup 10 - Case com ícone Banda Cecília



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 41 — Aplicação em Mockup 11 - Case com ícone Terra da Amizade



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 42 — Aplicação em Mockup 12 - Case com ícone Abelha Sanharó



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 43 — Aplicação em Mockup 13 - Impressão serigráfica em camiseta



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 44 — Aplicação em Mockup 14 - serigrafia do ícone Terra da amizade



Fonte: Arquivo pessoal

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa pesquisa proporcionou um aprofundamento do conhecimento histórico da cidade de Sanharó, demonstrando que as referências encontradas ali estão profundamente ligadas ao processo de memória coletiva e afetiva que os cidadãos foram inconscientemente solidificando naquele lugar. Tanto as manifestações de cunho simbólico como aquelas que possuem uma presença física são reproduzidas por meio das trocas de identificações entre as frequentes gerações que aparecem na cidade.

Apesar de suas riquezas históricas estarem num constante processo de rompimento identitário em razão das grandes transformações de comunicação que afetam as relações de um local, ainda há a presença de interesses destinados a preservação dos costumes populares, dos quais fazem Sanharó ser reconhecida como tal, mesmo que em escala regional. Além disso, observa-se a atuação do design enquanto ferramenta de preservação cultural e identitária, unindo a tecnologia e tradições, dando maior visibilidade para o espaço no qual foi aplicado.

Dito isto, entende-se que o objetivo geral foi atingido plenamente, visto que a família iconográfica produzida nessa monografia é oriunda das referências imagéticas e simbólicas obtidas no contexto da cidade de Sanharó e seus distritos. O resultado apresentado aqui é dado como satisfatório para servir como objeto de manifestações urbanas em prol da valorização cultural existente ali.

Quanto aos objetivos específicos, entende-se que todos foram atendidos, visto que a partir do levantamento bibliográfico e das pesquisas de campo foi possível identificar os possíveis temas que poderiam se tornar os ícones propostos nesse trabalho.

Conseqüentemente, os dados visuais como amostragem para a concepção dos ícones foram bastante instrutivos para determinar escolhas de construção, como quais detalhes deveriam estar presentes no projeto dos ícones e quais eram dispensáveis

Sendo assim, a versão iconográfica apresentada neste trabalho foi dada como uma solução suficiente para representar a historicidade de Sanharó e, além disso, como sendo uma construção consistente para aplicações em superfícies simuladas.

Desta forma, a problemática apresentada nesta pesquisa obteve um resultado satisfatório, visto que os ícones sugeridos para uso público dos cidadãos sanharoenses servem como um instrumento de apoio à identidade de Sanharó, além de ser uma ferramenta de disseminação cultural por meio de um projeto gráfico voltado exclusivamente para a preservação da memória coletiva e afetiva da região.

Em se tratando de dificuldades encontradas ao longo do processo de pesquisa, a falta de referências em diversos arquivos, principalmente os bibliográficos, se mostrou o maior obstáculo para a retenção de informações conclusivas e fatídicas, sendo uma linha tênue entre os fatos e a imaginação sobre os dados da história da cidade.

Outra dificuldade foi a falta de interação mais próxima desejada, visto que o distanciamento social em razão da COVID-19 não permitia o livre acesso às fontes mais concretas de informações: o próprio povo sanharoense. Para isso, as alternativas para que ainda assim houvesse esse contato era a troca de informações via internet, com entrevistas não estruturadas e conversas não formais com pessoas que fazem parte do convívio social da pesquisadora.

Sobre o processo de criação dos ícones, não houveram grandes dificuldades a serem encaradas, já que a pesquisa possui característica participante, muitas informações também fazem parte do imaginário coletivo da pesquisadora, que é sanharoense.

Em suma, este projeto de conclusão de curso proporcionou uma evidência maior para as questões culturais e de memória que fazem parte de Sanharó, além de promover um estudo detalhado e de cunho afetivo pela pesquisadora em prol de uma dinamização das questões que fazem a cidade possuir a identidade que lhe é atribuída.

Por fim, este estudo é uma maneira de olhar para as “cidades invisíveis” e proporcionar a devida visibilidade que lhes são garantidas, apesar de estarem situadas em áreas de menor enfoque midiático. É uma forma de apoiar a memória coletiva e afetiva desse rico espaço e afirmar que Sanharó está, de fato, no mapa.

REFERÊNCIAS

ALFINITO, S.; TORRES, C. Modelo de influência cultural no consumo: uma proposta baseada em Axiomas Sociais. **Revista de Administração Mackenzie**, v. 13, n. 5, p. 15-38, set/out, 2012.

AZEVEDO, Reinado. O IBGE e a religião - Cristão são 86,8% do Brasil; Católicos caem para 64,6%; evangélicos já são 22,2%. **VEJA**, 2020. Disponível em: Acesso em: 22 de jul de 2021.

BONSIEPE; Gui. **Design, cultura e sociedade**. 1. ed. São Paulo: Blucher, 2011. p. 7-270.

CARDOSO, Ciro Flamarion; VAINFAS, Ronaldo. **Novos Domínios da História**. 1. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

CARDOSO; Rafael. **Design Para Um Mundo Complexo**. 1. ed. São Paulo: Ubu Editora, 2016. p. 6-196.

CAVALCANTE, Marcella Virgínia. **Valorizando o território e a identidade cultural através do Design**. 2011. 75 f. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Universidade Federal de Pernambuco, CAA. Design, Caruaru, 2011. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/30345/1/CAVALCANTE%2C%20Marcella%20Virg%C3%ADnia.pdf>. Acesso em: 28 de nov. de 2021.

FARIAS, Priscila Lena. Acerca del Concepto de Memoria Gráfica. **Bitacora urbano/territorial**, Bogotá, v. 27. n. 4, p.61-65 - 168, dez, 2017. Disponível em: <http://www.scielo.org.co/pdf/biut/v27nspe4/0124-7913-biut-27-spe4-61.pdf>. Acesso em 28 de nov. de 2021.

GOULART, F. G. **Grades de ferro ornamentais em Belo Horizonte: permanência e mobilidade na constituição de uma memória gráfica**. In: 9º seminário docomomo brasil, 9º, 2011, Brasília. Anais eletrônico. Disponível em: https://docomomo.org.br/wp-content/uploads/2016/01/109_M17_RM-

GROBEL, Maria Cecília Blumer; TELLES, Virgínia Lúcia Camargo Nardy. **Da Comunicação Visual Pré-Histórica ao Desenvolvimento da Linguagem Escrita, e, a Evolução da Autenticidade Documentológica**. São Paulo, v.1, n.1.

IBGE — INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICAS. **História & fotos**, 2010. Disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/pe/sanhoro/historico>. Acesso em 28 de nov. de 2021.

IMAGEM. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto:7Graus, 2021. Disponível em: Acesso em: 28 de nov. de 2021

LEMOS, André. Ciberultura e Mobilidade: a Era da Conexão. **Professor Wagner Verchai de Lima**. 2013. Disponível em: <https://profwagner.wordpress.com/2013/09/05/o-que-e-ciberultura/>. Acesso em: 28 de nov. de 2021.

LIMA, Maria Beatriz Carvalho Góis de. **URBANO CRU: desenvolvimento de uma fonte dingbat com inspiração nas grades ornamentais de Caruaru**. 2020. 39 f. Trabalho de Conclusão de Curso - Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, 2020.

MOREIRA, Jacqueline de Oliveira. Mídia e Psicologia: considerações sobre a influência da internet na subjetividade. *Psicol. Am. Lat.*, México, n. 20, 2010. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-350X2010000200009&lng=pt&nrm=iso. Acesso em 05 ago. 2021.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. Tradução de José Manuel de Vasconcelos. Lisboa: Edições 70, 2011.

PICCINI, Leandro. O que é memória e como melhorá-la. **Estudar e Aprender**, 2015. Disponível em: <https://estudareaprender.com/como-funciona-sua-memoria-e-comomelhora-la/>. Acesso em 28 de nov. de 2021.

QUECONCEITO. **Conceito de Sedentarismo**. São Paulo, c2019. Disponível em: <https://queconceito.com.br/sedentarismo>. Acesso em 28 de nov. de 2021.

RIBEIRO, Ramom Rocha; SALES, Cristian Souza de. Memória, História e Ancestralidade no romance Um defeito de cor, de Ana Maria Gonçalves. In: (In) Subordinações contemporâneas [recurso eletrônico]: linguística, letras e artes 2 / Organizador Ivan Vale de Sousa. – Ponta Grossa, PR: Atena, 2020.

SILVA, Giuslane Francisca da. A memória coletiva. **Aedos**. Rio Grande do Sul, v.8, n.18, p. 247 a 253, ago. de 2016.

APÊNDICE A – Imagens referenciais para criação dos ícones

Base para ícone 1: Capela Santo Antônio



Fonte: Autoria própria

Base para ícone 2: Casarão



Fonte: Autoria própria

Base para ícone 3: Estação



Fonte: Autoria própria

Base para ícone 4: Terra da Amizade



Fonte: Autoria própria

Base para ícone 5: Abelha Sanharó



Fonte: Autoria própria

Base para ícone 6: Matriz



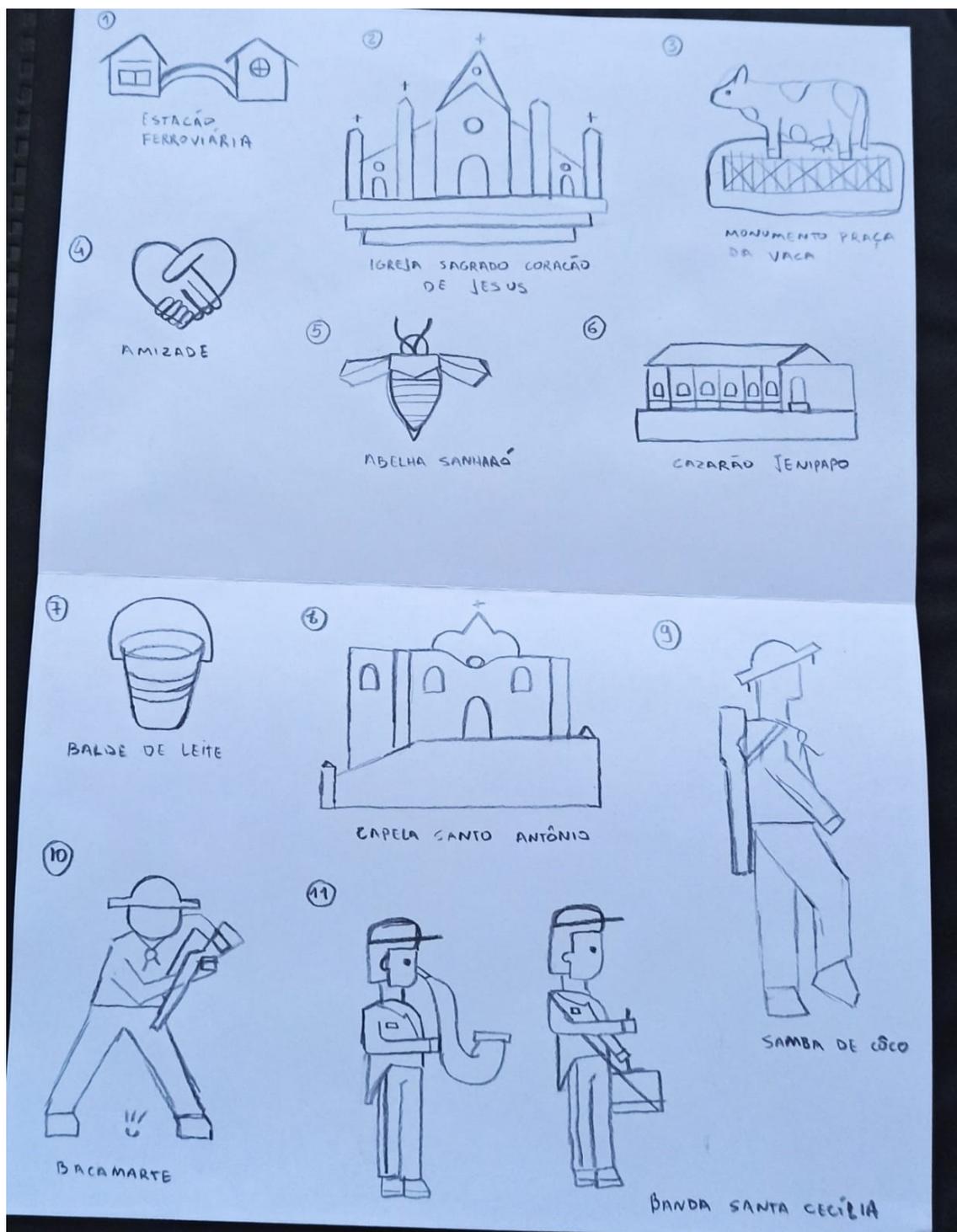
Fonte: Autoria própria

Base para ícone 7: Igreja de Mulungu



Fonte: Autoria própria

Base para ícone 8: Esboços



Fonte: Autoria própria

Base para ícone 9: Praça da Vaca



Fonte: Autoria própria