



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

SEVERINO JOSÉ DA SILVA

Pernambucolismo:
memória gráfica no novo cinema pernambucano.

CARUARU
2019

SEVERINO JOSÉ DA SILVA

Pernambucolismo:

memória gráfica no novo cinema pernambucano.

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Design da
Universidade Federal de Pernambuco,
como requisito parcial para a obtenção do
título de bacharel em Design.

Área de concentração: Memória Gráfica.

Orientador: Prof^a. M^a de Fátima Waechter Finizola.

CARUARU

2019

Catálogo na fonte:
Bibliotecária - Simone Xavier - CRB/4 - 1242

S586p Silva, Severino José da.
Pernambucolismo: memória gráfica no novo cinema pernambucano. / Severino José da Silva. - 2019.
91 f. il. : 30 cm.

Orientadora: Maria de Fátima Weachter Finizola.
Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Universidade Federal de Pernambuco, CAA, Design, 2019.
Inclui Referências.

1. Cinema. 2. Cartazes. 3. Design. 4. Memória. 5. Artes gráficas. 6. Pernambuco.
I. Finizola, Maria de Fátima Weachter (Orientadora). II. Título.

CDD 740 (23. ed.)

UFPE (CAA 2019-414)



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO E DESIGN

PARECER DE COMISSÃO EXAMINADORA
DE DEFESA DE PROJETO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN DE

SEVERINO JOSÉ DA SILVA

“Pernambucolismo: memória gráfica no novo cinema pernambucano”

A comissão examinadora, composta pelos SEVERINO JOSÉ DA SILVA

APROVADO

Caruaru-PE, 10 de julho de 2019.

Prof^a. M^a de Fátima Waechter Finizola (Orientadora)

Prof^o. Amilcar Almeida Bezerra

Prof^a. Fabiana Moraes da Silva

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, primeiro designer, Pai e fonte de toda forma, cor e graça. Me faltam palavras ao dimensionar a beleza de quem você é. *Glória só a Você.*

À minha orientadora, Fafá, a quem devo grande parte da minha formação acadêmica e profissional, sendo sempre uma enorme referência dentro e fora da sala de aula, principal responsável por despertar em mim o apreço pelo vernacular. Antes de teu aluno, sou teu fã!

À Universidade Federal de Pernambuco, pelo suporte e oportunidade de aprender e me relacionar durante todo período de graduação, com educadores e colegas, aos quais hoje respeito e admiro profundamente. Em especial professoras Amanda Mansur, que me auxiliou servindo como base e referência em diversos trechos de minha monografia e Professora Paula Valadares, que com graça e excelência me guiou pelos trilhos da tipografia e me iniciou nos caminhos da história do design e da memória gráfica brasileira.

Sou grato também a minha família e amigos pelo apoio incondicional em toda minha caminhada. Obrigado Aninha, pelos filmes em *vhs* devorados nas tardes e noites dos fins de semana da infância, que frutificaram e me fizeram desenvolver o grande amor que carrego pela 7ª arte. Antônio e Maria de Lourdes, gratidão pela singeleza e beleza com que me guiaram a me orgulhar de minhas raízes. Eu sou, porque vocês são.

Por fim, meus mais sinceros e apaixonados agradecimentos aos artistas. Anônimos ou renomados, obrigado por subverterem a realidade nos emprestando seus talentos para que possamos vislumbrar no presente a poesia daquilo que é eterno. Vocês me encham de esperança.

RESUMO

O presente trabalho de caráter teórico-aplicado, nasce com o intuito de estabelecer um diálogo entre os artefatos que compõem a memória gráfica e afetiva da gente pernambucana, com os filmes do ciclo produtivo contemporâneo do estado. Buscando ligar através de cartazes de lambe-lambe, as histórias retratadas nos filmes e as experiências vividas nas ruas do estado, estando personagens e espectadores ligados pelos elos do design e da *memória gráfica*, esta que está expressa nas paisagens cotidianas e nos cenários dos longa-metragens. O estudo tem como propósito incentivar a valorização e preservação tanto do cinema, quanto da memória pernambucana. Para sua execução, passeamos pelos conceitos de memória gráfica, pela história do cinema pernambucano e por fim desenvolvemos os cartazes com base em uma metodologia desenvolvida pelo autor, tendo como apoio os fundamentos do design propostos por Lupton e Phillips (2012).

Palavras-Chave: Cinema. Memória Gráfica. Pernambuco. Design. Lambe-lambes.

ABSTRACT

This project arises with the intention of seeking a dialogue between the artifacts that make up a graphic and affective memory of the people of Pernambuco, with the films that make part of the new cycle of local productions. Seeking to connect through urban posters, the stories portrayed in the movies and the experiences lived on the streets of the state, being characters and spectators connected by the links of design and graphic memory, which is expressed in everyday landscapes and in the scenarios of the feature films. The purpose of the study is to encourage the appreciation and preservation of both cinema and memory in Pernambuco. Its execution, through the concepts of graphic memory, by the history of Pernambuco cinema and finally develops the data based on a methodology promoted by the author, supported by the design foundations proposed by Lupton and Phillips (2012).

Key-Words: Cinema. Graphic Memory. Pernambuco. Design. Posters.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – Fotografias de elementos culturais pernambucanos.....	26
FIGURA 2 – Projeto de preservação dos letristas amazonenses, Letras Que Flutuam.....	29
FIGURA 3 – Paineis com mescla de produtos e artefatos gráficos, produzidos ou descobertos e documentados a partir dos estudos da memória gráfica em Pernambuco.....	30
FIGURA 4 – Livros Abridores de Letras de Pernambuco, de Coutinho, Finizola e Santana, 2013; e Memória Gráfica no Agreste, organizado por Paula Valadares, 2018	31
FIGURA 5 – A Filha do Advogado, 1927	36
FIGURA 6 – Filmagens em super 8 à beira-mar em Recife	39
FIGURA 7 – Foto do grupo Vanretrô	41
FIGURA 8 – Chico Science & Nação Zumbi, 1993	42
FIGURA 9 – Baile Perfumado, 1996	44
FIGURA 10 – Amarelo Manga, 2002.....	45
FIGURA 11 – Aquarius, 2016	47
FIGURA 12 – Paineis de entrada do Festival Lollapalooza, 2017.....	50
FIGURA 13 – Lambe-lambes de autoria da Gráfica Fidalga, 2017	51
FIGURA 14 – Lambe-lambes aplicados na paisagem urbana do Recife, 2018.....	52
FIGURA 15 – Guilherme Luigi e suas criações	54
FIGURA 16 – Loja Grude	55
FIGURA 17 – Compilado de cenas encontradas nos filmes, que incluem em sua composição objetos pertencentes à MGB	61
FIGURA 18 – Moodboard embalagens e impressos	67
FIGURA 19 – Moodboard elementos arquitetônicos	68
FIGURA 20 – Vetores construídos tendo como base cobogós encontrados nos filmes ‘Amarelo Manga’, ‘Tatuagem’ e ‘Aquarius’	69
FIGURA 21 – Moodboard manifestações culturais	70

FIGURA 22 – Diagrama elemento presente no chapéu de Lampião, Baile Perfumado.....	71
FIGURA 23 – Moodboard mobiliários e utensílios em geral	71
FIGURA 24 – Diagramas com detalhamento da forma de elementos retirados das mobílias dos filmes ‘Tatuagem’ e ‘Aquarius’.....	72
FIGURA 25 – Moodboard letreiros vernaculares.....	73
FIGURA 26 – Mapa mental conceitos do projeto	75
FIGURA 27 – Cenas dos filmes, referências para criação do primeiro cartaz.....	76
FIGURA 28 – Fotografia do processo de criação do cartaz no Adobe Photoshop	77
FIGURA 29 – Cartaz “dá Saudade”	78
FIGURA 30 – Cenas dos filmes, referências para criação do segundo cartaz	79
FIGURA 31 – Fotografia do processo de criação do cartaz no Adobe Illustrator.....	80
FIGURA 32 – Cartaz “Pernambucotipos”	80
FIGURA 33 – Cenas dos filmes, referências para criação do terceiro cartaz	81
FIGURA 34 – Fotografia do processo de criação do cartaz no Adobe Photoshop	82
FIGURA 35 – Cartaz “Namoradeira sob o céu dos cobogós”	83
FUGURA 36 – Mockup 3D simulando aplicação dos cartazes.....	85

LISTA DE SIGLAS

ESDI	Escola Superior de Desenho Industrial
IMGB	Instituto Memória Gráfica Brasileira
MGA	Memória Gráfica no Agreste
Nigráfica	Núcleo de Identidade Gráfica Capixaba
UFES	Universidade Federal do Espírito Santo

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	12
1.1	Apresentação.....	12
1.2	Objetivos específicos... ..	13
1.3	Metodologia científica.....	14
1.4	Estrutura do trabalho.....	15
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	16
2.1	Memória gráfica.....	16
2.1.1	Algumas considerações acerca do termo ' <i>memória</i> '.....	16
2.1.2	Design, memória e cultura material.....	19
2.1.3	Memória Gráfica: Design e identidade do vernacular ao formal.....	22
2.1.4	Memória Gráfica Pernambucana... ..	26
2.2	Cinema pernambucano.....	30
2.2.1	Memória e <i>Brodagem</i> , uma história em ciclos.....	30
2.2.2	O Ciclo do Recife... ..	32
2.2.3	Período Entre Ciclos (1940's - 1960's).	34
2.2.4	O Ciclo Super 8.....	35
2.2.5	A Retomada do Cinema Pernambucano.....	37
2.2.6	O Novo Cinema Pernambucano	41
2.3	Lambes-lambes	46
2.3.1	Poesia Marginal: <i>Lambe-Lambes e a Expressão Urbana</i>	46
2.3.2	Lambe-Lambes em PE: Usos, Legislações e Manifestações... ..	48
3	METODOLOGIA DO PROJETO	53
3.1	Metodologia aplicada	52
4	DESENVOLVIMENTO DO PROJETO.....	56
4.1	Passo 1 - Briefing	56
4.2	Passo 2 - Compreendendo Objetos-Memória.....	56
4.3	Passo 3 - Composição e Catalogação do Universo de Análise.....	58
4.4	Passo 4 - Análise Gráfica.	61
4.5	Passo 5 - Conceituação, Criação e Finalização... ..	72
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	81

REFERÊNCIAS... ..	SUMÁRIO	83
ANEXO A - CAPTURAS DE TELA DA FILMOGRAFIA.....		88

1 INTRODUÇÃO

1.1 Apresentação

Situado no nordeste brasileiro, o estado de Pernambuco é tido como um dos principais pólos culturais do país, tendo como característica uma variedade ímpar de expressões artísticas de excelente qualidade e personalidade local, contando com grandes artistas das mais diversas áreas.

Assim o estado é reconhecido como referência no mercado de criatividade, cultura e comunicação, tendo obtido também nos últimos anos grande destaque no que diz respeito às produções cinematográficas, fenômeno que vem se solidificando desde meados dos anos 1990.

Com uma linguagem única, que em sua essência é formada por autoralidade e poesia cotidiana, e que se apoia na memória e verdade do povo nordestino, os filmes produzidos no estado trazem também em seus aspectos técnicos – como roteiro, figurino, direção de arte e cinematografia – um ponto forte e consistente em suas produções. Grandes nomes têm se estabelecido, e em um movimento simultâneo, novos profissionais têm surgido e surpreendido público e crítica, chamando atenção nos cinemas e em festivais dentro e fora do Brasil.

Nota-se que a produção local caracteriza-se por uma expressão estética muito própria que transita entre o documental e a narrativa do cinema clássico, grande parte das cenas retratam um cotidiano repleto de referências carregadas de valor simbólico, que abarcam desde as caóticas paisagens urbanas da região metropolitana do Recife e suas peculiaridades, até as tranquilas e desérticas paisagens alaranjadas do sertão.

Ainda é notável a presença de diversos elementos e detalhes que constituem as manifestações culturais destas regiões e suas indumentárias, até as relações entre os tais artefatos com as crenças, angústias, lutas e amores da população que reside no microcosmo fictício de cada obra.

Os protagonistas destas histórias, em geral são personagens caricatos, justapostos a alguns que beiram o biográfico, movendo-se em argumentos que se desdobram dentro de ambientes que além de emprestarem sua presença formal, estética e simbólica às películas, tornando-as visualmente ricas e lhes conferindo um alto nível de verossimilhança, ainda lhes permitem transitar pelo imaginário do espectador causando identificação e se resignificando, incitando à memória ao passo que naturalmente também se tornam parte desta memória afetiva de quem assiste.

Esta pesquisa e projeto gráfico se propõe então, a buscar estabelecer um elo entre os longa-metragens e a memória gráfica pernambucana, lançando um novo olhar sobre estes dois campos do conhecimento e de atuação, protagonistas desta história:

A partir da perspectiva cultural o presente projeto visa reforçar a importância tanto do cinema, quanto do patrimônio material e imaterial pernambucano, buscando reconhecer e estudar tais manifestações sob a ótica da memória gráfica e do design.

Apesar de serem áreas que estão em crescimento e consolidação percebemos que há um baixo volume de material acadêmico, artístico e comercial, que se relacione ao recente campo da memória gráfica brasileira. Também nota-se a baixa produção de trabalhos que relacionem o design com o rico campo do cinema pernambucano.

Portanto, o **objeto de estudo** principal deste projeto, são os artefatos pertencentes a memória gráfica brasileira, inseridos nos filmes do novo cinema pernambucano.

1.2 Objetivos geral e específicos

Diante do exposto, o **objetivo geral** é criar cartazes de lambe-lambe, que valorizem a cultura e o design pernambucano, tendo como protagonistas

os objetos de memória gráfica presente nos filmes do novo cinema pernambucano. Quanto aos **objetivos específicos**:

1. Levantar a presença de objetos-memória nos filmes do novo cinema pernambucano;
2. Organizar as informações levantadas de maneira que possibilite o uso posteriormente em uma composição gráfica;
3. Documentar através de fotos e capturas de tela, os objetos- memória inseridos nos filmes e anexá-los para que sejam passíveis de consulta para pesquisas futuras;
4. Elaborar Projeto gráfico para lambe-lambes; e
5. Reconhecer e divulgar os resultados, promovendo e conscientizando a valorização do produto cultural local.

1.3 Metodologia Científica

Este projeto trata-se de um trabalho teórico-aplicado que pode ser considerado *empírico* por obter um resultado que transita entre o metodológico e o experimental e que está sujeito a condução do pesquisador como expressão da sua própria visão acerca dos temas explorados. Tem caráter multidisciplinar por além de ter o design como ponto de partida e principal área de conhecimento, adentrar no campo do audiovisual.

Os métodos que irão nortear a pesquisa serão: o *analítico*, por haver dentro do processo de desenvolvimento do projeto, algumas análises gráficas de determinadas peças, fotografias e configurações estético-formais de alguns objetos; e *indutivo*, por permitir que o designer experimente diferentes formas de chegar ao resultado final.

Os dados nos quais esta presente pesquisa se embasa foram obtidos através de pesquisas em bancos de dados acadêmicos online, artigos,

monografias, sites, jornais de circulação local e nacional, filmes, livros em formato físico e digital, e redes sociais.

1.4 Estrutura do Trabalho

Para corresponder ao que foi proposto, no primeiro capítulo da fundamentação, iremos nos enveredar pelas estradas da *memória gráfica brasileira* buscando elucidar seu significado e identificar algumas de suas diversas expressões, tecer também um breve comentário acerca da relação direta entre a construção da memória e a prática do design com auxílio dos comentários do autor Rafael Cardoso, e apreciar alguns dos resultados mais relevantes do estudo da *memória gráfica* obtidos pelos designers e pesquisadores pernambucanos.

Iremos ainda, no segundo capítulo do desenvolvimento deste projeto, explorar os ciclos de produção do cinema pernambucano através das décadas, buscando compreender os atores, tendências, e características que nos trouxeram ao movimento contemporâneo da cena audiovisual no estado.

Avançaremos na fundamentação, desbravando em seu terceiro e último capítulo, os usos, legislações e a estética dos cartazes de lambe-lambe, tidos como forte plataforma de expressão artística e autoral pernambucana.

Por fim, cruzaremos os entendimentos acerca da *memória gráfica brasileira* tendo como recorte os objetos-memória encontrados no estado de Pernambuco, com algumas obras do movimento denominado *novo cinema pernambucano*, procurando apontar a presença dos itens relacionados à memória afetiva do Brasil, capturadas pelas lentes e impressas nas cenas das festejadas produções pernambucanas, assim nos apropriando desses elementos para criar cartazes em formato de lambe-lambe, com em uma metodologia própria, tendo como apoio os fundamentos do design elencados por Lupton e Phillips (2012).

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Memória fotográfica

“Quando você gosta, é vintage. Quando você não gosta, é velho.”
(Aquarius, Kléber Mendonça Filho, 2016)

2.1.1 Algumas considerações acerca do termo ‘memória’

Segundo Reis (2015, p.1), muito já foi proposto por autores acerca do que pode ser entendido por memória, como ela é formada e sua relação com a sociedade, a autora cita que: "a memória é definida em dois campos: a primeira, a memória genética, e a segunda, a cultural (...) essa que é repassada diversificadamente" .

Tido como um marco para a história das ciências sociais, o teórico francês Maurice Halbwachs (1877-1945) foi um dos responsáveis pelo início do estudo da memória no que diz respeito aos aspectos e ciências sociais, procurando compreender de que forma a dimensão das lembranças afetava as relações dos indivíduos consigo mesmos e com a sociedade na qual estavam inseridos, e de que formas elas se davam. Nesse contexto, o sociólogo divide o entendimento de memória enquanto fenômeno social, em dois eixos: *memória individual* e *memória coletiva*.

Como afirma Santos (2002), a contribuição principal do teórico para o estudo da memória, "consiste em sua afirmação de que pensamos ou rememoramos através de "quadros sociais da memória"¹, a autora ainda acrescenta que “sua ênfase é a de que memórias se formam e são renovadas devido a laços de solidariedade entre indivíduos, os quais são construídos através de *elementos comuns simbólicos*”.

¹ Halbwachs entendia que os quadros sociais da memória eram a combinação das lembranças individuais de vários membros de uma mesma sociedade (HALBWACHS, 1925, p.7).

Endossando as ideias levantadas por Halbwachs, porém tendo como ponto de partida um viés mais histórico e de construção de identidade local a respeito da memória, Michael Pollak, em seu ensaio “Memória, Esquecimento, Silêncio” (1989), declara que:

Estudar as memórias coletivas fortemente constituídas, como a memória nacional, implica preliminarmente a análise de sua função. A memória, essa operação coletiva dos acontecimentos e das interpretações do passado que se quer salvaguardar, se integra como vimos, em tentativas mais ou menos conscientes de definir e de reforçar sentimentos de pertencimento e fronteiras sociais entre coletividades de tamanhos diferentes: partidos, sindicatos, igrejas, aldeias, regiões, clãs, famílias, nações etc. A referência ao passado serve para manter a coesão dos grupos e das instituições que compõem uma sociedade, para definir seu lugar respectivo, sua complementariedade, mas também as oposições irreduzíveis. Manter a coesão interna em defender as fronteiras daquilo que um grupo tem em comum em que se inclui o território (no caso de Estados), eis as duas funções essenciais da memória comum. *Isso significa fornecer um quadro de referências e de pontos de referência.* (POLLAK, 1989, p.5).

Tomando ainda os estudos de Halbwachs como uma de suas bases, Assmann e Czaplicka (1995) em seu artigo “*Memória Coletiva e Identidade Cultural*”, nos apresentam uma visão ainda mais interessante sobre a memória social como um bem comum, construído através do tempo, servindo como "ponto de encontro" fixo ou passageiro, podendo ser posto como "marco de identificação" para um grupo social.

Dois conceitos nos são acrescentados, são estes: “*memória comunicativa*”, que segundo os autores, se caracteriza como as “variedades de memória coletiva que se baseiam exclusivamente nas comunicações cotidianas”, e “*memória cultural*”, que está menos atrelada à influência de Halbwachs e mais ligada aos conceitos concebidos pelo historiador de arte Aby Warburg, e que pode ser entendida como “pontos-fixos”. Segundo os autores,

“seu horizonte não muda com o passar do tempo (...) são eventos fatídicos do passado, cuja memória é mantida através da formação cultural (textos, ritos, monumentos) e comunicação institucional (recitação, prática, observância)”, esta teoria pode também ser compreendida como uma espécie de “memória objetualizada”, objetos estes que são nomeados pelos autores como “*figuras de memória*”. A respeito dessas “figuras” Assmann e Czaplicka nos ilustram da seguinte maneira:

Todo o calendário judaico baseia-se em figuras de memória. No fluxo das comunicações cotidianas, tais festivais, ritos, épicos, poemas, imagens, etc. formam “ilhas do tempo”, “ilhas” de uma temporalidade completamente diferente suspensas no tempo. (...) Essa expressão vem de Aby Warburg. Ele atribuiu um tipo de “energia mnemônica” para a objetivação da cultura, apontando não apenas para obras de alta arte, mas também para cartazes, selos postais, fantasias, costumes, etc. Na formação cultural, uma experiência coletiva cristaliza, cujo significado, quando tocado, pode de repente se tornar acessível novamente através de milênios. (ASSMANN e CZAPLICKA, 1995, pg. 129)

Sintetizando portanto as teorias apresentadas, nos é possível caracterizar e conceituar um dos aspectos do termo *memória* no que tange sua relação social e cultural com as lembranças, como: um *constructo* coletivo e resultante da interação entre atores e artefatos (no sentido mais amplo da palavra, englobando todos os tipos de construções artificiais, efêmeras ou duráveis). Podendo considerar ainda esse conceito como uma “massa” sensorial, simbólica e multiforme, que abrange tanto fisicamente quanto emocionalmente/psicologicamente a vida em comunidade, sendo capaz assim de criar e recriar, se adequar e se ressignificar, seja qual for a forma na qual a “figura de memória” que a desperta, se manifeste.

2.1.2 Design, memória e cultura material

“Como objetos despertam a memória? Quais os mecanismos envolvidos nesse processo? (...) Será possível fazer uso da memória para criar vínculos afetivos entre usuários e objetos?”, é com estes questionamentos que o autor Rafael Cardoso tenta despertar a curiosidade do leitor acerca das relações entre a prática do design e o conceito de memória, na obra *Anatomia do design: Uma anatomia do design gráfico brasileiro*.

Provocando ainda, sobre o tema, o autor assume que “São muitas e complexas as perguntas, e só recentemente o campo do design começa a buscar respondê-las de modo consciente”, e prossegue:

Quando o assunto é memória coletiva, e não pessoal, o tema se torna ainda mais espinhoso. Como são construídas as identidades que nos ligam a determinados grupos? Que elementos constituem nossa noção de identidade e pertencimento? Será que cultura nação, raça e gênero são categorias tão definidas assim? Quais as relações entre imaginário e patrimônio? Quais os limites entre memória e história? Como é feita a consagração e transmissão de valores culturais? (...) (CARDOSO apud. CONSOLO, 2009, pg. 88)

Algumas das questões levantadas na obra citada, já haviam sido levantadas também pelo autor em seu livro *O Design Brasileiro Antes do Design*, no qual ele afirma que durante os cinquenta a cem anos que precedem a inauguração da primeira instituição regulamentada a ensinar a prática do desenho industrial no Brasil, a ESDI (Escola Superior de Desenho Industrial) inaugurada em 1963, já “eram exercidas entre nós atividades projetais com alto grau de complexidade conceitual, sofisticação tecnológica e enorme valor econômico, aplicadas à fabricação, à distribuição e ao consumo de produtos” (CARDOSO, 2005, pg. 8).

Através de um rico levantamento gráfico, Cardoso nos guia e provoca a descobrir qual a ligação que o design e os designers contemporâneos devem desenvolver com a história e a memória “objetualizada” registrada no país mesmo antes do que é considerado *design* estar realmente em voga. Nas palavras do autor:

Enquanto os designers continuarem a desconhecer o rico e fértil legado histórico de projeto que existe em nossa cultura há um século ou mais, estarão condenados a descobrir a pólvora e reinventar a roda a cada geração. (CARDOSO, 2005. p. 16).

Entre os tantos artefatos gráficos catalogados pelo pesquisador, encontram-se inúmeros rótulos em litografias elaboradas e complexas - que datam ainda do século XIX - revistas ilustradas, passando ainda por relatos que apontam alguns entre os que podem ser os primeiros profissionais registrados a trabalhar com o mercado editorial e com capas de discos no país.

As indagações levantadas pelo autor e o contato com tais peças e fatos apresentados ao longo do texto, nos possibilita suscitar mais algumas reflexões importantes acerca da história e da configuração da profissão do designer no Brasil, como também da estreita e complexa relação entre design, memória e cultura:

- Primeiramente podemos nos atentar sobre a inegável proximidade entre o design e as artes plásticas, como referências de estilo e como argumento de venda, no que tange os fenômenos de moda e a propaganda.
- Em segundo plano, podemos também compreender que é necessário expandir o nosso campo de referências gráficas para além do comum, buscando estabelecer um repertório intelectual e imagético que seja muito mais sensível e atento a toda configuração gráfica, inclusive ao que nos é dito como um objeto não pertencente ao quadro de referências do design, como por exemplo, fenômenos naturais, manifestações culturais, artísticas

ou religiosas, elementos, objetos utilitários e ferramentas de outras áreas e ofícios, etc.

- E por último, a atenção que devemos empenhar na força e importância que há na história materializada através de um artefato, seja este um cartaz, uma embalagem, uma fotografia ou um outro objeto qualquer.

Ainda a respeito da terceira reflexão, podemos acrescentar os comentários da autora MENDES (2012), em seu artigo *Cultura Material e Design*, onde ela afirma o seguinte:

Ao deixar marcas e rastros - reais ou metafóricos - a cultura material significa, testemunha e materializa a construção de histórias, identidades, lugares, épocas e formas de viver. As marcas, ilustres ou anônimas, deixam sinais de culturas, revelam modos de relacionamento entre sujeitos, destes com as coisas e com a vida em sociedade. (MENDES [2012] APUD QUELUZ, 2012. p. 16)

A autora ainda segue aprofundando sobre a importância dos artefatos como guardadores e reprodutores de memória, quando declara que “ao enunciar os objetos como tendo uma “alma” tangível e intangível, dá-se vida a obras que pessoas deixam como legado para a civilização” (MENDES [2012] APUD QUELUZ, 2012 . p. 17).

Deste modo, é possível traçar um paralelo entre as relações dos indivíduos para com a *memória cultural*, seja esta coletiva ou individual, e relacionar a ideia de “figuras da memória” apresentada por ASSMANN e CZAPLICKA (1995), com as afirmações e provocações sobre o design e a cultura material, apresentadas por CARDOSO (2005 e 2009) e MENDES (2012), compreendendo a real importância que há na memória “objetualizada” como testemunha da história e instrumento de identificação local.

Por fim, ou para início de conversa, é possível também com base nos questionamentos e teorias levantadas, encontrar espaço para a inserção legítima da prática do design como uma ferramenta para desenvolver interfaces que se apropriam dessas relações, indivíduo – artefato – memória, desenvolvendo objetos com o intuito pré-estabelecido de obter em si mesmos a “alma” de determinado local, tribo, gênero ou raça, despertando memórias e carregando em si significados e valores já existentes e relevantes para determinado público, ou até ressignificar e gerar novos valores para com novos públicos tornando-se um objeto de memória para as gerações futuras.

2.1.3 Memória Gráfica: Design e identidade, do vernacular ao formal

Segundo FARIAS (2014), diferentemente dos termos ‘graphic memory’ e ‘memoire graphique’, a expressão “*memoria gráfica*”, quando pesquisada em buscadores online como o Google ou Google Acadêmico é responsável por estabelecer “um número significativo de links relacionados à pesquisa em design gráfico, arquivos históricos e fotográficos, a maioria deles em português ou espanhol”. A estudiosa estende seu discurso e propõe que:

Isso reflete uma tendência, que pode ser rastreada até o início do século XXI, de usar essa expressão para descrever os esforços para resgatar ou reavaliar artefatos visuais, em particular impressos efêmeros, visando a recuperação ou o estabelecimento de um senso de identidade local.

Tais esforços estão de alguma forma relacionados com o pressuposto de que esses artefatos seriam exemplos do que Assmann (1995) descreve como memória cultural, concretizada portadores de “energia mnemônica”, capaz de armazenar conhecimento a partir do qual um grupo derivaria “Consciência de sua unidade e peculiaridade”. (Assina 1995: 130), (FARIAS, 2014. p. 1).



(FIGURA 1: *Fotografias de elementos culturais pernambucanos*. Fotógrafa: Suann Medeiros.
Fonte: <https://www.instagram.com/suannmedeiros/>)

A autora ainda desenvolve ressaltando que “os artefatos gráficos desempenham um papel importante na vida cotidiana, através da nossa comunicação, troca de experiências e em nossas interações com a paisagem urbana”, como representados na figura 1, e que “a ‘*memória gráfica*’ compartilha interesses e métodos com as mais conhecidas áreas de estudos, como cultura visual, cultura impressa e cultura material...” (FARIAS, 2014. p. 1), ou seja, as referências estudadas por este determinado campo de estudo podem estar atreladas tanto a arquitetura, artes plásticas, produções audiovisuais, adereços pertencentes a manifestações culturais, ou por exemplo, fenômenos de moda em suas mais diversas esferas.

Como conclusão para a compreensão do termo “*memória gráfica*”, Priscila Farias nos dá o seguinte parecer:

Sob o rótulo *memória gráfica*, um número significativo de estudos foi realizado nos últimos 10 anos. Tais estudos resultaram em coleções de dados visuais (...) que permitiram descrições e análises críticas, contribuindo para melhor compreensão das tradições de design na América Latina. Tais estudos tendem a destacar as peculiaridades dos aspectos visuais dos artefatos gráficos, permitindo um senso de gostos e identidades. A maioria dos artefatos escolhidos como um tema para esses estudos é *popular, comercial ou itens vernaculares*, produzidos por pessoas anônimas, em muitos casos derivativos, geralmente vistos como banal e de baixo

status. Artefatos como estes sempre tiveram um lugar negado em histórias de design modernistas centradas na Europa, inauguradas pela importação de Ulm e Modelos da Bauhaus para educação em design nos anos 60. (...) os estudos sobre memória gráfica permitem uma abordagem imparcial sobre a cultura visual do passado local, mostrando que seus produtos podem ser estimulantes e fortalecedores. (FARIAS, 2014. p. 4-5)

Quanto ao termo *Memória Gráfica Brasileira*, tido como "um solo vasto, recentemente descoberto e ainda pouco explorado", é correto afirmar que apresentou-se inicialmente de maneira formal através de "um grupo de pesquisadores interessados em investigar a história e memória do design gráfico brasileiro, desvendando nomes, imagens, obras e aspectos sociais, técnicos e emocionais pouco conhecidos e até inéditos desta atividade" (LIMA et al, 2014, p. 1).

Segundo LESCHKO (2016, p. 3), há como documentar o nascimento desse campo do conhecimento, através de quatro núcleos específicos: o *IMGB (Instituto Memória Gráfica Brasileira)*, o *Núcleo de Identidade Gráfica Capixaba (Nigráfica – UFES)*, o Projeto de pesquisa "*Memória Gráfica Brasileira: estudos comparativos de manifestações gráficas nas cidades do Recife, Rio de Janeiro e São Paulo*", e o grupo *Memória Gráfica de Pelotas: Design, tradição e sociedade (Pelotas/RS)*.

Para elucidar de maneira que se entenda a que verdadeiramente se propõe o campo de estudo inaugurado por esta reunião de professores e alunos brasileiros e como se configura, é necessário também que se torne compreensível em que sentido o termo "gráfico" se aplica dentro desse contexto, quanto a isto é explicitado que:

(...) o conceito de gráfico, para o grupo, envolve uma gama de objetos que vão desde os impressos, passando por imagens que permeiam a paisagem urbana, até as relações afetivas desenvolvidas pelas pessoas para com estes artefatos. A riqueza e amplitude das temáticas e objetos que são estudados sob esta denominação, envolvem perspectivas teóricas e metodológicas diferenciadas. (LIMA, et al. 2014, p. 1).

No que diz respeito aos objetivos elencados pelo grupo de pesquisa MGB, as principais motivações, eram:

Investigar a história do design gráfico no Brasil; Estudar a relação afetiva do indivíduo com o meio gráfico; Identificar e analisar manifestações gráficas que marquem a memória, a paisagem urbana e a identidade das cidades do Rio de Janeiro, Recife e São Paulo; Estudar as coincidências e dissonâncias entre manifestações gráficas similares presentes nas três cidades; Desenvolver e aprimorar metodologias de pesquisa para o estudo dessas manifestações gráficas; Chegar a resultados que possam ser utilizados como parâmetros para a avaliação e preservação dessas manifestações gráficas como parte de nosso patrimônio histórico, artístico e cultural. (LESCHKO, 2016, p. 35)

Podemos tomar então, o termo *memória gráfica brasileira*, como o conglomerado de imagens, cartazes, ilustrações, embalagens, documentos, vestuários, fontes tipográficas, produtos, texturas, cores, materiais provenientes de gráfica popular, etc, produzidos por métodos diversos de impressão, obras artísticas, utensílios e elementos arquitetônicos e de outras origens, que façam relação e comuniquem de alguma maneira sobre a história gráfica brasileira, pois como expressam Cardoso & Allis:

(...) o fazer gráfico diz respeito a toda forma de expressão que envolva o registro e a difusão de informações verbais e visuais por meio de tecnologias de multiplicação e meios de comunicação. Nessa acepção mais ampla – seguindo da idéia de “programação” do mundo, defendida pelo filósofo Vilém Flusser (FLUSSER APUD CARDOSO & ALLIS, 2007, p.4) –, o termo pode abarcar desde o desenho de tipos até os atuais sistemas de mídias digitais. (CARDOSO & ALLIS, 2007, p.4. apud. LIMA Et al. 2014, p. 4).

Atualmente, é possível afirmar que há cada vez mais estudiosos e entusiastas unindo esforços para compreender mais a fundo e manter viva a memória gráfica do país, dentre as mobilizações que podemos elencar temos projetos de impacto social (figura 2), exposições, grupos de extensão acadêmica, monografias e teses, além de trabalhos comerciais (artefatos gráficos, utilitários, entre outros) e de expressão artística.



(FIGURA 2: *Projeto de preservação dos letristas amazonenses, Letras Que Flutuam*. Fonte: Divulgação)

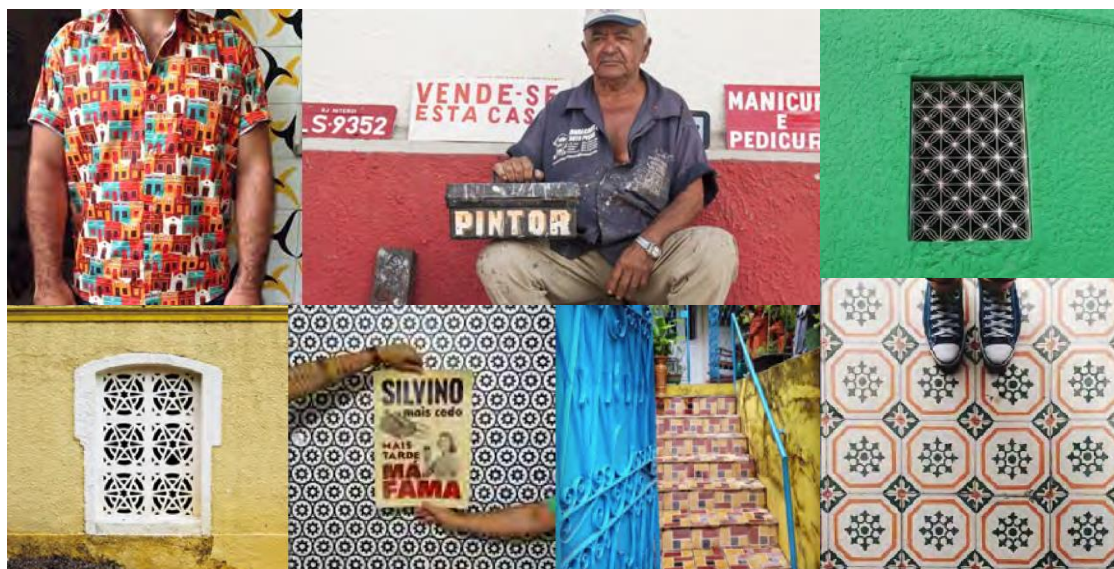
2.1.4 Memória Gráfica Pernambucana

Tendo sido um dos pólos contemplados pelo grupo MGB (Memória Gráfica Brasileira), a Universidade Federal de Pernambuco, no campus central situada na capital do estado, colaborou de maneira expressiva durante os 5 (cinco) anos em que o projeto vigorou (2008-2013).

Segundo levantamento citado no livro MGA - Memória Gráfica no Agreste (2018), foram “quatro livros publicados, (...) sete capítulos de livros; dois artigos em periódicos acadêmicos; e trinta artigos completos em eventos nacionais e internacionais”, é citado ainda a existência de “duas teses e oito dissertações”, além destes ainda houveram mais projetos de graduação e iniciação científica, que contribuíram com a formação de uma cultura gráfica

que respeita e valoriza as referências locais como sendo de suma importância para a subsistência do design (BRITO et al., 2018, p. 146-150).

Dentre estes tantos trabalhos citados, faz-se necessário exemplificar, a título de ilustração, alguns entre os mais relevantes projetos resultantes deste impacto causado pela *memória gráfica* que podemos elencar em Pernambuco (figura 3). Manifestos através das mais diversas formas, superfícies e com os mais variados intuitos, os projetos abarcam desde dingbats e fontes digitais, até cartazes de lambe-lambe para decoração, móveis, design de superfícies, projetos de identidade visual, papelaria e decoração, utilitários, louças, sapatos e acessórios, exposições artísticas, entre outros tantos.



(FIGURA 3: Painel com mescla de produtos e artefatos gráficos, produzidos ou descobertos e documentados a partir dos estudos da memória gráfica em Pernambuco, contendo: 1. Camisa estampada com fachadas típicas da região, ilustradas pelo designer Guilherme Luigi; 2. Foto registrada pelo fotógrafo Damião Santana, de um pintor de letras e suas obras; 3 e 4 Gradil e composição de cobogós, registrados por Renata Paes em sua monografia “Memória Gráfica de Olinda”; 5. Cartaz de Lambe-lambe desenvolvidos pelo estúdio de design Caruaruense Fabrico de Ideias; 6. Gradis e ladrilhos hidráulicos fotografados por Renata Paes; e por fim 7. Fotografia autoral, tirada em prédio histórico recifense).

Ainda podemos enumerar os artigos, dissertações e livros que desdobram as impressões em litografia nos periódicos do século XIX em Recife, o sistema informacional nos rótulos de cachaça brasileiros, embalagens dos fogos de artifício, a memória afetiva olindense e muitos outros que foram desenvolvidos enquanto o MGB estava em vigor e os frutos que continuaram e continuam a serem gerados, se espalhando por todo o estado.

Exemplos de grande notoriedade para o campo de estudos, e que tiveram sua concepção e produção no estado de Pernambuco, foram os livros “Abridores de Letras de Pernambuco” e “MGA: Memória Gráfica no Agreste”, ambos ilustrados na figura 4.

O primeiro, nos apresenta e se aprofunda nas tradições do letreiramento popular, desenvolvida a décadas no território pernambucano, buscando traçar um panorama geral sobre os artesãos, materiais empregados, suas técnicas e estilos; o segundo apresenta uma curadoria de projetos de inúmeras áreas, ilustrando e ampliando nosso repertório acerca do que foi e está sendo construído, tendo como inspiração a memória gráfica em Pernambuco.



(FIGURA 4: Livros *Abridores de Letras de Pernambuco*, de Coutinho, Finizola e Santana, 2013; e *Memória Gráfica no Agreste*, organizado por Paula Valadares, 2018. **Fonte:** Google Imagens)

Já familiarizados com os termos e conceitos, adentraremos então na rica história do Cinema Pernambucano, buscando compreender como se deu sua origem, estruturação e consolidação, para por fim situarmos o recente movimento conhecido como *novo cinema pernambucano*, objeto de estudo essencial para o desenvolvimento do presente projeto.

2.2 Cinema pernambucano

“No futuro, o amor e a liberdade, serão como num filme”. (Tatuagem, Hilton Lacerda, 2013)

2.2.1 Memória e *Brodagem*, uma história em ciclos

Considerado hoje, o terceiro pólo cinematográfico do país (AGUIAR et al, 2014), Pernambuco segue sendo destaque nacional e internacional desde meados da década de 1990. No que diz respeito às suas produções, além de profissionais competentes e artisticamente inovadores, os filmes estão envolvidos em uma aura de afetividade e revestidas de um altíssimo nível de verossimilhança, salvo licenças poéticas.

Algo que reforça o mercado de audiovisual pernambucano, aparenta ser o trabalho quase sempre em tom colaborativo e amistoso, além do curioso fato das obras em geral parecerem estar constantemente dialogando com temáticas que tocam a memória e a identidade local, seja metafórica ou diretamente.

Ao questionar sobre o que de fato seria a história do cinema pernambucano, Nogueira (2009) nos propõe a seguinte reflexão:

Os cineastas de Pernambuco "inventaram" um modo de produzir juntos. As marcas históricas deixadas pelos jovens do Ciclo do Recife, que tiveram que unir forças para tornar possível a realização de filmes na cidade, são herdadas pelo grupo de cineastas do novo ciclo de Pernambuco. Impulsionados pela mesma motivação de outras gerações de cineastas pernambucanos - a de evocar uma produção audiovisual para o Estado -, esses jovens realizadores empreendem um novo ciclo de cinema no Recife.

A história do cinema pernambucano é a história dos seus filmes? A existência do cinema em Pernambuco é legada aos grupos de produção. Diante disso, a nossa historicização se debruça para além do texto fílmico, que é tratado sobre a especificidade dos contextos sociais, econômicos e culturais. (NOGUEIRA, 2009. p. 18)

Segundo o professor Alexandre Figueirôa em entrevista prestada ao projeto *Cinema Pernambucano - Movimentos e Movimentações* (2014), a “questão de se designar uma produção cinematográfica a partir de sua localização geográfica é uma coisa universal (...), sobretudo se você pensar a título de sistematização”, a reflexão apresentada acima somada a esta constatação se fazem importantes e complementares, principalmente ao deparar-se com a história das produções cinematográficas realizadas em Pernambuco visto a forma peculiar em que se apresentam. Há um consenso entre historiadores e especialistas da área que o saber relacionado ao histórico do Cinema Pernambucano configura-se como um conhecimento melhor compreendido quando dividido em ciclos, porém, como afirma o professor Paulo Cunha, em entrevista ao mesmo projeto:

“(...) o cinema pernambucano vai além dos ciclos, os ciclos exclusivamente não explicam, sozinhos, a produção de cinema em Pernambuco (...) o que ocorre nesses momentos de ciclo é uma explosão produtiva.” (HISTÓRIA DO CINEMA PERNAMBUCANO - O ciclo do Recife. Vídeo disponível em; <https://www.youtube.com/watch?v=yVcs-DQpW6s>, acessado em 05/12/2018 às 23:25)

Levando então em consideração a hipótese estabelecida por Nogueira (2009) acerca do termo Cinema Pernambucano, que se configura como um cinema construído tendo como base “laços de amizade, valores e sentimentos compartilhados” caracterizando “um grupo articulado em torno de uma *estrutura de sentimento*” (NOGUEIRA, 2009, p. 18), buscaremos explicar brevemente os ciclos históricos do cinema pernambucano, para por fim nos situar no atual momento produtivo do mercado no estado.

2.2.2 O Ciclo do Recife

Conforme afirma Paulo Cunha (2013), a história do cinema em Pernambuco está intimamente ligada à própria história da capital do estado. Tida como uma das mais importantes cidades do país em termos comerciais e culturais até o início do século XIX, Recife sofria um declínio financeiro nos primeiros anos do século XX justificado pela perda de sua força econômica resultante do fortalecimento do sul brasileiro, em especial do eixo Rio-São Paulo.

O professor afirma ainda que o primeiro ciclo produtivo de cinema do estado de Pernambuco, conhecido como "*Ciclo do Recife*" datado entre 1923 e 1931, surge paralelo a ideia de que se havia a necessidade de apresentar a cidade e vendê-la como uma "capital moderna", expondo-a nas telas de cinema, de modo que sua baixa econômica fosse sobreposta por uma imagem de atualidade e crescimento. Segundo Figueirôa (2000):

O ciclo do Recife é o mais marcante dos ciclos regionais registrados pelo cinema brasileiro na década de 20. Ele foi resultado de um movimento envolvendo cerca de 30 jovens que, de 1923 a 1931, realizaram nada menos de 13 longa-metragens. (FIGUEIRÔA 2000, p. 11).

Como resultado do material produzido neste período, temos obras como: *Retribuição* (1925), primeiro filme realizado pelo Aurora Filmes, *Um Ato de Humanidade* (1925), propaganda para um remédio popular da época. Somando-se aos anteriores, no mesmo ano ainda foram desenvolvidos os projetos *Jurando Vingança* e *Aitaré da Praia*.

Ainda segundo Figueirôa (2000) a efervescência e o interesse dos recifenses, despertados pelo fascínio pelas telas de cinema acabou por convencer outras pessoas a investirem. Novas empresas produtoras surgiram e, ainda em 1925, são realizados mais alguns importantes filmes, além dos chamados naturais, filmes que não dispunham de enredo fictício e que eram compostos por cenas de paisagens ou acontecimentos, geralmente encomendados por coronéis ou figuras políticas com intuito institucional.

Nos anos que se sucederam, foi produzida a ambiciosa película *A Filha do Advogado* (figura 5), rodada em 1927, que de acordo com Figueirôa “marcou o apogeu do prestígio da produção pernambucana, tendo sido exibido comercialmente no Rio de Janeiro em 31 cinemas”.



(FIGURA 5: A filha do Advogado, 1927. Fonte: <https://cinemaclassico.com/curiosidades/historia-do-cinema-pernambucano/>)

É de grande importância ressaltar que o *Ciclo do Recife* não foi exatamente o responsável pelas primeiras imagens gravadas no estado, o autor nos esclarece que “até 1922 o cinema local resumia-se aos naturais encomendados pelo governador Sérgio Loreto, produzidos pela empresa Pernambuco Filmes...” (FIGUEIRÔA 2000, p. 12).

O ciclo se encerra como resultado de uma soma de fatores, sendo a chegada do cinema sonoro um dos mais importantes, como sugere Figueirôa “o advento do cinema sonoro logo se transforma na maior ameaça para a continuação do movimento pernambucano, pois o público começava a se desinteressar dos filmes mudos”.

Além disto, soma-se o fato de que a maior parte das produtoras locais por diversos fatores, que incluíam inclusive o amadorismo e a falta de planejamento, fechavam suas portas após realizarem suas primeiras películas,

e pode ainda ser citado o êxodo de alguns dos melhores profissionais da área, para as capitais do sudeste em busca de maiores oportunidades, como ocorreu com Edson Chagas responsável pela cinematografia da maior parte dos filmes.

2.2.3 Período Entre Ciclos (1940's - 1960's)

Segundo Cunha (2013), após ser dado como encerrado o Ciclo do Recife “nós entramos em um período de transformação da vida cinematográfica em Pernambuco, na verdade, aquilo que nós fazíamos em termos de produção, filmes efetivamente, se transferiu muito para a produção de uma crítica (...)” e segue com a afirmação “(...) isso não quer dizer que a gente não tenha mais participado da produção...”, o professor se refere ao filme *O Coelho Sai* (1942), dirigido por Newton Paiva e filmado por Firmo Neto, registrado como primeiro filme sonoro gravado no estado e tido como único exemplar desta época entre ciclos.

O cinema pernambucano passa então um período menos produtivo em termos de execução, porém segundo a Professora Raquel do Monte (2013), é registrado um movimento crescente de uma cultura cinéfila na cidade do Recife, em meados dos anos 50 que evolui gerando a criação do primeiro cineclube, o que naturaliza ainda mais a expressão e linguagem cinematográfica no cotidiano e imaginário pernambucano.

Sobre este período Alexandre Figueirôa (2000, p. 31) cita também as movimentações causadas pelo Instituto Joaquim Nabuco de Pesquisas Sociais (IJNPS), que começou a utilizar-se nesta época do cinema como instrumento de registro antropológico e ainda acrescenta que “a partir dessa época, Pernambuco sediaria várias produções cinematográficas, mas os cineastas são de fora”.

2.2.4 O Ciclo do Super 8

“Arranje uma câmera, reúna a turma, vá para a rua. A transa é filmar”, este foi o título do artigo escrito pelo jornalista Geneton Moraes Neto, publicado em sua coluna no Diário de Pernambuco sobre a efervescente onda do cinema feito em câmeras que filmavam em formato super 8, movimento que dominou o Recife na década de 70.

Influenciados pelas experimentações realizadas por artistas ao redor do mundo e encantados com as facilidades e inúmeras possibilidades que a novidade trazia, jovens e veteranos se uniram e se utilizaram de todo o potencial que o equipamento oferecia para desenvolver películas inventivas e artisticamente livres.

De acordo com Figueirôa (2000, p. 37) "os primeiros registros de realizações em super 8 noticiadas nos jornais são dos filmes que Pernambuco estaria preparando para a Jornada de Curta-metragem de Salvador em setembro de 1973", o autor afirma que a origem dos primeiros equipamentos introduzidos no estado são resultados de pessoas que trouxeram de viagens ao exterior com o intuito de utilizá-los para fins de filmagens domésticas.

Um dos indícios do uso de super 8 no Estado, além de filmagens de aniversários e casamentos - ainda que outras experiências possam ter ocorrido - , datam de 1969, quando os irmãos Frederico e Ulisses Pernambucano de Mello, nas pesquisas sobre o banditismo no Sertão, com câmeras e filmes Super 8 adquiridos na Inglaterra, documentaram as atividades do pistoleiro Floro Gomes no interior de Pernambuco. (FIGUEIRÔA, 2000. p. 37)

Duas das peças fundamentais para o entendimento desse ciclo, são o cinegrafista Firmo Neto, documentarista veterano tido como o primeiro a utilizar o super 8 “nos moldes do que viria a caracterizar a produção dos anos seguintes” (figura 6), e Fernando Spencer, que além de realizador de cinema atuava também como colunista no jornal Diário de Pernambuco, responsável por informar e fomentar o ideal criativo ao redor do equipamento Super 8.



(FIGURA 6: *Filmagens em super 8 à beira-mar em Recife*. Fonte: <http://www.cultura.pe.gov.br/canal/audiovisual/debates-e-mostra-de-filmes-em-super-8-marcam-aniversario-do-arquivo-publico-de-pernambuco/>).

Outros eventos nacionais injetaram ainda mais força no crescente sucesso dos filmes em Super 8, festivais nacionais e universitários, somados a simpósios, traziam cada vez mais credibilidade e reconhecimento aos cineastas.

Figueirôa (2000, p. 52-53), conclui sobre este ciclo, que “no final de 1976, o cinema em super 8, mesmo como bitola amadora, já estava engajado na vida cultural de Pernambuco e com um público interessado nele como instrumento de expressão artística e social”, e acrescenta ainda que “a imagem de mero hobby doméstico é substituída pela de um cinema alternativo em crescimento”. A aura ao redor da liberdade e do experimentalismo proporcionados pelos filmes realizados eram sempre protagonistas.

Após anos em ascensão, é possível constatar que por volta dos anos 1978 e 1979, alguns fatores vão apontando para uma eminente decadência da produção em Super 8, o país passa por uma crise financeira que torna os materiais necessários para a realização dos filmes mais caros, e o apoio de órgãos públicos torna-se cada vez mais escasso, o que consequentemente foi enfraquecendo os superoitistas e reduzindo o desenvolvimento dos filmes. Alexandre Figueirôa (2000) sugere ainda que “o surgimento do videocassete no mercado local já era o prenúncio, de que o equipamento super 8 logo se

tornaria obsoleto. Spencer que oito anos antes anunciara a chegada da novidade do cinema super 8 em Pernambuco, se encarregou de anunciar o seu fim”.

2.2.5 A Retomada do Cinema Pernambucano

De acordo com a professora Amanda Mansur Nogueira (2013) em entrevista ao material que compõe o curso *História do Cinema Pernambucano*, há três principais aspectos que contextualizam bem o que ocorreu logo após o fim do Ciclo do Super 8, mais especificamente entre o início da década de 1980 e os primeiros anos da década de 1990:

a. A “efervescência cultural” que se pôs a constituir grupos de forma espontânea e em diferentes esferas e localidades, alguns destes influenciados pelo ciclo anterior de cinema, podendo ser referidos como “filhos do super 8” (FIGUEIRÔA, 2000, p. 96), outros puramente por serem entusiastas da área, como é o exemplo do cineclube “Jurando Vingar” encabeçado por Marcelo Gomes, que era formado por alunos que se juntavam para assistir e debater filmes de arte.

Além destes ainda é citado na mesma entrevista, a formação dos grupos musicais que futuramente viriam a compor as bandas do movimento *manguebeat*, e em especial, um outro mais voltados a experimentações e discussões culturais intitulado *Vanretrô (Vanguarda Retrógrada, figura 7)*, formado inicialmente por Lírio Ferreira, Adelina Pontual, Valéria Ferro, Cláudia Silveira, Patrícia Luna, Andréa Paula, André Machado, Samuel Paiva, Solange Rocha, Claudio Assis, o coletivo informal composto por alunos do curso de Comunicação Social da UFPE se uniu com o intuito de discutir e se expressar através da arte em geral, com uma ênfase maior no cinema.



(FIGURA 7: Foto do grupo Vanretrô. Fonte: <http://www.cultura.pe.gov.br/canal/audiovisual/debates-e-mostra-de-filmes-em-super-8-marcam-aniversario-do-arquivo-publico-de-pernambuco/>)

b. As leis de incentivos públicos que começaram a impulsionar o audiovisual realizado em Pernambuco, incentivos estes que se davam como resposta para submissão de argumentos para filmes.

Inicialmente através da *Embrafilme* que premiava com uma determinada quantia alguns realizadores para que fosse possível o desenvolvimento de seus projetos audiovisuais, tendo seu fechamento datado no final da década de 80, deixando a produção no estado próxima a zero. Sendo apenas substituída pelos programas de apoio desenvolvidos pelo Governo Federal já na década seguinte, entre eles a Lei Rouanet, instaurada em 1991, e a nova Lei do Audiovisual, além também de outros programas criados pelo Governo Estadual e a Prefeitura do Recife (NOGUEIRA, 2009, p. 35).

c. A ligação estreita que se estabeleceu entre os músicos do movimento *manguebeat* (figura 8) com os realizadores de cinema no estado, o que desenvolveu vínculos fortes que possibilitaram o crescimento mútuo, resultando em diversas permutas e trabalhos de grande expressão para ambas as partes.



(FIGURA 8: *Chico Science & Nação Zumbi*, 1993. Fonte: <http://fredjordao.com.br/albums/musica/>)

Em relação a produção de filmes no que tange os anos 80, não há registro de um grande volume, "enquanto o ciclo do super 8 gerou cerca de 250 obras, entre 1983 e 1988 foram produzidos cerca de 15 filmes, curtas e médias, nas bitolas 16 e 35mm" (FIGUEIRÔA, 2000, p. 91), porém, ainda que não haja o registro de muitas películas datadas neste período, Figueirôa ressalta que "para os jovens que haviam sido fígados com o super 8 (...) ele serviu de amadurecimento e lançou as bases para o estabelecimento de um novo perfil de produção pernambucana em que a ficção ganhou destaque..." (FIGUEIRÔA, 2000, p. 91).

Pode-se citar como algumas figuras importantes desta época o diretor Paulo Caldas, maior realizador de cinema na década segundo Nogueira (2013), seguido por Geneton Moraes Neto e Paulo Cunha (FIGUEIRÔA, 2000, p. 92).

No período relativo aos primeiros anos da década de 1990 até a sua metade, podemos citar a fundação na cidade do Recife da produtora Parabólica Brasil, que segundo Nogueira (2009), "teve um importante papel articulador nesse cenário de retomada que estabeleceu em meados dos anos 90", sendo esta formada inicialmente por Marcelo Gomes, Adelina Pontual e Cláudio Assis. A produtora "além de movimentar o cenário audiovisual da

cidade” também estimulou a formação de novos realizadores das mais diversas áreas, promovendo cursos com importantes profissionais em áreas como som e fotografia para cinema, além de fechar parcerias com institutos importantes viabilizando intercâmbio e capacitação para os profissionais locais (NOGUEIRA, 2009, p. 37) que até então trabalhavam muito com base em seus conhecimentos empíricos, sendo em sua grande maioria autodidatas.

Em meio a essa atmosfera de crescimento, apoio, troca e *brodagem* (termo utilizado por Nogueira (2014) para denominar o “modo colaborativo de produção”), se estabeleceu o território perfeito para a obra que Figueirôa (2000) chama de “a maior estrela do *árido movie*”, *Baile Perfumado* (1996), filme de Lírío Ferreira e Paulo Caldas, que foi a “primeira produção de longa- metragem local a ganhar projeção nacional” depois do Ciclo do Recife (FIGUEIRÔA, 2000, p. 107). Nogueira (2009) relata que:

Na realização do *Baile*, todos os que estiveram envolvidos na produção de curtas na década de 80 voltaram a se reunir para realizar um filme de longa-metragem em Pernambuco (...) Nomes como Paulo Caldas, Lírío Ferreira, Cláudio Assis, Marcelo Gomes, Adelina Pontual, Valéria Ferro, Hilton Lacerda, entre outro, voltam a se encontrar (...) e a partir daí, continuam a manter relações afetivas e pessoais e interlocuções profissionais, uns trabalhando nos filmes dos outros. (NOGUEIRA, 2009, p. 42)

O *Baile Perfumado* (figura 9), é tido como o grande marco que possibilitou que o Cinema Pernambucano unisse o que havia de mais excelente no auge da retomada dos anos 90. Nogueira (2009) reforça a importância do *Baile* e ressalta que “não apenas pela repercussão obtida (...), mas também por ter sido um projeto que propiciou a rearticulação do grupo” e complementa sua fala sobre a obra comentando que “durante os dez anos depois, seis filmes de longa-metragem foram produzidos com equipe e financiamento parcialmente pernambucanos (...)” (NOGUEIRA, 2009, p. 42) o que aponta para uma maior segurança depositada nos realizadores, além do reconhecimento do aprimoramento da técnica cinematográfica pernambucana.



(FIGURA 9: *Baile Perfumado*, 1996. Fonte: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-10066/fotos/detalhe/?cmediafile=21340686>).

2.2.6 O Novo Cinema Pernambucano

Após o sucesso obtido por *Baile Perfumado*, Figueirôa (2000) supõe que o cinema de Pernambuco entrou em uma fase de consolidação, o autor conclui que “face a esses resultados favoráveis, as secretarias da cultura - estadual e municipal - passaram a ver a produção de filme com olhos mais complacentes e a credibilidade no produto local abriu perspectivas otimistas”, soma-se a este sucesso mais duas obras realizadas ainda na década de 1990, sendo estas *Simião Martiniano*, o *Camelô do Cinema*, filme de Clara Angélica e Hilton Lacerda, que recebeu o título de melhor curta brasileiro do ano de 1998, pela Associação de Críticos Paulistas, além de alguns prêmios ao redor do país (FIGUEIRÔA, 2000, p. 113); e também o filme *O Rap do Pequeno Príncipe Contra As Almas Sebosas* (1999), de Paulo Caldas e Marcelo Luna, primeiro filme do cinema pernambucano a participar de um festival internacional, sendo exibido no Festival de Veneza do mesmo ano de seu lançamento (NOGUEIRA, 2009, p. 43).

Após o sucesso das obras citadas anteriormente, o grupo de realizadores que brotou da cena dos anos 80, dos cineclubes e universidades, foram responsáveis por mais algumas grandes obras com reconhecimento nacional e internacional, como aponta Nogueira (2009), dessa soma de esforços e talentos, nasceram obras como *Amarelo Manga* (2003, figura 10) e *Baixio das Bestas* (2006) de Cláudio Assis, *Cinema, Aspirinas e Urubus* (2005) de Marcelo Gomes, *Árido Movie* (2005) de Lírío Ferreira e *Deserto Feliz* (2007) de Paulo Caldas.



(FIGURA 10: *Amarelo Manga*, 2002. Fonte: <https://cinefiliaincandescente.com/2017/01/critica-amarelo-manga2002-de-claudio.html>)

Embora com enredos e linguagens estéticas distintas, os longas-metragens citados possuem dois pontos notáveis que se assemelham, além de estreias em festivais internacionais, todos foram encabeçados por algum entre os nomes referência neste ciclo da história do cinema em Pernambuco, sendo o diretor apoiado sempre por um ou mais personagens que configuram esta trupe, reforçando ainda mais a tese do cinema feito através da “*brodagem*”, como reforça Nogueira (2009):

Com a projeção nacional e internacional que seus filmes tiveram, os estudantes do Centro de Artes e Comunicação da UFPE, apaixonados pela arte cinematográfica, foram diversificando seus contatos. O círculo de

influências - em torno, principalmente, de Marcelo Gomes, Lírio Ferreira, Paulo Caldas, Cláudio Assis e Hilton Lacerda - foi se ampliando com a inserção de realizadores de outros lugares, que foram introduzidos na cena cultural da cidade. (NOGUEIRA, 2009, p. 43)

Quase unanimidade entre entusiastas, críticos e realizadores, sob o notável título de “Novo Cinema Pernambucano” ou “Novo Ciclo do Cinema Pernambucano” (Nogueira, 2009), as películas produzidas nos últimos anos no estado de Pernambuco tem ganhado cada vez mais força e projeção.

Títulos como o premiado *Aquarius* (2016, figura 11) do diretor Kléber Mendonça Filho, que entre muitos êxitos foi também o primeiro filme pernambucano a ser indicado à Palma de Ouro no Festival de Cannes e consagrou-se como maior bilheteria já registrada para um filme desenvolvido no estado, demonstram o peso e credibilidade que vem sendo investidos no material audiovisual produzido na região. (DIÁRIO DE PERNAMBUCO. Disponível em: http://www.diariodepernambuco.com.br/app/noticia/viver/2016/09/21/internas_viver,666050/aquarius-ja-e-a-maior-bilheteria-da-historia-do-cinema-pernambucano.shtml, acessado em 11/05/2018 às 00:42)

Kléber, que se configura hoje como um dos principais representantes da nova cena cultural do cinema em Pernambuco, também obteve grande repercussão com seu longa anterior *O Som Ao Redor* (2012), eleito como um dos 10 melhores filmes do ano pelo jornal norte-americano *The New York Times*. (REVISTA VEJA. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/entretenimento/cinema-pernambucano-para-brasileiro-e-gringo-ver/>, acessado em 11/05/2018 às 00:45).



(FIGURA 11: *Aquarius*, 2016. Fonte: <https://telepadi.folha.uol.com.br/aquarius-filme-com-sonia-braga-chega-programacao-canal-brasil/>)

Além desta personalidade citada, podemos elencar os celebrados filmes *Febre do Rato* (2012) de Cláudio Assis, *Eles Voltam* (2012), Marcelo Lordello, *Boa Sorte Meu Amor* (2012), Daniel Aragão, *Tatuagem - O Filme* (2013) de Hilton Lacerda, e ainda *A História da Eternidade* (2013), dirigido por Camilo Cavalcante, *Amor, Plástico e Barulho* (2014) por Renata Pinheiro, *Boi Neon* (2015) de Gabriel Mascaro, entre outras muitas obras em formato estendido, sem citar o rico acervo de curtas-metragens que tem sido criados e realizados em Pernambuco e vem conferindo a filmografia desenvolvida na *Terra dos Altos Coqueiros* um lugar de prestígio e atenção no cenário cinematográfico brasileiro e mundial.

No que diz respeito ao panorama geral que contextualiza as produções a partir dos anos 2000 até as realizações contemporâneas, é possível constatar semelhanças e evoluções com toda a trajetória percorrida.

Em primeira instância voltamos novamente a *brodagem* que se configurou entre as décadas de 1980 e 1990, e que permanece trabalhando em clima amistoso e com inabalável sincronia. Como estabelece Nogueira (2014):

Em Pernambuco, como vimos, a *brodagem* funciona como um jogo de reciprocidades e interesses pessoais no qual estão envolvidos diversos

grupos sociais: os jornalistas, os músicos, os cineastas, os profissionais! técnicos, as produtoras, colaboradores. Por se tratar de um estado na periferia da produção cinematográfica do país, em um esquema de produção de baixo orçamento, os laços de interesses pessoais são necessários para a concretização dos projetos [...] Essa gíria, que é um aportuguesamento da palavra *brother* (irmão em inglês), ainda nos diz muito sobre esse cinema que é feito em Pernambuco. As relações de afeto, estabelecidas por esses atores na década de 1980, ainda hoje podem ser verificadas. (NOGUEIRA, 2010, p. 77 apud NOGUEIRA, 2014, pg. 47-48)

Como segundo ponto a ser revisto, temos os incentivos doados pelo governo, que segundo PUGLIA (2015, p. 124) se mantêm firmes e de certo modo, melhor distribuídos e organizados graças a aprovação "em dezembro de 2002, no final do primeiro mandato do governador Jarbas Vasconcelos, a Lei 12.310, substituindo o SIC pelo Fundo Pernambucano de Incentivo à Cultura" o que gerou uma maior democratização na distribuição das verbas entre os realizadores.

Ainda acerca das características elencadas por Nogueira (2009), como básicas para definir um filme como participantes do quadro do "Cinema Pernambucano", temos a participação da música com papel de destaque nas obras.

As evoluções ficam por conta dos materiais de ponta propiciados pela maior facilidade de acesso (PUGLIA, 2015, p. 122), como também pelos aspectos técnicos que se aprimoraram a ponto de poderem comparar-se e projetar-se de maneira competitiva com filmes ao redor de todo o globo. Somando-se ainda a inauguração de novas produtoras e a consolidação de cursos superiores nas áreas de cinema, design e afins.

Coincidentemente ou não, é curioso notar a ligação entre a forma de fazer cinema em Pernambuco e as teorias que embasam os conceitos da construção das memórias, podendo comparar-se a citada "estrutura do sentimento" (NOGUEIRA 2009), que suporta a criação e o desenvolvimento das produções locais através da famosa *brodagem*, com os "laços fraternos" estabelecidos por Halbwachs (1925) como sendo o local onde nascem as memórias.

Partimos então, para nosso último objeto de estudo, antes da execução do projeto. Buscaremos agora, compreender um pouco mais sobre a superfície sobre a qual iremos trabalhar mais a frente, passearemos brevemente pela cultura dos lambe-lambes no estado de Pernambuco.

2.3 Lambe-lambes

“Eu resumiria isso como um projeto de vida, é você tentar em algum momento produzir alguma beleza, por mais precária e mais despedaçada e mais inútil que ela seja.” (Geneton Moraes Neto)

2.3.1 Poesia Marginal: *Lambe-Lambes e a Expressão Urbana*

Tido como um dos principais representantes das expressões artísticas urbanas, junto ao graffiti, stencil e stickers, os *lambe-lambes*, como são chamados os cartazes alternativos colados nas paredes e muros das paisagens urbanas, "nascem como um meio alternativo e rápido para a transmissão de mensagens" e configuram-se como "cartazes de vários tamanhos, feitos em papel de baixa gramatura, facilmente reproduzidos num processo semi-industrial, que podem ser colados em uma infinidade de superfícies" (MOTA 2009 apud. GOMES, 2017, p. 34).

Não se consegue estabelecer um registro seguro para a origem dessa mídia popular, porém acredita-se que configurando-se como uma manifestação pura de street art, seja "oriunda do movimento do Graffiti que se desenvolveu nos anos 1960 no Bronx - Nova Iorque e que se espalhou por todo o mundo" (MOTA 2009 apud. GOMES, 2017, p. 17)

Atualmente tidos como uma mídia de "baixo custo da reprodução e da aplicação", os *lambe-lambes* despontam entre as manifestações de maior difusão pelos adeptos da arte de rua. De acordo com GOMES (2017):

Eles podem ser impressos, seja por meios serigráficos, digitais ou ainda manuais/experimentais e reproduzidos em escala através de cópias e colados a partir de uma cola artesanal feita à base de água, farinha de trigo e vinagre. (GOMES, 2017, p. 34)

Citando em seu projeto de doutorado como a versão “prêt-à-porter” do graffiti, GIOVANNETTI NETO (2011), afirma a partir de suas observações nas ruas de São Paulo, que “o pôster permite aquela agilidade de ação que o graffiti não alcança. Utilizando uma fotocopiadora, até uma obra de amplas dimensões pode ser dividida em seções permitindo a sua recomposição veloz”.

Por ser uma mídia de fácil acesso e reprodução, os *lambes* tomaram conta dos mais distintos espaços seguindo as tendências e fenômenos de moda, e também como resposta a leis que foram criadas para regulamentar e proibir sua instalação em locais públicos (ex: as leis de *Cidade Limpa*, instauradas pelas prefeituras municipais de São Paulo, Rio de Janeiro e Recife). Nota-se então uma migração dos *lambe-lambes* para um uso mais comercial, havendo certa ressignificação de sua estética, sendo agora apropriados por outros meios e para outras finalidades, principalmente campanhas de produtos de consumo e decorações de ambientes, que abarcam desde salas de apartamentos, coworkings, bares e até backdrops de festivais (figura 12) e shows. Segundo GIOVANNETTI (2011):

Milhares de lambe-lambes aparecem nos postes de eletricidade, muros, placas de sinalização urbana criando, propositalmente, situações curiosas. Bares, restaurantes, *nightclubs*, serviços de internet se apoderam desta modalidade de instrumento de marketing e muitas vezes fica difícil separar uma coisa da outra. (GIOVANNETTI NETO, 2011, p. 57).



(FIGURA 12: Paineis de entrada do Festival Lollapalooza, 2017. Fonte: <https://noticias.bol.uol.com.br/fotos/entretenimento/2017/03/23/os-preparativos-para-o-lollapalooza-2017.htm>)

Podemos citar como uma grande referência na produção de *lambes* em escala nacional, a Gráfica Fidalga - gráfica com caráter comercial e artístico na cidade de São Paulo - que hoje atua produzindo pôsteres com uma estética muito própria e que servem para os mais diversos propósitos (figura 13). Segundo afirmação de Petrus Vieira, dono da Gráfica, em entrevista ao jornal Estadão: “Do meio de 2014 para cá ocorreu um 'boom'. O lambe-lambe está bem difundido. Não chega a estar no status do grafite, mas é a segunda intervenção urbana que as pessoas mais prestam atenção”. (ESTADÃO. *Saiba quem é a gráfica por trás da moda do lambe-lambe 'Mais amor por favor' em SP*, 2015. Disponível em: <http://pme.estadao.com.br/noticias/noticias,saiba-quem-e-a-grafica-por-tras-da-moda-do-lambe-lambe-mais-amor-por-favor-em-sp,5619,0.htm>, acessado em: 09/05/2018 às 01:24)



(FIGURA 13: *Lambe-lambes* de autoria da Gráfica Fidalga, 2017. Fonte: https://www.instagram.com/grafica_fidalga/)

2.3.2 *Lambe-Lambes* em Pernambuco: Usos, Legislações e Manifestações

No que diz respeito aos usos dos *lambes* no estado de Pernambuco, é inegável sua participação e presença na paisagem gráfica do estado (figura 14). É possível constatar ainda nos dias de hoje, que apesar do status de mídia irregular ou marginal, os cartazes resistem e se manifestam de maneira bastante consistente.

Conhecidos por serem largamente utilizados por casas de festas e eventos durante anos, os cartazes foram proibidos de ser aplicados em muitos locais na cidade do Recife, através de uma lei municipal que data de 1 de Junho de 2013, como afirma matéria do Jornal do Comercio:

Os donos de casas de shows e produtores de festas que usarem os cartazes fixados em muros conhecidos como lambe-lambe, para divulgar seus eventos, serão multados em R\$ 5,4 mil a partir do dia 1º de junho. O valor será aplicado a cada cartaz encontrado. Quem descumprir, poderá ter o show interditado pela prefeitura. A Secretaria de Mobilidade e Controle Urbano do Recife se reuniu, na tarde de ontem, com 29 empresários de eventos da cidade para discutir o assunto.

No encontro, que ocorreu na Prefeitura do Recife, foi apresentada a Lei Municipal 17.521/08, que proíbe a instalação de anúncios em vias, parques, praças, logradouros públicos, postes, pontes, passarelas, viadutos, túneis, árvores, imóveis e passeios públicos. (JORNAL DO COMÉRCIO. *Lambe-lambes no Recife estão proibidos a partir de junho*, 2013. Disponível em: <http://jconline.ne10.uol.com.br/canal/cidades/geral/noticia/2013/04/30/lambe-lambes-no-recife-estao-proibidos-a-partir-de-junho-81541.php>, acessado em 09/05/2018 às 00:38)



(FIGURA 14: *Lambe-lambes aplicados na paisagem urbana do Recife*, 2018. Fonte:Autoral)

Apesar da proibição por parte da prefeitura da capital pernambucana, os *lambes* insistem em se manter vivos e em ser empregados para as mais diversas finalidades, que incluem as já citadas anteriormente mais as

utilizações para a promoção de produtos e prestação de serviços informais, além daqueles que possuem o intuito de promover ideias políticas, religiosas ou ideológicas.

Os encontros das pessoas com a própria cidade, em forma de protestos artísticos (...) são apenas algumas das formas atuais de reagir às problemáticas urbanas do Recife. Mas também há outros modos, artisticamente políticos, politicamente artísticos, de fazer as pessoas pensarem na cidade onde vivem. Intervir nos muros é um deles.

(...) A profusão de lambe-lambes pelos muros de inúmeras cidades, espalhados por pessoas comuns, não só artistas, evidenciam insatisfações generalizadas. Mas não só isso. "Vivemos um momento em que as pessoas perceberam que as ruas também pertencem a elas. Sentem que podem intervir nela" opina o artista olindense Renoir Santos (...). (JORNAL DO COMERCIO. *Paredes do Recife são musas para a poética das ruas*, 2014. Disponível em: <http://jconline.ne10.uol.com.br/canal/suplementos/jc-mais/noticia/2014/04/14/paredes-do-recife-sao-musas-para-a-poetica-das-ruas-124685.php>, acessado em 09/05/2018 às 02:03)

Há também no mercado local os que são produzidos com o propósito de decorar ambientes, nicho que apresentou crescimento após a proibição da aplicação em espaços públicos e que tem se colocado como via para manutenção desse artefato de expressão e memória. Os artistas e designers por trás destas criações tem origens e propósitos próprios. As configurações formais variam entre peças elaboradas e que reconhecidamente se apropriam de fundamentos gráficos mais metodológicos para sua produção, e também cartazes com formatos experimentais que trazem ilustrações, fotografias ou frases reflexivas em tipografia variadas.

Podemos citar como expoentes recente dessa cultura no estado, os *lambe-lambes* desenvolvidos pelo designer recifense Guilherme Luigi, a partir de suas experimentações com a criação de padrões gráficos tendo como base os artefatos da memória gráfica brasileira, como por exemplo aqueles desenvolvidos com seus Dingbats *Ladrilho* e *Cobogó* (figura 15), também de sua autoria, comercializados pela loja de decoração MUMA.



(FIGURA 15: *Guilherme Luigi e suas criações*. Fonte: Google Imagens)

Há ainda a notável produção incentivada pela Loja GRUDE! (figura 16), coletivo recifense formado por Guilherme Lira, Guilherme Luigi, Luiza Assis e Pedro Toscano que surgiu em 2014 e que produziu e comercializou virtualmente durante alguns meses, em associação com alguns artistas da capital pernambucana e de todo o Brasil, cartazes com as mais diversificadas estéticas, impulsionando o mercado e a valorização dos *lambes* como parte da cultura material do estado.

Em entrevista ao Jornal do Comercio, Luigi e Luiza afirmam que "Pensando na força do lambe-lambe enquanto expressão, seja ela artística ou publicitária, surgiu a vontade de criar um espaço que pudesse reunir parte dessa produção". Acerca das parcerias e referências, eles afirmam que a ideia era trazer para o mesmo espaço artistas que tivessem um produção que já era parte da paisagem gráfica do Recife mais alguns que tinham expressão nacional, citam nomes como Christina Machado, Daniel Araújo, Rico Lins e Ygor Marotta. (JORNAL DO COMÉRCIO. *GRUDE! vende lambe-lambes no festival Coquetel Molotov*, 2014. Disponível em: <http://jconline.ne10.uol.com.br/canal/cultura/noticia/2014/10/11/grude-vende-lambe-lambes-no-festival-coquetel-molotov-148861.php>, acessado em 09/05/2018 às 01:35).



(FIGURA 16: Loja Grude. Fonte: <https://www.instagram.com/lojagrude/>)

Vivendo hoje o que se pode considerar um de seus melhores momentos no que diz respeito às expressões artísticas, a cidade do Recife e o estado Pernambuco tem cada vez mais se deparado com o surgimento de novos artistas, que podem atuar tanto de maneira 'solo', como organizados em coletivos. Essa efervescência tem ajudar a manter viva a cultura dos lambe-lambes e tem expandido cada dia mais a forma como esta arte urbana se expressa.

Após serem postas as considerações e explanadas as bases teóricas, seguimos para a parte projetual. Buscando através de uma metodologia autoral e tendo como base os fundamentos do design, estabelecidos por Phillips e Lupton (2012), desenvolver cartazes em formato de lambe-lambe.

3 METODOLOGIA DO PROJETO

3.1 Metodologia aplicada

A presente pesquisa, que tem como intuito investigar artefatos enquadrados como elementos da *memória gráfica brasileira*, presentes nas obras de audiovisual que se encaixam dentro do *novo ciclo do cinema pernambucano* para gerar posteriormente uma coleção de lambe-lambes, por se tratar de uma proposta experimental e que aproxima os limites do design e da arte, necessitou o desenvolvimento de uma metodologia específica.

Esta foi sendo construída de maneira orgânica, tendo como base algumas ferramentas já utilizadas comumente na área do design gráfico destacando a importância dos fundamentos básicos para construção de projetos que permitam ser desenvolvidos em escala industrial, e que ao mesmo tempo valorizem a identidade local e representatividade visual e afetiva.

A metodologia desenvolvida, se utiliza de ferramentas efetivas e precisas, porém, sem abrir mão da poesia presente nos temas de estudo. A metodologia projetada desdobrou-se portanto, a partir dos seguintes passos:

PASSOS	TÍTULO	DEFINIÇÃO
Passo 1:	Briefing	Nesta fase, estabelecemos o Briefing do projeto, ou seja “o quê” estamos procurando e “onde iremos procurar”, e por fim, qual a finalidade. Delimitaremos também, nome, público-alvo, dimensões, quantidades e logotipo para o projeto.

Passo 2:	Compreendendo Objetos-Memória	Aqui, buscaremos e numerar e definir categorias para os objetos de estudo já pesquisados e documentados por outros pesquisadores, designers e artistas, bem como encontrados pelo autor, tentando organizar padrões para que em seguida possamos enquadrar os objetos encontrados dentro dos filmes. Esta fase funciona como uma facilitadora da busca que virá a seguir, no passo 3.
Passo 3	Composição e Catalogação do Universo de Análise	Seleção e estudo dos Objetos-Memória a partir das diretrizes firmadas anteriormente. Assistiremos a dez filmes, compreendidos como parte do ciclo produtivo analisado (Novo Cinema Pernambucano) e buscaremos encontrar os objetos enquadrados como parte da memória gráfica. Após encontrá-los, documentaremos através de fotografias (print) e quantificaremos, buscando compreender a incidência de tais objetos dentro do universo de estudo.

Passo 4:	Análise Gráfica	Nesta fase, nos utilizamos de moodboards para organizar visualmente as informações coletadas e sistematizar os elementos encontrados, analisando e buscando compreender suas características formais. Nos valeremos aqui de alguns dos fundamentos do DESIGN estabelecidos por Lupton & Phillips (2012), que nos auxiliarão no desenvolvimentos dos cartazes posteriormente.
Passo 5:	Conceituação, Criação e Finalização	Este é o momento de utilizar-se do que foi levantado, organizado e analisado previamente para desenvolver soluções criativas e coerentes com o briefing. Nos utilizaremos de softwares de edição de imagem e de vetor. Por fim, encerramos o projeto, fechando os arquivos para impressão.

(TABELA 1 : Metodologia aplicada. Fonte: Autor)

4 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

A seguir serão apresentados os passos que caracterizaram o processo evolutivo do projeto, visando também demonstrar a aplicabilidade da metodologia criada.

4.1 Passo 1. Briefing:

Iniciamos desenvolvendo um *briefing* sucinto, mas que pudesse englobar todos os aspectos básicos para compreensão do projeto.

NOME DO PROJETO	Pernambucolismo
OBJETIVO	Criar cartazes de lambe-lambe, que valorizem a cultura e o design pernambucano, tendo como protagonistas os objetos de memória gráfica presente nos filmes do novo cinema pernambucano.
PÚBLICO-ALVO	Entusiastas do cinema, artes e design pernambucano/brasileiro. Arquitetos, decoradores.
FORMATO E APLICAÇÃO	Cartaz: Tamanho A3/A4. Formato: Retrato (Vertical). Aplicação: Manual (à definir por usuário).
QUANTIDADE	3

(TABELA 2 : *Briefing do Projeto*. Fonte: Autor)

4.2 Passo 2. Compreendendo Objetos-Memória:

Nosso passo seguinte, foi buscar enquadrar os artefatos que configuram-se como objetos-memória (pertencentes ao quadro de estudos da memória gráfica) em categorias, nas quais poderíamos mais a frente alocar e sistematizar os resultados obtidos.

Esta catalogação serviu com uma ferramenta auxiliar de análise do objeto de estudo e posterior sistematização do projeto gráfico desenvolvido.

Tendo como base as pesquisas de referência levantadas pelo autor para a fundamentação teórica do presente trabalho, enumeramos os principais objetos de estudo da memória gráfica e elaboramos a seguinte classificação em 5 categorias:

TIPO 1	Embalagens e Impressos: Revistas, jornais, panfleto, cartazes, embalagens de qualquer natureza, artefatos de sinalização.
TIPO 2	Elementos Arquitetônicos: Elementos construtivos ou decorativos, presentes na paisagem arquitetônica como: ladrilhos, cobogós, fachadas, etc.
TIPO 3	Objetos participantes de manifestações culturais: Acessórios, vestimentas, objetos cênicos, instrumentos, etc.
TIPO 4	Objetos e utensílios de uso em geral: peças de decoração, objetos utilitários, mobiliário, automóveis, etc.
TIPO 5	Letreiros Vernaculares.

(TABELA 3 : Categorias dos Objetos-Memória, objetos de estudo. Fonte: Autor)



(FIGURA 17: Compilado de cenas encontradas nos filmes, que incluem em sua composição objetos pertencentes à memória gráfica brasileira. Fonte: Autor.)

4.3 Passo 3. Composição e Catalogação do Universo de Análise:

Após definir as categorias dos objetos de estudo que seriam pesquisados nos filmes, elencamos dez longa-metragens pernambucanos, que configuram-se como parte deste ciclo contemporâneo do cinema local e assistimos a cada um, utilizando recursos de congelamento de tela (pause) e câmera-lenta (slow motion), para analisar minuciosamente as cenas, em busca de identificar os objetos-memória.

Os filmes assistidos foram organizados por ordem alfabética, na lista abaixo:

- *A História da Eternidade*, 2014. Dirigido por Camilo Cavalcante;
- *Amarelo Manga*, 2002. Dirigido por Cláudio Assis;
- *Aquarius*, 2016. Dirigido por Kleber Mendonça Filho;
- *Árido Movie*, 2006. Dirigido por Lírío Ferreira;
- *Baile Perfumado*, 1996. Dirigido por Paulo Caldas e Lírío Ferreira;

- *Cinema, Aspirinas e Urubus*, 2005. Dirigido por Marcelo Gomes;
- *Febre do Rato*, 2011. Dirigido por Cláudio Assis;
- *O Som Ao Redor*, 2012. Dirigido por Kleber Mendonça Filho;
- *Tatuagem*, 2013. Dirigido por Hilton Lacerda;
- *Viajo Porque Preciso, Volto Porque Te Amo*, 2009. Dirigido por Karim Ainouz e Marcelo Gomes.

Com base em leituras de jornais locais (Diário de Pernambuco, Jornal do Comercio, entre outros) e sites e blogs brasileiros, especializados em cinema e crítica (Filmow, Adoro Cinema, Cinema Pernambucano, Pablo Villaça), os longas-metragens citados foram escolhidos tendo como principais critérios, a popularidade, sucesso de crítica e festivais, temas variados abordados, estéticas diferentes, nomes envolvidos (diretores, roteiristas), podendo assim haver uma boa amostragem da pluralidade do atual cinema pernambucano.

Após a seleção, os 10 filmes foram assistidos e foram encontrados um total de 164 objetos-memória (alguns ilustrados no decorrer do projeto e outros inclusos nos anexos deste trabalho), dentre estes: letreiros vernaculares, elementos arquitetônicos (tais como, cobogós, ladrilhos e azulejos, ornamentos de prédios e casarios históricos), mobiliários antigos, trajes típicos do cangaço, lambe-lambes, entre outros. A tabela a seguir, quantifica a presença de cada tipo de elemento separadamente dentro de cada longa-metragem, além de ilustrar as somas totais de elementos encontrados nos filmes:

OBJETOS-MEMÓRIA	TIPO 1	TIPO 2	TIPO 3	TIPO 4	TIPO 5	TOTAL
A História da Eternidade	0	1	6	7	2	16
Amarelo Manga	0	9	0	3	11	24
Árido Movie	0	4	0	3	6	13
Aquarius	1	8	3	4	2	17
Cinema, Aspirinas e Urubus	2	0	1	3	8	12
Febre do Rato	4	3	1	0	6	11
O Som ao Redor	0	11	1	2	5	19
Tatuagem	0	5	2	6	7	20
Viajo Porque preciso	0	4	2	0	8	14
Baile Perfumado	0	9	4	2	1	16
TOTAL	7	54	20	30	56	167

(TABELA 4 : Números dos objetos-memória apurados por filme e categoria. Fonte: Autor)

O gráfico abaixo, demonstra dentro do montante total percentualmente quais são os objetos mais e menos encontrados, tendo como base as definições elaboradas no passo anterior da metodologia.



(GRÁFICO 1: Percentagem de Objetos-Memória encontrados. Fonte: Autor)

4.4 Passo 4. Análise Gráfica:

A partir das fotografias dos objetos-memória encontrados nos filmes, foram elaborados quadros visuais que unem todos os elementos de mesma categoria, buscando compreender quais suas formas, cores e texturas, como também analisar se há repetição de padrões, ritmo, se predomina simetria ou assimetria, entre outros fundamentos visuais.

Para execução da análise, foram utilizados alguns conceitos elencados no livro *Os Novos Fundamentos do Design*, das autoras LUPTON E PHILLIPS (2012), tais fundamentos foram sintetizados e apresentados a seguir:

- **Ponto, Linha e Plano:** Configurações básicas e essenciais que delimitam a forma, volume, estrutura do desenho (entorno) dos artefatos (quadrado, curvo, complexo, simples, tri ou bidimensional, etc) (LUPTON E PHILLIPS, 2008, p. 13,14,16, 18-19).
- **Ritmo e Equilíbrio:** Disposição, distribuição e correlação de objetos e formas dentro de uma determinada composição; (crescimento ou decrescimento, simetria e assimetria, repetição e variação, etc);
- **Textura:** Visual ou tátil, concreta ou simulada, as texturas tem o objetivo de ajudar “a entender a natureza das coisas”, por vezes aproximando e trazendo verossimilhança a uma peça gráfica, em outros casos adicionando informações visuais que enriqueçam a representação de determinado conceito ou artefato.
- **Cor:** Carregado de simbolismos, este fundamento se detém as relações do design com o uso da cor e das maneiras em que esta reação física pode ser empregada no design.
- **Figura/Fundo:** De acordo com LUPTON E PHILLIPS (2012) “uma figura (forma) é sempre vista em relação ao que a rodeia (fundo)”, este fundamento trata especificamente sobre a interação entre os objetos vistos em primeiro

plano (frente) e o resto da composição (fundo), relações gráficas modificando a estabilidade, visibilidade e contraste das formas.

- **Enquadramento:** Estabelece os limites espaciais e a disposição dos objetos dentro de uma “moldura”.
- **Hierarquia:** Delimita “a ordem de importância dentro de um grupo” ou peça gráfica ‘através das variações em escala, tonalidade, cor, espaçamento ou posicionamento, além de outros sinais’. (LUPTON E PHILLIPS, 2008, pg. 115)
- **Camadas:** “São componentes simultâneos e sobrepostos de uma imagem ou sequência”, utilizadas tanto nos softwares de edição vetorial ou de imagem, quanto em muitos processos de produção, podem servir como instrumentos de combinação, sobreposição, contraste ou colagem. (LUPTON E PHILLIPS, 2008, pg. 127)
- **Transparência:** Relativo a opacidade das coisas e elementos, dentro do design “a transparência torna-se um elemento ativo (...) quando seu valor está em algum lugar entre zero e cem por cento”, o que pode gerar interações da mais distintas criando texturas e camadas por exemplo.
- **Modularidade:** “O módulo é um elemento fixo utilizado no interior de um sistema ou estrutura maior”, a modularidade portanto são as combinações formadas a partir da junção de módulos iguais, tornando-se “uma restrição” que pode possibilitar o desenvolvimento de diversas criações a partir de um mesmo grupo de peças semelhantes.
- **Grid:** “É uma rede de linhas (...) na horizontal e verticalmente com incrementos ritmados”, estes servem portanto como “linhas guia” que norteiam visível ou invisivelmente a distribuição e alinhamentos dos elementos gráficos que compõem a peça como um todo. (LUPTON E PHILLIPS, 2008, pg. 175)
- **Padronagem:** São padrões gráficos que podem se estabelecer através de ornamentos, texturas, ritmos, e que funcionam na maioria das vezes como

elementos decorativos em projetos de todos os tipos, enriquecendo graficamente e trazendo identidade.

- **Diagrama:** “Um diagrama é a representação gráfica de uma estrutura, situação ou processo (...). Eles nos permitem enxergar relações que não viriam à tona numa lista convencional de números”. (LUPTON E PHILLIPS, 2008, pg. 199)

Após estabelecermos os fundamentos através dos quais iremos analisar os objetos, organizamos a partir das categorias e desenvolvemos uma análise dividida em dois pólos. No pólo *Esquema visual*, organizamos algumas das imagens capturadas buscando ilustrar através de moodboards (quadros ilustrativos) apoiados em paletas com as cores predominantes aos artefatos. Esta sub-etapa teve um caráter mais descritivo e quantitativo. No pólo *Esquema técnico-analítico*, elaboramos descrições mais técnicas, baseadas nos fundamentos do design e discorremos sobre alguns dos fundamentos presentes nas composições e formas dos objetos-memória, com o intuito de retirarmos as referências estéticas mais presentes e relevantes para a construção das peças gráficas na fase seguinte do projeto.

a. Esquema Visual: Embalagens e Impressos



(FIGURA 18: Moodboard embalagens e impressos. Fonte: Autor)

Quanto ao primeiro grupo de objetos, foram encontrados poucos exemplares, sendo eles: 1 marca impressa em papel ofício, por prensa caseira; 1 embalagem de cachaça; 1 marca e 1 embalagem de remédios, totalizando 4 objetos-memória em uma única cena; 1 exemplar de capa de disco da banda pernambucana Ave Sangria; e 3 cartazes de lambe-lambe.

b. Esquema Técnico-Analítico : Embalagens e Impressos

Com exceção da capa do disco, em que há uma ilustração colorida de um ser metamorfo e o uma tipografia tridimensional com degradês e efeitos de luz, as outras composições são simples e em preto e branco, deixando em evidência ilustrações e tipografias em caixa alta.

Além das cores, é possível notar em comum que há predileção por fontes mais largas, sejam estas com serifas (4) ou sem serifas (3), há também

a repetição do uso de animais (boi, pássaro e rato), além de, novamente, com exceção capa de disco, as ilustrações serem sintéticas e aproveitarem bem através do contraste, o uso do fundamento figura x fundo.

Há uma consciência de hierarquização das informações muito presente nas construções gráficas, que nos permite perceber um bom senso estético no desenvolvimento destas e que confere às peças uma boa legibilidade e compreensão. Percebe-se o uso claro de grades para nortear a disposição dos elementos.

Quanto aos enquadramentos, é perceptível que os textos e as imagens variam bastante, podendo estar dispostos justificados à direita, centralizados ou à esquerda, sendo as imagens em sua grande maioria (3), representações da totalidade do corpo do personagem retratado, alternando entre planos abertos (capa do disco da banda Ave Sangria) e closes (demais ilustrações).

a. Esquema Visual: Elementos Arquitetônicos



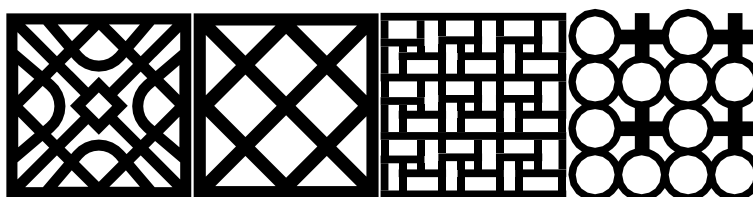
(FIGURA 19: Moodboard elementos arquitetônicos. Fonte: Autor)

Entre cobogós, azulejos e ladrilhos hidráulicos, grades e ornamentos de fachadas dos prédios, foram encontrados 54 elementos.

b. Esquema Técnico-Analítico : Elementos Arquitetônicos

Neste grupo, percebemos a presença de uma grande gama de cores, parte porque os ambientes estão sempre presentes e se apresentam de maneira imponentes nas telas, pois é dentro deles, ou com eles compondo o cenário, que os roteiros se desdobram. Porém, há também que se considerar a riqueza de formas, padrões, elementos de alta complexidade em sua estrutura e a riqueza de grafismos, presente na arquitetura pernambucana.

É possível notar também, a presença de muita simetria, repetição de módulos, formas geometrizadas (figura 21), além da inclusão de uma grande variedade de superfícies e composições como parte da arquitetura que ambienta os dez filmes selecionados.



(FIGURA 20: Vetores construídos tendo como base cobogós encontrados nos filmes 'Amarelo Manga', 'Tatuagem' e 'Aquarius'. Fonte: Autor)

a. Esquema Visual: Objetos participantes de manifestações culturais



(FIGURA 21: *Moodboard manifestações culturais e afins*. Fonte: Autor)

Em relação a esta categoria, houve inicialmente bastante dificuldade, para enquadrar alguns objetos, já que trata-se, talvez, da seção mais subjetiva entre as cinco. A definição final, englobou objetos que carregam em si representações que remetem diretamente às tradições artísticas (forró, sanfoneiro, cinema super 8), manifestações culturais folclóricas (carnaval), manifestações de fé (imagens e estátuas de sacras, etc) e figuras ou menções históricas (cangaço). Neste sentido foram encontrados um total 20 objetos.

b. Esquema Técnico-Analítico : Objetos participantes de manifestações culturais

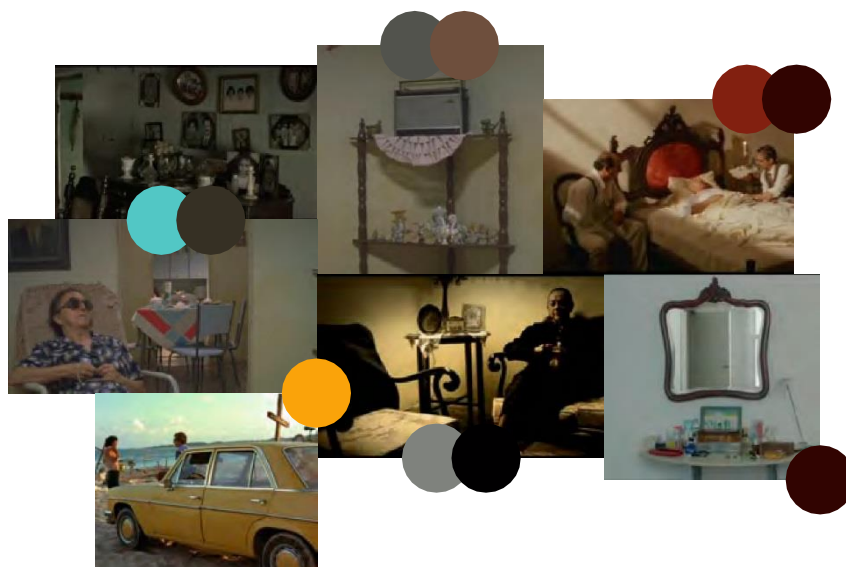
Suas características abraçam os mais diversos fundamentos em suas estruturas, por se tratar de um campo imenso de referências, há porém a curiosa presença de tons terrosos e avermelhados, a presença de um número expressivo de fitas, cores e adereços, que remetem a formas mais curvas e adornadas.

Há na indumentária sertaneja e do cangaço, formas que remetem às características que já observamos no tópico anterior: presença de elementos ornamentais com simetria, repetição de módulos e geometria, como por exemplo o diagrama da figura 22, que foi retirado de adereço de couro presente no figurino do personagem Lampião, no filme *Baile Perfumado*.



(FIGURA 22: *Diagrama elemento presente no chapéu de Lampião, Baile Perfumado, 1996. Fonte do diagrama: Autor e fotografia: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-10066/fotos/detalhe/?cmediafile=21340686>*)

a. Esquema Visual: Objetos e utensílios de uso em geral



(FIGURA 23: *Moodboard mobiliários e utensílios em geral. Fonte: Autor*)

Este grupo de objetos-memória, destacou-se juntamente à segunda categoria. Foi possível constatar a presença quase que absoluta de objetos de madeira, quando nos referimos a mobiliário e até objetos de decoração. Para definir quais objetos participariam dele, e como identificá-los, houve um foco maior em objetos que estivessem situados em filmes ambientados em períodos passados da história, ou que fossem declarados como antigos no próprio roteiro do filme. Houveram na totalidade, 30 elementos catalogados.

b. Esquema Técnico-Analítico : Objetos e utensílios de uso em geral

Há uma forte presença de formas curvas e orgânicas, cores em tons de madeira variados em contraste com tons pastéis e algum acinzentado ou cromado, quanto a objetos de ferro, aço ou plástico, em sua maioria.

Os fundamentos mais presentes nestes elementos, estão mais ligados à sua forma física e estrutural, já que são elementos em três dimensões. Nota-se o uso da simetria, proporcionando harmonia nas formas e segurança na estrutura dos móveis, enxerga-se também o uso de módulos, por vezes iguais e em alguns casos alternados, criando dinâmica na construção estética, como ilustra a figura 24.



(FIGURA 24: Diagramas com detalhamento da forma de elementos retirados das mobílias dos filmes 'Tatuagem' e 'Aquarius'. Fonte: Autor)

a. Esquema Visual: Letreiros Vernaculares



(FIGURA 25: Moodboard letreiros vernaculares. Fonte: Autor)

No que diz respeito a esta última categoria, ela representou o maior montante de objetos-memórias encontrados. Foram 56 letreiros, com os mais variados acabamentos e formas.

É possível notar que em sua absoluta maioria, estes artefatos são utilizados de maneira comercial, sinalizando estabelecimentos, indicando opções de consumo ou promoções. Além deste uso, alguns são utilizados de maneira mais artística e poética, ou como meio de passar uma mensagem religiosa.

b. Esquema Técnico-Analítico : Letreiros Vernaculares

Quanto a seus atributos formais, em sua grande maioria os letreiros estão na cor preta, ou vermelha. Há variações em suas classificações, alguns

expressam claramente a natureza artesanal, tendo no desenho dos tipos a forma do instrumento utilizado, no caso o pincel.

Outros, aparentam ser mais inspirados em estilo tipográficos tradicionais, em sua grande maioria letras em caixa alta e com dimensões de largura que podem caracterizar-se como bold. Há também alguns que assemelham-se a fontes manuscritas, outros que se utilizam de recursos como sombreamento e inserção de grafismos para melhor hierarquizar a informação gravada.

Notou-se portanto o uso de fundamentos como: Camadas e opacidade, justamente para causar a ideia de sobreposição e na intenção de adicionar volume e peso hierárquico dentro da composição.

Também foi possível constatar a presença do ritmo, especialmente em relação aos exemplares manuscritos, proporcionando à composição harmonia.

Além dos caracteres alfanuméricos, são encontrados também alguns grafismos complementares nas composições, com o propósito de acrescentar ênfase ou apenas direcionar o olhar do observador, servindo como elemento ilustrativo lúdico.

4.5 Conceituação, Criação e Finalização

Concluídas as fases de pesquisa, organização e análise, seguimos para a fase de criação do conjunto de lambe-lambes. Nos utilizamos de um brainstorming organizado na forma de um mapa mental (figura 26) para buscar o máximo de conceitos e palavras-chave que pudessem nos guiar a sintetizar todo o conteúdo obtido através da pesquisa e análise.

As palavras e conceitos levantados foram os seguintes:

experimental cinema laços
regional **memória** cultura afeto
arte expressão **popular**
ornamentos verdade colorido
Pernambuco **urbano** vivo
história agregador inovador
vernacular acessível **mistura**
diferente

(FIGURA 26: Mapa mental conceitos do projeto. Fonte: Autor)

A partir dos conceitos elencados e das referências estudadas, foram organizados três partidos para criação dos cartazes em formato lambe-lambe. As técnicas utilizadas para a produção dos posters, passearam entre a fotocomposição, colagem digital e ilustração digital. Os softwares utilizados foram Adobe Photoshop e Adobe Illustrator. Os três conceitos definidos podem ser melhor compreendidos a seguir.

a. O primeiro cartaz, está ligado à *memória gráfica e afetiva*, remete ao bucolismo e saudosismo. Utiliza-se da figura dos personagens Lampião e Maria bonita, casal que tem grande representatividade no que tange o legado cultural e histórico do Nordeste, tendo contribuído com características estéticas e simbólicas responsáveis pela criação de toda uma linguagem e estereótipo, reproduzido até hoje na cultura popular brasileira.

Os objetos-memória utilizados para compor a diagramação, foram: A moldura com ornamentos (terceira imagem, figura 27), objeto de decoração presente em muitos cenários dos longas, por vezes emoldurando uma fotografia familiar por outras enquadrando uma imagem sacra; o padrão visual que imita o desenho de um gradil, construído em cima de um elemento cênico encontrado no figurino dos personagens Lampião e Maria Bonita, neste caso representados por atores para o filme *Baile Perfumado* (1996), onde através de módulos repetidos formou-se uma textura visual orgânica e marcante; e por último o lettering “da Saudade”, retirado de cena do filme *Febre do Rato* (2011), segunda imagem da figura 27, apropriado e customizado para criar a ideia de nostalgia.

A linha conceitual que costura os elementos escolhidos em uma composição harmônica, é a representação dos conceitos de família e afetividade heterogênea que é representada nas obras pernambucanas. Os elementos escolhidos estão presentes como adereços pertencentes aos figurinos ou cenários em que se passam os acontecimentos dessas famílias e casais distintos, muitas vezes tradicionais, outras porém, transgressores e marginais, entretanto, sempre ligados e cercados por afeto e objetos-memória.



(FIGURA 27: Cenas dos filmes, referências para criação do primeiro cartaz. Fonte: Autor)

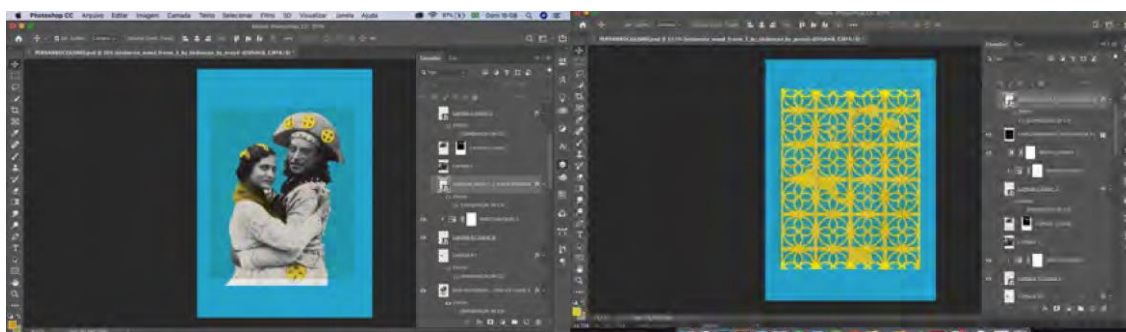
Os fundamentos do design utilizados na confecção desta peça, foram novamente *enquadramento*, para compreender de que maneira seria melhor para encaixar os personagens; *camadas*: para estabelecer a relação de figura

e fundo, hierarquizando a prioridade da composição (o casal), e as texturas visuais que simulam 1. A parede, base onde está “pendurada” a moldura; e 2. a camada posta sobre a fotografia, dando a entender que está gasta pelo tempo.

Foi utilizada também o fundamento da modularidade, para criar o padrão que está atrás do casal dentro da moldura, o módulo utilizado para criar o background foi criado com base na vetorização de um elemento retirado do figurino dos personagens (figura 22).

É possível ainda constatar sobre as cores, que são tons sempre saturados, com alta exposição e contraste, permitindo assim uma clara percepção de cada elemento da composição.

CARTAZ 1: Casal + Objeto de uso decorativo + Padrão desenvolvido a partir de elemento da endumentária + Letreiro Vernacular.



(FIGURA 28: Fotografia do processo de criação do cartaz no Adobe Photoshop.

Fonte: Autor)

Resultado do primeiro cartaz, intitulado “**dá Saudade**”:



(FIGURA 29: Cartaz “dá Saudade”. Fonte: Autor)

b. O segundo, entra como representante do objeto-memória mais encontrado nas investigações, os letreiros vernaculares, a composição une palavras compostas por tipografias vetorizadas com base nos caracteres de alguns letreiramentos encontrados nas cenas dos filmes assistidos. Tais configurações gráficas representam tanto o caráter empreendedor, quanto a originalidade e criatividade da gente pernambucana, expressando-se sempre através de composições inusitadas e cheias de personalidade (figura 30).



(FIGURA 30: *Cenas dos filmes, referências para criação do segundo cartaz.* Fonte: Autor)

Ainda, conceitualmente, este cartaz recorre aos tipos populares urbanos, como uma homenagem às liberdades artísticas e senso de pertencimento do povo pernambucano. Que encontra através destas manifestações gráficas artesanais, sua maneira de intervir na paisagem urbana e “marcar território”, deixando sua contribuição, assim como também os profissionais do cinema em Pernambuco sempre o fizeram, à sua maneira, tornando as dificuldades em oportunidade de experimentação e criatividade.

O layout deste segundo lambe-lambe, utilizou-se principalmente das cores, da ideia de assimetria e ritmo, criada através das diferenças de tamanho, traço e estilo gráfico de cada caractere, porém para passar a ideia de equilíbrio apesar das diferenças, o texto foi desenvolvido dentro de um gride retangular e emoldurado por alguns grafismos, passando a ideia de composição blocada. Também foram observados os fundamentos analisados anteriormente e bastante presentes nos letreiros catalogados, que são a presença de camadas, neste caso, as sombras na segunda linha da composição e texturas que remetem aos impressos caseiros e carimbos, como representados, por exemplo, no filme *Febre do Rato* (imagem 1 da figura 18).

CARTAZ 2: Fonte vetorizada com base nos letreiros encontrados nas fachadas de prédios dos filmes *Cinema, Aspirinas e Urubus* (2005), *Viajo Porque Preciso, Volto Porque te Amo* (2009) e *O Som ao Redor* (2012), representados na figura 31.



(FIGURA 31: Fotografia do processo de criação do cartaz no Adobe Illustrator. Fonte: Autor)

Resultado do segundo cartaz, intitulado **“Pernambucotipos”**:



(FIGURA 32: Cartaz “Pernambucotipos”. Fonte: Autor)

c. O terceiro e último cartaz, representa a importância dos elementos arquitetônicos presentes na filmografia do novo cinema pernambucano. Tidos como personagens ilustres, as formas, texturas e cores das fachadas, cobogós, ladrilhos e afins, são parte desse arcabouço riquíssimo da memória gráfica, e estão presentes em todos os longa-metragens analisados, sendo a segunda categoria de objetos-memória mais encontradas no levantamento desta pesquisa.

Os objetos escolhidos para esta composição foram cobogós e grades encontrados nos filmes *Tatuagem* (2013) e *Aquarius* (2016), figura 33, além destes, foram inclusos elementos retirados da estrutura de uma mobília, também presente no filmes *Aquarius*, e ainda o elemento com maior presença na hierarquia da composição, que é a fachada de um prédio retirada do filme *Amarelo Manga* (2013).



(FIGURA 33: Cenas dos filmes, referências para criação do terceiro cartaz. Fonte: Autor)

O conceito gráfico deste cartaz, parte da percepção de que em muitos longas-metragem do *novo cinema pernambucano* os prédios em que as histórias se desenrolam, aparentam ter vida própria e são muito valorizados pelos roteiros como ferramentas de movimentação das tramas (vide Edifício Aquarius, no filme *Aquarius*, 2016; Edifício Texas, *Amarelo Manga*, 2002; Bar do Catimbau, *Árido Movie*, 2005, etc). Os elementos cênicos, muitas vezes, como a mobília, os ornamentos e elementos arquitetônicos, funcionam como o figurino dos prédios, que por sua vez, atuam como que tendo personalidade e voz, contando suas versões das histórias através de suas formas e cores.

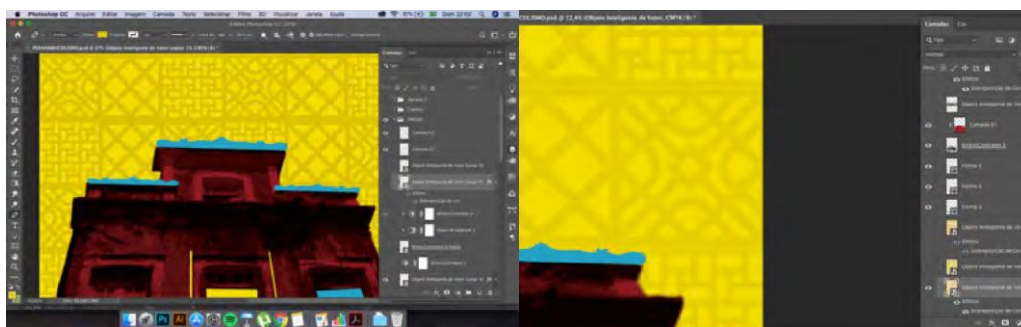
Os fundamentos principais utilizados no desenvolvimento desta peça (figura 34), foram a modularidade e padronagem, remetendo ao que

conseguimos compreender a partir das análises do uso desses objetos encontrados nos filmes, tanto os cobogós, como gradis e ladrilhos, são utilizados sempre formando grandes padrões de módulos repetidos, nessa fase da construção do layout usamos também a ferramenta de transparência para diminuir a diferença de cor entre o padrão de cobogós e o fundo.

Além, destes, as cores utilizadas estão com alto nível de saturação e contraste, acrescentando intensidade, e deixando claras as formas de cada elemento em separado, facilitando a leitura do observador de cada forma, mas também do todo.

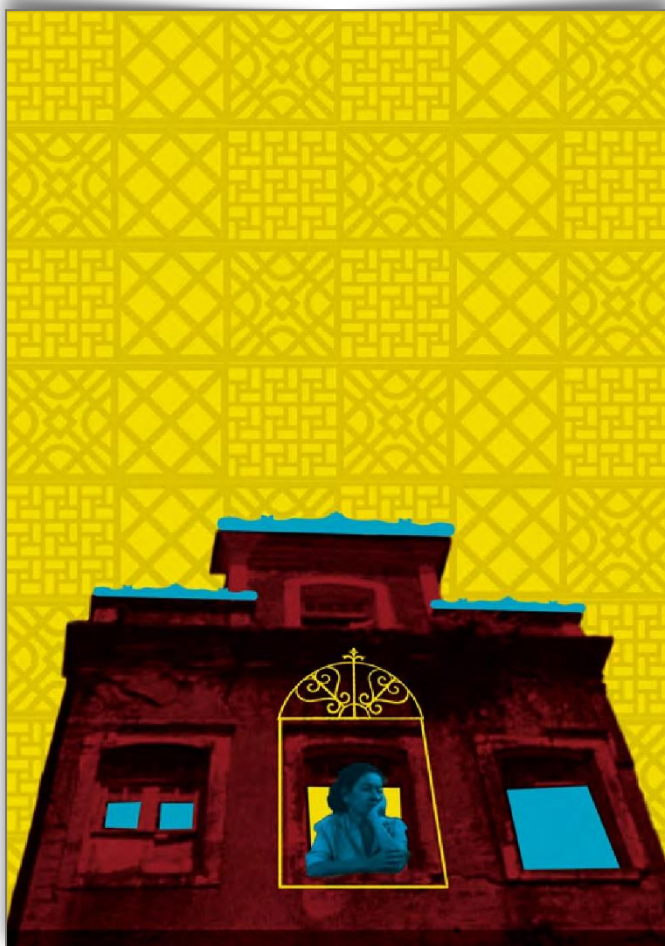
Há também a relação de figura e fundo, compreendida a partir da observação das camadas sobrepostas 1. personagem 2. prédio 3. padronagem de cobogós 4. base amarela; além ainda, da importância do enquadramento do componentes que formam a peça gráfica.

CARTAZ 3: Edifício Texas do filme *Amarelo Manga* (2002) + Personagem + Gradil + Padronagem criada a partir da vetorização de cobogós retirados dos filmes *Tatuagem* (2013) e *Aquarius* (2016).



(FIGURA 34: Fotografia do processo de criação do cartaz no Adobe Photoshop. Fonte: Autor)

Resultado do terceiro cartaz, intitulado ***“Namorada sob o céu dos cobogós”***:



(FIGURA 35: Cartaz “Namorada sob o céu dos cobogós”. Fonte: Autor)

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pernambucolismo, surgiu da necessidade da valorização das produções realizadas pelo ciclo contemporâneo do cinema pernambucano, intitulado *novo cinema pernambucano*. Une-se também a isto, a busca por novas perspectivas e ligações a serem percebidas e estabelecidas, tendo como base o campo da memória gráfica brasileira, busca esta, que possibilite novas descobertas, e reitere a importância da preservação e valorização do patrimônio cultural e histórico de Pernambuco e do Brasil.

Após a finalização deste projeto teórico-aplicado, o que mais me enriquece, enquanto estudante e profissional da área de design, é sem dúvida a expansão da sensibilidade e o aprimoramento do olhar.

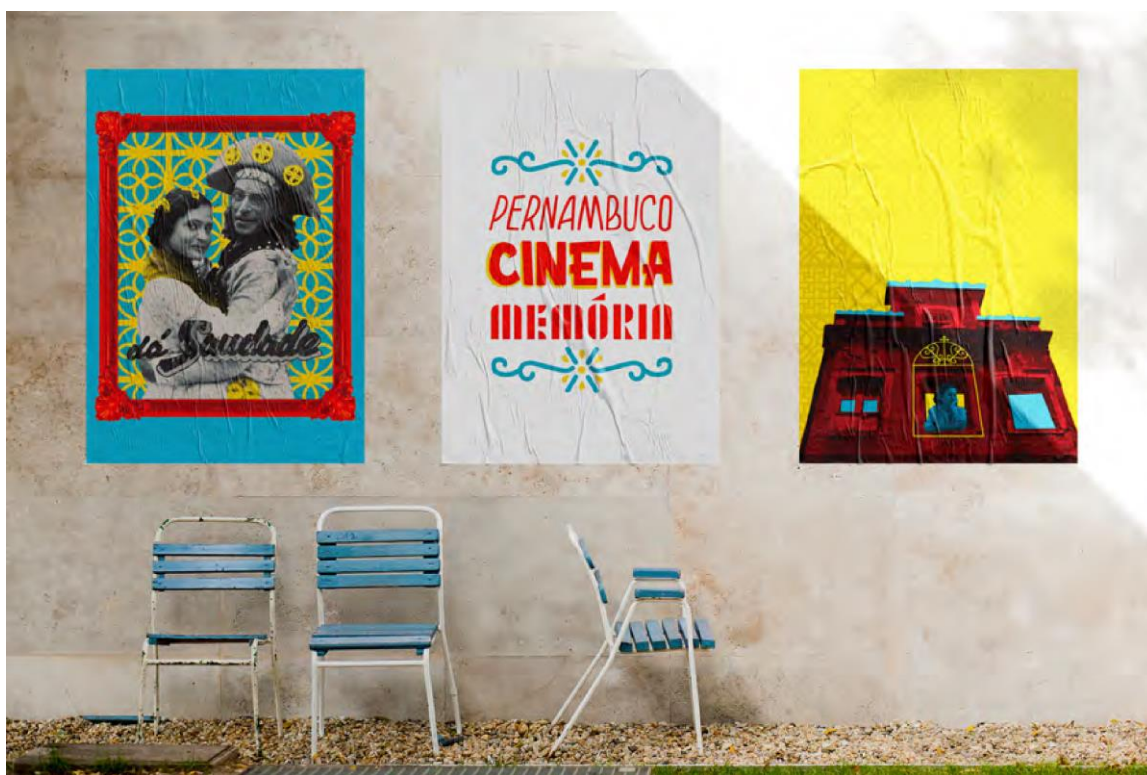
O resultado final, materializado através de cartazes em formato lambe-lambe, são apenas o início de um novo campo de possibilidades que se abre, pois sendo a gente brasileira produtora e consumidora muito assídua de sua própria cultura, a noção de que há sempre novas ligações a serem estabelecidas, novas formas de se perceber os artefatos, seus significados e utilidades, é com certeza uma mola propulsora para todos nós que somos entusiastas do campo da *memória gráfica*.

Além da contribuição teórica, referencial e visual, promovida por este projeto, desenvolveu-se de maneira satisfatória também, a elaboração da metodologia aplicada na construção das peças gráficas. Estabelecendo-se de maneira orgânica fazendo uso de ferramentas simples, porém, que se adequaram perfeitamente a este uso em específico, e possibilitaram a transposição de elementos e significados de uma linguagem para outra (cinema x design x cartazes), reforçando o talento do design como interface facilitadora e multidisciplinar.

Retomando os objetivos propostos para este projeto teórico-aplicado, é possível dar como cumpridos os desafios propostos, pois conseguimos fazer um levantamento significativo da presença dos objetos-memória nos filmes do

novo cinema pernambucano, organizando as informações levantadas, documentando e quantificando, permitindo que este material seja uma fonte segura para futuras consultas acadêmicas.

E por fim, produzido os cartazes em formato de lambe-lambe (figura 36), encerrando o trabalho com saldo positivo, e visando em um futuro próximo aprofundar e abranger cada vez mais obras cinematográficas, tanto do estado de Pernambuco como de outras localidades do país, buscando sacramentar e endossar essa união entre cinema e design, e particularmente o campo da memória gráfica, que teve seu ponta-pé inicial aqui.



(FIGURA 36: Mockup 3d simulando aplicação dos cartazes. Fonte: Autor)

REFERÊNCIAS

ASSMANN J. E CZAPLICKA, J. **Memória Coletiva e Identidade Cultural**. New German Critique, No. 65, Cultural History/Cultural Studies (Spring - Summer, 1995), pp. 125-133. Disponível em: http://kultura-pamieci.pl/wp-content/pliki/literatura08/assman_collective_memory.pdf , Acessado no dia: 19/11/2017, às 21:19.

Alexandre Figueirôa em entrevista ao projeto **Cinema Pernambucano - Movimentos e Movimentações (Parte 1)**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mX0eFuabD1I>, Acessado no dia: 21/04/2018, às 16:04.

Amanda Mansur em entrevista ao projeto **HISTÓRIA DO CINEMA PERNAMBUCANO - A retomada**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yU6Jjpojuki>, Acessado no dia: 23/04/2018, às 21:39.

CARDOSO, Rafael (org). **O design brasileiro antes do design: Aspectos da história gráfica, 1870-1960**. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

CONSOLO, CECÍLIA. **Anatomia do Design: Uma Análise do Design Gráfico Brasileiro**. São Paulo: Editora Blucher, 2009.

FARIAS, Priscila L. 20114. **On graphic memory as strategy for design history**. In: BARBOSA, Helena & Calvera, Anna (Eds.) Tradition, transition, trajectories: major or minor influences? (=Proceedings of 9th International Committee for Design History and Design Studies] Aveiro: UA Editora.

FIGUEIRÔA, Alexandre. **Cinema Pernambucano: Uma História em Ciclos**. Recife: Fundação de Cultura Cidade do Recife, 2000.

GIOVANNETTI NETO, Bruno Pedro. **Graffiti: Do Subversivo ao Consagrado.**

Bruno Pedro Giovannetti Neto. – São Paulo, 2011. 330 p. : il.

GOMES, Rafaela Cavalcanti Teixeira. **Tai doido: Lambe-lambe e design.** Rafaela

Cavalcanti Teixeira Gomes. – 2017. 72f.: il. ; 30 cm.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva.** Tradução de Beatriz Sidou. 2ª ed. São Paulo: Centauro, 2013.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva.** Editora Revista dos Tribunais, São Paulo, 1990.

JORNAL DO COMÉRCIO. **Paredes do Recife são musas para a poética das ruas**, 2014. Disponível em: <http://jconline.ne10.uol.com.br/canal/suplementos/jc-mais/noticia/2014/04/14/paredes-do-recife-sao-musas-para-a-poetica-das-ruas-124685.php>, acessado em 09/05/2018 às 02:03.

JORNAL DO COMÉRCIO. **GRUDE! vende lambe-lambes no festival Coquetel Molotov**, 2014. Disponível em: <http://jconline.ne10.uol.com.br/canal/cultura/noticia/2014/10/11/grude-vende-lambe-lambes-no-festival-coquetel-molotov-148861.php>, acessado em 09/05/2018 às 01:35.

JORNAL DO COMÉRCIO. **Lambe-lambes no Recife estão proibidos a partir de junho**, 2013. Disponível em: <http://jconline.ne10.uol.com.br/canal/cidades/geral/>

noticia/2013/04/30/lambe-lambes-no-recife-estao-proibidos-a-partir-de-junho-81541.php, acessado em 09/05/2018 às 00:38.

LESCHKO, Nadia Miranda. **Ensaçando Métodos Para Investigar o Rastro Gráfico de Um Evento**: A passagem do dirigível Zepellin pelo Brasil. Tese de Doutorado apresentado ao Programa de Pós Graduação da PUC-Rio, 2016.

LIMA, E.L.O.C; LESCHKO, N.M; DAMAZIO, V.M.M; ANDRADE, J.M.F. **Memória Gráfica Brasileira: Notícias de um campo em construção**. Blucher Design Proceedings, 2014.

LUPTON, Ellen. PHILIPS, Jennifer Cole. **Novos Fundamentos do Design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

NOGUEIRA, AMANDA MANSUR CUSTÓDIO. **A Brodagem no cinema em Pernambuco** / Amanda Mansur Custódio Nogueira. – Recife: O Autor, 2014. 235 f.: il

NOGUEIRA, Amanda Mansur Custódio. **O Novo Ciclo do Cinema em Pernambuco: a questão do estilo** / Amanda Mansur Custódio Nogueira. - Recife: O Autor, 2009. 157 folhas. : il.,fig.

O ESTADÃO. **Saiba quem é a gráfica por trás da moda do lambe-lambe 'Mais amor por favor' em SP**, 2015. Disponível em: <http://pme.estadao.com.br/noticias/noticias,saiba-quem-e-a-grafica-por-tras-da-moda-do-lambe-lambe-mais-amor-por-favor-em-sp,5619,0.htm>, acessado em: 09/05/2018 às 01:24.

Paulo Cunha em entrevista ao projeto **Cinema Pernambucano - Movimentos e Movimentações (Parte 1)**.Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mX0eFuabD1I>, Acessado no dia: 21/04/2018, às 16:14.

Paulo Cunha em entrevista ao projeto **HISTÓRIA DO CINEMA PERNAMBUCANO - O ciclo do Recife**.Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yVcs-DQpW6s&t=497s>, Acessado no dia: 21/04/2018, às 16:26.

POLLAK, Michael. **Memória, Esquecimento, Silêncio**. 1989. Disponível em: http://www.icarabe.org.br/sites/default/files/pdfs/5_memoria_esquecimento_silencio.pdf, Acessado no dia: 19/11/2017, às 21:19.

PUGLIA, Leonardo Seabra. **O cinema em Pernambuco** / Leonardo Seabra Puglia ; orientador: Luiz Jorge Werneck Vianna. Universidade Católica de Pernambuco, 2015.

QUELUZ, M. L. PINHEIRO. **Cultura Material e Design**. Editora UTFPR, 2012.

Raquel do Monte em entrevista ao projeto **HISTÓRIA DO CINEMA PERNAMBUCANO - A produção dos anos 1940 aos 1960**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IJy6SBVJqlo>, Acessado no dia: 21/04/2018, às 21:20.

REIS, Shayenne Resende. **Um Olhar do Design Gráfico Sobre Memória, Efêmeros e Afeto: Delineando a Memória Gráfica Brasileira**. ISSN 2316-6479 I DE JESUS, S. (Org). Anais do VIII Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual: arquivos, memórias, afetos . Goiânia, GO: UFG/ Núcleo Editorial FAV, 2015.

SILVA, Giuslane Francisca da. **A Memória coletiva de HALBWACHS, Maurice.** Tradução de Beatriz Sidou. 2ª ed. São Paulo: Centauro, 2013. Revista do Corpo Discente do PPG-História da UFRGS, 2016.

SANTOS, Myrian Sepúlveda dos Santos. **Pesadelo da amnésia coletiva: um estudo sobre os conceitos de memória, tradição e traços do passado.** Cadernos de sociomuseologia nº 19, 2003.

VALADARES, Paula (org). **MGA: Memória Gráfica no Agreste.** Editora Blucher, 2018.

WEBER, R. e PEREIRA, E.M. **Halbwachs e a Memória: Contribuições à História Cultural.** Revista Territórios e Fronteiras V.3 N.1 – Jan/Jun 2010. Programa de Pós-Graduação – Mestrado em História do ICHS/UFMT.

ANEXO A - CAPTURAS DE TELA DA FILMOGRAFIA







