



UFPE

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

MARIA CECÍLIA SOBRAL BEZERRA DA SILVA

DISSE ME DISSE

**Fanzine experimental sobre expressões populares tendo como cenário a Feira
de Caruaru**

Caruaru

2022

MARIA CECÍLIA SOBRAL BEZERRA DA SILVA

DISSE ME DISSE

Fanzine experimental sobre expressões populares tendo como cenário a Feira de Caruaru

Memorial descritivo de projeto apresentado ao Curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco, Campus do Agreste, como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Design.

Orientador(a): Prof^a. Dra. Maria de Fátima Waechter Finizola

Caruaru

2022

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

Silva, Maria Cecília Sobral Bezerra da .

DISSE ME DISSE: Fanzine experimental sobre expressões populares tendo
como cenário a Feira de Caruaru / Maria Cecília Sobral Bezerra da Silva. -
Caruaru, 2022.

55 : il.

Orientador(a): Maria de Fátima Waechter Finizola

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2022.

Inclui referências, apêndices, anexos.

1. Expressões populares. 2. Fanzine. 3. Projeto editorial. 4. Caruaru. I.
Finizola, Maria de Fátima Waechter. (Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)

MARIA CECÍLIA SOBRAL BEZERRA DA SILVA

DISSE ME DISSE

Fanzine experimental sobre expressões populares tendo como cenário a Feira de Caruaru

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

Aprovado em: 07/11/2022.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Maria de Fátima Waechter Finizola (orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Rosângela Vieira de Souza (Membro Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Gabriela Araújo Oliveira (Membro Externo)
Cesar School

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer, antes de tudo, aos meus pais, pelo apoio e amor incondicional ao longo de toda a minha vida, por me ensinar a ir atrás do que eu quero. A minha mãe, por confiar e acreditar em mim como ninguém, e ao meu pai, pelo afeto e suporte sempre que preciso. Vocês são os amores da minha vida.

Queria agradecer aos meus irmãos, minha irmã mais velha Carol e meu irmão mais novo, Rafinha, por serem tão diferentes de mim a ponto de me transformar na *outsider* de nossa família. Sei que é muito difícil, mas alguém tinha que carregar o fardo de ser a filha mais legal da nossa casa.

Também queria agradecer a Tia Cristina, cuja presença durante toda minha vida foi fundamental para mim.

Imenso agradecimento aos meus colegas de faculdade e de vivência em Caruaru durante esses anos por fazerem esses anos de faculdade momentos tão felizes, tão importantes para mim, principalmente meus *bons roommates* Carmem, Samuel Caleb e Natália. Agradecimentos extra, *extra especiais* a Thais, pelo o amor e carinho, incomparável e imensurável.

Também agradeço minha professora orientadora, Fátima Finizola, a quem eu possuo imensa admiração, por todo conhecimento que aprendi ao longo do curso (que me fez mudar de caminho do que eu queria fazer dentro do Design), e, especialmente nesses meses de TCC, pela paciência.

Por fim, agradeço a todo mundo com quem eu conversei na rua para construir esse projeto. Depois de um ano e meio de intenso isolamento durante a pandemia, ver, conversar e observar as pessoas foi muito especial.

RESUMO

O presente memorial de projeto apresenta o processo de elaboração de um fanzine experimental dedicado a catalogar e registrar expressões populares pernambucanas, aspecto intrínseco da cultura popular brasileira e do cotidiano do povo. Inicialmente, foi desenvolvida uma breve pesquisa bibliográfica para buscar entender como ocorre o uso destas expressões coloquiais no dia a dia do brasileiro e especificamente do pernambucano. Depois, foi feita uma adaptação da metodologia de Munari, focada em desenvolvimento de projetos de design, para a produção da publicação. Primeiro, definimos e delimitamos o problema, após isso, coletamos materiais para compor o projeto: fotografias (de acervo e originais) e expressões e ditos populares registrados em conversas durante pesquisa de campo realizada na Feira de Caruaru. Após isso, montamos painéis de referências visuais e definimos os métodos de produção das ilustrações e iniciamos o processo criativo. Ao final, foi desenvolvido um zine, autopublicação com colagem digital que se propôs a registrar e representar a relação das pessoas com o uso de frases estabelecidas e consagradas do cotidiano, e que fazem parte do imaginário popular caruaruense.

Palavras-chave: Expressões populares; Fanzine; Projeto editorial; Caruaru.

ABSTRACT

The project memorial registers the process of making an experimental fanzine dedicated to cataloging and recording Pernambuco popular sayings and expressions, an intrinsic aspect of Brazilian popular culture. Initially, a brief bibliographical research was conducted to try to understand how these colloquial expressions are used in the daily life of Brazilians, and specifically the people in the city of Caruaru. Afterwards, an adaptation of Bruno Munari's methodology, focused on the development of general design projects, was made for the production of the publication. First, we defined and narrowed the problem and, after that, we collected the materials to make the project: photographs (from archive and current ones from the Feira de Caruaru) and popular expressions and sayings recorded in conversations during field research carried out at the Feira de Caruaru. After that, visual reference was set up in moodboards and the digital collage production was carried out. Eventually, a self-publishing zine was made, setting out to record and portray people's relationship with the use of established and consecrated everyday sayings that are part of the popular imagination of the caruaruense people.

Keywords: Popular sayings; Fanzine; Editorial project; Caruaru.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 –	Processo de produção manual de um fanzine	13
Figura 2 –	Fanzines. (da esquerda para a direita) Primeira linha: Paula Cruz, Bikini Kill, Autor desconhecido. Segunda linha: Cássia Roriz, Bikini Kill, Rafaela Jardim. Terceira linha: Kathleen Hanna, Errorerror studio, Gabriel Soares	15
Figura 3 –	Etapas da metodologia de Bruno Munari (1982)	18
Figura 4 –	Metodologia adaptada para a produção do fanzine	18
Figura 5 –	“Guia sentimental ilustrado do Recife: dialeto assertivo e afetivo do recifense”	21
Figura 6 –	“Vocabulário Pernambucano”, camisa à venda na Feira de Caruaru, 2022	21
Figura 7 –	Feirante e freguês na Feira de Caruaru, data desconhecida	23
Figura 8 –	Pesquisa de campo na Feira da Sulanca/Brasilit, seção da Feira de Caruaru, 2022	24
Figura 9 –	Páginas do fanzine “Solta ou Prende”	27
Figura 10 –	Colagens digitais do estúdio polonês Klawe Rzeczy	27
Figura 11 –	Projeto tipográfico “Bodega Vegan”, de Junitti Júlio	28
Figura 12 –	Esboço feito à mão, contendo as primeiras ideias do conteúdo das páginas (expressões e colagens) da publicação	29
Figura 13 –	Grid da página com o texto introdutório da publicação	30
Figura 14 –	Etapas do tratamento das imagens contidas na publicação	31
Figura 15 –	Páginas 04-05 prontas da publicação: foto de Berzin já recortada e tratada, junto com elementos atuais encontrados na Feira de Caruaru	31
Figura 16 –	Páginas da publicação pré-prontas e impressas	32

Figura 17 –	Intervenções manuais feitas com canetas hidrocor sobre papel vegetal	32
Figura 18 –	Projeto do fanzine na sua primeira versão	33
Figura 19 –	À esquerda, posicionamento das páginas para grampeamento da publicação, impressão em frente e verso. À direita, reorganização das páginas do projeto para impressão-teste	34
Figura 20 –	Primeira impressão do projeto finalizado para verificações	34
Figura 21 –	Capa e segunda capa	35
Figura 22 –	Página introdutória (01)	36
Figura 23 –	Página dupla inicial (02-03)	36
Figura 24 –	Páginas 04-05	37
Figura 25 –	Páginas 06-07	37
Figura 26 –	Páginas 08-09	38
Figura 27 –	Páginas da seção de pausa (10-11)	38
Figura 28 –	Páginas 12-13	39
Figura 29 –	Páginas 14-15	39
Figura 30 –	Páginas 16-17	40
Figura 31 –	Página dupla final (18-19)	40
Figura 32 –	Página de encerramento (20)	41
Figura 33 –	Terceira capa e contra-capas	41
Figura 34 –	Especificações técnicas da impressão	43
Figura 35 –	Paleta de cores da fanzine	44

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	11
1.1	CONTEXTUALIZAÇÃO.....	11
1.1.1	Sobre as expressões populares.....	11
1.1.2	A importância de registrar as expressões populares.....	12
1.1.3	Fanzines como expressão artística.....	13
1.2	OBJETIVO GERAL.....	16
1.3	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	16
1.4	JUSTIFICATIVA.....	16
2	METODOLOGIA DE DESIGN.....	17
3	DESENVOLVIMENTO PROJETUAL.....	20
3.1	PROBLEMA: DEFINIÇÃO E COMPONENTES.....	20
3.2	ROTEIRIZAÇÃO: COLETA E ANÁLISES.....	22
3.2.1	Coleta das imagens.....	22
3.2.2	Construção do repositório de expressões populares.....	24
3.2.3	Construção do roteiro do fanzine.....	25
3.3	CRIATIVIDADE.....	26
3.4	EXECUÇÃO: MATERIAIS, TECNOLOGIA E EXPERIMENTAÇÕES.....	28
3.4.1	Esboço e primeiras ideias.....	28
3.4.2	Projetando o conteúdo.....	29
3.4.3	Inserção de intervenções manuais.....	32
3.5	VERIFICAÇÕES.....	33
3.6	SOLUÇÃO.....	35
4	DETALHAMENTO TÉCNICO E ESPECIFICAÇÕES.....	43

5	RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	44
	REFERÊNCIAS.....	47
	APÊNDICE A – REPOSITÓRIO DE EXPRESSÕES POPULARES.....	49
	APÊNDICE B – FOTOS DA VISITA DE CAMPO À FEIRA DE CARUARU.....	50
	APÊNDICE C – ROTEIRO DA ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA.....	51
	ANEXO A – FOTOS CEDIDAS PELA FUNDAJ.....	54

1 INTRODUÇÃO

“A vida não me chegava pelos jornais nem pelos livros

Vinha da boca do povo na língua errada do povo

Língua certa do povo”

Evocação do Recife, Manuel Bandeira

1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO

1.1.1 Sobre as expressões populares

Entre as pessoas, informalmente, tudo pode ser dito. E tudo que dizemos, de alguma forma, já foi dito anteriormente. Os ditos populares, ou ditados, expressões populares, “frases feitas” ou “frases prontas” - as nomenclaturas são muitas para a mesma ideia -, compõem uma parte significativa e elementar da cultura popular e do cotidiano das pessoas, estando presente, principalmente, na forma que as pessoas se expressam no dia a dia. Os mesmos também podem figurar em crônicas, livros, dicionários, charges e cartuns, anúncios publicitários, entre outros gêneros textuais e publicações.

Os ditos caracterizam-se como uma expressão 'popular', não para se referir de forma pejorativa a algo que possa ser considerado inculto, mas para designar uma expressão que provém de pessoas de todos os tipos de escolaridade, usadas em situações de informalidade por todos os falantes da língua. Estamos falando do uso da língua de forma espontânea, sem ser planejada. (URBANO, 2013)

Nesses momentos de espontaneidade do uso da fala, podemos perceber diversas manifestações do saber popular e da cultura local em que o locutor está inserido. Como definido por Urbano (2008):

Tais expressões e provérbios revelam a sabedoria popular, perpetuando e espelhando sua ideologia e vivência, graças à memória discursiva individual e coletiva - esta ainda muito menos identificada e identificável - garantida, de um lado, pela formulaicidade das formas, e, do outro, pela sensibilidade espontânea popular, que, de um modo particular e curioso, as renova, recria e encontra soluções constantes de uso, imprimindo grande expressividade e força a seus modos de

pensar e dizer, realizados sem qualquer timidez e preocupação com normas e regras. (URBANO, 2008, p. 43)

É também notável que essas expressões populares demonstram a transformação da linguagem, a ancestralidade da língua, dos costumes humanos, das visões sociais, e até preconceitos enraizados na nossa sociedade. Aragão (2005) pontua que “toda a visão de mundo, a ideologia, os sistemas de valores e as práticas socioculturais das comunidades humanas são refletidas em seu léxico”.

Além disso, o uso destas expressões também pode revelar o elo de pessoas com determinadas regiões onde ele é empregado, demonstrando a relação da fala, língua e léxico com a identidade cultural de alguma cidade, estado ou região. Por exemplo, algumas pessoas até nomeiam algumas variações regionais da língua portuguesa brasileira como *pernambucquês*, *baianês*, ilustrando essa relação pessoa-lugar. Fica fácil notar, então, como a língua e seu uso é um elo de extrema importância da relação do povo com a cultura local em que ele se encontra.

1.1.2 A importância de registrar as expressões populares

A partir de um levantamento preliminar sobre ditos, gírias e frases populares, entendemos rapidamente a importância do registro dessa expressão coloquial e espontânea do cotidiano do povo, tendo em vista o assentamento da cultura popular e o registro e fortalecimento da identidade cultural do povo brasileiro. Encontramos, principalmente, o registro do assunto na literatura através de dicionários e enciclopédias, muitas vezes por um viés de regionalismo da fala e da cultura popular.

Aragão (2005) nota que “(...) tem surgido uma nova onda de estudos dialetais e sociolinguísticos com enfoque no aspecto léxico, mais precisamente na publicação de dicionários, vocabulários e glossários de falares regionais nordestinos”. Entre eles podemos destacar: ‘*Vocabulário pernambucano*’, de Pereira da Costa (1937), ‘*Vocabulário de termos populares e gírias da Paraíba*’, de Leon Clerot (1967), ‘*Calepino potiguar - gíria riograndense*’ de Raimundo Nonato (1980), como textos que exemplificam os esforços em catalogar expressões cotidianas do povo brasileiro (ARAGÃO, 2005).

Toda essa produção converge para um mesmo ponto: a unificação e reafirmação de uma identidade brasileira através da língua, ressaltando aqui a importância do registro para a conservação da cultura imaterial do país, pois a língua é um dos principais elos de conexão do povo brasileiro. Ainda assim, nota-se que ainda é restrita a produção bibliográfica acerca deste tema, principalmente com um viés mais artístico e experimental e o uso desta expressão como temática para o desenvolvimento de projetos de design.

1.1.3 Fanzines como expressão artística

Os fanzines (ou zines) são projetos editoriais de auto publicação independente, sendo produzidos com processos diversos e com o propósito de serem distribuídos de forma informal e autônoma, muitas vezes sem fins lucrativos, sendo feitos por fãs e entusiastas de algum interesse em comum (Figura 01). Todo o processo de produção de um fanzine possui uma natureza anárquica, muitos deles sendo feitos pelo método DIY (sigla de *Do It Yourself*, do inglês, “faça você mesmo”), que consiste no desenvolvimento de atividades de criação de diversas áreas de forma autônoma e, principalmente, valorizando processos manuais e não automatizados.

Figura 1 - Processo de produção manual de um fanzine.



Fonte: Emma Dajski.

Com uma expressiva bagagem histórica, os zines foram muito importantes para a difusão de temas e movimentos ao longo dos anos, como por exemplo o movimento

punk na década de 70 e o movimento *riot grrrl* na década de 90, onde membros desses movimentos produziam o fanzine ao modo DIY para divulgação e compartilhamento e difusão das ideias desses grupos em que o autor-produtor do fanzine estava inserido. (MAGALHÃES, 1993)

Em geral, o produtor do zine também é seu próprio editor, podendo assim fazer a distribuição autônoma do seu projeto editorial. Como descrito por Magalhães (1993):

Uma das importantes características dos fanzines é que seus editores se encarregam completamente do processo de produção. Desde a concepção da ideia até a coleta de informações, diagramação, composição, ilustração, montagem, paginação, divulgação, distribuição e venda, tudo passa pelo domínio do autor. Em muitos casos, até a própria impressão é feita pelo editor, que aprende a lidar com o produto jornalístico de forma global. A manipulação de todo o processo, embora exija mais tempo e habilidade, dá maior liberdade de criação e execução da ideia. (MAGALHÃES, 1993, p.10)

O fanzine, portanto, proporciona uma liberdade artística e experimental para artistas e designers poderem se expressar de forma livre, passional e espontânea, sem censuras, como afirma Lupton “os melhores zines nascem de um profundo interesse em uma área ou de um desejo incontido de fazer ou disseminar arte, poesia, escritos ou fotografias originais” (LUPTON, 2008, p.73) (Figura 02).

Figura 2 - Fanzines. (da esquerda para a direita) Primeira linha: Paula Cruz, Bikini Kill, Autor desconhecido. Segunda linha: Cássia Roriz, Bikini Kill, Rafaela Jardim. Terceira linha: Kathleen Hanna, Errorerror studio, Gabriel Soares.



Fonte: Acervo da pesquisa

Nesse sentido, esse projeto se propõe a elaborar um fanzine para registrar visualmente um elemento corriqueiro da rotina do povo, os ditados populares. Muitos autores já se aventuraram a fazer crônicas, livros, folhetins, charges e cartoons com aspectos do cotidiano, destacando a informalidade e coloquialidade do dia a dia, no entanto há poucas publicações sobre o tema com caráter mais experimental. Foi escolhido, então, o zine como objeto de design para esse projeto em específico pelo seu caráter informal e acessível, que se relaciona diretamente com a natureza do tema em questão, na intenção de desenvolver uma “tradução” dessa expressão oral para uma forma “impressa”.

1.2 OBJETIVO GERAL

- Desenvolver um fanzine experimental a fim de catalogar e registrar visualmente expressões populares da cidade de Caruaru.

1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Realizar levantamento bibliográfico acerca das expressões populares e fanzines;
- Realizar pesquisa de campo sobre expressões populares por meio da realização de conversas com a comunidade local;
- Montar repositório de textos e imagens para servir de base para a construção visual do fanzine;
- Elaborar roteiro metodológico e definir técnicas para o desenvolvimento da publicação;
- Gerar mockup impresso apresentando o resultado final do fanzine.

1.4 JUSTIFICATIVA

Esse projeto é relevante do ponto de vista social pois contribui para a investigação e registro das expressões populares e coloquiais do dialeto pernambucano que possuem inevitavelmente um caráter social pois passam de geração a geração, de pessoa a pessoa, e retratam aspectos da vida local, presentes em conversas, discussões, ideias e vícios de linguagem dos caruaruenses. Tratando-se de um registro sobre o povo, é indiscutivelmente importante do ponto de vista cultural, pois adiciona esforços para a produção de trabalhos escritos que abordam a temática dos ditados populares, e assim, contribui para o fortalecimento da identidade e patrimônio cultural imaterial de Caruaru, além de evitar o esquecimento do objeto de estudo.

Do ponto de vista acadêmico, essa pesquisa traz contribuições para a área de design, propondo formas de registrar e apresentar o tema abordado com um olhar mais projetual do que linguístico, diferenciando esta iniciativa das pesquisas existentes sobre o assunto. Serve também como material fundamental para demonstrar a importância do uso de projetos de auto publicação independente com

caráter experimental, como o fanzine, a fim de fortalecer o campo da produção editorial independente.

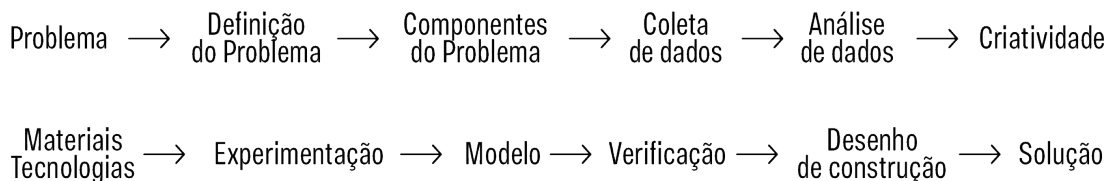
Por fim, como a área das expressões populares ainda carece de uma maior diversidade de registros sobre o assunto, o material produzido também servirá para consulta para pesquisadores futuros do tema.

2 METODOLOGIA DE DESIGN

“O método projetual para o designer não é nada de absoluto nem definitivo; é algo que se pode modificar se encontrarem outros valores objetivos que melhorem o processo” (MUNARI, 1982, p. 21)

Como já mencionado anteriormente, zines possuem métodos anárquicos em sua produção, muitas vezes não possuindo em si uma metodologia rigorosa ou consolidada entre os seus produtores: é o seu autor que define como será a produção e confecção de seu projeto. Muitas das vezes, por ser uma decisão autônoma do designer ou artista, se valoriza a produção DIY, que já faz parte da natureza desses tipos de publicações independentes.

Entretanto, considerando a elaboração de um memorial de projeto com fins acadêmicos, para nortear o desenvolvimento deste trabalho, iremos utilizar uma adaptação da metodologia clássica proposta por Bruno Munari para a área do design apresentada no livro “Das coisas nascem coisas” de 1982, tendo em vista que a mesma pode ser empregada em qualquer tipo de projeto (Figura 03). Munari apresenta uma metodologia flexível, de caráter variável, que inclui desde a concepção até a produção de fato de projeto de design, podendo ser modificada de acordo com as necessidades do projeto e do projetista que irá fazer o trabalho. Assim, foi criada uma adaptação da metodologia de Munari para melhor se adequar a finalidade deste projeto.

Figura 3 - Etapas da metodologia de Bruno Munari (1982)

Fonte: Bruno Munari.

Para efetuar a adaptação da metodologia de Munari, foram identificadas as maiores necessidades para a produção de um zine: primeiramente definir o conceito e natureza da publicação e coletar dados e materiais visuais gráficos, especificamente no caso dessa pesquisa, fotos, expressões populares e referências visuais para servir de base para confecção impressa. Após isso, construir um roteiro para estruturar o conteúdo do fanzine elencando o número de páginas e seus componentes visuais, como também elaborar uma primeira boneca do zine para referência na etapa da paginação e montagem do impresso. Depois, executar a etapa criativa em meios digitais e/ou experimentações em meios manuais, incluindo testes com impressão, entre outros recursos. Após estes processos, chegamos à reta final da produção, onde é necessário fazer uma impressão teste para ajustes finais do material gráfico, para posteriormente, fazer a impressão e encadernamento do zine final. Assim, a metodologia adaptada segue as seguintes etapas (Figura 04):

Figura 4 - Metodologia adaptada para a produção do fanzine.

Munari	Adaptação	Descrição
Problema Definição do problema Componentes do problema	→ PROBLEMA: Definição e componentes →	Definir o problema e seus componentes para entendimento das necessidades e limites do projeto.
Coleta de dados Análise de dados	→ ROTEIRIZAÇÃO: Coleta e análises →	Entendendo as necessidades, é hora de coletar dados de importância para o desenvolvimento do conteúdo e da solução gráfica do projeto impresso. Dentro dessa fase, também é imprescindível definir o roteiro preliminar da publicação.
Criatividade	→ CRIATIVIDADE →	Na fase de criatividade, define-se rotas a se seguir dentro dos limites do problema, coletando referências visuais e definindo métodos estéticos para a construção visual da publicação.
Materiais Tecnológicos Experimentações Modelo	→ EXECUÇÃO: Materiais, tecnologia e experimentações →	Na fase de execução irá começar a construção de fato do projeto impresso, desde os primeiros esboços tendo como base o roteiro definido na fase 02 até a primeira versão do projeto.
Verificação Desenho de construção	→ VERIFICAÇÕES →	Conduzir verificações visando a melhor adequação do projeto, como checar paginação, disposição de elementos gráficos, entre outros, visando a solução final.
Solução	→ SOLUÇÃO →	A partir dos ajustes indicados na fase de verificações, será proposta a solução final do problema.

Fonte: Adaptações da pesquisa.

- Fase 1 - **Problema: Definição e Componentes:** Definir o problema e seus componentes para entendimento das necessidades e limites do projeto.
- Fase 2 - **Roteirização: Coleta e Análises:** Entendendo as necessidades, é hora de coletar dados de importância para o desenvolvimento do conteúdo e da solução gráfica do projeto impresso. Dentro dessa fase, também é imprescindível definir o roteiro preliminar da publicação.
- Fase 3 - **Criatividade:** Na fase de criatividade, define-se rotas a se seguir dentro dos limites do problema, coletando referências visuais e definindo métodos estéticos para a construção visual da publicação.
- Fase 4 - **Execução: materiais, tecnologias e experimentações:** Na fase de execução irá começar a construção de fato do projeto impresso, desde os primeiros esboços tendo como base o roteiro definido na fase 02 até a primeira versão do projeto.
- Fase 5 - **Verificações:** Conduzir verificações visando a melhor adequação do projeto, como checar paginação, disposição de elementos gráficos, entre outros, visando a solução final.
- Fase 6 - **Solução:** A partir dos ajustes indicados na fase de verificações, será proposta a solução final do problema.

A metodologia final foi pensada para extrair ao máximo da metodologia base de Munari, mas ainda assim abrindo espaço para processos específicos da produção de um zine.

As primeiras cinco primeiras etapas de Munari (de Problema à Análise de Dados) foram compiladas em duas categorias: PROBLEMA e ROTEIRIZAÇÃO.

Foi isolada e mantida a etapa de CRIATIVIDADE devido a sua importância. Segundo MUNARI (1982),

Será precisamente a criatividade a substituir a ideia intuitiva, ainda ligada ao modo artístico-romântico de resolver um problema. (...) Enquanto a ideia, ligada à fantasia, pode chegar a propor soluções irrealizáveis por razões técnicas, materiais ou econômicas, a criatividade mantém-se nos limites do problema, limites que resultam da análise dos dados e dos subproblemas. (MUNARI, 1982, p. 54)

As etapas seguintes, de Materiais e Tecnologia, Experimentações e Modelo foram agrupadas na quarta etapa do novo método, EXECUÇÃO. Em seguida, a etapa de VERIFICAÇÕES se mantém do método original. A etapa de desenho construtivo do método original é descartada pois não encontra conexão com as fases da adaptação proposta para a metodologia e, o desenho construtivo em si, é abordado em fases anteriores da metodologia, podendo, assim, ser omitida do final do processo sem grandes prejuízos. Após isso, pode-se chegar à etapa final de SOLUÇÃO.

3 DESENVOLVIMENTO PROJETUAL

3.1 PROBLEMA: DEFINIÇÃO E COMPONENTES

A definição da pesquisa em questão se deu pela necessidade de registrar aspectos do povo e de seu cotidiano por meio de um viés mais experimental no campo do design gráfico e editorial. Nessa macroesfera do tema “popular brasileiro” ou “popular pernambucano” existem inúmeros tópicos a serem construídos e explorados, que abordam desde expressões mais abstratas, como danças e aspectos da linguagem popular, como também monumentos, paisagens, produções artísticas, entre outros.

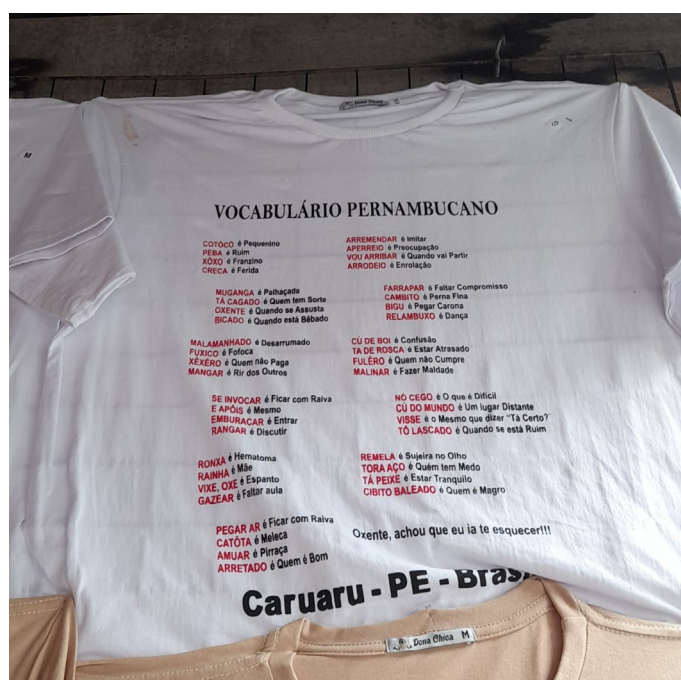
É inegável o interesse da própria população a respeito dos aspectos linguísticos que a caracterizam e identificam como pertencentes a um grupo, comunidade ou nação, sendo facilmente notável em postagens nas redes sociais (Figura 05), objetos para lembrancinhas de lugares onde podemos visitar (Figura 06), todo tipo de material imaginável. Ou seja, a população possui esse interesse em se conhecer através dos costumes que os definem como pertencentes a um grupo e constroem sua identidade como pernambucanos e brasileiros. Isso é importante para a conexão das pessoas com o lugar que elas vivem, que elas frequentam no dia a dia.

Figura 5 - “Guia sentimental ilustrado do Recife: dialeto assertivo e afetivo do recifense”.



Fonte: postagem nas redes sociais da Prefeitura do Recife, 2021.

Figura 6 - “Vocabulário Pernambucano”, camisa à venda na Feira de Caruaru, 2022.



Fonte: Acervo da pesquisa.

No entanto, como citado anteriormente, nota-se que o tema dos aspectos linguísticos populares ainda é explorado por um viés mais literário e/ou acadêmico, carecendo de mais projetos que tratem do tema de forma mais acessível e atrativa ao público. Assim, ao definir a problemática em questão, foi pensado que o caráter do projeto impresso dialogasse com a natureza da temática do trabalho também em sua forma. Devido aos fanzines serem auto publicações feitas, em sua grande maioria, de forma independente, com o propósito de espalhar uma ideia ou compartilhar um ponto

de vista com um grupo ou comunidade de interesses afins, se relacionam bastante com o tema proposto, podendo assim ser a melhor forma de veicular o tema num projeto impresso: do povo para o povo.

Foi escolhida, então, a Feira de Caruaru como plano de fundo para esse trabalho por ser um lugar onde essas manifestações de expressões populares acontecem de forma abundante e espontânea, provando ser um bom ambiente para coletar dados e se basear na produção do projeto.

3.2 ROTEIRIZAÇÃO: COLETA E ANÁLISES

A coleta de dados para a construção do projeto gráfico foi feita em essencialmente em três etapas: primeiro, a coleta de imagens de acervo e atuais da Feira de Caruaru; segundo, a criação de um repositório de expressões populares a partir de conversas com pessoas na Feira de Caruaru para, finalmente, construir o roteiro do fanzine tendo como base as visitas feitas à Feira.

3.2.1 Coleta das imagens

Na primeira etapa foi realizada a coleta de imagens que serviram de referência para a elaboração das ilustrações das páginas do livro. Foi pensado, para resgatar e fortalecer a identidade da cidade e da feira de Caruaru, utilizar fotos antigas da cidade, das pessoas e suas movimentações. Além disso, esses registros antigos poderiam ser dispostos junto a elementos atuais da feira, construindo visualmente uma ponte passado-presente nas imagens da feira de Caruaru.

Primeiramente, falaremos sobre a coleta das fotos de acervo contidas dentro da fanzine. As fotos foram disponibilizadas pela Villa Digital, acervo digital da FUNDAJ (Fundação Joaquim Nabuco), com sede em Recife. Foram escolhidas as fotos do fotógrafo Alexandre Berzin, letoniano que passou boa parte da sua vida aqui no Brasil, mais especificamente em Pernambuco e produziu inúmeros registros da capital pernambucana e das cidades no interior do estado. Ao fazer as pesquisas por registros antigos de Caruaru e sua feira na FUNDAJ, foi encontrada uma série de fotos da cidade de Caruaru com prédios baixos, ruas limpas, construções que hoje em dia não existem mais na parte urbana da Cidade e registros da Feira de Caruaru (Figura 07). Foram escolhidas essas fotos pela particularidade do registro, pondo em

evidência o passado de Caruaru - que reflete na cidade que ela é hoje -, mais especificamente o passado e importância da Feira de Caruaru.

Os registros de Berzin dão protagonismo às pessoas, feirantes e fregueses, que dão vida e fazem o nome da Feira de Caruaru, o cartão postal da cidade. Nos arquivos da FUNDAJ, não existem muitas descrições à exatidão de quando os registros ocorreram na feira de Caruaru: nos documentos, não possuía também nenhuma descrição do trabalho de Berzin. Ao questionar à Villa Digital, informaram que não há registro documentado do propósito das fotos. O conjunto de fotos cedido pela FUNDAJ pode ser visualizado na íntegra no Anexo A deste memorial.

Figura 7 - Feirante e freguês na Feira de Caruaru, data desconhecida.



Fonte: Alexandre Berzin - Acervo Fundação Joaquim Nabuco - Ministério da Educação

Para complementar e compor as ilustrações digitais do projeto, fazendo uma ponte das fotos do passado com o momento atual da feira, também foram registradas imagens da Feira de Caruaru na visita à feira (Figura 08). Foram priorizados elementos recorrentes na feira atual, como por exemplo as telhas de Brasilit (que dão nome à uma parte da seção da feira), murais pintados à mão, cadeiras de plástico, manequins, entre outros objetos e elementos que compõem a paisagem da Feira de Caruaru. O

conjunto de fotos originais da visita à feira pode ser visualizado na íntegra no Apêndice B deste memorial.

Figura 8 - Pesquisa de campo na Feira da Sulanca/Brasilit, seção da Feira de Caruaru, 2022.



Fonte: Acervo da pesquisa.

3.2.2 Construção do repositório de expressões populares

Na etapa de coleta de expressões populares para a formação do roteiro para o fanzine, foi desenvolvida inicialmente uma pesquisa de campo, que consistiu em observações e conversas com as pessoas na própria Feira de Caruaru para criar um repositório de expressões de fato utilizadas neste ambiente.

Nas visitas à Feira de Caruaru, que ocorreram nos dias 15 de agosto de 2022 e 05 de setembro de 2022 (segundas-feiras, dia oficial de feira), foram investigados os hábitos e costumes de fala das pessoas que habitam e frequentam a feira. A princípio, foram planejadas perguntas para conduzir conversas¹, onde as pessoas pudessem gerar comentários sobre o tema em questão, porém foi um método muito contraproducente, já que os locais muitas vezes não sabiam o que responder, como responder as perguntas, e muitas vezes se negaram a conversar. Então, foi definida uma nova conduta de tentar recolher informações, falas e hábitos das pessoas através da observação. Nisso, também foi absorvido o cotidiano do dia de feira dessas

¹ O roteiro e as respostas das perguntas pré-definidas nas conversas feitas com a comunidade local podem ser visualizados no Apêndice C deste memorial.

peessoas, além da observação e registro do vocabulário usado em conversas e interações entre si, podendo também notar os assuntos e hábitos que as pessoas possuíam no dia a dia da feira. Foram visitadas partes da Feira de Artesanato, Feira da Sulanca, Feira do Troca, Feira de Importados, entre outras seções que compõem a Feira de Caruaru. O repositório de expressões que se construiu a partir do material colhido nas visitas à feira pode ser consultado no Apêndice A.

3.2.3 Construção do roteiro do fanzine

O conteúdo da publicação foi baseado na visita e nas conversas com as pessoas na feira, sendo parte delas “transcritas” para a publicação. Nem tudo do que foi visto e conversado na feira foi utilizado no projeto (existem muitos ruídos e coisas que não faziam sentido colocar no projeto). Foi criado um texto introdutório e um texto de encerramento do fanzine, com o objetivo de contextualizar o propósito do projeto, considerando que o miolo do fanzine é feito quase em sua totalidade de forma experimental.

Levando em consideração o caminho percorrido da visita de campo, junto com o repositório de expressões populares, foi montado um roteiro para o conteúdo da publicação, que consiste em introdução, primeira parte, pausa, segunda parte e encerramento:

Introdução textual: Contextualização do assunto abordado no fanzine, falando também da importância da feira tanto para a cidade como para a publicação em si, e por que ela está sendo usada como plano de fundo do trabalho.

Primeira parte: Contém imagens das coisas mais comuns num primeiro momento de visita à feira, do que os feirantes falam para chamar as pessoas as suas lojas e atrair sua atenção. Isso inclui falas, sons de alto falantes e caixas de som, assuntos, objetos, texturas, pinturas (das várias entradas da feira).

Pausa: Pensada para ser um descanso visual no meio do roteiro e progresso do fanzine, com uma proposta gráfica um pouco diferente do resto das páginas.

Segunda parte: Trata da “Volta para a feira”, contém conversas e observações, desde interjeições e comportamentos, até diálogos sobre o que as pessoas falavam umas das outras.

Encerramento: Encerramento textual que trata de "considerações finais" sobre o que foi vivido na visita para a feira.

O roteiro proposto apresenta o conteúdo e ideia geral do fanzine, do que poderia ser colocado e abordado nas páginas, como fluir a história contada pelas ilustrações das páginas.

3.3 CRIATIVIDADE

Ao pensar num projeto editorial com uma natureza experimental, pôde-se observar que as possibilidades de projeto eram inúmeras, diante da natureza anárquica do fanzine. Pensando em métodos e formas de compor visualmente o projeto, tendo em mente o roteiro que foi produzido na parte de coleta tanto de expressões como de fotos, foi definido previamente trabalhar com colagens digitais para misturar as fotos de acervo com aspectos e elementos das fotografias originais tiradas nas visitas à feira. Também, para se manter fiel à natureza manual dos fanzines, foi decidido criar elementos visuais a partir de intervenções manuais, entre riscos e trechos escritos, para compor a publicação. Com isso em mente, foram selecionadas referências visuais para seguir o projeto, desde a natureza da publicação (fanzines com viés mais artísticos e experimentais, artzines) como também referências de uma linha estética a se seguir.

Um trabalho que foi muito importante e serviu de inspiração para esse projeto foi o fanzine “Solta ou Prende” (Figura 09) do Silvan Kalin da Editora Aplicação que consiste em um trabalho sobre as expressões “solta” e “prende” no linguajar popular: “As palavras “soltar” ou “prender” são conceitos abertos que podem ser entendidas também, metaforicamente, soltar ou prender em relação às coisas da vida”, descreve o site oficial de Silvan Kalin. Esse trabalho consegue sintetizar o linguajar popular através da interação palavras-ilustrações.

Figura 9 - Páginas do fanzine “Solta ou Prende”



Fonte: Silvan Kalin.

O trabalho do estúdio polonês Klawe Rzeczy, especializado em ilustrações editoriais e colagem digital, também serviu de inspiração para o desenvolvimento de colagens digitais construídas para ilustrar o projeto. No seu trabalho, o estúdio consegue criar experiências visuais com a combinação das mais variadas fotos e assuntos, colagens essas que são expressivas e cativantes (Figura 10).

Figura 10 - Colagens digitais do estúdio polonês Klawe Rzeczy



Fonte: site oficial do Klawe Rzeczy.

Como inspiração tipográfica, foi selecionado o trabalho do arcoverdense Junitti Júlio e seu projeto de fonte, Bodega Vegan (Figura 11), que aborda a regionalidade pernambucana de forma ímpar para compor o fanzine. Junitti é aluno do Centro Acadêmico do Agreste, e é de extrema importância para o projeto incluir produções do campus, colocando em evidência o trabalho que é produzido no interior de Pernambuco. Para além disso, a fonte de Junitti vai além de representações já utilizadas sobre uma estética popular brasileira, usando e dando apoio a uma visão local, voz a uma representação do interior pernambucano.

Figura 11 - Projeto tipográfico “Bodega Vegan”, de Junitti Júlio.



Fonte: Behance de Junitti Júlio.

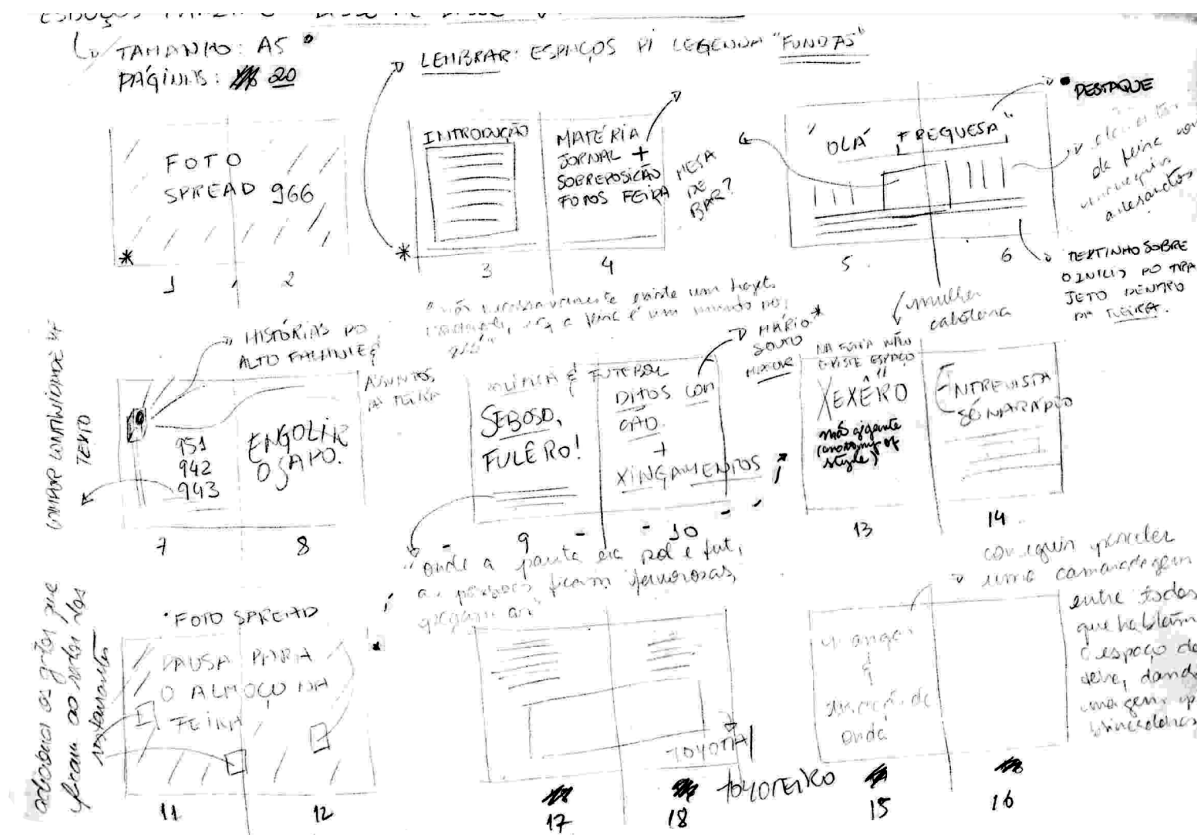
3.4 EXECUÇÃO: MATERIAIS, TECNOLOGIA E EXPERIMENTAÇÕES

Podemos distribuir o processo de execução do zine em 3 etapas: um primeiro esboço do fanzine e suas páginas; após isso a produção de fato do conteúdo visual do projeto com colagens digitais; e, por fim, a verificação do resultado preliminar do fanzine e aplicação de intervenções manuais.

3.4.1 Esboço e primeiras ideias

De início, foi feito um esboço à mão contendo as primeiras ideias a partir do roteiro previamente definido na fase de Roteirização (Figura 12).

Figura 12 - Esboço feito à mão, contendo as primeiras ideias do conteúdo das páginas (expressões e colagens) da publicação.



Fonte: Acervo da pesquisa.

3.4.2 Projetando o conteúdo

Com o conceito da publicação definido - na fase de Metodologia de Design - pode-se traçar também as partes mais técnicas do desenvolvimento do fanzine. Para iniciar, foi definido o formato fechado de 14,8x21,0cm (A5) para a publicação e formato aberto 29,7x21,0cm, com 24 páginas no total, 20 páginas no miolo do fanzine. Foi definido um formato normalmente maior (em relação ao tipo de publicação) para propor um destaque maior às ilustrações digitais.

O desenvolvimento do projeto editorial, foi separado em duas partes: [1] páginas textuais que apresentam o roteiro condutor do fanzine, como a página introdutória e de encerramento; [2] páginas experimentais que contêm as expressões populares e as colagens digitais.

Para as partes dos blocos de textos, foi composto um grid de 2 colunas simples (Figura 13), considerando que a página só iria conter o bloco de texto, por ser mais adequado ao formato e propósito da página.

Figura 13 - Grid da página com o texto introdutório da publicação.

	um dia na feira Sou recifense, nascida e criada. Desde que cheguei em Caruaru em 2018, quando volto à Recife, todos me perguntam se eu já fui a feira e, para a decepção de muitos, sempre disse que não, nunca tinha ido à feira. A curiosidade para conhecer as feiras caruaruenses é tanta que, recentemente, uma conhecida minha, ao estar em passagem pela cidade, disse: "agora que vim até aqui (em Caruaru), tenho que ir até a feira". De fato, para muitos de fora da cidade, as feiras que compõem o que a maioria das pessoas conhece como Feira de Caruaru é o grande disse-me-disse da cidade. Primeiramente, pela grande oportunidade de economizar dinheiro em itens cotidianos, mas muito além disso, devo dizer que as feiras são o principal cartão postal da cidade. Na feira, vi uma oportunidade para falar sobre algo que me cativa: as pessoas.	Esse trabalho fala sobre as expressões do povo caruaruense, os ditos populares e sua espontaneidade, e não existe melhor lugar para registrar todo esse burburinho humano do que uma grande feira. Fui na segunda-feira, que é dia de feira, e lá consegui observar o que as pessoas falavam, conversavam uns com os outros. De primeira, tentei conversar com as pessoas sobre o cotidiano delas, mas depois fiquei quietinha: as pessoas pararam de querer responder às minhas perguntas, observei tudo de rabo de olho mesmo para entender a dinâmica do lugar. Entre altos falantes e conversas acaloradas, consegui captar palavras, frases, entonações, a emoção das pessoas em seu dia-a-dia e nisso consegui ver a verdadeira essência das pessoas e do local onde eu estava.	um dia na feira Sou recifense, nascida e criada. Desde que cheguei em Caruaru em 2018, quando volto à Recife, todos me perguntam se eu já fui a feira e, para a decepção de muitos, sempre disse que não, nunca tinha ido à feira. A curiosidade para conhecer as feiras caruaruenses é tanta que, recentemente, uma conhecida minha, ao estar em passagem pela cidade, disse: "agora que vim até aqui (em Caruaru), tenho que ir até a feira". De fato, para muitos de fora da cidade, as feiras que compõem o que a maioria das pessoas conhece como Feira de Caruaru é o grande disse-me-disse da cidade. Primeiramente, pela grande oportunidade de economizar dinheiro em itens cotidianos, mas muito além disso, devo dizer que as feiras são o principal cartão postal da cidade. Na feira, vi uma oportunidade para falar sobre algo que me cativa: as pessoas. Esse trabalho fala sobre as expressões do povo caruaruense, os ditos populares e sua espontaneidade, e não existe melhor lugar para registrar todo esse burburinho humano do que uma grande feira. Fui na segunda-feira, que é dia de feira, e lá consegui observar o que as pessoas falavam, conversavam uns com os outros. De primeira, tentei conversar com as pessoas sobre o cotidiano delas, mas depois fiquei quietinha: as pessoas pararam de querer responder às minhas perguntas, observei tudo de rabo de olho mesmo para entender a dinâmica do lugar. Entre altos falantes e conversas acaloradas, consegui captar palavras, frases, entonações, a emoção das pessoas em seu dia-a-dia e nisso consegui ver a verdadeira essência das pessoas e do local onde eu estava.

Fonte: Acervo da pesquisa.

Já nas páginas experimentais do projeto, houve uma quebra completa de grid - típico de produção de fanzines, onde muitas vezes o grid e "polidez" editorial são deixadas de lado, assumindo métodos mais rebeldes na produção do projeto - onde os corpos de textos integram e interagem com as fotos de forma fluida, formando desenhos e criando uma dinâmica entre as fotos e as expressões, desenvolvendo e reforçando seus significados e contextos com experimentações visuais.

O tratamento das imagens consistiu em recortes e ajustes na exposição das fotos, evidenciando sombras e movimentos das pessoas presentes nas fotografias de Alexandre Berzin. As fotos antigas se entrelaçam com elementos atuais da Feira de Caruaru, salientando objetos frequentes da feira, texturas visuais e comportamentos das pessoas que frequentam o ambiente no dia a dia (Figuras 14 e 15). O mesmo tratamento foi utilizado para as fotos originais coletadas nas visitas à feira. Todas as fotos foram usadas em preto e branco.

Figura 14 - Etapas do tratamento das imagens contidas na publicação.



Fonte: Acervo da pesquisa.

Figura 15 - Páginas 04-05 prontas da publicação: foto de Berzin já recortada e tratada, junto com elementos atuais encontrados na Feira de Caruaru



Fonte: Acervo da pesquisa.

3.4.3 Inserção de intervenções manuais

Após montar a base das páginas, com as expressões e as colagens digitais, foi impressa uma versão preliminar das páginas para a adição de intervenções manuais (Figuras 16 e 17).

Figura 16 - Páginas da publicação pré-prontas e impressas.



Fonte: Acervo da pesquisa.

Figura 17 - Intervenções manuais feitas com canetas hidrocor sobre papel vegetal.



Fonte: Acervo da pesquisa.

As intervenções manuais foram feitas com canetas com pontas de espessuras distintas, para poder obter traços diferentes. As interferências foram feitas sob o papel vegetal por proporcionar uma transparência nas folhas, podendo sobrepor e ver o projeto das páginas da publicação, sendo assim mais fácil de visualizar como elas

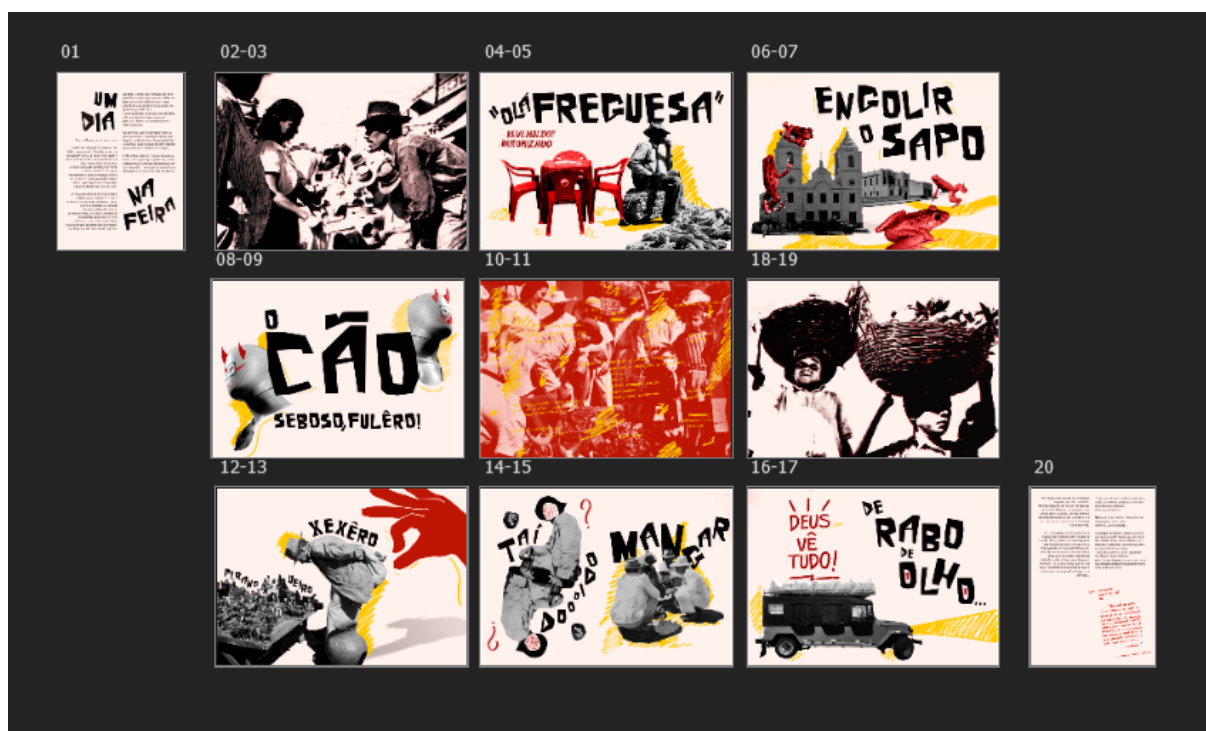
iriam se posicionar no papel. Os desenhos manuais em papel foram escaneados e tratados digitalmente para serem inseridos no projeto da publicação.

3.5 VERIFICAÇÕES

Após a definição preliminar do projeto editorial, foram feitas uma série de verificações para certificar que o fanzine seja impresso da forma correta e o conteúdo esteja de acordo com o tema proposto, além de ajustes estéticos. Primeiro, o arquivo do projeto foi configurado para o formato de impressão possível para ser enviado para a gráfica e encadernado de forma correta, visando o posicionamento correto das páginas.

A sequência de páginas conforme a leitura do projeto do fanzine em sua primeira versão se configurou dessa forma (Figura 18):

Figura 18 - Projeto do fanzine na sua primeira versão.



Fonte: Acervo da pesquisa.

Para ser encadernado à grampo, a imposição de páginas foi elaborada da seguinte forma (Figura 19):

Figura 19 - À esquerda, posicionamento das páginas para grampeamento da publicação, impressão em frente e verso. À direita, reorganização das páginas do projeto para impressão-teste.



Fonte: Ilustração: Risoprint, Projeto: Acervo da pesquisa.

Figura 20 - Primeira impressão do projeto finalizado para verificações.



Fonte: Acervo da pesquisa.

Ao conduzir a impressão-teste (Figura 20), pôde-se tirar algumas conclusões: alguns elementos gráficos do projeto teriam que ser levemente diminuídos, para poder compor melhor visualmente e ter mais espaço de margem. Outro ponto foi a inclusão de alguns textos para contextualizar o conteúdo proposto nas páginas, aprimorando o *storytelling* geral da publicação. Essas inserções de trechos textuais foram colocadas através de intervenções manuais. Ainda nessa etapa, foi feito um ajuste dos blocos

de texto e algumas mudanças nas escolhas de projeto, como fonte do corpo de texto do miolo e da capa.

3.6 SOLUÇÃO

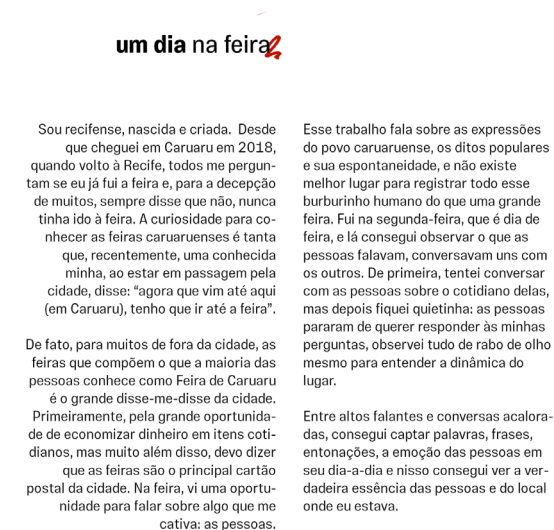
A definição final do projeto se configurou dessa forma (Figura 21 até Figura 33):

Figura 21 - Capa e segunda capa.



Fonte: Acervo de pesquisa.

Figura 22 - Página introdutória (01).



Fonte: Acervo de pesquisa.

Figura 23 - Página dupla inicial (02-03).



Fonte: Acervo de pesquisa.

Figura 24 - Páginas 04-05.



Fonte: Acervo de pesquisa.

Figura 25 - Páginas 06-07.



Fonte: Acervo de pesquisa.

Figura 26 - Páginas 08-09.

FOI QUANDO UM FEIRANTE DISSE PARA MIN

"AQUI SÓ TEM DOIS ASSUNTOS:

política

E FUTEBOL"



Fonte: Acervo de pesquisa.

Figura 27 - Páginas da seção de pausa (10-11).



Fonte: Acervo de pesquisa.

Figura 28 - Páginas 12-13.



Fonte: Acervo da pesquisa.

Figura 29 - Páginas 14-15.



Fonte: Acervo da pesquisa.

Figura 30 - Páginas 16-17.



Fonte: Acervo da pesquisa.

Figura 31 - Página dupla final (18-19)



Fonte: Acervo da pesquisa.

Figura 32 - Página de encerramento (20).

No fim de tudo, passei por inúmeros lugares que não conhecia. Me impressionei em vários momentos: a feira da Sulanca, por exemplo, me deixou sem palavras, pois de fato é um dos maiores lugares que já pisei, creio eu que nunca tinha visto tanta roupa na minha vida.

Em cada parte da feira, pude ver a relação das pessoas com o lugar, os estandes cheios, placas avisando que as lojas haviam trocado de lugar, lojas improvisadas, avisos para fregueses, pessoas conversando calorosamente umas com as outras, discutindo futebol e política (como me disse um vendedor: "é a única coisa que se fala aqui o dia todo!"), discutindo preços e onde e qual seria o melhor lugar para almoçar...

Tentei ao máximo conhecer o local, e assim, conhecer também um pouco mais das pessoas que pisam ali toda segunda-feira. Nisso, vi como eu me relaciono com o espaço ao redor, como eu vejo a cidade...

Consegui perceber o imenso carinho que possui pela cidade que me acolheu nestes anos de faculdade e das pessoas, costumes, palavras que me acompanharam até hoje. Todo esse projeto foi um agradecimento meu para Caruaru, principalmente para as pessoas daqui, que transformaram e mudaram minha vida de forma ímpar.

UMA MODESTA
CONTRIBUIÇÃO

"QUE NÃO TENHAM
SIDO GASTOS EM VÃO O
ESFORÇO E A DEDICAÇÃO
NECESSÁRIOS À EXECUÇÃO
DE UM TRABALHO DESTA
NATUREZA, LEVANDO-SE
TAMBÉM, EM CONSIDERAÇÃO
QUE ~~NADA~~ É PERFEITO E
QUE ~~NADA~~ É COMPLETO EM
TUDO QUE É FEITO PELO
HOMEM."

— MARIO SOUTO MAIOR

Fonte: Acervo da pesquisa.

Figura 33 - Terceira capa e contra-capas.



Fonte: Acervo da pesquisa.

Ao abrir a publicação, temos a página de introdução do fanzine, contextualizando o tema do fanzine, de forma mais pessoal. As páginas 02-03 e também 18-19 foram projetadas como páginas duplas, com fotos de Berzin, sem texto ou intervenção manual. Foram escolhidas fotos que evidenciam a relação do feirante-freguês: os personagens das fotos conversam com os visitantes da feira dentro da publicação na primeira foto (páginas 02-03) de forma mais explícita, e na última parte (páginas 18-19), os feirantes estão posicionados e recortados em forma de destaque, como se estivessem conversando, agora, com o leitor ao final da publicação. A página 01 compõe a parte de introdução do fanzine.

Das páginas 02-09, temos a primeira parte definida no roteiro composto na segunda etapa de Metodologia de Design. Nelas, podemos ter representações do contato inicial do leitor com a feira, desde as saudações feitas (04-05) até os assuntos que mais circulam dentro da feira, perceptível para quem visita o local sendo representado para o leitor.

A página dupla 10-11, posicionada na metade da publicação, forma a seção de pausa. Nela, as intervenções escritas contêm partes mais técnicas da Feira de Caruaru, sendo uma quebra tanto visual como textual da página. A página de pausa possui importância, pois mantém o ritmo de leitura da publicação de forma contínua e não-cansativa. As informações técnicas e descritivas da feira foram baseadas no Dossiê da Feira de Caruaru, do IPHAN.

As páginas 12-19 são o que definimos no roteiro da segunda parte do fanzine. Nelas, o foco foi mais no ruído, barulhos, o burburinho mesmo que podemos escutar na feira, mas acima de tudo, retrata a relação mais íntima das pessoas entre si, podendo ser observado na página 14-15, que representa visualmente as relações de brincadeira e companheirismo, ou na página 16-17, onde a publicação se despede do leitor.

A página 20 é a parte de encerramento do fanzine, com pensamentos finais e reflexões acerca da visita à feira e a relação com a cidade de Caruaru. Por fim, na mesma página, possui uma citação de Mário Souto Maior, escritor pernambucano que produziu o livro “A língua na boca do povo”. O autor, na introdução da obra, descreve quais foram os esforços e objetivos dele a criar o livro que estava produzindo:

Que não tenham sido gastos em vão o esforço e dedicação necessários à execução de um trabalho desta natureza, levando-se também em consideração que nada é perfeito e que nada é completo em tudo que é feito pelo homem. Este trabalho - acredito - não passa de uma modesta contribuição, de um pescador de pérolas, ao estudo da língua portuguesa falada no Brasil. (MAIOR, 1992, p. 9)

Apesar de serem de naturezas muito distintas, o trabalho presente e o “A língua na boca do povo” de Mário Souto Maior convergem por unir esforços em entender, pesquisar o fenômeno da língua falada brasileira em sua forma mais espontânea.

O resultado do fanzine pode ser acessado na íntegra pela plataforma Issuu, onde podem ser vistas todas as páginas de forma completa por meio do seguinte link de acesso: https://issuu.com/ceciliasobral/docs/disse_me_disse_-_issuu

4 DETALHAMENTO TÉCNICO E ESPECIFICAÇÕES

Nesta etapa foram detalhadas as especificações técnicas do projeto para a confecção do fanzine em gráfica digital, conforme a seguir (Figura 34):

Figura 34 - Especificações técnicas da impressão.

Fanzine Disse Me Disse

[24 páginas]

Formato aberto: 297x210mm (A4)

Formato fechado: 148x210mm (A5)

Capa

Papel Color Plus Rio de Janeiro

Gramatura 120g/m²

Cores 2/2

Miolo

Pólen Soft

Gramatura 80g/m²

Cores 3/3

Acabamento: Encadernação à grampo

Dobra: 1 paralela (Capa)

Tiragem: 5 unidades

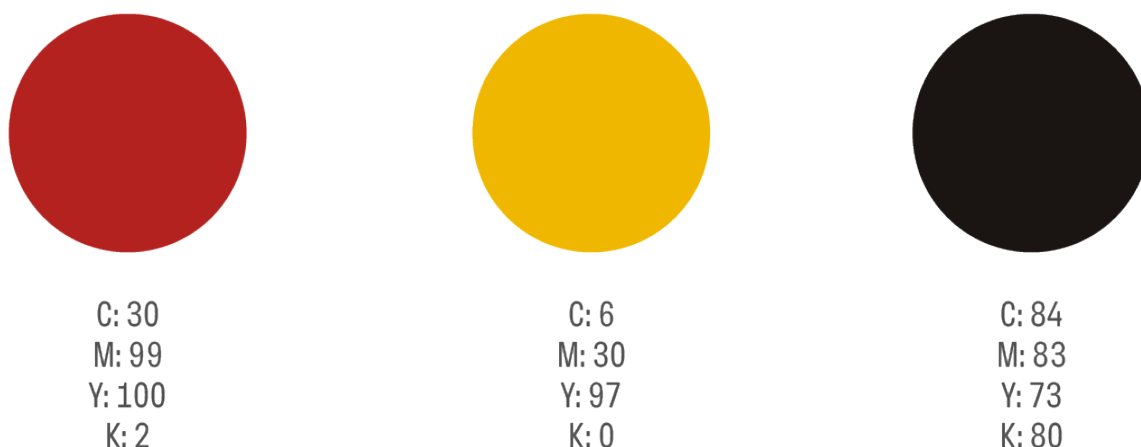
Técnica de Impressão: em Offset Digital

Fonte: Acervo da pesquisa.

Foram produzidas 5 unidades da fanzine, para entregar a banca do trabalho. O material gráfico foi impresso na gráfica Provisual, em Recife.

A paleta de cores é composta por três cores: amarelo, vermelho e preto (Figura 35). Foi pensada em vermelho e amarelo como as cores de destaque do projeto para passar a vivacidade e descontração da feira, além de ser uma quebra visual dos tons de preto, cinza e branco das fotos. Outro ponto também para a escolha cromática foi para que pudesse comunicar o clima do local, muitas vezes muito quente e tumultuado pela quantidade de pessoas que circulam na feira.

Figura 35 - Paleta de cores da fanzine.



Fonte: Acervo da pesquisa.

Diferente da fase de verificações, para enviar o arquivo para a impressão de fato pela gráfica digital, o arquivo foi enviado em páginas singulares, sendo essa uma determinação da gráfica que produziu a impressão.

5 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O projeto desta publicação permitiu um conhecimento mais íntimo da Feira de Caruaru, suas seções e as pessoas que habitam e frequentam o lugar no seu cotidiano, quais assuntos falam no dia a dia, seus costumes, e como tudo isso forma também integralmente a Feira de Caruaru. Também permitiu entender por que a feira é parte integral da cidade de Caruaru, sendo inevitavelmente seu maior cartão postal e destino mais procurado por não-caruaruenses: a feira tem uma magnitude imensa,

sendo um pedacinho de Pernambuco dentro da cidade de Caruaru, exalando cultura em todos os sentidos. É possível ver, também, contribuições do design brasileiro e regional por todas as partes na feira, desde as pinturas nas paredes, os artesanatos vendidos, as roupas vendidas.

Foi atingido o objetivo principal traçado no início desse projeto: foi construído um fanzine que traça uma relação da fala popular do povo caruaruense com a cidade de Caruaru, tendo como plano de fundo a feira. Os objetivos específicos também foram todos realizados de forma sequencial.

Uma dificuldade apresentada foi a coleta de informações sobre os ditos e expressões populares de forma direta com as pessoas, pois as conversas e perguntas não surtiram muito efeito, visto que as pessoas não sabiam muito bem o que responder. Compreensível, visto que um dos aspectos da fala popular é não racionalizar o ato, ser completamente espontâneo na expressão individual e coletiva das pessoas. Foi adotada outra abordagem então, que consistiu em observar as pessoas e suas conversas para poder captar essas expressões no momento que elas acontecessem, o que contornou o problema.

Espero que esse projeto também seja uma forma de retratar Caruaru e o interior do estado de Pernambuco de uma forma que fuja dos estereótipos e da imagem severa e caricata que o interior nordestino tem na cabeça de muitas pessoas, demonstrando vida, cultura e espontaneidade que sempre existirá nessa região do país.

Para desdobramentos futuros, é imprescindível acreditar que esse projeto venha a contribuir para o estudo em produções editoriais experimentais em Pernambuco, em especial no interior do estado. Que possa vislumbrar um reconhecimento a essa parte do design editorial independente, fortalecendo a importância da auto publicação de artistas e designers locais do estado de Pernambuco, que se entenda a excelência desses colaboradores para a cultura pernambucana.

Sendo assim, nota-se ainda mais a importância do registro dos ditos populares através de um fanzine: o público precisa de textos e publicações comprometidas com a imaginação popular, fora dos requintes da catalogação dos glossários. Ao circular um zine nas mãos dos mais variados tipos de pessoas, é importante que elas se percebam como possíveis produtoras de peças editoriais, assim como este projeto,

que se caracteriza como uma pesquisa e editoria de referências para compor uma publicação, onde o real criador é povo.

REFERÊNCIAS

ARAGÃO, Maria do Socorro Silva de. **A linguagem regional popular no nordeste do brasil: aspectos léxicos**. <Disponível em: <https://profala.ufc.br/wp-content/uploads/2018/04/trabalho2.pdf>>. Acesso em: 27 set. 2022.

IMPRESSÃO. Risotrip, 2021. Disponível em: <<https://risotrip.co/Impressao>>. Acesso em: 12, out 2022.

LUPTON, Ellen; **A produção de um livro independente: Um guia para autores, artistas e designers**. 1. ed. São Paulo, SP: Edições Rosari, 2011.

MAGALHÃES, Henrique; **O que é Fanzine**. 1. ed. São Paulo, SP: Editora Brasiliense, 1993.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. 1ª Edição. Portugal: Edições 70, 1 jan 2017 (1982).

PAGINANDO CORRETAMENTE. Impressul, 2022. Disponível em: <<https://www.impressul.com.br/paginando-corretamente/>>. Acesso em: 9 out 2022.

URBANO, Hudinilson. **Da fala para a escrita: o caso de provérbios e expressões populares**. Investigações: Linguística e Teoria Literária, v. 21, n. 2, p. 31-56, 2008. Acesso em: 30 ago. 2022.

URBANO, Hudinilson. **Um aspecto na fraseologia popular: frases, expressões e ditados**. Revista Philologus. Rio de Janeiro, ano 19, n. 56, p. 143-155, 2013. Acesso em: 30 de ago. 2022.

- Referências para o desenvolvimento do fanzine

BRASIL. **Dossiê Feira de Caruaru**. IPHAN. Departamento do Patrimônio Imaterial. Brasília, 2009. <Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/61>>. Acesso em: Set 2022.

Feira de Caruaru. Visite Caruaru, 2022. Disponível em: <<https://visitecaruaru.com.br/site/feira-caruaru>>. Acesso em: 11 out. 2022.

FILLIEUL, Thierry. **Sapo Darth Poison Preto E Laranja**. 2017. 1 fotografia. 2015 x 2519 pixels. <<https://www.pexels.com/pt-br/foto/sapo-darth-poison-preto-e-laranja-638689/>> Acesso em: 5 out. 2022.

MAIOR, Mário Souto. **A língua na boca do povo**. 1ª Edição. Recife: Editora Massangana da Fundação Joaquim Nabuco, 1992.

MEURICE, Guillaume. **Foto Aproximada De Sapo Laranja Prestes A Pular Na Grama Verde**. 2019. 1 fotografia. 3852 x 2568 pixels. <Disponível em:

<https://www.pexels.com/pt-br/foto/foto-aproximada-de-sapo-laranja-prestes-a-pular-na-grama-verde-1887725/>> Acesso em: 5 out. 2022.

SALAZAR, Lexo. **Fotografia Macro De Sapo Verde**. 2019. 1 fotografia. 5965 x 3922 pixels. <Disponível em: <https://www.pexels.com/pt-br/foto/fotografia-macro-de-sapo-verde-2092023/>.> Acesso em: 7 out. 2022.

SALAZAR, Lexo. **Foto De Close Up Do Sapo Marrom**. 2019. 1 fotografia. 5708 x 4112 pixels. <Disponível em: <https://www.pexels.com/pt-br/foto/foto-de-close-up-do-sapo-marrom-2092025/>> Acesso em: 7 out. 2022.

APÊNDICE A: REPOSITÓRIO DE EXPRESSÕES POPULARES

Rabo de Olho	Subir/Descer no sentido de ir e voltar
Saiu fugida	Pirangueiro
Agora deu	Xexêro
Eita, muléstia	Caloteiro
Oxe/Oxente	Cão
Engolir o sapo	Fulêro
Seboso	Taí doido
“Vai pegar pra criar é”	Alma sebosa
Papa-anjo	Êta gôta!
“Quer passar na garrafa?”	Cabra macho

APÊNDICE B: FOTOS DA VISITA DE CAMPO À FEIRA DE CARUARU



APÊNDICE C: ROTEIRO DA ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA

- Qual seu nome?
- Quantos anos você tem?
- Você é de onde?
- *(se não for de Caruaru:)* Você está aqui em Caruaru a muito tempo? O que te trouxe aqui?
- Você tem algum ditado popular/fala/expressão que você usa muito no dia-a-dia?
- Tem algo que seus pais, sua mãe ou pai, ou avós diziam pra você que você carrega no dia a dia?
- Tem alguma expressão que você sente que faz parte da sua família?
- Existe algo que as pessoas falam aqui em Caruaru que você sente que faz parte da cidade?

Dia 15 de agosto de 2022 (primeira visita à feira):

(00:00)

- Olá, posso fazer umas perguntas para vocês? Eu sou estudante e eu tô fazendo uma pesquisa, posso? Vocês topariam? Ou não? Pode dizer não se não quiser.
- Faz.
- Ok! Posso fazer a pergunta? Tu é daqui de Caruaru? [inaudível] Tu mora aqui a muito tempo?
- Desde sempre.
- Desde sempre?
- [sim]
- Me diz uma coisa, o que tu acha que as pessoas só falam aqui em Caruaru? [inaudível] É, uma palavra, uma expressão, uma frase...
- “Oxente”
- Alguma além de “oxente”?
- [resposta inaudível]
- ... acho que mais oxente mesmo.
- Quando fui perguntar para um colega meu ele disse “taí doido”.
- É, também [risadas]. Taí doido.
- Mais alguma que vocês possam falar com os amigos de vocês? Ou uma coisa que vocês falam que é da família de vocês, tipo, tem tudo haver com a minha família?
- A pessoa fala tanto que quando pergunta a pessoa não se lembra...
- É, não lembra, dá o branco.

- [inaudível]... E aí, tu fala o que com a tua família? (perguntando para a outra menina sendo entrevistada também)
- Eu falo tanta coisa!
- Ah, se não lembrar, tudo bem gente, é só-... Sobre isso mesmo, se expressar em relação com a cidade, entendesse? É sobre isso. Aí, tu não lembra não?
- [inaudível]
- Ahh, de boa, valeu!

(duas pessoas na loja)

[barulhos da feira e propagandas em autofalantes]

- Eu posso fazer umas perguntas para você? Eu sou estudante e estou fazendo uma pesquisa, se não quiser, tá tudo bem! Você é daqui de Caruaru?
- Sou.
- Mora aqui desde sempre?
- Desde sempre. Desde os 9 anos.
- Desde os 9 anos? A senhora é originalmente de onde, então?
- Eu sou de Agrestina, meus pais eram de agrestina.
- A senhora é de agrestina? Então a senhora poderia me dizer uma coisa que a senhora acha que as pessoas só falam aqui em Caruaru?
- Como assim?
- Tipo, uma frase, uma palavra, uma expressão, que as pessoas só falam por aqui e seja típica daqui.
- Acho que só falando. [risadas]
- [inaudível]
- O senhor entendeu o que eu quis dizer?
- [...]
- O senhor lembra de mais alguma?
- Uma palavra comum, né? "Agora deu"... oxe...
- Como se dissesse "agora deu, não tô acreditando nisso?", né?
- Agora, no momento, não tô lembrando não.
- Não? Lembra não?
- É, deu um branco!
- Ah, de boa gente, é normal! Muito obrigada!

(duas pessoas na loja)

[...]

Entre esses, houveram pessoas que não quiseram responder as perguntas.

[...]

- O senhor pode me responder algumas perguntas, ou não? Não quer, não tem interesse?
- Diz aí!
- O senhor é daqui de Caruaru?
- Moro aqui em Caruaru.
- O senhor é de onde?
- Sou natural de São Joaquim do Monte.
- É daqui de Pernambuco?
- É.
- O senhor pode me dizer alguma coisa que o senhor acha que as pessoas só falam aqui?
- Simples, oxe, essa é fácil demais. Aqui o pessoal, “ói”, o pessoal só fala todo dia, é o dia todinho falando de futebol.
- [risada]
- Por que faz aposta.
- Ah, faz aposta de futebol?
- Aí aqui o assunto que rola mais é só jogo
- Só jogo.
- Só jogo! Fulano ganhou, fulano perdeu, fulano ganhou, fulano perdeu. E também sai um comentário sobre política. Só.
- Só isso?
- Só.
- E o senhor gosta de falar sobre futebol? Não torce pra nenhum time não?
- Não.
- Ahh, obrigada!

(1 pessoa só)

Outras pessoas também não quiseram responder.

Os barulhos de plano de fundo captados nesses áudios, algumas falas e frases, foram incluídos no zine. Outras situações desse mesmo dia que estão na fanzine (a página do ‘cão’ eram dois senhores conversando sobre política e toalhas, já que um deles vendiam toalhas de mão dos presidenciáveis das eleições de 2022) não foram gravadas. Na segunda visita não foram feitas entrevistas, apenas observações e coleta de imagens da feira.

ANEXO A: FOTOS CEDIDAS PELA FUNDAJ

Conforme a exigência da Villa Digital, esse anexo apresenta as fotos cedidas do fotógrafo Alexandre Berzin para a produção das ilustrações digitais na íntegra.



