



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

GENYFF KARENY GONÇALO DE FARIAS

Que cara tem o Movimento Armorial? – Projeto de *fanzine* sobre a estética do
Movimento Armorial

Caruaru
2023

GENYFF KARENY GONÇALO DE FARIAS

Que cara tem o Movimento Armorial? – Projeto de *fanzine* sobre a estética do Movimento Armorial

Memorial Descritivo de Projeto apresentado ao Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

Orientador (a): Rosangela Vieira de Souza

Caruaru
2023

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

Farias, Genyff Kareny Gonçalo de.

Que cara tem o Movimento Armorial? ? Projeto de fanzine sobre a estética do Movimento Armorial / Genyff Kareny Gonçalo de Farias. - Caruaru, 2023. 48 p. : il.

Orientador(a): Rosangela Vieira de Souza

Coorientador(a): Rosangela Vieira de Souza
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2023. 9,86.

1. Design. 2. Movimento Armorial. 3. Fanzine. 4. Arte armorial.. 5. Design gráfico. I. Souza, Rosangela Vieira de . (Orientação). II. Souza, Rosangela Vieira de . (Coorientação). IV. Título.

760 CDD (22.ed.)

GENYFF KARENY GONÇALO DE FARIAS

**Que cara tem o Movimento Armorial? – Projeto de *fanzine* sobre a estética do
Movimento Armorial**

Memorial Descritivo de Projeto apresentado ao Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

Aprovada em: 27/09/2023

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr^a. Rosangela Vieira de Souza (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr^a. Verônica Emília Campos Freire (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Mestre Fabio Caparica de Luna (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, a todos os santos, anjos, orixás e espíritos que me guiaram até aqui. Os caminhos que eram escuros clarearam com tanta luz irradiada.

À toda a minha família, minha mãe Cleonice que com o seu amor infinito e seu exemplo me deu força e coragem para enfrentar a vida. Meu pai Expedito, com sua inteligência e curiosidade que me motivaram a sempre procurar entender mais sobre o mundo. Às minhas irmãs, Geane, que com seu exemplo me mostrou que os rumos da nossa vida somos nós quem traçamos, e partir deles, o céu é o limite. À Geangela, que com o seu amor, amizade e cumplicidade me ajudou a entender que o meu tempo não é medido por datas ou dias, mas pela força da vida que pulsa, e que essa deve sempre ser respeitada acima de tudo.

Aos meus amigos, Daniel, que me ajudou de maneiras diversas a acreditar em mim, e confiar nos meus processos, e que tanto me guiou em momentos de desespero, e que sem a menor sombra de dúvidas, sem a sua ajuda imensurável eu jamais teria conseguido. E Vinicius, que por toda esta longa jornada caminhou comigo, me apoiando nas maiores aventuras e jamais soltou minha mão em qualquer um que fosse ela.

Agradeço especialmente a Gleyce, sem seu amor, cuidado, carinho e companheirismo, absolutamente nada teria existido. Sua generosidade, coragem e criatividade me estimulam dia após dia a ser uma pessoa melhor.

Agradeço toda a atenção, carinho e ajuda da professora Rosangela, que desde que assisti pela primeira vez sua aula, percebi que era assim que eu gostaria de me tornar uma profissional, inteligente, ética e sobretudo, humilde.

Obrigada a todos, este trabalho, assim como em mim, tem um pedaço de cada um.

“Nós nunca nos realizamos/ Somos dois abismos – um poço fitando o céu.” (PESSOA, 2019, p. 21).

RESUMO

O Movimento Armorial foi um marco da cultura popular brasileira, que abarcou diversos tipos de manifestações artísticas. Sua importância é de infindável valor para a história da arte brasileira, assim como para o reconhecimento da cultura popular. Através deste projeto, pretende-se levar ao grande público o reconhecimento deste movimento, assim como promover a sua disseminação através de meios que o design gráfico pode proporcionar. Para tanto, utilizou-se a metodologia de design de Munari (1998) aplicada na concepção de um fanzine que tem como proposta guiar o leitor pela estética do Movimento Armorial. Após testes de prototipagem e análise de resultados, o projeto resultou em um fanzine digital disponível gratuitamente na plataforma Issuu.

Palavras-chave: Movimento Armorial; fanzine; design gráfico; Munari; arte armorial.

ABSTRACT

The Armorial Movement was a landmark in Brazilian popular culture, which encompassed different types of artistic manifestations. Its importance is of endless value for the history of Brazilian art, as well as for the recognition of popular culture. Through this project, the aim is to bring recognition to the general public of this movement, as well as to promote its dissemination through the means that graphic design can provide. To this end, Munari's (1998) design methodology was used to design a fanzine that aims to guide the reader through the aesthetics of the Armorial Movement. After prototyping tests and analysis of results, the project resulted in a digital fanzine available for free on the Issuu platform.

Keywords: Armorial Movement; fanzine; graphic design; Munari; armorial art.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01 – Alfabeto Sertanejo.....	20
Figura 02 – O mundo do Sertão.....	20
Figura 03 – Infância.....	20
Figura 04 – A tigre negra ou O amor e o tempo.....	21
Figura 05 – O sono e o mito.....	21
Figura 06 – Bandeira do touro alado.....	22
Figura 07 – O mapa do tesouro.....	22
Figura 08 – A bela e a fera (pintura).....	22
Figura 09 – A bela e a fera (xilogravura).....	22
Figura 10 – Rumores de guerra em tempo de paz, sem data (pintura).....	23
Figura 11 – Rumores de guerra em tempo de paz, sem data (xilogravura).....	23
Figura 12 – A criação das sereias.....	24
Figura 13 – Fanzine Ocupação Chico Science	25
Figura 14 – Fanzine Ocupação Chico Science – a música enquanto imagem.....	25
Figura 15 – Fanzine Disse me Disse.....	26
Figura 16 – Detalhe do fanzine Disse me Disse.....	26
Figura 17 – Coleta de cores.....	30
Figura 18 – Painel Semântico de Obras de Gilvan Samico.....	31
Figura 19 – Painel Semântico de Obras de Ariano Suassuna.....	31
Figura 20 – Ilustração Onça Dragão.....	32
Figura 21 – Testes de margens e tamanhos.....	32
Figura 22 – Página modelo.....	32
Figura 23 – Recortes e colagens.....	33
Figura 24 – Detalhe de "a pesca" de Gilvan Samico.....	33
Figura 25 – Colagem digital.....	33
Figura 26 – Rascunhos do layout.....	34
Figura 27 – Rascunhos dos textos e seus encaixes.....	34
Figura 28 – Rascunho da capa e contracapa versão 01.....	35
Figura 29 – Rascunho da capa e folha de rosto versão 02.....	35
Figura 30 – Zine Printa feira – Formatos.....	35
Figura 31 – Zine Printa feira – Acabamentos.....	35

Figura 32 – Teste de dobra 01.....	36
Figura 33 – Teste de dobra 02.....	36
Figura 34 – Desenho de construção do fanzine.....	37
Figura 35 – Protótipo de baixa fidelidade.....	37
Figura 36 – Páginas do protótipo.....	37
Figura 37 – Verificação das folhas.....	38
Figura 38 – Gabarito da boneca da segunda versão.....	39
Figura 39 – Print da última versão do zine.....	40
Figura 40 – Códigos Hexadecimais.....	40
Figura 41 –Capa e contracapa.....	41
Figura 42 – Páginas 2 e 3.....	42
Figura 43 – Páginas 4 e 5.....	42
Figura 44 – Páginas 6 e 7.....	43
Figura 45 – Páginas 8 e 9.....	43
Figura 46 – Páginas 10 e 11.....	44
Figura 47 – Páginas 12 e 13.....	44
Figura 48 – Páginas 14 e 15.....	45
Figura 49 – Páginas 16 e 17.....	45

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
2. METODOLOGIA DO PROJETO.....	14
3. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO.....	16
3.1 Problema.....	16
3.2 Definição do Problema	16
3.3 Componentes do Problema.....	16
3.4 Coleta de Dados.....	17
3.4.1 O que foi o Movimento Armorial.....	17
3.4.2 A linguagem própria do Movimento.....	18
3.4.3 O que é um fanzine	24
3.4.4 Análise de Similares.....	25
3.5 Análise de Dados	26
3.6 Criatividade	27
3.6.1 Elaboração dos textos	27
3.6.2 Cores.....	29
3.6.3 Ilustrações e Layout.....	30
3.6.4 Colagens.....	32
3.6.5 Rascunhos.....	34
3.6.6 Dobras e Formatos.....	35
3.8 Modelo.....	37
3.9 Verificação.....	38
3.10 Solução	40
3.11 Projeto Final	41
4. RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	46
REFERÊNCIAS.....	47

1. INTRODUÇÃO

A vastidão de nuances apresentadas por meio do curso de Design permite que o indivíduo perpassa por diferentes experiências de aprendizado, experimentação, descobertas e testes, a fim de capacitá-lo da maneira mais completa, com um repertório repleto de referências consonantes com a área que deseja seguir. Assim, desde o seu ingresso no curso, o estudante se depara com uma amplidão de conhecimento a ser aprendido. Durante esse processo, ainda nos períodos iniciais, o descobrimento do Movimento Armorial, concebido por Ariano Suassuna, fez com que durante todo o curso a imersão nesse tema, refletisse a maioria dos trabalhos por mim desenvolvidos, e justifica a escolha desse tema para a conclusão final desta etapa.

O Movimento Armorial, além de ser um acontecimento de infindável valor artístico e cultural, ao campo das artes, traz consigo uma afirmação de pertencimento regional e apego ao comum, sendo capaz de mesclar arte erudita ao domínio popular, como o próprio criador do movimento, Ariano Suassuna falou em entrevistas da época, o intuito do Movimento foi o de criar “uma arte brasileira erudita a partir de raízes populares da nossa cultura”. Onde a arte não precisasse mais ser “importada” para poder ser consumida pela população, e sim, valorizada enquanto produção nacional, como um deleite aos olhos e imaginação de quem a observa, agregando valores e ampliando sua difusão por todo o país, e eventualmente, mundo a fora.

A importância dada às manifestações artísticas do Movimento Armorial causou uma perfuração cirúrgica na cultura brasileira, demonstrando desde a sua fundação, até a atualidade, uma enorme relevância, por integrar variados aspectos da cultura popular, e a partir deles criar algo inusitado e extremamente regional. Apontado como acontecimento substancial principalmente da cultura nordestina, a dissecação do movimento, desde então, inspira estudiosos acerca do assunto, como por exemplo o ensaísta Marcos Vinicius Rodrigues Vilaça,

“O movimento armorial tem uma ligação com o espírito mágico do Romancero Popular do Nordeste - a literatura de cordel- com a música de viola, rabeca, pífano, que acompanha seus “cantadores”, e com xilogravuras, ilustrações de suas capas, assim como também com o espírito e a forma das artes e espetáculos populares.” (VILAÇA, 2000, p.16).

Além de precursor do Movimento Armorial, Ariano Suassuna contribuiu grandemente com a sua linguagem visual, criando um alfabeto próprio do Movimento,

bem como iluminogravuras, e atribuiu a eles o adjetivo de armoriais. Esse adjetivo resultou de uma analogia à Heráldica, que segundo o Dicionário Aurélio, trata-se da definição de uma arte ou ciência cujo objeto é o estudo da origem, evolução e significados, bem como criações de brasões. Partindo deste princípio, o Ariano fez-se valer desta nomenclatura para definir seu desejo de ligação às raízes culturais brasileiras. Através da Heráldica, agrupou todas as manifestações artísticas que lhe apetecia. E assim, concedeu ao substantivo armorial, a função de adjetivo:

“Em nosso idioma, “armorial” é somente substantivo. Passei a empregá-lo também como adjetivo. Primeiro, porque é um belo nome. Depois, porque é ligado aos esmaltes da Heráldica, limpos, nítidos, pintados sobre metal, ou por outro lado, esculpido em pedra, com animais fabulosos, cercados por folhagens, sóis, luas e estrelas. Foi aí que, meio sério, meio brincando, comecei a dizer que tal poema ou tal estandarte de cavalaria era “armorial”, isto é, brilhava em esmaltes puros, festivos, nítidos, metálicos e coloridos, como uma bandeira, um brasão ou um toque de clarim.” (SUASSUNA, 1974, p.9.)

Ou seja, a atribuição do adjetivo armorial compreendia ao objeto ou indivíduo um pertencimento a algo fabuloso. Uma integração a uma unidade de elementos de pintura, música, cerâmica, arquitetura, dança, tapeçaria, gravura e cinema, o Movimento Armorial.

Muito se conhece das manifestações artísticas que o integraram, como xilogravura, cordel, esculturas, entre outros, mas pouco se fala sobre como todas essas manifestações compuseram um movimento cultural, que por si só, tinha sua própria linguagem visual e gráfica, com riquíssimas iluminogravuras e tipografia. Assim, atenta a esta problemática, da falta de conhecimento do grande público de que imagem esse movimento teria, a mola que moveu este trabalho foi: Quais elementos fazem parte da linguagem visual e gráfica do armorial?

Ao observar este problema, a proposta de disseminação dessa estética parte primordialmente por meio do design gráfico, que se mostra como um componente fundamental de divulgação de conhecimento e viabilização dele. Que de forma lúdica e atrativa informa de maneira singular, comparado a outras maneiras de difusão. Conforme demonstra Fátima Ali (2009, p. 312). “o design é o meio de levar as ideias da página para a mente do leitor, silenciosamente, claramente, memoravelmente. O texto sozinho não consegue isso”.

Desse modo, a importância do design gráfico se ata à disseminação de conhecimento artísticos e fundamentais, propiciando a divulgação do Movimento Armorial.

Pois, sua manipulação a fim de materializar a estética do Movimento em um *fanzine* permite que o conhecimento seja repassado, e reconhecido de maneira visual e plástica, a fim de perpetuar esse marco cultural pernambucano, onde a cultura popular as e técnicas artísticas demonstram a criatividade, crenças e dia a dia do povo.

Segundo Magalhães (1993, p. 03) *fanzine* trata-se de uma contração de *fanatic* e *magazine*, que surge em cerca de 1930 como publicações, à primeira vista de histórias ficção científica, e depois se desdobra ao longo dos anos, e em diversos outros temas, como quadrinhos, histórias policiais, denúncias e protestos. Essa natureza transgressora do *fanzine*, permite que sua publicação seja livre de censura, sem comprometimento real com normas técnicas de editoração, bem como não visa fins lucrativos. Compreendendo que o caráter dessa editoração acontece por meio de um processo manual, e independente, a proposta deste projeto é integrar a linguagem plástica e visual a linguagem desse marco cultural, através da linguagem gráfica do design, a partir de ilustrações próprias inspiradas pelas iluminogravuras de Suassuna e de Gilvan Samico.

Portanto, a finalidade deste trabalho é desenvolver o projeto gráfico para um *fanzine* digital com o intuito de divulgar a linguagem visual/gráfica do Movimento Armorial. Assim, este memorial pretende alcançar os seguintes objetivos:

1. Identificar os elementos visuais mais significativos do Movimento Armorial.
2. Definir a estrutura e o conteúdo do *fanzine*.
3. Realizar o projeto gráfico do *fanzine* digital com base nos elementos visuais representativos do Movimento Armorial.

2. METODOLOGIA DO PROJETO

Com o propósito de desenvolvimento do *fanzine* citado anteriormente, a metodologia escolhida para a execução deste projeto foi a de Bruno Munari (1998), onde as etapas dos seus processos foram congruentes com a necessidade de finalização deste trabalho.

Munari entende que todo problema de design surge de uma necessidade humana. Para solucionar tal inquietação, desenvolve uma metodologia precisa, onde como uma receita culinária, determina cada etapa, desde a sua origem, até a solução final. Desmembrando cada fase na composição da metodologia, a fim de promover precisão, detalhamento e continuidade do artefato, atingindo o objetivo final da maneira mais simples possível, como afirma ao dizer que “seu objetivo é o de atingir o melhor resultado com o menor esforço” (2000, p.10).

Desse modo, a tabela a seguir mostra como Munari classifica suas etapas projetuais, à medida que, analogamente, farei uma demonstração de como tais etapas se aplicarão ao projeto. É preciso salientar, no entanto, que a metodologia escolhida foi modificada de acordo com a necessidade prevista para a execução deste projeto, assim, etapas da metodologia original foram descartadas, restando somente as que se aplicariam ao projeto com o intuito de atingir o objetivo final de maneira mais simples.

SIGLA	ETAPAS DE MUNARI	METODOLOGIA APLICADA AO PROJETO
P	Problema - Para Munari, todo o problema do design parte sempre de uma necessidade do usuário.	Identificar o problema, bem como propor uma solução.
DP	Definição do problema - O designer precisa identificar quais são os limites do seu problema.	Definir e cercar o problema.
CP	Componentes do problema - Nesta etapa, é necessário decompor o problema, para que se possa	Decomposição do problema a fim de identificar caminhos para alcançar os objetivos específicos do projeto.

	identificá-lo em todas as suas diretrizes.	
CD	Coleta de dados - Essa fase do projeto busca soluções apresentadas anteriormente para problemas similares.	Pesquisas acerca do Movimento Armorial; levantamento, e escolha de obras relevantes; pesquisa sobre <i>fanzines</i> ; Análise de similares.
AD	Análise dos dados - Os dados coletados na etapa anterior, são analisados, e é onde se aproveita referências, estuda-se soluções e processos.	Aproveitamento da coleta de dados para estudo e análise.
C	Criatividade - é nesta etapa, que a ideia discutida e aprimorada anteriormente, é desenvolvida, a partir de rascunhos	Desenvolvimento de conteúdo das páginas e de <i>layout</i> para o <i>fanzine</i> e rascunhos.
E	Experimentação - Se trata da aplicação da criatividade sobre os materiais e tecnologias	Desenho de layouts, considerando formatos, cores, colagens e tipografia com base em materiais e tecnologias.
M	Modelo - Construção de protótipos a partir das experimentações realizadas; estudo de formatos.	Construção de um protótipo de baixa fidelidade.
V	Verificação - Essa etapa diz respeito à análise de possíveis problemas apresentados pelos protótipos; refinamento.	Análise da prototipagem.
S	Solução - é o resultado do artefato final, feito com base em todas as etapas anteriores.	Projeto do <i>fanzine</i> finalizado com especificações técnicas.

3. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

A partir deste capítulo, o leitor acompanhará as etapas que descreverão, por meio da metodologia proposta, o desenvolvimento do projeto em questão. De forma gradativa, as etapas corresponderão, ao fim desta descrição, ao objetivo final, que é o de realizar o projeto gráfico do *fanzine* digital com base nos elementos visuais representativos do Movimento Armorial.

3.1. Problema

O problema que moveu a feitura deste projeto foi a necessidade de desenvolver um projeto gráfico para um *fanzine*, com o intuito de divulgar a linguagem visual/gráfica do Movimento Armorial.

3.2. Definição do Problema

A falta de conhecimento sobre a estética do Movimento Armorial é o que permeia este projeto. Tendo em vista que vieses que compuseram o Movimento, como a xilogravura e o cordel podem ser reconhecidos visualmente, enquanto o Movimento Armorial não tem esse mesmo reconhecimento popular. Então, cabe a este projeto identificar os elementos visuais mais significativos do Movimento Armorial, a fim de popularizá-los de forma a reconhecê-los como a importância cultural que foi suprimida ao longo dos anos.

3.3 Componentes do Problema

Munari destaca que “O problema não se resolve por si só; no entanto, contém já todos os elementos para a sua solução, é necessário conhecê-los e utilizá-los no projeto de solução.” (2000, p. 41), assim, desmembrar o problema desta pesquisa em pequenos subproblemas, norteia os caminhos que seguiremos para atingir o objetivo final deste projeto.

Desse modo, foi possível elencar os seguintes "subproblemas":

- a) O que foi Movimento Armorial.
- b) Quais são os elementos visuais próprio do Movimento Armorial;
- c) Como disseminar a estética desse movimento atualmente;
- d) Definir a estrutura do *fanzine*.

Identificados os componentes do problema, faremos suas contextualizações de maneira gradual, para a compreensão do leitor sobre os desdobramentos do projeto. Assim, constará aqui uma introdução ao Movimento Armorial; apontamentos sobre sua linguagem visual própria; um breve estudo sobre o que é um *fanzine* e como ele se comporta na disseminação de textos na sociedade, e por fim, a estruturação do *fanzine*.

3.4 Coleta de Dados

3.4.1 O que foi o Movimento Armorial

O Movimento Armorial surge como respaldo à cultura popular e regional, para enaltecer e valorizar o populismo e o não-academicismo. Apresentado em 1970, sua “inauguração” foi celebrada no Pátio de São Pedro, na cidade do Recife, ao som da Orquestra Armorial, com o concerto “Três Séculos de Música nordestina – do Barroco ao Armorial”, em uma exposição de gravura, pintura e escultura. Segundo o próprio precursor, Ariano Suassuna, o intuito do movimento foi o de criar “uma arte brasileira erudita a partir de raízes populares da nossa cultura”. Onde a arte não precisasse mais ser “importada” para poder ser consumida pela população, e sim, valorizada enquanto produção nacional.

Foi resultado de 25 anos de pesquisas acadêmicas acerca de história, cultura, e estéticas artísticas, com elementos que variavam desde eruditos à populares, como o próprio Ariano falou "o movimento lançado agora, sob a denominação de armorial resultou de 25 anos de pesquisas"(1973). Apoiada inicialmente pelo Departamento de Extensão Cultural da Pró-Reitoria para Assuntos Comunitários da Universidade Federal de Pernambuco, a iniciativa de Suassuna contou com alguns colaboradores do Nordeste do Brasil. Ganhando, desta maneira, o apoio da prefeitura da cidade do Recife.

No Movimento, é possível reconhecer traços culturais da Idade Média, como a atmosfera dos feudos e castelos, músicas de viola, bem como características muito expressivas e presentes da literatura e da estética do cordel e da xilogravura, somadas ao misticismo do folclore nordestino, como o próprio fundador explica:

A Arte Armorial Brasileira é aquela que tem como traço comum principal a ligação com o espírito mágico dos “folhetos” do Romanceiro Popular do Nordeste (Literatura de Cordel), com a Música de viola, rabeca ou pífano que acompanha seus ‘cantares’, e com a Xilogravura que ilustra suas capas, assim

como com o espírito e a forma das Artes e espetáculos populares com esse mesmo Romanceiro relacionados (SUASSUNA, 1975, s.p.).

Através do trecho acima apontado, observamos que neste momento, Ariano Suassuna propunha não somente a valorização do comum e banal do interior, mas também um resgate aos costumes há muito esquecidos. A fim de rememorar esses costumes, como os folhetos da literatura de cordel e as figuras enigmáticas da xilogravura, o autor sintetiza como Arte Armorial, aquela que reúne música, artes plásticas e literatura, como o próprio Ariano define:

Mas como, ainda assim, reclamassem que, depois de tantas exposições, ninguém sabia ainda, por falta de uma definição, o que era um quadro armorial, escrevi em 11 de dezembro de 1973, a propósito da primeira exposição de Géber Accioly, as seguintes palavras: Diferentemente de acusações que nos fazem, somos perfeitamente capazes de definir as características da Pintura Armorial"... "Desenho tosco e forte, quase sempre contornado, como herança da pintura popular; semelhança com os brasões, bandeiras e estandartes dos espetáculos populares nordestinos. (ARIANO SUASSUNA, 1974)

Desse modo, o Movimento Armorial foi o celebrante de uma reunião de toda a arte popular regional, como o folheto de cordel, xilogravura, música, dança, teatro e escultura. E assim, carregou consigo, nesta construção, nomes como Gilvan Samico, J. Borges, Antônio Nobrega, Francisco Brennand, Antônio Madureira, Géber Accioly e Raimundo Carrero, entre muitos outros, nos mais diversos campos artísticos que já produziam a arte popular.

Sobre suas fases, sabe-se que movimento se dividiu em três, Experimental (1970 a 1980) – que se relacionava a sua fundação e formação, Romançal (1980 a 1995) – quando Ariano assume o cargo de secretário de cultura da cidade do Recife, e por fim, a fase Arraial (1995 até os dias atuais) – onde já em posse do cargo Ariano expande suas ramificações do movimento, e se conecta a novos artistas.

3.4.2 A linguagem própria do Movimento

O Movimento Armorial foi responsável por dar voz e visibilidade a diversos artistas que eram conhecidos apenas regionalmente, ou no meio acadêmico, propagando suas obras a nível nacional e até mesmo internacional. Como foi o caso dos músicos Antônio Madureira e Antonio Nóbrega, escritores como Raimundo Carrero, bailarinas como Flávia Barros (fundadora do Balé Armorial) e Maria Paula Costa Rego, além de artistas plásticos que trabalhavam com pintura, escultura e xilogravura, como é o caso de

Francisco Brennand, Géber Accioly, José Francisco Borges (J. Borges), Gilvan Samico, e José Soares da Silva (Mestre Dila).

Tendo em vista que o propósito final deste trabalho é o de propagar a linguagem visual do Movimento, este projeto dará ênfase à estética dos artistas que contribuíram com sua obra para compor o acervo da arte armorial, bem como às contribuições visuais de Ariano Suassuna para o movimento. E é, partindo deste princípio do folclore imagético, que esta pesquisa será guiada através das obras de Suassuna e Samico, tendo em vista as contribuições infindáveis de ambos para a concretização desta estética.

A relação de amizade de Samico e Suassuna que perdurou por toda vida e floresceu arraigada ao Movimento Armorial. Ariano enquanto criador do Movimento e escritor, e Samico como artista plástico, de grande renome nacional e internacional representaram em suas obras a estética desta manifestação cultural. Ariano inclusive fala, em diversos textos, sobre sua relação com Samico, atribuindo a ele o caráter de figura emblemática e fundamental do Movimento Armorial:

Mergulhando no universo do Romancero Popular Nordestino e reencontrando-se com as raízes de seu sangue, Samico regressou com seus santos, seus profetas, seus pássaros de fogo, seus dragões, suas serpentes, seus bois encantados e seus cavalos misteriosos, em suas gravuras que nos dão um aspecto de soberana simplicidade, de um virtuosismo técnico realmente impressionante. (...) Quando ainda incluo Samico nas fileiras do Movimento Armorial eu o faço com absoluta consciência de que é o Movimento que se engrandece com a sua presença e não o inverso, pois sei perfeitamente quando estou tratando de um desses casos raros de artista superior, mestre de si mesmo e discípulo de ninguém. (SUASSUNA apud MATTAR, JÚNIOR, 2020, p. 14).

A partir das considerações acima apresentada, daremos curso a uma ótica mais afunilada sobre as obras de Ariano Suassuna e Gilvan Samico.

Um dos primeiros marcos estéticos que representa o Movimento Armorial, é o Alfabeto Sertanejo (Figura 1), criado por Ariano, inspirado pelos ferros de marcar boi. A cultura de marcar o boi com ferro quente, utilizando as iniciais do dono, é transmitida por gerações, e a cada nova geração é adicionado ou subtraído um símbolo a marca, assim como o caráter hereditário dos ferros, Ariano “marca” o Movimento, com sua heráldica própria.

Figura 1- Alfabeto Sertanejo, 1974 – Ariano Suassuna.



Fonte: <https://jc.ne10.uol.com.br/cultura/2020/10/11986454-lancado-por-ariano-suassuna-ha-50-anos--movimento-armorial-continua-influente.html> Acesso: 25/07/2023.

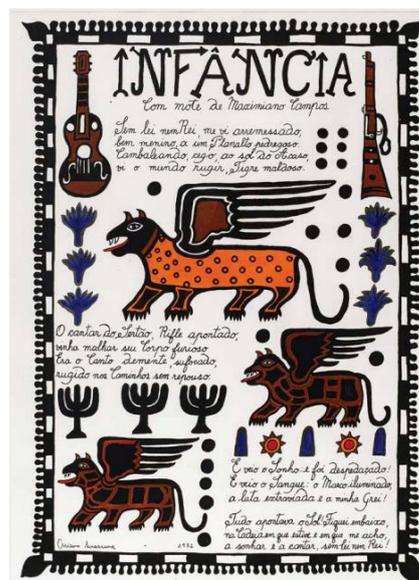
Já as suas iluminogravuras representam o folclore imagético e fantasioso que o escritor descreve em seus textos, em uma relação quase poética, a imagem pictórica produzida por Suassuna conversava com os textos, em simbiose, como que uma dependesse sumariamente da outra para existir. Segue abaixo dois exemplos da relação texto-imagem (Figura 2) e (Figura3).

Figura 2- O mundo do Sertão, 1982 - Ariano Suassuna



Fonte: <https://ccb.com.br/wp-content/uploads/2022/04/catalogo-rj.pdf>

Figura 3 - Infância, 1982- Ariano Suassuna.

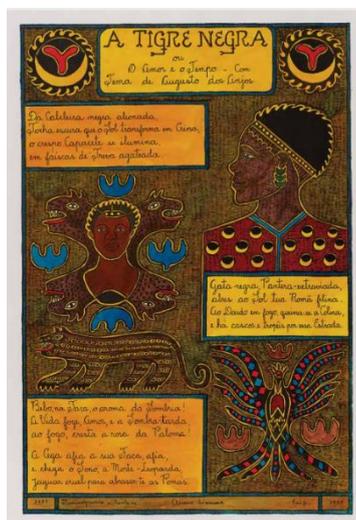


Fonte: <https://ccb.com.br/wp-content/uploads/2022/04/catalogo-rj.pdf>

Divididas em duas fases, a primeira datada dos primeiros anos de 1980 e a segunda a partir de 1985, as iluminogravuras de Suassuna embora tragam elementos em comum

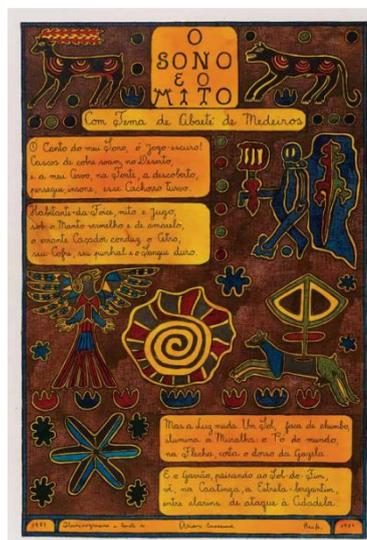
como a Onça Caetana (que representa na literatura armorial, de Suassuna, a morte), os brasões, emblemas, figuras mitológicas (Figura 5) e margens, traços e composições, apresenta em sua segunda fase cores muito mais vibrantes, e agora temas mais atuais como o empoderamento feminino (Figura 4).

Figura 4 - A tigre negra ou O amor e o tempo, 1987- Ariano Suassuna



Fonte: <https://cbb.com.br/wp-content/uploads/2022/04/catalogo-rj.pdf>

Figura 5 - O sono e o mito, 1987 - Ariano Suassuna.



Fonte: <https://cbb.com.br/wp-content/uploads/2022/04/catalogo-rj.pdf>

A iconografia de Ariano Suassuna apresenta figuras mitológicas, comum à sua escrita, e a um grande acervo de figuras que remetem a heráldica fantasiosa que o mesmo incorporou ao Movimento Armorial, assim como aos seus textos. A exemplo disso temos a Onça Caetana, já citada anteriormente, como figura mitológica que representa a morte. Entre tantos outros, a presença constante de animais alados, ferozes e geralmente encontrados nas cidades interioranas, como serpentes e onças.

Um acervo de obras não publicadas de Ariano (Figuras 6 e 7), feitas para compor o romance A Pedra do Reino foi descoberto pela família em 2015, e publicado pelo Jornal do Commercio ainda naquele ano. Nele é possível identificar os elementos acima discutidos.

Em “Bandeira do touro alado” Ariano demonstra raízes pictóricas da heráldica, com flamulas e um desenho central chapado, com traços que remetem ao ferro de marcar, em consonância com o propósito de ligação a estética Armorial. Assim como se pode

observar em “O mapa do tesouro”, com elementos fantasiosos e místicos, flamulas e brasões.

Figura 6 - Bandeira do touro alado - Ariano Suassuna



Fonte: <https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1253210644704888&type=3> Acesso em 26/07/2023

Figura 7 - O Mapa do Tesouro - Ariano Suassuna



Fonte: <https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1253210644704888&type=3> Acesso em 26/07/2023

Em diversos momentos Ariano diz que “o trabalho criador da maioria dos artistas armoriais começou muito antes do lançamento oficial do movimento”, assim, é possível que encontremos obras que antecedem o Movimento, mas carregam a estética que reconhecemos, bem como associemos ela diretamente ao Movimento Armorial, antes mesmo que ela tenha feito parte do acervo de obras como é o caso de algumas das xilogravuras de J. Borges, Mestre Dila e de Gilvan Samico.

Figura 8 - A bela e a fera, sem data (pintura) - Gilvan Samico.



Fonte: <https://cbb.com.br/wp-content/uploads/2022/04/catalogo-rj.pdf>

Figura 9 - A bela e a fera, 1996 (xilogravura) - Gilvan Samico



Fonte: <https://cbb.com.br/wp-content/uploads/2022/04/catalogo-rj.pdf>

Acima é possível identificar que mesmo com a diferença entre as obras (Figura 8 e Figura 9), é possível notar que ambas carregam a mesma estética, muito embora ao longo dos anos, Gilvan tenha refinado os traços que seriam posteriormente, reconhecidos como características das suas obras, como o grande contraste entre as poucas cores usadas, com exagero do preto, a simetria, o uso de figuras geométricas, a dualidade em seus temas, como bem e mal, céu e inferno..., e figuras serpentes, pássaros, peixes e bois.

Embora tenha ganho destaque como exímio xilogravurista, e através deste título alcançado um patamar de renome internacional, Samico também era pintor, e por meio desta habilidade, produziu também um vasto acervo que valor inestimável para a cultura.

Abaixo veremos a “mesma obra” produzida por Gilvan através da pintura (Figura 10) e da xilogravura (Figura 11), e podemos perceber a áurea mais sombria que é acrescentada a xilogravura, através das linhas, e a pouca ou quase nenhuma profusão de cores.

Figura 10 -Rumores de guerra em tempo de paz, sem data (pintura) – Gilvan Samico



Fonte: <https://cbb.com.br/wp-content/uploads/2022/04/catalogo-rj.pdf>

Figura 11- Rumores de guerra em tempo de paz, 2001 (xilogravura) - Gilvan Samico

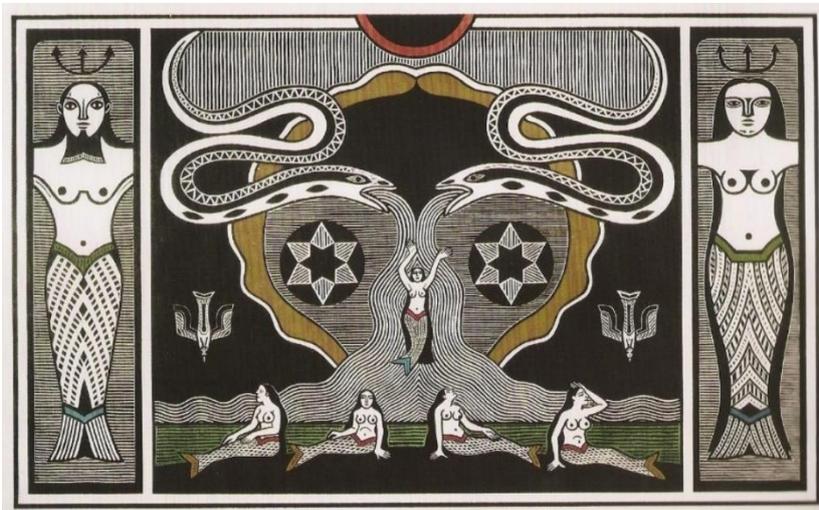


Fonte: <https://cbb.com.br/wp-content/uploads/2022/04/catalogo-rj.pdf>

É possível perceber que a partir da década de 1980 Samico se dedica inteiramente a xilogravura. Onde produz obras com rigor artístico de representação da cultura popular, sempre relacionando ao misticismo, e a crença popular, equilibrando o ibérico ao folclore imagético. Suas xilogravuras sempre contam com um título que geralmente ajuda ao

expectador compreender a obra, como que se um só fizesse sentindo com a existência do outro, abaixo, a Figura 12 é um exemplo ilustrativo desta afirmação.

Figura 12 – A criação das sereias – alegoria barroca, 2002, Gilvan Samico.



Fonte: <https://www.elisastecca.com.br/gilvan-samico>. Acesso em 26/07/2023.

Os traços característicos das suas obras permeiam principalmente sobre os temas dualísticos, a influência ibérica, o uso de poucas cores, geralmente as primárias, a simetria, a presença constante de formas geométricas e o apelo pelo uso constante de figuras como serpentes (comum as obras de Ariano), peixes, pássaros e mulheres.

3.4.3 O que é um fanzine

Com um caráter alternativo e independente, um *fanzine* trata-se de uma publicação totalmente autoral, sem fins lucrativos e geralmente informativo, político ou objeto de informação sobre arte. Um dos principais pesquisadores do gênero no Brasil, Henrique Magalhães explica que “o nome fanzine é uma junção de abreviatura das palavras “*fanatic*” (fã) e “*magazine*” (revista). É uma revista de publicação alternativa, independente, feita de fãs de um determinado assunto, objeto ou arte e voltado para fãs do mesmo conteúdo (1993).

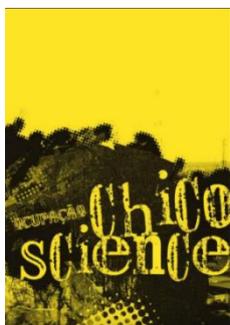
A natureza transgressora desse tipo de publicação, permite que o editor escolha como bem entender a dinâmica organizacional da editoria. Desse modo os grids não se comprometem com nenhum tipo de hierarquia, como margem, guias ou módulos, como já afirmado anteriormente.

3.4.4 Análise de Similares

A fim de exemplificar a afirmação feita no tópico anterior, foram escolhidos dois *fanzines* que possuem características distintas de organização. O primeiro *fanzine* (Figura 13) “**Ocupação Chico Science**” traz a história do cantor, abordando principalmente sua carreira, com depoimentos e dados relacionados. O editorial foi disponível digitalmente e possui 70 páginas. Tratando-se de uma iniciativa privada, a fim de divulgar vida e obra de Chico Science, o *fanzine* é todo em preto e branco, tendo somente capa e contracapa amarelos.

Ocupação Chico Science traz colagens digitais, e descomprometimento com grids convencionais, com disposições de texto em formatos variados (Figura 14), o conteúdo textual muitas vezes se mistura à margem, gerando um *layout* próprio.

Figura 13 - Fanzine Ocupação Chico Science



Fonte: https://issuu.com/itaucultural/docs/chico_issuu

Figura 14 - Fanzine Ocupação Chico Science – a música enquanto imagem. P. 52-53



Fonte: <https://cbb.com.br/wp-content/uploads/2022/04/catalogo-rj.pdf>

As páginas finais servem como aporte a uma exposição sobre o cantor realizada pela iniciativa privada que produziu o *fanzine*.

Outro *fanzine* analisado foi “**Disse me disse**” (Figura 15) de Cecília Sobral sobre a feira de Caruaru, onde a autora traz uma nova perspectiva da feira, valorizando a espontaneidade do seu movimento, bem como a regionalidade do Agreste de Pernambuco.

Cecília também traz em seu *fanzine* colagem digitais (Figura 16) mescladas a intervenções manuais, como frases escritas a próprio punho, intercaladas a uma tipografia mais informal.

Figura 15 - Fanzine “Disse me Disse”



Fonte: https://issuu.com/ceciliasobral/docs/disse_me_disse_-_issuu

Figura 16 – Detalhe do Fanzine “Disse me Disse”



Fonte: https://issuu.com/ceciliasobral/docs/disse_me_disse_-_issuu

O fanzine “**Disse me disse**” conta com 24 páginas, e faz uso predominante de imagens em preto e branco, com contrastes de vermelho e amarelo.

Ambos fanzines foram analisados em plataformas digitais, não dispondo, portanto, de dados sobre suas especificações técnicas de tamanho, ou formato.

3.5 Análise de Dados

A partir do levantamento de dados coletados na etapa anterior, pude perceber a carência de materiais que tratassem do Movimento Armorial como estética, e a encarassem como um elemento resultante deste marco histórico e não a visse apenas através de xilogravuras, pinturas ou artefatos feitos durante este período.

A organização dos materiais informativos analisados, foi útil para a percepção de como situar o leitor sobre a hierarquia de informações, como uma introdução à publicação, que pode aparecer em forma de *release* ou mesmo de um texto de apresentação.

O *layout* das páginas do “*Ocupação Chico Science*” traz uma abordagem interessante de composição de página a partir da figura-texto. Essa análise servirá de arcabouço de inspiração para a maneira de organizar o *fanzine* aqui proposto.

Outra inspiração surgiu com base no *fanzine* “*Disse me disse*” no que diz respeito as colagens digitais feitas por sobreposição de imagens e nos textos escritos a próprio punho pela autora (Figura 16).

3.6 Criatividade

A contar desse momento, iniciar-se-á o processo criativo do *fanzine* proposto neste projeto. A ideia é de que esta publicação desperte o conhecimento das características visuais deste que foi um marco tão importante da cultura brasileira. Bem como, possibilite o leitor absorver de maneira ainda não explorada neste tema, uma publicação artesanal independente. Para tanto, as etapas criativas foram divididas em quatro: a elaboração dos textos, escolha e trabalho das cores, feitura das ilustrações e rascunhos e dobras.

Durante todo o processo o material foi impresso, digitalizados e melhorado, a fim de testar sua legibilidade, e conceber um aspecto manual ao projeto. Ainda que a finalidade deste *fanzine* seja sua veiculação digital.

3.6.1 Elaboração dos textos

Como o propósito deste projeto é o de levar o leitor a conhecer e reconhecer a estética do Movimento Armorial, os textos que farão parte do corpo deste *fanzine* foram pensados para serem informativos e explicativos, a fim de explicar a temática abordada.

Portanto, a primeira folha traz uma apresentação breve sobre a proposta do *fanzine*, e os demais textos e frases, abordam diretamente ou fazem alusão ao Movimento Armorial.

Os textos trazem uma linguagem popular, com a finalidade de trazer mais proximidade do leitor para o assunto. O conteúdo foi digitado e organizado no *Adobe Photoshop 2021* em diferentes tamanhos de fontes para testar qual seria mais legível e de que maneira poderia aproveitar os espaços.

Parte dele também foi escrito manualmente e combinado com os textos impressos para poder compor visualmente o *layout* de cada página de forma artesanal.

O texto que estará disponível na primeira página trata-se de uma apresentação sucinta sobre o que foi o Movimento Armorial, com base no levantamento que aqui foi feito a respeito da sua história, e trata também da necessidade de um material que aborde as características visuais deste movimento.

Abaixo deixo na íntegra o texto que será utilizado na página de apresentação do *fanzine*:

APRESENTAÇÃO

“O que danado é Armorial?”

O intuito era que a gente não precisasse mais importar cultura sabe? Era pra valorizar o que é nosso, e sentirmos o pertencimento da arte popular. Assim ele juntou um bocado de gente, e criou o Movimento.

Teve de tudo! Xilogravura, pintura, cordel, música, escultura... Armorial se tornou uma linguagem. Uma coisa nossa!

E sendo nosso, nada mais justo que reconhecê-la, não é?”

O texto traz ainda uma frase “Mickey Mouse aqui é gabiru” que foi retirada de uma entrevista de Ariano, onde na ocasião, ele fazia críticas ácidas ao estrangeirismo de costumes e de expressões.

A partir da segunda folha, todas as demais trarão uma poesia desenvolvida por mim, abordando traços característicos da linguagem visual do Movimento Armorial. A ideia da poesia parte de inspiração da linguagem rimada dos cordéis, e o linguajar utilizados, busca remeter a uma linguagem popular, que não exija nenhum tipo de academicismo para que possa ser compreendida.

O propósito de trazer essas características da arte armorial, é que que o leitor possa identificá-la e reconhecê-la caso se depare com algum traço do Movimento.

Para esta etapa, de corpo do fanzine, utilizei os textos impressos nos diversos tamanhos combinados com a minha escrita manual.

CORPO DO FANZINE DIVIDIDO POR PÁGINAS

Página 02 *“E Armorial tem cara?”*

Página 03 *Tem cara e tem cor,*

Tem até homem rezador

Página 04 *Tem forma e um mói de muganga*

Se brincar, tem até mais bicho que escola de samba

Página 05 *Era tanto do céu e do inferno,*

Do bem e do mal,

Peixe e serpente

E tudo quanto era animal

Que tudo o que tinha brasão e armadura

Ariano chamou de Armorial.

Página 08 *Era tanta coisa
Que ninguém conseguia identificar
Que eu fiz esse fanzine
Pra melhor explicar*

Página 09 *Um universo de folclore encantado
cheio de animal alado,
de sangue e dragão
que espalhava ternura e agrado
do agreste ao sertão.*

Página 10 *Mas não pense que com o passar dos anos
O Armorial chegou ao fim*

Página 10-11 *Ele continua vivo, dentro de você e de mim*

Vou ficando por aqui

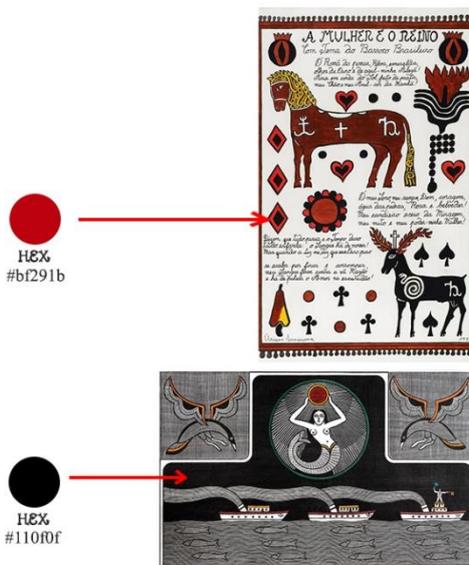
Página 14 *Pra não ficar muito alongado
Pra Ariano, Gilvan e todo mundo
Deixo o meu muito obrigado*

Página 15 *E pra você, querido leitor
Deixo esse mundo encantado.”*

3.6.2 Cores

As cores escolhidas para serem trabalhadas no *fanzine* foram resultado da observação das cores mais usadas nas obras do Movimento Armorial. Como a presença do vermelho e preto são constantes da maioria das xilogravuras, iluminuras e pinturas (Figura 17) elas foram escolhidas também, para compor este projeto. Assim como os tons terrosos que também constituíram essa estética. Abaixo segue uma amostra da coleta de cores a partir de obras armoriais.

Figura 17 - Coleta de cores



Fonte: Imagens feitas pela autora

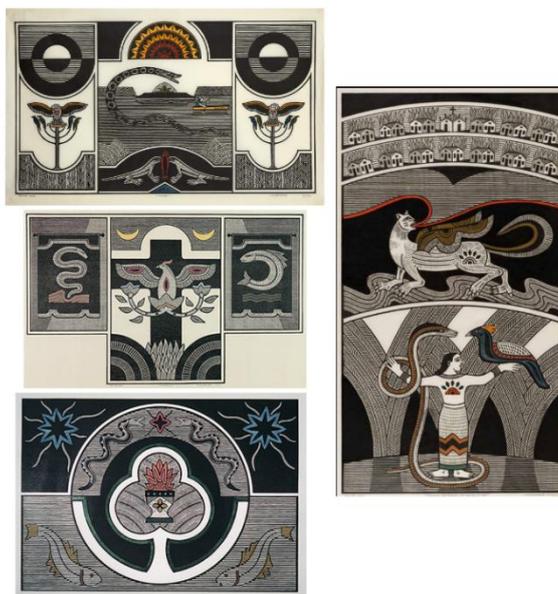
As cores aqui explanadas servirão como apoio para o layout de maneira geral, aparecendo em detalhes, ou destaque, bem como também as ilustrações desenvolvidas pela autora para o projeto.

3.6.3 Ilustrações e Layout

Procurei inspiração em elementos que vi se repetirem muito nas obras de Ariano Suassuna e de Gilvan Samico, como por exemplo, a presença constante de animais alados. Com base nessa percepção, busquei usar cores que estivessem também presentes de maneira repetida nas obras dos artistas citados.

As obras que inspiraram as ilustrações foram “O sagrado”, “A ilha”, “O retorno” e “Rumores de Guerra” de Gilvan Samico (Figura 18), com as figuras sempre presentes de peixes e serpentes, linhas repetidas, traços fortes e o uso quase predominante da cor preta. E as iluminuras “O mundo do sertão”, “O sol” e “Infância”, de Ariano Suassuna onde a última forneceu como principal referência a Onça Caetana, que na literatura de Ariano se apresentava como um presságio a morte (Figura 19), a partir dela foi feita por mim, a Onça Dragão (Figura 20). As demais iluminuras também traziam as referências de pássaros, cobras e animais alados.

Figura 18 – Paineis Semânticos de Obras de Gilvan Samico



Fonte: Imagem feita pela autora

Figura 19 – Paineis Semânticos de Obras de Ariano Suassuna



Fonte: Imagem feita pela autora

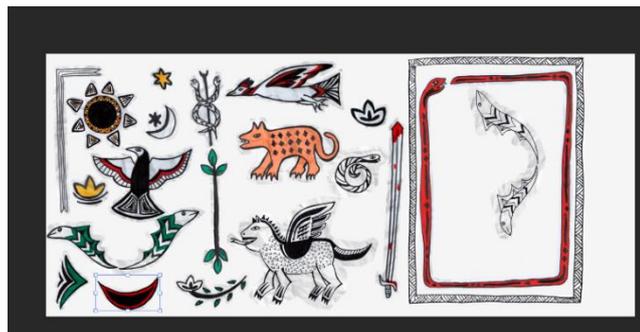
As ilustrações (Figura 21) foram feitas manualmente em papel offset, coloridas com hidrocor e depois digitalizadas e refinadas no *Adobe Photoshop 2021*, para controle e ajuste de tons e cores, com auxílio da mesa *Huion H430P*.

Figura 20 – Ilustração Onça Dragão



Fonte: Autoria própria

Figura 21 – Testes de margens e tamanhos



Fonte: Autoria própria

Através do *Adobe Photoshop 2021* criei uma página modelo (Figura 22) em tamanho A5 e então comecei o processo de recorte, colagem e composição dos *layouts*, em cima dessa página impressa.

Figura 22 – Página modelo



Fonte: Autoria própria

3.6.4 Colagens

Assim como as ilustrações manuais, as colagens do *fanzine* também seguiram o mesmo caminho. Como explicado anteriormente, para este passo, imprimi em diversos tamanhos os textos, como também aconteceu com as ilustrações. A partir deste material, a montagem de cada página, como na Figura 23, aconteceu de maneira livre, desprendida de *grids*, ou *layouts* já existentes.

Para a feitura deste material, foram usadas também colagens digitais, feitas a partir de obras de Gilvan Samico, “A pesca” (Figura 24) e iluminogravuras de Ariano Suassuna

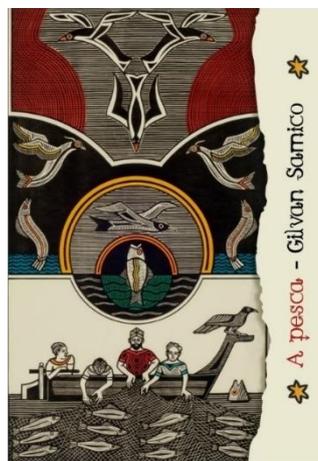
(sem nome), como homenagem aos dois, tendo em vista que foram as principais influências seguidas para este projeto.

Figura 23 – Recortes e colagens



Fonte: Autoria própria

Figura 24 – Detalhe de “a pesca” de Gilvan Samico



Fonte: Autoria própria

Alguns elementos regionais foram trazidos para a composição do *layout*, para enriquecer visualmente o projeto. Com o propósito de fazer uma convergência entre figura-texto, como na Figura 25, que faço uma colagem de um pote de barro, “cheio de coisas”, e que filtra as informações discutidas no texto.

Figura 25 – Colagem digital



Fonte: Autoria própria

Algumas das obras de iluminogravuras de Ariano Suassuna, bem como um recorte de Nossa Senhora do seu livro “*O Auto da Compadecida*” foram usadas para ilustrar o conteúdo, assim como para criar um elo de conexão com a temática abordada, é válido

lembrar que as iluminogravuras não possuem título, portanto não há uma referência exata para se fazer sobre elas. Assim como as obras “*A Pesca*”, “*A criação das Sereias*”, “*Rumores de Guerra em Tempos de Paz*” e “*O pecado*” Gilvan Samico foram usadas com o mesmo objetivo. Um adendo deve ser feito ainda, para uma releitura da obra “*Coração na mão*” de J. Borges, a obra foi escolhida, por convergir visualmente com a estética aqui proposta.

O projeto ainda conteve fotos de Ariano Suassuna por Bob Wolfenson e Gilvan Samico por Leo Caldas/Folhapress; foto da escultura “*A Onça Caetana*”, personagem de Ariano Suassuna; fotografia da estátua de Padre Cícero de autoria desconhecida; as obras “*A dama da Noite*” e “*Criação: Homem e Mulher*” de Gilvan Samico, e recortes de filtros de barro, e ratos e vitrola.

3.6.5 Rascunhos

Com o resultado das etapas anteriores, de elaboração e escrita dos textos, e feita das ilustrações, a fase de rascunho começou a ser desenvolvida (Figura 26). Primeiro, de maneira manual (Figura 27), depois, scaneada e reorganizada digitalmente, a partir do software de edição *Adobe Photoshop 2021*.

Figura 26 – Rascunhos do layout



Fonte: Autoria própria

Figura 27 – Rascunhos dos textos e seus encaixes



Fonte: Autoria própria

Durante este processo, foram feitos alguns rascunhos de como seria o resultado dos *layouts* das páginas na versão final, para tanto, foi preciso dois testes de rascunhos e experimentações diferentes, entre um *fanzine* totalmente digital (Figura 28) e outro

manual (Figura 29) com intervenções de impressão, para que se pudesse chegar ao resultado esperado.

Figura 28 – Rascunho da capa e contra capa versão 1



Fonte: Autoria própria

Figura 29 – Rascunho da capa e folha de rosto versão 2



Fonte: Autoria própria

3.6.6 Dobras e Formatos

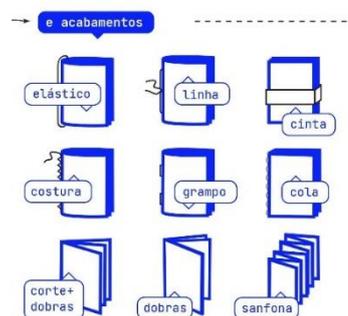
Uma das principais características de um zine é o seu descomprometimento com um formato ou tamanho padrão como é possível perceber na Figura 30, portanto o uso de dobras para sua confecção (Figura 31) é uma técnica bastante utilizada por quem se propõe a fazê-lo.

Figura 30 – Zine Printa feira - Formatos



Fonte: <https://www.facebook.com/photo?fbid=783360632386948&set=pcb.783360722386939>
&locale=hi_IN Acesso em 13/08/2023

Figura 31 – Zine Printa feira - Acabamentos

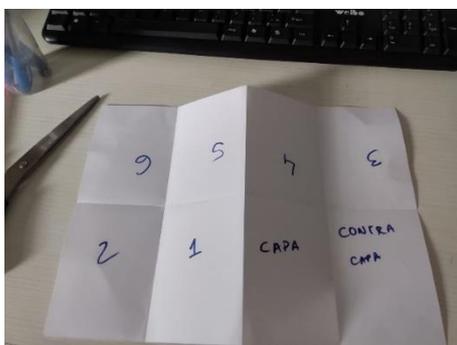


Fonte: <https://www.facebook.com/photo?fbid=783360632386948&set=pcb.783360722386939>
&locale=hi_IN Acesso em 13/08/2023

Partindo deste princípio, inicialmente foram feitos alguns testes de dobras (Figura 32 e 33), no entanto os testes se mostraram pequenos demais para a proposta, assim, pensando na legibilidade do conteúdo e seu manuseio, este projeto será feito em tamanho A5, com cada folha A4 dobrada ao meio e unida por grampos em sua lombada.

Neste aspecto, percebeu-se que papéis com grandes espessuras seriam de difícil manuseio, tendo em vista a dobra horizontal utilizada no zine. Assim, o papel escolhido, foi o *offset sulfite* com gramatura 75.

Figura 32 – Teste de dobra 1



Fonte: Autoria própria

Figura 33 – Teste de dobra 2



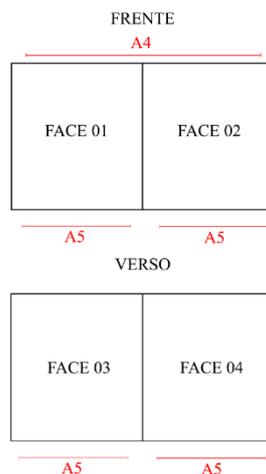
Fonte: Autoria própria

É importante esclarecer, no entanto, que estas especificações são válidas apenas quando pensadas no projeto fisicamente, porém, este aqui proposto terá sua veiculação de maneira digital.

3.7 Experimentação

Testados através dos rascunhos os tamanhos de fonte, imagens e dobras, foi percebido que a maneira que melhor oferecia a legibilidade ao leitor, bem como oferecia os detalhes das imagens era o tamanho A5, obtido através da dobra de uma folha A4 ao meio. Os papéis foram *offset*, fosco com impressões simples, frente e verso, com cada face da folha dividida em duas folhas do *fanzine*. Segue abaixo, a Figura 34, que ilustra a forma de como a impressão e dobra aconteceram.

Figura 34 – Desenho de construção do fanzine



Fonte: Autoria própria

As tipografias usadas foram Montserrat Alternates (*release*) no tamanho 9, por ser uma fonte sem serifa, o que permite que o leitor leia uma maior quantidade de textos, sem que sinta cansaço visual, e para o texto do corpo do *fanzine*, a tipografia foi a Armorial. Além, é claro, da intervenção da letra cursiva mesclada as tipografias escolhidas.

3.8 Modelo

Baseada no compilado das etapas anteriores descritas, construí um protótipo de baixa complexidade (Figura 35) a fim de testar a legibilidade e manuseio do editorial. A proposta consistiu em uma dobra simples das folhas (Figura 36), inspirada pelas dobras de cordéis.

Figura 35 – Protótipo de baixa fidelidade



Fonte: Autoria própria

Figura 36 – Páginas do protótipo



Fonte: Autoria própria

3.9 Verificação

Foi percebido durante a análise da prototipagem que era preciso fazer ajustes no tamanho da tipografia do release, tendo em vista que inicialmente, o tamanho da fonte era 9, o que dificultava a leitura. Assim, com o teste na fonte 12 percebeu-se uma melhora significativa na leitura e compreensão do texto.

Figura 37 – Verificação das folhas



Fonte: Autoria própria

Como o arquivo original já foi criado em tamanho A5, a impressão das páginas (Figura 37) ocorreu sem eventuais erros, já que a principal preocupação era somente quais páginas iriam combinar durante a dobra da folha, considerando que cada face da folha apresenta duas páginas do *fanzine*, ou seja, uma folha com impressão frente e verso, possuirá quatro páginas.

Durante este processo, percebeu-se também que como as folhas comportavam números pares de folhas, para a dobra ocorrer perfeitamente, a quantidade de páginas feitas até então não eram suficientes, pois terminavam em número ímpar, assim, foi necessário acrescentar mais páginas de conteúdo no *fanzine*.

A organização das páginas foi importante para que pudesse guiar o gabarito de impressão para que todas as folhas batessem de acordo, com a proposta do conteúdo do *fanzine*, assim, foi percebido que a boneca usada para a prototipagem (Figura 38) também carecia de alteração, tendo em vista a inserção de duas novas folhas de rosto. Desse modo,

a montagem da terceira e última versão do zine aconteceu na própria plataforma do Issuu, depois de convertidas as imagens em PDF.

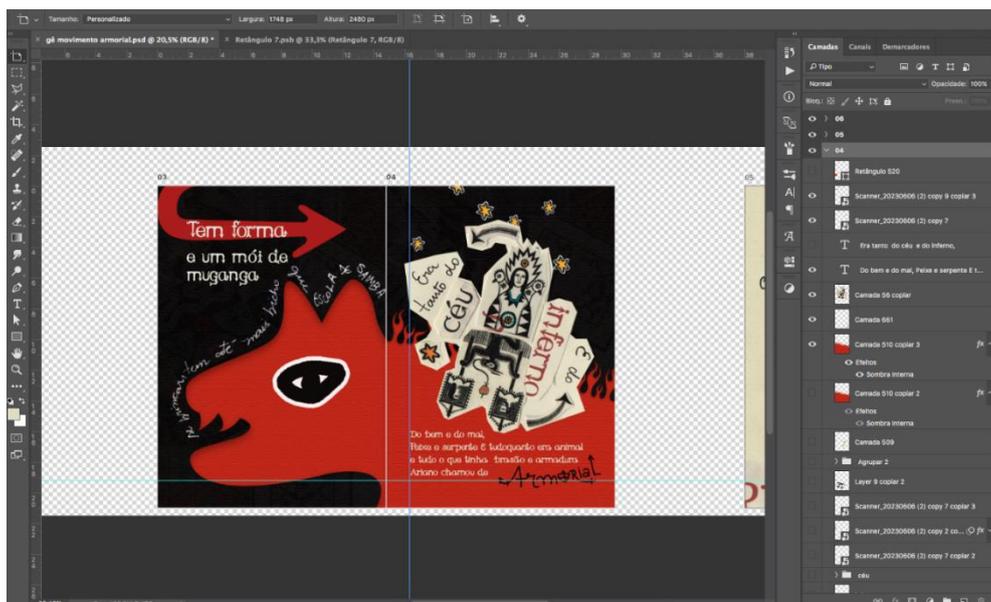
Figura 38 – Gabarito da boneca da segunda versão

FRENTE - FOLHA 01		VERSO - FOLHA 01	
FOLHA 01	AGRADE- CIMENTO	FOLHA 05	FOLHA 10
FOLHA 03	FOLHA 12	FOLHA 07	FOLHA 08
FRENTE - FOLHA 02		VERSO - FOLHA 02	
CONTRA CAPA	CAPA	FOLHA 11	FOLHA 04
FOLHA 13	FOLHA 02	FOLHA 09	FOLHA 06

Fonte: Autoria própria

Foi notável que a organização do *layout* ainda trazia algum tipo de grid, margens e blocos de imagem e texto. Assim, iniciei a terceira e última versão do projeto, onde além do desprendimento de modelos mais bloqueados para o editorial, também optei por enfatizar mais o contraste das cores, com um peso maior para os tons de vermelho e preto, como demonstrado na Figura 39.

Figura 39 – Print da última versão do fanzine



Fonte: Autoria própria

3.10 Solução

Como descrito anteriormente, e aprimorado ao longo da etapa de verificação, o resultado do *fanzine* se deu de acordo com as seguintes especificações técnicas:

CORES – As cores usadas para feitura do projeto correspondem aos códigos hexadecimais #E0DDCA como *background*, #BF291B como tipografia de apoio, para texturas e *shapes*, #110F0F como fundo, textura e elementos de contraste (Figura 40).

Figura 40 – Códigos Hexadecimais



Fonte: Autoria própria

TIPOGRAFIA – As tipografias usadas foram:

Título – Book Antiqua em bold italic, tamanho 34.

Release – Montserrat Alternates em regular, tamanho 12.

Título, corpo do texto e texturas – Armorial, tamanhos diversos.

Mão livre.

TAMANHO – O tamanho final do *fanzine* foi 148 x 210 mm, que correspondem a uma folha A5.

3.11 Projeto Final

A conclusão deste projeto resultou na apresentação digital do *fanzine* “**Que cara tem o Movimento Armorial?**”, disponível para consulta gratuitamente na plataforma Issuu através do link https://issuu.com/fariasgenyff/docs/final_compressed. Seguindo a metodologia de Munari, as imagens a seguir demonstram o desfecho deste trabalho.

A Figura 41 traz a capa e contracapa do projeto; a figura 42 traz a página 2, onde está a apresentação e a página 3; a Figura 43 corresponde as páginas 4 e 5; a Figura 44 as páginas 6 e 7 com uma ilustração de Gilvan Samico em folha dupla; a Figura 45 carrega as páginas 8 e 9; a Figura 46 comporta as páginas 10 e 11; as iluminogravuras de Ariano Suassuna estão nas páginas 13 e 14 presentes na Figura 47; na Figura 48 estão as páginas 14 e 15 e por fim, na Figura 49 estão as páginas 16 e 17 que são as folhas de rosto.

Figura 41 – Capa e contracapa



Fonte: Autoria própria

Figura 42 – Páginas 2 e 3



Fonte: Autoria própria

Figura 43 – Páginas 4 e 5



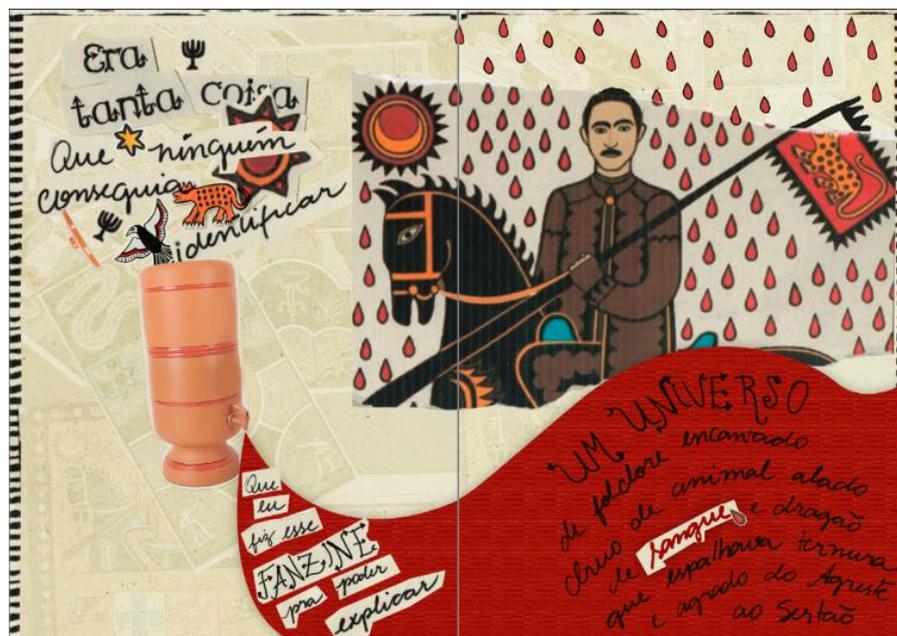
Fonte: Autoria própria

Figura 44 – Páginas 6 e 7



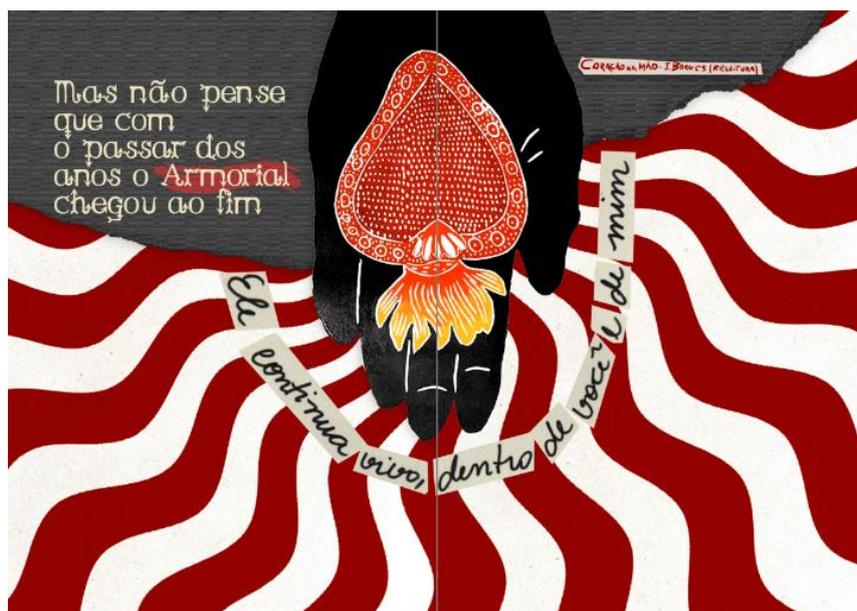
Fonte: A autoria própria

Figura 45 – Páginas 8 e 9



Fonte: A autoria própria

Figura 46 – Páginas 10 e 11



Fonte: Autoria própria

Figura 47 – Páginas 12 e 13



Fonte: Autoria própria

Figura 48 – Páginas 14 e 15



Fonte: Autorial própria

Figura 49 – Páginas 16 e 17



Fonte: Autorial própria

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Como resposta da metodologia proposta inicialmente neste projeto, o *fanzine* “*Que cara tem o Movimento Armorial?*” pode ser concretizado de maneira consonante com os fundamentos do design. Demonstrando a importância do design para a construção de uma sociedade mais orientada e consciente da sua cultura e arte.

Esta conclusão leva a reflexão de que os fundamentos do design aplicados de maneira correta, ainda que perpassem por diferentes caminhos, são capazes de se tornar uma ferramenta de extrema eficácia para o esclarecimento e conhecimento de diversos assuntos.

A necessidade deste projeto se provou ainda no momento da pesquisa de seus similares, tendo em vista a carência de materiais que tratassem deste tópico, que foi a estética deste movimento, assim, ainda que tenha havido percalços na prototipagem, todos os objetivos propostos neste trabalho foram alcançados.

A ideia é que este projeto sirva de arcabouço para futuras pesquisas e estudos relacionados ao tema, e que possa servir de inspiração para a produção de materiais que propaguem a cultura e a regionalidade de cada parte do Brasil.

REFERÊNCIAS

ACADEMIA BRASILEIRA DE LETRAS (ABL). **Ariano Suassuna**. Disponível em: <<https://www.academia.org.br/academicos/ariano-suassuna/biografia>>. Acesso em 18 de julho de 2020.

ALI, Fátima. **A Arte de editar Revistas**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2009.

CONESSA, Gabriel da Silva. **Poéticas teatrais em confronto: uma análise da poética armorial suassuniana à luz do debate sobre o teatro nacional-popular** / Gabriel da Silva Conessa. Assis, 2021.

COSTA, LAM. Antonio Carlos Nóbrega em acordes e textos armoriais [online]. Campina Grande: EDUEPB, 2011. **Os caminhos que se encontram em torno do armorial**. pp. 65-104. ISBN 978-85- 7879-186-5.

DIDIER, Maria Thereza. **Emblemas da sacração armorial: Ariano Suassuna e o Movimento Armorial**. Recife: Ed. Universitária da UFPE, 2000

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Dicionário Eletrônico Aurélio Século XXI**. Versão 3.0. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira e Lexikon Informática, 1999.

FERREIRA, Jeanne Gomes. **A Utilização do Fanzine no Processo de Comunicação Participativa**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste – Recife, 2012.

GILVAN Samico. In: **ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira**. São Paulo: Itaú Cultural, 2021. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa10514/gilvan-samico>>. Acesso em: 26 de julho de 2023.

MAGALHÃES, Henrique. **O que é fanzine**. São Paulo, Brasiliense, 1993.

MATTAR, Denise; JÚNIOR, Carlos Newton. **Armorial: Movimento Armorial 50 anos**. Catálogo. Museu de Arte Popular da Paraíba (MAPP) - Campina Grande, 2023.

MAZETTI, H. M. **Mídia alternativa para além da contra-informação**. In: WOITOWICZ, K. J. (Org.). Recortes da mídia alternativa: histórias e memórias da comunicação no Brasil. Ponta Grossa: Ed. UEPG, 2009,

MORAIS, Frederico. **Encantamento. Samico: 40 anos de gravura**. Rio de Janeiro: centro cultural banco do Brasil; Recife: museu de arte moderna Aloísio Magalhães, 1998. Catálogo.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

PESSOA, Fernando. **Livro do desassossego**. 2. Ed. – Jandira, SP: Principis, 2019.

SUASSUNA, Ariano. **"O Movimento Armorial"**. Recife, Universidade Federal de Pernambuco, Ed. Universitária, 1974.

VILAÇA, Marcos Vinicius Rodrigues. **Caderno de Literatura Brasileira**. São Paulo: Instituto Moreira Salles, novembro/2000.