



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

VISUALIDADES RIZOMÁTICAS: Proposição de um Modelo de Análise Rizomática das
Visualidades do Movimento Literário Sertãoopunk

VICENT BERNARDO ALVES SANTOS

Recife | 2025

Vicent Bernardo Alves Santos

VISUALIDADES RIZOMÁTICAS: Proposição de um Modelo de Análise Rizomática das
Visualidades do Movimento Literário Sertãopunk

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação
em Design da Universidade Federal de Pernambuco,
como requisito parcial para a obtenção do título de
Mestre em Design.

Área de concentração: Planejamento e
Contextualização de artefatos.

Orientador: ADAILTON LAPORTE DE ALENCAR

RECIFE

2025

VICENT BERNARDO ALVES SANTOS

**“VISUALIDADES RIZOMÁTICAS: PROPOSIÇÃO DE UM MODELO DE ANÁLISE
RIZOMÁTICA DAS VISUALIDADES DO MOVIMENTO LITERÁRIO SERTÃO PUNK.”**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco, na área de concentração Planejamento e Contextualização de Artefatos, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Design.

Aprovada em: 24/07/2025.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Hans da Nóbrega Waechter (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^a. Dr^a. Oriana Maria Duarte de Araújo (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^a. Dr^a. Germana Gonçalves de Araújo (Examinadora Externa)
Universidade Federal de Sergipe

.Catalogação de Publicação na Fonte. UFPE - Biblioteca Central

Santos, Vicent Bernardo Alves.

Visualidades rizomáticas: proposição de um modelo de análise rizomática das visualidades do Movimento literário Sertãopunk / Vicent Bernardo Alves Santos. - Recife, 2025.

232f.: il.

Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Design, 2025.

Orientação: Adailton Laporte de Alencar.

Inclui referências e apêndices.

1. Design e Cultura; 2. Rizoma; 3. Identidade do Nordeste. I. Alencar, Adailton Laporte de. II. Título.

UFPE-Biblioteca Central

AGRADECIMENTOS

Nos últimos anos, tive a oportunidade de aprender, me desenvolver e alcançar novas etapas da minha vida, graças a pessoas incríveis que me apoiaram em todos esses processos. Gostaria de agradecer inicialmente a minha família incrível que me deu todo suporte necessário para chegar até aqui. Rodrigo, o meu marido, que nos momentos mais difíceis segurou a minha mão e me disse que eu seria capaz, sim. Minha mãe, que sempre me incentivou a lutar pelo que acredito e pelos meus sonhos, e a nunca abaixar a cabeça quando o peso do mundo parecer estar sobre mim. Aos meus irmãos, Duda e Bryan, por me alegrarem mesmo quando eu só pensava em desistir. A academia é um lugar difícil, e sem essas pessoas eu não seria capaz de seguir nesse caminho que eu sempre quis trilhar. Agradeço também aos meus professores da graduação, à Germana Gonçalves, minha orientadora da graduação e mentora que me apresentou a teoria dos Rizomas e mudou a minha percepção sobre o Design para sempre, sou imensamente grato! À Isadora e Haro, que me deram um empurrão e me incentivaram a tentar a vida em Recife. A Luis Américo, por sempre instigar nos alunos um olhar sensível à prática do Design. E à Fabrícia Soares, por ter me acolhido em seus projetos de pesquisa e desenvolvimento, me ajudando a me desenvolver também enquanto docente. Agradeço principalmente a Adailton Laporte, meu orientador do mestrado, que aceitou o desafio da minha dissertação e me acompanhou de perto, me incentivando e me auxiliando em todos os processos, em uma relação de amizade que me deu forças para seguir.

Agradeço ao professor Hans, por todas as aulas incríveis que ministrou, por me dar luz e tranquilidade quando mais precisei. Agradeço à professora Oriana, por seus apontamentos e por sua pesquisa que também me ajudou no processo de descoberta e desenvolvimento desta pesquisa. Agradeço a todos os professores com quem tive contato e me auxiliaram nesse processo de construção da dissertação, Eva Rolim, Guilherme Ranoya, Solange Coutinho, Edna Cunha Lima. Vocês são os responsáveis por instigar também o meu amor e interesse pela docência, e espero um dia me tornar um bom professor como vocês.

Aos meus amigos da [AGITTE.SE](https://agitte.se), que também torceram por mim. Maria, Juliana, Professor Martins, Letícia, Camila, Luan, Danilo, Marina, João Carlos, Matheus A. e todos os outros que acompanharam meus surtos diários com a dissertação. Aos meus amigos e colegas da pós que também passaram pelo mesmo que eu, Vinicius, Misa, Maria Eduarda, Rodrigo e Matheus. Agradeço a mim, por não ter desistido. E a todas as pessoas que estavam comigo, e por algum motivo não consegui colocar aqui, saibam que sou grato por toda e qualquer ajuda.

*Because writing invokes images from my
unconscious, and because some of the images are
residues of trauma which I then have to reconstruct,
I sometimes get sick when I do write.*

- Glória Anzaldúa, 1987.

Resumo

Esta pesquisa propõe a definição de um modelo de análise fundamentado na filosofia Rizomática de Gilles Deleuze e Félix Guattari, conforme apresentada em “Mil Platôs 1: Capitalismo e Esquizofrenia” (1985), com aplicação direta no mapeamento das conexões e multiplicidades semânticas e simbólicas das visualidades do movimento literário Sertãoopunk. No Capítulo 1, delimita-se o problema de pesquisa, a justificativa e os objetivos da investigação. No Capítulo 2, são explorados os conceitos de Identidade, Diferença, Generalidade, Estereótipo e Rizoma, com foco na aplicação do Pensamento Rizomático ao campo do Design, investigando sua epistemologia, possibilidades discursivas e contribuições para um Design decolonial. A partir disso, estrutura-se um Método Rizomático em Design.

No Capítulo 3, delineiam-se os procedimentos metodológicos adotados, desde a revisão bibliográfica até a seleção das amostras e a condução das etapas da pesquisa. O Capítulo 4 trata dos aspectos históricos, culturais e políticos da invenção imagética-discursiva do Nordeste e da heterogeneidade da Literatura nordestina, discutindo como o Sertãoopunk emerge em oposição à noção homogênea de identidade, em diálogo com movimentos como Solarpunk, Afrofuturismo e Realismo Mágico. Nesse contexto, desenvolve-se o mapeamento rizomático das referências do Sertãoopunk, incluindo sua conexão com o Cyberagreste e outras rupturas a-significantes.

O Capítulo 5 apresenta a análise das visualidades do Sertãoopunk, por meio de projetos como a Coleção Carcarás, e obras visuais de autores como Alan de Sá, G.G. Diniz, Ian Fraser e iniciativas independentes. Por fim, o Capítulo 6 sintetiza os resultados da análise rizomática, identificando nas visualidades do movimento as noções de oposição à Identidade e os traços de multiplicidade que caracterizam sua proposta estética e política.

Palavras-chave: Modelo de Análise; Rizoma; Literatura; Identidade e Diferença; Nordeste.

Abstract

This research proposes the definition of an analytical model grounded in the Rhizomatic philosophy of Gilles Deleuze and Félix Guattari, as presented in “A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia” (1985), and applies this model to map the semantic and symbolic connections and multiplicities of the visualities of the Sertãoopunk literary movement. Chapter 1 outlines the research problem, justification, and objectives. Chapter 2 explores the concepts of Identity, Difference, Generality, Stereotype, and Rhizome, focusing on the application of Rhizomatic Thought to the field of Design, investigating its epistemology, discursive possibilities, and contributions to a decolonial approach in Design. From this foundation, a Rhizomatic Method in Design is structured.

Chapter 3 presents the methodological procedures, from the literature review to the selection of samples and the implementation of research stages. Chapter 4 addresses the historical, cultural, and political aspects of the imagetic-discursive invention of the Brazilian Northeast and the heterogeneity of Northeastern Literature, discussing how Sertãoopunk emerges in opposition to homogeneous notions of identity, engaging with movements such as Solarpunk, Afrofuturism, and Magical Realism. In this context, a rhizomatic mapping of Sertãoopunk references is developed, including its connection to the Cyberagreste and other a-signifying ruptures.

Chapter 5 presents the analysis of Sertãoopunk visualities, through projects such as the Carcarás Collection and visual works by artists like Alan de Sá, G.G. Diniz, Ian Fraser, and various independent initiatives. Finally, Chapter 6 synthesizes the results of the rhizomatic analysis, identifying notions of opposition to Identity within Sertãoopunk visualities and the traits of multiplicity that characterize its aesthetic and political proposal.

Keywords: *Analytical Model; Rhizome; Literature; Identity and Difference; Northeast.*

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Capas de livros e contos do Sertãopunk. | 59

Tabela 2: Ilustrações do Sertãopunk. | 65

Tabela 3: Etapas metodológicas. | 67

Tabela 4 - Mapeamento das características rizomáticas do Sertãopunk. | 117

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Capa do livro “Os Sertões: Campanha de Canudos” de Euclides da Cunha. Por Yurgel Caldas. | 11

Figura 2 – Ilustrações | Design de Personagem do Cyberagreste. | 13

Figura 3 – Capa do livro “Sertãopunk: Histórias de um Nordeste do Amanhã” (2020), de GG Diniz, Alec Silva e Alan de Sá. | 14

Figura 4 – O circuito da cultura, segundo Paul du Gay et. al in: WOODWARD, 2000. | 21

Figura 5 – Mapa de relação da Análise Rizomática e Abordagem Discursiva. | 42

Figura 6 – Ficha de Análise Rizomática. | 45

Figura 7 – Primeiro protótipo do Mapa Rizomático. | 48

Figura 8 – Segundo protótipo do Mapa Rizomático. | 49

Figura 9 – Terceiro Protótipo do Mapa Rizomático. | 50

Figura 10 – Representação Atual do Mapa Rizomático. | 51

Figura 11 – Capa da edição de 27 de janeiro de 2021 da revista Veja São Paulo. | 72

Figura 12 – Capas de edições do livro “Os Sertões” de Euclides da Cunha. | 75

Figura 13 – Capas de edições do livro “Os Sertões” de Euclides da Cunha. | 75

Figura 14 – Capas de edições do livro “Os Sertões” de Euclides da Cunha. | 75

Figura 15 – Capas de edições do livro “Vidas Secas” de Graciliano Ramos. | 76

Figura 16 – Capas de edições do livro “Vidas Secas” de Graciliano Ramos. | 76

Figura 17 – Capa do livro “Capitães de Areia” de Jorge Amado. | 77

Figura 18 – Capa do livro “Gabriela, cravo e canela” de Jorge Amado. | 79

Figura 19 – Capa de “Frankenstein” de Mary Shelley, ilustrada por Vicente Pessôa. | 81

Figura 20 – Capa de “O tempo e o vento: O retrato” de Erico Verissimo. | 83

Figura 21 – Capa de “Viagem à Aurora do Mundo”, de Erico Verissimo, ilustrada por Ernst Zeuner. | 84

Figura 22 – Capa de A Rainha do Ignoto, de Emília Freitas. | 86

Figura 23 – Capa do livro Farras Fantásticas. | 87

Figura 24 – Capa do livro “As bruxas do meu quintal”, de Pablo Praxedes. | 88

Figura 25 – Capa do livro “O Sussurro do Árdego”, de Vicent Bernardo. | 88

Figura 26 – Capa do livro “A trama da morte”, de Lucas Santana. | 88

Figura 27 – Ilustrações do movimento Cyberagreste. | 91

Figura 28 – Imagem do filme Blade Runner 2049 de Ridley Scott. | 92

Figura 29 – Capa do Livro Blade Runner de Philip K. Dick (1968). | 92

Figura 30 – Ilustração do Cyberagreste de Vitor Wiedergrün. | 93

Figura 31 – Ilustração do Cyberagreste de Vitor Wiedergrün. | 93

Figura 32 – Capa do livro “Sertãoopunk: Histórias de um Nordeste do Amanhã”. | 94

Figura 33 – Capa do livro “Solarpunk: Histórias ecológicas e fantásticas...”, org. Gerson Lodi-Ribeiro. | 97

Figura 34 – Capa do livro “Como aprendi a amar o futuro”, org. Francesco Verso e Fabio Fernandes. | 98

Figura 35 – Capa do livro “Solarpunk Creatures”, de Christoph Rupprecht et al. | 99

Figura 36 – Capa do livro “Fighting for the Future”, de Phoebe Wagner et al. | 99

Figura 37 – Capa do livro “Wings of Renewal”, de Claudie Arseneault et al. | 99

Figura 38 – Capa do livro “Raízes do Amanhã”, org. Waldson Souza. | 104

Figura 39 – Capa do livro “O Último Ancestral”, de Ale Santos. | 104

Figura 40 – Capa de “O pirotécnico Zacarias e outros contos”, de Murilo Rubião. | 108

Figura 41 – Capa de “A cabeça do santo”, de Socorro Acioli. | 110

- Figura 42 – Capa de “Neuromancer”, de William Gibson. | 112
- Figura 43 – Capa de “Steampunk Ladies: Choque do Futuro”. | 113
- Figura 44 – Ilustração do Cyberagreste de Vitor Wiedergrün. | 115
- Figura 45 – Representação Atual do Mapa Rizomático. |118
- Figura 46 – Capa de “Morte Matada”, de G. G. Diniz. | 122
- Figura 47 – Capa de “O Sertão Não Virou Mar”, de G. G. Diniz. | 123
- Figura 48 – GRID dos layouts dos contos de G. G. Diniz. | 124
- Figura 49 – Capa de “A noite tem mil olhos”, de Alec Silva. | 126
- Figura 50 – Capa de “Nós somos os santos de sangue...”, de Alec Silva. | 127
- Figura 51 – GRID dos layouts dos contos de Alec Silva. | 128
- Figura 52 – Capa do livro “1984”, de George Orwell. | 129
- Figura 53 – Capa de “Abrakadabra”, de Alan de Sá. | 131
- Figura 54 – Capa de “La Mazka”, de Alan de Sá. | 131
- Figura 55 – GRID dos layouts dos contos de Alan de Sá. | 131
- Figura 56 – Capa de “Kindred: Laços de Sangue”, de Octavia E. Butler. | 133
- Figura 57 – Expansão do Mapa Rizomático pós-análise da Coleção Carcarás. | 134
- Figura 58 – Capa de “Xuxa Preta”, de Alan de Sá. | 137
- Figura 59 – Expansão do Mapa Rizomático com obra de Alan de Sá. | 138
- Figura 60 – Capa de “O ovo”, de G. G. Diniz. | 139
- Figura 61 – Capa de “Morte matada e outras histórias”, de G. G. Diniz. | 139
- Figura 62 – Capa de “Planeta Quilombo”, de G. G. Diniz. | 143
- Figura 63 – Capa de “A diplomata”, de G. G. Diniz. | 145
- Figura 64 – Expansão do Mapa Rizomático com obras de G. G. Diniz. | 148

- Figura 65 – Iluminogravura “A Acauhan – A Malhada da Onça”, de 1982. | 150
- Figura 66 – Capa de “A vida e as mortes de Severino Olho de Dendê”, de Ian Fraser. | 151
- Figura 67 – Iluminogravura armorial “O Mundo Sertão”, 1980. | 152
- Figura 68 – Alfabeto Sertanejo, padrão de títulos das iluminogravuras. | 153
- Figura 69 – Separatrizes do projeto gráfico do livro de Ian Fraser. | 155
- Figura 70 – Header do site da Editora Intrínseca sobre o livro de Ian Fraser. | 156
- Figura 71 – Seção “Conheça os personagens” do site da Intrínseca. | 157
- Figura 72 – Ilustrações dos personagens por Vitor Wiedergrun. | 158
- Figura 73 – Emblemas de grupos espaciais do site da Intrínseca. | 158
- Figura 74 – Referências da obra de Ian Fraser no site da Intrínseca. | 159
- Figura 75 – Ilustração de Vitor Wiedergrun referenciando Star Wars. | 160
- Figura 76 – Ilustração de Luciano Felix referenciando Bacurau. | 161
- Figura 77 – Ilustração de Luciano Felix referenciando Bacurau. | 162
- Figura 78 – Ilustração de Johnatan Marques referenciando “Deus e o diabo na terra do sol”. | 163
- Figura 79 – Ilustração de Jefferson Costa referenciando o álbum AmarElo de Emicida. | 164
- Figura 80 – Capa do álbum “The Dark side of the moon” do Pink Floyd. | 165
- Figura 81 – Arte de “AmarElo Prisma”, de Emicida. | 165
- Figura 82 – Ilustração de Vitor Wiedergrun sobre a Tropicália. | 166
- Figura 83 – Fotografia da capa “Tropicália ou Panis et Circencis”, 1968. | 167
- Figura 84 – Expansão do Mapa Rizomático com a obra de Ian Fraser. | 169
- Figura 85 – Capa de “Cangaço Overdrive”, de Zé Wellington e Walter Geovani. | 171
- Figura 86 – Páginas do quadrinho “Cangaço Overdrive”. | 172

Figura 87 – Mapa Rizomático Expandido com Obra de Zé Wellington. | 174

Figura 88 – Capa de “Mar dos Afogados”, de Vicent Bernardo. | 176

Figura 89 – Capa de “Um filme para seus olhos”, de Franklin Delano. | 178

Figura 90 – Capa de “O Último Ancestral”, de Ale Santos. | 179

Figura 91 – Capa de “Pingos de Chuva”, de Chris Noguelcant. | 180

Figura 92 – Capa de “Snow Crash”, de Neal Stephenson. | 181

Figura 93 – Capa de “Ânima: Ameaça Virtual”, de Mariana Madelinn et al. | 183

Figura 94 – Mapa Rizomático Expandido com obras independentes. | 184

Figura 95 – Ilustração digital por Tiago Sousa Pinheiro, 2022. | 187

Figura 96 – Ilustração digital por Tiago Sousa Pinheiro, 2023. | 189

Figura 97 – Ilustração digital por Tiago Sousa Pinheiro, 2023. | 190

Figura 98 – Ilustração digital por Tiago Sousa Pinheiro, 2023. | 191

Figura 99 – Ilustração digital por Júlio Azevedo, 2025. | 192

Figura 100 – Ilustração digital por Júlio Azevedo, 2025. | 193

Figura 101 – Ilustração digital por Júlio Azevedo, 2025. | 194

Figura 102 – Ilustração digital por Júlio Azevedo, 2024. | 195

Figura 103 – Ilustração Sertãopunk no Elevador Lacerda, Salvador. | 197

Figura 104 – Ilustração de cidade fictícia inspirada em Cachoeira (BA). | 198

Figura 105 – Ilustrações de Vitor Wiedergrun para o Cyberagreste. | 199

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO | 09

1.1 Problema de pesquisa

1.2 Justificativa

1.3 Objetivos

2 IDENTIDADE, DIFERENÇA E RIZOMA | 19

2.1 Conceitualização do Rizoma

2.1.1 Princípio da Conexão e Heterogenia

2.1.2 Princípio da Multiplicidade

2.1.3 Princípio da Ruptura A-Significante

2.1.4 Princípio da Cartografia e de Decalcomania

2.2 O Pensamento Rizomático aplicado ao Design

2.2.1 Rizoma e a Epistemologia do Design

2.2.2 Caminhos rizomáticos para um Design Decolonial

2.2.3 Rizoma e Abordagem Discursiva

2.3 O Método Rizomático em Design

3 PROCESSOS METODOLÓGICOS | 53

3.1 Revisão Bibliográfica

3.2 Definição das Amostras

3.3 Etapas Metodológicas

4 CARACTERÍSTICAS RIZOMÁTICAS DA LITERATURA NORDESTINA | 68

4.1 A Identidade do Nordeste Inventado

4.2 Literatura nordestina em contradição à Identidade

4.2.1 Ficção Especulativa nordestina

4.3 Mapeamento Rizomático do Sertãopunk

4.3.1 O Solarpunk

4.3.2 O Afrofuturismo

4.3.3 O Realismo Mágico

4.3.4 Cyberagreste e Rupturas A-Significantes

4.3.5 Resultados do Mapeamento Rizomático do Sertãopunk

5 ANÁLISE DAS VISUALIDADES DO SERTÃO PUNK | 120

5.1 Coleção Carcarás

5.2 Alan de Sá

5.3 G.G. Diniz

5.4 Ian Fraser

5.5 Projetos Independentes

6 RESULTADOS DA ANÁLISE RIZOMÁTICA DAS VISUALIDADES DO SERTÃO PUNK | 186

7 CONCLUSÃO | 201

8 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 203

9 APÊNDICES | 207

9.1 Fichas de Análise

9.2 Mapas Rizomáticos

1 INTRODUÇÃO

Os processos da invenção imagética-discursiva do Nordeste são aspectos históricos das demarcações territoriais e socioculturais que datam do início do século XX. Albuquerque Jr. (1999) discorre em seu livro “A Invenção do Nordeste e Outras Artes”, sobre os acontecimentos históricos que tornaram necessária a criação dessa imagem do Nordeste, que sofria com as secas devastadoras e com o banditismo do Cangaço, com o objetivo de chamar a atenção do Governo, para o país ver a região Nordeste como carente de políticas públicas.

Além das necessidades climáticas e de segurança pública, havia uma vontade de se reconhecer o país enquanto uma potência cultural, as pessoas aspiravam por um Brasil com heróis e que fosse único por suas características sociais, culturais e religiosas. Enquanto o Sul do país se destacava pelos “estrangeiros e arrivistas”, o Norte possuía uma estranheza em seus costumes e crendices que o tornava mais rústico e atrasado na visão dos sulistas. As diferenças entre as duas regiões foram um meio de atribuir sentidos a cada uma, e gerar assim suas determinadas identidades. “Diante da crescente pressão para se conhecer a nação, os discursos regionais chocam-se na tentativa de fazer com que os costumes, crenças e práticas sociais pudessem representar o modelo a ser generalizado para o restante do país” (Albuquerque Jr. 1999, p. 48).

O Nordeste se cria como uma região pautada na Saudade, na resistência aos processos de hegemonia cultural que se firmavam no Sul do país, uma vez que por seus aspectos geográficos e econômicos, foi possível a permanência do apelo a cultura e a fé, questões trabalhadas e valoradas pelos estudiosos regionalistas da época, que buscavam reiterar a região Nordeste como um santuário da tradição de um Brasil realmente brasileiro. Esse processo de identificação só foi possível por meio dessa dicotomia entre Norte e Sul, nas características gerais que diferenciam uma região da outra, foram se transformando em cadeias semânticas e semióticas carregadas de estereótipos visuais.

A etimologia da palavra estereótipo – do grego, *stereos* (sólido) e *typos* (impressão) –, já concebe a ideia de uma leitura rígida e superficial sobre aspectos específicos que provocam fixações identitárias, como argumenta Tomaz Tadeu da Silva (2016). O uso de estereótipos auxilia os processos de identificação, ao estabelecer parâmetros de fácil compreensão para gerar diferenciações dicotômicas entre uma coisa e outra. O Norte, sendo representado pelo exotismo, o apego às raízes e a tradição, a pobreza e a seca; enquanto o Sul, é sempre

representado pelo desenvolvimento econômico e tecnológico, pelas belezas criadas pelo homem etc.

Neste sentido, se constroem visualidades que geram imagens de um Nordeste Inventado. Imagens que se perpetuaram em processos de manutenção dessa dicotomia entre Norte e Sul, buscando preservar as características culturais do Norte. A Literatura Modernista foi tomada pelo imaginário de um Nordeste Inventado, as temáticas e as visualidades eram repetitivas e geraram essa identificação.

Durante a leitura do livro “A Invenção do Nordeste e Outras Artes”(1999), do historiador paraibano Durval Muniz de Albuquerque Jr., foi possível compreender os processos de significação que tornaram o Nordeste uma região além das delimitações geográficas. Criaram simbolismos sobre a cultura, a fé, as necessidades econômicas e políticas da região, causando generalidades por intermédio da diferenciação entre o Norte e o Sul do Brasil. Esse processo, fomentou a manutenção das relações de poder do Sul em relação ao Norte, atribuindo estereótipos sociais às características da região.

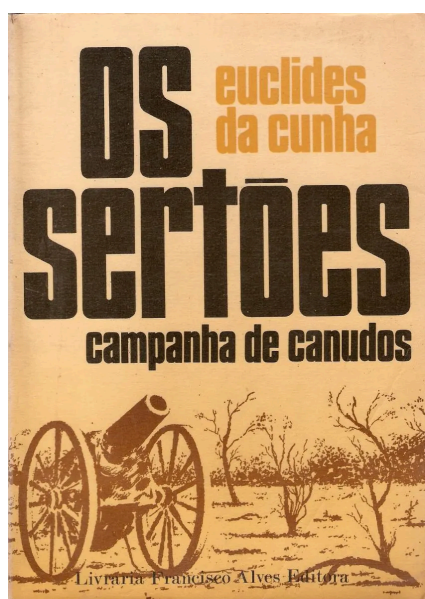
Esta história regional retrospectiva busca dar à região um estatuto, ao mesmo tempo, universal e histórico. Ela seria restituição de uma verdade num desenvolvimento histórico contínuo, em que as únicas descontinuidades seriam de ordem negativa: esquecimento, ilusão, ocultação. A região é inscrita no passado como uma promessa não realizada ou não percebida; como um conjunto de indícios que já denunciavam sua existência ou a prenunciavam. Olha-se para o passado e alinha-se uma série de fatos para demonstrar que a identidade regional já estava lá. Passa-se a falar de história do Nordeste, desde o século XVI, lançando para trás uma problemática regional e um recorte espacial, dado ao saber só no início do século XX (ALBUQUERQUE JR. 1999, p. 89).

Dessa forma, a região Nordeste passa a representar uma ideia do que realmente é. Uma imagem da realidade. Vista pelas outras regiões apenas pelas características generalistas e repetitivas que permeiam a mídia, a literatura e as artes. Os processos de identificação da região Nordeste são marcados pela generalidade, à medida que os estudiosos regionalistas e a mídia sulista buscam formas de diferenciação do Norte e do Sul, formulando assim a Identidade de um Nordeste Inventado. Deleuze (1968, p. 11) diz que a generalidade possui duas grandezas: “a ordem qualitativa das semelhanças e a ordem quantitativa das

equivalências". Os ciclos e as igualdades são seus símbolos". Entendendo-se, portanto, que é na Diferença que a Identidade se formula, na comparação dicotômica entre o Norte e o Sul.

O Nordeste se torna uma produção midiática, uma formulação imagética e discursiva que impõe um senso de unificação ao seu povo, e a sua reprodução dificulta a quebra desses estereótipos. Dessa forma, a região se torna apenas um pedaço da cultura do país, sendo fonte de apropriações simbólicas visando a construção de uma Identidade Nacional. Na literatura, muitos foram os livros que traziam o Nordeste como ponto central de suas narrativas, exibindo símbolos como uma forma de manutenção desse imaginário.

Figura 1 - Capa do livro "Os Sertões: Campanha de Canudos" de Euclides da Cunha. Por Yurgel Caldas.



Fonte: Google Imagens (2024)

O livro "Os Sertões: Campanha de Canudos", do autor fluminense Euclides da Cunha, publicado originalmente em 1902, trazia como tema central a Guerra de Canudos, documentada pelo autor para o jornal "O Estado de São Paulo". Na "Nota Preliminar" a Os Sertões, publicada pelo próprio autor em São Paulo, em 1901, o objetivo inicial era discutir "os traços atuais mais expressivos das sub-raças sertanejas do Brasil". No entanto, o narrador da história eleva o sertanejo a uma posição de herói do Brasil esquecido. A busca incessante por um herói nacional é traço da literatura regionalista-modernista, o cenário assolado pela batalha, a seca e a pobreza está presente tanto na narrativa quanto nas visualidades do livro. Na capa escolhida, por exemplo, observa-se a coloração amarelada e amarronzada

predominante na capa, dando a ideia da cor do chão seco do sertão. A vegetação hostil e mórbida, a presença de um canhão antigo, representam o árduo embate em Canudos.

É importante ressaltar que a visualidade presente nas capas dos livros desempenham um papel fundamental na manutenção dessa Identidade. Para CARVALHO (2008, p. 30), “A capa condensa numa única imagem a personalidade do livro [...] Ela é o resultado de um processo de interpretação e a sua dimensão simbólica torna-se muitas vezes dominante sobre uma tradução literal”, o primeiro contato do leitor com a obra é a capa do livro, as relações simbólicas da capa são percebidas pelo leitor.

Neste sentido, a perpetuação desses estereótipos nas capas de livros fez parte dos processos de criação imagética-discursiva do Nordeste. É nas construções simbólicas e semânticas das visualidades que se iniciam os processos de identificação, desta forma, há uma necessidade de compreender como se pode romper com as noções de Identidade do Nordeste Inventado, por intermédio de uma análise dessas visualidades.

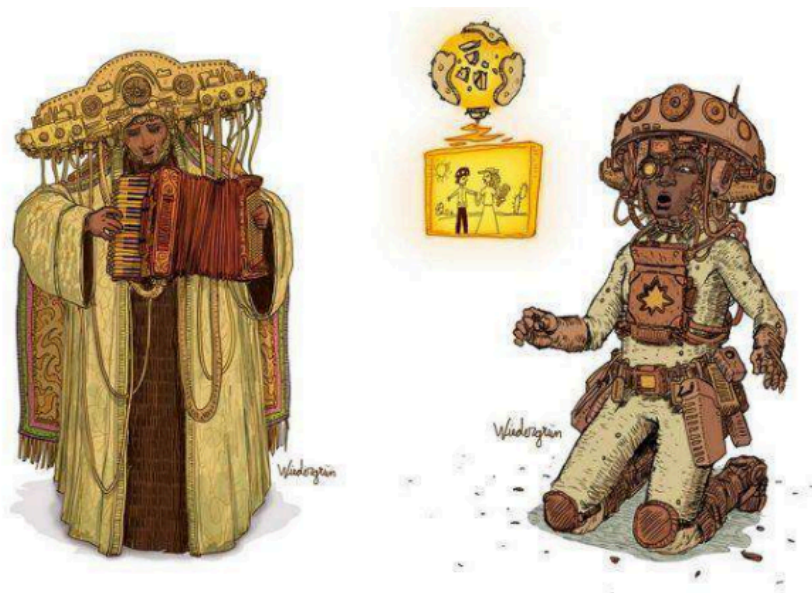
Para isso, é necessário conceitualizar o que é a “visualidade”, autores das artes, como Romanelli (2010), afirmam que a visualidade é parte da linguagem das artes, envolve elementos estéticos visuais que auxiliam na percepção dos artefatos. No Design, as características visuais, as construções semânticas e simbólicas, são o que constroem a visualidade. No sentido desta dissertação de Mestrado, entende-se, então, por visualidade os artefatos gráficos produzidos para veicular as construções visuais, nos contextos do Design Gráfico, — As capas de livros e contos; as ilustrações; e, por fim, os projetos gráficos das diagramações de livros.

1.1 PROBLEMA DE PESQUISA

A construção das visualidades do Nordeste Inventado, resulta de mais de um século de manipulação discursiva e imagética por diversos agentes culturais. Muitos foram os movimentos artísticos e literários nacionais que se apropriaram dos signos e simbologias do Nordeste com o discurso de valorização nacional, como o Cyberagreste (2019), que surge pelo olhar de Vitor Wiedergrün, um ilustrador Gaúcho formado em Design Gráfico pela

UFPEL. Inspirado pela visualidade do Cyberpunk¹ estadunidense, o ilustrador elaborou seu universo misturando elementos do Cangaço de Lampião, 1922 a 1938, aos punks futuristas dos Estados Unidos, que surgem na década de 80 com o Cyberpunk.

Figura 2 - Ilustrações | Design de Personagem do Cyberagreste.



Fonte: Reprodução/Vitor Wiedergrün

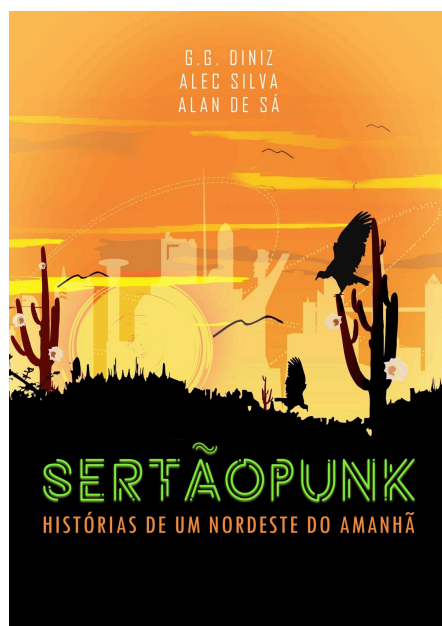
A ilustração acima é uma representação do Design de Personagens do Cyberagreste, criados por Vitor Wiedergrün. Trazendo as vestimentas dos cangaceiros, o ilustrador fez um estudo das características visuais desses trajes e os incorporou nas visualidades de seu movimento, buscando uma rápida identificação. A presença de cabos cibernéticos, olhos biônicos, armas tecnológicas, criaram a conexão visual com o movimento Cyberpunk. Entretanto, a ausência de cores neon, a predominância do amarelo e marrom, evocavam a temática principal da narrativa do Cyberagreste, a pobreza, a seca e o banditismo. Temas que se repetem na literatura regionalista, e construíram a Identidade do Nordeste Inventado.

A premissa do Cyberagreste é utilizar da “identidade nacional” para criar um Cyberpunk brasileiro, entretanto suas referências visuais se apoiam nos estereótipos que permeiam a região Nordeste. O Cangaceiro enquanto figura principal, tornando-se um herói nacional revolucionário, não se diferencia dos esforços dos intelectuais regionalistas de criar uma Identidade que resumisse o Nordeste em suas características “exóticas”.

¹ O termo cyberpunk aparece para designar um movimento literário no gênero da ficção científica, nos Estados Unidos, unindo altas tecnologias e caos urbano, sendo considerado como uma narrativa tipicamente pós-moderna (LEMOS, 2004, p. 4).

Assim, naturalmente surgem formas de romper com essas repetições e essas representações carregadas de estereótipos. Surge então, no ano de 2020, um movimento literário com o objetivo de mostrar o Nordeste real e não o inventado. O Sertãopunk teve seu manifesto lançado de forma independente na plataforma Amazon Kindle pelos autores nordestinos Alan de Sá, Alec Silva e G. G. Diniz, em 2020, de forma gratuita e desde então alcançou leitores ao redor do mundo, apresentando um Nordeste do Amanhã.

Figura 3 - Capa do livro “Sertãopunk: Histórias de um Nordeste do Amanhã” (2020), de GG Diniz, Alec Silva e Alan de Sá.



Fonte: Kindle.

Com suas raízes na Ficção Especulativa², o Sertãopunk apresenta o Nordeste tanto de forma otimista quanto distópica, mas buscando sempre uma representação responsável e que rompa com noções de Unidade. No manifesto, os autores explicitam a necessidade de haverem histórias dos Estados do Nordeste escritas por pessoas de seus respectivos Estados, falando sobre sua cultura, seu cotidiano e suas crenças ou especulando futuros distintos. O Sertãopunk não é uma unidade, e não é um modelo de escrita, mas se estabelece como um discurso de rompimento com os estereótipos trabalhados pela construção imagética-discursiva do Nordeste.

O Sertãopunk, como um movimento literário, artístico e cultural que busca representar o Nordeste para além dos estereótipos criados e perpetuados pela mídia sudestina e sulista,

² Um movimento, termo guarda-chuva, que abriga especulações, críticas e provocações sobre a sociedade na literatura (PAES, 2019, <https://medium.com/escotilha-ns/o-que-e-ficcao-especulativa-bc8915c3ac3b> acessado em 02/01/2024)

propõe visualidades que se conectam com suas referências a outros movimentos, evocando contextos socioculturais e políticos que influenciam na percepção do leitor sobre a região. A análise das visualidades (capas de livros, projetos gráficos e ilustrações) do movimento Sertãopunk por intermédio de um modelo de análise fundamentado pelos conceitos de Rizoma³ de Deleuze e Guattari (1995) é fundamental para a compreensão de como o movimento criado pelos autores nordestinos Alan de Sá, Alec Silva e G. G. Diniz rompe com as noções de Identidade impostas pela mídia sudestina e sulista sobre a imagem do Nordeste. A desconstrução imagética-discursiva pautada na multiplicidade do movimento Sertãopunk serve como um estudo de caso e possibilita debates acerca do estereótipo, da identidade e da decolonialidade⁴ no Design.

A capa cria no leitor a primeira impressão do livro. Se ela deve criar o ambiente e o contexto para a história, a ideia mais óbvia aponta para que este deva surgir da experiência de leitura do livro. Neste caso, a experiência de leitura é tida como base e ponto de partida para a criação da capa, moldando o aspecto físico do objecto à luz do seu conteúdo. [...] Ao descrever o processo de concepção de capas de livros, a maioria dos capistas menciona o conteúdo do livro como principal referência e ponto de partida para a criação gráfica. A leitura é tomada como parte implícita do processo, uma fase preparatória de contacto com a história e o autor do livro, que será a fonte de inspiração primária (CARVALHO, 2008, p. 37)

Neste sentido, se faz importante o estudo das visualidades do movimento Sertãopunk em capas de livros e contos, projetos gráficos e ilustrações; uma vez que a quebra pela Identidade do Nordeste se torna tão necessária para reverter noções preconceituosas sobre o povo nordestino, entendendo suas multiplicidades e particularidades através dos conceitos rizomáticos dos filósofos Gilles Deleuze (1925-1995) e Félix Guattari (1930-1992). Conceitua-se, então, esses artefatos gráficos — capas de livros e contos, projetos gráficos e ilustrações —, “visualidade do Sertãopunk” como um Rizoma, com conexões semânticas e simbólicas das narrativas com os múltiplos movimentos literários aos quais o Sertãopunk se fundamenta.

³ Conceito filosófico de Gilles Deleuze e Félix Guattari, discutido no livro “Mil Platôs 1: Capitalismo e Esquizofrenia” de 1985. Compreende o pensamento como um haste horizontal que se expande e se conecta em todos os seus pontos, sendo estranho aos sistemas de hierarquização e ao estruturalismo.

⁴ Para MOTA NETO (2016, p. 44) apud. BAPTISTA e CARVALHO (2020, p. 9), a Decolonialidade é um questionamento radical e uma busca de superação das mais distintas formas de opressão perpetradas pela modernidade/ colonialidade contra as classes e os grupos sociais subalternos, sobretudo das regiões colonizadas e neocolonizadas pelas metrópoles euro-norte-americanas, nos planos do existir humano, das relações sociais e econômicas, do pensamento e da educação.

Para representar a multiplicidade do Nordeste, é necessário se opor ao uno e entender os contextos do múltiplo, estabelecendo uma ligação não hierárquica nesse processo, onde uma característica não se sobressai à outra. Nesse sentido, propondo um modelo rizomático de identificação de signos, apropriando-se de um conceito da filosofia da diferença para contextos do Design. Uma forma de identificar a repetição imagética-discursiva do Nordeste em capas de livros e contos, através da multiplicidade. O modelo rizomático para o Design permite estabelecer múltiplas e diferentes conexões entre os elementos das capas dos objetos a serem estudados, mapeando fluxos e características importantes para a construção do Sertãopunk.

1.2 JUSTIFICATIVA

O processo de criação imagética-discursiva do Nordeste potencializou a manutenção das relações de poder entre Norte e Sul do país. A divisão entre regiões, unificou a produção semântica e simbólica do Nordeste em generalidades e estereótipos. O Sertãopunk surge para romper com essas noções de unidade, propondo visualidades que acolham as multiplicidades da região. O movimento rapidamente se expandiu para além da literatura, alcançando o cinema, a música, a moda e as artes plásticas, entretanto, o foco desta pesquisa se dá na literatura por sua importância na disseminação de informação.

No sentido de, o Sertãopunk ser produzido majoritariamente por autores marginalizados fora do eixo sul-sudeste, muitas dessas histórias, contos e livros são publicados de forma independente em plataformas digitais como o Amazon Kindle, o Wattpad e até as próprias *Newsletters* dos autores. Para Ana Carolyn (2024)⁵, assistente do núcleo de comunicação da UFMG, “A publicação independente aumenta a visibilidade de novas histórias para o mercado editorial e para o público”. Neste sentido, há democratização do acesso à leitura dessas histórias, possibilitando alcance de novos públicos.

Além disso, o Sertãopunk surgiu pela visão de três autores pretos e independentes do Nordeste, na literatura. Todos, vocalmente, lutam pela valorização da literatura nordestina e questionam a representação do Nordeste na literatura brasileira. Com interesse particular, enquanto autor independente e produtor de contos de Sertãopunk, me coloco no lugar de potencializar os discursos trabalhados pelo movimento na dimensão do Design, e como se

⁵ Fonte:

<https://www.ufmg.br/espacodoconhecimento/comunidades-literarias-digitais-e-incentivo-a-leitura/>

pode pensar um Design que rompe com estereótipos visuais por intermédio do Pensamento Rizomático e do Sertãopunk.

Neste sentido, entendendo também a epistemologia do Design, é de grande importância discutir caminhos para a produção de um pensamento decolonial. Enquanto campo do Saber, o Design se fundamenta na filosofia cartesiana e racionalista, buscando racionalizar os processos, hierarquizando as informações e aprisionando-se em estruturas convencionais e dicotômicas. Por outro lado, o Pensamento Rizomático entende como o colonialismo opera nas manutenções das relações de Poder entre a hegemonia cultural que opera no Sul do país, e a permanência do espaço de Saudade que se construiu no Norte do país.

Assim sendo, o Pensamento Rizomático aplicado ao Design oferece um caminho para pensar Design além das convenções que o fundamentam. Rizoma, enquanto cadeias semióticas e semânticas que se conectam com os contextos socioculturais e políticos dos artefatos em Design, fornece a compreensão de um Design que não ignora a multiplicidade da sociedade em que está inserida. Pelo contrário, o Rizoma auxilia na compreensão da construção imagética-discursiva descentralizando o designer, o leitor e a mensagem. Por conseguinte, o Pensamento Rizomático fornece um caminho para um Design Decolonial, ao romper com as noções de hierarquia e dicotomia presentes no racionalismo que fundamenta o campo do Design.

Para Baptista e Carvalho (2020, p. 16), “Somente a constituição de um pensamento ‘pós-abissal’ seria capaz de superar a injustiça cognitiva que promove a in-justiça social global”, dessa forma, a contribuição de pensadores do sul global, para o Pensamento Rizomático de Deleuze e Guattari, fornece essa característica decolonial. Usar o conceito de filósofos franceses, mas trazer as contribuições de filósofos da América latina, das comunidades caribenhas e africanas, possibilita discutir um Pensamento Rizomático aplicado ao Design focado na decolonialidade.

Para a compreensão da introdução do Pensamento Rizomático ao Design, desbrava-se artigos e livros de autores como o arquiteto baiano Pasqualino Magnavita, a filósofa e poetisa chicana Glória Anzaldúa e o filósofo catarinense Tomaz Tadeu da Silva, além de Andrade e Ibarra, Sâmia Baptista e outras pensadoras que buscam novas configurações ontológicas para o Campo do Design, para além do racionalismo colonizador.

Por fim, a criação de um modelo Rizomático de análise de artefatos em Design, é o caminho para a união entre o Design e o Pensamento Rizomático. A proposição deste modelo, oferece novas possibilidades para futuras pesquisas, novas interpretações e discussões sobre os artefatos em Design.

1.3 OBJETIVOS DE PESQUISA

- **Objetivo Geral:**

- Propor um modelo de análise de artefatos gráficos em Design fundamentado pelos princípios de Rizoma de Deleuze e Guattari e sua aplicação no mapeamento rizomático das visualidades do movimento Sertãoopunk.

- **Objetivos Específicos:**

- Investigar os contextos históricos, sociais, culturais e políticos que contribuíram para a construção imagética-discursiva do Nordeste;
- Conceitualizar os princípios de Rizoma de Deleuze e Guattari, criando conexões entre o Pensamento Rizomático e o Design;
- Analisar as visualidades do movimento Sertãoopunk, em comparação com as visualidades do Cyberagreste;
- Mapear as conexões, multiplicidades e rupturas a-significantes das visualidades do movimento Sertãoopunk, localizando-as no Mapa Rizomático.

2 IDENTIDADE, DIFERENÇA E RIZOMA

Quando se fala em Identidade, o senso comum é de pensar no “Eu”, a identidade surge como a construção de sua subjetividade enquanto indivíduo, mas também, sua construção social dentro de um determinado meio. A representação simbólica da identidade, entretanto, serve para classificar o mundo e marcar as relações em seu interior (WOODWARD, 2000). A identidade é construída por meio de símbolos, relações culturais, sociais e políticas que servem para identificar um indivíduo.

Existe uma preocupação com a Identidade, na sociedade. Desde os primórdios do Brasil, por exemplo, os estudiosos modernistas buscavam uma forma de determinar uma Identidade Nacional, como um reflexo de alegorias e características equivalentes, entre determinados grupos sociais e culturais, a fim de criar uma representação do que é o ser Brasileiro. Ser, categorizando todo e qualquer indivíduo que nasce no Brasil, ou seja, uma generalidade.

O historiador Durval Muniz discorre em seu livro “A Invenção do Nordeste e Outras Artes” (1999), como os processos de construção da Identidade do Nordeste se moldaram nas características culturais, geográficas, políticas e econômicas que diferenciavam a região Norte da região Sul do País. Os processos de construção dessa Identidade são históricos, e são marcados pelos determinismos que caracterizaram toda uma região por suas diferenças. Para Woodward (2000, p. 13), “a Identidade é, na verdade, relacional, e a diferença é estabelecida por uma marcação simbólica relativamente a outras identidades”. Dessa forma, entende-se que a Diferença está relacionada com a Identidade, atribuindo características ao indivíduo a fim de subtraí-lo da unidade.

A caráter de comparação, a Diferença é o intermédio da síntese do que é a Identidade: uma junção de características que representam o ser. O geral. No processo classificatório da Identidade, as diferenças podem ser omitidas, para prevalecer as características equivalentes que demarcam a generalidade. O conceito de Diferença, portanto, não se reduz a uma diferença conceitual. A Diferença se relaciona diretamente com a Identidade, atribuindo um acréscimo a representação do Ente. Entendendo-se “Ente”, enquanto indivíduo, e “Ser”, enquanto generalidade. Entretanto,

Enquanto colocarmos a diferença como diferença conceitual, intrinsecamente conceitual, e a repetição como diferença extrínseca entre objetos representados sob um mesmo conceito, parece possível resolver o problema de suas relações pelos fatos.

[...] Há diferenças internas que dramatizam uma Idéia, se bem que seja exterior ao conceito como representação de objeto (DELEUZE, 1968, p. 34).

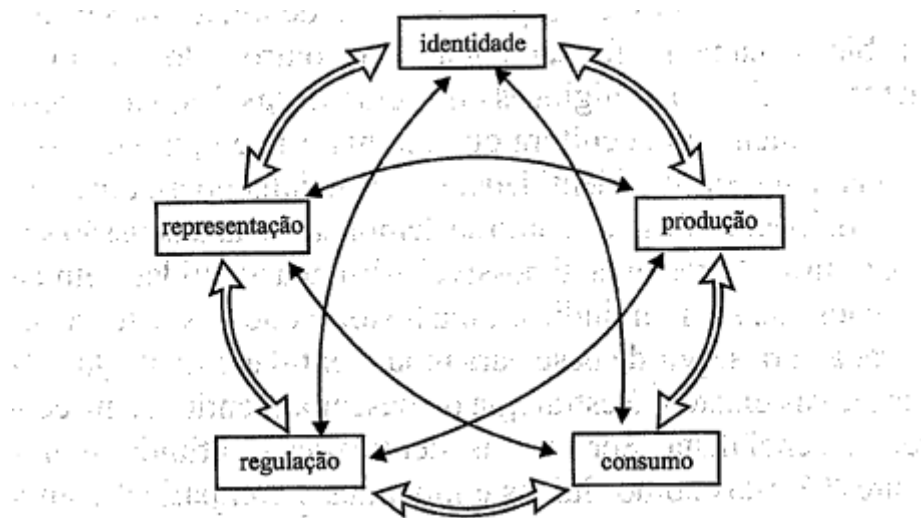
A diferença, portanto, age no intermédio entre a representação de um indivíduo, ou artefato, e a repetição de símbolos que buscam classificar o mesmo em uma Identidade. A diferença é percebida, no processo de identificação, como uma forma de atribuir determinadas características, e excluir outras. No processo de criação imagética-discursiva do Nordeste, os objetivos dos estudiosos regionalistas eram claros, valorizar o apego à tradição e a cultura como forma de permanência de um Brasil verdadeiramente brasileiro.

Enquanto o Sul do país passava por transformações culturais, graças ao desenvolvimento acelerado e as interferências do Norte global nos costumes, o Norte do Brasil se mantinha como um “espaço da saudade”, onde, segundo Durval Muniz (1999, p. 79), “este é menos um lugar que um topos, um conjunto de referências, uma coleção de características, um arquivo de imagens e textos”.

A Identidade surge para categorizar o Nordeste, em comparação com o Sul e Sudeste do país. E essa categorização é uma imagem da realidade, um decalque do que realmente é o Nordeste. Os processos de Identificação geram generalidades, estas expressam as características escolhidas a dedo pelos estudiosos regionalistas e pela mídia do Sul, visando a manutenção dos Poderes entre Norte e Sul do país.

A produção cultural do Nordeste estava submissa à evolução erudita do Sul e Sudeste, apesar de ter o seu valor, ainda era vista como produção cultural regional, enquanto o que é produzido no Sul e Sudeste é apenas produção cultural, e ponto. Discutir esses processos de Identificação, é questionar esses Poderes, e buscar formas de romper com essas noções de generalidade. Identificar, na história do Nordeste, e nos artefatos Culturais produzidos por nordestinos, as conexões e multiplicidades que lhes subtraem de uma Unidade.

Figura 4 - O circuito da cultura, segundo Paul du Gay et. al in: WOODWARD, 2000.



Fonte: SILVA, Tomaz Tadeu da; et. al.. *Identidade e Diferença: A perspectiva dos estudos culturais*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

O artefato Cultural, nos sentidos da Identidade, expressam-se por meio das construções semânticas e simbólicas das visualidades. Segundo GAY et. al (1997), “para se obter plena compreensão de um texto ou artefato cultural, é necessário analisar os processos de representação, identidade, produção, consumo e regulação”. Dessa forma, a compreensão dos sentidos se dá por intermédio dos contextos sociais, culturais, políticos e econômicos que envolvem este artefato Cultural.

O modelo de circuito da cultura de GAY et. al, trazido no livro “Identidade e Diferença: A perspectiva dos estudos culturais” (2014), organizado por Tomaz Tadeu, exemplifica esse processo de construção dos sentidos do artefato cultural. O circuito pode começar em qualquer ponto, e todos eles estão interligados, assim como o Rizoma de Deleuze e Guattari (1998), este, portanto, estabelece relações e conexões no sistema cultural. Esses sistemas, produzem significados e identidades que lhes são associadas, de forma a atingir os consumidores do artefato cultural em questão. Woodward (2000, p. 16) diz que, o artefato cultural “tem um efeito sobre a regulação da vida social, por meio das formas pelas quais ele é representado, sobre as identidades com ele associadas e sobre a articulação de sua produção e de seu consumo”.

Por que se faz necessário, no contexto da pesquisa, examinar Identidade e Diferença? Para Hall apud. Woodward (2000, p. 17), ao examinar sistemas de representação é necessário analisar a relação entre cultura e significado. Só podemos compreender os significados

envolvidos nesses sistemas se tivermos alguma ideia sobre quais posições eles produzem. Dessa forma, o artefato cultural é a representação da Identidade e da Diferença, e das relações entre as generalidades, as repetições e as oposições.

O artefato cultural é, assim, uma forma de observar objetivamente a relação da identidade e a produção da generalidade na sociedade. O que se faz importante aqui, uma vez que o objeto de estudo é denominado artefato cultural, uma produção em Design, construída por meio de símbolos que buscam romper com as noções de generalidade sobre a Identidade Cultural do povo nordestino.

Neste sentido, o processo de compreensão da Identidade expressa no artefato cultural, se dá pela análise das características que o constrói. Como dito anteriormente, a Identidade é relacional, e necessita da diferença para criar identificações. Para compreender esses processos, faz-se necessário debruçar-se sobre a Filosofia da Diferença proposta pelo filósofo francês Gilles Deleuze (1925-1995) em seu livro *Diferença e Repetição* (1968), onde o autor discorre sobre o papel das generalidades e da diferença na sociedade. A aplicação da Filosofia da Diferença na análise de um objeto, que é produto da cultura, é essencial para compreender suas conexões e multiplicidades dentro da sociedade.

Tirar a diferença de seu estado de maldição parece ser, assim, a tarefa da filosofia da diferença. Não poderia a diferença tornar-se um organismo harmonioso e relacionar a determinação com outras determinações numa forma, isto é, no elemento coerente de uma representação orgânica? (DELEUZE, 1968, p. 38).

Quando Deleuze fala sobre uma representação orgânica, visando tirar a diferença de seu estado de maldição, ele trata sobre o conceito trabalhado em seu livro, com o filósofo e psicanalista francês Félix Guattari (1930-1992), “*Mil Platôs 1: Capitalismo e Esquizofrenia*” (1980), o Rizoma.

2.1 CONCEITUALIZAÇÃO DE RIZOMA

Para fundamentar a teoria das multiplicidades, Deleuze e Guattari (1995) buscaram na teoria física de Riemann e na filosofia de Bergson fundamentar o que são essas multiplicidades. A definição de multiplicidade, como um conceito filosófico, foi bloqueado da história da filosofia durante um período, por se iniciar como um problema mal colocado.

Pode-se dizer que o conceito de multiplicidade não se autonomiza enquanto as relações entre o uno e o múltiplo forem compreendidas como um misto de suas respectivas determinações, isto é, quando o múltiplo é dito expor o que o uno já contém ou quando o uno é tornado como o recolhimento do que o múltiplo dele expõe (CARDOSO JR., 1996, p. 152).

Deleuze diz que, para Bergson, apesar de as duas ordens misturarem indevidamente determinações recíprocas, seria possível desfazer essa confusão entre Uno e Múltiplo. À medida que se depura o misto entre Uno e Múltiplo, pode-se colocá-los em um problema de verdade. Deleuze e Guattari (1995) discorrem sobre sistemas arbóreos para entender, por fim, como a teoria das multiplicidades pode ser arranjada. O exemplo trazido pelos autores é do livro-raiz, onde a árvore é imagem do mundo e a raiz é imagem da árvore-mundo. O livro não possui objeto, nem sujeito, ele existe como uma imagem do mundo. Desde que se atribui um livro a um sujeito, negligencia a exterioridade de suas relações.

Dessa forma, o livro-raiz é interpretado como realidade espiritual, a Árvore ou a Raiz como imagem, “não pára de desenvolver a lei do Uno que se torna dois, depois dois que se tornam quatro.... A lógica binária é a realidade espiritual da árvore-raiz.” (DELEUZE E GUATTARI, 1995, p. 12). Deleuze e Guattari então entendem o problema mal colocado que bloqueou a teoria das multiplicidades. Este pensamento nunca entendeu a multiplicidade, necessitava sempre de uma unidade principal, unidade que é suposta para chegar a duas, mas sempre com a condição de uma unidade principal. A lógica binária e as relações biunívocas dominam, portanto, a psicanálise, a linguística e o estruturalismo, assim, não podendo se fazer o Múltiplo e romper com as noções de unidade.

A maior parte dos métodos modernos para fazer proliferar séries ou para fazer crescer uma multiplicidade valem perfeitamente numa direção, por exemplo, linear, enquanto que uma unidade de totalização se afirma tanto mais numa outra dimensão, a de um círculo ou de um ciclo. Toda vez que uma multiplicidade se encontra presa numa estrutura, seu crescimento é compensado por uma redução das leis de combinação (DELEUZE E GUATTARI, 1995, p. 13).

Assim, os autores dissertam sobre os problemas da teoria da multiplicidade a fim de resolvê-los, criando não apenas uma visão da multiplicidade que está atrelada a uma unidade principal, mas sim a subtração da unidade. Para fazer que o Uno faça parte do Múltiplo, ele precisa estar subtraído dele (n-1). Esse sistema foi nomeado de Rizoma por Deleuze e Guattari (1995, p. 14). “Um rizoma como haste subterrânea distingue-se absolutamente das

raízes e radículas. Os bulbos, os tubérculos, são rizomas”. O Rizoma tem formatos muito diversos, desde suas ramificações superficiais até as concreções de bulbos e tubérculos. A característica das ramificações desordenadas, a subtração de uma unidade, e a percepção física das relações e conexões das multiplicidades é o que categoriza o Rizoma na teoria das multiplicidades.

Para que se entenda o Rizoma, os autores elencaram princípios fundamentais que serão utilizados como norteadores da análise Rizomática. Os princípios servem como base para entender as relações rizomáticas dos símbolos e dos artefatos, assim como o Circuito da Cultura de GAY et. al. (1997). Estes princípios são:

2.1.1 Princípio da Conexão e Heterogeneidade

As conexões são trabalhadas no Rizoma, onde um ponto entre duas ramificações se encontram, e criam uma continuidade. Qualquer ponto do Rizoma pode ser conectado a outro, cada traço não remete necessariamente a um traço linguístico, assim como as cadeias semióticas que se formam, conectadas a diversos modos de codificação. O princípio da Conexão e Heterogeneidade observa os processos de significação, busca ir além da análise do interior das esferas de um discurso, e tenta compreender as cadeias semióticas em seus âmbitos mais plurais, nas cadeias biológicas, econômicas, políticas, culturais etc.

Um rizoma não cessaria de conectar cadeias semióticas, organizações de poder, ocorrências que remetem às artes, às ciências, às lutas sociais. Uma cadeia semiótica é como um tubérculo que aglomera atos muito diversos, lingüísticos, mas também perceptivos, mímicos, gestuais, cogitativos: não existe língua em si, nem universalidade da linguagem, mas um concurso de dialetos, de patoás, de gírias, de línguas especiais (DELEUZE E GUATTARI, 1995, p. 14-15).

É nessas conexões que se fazem os bulbos do Rizoma, portanto, deixando de ser uma realidade espiritual, tornando-se uma realidade essencialmente heterogênea. Sem fórmulas, sem agenciamento e linearidade. A linguagem no Rizoma evolui por hastes e fluxos subterrâneos. Ainda que haja dilemas, o método do Rizoma precisa analisar necessariamente a linguagem descentralizando suas dimensões.

Para a Análise Rizomática, o princípio da Conexão e Heterogeneidade servirá como um trajeto em um mapa. Serão analisados os bulbos do Rizoma, de forma descentralizada, observando os pontos de conexão entre cada bulbo a fim de interpretar a cadeia semiótica

formada pelos mesmos. Seguindo o trajeto, identificando os contextos sociais, políticos, culturais etc., e atribuindo aos mesmos, um papel no Rizoma.

2.1.2 Princípio da Multiplicidade

Para Deleuze e Guattari (1995), as multiplicidades são, em sua natureza, rizomáticas. É somente quando o múltiplo é tratado como substantivo que ele não tem relação alguma com o uno, como sujeito ou objeto, como realidade natural ou espiritual, como imagem e mundo. Assim, a multiplicidade existe na subtração da unidade, não possui sujeito nem objeto, existe apenas em suas determinações e grandezas. A multiplicidade não obedece às vontades de quem manipula, mas sim, reside na pessoa que projeta o texto.

Chama-se o crescimento das dimensões de uma multiplicidade, de Agenciamento. Este crescimento, por si, gera mudanças na natureza à medida que a multiplicidade aumenta suas conexões, fazendo se proliferar o conjunto. As multiplicidades se definem pelo *fora*, pela linha de fuga, de desterritorialização em que elas mudam de natureza ao se conectarem umas com as outras.

O plano de consistência (grade) é o fora de todas as multiplicidades. A linha de fuga marca, ao mesmo tempo: a realidade de um número de dimensões finitas que a multiplicidade preenche efetivamente; a impossibilidade de toda dimensão suplementar, sem que a multiplicidade se transforme segundo esta linha; a possibilidade e a necessidade de achatar todas estas multiplicidades sobre um mesmo plano de consistência ou de exterioridade, sejam quais forem suas dimensões (DELEUZE E GUATTARI, 1995, p. 16).

Assim, revelando os contextos das multiplicidades, o múltiplo se revela para além da realidade natural e espiritual. O princípio da multiplicidade é importante no mapeamento rizomático, ao ser observado de fora, por suas grandezas e dimensões, até a compreensão de suas conexões rizomáticas.

Para a Análise Rizomática, as Multiplicidades são como as estradas, observadas por diferentes pontos de vista. Expostas, elas se abrem em diferentes direções e grandezas, revelando suas conexões nas cadeias semióticas. A multiplicidade não é ponto de partida, nem de chegada, aliás, não há ponto de partida ou chegada no Rizoma. Ela é um meio, uma forma de compreender as noções do Rizoma, ao ser observada na grade. As multiplicidades são *macro*, o contexto, o tema, o discurso.

2.1.3 Princípio da Ruptura a-significante

O Rizoma pode ser rompido em qualquer um de seus pontos, e também retomado em suas linhas, ou segundo outras linhas. Para Deleuze e Guattari (1997, p. 17), “Todo rizoma compreende linhas de segmentaridade segundo as quais ele é estratificado, territorializado, organizado, significado, atribuído, etc; mas compreende também linhas de desterritorialização pelas quais ele foge sem parar.”. Assim, é possível compreender os movimentos que o Rizoma faz ao se expandir, rompendo-se e se reterritorializando em novas grandezas.

Há ruptura no Rizoma sempre que linhas segmentares formam linhas de fuga, mas ainda que se rompam, essas linhas ainda fazem parte do Rizoma. As linhas de ruptura, para os autores, são o motivo de não se poder contar com o dualismo ou dicotomia, pois ainda que haja linhas de fuga e rupturas, sempre será possível reencontrar nelas organizações que reestratificam o conjunto, formações que reconstituem o sujeito. Dessa forma, as rupturas são relativas, em uma perpétua ramificação, os processos de desterritorialização e reterritorialização fazem parte do Rizoma.

Estes processos são analisados na Análise Rizomática, seguindo um exemplo trazido pelos autores.

A vespa se desterritorializa, no entanto, tornando-se ela mesma uma peça no aparelho de reprodução da orquídea; mas ela reterritorializa a orquídea, transportando o pólen. A vespa e a orquídea fazem rizoma em sua heterogeneidade. Poder-se-ia dizer que a orquídea imita a vespa cuja imagem reproduz de maneira significativa (mimese, mimetismo, fingimento, etc). Mas isto é somente verdade no nível dos estratos — paralelismo entre dois estratos determinados cuja organização vegetal sobre um deles imita uma organização animal sobre o outro (DELEUZE E GUATTARI, 1995, p. 18-19).

Quando se encontram estratos, criando paralelos entre os mesmos, é possível encontrar neles os processos de desterritorialização e reterritorialização. Onde, ao analisá-los em um Rizoma, é possível identificar o surgimento de pontos de fuga, na grade. Estes processos marcam, então, o número de dimensões finitas que a multiplicidade preenche efetivamente, assim revelando as noções rizomáticas dos estratos.

A Ruptura a-significante não é a imitação, mas a captura do código. Devir vespa da orquídea, e, orquídea da vespa. “Não há imitação nem semelhança, mas explosão de duas séries heterogêneas na linha de fuga composta de um rizoma comum que não pode mais ser atribuído, nem submetido ao que quer que seja de significativo”. Não buscamos a imagem do real, na ruptura, mas sim comunicações transversais entre linhas diferenciadas no Rizoma.

Deleuze e Guattari (1995, p. 19) dizem que se deve “Seguir sempre o rizoma por ruptura, alongar, prolongar, revezar a linha de fuga, fazê-la variar, até produzir a linha mais abstrata e a mais tortuosa, com n dimensões, com direções rompidas. Conjuguar os fluxos desterritorializados”, dessa forma, entendendo o Rizoma em suas diferentes grandezas, transformações, territorializações e desterritorializações. A Ruptura A-Significante faz parte do Rizoma, ela o movimenta, em diferentes sentidos. É um efeito, uma sinalização.

Para a Análise Rizomática, é uma consequência, dos contextos, das mensagens, da imaterialidade do artefato. É um sinal de trânsito no GPS, que deve ser observado nos pontos de vista que auxiliem a compreensão das linhas, dos pontos e das conexões, por *fora*, na grade. Assim, o viés cartográfico da Análise Rizomática se dá pela visão do múltiplo como substantivo, do artefato não como imagem do mundo, mas como Rizoma.

2.1.4 Princípio da Cartografia e de Decalcomania

A principal característica do Rizoma é a descentralização, ele não deve ser justificado em um modelo estrutural ou gerativo, é estranho a qualquer ideia de eixo genético ou de estrutura profunda. Para Deleuze e Guattari, um eixo genético é “uma unidade pivotante objetiva sobre a qual se organizam estados sucessivos”; enquanto as estruturas profundas são, “como que uma seqüência de base decomponível em constituintes imediatos, enquanto que a unidade do produto se apresenta numa outra dimensão, transformacional e subjetiva.”. Colocar um rizoma em uma estrutura é atribuir a ele um modelo arbóreo, é ir de encontro às noções das multiplicidades, é linearizar o pensamento. Tanto o eixo genético quanto a estrutura profunda são princípios do *decalque*.

O modelo arbóreo, por sua vez, possui um fundamento ao qual depende para se multiplicar. A raiz é a unidade, a gênese a verdade que antecede a multiplicidade. Toda lógica arbórea é uma lógica de decalque e de reprodução, ela quebra o rizoma e o aprisiona ao reduzir as multiplicidades ao objeto. O modelo arbóreo tem como finalidade a descrição de um estado de fato, consiste em decalcar algo que já se dá por feito, “a partir de uma estrutura que

sobrecodifica ou de um eixo que suporta. A árvore articula e hierarquiza os decalques, os decalques são como folhas da árvore”.

O Rizoma, por sua vez, é diferente da ideia de reprodução. *Mapa, não decalque*. O mapa se opõe ao decalque por possuir uma experiência ancorada no real. O mapa não reproduz um inconsciente fechado nele mesmo, ele o constrói. O pensamento rizomático é expansível, se move e explode em todas as direções, por isso, não pode ser justificado em uma estrutura linear ou gerativa. O Rizoma, então, é princípio da Cartografia, pois não pode ser decalcado, imitado por uma representação.

O mapa é aberto, é conectável em todas as suas dimensões, desmontável, reversível, suscetível de receber modificações constantemente. Ele pode ser rasgado, revertido, adaptar-se a montagens de qualquer natureza, ser preparado por um indivíduo, um grupo, uma formação social. Pode-se desenhá-lo numa parede, concebê-lo como obra de arte, construí-lo como uma ação política ou como uma meditação (DELEUZE E GUATTARI, 1997, p. 21).

O modelo da Análise Rizomática fundamenta-se na cartografia. Mapa, não decalque, das conexões e multiplicidades de um Rizoma. O principal desafio do pensamento Rizomático no campo do Design se dá aqui, como representar graficamente o Rizoma, não o aprisionando em uma estrutura, uma vez que a base do Design como campo do saber é estruturalista? Como, o pensamento rizomático pode fundamentar uma metodologia em Design, sem se ater a eixos genéticos e estruturas profundas? Sem se tornar um modelo arbóreo?

Com o mapa. Rompendo com as dicotomias da unidade, da árvore, do decalque, o mapa rizomático em Design experiência o real, os contextos, os discursos envoltos nas mensagens, de forma a subtrair a unidade, e fazendo-se o múltiplo. Acompanhando os bulbos, observando seus pontos de conexão, dissertando acerca de seus pontos de fuga. O mapa, então, oferece uma visão do artefato. Um desafio metodológico, que ainda está sendo desbravado no campo do Design. É importante salientar que, um erro comum do Design é observar o Rizoma como ferramenta apenas, mas não é possível atribuí-lo apenas a uma ferramenta em Design. Acima de tudo, Rizoma deve ser visto em suas relações com as Abordagens Discursivas, que o designer observa, não manipula, pois faz parte de si, e dos artefatos que venha a conceber com o pensamento Rizomático.

2.2 O PENSAMENTO RIZOMÁTICO APLICADO AO DESIGN

Entende-se que a forma de pensar o Design é um reflexo da história do surgimento do Design enquanto forma de fazer, desde a revolução industrial ao processo de academização das grandes escolas, como a Bauhaus, a Escola de Ulm, etc. Lobach (1976), discorre sobre os conceitos de Design Industrial durante um período em que muito se discute o que é Design, trazendo pontos de vistas que convergem em interpretar esse campo do Saber como uma ferramenta.

Para Lobach (1976, p. 16), o conceito de Design “compreende a concretização de uma ideia em forma de projetos ou modelos, mediante a construção e configuração em um produto”. O autor prossegue, ao exemplificar a forma de concretização da ideia, por intermédio de um processo, uma metodologia. Os esforços acadêmicos da formulação de métodos para a organização do pensamento em Design são amarrados pelo pensamento racionalista, que fundamenta o campo desde o momento em que se começa a pensar o Design na academia.

O designer alemão Gui Bonsiepe (2012), no livro ‘Design como prática de projeto’, apresenta o que ele chama de “metodologia clássica”, um grupo de metodologias majoritariamente elaboradas na década de 60, que buscam racionalizar o processo de design. Essa metodologia determina uma ordem sequencial lógica de passos a serem tomados pelos designers para chegar a um produto final. Ela, no entanto, segundo este autor, toma essa mesma sequência de etapas para qualquer problema e em qualquer contexto. Ignorando diferenças e temas que hoje são de demasiada importância, como os limites do crescimento, a poluição, a crise energética, o desemprego em massa, a distribuição de renda, entre outros (ANDRADE; IBARRA. 2021, p. 160-161).

As metodologias em Design fornecem um manual de instrução para projetar, com sequências lógicas e hierarquias de informação. São processos, que buscam a concretização de uma ideia. Esse pensamento foi, e ainda é, disseminado como uma verdade única nas escolas de Design, e são ideações de um Pensamento limitante, que, como reforçados por Andrade e Ibarra (2021), limitam e ignoram a diversidade do mundo, “promovendo a dominação de uma parte sobre o todo. [...] Apesar das limitações produzidas por essas reduções de realidades, esta “metodologia clássica” se impõe como um processo universal, neutro e atemporal.”.

Neste sentido, as metodologias racionalistas do Design operam em um sistema colonizador do pensamento, importadas dos grandes pólos industriais do mundo, impõem-se como únicos caminhos para se fazer e pensar Design. Ao deparar-se com a possibilidade de se opor a esse

pensamento racionalista, é possível enxergar no Rizoma um caminho para um Design Decolonial. Visando além de interpretar os caminhos mapeados na pesquisa, levantar uma discussão sobre o campo do Design e novas formas de fazer e pensar, possibilitando romper com as limitações que ignoram as multiplicidades do Design.

É importante ressaltar que, ao trazer o pensamento de Deleuze e Guattari, dois filósofos franceses, e reforçar, reinterpretar e atualizar sua teoria com os pontos de vistas de filósofos, estudiosos e designers latinoamericanos, quilombolas, caribenhos etc., é possível realizar um ato decolonial. Ao incorporar vozes de autores de países colonizados, há uma descentralização do pensamento eurocêntrico, e é possível criar novos caminhos epistemológicos a partir da intersecção entre os saberes globais e locais.

Para falar sobre esses movimentos de intersecção cultural e de pensamento, acredito que o melhor caminho seja mapear e compreender as fronteiras culturais entre o Design produzido em países colonizados, e países Europeus e Norte Americanos. Entender o hibridismo, ou a mestiçagem, do pensamento, da cultura, reforçado pela obra da escritora e poetisa chicana Glória Anzaldúa (1942-2004), pode fornecer um entendimento sobre essas fronteiras e esses movimentos de intersecção.

2.2.1 RIZOMA E A EPISTEMOLOGIA DO DESIGN

O professor e pesquisador alemão Bernd Lobach (1941), apresenta diversos apontamentos que fornecem um caminho para a compreensão do cenário atual do Design, ao discutir as formações sociais do Design na época em que o livro foi escrito. A revolução industrial, responsável por modificar os sistemas de produção mundiais, fortaleceu as organizações projetuais necessárias para a criação de objetos industriais. Objetos, que Lobach categoriza como: “destinados a cobrir determinadas necessidades e são produzidos de forma idêntica para um grande número de pessoas.” (p. 38).

Dessa forma, entende-se como o sistema capitalista opera na criação dessa visão sobre um design funcional, à medida que os produtos industriais são criados para satisfazer necessidades das massas, a fim de validar o produto e obter lucro. Lobach tece críticas a essa visão industrial do Design, ao apontar que, “Quanto mais os designers e fabricantes visam uma produção racional e econômica, mais os aspectos sociais da configuração dos produtos

serão negligenciados”. Assim, entende-se como, porque e qual a problemática dos sistemas de produção influenciaram o pensamento do campo do Design.

As metodologias em Design se alimentam dos sistemas de produção capitalistas. O bom Design e o mau Design são métricas de funcionalidade, centralizando a criação na satisfação de necessidades de um grupo de pessoas. Esse pensamento homogeneiza a produção de artefatos a fim de criar uma rigidez metodológica e projetual.

Bonsiepe (2012, apud. ANDRADE & IBARRA, 2021, p. 161-162), “esclarece o relacionamento do Norte e Sul Global utilizando as duas formas de paternalismo.”, onde o primeiro paternalismo, benevolente, procura desenvolver soluções para países ‘periféricos’ a partir dos países ‘centrais’; e o paternalismo maquiavélico, “que engendra todas as manobras possíveis para evitar que o submundo periférico tome consciência de sua condição e possa trilhar um caminho próprio para escapar do subdesenvolvimento” (BONSIEPE, 2012, p. 98, apud. ANDRADE & IBARRA, 2021, p. 162). De todas as formas, as relações de manipulação das proposições de solução operam na manutenção do poder entre o Norte global e o Sul global, utilizando-se de ferramentas que determinam hierarquias, simplificam a realidade e aprisionam-se em estruturas limitantes.

Esse pensamento industrial de produção, apoiado pelos paternalismos do Norte global, se perpetua na educação em Design e limita as possibilidades de desenvolvimento de projetos que acolham as multiplicidades socioculturais, econômicas e políticas de grupos marginalizados, e do Sul global. O racionalismo do Design é responsável pela hierarquização dos processos e informações, criando dicotomias para manutenção da dominância de uma visão de mundo sobre a outra.

O Racionalismo é um modelo Arbóreo, uma estrutura baseada em sistemas de organizações que fundamentam as metodologias em Design, tornam seus processos inflexíveis e apáticos aos contextos sociais, culturais e políticos do mundo, criando um manual de como produzir ao invés de incentivar novas descobertas e caminhos nas multiplicidades do mundo real. A produção racionalista em Design é um decalque do mundo, representa superficialmente as dicotomias da realidade, sem se ancorar na experiência do real.

Percebemos que a racionalidade é levada por conhecimentos dicotômicos: homem/mulher, norte/sul, natureza/cultura, entre outros. Essas dicotomias são vistas como totalidades do mundo real e não como partes de uma realidade bem mais ampla.

Isso causa uma simplificação do mundo, além de levar a um sistema hierárquico, onde uma é colocada como dependente da outra e não pode agir no mundo fora do esquema pré-estabelecido pela outra parte (ANDRADE E IBARRA, 2021, p. 157).

Neste sentido, os sistemas de organização do racionalismo operam como uma estrutura, aprisionando o pensamento em Design e impedindo-o de compreender as multiplicidades e conexões de seus processos. Para Deleuze e Guattari (1995), o Rizoma oferece outra perspectiva sobre o pensamento. Rizoma é estranho a qualquer forma de organização, indo de encontro às noções de Eixo Genético, e de modelo Arbóreo, que permeiam o pensamento racionalista. O pensamento Rizomático, por sua vez, foge da inflexibilidade, expandindo as possibilidades de forma horizontal, não hierárquica e ancorada na realidade.

Neste sentido, o Rizoma age em contraposição, opondo-se às estruturas limitantes que operam na epistemologia do Design. O conceito de Rizoma é citado pelos filósofos franceses Gilles Deleuze e Félix Guattari em “Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia” (1980). Deleuze, inicialmente, buscava uma solução para a Teoria da Multiplicidade, que era tida pela filosofia como um problema mal colocado.

Pode-se dizer que o conceito de multiplicidade não se autonomiza enquanto as relações entre o uno e o múltiplo forem compreendidas como um misto de suas respectivas determinações, isto é, quando o múltiplo é dito expor o que o uno já contém ou quando o uno é tornado como o recolhimento do que o múltiplo dele expõe (CARDOSO JR., 1996, p. 152).

Entendendo-se as noções de Unidade em contraponto à Multiplicidade, pode-se observar o problema inicial levantado pela teoria física de Riemann e a filosofia de Bergson. A Multiplicidade, para Bergson, precisava de uma matriz pivotante para se expandir, e estava ligada diretamente a uma unidade, embora as duas ordens frequentemente entrelaçam suas determinações de maneira inadequada, é viável desfazer essa confusão que ocorre entre o Uno e o Múltiplo. À medida que se clarifica e depura essa mescla entre o Uno e o Múltiplo, torna-se possível abordá-los sob a perspectiva de um problema de verdade, onde suas relações podem ser analisadas de forma mais precisa e reveladora.

A Multiplicidade que necessita de uma Unidade para se expandir, está presa em uma estrutura dicotômica, de forma a fomentar que a lógica binária dominante rompe com as noções de Multiplicidade. Deleuze e Guattari dissertam sobre o problema da teoria da Multiplicidade, pontuando que para fazer com que o Uno faça parte do Múltiplo, precisa estar subtraído de si

mesmo (n-1). Esse sistema foi denominado de Rizoma por Deleuze e Guattari (1995, p. 14). “Um rizoma como haste subterrânea distingue-se absolutamente das raízes e radículas. Os bulbos, os tubérculos, são rizomas”.

As conexões rizomáticas são esses movimentos de expansão das raízes e radículas, podendo se conectar em qualquer ponto, não possuindo hierarquia nem ordem. O rizoma é estranho às organizações biunívocas do racionalismo, propondo uma forma de compreensão das multiplicidades ao propor a subtração da unidade.

A maior parte dos métodos modernos para fazer proliferar séries ou para fazer crescer uma multiplicidade valem perfeitamente numa direção, por exemplo, linear, enquanto que uma unidade de totalização se afirma tanto mais numa outra dimensão, a de um círculo ou de um ciclo. Toda vez que uma multiplicidade se encontra presa numa estrutura, seu crescimento é compensado por uma redução das leis de combinação (DELEUZE E GUATTARI, 1995, p. 13).

Dessa forma, é possível entender como o Rizoma se comporta em relação ao pensamento Racionalista, que cria sequências lógicas para o pensamento. O Rizoma não se expande em uma direção linear, não se limita a comportamentos hierárquicos, e busca na experiência do real uma forma de acolher as multiplicidades socioculturais, históricas e políticas que criam cadeias semióticas e fornecem sentido a artefatos em Design, por exemplo.

O Pensamento Rizomático se forma neste sentido. A característica das ramificações desordenadas, a subtração de uma unidade, e a percepção física das relações e conexões das multiplicidades é o que categoriza o Rizoma. Enquanto o Design se constrói no estruturalismo racionalista, ignora as multiplicidades do mundo real, as conexões semânticas e simbólicas da sociedade na construção de sentido, torna o campo do Design inflexível. O Pensamento Rizomático fornece essa flexibilidade. Um modo de mapear essas conexões e multiplicidades, entendendo os contextos que permitam tanto designer quanto os leitores daquele artefato.

É importante falar também da descentralização do Design nesse processo do pensamento Rizomático. Rizoma não tem centralidade, não tem início, meio ou fim. É um emaranhado de construções simbólicas e semânticas, que se conectam e se expandem. O processo Rizomático em Design consiste no mapeamento desse emaranhado, descobrindo os pontos de convergência, as rupturas e as multiplicidades.

O presente trabalho busca entender, então, a atividade de representatividade nas visualidades do movimento Sertãopunk. Mapa, não decalque, que constroem um discurso contrário a representação do Nordeste pautada na manutenção do imaginário inventado do que é a região. Para isso é necessário estabelecer um método de análise cartográfico que observe o Rizoma/artefato em sua totalidade. Esse é o principal desafio do trabalho.

Não seria o Método uma consequência da orientação do pensamento, ou seja, a presença de um Plano de Imanência e da instrumentalidade conceitual que nele habita (Plano e conceitos), desde quando é onde o pensamento se orienta para pensar? Não seria a forma de pensar rizomática a “plataforma” necessária e processual, enquanto lógica da Multiplicidade, uma atitude e um caminho que inspirasse a metodológica para compreensão (MAGNAVITA, 2012, p. 208)

Neste sentido, o Pensamento Rizomático é o ponto de partida para uma Metodologia Rizomática em Design. Custódio (2011, p. 12) diz que, para Deleuze, o pensamento representa criação, e é neste ponto em que ele se encontra com o Design, tendo em vista que qualquer pensamento da ordem filosófica ou na projeção do designer é criação. O Plano de Imanência, nesse caso, também conhecido como “imagem do pensamento”, define que o pensamento não pode se orientar através da imagem, mas sim por intermédio do próprio pensamento. Assim, utilizando o Pensamento Rizomático enquanto plataforma para uma metodologia de compreensão do artefato, da Imagem, é o ponto-chave para definir uma análise em Rizoma.

O Rizoma pode ser para o Design uma forma de seguir o formigueiro. De identificar cada túnel do formigueiro, cada conexão com outros túneis, cada movimento de expansão, rompimento e reestruturação do Pensamento até a Criação. E é neste sentido, de mapeamento do pensamento e não de estruturação, que se configura a metodologia rizomática em Design.

Para o Design, os processos são estruturados para que o indivíduo designer não se perca do objetivo principal: a concepção do artefato, ou da Ideia. O Rizoma age na descentralização do indivíduo e na valorização dos processos, dos movimentos, das conexões e multiplicidades que tornam o artefato uma realidade. Assim, possibilitando uma compreensão das totalidades deste artefato.

Utilizando os princípios de Rizoma levantados neste capítulo, em um método cartográfico de análise do artefato, será possível identificar as noções de oposição à identidade nas visualidades do movimento Sertãopunk. Observando cada artefato enquanto Rizoma, o

método de análise mapeia as conexões semânticas e simbólicas das visualidades, seguindo os bulbos até as múltiplas cadeias semióticas que constroem a multiplicidade, além de compreender as rupturas a-significantes que movimentam o Rizoma, orientados pelo Pensamento Rizomático.

A metodologia de análise rizomática do artefato em Design, orientada pelo Pensamento Rizomático, possui então um viés cartográfico, que observa e mapeia a construção imagética-discursiva, os processos de significação e as cadeias semióticas com o objetivo de identificar, neste recorte da presente dissertação, as noções de Oposição a Identidade nas visualidades do Sertãoopunk.

O processo rizomático, em Design, implica um processo de descoberta, em que as conexões são exploradas sem a necessidade de seguir uma ordem linear ou hierárquica. Por conseguinte, ao trazer o pensamento rizomático à prática do design, é possível abordar um mapeamento dessas conexões, revelando as multiplicidades dos contextos que influenciam a produção de artefatos em Design. Como apontam Batista e Carvalho (2020, p. 15), a prática decolonial em design exige uma “revisão crítica das tradições funcionalistas, racionalistas e industriais”, permitindo um redesenho ontológico que abra espaço para múltiplas formas de ser, saber e fazer.

Neste sentido, para que se possa falar sobre decolonialidade, é necessário entender a qual se refere o termo. No artigo “Design e decolonialidade: fundamentos, debates e rupturas” (2020), de Sâmia Batista e Ricardo Carvalho, os autores conceituam a decolonialidade como um “conjunto de processos inter-relacionados de identificação, questionamento e enfrentamento das estruturas de opressão instauradas pelo sistema capitalista” (2020, p.8), entendendo as relações históricas, sociais, culturais e políticas que influenciam na disseminação dessas estruturas de opressão em países colonizados.

A colonialidade do poder, então, se manifesta na imposição de paradigmas hegemônicos que desconsideram saberes locais e subalternizados. Como reforçado por Andrade e Ibarra, as metodologias em design que operam na manutenção do Poder de países do Norte Global, “apresentam um perfil absolutista prejudicial, ignorando diferenças importantes em diferentes contextos” (2020, p. 163). A colonialidade limita as possibilidades de novas configurações do pensamento, estabelecendo um comportamento rigoroso e impessoal nos processos em Design.

No artigo “Experiência Rizomática” (2011) de Pasqualino Magnavita, o arquiteto disserta sobre como o Rizoma oferece uma nova perspectiva para a compreensão da Cidade e da Experiência enquanto fenômenos complexos e dinâmicos. “Cidade, enquanto conceito em suas conexões com o repertório conceitual rizomático, é uma complexa estratificação histórica; território de multiplicidade e heterogeneidade de agenciamentos” (2011, p. 208). Assim, pode-se entender que o Rizoma descreve um sistema de conexões em que múltiplos elementos coexistem, interagem e se transformam continuamente.

Ao adotar uma abordagem rizomática, sem um ponto fixo de partida ou chegada, propõe-se um modelo descentralizado de criação e análise. Assim como Deleuze e Guattari discorrem sobre o Livro-Raiz, Magnavita usa a Cidade como uma metáfora para a compreensão da Experiência Rizomática, onde cada ponto de convergência pode ser observado, com múltiplas entradas e saídas. O autor descreve a cidade contemporânea como uma rede complexa de agenciamentos, territórios e subjetividades, constituindo assim o que denomina de “uma experiência rizomática”. A Cidade, nesse contexto, não é só um espaço físico, mas um organismo em constante processo de expansão onde os contextos econômicos, sociais, culturais e políticos coexistem e se entrelaçam.

Dessa forma, refletir sobre decolonialidade exige considerar o Espaço como uma contraposição aos processos históricos de colonização que moldaram aquele lugar. Nesse contexto, a Cidade, vista como um fluxo contínuo e um processo rizomático, conecta-se com diversos Espaços, formando multiplicidades. O pensamento rizomático busca justamente observar essas conexões, identificar as rupturas e compreender as múltiplas dimensões que configuram o lugar.

2.2.2 CAMINHOS RIZOMÁTICOS PARA UM DESIGN DECOLONIAL

O Pensamento Rizomático, só é possível por intermédio dos princípios elencados pelos autores Gilles Deleuze e Félix Guattari (1980). O princípio da conexão e heterogeneidade, que explica que o Rizoma pode-se conectar em qualquer um de seus pontos, sem hierarquias e de forma desordenada; o princípio da multiplicidade, que entende os movimentos de expansão do rizoma e de conexão, criando cadeias semióticas e semânticas interligadas; o princípio da ruptura a-significante, que pontua esses movimentos de territorialização e desterritorialização, dizendo que um ponto do rizoma pode ser rompido em qualquer uma de

suas linhas, estratificando-o, mas que ele continua a se expandir a partir de suas rupturas; e, o princípio da cartografia e decalcomania, que possibilita pensar um modelo rizomático em Design, ao expor que para se fazer o múltiplo, deve ser mapa e não decalque. Entendendo o mapa enquanto uma experiência ancorada no real, e decalque enquanto uma imagem da realidade.

De forma a compreender o Rizoma, Pasqualino Magnavita (2011), disserta sobre como o pensamento rizomático desconstrói o pensamento arborescente, ao evidenciar suas limitações, emergindo como uma forma de pensar baseada na lógica da Multiplicidade e na Diferença, onde diferença não significa oposição (p. 206). Nesse sentido, Magnavita explicita conceitos trabalhados por Deleuze e Guattari, como os conceitos de Agenciamentos, e isso, “na dupla articulação: Agenciamentos coletivos de enunciação (sistemas semióticos, regimes de signos) e Agenciamentos maquínicos, o que se faz (ações, paixões)” (p. 206).

No contexto rizomático, os agenciamentos são responsáveis pelos processos de codificação e decodificação de estratos. Um Lugar se categoriza pelas conexões de agenciamentos, territórios e subjetividades, constituindo o que Magnavita denomina “uma experiência rizomática”. A Cidade, nesse sentido, “é um território de agenciamentos onde os processos de codificação e decodificação se relacionam com os estratos enquanto acumulação, sedimentação e dobramento” (p. 207).

A Cidade é um Lugar, onde seus espaços são codificados e decodificados em multiplicidades rizomáticas. Em suas conexões e multiplicidades, a Cidade constitui diferentes espaços que criam essa experiência rizomática, admitindo as rupturas a-significantes, procedendo por um desenvolvimento não linear. A construção histórica e sociocultural das cidades são lidas por intermédio dos agenciamentos, e é nesse sentido que o Pensamento Rizomático aplicado ao Design surge, ao mapear conexões, multiplicidades e rupturas por intermédio do Mapa Rizomático.

Para corroborar com Magnavita, Deleuze e Guattari, na conceitualização de Rizoma e da Experiência Rizomática, é importante a compreensão sociocultural das Cidades enquanto Lugar, e de seus Espaços, perante as fronteiras culturais que dividem o norte global do sul global.

Glória Anzaldúa (1942 - 2004), uma filósofa, escritora e poetisa Chicana, em seu livro “Boderlands: La Frontera”, conta sua experiência enquanto mulher Chicana, vivendo na

fronteira entre os Estados Unidos e o México. Anzaldúa conceitua a fronteira como uma linha divisória que define lugares que “são seguros e não seguros, diferenciar nós, deles.” (p. 3). A fronteira é um limite inatural criado para a manutenção de poder entre a nação mais forte sobre a mais vulnerável. Nos contextos rizomáticos, os movimentos de territorialização que formam as fronteiras são estratos, rupturas que criam novas configurações semióticas e semânticas. É um processo histórico e sociocultural violento, de colonização.

A fronteira é um lugar, mas também é um espaço. E a reterritorialização rizomática fortalece um processo de decolonialidade. O ato de adaptação, mudança e evolução daqueles que vivem em fronteiras culturais, a mestiçagem, como usado por Glória, é um ato decolonial. Ao criar novas configurações, como forma de resistência, de um pensamento, uma linguagem, uma simbologia, com base em suas referências culturais e políticas, cria-se um espaço rizomático, conexões e multiplicidades.

A partir dessa racial, ideológica, cultural e biológica polinização cruzada, uma consciência alienígena é apresentada na criação de uma nova consciência *mestiza*, *una conciencia de mujer*. É a consciência da Fronteira [...] Uma palavra asteca que significa ‘rasgada entre caminhos’, *la mestiza* é um produto da transferência de cultura e valores espirituais de um grupo a outro. Ser tricultural, monolingual, bilíngue, ou multilíngue [...] e em um estado perpétuo de transição (ANZALDÚA, 1987, p. 78).⁶

Discute-se, dessa forma, as dicotomias de se viver na fronteira. Acredita que *La Mestiza*, seja o ponto de convergência entre sua herança espanhola, e sua herança anglófona. As conexões culturais que constrói estando na fronteira, cria uma nova consciência *mestiza*. Esse espaço de mestiçagem, ao ser mapeado em suas características rizomáticas, entende as conexões e multiplicidades que criam aquela consciência sociocultural da Fronteira.

Por conseguinte, os espaços rizomáticos da fronteira criam múltiplas entradas e saídas, desterritorializando-se em novos territórios. Territórios, esses, que pela visão de Anzaldúa são “alienígenas”, pois não pertencem ao mundo deles, nem ao nosso.

Etnocentrismo é a tirania da estética ocidental. Uma máscara indígena em um museu Americano é transportada em um sistema estético alienígena onde o que está faltando é a presença de poder evocado pela performance ritualística. Se tornou uma questão da conquista, uma coisa morta separada da natureza e, mais tarde, do poder [...] Ao

⁶ Tradução livre feita pelo autor de Inglês-Espanhol para Português.

invés de surrupiar e arrancar a energia vital de pessoas de cor, e colocá-las a uso comercial, os brancos deveriam se permitir compartilhar e trocar e aprender conosco de forma respeitosa (ANZALDÚA, 1987, p. 68).

A autora discute esse processo do colonialismo violento que ocorre nas fronteiras, destacando o interesse do norte global em tratar a cultura do sul global com um exotismo alienígena. O processo etnocêntrico é hierárquico e linear, faz parte do sistema arbóreo de construção simbólica, contrário aos movimentos da experiência rizomática. A partir disso, pode-se entender como as relações de poder não emana de um ponto central, são construídas estrategicamente para a manutenção hierárquica entre norte e sul.

No contexto do Norte Brasileiro em relação ao Sul Brasileiro, as fronteiras entre cada Estado constroem suas multiplicidades. Os processos de construção identitária e formulação imagética-discursiva, são processos históricos e políticos influenciados pelas posições de poder e hierarquia entre o globalizado e economicamente desenvolvido, sul, e o exótico e assolado por dificuldades geográficas e econômicas, norte. Entender essas complexas movimentações e mapear essas conexões é importante para romper com as convenções colonizadoras que influenciam a visão pública sobre o Nordeste.

O Nordeste é um lugar, em que seus espaços passaram por transformações impostas pelas políticas públicas da época em um processo de categorização e delimitação de fronteiras. Como Anzaldúa reitera, a fronteira separa *nós, deles*, em uma tentativa de nos diferenciar por intermédio de símbolos e narrativas que operam na manutenção da hierarquia. Durval Muniz (1999, p. 31) conclui que, “A relação entre o sertão e a civilização é sempre encarada como excludente. É um espaço visto como repositório de uma cultura folclórica, tradicional, base para o estabelecimento da cultura nacional.”, criando-se assim uma visão sobre o Nordeste como inferior.

Por conseguinte, o pensamento colonizador opera nos contextos de espaço e lugar no Brasil em detrimento do desenvolvimento intelectual, econômico e político do Nordeste a medida que oportunidades são negadas, conquistas são invisibilizadas e a valoração de suas multiplicidades é ignorada pelo Sul e Sudeste do país. O Nordeste, nesses movimentos colonizadores, deixa de ser um Lugar e se torna um “Espaço de Saudade”, onde a região existe apenas para a permanência de tradições culturais e religiosas e a perpetuação de estereótipos em narrativas redutivas. Este — o Nordeste —, é “menos um lugar que um topos, um conjunto de referências, uma coleção de características, um arquivo de imagens e

textos. Ele parece ser uma citação, ter origem no fragmento de um texto, um extrato de imaginação anterior, uma imagem que sempre se repete.” (MUNIZ, 1999, p. 79).

A colonialidade opera nos sentidos sociais e econômicos, sendo uma ferramenta do capitalismo para a supressão de uma comunidade em favorecimento ao seu colonizador. Nesse sentido, o Nordeste, por suas características históricas de vulnerabilidade, é resultado de um processo colonizador. A história contada por Glória Anzaldúa não foge à vivência do nordestino, que em meio a crises econômicas, geográficas e de segurança pública migram de sua terra natal e vivem em fronteiras, onde não são vistos sequer como pessoas, mas sim, como “alienígenas”. Busca-se, então, romper com essas noções de colonialidade que operam nas relações entre Norte e Sul do país.

Mas não é suficiente estar sob o lado oposto do rio, gritando perguntas, desafiando as convenções da branquitude e do patriarcado. O contraponto está em um duelo entre o opressor e o oprimido, presos em um combate mortal [...], ambos reduzidos a um denominador comum de violência. O contraponto refusa a cultura, a visão e as crenças do dominante e, por isso, é orgulhosamente desafiador. Toda reação é limitada por, e dependente de, o que está causando angústia. Porque o contraponto parte de um problema de autoridade. É um passo em direção a liberação de uma dominação cultural (ANZALDÚA, 1987, p. 78).

É neste sentido que, o contraponto levantado pela autora age. Assim como Deleuze e Guattari dizem que não adianta apenas dizer que quer “fazer o múltiplo”, o contraponto de nada serve sem uma ampla visão dos determinados cenários que constroem o colonialismo. Dessa forma, o Pensamento Rizomático alinhado aos conceitos trabalhados no decorrer desta pesquisa, fortalecidos por Pasqualino Magnavita, Durval Muniz, Glória Anzaldúa e diversos outros pensadores fora do eixo estadunidense e europeu, inicia o processo de decolonialidade.

Expandir-se e mapear-se, não gerando decalques de uma estrutura arbórea que corrobora com as noções capitalistas, mas sim, ancorando-se em experiências do real sem ignorar os contextos sociais, culturais e políticos que constroem as vivências de comunidades marginalizadas. O rizoma é o próprio mapa, uma trama viva de conexões que se expande e se reconfigura, e o pensamento é o fluxo que o atravessa, um movimento sem ponto inicial ou final, onde o saber se constrói organicamente. O Pensamento Decolonial, alinhado ao Rizomático, denuncia as tradições instauradas pela modernidade/decolonialidade, “investigando paradigmas outros sobre a compreensão da realidade e, ao mesmo tempo,

questionando os sistemas de conhecimento eurocêntricos para dar ênfase aos conhecimentos produzidos nas periferias do mundo.” (BAPTISTA E CARVALHO, 2020, p. 9).

2.2.3 RIZOMA E ABORDAGEM DISCURSIVA

A Abordagem Discursiva em Design encara o artefato como parte de um todo, considerando enunciados e valores que vão além do próprio artefato. O Discurso fomenta o entendimento do artefato, em seus processos de significação. Foucault (2009, p. 55) diz que, “os discursos são feitos de signos; mas o que fazem é mais que utilizar esses signos para designar coisas. É esse mais que os torna irreduzíveis à língua e ao ato de fala. É nesse ‘mais’ que é preciso fazer aparecer o que é preciso descrever.” O ‘mais’ tratado por Foucault, são as múltiplas relações semióticas que constroem uma formação discursiva. Observa-se um ponto de discordância, entretanto, entre a Abordagem Discursiva de Foucault e o Pensamento Rizomático de Deleuze e Guattari.

Diremos, pois, que uma formação discursiva se define (pelo menos quanto a seus objetos) se se puder estabelecer um conjunto semelhante; se se puder mostrar como qualquer objeto do discurso em questão aí encontra seu lugar e sua lei de aparecimento; se se puder mostrar que ele pode dar origem, simultânea ou sucessivamente, a objetos que se excluem, sem que ele próprio tenha de se modificar (FOUCAULT, 2009, p. 50).

As dimensões de formação discursiva em um objeto, portanto, se dão na interação dos diversos enunciados, que se conectam, estratificam e multiplicam, de forma inconsciente, pelo indivíduo designer/leitor. Os discursos não são exclusivos das manifestações verbais da língua, pois estão presentes em todas as formas de saber e são permeados por relações de poder, em que determinadas forças se sobrepõem a outras (CASTRO, 2016 apud RATI; BECCARI, 2020, p. 171). Essas formas de saber são estranhas ao agenciamento estruturalista, são formadas a partir das vivências e das percepções do indivíduo.

Aqui, se estabelece Discurso enquanto aspecto relacional entre contextos sociais, culturais, políticos etc. e a construção simbólica dos signos. As formações discursivas não devem se valer de uma estrutura fechada, elas se dão em contradições, em ramificações que podem se conectar em diferentes pontos, que se territorializam e desterritorializam, como o Rizoma. Rati e Beccari (2020, p. 175) dizem que uma peça isolada não é suficiente para entender toda

sua dimensão discursiva. Nesses movimentos, as formações discursivas não devem ser vistas no caráter linguístico apenas, mas em todo seu entorno. “A análise das interações texto-imagem, apesar de ser um recurso importante no campo do Design, não é suficiente para trazer à luz a abrangência de elementos e variáveis que instauram as relações discursivas”, dessa forma, o discurso pauta a construção visual articulada pelo designer, mas pode-se compreender que o mesmo está intrinsecamente relacionado ao designer, e não é apenas uma ferramenta de manipulação.

Figura 5 - Mapa de relação da Análise Rizomática e Abordagem Discursiva.



Fonte - Produzida pelo autor (2024).

O mapa de relação acima observa os pontos de conexão entre Rizoma e a Abordagem Discursiva. Ambos agem na análise dos enunciados e contextos, das interações interpessoais de todos os envolvidos na perpetuação da mensagem, do signo e do significado, de forma a compreender o artefato enquanto multiplicidade. O Discurso é parte do Rizoma, e auxilia na percepção do indivíduo, designer e leitor, enquanto participantes do processo de construção visual. Todos esses elementos se conectam de forma não hierárquica, estabelecendo uma percepção do papel da análise rizomática e da abordagem discursiva na percepção do artefato em Design.

Rati e Beccari (2020, p. 172), dizem que, “tanto na retórica quanto na dimensão discursiva, as interações entre os diversos enunciados nem sempre são intencionais, ou mesmo desejadas, por aquele que produz determinado conteúdo”. Neste sentido, é parte do Rizoma identificar as nuances, os contextos, as conexões que se dão entre sociedade e indivíduo que possibilitam a formação discursiva do artefato em Design.

Os esforços, portanto, são o de descentralizar o indivíduo designer/Leitor, e colocá-los como parte do processo de formação de sentido do artefato. O conceito que é formulado pela Abordagem Discursiva, e mapeado pelo Rizoma, não é sempre uma escolha consciente, e para se entender as relações da mensagem é preciso observar o todo, as multiplicidades, conexões e movimentos de desterritorialização e reterritorialização que acontecem nas construções imagéticas-discursivas dos artefatos em Design.

O pensamento Rizomático, assim como as formações discursivas, se constrói em contradições, rompendo com o Eixo Genético e a matriz pivotante, entendendo os enunciados enquanto um “desejo de verdade”. Dessa forma, o artefato em Design, o Rizoma e o Discurso são percebidos em suas totalidades, ao serem mapeados e analisados os contextos sociais, econômicos, políticos etc. que os conectam.

2.3 O MÉTODO RIZOMÁTICO EM DESIGN

O caminho feito neste capítulo é resultado de uma intensa pesquisa imersiva de conceitualização e estratificação. Entender Identidade, Diferença, Rizoma, Multiplicidade, Unidade, Generalidade, Espaço, Lugar, Colonialidade, Decolonialidade, a epistemologia do Design, o pensamento Arborescente e o pensamento Rizomático; é um processo de simbiose entre pesquisador e pesquisado. Direcionar o Design ao caminho do Rizoma, significa questionar as noções filosóficas que fundamentam a área, e esse processo se configura como um processo decolonial.

Como objetivo geral desta pesquisa, há a formulação de um método em Design fundamentado pelos princípios de Rizoma de Gilles Deleuze e Félix Guattari, orientado pelas colaborações ontológicas e epistemológicas de pensadores do Sul Global. A atualização do pensamento em Design é recente, as necessidades do mundo globalizado fomentam a urgência de uma nova configuração ontológica para a compreensão da sociedade moderna. Assim, os desafios diversos que se enfrenta ao falar sobre Design e Rizoma são absorvidos

durante a pesquisa, em um processo de erros e acertos onde o autor se dispõe a interpretar conceitos e aplicá-los a sua vivência e seu repertório.

Inicialmente, faz-se necessário entender o que é um “método” e o porquê de se buscar a criação de um método rizomático em Design. MAGNAVITA (2011, p. 208), discorre sobre o conceito de Método, elencando diferentes definições que cabem ao Pensamento Rizomático. Entre algumas definições, encontra-se: “procedimentos técnicos ou meio de se fazer alguma coisa”, ou, “processo organizado lógico e sistemático de pesquisa”, ou ainda, “ordem lógica ou sistema que regula uma determinada atividade”. Sendo assim, entende-se como a definição de método está diretamente alinhada ao estruturalismo, a hierarquização de processos e sistematização de ideias. O Rizoma, enquanto pensamento que difere dos estruturalismos do pensamento arborescente, é estranho às noções de hierarquia e organização linear.

Método enquanto consequência da orientação do pensamento, não se enquadra com o Rizoma. Para MAGNAVITA (2011, p. 208-209), “Não seria a forma de pensar rizomática a ‘plataforma’ necessária e processual, enquanto lógica da Multiplicidade, uma atitude e um caminho que inspirasse a metodologia [...]”. Entende-se, a partir da revisão das teorias de Deleuze e Guattari, e das apresentações dos conceitos levantados por Pasqualino Magnavita, que o Pensamento Rizomático é o caminho para se pensar um método, que não aprisione o Rizoma em uma estrutura, podendo suas ramificações e limitando sua multiplicidade. Mas então, o que seria um Método Rizomático?

Vale lembrar que o pensamento rizomático segundo seus criadores, é um Construtivismo, um processo em variação contínua e a Cidade, também, é um processo construtivo, pois, ela se encontra sempre no Meio de Saberes estratificados e/ou emergentes. Ou seja, Entre poderes constituídos (dominantes) e contra-poderes emergentes ou ainda, no Intemezzo de subjetividades assujeitadas e subjetividades de resistência, ou seja, consenso ou dissenso. Neste sentido, um eixo metodológico poderia ser Construtivismo/ Desconstrução, ou seja, Dissenso emergente/consenso dominante (MAGNAVITA, 2011, p. 209)

Enquanto um Construtivismo, o Método Rizomático deve ser, acima de tudo, um posicionamento sociocultural e político que integra os saberes construídos a partir de um mapeamento de suas conexões e multiplicidades. Os princípios levantados por Deleuze e Guattari, para a definição de Rizoma, fortalecem o posicionamento metodológico enquanto

Pensamento, e não enquanto Sistema. Dessa forma, estabelece-se um caminho para se formular um método, que desvende as complexas realidades do Rizoma sem aprisioná-lo em estruturalismos.

O Modelo Rizomático aplicado à Análise das Visualidades do Sertãoopunk se configura em três passos: análise imagética-discursiva; identificação de conexões e multiplicidades; mapeamento das características Rizomáticas. A análise e identificação será documentada na ficha de análise abaixo, onde serão observadas as relações semânticas e simbólicas entre os artefatos e as características rizomáticas do movimento Sertãoopunk.

Figura 6 - Ficha de Análise Rizomática.

Tabela de Análise Rizomática		
Artefato	Princípio	Análise
 La Mazka de Alan de Sá Editora Corvus; Coleção Carcarás; 2021; Sertãoopunk e Terror;	Princípio de Conexão e Heterogeneidade	
	Princípio da Multiplicidade	
	Princípio da Ruptura a-significante	

Temas, signos e conexões estão no campo da Repetição? ☐ SIM ☐ NÃO

As multiplicidades rizomáticas do artefato podem ser mapeadas? ☐ SIM ☐ NÃO

Há referência às rupturas a-significantes? ☐ SIM ☐ NÃO

Fonte: Do Autor, 2024.

O primeiro ponto a identificar são as conexões semânticas e simbólicas do artefato analisado, por intermédio de uma comparação com o mapa rizomático do Sertãoopunk. Identificando as conexões individuais, e as diferenças presentes nas capas e ilustrações, será possível compreender como ela se apresenta dentro do Rizoma. Em seguida, identifica-se as relações entre a construção imagética-discursiva com as multiplicidades do Sertãoopunk estabelecidas no mapa rizomático. Então, caso se aplique ao artefato, também é importante observar os movimentos de desterritorialização e reterritorialização que podem ser causados pelas rupturas a-significantes. Por conseguinte, se levantam questões após as respostas:

1. Temas, signos e conexões estão no campo da Repetição?
2. As multiplicidades rizomáticas do artefato podem ser mapeadas?
3. Existem relações com as rupturas a-significantes?

Ao responder os questionamentos, será possível localizar o artefato no Mapa Rizomático do Sertãoopunk, assim possibilitando uma compreensão de como cada visualidade se conecta, se multiplica e se territorializa no Rizoma.

O princípio da Cartografia fundamenta o principal meio para a aplicação do Pensamento Rizomático ao campo do Design. Observando os sistemas de Agenciamentos, seguindo as conexões semânticas e observando os movimentos de territorialização do Rizoma-artefato, é possível identificar como se dá a construção imagética-discursiva em sua totalidade, sem ignorar os contextos socioculturais que estão envoltos na produção em Design.

Seguir sempre o rizoma por ruptura, alongar, prolongar, revezar a linha de fuga, fazê-la variar, até produzir a linha mais abstrata e a mais tortuosa, com n dimensões, com direções rompidas. Conjuguar os fluxos desterritorializados. Seguir as plantas: começando por fixar os limites de uma primeira linha segundo círculos de convergência ao redor de singularidades sucessivas; depois, observando-se, no interior desta linha, novos círculos de convergência se estabelecem com novos pontos situados fora dos limites e em outras direções. Escrever, fazer rizoma, aumentar seu território por desterritorialização, estender a linha de fuga até o ponto em que ela cubra todo o plano de consistência em uma máquina abstrata (DELEUZE E GUATTARI, 1995, p. 19.).

Esse processo de seguir o rizoma, de suas múltiplas entradas, e em todos os seus movimentos de expansão, é parte essencial do processo rizomático no Design. Dessa forma, ao seguir o Mapa Rizomático, se faz rizoma, e por conseguinte, se faz Design. Identificando as conexões semânticas e semióticas, nos contextos socioculturais em que tanto o designer quanto o artefato estão inseridos, inicia-se o pensamento Rizomático aplicado ao Design.

O principal desafio de se atribuir Rizoma ao Design é o rompimento com as estruturas, os sistemas de agenciamento que o campo se fundamenta. Pensando nisso, o processo de desenvolvimento do mapa Rizomático passou por diferentes estágios de interpretação do que é o Rizoma. Como ele se constrói? A partir de que se considera Rizoma ou artefato? Como criar uma leitura de uma visualidade que não possui organização, nem hierarquia?

No processo investigativo da pesquisa, foram desenvolvidos protótipos do Mapa Rizomático, buscando na teoria de Deleuze e Guattari e em artigos de Design da Informação, um caminho para a criação de uma visualidade que representasse o Rizoma para mapear suas conexões, multiplicidades e rupturas a-significantes. Processo esse que se iniciou com o trabalho de conclusão de curso na graduação em Design da Universidade Federal de Sergipe, com a orientação da professora Germana Gonçalves de Araújo, e possibilitou a compreensão inicial do que viria a ser o Mapa Rizomático.

Então, nas disciplinas do Mestrado, com o auxílio dos professores Eva Rolim e Guilherme Ranoya, na disciplina de Visualização de Dados, e com o acompanhamento do professor Hans da Nobrega Waechter e do orientador do projeto de pesquisa, Adailton Laporte, foi possível experimentar caminhos para uma representação gráfica do modelo Rizomático. As disciplinas e orientações auxiliaram na delimitação de caminhos para a experimentação gráfica, no mapeamento Rizomático e nos seguintes protótipos.

Partindo de uma problemática inicial de que a teoria de Deleuze e Guattari (1995), rompe com as noções de representação e hierarquização tão presentes na epistemologia do Design, a representação gráfica do Rizoma é um desafio. Rizoma é estranho às estruturas, e colocar o Rizoma em uma estrutura é aprisioná-lo, cortar seus bulbos e impedir sua expansão e conexão. A cartografia deleuziana entende a informação como uma experiência ancorada na realidade.

Para Ribeiro (2009, p. 4), o mapa “não é apenas uma representação passiva da realidade, mas um dispositivo comunicacional de produção de sentido, que envolve mutações e sobreposições culturalmente contextualizadas”. Dessa forma, entendendo o mapeamento das características rizomáticas e sua representação gráfica por intermédio da Visualização de Dados, é possível compreender como o Rizoma se relaciona com o Design. Ribeiro (2009, p. 6), continua: “A visualização de dados, especificamente, é o processo que utiliza tecnologias computacionais para transformar dados abstratos em modelos visuais. É a tradução criativa dos dados [...] em representações visuais reveladoras”.

Sabendo disso, durante a disciplina de Visualização de Dados, foram levados os seguintes protótipos da representação visual do Rizoma:

Figura 7 - Primeiro protótipo do Mapa Rizomático.



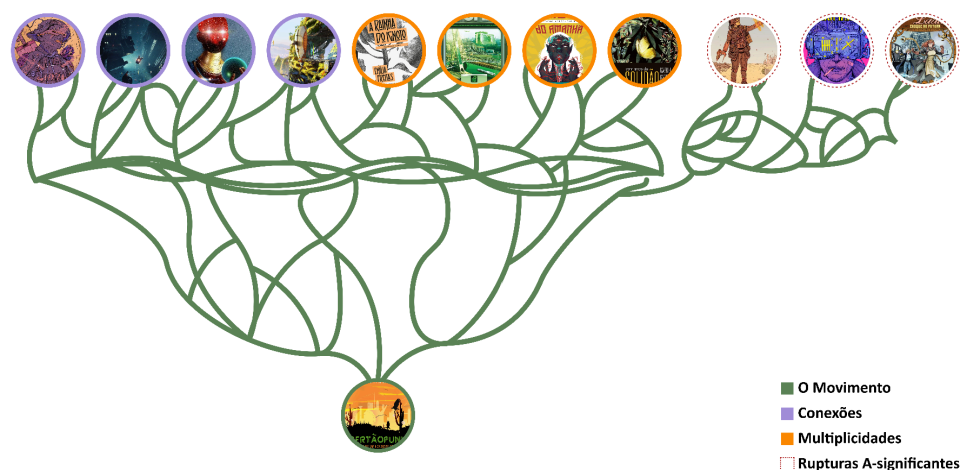
Fonte: Do Autor, 2024.⁷

A primeira tentativa de formulação de um mapa entendia o movimento SertãoPunk — o artefato, objeto de estudo da pesquisa de Mestrado do autor —, como ponto de partida. Sem o objetivo de criar uma hierarquia de informações, nem de aprisionar o Rizoma em uma estrutura que lhe impeça de criar novas conexões e multiplicidades, a primeira tentativa falhou em todos os objetivos do autor de representação fidedigna dos princípios de Rizoma levantados por Deleuze e Guattari.

Entretanto, ainda há um ponto de partida, há hierarquia, e não há espaço para crescimento desordenado, nem movimentos de desterritorialização. A representação rizomática do SertãoPunk exprimia uma vontade de compreender o movimento, após o mapeamento de suas conexões e multiplicidades, mas falhou em representar o Rizoma.

⁷ Representação previamente apresentada em artigo publicado em periódico.

Figura 8 - Segundo protótipo do Mapa Rizomático.

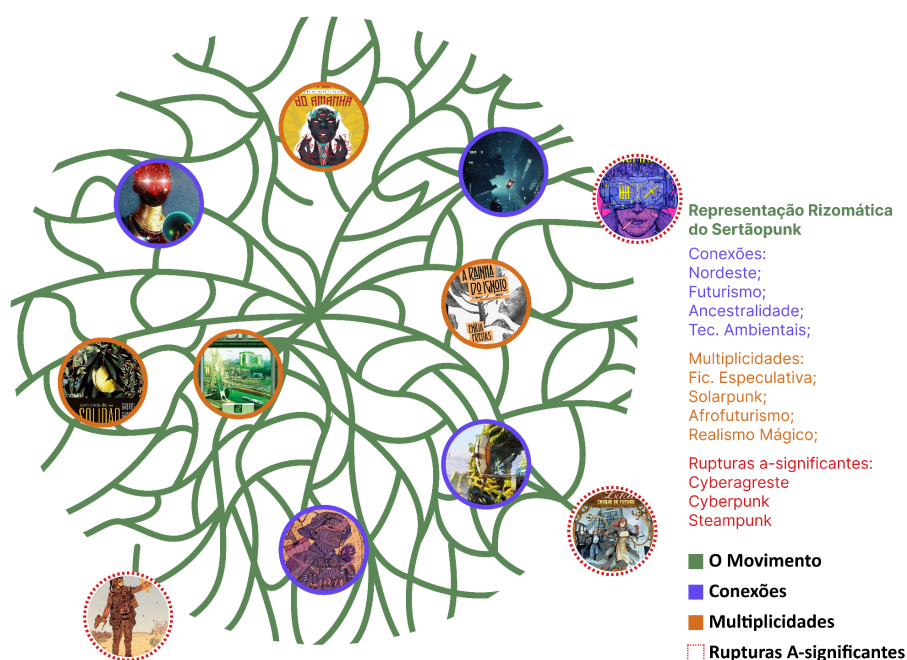


Fonte: Do Autor, 2024.⁸

A segunda tentativa visou horizontalizar as informações, sem criar uma dissonância entre as Conexões, Multiplicidades e Rupturas A-significantes. Entretanto, ainda enxergava o movimento como ponto de partida, aprisionando o Rizoma em uma estrutura que lhe impedia de se expandir e se movimentar. Não havia múltiplas entradas, apenas uma, e esse era o Sertãopunk. artefato — Unidade — Matriz Pivotante. Não é rizoma.

⁸ Representação previamente apresentada em artigo publicado em periódico.

Figura 9 - Terceiro Protótipo do Mapa Rizomático.



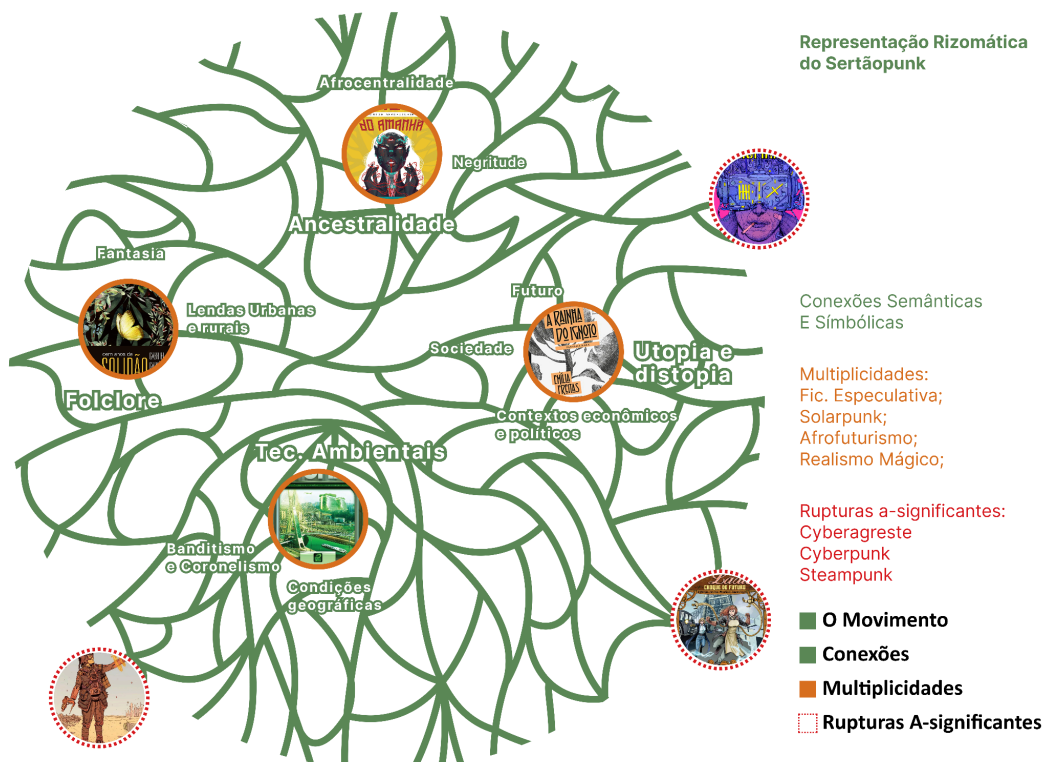
Fonte: Do Autor, 2024.⁹

Por fim, após aprofundar-se na leitura do livro “Mil Platôs 1: Capitalismo e Esquizofrenia” de Deleuze e Guattari¹⁰, foi possível chegar a uma solução em Design da representação do Mapa Rizomático. A principal diferença entre as primeiras tentativas e a representação final é a compreensão de que o artefato é o Rizoma. É o Mapa. O movimento se expande em seus bulbos, de forma desordenada, sem hierarquia, em formato circular, com múltiplas entradas e sem uma limitação. A borda imaginária que corta o Rizoma exprime um conceito da Gestalt de Continuidade, sabe-se haver mais além da borda, mas que não cabe a esse recorte visualizar. A desorganização das Conexões e Multiplicidades rompem com as noções de hierarquia, e as rupturas A-significantes não estão separadas do Rizoma. Elas se conectam, ainda que estejam fora da borda imaginária. E são representações de movimentos do próprio Rizoma.

⁹ Representação previamente apresentada em artigo publicado nos Anais do P&D 2024.

¹⁰ DELEUZE E GUATTARI, 1995, p. 9-23.

Figura 10 - Representação Atual do Mapa Rizomático.



Fonte: Do Autor, 2024.

Após os comentários da Banca de Qualificação de Mestrado, foram levantadas sugestões de indicação e posicionamento no Mapa Rizomático. Os pontos de vista da Banca em relação ao posicionamento das Multiplicidades no Mapa, incentivou a uma leve reformulação para melhorar o entendimento acerca da visualização dos dados mapeados. Dessa forma, as conexões foram articuladas enquanto texto, e não imagem, ligadas às raízes do rizoma, nas interseções entre as Multiplicidades. A variação de peso na tipografia dos textos das conexões rizomáticas indica também o peso destas conexões com as multiplicidades, e com o movimento Sertãoopunk.

Logo, os ramos que ligam os eixos temáticos, se conectam aos movimentos múltiplos que criam o Rizoma do Movimento Sertãoopunk. Nas conexões da Afrocentralidade e Ancestralidade, formula-se o Afrofuturismo. Nas conexões com os eixos temáticos relacionados ao futuro, a sociedade, utopias e distopias e contextos econômicos e políticos, formulam-se a Ficção Especulativa, que se conecta as rupturas a-significantes, *Cyberpunk* e

Steampunk. No eixo temático de tecnologias ambientais, condições geográficas, banditismo e coronelismo, formulam-se o Solarpunk, e a ruptura a-significante, Cyberagreste. Por fim, no eixo temático da fantasia, das lendas urbanas e rurais, do folclore e contextos culturais, formula-se o Realismo Mágico.

Importante ressaltar que, as conexões semânticas e simbólicas representadas em texto, e nas radículas do Rizoma, estão todas interligadas, e suas posições cartográficas indicam apenas as passagens em que as Multiplicidades se formulam. Adequando-se ao princípio da conexão e heterogeneidade levantados por Deleuze e Guattari, o Rizoma pode se conectar em todo e qualquer ponto, assim sendo, toda Multiplicidade está interligada nessa cadeia semiótica e semântica, que constrói o Sertãoopunk.

Assim, foi possível aplicar o Pensamento Rizomático ao Design, para compreender o artefato em Design não como um ponto de partida, ou o centro dos processos, mas sim como o próprio Rizoma, o próprio processo. A descentralização e a desconstrução estruturalista do pensamento é o foco do Design Rizomático. E o Mapa foi o caminho para encontrar esse elo entre o campo do Design, e o Rizoma de Deleuze e Guattari. Deleuze e Guattari (1995, p. 13), dizem que, “A maior parte dos métodos modernos para fazer proliferar séries valem perfeitamente numa direção, por exemplo, linear, enquanto que uma unidade de totalização se afirma tanto mais numa outra dimensão, a de um círculo”, neste sentido, o Mapa Rizomático representa essa expansão não-linear, em todas as direções de um círculo, explicitando em suas bordas uma continuidade que não é vista, mas interpreta-se que há mais além do que está mapeado. O Mapa Rizomático representa graficamente a relação entre artefato e Rizoma.

O Mapa Rizomático é a representação visual do Rizoma, onde o artefato é o mapa, e seus bulbos se conectam, criando multiplicidades, e se transformando em novas conexões de forma desordenada, não hierárquica e circular. As conexões rizomáticas são representadas pelos bulbos e pelos textos de localização do mapa, os círculos em laranja representam as multiplicidades e os círculos tracejados em vermelho, visualizados fora do recorte circular do rizoma, representam as rupturas a-significantes.

3 PROCESSOS METODOLÓGICOS

O aspecto metodológico desta pesquisa é de caráter exploratório e analítico, que visa identificar as noções de oposição à Identidade presentes nas visualidades do movimento Sertãopunk. A fase exploratória da pesquisa debruça-se sobre a bibliografia levantada; na catalogação das capas de livros, ilustrações e projetos gráficos; e, nas possibilidades metodológicas da filosofia rizomática no campo do Design. Já a fase analítica utiliza-se de modelo criado pelo autor com base na pesquisa bibliográfica, a criação de uma ficha de análise e a aplicação do modelo para análise das visualidades catalogadas.

A pesquisa possui uma natureza aplicada, uma vez que o modelo proposto pode auxiliar novas análises rizomáticas e apresenta soluções para um Design Rizomático. A abordagem qualitativa permite que a análise das amostras seja mais eficiente, focando nas características mais importantes para se perceber as noções de oposição à Identidade nos signos e símbolos. Como resultados da pesquisa, será proposto o modelo de análise rizomática, a visualização cartográfica do rizoma e uma visualidade do movimento Sertãopunk construída a partir das multiplicidades e conexões percebidas na análise.

FASE EXPLORATÓRIA DE PESQUISA

1. Na fase exploratória da pesquisa, foram levantados cerca de 160 livros e artigos de apoio bibliográfico nos eixos temáticos centrais da pesquisa, sendo esses: História do Nordeste, Sociologia, Cultura, Filosofia, Literatura e Design. Além disso, também foi desenvolvido um processo investigativo em bancos de dados digitais para identificar pesquisas similares, o que resultou em apenas dois trabalhos citando “design e rizoma” e cinco citando “método e rizoma” no contexto da pesquisa.
2. Os critérios de seleção dos livros e artigos foram diversos, optando por livros que fundamentassem principalmente os conceitos trabalhados na pesquisa, sendo eles: Identidade; Diferença; Cultural; Estereótipo; Rizoma; Multiplicidade; Decolonialidade; Epistemologia do Design; Regionalismo; Discurso, etc., Além disso, também foram selecionados autores fora do eixo do Norte Global para fundamentar aspectos pontuais da pesquisa e fortalecer um pensamento pós-abissal.
3. A segunda etapa da fase exploratória da pesquisa, foi a de definição das amostras. Na busca por livros, contos e ilustrações do Sertãopunk em marketplaces como o

Amazon Kindle e a loja da Americanas, e nas redes sociais dos próprios autores, foram identificados cerca de 18 capas de livros e contos; 16 ilustrações digitais e 1 projeto gráfico completo.

4. Os critérios de seleção das amostras também foram diversificados, optando por trazer as obras dos autores que iniciaram o movimento — G.G. Diniz, Alan de Sá e Alec Silva —, buscando algumas obras independentes e livros que se destacaram no subgênero (Sertãopunk) sendo publicados por grandes editoras. As ilustrações digitais foram selecionadas de acordo com a temática e com a aproximação com o movimento.

FASE ANALÍTICA

1. Inicia-se a fase analítica com a análise crítica de toda a bibliografia selecionada, buscando o fortalecimento dos argumentos da pesquisa.
2. Após a pesquisa bibliográfica, e a análise de todo o Estado da Arte, foram analisados os dados obtidos e organizados em planilhas e documentos de fichamento, para auxiliar na fase da escrita, onde os argumentos foram formulados e embasados pela bibliografia de apoio.
3. Ao se analisar o Estado da Arte, foi possível formular o Método Rizomático, utilizando os princípios de Rizoma levantados por Deleuze e Guattari (1980), além de trazer contribuições de Magnavita; Anzaldúa; Andrade e Ibarra; Baptista e Carvalho; Rati e Beccari; Foucault; Tomaz Tadeu e outros. O Método Rizomático em Design resultou em uma Ficha de Análise das Visualidades do Sertãopunk e no Mapa Rizomático, que identifica as Conexões, Multiplicidades e Rupturas A-Significantes do Objeto de Estudo (O Sertãopunk);
4. As características rizomáticas do Sertãopunk previamente mapeadas, foram reanalisadas e reorganizadas no Mapa Rizomático.
5. A Ficha de Análise das Visualidades foi elaborada para responder às perguntas de cada Princípio levantado por Deleuze e Guattari, identificando as características rizomáticas dos artefatos Gráficos.
6. Para além da análise rizomática, também foi proposto uma conversa com os designers responsáveis pela produção dessas visualidades, assim como com os autores responsáveis pelo movimento. As conversas possibilitaram uma visão das escolhas

conscientes dos designers e autores acerca da produção simbólica e semântica do Sertãopunk.

7. Por fim, o modelo de análise foi aplicado a cada um dos artefatos gráficos a fim de identificar as noções de oposição à identidade do Nordeste inventadas em suas visualidades.

3.1 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Na fase exploratória, foram selecionados livros previamente definidos no projeto de TCC do autor, sendo eles:

- “Diferença e Repetição” (1968), de Gilles Deleuze.
- “Mil Platôs 1: Capitalismo e Esquizofrenia” (1980), de Gilles Deleuze e Félix Guattari.
- “A Invenção do Nordeste e Outras Artes” (1999), de Durval Muniz de Albuquerque Jr.
- “Sertãopunk: Histórias de um Nordeste do Amanhã” (2020), de G.G. Diniz, Alan de Sá e Alec Silva.

Esses quatro livros previamente definidos auxiliaram no desenvolvimento da argumentação e exposição do Estado da Arte no pré-projeto de pesquisa apresentado ao PPG. Utilizando a teoria de Deleuze e Guattari como fundamentação filosófica primária da pesquisa, e o livro de Durval Muniz como repertório histórico e sociocultural dos contextos do Nordeste, além de, trazer o próprio manifesto do Sertãopunk para contextualizar seu surgimento e sua importância perante as problemáticas apresentadas.

Em seguida, foram levantados diversos questionamentos que precisavam ser solucionados por intermédio de um amplo arcabouço teórico. Esses questionamentos foram:

1. Como falar sobre um movimento nordestino, com uma teoria francesa?
2. O Nordeste realmente é fruto de um movimento político de manutenção de Poder típico do capitalismo colonizador que assola o Sul do Brasil? Se sim, como apresentar esses argumentos com análises de autores do Norte brasileiro?
3. Por que o Sertãopunk é importante?

Ao se levantar essas perguntas, o projeto de pesquisa passou por uma intensa reavaliação de prioridades e o projeto de TCC apresentado para a obtenção do diploma de graduação em Design na Universidade Federal de Sergipe também foi revisitado, para identificar pontos de melhoria e desenvolver uma atualização teórica mais assertiva e ampla. Ao identificar problemas, buscou-se soluções por meio da pesquisa bibliográfica.

A primeira pergunta e a segunda estão interligadas, falar sobre o Nordeste e questionar as convenções de hierarquia e poder do capitalismo colonizador do Sul-Sudeste sobre o Norte-Nordeste é, por si só, uma definição do Pensamento Decolonial. Portanto, trazer apenas o pensamento de Deleuze e Guattari não é suficiente para tal, o Pensamento Rizomático não deve ser uma Unidade, por isso, foram realizadas buscas em bancos de dados acadêmicos, e com sugestões de professores do PPGDesign da UFPE, além das sugestões da professora externa, Germana Gonçalves de Araújo, foi possível encontrar autores que auxiliassem a fundamentação teórica acerca do Pensamento Decolonial e sua relação com o Pensamento Rizomático. Trazer autores fora do eixo Sul-Sudeste, e do Norte Global, para colaborar com a teoria de Deleuze e Guattari, é um movimento de atualização teórica que possibilita um pensamento pós-abissal, que é o objetivo desta pesquisa. Assim, sendo um ato político de Decolonialidade, a atualização teórica do Pensamento Rizomático por um autor nordestino também se configura como um ato Decolonial. Os artigos e livros selecionados para fundamentar essa seção foram:

- “Experiência Rizomática” (2012), Pasqualino Magnavita;
- “Design e decolonialidade: fundamentos, debates e rupturas” (2020), de Sâmia Baptista e Ricardo Artur Pereira Carvalho;
- “PROVOQUE - Problematizando Visualidades e Questionando Estereótipos: leitura de imagens fundamentada nos Estudos da Cultura Visual” (2019), João Paulo Baliscei;
- “Aproximações em Design para além do Racionalismo: tecendo caminhos para o pluriverso” (2021), de Débora Andrade e María Cristina Ibarra;
- “IDENTIDADE E DIFERENÇA: A perspectiva dos Estudos Culturais” (2000), organizado por Tomaz Tadeu da Silva;
- “Cultura e sociedade no Brasil: ensaios sobre idéias e formas” (2011), de Carlos Nelson Coutinho;
- “A dimensão retórica e a dimensão discursiva no design gráfico” (2020), de Bianca Mendes Rati e Marcos Namba Beccari;

- “Borderlands / La Frontera” (1987), de Glória Anzaldúa.

A terceira pergunta é respondida ao trazer exemplos diversos de ampliação do movimento Sertãopunk, durante a fase exploratória da pesquisa. O Sertãopunk surgiu em 2020 como um movimento literário de autores independentes, pretos e nordestinos. Desde então se expandiu para além da literatura, alcançando o cinema, a música, a moda, o teatro etc. Além de também ser objeto de estudo de pesquisas diversas, sendo apresentados a universidades do Brasil e de Portugal. O Sertãopunk esteve em seu auge acadêmico em 2021, durante o período pandêmico, quando os autores foram convidados a participar de eventos acadêmicos de cursos de Letras e Literatura dos Estados Unidos e de Portugal. Além disso, tendo a maioria de seus livros publicados de forma independente, ou por editoras de menor porte, em 2022 foi lançado o primeiro livro do Sertãopunk publicado por uma grande editora, a editora Intrínseca. “A vida e as mortes de Severino Olho de Dendê”, de Ian Fraser, foi o primeiro romance Sertãopunk publicado pela Intrínseca, com projeto gráfico do designer Sergipano, Breno Loeser, trazendo um novo olhar para o movimento ao unir Ópera Espacial — um subgênero da Ficção Científica — ao Sertãopunk e a cultura nordestina. O Sertãopunk deixa de ser um movimento literário e se torna um movimento e um manifesto político e simbólico de resistência, de povos marginalizados no Nordeste, alcançando visibilidade em diferentes artes e, também, na academia. Os artigos e livros selecionados para essa seção foram:

- “Sertãopunk: novas perspectivas utópicas decoloniais na América Latina a partir da ficção especulativa” (2023), de Mariana Teixeira e Priscila Miraz Grecco;
- “O sulicídio e o sulicídio da literatura nordestina: de Franklin Távora ao Sertãopunk” (2024), de Mateus de Novaes Maia.

Outros artigos foram selecionados para suprir as necessidades teóricas da pesquisa, explorando contextos da História do Nordeste, do artefato Cultural, do Híbrido Cultural, das noções de Identidade e Diferença, da Literatura nordestina, da Literatura de Ficção Especulativa, dos contextos socioculturais e do impacto da construção imagética-discursiva do Nordeste; assim como, a relação do Design Gráfico com o Rizoma, métodos de análise de visualidades, visualização de dados, análise do discurso em design e outros. A seleção foi feita de acordo com os parâmetros da pesquisa em responder perguntas e levantar novos questionamentos, identificando o potencial de discussão que este projeto de pesquisa pode — e espera — levantar no campo do Design.

3.2 DEFINIÇÃO DAS AMOSTRAS

Na fase exploratória da pesquisa, inicialmente, iriam ser analisadas apenas as capas de livros e contos do movimento Sertãopunk, assim como foi feito no Trabalho de Conclusão de Curso, entretanto, após conversas de orientação e a análise ampla do cenário atual do movimento, foi definido que seriam analisadas Visualidades do movimento Sertãopunk, no contexto da Literatura — o que compreende, capas de livros e contos, artes conceituais relacionadas aos livros, ilustrações digitais de divulgação e um projeto gráfico completo.

Os critérios de seleção das amostras (visualidades) foram:

1. Capas de livros e contos em que os autores categorizam suas obras como parte do movimento Sertãopunk;
2. Capas de livros e contos publicados pelos autores que fundaram o movimento Sertãopunk;
3. Capas de livros e contos do Sertãopunk publicados entre 2020 e 2024.¹¹

As obras foram selecionadas primeiramente pelo contato com os autores, uma vez que, sendo um autor de ficção especulativa nordestino, já possuía aproximação com outros autores que publicaram histórias do Sertãopunk, incluindo os fundadores do movimento. Em segunda instância, foi efetuada uma pesquisa em bancos de dados do Amazon Kindle, e de marketplaces independentes, além de plataformas de vendas de livros diversos, como Americanas e Submarino.

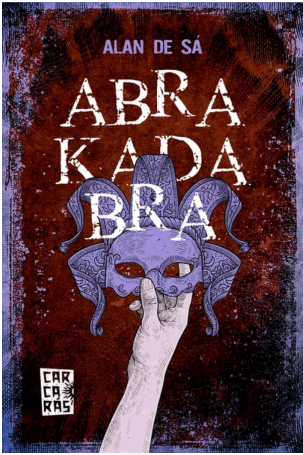
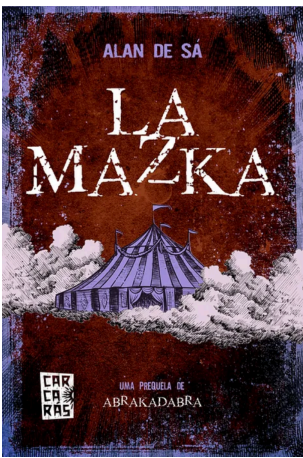
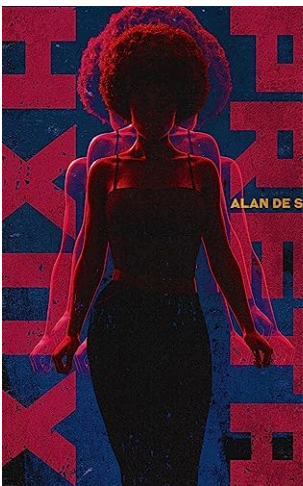
Ao todo, foram encontrados cerca de 34 obras que se enquadram como parte do movimento Sertãopunk, entretanto, a grande maioria não trazia Sertãopunk como gênero na descrição, e nem o autor havia publicamente categorizado a obra como parte do Sertãopunk, o que aconteceu com os livros-contos de Zé Wellington e a antologia do autor Vicent Bernardo. Algumas obras não foram selecionadas para análise por não apresentarem relações simbólicas e semânticas em suas visualidades com o movimento Sertãopunk, apesar de suas narrativas serem categorizadas como tal. Isso ocorreu principalmente pela falta de um designer responsável pelo projeto gráfico, e/ou pela característica efêmera da publicação — newsletter, conto solto em rede social ou publicações em plataformas de leitura como “Wattpad” e “ao3”.

¹¹ Com exceção das obras de Zé Wellington, que foram publicadas anteriormente ao início do movimento Sertãopunk e da obra independente de Vicent Bernardo, publicado em 2019, mas que também se categoriza como obra Sertãopunk.

Uma parte dos livros e contos selecionados foram publicados pela Editora Corvus, fundada pelo designer Henrique Moraes, que encerrou suas atividades em 2024. Alguns desses livros e contos publicados pela Corvus foram excluídos do Amazon Kindle, mas se mantiveram na pesquisa por seu impacto no crescimento do Sertãopunk. Assim, foram definidas 18 capas de livros, sendo elas:

Tabela 1 - Capas de livros e contos do Sertãopunk.

	“A noite tem mil olhos” (2020), de Alec Silva. Publicado pela Editora Corvus, faz parte da Coleção Carcarás. Foi um dos contos excluídos do Amazon Kindle, por isso não foi possível obter mais informações. <i>A noite tem mil olhos</i> é um conto de Sertãopunk fantástico sobre velhas lendas nordestinas que, pouco a pouco, caminham por um mundo em transformação.
	“Nós somos os santos de sangue durante a noite” (2020), de Alec Silva. Publicado pela Editora Corvus, faz parte da Coleção Carcarás. Foi um dos contos excluídos do Amazon Kindle. Uma jovem e solitária garota cafuza acaba se envolvendo numa briga contra o filho de uma autoridade local. Sem passado e sem parentes, vista ainda como integrante dos grupos responsáveis por trazer à tona velhos mitos ao mundo, ela acaba presa numa delegacia. Mas, numa longa noite, onde o pai do rapaz não deixará a humilhação sem punição, a prisioneira e um grupo de presos e o delegado terão que unir forças contra mercenários violentos e tecnologicamente armados e criaturas oriundas de terras distantes.

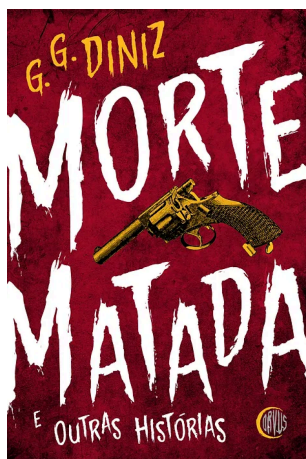
	“Abrakadabra” (2021), de Alan de Sá. Publicado pela Editora Corvus, faz parte da Coleção Carcarás. Foi um dos contos excluídos do Amazon Kindle. Em um mundo onde as pessoas escondem seus defeitos em personagens, a arte é, justamente, quem tira o véu da mentira de nós. Beto, um sujeito comum, participa de uma experiência em realidade virtual no Museu de Arte Moderna de Salvador: a Abrakadabra, obra de um artista sírio-brasileiro baseada em uma experiência traumática vivida em um circo.
	“La Mazka” (2021), de Alan de Sá. Publicado pela Editora Corvus, faz parte da Coleção Carcarás. Foi um dos contos excluídos do Amazon Kindle. Durante uma viagem de aniversário para a França, o jovem Sadala participa de uma experiência bizarra em um circo futurista, que marca sua vida e arte para sempre. La Mazka, prequela do conto Abrakadabra, conta a história de um artista impactado pelo mundo à sua volta, misturando elementos do Sertãoopunk com terror psicodélico, onde a realidade assume um papel tão assustador quanto um palhaço.
	“Xuxa Preta” (2023), de Alan de Sá. Dividido em quatro histórias, Xuxa Preta apresenta personagens de uma Feira de Santana Sertãoopunk, onde povo e elite são assombrados por fantasmas pessoais e dores sociais que se misturam ao temor que a maior criminosa do sertão baiano traz.



“Morte Matada” (2020) e “Morte Matada e Outras Histórias” (2022), de G. G. Diniz.

Ambos publicados pela Editora Corvus, inicialmente na Coleção Carcarás.

No Ceará de um futuro em que o aquecimento global elevou o nível dos mares e afundou Fortaleza, e em que coronéis e seus jagunços caçam pessoas para trabalho forçado e as colocam em coleiras eletrônicas, velhos padrões voltam a existir. Mesmo diante dessa realidade, ainda há pessoas dispostas a fazer o que for necessário para sobreviver e garantir um futuro melhor.



“O Sertão não virou mar” (2020), de G. G. Diniz.

Publicado pela Editora Corvus, faz parte da Coleção Carcarás. Foi um dos contos excluídos do Amazon Kindle.

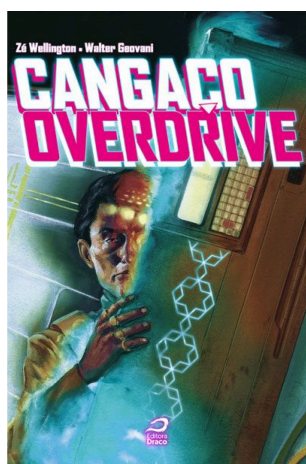
Ao longo dos anos, o mar avançou, engolindo o asfalto e as casas, até que Juciara e sua família não tiveram mais escolha. Tiveram que ir embora de Fortaleza, rumo a Juazeiro do Norte, a nova capital do estado do Ceará. O caminho, porém, se mostrou cheio de perigos, provações e situações de vida e morte, num mundo novo que insiste em ficar no passado.

	“O ovo” (2020), de G.G. Diniz. O que veio primeiro, o ovo ou a morte? Tentando manter a fazenda de sua avó, Núbia se envolve com fenômenos paranormais após uma estranha descoberta.
	“Mafagafo Edição 5: Planeta Quilombo” (2022), de G. G. Diniz. Novel publicada pela Revista de Ficção Especulativa, Mafagafo. https://mafagaforevista.com.br/edicao-5-maio/
	“A Diplomata” (2023), de G. G. Diniz. Publicado pela editora Plutão. Feitosa é uma sobrevivente. Depois que os super-ricos deixaram a vida na Terra, aqueles que ficaram para trás são obrigados a sobreviver revirando o lixo. Para piorar, as mulheres restantes começaram a ser sequestradas – levadas para Éden, a nova colônia lunar – por um motivo que ninguém sabe exatamente qual é. Feitosa pode ser a próxima vítima, mas não vai cair sem lutar.



“A vida e as mortes de Severino Olho de Dendê” (2022), de Ian Fraser.

Primeiro livro de Sertãoopunk publicado por uma editora tradicional, a Intrínseca. Ópera espacial de Ian Fraser. Numa galáxia muito, muito distante, mais especificamente no planeta Cabula XI, onde os dias duram noventa e seis horas e o ano é 2577, vive um humano de nome Severino Olho de Dendê. No passado, um encontro com a morte lhe tirou quase tudo e levou parte de seu coração. Agora, ao lado do melhor amigo, Bonfim, um alienígena malandro e falastrão, ele trabalha como investigador particular e se entrega à boemia nas horas vagas.



“Cangaço Overdrive” (2018), de Zé Wellington.

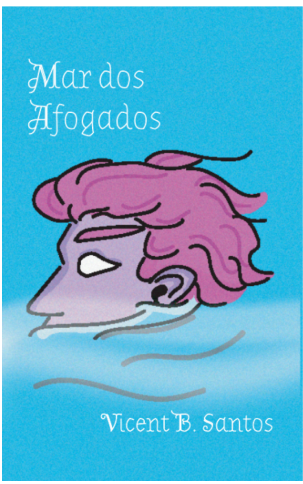
O autor categorizou seu trabalho como Sertãoopunk, apesar de sua obra “Cangaço Overdrive” vir antes do surgimento do movimento em 2020, por se identificar com os discursos levantados pelos autores fundadores do movimento.



“Ânima: ameaça virtual” (2023), de Ricardo Santos, Carol Vidal e Mariana Medelinn.

Publicado pela Avec Editora.

Cidade de Salvador, num futuro próximo. O Ânima é um metaverso 100% brasileiro que se tornou um fenômeno global. Mas uma série de estranhos acontecimentos extrapola o mundo on-line, gerando perigos mortais em nossa realidade. Para piorar, Kelly Hashimoto, a co-criadora do Ânima, desaparece misteriosamente. Muitos acreditam que ela é a chave para pôr fim ao caos. Dá-se início a uma busca por seu paradeiro, dentro e fora do Ânima.

	“Pingos de Chuva” (2021), de Chris Noguelcant. Bento é um semi-humano que escolheu viver em Salvador, fora da dimensão na qual sua mãe e vários outros seres vivem protegidos da ignorância da humanidade. Pingos de chuva, traz um prelúdio de uma distopia fantástica LGBTQIAP+, com eventos do ano 2100, onde o nordeste agora é uma nação independente do Brasil. Em meio conflitos políticos e seus dias contados, Bento tenta viver ao máximo a experiência de uma vida mortal, sem saber que o destino está prestes a brincar com seus planos.
	“Um filme para seus olhos” (2021), Franklin Delano. Benê se viu acuado e ameaçado, de joelhos no chão batido do semiárido. Uma arma apontada para si, peixeira no pescoço, sangue escorrendo pela boca. Sua vida por um fio. Apegado ao pouco que lhe restava, trouxe à tona memórias recentes, de uma Salvador atômica e efervescente em plenos anos 80, onde a prosperidade brotava da energia que se tirava da natureza. O futuro da Bahia e dos povos em diáspora, que parecia ter chegado mais cedo, era aquele da revolução tecnológica e dos sonhos impossíveis, mas ainda incapaz de se deixar alimentar por velhos conflitos.
	“Mar dos Afogados” (2019), de Vicent Bernardo. Autor também categorizou obra como Sertãopunk, mesmo sendo publicada anteriormente ao surgimento do movimento. Mar dos Afogados é uma coletânea com seis contos ambientados no nordeste Brasileiro e tratam sobre a Morte de diversas formas. Através do Tema Central, a morte, cria-se subtemas que merecem ter os holofotes, como representatividade LGBTQI+, relacionamentos tóxicos e crises políticas, essa é a proposta do Mar dos Afogados, mostrar que todos nós, independentes de cor, gênero, sexualidade etc. teremos o mesmo fim.

Fonte: Do autor, 2024.

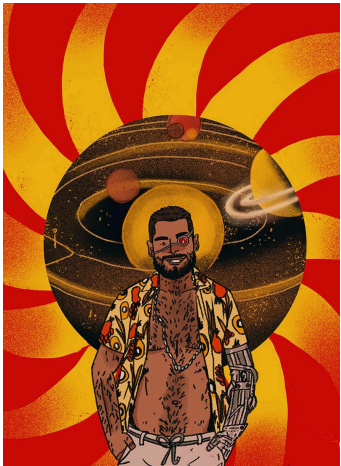
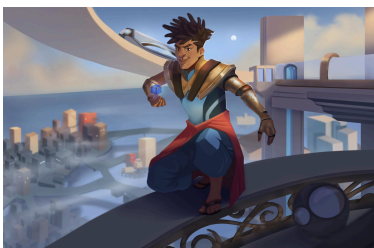
Além das capas de livros e contos, também foram selecionadas ilustrações digitais sobre o Sertãopunk. Foram encontradas cerca de 60 imagens relacionadas ao movimento Sertãopunk, que não se enquadram como capas de livros ou contos. 10 dessas imagens eram fotografias experimentais, 11 eram cartazes e imagens de filmes independentes do Sertãopunk, 9 eram

divulgações de um estudo, 2 era capa de um projeto acadêmico, 4 eram capas de discos de música do Sertãopunk, 10 eram posts de divulgação de livros, 2 era de capa de podcast e somente 12 dessas imagens se enquadraram nos critérios de seleção:

1. Ilustrações digitais relacionadas ao movimento Sertãopunk;
2. Ilustrações digitais relacionadas a contos e livros do Sertãopunk;
3. Ilustrações digitais resultado de estudos acerca da produção literária do movimento Sertãopunk;
4. Ilustrações digitais desenvolvidas a pedido de um autor do movimento Sertãopunk, para ilustrar uma cena de seu conto ou livro, ou apenas como comissão.

As ilustrações selecionadas foram:

Tabela 2: Ilustrações do Sertãopunk.

 Ilustração digital por Tiago Sousa Pinheiro, 2022.	 Ilustrações do artista pernambucano Jinohul, 2024.	 Ilustração “Severino Olho de Dendê” por Johnatan “Johncito” Marques.
 Ilustrações de Vitor Wiedergrun de “Severino Olho de Dendê”.	 Ilustrações de Luciano Felix de “Severino Olho de Dendê”.	 Ilustrações de Jefferson Costa de “Severino Olho de Dendê”.
 Ilustrações de Vitor Wiedergrun de “Severino Olho de Dendê”.	 Ilustração de Mari Teixeira, 2023.	 Ilustração de Mari Teixeira, 2023.

As ilustrações selecionadas são categorizadas em:

1. Comissão de autor (8);
2. Experimentação de criação de cenário e personagem inspirado pelo Sertãopunk (4);

Assim sendo, serão analisadas e catalogadas mais a frente, utilizando o modelo de análise rizomático, para identificar conexões e multiplicidades com o movimento Sertãopunk e localizar essas produções no mapa rizomático.

3.3 ETAPAS METODOLÓGICAS

Para atender ao objetivo geral de pesquisa foi necessário percorrer cada necessidade processual dos objetivos específicos, sempre identificando novos caminhos a serem desbravados visando solucionar os problemas levantados inicialmente na pesquisa. Dessa forma, a dissertação passou pelas seguintes etapas metodológicas:

Tabela 3: Etapas metodológicas.

Objetivos Específicos	Etapas	Ferramentas
Investigar os contextos históricos, sociais, culturais e políticos que contribuíram para a construção imagética-discursiva do Nordeste;	Levantar o Estado da Arte acerca dos contextos históricos, sociais, culturais e políticos do Nordeste.	1. Pesquisa Bibliográfica;
	Identificar teorias que auxiliem na fundamentação argumentativa acerca da problemática de pesquisa — estereótipo, Identidade e Diferença.	2. Análise do Estado da Arte; 3. Interpretação e formulação de argumentações; 4. Discussão teórica.
Conceitualizar os princípios de Rizoma de Deleuze e Guattari, criando conexões entre o Pensamento Rizomático e o Design;	Levantar o Estado da Arte acerca do Pensamento Rizomático, e atualizações deste pensamento no campo do Design;	1. Pesquisa Bibliográfica;
	Identificar caminhos, por intermédio de análise da bibliografia, para a conexão entre o pensamento rizomático e o Design.	2. Análise do Estado da Arte; 3. Interpretação e formulação de argumentações; 4. Discussão teórica.
Analisar as visualidades do movimento Sertãopunk, em comparação com as visualidades do Cyberagreste;	Aplicar o modelo de análise rizomático proposto, para mapear as conexões e multiplicidades das visualidades do movimento Sertãopunk;	1. Análise Comparativa;
	Comparar os dois movimentos, identificando pontos de convergência e ruptura na construção imagética.	2. Modelo de Análise Rizomático.
Mapear as conexões, multiplicidades e rupturas a-significantes das visualidades do movimento Sertãopunk, localizando-as no Mapa Rizomático.	Identificar nas análises as características rizomáticas de cada artefato Gráfico e localizá-los no mapa rizomático do Sertãopunk	1. Modelo de Análise Rizomático; 2. Mapa Rizomático; 3. Discussão teórica.

Fonte: Do autor, 2024.

4 CARACTERÍSTICAS RIZOMÁTICAS DA LITERATURA NORDESTINA

O Nordeste não é um fato inerte da natureza, mas sim resultado de um processo sociopolítico e histórico de construção imagética-discursiva que une características sociais, econômicas, geográficas, políticas e culturais com o objetivo de delimitar fronteiras imaginárias entre as demais regiões do país. Nordeste, enquanto região de nove estados, foi negado à individualidade para a manutenção de Poder, em contextos históricos, que propiciaram a formação de um imaginário popular decorrente da repetição de signos e discursos acerca da realidade distorcida da região.

Nordeste enquanto Lugar, conforme Albuquerque Jr. (1999), é uma invenção discursiva que se consolidou ao longo do tempo, fruto de uma narrativa que buscou homogeneizar a diversidade cultural, social e geográfica em prol de interesses políticos e econômicos do Sul do país. A ideia de Nordeste como uma região única e coesa é uma construção que serve a determinados grupos de poder, que utilizam essa representação para justificar intervenções e manter hierarquias sociais. No início do século XX, com o rápido desenvolvimento econômico das regiões Sul e Sudeste, mais especificamente em São Paulo, a divisão entre Norte e Sul do país foi inevitável, enquanto o Norte pouco se desenvolvia, e era afligido por dificuldades climáticas, econômicas e políticas, o Sul se tornava cada vez mais industrializado e desenvolvido.

Essas diferenças entre Norte e Sul, marcaram o início do processo de formação de Identidades, principalmente por meio das intervenções midiáticas que ganhavam força. A imprensa, o rádio e, posteriormente, a televisão, desempenharam um papel importante na disseminação de narrativas que foram ferramentas da construção da imagem do Nordeste. Albuquerque Jr. (1999) ressalta que essa representação midiática não apenas reforçou a dicotomia entre o “moderno” Sul e o “tradicional” Nordeste, como também contribuiu para a marginalização simbólica e material da região. Os jornais publicam constantemente informações sobre as secas, o banditismo do bando de Lampião na região, as batalhas que eram travadas no alto Sertão, e a extrema pobreza dos sertanejos nordestinos.

Boa parte dessa construção imagética-discursiva deriva de determinismos socioculturais e geográficos, que consideram estas características como uma unidade conceitual para criar a identidade da região. Para Laraia (2001, p. 21), o determinismo geográfico considera que as diferenças do ambiente físico condicionam a diversidade cultural. Desta forma, entende-se que o alto Sertão nordestino, por sua característica geográfica marcada pela seca e pela

miséria, foi a principal fonte para determinar a generalidade da cultura nordestina na mídia sudestina e sulista. Laraia (2001), continua explicitando que diversos antropólogos, como Boas, Wissler, entre outros, refutaram este tipo de determinismo ao demonstrar que existe uma limitação na influência das características geográficas sobre os fatores culturais, e que é mais possível existir uma grande diversidade cultural localizada em um mesmo tipo de ambiente. Entendendo então, como a generalidade ignora os contextos socioculturais envolvendo comunidades sertanejas, apropriando-se de características superficiais para a proliferação de estereótipos.

A consistência da formulação imagética-discursiva sobre o Nordeste, enraizou-se para além dos efêmeros como jornais e revistas, sendo assimilados a Literatura, artes plásticas, cênicas etc. Essas figuras, signos e temas sobre o Nordeste foram destacados em repetição para preencher a imagem da região, considerando a Unidade uma forma de identificação rápida e certa sobre uma região tão múltipla como o Nordeste. Na década de XX, os intelectuais modernistas buscavam reafirmar a brasilidade por meio de signos e símbolos que representassem as raízes do país, em meio a homogeneização cultural que se disseminava no Sul do país. A busca por uma identidade nacional fez com que artistas, escritores e estudiosos se apropriassem de símbolos da cultura brasileira, como a fauna, indígenas e sertanejos para produzir discursos acerca de um Brasil naturalista-realista.

O movimento modernista, simbolizado pela Semana de Arte Moderna de 1922, que ocorreu em São Paulo, marcou o início dessa busca por uma identidade nacional, que partia de uma perspectiva urbana e industrializada do sudeste. Autores como Mário de Andrade e Oswald de Andrade valorizavam elementos folclóricos e regionais, porém, sob uma ótica idealizada e exótica que sempre enquadra o Nordeste como o “outro” cultural, um espaço a ser consumido simbolicamente pela elite intelectual do eixo Sul-Sudeste. Essa abordagem reforçava a hierarquia cultural em que o Nordeste era visto como reservatório de tradições estáticas, ou, como cita Durval Muniz (1999), um Espaço da Saudade.

Nesse processo, consolida-se a distinção entre a produção modernista associada aos polos intelectuais do Sul-Sudeste, e a produção regionalista, vinculada às demais regiões, especialmente ao Nordeste. Enquanto os modernistas se auto proclamam vanguardistas, os regionalistas eram reduzidos a meros reprodutores de um passado idealizado. Como destaca Albuquerque Jr. (1999, p. 65), o regional, para os modernistas, “era um desfilar de elementos culturais raros, pinçados como relíquias em vias de extinção diante do progresso”. Essa visão

dicotômica entre o moderno e o arcaico, aprisionava o Nordeste a um lugar de marginalidade simbólica.

A tradição cultural era uma característica forte no Nordeste, principalmente por, na época, o acesso à informação e a cultura erudita trazida do exterior ser de difícil acesso às massas da região. A fé, as festividades, as lendas, tudo era parte da vivência do nordestino, e essa característica foi a responsável por delimitar o que viria a ser a Cultura Popular nordestina. Para o intelectual regionalista, a cultura popular era o caminho para diferenciar o Nordeste das demais regiões, e passaram a disseminar essas representações em suas produções.

A produção regionalista do início do século evidenciava o projeto naturalista-realista de fazer uma literatura fiel à descrição do meio. Meio que se diferenciava cada vez mais e se tornava cada vez menos natural com o avanço das relações burguesas. Este naturalismo teria dado origem, no Brasil, a um estilo tropical, emocional, sensual, de produzir literatura. Nossa literatura seria diferente da fria e decadente literatura europeia pela própria influência que o meio e a raça exerciam sobre nossa escritura e nossa psicologia (ALBUQUERQUE JR., 1999, p. 66).

Neste processo de formulação de uma produção regionalista, a Identidade do Nordeste se desenvolvia a partir das características que os intelectuais regionalistas nordestinos destacavam como essenciais à construção da identidade da região. Essa construção, como aponta Albuquerque Jr. (1999), não era neutra, mas articulada em um contexto de disputas simbólicas e políticas em que o Nordeste era, ao mesmo tempo, exaltado como berço da autenticidade nacional, e marginalizado como espaço de atraso. A noção de cultura, aqui, aproxima-se então da perspectiva de Laraia (2009), que a entende como um sistema dinâmico construído historicamente e socialmente, e não como um conjunto fixo de tradições.

4.1 A IDENTIDADE DO NORDESTE INVENTADO

A Identidade do Nordeste Inventado resultou, então, dessa articulação da mídia sudestina-sulista, dos governantes do país e da elite intelectual que buscava categorizar as produções culturais produzidas no Nordeste. A hierarquização sociocultural influenciou a imagem do Nordeste, colocando as diferenças entre o sertão e a civilização urbana e industrial do Sudeste.

São essas imagens que impregnam o próprio Nordeste em construção, Nordeste das “áreas sedentas e implacáveis, onde o amor violento do sol trazia o vasto campo fendido e cartado em pedaços sem um fio de verde; por toda parte a secura e com ela a morte. Nem uma gota d’água para refrescar ao menos a vista”. Um Nordeste onde “de espaço em espaço surge o deserto árido e triste e sobre ele arrastando longos, esguios e sinuosos os caminhos feitos pelos pés dos homens e pelo rastro dos animais, esqueléticos, movendo os ossos num ruído desencontrado”, O Banditismo do Nordeste, OESP (ALBUQUERQUE JR., 1999, p. 72).

Essa construção imagética-discursiva resultou em diversas produções simbólicas que repetiam narrativas e signos para construir uma visualidade de um Nordeste baseada em estereótipos. A construção imagética do Nordeste como espaço da seca, do atraso e da violência não se limitou a uma mera descrição geográfica ou sociológica, mas consolidou-se como um projeto discursivo articulado por estruturas de poder que buscavam legitimar hierarquias regionais. Esse processo operou por meio de uma semiose do subdesenvolvimento, na qual signos como a aridez, o cangaço e a miséria foram elevados a Identidade da região, apagando sua pluralidade histórica e cultural.

O papel da mídia nessa dinâmica foi central, as telenovelas, programas de televisão, reportagens e até produções cinematográficas, reforçaram a associação do Nordeste com a tragédia, utilizando essa estética realista para unificar narrativas por intermédio da generalidade. Embora, tais obras buscassem denunciar injustiças sociais, estas alimentaram o exotismo funcional que transformou a resistência cultural em um espetáculo para o consumo de uma Elite Cultural do Sul-Sudeste.

Nesse contexto, intelectuais e governantes se beneficiaram da proliferação de estereótipos para fins políticos. Durante a Era Vargas (1930-1945), a retórica do “combate à seca” legitimou intervenções centralizadoras, enquanto a imagem do Nordeste como “problema nacional”, justificava políticas assistencialistas que perpetuavam a dependência econômica da região. O economista paraibano Celso Furtado, em seu livro “Formação Econômica do Brasil” (1959, p. 238), argumenta que a industrialização do Sudeste dependia da manutenção do Nordeste como reserva de mão de obra barata, reforçando a submissão e a divisão regional do trabalho alimentada pela desigualdade social.

A exploração do trabalho do nordestino resulta dos processos de migração, onde os sertanejos faziam longas e perigosas viagens ao Sudeste em busca de uma vida melhor. Essa imagem do

nordestino é trabalhada até hoje na mídia, como, pode-se ver na capa de 2021 da VEJA sobre o aniversário de São Paulo, trazendo empreendedores nordestinos e atribuindo à cidade sudestina o título de Capital do Nordeste.

Figura 11 - Capa da edição de 27 de janeiro de 2021 da revista Veja São Paulo.



Fonte: Google imagens¹², acessado em 29/01/2025.

A capa representada pela Veja São Paulo é um retrato dessa disseminação simbólica da história da invenção do Nordeste enquanto uma região de pobreza e submissão. Exibindo signos de estereótipos, a construção visual é um reflexo da narrativa de migração de pobres nordestinos em busca de oportunidades em São Paulo. O chão de madeira, a parede de barro, os tons terrosos remetendo à seca, são meticulosamente pensados para representar a terra de onde vem os empreendedores que estampam a capa. A presença dos cactos e das cadeiras rústicas representam essa aproximação simbólica com estereótipos que são constantemente repetidos sobre o Nordeste. É interessante ressaltar também a ausência de empreendedores pretos e indígenas na capa, atribuindo subtexto a questões raciais e ao sucesso de empreendedores nordestinos em São Paulo. A mensagem da capa também perpetua essa

¹²

<https://www.diariodocentrodomundo.com.br/a-ridicula-capa-da-veja-sp-e-tudo-o-que-o-nordeste-nao-e-por-nathali-macedo-da-capital-salvador/>

problemática reducionista da visualidade, colocando São Paulo como a capital de uma região de nove estados, por conta de abarcar um grande número de nordestinos. Como se, o fato de estes empreendedores nordestinos terem alcançado o sucesso, fosse mérito da cidade de São Paulo, e isso a colocasse como capital econômica do Nordeste.

Além disso, entende-se também como a internalização desses estereótipos por nordestinos também age como parte de uma violência simbólica (no sentido bourdieusiano¹³), em que grupos subalternizados naturalizam essas visões problemáticas sobre si. Nas periferias de São Paulo, por exemplo, a discriminação contra migrantes nordestinos revela-se como estigma regional e se entrelaça diretamente com questões de classe e raça, associando os migrantes à ignorância e a pobreza.

Em síntese, a identidade do Nordeste Inventado não é um artefato estático, mas um campo de disputa. Se, por um lado, serviu a projetos de hierarquização e dominação, por outro, se tornou ferramenta de reivindicação de reconhecimento. Como articula Stuart Hall (1996), as identidades são sempre construídas na tensão entre a imposição e a reinvenção — e é nesse interstício que o Nordeste real e múltiplo surge.

É preciso reconhecer, então, os movimentos de resistência e ressignificação que emergem desse cenário. Movimentos culturais como o Mangubeat, e literários como o Sertãopunk, despontam nesses discursos sobre a valorização da multiplicidade do Nordeste. Na academia, pesquisadoras como Ana Clara Torres Ribeiro (2003), destacam o papel das “epistemologias do Sul” (Santos, 2014) na descolonização do saber, propondo leituras que enxergam o Nordeste não como vítima passiva, mas como espaço de invenção política e cultural. É nesse sentido em que se estabelece esta pesquisa, atribuindo aos espaços de resistência, ressignificação e atualização ontológica, do pensamento rizomático e do Sertãopunk, uma atividade decolonial que reformula a imagem e o discurso do Nordeste.

A análise da identidade do Nordeste Inventado não acaba na crítica aos mecanismos de dominação simbólica, mas sim, exige um olhar atento às práticas de contra hegemonia que emergem neste projeto. A atualização do Pensamento Rizomático, por intermédio da absorção de teorias de autores como Magnavita, Anzaldúa e Durval Muniz, parte de um

¹³ Referência ao conceito de violência simbólica desenvolvido por Pierre Bourdieu em sua obra “*Esquisse d’une théorie de la pratique*” (Paris: Droz, 1972). Nela, o autor descreve a violência simbólica como um mecanismo de dominação no qual estruturas sociais hierárquicas são internalizadas pelos grupos subalternizados, naturalizando sua condição de opressão através de processos culturais e simbólicos.

processo ativo de decolonização do imaginário. Essas experiências rizomáticas não apenas contestam estereótipos, mas reivindicam o Nordeste como território de multiplicidade, onde o tradicional e o futurista, o local e o global, coexistem em tensão criativa.

Essas manifestações dialogam diretamente com o conceito de rizoma apresentado posteriormente, ao entender o Nordeste como um Espaço Rizomático em suas conexões, multiplicidades e rupturas a-significantes. O Sertãopunk, em particular, encarna essa lógica de desconstrução da linearidade histórica imposta ao sertão, substituindo-a por uma rede de temporalidades sobrepostas onde o arcaico e o pós-moderno coexistem. A especulação de um futuro, seja ele distópico ou utópico, que valore as características diversas da cultura e da sociedade nordestina, age principalmente nas conexões do Sertãopunk com movimentos diversos que o fundamentam. Para que seja possível localizar o Sertãopunk enquanto Rizoma, será necessário explorar as características rizomáticas da Literatura nordestina.

4.2 LITERATURA NORDESTINA EM CONTRADIÇÃO À IDENTIDADE

A literatura nordestina, desde suas origens, constituiu-se como campo de tensão onde se confrontam as narrativas hegemônicas sobre a região. Se, por um lado, parte dessa produção foi apropriada pelo discurso da “invenção do Nordeste”, reforçando estereótipos como o fatalismo sertanejo e os cenários da miséria, da seca e do banditismo, por outro lado, ela também se ergue com uma visão crítica sobre si, desvelando contradições do projeto homogeneizador e reivindicando a pluralidade identitária. Essa dualidade revela como a literatura não é mero reflexo de uma identidade imposta, mas um espaço de negociação simbólica, onde o tradicional e o insurgente coexistem em um diálogo complexo.

Entendendo os contextos da Invenção do Nordeste, é possível mapear os contextos do surgimento de uma literatura nordestina regionalista, alinhada à identidade inventada do Nordeste, assim como, as obras de ruptura que entram em contradição a esta. Esse processo de mapeamento das conexões e multiplicidades rizomáticas da literatura nordestina possibilitará contextualizar também o surgimento do movimento Sertãopunk.

O intelectual regionalista entendia o Nordeste e a produção regional como uma exibição de elementos culturais que se tornaram “reliquias em vias de extinção” diante de um processo de homogeneização cultural que ocorria no Sul do país. A literatura regionalista reafirmava a brasilidade por intermédio de resgate e perpetuação de um estado inerte de uma cultura

tradicionalista e enraizada na sociedade nordestina, agindo como uma forma de diferenciação entre a produção do eixo sul-sudeste, e a produção regionalista. O realismo determinista da literatura regionalista era reflexo também de uma vontade de exhibir os problemas sociais, geográficos e políticos enfrentados por sertanejos nordestinos, mas, tornou-se uma alegoria para consumo da elite intelectual.

Os Sertões, de Euclides da Cunha, publicado em 1906, é um marco dessa produção regionalista que evidenciava o projeto naturalista-realista do início do século. “É um livro que fornece imagens e enunciados para os diferentes discursos regionais” (ALBUQUERQUE JR., 1999, p. 66). Ao analisar os conflitos em Canudos sob uma lente do determinismo racial e geográfico, Cunha contribuiu para a construção de um imaginário onde o sertaneja é visto ora como herói trágico, ora como obstáculo ao progresso.

Figura 12, 13 e 14 - Capas de edições do livro “Os Sertões” de Euclides da Cunha.



Fonte: Google imagens¹⁴, acessado em 21/02/2025.

As capas do livro também auxiliam na perpetuação dessa construção semântica e simbólica de um sertão nordestino parado no tempo, assolado tanto pela pobreza quanto pelos conflitos políticos e civis que aconteceram em Canudos. A imagem é construída sobre um filtro do naturalismo-realista que moldou a literatura regionalista, exibindo símbolos e se apropriando de signos para atribuir significado às capas, aproximando o leitor da narrativa. A

¹⁴ <https://www.cirandacultural.com.br/produto/os-serto-es-71315>
<https://www.blogderocha.com.br/roteiro-de-leitura-de-os-serto-es-euclides-da-cunha-1o-capitulo-a-terra-por-yurgelcaldas/>
<https://www.amazon.com.br/Os-Sertões-Euclides-Cunha/dp/8500330414>

predominância dos tons terrosos e amarelados, a presença da vegetação típica do sertão, passando a sensação da aridez violenta e do determinismo geográfico, categorizando Canudos como um lugar fadado à miséria e à tragédia.

Em contrapartida, surgem vozes que tensionam as narrativas hegemônicas do regionalismo, como é o caso de “Vidas Secas” (1938), do autor Graciliano Ramos. Ramos desafia a passividade atribuída ao sertanejo, apresentando personagens, como a família de Fabiano — protagonista do romance —, que embora esmagados pela opressão geográfica e social, mantêm uma resistência silenciosa. A seca não é apenas pano de fundo, mas personagem ativa que explicita a relação entre humano e natureza. Ramos mostra o caráter opressor das estruturas sociais e econômicas que condenam seus personagens à miséria. Essa perspectiva crítica de Ramos, permite que a literatura nordestina fugisse do reducionismo do exotismo trágico que permeou o regionalismo.

Figura 15 e 16 - Capas de edições do livro “Vidas Secas” de Graciliano Ramos.



Fonte: Google imagens¹⁵, acessado em 21/02/2025.

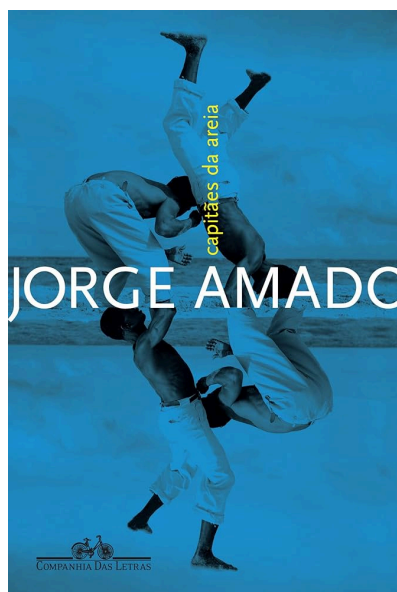
Apesar disso, Ramos ainda cai na repetição temática do regionalismo do século 20/30, parte do projeto de invenção identitária do Nordeste, apresentando construção narrativa e visual alinhada aos signos e símbolos repetitivos que perduraram na literatura brasileira da época. A visualidade envolta da obra explicita essa conexão semântica e simbólica com a Identidade do Nordeste inventado, trazendo cores quentes, os cenários do semiárido nordestino e a presença de figuras do imaginário popular sobre o sertanejo nordestino. A obra cria rupturas

¹⁵ https://pt.wikipedia.org/wiki/Vidas_Secas
<https://www.amazon.com.br/Vidas-secas-Graciliano-Ramos/dp/6550971292>

na literatura regionalista, mas se expande em suas conexões com obras do seu tempo, perdurando repetições narrativas e simbólicas que contribuem para a invenção do imaginário popular sobre o nordeste.

Em paralelo a isso, autores como Jorge Amado introduzem nuances que desestabilizaram esses estereótipos. Em “Capitães de Areia” (1937), Amado retrata a marginalização urbana de Salvador, deslocando o foco do sertão para as contradições das capitais nordestinas. As obras de Jorge Amado traziam um realismo de cronista, colocando o cotidiano soteropolitano como se fosse um personagem, com nome, identidade e personalidade própria. “Capitães de Areia” acompanha essa visão do autor, agindo disruptivamente na interação da literatura brasileira com as vivências do Nordeste.

Figura 17 - Capa do livro “Capitães de Areia” de Jorge Amado.



Fonte: Google imagens¹⁶, acessado em 21/02/2025.

O autor retrata a vida de meninos marginalizados nas ruas de Salvador, expondo contradições de uma cidade que, embora tenha uma forte relação cultural com a ancestralidade negra, reproduz o racismo herdado do colonialismo. Amado não apenas humaniza esses personagens, mas os insere em um contexto político e social complexo, onde a pobreza não é naturalizada ou romantizada, denunciando-a como fruto da desigualdade social histórica. Como ressalta Uehbe (2018, p. 36), “Amado inaugura um tipo de romance que será altamente criticado na academia brasileira [...] levando a voz da Bahia, do Brasil e de sua realidade

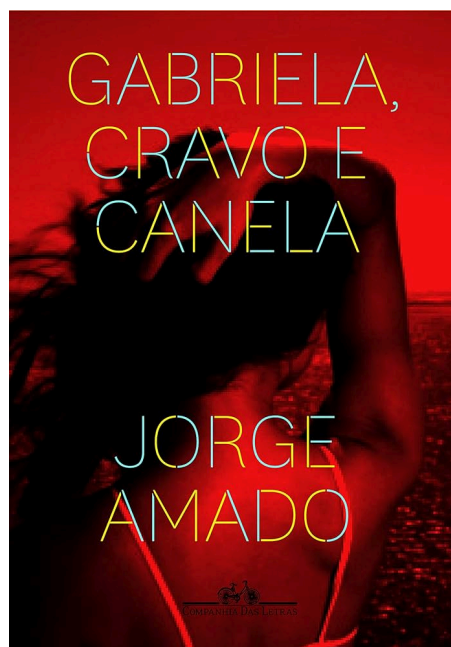
¹⁶ <https://www.amazon.com.br/Capitães-areia-Jorge-Amado/dp/8535911693>

injusta e plural, para o mundo”. Rompendo com a dicotomia entre “civilização” e “barbárie”, tão presente no regionalismo naturalista-realista, Amado mostra que a violência urbana é produto de um sistema que marginaliza corpos periféricos.

A visualidade proposta para o livro reflete esse ponto de ruptura proposto pela obra de Jorge Amado. As cores destoam da representação repetitiva das narrativas sobre o Nordeste, exploram novas configurações visuais de como representar a parcela da comunidade nordestina que quase nunca ganha visibilidade. A presença dos corpos marginalizados é simbólica, reforçando ideias de ruptura com a identidade do Nordeste inventado.

Jorge Amado não se limita ao realismo crítico, em obras como “Gabriela, Cravo e Canela” (1958), ele mescla sensualidade, humor e crítica social, celebrando a cultura baiana sem romantizá-la. A relação de Amado com a sua visão de mundo se reflete na escrita, Uehbe (2018, p. 43), afirma que Amado se define como um escritor ligado aos excluídos e marginalizados, se propondo a uma representação positiva do oprimido, “que não apenas fala, mas cresce e afirma a sua dignidade na resistência à opressão e na luta por sua superação”. Assim, Amado explora as noções das múltiplas realidades urbanas e sertanejas que vereda o Nordeste, exibindo sua ligação com o povo que é sua fonte de inspiração.

Figura 18 - Capa do livro “Gabriela, cravo e canela” de Jorge Amado.



Fonte: Google imagens¹⁷, acessado em 21/02/2025.

¹⁷ <https://www.amazon.com.br/Gabriela-Cravo-Canela-edição-econômica/dp/8535920986>

A capa do livro, “Gabriela, cravo e canela” (1958), explora a sensualidade da personagem, apresenta em tons que mesclam o desejo latente de uma das personagens mais icônicas de Amado, e a denúncia de uma luta pela modernização da cidade de Ilhéus. A fotografia está presente em capas mais antigas, sempre destacando a forma como a personagem se veste e se comporta, exibindo a sensualidade de Gabriela como um traço marcante de sua personalidade. As tipografias sempre variam, mas boa parte das capas apresentam tipografias sem serifas, com características modernistas, limpas e bem destacadas, sendo completamente opostas as imagens que tomaram o imaginário popular sobre o Nordeste na época.

Essa dualidade entre denúncia e celebração revela como o autor navega entre o regionalismo e a inovação estética. Sua obra dialoga com temáticas pertinentes à história e a construção imagética-discursiva do Nordeste, mas ao introduzir elementos do realismo mágico e a polifonia narrativa¹⁸ Amado propõe uma reestruturação das convenções da literatura nordestina em contradição à Identidade imposta à região. A literatura de Jorge Amado exemplifica como o Nordeste é um campo de reinvenção contínua, onde o regional não se opõe ao universal, mas o tensiona. Por conseguinte, é importante citar também a obra de Emília Freitas, a precursora da Ficção Especulativa na literatura nordestina.

4.2.1 FICÇÃO ESPECULATIVA NORDESTINA

A ficção especulativa é um gênero literário de ficção que trabalha com questões de distopias e utopias, especulando quais rumos o mundo pode tomar e o que pode acontecer com tudo aquilo que lhe pertence, incluindo quem o habita (BOTTEGA e STANKIEWICZ, 2020, p. 111 apud HILDEBRAND, 2012, p. 03). A especulação busca na ficção, seja fantástica ou científica, soluções para questionamentos da realidade, buscando em situações do cotidiano, retratar o futuro da humanidade.

A ficção científica e a especulativa caminham juntas, em muitos momentos, criando conexões e multiplicidades entre histórias diversas. Entende-se, então, como a literatura apresenta-se rizomaticamente desde seus primórdios, e é interessante ver como essas conexões entre os movimentos literários criam novas formulações e possibilidades de exploração narrativa,

¹⁸ O conceito de polifonia narrativa pode ser compreendido pela presença de múltiplas “vozes que são contrastantes e oriundas de consciências independentes, imiscíveis e plenivalentes, cujos discursos coexistem paritariamente com o discurso do narrador” (TRINDADE e KARAM, 2018, p. 57).

discursiva e imagética. O caráter especulativo da *spec-fi*¹⁹, fomenta a exploração de questões políticas, culturais e sociais importantes da humanidade.

Historicamente, a Ficção Especulativa identifica temas da atualidade e sugere possibilidades de finalidade para essas novas tecnologias. Como, por exemplo, aconteceu com “Frankenstein” (1818), de Mary Shelley. A obra de Shelley surge em contextos da popularização da eletricidade, instigando a criatividade da autora acerca do que essa invenção poderia ser capaz de fazer. A história do clássico “Frankenstein” utiliza dos artifícios da fantasia para explorar a eletricidade em contextos de criação da vida, contando a história de um cientista explorando o limiar entre a biologia e a tecnologia, criando assim um dos monstros mais icônicos da cultura popular mundial.

Figura 19 - Capa da edição da editora Clube de Literatura Clássica de “Frankenstein” de Mary Shelley, ilustrada por Vicente Pessôa, 2023.



Fonte: Metrôpoles²⁰, acessado em 28/02/2025.

¹⁹ A Spec-Fi, é o termo para Ficção Especulativa, que surge no Reino Unido para designar um movimento literário que busca especular sobre o mundo real num futuro, seja ele distópico ou utópico.

²⁰

<https://www.metrosoles.com/entretenimento/jabuti-indica-livro-criado-por-ia-para-categoria-de-melhor-ilustracao>

Nos contextos atuais, é interessante observar como as novas tecnologias continuam a modificar as percepções da construção imagética-discursiva da ficção especulativa, como é o caso da polêmica capa da edição de 2023 da obra de Shelley, “ilustrada” por Vicente Pessôa, que, ao ser indicada a categoria de Melhor Ilustração, no prêmio literário Jabuti, foi acusado (e, mais tarde, provado) de usar Inteligência Artificial Generativa na construção da ilustração. O uso de IA para a geração de imagens é um assunto dicotômico por si só, as opiniões divergentes acerca da nova tecnologia afloraram o debate acerca da autoria de Pessôa sobre a capa de “Frankenstein”. Assim como Shelley e a sociedade de 1818 especulava sobre a eletricidade, na atualidade, continuamos a explorar as novas tecnologias por diferentes vieses que interessam a vida cotidiana. É interessante traçar esse panorama entre a ficção especulativa e o acontecido com Pessôa, uma vez que entendemos que, em contextos da *spec-fi*, estamos vivendo transformações tecnológicas agora mesmo, e isso reflete nas narrativas construídas dentro da ficção.

Problemáticas a parte — entendendo que, sim, o uso da Inteligência Artificial na geração de imagens já foi comprovadamente exposto como resultado de uma exploração imagética em bancos de dados, sem a autorização de artistas —, é inegável como o surgimento de tecnologias reflete na ficção especulativa e como esta se constrói a partir da visão dos autores acerca das possibilidades e variáveis — positivas, ou negativas — da inserção dessas tecnologias no cotidiano.

A obra de Shelley foi uma das responsáveis pela popularização das narrativas de ficção científica e especulativa. Com o surgimento de revistas conhecidas como *Pulp Magazines*²¹, como a “*Amazing Stories*”, fundada em 1926 por Hugo Gernsback, consolida-se assim o gênero da ficção científica e especulativa na literatura, ao explorar temas do presente em contextos especulativos. Isso se evidencia, principalmente, ao notar que as *Pulp Magazines* estiveram em seu auge durante os anos em que o mundo lidava com a Grande Guerra e a Segunda Guerra Mundial, além de diversos conflitos socioculturais que assolavam as grandes potências, como Estados Unidos e a Europa Ocidental.

²¹ "Pulp is not only a descriptive term for certain forms of publishing produced on poor quality paper, but is also indicative of certain attitudes, reading habits and social concerns.", (Bloom, 1996, p. 3; in MATEUS, 2007, p. 59). Revistas de Ficção Científica e Especulativa, de baixo orçamento, que publicavam contos. Surgem na Europa e se popularizam nos EUA, com os avanços da revolução industrial, fomentando a curiosidade e a especulação dos autores acerca dessas transformações tecnológicas. As *Pulp* também se categorizam como uma alternativa mais acessível para o consumo de literatura, o que facilitou sua popularização.

No Brasil, a chegada das revistas *Pulp* tardou a acontecer, principalmente causada pela falta de investimentos das editoras nacionais, tendo como primeira circulação de uma *Pulp* brasileira, a “Romance Mensal: Uma Revista Diferente das Outras”, em 1934, publicada pela Editora Companhia Moderna, trazendo traduções de textos publicados no exterior anos antes e contos de autores nacionais, nos gêneros do horror, policial, suspense e fantasia (SILVA e PAVLOSKI, 2016, p. 115).

A chegada tardia das *Pulp* no Brasil influenciou uma produção marcada por referências estadunidenses. A ficção científica, a fantasia e o terror, aos poucos ganhavam espaço nas revistas brasileiras, à medida que os livros desses gêneros ganhavam também notoriedade na literatura nacional, como é o caso de “O tempo e o vento” de Erico Verissimo.

Figura 20 - Capa do segundo volume de “O tempo e o vento”, “O retrato” de Erico Verissimo, 1935.



Fonte: Foto Horst Merkel / Coleção Brasileira Itaú. Google Imagens²², acessado em 28/02/2025.

Publicada em três volumes, a obra de Verissimo explora os contextos da colonização portuguesa no Brasil, e os conflitos do processo colonizador em contextos de uma burguesia emergente na colônia, explicitando as relações entre a modernização urbana e o

²² <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/obras/116297-o-tempo-e-o-vento>

tradicionalismo rural, apresentando um embate entre duas perspectivas. Além deste, Veríssimo também publicou um dos primeiros romances de ficção científica nesse momento de popularização do gênero na literatura brasileira, “Viagem à Aurora do Mundo”, de 1939.

Figura 21 - Capa de “Viagem à Aurora do Mundo”, de Erico Verissimo, 1939, ilustrada por Ernst Zeuner.



Fonte: Amazon²³, acessado em 28/02/2025.

Em “Viagem à Aurora do Mundo” (1939), embora pouco conhecida no cânone da ficção científica brasileira, representa um marco ao transpor elementos do gênero para uma narrativa que mescla aventura e reflexões filosóficas, utilizando a premissa especulativa para criticar o colonialismo e a exploração ambiental, temas ainda urgentes nos dias de hoje. Com ilustrações de Ernst Zeuner, o livro infanto-juvenil publicada na *Coleção Tapete Mágico*, inspirou-se nas obras de Júlio Verne, como “Viagem ao centro da terra” (1864) e “Vinte mil léguas submarinas” (1870), criando conexões semânticas e simbólicas entre as produções. Como ressalta Carvalho (2024, p. 202), “Contudo, ao mesmo tempo em que podemos imaginar que essas leituras pregressas influenciaram o escritor em certa medida, também é possível imaginar que Érico Veríssimo procurou, em seu ponto de vista, aperfeiçoar seu texto”.

Verissimo colaborou com a Editora Livraria do Globo de Porto Alegre, em 1929 com o lançamento da Revista do Globo, que durou até 1967. Causo (2014), conta que, na época, não

²³ <https://www.amazon.com.br/Viagem-Aurora-Mundo-Erico-Verissimo/dp/8525003379>

havia verba para a compra de matérias inéditas e, muitas vezes, eles recorriam à pirataria, contribuindo com a tradução de contos estrangeiros. É difícil dizer que o Brasil teve uma pulp compatível com a dos norte-americanos, uma vez que a maioria das obras de ficção científica e especulativa veiculadas pelas revistas nacionais não apresentavam as perspectivas brasileiras, sendo limitadas a traduções de contos vindos dos EUA e da Europa.

Neste contexto, é importante ressaltar que antes mesmo da popularização das revistas de emoção, ainda em 1899 a autora cearense Emília Freitas lançou o seu romance de ficção especulativa, “A Rainha do Ignoto” (1899), apresentando um marcante traço utópico-separatista²⁴ de gênero. Emília Freitas nasceu em Aracati, no Ceará, e foi uma das pioneiras da literatura feminista, sendo reconhecida hoje como uma escritora de grande importância. No entanto, por muito tempo suas obras ficaram à margem do cenário literário do sul e sudeste do país, tanto por serem escritas por uma mulher nordestina, quanto pelo caráter inovador de sua narrativa.

A primeira edição de “A Rainha do Ignoto” foi publicada pela *Typographia Universal* de Fortaleza, no ano de 1899. Aline Maire de Oliveira Gomes (2016, p. 26), explica como a narrativa da obra de Freitas se alinha ao subgênero do utopismo literário, pela construção de um reino hierarquicamente organizado, denominado a Ilha do Nevoeiro, “liderado por uma rainha que assume, de forma dinâmica, diversas personagens durante o decorrer da trama”. A presença do fantástico no romance de Freitas torna seu livro um destaque na escrita feminina da época, especulando alternativas à realidade histórica, unindo elementos da fantasia e da realidade.

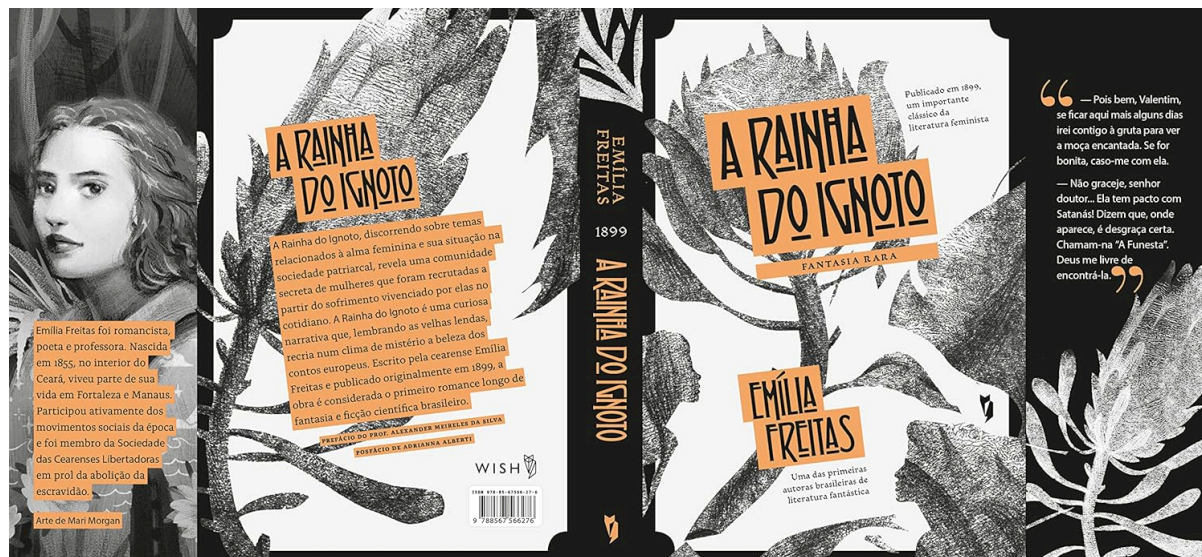
Apesar desse pioneirismo literário, a autora foi, por muito tempo, quase desconhecida no cenário literário, por conta de contingências políticas de gênero que marcaram a sua história. Freitas antecipou o feminismo na ficção e se tornou uma voz marcante dentro do movimento, embora tenha sido silenciada por contextos misóginos e pelo regionalismo. Ainda assim, suas obras abriram portas para um mundo fantástico que inspirou jovens leitoras e escritoras pelo Brasil, mesmo sendo ignoradas pelas elites literárias e pelos críticos de sua época.

Segundo GOMES (2016, p. 49), Freitas cresceu em uma cidade provinciana no Ceará, em condições pouco favoráveis para a produção literária, mas ainda assim ousou em trazer uma obra que especulava um mundo utópico que afastava a figura masculina, a violência de

²⁴ Entendo por utópico-separatista as narrativas compostas por um processo de afastamento dos “homens e deixando as mulheres em total controle da situação” (DE LA ROCQUE, 2003, p. 225).

gênero e todas as características ruins de uma sociedade patriarcal, criando um mundo melhor para uma mulher viver.

Figura 22 - Capa do livro *A Rainha do Ignoto*, de Emília Freitas. Edição da Editora Wish, 2020.



Fonte: Amazon²⁵, acessado em 28/02/2025.

Ilustrado por Mari Morgan, a capa da edição de 2020 de “A Rainha do Ignoto”, faz juz ao resgate de uma das obras mais importantes para a ficção especulativa nacional, apresentando elementos da obra de Freitas e explicitando características ímpares de sua narrativa, sem cair nos estereótipos visuais que permeiam a literatura nordestina. A memória de Freitas para a literatura, inspira novos escritores nordestinos a explorar narrativas da ficção especulativa, sendo responsável pelo surgimento de revistas literárias como a “Revista Ignoto” de 2021, lançada pela Editora Corvus, tendo no corpo editorial uma das fundadoras do movimento Sertãoopunk, a G. G. Diniz. A revista publicou contos de ficção especulativa e Sertãoopunk, e tinha como principal objetivo a inserção de novos autores do gênero no mercado literário.

A Editora Corvus, fundada em 2019, pelo designer baiano Henrique Moraes, foi uma das mais importantes publicadoras de livros digitais e físicos de autores nordestinos de ficção especulativa e fantasia. Inicialmente, publicava antologias com contos temáticos, por intermédio de *crowdfunding*²⁶. Uma das antologias mais bem sucedidas da editora foi “Farras

²⁵

https://www.amazon.com.br/Rainha-Do-Ignoto-Emília-Freitas/dp/8567566274/ref=asc_df_8567566274/?tag=googleshopp00-20&linkCode=df0&hvadid=709883381665&hvpos=&hvnetw=g&hvrand=13502425688856803232&hvpone=&hvptwo=&hvqmt=&hvdev=c&hvdvcmdl=&hvlocint=&hvlocphy=9198255&hvtargid=pla-1234989613675&psc=1&mcid=c97b39a1ba3a30ab8c890dbf61fc48cd&gad_source=1

²⁶ Financiamento Coletivo.

Fantásticas”, lançada em novembro de 2021, que reuniu dezoito contos de autores nordestinos misturando a tradição com o contemporâneo. Histórias que celebram festas populares de cada um dos nove Estados do Nordeste, com um toque fantástico e especulativo.

Figura 23 - Capa do livro *Farras Fantásticas*, publicado em 2021 pela Editora Corvus.



Fonte: Amazon²⁷, acessado em 03/03/2025.

A antologia “Farras Fantásticas” (2021), foi um dos maiores sucessos da Corvus, reunindo autores como o sergipano Thiago Lee, a paraibana Laís Lacet e o piauiense Auryo Jotha, sob a organização de Ian Fraser, Ricardo Santos e João Mendes. A capa, ilustrada pelo designer e ilustrador soteropolitano Caique Pituba mergulha na cultura e nas festividades nordestinas, trazendo uma paleta vibrante de vermelho, amarelo e azul, exibindo elementos culturais típicos do cotidiano popular nordestino, como o icônico cachorro caramelo, a sanfona e o ambiente que remete aos bares de esquina das cidadezinhas de interior. A ilustração incorpora

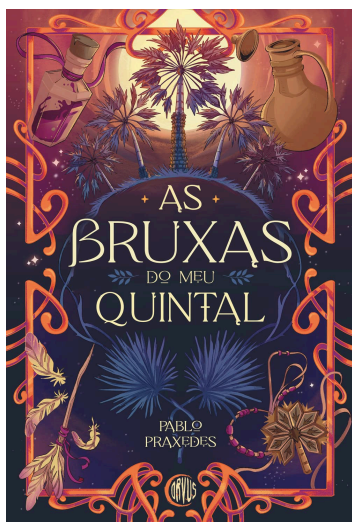
27

https://www.amazon.com.br/Farras-Fantásticas-Corvus-Editora-ebook/dp/B09KWFSZC6/ref=sr_1_1?crid=1QVI6G8T2KZ2G&dib=eyJ2IjojMSJ9.ZU6wQbJKDrwDc2X8Wmox1AArsmcz1sOkyOEKptox7a519t60pQY_U4Kho8X-mmzVAH1H6Y78wsSQkHIApSKPEi8GfmTvnX7BDt_xV8XvC9nli_7v-kl9gsFYP-PGFRflbYhay3Xt_1ijW2OVYnAqPZUWaM6M6XouHyOILAJfsWuQaPV5Vhi-5iKd_HVewS7iTITZl-rkwfnjALQr7cTY5Je5cDmFas7iSktUufK1bXE.JLwphVkrO0ZdRoP3HmyRlzlD4K1LTRnz_pLCRtLKK5M&dib_tag=se&keywords=farras+fantásticas&qid=1741090105&sprefix=farras+fan%2Caps%2C205&sr=8-1

aspectos do fantástico, refletindo o tom da antologia. Entre esses detalhes, destacam-se a personagem sem rosto, a perna robótica de seu parceiro de dança e um rapaz flutuando de cabeça para baixo. A tipografia do título, inspirada na xilogravura, apresenta um estilo de lettering com palavras fragmentadas e em bloco, reforçando a estética nordestina da obra.

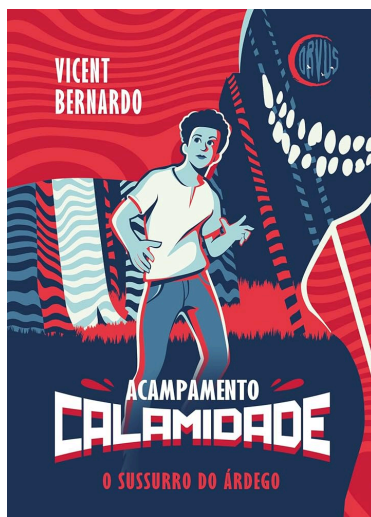
Além das antologias, alguns dos romances publicados pela Corvus apresentaram autores independentes nordestinos ao cenário literário brasileiro, como é o caso de “As bruxas do meu quintal” (2022), de Pablo Praxedes; “O Sussurro do Árdego” (2022), de Vicent Bernardo; e “A trama da morte” (2023), de Lucas Santana.

Figura 24 - Capa do livro “As bruxas do meu quintal”, de Pablo Praxedes. 2022.



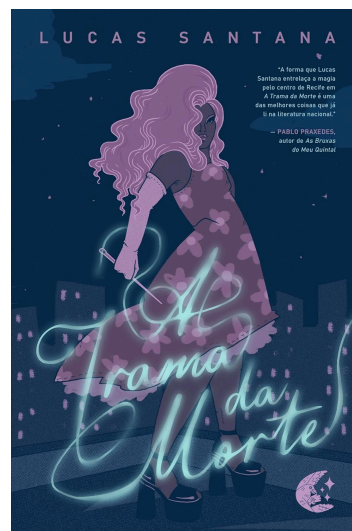
Fonte: Amazon, acessado em 03/03/2025.

Figura 25 - Capa do livro “O Sussurro do Árdego”, de Vicent Bernardo. 2022.



Fonte: Amazon, acessado em 03/03/2025.

Figura 26 - Capa do livro “A trama da morte”, de Lucas Santana. 2023.



Fonte: Amazon, acessado em 03/03/2025.

As obras da Corvus transitam entre o especulativo e o fantástico, apresentando referências da fantasia urbana local. “As Bruxas do Meu Quintal”, de Praxedes, traz contos fantásticos que unem elementos do realismo mágico e da fantasia interiorana, apresentando histórias de Mossoró, no Rio Grande do Norte. Já “O Sussurro do Árdego”, é uma fantasia urbana e especulativa que apresenta uma trama de super-heróis na cidade de Aracaju, tendo como plano de fundo cenários conhecidos do cotidiano sergipano. Em “A trama da morte”, Lucas Santana traz uma drag queen lidando com histórias de fantasmas no Recife, apresentando o cenário queer recifense com um toque sobrenatural. Os três livros trazem a representatividade

queer em diferentes contextos, e exploram cenários urbanos e rurais de suas localidades — Mossoró, Aracaju e Recife —, rompendo com as noções de unidade do Nordeste.

A importância da Corvus para a literatura de ficção nordestina contemporânea é sem precedentes, não há nenhuma outra editora que tenha acolhido autores independentes e marginalizados na história do país, que tenha um trabalho voltado para elevar vozes diversas. Em 2024, por questões financeiras e pessoais, Henrique Moraes finalizou a Editora Corvus, expondo como o mercado literário no Brasil é difícil, sem o apoio de investimentos públicos e privados, pequenas editoras como a Corvus lutam para se manter, enquanto as principais editoras do país — concentradas no eixo Sul e Sudeste —, monopolizam o mercado, e continuam a publicar traduções de livros estrangeiros, e livros de autores sudestinos e sulistas, ignorando as vozes múltiplas de outras regiões do país. Como reitera Rodrigues (2020, p. 8), “em 1973, São Paulo e Rio de Janeiro são responsáveis por 96,6% do total de títulos produzidos e 97,7% do montante de livros impressos do setor, além de 75% de todas as vendas em livrarias”. Esse cenário não teve uma melhora significativa atualmente, uma vez que a concentração de editoras tradicionais no sul e sudeste, principalmente em São Paulo e Rio de Janeiro, perdura.

Neste sentido, a literatura de ficção especulativa nordestina resiste, desde Emília Freitas em 1899, até os dias atuais. Muitos contos e romances são publicados de forma independente, alguns autores, alavancados por parcerias com editoras com a Corvus, conseguiram publicações em editoras tradicionais, como Ayslan Monteiro, escritor sergipano, autor do livro “Estúpido Cupido” (2025), publicado pela Harlequin Books; e Ian Fraser, escritor baiano, autor do livro “As vidas e as mortes de Severino Olho Dendê” (2022), publicado pela Editora Intrínseca; além de autoras que continuam a publicar, mesmo que por editoras menores, como a G. G. Diniz, autora cearense, que publicou a obra “A Diplomata” (2023), pela editora Plutão Livros.

O Sertãopunk nasce de sua conexão com a ficção especulativa, enraizando-se nas obras de Emília Freitas e expandindo as possibilidades narrativas, imagéticas e discursivas acerca da representação do Nordeste. Neste sentido, consolida-se o mapeamento das características rizomáticas do movimento Sertãopunk, a contextualização histórica da invenção do Nordeste e a identificação da problemática, auxiliou na percepção do movimento Sertãopunk, imerso nestes contextos.

4.3 MAPEAMENTO RIZOMÁTICO DO SERTÃO PUNK

O processo de análise das visualidades do movimento Sertão punk inicia-se na compreensão e no mapeamento das conexões semânticas e simbólicas, das multiplicidades e das rupturas a-significantes que fundamentam o Sertão punk e seus artefatos gráficos enquanto Rizoma. A contextualização histórica, metodológica e discursiva apresentada nos capítulos anteriores possibilita uma imersão no processo de análise rizomática, objetivando a exploração teórica necessária para se compreender o Sertão punk por um viés rizomático. Neste sentido, a fundamentação teórica foi facilitadora para o mapeamento rizomático do Sertão punk, desde a delimitação de uma problemática, até a contextualização histórica dos movimentos literários nordestinos.

Nos contextos socioculturais que possibilitaram a invenção imagética-discursiva do Nordeste, a ficção foi tomada pelo imaginário popular acerca dos povos que vivem na região, suas histórias sendo contadas por pessoas que pouco conheciam a vivência do nordestino, sua cultura sendo explorada e apropriada em campanhas de manutenção da hierarquia social sobre determinismos geográficos, e sua multiplicidade sendo apagada pela generalidade forçada. A literatura clássica reflete nos dias de hoje um pensamento, que vem sendo discutido de forma acalorada principalmente com a ajuda das redes sociais. O debate acerca da “Representação e Representatividade” surge para questionar os papéis dos estereótipos na literatura, nas visualidades, nas produções gráficas que permeiam o mundo.

Albuquerque Jr. (1999, p. 79) diz que, “Existe uma realidade múltipla de vidas, histórias, práticas e costumes no que hoje chamamos Nordeste. É o apagamento desta multiplicidade, no entanto, que permitiu se pensar esta unidade imagético-discursiva”, assim, permitindo a perpetuação de uma Identidade Inventada nas visualidades dos livros que tratam sobre o Nordeste. Como é o caso do movimento Cyberagreste, que surgiu em meados de 2019 pela visão do ilustrador gaúcho Vitor Wiedergrün.

Figura 27 - Ilustrações do movimento Cyberagreste..



Fonte: Reprodução/Vitor Wiedergrün.

Apresentando uma visão generalista do Nordeste em uma obra que rapidamente começa a ganhar destaque no cenário da ficção científica e especulativa, por fãs do nicho, Vitor Wiedergrün afirma, em entrevista ao site UOL, que sempre apreciou a cultura brasileira e estranhava a falta de representação em grandes obras midiáticas. O seu objetivo era especular como seria o Brasil em um futuro Cyberpunk. O discurso do ilustrador demonstrou sua perspectiva sobre a dita “cultura brasileira”, mostrando como essa repetição de símbolos generalistas acerca do Nordeste foi responsável por um imaginário popular repleto de estereótipos e problemáticas, e a obra de Wiedergrün fomenta essa repetição estética e temática.

Nas ilustrações do Cyberagreste, o artista apresentava símbolos do Cangaço de Lampião, como o chapéu de couro típico do bando do cangaceiro, com as rosáceas costuradas, medalhas e uma simbologia específica das vestimentas do bando de cangaceiros do sertão nordestino. Unindo com a estética cyberpunk, o artista mescla cibernéticas, elementos da biônica e computação com as vestimentas do cotidiano, mas sem as cores cintilantes e neon do cyberpunk. Tudo é muito amarelo, terroso, sem vida.

A visualidade do Cyberagreste se conecta com a do Cyberpunk, o movimento que surge no fim da década de 60, após a popularização das *fiction pulps*, revistas que publicaram contos de ficção científica nos Estados Unidos e Europa.

O surgimento do punk parece um consenso entre diversos autores que se deu na Inglaterra na década de 70, num momento de ascensão dos conservadores ao poder e

de recessão econômica que teria provocado o desemprego e afetado, sobretudo, os jovens brancos pobres. As barreiras de classe, o conservadorismo, a discriminação e a falta de liberdade fomentaram a desesperança, seguida por uma atitude rebelde desses grupos que mergulhados na falta de perspectivas insurgiram-se utilizando a música como linguagem e como fator de identidade. Desse universo dos miseráveis, dos marginais, emergiu uma estética própria que aparecia à sociedade como francamente ameaçadora (GALLO, 2008, p. 750).

A ideia da rebelião contra o sistema, da especulação sobre um futuro dominado por máquinas, surge após a revolução industrial. Os movimentos *punk* eram dominados pelos pensamentos anti-sistema que influenciavam suas representações visuais, e que tornou o Cyberpunk não somente em um movimento literário, mas também estético.

Figura 28 e 29 - Imagem do filme Blade Runner 2049 do diretor Ridley Scott e Capa do Livro Blade Runner de Philip K Dick (1968).



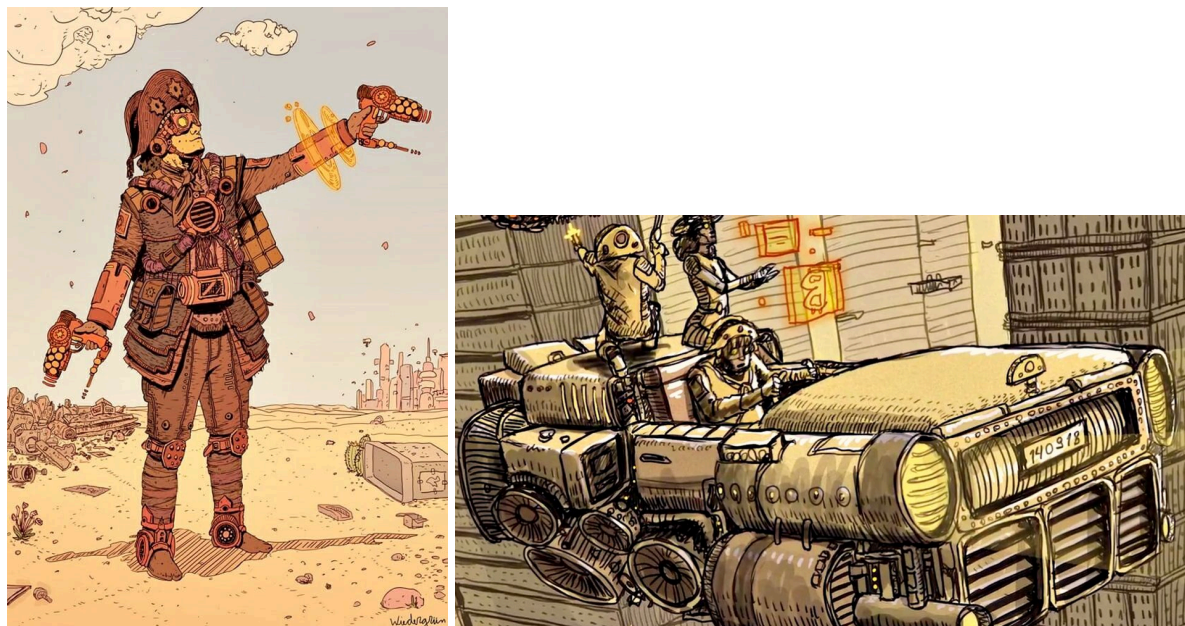
Fonte: Google Imagens.

Uma das obras mais aclamadas do Cyberpunk é Blade Runner, do escritor estadunidense Philip K. Dick, publicado em 1968. O cenário futurista e distópico complementa a narrativa de Rick Deckard, um caçador de recompensas que elimina andróides que vivem de forma ilegal na terra. O imaginário Cyberpunk é dominado pelo movimento, a coexistência quase parasital de humanos e máquinas, as cores neon e as cidades grandiosas. Blade Runner foi um dos responsáveis por esse imaginário.

O Cyberagreste trouxe muito do Cyberpunk em sua criação, mas parece se apropriar apenas de uma estética, ao invés das multiplicidades desse movimento. O *punk*, que é fundamental

para as narrativas do Cyberpunk, se perde nas cidadelas de latão envoltas em um cenário árido e quase fantasmagórico do Cyberagreste, caindo mais uma vez nos estereótipos da Identidade do Nordeste.

Figura 30 e 31 - Ilustração do Cyberagreste de Vitor Wiedergrün.

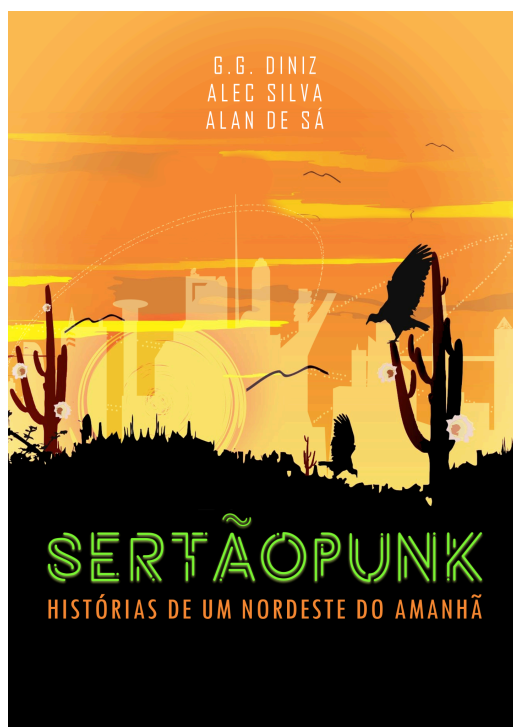


Fonte: Reprodução/Vitor Wiedergrün.

A predominante paleta de cores amareladas, a repetição de vestimentas de cangaceiro em quase todas as cenas, a visualidade do Cyberagreste é uma manutenção da Identidade do Nordeste em contextos de ficção científica. E esse foi um dos motivos que fizeram com que três autores do Nordeste se unissem para contrariar o pensamento do ilustrador Vitor Wiedergrün, que acreditava estar representando o Brasil criando uma generalização.

Em 2020 os autores Alan de Sá, Alec Silva e G. G. Diniz publicaram de forma independente no *Amazon Kindle* o livro “Sertãopunk: Histórias de um Nordeste do Amanhã”, que serviu como manifesto do movimento na literatura nacional. O livro apresenta os principais objetivos dos autores com o Sertãopunk, que era a representatividade dos Estados do Nordeste e suas multiplicidades, trazendo temas relevantes para cada autor e se inspirando em grandes nomes da literatura de ficção especulativa e científica que auxiliaram na criação do Sertãopunk.

Figura 32 - Capa do livro “Sertãopunk: Histórias de um Nordeste do Amanhã”, de G. G. Diniz, Alec Silva e Alan de Sá. 2020.



Fonte: Goodreads²⁸, acessado em 16/03/2025.

A capa do livro se apropria de elementos visuais geralmente associados ao sertão nordestino. É importante destacar como o mercado literário independente também carece de recortes sociais, uma vez que o acesso ao trabalho de designers editoriais é escasso. Oliveira (2016) afirma que, autores independentes produzem livros com recursos próprios. Sem investimento de editoras, esses autores precisam arcar com os custos de todas as etapas de produção, editoração, revisão, impressão e venda. Por conta disso, o design de capas era muitas vezes deixado de lado, ou feito pelos próprios autores. Ainda assim, é possível identificar a visão dos autores nessa capa, apresentando o Sertão à frente, com uma silhueta diversificada, e ao fundo, uma cidade tecnológica, iluminada pelo sol em destaque.

A primeira questão sobre o Sertãopunk é: não é uma forma de unificação imagética do que é ou não é o Nordeste. É uma big idea. Um alicerce para que cada pessoa do Nordeste desenvolva suas narrativas, contando as suas visões da região, pelo Sertãopunk (DE SÁ, 2020, p. 6).

²⁸ <https://goodreads.com/book/show/54337783>

Assim, os três autores elencaram algumas temáticas importantes na construção do movimento Sertãoopunk. A primeira delas é o potencial das tecnologias ambientais que são desenvolvidas na região do nordeste, por conta de suas condições geográficas, climáticas e socioeconômicas. De Sá (2020, p. 9) diz que, “O Nordeste é líder nacional em geração de energia eólica, com 86% da produção do país sendo produzida em mais de 500 dos 602 parques eólicos em todo o país.”, além da produção de energia solar, que fez com que a região batesse recorde em 2018, e as usinas de tratamento de água. A produção científica e tecnológica nas universidades federais do Nordeste também foram um ponto levantado sobre o potencial tecnológico da região, e fez com que os autores percebessem que esse poderia ser um tema importante para ser trabalhado no Sertãoopunk, criando uma conexão com o movimento Solarpunk.

O acesso de pessoas pobres, pretas e indígenas a essas tecnologias também é levantado pelo movimento. O Sertãoopunk compreende a desigualdade social intrínseca na região Nordeste, e busca levar esse debate para a ficção, questionando os papéis dos que estão no Poder. A importância da representação das problemáticas da desigualdade social denota o papel político da literatura, que conecta o movimento Sertãoopunk nos tubérculos do rizoma.

Dessa forma, os autores também buscam falar sobre as questões de espiritualidade e religiosidade afro-brasileira, compreendendo o fato de que o Brasil possui a maior população negra fora da África²⁹, e os fatores históricos que propiciaram o apagamento e o afastamento de pessoas negras com suas raízes. Para De Sá et al. (2020), para entender a ligação entre as religiões de matriz africana com o Sertãoopunk, é preciso entender as diferenças entre África e Nordeste, uma vez que impor uma homogeneidade a todo um continente em relação a uma região faz parte da estrutura racista eugenista.

Segundo Alan de Sá (2020, p.16), sendo a África um dos continentes mais extensos do mundo, com uma diversidade cultural que se espalhou ao redor do mundo durante o processo de colonização, onde os povos africanos foram traficados e escravizados, o cruzamento das diversas religiões se tornou comum nas colônias. A fé afro-brasileira, por exemplo, seria uma mescla de culturas, sobretudo de etnias de países como Congo, Sudão, Benin e Angola.

²⁹ Fonte:

<https://www.prt2.mpt.mp.br/512-como-e-possivel-haver-preconceito-racial-em-um-pais-com-a-maior-populacao-negra-do-mundo-fora-do-continente-africano#:~:text=A%20normativa%20internacional%20tem%20especial,escravidão%20por%20quase%20quatro%20séculos>. Acessado em: 27/03/2023.

A interseção entre diferentes culturas e crenças, bem como as políticas discriminatórias que restringiam a expressão religiosa afro-brasileira e que existem até hoje, criam obstáculos para a conexão da comunidade afro-brasileira com suas raízes ancestrais. Esse desafio foi especialmente evidenciado pelo movimento literário do Afrofuturismo. Dessa forma, o Sertãopunk cria uma outra conexão com um outro movimento, expandindo suas multiplicidades rizomáticas e visualidades.

Por fim, os autores encontraram em outras histórias sobre o Nordeste, como “O Auto da Compadecida” de Ariano Suassuna, uma característica que representa a região. As lendas, a forma como o cotidiano do nordestino é tomado pelas crenças e acontecimentos até sobrenaturais.

Cada criança tem uma história diferente em sua família, um tio que vira lobisomem, uma tia que recebeu a visita de um fantasma em um sonho lhe contando sobre o paradeiro de uma botija que pode deixá-la rica. As lendas fazem parte da história do Nordeste, quase como se vivêssemos em uma realidade fantástica. O que nos leva a mais uma conexão com outro movimento literário, o Realismo Mágico.

As conexões temáticas e semânticas criam novas formulações para o movimento Sertãopunk, que se constrói e expande em suas narrativas e visualidades. Criando cadeias semióticas, multiplicidades rizomáticas que serão exploradas a seguir, a fim de trazer a representatividade de um Nordeste otimista, verossímil e político.

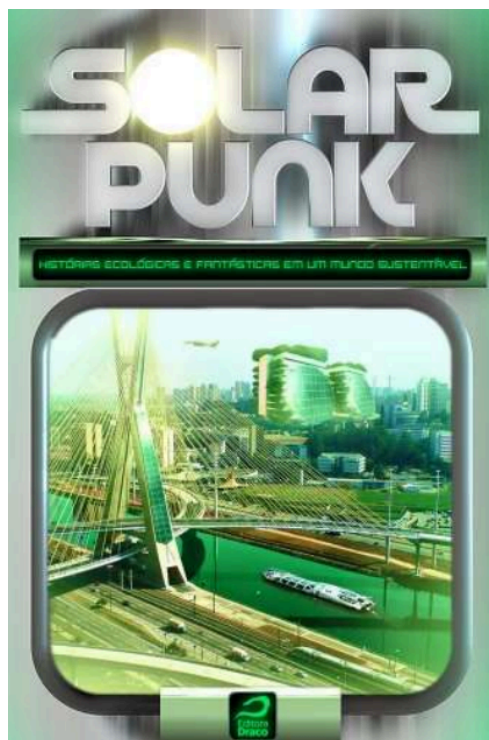
Neste sentido, para analisar suas visualidades, é necessário explorar todas essas nuances da construção imagética-discursiva do Sertãopunk, em contradição a literatura regionalista e ao Cyberagreste — movimento que inspirou os autores a propor uma resposta a representação estereotipada do Nordeste. Para que isso seja possível, serão mapeadas as conexões semânticas e simbólicas do Sertãopunk, suas multiplicidades e rupturas a-significantes, aplicando o mapeamento rizomático para contextualizar suas visualidades.

4.3.1 O SOLARPUNK

O movimento Solarpunk surgiu no Brasil, como um subgênero da ficção especulativa que trazia em suas narrativas um futuro sustentável com fontes de energia limpas e renováveis, com foco na convivência entre tecnologia e meio ambiente. O movimento surgiu em 2012, com a publicação da antologia “Solarpunk: Histórias ecológicas e fantásticas em um mundo sustentável”, publicada pela Editora Draco e organizada pelo autor Gerson Lodi-Ribeiro,

reunindo nove contos que exploravam a sustentabilidade e políticas ambientalistas em um futuro não tão distante.

Figura 33 - Capa do livro “Solarpunk: Histórias ecológicas e fantásticas em um mundo sustentável”, organizada por Gerson Lodi-Ribeiro e publicada pela Editora Draco em 2012.



Fonte: Amazon³⁰, acessado em 16/03/2025.

Apesar de se chamar Solarpunk, em seu surgimento, o movimento pouco se aproximava do *Cyberpunk*, trazendo narrativas mais otimistas e utópicas, não disruptivas, que buscavam representar e especular um futuro onde a humanidade estivesse investindo mais em tecnologias ambientais. A construção visual, simbólica e semântica do movimento se dá na representação harmônica da tecnologia com o meio ambiente, trazendo a predominância da cor verde em contraste com tons de prata e dourado.

Rapidamente o Solarpunk se tornou um movimento acolhido por autores de ficção especulativa, a natureza otimista e que incitava a divulgação de pesquisas científicas voltadas para o meio ambiente possibilitou novas histórias, rompendo com as barreiras territoriais.

30

<https://www.amazon.com.br/Solarpunk-Histórias-Ecológicas-Fantásticas-Sustentável/dp/8562942707>

Figura 34 - Capa do livro “Como aprendi a amar o futuro: Contos solarpunk”, organizada por Francesco Verso e Fabio Fernandes, publicada pela Editora Plutão em 2023.



Fonte: Amazon³¹, acessado em 16/03/2025.

A visualidade Solarpunk foi sendo construída, trazendo a imensidão de um universo que prospera com as tecnologias ambientais, as cores vívidas e formas circulares romperam com a idealização dos sub gêneros *punk* na literatura. O livro “Como Aprendi a Amar o Futuro: Contos Solarpunk”, lançado em 2023 pela Editora Plutão, reuniu treze histórias diversas com o objetivo de representar um mundo mais integrado às forças naturais. A sinopse da antologia apresenta esses objetivos:

Depois de destruir o mundo milhares de vezes e hipotetizar utopias bizarras e tiranias tecnocráticas, a ficção científica surge com um pequeno núcleo de histórias solarpunk: explorando sustentabilidade ambiental, criticando o capitalismo predatório, imaginando possibilidades de uso de recursos renováveis e inclusão radical. Os protagonistas dessas histórias não desistem da luta para se reapropriar de espaços abandonados pelo capitalismo, mas enfrentam o conflito em nome de uma necessidade humana, de um princípio partilhado por comunidades que querem imaginar um mundo mais integrado às forças naturais – e também mais gentil. Contando com treze histórias no total – de autores brasileiros, argentinos,

31

https://www.amazon.com.br/Como-aprendi-amar-futuro-solarpunk-ebook/dp/B0BRYL4ZK1/ref=sr_1_1?mk_pt_BR=ÂMÃŽÑ&crd=32AYE0D2LIKS3&dib=eyJ2ljojMSJ9.L1jTH0C3DcKs5w8KDJnJdA.IX4MnnCUHiV94FeFy9dXJD6CMgWcc2VdVZMLzCz7tzM&dib_tag=se&keywords=Como+aprendi+a+a+mar+o+futuro%3A+Contos+solarpunk&qid=1742135044&s=books&sprefix=como+aprendi+a+amar+o+futuro+contos+solarpunk%2Cstripbooks%2C188&sr=1-1

estadunidenses, chineses, australianos, franceses e espanhóis – Como aprendi a amar o futuro nos faz pensar no amanhã e em como fazer as escolhas certas para chegar a um lugar melhor (PLUTÃO³², 2023).

Neste sentido, o movimento se consolida também em uma crítica ao capitalismo, trazendo contos que mostram que a única forma de salvar o mundo de mais uma destruição é preservando o meio ambiente e investindo em tecnologias ambientais. Os contos exploram as forças da natureza e o potencial do avanço tecnológico na preservação ambiental como forma de salvar a humanidade. O Solarpunk se expandiu para além das fronteiras tupiniquins, e autores de diversos outros países exploraram as possibilidades do movimento em histórias múltiplas, conectando o movimento a gêneros como a Fantasia, a Ficção Histórica e o próprio Cyberpunk.

Figura 35 - Capa do livro “Solarpunk Creatures”, de Christoph Rupprecht et. al. publicado pela editora World Weaver Press em 2024.

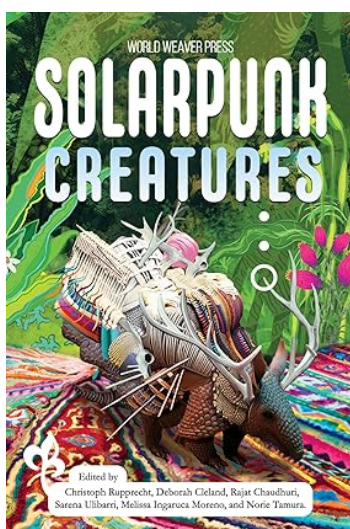
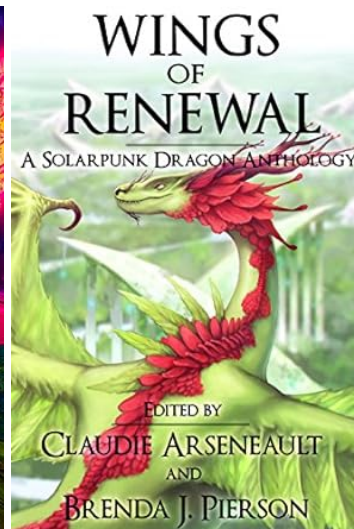


Figura 36 - Capa do livro “Fighting for the Future: Cyberpunk and Solarpunk Tales”, de Phoebe Wagner et. al. publicado pela editora Android Press em 2023.



Figura 37 - Capa do livro “Wings of Renewal: A Solarpunk Dragon Anthology”, de Claudie Arseneault e Brenda J. Pierson et. al. publicado de forma independente em 2017.



Fonte: Amazon, acessado em 16/03/2025.

Fonte: Amazon, acessado em 16/03/2025.

Fonte: Amazon, acessado em 16/03/2025.

³² Sinopse do livro “Como aprendi a amar o futuro: Contos Solarpunk”, publicado pela Editora Plutão em 2023. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Como-aprendi-amar-futuro-solarpunk-ebook/dp/B0BRYL4ZK1/> Acessado em 29/03/2024.

“*Solarpunk Creatures*” de Christoph Rupprecht et. al. (2024), é uma antologia de contos Solarpunk que traz as criaturas desse universo tecnológico que convive em harmonia com o meio ambiente. A capa possui uma dessas criaturas como elemento central, adornada com *gadgets* tecnológicos e coloridos, em um cenário vibrante e repleto de plantas. A capa de “*Fighting for the future: Cyberpunk and Solarpunk tales*” de Phoebe Wagner et. al. (2023), apresenta uma personagem usando roupas que mimetizam elementos da natureza, ela segura um orbe que simula a terra e parece simbolizar a Mãe Natureza, em um cenário ultra tecnológico, colorido e em movimento, criando conexão entre o Solarpunk e o Cyberpunk. Por fim, “*Wings of Renewal: A Solarpunk Dragon Anthology*”, de Claudie Arseneault e Brenda J. Pierson (2017), traz um Solarpunk que se conecta com as fantasias medievais de dragão, mas ainda apresentando o lado orgânico, ambientalista e tecnológico.

O Solarpunk se configura nessas visualidades esperançosas, coloridas e que apresentam também noções de oposição em suas características rizomáticas, suas conexões semânticas e simbólicas que estabelecem o gênero em uma ficção especulativa que no fim, se torna sim disruptiva, apesar de otimista. Para o Sertãopunk, como dito anteriormente, é importante a conexão com o Solarpunk pelo potencial das tecnologias ambientais presentes na região Nordeste do Brasil, a importância de se falar sobre a ciência em uma região que já foi muito prejudicada pelas crendices de sua Identidade Inventada, é uma forma de divulgação desse potencial tecnológico por intermédio da ficção.

Para G. G. Diniz (2020), é impossível pensar num futuro para o Nordeste sem sustentabilidade. Apesar do clima semiárido, políticas de investimento em energias limpas e combustíveis renováveis contribuíram para uma visão mais sustentável na região. A ligação do Solarpunk com o Nordeste é inegável e isso fez com que os criadores do movimento Sertãopunk trouxessem esse olhar para o meio ambiente para o movimento.

O desenvolvimento sustentável está presente em diversas áreas de pesquisa nas universidades públicas do Nordeste, como é o caso do projeto de combustível renovável com bagaço de cana estruturado por alunos e professores de engenharia da Universidade Federal de Sergipe. Em 2017, Clara Virgínia Marques, Denise Santos Ruzene e Daniel Pereira Silva propuseram a utilização de biomassa da cana de açúcar na produção de combustível, uma vez que a

utilização de combustíveis fósseis são um dos principais causadores do aumento dos GEE (Gases de Efeito Estufa)³³.

Entretanto, os autores do Sertãopunk perceberam que o Solarpunk não seria capaz de englobar todas as necessidades representativas de uma região tão múltipla quanto o Nordeste.

Entretanto, é importante levantar um ponto que separa o Sertãopunk de tão somente um Solarpunk nordestino: não é porque existe desenvolvimento sustentável que ele vai chegar de maneira uniforme para toda a população. No presente momento, o gerenciamento de recursos hídricos prioriza a atividade industrial e não os pequenos agricultores e o abastecimento da população (DINIZ, 2020, p. 14).

A desigualdade social e a falta de investimentos em tecnologia no Nordeste é uma realidade que não pôde e nem deveria ser ignorada, as múltiplas perspectivas de um Nordeste do amanhã são abordadas no Sertãopunk de forma utópica, ou distópica, criando uma conexão com o Solarpunk sem perder sua individualidade.

A conexão com o Solarpunk são as tecnologias ambientais, o potencial de desenvolvimento sustentável no nordeste cria um pilar semântico que se reflete nas narrativas e visualidades do Sertãopunk, tornando o Solarpunk uma das multiplicidades do movimento, assim, expandindo-se em seus bulbos.

4.3.2 O AFROFUTURISMO

O Nordeste possui uma forte relação com as tradições e religiosidades, na sua construção histórica, principalmente por um passado marcado pela escravidão e pela exploração de terras indígenas. Os processos de apagamento da fé desses povos minoritários pelos cristãos reflete, nos dias de hoje, em uma busca pela ancestralidade e espiritualidade das comunidades pretas, quilombolas e indígenas. O Sertãopunk entende e valoriza essa busca, sendo iniciado por três autores pretos que vivenciam os resultados do racismo histórico e do apagamento cultural de seus ancestrais. Para entender a ligação entre as religiões de matriz africana com o Sertãopunk, é necessária a contextualização histórica, cultural e social das relações entre a África e o Nordeste, assim como suas diferenças, uma vez que impor uma homogeneidade a todo um continente em relação a uma região, faz parte da estrutura racista e eugênica.

³³ SANTOS, Clara Virgínia Marques; RUZENE, Denise Santos; SILVA, Daniel Pereira. ASPECTOS PARA IMPLANTAÇÃO DE UMA BIORREFINARIA COMO ALTERNATIVA PARA MELHORAR A MATRIZ ENERGÉTICA. IX SIMPROD, Universidade Federal de Sergipe. 2017. Disponível em: <https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/7602/2/BiorrefinariaMatrizEnergetica.pdf> Acessado em: 16/10/2022.

Segundo Alan de Sá (2020), sendo a África um dos continentes mais extensos do mundo, com uma diversidade cultural que se espalhou ao redor do mundo durante o processo de colonização, onde os povos africanos foram traficados e escravizados, o cruzamento das diversas religiões se tornou comum nas colônias. A fé afro-brasileira, por exemplo, seria uma mescla de culturas, sobretudo de etnias de países como Congo, Sudão, Benin e Angola (p. 16). A influência africana no Nordeste brasileiro, resultado do processo colonizador e da cultura escravista do Brasil colônia, se deu de forma profunda em dimensões culturais, sociais e religiosas. A fusão de cosmovisões — o conjunto de pressuposições em que se sustentam sobre a formação básica do mundo³⁴ —, africanas com elementos indígenas e europeus resultou em um sincretismo religioso complexo, que materializou práticas como o candomblé e a umbanda, religiões que, embora marginalizadas e perseguidas historicamente, resistiram e se tornaram importantes marcadores identitários para as comunidades pretas do país.

Essa mescla de culturas, religiões e tradições, assim como políticas racistas de apagamento cultural e religioso que perduraram até pouco tempo atrás, dificultaram o acesso da comunidade afro-brasileira à ancestralidade, algo levantado também pelo movimento literário Afrofuturista. O termo “Afrofuturismo” foi popularizado por Mark Dery, a partir do ensaio “Black to the Future” de 1994, para designar ficções produzidas por afro-americanos que exploram narrativas acerca das preocupações dessas comunidades nos contextos de desenvolvimento tecnológico do século XX. Dery reuniu entrevistas com autores como Samuel R. Delany, Greg Tate e Tricia Rose, questionando a falta de autores negros na ficção científica, “já que o gênero constantemente aborda diferença, preconceito, o contato com o outro e diversos temas que são questões vividas por pessoas negras” (SOUZA, 2019, p. 32). O escritor e pesquisador brasileiro, Waldson Souza (2019), em sua dissertação de mestrado no Programa de Pós-Graduação em Letras da UNB, reflete sobre o fato do termo “afrofuturismo” ter sido criado por um crítico literário branco, afirmando que esse fator pode ser lido como uma forma de imposição classificatória da produção de autores pretos, “como um nicho separado e distante das obras de autores brancos” (p. 32). Entretanto, o termo passou a estar cada vez mais próximo de pesquisas e da produção de estudiosos negros,

³⁴ SIRE. James W. O Universo ao Lado. Editora Hagnos, 2004.
https://www.monergismo.com/textos/cosmovisao/o-que-cosmovisao_sire.pdf acessado em 18/03/2025.

principalmente com o surgimento de estudos acerca da “afrocentricidade³⁵” e a busca pela ancestralidade de pessoas pretas em países que sofreram com a colonização e a escravidão.

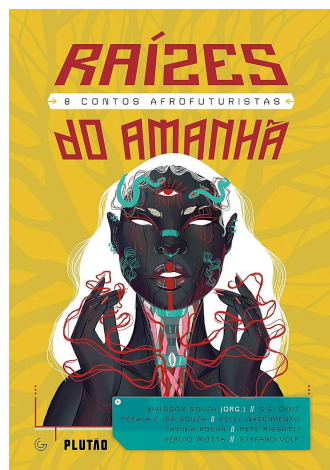
O Afrofuturismo, se apresenta então como um campo de discussão que reinterpreta as relações entre a população negra e o futuro a partir de uma perspectiva que rejeita a linearidade histórica eurocêntrica. Utilizando da ficção especulativa para propor narrativas que questionam a marginalização de pessoas negras, o movimento reivindica espaços que historicamente lhes foram negados (SOUZA, 2019, p. 56). A presença de religiões de matriz africana nas narrativas Sertãoopunk é também uma forma de reconstruir a história através da imaginação especulativa, um processo que Souza (2019) chama de “futuro ancestral”. Segundo o autor, essa abordagem permite a reconstrução de um passado negado, ao mesmo tempo, em que projeta futuros nos quais a cultura negra não está apenas presente, mas ocupa um papel central (SOUZA, 2019, p. 88).

É interessante pontuar a visão afrofuturista sobre o colonialismo, Souza (2019, p. 40), discorre sobre como o colonialismo é retratado como uma invasão alienígena, um apocalipse, onde pessoas negras eram abduzidas e levadas para terras distantes para serem “subjugadas, escravizadas, expostas a experimentos, submetidas a diversos tipos de violência, e tudo com argumentos científicos”. Uma vez que compreendemos como os processos de colonização foram violentos, o apagamento étnico resultou, na literatura, numa forma de lidar com essa estranheza a uma realidade forçada pela história. O Afrofuturismo é instrumento da memória na literatura, buscando caminhos para a comunidade negra se reencontrar em sua ancestralidade.

O Afrofuturismo é ainda muito recente no Brasil, por conta da carga histórica de apagamento cultural e de produção intelectual de pessoas pretas e quilombolas na ficção, há uma falta de representatividade negra na literatura de ficção científica e especulativa nacional. Uma das questões levantadas também pelo Sertãoopunk, é como a tecnologia não é acessível para a maior parte da população preta marginalizada do Brasil, e o imaginário popular sequer considera as relações entre negritude e tecnologia nestes espaços.

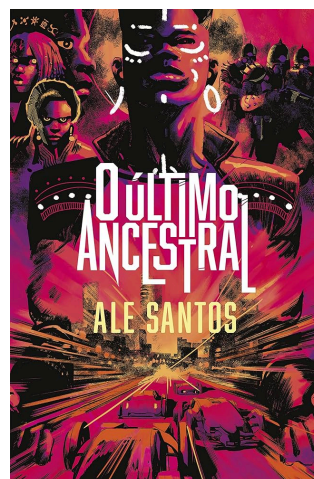
³⁵ Afrocentricidade é um modo de pensamento e ação no qual a centralidade dos interesses, valores e perspectivas africanos predominam. Em teórico é a colaboração do povo africano no centro de qualquer análise de fenômenos africanos. [...]. Em termos de ação e comportamento, é a aceitação/observância da ideia de que tudo o que de melhor serve à consciência africana se encontra no cerne do comportamento ético. Finalmente a Afrocentricidade procura consagrar a ideia de que a negritude em si é um tropo de éticas. (ASANTE, 2014, p. 3. In: REIS et. al. 2020, p. 134).

Figura 38 - Capa do livro “Raízes do Amanhã: 8 Contos Afrofuturistas”, organizado por Waldson Souza e publicado pelas editoras Plutão e Gutenberg em 2021.



Fonte: Amazon, acessado em 16/03/2025.

Figura 39 - Capa do livro “O Último Ancestral”, de Ale Santos publicado pela editora Harper Collins em 2021.



Fonte: Amazon, acessado em 16/03/2025.

Em 2021, a editora independente Plutão Livros e a editora tradicional Gutenberg se uniram para a publicação da antologia “Raízes do Amanhã: 8 contos Afrofuturistas”, em meio ao surgimento do Sertãoopunk e de debates acerca da representação das comunidades pretas em meio ao rápido desenvolvimento tecnológico da década de 2010-2020. Organizado por Waldson Souza, escritor e pesquisador brasileiro, o livro também conta com contos escritos por G. G. Diniz, uma das fundadoras do movimento Sertãoopunk; Kelly Nascimento, Lavinia Rocha, Pétala e Isa Souza, Petê Rissatti, Sérgio Motta e Stefano Volp — este último, em particular, que também vêm ganhando destaque no cenário da literatura nacional após a publicação do livro “Homens Pretos Não Choram” (2022), publicado pela Harper Collins.

Uma das marcas deixadas pelo colonialismo é a existência de um presente que dificulta a projeção de futuros para a população negra. Por isso, contar e protagonizar histórias é tão importante para ampliarmos o campo de possibilidades. Se o real nos impõe, então, tais impedimentos, o exercício de especular, dentro e fora da ficção, é o

que nos permite resgatar o passado, questionar o presente e construir futuros. É o que fortalece as raízes do amanhã, que perfuram solo brasileiro e vão fundo em direção ao desconhecido. No século XXI, nove herdeiros dessa luta se unem às editoras Gutenberg e Plutão Livros para imaginar noções de futuro próximas e longínquas em oito contos afrofuturistas e afro-brasileiros. Com organização do autor e pesquisador Waldson Souza, G. G. Diniz, Kelly Nascimento, Lavínia Rocha, Pétala e Isa Souza, Petê Rissatti, Sérgio Motta e Stefano Volp traçam em suas histórias, ora um respiro — onde o amor, a superação das adversidades e a liberdade são possíveis —, ora um alerta para nos lembrar de que estamos reféns de uma realidade que muitas vezes nos proíbe de sonhar. Evidenciando noções de futuro próximas ou longínquas, os contos de *Raízes do amanhã* oferecem respostas diversas sobre o tempo e o espaço da juventude negra, proporcionando um espaço revolucionário de experimentação ficcional (AMAZON³⁶, 2021).

A partir da sinopse do livro, é possível identificar como os elementos que representam o afrofuturismo se relacionam diretamente com um pensamento decolonial de retomada, voltar às origens da cultura e ancestralidade preta, a partir da especulação de um futuro afrocentrado. A capa do livro ilustra muito bem a visualidade do afrofuturismo nacional, trazendo símbolos da diáspora africana, unindo biônica e misticismo. A personagem, centralizada na capa, passa uma aura etérea e futurista, representando o fio entre a tradição mística e o futuro tecnológico. Além disso, exploram-se elementos que evocam a ideia de raiz, de ancestralidade, como um rizoma onde o Afrofuturismo se desenvolve por intermédio de respostas sobre a representação de jovens pretos na ficção. A paleta de cor vívida, em azul, amarelo, preto, vermelho e branco, criam a atmosfera da visualidade afrofuturista nacional.

Por conseguinte, temos também a capa de “O Último Ancestral” (2021), do escritor paulista e finalista do prêmio Jabuti, Ale Santos.

Localizada na periferia do Distrito de Nagast, num futuro ultratecnológico, fica Obambo, a favela para onde quase toda a população negra foi exilada quando os Cygens — híbridos de homens e máquinas — tomaram o poder, estabelecendo uma forte política de segregação racial e proibindo o uso da magia, a propagação da fé e o culto aos deuses. É lá que mora Eliah, um jovem que busca no esquema de roubo de carros uma vida melhor para si e para sua irmã, Hanna, uma adolescente autodidata em linguagens eletrônicas. Porém, ele vê sua vida mudar completamente ao descobrir

³⁶ Sinopse do livro “*Raízes do Amanhã: 8 Contos Afrofuturistas*” (2021), <https://www.amazon.com.br/Raizes-amanha-afrofuturistas-Waldson-Souza-ebook/dp/B09K4C413X> acessado em 19/03/2025.

que carrega em si o espírito do Último Ancestral, entidade poderosa capaz de salvar os obambos. Agora, com a ajuda de Hanna e outros aliados importantes, Eliah precisa usar seus poderes ancestrais para lutar por seu povo. O que ele não sabe é que uma ameaça ainda maior está à espreita. Em *O último ancestral*, o ativista Ale Santos reinventa o Brasil num futuro distópico e traça um paralelo com a realidade do país com referências às favelas, a religiões diversas e ao Carnaval e questões sociais, como segregação racial e racismo estrutural (AMAZON³⁷, 2021).

A literatura de Ale Santos é a representação literal do afrofuturismo, apresentando o ativismo negro na ficção especulativa, explorando uma narrativa que transpassa o realismo mágico e a distopia, com um caráter etnográfico detalhado e bem descritivo. As relações urbanas entre negritude e desenvolvimento são trabalhadas com primor, enquanto o autor desafia o leitor em uma fantasia científica com carga histórica. A capa de “*O Último Ancestral*” representa essa dicotomia separada por planos, o superior, com os rostos da diáspora africana, e o inferior, com a movimentação maquínica do futuro distópico criado pelo autor. A paleta de cores vívida e quente, em tons de vermelho, amarelo, roxo, preto e branco, cria um contraste que casa perfeitamente com a narrativa, exemplificando as relações entre o realismo mágico e o afrofuturismo.

Por conseguinte, entende-se como o movimento Sertãopunk — criado em contextos de discussões acerca da diversidade cultural, resgate de ancestralidade e preservação de memória da comunidade preta no Nordeste —, se conecta diretamente com o movimento Afrofuturista, ao explorar temáticas e narrativas que colocam pessoas pretas em papel de protagonismo, especulando um futuro que apresenta relações entre negritude, desenvolvimento tecnológico e cultura. O papel do Afrofuturismo no Sertãopunk é o de fundamentar um caminho para a perspectiva de pessoas pretas no Nordeste brasileiro, onde o acesso à tecnologia é ainda escasso, entendendo as particularidades, os contextos históricos, socioculturais e políticos dessas comunidades pretas e quilombolas do Nordeste, e especular possibilidades diversas sobre essas relações de forma responsável e múltipla.

Livros como “*A Diplomata*” (2023), de G. G. Diniz; “*Xuxa Preta*” (2024), de Alan de Sá; e “*A vida e as mortes de Severino Olho de Dendê*”, apresentam conexões com o Afrofuturismo, explicitando essas conexões em suas narrativas.

³⁷ Sinopse do livro “*O último ancestral*” (2021), <https://www.amazon.com.br/último-ancestral-Ale-Santos-ebook/dp/B09JXW57Y9> acessado em 19/03/2025.

4.3.3 O REALISMO MÁGICO

O Realismo Mágico foi difundido na América Latina, como uma resposta à fantasia européia e norte-americana, contextualizando temas e símbolos fantásticos em suas relações com a cultura latina. Popularizado por autores como o colombiano Gabriel García Márquez (1927-2014), autor de “Cem anos de solidão” (1967); e aqui no Brasil por Murilo Rubião (1916-1991), autor de “O ex-mágico” (1947), a construção de mundo no Realismo Mágico é parte da ficção especulativa, ambienta-se no cotidiano comum especulando a magia escondida em contextos urbanos e/ou rurais.

A terminologia “Realismo Mágico” possui divergências conceituais por diferentes autores, que buscam uma forma de compreender tanto o surgimento do movimento, quanto categorizar obras desse gênero. Um dos maiores estudos acerca desse movimento literário, em língua portuguesa, o livro “O realismo maravilhoso” (1980), de Irlema Chiampi, discorre acerca das particularidades do gênero e pode-se compreender que “todo debate sobre o gênero destaca-se um elemento constante: o caráter cultural latino-americano desta expressão literária” (YOUNG, 1995, p. 75).

Apesar das divergências nos sentidos atribuídos ao movimento, o pesquisador Jaime Alazraki, em seu artigo “*Para una revalidación del concepto realismo mágico en la literatura hispanoamericana*” (1976), o autor sintetizou três aspectos fundamentais para o entendimento do movimento, sendo eles: o realismo, a presença do fantástico e a apresentação desta magia como parte de um retrato da cultura americana. (in YOUNG, 1995, p. 76-77). Neste sentido, é possível compreender os aspectos místicos da formação cultural da América Latina, principalmente por conta de suas origens nos processos de colonização, fomentando um imaginário popular diverso acerca de momentos históricos particulares.

Historicamente, a produção literária no Brasil é marcada pela presença do fantástico, do sobrenatural. Obras como “Memórias póstumas de Brás Cubas” (1881) de Machado de Assis e “Macunaíma” (1928) de Mário de Andrade, revelam essa aproximação da literatura nacional com o fantástico. A obra de Assis, entretanto, não revela uma intenção de relacionar-se com características únicas das Américas. E a de Andrade, não explora a relação entre o místico e o real, expressando transformações da “realidade brasileira deste século, numa fusão com a magia mítica indígena” (YOUNG, 1995, p. 77).

O pesquisador Theodore Robert Young (1995), explora, então, a literatura de Murilo Rubião e sua relação com o realismo mágico. No conjunto de obras publicadas em 1940, Young revela contos que possui elementos dos dois polos, como “Os dragões” (1965), que mostra o tratamento de uns dragões que aparecem numa cidade de interior, que são marginalizados e explorados; “O pirotécnico Zacarias” (1947), em que o narrador, ressuscita da morte e enfrenta o ostracismo da comunidade; “A cidade” (1965), em que toda comunidade age de maneira ilógica com um forasteiro que acaba preso por fazer perguntas; e, “O ex-mágico da Taberna Minhota” (1947), que relata a vida de um homem que faz magias, e numa tentativa de suicídio, por não aguentar mais o tédio de uma vida mágica, se emprega em uma Secretaria do Estado, pois ouviu de um homem triste que ser funcionário público era suicidar-se aos poucos (YOUNG, 1995, p. 78). A obra de Rubião explora o fantástico em contextos sociais brasileiros, tratando de temas sensíveis como isolamento social, exploração e marginalização.

Figura 40 - Capa do livro “O pirotécnico Zacarias e outros contos”, de Murilo Rubião, edição da Companhia das Letras, em 2006.



Fonte: Amazon³⁸, acessado em 21/03/2025.

O realismo mágico de Rubião é retratado de forma intimista em suas capas, a de “O pirotécnico Zacarias e outros contos” (2006), apresenta diferentes contos que exploram acontecimentos inusitados, ao mesmo tempo que corriqueiros, do cotidiano místico urbano ou

³⁸ [O pirotécnico Zacarias | Amazon.com.br](https://www.amazon.com.br/O-pirot%C3%A9cnico-Zacarias-e-outras-contos/dp/8572261110)

rural de comunidades nos contextos brasileiros. Esse intimismo do cotidiano, no realismo mágico de Rubião, é representado pelo perfil de um rosto em azul, com uma porta e uma janela representando a intenção de apresentar esses universos mágicos dos oito contos apresentados no livro. O layout simples e bloqueado não revela muito sobre a narrativa, apresentando características comuns do design de livros clássicos da editora Companhia das Letras.

Logo, faz-se necessária a compreensão da forte relação do Realismo Mágico com o Nordeste. Esta é perceptível, uma vez que se compreende como a região Nordeste possui uma forte influência de suas tradições, lendas e folclore. A obra de Emília Freitas, “A Rainha do Ignoto” (1899), sendo a primeira história de ficção especulativa nordestina documentada, também explora elementos do realismo mágico em contextos especulativos, retratando alegorias da sociedade e da cultura brasileira em utopia fantástica.

Contemporaneamente, temos as obras da escritora e jornalista cearense Socorro Acioli, explorando narrativas do realismo mágico nordestino em obras aclamadas pela crítica, despontando como um dos grandes nomes da literatura nacional da atualidade. A obra “A cabeça do santo” (2014), um dos trabalhos de maior destaque da autora, foi desenvolvida durante a oficina de escrita de Gabriel García Márquez, precursor do realismo mágico. O livro de Acioli conta a história de Samuel, um rapaz que ao perder a mãe, cumpre a promessa de caminhar a pé de Juazeiro do Norte até Candeia para encontrar o pai e a avó que nunca conheceu.

Ao chegar àquela cidade quase fantasma, ele encontra abrigo num lugar curioso: a cabeça oca e gigantesca de uma estátua inacabada de santo Antônio, que jazia separada do resto do corpo. Mas as estranhezas não param aí: Samuel começa a escutar uma confusão de vozes femininas apenas quando está dentro da cabeça. Assustado, se dá conta de que aquilo são as preces que as mulheres fazem ao santo falando de amor. Seu primeiro contato na cidade será com Francisco, um rapaz de quem logo fica amigo e que resolve ajudá-lo a explorar comercialmente o seu dom da escuta, promovendo casamentos e outras artimanhas amorosas. Antes parada no tempo, a cidade aos poucos volta à vida, à medida que vai sendo tomada por fiéis de todos os cantos, atraídos pelo poder inaudito de Samuel. Em meio a esse tumulto, ele ainda irá se apaixonar por uma voz misteriosa que se destaca entre as tantas outras que ecoam na cabeça do santo (AMAZON³⁹, 2014).

³⁹ <https://www.amazon.com.br/cabeça-do-santo-Socorro-Acioli/dp/8535923691>

Explorando o imaginário popular, as tradições religiosas e as relações deste misticismo com a cultura local no interior do Ceará, Acioli levanta temáticas diversas que apresentam a cultura local com primor.

Figura 41 - Capa do livro “A cabeça do santo”, de Socorro Acioli, publicado pela Companhia das Letras, em 2014.



Fonte: Amazon⁴⁰, acessado em 21/03/2025.

A capa é simples e direta, não revela muito da narrativa, tendo como destaque a silhueta da cabeça do santo Antônio, elemento principal do livro. É interessante perceber como o mistério, e a síntese visual é trabalhada nas capas do realismo mágico, diferente das fantasias europeias que são extremamente detalhadas e visuais, o realismo mágico busca alcançar o imaginário do leitor, com características simples e realistas.

Assim como a obra de Gabriel García Márquez foi importante para a disseminação do Realismo Mágico na América Latina, as obras de Rubião, Freitas e Acioli aproximam esse movimento literário da realidade brasileira, explorando e valorizando temas pertinentes à cultura e política do Brasil através da literatura. Entendendo também como a falta de agentes

⁴⁰ <https://www.amazon.com.br/cabeça-do-santo-Socorro-Acioli/dp/8535923691>

minoritários na ficção tornou a presença do realismo mágico no Sertãopunk ainda mais importante, trazendo as relações do real e do surreal que está enraizada na cultura nordestina.

Neste sentido, o Realismo Mágico contribui para o Sertãopunk na consolidação da importância da cultura, das tradições e da religiosidade — seja ela cristã, de diáspora africana ou indígena, ou qualquer outra religião de qualquer comunidade, das mais diversas que residem no Nordeste — na construção de mundo. O Sertãopunk se expande no horizonte da ficção especulativa, inspirando-se nas utopias de gênero de Emília Freitas; transforma-se e evolui os sub gêneros punk, nos contextos do Nordeste brasileiro, incrementando a visualidade política à sua essência. Criando conexões semânticas e simbólicas com movimentos como o Solarpunk, o Afrofuturismo e o Realismo Mágico. Por fim, também faz-se necessário compreender os movimentos de ruptura, de desterritorialização e reterritorialização do Sertãopunk, a partir da análise do movimento Cyberagreste.

4.3.4 CYBERAGRESTE E RUPTURAS A-SIGNIFICANTES

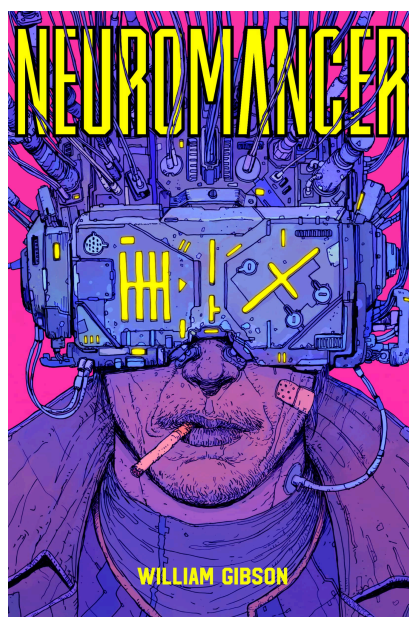
É sabido que a ficção científica e a especulativa, surgem em contextos de transformações e revoluções tecnológicas. Fala-se sobre Mary Shelley e “Frankenstein”, Emília Freitas e “A Rainha do Ignoto”, e outras obras que especulam a realidade a partir das possibilidades de um futuro com essas tecnologias. Naturalmente, autores que exploram essas narrativas buscam relacionar de forma ainda mais explícita as relações entre tecnologia e política, e é neste contexto que surgem os sub gêneros *Punk*.

O surgimento do punk parece um consenso entre diversos autores que se deu na Inglaterra na década de 70, num momento de ascensão dos conservadores ao poder e de recessão econômica que teria provocado o desemprego e afetado, sobretudo, os jovens brancos pobres. As barreiras de classe, o conservadorismo, a discriminação e a falta de liberdade fomentaram a desesperança, seguida por uma atitude rebelde desses grupos que mergulhados na falta de perspectivas insurgiram-se utilizando a música como linguagem e como fator de identidade. Desse universo dos miseráveis, dos marginais, emergiu uma estética própria que aparecia à sociedade como francamente ameaçadora (GALLO, 2008, p. 750).

Valendo-se de discursos que exploram as problemáticas do capitalismo, frente as recessões econômicas sofridas nos Estados Unidos e na Europa pós-guerra, as narrativas de subgênero

Punk estiveram atreladas aos ideais dos trabalhadores que se viam cada vez mais sufocados por políticas que não lhes garantiam direitos trabalhistas. O Cyberpunk surge assim, criticando o sistema capitalista, as barreiras de classe e a discriminação contra as massas populares, ao mesmo tempo, em que se valem da construção de mundo tomada pela tecnologia, atribuindo o dever de lutas contra o sistema, às pessoas marginalizadas. O movimento ficou muito conhecido também pela estética futurística com uma paleta de cor neon típica, símbolos de neosigilismo, unindo experimentação tipográfica pós-modernista e rompendo com a visualidade minimalista. A visualidade Cyberpunk transcendeu as capas dos livros, quadrinhos e cartazes chegando a outras mídias como filmes, animações e jogos de videogame. A popularização do Cyberpunk se deu principalmente pelo grande sucesso de obras como “Blade Runner” (1968), de Philip K. Dick; “Neuromancer” (1984) de William Gibson; e “Snow Crash” (1992), de Neal Stephenson.

Figura 42 - Capa do livro “Neuromancer”, de William Gibson, edição da Editora Aleph, de 2016.



Fonte: Amazon⁴¹, acessado em 21/03/2025.

Com o impecável trabalho de design editorial de Pedro Inoue e ilustrações de Josan Gonzalez, a edição de 2016 de “Neuromancer” apresentou e explorou os elementos do Cyberpunk de forma primorosa, trazendo o hibridismo do sintético e biônico. Com uma estética levemente retrofuturista, o Cyberpunk de Neuromancer interpretado por Gonzalez e Inoue evoca a narrativa de Gibson apresentando o protagonista com detalhes que apresentam

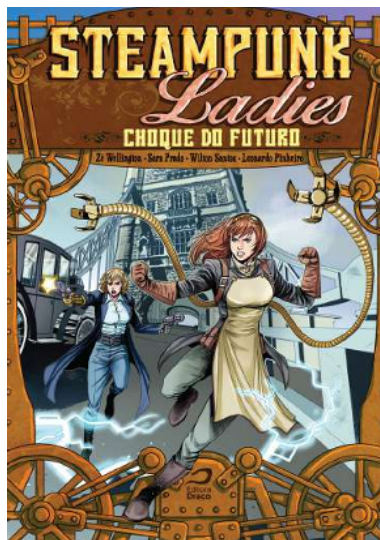
⁴¹ <https://www.amazon.com.br/Neuromancer-William-Gibson/dp/8576573008>

características *punk*, como o cigarro, o band-aid e a barba por fazer; além da união com o mundo cibernético, com o óculos de realidade virtual e diversos fios interligados em sua cabeça. A paleta de cor mais saturada em tons de rosa, roxo, amarelo e azul também sintetiza essa sensação futurista e disruptiva, típica do Cyberpunk. Diversos outros movimentos literários surgiram, apropriando-se dos temas e narrativas do subgênero *Punk*. Um dos que conseguiram alcançar um patamar tão icônico visualmente quanto o Cyberpunk foi o Steampunk.

Trata-se de uma exaltação ao futurismo do passado, redescobrimdo toda uma cultura baseada numa época que transformou o mundo com a Revolução Industrial das máquinas a vapor. Valorizar o antigo numa sociedade em que o consumismo e a rejeição do que é considerado velho e em desuso, se tornou quase um hábito (MARQUES, 2019, p. 11).

O Steampunk apresentava a visão de um futuro distante sob a perspectiva de uma sociedade antes das revoluções industriais. Seja na moda, nos conceitos visuais das máquinas, armas e prédios, ou nos temas abordados, o futurismo Steampunk era extremamente manual e movido a vapor. Nas narrativas Steampunk, especula-se o que aconteceria em um mundo altamente tecnológico onde a eletricidade não existia, e o resultado era uma visualidade mais sóbria, antiquado, mas, ao mesmo tempo, muito futurista.

Figura 43 - Capa do livro “Steampunk Ladies: Choque do Futuro”, de Zé Wellington, Sara Prado, Wilton Santos e Leonardo Pinheiro, publicado pela Editora Draco em 2019.



Fonte: Amazon⁴², acessado em 24/03/2025.

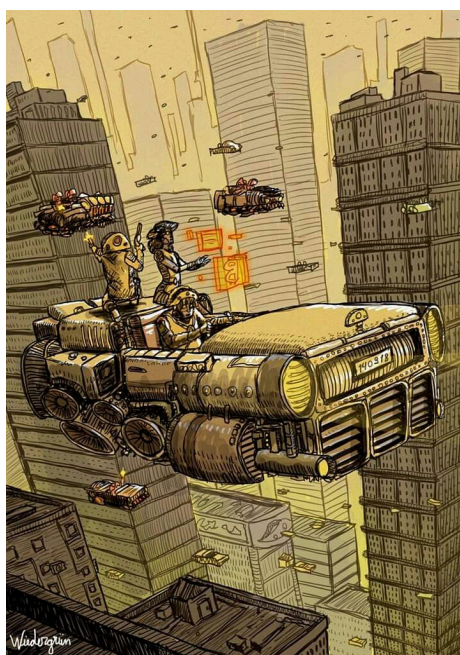
⁴² [Steampunk Ladies: Choque Do Futuro | Amazon.com.br](https://www.amazon.com.br/Steampunk-Ladies-Choque-do-Futuro/dp/8576400000)

A capa do livro “Steampunk Ladies: Choque do Futuro”, publicado pela Editora Draco, apresenta as principais características visuais do Steampunk, trazendo um futurismo em um mundo sem telas, onde o maquinário possui uma aparência antiga, com tons de cobre e que geralmente funcionam a vapor, unindo uma ambientação típica do século XIX. A linguagem visual presente na literatura de subgênero *punk* é o que molda o gênero, a construção do mundo dos livros auxilia na percepção desses elementos visuais que vão muito além das páginas e textos.

Neste sentido, é possível criar conexões entre ambos os movimentos, e o Cyberagreste, que, apesar de não possuir o sufixo *punk*, inspira-se visualmente nos movimentos de subgênero *punk* aqui citados, os reinterpreta e busca apropriar-se de seus signos e símbolos para criar um novo gênero. O Cyberagreste, movimento artístico iniciado pelo ilustrador gaúcho Vitor Wiedergrün em 2019, pode ser interpretado como a união das visualidades do Cyberpunk e Steampunk com elementos da identidade nordestina.

O Cyberagreste de Wiedergrün une temáticas e símbolos historicamente repetitivos do imaginário popular brasileiro sobre o Nordeste. Centrado na representação do cangaceiro como herói de uma epopéia retrofuturista, que representa o Brasil desolado pela seca e pelo esgotamento de recursos naturais, participa ativamente na perpetuação de estereótipos sobre o Nordeste. É importante ressaltar que o Cyberagreste não busca criticar nenhuma instituição — o capitalismo, o banditismo, a exploração do meio ambiente, ou qualquer outra instituição que tenha participado na destruição local — abstendo-se da principal característica das narrativas do subgênero *punk*, a crítica social. Portanto, apropria-se apenas da estética do Cyberpunk, do Steampunk e da cultura popular nordestina como forma de criar uma visualidade.

Figura 44 - Ilustração do Cyberagreste de Vitor Wiedergrün.



Fonte: Canaltech⁴³, acessado em 24/03/2025.

As ilustrações do Cyberagreste são carregadas com a visão de um sudestino sobre o futuro do Nordeste, explorando as limitações tecnológicas de uma população marginalizada, como se estivéssemos fadados a essa escassez. A paleta de cores sempre muito amarelada, busca explicitar essa característica antiquada de um futuro distópico centrado em um Brasil assolado pela pobreza, pela seca e pela fome. Todos os personagens sempre são representados com o chapéu de cangaceiro, que se tornou ícone da representação do Nordeste Inventado, um símbolo dos estereótipos para representar toda uma região. É perceptível que há uma tentativa de conexão com o Cyberpunk e o Steampunk, conceitualmente, mas não há profundidade.

Neste sentido, o Cyberagreste iniciou a discussão acerca da representação de um Nordeste generalizado, e estereotipado, que findou na formação do movimento Sertãopunk, em 2020. Apesar das problemáticas, o Cyberagreste foi importante para que os autores do Sertãopunk soubessem como produzir literatura rompendo com essas noções de uma identidade inventada, a partir da subtração da unidade conceitual da invenção imagética-discursiva do Nordeste. Por conseguinte, faz-se necessário entender como esses três movimentos — o Cyberpunk, o Steampunk e o Cyberagreste —, se relacionam com o Sertãopunk, que se

43

<https://canaltech.com.br/entretenimento/conheca-a-nova-sci-fi-brasileira-com-Sertãopunk-cyberagrest-e-e-amazofuturismo-159802/>

enquadra nos sub gêneros *punk* da ficção especulativa, mas subverte as noções de identidade trabalhadas no Cyberagreste.

O Sertãopunk cria rupturas rizomáticas em suas conexões com os três movimentos, apesar de possuir inspirações. É nessas rupturas que o rizoma se expande em novas direções, criando novas conexões e multiplicidades, movimentando os conceitos do Sertãopunk, sem reduzi-los a uma árvore conceitual. O Cyberpunk e o Steampunk fornecem suas temáticas que trabalham as pautas sociais, do avanço tecnológico à luta contra um sistema opressor, mas sem se limitar aos ideais europeus e norte-americanos de liberdade. O Cyberagreste fornece ao Sertãopunk uma ideia de como trabalhar a construção imagética-discursiva do Nordeste, sob a perspectiva de autores nordestinos, reinterpretando e ressignificando os estereótipos. Por fim, é possível traçar como essas rupturas causam um impacto nas visualidades do Sertãopunk, a partir de análises comparativas entre os movimentos.

4.3.5 RESULTADOS DO MAPEAMENTO RIZOMÁTICO DO SERTÃO PUNK

Por intermédio do princípio da Cartografia e Decalcomania, elencado por Deleuze e Guattari (1980), foi possível mapear as conexões semânticas e simbólicas, as multiplicidades e as rupturas a-significantes do movimento Sertãopunk.

Os contextos que propiciaram a criação do movimento Sertãopunk são importantes para iniciar o processo cartográfico, mapeando os contextos históricos da invenção imagética-discursiva de um Nordeste generalista. Isso permite compreender a problemática dos estereótipos nas visualidades que permeiam a região do Nordeste e seus respectivos povos. Em seguida, debruçar-se sobre os movimentos que auxiliaram a fundamentar o Sertãopunk contextualiza a importância de seus símbolos visuais e suas narrativas. O Afrofuturismo, o Realismo Mágico e o Solarpunk são as multiplicidades que constroem a visualidade do Sertãopunk, e assim, possibilitando o rompimento com as noções de identidade (SANTOS E ALENCAR⁴⁴, 2024, p. 13).

Neste sentido, entende-se como a contextualização histórica, sociocultural e política favoreceram o processo de mapeamento rizomático do Sertãopunk, a compreensão dos contextos possibilitou a subtração da unidade (n-1), e facilitou o processo de identificação das

⁴⁴ SANTOS, Vicent Bernardo Alves; ALENCAR, Adailton Laporte de; NOÇÕES DE OPOSIÇÃO A IDENTIDADE: Mapeamento das Características Rizomáticas do Movimento Sertãopunk. 2024. <https://doi.org/10.29327/5457226.1-317> acessado em 25/03/2025.

conexões semânticas e simbólicas do movimento Sertãoopunk. É possível, assim, organizar as informações obtidas acerca do movimento, após o mapeamento rizomático, para o entendimento e a visualização do panorama de suas conexões, multiplicidades e rupturas a-significantes.

Tabela 4 - Mapeamento das características rizomáticas do Sertãoopunk.

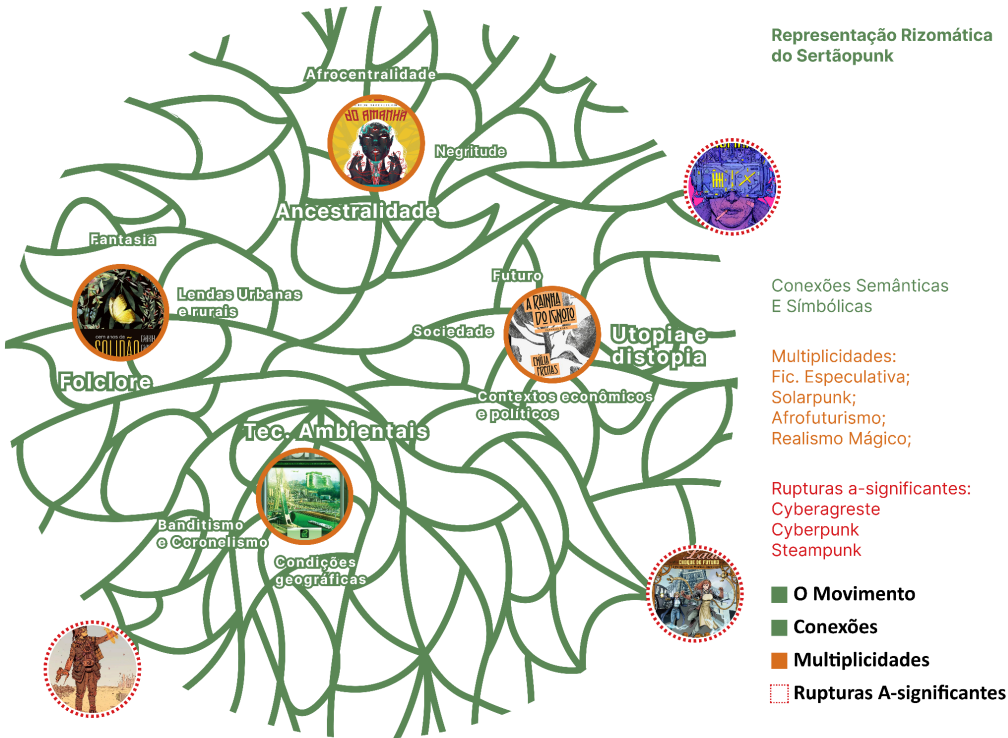
Contexto	CONEXÕES	MULTIPLICIDADES	RUPTURAS A-SIGNIFICANTES
O Sertãoopunk surge como resposta aos estereótipos sobre o nordeste trabalhados na ficção científica e especulativa, principalmente trabalhados no Cyberagreste.	Cultura popular noderstina; Futurismo; Tecnologia; Seca, banditismo, luta de classe; Crítica ao capitalismo; Avanços tecnológicos; Distopia.	Literatura Regionalista; Ficção Científica e Especulativa.	Cyberpunk, Steampunk e Cyberagreste.
O Sertãoopunk compreende o potencial do desenvolvimento de tecnologias sustentáveis no Nordeste, sem ignorar os recortes socioeconômicos do acesso à tecnologia.	Tecnologias ambientais; Desenvolvimento sustentável; Arborescimento urbano; Utopia;	Solarpunk;	
Os autores compreendem a necessidade do resgate a ancestralidade e a valorização das temáticas relevantes para a comunidade preta nordestina.	Afrocentralidade; Acesso de pessoas pretas à tecnologia; Quilombos; Ancestralidade; Cultura; Religiões de matrizes africanas;	Afrofuturismo;	
Nos contextos culturais, o Nordeste possui uma forte relação	Fantasia; Lendas urbanas e rurais; Tradições regionais; Folclore;	Realismo Mágico;	

com as tradições e com o imaginário popular, a história do Nordeste caminha com o misticismo e a fé local.			
--	--	--	--

Fonte: Do autor, 2024.

Utilizando os princípios da Conexão e heterogeneidade, da multiplicidade e da ruptura a-significante para guiar o mapeamento das características rizomáticas do movimento Sertãopunk, foi possível construir o mapa rizomático para visualizar como estas características fomentaram a construção das visualidades do Sertãopunk. Os símbolos trabalhados nos movimentos que o fundamentam, assim como as narrativas e os contextos socioculturais e políticos, fornecem um panorama real da representatividade nordestina no Sertãopunk. Logo, é possível apresentar, como resultado do mapeamento acima, o Mapa Rizomático do Sertãopunk, apresentando as conexões, as multiplicidades e rupturas a-significantes de acordo com a tabela acima.

Figura 45 - Representação Atual do Mapa Rizomático.



Fonte: Do Autor, 2024.

Dessa forma, entende-se como o movimento Sertãopunk é o próprio rizoma, observando os seus tubérculos movimentando-se e criando conexões semânticas e simbólicas com suas multiplicidades. Os tubérculos do rizoma se expandem, de forma não-linear, e podem ser seguidos como um mapa. As conexões são apresentadas como as legendas de um mapa, sinalizando e gerando uma noção de espacialidade. Seguir esses tubérculos e essas conexões, é o caminho para se observar as multiplicidades, que são os movimentos literários que fundamentam o Sertãopunk: a ficção especulativa; o Solarpunk; o Afrofuturismo; e o Realismo Mágico. É importante ressaltar que essa visualização do Mapa Rizomático representa um recorte, circular, pois não possui começo, meio ou fim. Para além desse recorte, o rizoma continua se expandindo em todas as direções, criando novas conexões e multiplicidades. A localização não faz diferença nos tubérculos, não há ordem ou hierarquias, apenas a noção de que todos esses movimentos, temas e símbolos estão interligados por seus contextos. Entretanto, à margem do recorte, estão as rupturas a-significantes, representadas assim, pois fomentam a continuidade pós-ruptura, e mostram que apesar de romperem com os tubérculos, ainda se conectam com o Sertãopunk.

Dessa forma, é possível visualizar todas as referências do Sertãopunk, todas as relações semióticas e narrativas que tornam este um movimento múltiplo e que valoriza as vozes plurais do Nordeste. Por fim, é a partir deste Mapa Rizomático que identificamos as noções de oposição à Identidade do Nordeste inventadas nas visualidades — capas de livros e contos, e ilustrações digitais — do movimento Sertãopunk.

5 ANÁLISE DAS VISUALIDADES DO SERTÃO PUNK

A construção visual do movimento Sertão punk pode ser compreendida como resultado de suas conexões rizomáticas com os movimentos que o fundamenta, e os contextos socioculturais e políticos que envolvem a produção gráfica, semântica e simbólica no Nordeste. O mapeamento rizomático do Sertão punk possibilitou a compreensão do panorama geral da construção imagética-discursiva do Nordeste na literatura, e mais especificamente, na ficção especulativa, compreendendo as suas diferenças da literatura regionalista e as relações semânticas e simbólicas com os contextos socioculturais e políticos do Nordeste.

Tendo que disputar espaço com inúmeros outros bens culturais e formas de lazer e entretenimento extremamente atraentes para o jovem leitor afeito ao império da imagem, o livro torna-se alvo de estratégias que visam à incorporação de elementos gráfico-imagéticos como forma de dinamizar a narrativa e trazer o leitor para dentro da obra. Assim sendo, cada vez mais o design tem sido incorporado à narrativa, e os investimentos editoriais nos aspectos gráficos tornaram-se tão necessários quanto a seleção e a preparação do texto literário em si mesmo (SOUZA e GENS, 2015, p. 119)

A fala das autoras e designers Raquel Cristina de Souza e Souza, e Rosa Maria de Carvalho Gens (2014), fomenta a importância das capas de livros e contos do movimento Sertão punk, enquanto artefatos gráficos de grande importância para a criação de uma visualidade para o movimento. Além dos contextos socioculturais e políticos, é necessário compreender como as estratégias visuais levantadas pelos designers e ilustradores dessas obras são eficazes para levar os leitores para o mundo que estão construindo nas narrativas. Mas é importante ressaltar que o visual não é apenas uma interpretação do texto, não é uma forma de representação superficial, mas sim, uma experiência de suas conexões e multiplicidades no campo do design gráfico.

Neste sentido, para que consigamos observar qualitativamente as relações rizomáticas das visualidades do Sertão punk, foi necessário abordar as visualidades de todos os movimentos literários com que cria conexões e rupturas a-significantes. Sendo o Cyberagreste um dos motivadores da criação do Sertão punk, no sentido de ter afluído a discussão acerca dos estereótipos visuais e temáticos na literatura, faz-se necessária a comparação direta entre as visualidades deles. Como o Cyberagreste não rendeu capas de livros e projetos gráficos

dentro da literatura, de forte relevância, serão analisadas suas visualidades na etapa de análise das ilustrações digitais, com método comparativo.

É importante ressaltar que a organização temática das capas de livros e contos, das ilustrações e do projeto gráfico selecionado, do Sertãoopunk, fortalece o processo de mapeamento das conexões rizomáticas, das multiplicidades e rupturas a-significantes do movimento Sertãoopunk, expandindo o mapa rizomático em novas ramificações. Por intermédio dos fundamentos de Deleuze e Guattari (1980), serão observadas as aplicações simbólicas e semânticas dos movimentos que criam multiplicidades com o Sertãoopunk, de modo a estabelecer um parâmetro entre visualidade e identidade no Sertãoopunk, e observar as noções de oposição a esta.

5.1 A COLEÇÃO CARCARÁS

Como explorado anteriormente, a Editora Corvus teve um papel fundamental na disseminação do Sertãoopunk. Criada pelo designer baiano Henrique Morais em 2019, a Corvus publicava principalmente antologias e coleções de contos por meio de financiamento coletivo, *crowdfunding*, reunindo uma legião de leitores interessados em conhecer a literatura nordestina de ficção fantástica, científica e especulativa. Sua aproximação com Gabriele Diniz (G. G. Diniz), fomentou a união da Corvus com o Sertãoopunk, assim como possibilitou a G.G. Diniz a trabalhar na Corvus como editora e leitora crítica nas futuras seleções de contos e novelas originais que a editora viria a trabalhar.

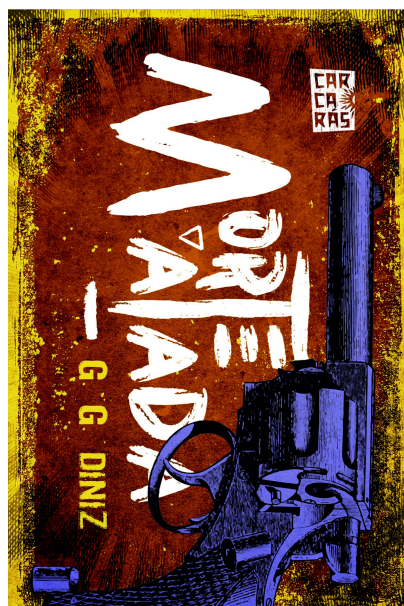
Em 2020, o lançamento do manifesto “Sertãoopunk: Histórias de um Nordeste do Amanhã” (2020), lançado de forma independente na Amazon, marcou o início do movimento Sertãoopunk como se conhece hoje, os autores Alan de Sá, Alec Silva e G.G. Diniz. Logo em seguida, os autores colaboraram com diversas produções da Corvus, como antologias, prestando serviços de editoração, leitura crítica e organização de projetos. Para então, virem a criar suas próprias obras que iniciam o processo de expansão do Sertãoopunk, na Coleção Carcarás.

Criada para apresentar vozes nordestinas na ficção especulativa, a Coleção Carcarás ousou fugir dos estereótipos visuais a apresentar capas coloridas, com um tom psicodélico, e uma construção narrativa e simbólica muito próxima das referências do Sertãoopunk. CARVALHO (2008, p. 23), reitera que a influência dos contextos sociais nem sempre se demonstram de

maneira direta, mas é determinante para o aspecto geral das capas. Nesse sentido, as capas da Coleção Carcarás explicitava esse caráter sociocultural do período (2019-2020), onde os discursos da representatividade queer⁴⁵, nordestina, preta e PCD⁴⁶ estavam em alta e ganhavam destaque na mídia.

O primeiro conto publicado na coleção foi o de G. G. Diniz, “Morte Matada” (2020), um Sertãopunk sáfico⁴⁷ que apresenta uma distopia cearense.

Figura 46 - Capa do conto “Morte Matada”, de G. G. Diniz, na Coleção Carcarás, publicado pela Editora Corvus, 2020.



Fonte: Twitter⁴⁸, acessado em 01/04/2025.

Em um Ceará futurista assolado pelo coronelismo e o banditismo, duas fugitivas armadas aparecem na soleira da porta de Heloísa, médica de Cedrinho. Mesmo sabendo da situação da cidade, ela oferece auxílio a uma que estava ferida.

⁴⁵ Termo guarda-chuva para pessoas da comunidade LGBTQIAPN+.

⁴⁶ Pessoa com deficiência.

⁴⁷ Mas, fato é que Safo inspirou o adjetivo “sáfico”, um termo guarda-chuva que se difunde pelas redes sociais— ele engloba todas as mulheres que tenham atração, exclusiva ou não, por outras mulheres (LIU, Bruna. [O que é ser sáfica? Conheça termo que tem raízes na cultura da Grécia antiga](#). Redação Marie Claire, 2023. Acessado em 01/04/2025).

⁴⁸ https://x.com/semspoiler_/status/1263927904016183296/photo/1

Figura 47 - Capa do conto “O Sertão Não Virou Mar”, de G. G. Diniz, na Coleção Carcarás, publicado pela Editora Corvus, 2020.



Fonte: Twitter⁴⁹, acessado em 01/04/2025.

Já em “O Sertão Não Virou Mar” (2020), segunda obra da autora na Coleção Carcarás, Diniz apresenta a prequela de “Morte Matada”, trazendo as protagonistas em seu processo migratório, após os avanços do aquecimento global causam o aumento do nível do mar que engoliu cidades inteiras no Nordeste brasileiro, e enfrentando os perigos da estrada. A visualidade das capas criam conexões com as das demais obras da coleção, mas exploram as particularidades e multiplicidades de cada narrativa remetendo diretamente a referências do Sertãoopunk, como o Realismo Mágico e o Solarpunk.

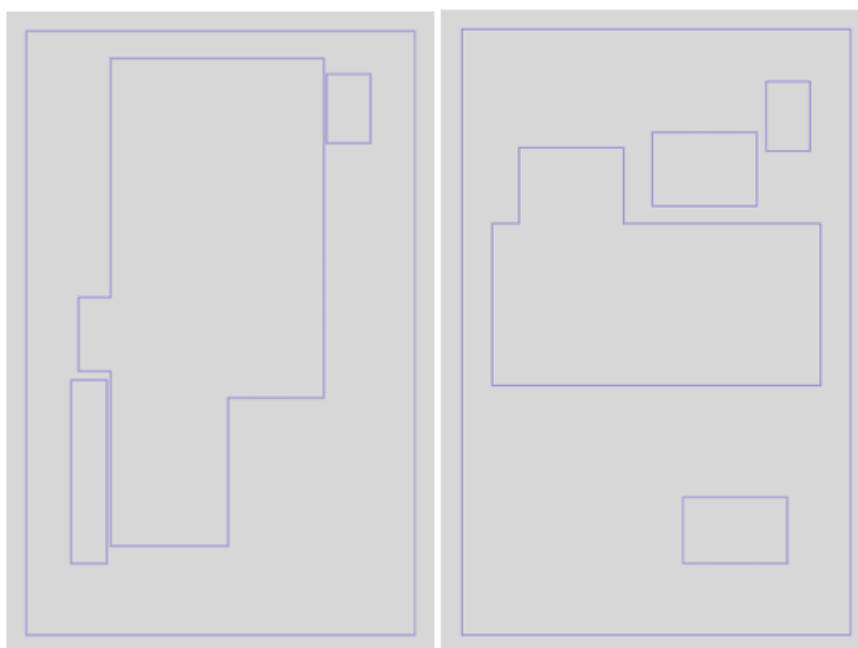
A paleta de cor vai do borronha tomando o fundo e criando um destaque a ambientação da capa; o amarelo vibrante, que colore as bordas em estilo spray e o nome da autora; o azul arroxado, usado nas ilustrações — a pistola antiga e a onda —, com detalhes que remetem ao entalhe em madeira; e o branco, usado na tipografia em estilo escrito à mão que se assemelha muito a letras pintadas com tinta guache, explicitando as características rústicas e manuais. Os contos de Diniz apresentam o Ceará distópico, onde o aquecimento global elevou o mar e engoliu Fortaleza, tratando temáticas como o trabalho forçado, o coronelismo e o impacto ambiental do rápido desenvolvimento tecnológico.

⁴⁹ https://x.com/semspoiler_/status/1263927904016183296/photo/1

As conexões entre as narrativas não ficam explícitas em suas capas, mas o que as conectam é a Identidade Visual das capas da Coleção Carcarás e a tipografia utilizada. Ainda assim, as narrativas se conectam a temas comuns do Sertãopunk como o:

- Coronelismo;
- Impacto Ambiental;
- Acesso à tecnologia;
- Pautas raciais;
- Recorte social;
- Feminismo;
- Representatividade LGBTQIAPN+.

Figura 48 - GRID dos layouts dos contos de G. G. Diniz na Coleção Carcarás.



Fonte: Do autor⁵⁰, 2023.

A análise da construção de layout é importante para compreender a visão do designer, Henrique Morais, na criação da conexão entre as capas. Apesar de distintas, onde em “Morte Matada”, o título do livro se apresenta na vertical, assim como a ilustração que toma boa parte da imagem; em “O Sertão Não Virou Mar”, há uma maior distribuição dos elementos, apresentando o texto centralizado. Em ambas, o logo da Coleção Carcarás está na mesma posição.

⁵⁰ Elaborados no TCC do autor para a conclusão do curso de Bacharelado em Design na Universidade Federal de Sergipe. SANTOS, Vicent Bernardo Alves. Sertãopunk: Visualidade e Política. Sergipe, 2023.

A Coleção Carcarás se apresenta como um rizoma, criando conexões com as multiplicidades do Sertãopunk por meio dos símbolos. A vibratibilidade das cores evoca as visualidades das capas do Cyberpunk, assim como a experimentação tipográfica e a noção de movimento, que explicitam essas relações do Sertãopunk com o futurismo *punk*. As conexões criadas são representadas a partir das capas dos contos de uma forma coesa, que ainda conversa com as outras obras da coleção, sem perder a linha editorial projetada por Henrique Moraes.

Em “Morte Matada”, a pistola ilustra os perigos da cidade de Cedrinho, trazendo símbolos do banditismo que assolavam o sertão nordestino. As capas também remetem às distopias de Margaret Atwood (1939), Octavia E. Butler (1947-2006) e Emília Freitas (1855-1908), referências estéticas, conceituais e narrativas para G. G. Diniz, que busca a subversão dos papéis de gênero típicos das histórias de ficção científica e especulativa, trabalhando agentes minoritários como protagonistas dessas histórias. Criando multiplicidades com:

- Afrofuturismo;
- As distopias de gênero de Emília Freitas;
- Queercore⁵¹;
- Solarpunk;
- Romantasia.

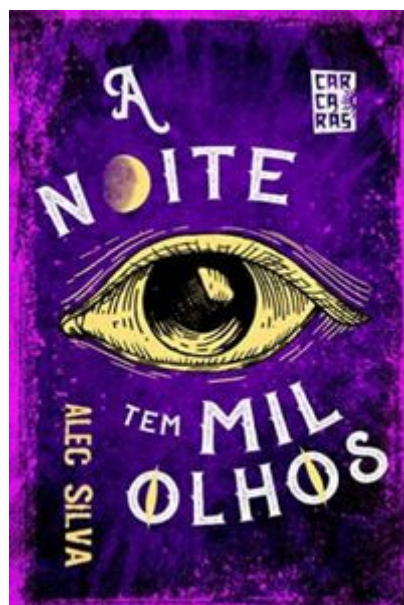
Essas multiplicidades resultam numa experimentação narrativa e visual, trazendo símbolos como a pistola, a onda, a tipografia manual e o estilo rústico que corrobora com suas conexões rizomáticas. Ao interagir com os tubérculos que se encontram diretamente com o Sertãopunk, as capas de G. G. Diniz participa desses movimentos de expansão rizomática e veiculam suas conexões temáticas de forma natural. Além das noções rizomáticas, faz-se necessário também a compreensão de como o discurso é construído e interpretado nessas capas, onde Foucault (1996, p. 10), explicita que “[...] o discurso não é simplesmente aquilo que traduz as lutas ou os sistemas de dominação, mas aquilo por que, pelo que se luta, o poder do qual nos queremos apoderar”. A formação discursiva, nos contextos da análise rizomática, advém da interpretação contextual dos enunciados e dos agenciamentos formulados na construção de sentido.

⁵¹ Queercore é um movimento cultural e social que surgiu no final dos anos 1980, como uma ramificação do subcultura punk. É também um gênero musical que se origina no punk rock. <https://www.google.com/search?client=opera-gx&q=queerpunk&sourceid=opera&ie=UTF-8&oe=UTF-8> acessado em 01/04/2025.

“Morte Matada” reflete uma sociedade assombrada pelo coronelismo, onde morrer de causas naturais é coisa rara, e a violência urbana é lei. Apresentar a pistola, tomando boa parte da capa, explicita essas características e esse discurso, em tom de denúncia de uma realidade, ainda que especulada em um futuro distópico, causando a aproximação entre visualidade, narrativa e a experiência ancorada no real. “Os discursos são feitos de signos, mas utilizam mais do que os signos para designar as coisas” (KROETZ et. al., 2017, p. 175). Assim, a contextualização na análise rizomática e a abordagem discursiva das capas dos contos da coleção, fomentam essa compreensão de como o entorno se relaciona com a construção visual.

Por conseguinte, a Coleção Carcarás acolheu a história “A noite tem mil olhos” do autor Alec Silva, a segunda obra Sertãopunk na Editora Corvus. As obras de Alec Silva apresentam um Nordeste futurista em um processo separatista, trazendo guerra em fronteiras que revelam ao mundo criaturas que antes se escondiam na escuridão, lendas urbanas e rurais que viavam apenas no imaginário popular, são forçadas a lutar uma guerra que não é delas. Criando conexão direta com o realismo mágico, Alec Silva narra o fantástico com um olhar para o futuro, características fundamentais do Sertãopunk.

Figura 49 - Capa do conto “A noite tem mil olhos”, de Alec Silva, na Coleção Carcarás, publicado pela Editora Corvus, 2020.



Fonte: Skoob⁵², acessado em 01/04/2025.

⁵² <https://www.skoob.com.br/a-noite-tem-mil-olhos-1207253ed1203332.html>

Percebendo a continuidade da identidade visual das capas da Coleção Carcarás por intermédio da repetição — da construção visual — para criar identificação, apresentando o logo da coleção na mesma posição que nas capas da G. G. Diniz. Aqui, por outro lado, existe novas experimentações que conversam diretamente com as conexões rizomáticas da narrativa Sertãopunk com suas multiplicidades.

Figura 50 - Capa do conto “Nós somos os santos de sangue durante a noite”, de Alec Silva, na Coleção Carcarás, publicado pela Editora Corvus, 2020.



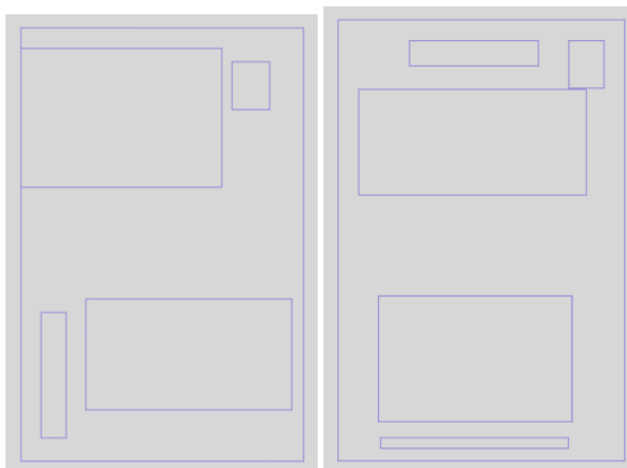
Fonte: Skoob⁵³, acessado em 01/04/2025.

Assim como “Noite tem mil olhos”, “Nós somos os santos de sangue durante a noite” continua esse Nordeste místico e futurista, trazendo o confronto entre bandidos armados com tecnologia de última geração e criaturas folclóricas oriundas de terras distantes. O místico do realismo mágico se conecta e mistura com tons de histórias de horror, do sobrenatural e da ficção científica, criando narrativas que exploram o medo, a injustiça social e o preconceito.

53

<https://www.skoob.com.br/nos-somos-os-santos-de-sangue-durante-a-noite-1266167ed11625010.html>

Figura 51 - GRID dos layouts dos contos de Alec Silva na Coleção Carcarás.



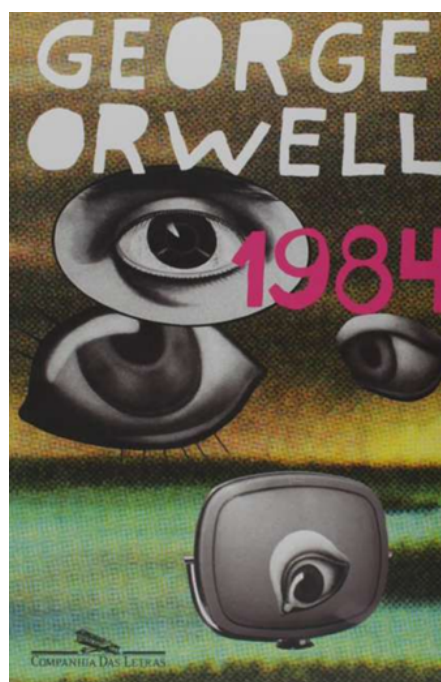
Fonte: Do autor⁵⁴, 2023.

As visualidades dos contos de Alec Silva permanecem na identidade visual da Coleção Carcarás, trazendo, dessa vez, o fundo em tons de roxo e lilás, com a mesma estética rústica e sombria. A experimentação tipográfica — a intervenção nos tipos “O” com a íris em amarelo para criar a sensação de serem olhos de uma fera; em “A noite tem mil olhos”, além dos olhos de fera nos “O’s” da palavra “olhos”, há a inserção de uma lua cheia amarelada no lugar do “O” em “noite” — criam uma maior aproximação da temática mística da narrativa, assim como a tipografia escolhida em um estilo display e vintage. A construção de layout também é muito clássica e há pouca variação entre uma capa e a outra, trazendo o texto em arcos, centralizados, e a ilustração no centro da capa, em destaque. As únicas diferenças são na posição do nome do autor e a inserção de um pequeno texto na parte inferior da capa em “Nós somos os santos de sangue durante a noite”, onde se lê: “Um conto de ‘A Noite tem Mil Olhos’”.

As ilustrações e a tipografia criam conexões visuais com as temáticas da narrativa, que por sua vez se conectam a outros movimentos literários. O olho, na capa de “A noite tem mil olhos”, desenhado em um estilo rústico, que lembra um estilo artístico vintage e manual, com muitos traços “sujos”, remetendo a sensação de estar sendo observado, e evoca desconforto e até medo.

⁵⁴ Elaborados no TCC do autor para a conclusão do curso de Bacharelado em Design na Universidade Federal de Sergipe. SANTOS, Vicent Bernardo Alves. Sertãopunk: Visualidade e Política. Sergipe, 2023.

Figura 52 - Capa do livro “1984” do autor George Orwell, publicado pela Companhia das Letras em 2009.



Fonte: Google Imagens, acessado em 01/04/2025.

É possível perceber referências a “1984” (2009), de George Orwell, na capa de “A noite tem mil olhos”. Sendo uma distopia que explora o poder totalitário do Estado sobre a vida das pessoas em uma sociedade em que vivem aprisionadas sob o olhar vigilante do Grande Irmão, a obra de Alec Silva se aproxima nos contextos sociais de exploração do medo e do desconforto para controle civil, o teor político aproxima o leitor da história, no momento em que personifica o grotesco para causar estranhamento.

Assim, as conexões semânticas e simbólicas que se criam são:

- Embates sociais e políticos;
- Lendas urbanas e rurais;
- Distopia;

As conexões rizomáticas das capas dos contos de Alec Silva na Coleção Carcarás se apresentam em seus símbolos de forma a apresentar a atmosfera da narrativa e unir as obras as multiplicidades do Sertãoopunk, expandindo-se no mapa rizomático. Enquanto o Realismo Mágico das lendas urbanas e rurais do Nordeste se apresentam, trazendo o elemento fantástico como ferramenta de debate social sobre pautas de preconceito racial, xenofobia e pertencimento, as obras de Alec Silva apresentam, na experimentação tipográfica, nas

ilustrações e na construção de layout as multiplicidades socioculturais e políticas de um Nordeste fantástico. Tendo como multiplicidades, no mapa rizomático, o:

- Realismo mágico;
- Horror;
- Afrofuturismo.

Neste sentido, a Coleção Carcarás cria agenciamentos que são, “precisamente este crescimento das dimensões numa multiplicidade que muda necessariamente de natureza à medida que ela aumenta suas conexões” (DELEUZE E GUATTARI, 1980, p. 16), fomentando assim as transformações rizomáticas do Sertãoopunk ao expandir-se em outros movimentos literários e artísticos. Entendendo como as multiplicidades não se deixam sobrecodificar, é interessante pontuar como a Coleção Carcarás, mesmo na intenção de criar Unidade visual a partir da repetição, ainda consegue valorar, expor e fazer a multiplicidade sem ignorar os contextos que permeiam a narrativa e a construção gráfica.

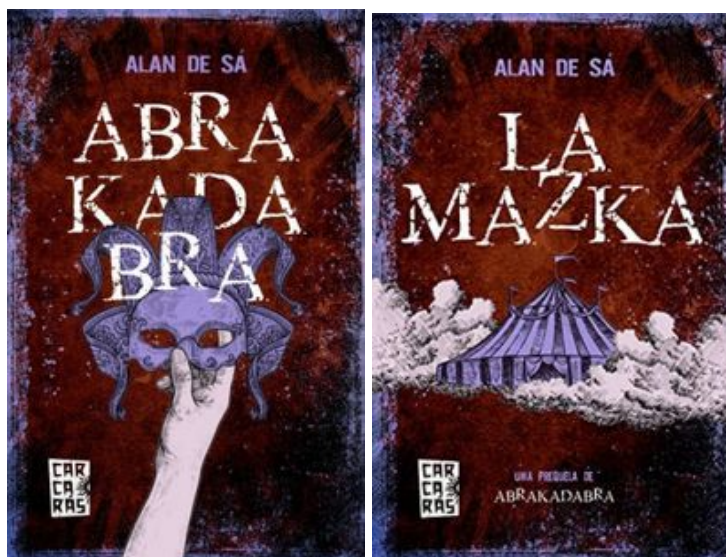
As linhas de fuga no Rizoma da Coleção Carcarás — a busca por uma identidade, a repetição, o horror das obras de Alec Silva e o queercore das obras de G. G. Diniz —, não param de se remeter umas às outras, criando continuidade, expansão e novas ramificações dentro do Sertãoopunk. “Faz-se uma ruptura, traça-se uma linha de fuga, mas corre-se sempre o risco de reencontrar nela organizações que reestratificam o conjunto, formações que dão novamente o poder a um significante” (DELEUZE E GUATTARI, 1980, p. 17). Logo, os movimentos de desterritorialização e os processos de reterritorialização não são inertes no Rizoma do Sertãoopunk, e os pontos de fuga não são exclusivos das rupturas que causam mudanças radicais, como também, nos agenciamentos que mudam a natureza das obras e das visualidades, e ainda fazem parte do Sertãoopunk.

O conjunto de enunciados trabalhados nas capas da Coleção Carcarás, em específico nas obras de Alec Silva, dispõem de “valor e significado dentro de um conjunto social, histórico e cultural” (RATI E BECARI, 2020, p. 171), utilizando dessas aproximações e conexões semânticas e simbólicas com expressões culturais, com o realismo mágico e com o horror para criar significado. Na abordagem discursiva, os efeitos de verdade⁵⁵ que são materializados nos artefatos visuais da Coleção Carcarás, permitem a aproximação entre leitor e narrativa a partir da identificação simbólica de suas conexões rizomáticas.

⁵⁵ Agenciamentos do que podemos pensar, ver e dizer. Condutas, formas de pensar e princípios regulados por regimes de verdade. (Foucault, 2008. IN: RATI E BECCARI, 2020, p. 176).

Por conseguinte, temos as obras de Alan de Sá, lançadas na Coleção Carcarás em 2021, continuando a expansão do Sertãoopunk na Editora Corvus.

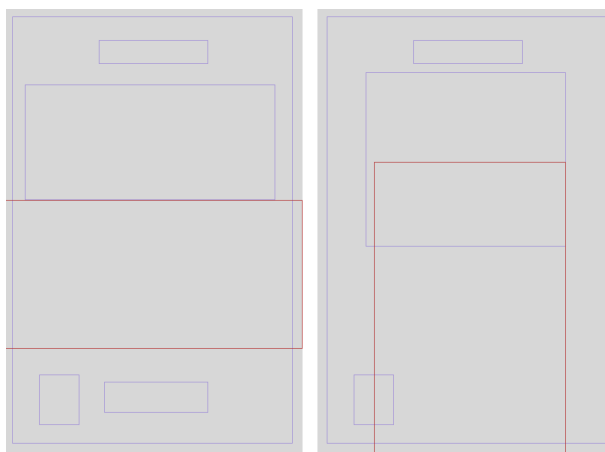
Figura 53 e 54 - Capas dos contos “Abrakadabra” e “La Mazka” do autor Alan de Sá, na Coleção Carcarás, publicados pela Editora Corvus em 2021.



Fonte: Skoob, acessado em 01/04/2025.

As capas dos contos de Alan de Sá, atualizam a visualidade da Coleção Carcarás. Tendo sido lançado após um ano do início da coleção, representam além da evolução editorial, a evolução gráfica da coleção, trazendo uma configuração de layout que difere das capas dos contos da G. G. Diniz e do Alec Silva. A paleta de cores, com um vermelho borgonha, o lilás sem saturação, os cinza arroxeados e o branco, com uma tipografia serifada e uma textura rústica criando ruído sobre a fonte.

Figura 55 - GRID dos layouts dos contos de Alan de Sá na Coleção Carcarás.



Fonte: Do autor, 2025.

A construção de layout de ambas as capas seguem um formato similar, trazendo a borda em caixa em um estilo *grunge*, texturizado, no tom de roxo da ilustração e da fonte usada no nome do autor. Em ambas as capas o nome do autor vem no topo, logo acima do título do conto, em uma fonte sem serifa. O logo da coleção, diferente das capas de G. G. Diniz e Alec Silva, vem agora no canto superior esquerdo. A ilustração é bem mais detalhada e ocupa mais espaço que as dos demais autores também, criando uma atmosfera de mistério com símbolos como a máscara circense, e o próprio circo envolto em neblina.

Uma parte da máscara em “Abrakadabra” (2021) se sobrepõe ao texto quebrado do título, que se separa em sílabas, criando um efeito de camadas que evoca uma sensação de fragmentação, em um estilo de *lettering* manual pela falta de alinhamento das letras. A narrativa de “Abrakadabra” explora o uso da arte como uma forma de mostrar a verdade em um sistema onde as pessoas escondem os seus defeitos em personagens, num futuro próximo em Salvador, um artista sírio-brasileiro expõe sua obra que carrega o nome do conto em um museu de arte. A instalação artística ultra tecnológica faz com que Beto encare traumas do passado e lide com os medos que se escondem sob as máscaras de palhaço. “Abrakadabra é uma obra Sertãopunk de terror psicodélico, que busca levar as percepções sobre medo e Nordeste a um nível em que bizarro e realidade são uma coisa só” (EDITORA CORVUS⁵⁶, 2021). Mistério, horror, misticismo, toda a atmosfera das duas capas carrega fortes influências desses gêneros, trazendo símbolos da narrativa para a visualidade das capas. Sendo essas conexões semânticas e simbólicas:

- O futurismo;
- Psicodelia e psicose;
- O papel social da arte;
- Agentes minoritários;

As capas da Coleção Carcarás são resultado de um emaranhado de referências simbólicas, culturais e sociais que se conectam ao movimento Sertãopunk no rizoma, criando conexões em diferentes pontos e expandindo o mapa rizomático do movimento. As capas de “Abrakadabra” e “La Mazka” se conectam com movimentos como:

- Horror;
- Terror Psicodélico;
- Realismo Mágico;

⁵⁶ <https://www.skoob.com.br/abrakadabra-1139509ed1143235.html> acessado em 06/04/2025.

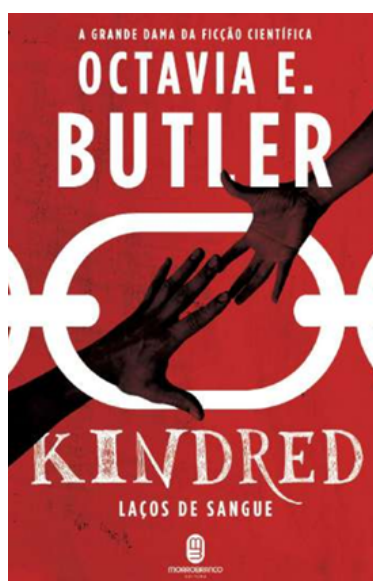
- Ficção especulativa;

Desde a máscara circense ao próprio circo, as capas representam elementos da narrativa que constroem sua visualidade. O racismo e a violência usada para gerar desconforto e medo são ferramentas de crítica social que atribuem o terror psicodélico um papel de conscientização de pautas importantes dentro dos contextos do Sertãopunk. Usando de metalinguagem, o autor e o designer apresentam um universo — visual e narrativo — que colocam na arte a busca pela realidade cruel vivida por comunidades minoritárias. A temática de ambos os contos os conectam na cadeia rizomática principalmente ao entender como o Sertãopunk se configura enquanto movimento que busca essa representatividade.

Assim como as obras de G. G. Diniz e Alec Silva, Alan de Sá explora os contextos socioculturais de sua realidade enquanto homem preto e nordestino, na ficção, traçando relações semânticas e simbólicas entre narrativa e visualidade, questionando a representação do Nordeste de forma eficiente ao elevar diferentes pautas e contextos.

De forma a conceituar as obras de Alan de Sá na Coleção Carcarás, as escolhas conscientes e inconscientes do designer Henrique Moraes foram de evocar os elementos do horror e do realismo mágico nas capas, sendo possível identificar referências visuais e narrativas que influenciaram a criação das capas. Como, por exemplo, as capas dos livros da escritora de ficção científica e terror, Octavia E. Butler, em especial a capa de “Kindred”, de 2019.

Figura 56 - Capa do livro “Kindred: Laços de Sangue”, da autora Octavia E. Butler, publicado em 2019 pela Editora Morro Branco..



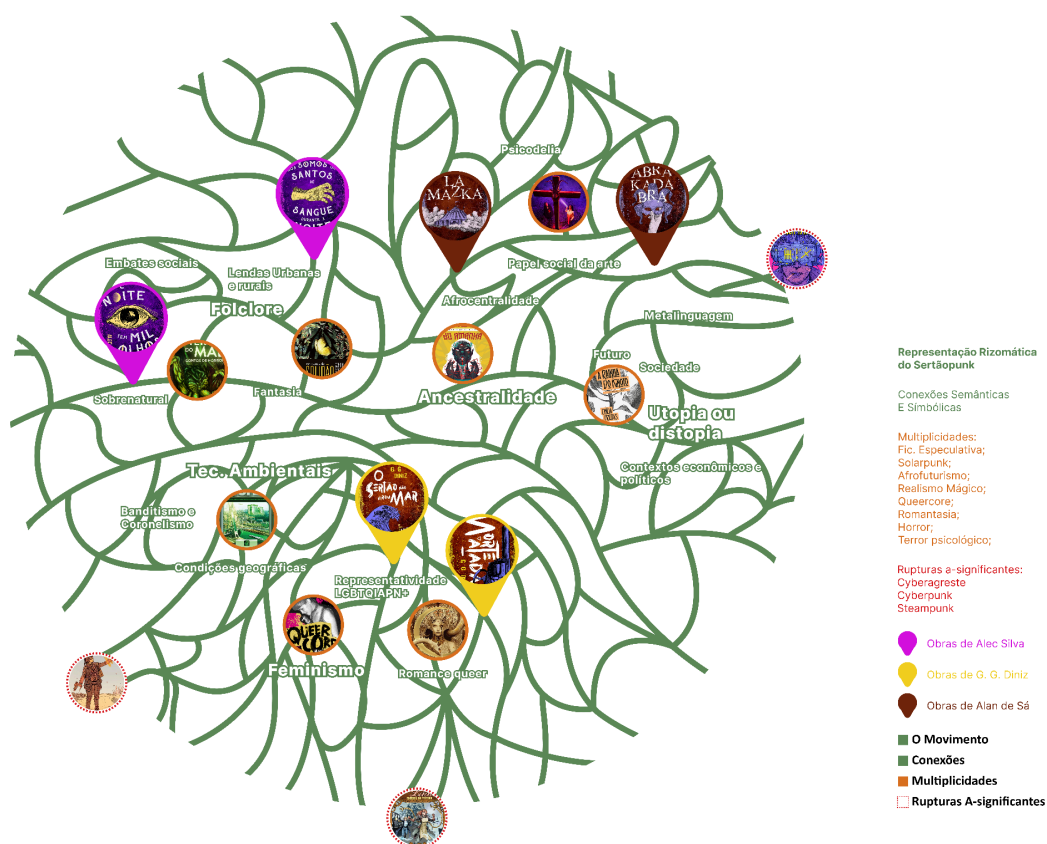
Fonte: Google Imagens, acessado em 06/04/2025.

As obras de Butler exploram a ficção científica e especulativa através de contextos sociais com discursos sobre raça e identidade, assim como as de Alan de Sá. “Kindred: laços de sangue” acompanha Dana e suas experiências com viagem no tempo, sendo uma mulher negra em uma sociedade violenta e racista. A capa do livro provoca o olhar do leitor ao brincar com planos de fundo e se conecta visualmente com a capa de “Abrakadabra”, assim como pelas texturas e pelas ilustrações.

Dessa forma, é possível identificar e mapear como as conexões semânticas e simbólicas, as multiplicidades e os pontos de fuga — não necessariamente rupturas a-significantes —, da Coleção Carcarás com o movimento Sertãoopunk. A representação e contextualização de temas sociais como o racismo na ficção científica e no horror são representadas pelas narrativas.

Logo, a representação do Mapa Rizomático desse mapeamento e análise se apresenta:

Figura 57 - Expansão do Mapa Rizomático pós-análise da Coleção Carcarás.



Fonte: Do autor, 2025.

O mapeamento da Coleção Carcarás revela as relações práticas dos autores com o movimento que eles mesmos iniciaram. Seus objetivos são direcionados, mas inconscientemente se expandem em diferentes espaços e novas ramificações ampliando as multiplicidades e as conexões entre suas obras e o Sertãopunk. “Seguir sempre o rizoma por ruptura, alongar, prolongar, revezar a linha de fuga [...] novos círculos de convergência se estabelecem por novos pontos situados fora dos limites e em outras direções” (DELEUZE E GUATTARI, 1980, p. 19). Assim, é possível compreender visualmente as relações rizomáticas do Sertãopunk com a Coleção Carcarás, materializando os *efeitos de verdade* que carregam os autores e o designer. Como resultado de todo esse processo, foi possível identificar as obras dos autores no Mapa Rizomático, representando graficamente essa visualização dos dados obtidos pelo símbolo já comum na cartografia moderna, do *pin*⁵⁷.

Visando ampliar a compreensão do Mapa Rizomático enquanto parte do princípio da Cartografia de Deleuze e Guattari, as obras analisadas são marcadas no percurso cartográfico em proximidade a suas conexões semânticas e simbólicas e suas multiplicidades.

5.2 A OBRA DE ALAN DE SÁ

O escritor baiano Alan de Sá sempre teve uma grande afinidade com a literatura de horror, tendo em seu catálogo, obras variadas de terror sobrenatural e urbano. Suas obras alcançaram o mercado independente nacional, criando um espaço para o terror em um mercado dominado pelo romance e pela fantasia. Graças a isso, Alan tornou-se um autor agenciado pela agência literária Três Pontos, em 2023.

É importante citar como Alan de Sá foi importante para o surgimento do Sertãopunk enquanto conceito, uma vez que o autor já havia publicado dois artigos sobre a Invenção do Nordeste e a necessidade de se criar um Nordeste Sertãopunk, em setembro de 2019, um ano antes da publicação do manifesto do movimento na Amazon.

Se a história do Brasil é tão rica e cheia de conflitos, por que os sulistas e sudestinos não criam seus próprios espaços "punk" ao invés de imaginar justamente o Nordeste à sua imagem e imaginação, co-criando uma visão regional como se fossem deuses ou salvadores brancos de um lugar que "não seria nada" velada de falsa homenagem?

⁵⁷ Um "pin de localização", também conhecido como marcador ou alfinete, é uma ferramenta utilizada em mapas para marcar e identificar pontos específicos no mapa.

Quando terminei o texto anterior, eu e Alec Silva (que assina o artigo "Não troco meu 'oxente' pelo 'cyberagreste' de ninguém"), começamos a rascunhar aquilo que, anteriormente, havia chamado de Sertãopunk. Nunca foi uma ideia de, somente, resposta visual. Mas, de fato, estruturar um gênero literário do zero, pensar no desenvolvimento das narrativas e de como gostaríamos de ver nossa região representada na ficção especulativa. (De Sá, 2019⁵⁸).

Alan e Alec produziram essa série de artigos discutindo o papel da representatividade nordestina plural na representação fidedigna do Nordeste. Seu objetivo de romper com noções de estereótipo transcende para suas narrativas e a construção visual de seus contos, dentro e fora do movimento Sertãopunk.

Atualmente, Alan produz artigos para sua newsletter “Terror com Dendê”, onde explora a relação do Sertãopunk com o Terror, algo que já trabalhou nos contos que desenvolveu para a Coleção Carcarás em 2021. Além disso, lançou em 2023 o seu mais recente livro no universo Sertãopunk, uma coletânea de contos que une Realismo Mágico, Horror, Fantasia Urbana e Ficção Científica. “Xuxa Preta” (2023), explora as nuances da lenda homônima, que assombra os moradores de Feira de Santana, na Bahia. “Dividido em quatro histórias, Xuxa Preta apresenta personagens de uma Feira de Santana Sertãopunk, onde povo e elite são assombrados por fantasmas pessoais e dores sociais que se misturam ao temor que a maior criminosa do sertão baiano traz”⁵⁹. Explorando relações socioculturais com as lendas e com a tecnologia, o livro expande o universo de Alan de Sá dentro do Sertãopunk, trazendo novas cores à visualidade do movimento.

⁵⁸ DE SÁ, Alan. Por que fazer o Nordeste Sertãopunk?. 2019.
<https://medium.com/alan-de-sá/Sertãopunk-c0e0015a13ea> acessado em 01/04/2025

⁵⁹ <https://www.goodreads.com/book/show/193243875-xuxa-preta>

Figura 58 - Capa do livro “Xuxa Preta”, de Alan de Sá, publicado de forma independente na Amazon em 2023



Fonte: Goodreads, acessado em 06/04/2025.

A capa de “Xuxa Preta” (2023), desenvolvida pela capista e designer Gabriella Regina, é uma representação direta da narrativa construída por Alan de Sá. Inspirado na lenda urbana criada entre a década de 80 e 90 em Feira de Santana, em meio ao crescimento da popularidade da celebridade Xuxa Meneguel, e ao aumento na violência urbana em Feira. A “Xuxa preta”, como ficou conhecida, era uma criminosa que sequestrava crianças e as aliciava para a vida do crime. Alan de Sá (2024⁶⁰), conta que “A lenda urbana da Xuxa Preta não é como a da mulher na estrada ou a loira do banheiro. Não estamos falando de um ser místico e maligno que surge por aí, ou um espírito errante. A lenda da Xuxa Preta apresenta uma ideia de inimigo público”. Sendo um reflexo do imaginário popular sobre o cenário precário da segurança pública em Feira de Santana, a lenda da Xuxa Preta também trazia o peso do racismo sobre esse emaranhado social de problemáticas.

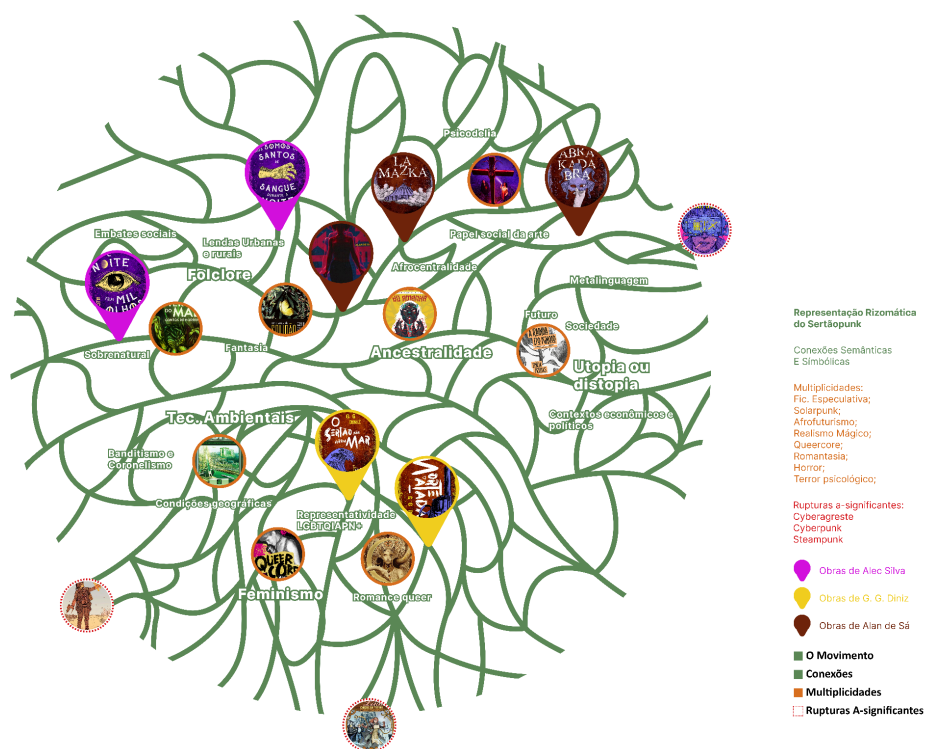
Inspirado nesta lenda urbana, nos contextos sociais e raciais da mesma, Alan de Sá buscou em “Xuxa Preta” (2023), evidenciar essas noções do real, do surreal e do especulativo em quatro narrativas Sertãoopunk carregadas de discursos socioculturais e políticos pertinentes para a comunidade. A capa evidencia essas ligações, trazendo a silhueta de uma mulher negra, usando roupas simples do cotidiano, com uma iluminação que cobre o seu rosto, mas traz luzes avermelhadas em destaque, visando a construção de uma sensação de alerta e perigo; um efeito de *glitch* cibernético e duplicação da silhueta, criando outras formas da

⁶⁰ https://x.com/_alandesa/status/1851267178693067181

personagem atrás dela, evocando a sensação fantasiosa, fantasmagórica, mágica. Há também uma textura rústica no fundo da imagem, em tom de azul e preto, lembrando pintura a mão com pincel. A tipografia de caixa alta, sem serifa e quadrada, em tom de vermelho e com a mesma textura rústica de pincel, colocada nas extremidades da capa, contribuem para essa visualidade pesada, sombria e sobrenatural.

O horror, o realismo mágico e o futurismo se conversam em signos e simbologias sutis que constroem conexões semânticas e simbólicas com o Sertãoopunk. Ampliando sua relação com essas multiplicidades já citadas em suas obras na Coleção Carcarás, “Xuxa Preta” amplia a visão de mundo de Alan de Sá sobre o movimento futurista, trazendo contextualização histórica, social e racial para suas obras. O psicodélico de “La Mazka” (2021) e “Abrakadabra” (2021), permanece em “Xuxa Preta” (2023), conectando essas obras no percurso do Mapa Rizomático.

Figura 59 - Expansão do Mapa Rizomático com obra de Alan de Sá.



Fonte: Do autor, 2025.

A expansão do Mapa Rizomático com a inserção de “Xuxa Preta” (2023) evidencia como as ligações da Coleção Carcarás e as obras que vieram depois constroem o movimento Sertãoopunk a partir de seus contextos. As relações diretas dessas obras fortalecem a

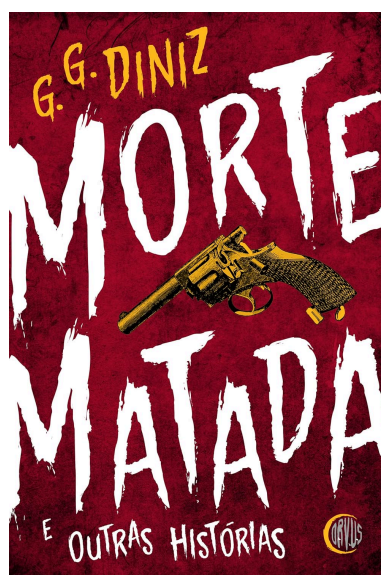
multiplicidade do Sertãopunk em suas construções imagéticas e discursivas, possibilitando uma visão concreta de seus objetivos enquanto um movimento artístico. Suas aproximações com “La Mazka” (2021) e “Abrakadabra” (2021), são percebidas por suas conexões e multiplicidades.

5.2 OBRAS DE G. G. DINIZ

Gabi Gomes é uma escritora e leitora crítica cearense, conhecida pelo seu pseudônimo G. G. Diniz. Foi a primeira autora a escrever um conto dentro do universo do Sertãopunk, “O sertão não virou mar” (2020), publicado na Coleção Carcarás da Editora Corvus. Logo após essa publicação, Gabi também lançou “Morte Matada” (2020), no mesmo universo, dentro da Coleção Carcarás, e participou da antologia de contos do financiamento coletivo “Sintonia Mortal” (2021).

Em 2022, G. G. Diniz lançou a coletânea de contos “Morte matada e outras histórias”, pela Editora Corvus, reunindo os contos “O Sertão não virou mar”, “Morte Matada”, o conto inédito “Morto e enterrado”, e um crossover com a antologia de contos “Sintonia Mortal”, o conto “Rasga mortalha”.

Figura 61 - Capa de conto “Morte matada e outras histórias”, de G. G. Diniz, publicado pela Editora Corvus em 2022.



Fonte: Amazon⁶¹.

61

<https://www.amazon.com.br/Morte-Matada-outras-histórias-Diniz-ebook/dp/B09VMHV6VQ?qid=1647>

A capa do livro se conecta diretamente a da Coleção Carcarás, também publicada pela Corvus, trazendo uma construção de layout similar, com um fundo texturizado com a cor vermelha, e alguns detalhes de spray preto, mas sem o detalhe na borda amarela. A tipografia *display* que também está presente em “Morte matada” (2020) e “O sertão não virou mar” (2020), retorna, ocupando mais espaço na capa. A pistola da capa de “Morte matada” (2020) retorna, em tamanho menor, entre o texto “morte” e “matada”, com uma cor amarela ao invés do azul arroxado. Sendo uma expansão do universo apresentado na Coleção Carcarás, a capa busca manter características semelhantes para gerar identificação, utilizando da repetição como artifício de criação de identidade.

Voltando a 2020, durante os lançamentos da Coleção Carcarás, Diniz lança um de seus contos mais disruptivos e despretensiosos. “O ovo” (2020), é um conto de ficção científica, Sertãopunk, que explora o terror paranormal e traz os primeiros contatos da autora com a ficção espacial. Na trama, após a morte da avó, Núbia precisa se mudar para o interior do Estado para cuidar da fazenda que herdou. Lá, ela conhece Dorinha, e começam a se relacionar. Diante disso, coisas estranhas começam a acontecer no galinheiro, e aí vem a pergunta... “O que veio primeiro, o ovo ou a morte?”.

Figura 60 - Capa de conto “O ovo”, de G. G. Diniz, publicado em 2020.



Fonte: Amazon⁶².

[537444&refinements=p_n_publication_date:5560471011&rnid=5560468011&s=digital-text&sr=1-31&linkCode=sl1&tag=iristeles-20&linkId=067e3981875da2ff7e825c55182e71d2&language=pt_BR&ref=as_li_ss_tl](https://www.amazon.com.br/Ovo-G-G-Diniz-ebook/dp/B085M2RN72/ref=sr_1_17?dib=eyJ2IjojMSJ9.q537444&refinements=p_n_publication_date:5560471011&rnid=5560468011&s=digital-text&sr=1-31&linkCode=sl1&tag=iristeles-20&linkId=067e3981875da2ff7e825c55182e71d2&language=pt_BR&ref=as_li_ss_tl) acessado em 25/04/2025.

⁶²

https://www.amazon.com.br/Ovo-G-G-Diniz-ebook/dp/B085M2RN72/ref=sr_1_17?dib=eyJ2IjojMSJ9.q537444&refinements=p_n_publication_date:5560471011&rnid=5560468011&s=digital-text&sr=1-31&linkCode=sl1&tag=iristeles-20&linkId=067e3981875da2ff7e825c55182e71d2&language=pt_BR&ref=as_li_ss_tl

A capa de “O ovo” (2020), foi produzida por Henrique Moraes, designer e diretor da Editora Corvus. Trazendo elementos da ficção científica, as cores predominantes são tons esverdeados e púrpura sobre um fundo branco acinzentado, que remete a texturas orgânicas ou alienígenas. Essa combinação cromática gera uma sensação de algo vivo, estranho, talvez parasitário. O título “O ovo” aparece em letras maiúsculas, grandes e justificadas à esquerda, com uma fonte robusta e ligeiramente desgastada, remetendo a algo erodido ou corroído, o que já cria uma sensação de desconforto ou mistério. Dentro do “O” superior, percebe-se a silhueta de uma galinha, evocando, visualmente, o trocadilho que a autora também trabalha no texto — “quem veio primeiro, o ovo ou a galinha?” —, possivelmente aprisionada ou imersa, ou talvez em uma incubação — o que se conecta diretamente ao título “O Ovo”.

As conexões visuais dessa obra são percebidas por elementos como a névoa esverdeada em textura orgânica - alienígena, a galinha e o uso de cores esverdeadas e acinzentadas. Elementos visuais de mutação e tecnologia alienígena (sugeridos pela textura e cores) indicam um mundo onde a ciência se mistura com o desconhecido. O sentimento de isolamento e de incubação (sugerido pelo “ovo” e pela figura dentro dele) lembra narrativas como “Alien” (1979) ou “A Cor que Caiu do Espaço”, onde o horror vem do espaço, do desconhecido absoluto.

Figura 61 - Capa do filme “Alien: o oitavo passageiro”, de 1979.



Fonte: Adoro Cinema⁶³.

[Mj7MtYUu6wOuTiJo9m1BYMuwxOY1qtZc5X1sEkS0ggT5ul_lx1H160E6e8ebG0syOa2SbcgxJE8kXLZBxzUQ.FkZHjFjHdkeDprg9gpXtoML-DaR2hyDx6AxpGzCcQ&dib_tag=se&qid=1745580423&refinements=p_27%3AG.+G.+Diniz&s=digital-text&sr=1-17&text=G.+G.+Diniz&xpid=kFxltsseBvcQ5](https://www.adorocinema.com/filmes/filme-62/) acessado em 25/04/2025.

⁶³ <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-62/> acessado em 25/04/2025.

É perceptível a conexão simbólica da capa de “O ovo” (2020), e “Alien: O oitavo passageiro” (1979), sobretudo na construção imagética de um mistério biológico que ultrapassa os limites do humano e se ancora no abjeto, no estranho e no inominável. A iconografia do ovo, enquanto cápsula de incubação, não é apenas uma referência direta ao nascimento de algo novo, mas à gestação de uma ameaça. No caso da obra de G. G. Diniz, essa gestação se dá não no vácuo frio do espaço sideral, mas no sertão nordestino, em contextos socioculturais e políticos que também são trabalhados pela autora.

Neste sentido, é possível entender as relações dessa obra com movimentos da ficção como o terror espacial e a ficção científica, com conexões semânticas e simbólicas, como:

- Invasão alienígena;
- Contextos rurais de avistamento de OVNIS;
- Paranormalidade;
- Representatividade LGBTQ+.

Em maio de 2022, Diniz lança “Planeta Quilombo”, pela revista literária de ficção especulativa “Mafagafo”, ampliando sua exploração entre o Sertãopunk e a ficção espacial, e trazendo mais da contextualização racial em suas obras. A história é ambientada no Quilombo Bom Jardim, uma nave que viaja acima da luz cujo cargo de capitã foi passado de mãe para filha. A trama aborda temas como família, comunidade, luto e como seguir em frente. Dandara, a protagonista, enfrenta desafios técnicos e emocionais enquanto lidera a nave em busca de um novo lar para seu povo. A narrativa destaca a importância da ancestralidade e da resistência cultural, ao mesmo tempo em que explora a relação entre tecnologia e identidade afro-brasileira.

Figura 62 - Capa da noveleta “Planeta Quilombo”, de G. G. Diniz, publicado pela Revista Mafagafo em 2022.



Fonte: Revista Mafagafo⁶⁴.

A capa de “Planeta Quilombo” (2022), ilustrada pelo ilustrador carioca Imani Dapenha, representa um salto simbólico e visual, consolidando a expansão de Diniz no universo Sertãoopunk com uma ficção espacial que preserva, e radicaliza, o compromisso com a narrativa da ancestralidade afro-brasileira. A paleta de cores escolhida pelo ilustrador é vibrante e quente, dominada por tons de laranja, roxo e preto. O espaço, geralmente retratado com frieza e tons metálicos, aqui se dobra às cores do chão, da pele e de elementos diversos no cenário e nos personagens.

O nome da revista ocupa boa parte da capa, em uma tipografia espessa com textura desgastada. O nome da noveleta surge logo abaixo, em letras vibrantes. Em primeiro plano, três personagens centrais se destacam, a capitã, uma mulher negra forte e serena, junto à sua família e comunidade, rompe com o imaginário branco e eurocêntrico que historicamente dominou a ficção científica. Sua postura e seus trajes remetem a uniformes de navegação espacial, mas também dialogam com elementos de vestimenta funcional do cotidiano, estabelecendo um elo entre o passado comunitário e o futuro tecnológico.

Ao fundo, a nave *Bom Jardim* se desenha com linhas suaves, quase orgânicas, em contraste com o vazio do espaço pontuado por estrelas e planetas exóticos. A nave não é apenas um artefato qualquer, mas um símbolo nômade, um quilombo estelar carregando a memória

⁶⁴ <https://mafagaforevista.com.br/edicao-5-maio/> acessado em 26/04/2025.

coletiva e a esperança do renascimento da comunidade quilombola. Visualmente e conceitualmente, “Planeta Quilombo” (2022), inscreve-se em uma estética afrofuturista Sertãopunk, onde a ficção especulativa não apenas imagina futuros possíveis, mas reescreve as origens e aponta para a necessidade de reparar os imaginários históricos.

Conceituando, então, suas conexões semânticas e simbólicas como:

- Quilombo;
- Cultura negra;
- Ancestralidade;
- Exploração espacial;
- Questões ambientais e socioculturais;

E, por fim, suas multiplicidades temáticas e visuais com:

- O afrofuturismo;
- O Solarpunk;
- A ficção espacial — ou ópera espacial;

A visualidade da capa performa uma metáfora do ato de semear futuros em solo estelar, a ilustração expande o imaginário da noveleta. É interessante comparar com a capa de “O ovo” (2020), outro conto que explora a ficção espacial, que, embora visualmente distintos, dialogam profundamente em níveis simbólicos e contextuais, compondo uma cartografia expandida do Sertãopunk para o afrofuturismo espacial.

Visualmente, “O ovo” (2020), apresenta uma estética mais abstrata, onde formas orgânicas esverdeadas se espalham em fundo nebuloso, sugerindo contaminação. A paleta fria, dominada por verde, cinza e branco, reforça a sensação de isolamento e tensão, com o foco visual fragmentado entre o título e as texturas biológicas. Já “Planeta Quilombo” (2022), opta por uma composição figurativa e narrativa mais clara, com figuras humanas em destaque, uma nave espacial e um fundo de cores quentes. Simbolicamente, as duas capas lidam com temas de origem e transformação, mas com focos afetivos opostos.

E, por fim, avançamos para 2023, com o lançamento mais recente da autora, “A diplomata”, publicado pela Editora Plutão. Em “A diplomata” (2023), G. G. Diniz continua a explorar o universo de seus contos “Morte Matada” e “O sertão não virou mar” (2020). A trama acompanha três protagonistas, Feitosa, Matilda e Eunir’ra, três mulheres forjadas em

contextos de opressão e resistência. Confrontadas pela brutalidade de um futuro em que o abismo entre classes e gêneros se ampliou para escalas cósmicas, essas três mulheres precisarão unir forças para dismantelar as estruturas de poder que perpetuam as injustiças — e revirar o paraíso até que não sobre pedra sobre pedra. A diplomata não apenas revisita, mas também aprofunda o Sertãopunk desenvolvido pela autora em obras anteriores como “Morte Matada” e “O sertão não virou mar” (2020), consolidando um projeto literário robusto que conecta a crítica social brasileira ao imaginário da ficção científica global.

Figura 63 - Capa do livro “A diplomata”, de G. G. Diniz, publicado pela Plutão Livros em 2023.



Fonte: Amazon⁶⁵.

A capa de “A Diplomata” (2023), ilustrada por Junno Sena, artista não-binária de Petrópolis-RJ, traduz visualmente as camadas narrativas e temáticas do romance de G. G. Diniz com grande sensibilidade e potência simbólica. A escolha da paleta cromática, dominada por tons de azul, roxo e rosa, cria uma atmosfera etérea e futurista, sugerindo, ao mesmo tempo, a frieza espacial e a energia vital de quem luta pela sobrevivência e transformação. O contraste entre as cores frias e os detalhes em tons quentes (como o amarelo

65

https://www.amazon.com.br/diplomata-G-Diniz-ebook/dp/B0C78QQHG1/ref=sr_1_1?adgrpid=162882746612&dib=eyJ2ljoMSJ9.h9njQJQ4OJ7pAlODBoI-d_vhGkdebte-2CIVq-wa3XkRtJLNaoEtrTv1d8yNn2wZYeNfxdvaDPNSNr8zuCacRQ.29v7KLwUldCSQp2K_0ZP36IO-y8KIY4oF9pLOVJDYJk&dib_tag=se&hvadid=687392769495&hvdev=c&hvlocphy=9198255&hvnetw=g&hvqmt=e&hvrnd=9693822402763682114&hvtargid=kwd-2298131681245&hydadcr=16792_13445257&keywords=a+diplomata+gg+diniz&qid=1745702090&sr=8-1 acessado em 26/04/2025.

e o magenta) reforça a tensão entre os mundos em conflito dentro da narrativa: a Terra abandonada, Éden (a colônia lunar autoritária) e a resistência dos povos esquecidos.

As três figuras femininas em destaque na composição representam as protagonistas Feitosa, Matilde e Eunir'ra, fundamentais para a condução da trama. Seus rostos são representados em perfis distintos, sem expressões estereotipadas de fragilidade ou submissão: há uma força serena, uma determinação silenciosa. O traço de Sena aposta na fluidez e na organicidade, respeitando a pluralidade das personagens, suas identidades e suas histórias de luta. Notavelmente, os cabelos volumosos, crespos e trançados são destacados como símbolos de resistência cultural e identidade afro-brasileira, conectando o futuro Sertãopunk à ancestralidade.

A tipografia do título “A diplomata” surge em branco, com uma fonte moderna, sem serifa e com detalhes de fontes esticadas em alguns caracteres, dando uma sensação de modernidade e mistério. Ao fundo, formas orgânicas e interconectadas evocam tanto o ambiente espacial quanto um imaginário simbólico de redes de solidariedade e de resistência — ecos visuais que ressoam com o movimento rizomático da narrativa. Além disso, a presença discreta de astros e planetas remete à vastidão do espaço, mas também ao isolamento das protagonistas diante de sistemas opressores que extrapolam fronteiras planetárias.

No topo da capa, é interessante perceber como Diniz abraça o movimento, sendo a primeira obra a trazer em sua capa “Um romance Sertãopunk”, consolidando o seu nome e o movimento na literatura de ficção científica e especulativa. Comparar as capas de suas três histórias que exploram a relação do Sertãopunk com o espaço, facilita a compreensão de como G. G. Diniz conseguiu expandir e criar o seu próprio universo literário dentro do movimento.

A capa de “O ovo” (2020), carrega uma atmosfera de mistério e isolamento. Enquanto a composição abstrata prioriza essa sensação de incubação, em consonância com o horror cósmico e as narrativas de ficção científica sombria, “Planeta Quilombo” (2022), apresenta uma virada gráfica significativa, com o foco em três personagens negros, centrados em um ambiente espacial estilizado e vibrante, com cores quentes e elementos tecnológicos. A presença afirmativa dos personagens introduzem visualmente o debate sobre cultura negra, resistência comunitária e continuidade ancestral mesmo diante da exploração espacial.

Por fim, “A Diplomata” (2023), adota uma estética fluída, com linhas orgânicas e uma paleta cromática futurista, misturando tons frios e quentes para expressar simultaneamente conflito, esperança e transformação. As personagens, negras, diversas e fortes, reforçam a centralidade de corpos historicamente marginalizados na construção de futuros alternativos. Esse percurso visual acompanha o amadurecimento narrativo de Diniz, que vai do horror existencial para a exploração de futuros insurgentes, ancorados na resistência afro-brasileira.

Conceituando, então, suas conexões semânticas e simbólicas, em “A Diplomata” (2023) com:

- Quilombos;
- Cultura negra;
- Ancestralidade;
- Exploração espacial;
- Colapso ambiental;
- Sociedades alternativas;
- Crítica ao colonialismo e ao capitalismo;
- Sobrevivência comunitária;

E suas multiplicidades temáticas e visuais com movimentos como:

- O afrofuturismo;
- O solarpunk;
- A ficção espacial;
- Feminismo Especulativo e Queercore;
- Anarcopunk;

Essas obras se conectam com as obras da Coleção Carcarás, publicadas pela Editora Corvus em 2020, e continuam a expandir o universo de Diniz dentro do Sertãoopunk. Esses movimentos de expansão, são representados no Mapa Rizomático como:

É necessário entender que movimentos de ruptura, como o Cyberpunk, o Cyberagreste e o Steampunk, não estão excluídos do Rizoma. E, mesmo que aprisionados em estruturas simbólicas de árvore, ou de raiz, ainda fazem parte do Sertãopunk. As conexões que Diniz traz em suas obras, podem modificar esse sistema, criando ligações diretas, semânticas e simbólicas com o Cyberpunk, mas seria necessária uma análise ainda mais profunda de suas obras, de suas referências e de seus contextos para afirmar com exatidão esse retorno do Cyberpunk ao Rizoma do Sertãopunk. Não entendendo-o mais como uma ruptura a-significante, que, apesar de ser vista fora dos limites imaginários que recortam o Mapa Rizomático em estratos, ainda faz parte deste. Ou então, identificar que ele “é um elemento microscópico da árvore raiz, uma radícula, que incita a produção de um rizoma” (DELEUZE E GUATTARI, 1980, p. 23).

5.3 OBRA DE IAN FRASER

O escritor e dramaturgo baiano, Ian Fraser, é um dos primeiros nomes do Sertãopunk a publicar em editora tradicional, e trazer narrativas Sertãopunk para esse público. Finalista do prêmio Jabuti com a sua obra de maior destaque, “A vida e as mortes de Severino Olho de Dendê” (2022), publicado pela editora Intrínseca, Fraser trouxe um universo que une o Sertãopunk com tons de ópera espacial, caracterizando sua teatralidade na ficção científica, e realismo mágico.

A obra se passa em uma galáxia distante, mas carrega consigo traços fortes da cultura popular nordestina, as comidas típicas, a música e uma conexão com o Movimento Armorial de Ariano Suassuna (1970), que propunha unir a arte erudita e a cultura popular brasileira numa expressão genuinamente nacional. “O Movimento Armorial foi uma iniciativa formal [...] foi inaugurado em 18 de outubro de 1970 [...] tinha como proposta criar uma arte erudita a partir da cultura popular brasileira e tornou-se um centro de criação artística do Nordeste” (ALVES, 2023, p. 15).

Figura 65 - João Suassuna, pai de Ariano, é o personagem da iluminogravura “A Acauhan – A Malhada da Onça” (1982). Acauhan é o nome da fazenda da família Suassuna, no sertão paraibano, onde Ariano passou parte de sua infância..



Fonte: Instituto Ebrasil (2022).

O movimento Armorial foi uma forte inspiração para Fraser, que construiu Severino como um anti-herói “armorial do espaço”, uma mistura do sertanejo “cabra-macho” com um detetive *noir* futurista, que carrega na própria essência o sincretismo entre tradição e tecnologia. Essa conexão entre o Sertãopunk de Fraser e o Movimento Armorial se dá não apenas pela temática e pelo conteúdo simbólico, mas também por uma visualidade estética que remete diretamente à proposta saussuriana de integrar o erudito e o popular em uma linguagem artística coerente e singular.

A iconografia armorial, fortemente presente nas iluminogravuras de Ariano Suassuna, ecoa nas descrições visuais de Fraser, que pinta com palavras um universo onde naves espaciais ganham nomes como “Padim Vô”, e tiroteios interplanetários são narrados com o mesmo lirismo violento dos romances de cordel. Assim, há uma continuidade simbólica entre as xilogravuras armoriais, com traços rústicos e oníricos que ganham nova forma no imaginário Sertãopunk.

Figura 66 - Capa do livro “A vida e as mortes de Severino Olho de Dendê”, de Ian Fraser, publicado pela Editora Intrínseca, em 2022.



Fonte: Amazon⁶⁶.

A ilustração e layout de capa foram desenvolvidas pelo designer e ilustrador sergipano Breno Loeser, combinando referências do cordel, da xilogravura e da iconografia armorial com uma paleta cromática vibrante que evoca tanto o mistério do espaço quanto o misticismo da cultura nordestina. A capa revela um diálogo direto com o Movimento Armorial de Suassuna, reafirmando uma proposta estética com a simbologia de Ariano Suassuna e com a cultura popular nordestina, unindo elementos da ficção especulativa Sertãopunk e de óperas espaciais.

Centralizado na capa, o personagem de Severino é apresentado com uma postura heróica e desafiadora, com um olho coberto por um tapa-olho biônico vermelho — uma escolha que remete ao arquétipo do aventureiro visionário, presente nas figuras do cordel —, além de um braço mecânico. Ao redor dele, uma moldura simétrica reúne elementos que são elementos do imaginário popular nordestino e um universo de ficção científica espacial, como foguetes estilizados que lembram torres de igreja, uma lâmina flamejante alude ao facão do vaqueiro

66

https://www.amazon.com.br/vida-mortes-Severino-Olho-Dendê-ebook/dp/B0BHTW39ZN?ref_=ast_author_dp acessado em 27/04/2025.

ou do cangaceiro, e a figura de uma palmeira que remete ao dendê, elemento simbólico do título e da identidade afro-nordestina do personagem.

A disposição dos elementos em painéis verticais e horizontais espelha a lógica compositiva das iluminogravuras armoriais, que frequentemente organizavam narrativas visuais em blocos, com ênfase na simetria e no contraste cromático entre o fundo escuro e os elementos iluminados.

Figura 67 - Iluminogravura armorial “O Mundo Sertão”, 1980.



Fonte: Google Imagens⁶⁷.

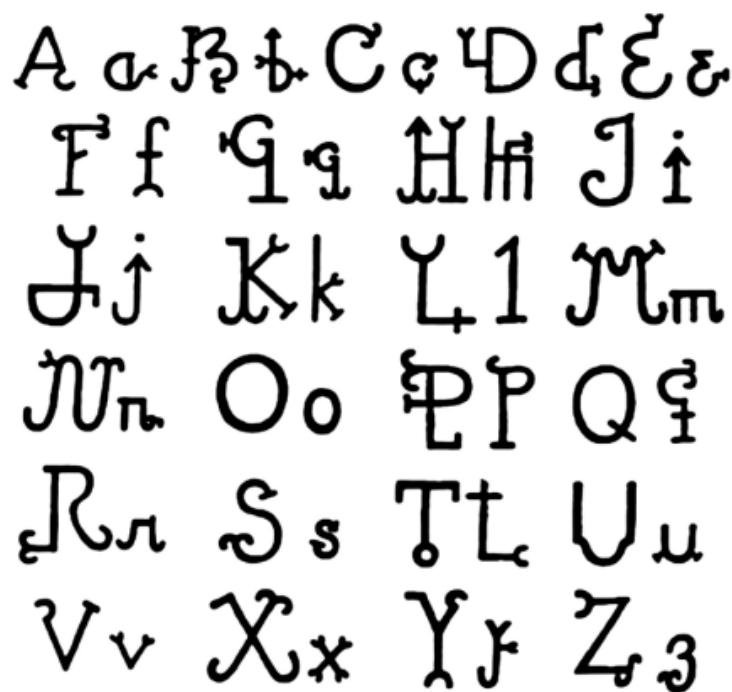
Essa estrutura lembra os retábulos religiosos e ex-votos populares, que construíam um ambiente que sugere sacralidade e oralidade, como se cada imagem da capa fosse um capítulo ilustrado de um romance de cordel cósmico. Além disso, o traço de Loeser adota uma estética rústica e expressiva, semelhante à da xilogravura, característica marcante do Movimento Armorial. As linhas são marcadas, as cores chapadas e a composição é carregada de simbolismos. Não há espaço vazio ou elemento gratuito, cada ícone visual parece carregar uma história ancestral, misturando o sagrado e o profano, o regional e o cósmico.

A tipografia desenhada e utilizada por Loeser também utiliza de construções similares ao Alfabeto Sertanejo, do movimento Armorial. Inspirado por ferros de marcar, o Alfabeto

⁶⁷ <https://images.app.goo.gl/FX24ck7svTQVLVt89> acessado em 27/04/2025.

Sertanejo se tornou uma tipografia icônica no Nordeste, por suas características que remetem aos ferros de marcar boi.

Figura 68 - Alfabeto Sertanejo, desenho de letras utilizado como padrão para os títulos das séries de iluminogravuras de 1980 e 1985.



Fonte: Cardinali (2016, p.173)⁶⁸

As letras desenhadas por Loeser evocam essa rusticidade e a força simbólica presente no Alfabeto Sertanejo de Suassuna. Segundo Cardinali (2016, p. 160), a Tipografia Armorial incorpora características formais desse alfabeto aplicadas em uma estrutura tipográfica clássica. Essa união entre o popular e o erudito, também fica evidente na tipografia da capa de Fraser, ao mesmo tempo, em que remete às manualidades e a tradição artesanal nordestina, também se apresenta com uma composição gráfica futurística e disruptiva.

Ao empregar esse tipo de construção gráfica, Breno Loeser não apenas homenageia a tradição visual do Movimento Armorial, mas a reinscreve em um novo contexto do Sertãopunk, tornando-a ferramenta de construção de um universo futurista que não abandona sua história. As escolhas visuais não são neutras ou meramente estéticas, elas contribuem para o

⁶⁸ CARDINALI, Luciano. *A tipografia Armorial: a concepção de uma identidade visual sertaneja*. Dat Journal: Design, Art and Technology, São Paulo, ano 1, v. 1, n. 1, p. 160–180, 11 out. 2016. Disponível em: <https://datjournal.anhembi.br/dat/article/view/95>. Acesso em: 30/04/2025.

imaginário simbólico da obra, funcionando como extensão visual da narrativa e do *ethos*⁶⁹ armorial de Severino.

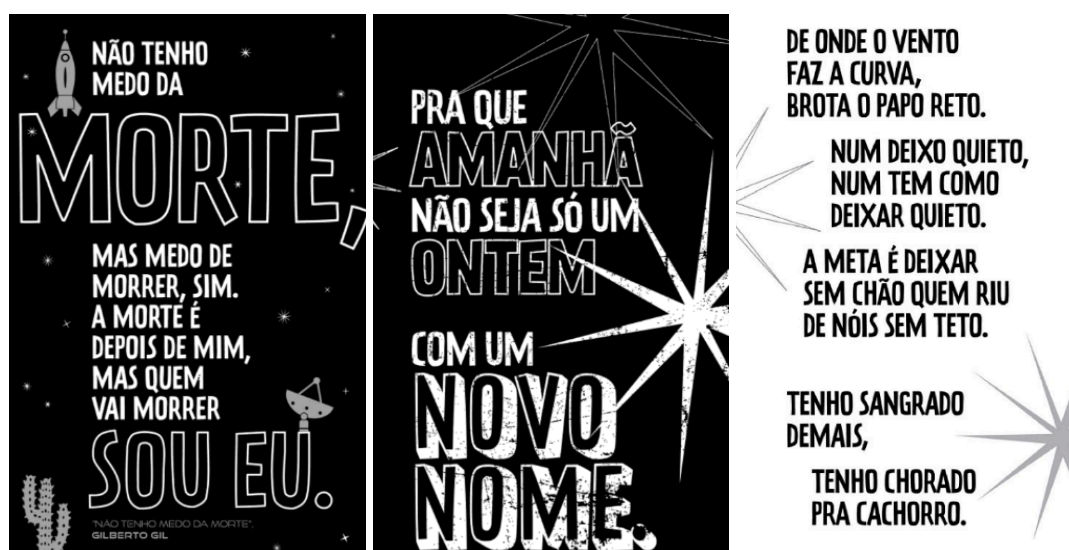
“A vida e as mortes de Severino Olho de Dendê” é a primeira obra Sertãopunk publicada por uma Editora Nacional, sua importância para a expansão do movimento é de grande relevância para a pesquisa, para entender como um artefato Cultural transforma seus significados em diferentes contextos de consumo, como trazido anteriormente na passagem sobre o Circuito da Cultura de Paul du Gay et al. (Figura 4). O Sertãopunk se expandiu, de 2020 a 2024, alcançando novos públicos e novas aplicações, dentro das artes visuais, cênicas, do cinema, da música, do teatro e da moda. Dentro da Literatura, essa expansão é sentida principalmente ao trazer o olhar de agentes culturais como grandes editoras de São Paulo e do Rio de Janeiro, para o movimento.

Neste sentido, analisar o projeto gráfico e a comunicação dessa obra faz-se relevante e necessário para expandir essa compreensão das conexões rizomáticas, das relações discursivas e de consumo da obra de Fraser enquanto um artefato cultural. Ainda que a Coleção Carcarás, as obras de G. G. Diniz, Alec Silva e Alan de Sá, tenham alcançado o grande público, é evidente que o alcance de uma editora tradicional como a Intrínseca é maior que o de publicações independentes e editoras de menor porte, como a Editora Corvus, principalmente por questões publicitárias e financeiras que fomentam esse aumento no alcance, como fomentado por Dantas et al. (2023, p. 94), “por óbvio que tais resultados refletem, precipuamente, o cenário das grandes editoras, aquelas que publicam autores consagrados, que ocupam lugar de destaque nas livrarias, físicas e virtuais, e que conseguem escoar seus títulos com maior capilaridade”.

As conexões com o Movimento Armorial, não ficam limitadas a visualidade da capa do livro. Todo o projeto gráfico é trabalhado em cima dessas conexões, explorando a relação entre a cultura popular nordestina e o Sertãopunk. Desde folhas de rosto, separatrizes de capítulos e cabeçalhos ilustrados, até a inserção de cordéis em meio a narrativa. As escolhas estéticas do projeto gráfico foram intencionalmente criadas para construção dessa conexão entre a literatura de cordel e a ficção científica espacial, criando multiplicidades semânticas e simbólicas.

⁶⁹ O termo *ethos*, na filosofia clássica, refere-se ao caráter e aos hábitos morais de um indivíduo ou grupo, sendo também um dos elementos fundamentais da persuasão retórica, conforme definido por Aristóteles.

Figura 69 - Separatrizes do projeto gráfico de “A vida e as mortes de Severino Olho de Dendê”, de Ian Frase, 2022.



Fonte: Acervo pessoal do autor, 2025.

O projeto gráfico é do designer carioca Anderson Junqueira, sua concepção visual atua diretamente na relação da iconicidade cultural do nordeste reforçando essa conexão entre o imaginário popular nordestino e a ficção científica espacial de Fraser. As separatrizes apresentadas (figura 69) são um exemplo de como a visualidade contribui para essa construção, revelando um olhar atento às raízes armoriais e à oralidade do cordel, transpostas a um contexto futurista e cósmico.

A escolha por composições em alto contraste, preto e branco, o uso de tipografias expressivas e angulosas, muitas delas com um aspecto manual digitalizado que evoca a aspereza dos letreros pintados à mão e das xilogravuras, e a presença de ícones como foguetes, cactos e estrelas, cria um jogo de significados entre o chão do sertão e o céu intergaláctico. Há uma intenção clara de gerar tensões semióticas entre o regional e o futurista, explorando noções de tempo e espaço que já estão presentes na narrativa textual de Ian Fraser.

As frases que compõem as separatrizes, “Não tenho medo da morte, mas medo de morrer, sim”; “Pra que amanhã não seja só um ontem com um novo nome”, se aproximam da tradição do cordel e da oralidade sertaneja, ao mesmo tempo, em que trazem consigo uma carga poética ampliada pelo jogo tipográfico. A variação de pesos e tamanhos das fontes, a organização em blocos assimétricos e o uso de símbolos visuais, como a estrela gráfica no segundo cartaz, atuam como dispositivos de ênfase visual e semântica, que convidam o leitor a experimentar uma leitura não apenas como processo cognitivo, mas como experiência estética.

Como observa Cardinali (2016, p. 164), uma das marcas do design vinculado ao Movimento Armorial é a capacidade de traduzir “as marcas simbólicas da identidade regional em formas gráficas que remetem tanto ao passado heráldico quanto à expressividade popular”. Nesse sentido, o trabalho de Junqueira dialoga com a estética armorial, incorporando o dinamismo visual da cultura popular nordestina e da ficção especulativa para criar um cordel cósmico. A fusão de texto e imagem nas separatrizes também remete ao ideal suassuniano de “arte integral”, onde diferentes linguagens se complementam na criação de uma visualidade.

Além do projeto gráfico do livro “A vida e as mortes de Severino Olho de Dendê” (2022), cria uma experiência expandida dentro da internet, ampliando seu universo literário com ilustrações, um site interativo que apresenta personagens e elementos importantes da narrativa, e diversos posts nas redes sociais do autor e da editora. Essa integração entre o tradicional e o digital foi um dos fatores do grande sucesso do primeiro romance de Fraser, e primeiro romance do movimento Sertãopunk, publicado por uma editora tradicional.

Figura 70 - Header do site da Editora Intrínseca sobre o livro de Ian Fraser.



Fonte: Site da Intrínseca⁷⁰.

Essa expansão da experiência para o ambiente digital revela um esforço de prolongar o imaginário do universo criado por Fraser para além do livro físico, adentrando o espaço das mídias digitais com coerência estética e narrativa. O site criado pela Editora Intrínseca funciona como essa extensão sensorial da obra, com uma experiência imersiva que se articula

⁷⁰ <https://www.intrinseca.com.br/severino-olho-de-dende/> acessado em 30/04/2025

com elementos do Sertãoopunk, reafirmando o projeto como um artefato cultural contemporâneo e multimodal⁷¹.

A *header* da página oficial (figura 70) sintetiza essa proposta ao unir, visualmente, dois campos simbólicos, o espaço sideral da ficção científica e a iconografia da cultura popular nordestina, trazendo elementos desenhados pelo ilustrador e designer sergipano Breno Loeser.

Figura 71 - Seção “Conheça os personagens” do site da Intrínseca sobre o livro de Ian Fraser.



Fonte: Site da Intrínseca⁷².

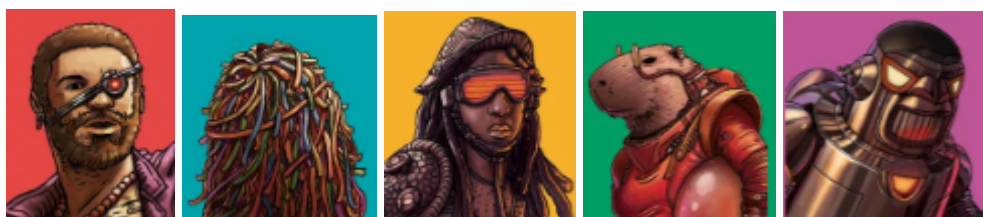
O site continua a expandir a experiência, apresentando informações diversas sobre os personagens, que o livro não necessariamente precisa contar, servindo como um glossário da

⁷¹ Que se realiza ou contém muitos modos; de várias formas, feitos; multímodo. fonte: [https://www.dicio.com.br/multimodal/#:~:text=Significado%20de%20Multimodal,\(origem%20da%20palavra%20multimodal\)](https://www.dicio.com.br/multimodal/#:~:text=Significado%20de%20Multimodal,(origem%20da%20palavra%20multimodal).). acessado em 30/04/2025.

⁷² <https://www.intrinseca.com.br/severino-olho-de-dende/> acessado em 30/04/2025

história desses personagens. As ilustrações de cada personagem apresentado foram desenvolvidas pelo ilustrador gaúcho Vitor Wiedergrun, responsável pela criação do movimento Cyberagreste. É interessante trazer o Vitor Wiedergrun como parte da concepção de visualidades dentro do Sertãopunk, onde o ilustrador explora diferentes símbolos e faz um estudo mais aprofundado da cultura nordestina, trazendo um novo olhar sobre sua produção visual sobre o Nordeste.

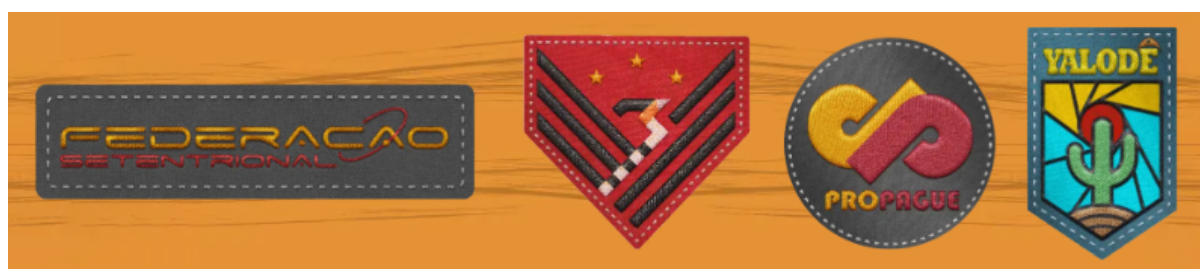
Figura 72 - Ilustrações dos personagens no site da Intrínseca sobre o livro de Ian Fraser, ilustradas por Vitor Wiedergrun.



Fonte: Site da Intrínseca⁷³.

O design de personagens do criador do Cyberagreste evidencia as diversidades visuais das referências trazidas por Ian Fraser. A paleta de cor é ampliada, a simbologia é mais realista e traz referências culturais como as fitas do Senhor do Bonfim e a capivara da caatinga nordestina, além de explorar também a Carranca. Há um refinamento visual e uma preocupação de representação visual que claramente rompe com as noções de Identidade e repetição trabalhadas anteriormente por Wiedergrun em seu trabalho com o Cyberagreste.

Figura 73 - Emblemas de grupos espaciais no site da Intrínseca sobre o livro de Ian Fraser.



Fonte: Site da Intrínseca⁷⁴.

O site também apresenta alguns emblemas dos grupos espaciais diversos que aparecem na obra de Fraser, inspirados pelos emblemas costurados de vestimentas de militares, oficiais do Estado e até grupos de bandidos do sertão nordestino. Os grupos representam a diversidade

⁷³ <https://www.intrinseca.com.br/severino-olho-de-dende/> acessado em 30/04/2025

⁷⁴ <https://www.intrinseca.com.br/severino-olho-de-dende/> acessado em 30/04/2025

cultural, social e política desse Nordeste espacial criado por Fraser, como o emblema do “Yalodê”⁷⁵, que é usado pelo grupo das “Paladinas do Sertão”, um grupo de mulheres que luta contra as injustiças sociopolíticas da Federação.

Figura 74 - As referências da obra de Ian Fraser, apresentado no site da Intrínseca.



Fonte: Site da Intrínseca⁷⁶.

A última sessão a ser analisada do site da Intrínseca sobre o livro de Ian Fraser, apresenta as referências visuais e conceituais do autor para a construção da obra. Os filmes “*Star Wars*”, “*Bacurau*”, “*Deus e o diabo na terra do sol*”, o álbum “*AmarElo*” do cantor e rapper Emicida, e o movimento musical e artístico “*Tropicália*”. As ilustrações de Vitor Wiedergrun, Luciano Felix, Johnatan Marques e Jefferson Costa constroem essas conexões visuais da obra de

⁷⁵ “Yalodê”, em iorubá, significa “aquela que lidera as mulheres na cidade” ou “a dona do grande poder feminino”. No contexto religioso, é um título dado a mulheres que ocupam um lugar de destaque dentro das comunidades religiosas. Fonte: <https://www.instagram.com/casaomolokum/p/C9QaVXYpfKy/#:~:text=casaomolokum-,Yalodê%2C%20uma%20palavra%20de%20origem%20iorubana%20que%20tem%20como%20significado,destaque%20dentro%20das%20comunidades%20religiosas>. acessado em 01/05/2025.

⁷⁶ <https://www.intrinseca.com.br/severino-olho-de-dende/> acessado em 30/04/2025

Fraser com as obras que ele referencia, expandindo essas conexões visuais e as multiplicidades de sua narrativa e das visualidades do Sertãopunk.

Figura 75 - Ilustração de Vitor Wiedergrun, referenciando Star Wars.



Fonte: Site da Intrínseca⁷⁷.

A primeira conexão e referência de “A vida e as mortes de Severino Olho de Dendê”, ilustrada por Vitor Wiedergrun, é com “*Star Wars*” (1977), a maior obra de ópera espacial criada pela cineasta George Lucas (1944), se tornando um fenômeno mundial. “Guerra nas estrelas” é uma obra que explora a política intergaláctica em meio a combates entre o Império e um grupo de rebeldes que buscam restaurar a paz e as tradições de uma sociedade de pessoas com poderes, conhecidos como os Jedi. O primeiro filme, lançado em 1977, foi o responsável pelo início da “era dos *blockbusters*”, superproduções cinematográficas que expandem sua experiência da tela de cinema para franquias com brinquedos, jogos, livros etc.

A ilustração de Wiedergrun referencia *Star Wars*, em um estilo retrofuturista com destaque na apresentação dos personagens e o contraste com o fundo intergaláctico. Fundindo a tradição da ópera espacial com signos da cultura popular nordestina, o estilo da construção visual referencia os pôsteres clássicos dos anos 70 e 80, principalmente os de “*Star Wars: A new hope*” (1977), com o uso dramático de iluminação, cores neon, composição heroica e um fundo cósmico que intensifica o tom épico da cena.

⁷⁷ <https://www.intrinseca.com.br/severino-olho-de-dende/> acessado em 30/04/2025

No centro da imagem, Severino assume a posição clássica de Luke Skywalker, protagonista da franquia “*Star Wars*”, com um braço erguido segurando uma lâmina de luz (aqui reinterpretada como uma arma), projetando-se como um anti-herói sertanejo e cósmico. Ao seu redor, os personagens que o acompanham compõem uma espécie de “quadrilha galáctica”, que substitui os arquétipos originais de “*Star Wars*” (como o Chewbacca, a princesa Leia, o androide C-3PO e Han Solo), por figuras que remetem à fauna e ao folclore nordestino, misturados com acessórios e elementos da ficção científica. A presença desses personagens evidencia o sincretismo narrativo da obra, que hibridiza o cangaço, o misticismo sertanejo e a estética da ficção científica.

Figura 76 - Ilustração de Luciano Felix, referenciando Bacurau.



Fonte: Site da Intrínseca⁷⁸.

O filme de Kleber Mendonça Filho e Juliano Dornelles, “Bacurau” (2019), foi um grande fenômeno na época de seu lançamento e se tornou um dos grandes ícones do cinema nacional, trazendo um povoado do sertão brasileiro que sequer consta em qualquer mapa, assombrado por mistérios e do perigo de colonizadores capitalistas modernos. Uma obra de ficção especulativa, inspirada pelo faroeste estadunidense, mas que traz a cultura sertaneja nordestina como foco narrativo.

⁷⁸ <https://www.intrinseca.com.br/severino-olho-de-dende/> acessado em 30/04/2025

A ilustração do designer e ilustrador pernambucano Luciano Félix referencia diretamente o cartaz do filme.

Figura 77 - Ilustração de Luciano Felix, referenciando Bacurau.

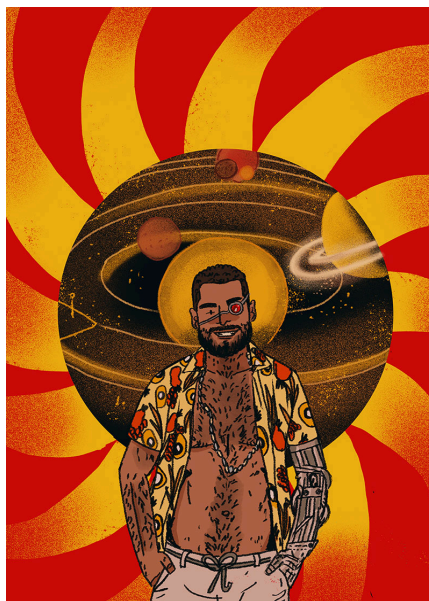


Fonte: Google Imagens⁷⁹.

A escolha do artista em referenciar diretamente a estética do pôster cinematográfico busca conectar as obras por suas ligações diretas com narrativas de resistência sertaneja, que fundem elementos da cultura popular com gêneros especulativos globais, como a ficção científica e o faroeste. Na ilustração, o título “A vida e as mortes de Severino Olho de Dendê”, aparece sobre uma faixa vermelha que remete à mancha de sangue estilizada do cartaz de Bacurau, evocando o clima de violência latente e justiça popular que permeia as obras. A composição hierárquica das figuras, com personagens sobrepostos em diferentes planos e olhares em direções variadas, também é mantida — criando um senso de coletividade e urgência narrativa. Essa disposição sugere não apenas uma multiplicidade de vozes, mas uma visualidade onde a imagem coletiva do sertão é posta em oposição a ameaças externas, sejam elas imperialistas, tecnológicas ou interplanetárias.

⁷⁹https://www.google.com/search?client=opera-gx&hs=Xcb&sca_esv=1740ddc3d2160827&sxsrf=AHTn8zrqQfk1ITcYcmSXCy3Fz9OT2bhjQ:1746117305579&q=Bacurau&udm=2&fbs=ABzOT_BYhiZpMrUAF0c9tORwPGIsjfkTCQbVbkeDjnTQtjiddBji9NIWFbRgtlh9CBGrAXB5vpV75gZb_7hNW0d45uMnflur7kUy8QTs0A2FMli0PXmb_t7YIcYMUokt8zqi8jd4wsOfpeUIPY0E6xxLBBi2ri7nID-ktr-DggDWq7cd_HMFF9IACuaFHB2ddPIKvCm3D8I6TLu0EU1eTnSi4u93Gy1rg&sa=X&ved=2ahUKEwj0vDt2YKNAXVOpZUCHVITBfoQtKqLegQIEBAB&biw=724&bih=706&dpr=1.25#vhid=tE4BLs_gNytMqM&vssid=mosaic
acessado em 30/04/2025

Figura 78 - Ilustração de Johnatan Marques, referenciando o filme Deus e o diabo na terra do sol.



Fonte: Site da Intrínseca⁸⁰.

A ilustração do artista e escritor paulista Johnatan Marques, referencia o filme “Deus e o Diabo na terra do sol” (1964) de Glauber Rocha, e cria uma conexão visual tanto com o filme quanto com a visualidade de quadrinhos retrofuturistas, além de trazer uma releitura simbólica da linguagem alegórica e mítica do Cinema Novo, principalmente daquele mobilizado por Rocha em sua obra sertaneja.

Em “Deus e o Diabo na terra do sol”, Glauber constrói uma narrativa marcada pela dicotomia entre misticismo e revolta, fé e violência, onde o sertão é palco de uma epopeia moral e social. Nesse sentido, Severino, como representado por Marques, encarna uma versão futurista do personagem Manuel, protagonista do filme de Rocha. Ambos são figuras errantes, marcadas pela violência, em busca de um lugar possível em meio ao caos. No lugar da espingarda e do facão, Severino carrega um braço mecânico e um tapa-olho cibernético, atualizando os elementos de resistência física e simbólica do cangaço dentro da ficção científica. O fundo da ilustração, com círculos concêntricos em vermelho e amarelo que evocam tanto a psicodelia da Tropicália quanto os halos solares de um sertão místico, remete diretamente ao uso do sol como símbolo metafísico em “Deus e o Diabo”.

⁸⁰ <https://www.intrinseca.com.br/severino-olho-de-dende/> acessado em 30/04/2025

Figura 79 - Ilustração de Jefferson Costa, referenciando o álbum AmarElo de Emicida.



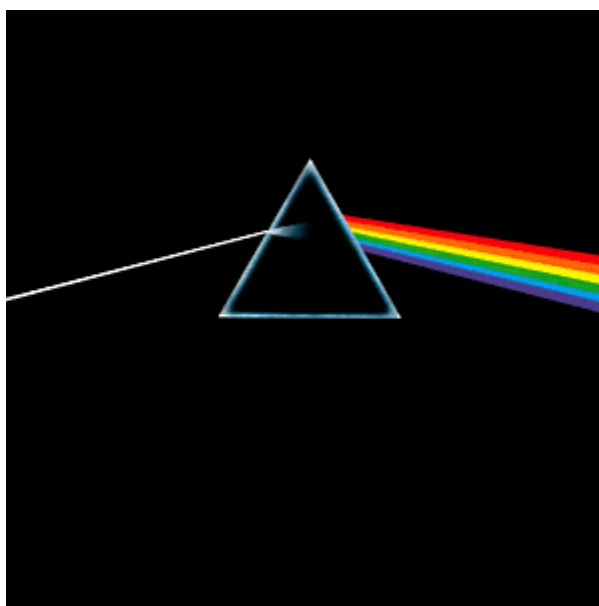
Fonte: Site da Intrínseca⁸¹.

A arte do ilustrador e quadrinista paulista, Jefferson Costa, referencia o álbum do cantor e rapper Emicida, “AmarElo”, obra que, por sua vez, também dialoga com elementos da cultura popular brasileira, a espiritualidade afro-brasileira e um projeto estético-político de ressignificação da identidade negra no país. A imagem de Costa é carregada de símbolos que convergem em um discurso visual que mistura resistência, celebração e ancestralidade, reforçando a proposta do Sertãopunk como um movimento de futuro que se expande em suas conexões, e tradições.

No centro da composição, Severino surge em postura firme, com olhar penetrante e seu tapa-olho cibernético, trajando uma camisa aberta com cores vibrantes que remetem diretamente às fitas do Senhor do Bonfim e às indumentárias dos folguedos populares. A sua frente, o personagem Bonfim, um alienígena inspirado nas fitas, que é seu parceiro intergaláctico na narrativa. O fundo amarelo e vibrante é referência direta à estética do álbum de Emicida, que utiliza a cor como símbolo de empoderamento, cura e elevação.

⁸¹ <https://www.intrinseca.com.br/severino-olho-de-dente/> acessado em 30/04/2025

Figura 80 - Capa do álbum “*The Dark side of the moon*” de Pink Floyd, 1973.



Fonte: Wikipedia⁸².

Além disso, é possível tecer conexão também ao icônico prisma da capa do álbum “*The dark side of the moon*” (1973), da banda britânica *Pink Floyd*, no uso da faixa branca que se projeta à esquerda do personagem, e a esquerda, surgem faixas coloridas, que Emicida também traz em algumas artes do álbum.

Figura 81 - Arte de “AmarElo Prisma”, de Emicida.



Fonte: HHMagazine⁸³.

⁸² https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Dark_Side_of_the_Moon acessado em 01/05/2025

⁸³ <https://hhmagazine.com.br/permita-que-eu-fale-reflexoes-sobre-a-musica-amarelo/> acessado em 01/05/2025.

Figura 83 - Fotografia da capa “Tropicália ou Panis et Circencis”, 1968.



Fonte: Aventuras na história⁸⁵.

O personagem Severino, posicionado à frente, ocupa o mesmo lugar que Gilberto Gil na capa original, vestido com trajes que remetem ao candomblé, trazendo novamente elementos tecnológicos, como o braço biônico e o tapa-olho cibernético, parte da iconicidade do personagem. Ele segura uma moldura com uma figura desenhada, em referência ao retrato de Castro Alves que Gil segura na capa de 1968. Atrás dele, vemos os outros personagens, Bonfim, Filomena, Antonieta Capitolina Macabéa e Juá, ocupando os lugares dos demais artistas.

Wiedergrun trata a referência a Tropicália com muita sensibilidade, representando as conexões entre a obra de Fraser ao movimento artístico e cultural que o inspira. Se a Tropicália misturava rock psicodélico com ritmos brasileiros e crítica social, em um período de grande censura, como foi a Ditadura Militar no Brasil, o Sertãopunk de Fraser mistura ópera espacial com cordel e um misticismo afro-nordestino, que reafirma que o sertão também é um território de invenção e resistência. Ao colocar Severino e seus companheiros no lugar dos tropicalistas, Wiedergrun declara: o sertão, agora intergaláctico, também é centro de revolução estética e simbólica.

85

<https://aventurasnahistoria.com.br/noticias/reportagem/entre-o-nacional-e-o-estrangeiro-o-que-foi-tropicália.phtml> acessado em 01/05/2025.

Logo, a análise da obra de Ian Fraser, do projeto gráfico, e da expansão de sua experiência para o site e para as ilustrações desses outros artistas, fornece um entendimento de como “A vida e as mortes de Severino Olho de Dendê” transforma o Sertãopunk enquanto movimento rizomático, ampliando-se para diferentes movimentos artísticos, seja no cinema, nas artes, no design ou na música. Assim, pode-se identificar as conexões da obra, que expandem o Sertãopunk:

- Exploração espacial e futuro tecnológico;
- Banditismo, misticismo e epopeia sertaneja;
- Resistência Cultural e Política;
- Ancestralidade Negra;
- Cordel e cultura popular nordestina;

E as multiplicidades:

- Ópera Espacial;
- Realismo mágico nordestino;
- Afrofuturismo;
- Ficção especulativa;
- Movimento Armorial;
- Tropicália;

Sendo representado pelo Mapa Rizomático expandido abaixo:

5.4 PROJETOS INDEPENDENTES

A literatura independente nacional, além de ser dispositivo discursivo de representatividade cultural em narrativas disruptivas, é também a forma mais fácil e acessível de publicação de livros e contos, em um mercado onde grandes editoras ficam concentradas no Sudeste do país, e o processo de aquisição de originais é complexo e, em muitos casos, elitista. Autores independentes buscam em plataformas como o Amazon Kindle, o Wattpad e ferramentas de newsletter, além de sites próprios e redes sociais, formas de levar seus livros para mais pessoas, sem grandes gastos.

O termo independente pode ser entendido enquanto uma reivindicação de um espaço em um mercado monopolizado por grandes empresas, e pode ser utilizado como “oposição ao que se produz de forma massificada, oficial e institucionalizada” (DIAS, 2019, p. 22). A produção independente e autopublicação no Brasil possui camadas diversas de relações sociais, culturais e de políticas públicas, uma vez que há pouco incentivo à produção literária pelo Governo, e quase nenhum interesse de editoras privadas em histórias fora do eixo Sul-Sudeste. Muniz (2017), sugere que a publicação independente se relaciona diretamente com três instâncias de poder: as convenções estéticas ou morais; o mercado; e o Estado.

Neste sentido, pode-se entender como a produção independente de literatura no Brasil fornece, não apenas um olhar sobre a desigualdade de oportunidades nas artes e a falta de incentivo à produção cultural, mas também, como o Mercado limita a produção literária, uma vez que, quando autopublicado, o autor explora discursos e temas que não são tratados na literatura comercial.

Isso é percebido por si só pelo surgimento do Sertãopunk, um movimento de autores independentes, que cativou outros autores independentes, e ao se expandir para além das fronteiras do *Twitter*⁸⁶ — rede social mais utilizada por autores independentes, para alcançar novos autores —, chegou às editoras tradicionais; vide a publicação de “A vida e as mortes de Severino Olho de Dendê”, de Ian Fraser, pela Editora Intrínseca.

As obras selecionadas para a seção de análise de obras independentes foram escolhidas obras auto publicadas, e de editoras independentes e de pequeno porte, como a Avec e a Draco. É importante ressaltar que a produção independente pode variar, pois “cada um dos setores de produção simbólica construiu historicamente, de modo singular, suas próprias concepções de

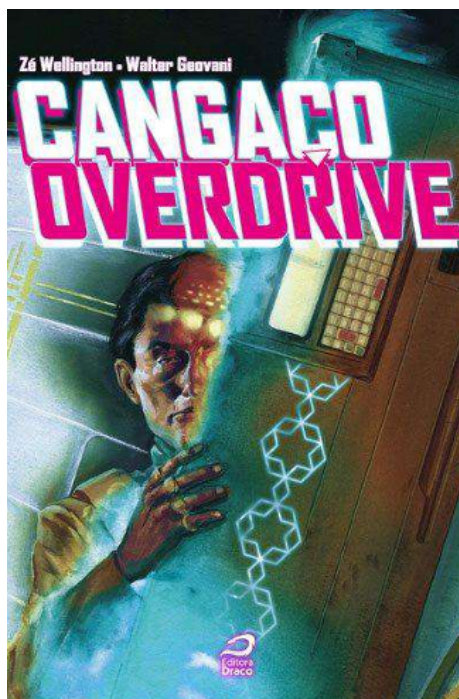
⁸⁶ Rede social de textos curtos.

autonomia e heteronomia” (MUNIZ, 2017). Dessa forma, pode-se explorar as perspectivas diversas de diferentes autores inseridos em contextos locais, sociais e culturais distintos sobre o movimento Sertãopunk.

CANGAÇO OVERDRIVE, ZÉ WELLINGTON

O escritor e quadrinista cearense Zé Wellington publicou em 2018 o quadrinho “Cangaço Overdrive”, com ilustrações de Walter Geovani, pela Editora Draco. Intitulado, na época, de Sertão Cyberpunk, o quadrinho trazia uma proposta de representação de um Ceará futurista, dominado por conglomerados empresariais, e já mostrava o interesse de autores nordestinos de produzir histórias futuristas ambientadas na região, antes mesmo do Sertãopunk ser apresentado. Por ter sido publicado antes do Sertãopunk, a obra de Zé Wellington não leva o manifesto Sertãopunk como regra, mas o fato de o autor identificar a obra, posteriormente, como uma obra Sertãopunk, e valorar os pontos levantados pelos autores, “Cangaço Overdrive” (2018) torna-se uma obra interessante para análise e contextualização.

Figura 85 - Capa do livro “Cangaço Overdrive” escrito por Zé Wellington e ilustrado por Walter Geovani, publicado pela Editora Draco em 2018.



Fonte: Amazon⁸⁷.

⁸⁷ [Cangaço Overdrive | Amazon.com.br](https://www.amazon.com.br/Cangaço-Overdrive-Zé-Wellington-Walter-Geovani/dp/8578000000)

A capa de “Cangaço Overdrive”, ilustrada por Walter Geovani, já deixa clara suas inspirações ao *Cyberpunk*. Sua visualidade sintetiza de maneira eficaz as premissas narrativas da obra, articulando elementos do *Cyberpunk* e da iconicidade da cultura popular nordestina. A capa apresenta uma paleta de cores saturadas, dominada por tons de roxo, rosa neon e laranja. A figura central, um cangaceiro com trajes que mesclam couro tradicional e implantes biomecânicos, é uma releitura das vestimentas dos bandos de cangaceiros, transposto para um futuro tecnológico. Essa fusão entre o arquetípico e o futurista ecoa a essência do *Cyberpunk*, que questiona a relação entre humanidade e tecnologia, mas com uma raiz cultural distintamente brasileira.

O que melhor representa o “Cangaço Overdrive”, por ser um quadrinho, não é a capa, mas sim os quadros vibrantes construídos com forte influência do *Cyberpunk* de “*Blade Runner*” (1968), de Philip K. Dick e “*Ghost in the shell*” (1996), filme do diretor Mamoru Oshii.

Figura 86 - Páginas do quadrinho “Cangaço Overdrive” escrito por Zé Wellington e ilustrado por Walter Geovani, publicado pela Editora Draco em 2018.



Fonte: Acervo digital do autor.

Zé Wellington e Walter Geovani exploram a relação humano-máquina, também trabalhada em “*Ghost in the shell*” (1996), com referências visuais diretas ao mundo *Cyberpunk* de Mamoru Oshii, principalmente pela representação de artefatos biônicos, em contextos de um Nordeste distópico em meio a uma guerra entre rebeldes e um Estado controlado por grandes empresas. A paleta de cores vibrantes, e os movimentos dos personagens, destacam-se nos quadros de “Cangaço Overdrive”, mostrando que, apesar de trazer temas repetidos — como a seca, o banditismo, etc. —, o quadrinho apresenta uma distopia consciente da diversidade semiótica e temática a se explorar sobre um Ceará futurista, que não se limita apenas à seca,

mas tece também críticas ao capitalismo e as relações sociais e culturais de povos marginalizados com a tecnologia.

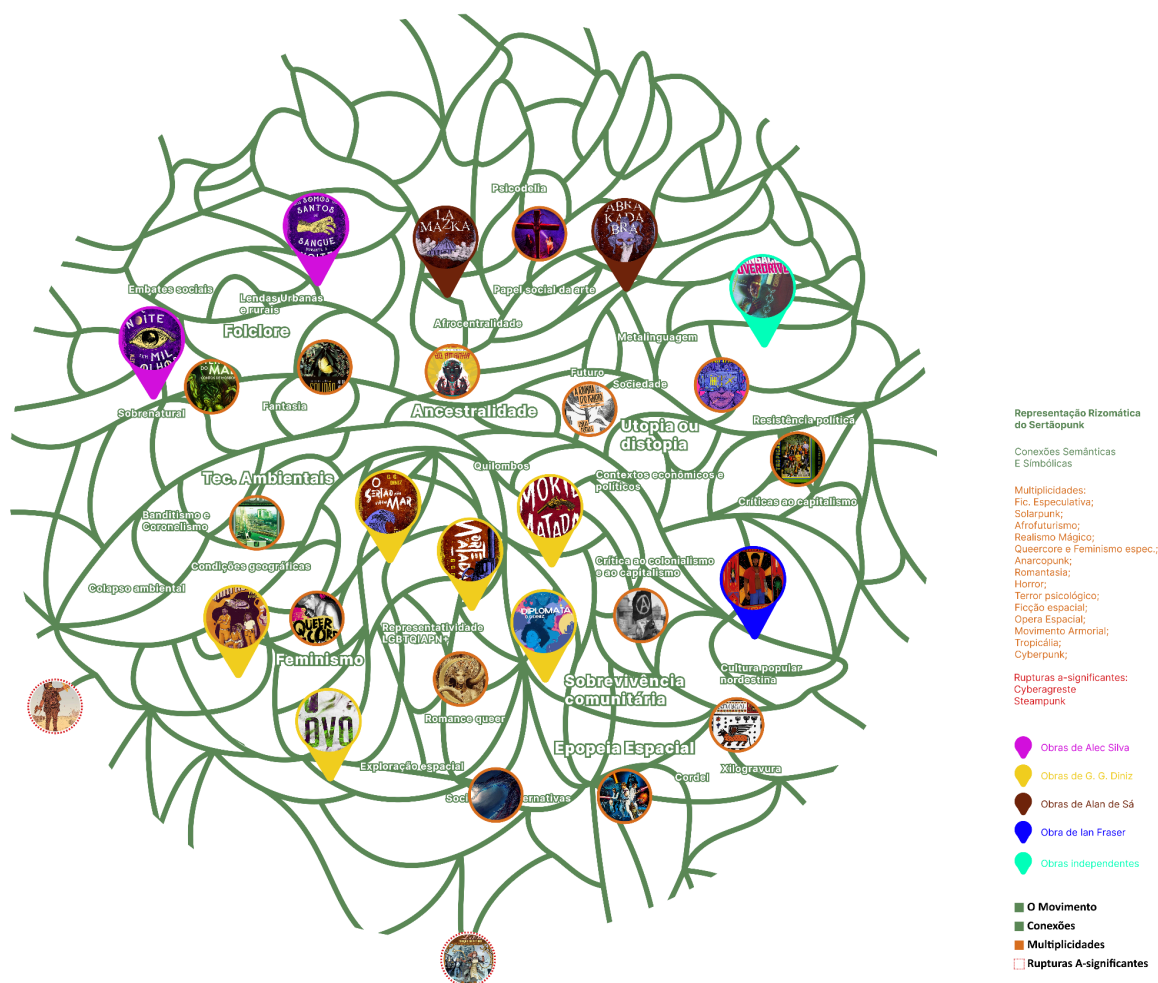
Neste sentido, identificamos como a obra de Zé Wellington, tanto por ter sido publicada antes do Sertãopunk, quanto por se influenciar completamente no *Cyberpunk*, expande e modifica o Sertãopunk rizomático em caminhos de conexão direta com o *Cyberpunk*. Apesar de causar um ponto de fuga no rizoma, por não explorar as demais referências do movimento diretamente, Zé Wellington apresenta um sertão futurista com um olhar esperançoso, trata sobre violência nas cidades e explora o imaginário popular nordestino sobre o futuro, com uma visão que rompe com noções reducionistas da literatura nordestina.

Ao incluir referências diretas de “*Blade Runner*” e “*Ghost in the Shell*”, Wellington cria um novo nó no rizoma do Sertãopunk, conectando-o a tradições globais da ficção especulativa. Essa hibridização não enfraquece o movimento, mas amplia seu potencial crítico, como já observado em obras de G. G. Diniz, como “O Ovo” (2020), que explora a ficção científica clássica e invasões alienígenas, e “A vida e as mortes de Severino Olho de Dendê” (2022), de Ian Fraser, que referencia “*Star Wars*”, e explora uma ópera espacial em contextos da cultura popular nordestina.

Essa pluralidade rizomática revela que o Sertãopunk não é um cânone fechado, mas um ecossistema de narrativas e visualidades que se alimenta de contradições. A “fuga” provocada por “Cangaço Overdrive”, não é uma ruptura, mas uma ramificação necessária, que desafia a ideia de pureza cultural. Afinal, o sertão futurista de Wellington não nega a seca ou o banditismo, mas os reposiciona como metáforas de sobrevivência em um mundo hiper tecnologizado, onde a luta por autonomia se dá tanto contra a aridez do solo quanto contra a opressão algorítmica e capitalista.

O Sertãopunk rizomático, agora atravessado por fios cyberpunk, torna-se um espaço de tradução cultural, onde o local e o global se fundem para questionar narrativas hegemônicas. Ao transpor o cangaço para um futuro distópico, Wellington prova que a ficção especulativa nordestina não precisa escolher entre a tradição e a inovação, podendo trabalhar ambas sem se render às dicotomias e hierarquias do pensamento racionalista. Traduzindo as novas interpretações do Sertãopunk rizomático por meio do mapa abaixo:

Figura 87 - Mapa Rizomático Expandido com Obra de Zé Wellington.



Fonte: Do autor, 2025.

É importante ressaltar como o Mapa Rizomático é modular, se modifica e se expande a cada novo contexto, a cada nova visualidade, uma vez que “não existe dualismo [...] Existem nós de arborescência nos rizomas [...] Bem mais, existem formações despóticas, de imanência e de canalização, próprias aos rizomas. Há deformações anárquicas no sistema transcendente das árvores” (DELEUZE E GUATTARI, 1980, p. 30). O Mapa age como processo imanente, ele não para de se alongar, de romper e de se retomar.

MAR DOS AFOGADOS, VICENT BERNARDO

Enquanto autor independente, designer e ilustrador sergipano, tive a oportunidade de publicar a minha primeira obra de ficção especulativa no Kindle de forma independente no ano de 2019, a coletânea de contos “Mar dos Afogados”, que apresenta seis contos ambientados no

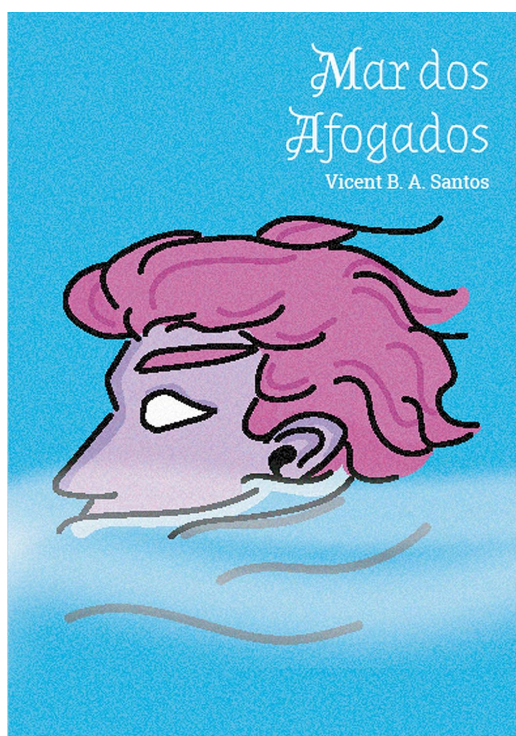
Nordeste, cujo tema central é a morte por diferentes perspectivas. A obra foi publicada antes do manifesto Sertãopunk, entretanto, assim como Zé Wellington, o autor passou a identificar a coletânea como uma obra Sertãopunk, por se identificar com o discurso e por trazer contos que especulam um Nordeste futurista, seja ele utópico ou distópico.

No primeiro conto, “Estrela”, narro a história de de um casal problemático no interior de Sergipe, e fala sobre o banditismo interiorano e a morte por um amor tóxico. Inspirado em histórias de faroeste, e em “O Auto da Compadecida”, de Ariano Suassuna, “Estrela” especula sobre um romântico que faria de tudo pelo amor de sua pretendente. Quando ela pede para que ele busque uma estrela no céu para que assim eles possam se casar, a solução do protagonista é entrar para um bando de procurados, conseguindo assim “estrelas de procurado”.

Em “Operando”, apresento aos leitores um detetive investigando um crime de ódio na cidade do Recife, com influências da ficção especulativa e dos romances policiais de Luiz Alfredo Garcia-Roza. Explorando questões como violência urbana, transfobia e representatividade queer, “Operando” mostra um Recife retrofuturista com um clima de romance *noir* da década de 40.

No conto “Expresso do Fim do Mundo”, acompanha-se um jornalista investigativo que vive em Gravatá, no interior de Pernambuco, futurista e utópica que fica suspensa no ar por tecnologias avançadas da época. O jornalista, cansado de cobrir matérias entediantes, decide viajar para as cidades baixas — as cidades não-suspensas, que são conhecidas como hiper violentas e marginalizadas —, sendo a única forma de descer um trem. Explorando a desigualdade social, higienização e questionando noções de utopia e distopia, o conto busca criar conexões com séries como “*Black Mirror*” (2011), e a série brasileira “3%” (2016).

Figura 88 - Capa do livro “Mar dos Afogados” de Vicent Bernardo, publicado de forma independente em 2019.



Fonte: Amazon⁸⁸.

A capa da coletânea “Mar dos Afogados” (2019), ilustrada e parte de um projeto gráfico desenvolvido de autoria própria, serve como porta de entrada sensível e simbólica para o universo lírico e macabro construído na obra. Composta por um traço simples, quase cartunesco, e uma paleta de cores fria, predominada por tons de azul e lilás, a imagem apresenta uma cabeça parcialmente submersa na água, cujos cabelos rosados e expressão contemplativa evocam uma atmosfera onírica e melancólica. A ausência de pupilas e a pele esbranquiçada sugerem a presença da morte, como uma entidade que paira entre o humano e o etéreo.

Essa representação simbólica visual se alinha ao discurso narrativo do livro, que aborda a morte sob diversas perspectivas emocionais e sociais, tornando-a personagem e metáfora. A água, elemento central da capa, funciona como símbolo polissêmico, é fronteira entre mundos, espaço de travessia, mas também de dissolução de identidades e certezas. No contexto do Nordeste, o mar passa a assumir características míticas, distanciando-se do litoral turístico e se aproximando de um espaço onde se depositam os espíritos inquietos.

⁸⁸ <https://www.amazon.com.br/Afogados-Vicent-Bernardo-Alves-Santos-ebook/dp/B07ZS1VN1Y> acessado em 01/05/2025.

Ainda que publicado antes da formalização do manifesto Sertãopunk, “Mar dos Afogados” compartilha os elementos centrais desse movimento emergente, o uso do Nordeste como território de especulação, não apenas territorial, mas também ontológica e estética. A partir de narrativas como “Expresso do Fim do Mundo” e “Operando”, se constroem realidades alternativas que tensionam as fronteiras do possível e questionam discursos hegemônicos de progresso e civilização, o que o aproxima de outras produções especulativas brasileiras. O realismo mágico na obra se ancora em uma cosmovisão que aceita o extraordinário como parte constitutiva do cotidiano. A presença da morte como entidade sensível, os cenários distorcidos pela subjetividade e o uso do simbólico regional (como a estrela de bando em “Estrela”) revelam uma estética que incorpora a cultura popular nordestina e a relê através da lente do especulativo.

O design da capa não é meramente decorativo: ele funciona como extensão da narrativa, instaurando um campo semântico que prepara o leitor para a experiência estética proposta nos contos. A escolha tipográfica remete a manuscritos antigos, evocando a ideia de registro de histórias perdidas ou ocultas. A ausência de contornos nítidos na ilustração e o fundo homogêneo de azul reforçam a ideia de suspensão, de um limbo onde os personagens parecem flutuar, perdidos entre a vida e a morte. Essa visualidade se alinha com a proposta de especulação estética e cultural do Sertãopunk: resgatar, reinventar e futurizar o Nordeste a partir das suas próprias referências visuais, sociais e espirituais.

UM FILME PARA OS SEUS OLHOS, FRANKLIN DELANO

O autor independente baiano Franklin Delano, publicou em 2021 o conto “Um filme para seus olhos”, que apresenta um Salvador futurista ameaçado por velhos conflitos que impedia os povos da diáspora de usufruir do desenvolvimento tecnológico na Bahia. Com referências ao Cyberpunk e ao Afrofuturismo, a narrativa traz a importância da memória, da conexão e da busca pela ancestralidade afro-brasileira para um futuro onde a esperança precisa ser resgatada pelos moradores da capital baiana.

A obra de Franklin Delano apresenta-se como uma síntese potente entre memória, ficção especulativa e crítica social. A capital futurista estabelece uma justaposição entre passado e futuro, um contraste que serve como motor narrativo da obra.

Figura 89 - Capa do livro “Um filme para seus olhos” de Franklin Delano, publicado de forma independente em 2021.



Fonte: Amazon⁸⁹.

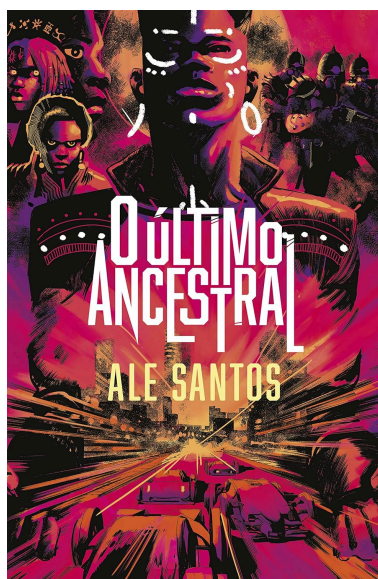
A capa do livro, uma experimentação visual com uma fotografia de um homem negro, envolto em linhas de distorção digital e cores frias em tons de neon, referencia a estética do *Cyberpunk*, remetendo a produções como “*Blade Runner*” (1982) e “*Akira*” (1988), mas aqui reconectada à corporeidade negra. A figura de olhos vendados, conectados por uma faixa de luz brilhante que sugere tanto o apagamento quanto a possibilidade de ver além do visível, um “filme” que se projeta internamente, como metáfora para a memória ancestral.

O ambiente gráfico dialoga diretamente com o Afrofuturismo, não apenas pelo protagonismo de corpos negros no futuro, mas por lhes devolver agência dentro de contextos onde, historicamente, foram excluídos. Assim como autores como Octavia E. Butler, Nnedi Okorafor ou Fábio Kabral, Delano constrói uma narrativa e uma visualidade que articula a ancestralidade, espiritualidade e tecnologia, como forças de sobrevivência e transcendência. No Brasil, uma das maiores referências em Afrofuturismo na literatura contemporânea é a obra “O Último Ancestral” de Ale Santos, publicada em 2021 pela Harper Collins Brasil.

89

https://www.amazon.com.br/Um-filme-para-seus-olhos-ebook/dp/B09KVJM4GC/ref=sr_1_1?__mk_pt_BR=ÂMAŽÕÑ&crd=3PVRA5VQ0YYAB&dib=eyJ2ljojMSJ9.smxfwsZClxGt7Vra4fr_g.WPx5rzt56ynPx4d7NAcqBS3OoTMalwQ8w09nr0pEI7I&dib_tag=se&keywords=um+filme+para+seus+olhos+franklin+delano&qid=1746225375&s=digital-text&sprefix=um+filme+para+seus+olhos+franklin+delano%2Cdigital-text%2C191&sr=1-1 acessado em 01/05/2025.

Figura 90 - Capa de “O Último Ancestral” de Ale Santos, publicado pela Harper Collins Brasil, 2021.



Fonte: Amazon⁹⁰.

Com uma paleta de cores vibrantes, como a da capa de Franklin Delano, e um efeito de desfoque de movimento que cria uma atmosfera e espacialidade imersiva, remontado a referências do movimento artístico, o Futurismo. As conexões visuais entre as capas, remetem ao deslocamento, à aceleração e à fratura do tempo linear. A capa de “O Último Ancestral”, de Ale Santos, é marcada por uma composição dinâmica, onde carros em alta velocidade desenharam uma perspectiva que aponta para o centro da imagem, com prédios futuristas que se erguem sob um céu que pulsa em tons flamejantes. A presença de figuras humanas negras, com pinturas características de comunidades africanas e traços simbólicos que evidenciam a ancestralidade como fonte de poder, sugere um levante, tornando-se um manifesto gráfico contra a opressão sistemática e colonial. A cidade, tanto na obra de Delano quanto na de Ale Santos, é palco de disputas entre tecnologia e tradição.

90

https://www.amazon.com.br/último-ancestral-Ale-Santos-ebook/dp/B09JXW57Y9/ref=sr_1_1?__mk_p_t_BR=ÂMÃŽÑ&crd=9RPF38RH2CW1&dib=eyJ2ljojMSJ9.OJPEZ6T64MkTp-Sl1qcrh5jtBmQvs1-aYclW81M-bUUxFjy3dU9wKuyz2Zi-QxyR2ZLdvyxRKcgRBFhcy5t3EDDrOh3upO1zzhBy-ciJSx8T_Wfhw h1A-zu88fLWrxuJ-Ls5r2aTHXgKDE-OtCDbgplxAgesiQPFxX-WoIDjtNCbOVlzURgXfhoplhRfBiWj80ijSzPCeAvyVImTQAgb2XqPII6a4hY8o31vCOeOjo.r-nqOwgMIPLMuMwfgXLJN4Gx-HH_6U0ZY1O5E7GvYdE&dib_tag=se&keywords=o+último+ancestral&qid=1746226004&s=digital-text&sprefix=o+último+ancestral%2Cdigital-text%2C197&sr=1-1 acessado em 01/05/2025.

PINGOS DE CHUVA, CHRIS NOGUELCANT

O conto “Pingos de Chuva” do autor baiano Chris Noguelcant é uma obra Sertãoopunk que apresenta um Salvador distópico, com conflitos políticos e elementos do realismo mágico e da fantasia. A obra de Chris Noguelcant se insere dentro de um panorama contemporâneo da ficção especulativa brasileira, conectando-se com elementos do *Cyberpunk* e do realismo mágico e das tradições e contextos culturais e sociais da Bahia.

Em “Pingos de Chuva” (2021), a Salvador do ano 2100 é reconfigurada como uma cidade-narrativa onde a alta tecnologia convive com o misticismo e a opressão política. O conto de Noguelcant propõe um herói marginalizado (Bento, um semi-humano queer) que transita entre dimensões e experiências sensoriais híbridas numa espécie de reconciliação entre o mítico e o digital.

Figura 91 - Capa de “Pingos de Chuva” de Chris Noguelcant, publicado de forma independente, 2021.



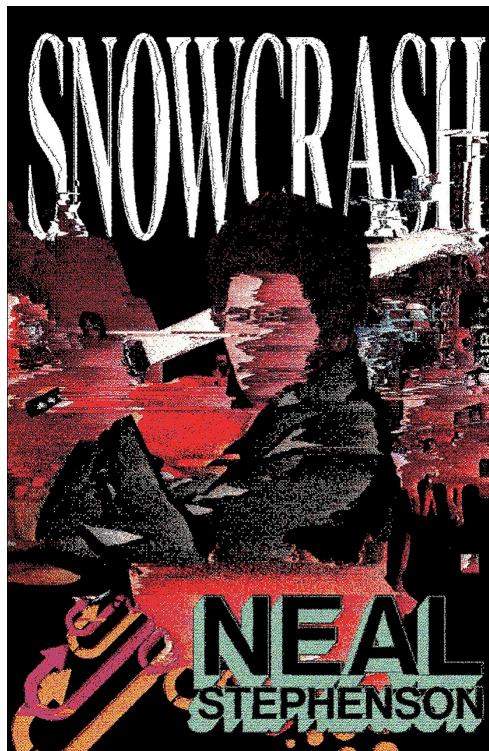
Fonte: Amazon⁹¹.

A capa de “Pingos de Chuva” faz referência ao *Cyberpunk*, com uma tipografia experimental que brinca com formas geométricas e símbolos que remetem a linguagem extraterrestre de filmes de ficção científica, e um efeito de *glitch* aplicado sobre a imagem dos prédios, simulando uma visão afetada pela tecnologia. A referência mais perceptível é a de “*Snow Crash*” do autor Neal Stephenson, publicado pela editora Aleph em 2015.

⁹¹ <https://www.amazon.com.br/Pingos-chuva-Chris-Noguelcant-ebook/dp/B09JBHHZD1> acessado em 01/05/2025.

A tipografia utilizada com caracteres geométricos e a inserção de símbolos triangulares, como “A” invertido de “CHUV△”, remete à ideia de uma linguagem codificada, não-humana ou alienígena, ecoando o uso de línguas simuladas e dialetos digitais, como em “*Snow Crash*”.

Figura 92 - Capa de “*Snow Crash*” de Neal Stephenson, edição da Editora Aleph de 2016.



Fonte: Amazon⁹².

A distorção entre o digital e o irreal é utilizada em ambas as obras, explorando futuros em que a identidade individual é tensionada por estruturas políticas e tecnologias opressoras. No entanto, enquanto Stephenson critica a dissolução da identidade em um mundo corporativo globalizado, Noguelcant propõe uma rearticulação identitária — queer, nordestina, mágica — como força de subversão e reinvenção.

A visualidade de “*Pingos de Chuva*” se caracteriza pela simplicidade, apesar de não mostrar muito da narrativa, a capa é direta em expor o teor da história, seja pela sensação de solidão e distopia, quanto pelo efeito de distorção digital que dá o tom futurista a construção visual, assim como a escolha tipográfica. É interessante notar como essa temática também é explorada em outras histórias do Sertãopunk e da ficção especulativa nordestina, o processo

⁹² <https://www.amazon.com.br/Pingos-chuva-Chris-Noguelcant-ebook/dp/B09JBHHZD1> acessado em 01/05/2025.

de separação territorial do Nordeste pode soar como uma esperança pelo resultado de décadas de exploração e negligência, em uma tentativa de quebrar a dominância de poder que o Sul e o Sudeste do país buscam manter ao reproduzir estereótipos e narrativas preconceituosas sobre o Norte e o Nordeste. Os autores do Sertãopunk especulam um Nordeste enquanto região independente, que se desenvolve sem a interferência do Sul do país, ou até, especula sobre movimentos insurgentes que lutam contra essas interferências, como é o caso das obras de G. G. Diniz e Alec Silva.

ÂNIMA: AMEAÇA VIRTUAL, MARIANA MADELINN; CAROL VIDAL; RICARDO SANTOS.

Os escritores baianos Mariana Madelinn, Carol Vidal e Ricardo Santos se reuniram na escrita do romance “Ânima: Ameaça Virtual”, publicado em 2023 pela Avec Editora, uma editora de pequeno porte. A obra estabelece um diálogo direto com distopias políticas como “Jogos Vorazes” (2008) e “Divergente” (2011), ao construir um universo onde instituições de controle impõem vigilância e domínio sobre corpos e mentes, inserindo-se em um contexto sociocultural específico. “Cidade de Salvador, num futuro próximo. O Ânima é um metaverso 100% brasileiro que se tornou um fenômeno global. Mas uma série de estranhos acontecimentos extrapola o mundo on-line, gerando perigos mortais em nossa realidade” (AMAZON⁹³, 2023).

O metaverso *Ânima*, como centro da narrativa, atua como metáfora contemporânea do escapismo digital e da diluição da identidade na era das redes sociais. Ele ecoa o *Cyberpunk* ao articular um mundo dominado por dados, interfaces, avatares e ameaças tecnológicas que ultrapassam os limites da tela. A presença da personagem Kelly Hashimoto, co-criadora desaparecida da plataforma, remete à figura do arquétipo do gênio visionário cuja obra se transforma em um monstro fora de controle, como em “*Neuromancer*” (1984) ou “*Black Mirror*” (2011).

93

https://www.amazon.com.br/Ânima-ameaça-virtual-Ricardo-Santos-ebook/dp/B0CQQCLS64/ref=sr_1_1?crid=2W0KYFQQ8GRYO&dib=eyJ2ljoMSJ9.sCAwO8jVOXHSuP_a8mLkw.TACNme5RxD8wP_lhtnls-r60sfihurgg8tXU0e16ad8&dib_tag=se&keywords=anima+ameaça+virtual&qid=1746286172&sprifix=anima+ameaça+%2Caps%2C225&sr=8-1 acessado em 01/05/2025.

Figura 93 - Capa de “Ânima: Ameaça Virtual” de Mariana Madelinn, Carol Vidal e Ricardo Santos, publicado pela Editora Avec em 2023.



Fonte: Amazon⁹⁴.

A capa, com ilustração e projeto gráfico de Bruno Romão, reforça essas conexões com o *Cyberpunk*, a ficção científica política e o realismo mágico. O edifício dourado e angular remete ao monumentalismo digital das grandes corporações virtuais, como um templo contemporâneo erguido ao culto da tecnologia. O letreiro com tipografia geométrica, que exhibe o nome do metaverso “Ânima”, ecoa o estilo visual do *Cyberpunk*, com formas que lembram códigos, algoritmos ou idiomas artificiais.

Os três personagens correndo em direção ao prédio refletem a urgência narrativa da missão: resgatar Kelly e evitar o colapso entre o real e o virtual. A personagem com asas, claramente Niara, se destaca não apenas pela anatomia fantástica, mas também por ser o ponto de fusão entre o tecnológico e o mágico, o natural e o construído. O céu espiralado ao fundo evoca uma sensação de portal, ruptura ou dobra na realidade, um espaço-tempo onde o impossível se manifesta. As cores vibrantes e o dinamismo da cena projetam uma narrativa energética, voltada para o público jovem. Assim como “Pingos de Chuva” (2021) de Chris Noguelcant, a obra rompe com a ideia de que o futuro pertence apenas aos grandes centros urbanos do eixo sul-sudeste ou ao norte global.

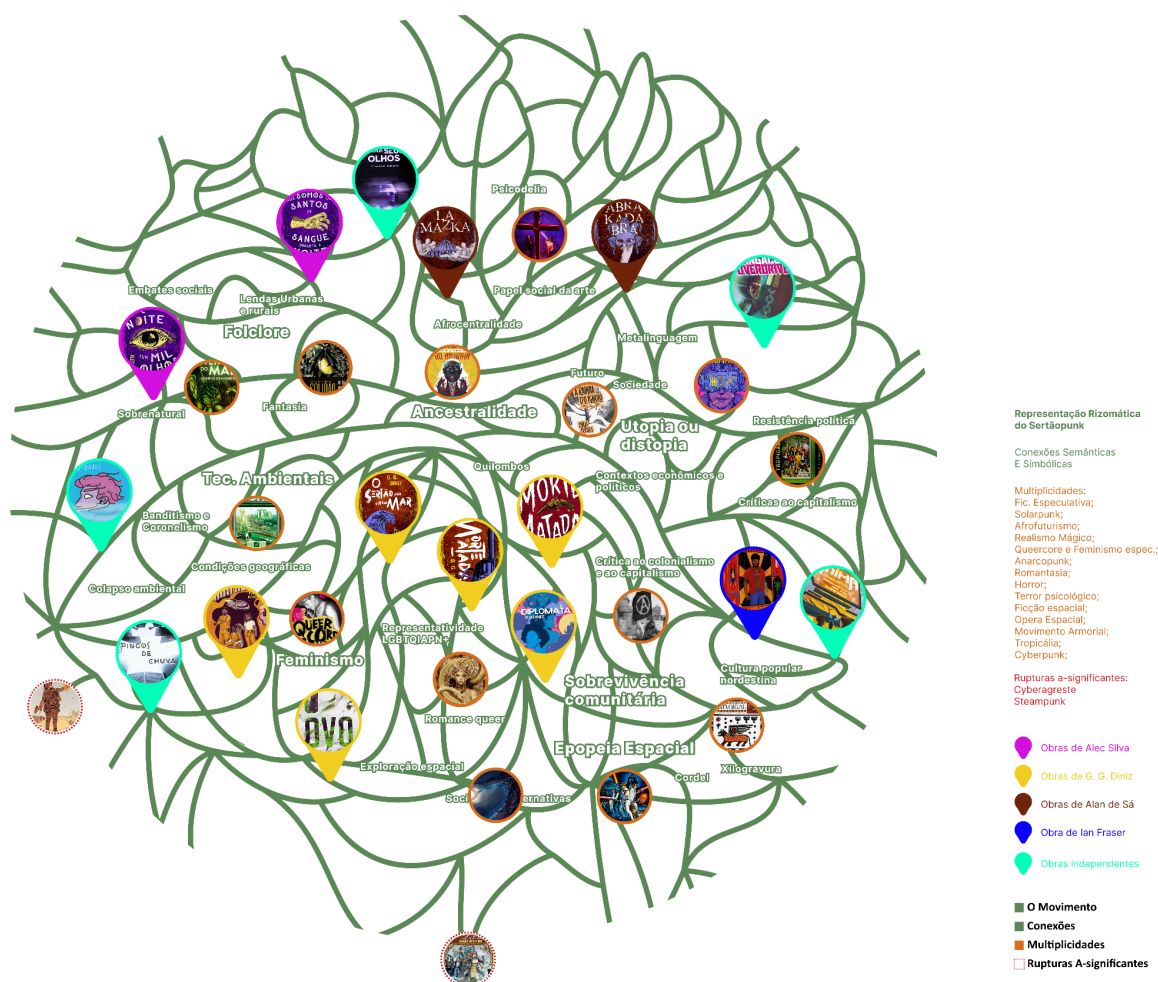
94

https://www.amazon.com.br/Ânima-ameaça-virtual-Ricardo-Santos-ebook/dp/B0CQQCLS64/ref=sr_1_1?crid=2W0KYFOQ8GRYO&dib=eyJ2ljoMSJ9.sCAwO8jVOXHSuP_a8mL.kw.TACNme5RxD8wP_lhtnls-r60sfihurgg8tXU0e16ad8&dib_tag=se&keywords=anima+ameaça+virtual&qid=1746286172&sprifix=anima+ameaça+%2Caps%2C225&sr=8-1 acessado em 01/05/2025.

Ela inscreve corpos dissidentes, heróis não-convencionais e territórios periféricos no coração do debate sobre o futuro, o que torna o Sertãopunk, nesse contexto, não apenas um gênero literário, mas uma proposta estética e de pensamento.

As obras independentes trazidas nesta seção, desde “Cangaço Overdrive” (2018) a “Ânima: Ameaça Virtual” (2023), trouxeram propostas que expandem a conceitualização do Sertãopunk enquanto um movimento múltiplo, que rompe com noções de identidade, generalidade e unidade, fazendo com que autores que publicaram antes mesmo de seu início — como Zé Wellington e Vicent Bernardo —, categorizam suas obras como parte do movimento por se identificarem com o discurso e a proposta visual, narrativa e contextual.

Figura 94 - Mapa Rizomático Expandido com obras independentes.



Fonte: Do autor, 2025.

Por fim, as obras de Vicent Bernardo, Franklin Delano, Chris Noguelcant, Mariana Madelinn, Carol Vidal e Ricardo Santos, também contribuem para a expansão e modificação do

Sertãopunk, explorando a diversidade narrativa proposta por Alan de Sá, Alec Silva e G. G. Diniz. “Mar dos Afogados” (2019), busca conectar o realismo mágico das lendas rurais sergipanas, a ficção científica e o romance policial noir; “Um filme para seus olhos” (2021), trabalha o Afrofuturismo buscando entender as relações entre ancestralidade e desenvolvimento tecnológico; “Pingos de Chuva” (2021), reflete sobre pertencimento e representatividade LGBTQIAPN+ em contextos futuristas; e, por fim, “Ânima: Ameaça Virtual”, retoma o *Cyberpunk*, a crítica ao futuro controlado por grandes corporações e trabalha contextos socioculturais de um futuro não tão distante.

As ilustrações digitais selecionadas para análise, também parte da seleção de projetos independentes, servem para contextualizar objetivamente as conexões simbólicas e semânticas das visualidades do Sertãopunk. Entendendo como o movimento expandiu-se para além da literatura, as obras de artistas visuais e ilustradores são utilizadas para expansão de experiências literárias, estudos de composição e/ou apenas celebração do movimento. Estas, não serão incluídas no mapa rizomático individualmente, mas contribuem para a consolidação das conexões e multiplicidades já mapeadas dentro de uma proposta visual para o Sertãopunk.

6 RESULTADOS DA ANÁLISE RIZOMÁTICA DAS VISUALIDADES DO SERTÃO PUNK

O mapeamento das características rizomáticas do movimento Sertão punk passou pela investigação e contextualização histórica e sociocultural do movimento, identificando na historiografia do Nordeste as formações imagéticas-discursivas que delimitaram o problema de pesquisa e incentivaram os autores Alec Silva, Alan de Sá e G. G. Diniz a iniciar o movimento Sertão punk; a partir disso, contextualizou a literatura nordestina e as relações de Poder em diferentes níveis desta, do regionalismo à ficção especulativa local. Então, contextualizou conceitualmente o Cyberagreste e o Sertão punk, identificando conexões semânticas, simbólicas e temáticas; assim como, multiplicidades e rupturas a-significantes.

Apropriando-se do princípio da Cartografia e Decalcomania de Deleuze e Guattari (1980), foram mapeadas as características rizomáticas do movimento Sertão punk, e, utilizando os dados obtidos no mapeamento, e aplicando as noções da Visualização de Dados, no campo do Design da Informação, foi possível a criação da representação visual da cartografia rizomática deste processo analítico, consolidando assim o modelo de análise rizomática das visualidades do Sertão punk.

Cada artefato gráfico — capas de contos e livros, ilustrações e peças gráficas — foi analisado pelo viés rizomático, buscando identificar conexões com outros movimentos literários, artísticos e conceituais, conceituar as noções de multiplicidade das obras e observar os movimentos de construção simbólica das visualidades no contexto cultural, social e político. A observação geral do último mapa rizomático expandido, fornece uma noção, ainda que não total, da formação discursiva do Sertão punk por intermédio de suas características rizomáticas, relacionando visualidade, discurso e contexto de forma não hierárquica e não linear.

Como resultado, o Mapa Rizomático foi expandido com as obras da Coleção Carcarás, de Alan de Sá, de G. G. Diniz, de Ian Fraser e dos projetos independentes, fomenta a noção de expansão, conexão e multiplicidade do movimento Sertão punk. O rizoma, assim como o Nordeste, não é um fato inerte na natureza e isso pôde ser percebido no processo de mapeamento das características rizomáticas do movimento.

A contextualização da produção dos artefatos, a análise discursiva e visual, a comparação visual e a identificação de signos e símbolos que criam conexão com outros movimentos

foram dispositivos fundamentais para a concepção do Mapa Rizomático do Sertãopunk, assim estabelecendo caminhos para a formulação de uma verdadeira visualidade Sertãopunk. Assim, antes de prosseguir no processo de visualização dos resultados, faz-se necessária a inclusão de discussões sobre estas visualidades, observando as formulações das características rizomáticas do movimento nas construções visuais de artistas e ilustradores — exceto as ilustrações já citadas feitas para a expansão da experiência literária da obra de Ian Fraser.

Serão analisadas e contextualizadas as obras visuais selecionadas, visando confirmar as noções de construção visual, discursiva e narrativa do Sertãopunk, identificadas no processo de mapeamento rizomático. A partir disso, serão apresentados os resultados finais e a conclusão do projeto, confirmando o objetivo geral alcançado.

Figura 95 - Ilustração digital por Tiago Sousa Pinheiro, 2022.



Fonte: Instagram⁹⁵.

A primeira ilustração a ser analisada é a do artista e designer paraibano Tiago Sousa Pinheiro, mais conhecido como Tisoupi. Alan de Sá e Tisoupi participaram de projetos, onde Alan pôde apresentar um pouco mais do Sertãopunk para o artista, e o inspirou a produzir uma série de ilustrações sobre o movimento, inspirado na iconicidade do imaginário popular nordestino, em suas próprias experiências enquanto um ilustrador nordestino, e em

⁹⁵ <https://www.instagram.com/tisoupi> acessado em 01/05/2025.

referências do Cyberpunk, do Afrofuturismo e do Realismo Mágico. Essa ilustração em específico se tornou uma das mais compartilhadas pelos autores do movimento, incluindo o próprio Alan de Sá, ao falar sobre os grandes feitos do movimento desde que foi iniciado — além de expressar gratidão a todos os artistas, designers, dramaturgos e músicos que embarcaram no movimento Sertãopunk.

O objetivo era abrir o imaginário Sertãopunk com a vivência real, uma experiência de uma visualidade que fugisse do estereótipo, uma proposta experimental para um movimento literário e artístico novo e disruptivo. Com uma paleta de cores de alto contraste entre o fundo amarelo e quente representando o sol, e as cores frias e dissaturadas do personagem — um homem negro, do alto sertão nordestino, usando um chapéu de couro muito utilizado por trabalhadores do sertão para se proteger do sol, trazendo elementos futuristas como um braço mecânico e uma cápsula de vidro retrofuturista com um cacto dentro, como se estivesse preservando-o.

É interessante perceber como as vestimentas possuem um papel importante na arte de Tisoupi,

Os modos de se vestir, se adornar e de interferir sobre os corpos produzem nossos modos de ser e relacionar [...] o sentido da roupa só se completa ao vestir um corpo [...] pelos seus atos, o corpo vestido realiza a sua grande performance em situações concretas do seu contexto social, que é a de produzir visualidade de seu sujeito. O corpo vestido mostra os modos de o sujeito estar no mundo (OLIVEIRA, 2008; in: CARAMMASCHI, 2011, p. 297-298).

Uma vez que a percepção da moda e do vestuário no contexto social nordestino faz-se importante também, para compreender noções de concepção de visualidade, as propostas imagética-discursivas de Tisoupi passam a conversar diretamente com o movimento Sertãopunk. Nestes contextos, as demais ilustrações do artista sugerem um aprofundamento conceitual nessas características relacionando o design de personagem, cenário e narrativa com as conexões semânticas e simbólicas do Sertãopunk.

Figura 96 - Ilustração digital por Tiago Sousa Pinheiro, 2023.



Fonte: Instagram⁹⁶.

A segunda ilustração da série Sertãopunk de Tiago Sousa Pinheiro, traz o protagonismo de Maria Bonita no contexto futurista e místico do realismo mágico, representando a figura histórica em vestimentas que mesclam o tradicional e o especulativo, com elementos de biônica, e do *Cyberpunk*. A paleta de cor quente, em vermelho, marrom e amarelo, mantém a visualidade da primeira ilustração, com um traço mais sujo, com muitos riscos, detalhes e efeitos de desfoque. Em suas roupas, é possível ver escrito: “Sertão”; “Agreste” e “Punk”.

⁹⁶ <https://www.instagram.com/tisoupi> acessado em 01/05/2025.

Figura 97 - Ilustração digital por Tiago Sousa Pinheiro, 2023.



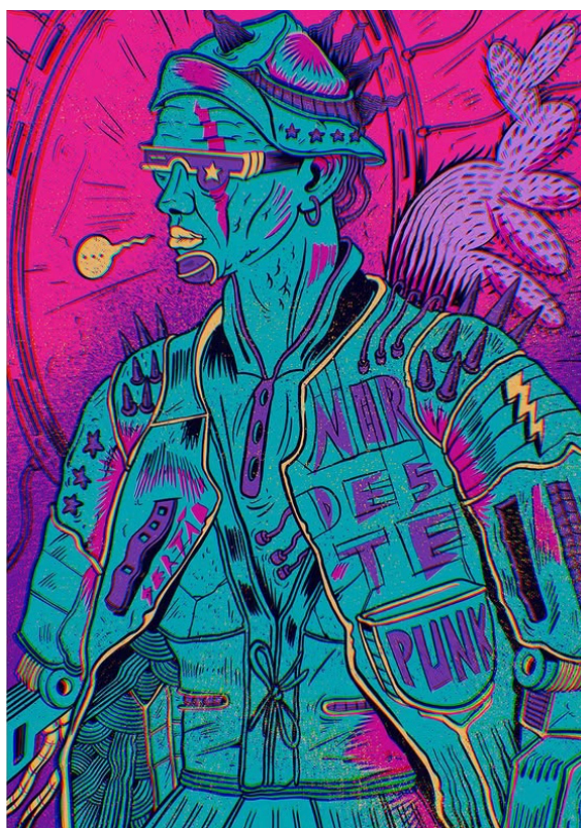
Fonte: Instagram⁹⁷.

A terceira ilustração representa a Caatinga. Batizada de “Cyber Cacto na Caatinga”, a ilustração explora elementos da fauna catingueira, vestimentas mais duras e mecânicas, uma presença de um personagem ciborgue, com fios à mostra, e uma paleta de cores entre o roxo, laranja, vermelho e tons de verde. O estilo da ilustração remete ao trabalhado em capas de livros do cyberpunk, como a de “*Neuromancer*” (2016), ilustrada pelo artista Josan Gonzalez.

Além de elementos da cultura e da vivência catingueira, as ilustrações criam conexões entre si, como se continuassem uma história, passando por diferentes contextos de um universo Sertãoopunk. Apresentando personagens de forma unicamente visual e conceitual, Tiago explora a simbologia Sertãoopunk por meio de suas ilustrações, trabalhando temas que unem a tradição nordestina com a especulação de um futuro onde a linha entre humanidade e máquina é muito mais tênue.

⁹⁷ <https://www.instagram.com/tisoupi> acessado em 01/05/2025.

Figura 98 - Ilustração digital por Tiago Sousa Pinheiro, 2023.



Fonte: Instagram⁹⁸.

Por fim, a urbanicidade Sertãopunk de Tiago Sousa Pinheiro explora as relações do Sertão com o Punk de forma expressiva, através das vestimentas, trazendo relações simbólicas entre a estética Punk com o sertão nordestino. O *punk*, por si só, já é disruptivo por questionar normas de comportamento e de visualidade, subvertendo valores e potencializando discursos sobre relação de poder na sociedade.

Agora, com mais vibratibilidade na composição visual, em tons de rosa, roxo, ciano, verde, lilás e amarelo, padrões ondulados, texturas diversas e uma composição tipográfica experimental sobre a roupa do personagem, Tiago consolida sua visão sobre o Sertãopunk, estendendo para seu público uma narrativa visual construída sobre os discursos dos autores que iniciaram o movimento. E ele, então, busca entender o futuro do Nordeste punk.

As ilustrações de Júlio Azevedo, ou Jinohul, artista e designer pernambucano, exploram a construção imagética-discursiva do Sertãopunk com cores vibrantes e uma estética que mistura o fantástico do realismo mágico e o futurismo utópico do solarpunk. Quatro

⁹⁸ <https://www.instagram.com/tisoupi> acessado em 01/05/2025.

ilustrações foram desenvolvidas, inspiradas em personagens e festividades do folclore e do imaginário popular nordestino. O trabalho de Jinohul é, sem dúvidas, um dos mais experimentais e que mais se aprofunda nos simbolismos culturais das multiplicidades do Nordeste.

Figura 99 - Ilustração digital por Júlio Azevedo, 2025.



Fonte: Instagram⁹⁹.

A primeira ilustração da série batizada de “Nordeste onírico”, de Jinohul, inspira-se em cartas de Tarot e na construção imagética e de composição de layout dos cordéis. O artista fala sobre a representação dos coronéis como figuras imponentes do sertão nordestino, “Historicamente, no sertão, a figura do coronel sempre representou masculinidade e poder - inerentes ao que se considera moral ou justo. O respeito obtido através do medo e da força bélica contribui para a construção quimérica e folclórica em torno de sua imagem” (JINOHUL, 2025¹⁰⁰).

Explorando o misticismo e as relações sociais envoltas da imagem do Coronel no imaginário popular nordestino, a obra apresenta um homem grande, com um chapéu de couro com chifres de boi, vestimentas inspiradas em roupas do cangaço, e um braço mecânico inspirado nas carrancas — artefatos artesanais da cultura nordestina, parte de lendas urbanas e rurais do

⁹⁹ <https://www.instagram.com/jinohul/> acessado em 01/05/2025.

¹⁰⁰ https://www.instagram.com/p/DGLZ38VROLK/?img_index=1 acessado em 01/05/2025.

imaginário popular, criadas para afastar o mal. A presença de carrancas, fantasmas e de armas espalhadas por toda composição, demonstra a imponência da figura do Coronel enquanto um caçador, não necessariamente colocando-o nem como herói ou vilão, mas inerentemente violento.

A paleta de cores também acompanha esse onirismo, o místico e o futurista criam relações com a vivência do Sertãopunk, acompanhando as construções semânticas e simbólicas do movimento. A fauna do sertão é representada em tons de marrom e bege, com um céu azul de poucas nuvens e um sol que toma conta de boa parte da composição visual. Os diversos olhos colocados na moldura da ilustração representam esse misticismo, evocando o caráter mágico das visualidades do movimento.

Figura 100 - Ilustração digital por Júlio Azevedo, 2025.



Fonte: Instagram¹⁰¹.

A segunda obra de Jinohul é a representação da fé do sertanejo, uma representação de santidade, em dicotomia entre o sagrado e o profano. A figura de Maria/Nossa Senhora é construída nesse espaço de simbolismo, com um traje que representa o sincretismo e o credo popular da fé no sertão. A santa carrega em seu colo uma pequena criatura robótica, que representa o menino Jesus, e segura também um buquê de rosas. Flores, caveiras e rosários adornam a moldura da ilustração, carregando o tom narrativo da ilustração sobre essa figura mística e poderosa de fé.

¹⁰¹ <https://www.instagram.com/jinohul/> acessado em 01/05/2025.

Figura 101 - Ilustração digital por Júlio Azevedo, 2025.



Fonte: Instagram¹⁰².

A terceira obra de Jinohul é inspirada no folclore e nas representações imagéticas da cultura popular nordestina, como a “La ursa” e os “Caboclos de lança”. O personagem central remete diretamente aos símbolos do Maracatu rural, com trajes ornamentados, fitas coloridas e movimentos expressivos. A indumentária é reinterpretada com elementos futuristas, a cabeça é coberta por uma máscara rosa intensa, as roupas são coloridas e o personagem carrega uma viola retrofuturista.

A moldura da imagem está carregada de ícones que remontam a cultura nordestina, sanfonas, estrelas, palmas, figuras humanas e bandeirolas que remetem a festas como São João e o Bumba meu boi. O fundo da ilustração mostra uma paisagem de vila sertaneja com casas coloridas e chão de terra batida, resgatando o cenário árido e cotidiano do interior rural nordestino. A ilustração ecoa a tradição oral do Nordeste, celebrando a história cantada e o misticismo popular. O personagem, meio guerreiro, meio músico, poderia ser lido como um repentista futurista, carregando tanto o berimbau cibernético quanto a energia ancestral de um guardião de lendas. Os elementos visuais evocam também a arte do cordel e da xilogravura, tanto nas texturas quanto na composição simétrica e no uso de cores vibrantes e contrastantes.

¹⁰² <https://www.instagram.com/jinohul/> acessado em 01/05/2025.

Figura 102 - Ilustração digital por Júlio Azevedo, 2024.



Fonte: Instagram¹⁰³.

A última ilustração selecionada de Jinohul é batizada pelo artista como “O menino com a estrela no olho esquerdo que vaga sozinho”, que expande e aprofunda o universo especulativo, inspirado diretamente pelo Sertãopunk. O personagem principal é um cavaleiro solitário montado em um cavalo branco ornamentado, seu traje funde referências tradicionais do cangaço com elementos futuristas e místicos. Armaduras, adereços celestes e um olhar marcado por uma estrela no olho esquerdo, sinal de visão sobrenatural ou missão divina. Essa estrela evoca a tradição dos profetas sertanejos, homens que enxergam além do mundo visível, figuras comuns na mística nordestina.

Ao seu redor, flutuam entidades flamejantes, serpentes e olhos etéreos, que conferem à cena uma atmosfera de delírio cósmico e transe espiritual. A paisagem é marcada por montanhas rochosas e cactos, típicos da caatinga, mas estilizados com cores intensas e traços fantasiosos, que reforçam o clima onírico. A moldura da imagem remete à xilogravura popular, incorporando elementos visuais como olhos, serpentes, flores e caveiras, que fazem eco à tradição do cordel, da cantoria e das narrativas orais nordestinas. Tudo se funde num universo onde o mítico e o tecnológico coexistem.

¹⁰³ <https://www.instagram.com/jinohul/> acessado em 01/05/2025.

Historicamente, a figura do vaqueiro é uma das mais antigas da humanidade, remontando a tempos anteriores a Cristo. Trata-se de um símbolo universal do homem em travessia, do andarilho que habita as margens do mundo conhecido. No sertão nordestino, essa imagem adquire contornos ainda mais míticos: o vaqueiro é aquele que deixa o conforto do lar e parte rumo aos perigos do desconhecido — atravessa a seca, o ermo e o misticismo. É uma figura solitária, independente, e sua jornada só termina com sua própria vida.

A série “Nordeste onírico” também foi responsável pela expansão da experimentação conceitual e visual do Sertãopunk, não apenas reimaginando o sertão através de lentes especulativas, mas por propor um novo vocabulário simbólico que mescla ancestralidade, misticismo e futurismo popular. Combinando traços da estética das xilogravuras nordestinas, a paleta viva das festas de rua e elementos da ficção científica, a série rompe com representações tradicionais e abre espaço para caminho para um sertão múltiplo e híbrido.

As figuras retratadas — vaqueiros cósmicos, caboclos cibernéticos, entidades etéreas — não apenas resgatam mitos do imaginário nordestino, como também os projetam em futuros possíveis, onde o sertão é palco de revolução simbólica e tecnológica.

A primeira artista e ilustradora considerada pioneira a explorar visualidades do movimento Sertãopunk, foi a baiana Mariana Teixeira Robinson, que, ao entrar em contato com os autores do movimento, por ser capista e ilustradora de obras de G. G. Diniz e Alan de Sá —, iniciou um processo de pesquisa do movimento no campo das artes visuais. Mariana Teixeira, em seu artigo “Sertãopunk: novas perspectivas utópicas decoloniais na américa latina a partir da ficção especulativa”, publicado em 2023, diz que,

É também nas artes visuais que, ainda no final de 2019, começo a rascunhar experimentações, no terreno da ilustração, inspiradas no Sertãopunk, até então estritamente literário. O campo visual e o literário são indissociáveis por causa da qualidade de expressão de ambos. A partir deles, podemos imaginar outros modos de vida ao mesmo tempo, em que criamos arte de denúncia, porque as obras têm agência sobre nossa percepção de mundo. Uma mesma história pode ser contada por meio de diversas mídias, cada uma com seus próprios méritos, e proporcionar diferentes experiências estéticas ao fruidor. Em minha primeira ilustração dessa jornada, Robison, a abordagem adotada foi a de um futuro distópico que evidencia o caráter desigual da estratificação social existente na cidade de Salvador (TEIXEIRA, 2023, p. 112).

Figura 103 - Ilustração Sertãopunk ambientada no Elevador Lacerda em Salvador, Bahia.



Fonte: Teixeira, Mariana (2020).

A ilustração de Mariana explora o design de personagens e de cenários ambientados em Salvador, trazendo um herói Sertãopunk com trajes futuristas, em uma Salvador dividida entre a cidade alta, turística e dominada por coronéis e políticos, e a cidade baixa, marginalizada e desassistida. O objetivo da ilustração era tratar sobre as relações de desigualdade social nos contextos do Sertãopunk, a negligência do poder político no tratamento de recursos naturais, por intermédio da representação visual do planejamento urbano e a configuração espacial da Salvador do futuro. É interessante ver como a artista explora essas noções pela ilustração, buscando referências em um imaginário retrofuturista, onde o protagonista usa roupas levemente inspiradas em armaduras medievais, referências também presentes na arquitetura do elevador Lacerda, com tons de dourado e azul.

Em uma produção mais recente, chamada de “memória de casa”, Mariana explica como buscou fugir apenas de retratar o Nordeste por uma ótica Sertãopunk, por “acreditar ser possível dar conta de uma infinidade de questões”, como contar a história de sua família. O processo da artista foi de buscar nas fotografias analógicas de quando era criança, memórias das cidades em que morou, materializando os aprendizados que teve em cada município em forma de “uma casa em cima de uma grande acácia, cujos cômodos surgem baseados em

memórias que fizemos em cada local da região, em lugar dos estereótipos a eles impostos” (TEIXEIRA, 2023, p. 113)

Figura 104 - Ilustração que retrata cidade fictícia do interior da Bahia, inspirada em Cachoeira.



Fonte: Teixeira, Mariana (2022).

A ilustração evoca as memórias da artista com um tom nostálgico, representando um centro histórico típico de uma cidadezinha do interior da Bahia. “Memórias de Casa” explora as relações entre identidade, no contexto de pertencimento e memória, e cultura, relacionando sua experiência na infância com um futuro do realismo mágico Sertãopunk. A acácia voadora, flutua sobre a cidade, com as casas em que Mariana Teixeira morou na infância, a paleta de cor denota a nostalgia e o misticismo dessa experiência mágica de desenhar memórias. Criando conexões com o Sertãopunk e a sua própria noção de subjetividade.

A artista continua a pontuar como o Sertãopunk, criado para repensar demandas de identidade nacional comuns a todo território latino-americano, evidencia produções que abordam perspectivas variadas de vivências do nordeste brasileiro. A multiplicidade narrativa e visual é percebida em todo o processo do mapeamento rizomático do Sertãopunk, cada obra se conecta sem perder suas individualidades, mas não são vistas como uma unidade, não são generalistas, elas são múltiplas e diversas, e “rememoram ainda que cada artista e obra carrega uma abordagem particular sobre sua realidade, atravessados por recortes identitários, seus gostos e modos de saber-fazer arte” (TEIXEIRA, 2023, p. 116).

Em comparação com as ilustrações do movimento Cyberagreste, é possível entender essas noções de valorização da experiência do nordestino sobre sua própria narrativa e construção

discursiva. As ilustrações de Vitor Wiedergrun para o Cyberagreste não se aprofundam em noções e contextos socioculturais, políticos e econômicos do Nordeste, não entendem recortes e sequer buscam, por meio dos discursos veiculados por suas ilustrações, questionar as relações de poder entre sua obra e os estereótipos de uma região tão diversa quanto o Nordeste.

Figura 105 - Ilustrações de Vitor Wiedergrun para o Cyberagreste.



Fonte: Tmjuntos, 2023¹⁰⁴.

A figura do cangaceiro enquanto figura central — e única representação de personagens do Cyberagreste —, o cenário desértico, a paleta de cores amarelada e sem vida, e a tecnologia retrofuturista, extravagante e, ao mesmo tempo, rústica, mostra como as noções de unidade e estereótipo agem na representação — no decalque — da experiência e da vivência do sertanejo nordestino. A repetição e generalidade da obra de Wiedergrun no Cyberagreste é nociva à imagem do nordestino, perpetua estereótipos narrativos e visuais e, no processo, reproduz noções de soberania sobre sua visão de um homem branco sulista sobre a vivência do povo nordestino.

O Cyberagreste é uma unidade. O Sertãopunk, é multiplicidade. (N-1), crescendo em todas as direções, conectando-se e explorando noções da cartografia rizomática de forma a tornar o movimento mais completo, valorizando a vivência e as particularidades de cada artista, escritor, musicista, cineasta, designer etc. que agrega valor e expande o movimento a cada

104

<https://tmjuntos.com.br/comunicacao/artista-imagina-como-seria-o-sertao-nordestino-em-um-mundo-cyberpunk/> acessado em 08/05/2025.

obra produzida. É por esse motivo que o Sertãopunk expandiu-se para além da literatura, por que não é apenas um movimento estético, não é apenas um discurso bonito em um blog de internet, mas sim um pensamento expansível, conectável e híbrido que dá poder ao nordestino de contar sua história, explorar seus repertórios socioculturais e políticos e criar universos futuristas com sua visão múltipla e respeitosa sobre o sertão.

Como resultados do mapeamento rizomático do Sertãopunk, utilizando o modelo de análise rizomática desenvolvido pelo autor, visando a aplicação dos princípios de Deleuze e Guattari (1980) no campo do Design Gráfico, foi concebido o Mapa Rizomático expandido (Figura 94), expondo as conexões semânticas e simbólicas do Sertãopunk, as multiplicidades de movimentos literários que fortalecem o movimento, e as rupturas a-significantes que, mesmo foram do recorte rizomático, movimentam e expandem o Sertãopunk em todas as direções.

Com múltiplas entradas, o rizoma do Sertãopunk não é um fato inerte na natureza, assim como o Nordeste, ele se multiplica e continuará se expandindo conforme novas obras foram publicadas, e novas visualidades se constroem sobre suas características rizomáticas. Entender o Sertãopunk como movimento rizomático é entender como este subverte noções de Identidade e Generalidade ao propor conexões com uma multiplicidade de gêneros e subgêneros da ficção especulativa, científica e fantástica; é entender como cada autor pode interpretar o movimento, com suas individualidades, com seus discursos políticos diversos e relevantes para si, e mesmo assim, ser uma obra Sertãopunk; e, por fim, é compreender como as relações imagéticas-discursivas são percebidas no contexto da produção gráfica e na construção de artefatos em Design, criando e aproximando a experiência narrativa da visual para os leitores.

As capas de livros e contos do Sertãopunk não são únicas, mesmo na repetição da Coleção Carcarás, a produção discursiva múltipla explorava noções de multiplicidade que expandiram o movimento no mapeamento rizomático. Até obras publicadas antes do movimento Sertãopunk — “Cangaço Overdrive” (2018) de Zé Wellington, e “Mar dos Afogados” (2018) de Vicent Bernardo — possuem essas noções de multiplicidade tanto na construção narrativa quanto na visual.

Por fim, é seguro afirmar que o mapeamento rizomático do Sertãopunk permitiu o entendimento de que o movimento rompe com as noções de Identidade e com estereótipos da representação do Nordeste na ficção.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo foi desenvolvido com o objetivo de formular um modelo de análise fundamentado pelos princípios de Rizoma dos filósofos franceses Gilles Deleuze e Félix Guattari (1980), aplicando os princípios ao campo do Design Gráfico. A contextualização histórica, sociocultural, política e epistemológica foi fundamental para a formulação do modelo, passando pela conceitualização de Identidade, Diferença, Generalidade, Cartografia, Visualização de Dados, Racionalismo, Rizoma, Discurso e diversas outras esferas de pensamento.

Como objeto de estudo, para aplicar o modelo formulado, foi escolhido o Sertãopunk, por seu viés político de alta relevância na contemporaneidade, e pelo potencial de encontrar noções de conexão e multiplicidade. Entendendo o valor discursivo desta pesquisa, o modelo Rizomático explorou as noções das relações sociais, políticas e culturais do Nordeste no campo do Design, possibilitando visualizar como o Sertãopunk se consolida como um campo fértil para a construção de novas visualidades e narrativas que rompem com a hegemonia e generalidade do Sul e Sudeste. Por meio da aplicação do modelo rizomático, foi possível evidenciar como as manifestações visuais e gráficas do Sertãopunk operam a partir de lógicas de multiplicidade, conexão e heterogeneidade, ressignificando o Nordeste com suas próprias vozes, códigos e linguagens.

Os resultados obtidos revelam que o Sertãopunk, enquanto movimento rizomático, possui potência para descentralizar a produção do conhecimento visual no campo do Design Gráfico, servindo como um modelo contra-hegemônico de construção discursiva. A visualidade Sertãopunk se abre para uma variedade de referências, repertórios, estéticas e discursos que coexistem e se entrelaçam, sem um centro fixo ou uma hierarquia dominante. Essa característica se mostra especialmente importante no enfrentamento de estereótipos históricos impostos ao Nordeste, permitindo que artistas e designers reocupem os espaços simbólicos e discursivos que lhes foram negados ou distorcidos.

Ao mapear essas visualidades e suas interconexões, a pesquisa não apenas reconhece o Sertãopunk como movimento estético e político, mas também como um modo de pensar, fazer e narrar a partir da experiência ancorada na realidade do Nordeste. O modelo rizomático, neste contexto, provou-se eficaz para captar essas dinâmicas e oferecer um instrumento de análise que valoriza as rupturas, bifurcações e reterritorializações que definem o Sertãopunk.

No entanto, é necessário reconhecer que o próprio modelo rizomático, como qualquer ferramenta metodológica, está sujeito a revisões e aprimoramentos. A complexidade dos movimentos culturais contemporâneos, especialmente aqueles marcados por interseccionalidades regionais, raciais, de classe e de gênero, exige modelos analíticos cada vez mais sensíveis às especificidades dos contextos analisados. Nesse sentido, propõe-se como continuidade da pesquisa:

- O aprofundamento do modelo rizomático a partir de categorias interseccionais que contemplem marcadores como raça, gênero, sexualidade e territorialidade, ampliando sua potência crítica;
- A aplicação do modelo a outras manifestações visuais de movimentos culturais periféricos ou marginalizados, testando sua adaptabilidade a diferentes contextos;
- A articulação entre o modelo rizomático e outras abordagens críticas do design, como a memória gráfica, abrindo caminhos para novos cruzamentos metodológicos;
- A expansão do mapeamento rizomático com a colaboração de artistas e designers, em um processo dialógico e participativo, que devolva a análise ao território e aos sujeitos que a compõem.

Assim, esta dissertação não se encerra como um ponto final, mas como um ponto de fuga — uma linha de continuidade e expansão das discussões em torno do design, da visualidade e da política nos contextos do Sertão e do Nordeste. O Sertãopunk é um rizoma vivo: cresce, se ramifica e rompe o solo duro das representações coloniais para florescer em novas formas de existência e criação. O design, como prática cultural e política, deve acompanhar essa vitalidade e se deixar afetar por ela.

8 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ACOSTA, Alberto. O Bem Viver: Uma oportunidade para imaginar outros mundos. Tradução de Tadeu Breda. São Paulo: Editora Elefante, 2016.

ALBUQUERQUE JR., Durval Muniz de. A invenção do Nordeste e outras artes. 2. ed. Recife: FJN; Editora Massangana, 1999.

ANDRADE, Débora; IBARRA, María Cristina. Aproximações em Design para além do Racionalismo: tecendo caminhos para o pluriverso. Estudos em Design, Rio de Janeiro, v. 29, n. 1, p. 155–169, 2021.

ANZALDÚA, Gloria. *Borderlands/La Frontera: The New Mestiza*. San Francisco: Aunt Lute Books, 1987.

ASANTE, Molefi Kete. Afrocentricidade a teoria de mudança social. Afrocentricidade Internacional, 2014.

AZEVEDO, Thiago Guimarães et al. Design rizomático: um estudo sobre metodologia científica e metodologia projetual no design da Universidade do Estado do Pará. In: De(s)colonizando o Design: resumos expandidos. Fortaleza: Editora Nadifúndio, 2021.

BALISCEI, João Paulo. PROVOQUE - Problematicando Visualidades e Questionando Estereótipos. Educar em Revista, Curitiba, v. 35, n. 77, p. 283–298, set./out. 2019. DOI: 10.1590/0104-4060.67867.

BAPTISTA, Sâmia; CARVALHO, Ricardo Artur Pereira. Design e decolonialidade: fundamentos, debates e rupturas. São Paulo: Editora Blucher, 2020.

BLOOM, Clive. *Cult Fiction: Popular Reading and Pulp Theory*. Palgrave Macmillan. 1996.

BONSIEPE, Gui. Design, cultura e sociedade. São Paulo: Blucher, 2012.

BOTTEGA, Michelly; STANKIEWICZ, Mariese Ribas. Ficção Científica e Ficção Especulativa em Oryx e Crake, de Margaret Atwood. Revista Versalete, Curitiba, v. 8, n. 14, p. 110–129, jan.–jun. 2020.

CANCLINI, Néstor García. Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade. São Paulo: EDUSP, 1990.

CASTRO, E. Vocabulário de Foucault: um percurso pelos seus termos, conceitos e autores. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.

CARAMMASCHI, Débora. Maria e Bonita: Beleza, subjetividade e moda. In: FERREIRA, Vera; ARAÚJO, Germana Gonçalves de (Org.). Bonita Maria do Capitão. Salvador: EdUNEB Editora da Universidade do Estado da Bahia, 2011. p. 297-306.

CARVALHO, Ana Isabel Silva. A capa de livro: o objecto, o contexto, o processo. 2008. Dissertação (Mestrado em Design da Imagem) – Faculdade de Belas Artes, Universidade do Porto, 2008.

CARVALHO, Michele Ribeiro de. A literatura infantojuvenil de Erico Veríssimo. Anuario de Historia de la Educación, La Plata, v. 25, n. 2, p. 189–213, jul./dez. 2024. DOI: 10.51438/2313-9277.2024.25.2.e041.

CARDOSO JUNIOR, Hélio Rebello. Deleuze: uma filosofia da diferença. São Paulo: Annablume, 1996.

CAROLYNA, Ana. Comunidades literárias digitais e incentivo à leitura. Espaço do Conhecimento UFMG, 2024. Disponível em: <https://www.ufmg.br/espacodoconhecimento/comunidades-literarias-digitais-e-incentivo-a-leitura/>. Acesso em: 02 jan. 2024.

CUNHA LIMA, R.; MIRANDA, E.; RANOYA, G.; ANDRADE, R.; MEDEIROS, R. Novas frentes de pesquisa em visualização da informação - os caminhos e as questões que desaguam no Laboratório de Visualização e Sentidos do Nordeste. In: Fronteiras do Design - [in]formar novos sentidos, v. 3. São Paulo: Blucher, 2022.

CUSTÓDIO, Jean Mendes. O Design do Rizoma e a Multiplicidade na Criação. Bauru: UNESP, 2011. Disponível em: <<https://www.faac.unesp.br/Home/Departamentos/Design/ProjetosApresentados/design-do-rizoma-e-a-multiplicidade-na-criacao.pdf>>. Acesso em: 08 maio 2025.

DANTAS, Carolina; KAUARK, Giuliana; ROSA, Flávia; LIMA, Carmen. Dinâmicas contemporâneas do setor editorial: o viés do mercado independente e regional da Bahia. Salvador: EDUFBA, 2023.

DELEUZE, Gilles. Diferença e Repetição. 3. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2018.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia. São Paulo: Editora 34, 1995.

DIAS, Rebecca dos Santos. A literatura independente em bibliotecas públicas do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: Fundação Casa de Rui Barbosa, 2019. Disponível em: <<https://rubi.casaruibarbosa.gov.br/handle/20.500.11997/10723>>. Acesso em: 08 maio 2025.

FOUCAULT, Michel. A arqueologia do saber. Tradução de Luiz Felipe Baeta Neves. 7. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

FURTADO, Celso. Formação econômica do Brasil. 32. ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2005.

GALLO, Sílvio. Punk: rebeldia e crítica social. Educação & Sociedade, Campinas, v. 29, n. 105, p. 749-768, 2008.

GRECCO, Priscila Miraz; TEIXEIRA, Mariana. Sertãopunk: novas perspectivas utópicas decoloniais na América Latina a partir da ficção especulativa. Revista Cidade Nuvens, v. 2, n. 8, nov./dez. 2023.

HEBERT, Oziel. 2020. Filme (curta-metragem), Deriva/VRUM VRUM Produções, 2021. 30 min.

KROETZ, Ketlin; SOUZA, Solange; FERRARO, José Luís. Michel Foucault e a análise do discurso. In: LIMA, Valdevez Marina do Rosário; HARRES, João Batista Siqueira; PAULA, Marlúbia Corrêa de (Org.). Caminhos da pesquisa qualitativa no campo da educação em ciências [recurso eletrônico]: pressupostos, abordagens e possibilidades. Dados eletrônicos. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2018. p. 171-182. Disponível em: <http://www.pucrs.br/edipucrs/>. Acesso em: 29 jun. 2025.

LEMOS, André. *Cibercultura e mobilidade: a era do pós-massivo*. Salvador: EDUFBA, 2004.

LARAIA, Roque de Barros. Cultura: um conceito antropológico. 14. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

LOBACH, Bernd. Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais. Tradução de João Alves da Costa. São Paulo: Edgar Blücher, 2001.

MAGNAVITA, Pasqualino Romano. Experiência Rizomática. Revista Redobra, UFBA, Salvador, ano 3, n. 9, p. 1–10, 2012.

MARQUES, Joana Duarte Pereira Sá. Exploração e Desconstrução do Mundo Steampunk: A construção do Steamlandic. 2019. 128 f. Dissertação (Mestrado em Desenho) – Faculdade de Belas-Artes, Universidade de Lisboa, Lisboa, 2019. Disponível em: repositorio.ulisboa.pt/bitstream/10451/40898/2/ULFBA_TES-Joana-Marques.pdf. Acesso em: 13 mar. 2025.

MAYNARDES, A.; LIMA, G.; SANTOS, R. (Orgs.). Design gráfico como artefato cultural: tecnologias, valores e práticas sociais. 1. ed. São Paulo: Editora Blucher, 2020.

MOTA NETO, Raimundo. Decolonialidade, pensamento crítico e a crise da modernidade. In: BAPTISTA, Sâmia; CARVALHO, Ricardo Artur Pereira (orgs.). Design e decolonialidade: crítica e insurgência. São Paulo: Blucher, 2020. p. 9–44.

OLIVEIRA, Alice Bicalho de. A independência é um modo de produção. Em Tese, Belo Horizonte, v. 22, n. 3, p. 78-89, set./dez. 2016. Disponível em: <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/emtese/article/view/11413/10709>. Acesso em: 20 jan. 2020.

OLIVEIRA, Ana Claudia; CASTILHO, Kathia. Corpo e moda: por uma compreensão do contemporâneo. Barueri, SP: Estação das Letras e Cores, 2008.

PAES, Jacob. O que é ficção especulativa. Escotilha, 2019. Disponível em: <https://medium.com/escotilha-ns/o-que-e-ficcao-especulativa-bc8915c3ac3b>. Acesso em: 2 jan. 2024.

RATI, B. M.; BECCARI, M. N. A dimensão retórica e a dimensão discursiva no design gráfico | The rhetorical dimension and the discursive dimension in graphic design. InfoDesign, v. 17, n. 1, p. 170-183, 2020. DOI: 10.51358/id.v17i1.742.

RANOYA, Guilherme. Pormenores do design de informação nos meios interativos. In: Ensaio sobre o design de interfaces digitais. Online: livro interativo, 2020. Disponível em: <https://www.ranoya.com/books/public/interfaces>. Acesso em: 08 maio 2025.

REIS, Maria Conceição; SILVA, Joel Severino e ALMEIDA, Gabriel Swahili Sales. AFROCENTRICIDADE E PENSAMENTO DECOLONIAL: perspectivas epistemológicas

para pesquisas sobre relações étnico-raciais. Revista Teias [online]. 2020, vol.21, n.62 [citado 2025-06-29], pp.131-143. Disponível em: <http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1982-03052020000500131&lng=pt&nrm=iso>. Epub 09-Fev-2022. ISSN 1982-0305. <https://doi.org/10.12957/teias.%y.49419>.

REIS FILHO, Paulo. Design da informação, visualização e mapas. Artigos Técnicos – Laboratório de Cenários da Agência UFRJ de Inovação, ano 3, v. 19, 2019. Disponível em: <http://www.inovacao.ufrj.br/images/vol_18_design%20da%20informação_viasualização_mapas_2019>. Acesso em: 08 maio 2025.

RODRIGUES, João Carlos. O mercado editorial brasileiro: concentração e desigualdades regionais. Observatório da Economia Criativa, 2020. Disponível em: <https://www.observatoriocriativo.com.br/artigos>. Acesso em: 3 mar. 2025.

ROMANELLI, Egídio José. A Escola Criativa: Um diálogo entre neurociências, artes visuais e música. / Egídio José Romanelli; Berenice Ballande Romanelli; Guilherme Gabriel Ballande Romanelli. Curitiba: Editora Melo, 2010.

SANTOS, Vicent Bernardo Alves; ALENCAR, Adailton Laporte de. Noções de oposição à identidade: mapeamento das características rizomáticas do movimento Sertãoopunk. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 15., 2024, Manaus. Anais [...]. Manaus: Universidade Federal do Amazonas, 2024. Disponível em: <<https://doi.org/10.29327/5457226.1-317>>. Acesso em: 26 abr. 2025.

SANTOS, Vicent Bernardo Alves; ALENCAR, Adailton Laporte de. O Pensamento Rizomático Aplicado Ao Design. v. 12 n. 1 (2025): Revista de Design, Tecnologia e Sociedade, 12(1). Recuperado de <https://periodicos.unb.br/index.php/design-tecnologia-sociedade/article/view/54163>. Acesso em 01/05/2025.

SILVA, Tomaz Tadeu da. Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais. Petrópolis: Vozes, 2014.

SIRE, James W. O universo ao lado. São Paulo: Hagnos, 2004. Disponível em: https://www.monergismo.com/textos/cosmovisao/o-que-cosmovisao_sire.pdf. Acesso em: 18 mar. 2025.

TEIXEIRA, Mariana; GRECCO, Priscila Miraz. Sertãoopunk: novas perspectivas utópicas decoloniais na américa latina a partir da ficção especulativa. REVISTA CIDADE NUVENS | CENTRO DE ARTES-URCA, Crato, v. 2, n. 8, nov./dez. 2023. Disponível em: <https://revistas.urca.br/index.php/rcn/article/download/869/591/4666>. Acesso em: 29 jun. 2025.

UEHBE, Lúcia. Jorge Amado: literatura e política. Revista Cult, 2018. Disponível em: <https://revistacult.uol.com.br/home/jorge-amado-literatura-politica/>. Acesso em: 21 fev. 2025.

WOODWARD, Kathryn. Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva. Petrópolis: Vozes, 2000.

9 APÊNDICES

Apêndice A — Fichas de Análise

Tabela de Análise Rizomática		
Capa	Princípio	Análise
  G. G. Diniz Editora Corvus; Coleção Carcarás; 2020.	Princípio de Conexão e Heterogeneidade	Coronelismo; Impacto Ambiental; Acesso à tecnologia; Pautas raciais; Recorte social; Feminismo; Representatividade LGBTQIAPN+.
	Princípio da Multiplicidade	Afrofuturismo; As distopias de gênero de Emília Freitas; Queercore; Solarpunk; Romantasia.
	Princípio da Cartografia e de Decalcomania	“Morte Matada” reflete uma sociedade assombrada pelo coronelismo, onde morrer de causas naturais é coisa rara, e a violência urbana é lei. Apresentar a pistola, tomando boa parte da capa, explicita essas características e esse discurso, em tom de denúncia de uma realidade, ainda que especulada em um futuro distópico, causando a aproximação entre visualidade, narrativa e a experiência ancorada no real.

O artefato gráfico estabelece conexões explícitas ou implícitas com outros movimentos ou obras do Sertãopunk?

☒ SIM

☐ NÃO

O artefato utiliza temas, signos ou símbolos repetidos que reforçam estereótipos comuns sobre o sertão?

☐ SIM

☒ NÃO

Há multiplicidade de influências culturais, estéticas ou temporais presentes no artefato?

☒ SIM

☐ NÃO

O artefato contribui para expandir ou diversificar as representações e conexões possíveis dentro do Sertãopunk?

☒ SIM

☐ NÃO

Tabela de Análise Rizomática		
Capa	Princípio	Análise
 Alan de Sá; Editora Corvus; Coleção Carcarás; 2021.	Princípio de Conexão e Heterogeneidade	• O futurismo; • O terror psicodélico; • O papel social da arte; • Agentes minoritários;
	Princípio da Multiplicidade	• Horror; • Realismo Mágico; • Ficção especulativa;
	Princípio da Cartografia e de Decalcomania	Desde a máscara circense ao próprio circo, as capas representam elementos da narrativa que constroem sua visualidade. O racismo e a violência usada para gerar desconforto e medo são ferramentas de crítica social que atribuem o terror psicodélico um papel de conscientização de pautas importantes dentro dos contextos do Sertãoopunk.

O artefato gráfico estabelece conexões explícitas ou implícitas com outros movimentos ou obras do Sertãoopunk?



SIM



NÃO

O artefato utiliza temas, signos ou símbolos repetidos que reforçam estereótipos comuns sobre o sertão?



SIM



NÃO

Há multiplicidade de influências culturais, estéticas ou temporais presentes no artefato?



SIM



NÃO

O artefato contribui para expandir ou diversificar as representações e conexões possíveis dentro do Sertãoopunk?



SIM



NÃO

Tabela de Análise Rizomática		
Capa	Princípio	Análise
 Alec Silva; Editora Corvus; Coleção Carcarás; 2020.	Princípio de Conexão e Heterogeneidade	• Embates sociais e políticos; • Lendas urbanas e rurais; • Distopia;
	Princípio da Multiplicidade	• Realismo mágico; • Horror; • Afrofuturismo.
	Princípio da Cartografia e de Decalcomania	Entendendo como as multiplicidades não se deixam sobrecodificar, é interessante pontuar como a Coleção Carcarás, mesmo na intenção de criar Unidade visual a partir da repetição, ainda consegue valorar, expor e fazer a multiplicidade sem ignorar os contextos que permeiam a narrativa e a construção gráfica.

O artefato gráfico estabelece conexões explícitas ou implícitas com outros movimentos ou obras do Sertãopunk?



SIM



NÃO

O artefato utiliza temas, signos ou símbolos repetidos que reforçam estereótipos comuns sobre o sertão?



SIM



NÃO

Há multiplicidade de influências culturais, estéticas ou temporais presentes no artefato?



SIM



NÃO

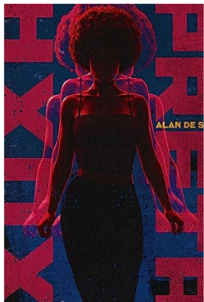
O artefato contribui para expandir ou diversificar as representações e conexões possíveis dentro do Sertãopunk?



SIM



NÃO

Tabela de Análise Rizomática		
Capa	Princípio	Análise
 Alan de Sá; Independente; 2023.	Princípio de Conexão e Heterogeneidade	Lendas urbanas; Pautas sociais e raciais de Salvador; Violência policial; Afrocentricidade.
	Princípio da Multiplicidade	Realismo mágico; Afrofuturismo; Terror.
	Princípio da Cartografia e de Decalcomania	O horror, o realismo mágico e o futurismo se conversam em signos e simbologias sutis que constroem conexões semânticas e simbólicas com o Sertãoopunk. Ampliando sua relação com essas multiplicidades já citadas em suas obras na Coleção Carcarás, "Xuxa Preta" amplia a visão de mundo de Alan de Sá sobre o movimento futurista, trazendo contextualização histórica, social e racial para suas obras.

O artefato gráfico estabelece conexões explícitas ou implícitas com outros movimentos ou obras do Sertãoopunk?



SIM



NÃO

O artefato utiliza temas, signos ou símbolos repetidos que reforçam estereótipos comuns sobre o sertão?



SIM



NÃO

Há multiplicidade de influências culturais, estéticas ou temporais presentes no artefato?



SIM



NÃO

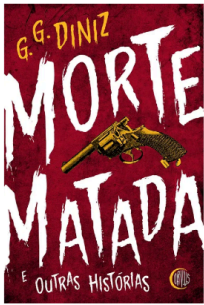
O artefato contribui para expandir ou diversificar as representações e conexões possíveis dentro do Sertãoopunk?



SIM



NÃO

Tabela de Análise Rizomática		
Capa	Princípio	Análise
 G. G. Diniz; Editora Corvus; 2022.	Princípio de Conexão e Heterogeneidade	Coleção Carcarás; Representatividade queer; Romance; Futurismo; Pautas sociais;
	Princípio da Multiplicidade	Queercore, Realismo Mágico, Afrofuturismo, Solarpunk.
	Princípio da Cartografia e de Decalcomania	Sendo uma expansão do universo apresentado na Coleção Carcarás, a capa busca manter características semelhantes para gerar identificação, utilizando da repetição como artifício de criação de identidade.

O artefato gráfico estabelece conexões explícitas ou implícitas com outros movimentos ou obras do Sertãopunk?



SIM



NÃO

O artefato utiliza temas, signos ou símbolos repetidos que reforçam estereótipos comuns sobre o sertão?



SIM



NÃO

Há multiplicidade de influências culturais, estéticas ou temporais presentes no artefato?



SIM



NÃO

O artefato contribui para expandir ou diversificar as representações e conexões possíveis dentro do Sertãopunk?



SIM



NÃO

Tabela de Análise Rizomática		
Capa	Princípio	Análise
 G. G. Diniz; Independente; 2020.	Princípio de Conexão e Heterogeneidade	• Invasão alienígena; • Contextos rurais de avistamento de OVNI; • Paranormalidade; • Representatividade LGBT+.
	Princípio da Multiplicidade	Horror espacial; Queercore; Realismo mágico.
	Princípio da Cartografia e de Decalcomania	No caso da obra de G. G. Diniz, essa gestação se dá não no vácuo frio do espaço sideral, mas no sertão nordestino, em contextos socioculturais e políticos que também são trabalhados pela autora.

O artefato gráfico estabelece conexões explícitas ou implícitas com outros movimentos ou obras do Sertãopunk?



SIM



NÃO

O artefato utiliza temas, signos ou símbolos repetidos que reforçam estereótipos comuns sobre o sertão?



SIM



NÃO

Há multiplicidade de influências culturais, estéticas ou temporais presentes no artefato?



SIM



NÃO

O artefato contribui para expandir ou diversificar as representações e conexões possíveis dentro do Sertãopunk?



SIM



NÃO

Tabela de Análise Rizomática		
Capa	Princípio	Análise
 G. G. Diniz; Revista Mafagafo; 2022.	Princípio de Conexão e Heterogeneidade	• Quilombo; • Cultura negra; • Ancestralidade; • Exploração espacial; • Questões ambientais e socioculturais;
	Princípio da Multiplicidade	• O afrofuturismo; • O Solarpunk; • A ficção espacial — ou ópera espacial;
	Princípio da Cartografia e de Decalcomania	A visualidade da capa performa uma metáfora do ato de semear futuros em solo estelar, a ilustração expande o imaginário da noveleta.

O artefato gráfico estabelece conexões explícitas ou implícitas com outros movimentos ou obras do Sertãopunk?



SIM



NÃO

O artefato utiliza temas, signos ou símbolos repetidos que reforçam estereótipos comuns sobre o sertão?



SIM



NÃO

Há multiplicidade de influências culturais, estéticas ou temporais presentes no artefato?



SIM



NÃO

O artefato contribui para expandir ou diversificar as representações e conexões possíveis dentro do Sertãopunk?



SIM



NÃO

Tabela de Análise Rizomática		
Capa	Princípio	Análise
 G. G. Diniz; Plutão livros; 2023.	Princípio de Conexão e Heterogeneidade	Quilombos; Cultura negra; Ancestralidade; Exploração espacial; Colapso ambiental; Sociedades alternativas; Crítica ao colonialismo e ao capitalismo; Sobrevivência comunitária;
	Princípio da Multiplicidade	O afrofuturismo; O solarpunk; A ficção espacial; Feminismo Especulativo e Queercore; Anarcopunk;
	Princípio da Cartografia e de Decalcomania	“A Diplomata” (2023), adota uma estética fluída, com linhas orgânicas e uma paleta cromática futurista, misturando tons frios e quentes para expressar simultaneamente conflito, esperança e transformação. Indo do horror existencial para a exploração de futuros insurgentes, ancorados na resistência afro-brasileira.

O artefato gráfico estabelece conexões explícitas ou implícitas com outros movimentos ou obras do Sertãopunk?



SIM



NÃO

O artefato utiliza temas, signos ou símbolos repetidos que reforçam estereótipos comuns sobre o sertão?



SIM



NÃO

Há multiplicidade de influências culturais, estéticas ou temporais presentes no artefato?



SIM



NÃO

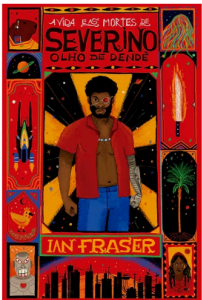
O artefato contribui para expandir ou diversificar as representações e conexões possíveis dentro do Sertãopunk?



SIM



NÃO

Tabela de Análise Rizomática		
Capa	Princípio	Análise
 Ian Fraser; Intrínseca; 2022.	Princípio de Conexão e Heterogeneidade	Exploração espacial e futuro tecnológico; Banditismo, misticismo e epopeia sertaneja; Resistência Cultural e Política; Ancestralidade Negra; Cordel e cultura popular nordestina;
	Princípio da Multiplicidade	Ópera Espacial; Realismo mágico nordestino; Afrofuturismo; Movimento Armorial; Tropicália;
	Princípio da Cartografia e de Decalcomania	A obra de Ian Fraser não apenas expande o Sertãopunk, mas também o vê como um campo fértil de experimentação estética e política, articulando um imaginário nordestino que se expande por galáxias, sem perder suas multiplicidades, construindo uma rede rizomática de sentidos que atravessa linguagens e mídias.

O artefato gráfico estabelece conexões explícitas ou implícitas com outros movimentos ou obras do Sertãopunk?



SIM



NÃO

O artefato utiliza temas, signos ou símbolos repetidos que reforçam estereótipos comuns sobre o sertão?



SIM



NÃO

Há multiplicidade de influências culturais, estéticas ou temporais presentes no artefato?



SIM



NÃO

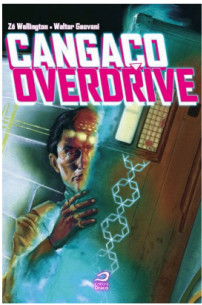
O artefato contribui para expandir ou diversificar as representações e conexões possíveis dentro do Sertãopunk?



SIM



NÃO

Tabela de Análise Rizomática		
Capa	Princípio	Análise
 Zé Wellington e Walter Geovani; Editora Draco; 2018.	Princípio de Conexão e Heterogeneidade	Banditismo; Regionalismos; Crítica ao sistema capitalista; Reflexões sobre o desenvolvimento tecnológico no Nordeste.
	Princípio da Multiplicidade	Cyberpunk; Realismo Mágico.
	Princípio da Cartografia e de Decalcomania	A obra de Zé Wellington, tanto por ter sido publicada antes do Sertãopunk, quanto por se influenciar completamente no Cyberpunk, expande e modifica o Sertãopunk rizomático em caminhos de conexão direta com o Cyberpunk.

O artefato gráfico estabelece conexões explícitas ou implícitas com outros movimentos ou obras do Sertãopunk?



SIM



NÃO

O artefato utiliza temas, signos ou símbolos repetidos que reforçam estereótipos comuns sobre o sertão?



SIM



NÃO

Há multiplicidade de influências culturais, estéticas ou temporais presentes no artefato?



SIM



NÃO

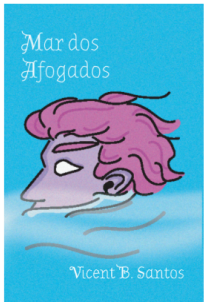
O artefato contribui para expandir ou diversificar as representações e conexões possíveis dentro do Sertãopunk?



SIM



NÃO

Tabela de Análise Rizomática		
Capa	Princípio	Análise
 Vicent Bernardo; Independente; 2019.	Princípio de Conexão e Heterogeneidade	Morte; Banditismo; Relações culturais diversas do Nordeste; Representatividade queer;
	Princípio da Multiplicidade	Horror; Realismo Mágico; Ficção científica.
	Princípio da Cartografia e de Decalcomania	Ainda que publicado antes da formalização do manifesto Sertãopunk, "Mar dos Afogados" compartilha os elementos centrais desse movimento emergente, o uso do Nordeste como território de especulação, não apenas territorial, mas também ontológica e estética.

O artefato gráfico estabelece conexões explícitas ou implícitas com outros movimentos ou obras do Sertãopunk?



SIM



NÃO

O artefato utiliza temas, signos ou símbolos repetidos que reforçam estereótipos comuns sobre o sertão?



SIM



NÃO

Há multiplicidade de influências culturais, estéticas ou temporais presentes no artefato?



SIM



NÃO

O artefato contribui para expandir ou diversificar as representações e conexões possíveis dentro do Sertãopunk?



SIM



NÃO

Tabela de Análise Rizomática		
Capa	Princípio	Análise
 UM FILME PARA SEUS OLHOS Franklin Delano Franklin Delano Independente; 2021.	Princípio de Conexão e Heterogeneidade	Desenvolvimento tecnológico; Pautas raciais; Diáspora Africana.
	Princípio da Multiplicidade	Afrofuturismo e realismo mágico.
	Princípio da Cartografia e de Decalcomania	O ambiente gráfico dialoga diretamente com o Afrofuturismo, não apenas pelo protagonismo de corpos negros no futuro, mas por lhes devolver agência dentro de contextos onde, historicamente, foram excluídos.

O artefato gráfico estabelece conexões explícitas ou implícitas com outros movimentos ou obras do Sertãopunk?



SIM



NÃO

O artefato utiliza temas, signos ou símbolos repetidos que reforçam estereótipos comuns sobre o sertão?



SIM



NÃO

Há multiplicidade de influências culturais, estéticas ou temporais presentes no artefato?



SIM



NÃO

O artefato contribui para expandir ou diversificar as representações e conexões possíveis dentro do Sertãopunk?



SIM



NÃO

Tabela de Análise Rizomática		
Capa	Princípio	Análise
 Chris Noguelcant; Independente; 2021.	Princípio de Conexão e Heterogeneidade	Tecnologia; Experiência da cidade; Distopia; Criaturas sobrenaturais;
	Princípio da Multiplicidade	Cyberpunk e realismo mágico.
	Princípio da Cartografia e de Decalcomania	A visualidade de "Pinguos de Chuva" se caracteriza pela simplicidade, apesar de não mostrar muito da narrativa, a capa é direta em expor o teor da história, seja pela sensação de solidão e distopia, quanto pelo efeito de distorção digital que dá o tom futurista a construção visual, assim como a escolha tipográfica.

O artefato gráfico estabelece conexões explícitas ou implícitas com outros movimentos ou obras do Sertãopunk?



SIM



NÃO

O artefato utiliza temas, signos ou símbolos repetidos que reforçam estereótipos comuns sobre o sertão?



SIM



NÃO

Há multiplicidade de influências culturais, estéticas ou temporais presentes no artefato?



SIM



NÃO

O artefato contribui para expandir ou diversificar as representações e conexões possíveis dentro do Sertãopunk?



SIM



NÃO

Tabela de Análise Rizomática		
Capa	Princípio	Análise
 Mariana Madelinn, Carol Vidal, Ricardo Santos; Editora Avec; 2023.	Princípio de Conexão e Heterogeneidade	Metaverso; Crítica ao capitalismo;
	Princípio da Multiplicidade	Cyberpunk e realismo mágico.
	Princípio da Cartografia e de Decalcomania	O metaverso Ânima, como centro da narrativa, atua como metáfora contemporânea do escapismo digital e da diluição da identidade na era das redes sociais. Ele ecoa o Cyberpunk ao articular um mundo dominado por dados, interfaces, avatares e ameaças tecnológicas que ultrapassam os limites da tela.

O artefato gráfico estabelece conexões explícitas ou implícitas com outros movimentos ou obras do Sertãopunk?



SIM



NÃO

O artefato utiliza temas, signos ou símbolos repetidos que reforçam estereótipos comuns sobre o sertão?



SIM



NÃO

Há multiplicidade de influências culturais, estéticas ou temporais presentes no artefato?



SIM



NÃO

O artefato contribui para expandir ou diversificar as representações e conexões possíveis dentro do Sertãopunk?



SIM



NÃO

Apêndice B — Mapa Rizomático

