



UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA - UNEB
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
COLEGIADO DO CURSO DE DESIGN
CAMPUS I - SALVADOR

MARIA GABRIELA BRAGA DE SOUZA SANTOS

MEMÓRIAS VISUAIS
CULTURA SANTO-AMARENSE CONTADAS POR COLAGENS

SALVADOR - BA
2025

MARIA GABRIELA BRAGA DE SOUZA SANTOS

MEMÓRIAS VISUAIS
CULTURA SANTO-AMARENSE CONTADAS POR COLAGENS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade do Estado da Bahia, Departamento de Ciências Exatas e da Terra, curso de Design, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientador: Prof.: Félix Neto

SALVADOR-BA

2025



FOLHA DE APROVAÇÃO

TÍTULO: "CULTURA SANTAMARENSE CONTADAS POR COLAGENS"

MARIA GABRIELA BRAGA DE SOUZA SANTOS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Design da Universidade Estadual da Bahia, em 04 de julho de 2025, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Design, conforme avaliação da Banca Examinadora:

Orientador: Prof. Me. Félix de Souza Neto – UNEB
Mestrado em Modelagem Computacional e Tecnologia Industrial – SENAI/CIMATEC

Profa. Ma. Adriana Sousa Fernandes da Silva – UNEB
Mestrado em Artes Visuais - UFBA

Prof. Dr. Marcelo Geraldo Teixeira - UNEB
Doutorado em Engenharia Industrial - UFBA

RESUMO

As expressões culturais que fazem parte de uma comunidade é a identidade daquele local, representa seus valores e visões de mundo. Mas desde que a sociedade se tornou mais conectada, pelo advento da internet, o consumismo evidencia algumas culturas mais que outras. O grande volume de informações ao qual os sujeitos estão expostos nas redes sociais e nos meios de comunicação de massa, associado, em muitos casos, ao comportamento imediatista dos jovens que nascem imersos no ambiente digital, tem revelado uma crescente falta de percepção de valor pela própria história e pela cultura local, manifestada, por exemplo, no pouco aprofundamento ou por vezes até mesmo o esquecimento de tradições Santo Amaro é uma cidade muito rica culturalmente, porém algumas importantes expressões estão deixando de ter tanta visibilidade e reconhecimento com o passar do tempo. Dessa maneira, como o design pode auxiliar na valorização histórica de suas manifestações culturais? Como tornar essas reflexões mais atrativas aos jovens da cidade? A partir da metodologia de Jorge Frascara (2004), o presente projeto busca construir narrativas visuais adotando, como linguagem, a técnica da colagem para representar manifestações culturais santo-amarenses, com o intuito de promover uma aproximação dos jovens com a tradição e, assim, valorizar a cultura local entre esse público.

Palavras-chave: Narrativas visuais; design gráfico; manifestações culturais; Santo Amaro; colagem

ABSTRACT

The cultural expressions that are part of a community are the identity of that place, representing its values and worldviews. However, since society has become more connected, due to the advent of the internet, consumerism has highlighted some cultures more than others. The large volume of information to which individuals are exposed on social networks and in the mass media, associated, in many cases, with the immediate behavior of young people who are born immersed in the digital environment, has revealed a growing lack of perception of the value of their own history and local culture, manifested, for example, in the lack of depth or sometimes even the forgetfulness of traditions. Santo Amaro is a city with a wealth of culture, but some important expressions are losing visibility and recognition over time. In this way, how can design help to historically value its cultural manifestations? How can these reflections be made more attractive to the city's young people? Based on Jorge Frascara's methodology (2004), this project seeks to build visual narratives using collage as a language to represent Santa Maria's cultural manifestations, with the aim of promoting a connection between young people and tradition and, thus, valuing local culture among this audience.

Keywords: Visual narratives; graphic design; cultural expressions; Santo Amaro; collage

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Etapas da metodologia de Frascara.....	13
Figura 2 - Frans Masereel, Masareel's Die Sonne.....	17
Figura 3 - Gravuras de Vertigo, Ward (1937).....	17
Figura 4 - Campanha publicitária 'Build the future', em tradução para o português 'Construindo o futuro', da empresa de brinquedos Lego.	19
Figura 5 - Identidade visual desenvolvida por Itamara Ferreira	20
Figura 6 - Identidade visual desenvolvida por Isabel Neiva	21
Figura 7 - Femmes à leur Toilette, colagem de Picasso (1937-38)	26
Figura 8 - Obra 'The Sunny Land', John Heartfield (1919)	27
Figura 9 - Trabalhos do Paul Rand	30
Figura 10 - Cartaz "Sunrise Sunset Yusaku Kamekura", de Makoto Saito (1999)	31
Figura 11 - Madonna is back – Veja São Paulo, Giovanna Cianelli (2024).....	32
Figura 12 - Iemanjá, Rainha do Mar, Uendel Nunes.....	33
Figura 13 - Apresentação do Maculelê na Praça da Purificação, Santo Amaro - BA	40
Figura 14 - Nego Fugido	43
Figura 15 - Caracterização Nego Fugido	44
Figura 16 - Careta de Acupe.....	45
Figura 17 - Burrinha de Acupe.....	46
Figura 18 - Grupo de Samba Chula de São Braz	48
Figura 19 - Boi Janeiro.....	49
Figura 20 - Bembé do Mercado	50
Figura 21 - Festa da padroeira, Nossa Senhora da Purificação	50
Figura 22 - Persona 1	55
Figura 23 - Persona 2	56
Figura 24 - Persona 3	57
Figura 25 - Persona 4	58
Figura 26 - Mapa mental.....	59
Figura 27 - Projeto Recôncavo - Luísa Zardo	60
Figura 28 - Projeto 2 de Julho - Daniel Soto	61

Figura 29 - Colagens “Memória e Herança: Álbum de Família”, Rynnard	62
Figura 30 - Matriz <i>SWOT</i> - Projeto Recôncavo.....	63
Figura 31 - Matriz <i>SWOT</i> Memória Gráfica do 2 de julho	63
Figura 32 - Matriz <i>SWOT</i> Colagens “Memórias e Herança: Álbum de Família”	64
Figura 33 - Mídia voltada para o público jovem	68
Figura 34 - Painel semântico - Santo Amaro	69
Figura 35 - Painel semântico - Jovialidade e dinamismo	69
Figura 36 - Esboços das colagens.....	71
Figura 37 - Paleta de cor	73
Figura 38 - Início dos testes digitais - Colagem Maculelê.....	75
Figura 39 - Testes digitais - Colagem Maculelê.....	76
Figura 40 - Testes digitais - Colagem Caretas.....	77
Figura 41 - Testes digitais - Burrinha e Boi Janeiro	77
Figura 42 - Colagem Maculelê.....	79
Figura 43 - Colagem Caretas.....	80
Figura 44 - Colagem Burrinha.....	82
Figura 45 - Colagem Boi Janeiro	83
Figura 46 - Desdobramentos da comunicação visual para o meio digital	84
Figura 47: Formulário – questões de 1 à 5	91
Figura 48: Formulário - questões de 6 à 8	92
Figura 49: Formulário - questões de 9 à 13	93
Figura 50: Formulário - questão 14.....	94

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	8
1.1	JUSTIFICATIVA.....	10
1.2	OBJETIVOS.....	12
1.2.1	Geral.....	12
1.2.2	Específicos.....	12
2	METODOLOGIA.....	13
3	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA:.....	16
3.1	OS REGISTROS E AS NARRATIVAS VISUAIS.....	16
3.2	COLAGEM: DO DADA AO DESIGN GRÁFICO.....	25
3.3	MANIFESTAÇÕES CULTURAIS SANTO-AMARENSES.....	34
4	O PROJETO:.....	38
4.1	IMERGINDO NO CONTEXTO E COLETANDO INFORMAÇÕES.....	38
4.2	EXPRESSÕES CULTURAIS SANTO-AMARENSE E SUAS ORIGENS....	39
4.2.1	O Maculelê.....	39
4.2.2	Manifestações De Acupe.....	41
4.2.3	São Braz.....	46
4.3	AS NOVAS GERAÇÕES E AS CULTURAIS TRADICIONAIS: O PÚBLICO-ALVO 51	
4.3.1	Personas.....	54
4.4	SIMILARES.....	58
5	PRÉ-REQUISITOS DO PROJETO.....	65
5.1	CANAIS DE DIVULGAÇÃO.....	65
5.2	ABORDAGEM VISUAL: A COLAGEM DIGITAL.....	66
5.3	PAINÉIS SEMÂNTICOS.....	68
6	CRIAÇÃO.....	70
6.1	ESBOÇOS.....	70
6.2	PALETA DE COR.....	71

6.3	GERANDO ALTERNATIVAS NO DIGITAL.....	74
6.4	AS PROPOSTAS FINAIS	78
6.4.1	Maculelê	78
6.4.2	Caretas de Acupe	79
6.4.3	Burrinha de Acupe	81
6.4.4	Boi Janeiro.....	81
6.5	DESDOBRAMENTOS.....	83
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	85
	REFERÊNCIAS	86
	APÊNDICE A – FORMULÁRIO APLICADO AOS JOVENS DE 15 A 17 ANOS.....	91

1 INTRODUÇÃO

A comunicação visual sempre foi de grande importância no desenvolvimento social, pois ela contribui para implementação de ideias, impactando o cotidiano das pessoas e contribuindo para moldar visões de mundo. Desde a pré-história o homem sempre teve uma relação muito próxima com o grafismo, com o registro visual nas cavernas com finalidade ainda não definidas cientificamente. O papel dessa comunicação acompanhou a evolução humana, também em constantes mudanças, mas o seu caráter simbólico na criação da representação cultural se mantém. Dessa maneira, esse projeto visa contribuir, a partir da construção gráfica, com a propagação das manifestações culturais santo-amarenses junto aos jovens de 14 a 17 anos.

Reconhecendo a importância do registro, a imagem permite materializar modos de vida e culturas. O homem encontra na imagem um aporte para explanar ideias e passar informações. A possibilidade da construção de narrativas a partir das figuras sempre foi muito utilizada, justamente pelo seu alto poder didático e imediato. A exemplo dos egípcios que ilustravam o Livro dos Mortos. “Os artistas que ilustravam os papiros do Livro dos Mortos eram convocados para predizer o que ocorreria depois que cada súdito morresse e entrasse no além.” (MEGGS, 2009, p. 31)

Sendo assim, era uma maneira de representar o que iria ocorrer com o morto a partir das narrativas. Posteriormente o uso das imagens pela Igreja Católica na idade média para catequizar o povo, narrando as histórias bíblicas, tática também utilizada no período colonial pela mesma. Atualmente outros meios de narrativas visuais são a fotografia, o cinema, as histórias em quadrinho e outros, que permeiam a comunicação gerando impacto perceptivo e facilitando a assimilação das informações.

A comunicação visual então carrega em si, a partir dos símbolos, contextos de vidas e aspectos culturais, que colaboram para a formação da identidade cultural. Assim, os registros visuais materializam tradições sendo fundamental para auxiliar no não apagamento histórico dessas. Hall (2016) pontua que a representação está diretamente ligada à identidade cultural, exemplificando a ideia de nacionalidade, ele traz que o aporte imagético que acompanha a cultura de um país é uma das maneiras que permite diferenciá-lo de outro, sendo assim se sabe que o brasileiro carrega aspectos culturais que o distingue do italiano, e de outras nacionalidades, em um caso

de uma partida de futebol, as cores, as bandeiras, as camisas, define a origem de cada torcida, time, a imagem demarca a cultura, o povo.

Representação, aqui, está intimamente ligada à identidade e conhecimento. Pois, na realidade, é difícil saber o que "ser inglês" - ou mesmo francês, alemão, sul-africano, japonês significa fora do escopo em que nossos conceitos e imagens de identidade e cultura nacionais foram representados. Sem esses sistemas de "significação", seríamos incapazes de adotar tais identidades (ou mesmo de rejeitá-las) e conseqüentemente incapazes de fomentar ou manter essa realidade existencial que chamamos de cultura (HALL, 2016, p. 25)

Esta pesquisa tem como intuito evidenciar a importância da representação visual na disseminação cultural, mas o que se entende como cultura? Mesmo possuindo um conceito amplo, pode-se considerar como a partilha de conhecimentos e significados comuns de um grupo social. Isto é, um grupo de sujeitos que lê e compreende o contexto em que se encontra de maneira semelhante, compartilhando da mesma visão, os mesmos costumes e que, a seu turno, gera constituição de uma "Identidade".

Uma localidade que possui uma identidade bem demarcada e de impacto para além da sua região, se destaca pelos seus aspectos culturais, como é o caso de Santo Amaro, uma cidade situada no Recôncavo Baiano. O Recôncavo como um todo possui manifestações que caracterizam o estado da Bahia, em Santo Amaro se encontra o Samba de Roda, a Capoeira, o Maculelê, o Nego Fugido e muitas outras expressões. Mas muitas dessas manifestações se baseiam na oralidade e precisam resistir ao apagamento histórico, buscando incluir cada vez mais a nova geração nos grupos culturais.

Conhecer a própria história é de suma importância para o desenvolvimento do indivíduo, mas também para o desenvolvimento da sociedade. Manifestações culturais refletem em suas expressões aspectos históricos de grande riqueza e profundidade que permitem gerar reflexões sobre o passado, o presente e o futuro. Um povo que não entende o seu passado é muito mais suscetível a manipulações políticas e socioeconômicas, não podendo gerar análises sobre a própria realidade de maneira mais complexa.

Muitas vezes, despertar o interesse e levar informação histórica para a nova geração pode ser um trabalho árduo, principalmente quando se trata dos dias atuais onde as redes sociais e a linguagem digital são preteridas por muitos jovens. O avanço

da internet e o fácil acesso a informações do mundo todo por vezes impede um aprofundamento na própria cultura, nas tradições locais e dessa maneira a perda da identidade cultural. Assim, o presente projeto tem o objetivo de, a partir do Design Gráfico, construir narrativas visuais sobre as manifestações culturais santo-amarenses.

Para isso se baseia na metodologia do Jorge Frascara (2004), dentre muitas outras metodologias existentes na área do Design, a proposta de Frascara se direciona precisamente para o planejamento e execução da comunicação visual, diferentemente dos demais que se aplicam a todo projeto da área, seja produto ou gráfico.

Com dez etapas lineares que vão desde definição do problema, coleta de informação, análise das informações coletadas, definição dos objetivos, especificações da produção, definição da proposta de design, apresentação ao cliente, preparação para produção, supervisionar a implementação e avaliação do desempenho. Nas primeiras fases foi necessário um levantamento histórico sobre a cidade e sua cultura, com consulta bibliográfica e entrevistas semi-estruturadas. Outro importante passo foi explorar qual é a visão dos jovens santo-amarenses sobre a própria cultura. Por fim, entender as narrativas visuais e a estética escolhida para a comunicação final, a colagem.

Dentro do contexto em questão, e um público jovem que está cada vez mais acessando conteúdos com maior apelo visual, o uso das narrativas visuais se torna um elemento estratégico, sendo uma forma de transmitir ideias e histórias sem se basear apenas em textos, mas principalmente se baseando nas imagens. Assim, essa técnica possibilita um fácil acesso a conteúdo históricos, facilitando o contato dos jovens santo-amarenses com suas raízes culturais.

1.1 JUSTIFICATIVA

A identidade cultural é de extrema importância para a construção social de um indivíduo, o conjunto de representações que permeia o imaginário social permite o reconhecimento do sujeito e influencia suas percepções sobre o mundo, agindo diretamente na maneira como ele interpreta o mundo e como é interpretado por outros. “Uma cultura nacional é um discurso - um modo de construir sentidos que influencia e

organiza tanto nossas ações quanto a concepção que temos de nós mesmos” (Hall, 2006, p. 50) pontua que No livro o autor foca na cultura nacional, porém o mesmo se aplica quando se considera as regionalidades.

A globalização e os avanços tecnológicos, principalmente atualmente, geram uma homogeneização da cultura, bem como a perda da identificação cultural. A importância do conhecimento dos saberes locais, se dá justamente em poder compreender a história que gerou o contexto em que se está inserido e pensar criticamente sobre, gerando reflexões para o futuro. Mas um processo de homogeneização põe em risco esse desenvolvimento crítico, gerando apenas reproduções culturais sem questionamentos. E esse impacto é ainda maior com o surgimento das redes sociais, que interligam ainda mais diferentes culturas, porém privilegiando umas em detrimento de outras.

É tendo em vista esse cenário de repetição cultural de grandes potências econômicas em desfavor de saberes locais, que surge o objetivo da pesquisa em questão. Existindo ainda uma motivação pessoal da pesquisadora em questão, nascida e criada em Santo Amaro, Bahia, teve sua infância marcada por episódios em que presenciou as manifestações tradicionais da cidade, gerando esses momentos, memórias muito fortes. Porém como o passar dos anos, entrando na adolescência e posteriormente na vida adulta, identificou a diminuição desses eventos culturais e a pouca abordagem histórica que se tinha sobre, percebendo também que durante seus anos de ensino médio a discussão sobre as expressões da cidade e sua importância acabaram sendo relegadas em detrimento dos assuntos vestibulares.

Porém o acesso a essa informação histórica tradicional é de grande importância, ainda mais quando os jovens estão sendo estimulados a desenvolverem capacidades analíticas e reflexões críticas, quesitos cobrados também nos vestibulares que lhes garantem acesso ao ensino superior. De acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), quando se refere à educação básica, do ensino fundamental ao médio, pontua no artigo 26 a obrigatoriedade do ensino das artes, em especial expressões regionais. Apesar de ser aplicado, por vezes a carência de materiais didáticos e de um maior aprofundamento nas origens dessas manifestações, geram um conhecimento raso e não desperta a curiosidade dos estudantes.

Santo Amaro é muito reconhecida por seu valor histórico, mas muitas das tradições culturais vem se enfraquecendo e perdendo espaço nas festividades da

cidade. As novas gerações possuem a responsabilidade de manter e encaminhar para o futuro a história de um povo, a problemática surge quando essas não se interessam ou não possuem acesso à própria história.

Considerando a importância da imagem, da comunicação visual, em atrair, gerar reflexões e preservar a cultura, esse projeto visa então justamente nessa construção imagética sobre as manifestações culturais santo-amarenses, fortalecendo a identidade cultural local e possibilitando aos jovens acesso a informações históricas de maneira mais lúdica.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Geral

Desenvolver narrativas visuais utilizando a técnica da colagem para representar algumas das principais manifestações culturais de Santo Amaro-BA, com foco em adolescentes de 15 a 17 anos, com o propósito de estimular o reconhecimento e a valorização das tradições locais por esse público.

1.2.2 Específicos

- Realizar um levantamento histórico das principais manifestações culturais de Santo Amaro
- Pesquisar e compreender sobre narrativas visuais e a técnica da colagem
- Compreender como os jovens santo-amarenses se relacionam com as manifestações da sua cidade.
- Produzir uma série de colagens que ressignifiquem as narrativas culturais tradicionais de forma atrativa para o público jovem

2 METODOLOGIA

Este trabalho trata-se de um projeto experimental de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) e adota uma abordagem qualitativa, com caráter exploratório e descritivo, por buscar compreender um local e sua cultura a partir de referências bibliográficas, entrevistas com a população e técnicas de observação e registro.

Trata-se, também, de uma pesquisa de natureza aplicada, voltada à produção de uma comunicação visual por meio da montagem digital e da edição de imagens, fundamentada nas análises realizadas ao longo do processo investigativo.

No que tange a parte prática, no desenvolvimento das peças gráficas, foi utilizada a metodologia do projeto proposta por Jorge Frascara, apresentada no livro ‘Communication Design: Principles, Methods, and Practice’ (2004)¹, onde é definido o campo Design de Comunicação Visual e a partir da compreensão desses termos se constrói uma base metodológica para o desenvolvimento de projetos visuais. Considerando o objetivo final dessa pesquisa é plausível o uso de um planejamento focado no visual, gráfico, diferente de outras metodologias que possuem uma aplicação mais ampla para outras áreas do Design.

Figura 1 - Etapas da metodologia de Frascara (2004)



Fonte: Autoral

¹ FRASCARA, Jorge. Design de Comunicação – princípios, métodos e prática. Nova York: Allworth Press, 2004. 207p. [ISBN 1-58115-365-1]

As cinco primeiras etapas propostas por Frascara (2004) consistem em pesquisas, definir o problema, analisar o público, verificar as informações coletadas, definir os meios de implementação do produto de acordo com o público-alvo, e para concluir a parte informacional, a construção do resumo do projeto.

Para o desenvolvimento dessas primeiras etapas, foi necessário imergir no contexto problema, visitando a cidade de Santo Amaro. Assim podendo entrevistar os moradores que são os fazedores culturais, compreendendo mais da origem das manifestações. Outro ponto importante para a construção dessas primeiras fases, foi poder ter contato com público jovem, a fim de compreender sua relação com as tradições locais. Nessa fase houve a utilização da ferramenta de questionário digital, inicialmente focado para uma turma de ensino médio da rede pública da cidade. Porém, por questões de logística e falta de disponibilidade da turma para responder, não foi possível coletar respostas desses. Para sanar essa falta, foram entrevistados professores de história de ambas as redes de ensino de Santo Amaro, público e particular, coletando também relatos desses que lidam com essa faixa etária e trabalham cultura em sala de aula, bem como pais e familiares. O questionário foi então aplicado para um grupo de 20 jovens estudantes do ensino médio da rede particular da cidade, que expressaram seus conhecimentos sobre a cultura local.

Foi a partir dessas informações e subsequente análise, que foi permitido definir os melhores canais para entregar o produto ao público, assim como traçar os requisitos gráficos que serão abordados.

Visando compreender melhor o desenvolvimento de propostas gráficas dentro dessa temática cultural, realizou-se análise de projetos similares, utilizando a também a análise *SWOT* (ou *FOFA* em português), que permitiu identificar pontos fortes e de melhoria nos trabalhos desenvolvidos, que podem contribuir para um caminho criativo mais direcionado.

As outras cinco etapas seguintes consideram o desenvolvimento da proposta de solução, considerando o conteúdo e as tecnologias disponíveis, apresentação preliminar, produção, implementação e avaliação do desempenho. Para gerar as peças gráficas, inicialmente foram construídos painéis semânticos que contribuíram para demarcar os conceitos que seriam trabalhados. Nesse processo criativo foram traçados rascunhos manuais, depois digitalizados, que permitiam vislumbrar a organização de elementos e pôr fim a concepção das propostas finais.

Nessa criação das peças gráficas tornou-se importante utilizar os conhecimentos da percepção visual trabalhada dentro do Design. Frascara (2004) propõe a compreensão da organização visual para gerar comunicação de fácil interpretação pelo público-alvo, onde as leis de organização visual, Gestalt, trabalham para a construção de significado. Para a aplicação desses princípios e construção dos criativos foram utilizados os *programas Adobe Suite, Photoshop e Illustrator*, selecionados por sua aplicabilidade prática e alcance entre profissionais da área.

O designer de comunicação visual trabalha na interpretação, organização e apresentação visual de mensagens. A sensibilidade para a forma deve andar junto com a sensibilidade para o conteúdo. Designers de publicações organizam não apenas a tipografia, mas também as palavras. O trabalho deles se concentra na eficácia, adequação, beleza e economia das mensagens. Esse trabalho, além da estética, envolve o planejamento e a estruturação, a produção e a avaliação das comunicações. (FRASCARA, 2004, p. 3, tradução nossa)²

A organização visual de uma mensagem, portanto, deve ser apropriada ao seu conteúdo. A organização visual de um design serve para estabelecer relações claras de importância, inclusão, conexão e dependência, e serve para guiar a sequência na percepção de uma mensagem, auxiliando o espectador no processo de construção de significado. (FRASCARA, 2004, p. 67, tradução nossa)³

A fim de melhor compreender as temáticas que são centrais nessa pesquisa, o próximo capítulo será dedicado para o entendimento das categorias teóricas, onde será explanado sobre narrativas visuais, colagem, Design e manifestações culturais.

² *The visual communication designer works on the interpretation, organization, and visual presentation of messages. Sensitivity toward form should go hand in hand with sensitivity toward content. Publication designers organize not only typography but also words. Their work concentrates on the effectiveness, appropriateness, beauty, and economy of the messages. This job, beyond cosmetics, has to do with the planning and structuring, production, and evaluation of communications.*

³ *The visual organization of a message, therefore, must be appropriate for its contents. The visual organization of a design serves to establish clear relations of importance, inclusion, connection, and dependence, and serves to guide the sequence in the perception of a message, helping the viewer in the process of constructing meaning.*

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA:

A percepção visual é um fator que nos permite compreender o contexto ao nosso redor, a partir das informações visíveis distribuídas em um ambiente. Trata-se de um mecanismo biológico que nos assegura a sobrevivência e nos permite reagir a possíveis ameaças. Essa relação intrínseca entre o ser humano e o visual justifica o impacto que a comunicação imagética exerce sobre os sujeitos e, conseqüentemente, sobre a sociedade. A construção visual é um dos caminhos mais eficazes para registrar e acessar culturas remotas: pinturas, cerâmicas, azulejos, tapeçarias, fotografias e cartazes são, até hoje, objetos de estudo em disciplinas de História, por permitirem o acesso aos hábitos e valores de determinados povos. O registro visual, portanto, constitui um dos grandes aliados na materialização da cultura. Em razão dessa importância, o presente projeto se fundamenta nas seguintes categorias teóricas: narrativas visuais, design gráfico, colagem e manifestações culturais santos-amarenses.

3.1 OS REGISTROS E AS NARRATIVAS VISUAIS

A técnica de partilhar histórias a partir de imagens é o que se chama de narrativa visual, ou para alguns autores como narrativas gráficas. No livro '*Graphic Storytelling*', o ilustrador Will Eisner (1996) pontua que a experiência de ver precede a análise do conteúdo, por isso a técnica torna as informações mais fáceis. Essa narrativa se popularizou pelo seu forte poder de atração e um dos maiores exemplos são as histórias em quadrinhos (HQ).

Para além das HQs, o cinema, a publicidade, livros ilustrados, a fotografia são outros tipos de narrativas visuais, se apresentando também misturando imagem, texto e som, podendo ser estática ou sequencial. Manguel (2001) pontua que as imagens, assim como as histórias verbais, têm o papel de informar, afirmando "A imagem dá origem a uma história, que por sua vez, dá origem a uma imagem".

Um exemplo dessa construção narrativa foi o livro de Frans Masereel, *Die Sonne* (Figura 2), publicado em 1927. Nele, a partir de uma série de gravuras ele cria uma adaptação do conto grego de Ícaro. Outro nome que se pode citar é Lynd Ward, famoso ilustrador norte americano, que em 1937 lançou *Vertigo* (Figura 3), um

romance apenas com imagens, que foram gravadas em madeira. Essas narrações, sem texto, com quadros sequenciais, depois seriam substituídas por histórias mistas, de construção verbal e não verbal, assim são os são os precursores das histórias em quadrinhos.

Figura 2 - Frans Masereel, Masareel's Die Sonne



Fonte: FNT Books

Figura 3 - Gravuras de Vertigo, Ward (1937)



Fonte: Blog TASHQUEEDAGG, 2013

Importante destacar que a imagem aqui tem o significado de registro, representação gráfica produzida por algum sujeito, e a maneira como organizamos os elementos que a compõem é o que permite gerar inúmeros significados. O uso das

cores, da tipografia, de símbolos, das fotografias ou ilustrações, dentro de um layout, contribui para reforçar a intenção comunicativa que se pretende alcançar.

Como artistas, é importante saber o que queremos e precisamos dizer, e como priorizar e ordenar os elementos que usaremos, pois são eles que nos ajudarão a transmitir nossa mensagem. Esses fatores influenciam nossa abordagem ao desenho em geral e para fins narrativos. (MATEU-MESTRE, 2010, p. 11)⁴

No livro *'Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers'* (Mateu-Mestre, 2010) o ilustrador Marco Mateu-Mestre, reforça a necessidade de primeiramente compreender os objetivos que se deseja obter ao construir a imagem, o que ela pretende transmitir, e assim evidenciar a intenção partir dos elementos visuais. Ele ainda pontua a importância da imagem não meramente representativa realista dentro dessas narrativas, mas que possibilita participação do público na criação da história, sugerindo com construção estratégica da imagem, a história contada.

Às vezes, tudo se resume a usar a insinuação para impulsionar a ação, prenunciando coisas em vez de telegrafá-las, tanto no nível artístico quanto no narrativo. Isso permitirá que nosso público participe mais da aventura. A ideia por trás disso é que, por mais que tentemos, nunca representaremos "a realidade como ela é", simplesmente porque cada um de nós tem sua própria versão única da realidade em mente. (MATEU-MESTRE, 2010, p. 15, tradução nossa)

Apesar da obra do Mateu-Mestre (2010) se direcionar para narrativas sequenciais, história em quadrinhos, o mesmo pode ser aplicado em artes únicas, como capas de livro e campanhas publicitárias, que se valem dos mesmos princípios para criar histórias. Como perceptível na campanha publicitária lançada pela empresa de brinquedo de construção, Lego (Figura 4). Com a imagem ocupando boa parte da peça, a empresa reforça a ideia de que com o brinquedo é possível construir tudo, imaginar o futuro.

Os elementos visuais contribuem para essa mensagem, a criança dentro de grandes figuras, como guitarrista e astronauta, montadas com as peças do brinquedo, permite compreender que elas vislumbram essas profissões para si, e o brinquedo se

⁴ *Sometimes it comes down to using insinuation to drive action, foreshadowing things rather than telegraphing them, on both artistic and narrative levels. This will allow our audience to participate more in the adventure. The idea behind this is that, no matter how hard we try, we will never represent "reality as it is," simply because we each have our own unique version of reality in our minds.*

torna a via, o caminho da imaginação. O único elemento textual presente está em uma hierarquia visual bem reduzida, tomando uma importância secundária para o entendimento da campanha, apenas fortalecendo o conceito visual desenvolvido.

Figura 4 - Campanha publicitária 'Build the future', em tradução para o português 'Construindo o futuro', da empresa de brinquedos Lego.



Fonte: Site Efenove

O uso dessa técnica não é atual, durante o período da idade média ilustrações de passagens bíblicas foi um dos principais meios de propagar o cristianismo uma população analfabeta. Avançando mais na história, o cinema mudo é outro grande exemplo do poder da imagem, filmes que mesmo sem diálogos foram grandes sucessos, como as produções de Charles Chaplin.

Muitas áreas de conhecimento aplicam o uso das narrativas visuais com diferentes fins, seja para facilitar a disseminação das informações ou atrair público para um determinado objetivo. Dentro dessa perspectiva o designer, com suas metodologias próprias para reconhecer um problema e gerar propostas que facilitam contextos e se comuniquem com o público, ganha também o caráter de contador de histórias.

As bases do design gráfico com tipógrafos, ilustradores, cartazistas remotos ao século XX, quando o termo é firmado, sempre teve como premissa o uso dos elementos gráficos para propagar uma ideia, um conceito. É somente na era moderna

que esse ofício ganha força na área comercial e o designer precisa apurar ainda mais a habilidade de contar histórias para conduzir os usuários às experiências propostas pelos projetos demandados. Assim, toda atividade projetada afeta o comportamento e influência de alguma forma às pessoas, como pontua Lupton (2020), quando aborda sobre Design como *storytelling*, termo em inglês utilizado para se referir ao ato de contação de histórias.

As pessoas que veem, tocam e usam nosso trabalho participam de sua realização. Cor e forma são portais para o design multissensorial. O design pode guiar as pessoas em uma determinada direção, mas cada usuário trilhará o próprio caminho. (LUPTON, 2020, p.13)

Assim como uma história envolvente, um produto, imagem ou local bem projetado se desenrola ao longo do tempo. Ajuda a criar memórias e estabelecer conexões. Contém personagens, objetivos, conflitos e vívidos cenários sensoriais. (LUPTON, 2020, p. 21)

A exemplo, um dos trabalhos do designer gráfico é a construção de uma identidade visual, que nada mais é do que justamente se valer dos elementos gráficos para firmar uma narrativa. Uma demonstração disso é o trabalho desenvolvido pela designer de marca Itamara Ferreira (Figura 5). Utilizando das técnicas de ilustração e colagem ela criou um projeto gráfico para a influenciadora digital Nathaly Dias, também conhecida como blogueirinha de baixa renda. A identidade visual reforça o aspecto popular da criadora de conteúdo, evidenciando sua origem, fortalecendo assim a história contada pela própria.

Figura 5 - Identidade visual desenvolvida por Itamara Ferreira



Fonte: LinkedIn

Ainda dentro do recorte do Design, outro exemplo a ser destacado do poder da imagem é o projeto da aluna do curso de Design da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), a baiana Isabel Neiva (Figura 6). A partir da iniciativa da Empresa de Limpeza Urbana de Salvador, (LIMPURB), Isabel criou uma série de materiais gráficos para celebrar o Dia do Gari, evidenciando o valor e a força desses profissionais, gerando a narrativa de heróis da cidade.

Figura 6 - Identidade visual desenvolvida por Isabel Neiva



Fonte: LinkedIn

A importância das narrativas gráficas se constitui também como uma forma de registro histórico. O registro sempre obteve um papel muito importante na materialização e conservação da história, acessando essas informações é possível compreender tempos remotos, outras culturas, mudanças sociais e outros eventos. As inúmeras formas de representação possuem um papel crucial na propagação cultural, seja por meio de um livro, de uma pintura, de uma música, escultura ou qualquer outra maneira de transmitir o significado comum para um povo, como pontua Hall (2016), sendo as narrativas visuais também uma forma de representação cultural.

Para além de propagar, as representações visuais permitem criar o que chamamos de identidade cultural, esses sistemas não são apenas passivos, mas participam ativamente na construção cultural do indivíduo, carregam significados, simboliza aquilo que se refere e conseqüentemente permitem a identificação dos

indivíduos que comungam daquele contexto, como previamente demonstrado nos exemplos de projetos das designers Itamara Ferreira e Isabel Neiva.

A cultura é construída a partir de elementos simbólicos que carregam significados compartilhados por um grupo de sujeitos e/ou grupo social. Como será visto no decorrer deste trabalho, boa parte das manifestações são acompanhadas de sons característicos, de roupas, cores que remetem a algo próprio da história e essa informação só é acessada ao decifrar o significado desses elementos. Muito além dos elementos que constituem o momento das expressões culturais, mas a exemplo as fotografias que registram essas expressões, também, transmitem o sentido que essas carregam. Assim, o que permite formar a identidade cultural de um país, um povo, são os elementos visuais e outros que os distingue dos demais. Facilmente, a partir das inúmeras simbologias, pode-se diferenciar a cultura ocidental da oriental, por exemplo.

Esses elementos-sons, palavras, gestos, expressões, roupas são parte da nossa realidade natural e material; sua importância para a linguagem, porém, não se reduz ao que são, mas sim ao que fazem, a suas funções. Eles constroem significados e os transmitem. (HALL,2016, p. 24)

Sem esses sistemas de "significação", seríamos incapazes de adotar tais identidades (ou mesmo de rejeitá-las) e conseqüentemente incapazes de fomentar ou manter essa realidade existencial que chamamos de cultura. (HALL,2016, p. 24-25)

O poder do grafismo sobre o homem e o impacto que gera na apreensão de informação, se dá pelo contato primitivo que esse tem com essa forma de registro. A imagem entra na história do homem desde a pré-história, e apesar de não se saber ao certo a sua finalidade, algumas hipóteses abordam o significado carregado de simbolismo, com relevância ritualística. Desde então, evolui e fica mais rica de sinais e significados e expande seus objetivos e finalidade. Daí em diante a comunicação visual ganha cada vez mais relevância no dia a dia das pessoas, sendo utilizada para registro, para fins didáticos, comerciais e muitos outros.

Imagens de animais eram desenhadas e pintadas nas paredes de antigos canais de água subterrânea ocupados como refúgio por homens e mulheres pré-históricos. O pigmento talvez fosse espalhado a dedo pelas paredes, ou com um pincel fabricado com espinhos ou juncos. Esse não foi o começo da arte como a conhecemos. Foi, mais precisamente, a alvorada das comunicações visuais, porque essas primeiras figuras foram feitas para sobrevivência e com fins utilitários e ritualísticos. (MEGGS, 2009, p.19)

É reconhecendo essa ligação primitiva, homem e imagem, e a relevância que essa última possui sobre vários aspectos da vida social, principalmente de construção e perpetuação cultural, que se torna importante dominar as técnicas que permitem melhor gerar narrativas visuais, a fim de que essas se tornem efetivas para quem se dirige.

Um dos estudos que possibilita bases para a construção gráfica de fácil apreensão e reconhecimento do espectador é a Gestalt, o estudo da forma proposta por Ehrenfels (1890). Essa teoria “define a forma como esquema de relações invariantes entre certos elementos.” (AUMONT, 1993, p.68). Assim se baseia em princípios que constituem a boa forma, descrevendo como se dá a leitura visual dos indivíduos. A exemplo um dos princípios é a relação figura/fundo, definindo que para enxergar a forma é necessário que ela se destaque do fundo onde se encontra, “o aparecimento da imagem resulta do contraste entre o desenho e a base” (FRUTIGER, 2007, p. 75).

Assim sendo, a teoria da Gestalt oferece substrato teórico quando se refere ao estímulo visual e leis aplicadas à imagem. Deste modo, se estes princípios são aplicados exclusivamente, ao fenômeno perceptivo da imagem podem elevar a densidade, a clareza na aplicação, na análise e no funcionamento, a saber. (CRUZ; FILHO; BARRETO, 2022)

Porém, teorias da percepção visual limitam-se principalmente à compreensão do estímulo visual e reconhecimento cognitivo da imagem, todavia a interpretação mais subjetiva do que se é representado extrapola esses estudos. Sendo produzida pelo homem, e este sendo um ser que constantemente produz e reproduz símbolos, as imagens também carregam em si amplos significados, que refletem aspectos culturais, hábitos, crenças, de quem as produz, como já abordado anteriormente. Esses grafismos fazem parte de um contexto que os molda, bem como suas interpretações, influenciando também a maneira como as narrativas visuais são assimiladas.

Com sua propensão para criar símbolos, o homem transforma inconscientemente objetos ou formas em símbolos (conferindo-lhes assim enorme importância psicológica) e lhes dá expressão, tanto na religião quanto nas artes visuais. (JUNG, 1964, p. 232)

Sempre seguindo o mesmo fio imaginário, é claro que esse espectador jamais tem, com as imagens que olha, uma relação abstrata, "pura", separada de toda realidade concreta. Ao contrário, a visão efetiva das imagens realiza-se

em um contexto multiplamente determinado: contexto social, contexto institucional, contexto técnico, contexto ideológico. É o conjunto desses fatores "situacionais", se assim se pode dizer, fatores que regulam a relação do espectador com a imagem, que chamaremos de dispositivo. (AUMONT, 1993, p. 15)

O que é visto ganha uma interpretação única e pessoal, uma narrativa individual, que provém de experiências anteriores de quem a observa. E é nesse ponto que é possível retornar a abordagem inicial desse tópico, as narrativas visuais, que se constituem como construções imagéticas abertas a subjetividade e da possibilidade de múltiplas interpretações, ao utilizar dos artifícios sintáticos, apoiadas pelas leis da Gestalt, para a construção de uma imagem que não se limita a atender apenas aspectos técnicos mas também uma relação única e emocional com o espectador, que colabora para a construção de uma história e que de certa forma trás seus conhecimentos prévios para aquilo que ver.

Quando lemos imagens de qualquer tipo, sejam pintadas, esculpidas, fotografadas, edificadas ou encenadas, atribuímos a elas o caráter temporal da narrativa. Ampliamos o que é limitado por uma moldura para um antes e um depois e, por meio da arte de narrar histórias (sejam de amor ou de ódio), conferimos à imagem imutável uma vida infinita e inesgotável... (MANGUEL, 2001, p. 27)

Construímos nossa narrativa por meio de ecos de outras narrativas, por meio da ilusão do autorreflexo, por meio do conhecimento técnico e histórico, por meio da fofoca, dos devaneios, dos preconceitos, da iluminação, dos escrúpulos, da ingenuidade, da compaixão, do engenho. Nenhuma narrativa suscitada por uma imagem é definitiva ou exclusiva, e as medidas para aferir a sua justeza variam segundo as mesmas circunstâncias que dão origem à própria narrativa. (MANGUEL, 2001, p. 28)

Todo estímulo visual gera uma emoção, entendendo isso o trabalho do designer na boa organização visual é fundamental, como aborda Frascara (2004) e Lupton (2020). A ideia da construção gráfica a fim de relatar determinada informação se alinha muito ao trabalho do designer, Hollings (2001) traz que “O design gráfico é a arte de criar ou escolher tais marcas, combinando-as numa superfície qualquer para transmitir uma ideia.” Assim, se retoma o conceito de que o designer é um construtor de narrativas visuais, já que inserido em um contexto, uma raiz cultural, ele comunica e propaga ao público valores que impactam no social (Frascara 2004).

3.2 COLAGEM: DO DADA AO DESIGN GRÁFICO

Muitas técnicas podem ser utilizadas para a construção de narrativas gráficas, como ilustração, fotografia e colagem. No presente projeto, que tem como objetivo a construção gráfica por meio da técnica da fotomontagem, focaremos nesse estilo.

“Numa primeira definição, *collage* seria a justaposição e colagem de imagens não originalmente próximas, obtidas através da seleção e picagem de imagens encontradas, ao acaso, em diversas fontes.” (COHEN, 1989, p.60). A terminologia da palavra colagem tem origem no termo francês “*collé*”, que significa colar, grudar. Mas é somente no século XX que esse termo passa a ser associado às artes, com a ideia de “*papiers collés*”, ou em português, papéis colados, como expõe Taylor (2004).

Assim, a colagem se caracteriza pela mistura e multiplicidade de elementos, tecidos, rótulos, materiais de diferentes texturas e a partir do surgimento e massificação da fotografia, pode ser chamada também de fotomontagem. Porém, o surgimento dessa técnica ocorreu bem antes da sua popularização no século XX, alguns pesquisadores pontuam que no século XII, na Ásia ela já era utilizada e nos séculos seguintes pode ser visualizada em diferentes contextos e continentes, segundo Carmo (2022).

Esse tipo de composição ganha maior evidência então na modernidade, com as vanguardas artísticas em efervescência. Essa técnica aparece principalmente no Cubismo, com Picasso (Figura 7) e Braque, quando esses passam a incorporar materiais colados nas suas obras, como aborda Taylor (2004). A ligação da colagem com esse movimento se dá justamente pela proposta de fragmentação da forma, rearranjando-a de diversos modos.

A colagem permitia a composição livre, independentemente do tema, e explicitava a realidade da pintura como objeto bidimensional. A textura dos elementos de colagem se prestava a significar objetos. Para denotar uma cadeira em uma pintura, por exemplo, Picasso colou lona encerada impressa com um padrão de palha de cadeira. Muitas vezes eram incorporadas letras e palavras de jornais como forma visual e para associar significados. (MEGGS, 2009, p. 317)

Figura 7 - Femmes à leur Toilette, colagem de Picasso (1937-38)



Fonte: BBC NEWS BRASIL

Durante esse mesmo período surge o Dadaísmo que buscava a antiarte, o absurdo, a anarquia e a busca da liberdade. Esses objetivos almejados justificam o uso da fotomontagem, que possibilita livre criação, sem preocupação com a realidade. John Heartfield é um dos nomes desse movimento, que utilizou dos princípios do dadá para a construção visual de propagandas, capas de livros, cartazes que denunciavam o partido nazista (Figura 8). “Suas montagens são das mais fundamentais na história dessa técnica. Heartfield não fazia fotos nem retocava imagens, mas trabalhava diretamente com impressos brilhantes retirados de revistas e jornais.” (MEGGS, 2009, p. 330)

Um ponto a considerar quando se pensa em colagem como arte, é que por muito tempo estava associada a um caráter marginal e dito inferior em relação a pintura e escultura, já que trabalha com a banalidade e em um tempo de produção reduzida em relação a outras técnicas artísticas, como traz Brandon (2004). É também por sua contrariedade que passa também a ser muito utilizada pelos dadaístas.

Figura 8 - Obra 'The Sunny Land', John Heartfield (1919)



Fonte: WikiArt

Outros artistas abordam o tom surreal e anárquico em suas obras e posteriormente vem a influenciar as composições com colagem. Essa subversão da realidade pode ser vislumbrada em obras como a de Marx Ernst, René Magritte, Salvador Dalí e outros que retiram dos objetos suas funções comuns e lhes proporcionam uma nova configuração. Obras como essas são carregadas de simbologias.

O artista recriando imagens e objetos continua sendo aquele ser que não se conforma com a realidade. Nunca a toma como definitiva. Visa, através de seu processo alquímico de transformação, chegar a uma outra realidade — uma realidade que não pertence ao cotidiano... (COHEN, 1989, p. 61)

O uso dessa técnica está diretamente associado a uma mudança econômica na vida da sociedade. Com a implementação da produção em massa afetou não somente a economia, mas a cultura. A falta de controle sob o que era produzido e consumido gera uma onda de manifestações dentro da arte questionando essa nova lógica moderna, “ao empregar técnicas de colagem, os artistas resolvem o problema

de criar significado em um mundo pronto feito.”⁵ e “artistas e escritores adotaram amplamente duas táticas para lidar com a produção em massa.”⁶(BANASH, 2013, p. 12, tradução nossa)

É também dentro desse contexto, da cultura de massa, que se implementa o Design Gráfico como se conhece hoje, com as novas necessidades da comunicação de atrair e vender, sendo cada vez mais o apelo visual demandado. Os avanços tecnológicos ainda nessa época permitiram que a comunicação visual ampliasse suas técnicas e alcance, alterando o papel das representações visuais no cotidiano das pessoas.

O proprietário de terras foi substituído pelo capitalista como a força mais poderosa nos países ocidentais; o investimento em máquinas para fabricação em massa se tornou a base para a mudança na indústria. A demanda de uma população urbana em rápido crescimento e com poder aquisitivo cada vez maior estimulou melhorias tecnológicas. Por sua vez, isso possibilitou a produção em massa, que aumentou a oferta e reduziu custos. Em troca, a mercadoria mais barata e mais abundante agora disponível estimulou um mercado de massa e uma demanda ainda maior. À medida que esse ciclo de oferta e procura se tornava a força por trás do inexorável desenvolvimento industrial, as artes gráficas passaram a desempenhar um papel importante na comercialização da produção fabril. (MEGGS, 2009, p. 175)

Desde então o Design Gráfico passou por muitas fases, muitos estilos, que atendem as demandas estratégicas de mercado e refletem o contexto social no qual está inserido. Na era moderna, as vanguardas artísticas trouxeram uma explosão criativa que desafiou os grafismos comuns até então. Toda essa produção, como visto anteriormente, refletia as mudanças sócio-políticas naqueles anos, guerras mundiais, mudanças em regimes políticos e transformações culturais. Os movimentos como o cubismo, futurismo, dadaísmo, expressionismo e outros inspirou e inspira até hoje muitos designers, que se utilizaram das bases desses movimentos para novas construções visuais, novas propostas tipográficas e maneiras de compor uma peça gráfica.

Embora influenciados pelo cubismo e pelo construtivismo, os designers estavam conscientes da necessidade de manter uma referência figurativa para que seus cartazes se comunicassem de maneira persuasiva com o público em geral eles caminhavam numa corda bamba entre a criação de imagens expressivas e simbólicas, de um lado, e a preocupação com a organização visual total do plano da imagem, de outro. outro. Esse diálogo

⁵ ... that by employing collage techniques, artists solve the problem of making meaning in a ready made world.

⁶ Artists and writers broadly adopted two tactics to cope with mass production.

entre as imagens comunicativas e a forma do design gera a provocação e a energia das ilustrações influenciadas pela arte moderna. (MEGGS, 2009, p. 344)

Apesar de toda exploração técnica presente nas artes daquela época, um evento marcou ainda mais as bases do Design. Ainda no século XX a escola alemã Bauhaus veio a transformar e definir o design moderno. “O mobiliário, a arquitetura, o design de produto e o design gráfico do século XX foram plasmados pelas atividades de seu corpo docente e discente, e uma estética do design moderno surgiu.” (MEGGS, 2009, p. 403). A escola criada por Walter Gropius marcou pelo seu visual simplista, geométrico e objetivo, onde a forma segue função, e influencia a formação de designers ainda atualmente.

Na era moderna, apesar das influências das belas artes, os designers ainda eram muito fundamentados nos princípios das Bauhaus, com a objetividade das informações visuais sendo priorizada, o grid bem demarcado, certa simetria nas peças gráficas, uso sobretudo da ilustração ainda eram comuns nas soluções gráficas. Mas alguns designers já implementavam outras construções menos convencionais, a exemplo nos Estados Unidos se destaca no design editorial pela sua ludicidade, por vezes através da colagem, Paul Rand (Figura 9), que manipula as imagens de maneira dinâmica e inovadora, porém sempre acessível e clara. Assim também a abordagem conceitual da imagem já era trabalhada por designers na Polônia, Alemanha, Cuba e outros países.

Rand sabia do valor de sinais e símbolos comuns de entendimento universal como ferramentas para traduzir ideias em comunicação visual [19.5, 19.6]. Para envolver o público e comunicar de maneira marcante, sabia que o designer precisava alterar e justapor signos e símbolos. Às vezes era necessário reinterpretar a mensagem para transformar o banal em algo extraordinário. (MEGGS, 2009, p. 489)

Os designers tinham maior oportunidade de auto expressão, criavam imagens mais pessoais e exploravam novos estilos e técnicas. Não era mais possível identificar as tradicionais fronteiras entre as artes plásticas e a comunicação visual. (MEGGS, 2009, p. 549)

Figura 9 - Trabalhos do Paul Rand



Fonte: Site The One Club

Porém é na pós-modernidade que a profusão dos elementos visuais ganha força dentro do Design, e a colagem passa a ser cada vez mais presente em anúncios, cartazes e outros meios, em contraponto aos paradigmas de ordem do modernismo, que entrava em decadência com as mudanças sociais e culturais que avançavam e uma sociedade que demandava cada vez mais diversidade e um novo dinamismo. O Design passa a ser mais subjetivo e pessoal, o designer se aproxima ainda mais das artes, como a exemplo do designer Makoto Saito (Figura 10). “Dotado de imaginação fértil, ele orchestra um conteúdo simbólico enigmático que não segue nenhum modelo prévio.” (MEGGS, 2009, p. 649). A mistura de vários estilos de diferentes épocas é experimentada, testadas e novas configurações eram criadas e implementadas, não se restringindo mais a área a uma estética predominante.

O impulso maior dado pelo design gráfico pós-moderno foi um espírito de libertação, uma licença para ser intuitivo e pessoal e se opor ao design moderno, dominante ao longo de grande parte do século xx. Os designers se sentiram livres para reagir positivamente às formas vernaculares e históricas e incorporá-las a seu trabalho. Uma atmosfera de inclusão e possibilidades de expansão permitiu que muitas ideias altamente pessoais e até excêntricas fossem experimentadas (MEGGS, 2009, p. 625)

Figura 10 - Cartaz “Sunrise Sunset Yusaku Kamekura”, de Makoto Saito (1999)



Fonte: SFMOMA

A pós-modernidade transforma também a prática milenar da colagem, até então caracterizada pela manualidade. O início da era digital com a internet e as novas formas de comunicação que se desenvolveram a partir dessa, com toda praticidade promovida por essa tecnologia, modifica o *modus operandi* de muitas profissões, suas técnicas e as relações sociais.

Para além das informações textuais, a imagem digital atinge uma outra dimensão, a fotografia e a arte adquirem nova perspectiva e a manipulação da imagem ganha espaço, permitindo o surgimento da colagem digital, não se restringindo agora apenas aos materiais físicos. Os inúmeros efeitos visuais disponíveis e a facilidade para criar justaposições possibilita a criação de imagens cada vez mais complexas. “A experimentação em computação gráfica agitou ideias modernas e pós-modernas de design, potencializou retomadas do retrô e excentricidades, além de criar um período de pluralismo e diversidade no design.” (MEGGS, 2009, p. 627)

Alguns artistas e autores, como aborda Taylor (2004) em sua obra, se de fato a era digital da montagem de imagem pode ser considerada colagem, no qual o termo de origem francesa se refere a ação manual de cortar e colar, porém os resultados

alcançados pelas colagens digitais não diminuem a qualidade da técnica popularizada na modernidade, como traz Taylor (2004). Apesar da inicial resistência no meio da arte principalmente, hoje o uso da manipulação de imagens digitalmente se tornou mais uma das ferramentas de criação, não extinguindo as produções manuais, mas se tornando mais um caminho criativo.

No cenário nacional atual a colagem digital é prolifera, a exemplo da designer Giovanna Cianelli que utiliza dessa técnica para gerar capas de discos, livros e publicidades de alcance internacional. Gerando imagens ricas em fragmentação, justaposição e combinação de diferentes estilos tipográficos. Em arte desenvolvida para a Revista Veja São Paulo em 2024 (Figura 11), sobre a vinda da artista internacional Madonna ao Brasil, Giovanna reforça a partir da repetição, do vermelho marcante e da disposição de recortes da artista, a sensualidade, ousadia e irreverência que a cantora trabalha em sua carreira.

Figura 11 - Madonna is back – Veja São Paulo, Giovanna Cianelli (2024)



Fonte: SONHARAMA

Uendel Nunes é outro artista contemporâneo, natural de Salvador, Bahia, que utiliza a fotomontagem digital. Em muitos dos seus projetos Uendel reforça características da cultura brasileira, com enfoque para a cultura, religião e cotidiano da população preta. Em um dos seus projetos, Iemanjá, Rainha do Mar 2024 (Figura 12), celebra as religiões de matriz africana com a festividade de Yemanjá, onde

representa a orixá como uma mulher preta, indo contra o processo de embranquecimento que ocorre dentro dessa narrativa.

Figura 12 - Iemanjá, Rainha do Mar, Uendel Nunes



Fonte: Site Del Nunes

Retomamos então a conclusão inicial, as colagens se firmam como um meio para a construção de narrativas visuais, e essas ganham maior profusão de referências múltiplas, em uma mistura de estética da atualidade com as do passado, da realidade com o sonho, do que é almejado. Gerando assim, críticas visuais que enriquecem o projeto gráfico, permitindo criar conceitos mais sólidos.

Importante destacar que o papel das artes gráficas dentro da comunicação pouco alterou, distinguir, informar e promover. Seu caráter de contribuir na representação e instrução da sociedade se mantém independente da técnica que se utiliza.

Ao longo dos vários séculos, as três funções básicas das artes gráficas sofreram tão poucas alterações quanto o alfabeto romano, e qualquer design pode ser usado de todas as três maneiras. A principal função do design gráfico é identificar: dizer o que é determinada coisa, ou de onde ela veio (letreiros de hotéis, estandartes e brasões, marcas de construtores, símbolos de editores e gráficos, logotipos de empresas, rótulos em embalagens). Sua segunda função, conhecida no âmbito profissional como Design de Informação, é informar e instruir, indicando a relação de uma coisa com outra quanto à direção, posição e escala (mapas, diagramas, sinais de direção). A terceira função, muito diferente das outras duas, é apresentar e promover (pôsteres, anúncios publicitários); aqui, o objetivo do design é prender a atenção e tornar sua mensagem inesquecível (HOLLINS, 2001, p. 4)

Assim, o Design expressa significados que são demandados por determinado contexto e grupo social, seja para fins comerciais ou não. Como já discutido, essa área participa ativamente na construção simbólica, sendo um dos meios possível a partir da técnica da colagem, emergindo na história e expondo-a de maneira gráfica visual, se tornando um importante agente na materialização e difusão cultural.

3.3 MANIFESTAÇÕES CULTURAIS SANTO-AMARENSES

Cultura é um termo polissêmico difícil de estruturar em um só significado, uma das definições possíveis é traçada por Stuart Hall, teórico cultural e sociólogo britânico-jamaicano. Hall (2016) traz o termo cultura como um modo de vida de um povo e seus valores compartilhados. É através desse compartilhamento de saberes que é possível conservar a história de um grupo social e fortalecer a ideia de povo. Brasileiros situados na região nordeste possuem seu imaginário formado por memórias, preferências culinárias, costumes, como festas e lazer, diferentes dos que se encontram no sul do país, por exemplo, e se considerar a nível internacional as diferenças são ainda maiores. É a partir desses comportamentos, crenças, hábitos, preferências, memórias, que formam indivíduos e cria a chamada identidade cultural.

Essa identidade só pode ser construída se os sujeitos comungam do mesmo princípio, se interpretam e expressam os eventos ao seu redor de maneira semelhante. “Afirmar que dois indivíduos pertencem à mesma cultura equivale a dizer que eles interpretam o mundo de maneira semelhante e podem expressar seus pensamentos e sentimentos de forma que um compreenda o outro.” (HALL, 2016, p. 20)

Nos últimos anos, porém, em um contexto mais próximo das ciências sociais, a palavra "cultura" passou a ser utilizada para se referir a tudo o que seja característico sobre o "modo de vida" de um povo, de uma comunidade, de uma nação ou de um grupo social o que veio a ser conhecido como a definição "antropológica". Por outro lado, a palavra também passou a ser utilizada para descrever os "valores compartilhados" de um grupo ou de uma sociedade - o que de certo modo se assemelha à definição antropológica, mas com uma ênfase sociológica maior. (HALL, 2016, p. 19)

Dentro dessa perspectiva da expressão é onde se encontra a noção de manifestação cultural, sendo está justamente o conjunto de ações que reafirmam os

valores daquela sociedade. Festividades, ritos, danças, encenações, canções, comidas são alguns exemplos dessas demonstrações que carregam simbolismos próprios daquele grupo. A exemplo disso são as festas juninas, a dança do frevo, congada e outras. Essas e outras manifestações culturais fazem parte do patrimônio cultural imaterial de determinado local.

...a cultura é o conjunto de manifestações artísticas, sociais, linguísticas e comportamentais de uma sociedade, um grupo étnico ou civilização. Portanto, fazem parte da cultura de um grupo social o conjunto de suas atividades e manifestações, sejam elas práticas e/ou simbólicas. Como por exemplo: música, teatro, rituais religiosos, língua falada e escrita, mitos, hábitos alimentares, danças, arquitetura, invenções, pensamentos, formas de organização social etc. (SANTOS SILVA, 2021)

Dentro das produções de um povo, pode-se diferenciar cultura imaterial e material. A primeira é definida pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), de acordo com a Convenção da Unesco para a Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial (2006), como tradições e expressões orais, tradições e expressões orais, incluindo o idioma como veículo do patrimônio cultural imaterial; expressões artísticas; práticas sociais, rituais e atos festivos; conhecimentos e práticas relacionados à natureza e ao universo; técnicas artesanais tradicionais.

Este patrimônio cultural imaterial, que se transmite de geração em geração, é constantemente recriado pelas comunidades e grupos em função de seu ambiente, de sua interação com a natureza e de sua história, gerando um sentimento de identidade e continuidade e contribuindo assim para promover o respeito à diversidade cultural e à criatividade humana. (UNESCO, 2003, n.p.)

Já o patrimônio material se refere a parte tangível da cultura, os objetos, artefatos, construções arquitetônicas que constituem a memória histórica de determinado povo. Segundo o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – IPHAN (s.d.) a cultura material “podem ser imóveis como as cidades históricas, sítios arqueológicos e paisagísticos e bens individuais; ou móveis, como coleções arqueológicas, acervos museológicos, documentais, bibliográficos, arquivísticos, videográficos, fotográficos e cinematográficos.” A importância da materialização das tradições culturais se dá justamente permitir que essas durem por mais tempo e

atrassem gerações. Assim, a cultura material e imaterial são responsáveis por formar a identidade cultural de um povo.

No Brasil a identidade cultural ganha forte influência dos indígenas, dos povos africanos e dos europeus, cada região do país se difere de acordo com a maior ou menor influência desses. A Bahia é um estado onde a influência da cultura africana é bastante evidente, com ritos e costumes herdados desse povo, principalmente no interior da Baía de Todos os Santos, o Recôncavo.

Santo Amaro está situada no Recôncavo Baiano com um pouco mais de 56 mil habitantes, colonizada em 1559 só foi elevada à categoria de cidade em 1837. Essa cidade sempre protagonizou momentos importantes na sociedade baiana, no que tange a influência econômica ainda na era colonial, mas também seu envolvimento pelas conquistas sócio-políticas nas lutas pela independência juntamente com cidades circunvizinhas. O recôncavo baiano carrega uma importância político/social para o estado, assim como também relevância cultural, contribuindo fortemente na construção da identidade cultural do estado.

Mas o Recôncavo – como veremos, em detalhe, a seguir – tem importância fundamental na formação política, social e econômica do Estado da Bahia. É responsável também pelas suas principais referências culturais, artísticas e, por assim dizer, pelo ethos atribuído, fora e dentro do Estado, ao povo baiano. (IPHAN, 2006, p. 17).

O valor histórico-cultural da cidade de Santo Amaro é muito grande, com nomes que contribuíram para a cultura em nível nacional, como exemplo de Tia Ciata, santo-amarense responsável por levar o samba para o Rio de Janeiro, Maria Bethânia, Caetano Veloso, Roberto Mendes, Emanuel Araújo e outros. Além desses, pesquisadores, políticos e médicos oriundos da cidade como Jorge Portugal, José Silveira e Teodoro Sampaio.

Sob forte influência dos negros escravizados, os hábitos dessa sociedade foram construídos, principalmente do que tange as suas ricas expressões culturais. Em Santo Amaro e seus distritos as festas populares possuem manifestações como o Samba de Roda, Nego Fugido, Mandus, as Caretas de Acupe, a Capoeira, o Maculelê e muitos outros, que se originam a partir dos negros em suas crenças.

Boa parte dessas tradições fazem parte da cultura imaterial da cidade. Essas expressões são passadas de geração para geração, as informações de suas origens se baseiam principalmente na contação de história dos mais velhos para os mais

novos, e por vezes, como é comum na tradição oral, muito se perde com o tempo. Por isso, em Santo Amaro, muitas das expressões correm o risco do apagamento ou esvaziamento histórico. Fora as que possuem maior projeção e conseguem minimamente estruturar espaços de encontros e registro, como a Associação Cultural Nego Fugido em Acupe, as manifestações da cidade possuem poucos meios de transmitir suas memórias.

Existem inúmeros exemplos do impacto visual para a conservação cultural, museus, acervos, livros e outros objetos que permitem acessar histórias e transmiti-las com maior segurança para as próximas gerações. Nesse processo o papel do designer é fundamental, sendo produtor de artefatos, principalmente em uma sociedade que cada vez mais valoriza o tangível, como pontua Rafael Cardoso (1998).

Valendo dos conhecimentos da área do Design e a partir da técnica de manipulação digital, mais precisamente a colagem, o presente projeto pretende desenvolver narrativas visuais focadas nas manifestações culturais santo-amarenses. O uso da colagem permite uma maior profusão de elementos, possibilitando a integração de múltiplas imagens a fim de contar uma única história.

Assim, a partir do próximo capítulo, com o respaldo do conhecimento técnico, será iniciado a aplicação das etapas de Frascara (2004), conhecendo mais especificamente as manifestações santo-amarenses citadas, bem como o público para quem a comunicação projetada se dirige.

4 O PROJETO:

Reconhecendo a problemática da falta de informação histórica material sobre as manifestações culturais santo-amarenses, que dialoga principalmente com as novas gerações, os próximos capítulos visam demonstrar o desenvolvimento projetual das construções gráficas propostas, a fim de evidenciar ao menos cinco manifestações culturais de Santo Amaro.

Para alcançar esse objetivo final a metodologia aqui aplicada, Frascara (2004), propõe nas etapas iniciais, além da organização com prazos, requisitos e tarefas, a imersão no contexto problemático e no público-alvo. Essa etapa possibilita que falsas soluções sejam criadas, já que o contato direto com o público e sua realidade permite que hipóteses distorcidas e inexatas sejam descartadas, permitindo repensar as soluções. A partir dessas primeiras etapas será possível reavaliar as questões iniciais, definir os objetivos e desenvolver a proposta visual.

Como foi demonstrado, o projeto gráfico terá como base o uso da técnica da colagem, objetivando a partir da sua estética, conseguir atrair e informar a população de maneira menos convencional e dinâmica sobre a cultura local, evidenciando os personagens principais e os principais pontos das narrativas das expressões. As peças gráficas estarão disponíveis em cartazes A3 (29,7 cm x 42 cm), podendo ser dispostas futuramente em ambientes escolares, e em versão digital onde vinculadas a redes que atinjam o público jovem.

Para atingir essa proposta gráfica, e seguindo a metodologia de Frascara (2004), inicialmente será necessário imergir no contexto para depois iniciar a ideação, gerando alternativas criativas até a proposta final.

4.1 IMERGINDO NO CONTEXTO E COLETANDO INFORMAÇÕES

A fim de contemplar o início da metodologia projetual, foi necessário se desdobrar sobre a cultura santo-amarense, o contexto problemático do estudo, se encaminhando para a cidade e presenciando as manifestações culturais da mesma. Para isso, além da observação, entrevistas foram realizadas com os participantes dos grupos culturais, santo-amarenses e acupenses que vivem esse cenário e tiveram contato com antepassados que narraram teorias do surgimento de cada manifestação.

As histórias contadas através da oralidade possibilitam de certa forma uma maior subjetividade, o que muitas vezes para o meio acadêmico científico é tido com desvantagem. Porém a contação de histórias é o meio utilizado por muitas comunidades tradicionais e perpetuada principalmente pelos mais velhos, e esse foi o artifício utilizado pela comunidade aqui trabalhada para conservar sua história e dentro da proposta da pesquisa em questão a subjetividade é tida como vantagem para construção imagética.

...o relato pessoal deixou de ser visto como exclusivo de seu autor, tornando-se capaz de transmitir uma experiência coletiva, uma visão de mundo tornada possível em determinada configuração histórica e social. Hoje já é generalizada a concepção de que fontes escritas também podem ser subjetivas e de que a própria subjetividade pode se constituir em objeto do pensamento científico. (ALBERTI, 2005, p.163)

Assim, serão descritas algumas das principais manifestações com base nos relatos e que foram suporte para o desenvolvimento do projeto gráfico, além de registrar a existência dessas e sua importância para a sociedade santo-amarense.

4.2 EXPRESSÕES CULTURAIS SANTO-AMARENSE E SUAS ORIGENS

Entender a origem da cultura de um local permite compreender seus hábitos e crenças, no que sua história está pautada, e suas referências, assim é preciso se debruçar não apenas nas referências bibliográficas, mas estar presente e conhecer quem move a cena cultural local. Partindo dessa premissa, no mês de janeiro, mês de festa em Santo Amaro, foi possível não apenas assistir os folguedos que permeiam a memória daquele local, mas conversar com os envolvidos em manter as tradições vivas.

4.2.1 O Maculelê

O Maculelê (Figura 13) é uma luta/dança, como conceitua Paulino Aloísio de Andrade, o Popó, em entrevista registrada no livro *Maculelê* da Maria Mutti (2021), e chega em Santo Amaro com os negros escravizados. Várias gerações foram responsáveis por construir o maculelê que se conhece hoje. Muitas teorias contam a origem do nome, uma delas provém dos negros ainda em África, traz o encontro das

tribos Macuas e Males. Os Macuas se dirigiam para a luta com os lelês, pedaços de madeiras roliças, então diziam Macua com lelês, é o que aborda a pesquisadora santo-amarense Zilda Paim no livro *Relicário Popular* (1999).

A dança, que tem sua origem como luta, simula uma batalha com as grimas, as madeiras, e os movimentos seguem o ritmo das canções. As batidas são contadas e existe técnica para bater as madeiras a fim de não se acidentar.

Figura 13 - Apresentação do Maculelê na Praça da Purificação, Santo Amaro - BA



Fonte: Imagem cedida pela Prefeitura Municipal de Santo Amaro - BA

O Maculelê passou por quatro gerações até os dias atuais, tendo como um dos precursores Tia Jô, ainda na época colonial, depois João Obá, Barão e por fim Popó. Esse último foi responsável por levar a dança para as ruas e popularizá-la, chegando às novas gerações. Possui ligação às práticas candomblecistas, desde as cantigas que acompanham o momento, que tem como inspiração, principalmente depois de Popó, o candomblé de Caboclo, até os instrumentos que dão ritmo, dos atabaques e os agogôs, como narra o historiador Antônio Liberac em entrevista disponibilizada em 2018, disponível no canal Museu da Capoeira.

A manifestação resistiu muito para não ser esquecido pelos santo-amarenses, a influência de Popó, que passou para seus filhos e netos e esses até os dias de hoje

seguem com o grupo que mantém a prática viva. Existem outros grupos na cidade, mas a maioria pratica também a capoeira, que de certa forma acaba por implementar seu ritmo ao maculelê, mudando alguns aspectos originais.

Realizando entrevistas na cidade com integrantes de grupos de Maculelê, a exemplo o grupo 'Os Gemas Pó-Ví-Vá' que possuem 20 integrantes, sua maioria jovens, para além de outros grupos, é perceptível nas suas falas a influência principalmente das famílias para ingressarem, muitos desses familiares já fazem parte do movimento e acabam por passarem para seus filhos o interesse. Porém alguns ex-integrantes e pesquisadores da área pontuam a ausência do incentivo nas escolas para a maior valorização, promoção e reconhecimento do Maculelê e de outras manifestações culturais, podendo atingir mais jovens e perpetuar a prática.

Em entrevista com professores de escolas particulares e públicas de Santo Amaro, em contraponto com a declaração anterior, a cultura local é sim trabalhada em sala de aula, não para todas as manifestações, somente algumas como o Nego Fugido, a Capoeira, Samba de Roda e o próprio Maculelê. Porém esses profissionais reconhecem que em alguns casos, seja pelo pouco tempo disponível ou pelas demandas das atividades letivas, não torna possível uma maior imersão.

4.2.2 Manifestações De Acupe

Acupe é um dos três distritos de Santo Amaro, juntamente com Oliveira dos Campinhos e São Braz, onde se encontra a maior parte das manifestações culturais santo-amarenses que além de estarem presentes nas festividades da sede, também são expressas nos domingos do mês de julho pelas ruas locais.

Há mais de um século, sempre no período do mês de julho, as ruas do distrito transformam-se num grande cenário a céu aberto, para a manifestação, que se apresenta ao lado das mais variadas manifestações de cultura popular citadas acima. (PINTO, 2012, p. 7)

O distrito possui uma população que vive à base da pesca e da mariscagem e na era colonial era uma região de engenhos. Pela presença de muitos negros alforriados na região, mantém em suas tradições, fortes legados dos negros, o que se

torna ainda mais nítido nos aspectos culturais, carregado de simbologia histórica/religiosa provinda dos antigos, como Nego Fugido, Burrinha, Mandus, Bombacho, as Caretas e outros.

Essas expressões ocorrem no mês de julho pelo fato de que existia a crença que o mês de agosto atraía a peste, doenças, e para afastar esses males ocorrem as aparições, as manifestações culturais um mês antes. Uma das teorias relatadas por Pinto (2012), conta sobre um perverso senhor de engenho que mandava que fossem feitos sacrifícios até mesmo com pessoas em troca de dinheiro, quando já não havia mais quem sacrificar os negros pararam de fazer as ofertas e a morte, Iku, se revoltou trazendo os males das doenças no mês de agosto. Dessa maneira, boa parte dessas expressões possuem a ideia religiosa de limpeza dos males e abrir os caminhos, muito ligadas às religiões de matriz africana.

Paulo Henrique da Cruz, um jovem tata da casa de nação angola, Inzo Tumbalê Junçara, em Acupe, por exemplo, contou-me uma versão curiosa sobre a presença das manifestações de julho nas ruas: para ele, essas aparições começaram com os mandus. Os escravos do Engenho Acupe que eram de nação haussás, segundo sua narrativa, faziam muitos cultos a mando do senhor de engenho, oferecendo até mesmo pessoas em sacrifício, para adquirir bens e dinheiro. Os escravos teriam perdido o controle da situação, pois faziam muitas macumbas e, não tendo mais pessoas para oferecer, teriam parado as oferendas. Iku, a morte, teria ficado furioso e lançado uma praga no mês de agosto. Desde então, sempre nesse mês, passaram a morrer muitas pessoas da comunidade. Todos temiam a chegada do mês das tragédias. (PINTO, 2012, p. 37)

O Nego Fugido talvez seja a manifestação com maior projeção de Acupe, encena a luta dos negros pela carta de alforria. Com personagens como os escravizados, o capitão do mato, guardas, o rei e a princesa Isabel, é apresentado em atos que narram da captura até conquista da liberdade pelos negros. Toda trama é acompanhada por sons de atabaque e cantigas que reforçam com suas letras a história ali contada.

O Nego Fugido é um manifesto feito pelos moradores de Acupe, na sua maioria pescadores e marisqueiras, que tece enredo em torno das lutas contra a escravidão, sobretudo, como se deu o processo da aquisição da liberdade no recôncavo baiano. (PINTO, 2012, n.p)

Cada elemento que compõe a caracterização do personagem tem uma simbologia, o rosto pintado de preto reafirma a identidade e serve também de camuflagem, a boca de vermelho remete ao sofrimento do povo, o sangue (Figura 14).

A saia é um elemento crucial (Figura 15) e o som que produz anuncia a chegada do bando, ela é rodada, feita de bananeira, auxiliando na busca pela mata, mas carrega também o importante significado, relata os moradores que onde os escravizados eram enterrados nos fundos das fazendas e plantava-se um pé de bananeira em cada cova de maneira que pudessem ser evocadas. As palhas das bananeiras são utilizadas então para “limpar” a localidade das pragas, como relata Monilson Pinto, doutor em artes cênicas, em entrevista cedida ao programa Avisa Lá que Eu Vou, da emissora Globo, transmitido no canal GNT. Os envolvidos na encenação relatam uma euforia única no momento da expressão e os negos fugidos tomam as ruas provocando encantamento e muitas vezes medo.

Figura 14 - Nego Fugido



Fonte: Imagem cedida pela Prefeitura Municipal de Santo Amaro – BA

Figura 15 - Caracterização Nego Fugido



Fonte: Sinisia Coni Fotografia

Outra expressão que toma Acupe em julho, são as Caretas (Figura 16), que surgem ainda na era colonial e em umas das histórias contadas pelos moradores relata a estratégia de fuga dos escravizados. Um senhor de engenho decide dar uma festa e um dos negros escravizado comparece disfarçado utilizando a máscara. Quando o senhor de engenho resolve descobrir quem era o mascarado percebe que um dos escravizados tinha fugido. Assim como a vestimenta do nego fugido carrega significados, as cores presentes nas caretas também, o coordenador atual do grupo explica, em entrevista cedida durante as festas de Santo Amaro, que o preto simboliza a cor do povo, vermelho representa o sangue e o branco a paz, essas são as três cores presentes na pintura das máscaras. Sobre a saia de bananeira, a representação se equivale a do nego fugido, com um papel religioso de limpeza.

Outra história, as máscaras, a careta, a pessoa inventavam uma máscara para assustar o caçador. Agora voltando para as caretas de Acupe a gente tem o significado das cores, o preto é nossa cor, o vermelho o sangue derramado naquela época e o branco a gente tá pedindo paz, essa paz não chegou até hoje. E é assustador mesmo por causa dessa história que é para assustar. (Coordenador da Careta de Acupe, em entrevista cedida)

Na verdade, as duas linhas se batem, nego fugido, caretas e mandus. O mandus é um egum, religiosamente falando, a gente vai se aprofundando nas histórias e vai sabendo... na verdade as palhas servem de limpeza, limpeza

espiritual, naquela época no mês de agosto morria muita gente...
(Coordenador da Careta de Acupe, em entrevista cedida)

Figura 16 - Careta de Acupe



Fonte: Imagem cedida pela Prefeitura Municipal de Santo Amaro - BA

A Burrinha de Acupe (Figura 17) é outro folguedo que permeia a história da cidade, ela representa a história de um cavaleiro vindo do sertão para morar em um roça em Acupe, ele se apaixona por uma moça, que vivia em outra localidade do distrito, os dois passam a se encontrar mas essa vem a falecer, depois da morte do sertanejo muitos moradores relataram que ainda escutavam o trote do cavalo passando pelas ruas para visitar a amada, mas ao chegarem na porta não viam nada, só a poeira e os cachorros latindo, essa é a versão contada pelo atual coordenador do grupo, que além de manter a burrinha junto com a família também é mestre de capoeira, relata ter conhecido através dos seus antepassados que também faziam parte da expressão. A Burrinha se apresenta trajada com vestes de sertanejo e é acompanhada por samba de roda, que animam a manifestação.

Acupe ainda possui muitas outras expressões como o Bombacho, a Puxada de Rede, os Mandus, Capoeira, Samba de Roda e outras que fortalecem e expressam a identidade da comunidade.

Figura 17 - Burrinha de Acupe



Fonte: Autoral

4.2.3 São Braz

São Braz é um distrito que fica aproximadamente a 7 quilômetros de Santo Amaro, constituído por uma população pesqueira e referência cultural, principalmente no samba, com o reconhecido grupo Samba Chula de São Braz. Sendo certificada em 2009 pela Fundação Cultural Palmares como comunidade quilombola, seus habitantes descendem de africanos escravizados e mantêm em seu cotidiano hábitos e expressões culturais herdadas do seu povo.

Toda esta área se encontra geograficamente delimitada pelos bambuzais de um lado, e de outro, pelo complexo sistema hidrográfico, sendo seu entorno cortado por áreas de mangues e rios, como Rio Traipe, Rio Subaé, Riacho da Pitanga, Rio São Braz, Rio Acupe e Córrego, que vão desaguar na Baía de Todos os Santos (SANTOS, 2016, p. 29)

São Braz, independente das impressões, das contradições e do seu charme do recôncavo é um dos poucos lugares nesta região, que circunda a Baía de Todos os Santos e que forjou pela história e geografia um riquíssimo complexo cultural, onde se organizou um grupo de samba de roda que se caracteriza pelo texto cantado ser a chula: O Samba Chula de São Braz. (MASCARENHAS, 2014, p. 45)

O samba chula deriva do samba de roda, como traz o Dossiê IPHAN Samba de Roda do Recôncavo Baiano. O IPHAN (2006) ainda pontua que as variações do samba de roda podem estar relacionadas com aspectos ecológicos, históricos e socioeconômicos das diferentes regiões do Estado. O samba chula vem a ser uma roda mais “organizada”, com momentos de canto e dança.

As principais diferenças entre samba corrido e samba chula se referem às relações entre música e dança, e podem ser resumidas em dois pontos principais. Primeiro: no samba chula, a dança e o canto nunca acontecem ao mesmo tempo - estando os toques dos instrumentos presentes nas duas atividades -, enquanto no samba corrido, ao contrário, dança, canto e toques acontecem simultaneamente. Segundo: no samba chula apenas uma pessoa de cada vez samba no meio da roda; enquanto no samba corrido podem sambar uma ou várias pessoas ao mesmo tempo no meio da roda. (IPHAN, 2006, p. 34)

Em São Braz (Figura 18), o samba surge em contexto familiar e no cotidiano da cidade, onde após as rezas era comum ter samba, e os irmãos João do Boi, Alumínio e Edgar são sambistas importantes presentes nessas rodas. O que antes era algo corriqueiro passa a ganhar visibilidade e o grupo dos irmãos, e mais alguns amigos, passam a ser chamados para apresentações em outras cidades.

O que inicialmente era uma prática social comum a muitos moradores da classe trabalhadora negra das regiões do Recôncavo começou se tornar um atrativo cultural frente a modernização da região urbana e ao enfraquecimento e/ou substituição das outras práticas sociais que a sustentavam, como a reza dos santos católicos e os trabalhos rurais onde, predominantemente, nascia e se manifestava a chula. A relação com o evento começou a mudar após a ida da Rede Globo e a Rede Bandeirantes ao distrito buscando registrar e divulgar do samba chula nos seus respectivos programas que possuíam uma temática sobre as curiosidades regionais e manifestações culturais do Brasil. (MASCARENHAS, 2014, p. 46-47)

Figura 18 - Grupo de Samba Chula de São Braz



Fonte: Jornal ATARDE | Foto: Fidelis Melo

Além do samba São Braz, outras expressões como o Boi Janeiro (Figura 19), atualmente resgatada depois de anos, tem o costume de se apresentar nas festas da cidade e principalmente nas comemorações do início do ano do distrito, motivo pelo qual leva o nome janeiro. Ao som de atabaques e cantigas próprias, algumas oriundas do candomblé, o Boi se apresenta com um vaqueiro que o tenta conter de atacar. A manifestação termina com roda de samba como de lei, como pontua um dos organizadores do folguedo.

Figura 19 - Boi Janeiro



Fonte: Autoral

Do mesmo criador do Boi Janeiro, Mestre Messias, surge a festa dos mentirosos, comemoração emblemática que muito reflete o cotidiano de São Braz. A festa do mentiroso é realizada no dia 1º de abril, a irmã do organizador, hoje já falecido, relata que a ideia surgiu a partir dos encontros que aconteciam na varanda da casa do irmão, onde pescadores narravam seus feitos. Dessa maneira foi proposto por um dos presentes criar a festa, na qual o melhor mentiroso seria premiado e eles celebrariam com um escaldado de camarão, assim foi feito e o concurso acontece até os dias de hoje.

Ainda na sede, Santo Amaro, o Bembé do Mercado (Figura 20), manifestação cultural e religiosa já considerado o único candomblé de rua do mundo, sendo reconhecido pelo Instituto do Patrimônio Artístico e Cultural (IPAC) e do Brasil pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN). Para além, Santo Amaro também realiza a festividade em comemoração a padroeira da cidade, Nossa Senhora da Purificação, no dia 2 de fevereiro (Figura 21), festa dos Santos Reis, que celebra os três reis magos no dia 6 de janeiro, ademais a forte presença da capoeira e do samba de roda.

Figura 20 - Bembé do Mercado



Fonte: Guia Negro

Figura 21 - Festa da padroeira, Nossa Senhora da Purificação



Fonte: IPHAN Bahia

Todas essas manifestações formam a identidade do santo-amarense, refletem suas crenças e visões de mundo. Essas expressões, por vezes invisibilizadas, são a

maneira como o povo encontra para contar sua própria história, dentro daquilo que lhe foi permitido no contexto em que vivem. Representam, em sua maioria, memórias da resistência frente a repressão brutal do período escravocrata, narram táticas de sobrevivência e meios para perpetuar o legado herdado dos seus antepassados.

Muitas dessas manifestações se encontram fundamentadas na oralidade, nos relatos dos mais velhos, e muitas vezes a ausência da documentação dessas informações se torna um fator de risco para o apagamento histórico. Dentro dessa perspectiva, o Design Gráfico, no que tange a construção iconográfica imagética, para o registro e documentação, contribui na materialização dos relatos, principalmente para o acesso das novas gerações a essas informações.

4.3 AS NOVAS GERAÇÕES E AS CULTURAIS TRADICIONAIS: O PÚBLICO-ALVO

Ainda nas primeiras etapas da metodologia de Frascara (2004), a busca em compreender o público-alvo para qual o produto se destina é fundamental para garantir uma comunicação eficaz. No projeto em questão os jovens santo-amarenses de 15 a 17 anos. Dessa maneira foi necessário analisar esses, tanto no que tange aos aspectos que caracterizam a geração que pertencem, quanto às particularidades da sua relação com a cultura local.

As principais contribuições para o conceito de geração foram propostas por Mannheim (1993), para o qual a geração pode ser entendida como parte do processo histórico que indivíduos da mesma idade compartilham. Para o autor, o que caracteriza uma posição comum dos nascidos em um mesmo tempo cronológico é a potencialidade de presenciar os mesmos acontecimentos, de vivenciar experiências, processando esses acontecimentos ou experiências de forma semelhante. (COLLET; MOZZATO, 2019, p. 27)

Sem ser máxima por diferentes questões sociais, comumente as pessoas da mesma geração compartilham aspectos culturais comuns, que delineiam a visão de mundo e hábitos sociais semelhantes. Pesquisas trazem diferentes recortes temporais para demarcar a Geração Z, mas em linhas gerais pode-se considerar meados dos anos 90 até 2010, os chamados nativos digitais. Esse termo, cunhado por Prensky (2001), se refere aos já nascidos na era digital, com a consolidação da tecnologia.

Essa geração, diferentemente dos migrantes digitais que precisaram se adaptar, possuem as novas mídias desde sempre integradas em seu cotidiano.

Uma pesquisa produzida pelo Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas, SEBRAE, em 2025, traz algumas características desse grupo, imediatistas e altamente conectados às tecnologias. Esses jovens estão fortemente presentes nas redes sociais, passando boa parte do tempo nas telas, e as imagens são a base da sua comunicação.

Em um contexto globalizado, frente a mudanças constantes no mundo, antigas tradições que se baseiam principalmente na contação oral da sua narrativa, acabam por terem mais dificuldade em acessar as novas gerações e perpetuar seus legados. Os mais jovens, ligados principalmente a uma lógica digital e midiática, por vezes pouco se aprofundam no cotidiano na sua localidade, e se afastam da identidade do seu povo. O fácil acesso a muitas informações do mundo todo, juntamente com o apelo consumista que manipula o que é evidenciado, é comum atualmente a supervalorização de algumas culturas em detrimento de outras.

Quanto mais a vida social se torna mediada pelo mercado global de estilos, lugares e imagens, pelas viagens internacionais, pelas imagens da mídia e pelos sistemas de comunicação globalmente interligados, mais as identidades se tornam desvinculadas - desalojadas - de tempos, lugares, histórias e tradições específicos e parecem "flutuar livremente". Somos confrontados por uma gama de diferentes identidades (cada qual nos fazendo apelos, ou melhor .1 fazendo apelos a diferentes partes de nós), dentre as quais parece possível fazer uma escolha, Foi a difusão do consumismo, seja como realidade, seja como sonho, que contribuiu para esse efeito de "supermercado cultural". (HALL,2006, p. 75).

Porém a compreensão da cultura local é o que permite gerar diferenciação, principalmente quando se considera a um mundo globalizado onde a tendência é unificar e gerar homogeneização, assim sendo essencial fortalecer a identidade cultural, que permite compreender a realidade em que se está inserido e questionar criticamente os padrões criados pelas mídias, por vezes inalcançáveis

Já outros visualizam uma reafirmação da dimensão espacial, bem como uma revalorização ou uma "reinvenção" do local, à medida que se acentua a importância conferida à diferenciação concreta entre os lugares. Reconhece-se, nesse caso, a permanência de "alteridade" no nível do local, ainda que sob a influência da força universalizante da circulação do capital (ALBAGLI, 1999, p.295)

Em Santo Amaro surpreendentemente muitos jovens estão envolvidos nas tradições locais, apesar de não ser uma máxima em todas as expressões aqui citadas. Na cidade de Acupe principalmente, existe muito esse interesse dos mais novos em se apropriar também da cultura. Em pesquisa por meio de formulário, que está incluso no Apêndice A, junto a alunos do 1º ao 3º ano da rede particular de Santo Amaro, a maioria relata conhecer as manifestações da cidade, principalmente por meio da escola e da família, inclusive a grande parte já presenciou esses momentos e reconhecem a importância dessas para a história da cidade. Apesar de não ter conseguido acesso direto a alunos da rede pública, por questões logísticas, professores relataram que eles conhecem as tradições da cidade.

Porém, as dificuldades se dão muitas vezes em os grupos culturais conseguirem acessar esses jovens, já que a participação nas escolas exige a demanda dessas instituições, que precisam arcar com as despesas do grupo e a barreira religiosa, já muitas famílias desencorajam, por preconceito religioso, os jovens a participarem dos folguedos. Muito do preconceito e da ausência de maior demonstração de interesse por uma parcela maior dos jovens se dá também pela falta de aprofundamento histórico sobre essas expressões, alguns coordenadores relatam, em entrevista cedida, que até mesmo os que participam desconhecem o surgimento e importância histórica daqueles momentos.

Mesmo assim, esforços por meio dos órgãos públicos vêm sendo realizado junto a escolas públicas para incluir no ano letivo temas que abordem a cultura local, sendo por vezes o único contato dos alunos com as manifestações culturais da cidade, principalmente em localidades mais afastadas do centro, na região rural, como Pedra e Sítio do Camaçari. Segundo relatos dos professores da área rural, apesar do envolvimento desse público nessas atividades escolares, quando esses não estão dentro desses ambientes educacionais o interesse e envolvimento diminui ou inexistente, o mesmo é perceptível em alunos da sede.

Considerando a importância do acesso à informação para a formação e desenvolvimento do indivíduo, o difícil, ou ausência de acesso a materiais de cunho didático e informacional sobre o que são essas expressões e suas origens, a fim de facilitar o contato do público com a própria cultura e despertar maiores interesses, é um outro ponto a ser considerado nesse processo de divulgação.

Como relatado a base do conhecimento sobre a maioria desses folguedos se dá a partir dos relatos de quem vive e mantém essas tradições, esse fato por vezes

pode inviabilizar o contato direto dos jovens a essas pessoas, seja por questões de distâncias espaciais, arcar os custos logísticos para o transporte dos grupos as localidades ou mesmo causas naturais, como o falecimento dos mais velhos que mantêm essas narrativas. Adicionado a esses fatores, a ausência de uma comunicação atrativa aos mais jovens, cada vez mais ligados às tecnologias, às redes, a uma comunicação imediata, contribui para enfraquecer ainda mais o senso de identidade cultural.

A assimilação da informação cria conhecimento no indivíduo (receptor) e em sua ambiência. Este é o destino final do fenômeno da informação: criar conhecimento modificador e inovador do indivíduo e do seu contexto — conhecimento que referencie tanto o indivíduo, como seu contexto a um melhor estágio de desenvolvimento (BARRETO, 1996, p.4)

Dentro desse recorte problemático, de disseminação de informação histórica, o Design Gráfico se torna uma ferramenta que contribui estrategicamente para atingir tal objetivo. Reconhecendo que essa área do conhecimento trabalha justamente em construir narrativas visuais específicas para um recorte geracional e geográfico, ela pode ser auxílio nesta divulgação, objetivo do projeto em questão, possibilitando acesso a um material visual que se baseie na cultura da cidade. O apelo a dispositivos visuais atende as características da geração a quem o produto se dirige, tornando a comunicação mais atrativa e adaptável a meios físicos e digitais.

4.3.1 Personas

A fim de criar o projeto em questão foram desenvolvidas quatro personas, que representam as principais características do público-alvo que devem ser consideradas durante a elaboração projetual. A construção dessas personalidades permite que seja possível ter uma visão mais próxima do público, se aprofundando em suas necessidades. A concepção dessas personas teve como base as entrevistas cedidas por jovens, assim como professores e ativadores culturais que lidam com esses, para além foi aplicada a técnica e observação, ao percorrer e vivenciar a cidade de Santo Amaro e seus locais públicos, torna-se possível visualizar a presença do público em questão. A seguir, nas figuras 22 e 23 são apresentadas Kelly, Rafael, jovens santo-

-amarenses, na figura 24 Néa, professora da rede pública e particular na cidade, e na figura 25 João, ativador cultural natural de Acupe.

Kelly, a persona 1, é uma jovem de 17 anos estudante do 3º ano do ensino médio pela rede particular. Mora com a mãe e a avó em Santo Amaro, na sede. Sua relação com a cultura local se dá principalmente através da escola e das histórias que a avó narra. Conhece a Capoeira, o Maculelê e o Samba de Roda, assim como o Nego Fugido e as Caretas de Acupe. Apesar de já ter assistido essas manifestações e saber que são herança dos negros escravizados, Kelly não conhece a fundo a origem das narrativas e nem tem interesse em participar dessas, apesar de reconhecer sua importância. Ativa nas redes sociais, Kelly prefere informações visuais e divertidas.

Rafael, a persona 2, tem 15 anos e faz o 1º ano do ensino médio na rede pública. Ele mora em Acupe com os pais, participa ativamente da cultura local, sendo integrante das Caretas de Acupe, bem como capoeirista, assim como o pai. Na escola conheceu outras manifestações, mas conhece pouco a origem, preferindo somente participar a ouvir o relato dos mais velhos. Assim como Kelly, está ativo nas redes sociais e prefere informações visuais e divertidas.

Figura 22 - Persona 1



Família:

Kelly mora com a mãe e a avó. A mãe de Kelly trabalha o dia inteiro como vendedora, só chegando em casa a noite. Assim a jovem passa boa parte do dia com a avó.

Lazer:

O que mais gosta de fazer é assistir filmes de comédia romântica nos streamings, além de ficar nas redes sociais, principalmente *instagram*, e *tiktok*, onde acompanha várias influenciadoras.

Não costuma sair muito e se sai é para encontrar as amigas na praça principal da cidade, onde conversam e tomam sorvete.

Escola:

Kelly é uma aluna interessada, busca passar de ano sempre com boas notas, além de não perder as atividades de campo que a escola faz, das quais gosta muito. Sonha em se tornar advogada e sua matéria preferida é história.

Cultura:

Sua relação com a cultura local se dá principalmente através da escola e às vezes em que a avó narra alguma história antiga.

Na escola Kelly já teve oportunidade de visitar os centros culturais da cidade, onde conheceu um pouco da memória local.

Pouco frequenta os distritos da cidade e só tem mais contato com as manifestações culturais dessas localidades na época da festa da padroeira, onde assiste um pouco mas prefere aproveitar os parques de diversão que visitam a cidade nesse período.

As expressões que já pôde presenciar são Capoeira, Maculelê e o Samba de Roda. O Nego Fugido e as Carretas já pôde ver algumas vezes também.

Sabe que essas expressões são herança cultural dos negros escravizados na época colonial, mas desconhece a fundo origem das suas narrativas.

Apesar de saber da importância, nunca pensou em participar, nem tem interesse, sem nem mesmo saber como ingressar nesses grupos.

Por onde se informa:

Suas duas principais fontes de informação são a família, escola e a rede social.

Prefere conteúdos visuais, divertidos e inovadores.

Fonte: Autoral

Figura 23 - Persona 2

**Família:**

Rafael mora com a mãe e o pai. A mãe de Rafael é professora e seu pai marisqueiro. Rafael, quando não está na escola, ajuda seu pai na pesca

Lazer:

O que mais gosta de fazer é se encontrar com os amigos para jogar bola. Além disso, gosta de assistir séries e jogos do brasileiro pelos streamings.

Nas redes sociais, usa principalmente *tiktok* e *instagram* onde acompanha as personalidades que gosta.

Escola:

Rafael é um aluno esforçado e a mãe cobra bastante bom desempenho escolar. Apesar de gostar da escola, prefere passar o tempo ajudando o pai, porque ganha uma recompensa em dinheiro.

Suas matérias escolar preferidas são artes e educação física.

Cultura:

Rafael participa ativamente da cultura local, todo mês de julho sai com as Caretas de Acupe. Além de praticar a capoeira, por influência do seu pai, também capoeirista.

Rafael conhece os fazedores de cultura de Acupe e frequenta os centros de encontros desses grupos, principalmente acompanhado de amigos que participam. Quando se aproxima julho já organiza sua vestimenta para sair com os Caretas.

Na escola, também pôde conhecer outras manifestações. Apesar de ser ativo na cultura, Rafael conhece pouco da origem dessas expressões, gosta mais de participar do que ouvir as histórias dos mais velhos.

Se desloca para Santo Amaro com frequência com o pai que vai vender os pescados. Assim como nas épocas de festa, onde além de se apresentarem também aproveitam os festejos.

Por onde se informa:

Suas duas principais fontes de informação são a família, escola e a rede social.

Prefere conteúdos visuais, divertidos e inovadores.

Fonte: Autoral

Néa, a terceira persona, tem contato direto com o público-alvo devido a sua profissão, professora. Ensinando história na rede pública e particular da cidade há mais de 10 anos, ela se preocupa em reforçar com seus alunos a importância das tradições locais, aproveitando o espaço fornecido pelo conteúdo programático para levar eles para conhecerem os pontos históricos da cidade e algumas manifestações. Mantém contato direto com os fazedores culturais da cidade, dando suporte na luta por maior visibilidade e respeito às tradições.

Figura 24 - Persona 3

**Família:**

Néa mora com o marido na cidade de Santo Amaro. Sem filhos, eles criam dois cachorros. Tem outros irmãos e nos fins de semana e feriado todos se encontram na casa dos pais na região rural da cidade.

Lazer:

O que mais gosta de fazer é ler e assistir documentários de história junto com o marido. Ama viajar e já conheceu boa parte das cidades brasileiras.

Nos fins de semana gosta de ficar em casa e receber amigos e familiares para almoços.

Trabalho:

Professora de história na rede pública e particular da cidade. Ensina para os alunos do ginásio e ensino médio há mais de 10 anos..

Cultura:

Por ser formada em história, Néa é muito atenta a cena cultural da cidade e se preocupa em transmitir a seus alunos a importância e a riqueza das tradições locais.

Possui muitos amigos que são fazedores cultural e se empenha em ajudar na manutenção das manifestações locais. Cobrando maior incentivo dos órgãos públicos e estando presente na maioria das apresentações culturais.

Se preocupa em reforçar com seus alunos a importância das tradições locais, aproveitando o espaço fornecido pelo conteúdo programático para levar eles para conhecerem os pontos históricos da cidade e algumas manifestações.

Apesar de não praticar nenhuma das tradições locais, já foi capoeirista quando mais jovem e hoje é entusiasta das questões sobre legado cultural.

Por onde se informa:

Suas duas principais fontes de informação são os jornais televisivos, sites de jornais confiáveis, bem como os podcasts deles. Também utiliza as redes sociais para se conectar com as informações de ideias que acredita, como igualdade de gênero e racial.

Fonte: Autoral

Por fim, João, fazedor cultural que participa do grupo das Caretas e se preocupa em informar aos mais jovens a história da manifestação. Junto com outros amigos, está construindo o ponto de encontro e fortalecimento cultural do grupo. Sendo professor de educação física do distrito, tem contato com crianças e jovens da comunidade, e nos momentos de sua aula tenta introduzir aspectos das tradições locais, como dá capoeira, que também conhece e participa. Dentro das Caretas, além de sair todo mês de julho pelas ruas de Acupe, ajuda na organização de viagens e oficinas, a fim de divulgar as atividades do grupo e aproximar a sociedade.

Figura 25 - Persona 4



imagem: freepik

João, 52 anos
Mora no distrito de Santo Amaro, em Acupe. Pertencente a classe média, João é professor de educação física e participa do grupo das Caretas de Acupe.

Família:
Separado e morando sozinho, João é pai de 2, um menino e uma menina, que já estão na faixa dos 20 anos. Ainda tem a mãe viva, assim como irmãos. Se reúne com esses nos fins de semana para almoçar e fazer um samba.

Lazer:
O que mais gosta de fazer é se encontrar com os amigos e familiares. Sua outra distração é acompanhar os campeonatos de futebol na televisão.
Como tinha o pai capoeirista, cresceu nesse meio, mas hoje tem a prática como lazer, para confraternizar com amigos de infância.

Trabalho:
Professor de educação física na rede pública do distrito, João tem dessa atividade sua principal fonte de renda, ajudando a custear também os estudos dos filhos.

Cultura:
João começou a se envolver mais com a cultura a partir do incentivo do seu pai, capoeirista. Mas foi ainda na juventude que conheceu as Caretas e nunca mais deixou de participar da manifestação.
Preocupado com a manutenção da prática, João e outros amigos do grupo, tentam promover atividades que ajude a divulgar as Caretas para os mais jovens, ensinando não somente a história, mas também como produzir as máscaras.
Desde sempre curioso, João mantém contato ativo com os mais antigos do grupo a fim de conseguir mais informações sobre as origens não só das Caretas, mas de outras manifestações locais.
Juntamente com seus contemporâneos, ele organiza as viagens do grupo e as oficinas que ministram. Assim como estão construindo um centro das Caretas, para ser um espaço de encontro, ensino e fortalecimento cultural.
Sendo professor de educação física do distrito, tem contato com crianças e jovens da comunidade, e nos momentos de sua aula tenta introduzir aspectos das tradições locais, como dá capoeira.

Por onde se informa:
Suas duas principais fontes de informação são os jornais televisivos e os grupos de mensagem que faz parte.

Fonte: Autoral

Traçando essas personalidades torna possível compreender o contexto de vida dos público-alvo, seus gostos e relação com a cultura, o que possibilita traçar uma estética visual atrativa para esses.

4.4 SIMILARES

Seguindo a metodologia proposta por Frascara (2004), ainda na etapa de coleta de informações, depois de compreender o contexto e o público, é preciso analisar também as propostas similares. Para nortear a pesquisa por projetos similares e referências visuais, posteriormente foi desenvolvido um mapa mental (Figura 26) com palavras, termos e significados importantes dentro do contexto analisado. A partir dos termos narrativas visuais, cultura santo-amarense e Santo Amaro foi possível identificar palavras interligadas que serão base para a pesquisa visual, como a exemplo o termo Recôncavo ligado a Santo Amaro, as palavras Design, colagem aparecem associadas a narrativas visuais, e dentro da noção de cultura santo-

amarense evidencia-se mais especificamente as que serão trabalhadas na construção gráfica em questão, Maculelê, Boi Janeiro, Burrinha e Caretas de Acupe.

Figura 26 - Mapa mental



Fonte: Autoral

Na busca por propostas similares foram identificadas três propostas que buscam representar a cultura/história de um determinado local por meio da visualidade. A designer Luísa Zardo evidenciou o Recôncavo Baiano em um trabalho publicado no *Behance* (Figura 27), plataforma voltada para profissionais da comunicação visual divulgarem seus trabalhos. Nesse projeto ela cria um caderno que traz várias artes que destacam a comida, as crenças e a cultura local. Baseando-se em um estilo ilustrado, acompanhado de textos que reforçam a proposta visual, com cores fortes e vibrantes, as ilustrações conseguem ser atrativas, alegres e inovadoras dentro do que comumente é produzido sobre essa região, que geralmente utiliza cores terrosas e sóbrias.

Um ponto a ser desenvolvido a partir desse exemplo é aprofundamento e distinção, já que por se tratar de uma apresentação resumida do Recôncavo, o caderno evidencia aspectos gerais da localidade, não distinguindo as cidades abordadas, assim como não se aprofundando mais em suas singularidades culturais.

Figura 27 - Projeto Recôncavo - Luísa Zardo



Fonte: Imagens retiradas do site *Behance*

Outro projeto desenvolvido com proposta semelhante ao em questão foi produzido pelo designer baiano Daniel Soto com a temática 2 de julho (Figura 28). O objetivo de Daniel foi evidenciar os personagens envolvidos na Guerra pela Independência em 1823. Assim, ele traz uma nova linguagem visual e estética para essas personalidades como Joana Angélica, Maria Felipa e Maria Quitéria, dentre outros, com traços semelhantes aos das histórias em quadrinhos.

As peças gráficas foram disseminadas como lambes pelas ruas da cidade de Salvador e outras regiões importantes para a conquista do 2 de julho. Com essa abordagem gráfica o projeto atingiu o grande público que transitavam pelas ruas, despertando interesse de muitos para a própria história. Outro ponto interessante é a profusão dos elementos que compõem os cartazes e possibilita compreender mais sobre o contexto que cada personalidade atuou na luta. Porém, um quesito a se considerar no projeto são as restrições das cores, onde predomina o uso da paleta monocromática.

Apesar do monocromático funcionar para a proposta do trabalho, é sabido que as cores contribuem dentro da construção gráfica pois reforçam a mensagem, estando ligadas a certas convenções culturais, a exemplo do vermelho que pode representar

sangue ou simbolizar a ideia de resistência, influenciando assim na percepção do público.

Figura 28 - Projeto 2 de Julho - Daniel Soto



Fonte: Imagens retiradas do *Instagram* do Daniel Soto

Por fim, a série de colagens “Memória e Herança: Álbum de Família” (Figura 29) do designer Rynnard, onde recria o dia a dia da população negra escravizada, gerando narrativas visuais cotidianas atuais, indo contra o apagamento histórico dessa população durante o período colonial. Deslocando as fotografias do contexto original e criando memórias, essa proposta gera uma crítica ao sistema escravocrata.

As cores, as roupas, as texturas e os demais elementos que compõem a cena possibilitam que as imagens criadas pertencessem ao álbum fotográfico de boa parte das famílias brasileiras, devido à similaridade que gera com as casas populares no país. As peças, além de serem veiculadas nas redes sociais do designer, fizeram parte da exposição “Memória e Herança: Álbum de Família” realizada na Caixa Cultural do Rio de Janeiro.

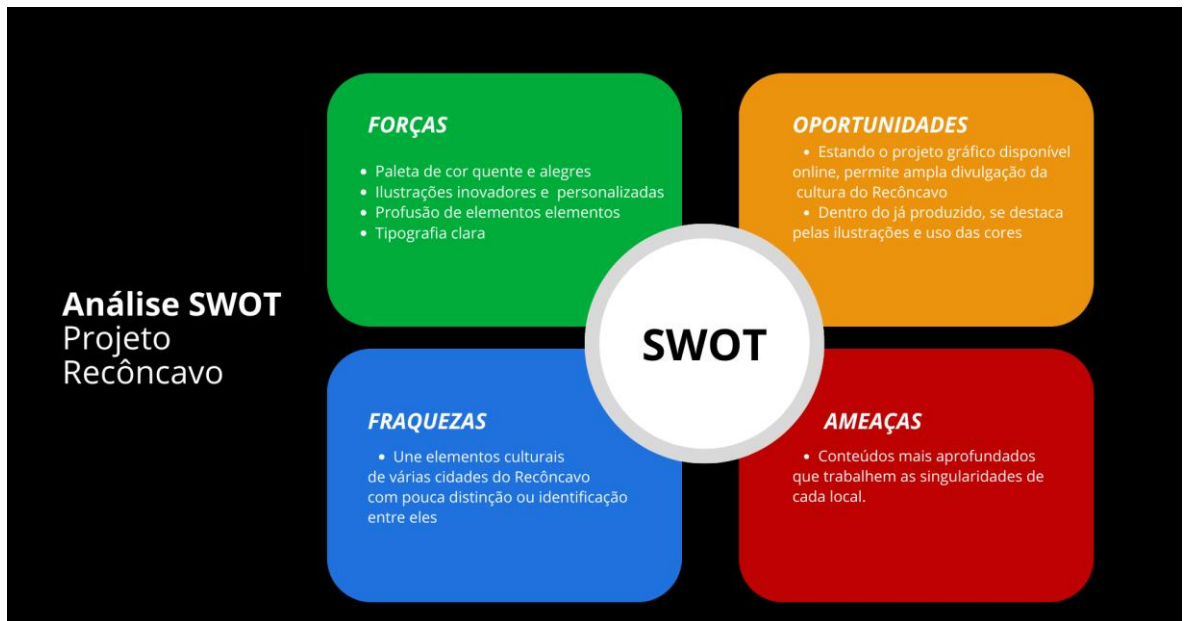
Figura 29 - Colagens “Memória e Herança: Álbum de Família”, Rynnard



Fonte: Imagens retiradas da Revista de fotografia Zum

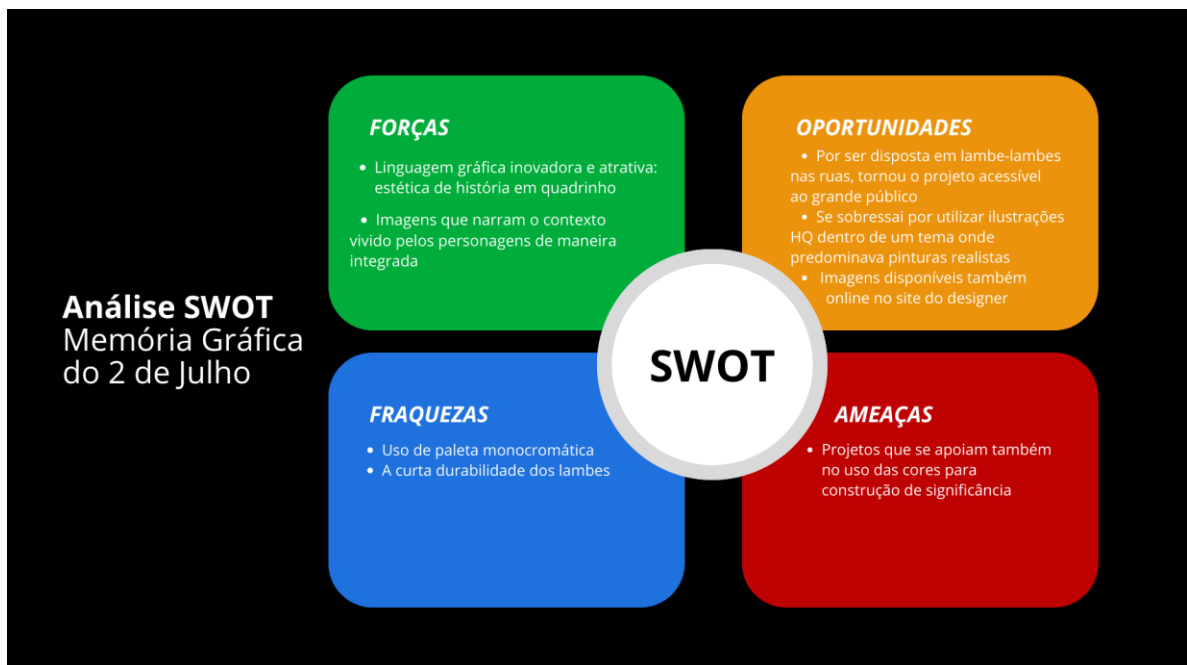
A partir dessas análises foram elaborados a matriz *SWOT*, ou FOFA em português, de cada projeto. O objetivo de utilizar dessa ferramenta proposta por Albert Humphrey na década de 60, é justamente visualizar de maneira estratégica as propostas similares, a fim de compreender os aspectos interessantes a serem considerados de cada um, assim como pontos de melhoria a serem considerados. As figuras 30, 31 e 32 ilustram os resultados obtidos da matriz, considerando as forças, oportunidades, fraquezas e ameaças de cada trabalho.

Figura 30 - Matriz SWOT - Projeto Recôncavo



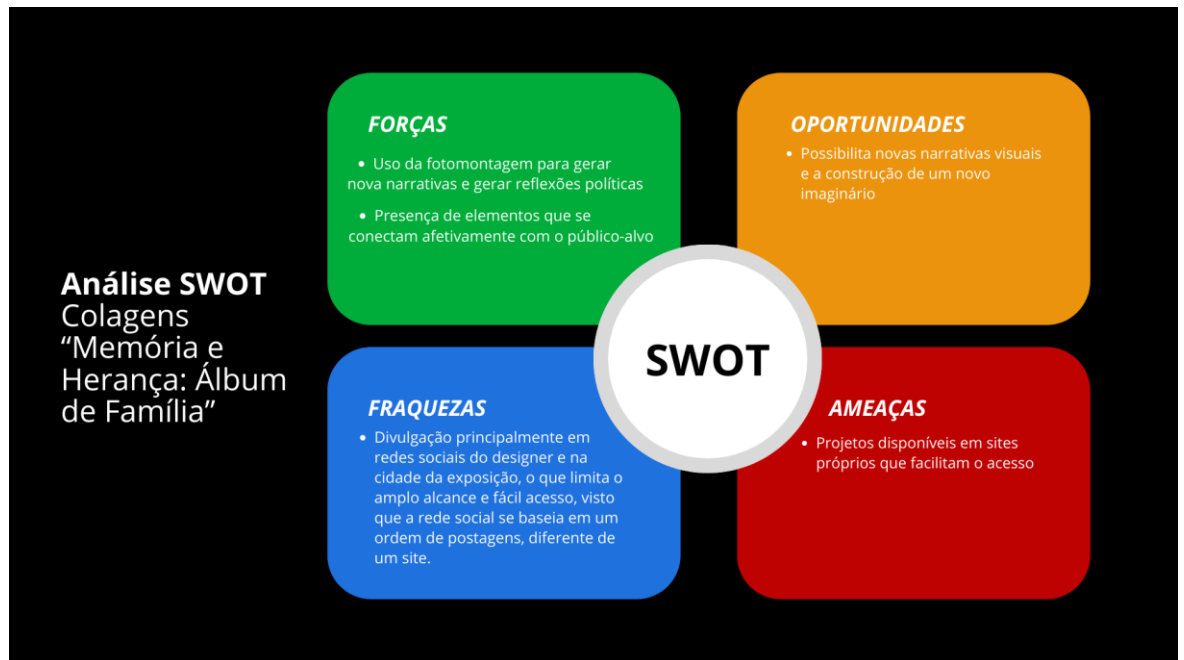
Fonte: Autoral

Figura 31 - Matriz SWOT Memória Gráfica do 2 de julho



Fonte: Autoral

Figura 32 - Matriz SWOT Colagens “Memórias e Herança: Álbum de Família”



Fonte: Autoral

Dessas análises torna-se perceptível 1) a atenção para inserir elementos que colaboram para a criação da narrativa que se deseja passar, contextualizando a peça gráfica, 2) a importância do uso das cores, texturas e componentes gráficos para reforçar a comunicação pretendida, 3) e o desenvolvimento de uma boa organização visual que possibilita fácil leitura da informação, mas também seja dinâmica e atrativa para o público.

Após a pesquisa de similares e identificar os pontos a serem explorados na comunicação a ser criada, torna-se necessário delimitar os atributos que serão guia para a etapa de ideação e concepção do projeto.

5 PRÉ-REQUISITOS DO PROJETO

A definição dos pré-requisitos é a etapa projetual que permite determinar os canais onde serão dispostos a comunicação visual, argumentar sobre a abordagem visual que será trabalhada, como ela se alinha ao objetivo do trabalho em questão e seu impacto mediante ao público-alvo. Essa etapa é denominada por Frascara (2004) como 'Definição dos objetivos', onde afirma "se define o que o produto deve fazer e como deve ser, para que atinja seu objetivo. Esse processo inclui a definição de mídia, contexto de implementação, alcance e mensagem."⁷ (FRASCARA, 2004, p. 107, tradução nossa)

Recapitulando, a finalidade geral desta pesquisa é construir narrativas visuais, com a técnica de colagem, sobre algumas das principais manifestações culturais de Santo Amaro-Ba, voltadas para adolescentes de 15 a 17 anos. Após compreender o contexto problemático e ter subsídio teórico sobre os termos trabalhados, torna-se necessário delimitar e defender os aspectos técnicos do projeto.

5.1 CANAIS DE DIVULGAÇÃO

Neste tópico será necessário retomar discussões anteriores, trabalhadas na etapa de coleta de informação, pois tais dados revelam as decisões da escolha dos canais de divulgação do produto.

Durante entrevistas junto ao público-alvo, para além de familiares e professores que convivem com esses, tornou-se perceptível a importância do ambiente escolar para o contato do jovem com a cultura local, dessa maneira o material visa também contribuir com essa aprendizagem lúdica, estando os cartazes construídos, abertos a possibilidade de uma exposição nas escolas locais, mediante interesse.

Para além, uma via para atingir os jovens dessa faixa etária é estando presente no meio digital, sendo assim as colagens estarão também disponíveis online, com uma conta própria no Instagram, uma das principais redes utilizadas no Brasil, segundo o relatório da *Data Report 2024 Brasil*, possibilitando o amplo acesso e uma

⁷ Here one defines what the product should do, and what it should be like, so that it achieves its purpose. This process includes the definition of media, implementation context, reach, and message.

exposição contínua do trabalho, que abre oportunidade para também atingir contas de amplo alcance dentro da cidade, que podem promover as narrativas.

Em resumo, foram produzidos cartazes em tamanho A3 (29,7 cm x 42 cm) para impressão (CMYK), bem como desdobramento dessas artes para o meio digital (RGB) nos tamanhos 1080 x 1920 *pixel* e 1080 x 1350 *pixel*, se adequando as medidas do Instagram.

No que tange ao estilo gráfico trabalhado, foi a colagem digital, alinhada aos objetivos do projeto, bem como atributos do público-alvo.

5.2 ABORDAGEM VISUAL: A COLAGEM DIGITAL

As narrativas visuais foram construídas a partir da técnica de colagem, a fim de atingir uma linguagem dinâmica, lúdica e interessante, dentro do recorte temático analisado. Quando se trata do imagético construído dentro do assunto Manifestações Culturais Santo-amarense, é comum encontrar na grande maioria das vezes registros fotográficos apenas, não sendo notável expressões artísticas como ilustrações, colagens, que permitem unir elementos reais e demonstrativos, a aspectos simbólicos, por vezes intangíveis, gerando uma comunicação visual com uma significação mais ampla.

A colagem possibilita recriar contextos a partir da justaposição, dando novo significado a objetos. Essa técnica leva em si um tom irreal que permite unir mundos que aparentemente não estão interligados. “Nesse processo de “reconstrução” de mundo, geralmente, vão se justapor imagens que na realidade cotidiana nunca apareciam juntas” (COHEN, 1989, p. 61)

O artista recriando imagens e objetos continua sendo aquele ser que não se conforma com a realidade. Nunca a toma como definitiva. Visa, através de seu processo alquímico de transformação, chegar a uma outra realidade — uma realidade que não pertence ao cotidiano... (COHEN, 1989, p. 61-62)

Como abordado anteriormente, a assemblagem possui origem milenar, porém ganha maior projeção com os movimentos artísticos modernos, como o cubismo e o dadaísmo, e passa a ser utilizada pelos designers gráficos a fim trazer a informação de maneira mais emblemática e autêntica, se afastando um pouco das influências bauhausianas, onde o moderno era associado ao minimalismo e a objetividade. Até

hoje a colagem permite que designers gerem projetos gráficos, identidades visuais, mais personalizadas, diversas e distintas.

É importante considerar a escolha estética alinhada ao público-alvo do trabalho, jovens de 15 a 17 anos. Essa faixa etária, enquadrada como geração Z, é subdividida em Geração Eu e Geração Nós, como traz um *white paper* produzido em 2018 pela *Worth Global Style Network (WGSN)*, empresa londrina que trabalha com previsão de tendências. Em resumo, nessa pesquisa eles pontuam as principais diferenças desses dois subgrupos, enquanto a geração eu, vive na repetição das tendências digitais, a geração nós, se caracteriza pelo acolhimento e aceitação das diferenças. Apesar dessas distinções, essa é uma geração muito diversa e que busca por inovações, criatividade e autenticidade.

É considerando esses aspectos comuns desse grupo, que a técnica da colagem, associada a profusão de elementos, materiais, e tida como uma técnica mista, permitindo associar ilustração, fotografia, diferentes tipos de tipografias, gera uma personalização na comunicação, conversando com os objetivos que o público-alvo almeja, a originalidade.

Em resumo, para que a mensagem chegue ao público, ela precisa ser compreensível; ou seja, deve estar dentro do mundo cognitivo do público. Para que faça o que se propõe a fazer, precisa ser adotável; deve estar dentro do sistema de valores do público. Para que a adoção ocorra, o público deve perceber uma vantagem nessa adoção. Isso requer um bom conhecimento do sistema de valores do público. (FRASCARA, 2004, p. 108, tradução nossa)⁸

Outro ponto a se levar em conta, sendo essa faixa-etária tida como nativos digitais, é que a colagem digital está intrinsecamente associada ao surgimento do computador e *softwares* que permitem a manipulação e a montagem da imagem, tornando-se uma linguagem visual até mesmo comum para esses. Dessa maneira, essa estética por vezes é associada à ideia de juventude, já que se propagou por muitos meios de comunicação, como revistas adolescentes dos anos 90 e 2000, programas de televisão e outros tipos de mídia voltados para jovens (Figura 30).

⁸ *In summation, for the message to reach the public, it has to be understandable; that is, it has to fall within the cognitive world of the public. For it to do what it is supposed to do, it has to be adoptable; it has to fall within the value system of the public. For the adoption to occur, the public must perceive an advantage in that adoption. This requires a good knowledge of the value system of the public.*

Figura 33 - Mídia voltada para o público jovem



Fonte: Imagens retiradas do *Pinterest*

5.3 PAINÉIS SEMÂNTICOS

Dando seguimento no processo criativo, uma etapa fundamental é o desenvolvimento dos painéis semânticos, que transmitem visualmente o que se pretende atingir com o projeto gráfico desenvolvido. As características almeçadas são: regionalidade, representação da cultura e do contexto santo-amarense, assim como jovialidade e dinamismo, se associando ao público.

No primeiro painel desenvolvido (Figura 34), focado na região de Santo Amaro, além de apresentar aspectos das manifestações culturais, traz também pontos da cidade que a distingue e representa, como a praça principal, Praça da Purificação, onde ocorreu e ocorre até os dias de hoje apresentações culturais em dias de festa. Assim como a feira livre, o mercado, local que simboliza o cotidiano da população, com os feirantes que se deslocam das regiões rurais e movimentam o comércio local diariamente, mas também é um espaço de resistência cultural, com apresentações de Samba de Roda, Capoeira e no mês de maio, o Bembé do Mercado, o maior candomblé de rua do mundo.

6 CRIAÇÃO

Para o desenvolvimento das propostas visuais foram selecionadas 4 manifestações: Burrinha de Acupe, as Caretas de Acupe, o Boi Janeiro e o Maculelê. A seleção dessas se dá por fins didáticos, reconhecendo que a criação de todas as manifestações aqui apresentadas demandaria um tempo maior, que acaba não sendo contemplado dentro do cronograma acadêmico em tempo hábil. Porém a escolha dessas se dá justamente porque segundo relatos dos moradores da cidade, pertencentes ao público-alvo e os demais, são as que mais necessitam de divulgação, seja porque desconhecem a existência, como o Boi Janeiro, ou porque acredita que estão em processo de apagamento, como o Maculelê.

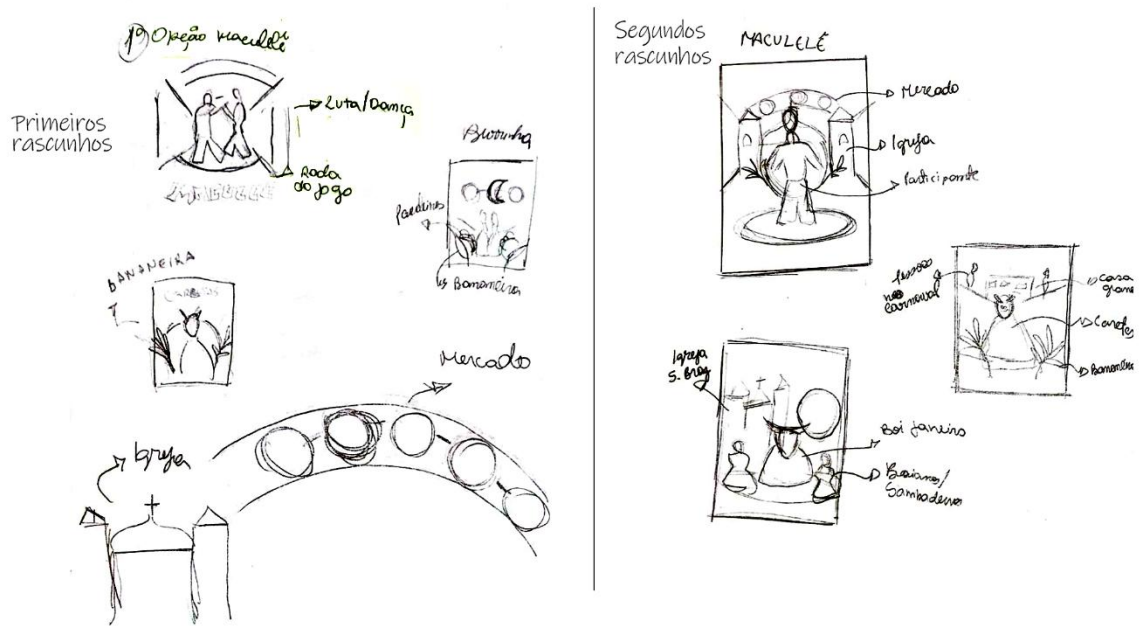
A fim de organizar o processo de ideação algumas etapas foram seguidas, primeiramente traçando esboços manuais, depois gerando alternativas digitais e aplicando cores e por fim realizando os ajustes para a seleção das propostas finais.

6.1 ESBOÇOS

Mesmo se tratando de um projeto de colagens digitais, torna-se necessário voltar à manualidade, gerando rascunhos (Figura 36). Essa é uma das etapas básicas para geração de ideias e permite vislumbrar algumas opções e descartar outras, e principalmente construir a noção da distribuição dos elementos, além de permitir o registro rápido de conceitos. “O esboço a lápis ou a caneta pode servir ao designer de pró-memória, para registrar algo que tenha em mente, que descobriu, que quer modificar” (MUNARI, 2008, p. 59)

Ao longo do desenvolvimento do projeto o designer utiliza vários tipos de desenhos, desde o simples esboço para fixar um pensamento útil ao projeto até os desenhos de construção, perspectivas, axonométricas, desenho explodido, fotomontagens. (MUNARI, 2008, p.57)

Figura 36 - Esboços das colagens



Fonte: Autoral

Os esboços traçados nessa primeira fase permitiram gerar uma noção da disposição dos elementos, de quais elementos poderiam estar utilizando que se associa as histórias das origens dessas manifestações, a exemplo dos arcos presentes no mercado, feira da cidade, que é cenário de muitas apresentações como o Maculelê, as igrejas matrizes de Santo Amaro bem como a de São Braz presentes nos esboços do Maculelê e do Boi Janeiro, respectivamente. Outros elementos que aparecem nesses esboços, pois são importantes em sua simbologia, são as folhas de bananeira, presentes nas vestimentas das Caretas.

Após essa etapa, foi o momento da definição da paleta de cor, os testes digitais já foram realizados considerando as disposições testadas nos rascunhos com a aplicação de cor.

6.2 PALETA DE COR

Muitos estudos dentro da área do Design já demonstram como as cores moldam a percepção das pessoas, isso porque elas fazem parte de convenções simbólicas e assim passam a ganhar significados implícitos dentro de determinados

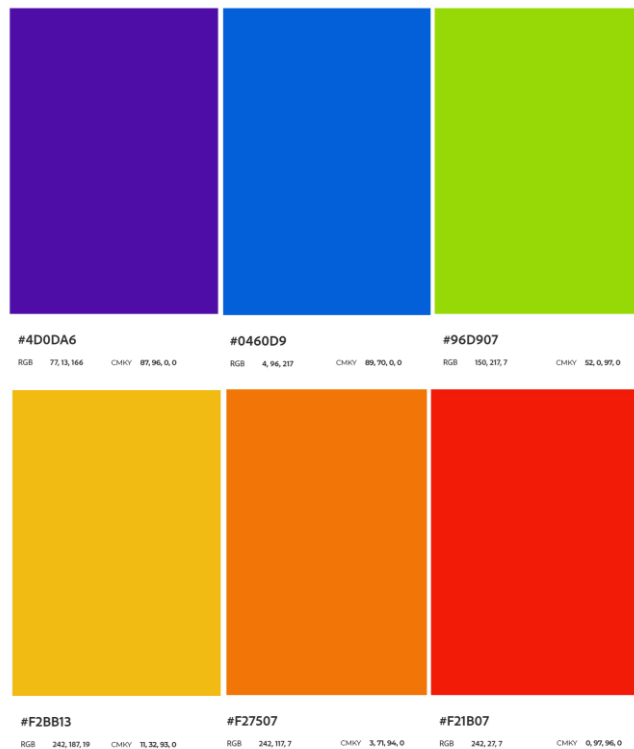
contextos. O uso estratégico do dispositivo cromático fortalece a construção de narrativas visuais e ajuda a conectar com um público específico.

Não existe cor destituída de significado. A impressão causada por cada cor é determinada por seu contexto, ou seja, pelo entrelaçamento de significados em que a percebemos. A cor num traje será avaliada de modo diferente do que a cor num ambiente, num alimento, ou na arte. (HELLER, 2012, n.p)

Assim dentro do projeto em questão foi gerada uma paleta com seis cores (Figura 37) que foram base para o desenvolvimento das artes gráficas, elas foram aplicadas em diferentes tons a fim de gerar maior diferenciação entre os cartazes. A mistura das cores frias (roxo, azul e verde) com as cores quentes (amarelo, laranja e vermelho) propõe alcançar maior equilíbrio gráfico cromático dentro das propostas visuais. Sendo cores complementares, é uma paleta de alto contraste, contribuindo para maior legibilidade dos elementos, auxiliando na maior distinção da figura/fundo.

Por serem cores vibrantes elas estabelecem também relação com o público-alvo, os jovens santo-amarenses de 15 a 17 anos. Isso porque as cores mais saturadas geram maior atração visual, estimulando uma percepção de ludicidade e animação. Para essa faixa-etária, com título de nativos digitais, e acostumados com sistema de cor luz, RGB, devido ao alto contato com os dispositivos móveis, são altamente sensíveis aos estímulos visuais luminosos e vibrantes.

Figura 37 - Paleta de cor



Fonte: Autoral

Mas além de ter como objetivo a conexão com o público-alvo e as demandas gráficas técnicas, o uso das tonalidades quentes também estabelece relação com o histórico regional. O Recôncavo Baiano tem entre seus títulos ser reconhecido como Terra do Massapê, associado à sua fertilidade produtiva na época colonial, sendo uma região de grande importância econômica na época pelas suas plantações de cana-de-açúcar. O solo massapê é argiloso e de coloração escura, o que justifica o uso dos tons terrosos e avermelhados presentes na construção. Importante destacar que o nome Acupe, distrito de Santo Amaro onde ocorre as Caretas e a Burrinha, é de origem Tupi, significando ‘lugar quente’, como traz Sampaio (1901). Por esse motivo o uso de cores associadas à ideia de calor contribui para a narrativa.

Para além, essas cores também se associam às referências visuais obtidas nas entrevistas com os fazedores culturais, o vermelho do sangue dos escravizados, a questão das bananeiras utilizadas que possuem cor amarelada e marrom, bem como o preto e o branco que também foram implementados nas peças gráficas e possuem significado simbólico nas manifestações.

6.3 GERANDO ALTERNATIVAS NO DIGITAL

Depois de definir a estrutura básica que poderia trabalhar e as cores para aplicação, foi o momento de digitalizar as ideias geradas no manual. Essa fase é onde se torna possível vislumbrar com maior certeza os caminhos criativos e se aproximar das propostas finais.

Para essa fase foram utilizadas as imagens de registro pessoal, das visitas a Santo Amaro quando foi possível presenciar as manifestações. Assim como, fotos cedidas pela prefeitura municipal da cidade e algumas disponibilizadas em banco de imagens livres de direitos autorais, como o site *Pexels* ou a aba Licenças *Creative Commons* do Google. Porém a maior parte dos cartazes foram produzidos com imagens de coleção autoral.

As ferramentas utilizadas para essa etapa, bem como a construção final, foi o *software* Adobe Photoshop, no que se trata a manipulação e montagem das imagens, e o Adobe Illustrator, para realizar ilustrações vetoriais que foram incorporadas nos cartazes.

A primeira peça a ser testada foi a do Maculelê (Figura 38), para conseguir estruturar o layout foram geradas algumas linhas nas diagonais e no centro, dividindo o espaço em áreas que poderiam ser trabalhadas, possibilitando maior equilíbrio visual, principalmente ao dividir na horizontal e na vertical, e maior dinamismo com as linhas diagonais. Adicionando a imagem da igreja matriz, ponto onde Popó narra no livro da Maria Mutti (2021) ser tradição a apresentação do grupo no adro da igreja em homenagem à padroeira.

Figura 38 - Início dos testes digitais - Colagem Maculelê



Fonte: Autoral

Posteriormente outros elementos foram sendo incorporados (Figura 39), como o atabaque que acompanha a apresentação com os cânticos de matriz africana, as folhas da cana-de-açúcar em menção aos engenhos, bem como os arcos do mercado, local também de encontro desses grupos e a roda dos integrantes que marca o início e o fim das apresentações, sendo a estrutura base do momento. Em toda peça foi utilizado o efeito de limiar, que transforma as imagens em preto e branco de alto contraste, o uso desse efeito foi estratégico a fim de driblar a baixa qualidade de algumas imagens, além de gerar uma unidade visual. Essa versão, porém, ficou com muitas informações e algumas imagens perderam a nitidez com o uso do efeito, essas problemáticas foram trabalhadas para gerar a solução final.

Figura 39 - Testes digitais - Colagem Maculelê



Fonte: Autoral

Essa estrutura em diagonais e a centralização dos personagens principais se repete em todos os cartazes, por motivos já explanados anteriormente, pelo equilíbrio e dinamicidade que possibilita. Assim foram testadas algumas versões das Caretas (Figura 40), onde foram utilizadas imagens que remetessem a fuga da casa grande em um contexto de festa. A presença das bananeiras demonstra a importância que essa possui na simbologia dessa manifestação, a de limpeza e purificação, livrando dos males.

Algumas opções geradas experimentam diferentes fundos e disposição dos elementos, a fim de chegar na melhor combinação cromática e disposição dos elementos. O coordenador do grupo pontuou, em entrevista, a importância do vermelho, do preto e do branco nas pinturas, e relação dessas cores com a história, assim esses tons foram trabalhados de diferentes maneiras na construção.

Figura 40 - Testes digitais - Colagem Caretas



Fonte: Autoral

Testes também foram realizados com as manifestações da Burrinha e do Boi Janeiro (Figura 41), que posteriormente foram aprimorados para gerar as soluções finais.

Figura 41 - Testes digitais - Burrinha e Boi Janeiro



Fonte: Autoral

6.4 AS PROPOSTAS FINAIS

Esse tópico apresenta as propostas visuais elaboradas. Após os testes já demonstrados, foi alcançada a ideia de implementar aos cartazes elementos característicos de selo postal, remetendo a ideia de memória, já que os selos, além de ser o distintivo do pagamento de uma taxa postal, também cumprem o papel de ilustrar grandes personalidades, momentos históricos e datas comemorativas, propagando e divulgando esses, sendo também um forte fator de materialização histórica. Ao emular a estrutura de selos nos cartazes, a partir da moldura, evidencia-se a importância cultural/histórica dessas expressões.

6.4.1 Maculelê

O primeiro cartaz a ser concebido foi o do Maculelê (Figura 42). Em formato A3 (29,7 cm x 42 cm), como já abordado anteriormente, apresenta pontos importantes na propagação dessa expressão, como a Igreja de Nossa Senhora da Purificação e os arcos do Mercado. A roda dos integrantes, bem como os instrumentos que acompanham a manifestação também fazem parte da construção, ilustrando a maneira como se dá o momento.

Figura 42 - Colagem Maculelê



Fonte: Autoral

6.4.2 Caretas de Acupe

A sugestão gráfica gerada para as Caretas de Acupe (Figura 43) segue a ideia dos selos, e representa a casa grande em festa ao fundo, as figuras em comemoração foram colocadas em sobretom a cor base do cartaz, o azul, justamente para não competir visualmente com a personagem principal, a Careta. Representada na parte central do cartaz, sendo o grande destaque, a Careta aparece em meio a bananeiras, que são utilizadas religiosamente para limpeza e purificação, sendo implementadas nas vestes dos brincantes. A fim de traduzir a ideia de fuga da casa grande e

consequente tática de libertação dos escravizados, a corrente partida aparece em frente a Careta.

Os envolvidos no folgado relataram a significação do vermelho nas máscaras, simbolizando o sangue dos escravizados, a violência sofrida, por isso essa cor presente da casa grande, símbolo da repressão escravocrata. O amarelo alaranjado, sendo uma cor análoga ao vermelho, gera equilíbrio e dinamismo visual, contrastando com o azul, base do fundo da peça gráfica, que representa a ideia de anoitecer.

Assim a proposta aborda tanto a ideia religiosa de limpeza espiritual, bem como uma das versões que relata o surgimento dessa expressão, a ideia de uma escravizado para fugir do engenho.

Figura 43 - Colagem Caretas



Fonte: Autoral

6.4.3 Burrinha de Acupe

A Burrinha de Acupe, como relatado nas entrevistas cedidas, narra a história de um sertanejo que morava na região rural de Acupe e se apaixona por uma moça do distrito, passando a visitá-la. Porém essa moça morre e depois de certo tempo também o sertanejo, porém conta a lenda que até os dias de hoje se escuta o cavalgar do cavalo nas ruas de Acupe durante a noite.

Assim o cartaz (Figura 44) traz no topo a figura do sertanejo e da sua amada, simbolizando seus encontros. Ao centro figura a Burrinha em meio a pandeiros, o samba que acompanha a apresentação, e a vegetação. A ideia de noite, hora em que os mais velhos relataram escutar o galope do cavalo, foi trabalhada através da cor roxa ao fundo e dos elementos como estrelas e a lua e une os amantes. Como é original do distrito de Acupe, o laranja, vermelho e amarelo vêm justamente para trazer os tons mais quentes para a peça, fazendo correlação com a origem do nome da localidade em tupí, além de gerar uma paleta mais alegre, conectando com o público mais jovem.

6.4.4 Boi Janeiro

Por fim, a colagem do Boi Janeiro (Figura 45), que narra a origem dessa manifestação nas festas de São Braz, padroeiro do distrito, no início do ano, em janeiro, o que justifica o nome da manifestação. Dado os poucos registros históricos do que motivou o início dessa expressão de fato, visto que o criado já faleceu, a colagem aborda os elementos perceptíveis na manifestação como o boi, o vaqueiro e o samba de roda.

Assim, unindo com elementos da localidade que remetem ao surgimento dessa expressão, como a igreja de São Braz, a colagem propõe também esse registro de uma manifestação que busca se revitalizar e ressurgir no imaginário popular, atual objetivo dos familiares do inventor que se apresentam com o Boi.

Figura 44 - Colagem Burrinha



Fonte: Autoral

Figura 45 - Colagem Boi Janeiro



Fonte: Autoral

6.5 DESDOBRAMENTOS

A fim de ampliar o alcance de público e não depender apenas da demonstração de interesse das instituições de ensino, a comunicação visual foi desdobrada para os meios digitais (Figura 46), mais precisamente para a rede social do *Instagram*, como já abordado uma das mais usadas no Brasil. Assim foi criada a conta Colada Cultural, se referindo a ideia de colagens com temáticas culturais. Para atender os pré-requisitos da rede social, os cartazes foram reduzidos para o tamanho 1080 x 1350 *pixels*.

Tomando como base os elementos já presentes nas peças gráficas originais, outras artes foram geradas para serem publicadas na rede, bem como o desenvolvimento de vídeos curtos resumindo a origem de cada manifestação aqui

trabalhada e apresentando as artes. A opção de vídeo se alinha justamente ao fato de que esse tipo de conteúdo tem sido cada vez mais atrativo para o público jovem.

Figura 46 - Desdobramentos da comunicação visual para o meio digital



Fonte: Autoral

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento desse projeto visando a construção de narrativas visuais, a partir da técnica de colagem, sobre algumas das manifestações culturais santo-amarenses, reforça a importância da comunicação visual para a materialização e disseminação das tradições culturais.

Assim, a fim de contemplar os objetivos traçados inicialmente para o alcance dos resultados gráfico, foi realizada no primeiro momento a pesquisa e compreensão dos termos basais da pesquisa, narrativas visuais e colagem. A partir da compreensão desses foi possível adentrar no processo criativo de fato, seguindo a metodologia do Frascara (2004).

Dessa maneira, para cumprir outros dois objetivos do projeto, imergir no contexto problemático, os jovens da localidade de 15 a 17 anos que pouco conheciam as origens das suas tradições locais, bem como se aprofundar nas origens das tradições da localidade, foi necessário o deslocamento para Santo Amaro-BA. Como resultado, cumprindo essa etapa com informações suficientes, se tornou possível de fato o desenvolvimento das propostas visuais que visam auxiliar na divulgação e materialização da cultura tradicional.

Os avanços tecnológicos e as consequências de um mundo globalizado, não devem ser empecilhos para a valorização e divulgação dos conhecimentos populares, por esse motivo tal projeto não se restringe apenas a cartazes físicos, mas reconhecendo a lógica da comunicação atual, principalmente dos mais jovens, se torna acessível também no digital, traduzindo visualmente a cultura oral, registrando e divulgando, contribuindo para o fortalecimento da identidade cultural dos santo-amarenses. Porém, a validação dessa comunicação junto ao público-alvo não ocorreu por falta de tempo hábil para deslocar às escolas, dentro do cronograma acadêmico considerando a entrega final da pesquisa, sendo essa etapa um processo posterior para futuros desdobramentos.

Assim o trabalho também reforça o papel social e político do Design, quando a partir da percepção de um problema que atinge uma comunidade, propõe soluções práticas e viáveis para a diminuição dos seus efeitos. Sendo um direito de todos o acesso à informação, a comunicação visual desenvolvida viabiliza que os santo-amarenses se conectem com a própria história.

REFERÊNCIAS

- ARQUIVOS em disputa. [S. l.], 6 set. 2024. Disponível em: <https://revistazum.com.br/radar/arquivos-em-disputa/>. Acesso em: 30 maio 2025.
- AUMONT, Jacques. Campinas, SP: Papyrus Editora, 1993.
- BAHIA Singular e Plural 20 anos - Nego Fugido. [S. l.]: TVE, [1997-1998]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0b44ZzAtrTQ>. Acesso em: 26 maio 2025.
- BANASH, David. **Collage Culture Readymades, Meaning, and the Age of Consumption**. [S. l.]: Rodopi, 2013.
- BARRETO, Aldo de Albuquerque. A eficiência técnica e econômica e a viabilidade de produtos e serviços de informação. **Ciência da informação**, [s. l.], v. 25, n. 3, 12 jun. 2025. Disponível em: <https://revista.ibict.br/ciinf/article/view/640/644>. Acesso em: 16 abr. 2025.
- BEMBÉ do Mercado. [S. l.]. Disponível em: <https://bembedomercado.org.br/>. Acesso em: 18 mar. 2025.
- BRASIL. **Lei nº Lei no 9.394/1996 – Lei no 4.024/1961, de 20 de dezembro de 1996. ESTABELECE AS DIRETRIZES E BASES DA EDUCAÇÃO NACIONAL**. [S. l.], 1 mar. 2017. Disponível em: https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/529732/lei_de_diretrizes_e_bases_1ed.pdf. Acesso em: 3 jun. 2025.
- CARDOSO, Dária Maria. **Atlas Santo Amaro, Bahia: transformações, limitações e potencialidades**. Salvador: Universidade Federal da Bahia, 2022. Atlas. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/37042>. Acesso em: 17 mar. 2025.
- CARMO, Júlia Gutiérrez Souza. **Além da materialidade: a colagem como ferramenta da cultura visual na contemporaneidade**. 2022. Dissertação (Mestrado) - Universidade Europeia, [S. l.], [2022]. Disponível em: <https://comum.rcaap.pt/entities/publication/cab32dc2-305b-4ffa-9ea7-376ea4f8493c>. Acesso em: 6 jun. 2025.
- CENTRO DE PESQUISA E FORMAÇÃO (SESC-SP). **Nego Fugido: um auto sobre escravidão e liberdade**. Disponível em: <https://centrodepesquisaeformacao.sescsp.org.br/atividade/nego-fugido-um-auto-sobre-escravidao-e-liberdade> . Acesso em: 12 de março de 2025.
- COHEN, Renato. **PERFORMANCE COMO LINGUAGEM: CRIAÇÃO DE UM TEMPO-ESPAÇO DE EXPERIMENTAÇÃO**. São Paulo: EDITORA PERSPECTIVA, 2002.

COLET, Daniela Siqueira; MOZZATO, Anelise Rebelato. “Nativos digitais”: características atribuídas por gestores à Geração Z. **Revista de Gestão do Unilasalle**, Canoas, v. 8, 1 ago. 2019. Disponível em: <https://revistas.unilasalle.edu.br/index.php/desenvolve/article/view/5020>. Acesso em: 14 abr. 2025.

DE JESUS CRUZ, M. do S. B.; DOS SANTOS FILHO, E. F.; NERY BARRETO, M. R. A imagem no desenvolvimento de habilidades psíquicas na teoria de Lev Vygotsky, influenciadas por Wundt, Köhler, Koffka e Wertheimer. **Revista Espaço Pedagógico**, [S. l.], v. 29, n. 3, p. 855-875, 2023. DOI: 10.5335/rep.v29i3.13504. Disponível em: <https://seer.upf.br/index.php/rep/article/view/13504>. Acesso em: 03 mar. 2025.

DENIS, Rafael Cardoso. Design, cultura material e o fetichismo dos objetos. **Design, cultura material e visualidade**, [s. l.], v. 1, 1 out. 1998. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/arcosdesign/article/view/85049/50342>. Acesso em: 9 abr. 2025.

DOURADO, Bruna. **Como fazer análise SWOT ou FOFA: passo a passo**. [S. l.], 21 ago. 2024. Disponível em: <https://www.rdstation.com/blog/marketing/analise-swot/>. Acesso em: 5 maio 2025.

EISNER, Will. **Graphic Storytelling**. [S. l.]: POORHOUSE PRESS, 1996.

FRASCARA, Jorge. **Communication Design: Principles, Methods, and Practice**. [S. l.]: Allworth Press, 2004.

FRUTIGER, Adrian. **Sinais e Símbolos**. [S. l.]: Martins Fontes, 2007.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HALL, Stuart. **Cultura e representação**. [S. l.]: PUC Rio, 2016.

HALL, Stuart. **DA DIÁSPORA: IDENTIDADES E MEDIAÇÕES CULTURAIS**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.

HELLER, Eva. **Psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. [S. l.]: Editorial Gustavo Gili, 2012.

HISTÓRIA do Maculêlê - Pelo Historiador António Liberac. [S. l.: s. n.], 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xD0eqcad-3I>. Acesso em: 20 fev. 2025.

HOLLIS, Richard. **Design gráfico: Uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

IPHAN, Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. **Samba de Roda do Recôncavo Baiano**. [S. l.: s. n.], 2004. Disponível em: http://portal.iphan.gov.br/uploads/publicacao/PatImDos_SambaRodaReconcavoBaiano_m.pdf. Acesso em: 17 mar. 2025.

IPHAN. **Patrimônio Material**. [S. l.], 1 jan. 2014. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/276>. Acesso em: 6 abr. 2025.

JUNG, Carl G.; HENDERSON, Joseph L.; FRANZ, M.-L. von. **O homem e seus símbolos**. [S. l.]: HarperCollins, 2016.

KEMP, Simon. **Digital 2024: Brasil**. [S. l.], 12 jun. 2025. Disponível em: <https://datareportal.com/reports/digital-2024-brazil>. Acesso em: 9 maio 2025.

LASTRES, Helena; ALBAGLI, Sarita (org.). **Informação e globalização na era do conhecimento**. Rio de Janeiro: Editora Campus Ltda., 1999.

LUPTON, Ellen. **O design como storytelling**. Osasco, SP: G. Gili, Ltda, 2020.

MACULELÊ: entre paus, grimas e cacetes. Direção: Rayanne Morais. Produção: Karuna de Paula. [S. l.: s. n.], 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IF8XWPEL7eU&t=121s>. Acesso em: 14 jan. 2025.

MANGUEL, Alberto. **Lendo Imagens: Uma história de amor e ódio**. [S. l.]: Companhia das Letras, 2001.

MASCARENHAS, João Gilberto Paim. **A REPRESENTAÇÃO DO COTIDIANO NO SAMBA CHULA DO RECÔNCAVO BAIANO**: As letras da Chula e o Grupo de Samba Chula de São Braz. 2014. Dissertação (MESTRADO EM PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS SOCIAIS) - UFBA, Salvador, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/18814/1/Disserta%C3%A7%C3%A3o%20de%20Jo%C3%A3o%20Gilberto%20Paim%20Mascarenhas.pdf>. Acesso em: 17 mar. 2025.

MATEU-MESTRE, Marcos. **Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers**. [S. l.]: Design Studio Press, 2010.

MEGGS, Philip B.; PURVIS, Alston W. **História do design gráfico**. São Paulo: Cosac & Naify, 2009.

MUNARI, Bruno. **Das Coisas Nascem Coisas**. Sao Paulo: Martins Fontes, 2002.

MUTTI, Maria. **Maculêlê**. 2. ed. Salvador: Editora e Gráfica Vento Leste, 2021

NEGO Fugido: tradição que mostra a realidade da luta de escravizados! | Avisa Lá Que Eu Vou. [S. l.]: Canal GNT, 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=shFJbGZ58Lw>. Acesso em: 12 jun. 2025.

OWEN, Sarah. **A equação da geração Z**. WGSN, [S. l.], p. 2-54, 1 jan. 2018. Disponível em: https://www.wgsn.com/assets/marketing/emails/2018/GenZ_equation/public/Gen_Z_Equation_public_pt.pdf. Acesso em: 10 maio 2025.

PAIM, Zilda. **Relicário Popular**. Salvador: Empresa Gráfica da Bahia, 1999.

PINTO, Monilson dos Santos. **A bananeira que sangra: desobediência epistêmica, pedagogias e poéticas insurgentes nas aparições do Nego Fugido**. 2021. Tese (Doutorado em Pedagogia do Teatro) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2021. doi:10.11606/T.27.2021.tde-27042022-114111. Acesso em: 2025-06-13. Acesso em: 12 de março 2025

PINTO, Monilson dos Santos. Nego Fugido, manifestos de memórias incorporadas. Anais da ABRACE – Associação Brasileira de Pesquisa e Pós-Graduação em Artes Cênicas, [s. l.], v. 13, ed. 1, 1 out. 2012. Disponível em: <https://www.iar.unicamp.br/publionline/abrace/hosting.iar.unicamp.br/publionline/index.php/abrace/article/download/2165/2165-Texto%20do%20artigo-6532-1-10-20180822.pdf>. Acesso em: 12 março 2025.

PRENSKY, Marc. Nativos Digitais, Imigrantes Digitais. **NCB University Press**, [s. l.], v. 9, 5 out. 2001. Disponível em: <https://mundonativodigital.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/06/texto1nativosdigitaisimigrantesdigitais1-110926184838-phpapp01.pdf>. Acesso em: 14 abr. 2025.

SAMPAIO, Theodoro. **O Tupí Na Geographia Nacional: Memoria Lida No Instituto Historico E Geographico De S. Paulo**. São Paulo: [s. n.], 1901.

SANTOS SILVA, Filipe Dias Dos. **MANIFESTAÇÕES CULTURAIS POPULARES**. Salvador: UFBA, 2021.

SANTOS, MARIA DAS CANDEIAS DOS. **MEMÓRIAS COMPARTILHADAS: UMA ETNOGRAFIA SOBRE AA TRAJETÓRIA DO IDOSO E O PAPEL DA MEMÓRIA NA CONSTRUÇÃO DE IDENTIDADES ÉTNICAS NAS COMUNIDADES QUILOMBOLAS DE SÃO BRAZ E CAMBUTA, EM SANTO AMARO- BA**. 2016. Dissertação (Mestrado) - UFRB, Cachoeira, [2016]. Disponível em: https://www.ufrb.edu.br/pgcienciassociais/images/Disserta%C3%A7%C3%B5es/2016/DISSERTA%C3%87%C3%83O_MARIA_DAS_CANDEIAS.pdf. Acesso em: 17 mar. 2025

SEBRAE. **Como é o comportamento do consumidor da geração Z**. [S. l.], 26 fev. 2025. Disponível em: <https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/como-e-o->

comportamento-do-consumidor-da-geracao-z,6fd256cd6b362810VgnVCM100000d701210aRCRD. Acesso em: 14 abr. 2025.

SPROUT SOCIAL. What consumers want on social. 2025. Disponível em: https://brandfolder.sproutsocial.com/VXTUTVL1/at/c5xxww63p5qnmhqrw5qsrb9n/index_2025_what-consumers-want-on-social.pdf. Acesso em: 23 abr. 2025.

TAYLOR, Brandon. **Collage: The Making of Modern Art**. New York: Thames & Hudson, 2004.

UNESCO. Convenção para a Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial. Paris: UNESCO, 2003. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/Convencao%20Salvaguarda%20Patrim%20Cult%20Imaterial%202003.pdf>. Acesso em: 6 abr. 2025.

APÊNDICE A – FORMULÁRIO APLICADO AOS JOVENS DE 15 A 17 ANOS

Figura 47: Formulário – questões de 1 à 5

17/06/2025, 20:20

Manifestações culturais santamarenses

Manifestações culturais santamarenses

Olá! Meu nome é Maria Gabriela, sou santamarense e estudante de Design na UNEB. Para o meu Trabalho de Conclusão de Curso, estou pesquisando sobre as manifestações culturais de Santo Amaro.

Este formulário tem o objetivo de entender a relação dos jovens da cidade com as expressões culturais locais, com destaque para a **Burrinha de Acupe, o Samba Chula, as Caretas de Acupe e o Boi Janeiro de São Braz.**

Sua participação é muito importante para essa pesquisa! Agradeço desde já pelo seu tempo e contribuição.

* Indica uma pergunta obrigatória

1. E-mail *

2. Nome *

3. Idade *

4. Escola *

5. Série *

Fonte: Autoral

Figura 48: Formulário - questões de 6 à 8

17/06/2025, 20:20

Manifestações culturais santamarenses

6. Você conhece alguma manifestação cultura de Santo Amaro? *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

7. Quais dessas manifestações culturais você já conhece? *

Marque todas que se aplicam.

Nego Fugido

Reis

Burrinha de Acupe

Boi Janeiro

Samba Chula

Mandus

Carretas de Acupe

Maculelê

Capoeira

Outro: _____

8. Caso conheça outras manifestações, quais seriam? *

Fonte: Autoral

Figura 49: Formulário - questões de 9 à 13

17/06/2025, 20:20

Manifestações culturais santamarenses

9. Você já visitou: *

Marque todas que se aplicam.

- Centro Referencial Santo Amaro
- NICSA - Núcleo de Incentivo Cultural de Santo Amaro
- Centro Cultural Dannemann - São Félix BA
- Museu Regional de Cachoeira
- Museu Ordem Terceira do Carmo e/ou Fundação Hansen Bahia em Cachoeira
- Outro: _____

10. Você já vivenciou essas expressões, seja participando os assistindo, ou já teve * a oportunidade de aprender mais sobre elas?

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não

11. Esse contato foi através da escola, festas da cidade ou pela família ? *

12. Você conheceu por meio presencial ou por meio de vídeo, conversa, livro e outras mídias ? *

13. O que mais chamou sua atenção durante a apresentação?

Figura 50: Formulário - questão 14

17/06/2025, 20:20

Manifestações culturais santamarenses

14. Para você qual a importância dessas manifestações para a história da cidade ? *

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários