

MARCAS VITAIS



MARCAS VITAIS

PESQUISA SOBRE ARTES GRÁFICAS
E PROJETO EDITORIAL

*Universidade Federal do Rio de Janeiro
Centro de Letras e Artes
Escola de Belas Artes
Departamento de Comunicação Visual
Design - BAV*

Projeto e Monografia de Graduação em Comunicação Visual Design

Projeto desenvolvido por
Paloma de Oliveira Garcia Goulart,
sob orientação da Professora **Julie Pires**
no primeiro semestre de 2017.



agradecimentos

Para que esse projeto pudesse tomar forma, foi indispensável o envolvimento de outras pessoas até a sua mais recente etapa. Foram conversas, trocas de experiência, ajuda, paciência e indicações valiosas. A essas pessoas, meu mais sincero agradecimento.

A equipe da Escola Municipal Ari Marques Pontes e alunos, agradeço pela dedicação, confiança, pela permissão para que um projeto assim pudesse ser feito com a comunidade e a dedicação de, muitas vezes, passarem do horário de expediente para me ajudar.

A *Julie Pires*, minha primeira professora no curso de Comunicação Visual, que fez parte do início de todo o meu conhecimento formal em design e me orientou para o desenvolvimento desse livro. A quem tenho grande admiração por contribuir com profissionalismo e atenção não só a mim como a tantos. Obrigada por me desenvolver profissionalmente e me fazer enxergar caminhos em dias que eles estavam turvos. Isso é ser designer.

Ao Pedro Sanchez, professor, artista, gravador, produtor de impressos independentes, que é referência profissional para mim e teve atuações pontualmente relevantes em diversos momentos do caminhar desse projeto.

A minha família que resistiu com paciência à distância que o aprofundamento de um projeto importante gera, soube me auxiliar e estimular em todas as etapas e colaborou da maneira que pôde. As boas marcas que tenho em mim, muitas foram vocês que fizeram.

Aos amigos que foram também orientadores em alguns momentos e me levaram a conhecer teóricos e a aceitar novos caminhos. Vocês me fizeram refletir e me ouviram contar tantas vezes com paciência sobre cada nova etapa.

A todos vocês, muito obrigada.

Resumo

“Imprimir”, “fazer marcas”, “grafar”, termos como esses estão muito presentes no dia a dia de um designer e foram eles que levaram o ser humano aos seus primeiros, e talvez mais importantes, avanços tecnológicos. Essas palavras tiveram seus horizontes ampliados e criaram outros desdobramentos e significados, mas todos partem da transformação de uma matéria em algo que jamais será como antes. O projeto de conclusão de curso aqui apresentado tem como proposta entender a impressão como tecnologia geradora de marcas, derivadas do estímulo de replicar vivenciado pelo homem em suas diferentes eras e/ou idades. Como desdobramento desta pesquisa, foi desenvolvido um livro colaborativo de impressões artesanais feitas por alunos da modalidade de ensino Educação de Jovens e Adultos da Escola Municipal Ari Marques Pontes, localizada no bairro de Guaratiba, no Rio de Janeiro. Através do destrinchamento do conteúdo "gravura", "memória" e "patrimônio", cada participante contou um fato vivido por eles que tenha causado marcas nas suas próprias vidas. Após essa etapa, o público, marcado por essas histórias, pôde marcar também, desenvolvendo um impresso próprio de gravura em relevo, componente do livro "Marcas Vitais - Impressos de Vidas Impressas". Também compõem o livro trechos selecionados das histórias e textos explicativos do processo.

Palavras-chave: *Marcas. gravura. impressão. matriz. livro. design editorial*

Abstract

“To print”, to leave marks”, “to write”, such terms are very present in the daily life of a designer and they were the ones to lead human being to their first, and perhaps most important, technological advancements. These words had their horizons amplified and created other uses and meanings, but all start from the transformation of a materia into something that will never be like before. The course conclusion project herein presented aims at understanding the idea of printing as a making marks technology, based on the stimulus for replicating that is lived by man in their different eras and/or ages. As a result of this research, it was developed a collaborative book of handmade printings from students of youngsters’ and adults’ educational program at the municipal school Ari Marques Pontes placed in Guaratiba, Rio de Janeiro. Thoroughly analyzing the contents: “engraving”, “memory”, “patrimony”, each participant told a fact they had been through that had left marks in their own lives. After this stage, the public, marked by these stories, could create marks as well, making an engraving print by themselves, which composed the pages of the book "Marcas Vitais - Impressos de Vidas Impressas". The book is also composed by selected excerpts from the stories narrated and explanatory texts about the process.

Key-words: *Marks. engraving. print. print matrix. book. editorial design*

Lista de Siglas

EJA - Educação de Jovens e Adultos

PEJA - Programa de Educação de Jovens e Adultos

IPHAN - Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional

Lista de Imagens

Imagem 1. Cueva de las Manos

Imagem disponível em: <http://www.cuevadelasmanos.org/foto-arte-rupestre.html>

(Acesso em 13 de setembro de 2017)

Imagem 2. *The Trop*, Gravura de Roberto de Lamônica

Imagem disponível em: https://www.catalogodasartes.com.br/Foto.asp?sPasta=@Obras&Imagem=Andr%E9a%20Martins%20da%20Silva/{54A9B951-8BD2-4FA0-8ED4-490E529C05B3}_SoraiaCals_27052014_344.jpg

(Acesso em 13 de setembro de 2017)

Imagem 3. *Coletânea João do Rio*

Foto divulgação Editora Carambaia

Imagem 4. Livros da Editora Cosac Naify

Foto divulgação Editora Cosac Naify

Imagem 5. Livro *Barroco de Lírios*, editora Cosac Naify

Foto divulgação Editora Cosac Naify

Imagem 6. Livro *Barroco de Lírios*, editora Cosac Naify

Foto divulgação Editora Cosac Naify

Imagens 7. Livro *Jardim do Seu Neca*

Foto divulgação Polvilho Edições

Imagem 8. Livro *Genesis*

Foto divulgação Polvilho Edições

Imagem 9. Campanha do Museu do Holocausto de Curitiba - PR

Disponível em: <http://www.museudoholocausto.org.br>

(Acesso em 13 de setembro de 2017)

Imagem 10. Escola Municipal Professor Ari Marques Pontes

Imagem do Google Maps disponível em:

<https://www.google.com.br/maps/place/Escola+Municipal+Ginásio+Professor+Ari+Marques+Pontes/@-22.9409414,-43.5845517,17z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x9be5b4d60fecc3:0x3fe863a913d33489!8m2!3d-22.9409464!4d-43.5823577>

(Acesso em 13 de setembro de 2017)

Imagem 11. *Relação de Entrada...* (primeiros impressos em território nacional)
MELO, Chico Homem de; RAMOS, Elaine. Linha do tempo do design gráfico no Brasil. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

Imagem 12. Páginas de *Aniki Bóbó*
MELO, Chico Homem de; RAMOS, Elaine. Linha do tempo do design gráfico no Brasil. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

Imagem 13. *Over12*, zine de Lourenço Mutarelli
Disponível em: <https://decimasextaarte.wordpress.com/category/quadrinhos-2/#jp-carousel-706>
(Acesso em 13 de setembro de 2017)

Imagens 14 a 21. Acervo da autora

Imagem 22. Cenas do vídeo documentário *Foto Sensível - Lembranças de Armação*
COSTA, Tati; CHOMA, Daniel. Foto Sensível - Lembranças da Armação.
Florianópolis: Câmara Clara - Instituto de Memória e Imagem, 2013.
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9lwDgIKDQYw/>
(Acesso em 20 de março de 2017)

Imagens 23 a 26. Acervo da autora

Sumário

INTRODUÇÃO / 16

PARTE I

SOBRE SUPORTES E MATRIZES / 23

O que é matriz? / 23

O que é suporte? / 25

O ser humano como suporte / 30

O ser humano como matriz / 31

NOSSO MUSEU PESSOAL / 32

Memória e Patrimônio / 32

Identidade / 34

PARTE II

MARCAS VITAIS / 39

Motivações e Objetivos / 39

Como pôr em prática? / 41

Impressos independentes no Brasil (do século XVIII ao XXI) / 41

Metodologia / 46

Interações - Etapas e Resultados / 53

Espelho do livro / 64

PROJETO FINAL / 72

CONCLUSÃO / 97

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS / 101

Livros e Artigos / 101

Sites / 102

Referências de vídeos / 103

Referências de áudio / 103

*"Ninguém entra em um mesmo rio
uma segunda vez, pois quando isso
acontece já não se é o mesmo, assim
como as águas que já serão outras."
(Heráclito de Éfeso)*

Introdução

Desde o princípio da história da humanidade deixar marcas mostrou ser uma ação necessária e consonante à existência humana. As pinturas rupestres são exemplos desse ato proposital de marcar e foram um largo passo para o desenvolvimento cognitivo, uma vez que elas são as primeiras mostras de virtualização¹ conhecidas na história. A abstração dada ao manchar as cavernas com elementos representativos de animais ou do próprio homem, como no caso das marcas de mãos e desenhos de pessoas, e até mesmo as possíveis crenças mágicas e divinas sobre esse fazer, permitiram que a noção de tempo da maneira que conhecemos hoje² começasse a surgir e a comunicação se desenvolvesse no âmbito da escrita posteriormente.

Costuma-se, portanto, referir o impulso artístico inicial humano a uma necessidade de externar avisos, percepções e ideias, assim como entender a si mesmo e apresentar-se como indivíduo, tendo sua identidade própria. Contudo, não deve ser deixada de lado a preocupação em guardar o tempo através desse recurso. Segundo o que Vilém Flusser aponta e propõe no livro *O Mundo Codificado*³ (artigo O Futuro da Escrita), o homem do passado, sem o desenvolvimento da escrita, possuía a capacidade de entender o tempo de forma cíclica e reversível. Com o nascer do sol, sempre vem o seu poente e depois outro nascer; semear gera o colher, que pede um novo semear. "Para essas pessoas, todas as coisas se relacionam entre si de maneira reversível e o universo é estruturado pelo 'eterno retorno'⁴. Já o homem

¹ Segundo Pierre Levy em *O que é o virtual?*, quando algo se virtualiza ele deixa de ser algo presente (concreto e real) para tornar-se não presente. Sendo assim, perde sua forma e posição geográfica para assumir a posição de virtual. No caso das pinturas rupestres virtualizar um acontecimento consiste em representar nas paredes o que foi vivido, observado ou até mesmo planejado para que ocorra futuramente. Essas imagens possuem um cunho representativo. Essa ideia de representação norteia também o início da escrita, já que tal como a imagem de um cavalo não é um cavalo no mundo real, a palavra "cavalo" se distancia ainda mais do seu conteúdo, não tendo ela se quer as formas características do animal. Essa virtualização inicial do homem orientou o desenvolvimento do pensamento humano, gerando, por consequência, descobertas e, posteriormente, novas aprendizagens, que geram novas descobertas em um caminho contínuo e profundo de abstração e virtualização que nos leva ao que somos hoje.

² A noção do passar do tempo do homem atual é linear e impossível de haver retorno ao que já passou. Compreende-se assim passado, presente e futuro como tempos distintos. Essa visão distingue-se da do homem do passado, segundo o que Vilém Flusser apresenta no livro *O Mundo Codificado*. A noção de tempo do homem do passado, segundo este autor, está presente no parágrafo seguinte desta introdução.

³ FLUSSER, Vilém. **O Mundo Codificado**. Organização: CARDOSO, Rafael; Tradução: ABI-SÂMARA, Raquel. São Paulo: Cosac Naify, 2008

⁴ Ibidem, p. 141.

que usa o texto⁵ enxerga o mundo linearmente e passa a concretizar a ideia de passado, presente e futuro. Portanto, a escrita facilita a possibilidade do homem de existir onde não se está, estendendo o seu corpo, de se movimentar no espaço e no tempo, e permanecer legível, mesmo na ausência de seu autor.⁶ Outro nome que abordou esse tema foi Pierre Lévy, no livro *O que é o virtual?*⁷. Lévy trata o processo de virtualização como ícone de emergência da espécie humana e defende: "A linguagem, em primeiro lugar, virtualiza um 'tempo real' que mantém aquilo que está vivo prisioneiro do aqui e agora. Com isso, ela inaugura o passado, o futuro e, no geral, o Tempo como um reino em si, uma extensão provida de sua própria consciência".⁸

A noção de tempo como é entendida pelo homem contemporâneo acaba interferindo em outros fatores que levaram muitos povos ao desenvolvimento da escrita como os materiais para desenvolvê-la e o propósito de escrever. Um aviso, por exemplo, pode ser de importância momentânea, como um "fui ao mercado" colado na geladeira para alertar a quem ainda não chegou sobre onde se está. Mas se esse aviso for um hieróglifo, a mensagem perdurará por muitos anos. Diferente do bilhete na geladeira, que apresenta-se mais efêmero, para os elementos de escrita egípcios conhecidos atualmente a durabilidade dos materiais parece ser um ponto de importância. Não se sabe se existiram outros escritos dessa civilização que tiveram durabilidade inferior e não são conhecidos hoje, porém, pela cultura do antigo Egito ser mortuária, é possível supor que houve interesse para que muitos dos elementos encontrados nos últimos séculos tivessem intencionalmente um potencial de perecibilidade menor através da busca por tecnologias de escrita, armazenamento, ou mesmo materiais utilizados. Como exemplo, há o *Livro dos Mortos*, o qual acreditava-se que os escritos presentes nele tinham o papel fundamental de guiar o morto no seu pós vida. O livro *A História da Arte*⁹, de E. H. Gombrich, explica que a expressão egíp-

⁵ Há uma linha de compreensão da história que divide o tempo em pré-história e história, sendo a última definida a partir do surgimento da escrita. Essa ótica diminui qualquer outro conhecimento adquirido antes e é comumente defendida a partir da ótica do homem atual, que possui uma realidade distante da vivenciada pelas primeiras civilizações e busca sentidos e traduções segundo seus próprios pontos de vista e necessidades. Essa definição também se mostra falha devido ao fato de existirem, até hoje, povos que não possuem escrita. Nesta monografia, preferiu-se definir a relação do homem com essa capacidade, ao invés de dividir os tempos históricos em história e pré-história, mantendo assim o mais intacto possível os traços das suas realidades e evitando desvalorizar outros conhecimentos.

⁶ Corpo do Livro. In: LUPTON, Ellen; MILLER, J. Abbott. **Design escrita pesquisa: a escrita no design gráfico**. Porto Alegre: Bookman, 2012.

⁷ LÉVY, Pierre. **O que é virtual?** Tradução: NEVES, Paulo. São Paulo: Editora 34, 1996.

⁸ Ibidem, p. 71.

⁹ GOMBRICH, E. H. **A História da Arte**. Tradução: CABRAL, Álvaro, 4ª Edição, Rio de Janeiro: Editora Guanabara, 1972.

cia para designar o escultor era “Aquele que mantém vivo”¹⁰, justamente por esculpir em material imperecível informações e elementos que deveriam durar eternamente. Assim, marcar e grafar passou a tomar forma como *tecnologia* de guardar o tempo, para que anos, séculos depois, esse tempo pudesse ser percebido, mesmo que sem a sua totalidade por não se entender em completude o ser humano em sua época.

Esse impulso acompanha o homem hoje também e materializa-se não somente através das suas criações e das documentações históricas, mas também em seus objetivos de vida. Não é raro perceber a vontade de deixar legados e costumes para as próximas gerações, mantendo metas grandiosas focadas em inovação, em ser um diferencial na sua profissão ou mesmo ser um exemplo de conduta, fé e amor ao próximo. Tão pouco distante é o discurso justificativo de ter filhos para permanecer na história. Costuma-se chamar os artistas e escritores, por exemplo, que alcançam um patamar de relevância irrevogável de imortais, já que seu corpo deixará de existir um dia, mas suas ideias e feitos não. Nos encontros para o desenvolvimento desta monografia esses parâmetros foram citados por vários dos participantes e até mesmo permaneceram como memórias narradas para desenvolvimento do livro, resultado da pesquisa. Marcar a vida é um objetivo comum humano e, como peças da vida, suas vivências podem marcá-lo da mesma forma. Essa ambivalência, de poder marcar e ser marcado, torna a humanidade matriz de impressão e impresso ao mesmo tempo.

O primeiro capítulo desta monografia tem como nome *Sobre Suportes e Matrizes*. Ele aborda as relações conceituais, técnicas e filosóficas, por trás da figura de cada um dos elementos utilizados para desenvolver uma impressão artesanal, proporcionando e justificando o desenvolvimento dos conceitos utilizados na criação do projeto aqui apresentado do ser humano também como matriz de impressão ao mesmo tempo que também é impresso através das suas vivências.

Em *Nosso Museu Pessoal*, segundo capítulo, são levados em conta os critérios para estabelecer as memórias individuais e coletivas. Esses pontos têm relevância no projeto final devido a uma das etapas de desenvolvimento do conteúdo do livro que resulta desta pesquisa ser baseada na contação, em entrevistas aos participantes, de histórias individuais que marcaram suas vidas. A ideia de cada pessoa ser um museu é baseada no acúmulo de informações e vivências distintas e totalmente próprias coletadas através das suas memórias. Neste capítulo, são analisados conceitos que norteiam a atmosfera museu e que, não diferente, estão pre-

sentes também nos museus pessoais, tais como: memória e patrimônio, memória coletiva e individual, patrimônio material e imaterial, e identidade e subjetividade.

No capítulo final, homônimo ao livro desenvolvido através deste Trabalho de Conclusão de Curso, são traçados os caminhos que deram origem ao projeto gráfico do livro *Marcas Vitais*, assim como são também apresentadas as etapas e resultados obtidos através da metodologia escolhida e dos objetivos traçados para o conteúdo desenvolvido - um livro sobre impressos artesanais criados por participantes, no qual cada gravura ilustra as histórias que marcaram as vidas deles. Por meio de uma abordagem histórica sobre as artes gráficas e o design gráfico nacional, da pesquisa de impressos independentes e trabalhos de editoras com um portfólio de impressos experimentais, é visto neste capítulo o caminho de referências e o estudo por trás do desenvolvimento do livro, tanto no processo de criação de conteúdo quanto do projeto gráfico.

¹⁰ GOMBRICH, E. H. **A História da Arte**. Tradução: CABRAL, Álvaro, 4ª Edição, Rio de Janeiro: Editora Guanabara, 1972, p. 33

Sobre suportes e matrizes

O que é matriz?

A palavra *matriz* possui vários significados, mas todos giram ao redor de algo que é capaz de criar ou gerar. Compreende-se matriz para as artes e o design como uma peça de algum material (sendo ele madeira, metal, pedra, borracha, gesso, ou diversas outras matérias) que possui uma forma, desenho e/ou relevo, e que, através de entintamento, pressão ou do modo que for mais eficaz ao impressor, é capaz de passar suas informações para os mais diversos suportes na quantidade que lhe for necessária¹¹. Essa é a linha que essa monografia se propõe a seguir: a matriz como criadora de marcas. Processos similares ocorrem desde antes da aplicação da prensa para fins gráficos como é o caso da gravura chinesa e em outras áreas de interesse, como na marcação do gado, na selagem de cartas, na cunhagem de moedas, entre outros.

O exercício de entender as formas e seus espelhamentos, recurso básico para a impressão através de matrizes, foi vivenciado primeiramente pela humanidade nas primeiras civilizações conhecidas. Para elas, a noção de impressão e de criar marcas estava muito associada a quem as criava, uma vez que era de responsabilidade do criador gerar meios para fazer suas marcas (desenvolver materiais, pigmentos...) e até mesmo reconhecer o mundo a sua volta e a si mesmo para fazer representações. A abstração desenvolvida em pensar e enxergar formas negativas e positivas tão presentes no processo de gerar uma matriz é reflexo do impulso humano de causar marcas que Gaston Bachelard trata no livro *O Direito de Sonhar*¹². Segundo o filósofo, essa vontade de marcar se evidencia na necessidade de mostrar a matéria existente através das mãos do gravador. É trazer a forma através da potência dela já presente no vazio. "A matéria existe imediatamente sob sua mão [do gravador] obrante. Ela é pedra, ardósia, madeira, cobre, zinco... O próprio papel, com seu grão e sua fibra, provoca a mão sonhadora para uma rivalidade da delicadeza."¹³

Marcar, portanto, passa a ser uma forma de se inserir em algo, mesmo que não se esteja presencialmente ali. Integrando a si mesmo ao processo de impressão, é possível inferir que o homem das primeiras civilizações passa a entender o seu corpo também como matriz para se retratar de forma mais adequada, aproximando-se da obra.

¹¹ KOSSOVITCH, Leon; LAUDANNA, Mayra; RESENDE, Ricardo. **Gravura - Arte Brasileira do Século XX**. São Paulo: Cosac & Naify / Itaú Cultural, 2000, p. 32.

¹² BACHELARD, Gaston. **O direito de sonhar**. Tradução: PESSANHA, J., 4ª Edição, Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1994.

¹³ Ibidem, p.52.

Como ocorreu na *Cueva de las Manos*, na Argentina. Uma caverna com riscos de mãos em negativo e positivo nas paredes, cujas matrizes fazem parte do corpo humano. Essas formas foram desenvolvidas, provavelmente, por um processo de sopro de pigmentos em áreas vazadas, como é feito no estêncil. Mesmo que a matriz não seja parte do corpo do gravador, ele se evidencia na impressão artesanal. Seu gesto junto à matéria desbravada gera a figura, resultado final do impresso, como afirmam Leon Kossovitch e Mayra Laudanna no texto *Os Signos, os Gestos*¹⁴.



Imagem 1
Cueva de las manos
Santa Cruz- Argentina¹⁵

Das primeiras civilizações à atualidade, criar marcas depende exclusivamente de um esforço anterior. Bachelard cita que "O resultado estético feliz não oculta a história do trabalho, a história das lutas contra a matéria."¹⁶ O "parto" para gravar resultou no desenvolvimento do ser humano fazedor de matrizes e impressos. Desenvolver uma matriz torna-se um ato de desbravar a resistência de um material que impõe obstáculos. O desenho é muito usado para planejar gravuras, mas, pelos intempéries que hão de surgir na criação posterior das matrizes, ele não funciona como um fim, e sim como um instrumento. As barreiras que os diversos materiais e as técnicas oferecem interferem no resultado final, mudando-o e aproximando-o às singularidades de cada processo de impressão. Essas mesmas barreiras foram as responsáveis pelo surgimento dos diversos procedimentos de impressão conhecidos hoje. Dentre essa profusão é

¹⁴ KOSSOVITCH, Leon; LAUDANNA, Mayra; RESENDE, Ricardo. **Gravura - Arte Brasileira do Século XX**. São Paulo: Cosac & Naify / Itaú Cultural, 2000.

¹⁵ **Cueva de las Manos**

Imagem disponível em: <http://www.cuevadelasmanos.org/foto-arte-rupestre.html>
(Acesso em 13 de setembro de 2017)

¹⁶ BACHELARD, Gaston. **O direito de sonhar**. Tradução: PESSANHA, J., 4ª Edição, Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1994, p.85.

possível destacar a seguinte variedade: xilogravura, litografia, água tinta, água forte, monotipia, calcografia, tipografia, serigrafia, offset, fotogravura, estêncil, frottage, roto-gravura, flexografia, risografia, xerografia e utilização da xerox em outros processos, heliografia, entre outras, além das hibridações entre elas. Por fim, a impressão acaba por ser consequência do ofício árduo do gravador em criar e desbravar sua matriz. Encontrar soluções que funcionem para um resultado final, seja essa uma impressão artesanal ou não, é alcançar um estágio de completude como resultado de todas as etapas do desenvolvimento criativo para quem o faz.

Plural como qualquer outra linguagem artística, há também a possibilidade de imprimir peças gráficas que não tiveram matrizes desenvolvidas intencionalmente. Perceber os relevos do mundo a volta, assumi-los como matriz e aplicá-los como uma forma de gravura também é uma possibilidade que se tem. Nesse caminho gráfico, o gravador não desenvolve sua matriz, mas a encontra, percebendo-a no meio de outros relevos. Assim, ele a aplica no seu trabalho. Esse processo também não é tão leve quanto se apresenta. Ele exige a busca por uma *matriz perfeita* e o olhar e planejamento do artista para a composição da sua obra.

Como as matrizes não precisam ser feitas por alguém de fato, é importante destacar também que o processo de imprimir não necessariamente precisa ser intencional. Através das marcas de folhas, pegadas, formações calcárias de moluscos e fósseis em geral há milênios, foi possível entender um pouco mais o passado. Graças a esse tipo de *impressão*, por assim dizer, é possível descobrir muito sobre as histórias vividas em um lugar e até mesmo as formas de vida existentes no planeta Terra nos primórdios. Outros exemplos de matrizes não feitas por mãos humanas muito comuns são as digitais dos dedos, que deixam marcas (impressões digitais) ao toque, mesmo sem a vontade de o fazer.

O que é suporte?

Como a palavra indica, a função do suporte para as Artes gráficas é sustentar. É receber na superfície de um material escolhido a sobreposição de tintas e outros materiais, capacitando o conjunto a tornar-se então uma peça gráfica. A matriz, por exemplo, só é capaz de formar uma gravura quando se encontra com seu suporte. Tantos e outros exemplos provam a importância e necessidade do suporte como elemento fundamental para a existência de uma impressão.

Nas artes gráficas, o suporte é manipulado no propósito de, assim como acontece com a matriz que antes de ser escavada, arranhada, acidulada ou depositada informações era nada mais que matéria, transformar o que antes não tinha forma. Bachelard eleva a gravura a um grau quase espiritual internalizado no ser humano com um processo criativo similar a um "parto" que gera a criação e é vivenciado repetidas vezes com dor,

sacrifício, marcas, sucedido de alívio: no risco do desenho planejado pré gravação, que abre caminhos de grafite no papel virgem; na gravação de um material nu retirando e corroendo o que ele é para ser o que o artista quer; no desviar do suporte limpo com tinta ou pressão. Um processo marca o outro e nenhum fica impune à repetição.

Diferente da matriz que é gravada para posteriormente causar novas marcas, o suporte, além de impor barreiras e regras para que seja invadido, também apresenta-se como passivo, uma vez que ele é a ponta de sua cadeia de criação. É matéria que se torna forma e alcança o seu fim: ser um impresso. Dessa forma, o suporte assume caráter ativo e passivo em concomitância. Suas oposições quanto a ser impresso também se colocam como parte do processo, tal como a capacidade de conservação das informações presentes nele e durabilidade tanto do material quanto das suas marcas.

O papel, tecido, placa, ou qualquer outro material a sofrer impressão é a dimensão da gravura, parte viva e parcela ativa da imagem. Ele atribui ao impresso textura, dimensão e espaço. Roberto de Lamônica, grande gravador nacional de reconhecimento também internacional, decidiu desenvolver as possibilidades que o papel poderia lhe apresentar como suporte. O artista apresenta a Roberto Pontual a seguinte ideia: "O papel tem vida própria, existência; não pode, portanto, funcionar apenas como receptáculo. Interessei-me então pela ductilidade, pelo movimento do papel - enfim, por suas qualidades específicas."¹⁷



Imagem 2
Título: The Trop
Artista: Roberto de Lamônica
Ano: 1974
Técnica: Técnica híbrida e Litografia a cores impressa sobre papel
Dimensões: 51 x 48 cm¹⁸

¹⁷ KOSSOVITCH, Leon; LAUDANNA, Mayra; RESENDE, Ricardo. **Gravura - Arte Brasileira do Século XX**. São Paulo: Cosac & Naify / Itaú Cultural, 2000, p.114.

¹⁸ **The Trop, Gravura de Roberto de Lamônica**
Imagem disponível em: https://www.catalogodasartes.com.br/Foto.asp?sPasta=@Obras&Imagem=Andr%E9a%20Martins%20da%20Silva/{54A9B951-8BD2-4FA0-8ED4-490E529C05B3}_SoraiaCals_27052014_344.jpg
(Acesso em 13 de setembro de 2017)

Roberto impulsiona a atividade do suporte e não é o único a apontar a importância de trabalhar com as características dele. No design, destrinchar as possibilidades do material a ser impresso pode tornar o projeto mais rico. Segundo Andrew Haslam no livro *O Livro e o Designer II*¹⁹, a escolha do suporte é essencial para o sucesso do projeto e nele devem ser verificados o formato, a gramatura (ou espessura nos casos diferentes do papel), o corpo (se é um suporte mais encorpado ou menos), o sentido da fibra ou da estrutura do material utilizado, a opacidade, o acabamento e a cor, assim como, a absorção do suporte, o pH e o conteúdo de fibras recicladas (ambos para o caso do suporte escolhido ser o papel).



Imagem 3
Coletânea João do Rio, da Editora Carambaia, outro exemplo de editora que dedica-se ao design editorial como inovação (foto divulgação da editora Carambaia)

Na imagem 3, por exemplo, é apresentada uma coletânea de livros da editora Carambaia, na qual é possível ver o uso de diversos tipos de papéis e elementos que reforçam a percepção tátil dos livros como o uso do relevo seco, o contraste entre a sofisticação do papel metalizado das capas e a rusticidade do papel cartão preto usado na luva que recebe os três livros, sem contar também com as janelas abertas neste último elemento, deixando transpassar alguns detalhes das capas dos volumes. Esses e outras singularidades no projeto gráfico destes livros demonstram a preocupação apontada no livro de Haslam, apontado no parágrafo anterior.

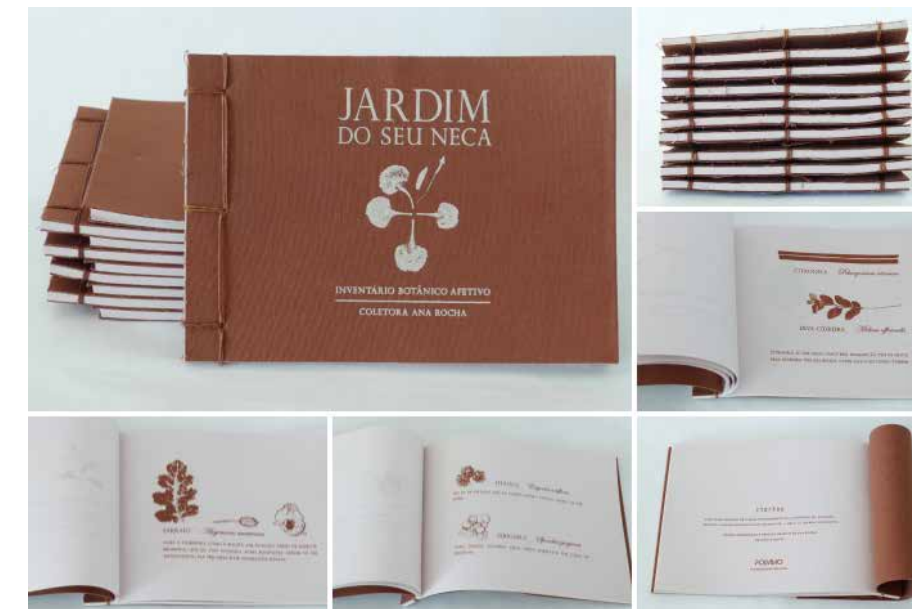
Nos projetos também de editoras como Cosac Naify (extinta em 2015) e Taschen (editora internacional com foco em livros de arte) é possível ver casos de sucesso quanto a exploração do suporte, exaltando suas possibilidades, seu relevo característico, peso, volume, assim como possíveis dobras e diferentes oportunidades que o material utilizado pode oferecer. Elaine Ramos trabalhou

¹⁹ HASLAM, A.; SAAD, J. **O livro e o designer II**. Tradução: ROSSI FILHO, S. São Paulo: Rosari, 2007.

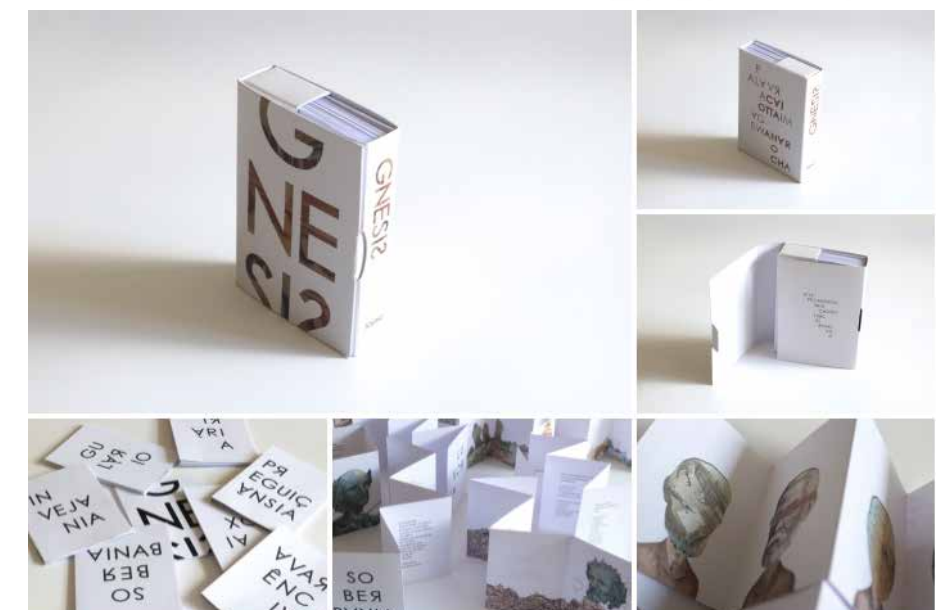
como diretora de artes na Cosac Naify e aponta no texto *Livro em Processo*²⁰ que, por mais que haja restrições para elaborar um projeto em design editorial, sejam elas referentes à cadeia produtiva ou orçamental, é possível (e muitas vezes necessário) pensar soluções inovadoras. Essas restrições precisam nortear as escolhas que serão feitas para que seja possível ao projeto sobreviver em todas as fases de produção e venda, mas sem encerrar-se em um só modelo bem sucedido para todas os próximos livros.



Imagens 4, 5 e 6
No alto, livros da Editora Cosac Naify e, abaixo, livro *Barroco de Lírios*, da mesma editora



Imagens 7 e 8
Livros *Jardim do Seu Neca* e *Genesis*, respectivamente, da Polvilho Edições (editora independente)



Editoras independentes, como as das imagens 7 e 8, formam outra importante referência de versatilidade na escolha e no uso dos suportes. Elas apresentam potencial exploratório, se destacando exatamente pelos desafios e estratégias desenvolvidas para vencê-los. Rer os processos gráficos através da experimentação é uma maneira de desconstruir e recriar; é abrir novas possibilidades para o que fora engessado.

²⁰ Livro em Processo. In: **Entre ser um e ser mil: o objeto livro e suas poéticas**. Organização: DERDYK, Edith, São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2013.

O ser humano como suporte

Desde o seu nascimento o ser humano sofre transformações derivadas do meio onde vive, das situações as quais passa e da sua cultura. Suas mudanças são constantes, ocorrem intencionalmente ou não, e podem ser materiais, imateriais, ou ultrapassar os limites de materialidade e serem capazes de assumir as duas formas concomitantemente (material e imaterial). Mas a certeza é que ninguém escapa às transformações que ocorrem minuto a minuto. Essas transformações são baseadas na vivência de cada um e é o que gera a subjetividade e identidade de cada indivíduo, como apresentam Felix Guatarri e Suely Rolnik em *Micropolítica: Cartografias do Desejo*²¹, baseando-se nos estudos de Deleuze. Portanto, nesse momento para essa monografia, será assumida a compreensão da vida como suporte de impressão, a qual é formada por marcas que caracterizam o indivíduo.

O dia a dia produz experiências propulsoras de opiniões e reflexões que compõem o que cada um é, suas atitudes e opiniões. Há também situações que se inserem na memória coletiva e tornam-se padrões culturais ou morais para determinados grupos de pessoas. Essa última memória é responsável por criar o indivíduo e é mais próximo ao conceito de cultura de massa e não às suas subjetividades. "O indivíduo é serializado, registrado, modelado."²² Já a subjetividade é responsável pelas acumulações formadas pelas experiências diárias, aliadas ao comportamento e a forma de pensar referentes às relações com o outro e com o meio. Individuais ou não, as memórias representam o papel de desenvolver o ser humano, colocando diferenças e similaridades entre cada um.

As histórias vividas são capazes de formar marcas e transformar cada ser tal como uma matriz de gravura imprimindo em seu suporte. Como um impresso constante, cada um está apto para receber novas impressões e se transformar positiva ou negativamente. Há marcas que tornam-se mais fortes e outras atenuadas, assim como há as que serão lembradas por toda a vida e outras não. Essas marcas também são comumente responsáveis por traumas e medos que acompanham a vida do indivíduo. Para o desenvolvimento conteudístico do livro *Marcas Vitais*, por exemplo, houve uma etapa na qual o público participante era levado a contar histórias vividas que marcaram as suas vidas. Foram ouvidos relatos de pessoas que têm medo de atravessar a rua atualmente devido a atropelamentos sofridos no passado. Essa vivência transformou cada um desses entrevistados no que não eram antes. Cada marca, assim, está diretamente associada à memória que a causou.

²¹ GUATTARI, Felix; ROLNIK, Suely. **Micropolítica: cartografias do Desejo**. 4ª Edição, Petrópolis: Editora Vozes, 1996.

²² Ibidem, p.31.

Quando as histórias extravasam a imaterialidade da experiência de quem a viveu, elas se refletem fisicamente, como em um acidente que deixa sequelas no corpo de quem o sofreu. Essa memória, impactante por natureza, é capaz de gravar também materialmente através de cicatrizes, amputações, e outras marcas corporais. Marcar o corpo como forma de guardar histórias é outro exemplo de impressões materiais no homem. As tatuagens e demais formas de *body modification* com o intuito de gravar momentos e pessoas na pele fazem com que o corpo seja o suporte (dessa vez físico e concreto) dessa memória por toda a vida. Porém, é importante deixar claro que toda a memória naturalmente traz o ser humano como suporte (uma vez que o transforma como apresentado anteriormente), mas não necessariamente o seu corpo físico. O corpo pode também ser um suporte, mas só o é porque antes o ser humano já fora marcado por essa mesma memória em sua formação, em suas individualidades e subjetividades. O trabalho, consequência dessa pesquisa, focou nas subjetividades.

O ser humano como matriz

Como ser relacional, a socialização tem um papel muito importante no desenvolvimento de cada ser humano. A relação com o próximo permitiu que muitas dificuldades passadas na história da humanidade fossem vencidas devido à troca de informações e descobertas. Por outro lado, essas relações nem sempre foram positivas, resultando em grandes dizimações pautadas em guerras, doenças e atitudes desumanas capazes de levar à morte de centenas de pessoas.

As mesmas relações que permitem com que cada um seja um suporte marcado pela vida, como dito anteriormente, fazem também com que a humanidade possa ter o potencial de ser uma matriz conforme cria marcas em outros seres através das suas atitudes.

Como uma matriz com potencial de gerar impressões mas que, antes de ser constituído dessa forma, também foi matéria intocada e foi marcada, essas gravações que a vida faz podem não parar em quem as recebeu. Dessa forma, essas marcas (vivências) podem gerar matrizes humanas. Elas geram um potencial causador de marcas em outros também a partir das relações diárias. Uma pessoa que foi ensinada pela vida a se portar de determinada forma, por exemplo, pode replicar esse pensamento gerando marcas em outros, podendo ser essas marcas boas ou ruins. Foi esse estímulo que impulsionou a iniciativa de desenvolver com o público gravuras sobre suas vivências mais marcantes e compilá-las em um livro. Com isso, essas marcas vividas podem ter seus horizontes expandidos por onde o livro passar, causando mudanças, quebrando paradigmas e trazendo reflexões aos leitores. No caso do livro *Marcas Vitais: Impressos de Vidas Impressas*, o ser humano-matriz passa a criar suas impressões no leitor quando conta as suas histórias através de curtas frases e imagens.

Nosso Museu Pessoal

O capítulo que se inicia é intitulado com uma metáfora da autora desta monografia e discorre sobre pontos levantados pelos participantes do livro *Marcas Vitais* nos primeiros momentos do trabalho. Para o desenvolvimento deste TCC, foi realizada uma série de etapas que configuraram, posteriormente, um livro. Elas foram pautadas na narração de memórias marcantes de cada participante e no desenvolvimento de gravuras. A ideia de todo ser humano ter um museu pessoal parte do pressuposto que cada um teve vivências e percepções diferentes de qualquer outra pessoa. As histórias vividas podem ter pontos em comum com as de outros, capazes de trazer até mesmo o estímulo em interagir ao ver semelhanças, mas, dificilmente, terão todos os dados iguais (lugares, sentimentos, acontecimentos, entre outros). Por isso, o que cada qual vive é único e está guardado nas suas mentes como um acervo, que é acessado a partir do momento que esses fatos são contados. Sendo assim, todo ser humano, independente de sua idade, tem um museu pessoal dentro de si, no qual o público é variado e se restringe a quem ele dialoga de alguma forma, expondo conhecimentos e experiências adquiridos, vividos ou que lhe foram contados.

Memória e Patrimônio

No senso comum, memória se define como um sinônimo de mente, local onde são guardadas informações importantes para cada um. Também é conhecido como um recurso neurológico utilizado pelo ser humano de guardar informações. Para essa monografia, foi pego como referência os escritos do IPHAN sobre memória e patrimônio, definindo memória como algo vivido, ou contado, que permanece vivo material ou imaterialmente, compondo a história de um grupo de pessoas (memória coletiva) ou até mesmo de um só indivíduo (memória individual). Nesse caso, foi tomado em conta a memória histórica em detrimento aos outros tipos de memória existentes.

O patrimônio é a prova existencial da memória. Segundo o *Dicionário IPHAN de Patrimônio Cultural*²³, esse termo remete à riqueza simbólica, cosmológica e tecnológica desenvolvida pelas sociedades, e que é transmitida como herança ou legado. "Diz respeito aos conjuntos de conhecimentos e realizações de uma sociedade ou comunidade que são acumulados ao longo de sua história e lhe conferem os traços de sua identidade em relação às outras sociedades ou comunidades".²⁴ Se é basea-

do em objetos que fizeram parte da história ou que a comprovem, ele é chamado de patrimônio cultural material. Tudo o que esteve nas cenas dos fatos a serem contados, assim como documentos tais como jornais, cartas e fotografias, fazem parte do seu acervo. Nas palavras de Maurice Halbwachs, em *A Memória Coletiva*:

(...) móveis, ornamentos, quadros, utensílios e bibelôs circulam no interior do grupo, nele são objetos de apreciações, de comparações, descortinam a cada instante horizontes sobre as novas direções da moda e do gosto, nos lembram também os costumes e distinções sociais antigas. (...) Não estávamos errados ao dizer que estão em torno de nós como uma sociedade muda e imóvel. Se não falam, entretanto os compreendemos, já que têm um sentido que deciframos familiarmente.²⁵

Se os conhecimentos são baseados em elementos não palpáveis como costumes, ritos, danças, festas, entre outros, esse patrimônio passa a ter um potencial de imaterialidade. Não é concreto, entretanto, é elemento que narra a história e é capaz de trazer as sensações vividas novamente (não em mesma integridade quanto os que viveram a história tiveram).

Tanto a forma de patrimônio material, quanto a imaterial (ou intangível, segundo outra nomenclatura), passam informações históricas e culturais sobre os fatos abordados e a preservação deles são sempre uma preocupação dos grupos envolvidos. Se não há cuidado ao guardar esse patrimônio, a memória do ocorrido corre o risco de ser extinta, causando danos difíceis de reverter na cultura, história, ciência e até mesmo na sociedade. Essa também é a preocupação de toda instituição museal e pesquisadora, que preza em garantir formas de manter e expandir a memória e o acervo adquirido. Como exemplo de importância de preservação da memória, entre tantos outros museus são de destaque os Museus do Holocausto, que narram os fatos e danos do nazismo pelo mundo. Todos possuem dados sobre as populações dos países envolvidos com o *Shoá* (termo hebraico utilizado para destruição, que também define o que a história narra como holocausto), assim como acervo voltado à contação do ocorrido através de objetos e de histórias dos sobreviventes e documentos históricos. Esse conteúdo não funciona como forma de exaltação ao terror acontecido, mas sim de manter vivos os fatos para que sirvam como lembrança e marco para que não aconteçam novamente. Eliminar o passado através da supressão memória, por mais confortável que seja, não contribui para o futuro e não soluciona problemas rotineiros como o antissemitismo e a xenofobia ainda atuais.

Nas interações desse trabalho, as memórias foram narradas oralmente, preservando assim o caráter de patrimônio imaterial presente nos traços regionais dos termos utilizados por cada entrevistado ao narrar suas histórias. Visou-se também transformar

²³ GRIECO, Bettina; TEIXEIRA, Luciano; THOMPSON, Analucia (Orgs.). **Dicionário IPHAN de Patrimônio Cultural**. 2. ed. rev. ampl. Rio de Janeiro, Brasília: IPHAN/DAF/Copedoc, 2016.

²⁴ VIANNA, Letícia C. R. Patrimônio Imaterial. In: GRIECO, Bettina; TEIXEIRA, Luciano; THOMPSON, Analucia (Orgs.). **Dicionário IPHAN de Patrimônio Cultural**. 2. ed. rev. ampl. Rio de Janeiro, Brasília: IPHAN/DAF/Copedoc, 2016. (verbete).

²⁵ HALBWACHS, Maurice. **A Memória Coletiva**. Tradução: LEON SHAFFTER, Laurent, 2ª Edição, São Paulo: Editora Revista dos Tribunais LTDA, 1990, p. 130-131.

Imagem 9
Campanha Museu
do Holocausto
Curitiba-PR ²⁶



esses saberes dando forma concreta ao que antes seria oral através do desenvolvimento das gravuras e escolha das frases na transcrição utilizadas para a composição do livro. Isso se deu devido a preocupação para que os fatos julgados como importantes vividos por esses anônimos não venham a ser perdidos. *Marcas Vitais* é um museu impresso. Seu acervo são as memórias marcantes do público participante.

Identidade

Identidade é o que define alguém, seja por meio das suas vivências e valores passados desde o seu nascimento, ou dos seus gostos e singularidades adquiridos com o decorrer dos dias. Mesmo com sua essência única, a identidade de um indivíduo parte sempre da sua memória coletiva. O ser humano é relacional ao ponto que o grupo que ele está inserido passa a fazer parte das suas escolhas e conceitos, permanecendo presente em todos os momentos, mesmo quando se está sozinho. Segundo o exemplo citado por Halbwachs²⁷, mesmo ao chegar em casa só e permanecer assim, o indivíduo não está só, pois suas relações continuam presentes através dos efeitos que causam na construção da memória individual. Portanto, a memória individual sempre sofrerá ação do coletivo. A identidade também será, indubitavelmente, resultado de diversas relações sociais.

Entretanto, sendo a sociedade composta de seres individuais, a composição de uma memória coletiva também é gerada a partir das experiências presentes na memória

²⁶ Museu do Holocausto

Disponível em: <http://www.museudoholocausto.org.br>
(Acesso em 13 de setembro de 2017)

²⁷ HALBWACHS, Maurice. *A Memória Coletiva*. Tradução: LEON SHAFFTER, Laurent, 2ª Edição, São Paulo: Editora Revista dos Tribunais LTDA, 1990

individual. "É consenso nas ciências sociais pensar que nem o indivíduo se constitui alheio a seu contexto social e nem a sociedade é um todo exterior e alheio às especificidades das trajetórias individuais".²⁸ Com isso, torna-se difícil delimitar a interferência da coletividade no processo de identidade. A formação do indivíduo passa a ter um processo cíclico social, no qual nunca se sabe até que ponto uma memória independe da outra.

Essa influência da memória entre indivíduos nem sempre é natural. Pode ser imposta, causando relações danosas à identidade coletiva. Nos casos históricos de imposição e aniquilação cultural, como, por exemplo, no ocorrido com os povos indígenas e de origens africanas na colonização portuguesa no Brasil, é presente uma forte perda de referências e a desintegração de comunidades. A obrigação de práticas culturais distintas às desenvolvidas por determinado grupo e a proibição de seus costumes naturais resultam na degradação da identidade coletiva. Este é um recurso muito utilizado quando se há o interesse que não haja reconhecimento de grupo, como forma de sustentar a soberania do dominante, evitando assim rebeliões e garantindo a submissão do dominado. A restauração da identidade de grupo, nesses casos, é algo que se dá de maneira árdua e pode ter consequências irreversíveis. Por esse motivo, Joseane Brandão destaca no seu texto *Identidade*²⁹, presente no *Dicionário IPHAN de Patrimônio Cultural*, que a UNESCO passou a assumir a ideia de que identidade e diversidade culturais são inseparáveis, como também a noção de pluralismo cultural relacionado ao reconhecimento da coexistência de diversas identidades culturais e tradições associadas a grupos sociais específicos. Esse passou a ser um dos critérios de formação de patrimônio imaterial. A Organização também recomenda a salvaguarda desses elementos com a valorização, identificação e reconhecimento deles. Por esse motivo, manter o traços culturais na fala dos participantes do livro desenvolvido neste TCC foi de extrema importância. Através deles é possível entender pouco mais sobre cada pessoa, valorizando suas identidades culturais.

No caso do livro desenvolvido, pessoas de diversas regiões, com hábitos, crenças, valores e outra série de características que marcam suas culturas como diferentes entre si, habitam um mesmo espaço demarcando também uma cultura comum entre todos, traçada pelos bairros onde moram atualmente, seus níveis sociais e a condição de estarem hoje na sala de aula. Essas diferenças compõem as identidades de cada um, que são somadas e passam a compor, de igual maneira, a identidade coletiva desse grupo. "(...) cada memória individual é um ponto de vista sobre a memória

²⁸ BRANDÃO, Joseane Paiva Macedo. Identidade. In: REZENDE, Maria Beatriz; GRIECO, Bettina; TEIXEIRA, Luciano; THOMPSON, Analucia (Orgs.). *Dicionário IPHAN de Patrimônio Cultural*. 1. ed. Rio de Janeiro, Brasília: IPHAN/DAF/Copedoc, 2015. (verbete).

²⁹ Ibidem.

coletiva, que este ponto de vista muda conforme o lugar que ali eu ocupo, e que este lugar mesmo muda segundo as relações que mantenho com outros meios"³⁰. Logo, o acervo do museu pessoal, exposto através do livro *Marcas Vitais*, é composto de diferentes níveis de identidade e subjetividade que apresentam cada página como uma peça única e distinta das demais, assim como, também, parte de um coletivo.

³⁰ HALBWACHS, Maurice. **A Memória Coletiva**. Tradução: LEON SHAFFTER, Laurent, 2ª Edição, São Paulo: Editora Revista dos Tribunais LTDA, 1990, p. 51.

Motivações e Objetivos

Dia a dia as ruas estão cheias de passantes. Cada um com os seus motivos de estar alí, indo de um lugar que não se sabe onde para outro igualmente desconhecido. Essas pessoas possuem objetivos e históricos de vida extensos, mas que, enquanto anônimos, não passam de um corpo itinerante nas cenas diárias. Segue-se pensando, quais histórias esse anonimato encerra e quanto se poderia aprender se esses museus pessoais (conceito trabalhado no capítulo anterior) pudessem ser acessados. Esse foi o estímulo inicial responsável pelo desenvolvimento do TCC *Marcas Vitais: Pesquisa sobre Artes Gráficas e Projeto Editorial* e também do livro *Marcas Vitais - Impressos de Vidas Impressas*.

Inicialmente, o formato pensado para o projeto visava o público espontâneo em praças e áreas comuns no Centro, Zona Sul, Norte e Oeste do Rio de Janeiro. Seria instalado um estande onde qualquer pessoa poderia participar da proposta explicada posteriormente. Porém, além de ser uma solução mais complexa em sua logística devido à necessidade de requerimento de autorizações de uso de espaço, transporte de materiais e instalações, e mão de obra (já que no ambiente público seria incerta a quantidade de participações), também havia o risco de ser uma experiência rasa devido a quantidade de encontros ser limitado a apenas um.

Em busca de um novo formato para o desenvolvimento das participações capaz de solucionar as questões anteriores, percebeu-se a sala de aula como um excelente campo para a produção da experiência. Trabalhando como professora de Artes Visuais (sua primeira formação acadêmica) nas turmas da modalidade Educação de Jovens e Adultos na rede municipal de ensino da cidade do Rio de Janeiro, a autora desta monografia pôde destrinchar a curiosidade sobre as histórias dos *anônimos*³¹ levando também em conta seu interesse pelo objeto livro e seu conteúdo. Para ela, esses alunos guardam ricas narrativas, conhecimentos adquiridos informalmente, que, ao encerrar seus anos de estudo no ensino formal, serão levados embora junto com cada um. Por isso, foi escolhida a Escola Municipal Ari Marques Pontes para a realização do trabalho. Essa mudança de estratégia foi ponto principal para o desenvolvimento de cada etapa desta pesquisa. Etapas estas explicadas nos próximos tópicos deste capítulo.

A escola em questão possui certas particularidades que intensificam o estímulo de realização deste livro. De início, uma das necessidades fundamentais desse projeto era ser aplicado com um grupo o mais heterogêneo possível (por isso o propósito inicial

³¹ A palavra *anônimos* foi empregada neste parágrafo como sentido contrário a *famosos*.

de fazer em espaço público e por bairros diferentes do Rio de Janeiro), regra que acompanhou a pesquisa inclusive no ambiente escolar em vista do local abordado ser uma escola que está na fronteira entre dois dos maiores bairros do Rio de Janeiro: Guaratiba e Campo Grande. O público da unidade escolar compõe-se de moradores desses e de outros bairros como Sepetiba, Santa Cruz, Ilha de Guaratiba e Pedra de Guaratiba, e grande parte dele não é de origem desses locais. São pessoas vindas de outros locais, estados e cidades como: São Paulo, Minas Gerais, Maranhão, Sergipe, Pará, entre outros. Os alunos das turmas abordadas possuem faixas etárias variadas sendo os que estão presentes nesse livro variando dos quinze aos quarenta e nove anos.



Imagem 10
Localização da Escola Professor Ari Marques Pontes com relação aos bairros próximos na Zona Oeste do Rio de Janeiro³²

A heterogeneidade do público permite com que ele tenha vivências e experiências de vida diversas. É grande também o número de motivos que levaram esses alunos a deixarem a escola um dia. Alguns desses motivos fizeram parte, inclusive, das histórias narradas nesta pesquisa. Outros ainda frequentam uma escola pela primeira vez. A distância da escola fez com que o conhecimento informal fosse vital para a sobrevivência de cada um e é esse conhecimento adquirido pelo decorrer dos anos também que os trouxe atualmente à unidade escolar em questão. Por isso, nesse projeto, ele é visto como rico e de grande importância. Muitos desses conhecimentos o ensino formal nun-

³² Imagem Google Maps

ca contemplará. Por isso, é tão importante resgatar os ensinamentos e costumes que esse público pode passar através das suas histórias de vida antes que saiam da escola.

A proposta também é que *Marcas Vitais* seja impresso e distribuído para as escolas que possuem a modalidade Programa de Educação de Jovens e Adultos como forma de multiplicar as marcas geradas através das histórias (a começar pelas marcas causadas na própria autora desta monografia), estimular iniciativas similares e a valorização das vivências externas à educação formal.

Como pôr em prática?

Partindo da metáfora desenvolvida para nortear esse projeto, tem-se a ideia de que um papel impresso nunca mais será como antes. Assim também são as marcas que certas vivências nos causam. Elas transformam o que cada um é para compor um ser novo, que jamais conseguirá voltar a ser o que era. Essa metáfora levou à contação das experiências vividas e o desenvolvimento de gravuras sobre elas para compor um livro colaborativo de impressões. *Marcas Vitais* passa a ser então um projeto de impressões vividas por pessoas que marcaram outros materiais construindo matrizes físicas e, assim, desenvolver impressos concretos sobre essas histórias. A ideia é poder agrupar esses impressos em um veículo capaz de marcar outras pessoas também através da sua leitura, maximizando a projeção dessas marcas.

A regra principal para o desenvolvimento das gravuras presentes no livro era que elas precisavam ser feitas por quem vivenciou cada história. Isso, justamente, para desenvolver o potencial humano de ser matriz e suporte, explanado anteriormente, como também para intensificar a experiência vivida não só oralmente, mas de forma concreta com o processo de marcar. Este é o motivo do subtítulo ser chamado *Impressos de Vidas Impressas*. Nos próximos tópicos serão explicadas as etapas do desenvolvimento do conteúdo do livro e do projeto gráfico.

Impressos independentes no Brasil (do século XVIII ao XXI)

Para a escolha de como realizar a produção do livro desenvolvido neste TCC foi levado em conta o valor e a tiragem para um primeiro impresso que será distribuído para cerca de 170 escolas da rede municipal de ensino. Uma tiragem de 200 cópias sairia muito cara a produção. Além desses critérios, ainda há a dificuldade de acesso ao meio editorial que torna ainda mais distante a possibilidade de publicação em editoras já estabelecidas. Estas também são as motivações da maioria dos impressos independentes produzidos antes mesmo da criação da Imprensa Régia brasileira.

Antes da chegada da corte Portuguesa no Brasil, era proibida qualquer atividade impressora em terras brasileiras. Essa regra era a forma de Portugal, mesmo estando distante da colônia, garantir sua hegemonia no território colonizado, em vista que, sem impressões não haveria o risco do desenvolvimento de uma moeda distinta da usada na corte, assim como dificultaria a projeção de possíveis materiais que disseminassem dissensão quanto às ideias do colonizador. Contudo, essa proibição não significou que, na realidade, não existisse uma produção de impressos nacionais, mesmo que escassa. Atualmente, são conhecidos alguns impressos surgidos durante os três séculos anteriores à Imprensa Régia, como o material "Relação de entrada...", relacionado ao português Antonio Isidoro da Fonseca, e datado de 1747, que até hoje não se sabe as circunstâncias do surgimento, mas sabe-se que a oficina foi fechada logo depois da descoberta desse impresso pela corte Portuguesa, como aponta o livro *Linha do tempo do Design Gráfico no Brasil*³³. Essas peças gráficas assumem o caráter de impressão independente no momento em que havia restrição e elas não dependiam de nenhum meio pré estabelecido de comunicação oficial.

Com a chegada da família imperial ao país, em 1808, Portugal precisou mudar sua estratégia sobre a colônia e uma das alterações feitas foi a implementação da Imprensa Régia, na qual, em seu início, "após um breve período de monopólio estatal, a atividade é liberada e passa a difundir-se rapidamente"³⁴, expandindo-se para o desenvolvimento de impressos populares. Essas primeiras impressões nacionais utilizavam o recurso da tipografia e só posteriormente, foram inseridos processos de inclusão de imagens através de xilografia, depois calcoGRAFIA, litografia, até (já no século XX) ser inserida a fotografia, como descreve Chico Homem de Melo e Elaine Ramos³⁵. As artes gráficas vão dia após dia se profissionalizando mais, se enquadrando em um processo de industrialização. Em contraponto, no decorrer dos anos, a produção independente também vai adaptan-

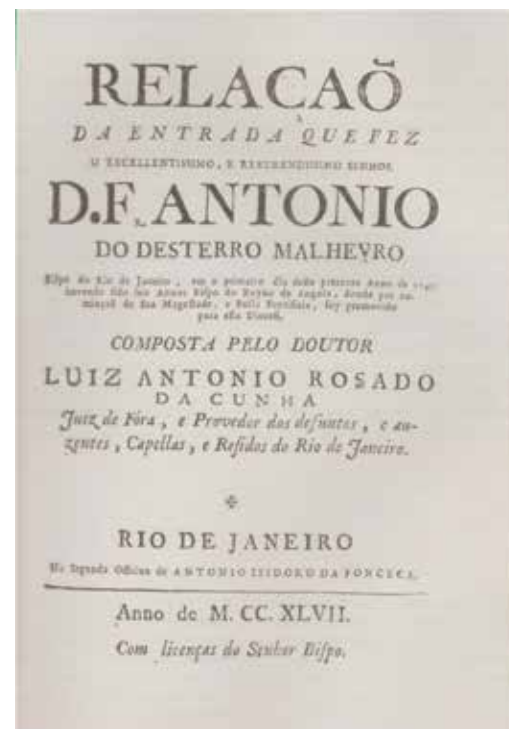


Imagem 11
Relação de Entrada..., impresso na oficina de Antonio Isidoro da Fonseca. Imagem do livro *Linha do tempo do design gráfico no Brasil*

³³ MELO, Chico Homem de; RAMOS, Elaine. **Linha do tempo do design gráfico no Brasil**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

³⁴ Ibidem, 24.

³⁵ Ibidem.

do-se às tecnologias vindouras, ganhando força a partir da maior facilidade de produção e tomando novas formas voltadas para a experimentação, passando a ter o poder de colocar novos artistas, escritores e ideias no circuito. O amadorismo (pois no momento são usados processos artesanais para desenvolver esses impressos) e a possibilidade de empregar o horário que bem quisesse para desenvolver as peças gráficas com materiais de excelente qualidade, fez com que a produção ganhasse velocidade e alcançasse seus objetivos, desenvolvendo, não apenas espaços não profissionais de produção gráfica, mas núcleos sociais de trocas de experiência e desenvolvimento criativo e profissional para gráficos, artistas, escritores, entre outros profissionais.

É nesse contexto que surgiram, por volta da década de 1950, muitos nomes conhecidos hoje vindos de coletivos de gráficos, tais como O Livro Inconsútil, no qual participou João Cabral de Melo Neto, Philobiblion, de Manuel Segalá, Edições Hipocampo, de Geir Campos e Thiago de Mello, Edição Dinamene, de Pedro Moacir Maia, O Gráfico Amador, com a participação de Gastão de Holanda, que também fez sua presença na Editora Fontana e Mini Graf, e Editora Noa Noa, com Cleber Teixeira.

O Gráfico Amador, também conhecidos como *Mãos Sujas*, é posto na posição de uma das maiores referências para a criação de *Marcas Vitais* devido às motivações do grupo na área da indústria gráfica, assim como a linha de recursos utilizados para desenvolver seus impressos. Desenvolver impressos "sob cuidadosa forma gráfica"³⁶ era o que norteava as criações dos gráficos, artistas e poetas envolvidos e os levavam a soluções experimentais, como a intervenção manual no decorrer do processo de produção gráfica, o uso de métodos não convencionais de impressão (como o desenvolvimento de matrizes feitas em barbante, utilizadas na impressão de *Aniki Bóbó*) e as novas formas de utilização dos suportes. Destacam-se como participantes do grupo nomes importantes do design nacional: Gastão de Holanda, Aloisio magalhães, José Laurenio de Melo e Orlando da Costa Ferreira. Entre as obras publicadas, ressaltam-se artistas de grande relevância, como: Charles Baudelaire, Vinícius de Moraes, Ariano Suassuna e João cabral de Melo Neto. Segundo o que relata o livro homônimo de Guilherme Cunha Lima:

A importância do trabalho desenvolvido por esse grupo evidencia-se na correspondência mantida por seus membros com editores de revistas especializadas, entre outros Walter Herdog da Graphis, de Zurique, Francis Harvey, da Print, de Nova Iorque, e Timothy Simon, da Signature, de Londres. Uma apreciação da produção de O Gráfico Amador pode também ser encontrada em artigos da autoria de intelectuais do porte de um J. R. Thomé (Le courrier Graphique, Paris), Mauro Mota (Diário de Pernambuco, Recife) e Carlos Drummond de Andrade (Correio do Amanhã, Rio de Janeiro).³⁷

³⁶ MELO, Chico Homem de; RAMOS, Elaine. **Linha do tempo do design gráfico no Brasil**. São Paulo: Cosac Naify, 2011, p. 286.

³⁷ LIMA, Guilherme Cunha. **O Gráfico Amador**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

As apreciações apontadas na citação anterior estão presentes na íntegra no livro *Editores Artesanais Brasileiros*, de Gisela Creni³⁸.

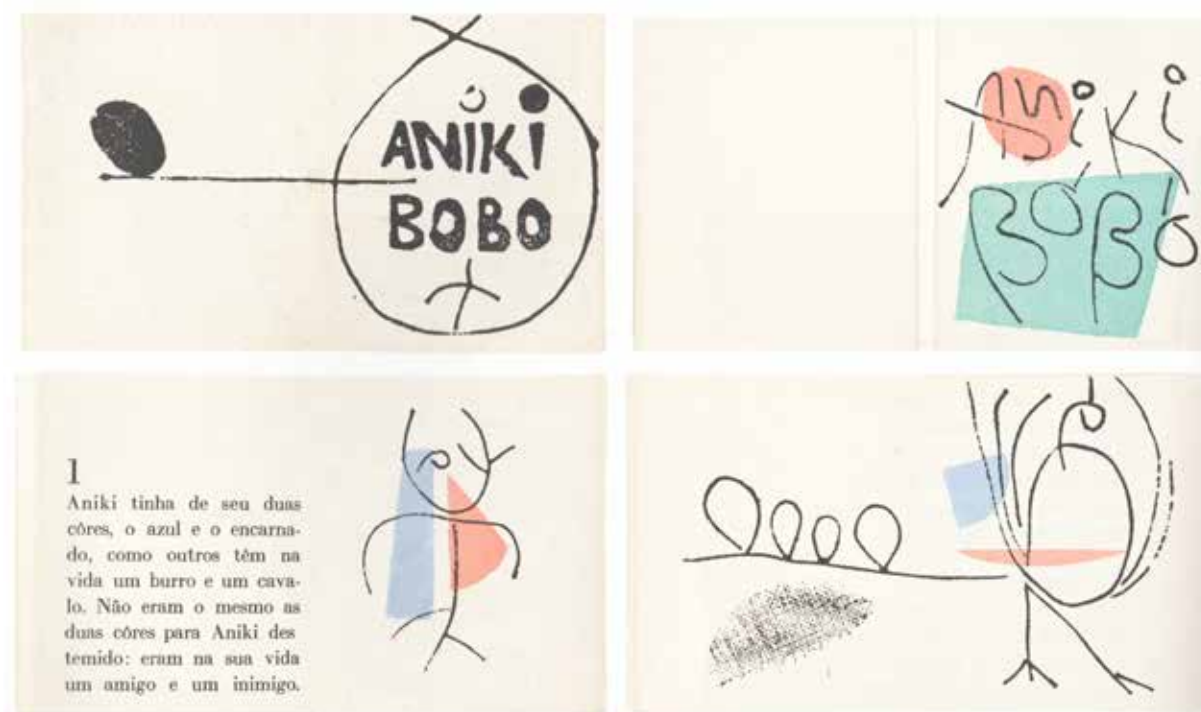


Imagem 12
Páginas de Aniki Bobó, do Gráfico Amador³⁹

Outra importante referência de impressos independentes para o desenvolvimento de *Marcas Vitais* é a literatura de cordel. Esse tipo de manifestação cultural tem como característica elementos assumidos também no livro desenvolvido aqui, tais como a tradução escrita de histórias orais que marca presença nesse gênero textual, e as marcações de regionalidade baseadas em gírias, na forma que em que são contadas e até mesmo no conteúdo das histórias. Outro dado em comum com o projeto é o fato de, em alguns casos, a impressão de capa ter o mesmo autor que o texto interno à peça gráfica, como ocorre em cordéis históricos como os de J. Borges, o que ocorre também em *Marcas Vitais*, sem contar com o interesse pelo contraste de claro e escuro evidenciado em ambos, muito comum em obras de xilogravura.

Nas décadas de 1970 e 80, com a censura praticada na Ditadura Militar Brasileira, deu-se a ruptura na liberdade de expressão. Qualquer item de produção gráfica deveria passar pelas mãos de censores que permitiam ou não a publicação. É nessa atmosfera que novos impressos independentes tomam impulso como forma de ma-

³⁸ CRENI, Gisela. *Editores Artesanais Brasileiros*. Rio de Janeiro: Editora Autêntica, 2013.

³⁹ MELO, Chico Homem de; RAMOS, Elaine. *Linha do tempo do design gráfico no Brasil*. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

nifestação política ou de expressão de um universo underground com as fanzines de bandas, cartazes e quadrinhos ácidos e politicamente incorretos. A situação política vivida estimulou a entrada retardatária dos ideais punks de *faça você mesmo*, que já eram vividos pelo mundo, devido a necessidade de se expressar em meio às dificuldades. O estímulo de criar produções gráficas independentes veio a calhar com a liberdade de expressão preconizada na Tropicália, segundo Silvio Essinger⁴⁰. As novas tecnologias à época, como a xerografia, e a entrada do computador como ferramenta gráfica também permitiram a aproximação do cidadão comum aos processos gráficos, e, mais uma vez, foram uma porta de entrada para que novos produtores de arte e design pudessem ter seus trabalhos divulgados em uma era em que não havia internet. Essa atmosfera fez com que algumas editoras já citadas nesta monografia pudessem perdurar, como foi o caso da Noa Noa, que permaneceu na produção de pequenas tiragens até o início da primeira década do século XXI (retomando à atividade nos últimos anos).

Na segunda década do século XXI, surge novamente um interesse de artistas e designers na produção de impressos independentes. Em uma era que o digital está cada dia mais consolidado, e que um impresso independente não é mais uma das únicas formas de tornar-se conhecido (vide *youtubers* e celebridades virais), esse movimento tomou um novo sentido caracterizando-se como uma volta ao artesanal, e reforça o valor do objeto livro como um elemento adquirido, uma obra de arte, capaz de destrinchar recursos que os meios digitais não alcançam, como a diferenciação do suporte, textura e métodos de impressão e de acabamento que favorecem o conteúdo impresso. Há também a revisitação às técnicas abandonadas devido o advento da informática. Seus usos são modificados e enriquecidos através da hibridação com



Imagem 13
Over12, zine underground produzida por Lourenço Mutarelli na década de 1980

⁴⁰ ESSINGER, Silvio. *Punk: Anarquia Planetária e a Cena Brasileira*. São Paulo: Editora 34, 1999.

tecnologias gráficas (e até mesmo digitais) mais recentes, apresentando esses novos impressos de uma maneira plural e inovadora. Esse novo momento declara ao livro um papel diferente dos meios digitais, com ideais e propostas distintas e integradas ao veículo de comunicação referente.

Além da internet, outra forma de divulgação e venda desses novos impressos independentes se dá por meio das feiras de impressos, que assumem a identidade de um espaço social de troca de saberes. As feiras possuem um perfil acolhedor e tem a praticidade de acontecer em qualquer lugar: instituições de ensino, bares e restaurantes, casas, praças, quintais, entre outros. Por essas características, elas vêm atraindo o público e estão se fortalecendo e expandindo a cada ano, recebendo novas edições. Algumas feiras que merecem destaque devido às suas proporções pelo Brasil são: a Feira Pão de Forma, as feiras Tijuana, a Parada Gráfica, além de feiras de pequenas editoras, espaços de coworking, instituições de ensino e os circuitos paralelos em importantes eventos literários como a FLIP (Feira Literária de Paraty-RJ).

Metodologia

Antes de desenvolver as características do projeto gráfico que esse livro viria a ter, foi necessário entendê-lo. Perceber que não seria uma leitura de interesse de um público alvo extenso inicialmente foi crucial até para a pré definição de uma tiragem em sua primeira edição. Esse público seria formado em peso por estudantes da rede pública de ensino, estudantes da modalidade EJA, professores e pesquisadores sobre memória.

O livro *Marcas Vitais* será impresso e distribuído para as escolas que possuem a modalidade PEJA e, portanto, a fim de escolher os caminhos a serem seguidos, precisou-se visar o valor do projeto, garantindo um resultado experimental que atendesse à proposta de uma pequena tiragem de forma menos custosa. Para guiar o projeto, foi traçado um tema gerador que traz a proposta do livro ser um ode aos processos gráficos, narrando-os e exprimindo-os da forma que melhor for apresentada. Ao ser optado enaltecer os processos gráficos, a escolha de um só para o desenvolvimento do livro faria com que a causa perdesse a força, por isso, a impressão do livro será feita em diferentes técnicas, sendo a capa impressa em serigrafia e relevo seco e o conteúdo do livro em risografia.

O relevo seco presente na capa retoma a ideia de pressionar para imprimir, além de reforçar os cortes das matrizes de impressão e o contraste entre alto relevo e baixo relevo e negativo e positivo, presentes na dobra da aba onde está o título do livro. O projeto gráfico inteiro é focado na ideia de contraste, tão presente na gravura em relevo.

A serigrafia foi escolhida devido à inclusão de poucas cores na capa, o que tornaria a impressão mais barata que a segunda opção que seria o offset, além de expandir os

horizontes de utilização dos materiais, uma vez que a opacidade da impressão serigráfica permite clara visibilidade até mesmo em fundos coloridos, e sua aplicação é possível ser feita em diversos materiais.

A risografia foi a opção escolhida para todo o conteúdo do livro, pois possui um baixo custo em pequenas tiragens. Outro motivo para essa escolha foi a característica de imprecisão da técnica. Seus leves erros de registro em cores reforçam às camadas de impressão que a precisão do offset inibe. Assumir as camadas também é uma forma de reafirmar o processo artesanal de desenvolvimento das ilustrações do livro, uma vez que a gravura em relevo precisa de uma nova impressão toda a vez que é assumida uma nova cor, trabalhando com sobreposições.

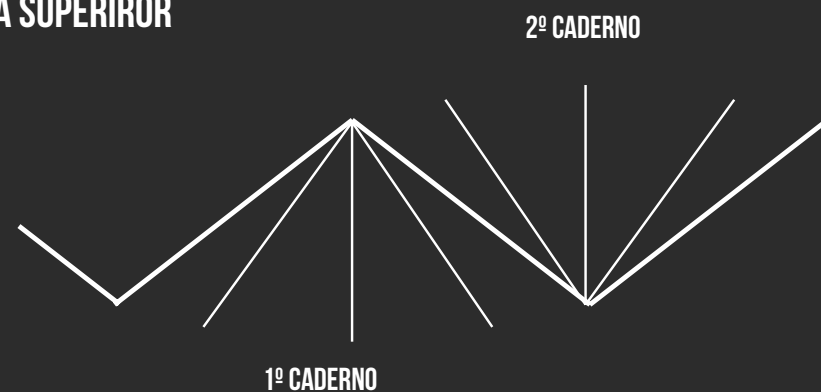
A escolha das formas de impressão guiou as demais possibilidades do projeto. Como a impressora da risograph recebe papéis até o tamanho A3, as proporções do livro deveriam ser iguais ou menores que isso. Por esse motivo, foi escolhido o formato fechado de 18x23cm. Esse tamanho também facilita a impressão da capa que, por ser sanfonada, possui as dimensões de 65,3x23cm (capa aberta). Essa escolha foi derivada do padrão de proporções das folhas de papel inteiras (66x96cm), garantindo assim melhor aproveitamento do material.

O livro conta com a possibilidade de ser lido tanto a partir da capa principal (primeira capa, referente a que contém o relevo seco, sinopse e dobra) ou da quarta capa (que também recebe o título do livro). A sanfona divide o livro em dois cadernos, sendo o primeiro introdutório, explicando o conceito e o trabalho desenvolvido (sanfona frontal), e o segundo contendo as gravuras e os trechos das histórias contadas, que levam o leitor a interpretação do conjunto (sanfona traseira). Cada página deste caderno possui layouts únicos seguindo o grid modular, e as gravuras entram integralmente ou através de composições e padronagens feitas pela autora, visando ao máximo garantir a integridade dos impressos da maneira que foram feitos, apenas tendo a interferência de cores em alguns momentos.

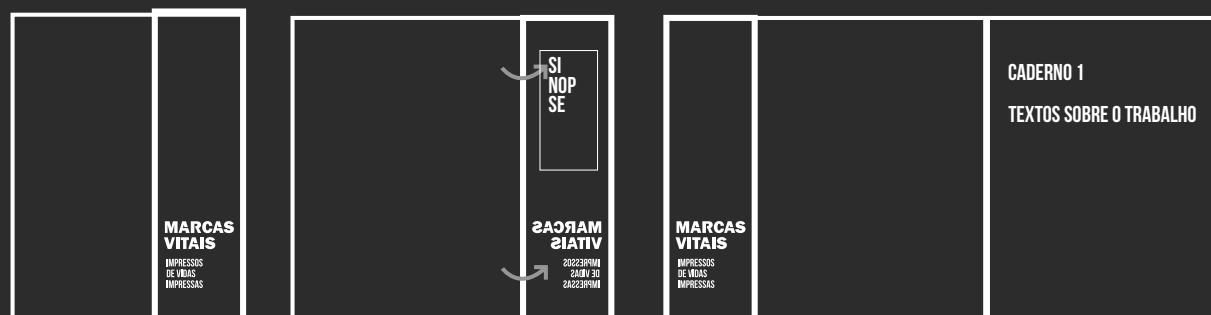
FORMATO DO LIVRO



VISTA SUPERIOR



FRENTE



TRÁS



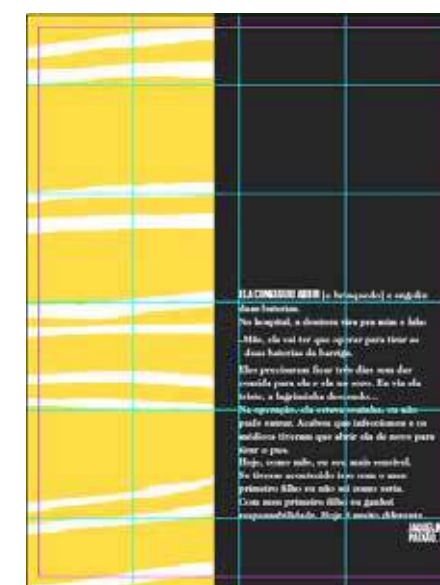
Imagem 14



Imagem 15

Grid com módulos de 4,2 x 4,3 cm para aplicação de imagens, dobras e textos

FLIP FECHADO



FLIP ABERTO

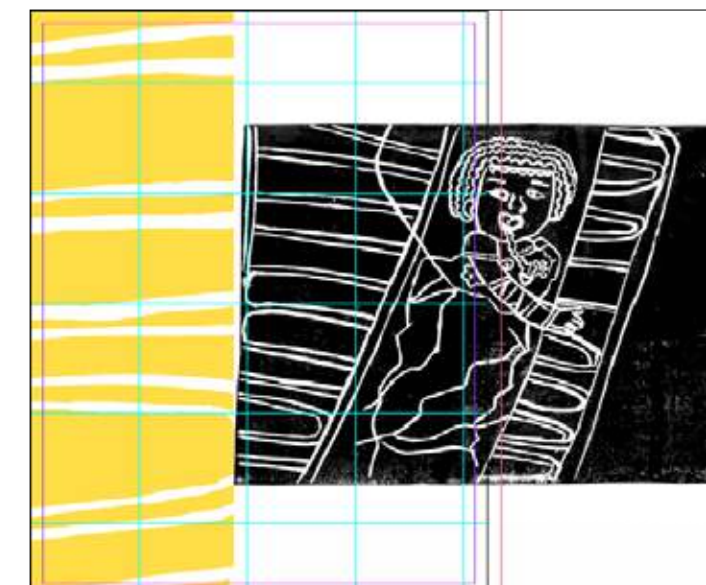


Imagem 16

Exemplo de aplicação do grid em dobras, cortes e flipes

Devido às impossibilidades quanto a aquisição de diversos materiais, foi opção trabalhar as gravuras com o público apenas em preto. Desta forma não foi preciso investir em mais tintas. Durante o processo da pesquisa houve a busca por tintas alternativas para gravura em relevo, porém, após serem testadas, nenhuma obteve resultados que respondessem de forma favorável à precisão na impressão ou os demais processos de digitalização e edição da imagem. Sendo assim, optou-se incluir cores quando acordado com os participantes, visando o tipo de impressão escolhida para a tiragem do livro.

A seleção das partes da imagem a receberem cores foi baseada nas histórias narradas, de modo que as cores dessem destaque a mensagem de cada trecho. Além disso, pelo mesmo motivo, algumas imagens receberam repetições de elementos, recurso que também permitiu o desenvolvimento de composições interessante que dialogassem com o trecho da história contada. As gravuras foram fotografadas e editadas para que pudessem apresentar o máximo de contraste entre as zonas pretas e o fundo branco. Esta etapa foi essencial para que a seleção das áreas impressas pudesse ser feita sem perda de detalhes. Após selecionadas, foi excluído o fundo do papel e a seleção passou a receber as cores baseadas nas trocas de informações com os alunos, que predefiniram alguns tons às suas escolhas. A inclusão do preto 100% também foi necessária, em vista que este é o tom de preto que a risografia imprime⁴¹.

Neste projeto, na maioria das vezes, a entrada de cor se dá em mistura com outras, tendo, em muitas páginas, duas das cores disponíveis para a técnica de impressão, além do preto. A opção por usar o preto como valor no projeto gráfico se dá devido à associação da gravura em relevo com altos contrastes de claro e escuro e pela preferência de muitos gravadores em imprimir em preto e branco.

A risografia possui singularidades quanto ao fechamento de arquivo e impressão. Todos os quisitos pautaram a forma que o projeto gráfico se desenvolveu. Nessa etapa de apresentação, foi focada a simulação das cores disponíveis. Para o fechamento do arquivo, será necessária a separação de cada cor por página (tal como uma impressão com mais de uma matriz em gravura) e a substituição delas por preto, devido a impressão ser feita em camadas e as cores serem impressas em momentos distintos (é necessário a troca de bobina na máquina para inclusão de outras cores, a tinta precisa secar no papel para voltar à impressora, entre outros). Os arquivos para impressão em risografia são similares aos fotolitos de impressão, porém digitais.

⁴¹ Por mais que a impressão em risografia de fato fosse feita posteriormente e não imediatamente depois da conclusão deste TCC, foi necessário fazer as edições das imagens já como se fossem ser enviadas para a impressão nesta técnica tornando mais prático o processo de fechamento de arquivo em um segundo momento, pois na risografia a separação das cores em arquivos diferentes é necessária, similar a separação feita com nos fotolitos.



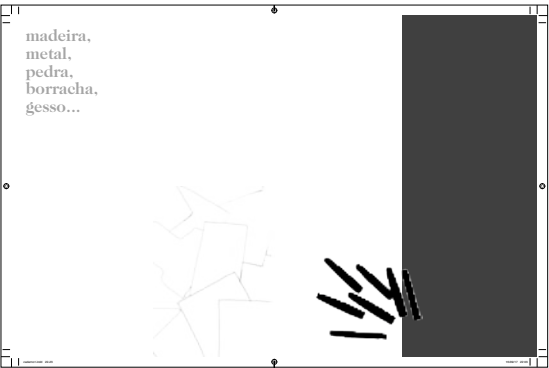
SIMULAÇÃO DE CORES DISPONÍVEIS PARA RISOGRAPH

EXEMPLO DE FINALIZAÇÃO DE ARQUIVO PARA RISOGRAPH

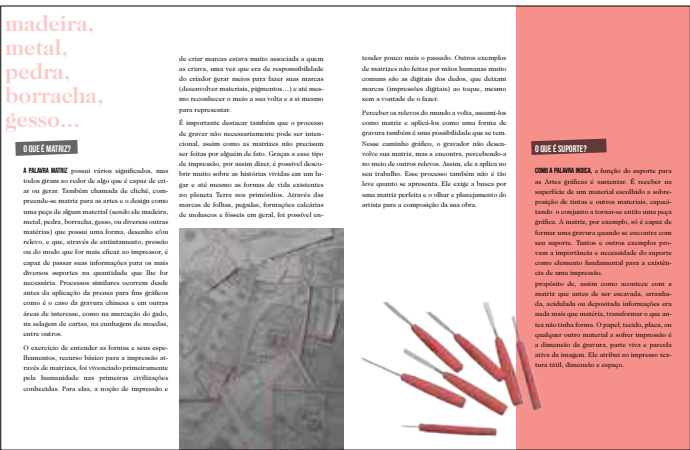
CAMADA DA COR PRETA



CAMADA DA COR VERMELHA



RESULTADO FINAL



Seguindo os critérios pedidos pela risografia e a escolha do uso de duotone para a inclusão de cores nas gravuras, o primeiro caderno do livro (que contém a parte teórica da experiência) apresenta fotografias e ilustrações também em preto e branco com entrada de cor em apenas algumas áreas. Essas imagens foram editadas para seguir um padrão de recortes e/ ou reticuladas. Outras ainda entram em preto e branco com um fio no formato do elemento principal da fotografia em cor, dando destaque ao mesmo. Esse fio é levemente deslocado da posição que deveria estar, como apresentam as imagens a seguir:



Imagem 19
Exemplo de imagem com fio em cor



Imagem 20
Exemplos de imagens
reticuladas ou recortadas
que integram o livro

Como mencionado antes, o contraste foi um dos elementos principais de desenvolvimento do projeto gráfico, estando na relação de preto e branco; vazio e cheio; negativo e positivo; e na escolha tipográfica. Para isso, foi optado o uso de duas tipografias para compor o miolo do livro: a *Bebas* (usada para títulos, descrições dos participantes, início dos trechos das histórias e, em poucos casos, no conteúdo das frases) e a *Caslon* (presente no corpo dos textos). Elas possuem características distintas, sendo uma serifada e representante do clássico no projeto, e outra a representar a contemporaneidade, com traços fortes e sem serifa. Ambas, apresentam uma extensa família, facilitando a aplicação para diversos casos.

A escolha da *Caslon*, em especial, deve-se ao contraste apresentado através dos seus traços grossos e finos. Sua legibilidade também merece destaque como quesito na eleição dela como tipografia para longos textos, já que a leitura em caixa alta (única disposição da *Bebas*) é cansativa e prejudicada.

Para a capa, foi escolhida a tipografia *Cliché*, uma tipografia forte que remete ao stencil, outra técnica de impressão.

TIPOGRAFIAS UTILIZADAS

/Caslon 224 Std

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

/BEBAS NEUE BOLD

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789

/Cliche (título do livro)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

Uma importante etapa também foi a de criar um nome para o livro. Ele precisava descrever o seu conteúdo sem, de fato, o expor, e precisava ser curto e sonoro. Para isso, foi feito um brainstorm contando com uma pesquisa de similares para evitar confusões com outros livros que possam ter nome igual ou parecido. Entre todos os nomes pensados, foram separados alguns que trouxessem a relação entre marcas e a vida, como: Memórias Marcantes; Impressões de Vidas; Impressos em Construção; Sinais Vitais; e, por último, o escolhido *Marcas Vitais - Impressos de Vidas Impressas*.

Interações - Etapas e Resultados

Para promover as interações, foram desenvolvidas estratégias de imersão no tema. Considerou-se também a necessidade de um público que pudesse ser acompanhado em repetidos encontros, facilitando assim o envolvimento com a pesquisa e promovendo a gravura como linguagem artística e técnica de impressão. Através de encontros formais, seria possível gerar desdobramentos e discussões agregando valores e conhecimentos a todos, tornando assim essa experiência uma via de mão dupla. Antes que fosse tomado o início das etapas, foi pedido para os alunos que quisessem

participar do projeto assinassem um termo de uso de imagem e das histórias contadas, estando especificado nele o que seria desenvolvido ao findar das etapas.

Etapas de Interação

Primeiro Momento: MEMÓRIA

Partindo do pressuposto que toda a história faz parte de uma memória coletiva ou individual, foi escolhido iniciar a aproximação ao tema com a pergunta geradora:

“Para você,
o que é
memória?”

Levantada a discussão, foi possível perceber, segundo os alunos abordados, que memória são lembranças concretas ou não do que foi vivido.

Durante a conversa, expressões como “deixar para o futuro”, legado”, e “conhecer o passado” foram recorrentes, o que abriu caminho à próxima pergunta que foi:

“Por que
deixar um
legado?”

A memória forma cada um como indivíduo, pois ela gera identidade. O que cada um é, é resultado de suas histórias: as vividas e as que foram passadas por outros. A tal ponto que um indivíduo é outro a cada vivência que passa.

Segundo Momento: SENSações DAS MEMÓRIAS

Como já dito anteriormente, uma grande parte do público abordado não tem costumeiramente contato com as Artes Visuais e, conseqüentemente, possuía dificuldade em abstrair (uma faixa desse público tinha saído há dois meses de classes de alfabetização). Por este motivo, estudos de representação e abstração precisaram ser feitos. Esta etapa teve papel crucial para o desenvolvimento das demais. Para aproximar os participantes do tema, eles foram levados a pensar no nome da pessoa mais importante de suas vidas. Posteriormente, foi questionado o motivo desse nome ter sido lembrado e qual foi essa memória. Através das lembranças que cada um trouxe consigo, eles desenvolveram uma representação gráfica de um objeto ou um cheiro que traduzisse a sensação que a memória escolhida lhes remetia. O objetivo de representar um objeto ou um cheiro era levá-los a pensar nas sensações e na possibilidade delas serem representadas de forma figurativa ou abstrata.



Imagem 21
Alguns dos desenhos feitos

Terceiro Momento: HISTÓRIAS QUE MARCAM

No primeiro momento desse encontro, a discussão foi iniciada com a pergunta:

“O que são marcas?”

A partir das respostas apresentadas, foi possível entender como marca o que tem o objetivo de transformar algo. Os alunos desenvolveram o tema abordando as marcas corporais feitas através de tatuagens e cicatrizes. Trataram também a ideia de marca aliada às empresas (palavra lembrada também como nome ou logotipo), percebendo que, nesse meio, é preciso apresentar-se como algo diferente e necessário para se desenvolver. Com isso, elas são capazes de marcar a sociedade e serem lembradas.

Um papel marcado nunca mais será igual ao que era antes, tão pouco uma vida. O próximo passo desse encontro se dividiu em diversas etapas por ter uma duração maior. No primeiro momento, foi feita a leitura do trecho XXIV do livro *Cânticos*, de Cecília Meireles como forma de instigar a lembrança de histórias que causaram marcas na vida de cada participante:

XXIV
Não digas: Este que me deu corpo é meu Pai.
Esta que me deu corpo é minha Mãe.
Muito mais teu Pai e tua Mãe são os que te fizeram
Em espírito.
E esses foram sem número.
Sem nome.
De todos os tempos.
Deixaram o rastro pelos caminhos de hoje.
Todos os que já viveram.
E andam fazendo-te dia a dia
Os de hoje, os de amanhã.
E os homens, e as coisas todas silenciosas.
A tua extensão prolonga-se em todos os sentidos.
O teu mundo não tem pólos.
E tu és o próprio mundo.⁴²

A partir da leitura do poema, cada participante contou uma história que tenha causado marcas capazes de transformá-los significativamente. Essas declarações foram gravadas em áudio como documentação do que foi falado, para transcrição e seleção das frases que entraram no livro, e para viabilizar o próximo encontro de forma que as histórias não fossem alteradas ou esquecidas.

Por serem muitos os entrevistados, houve a necessidade de retornar ao poema sempre que possível, porém, com o tempo, viu-se a importância de criar um novo estímulo para pensar em memórias marcantes. Por isso, as entrevistas foram feitas em dois

momentos, contando o primeiro com a leitura do texto mencionado e a interpretação do mesmo, e o segundo com o vídeo documentário *Foto Sensível*⁴³, uma produção e realização do Câmara Clara, Instituto de Memória e Imagem.

Foto Sensível apresenta entrevistas com moradores de Armação, em Florianópolis. Eles contam sobre fatos ocorridos no passado da cidade os quais todos viveram. Os entrevistados também apresentam fotografias que mostram a presença deles nessas histórias e a veracidade dos acontecimentos. O vídeo foi peça fundamental para reafirmar a ideia, já mencionada, de patrimônio material e imaterial, uma vez que, em todo o momento, eles falam sobre o que é memória para eles e a diferença entre a representatividade dos objetos que são apresentados e as suas vidas como provas das histórias e sensações narradas.



Imagem 22
Cenas do vídeo *Foto Sensível - Lembranças de Armação*

⁴³ COSTA, Tati; CHOMA, Daniel. **Foto Sensível - Lembranças da Armação**. Florianópolis: Câmara Clara - Instituto de Memória e Imagem, 2013.
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9lwDgIKDQYw/> (Acesso em 20 de março de 2017)

⁴² MEIRELES, Cecília. **Cânticos**. São Paulo, Brasil: Editora Moderna, 2005.

Conforme as entrevistas eram feitas, a metodologia para fazê-las foi se aperfeiçoando, tendo as primeiras sido realizadas junto ao grupo dos alunos e as posteriores individualmente, contando apenas com a presença da entrevistadora e do entrevistado. Essa mudança do espaço utilizado permitiu um maior desprendimento e envolvimento. Cada um começou a ser levado para uma outra sala, e sentava-se de frente para a entrevistadora. Alí era novamente informado sobre o que ia precisar contar e que seria gravado. Cada gravação respondeu o seguinte estímulo:

**“Qual história que você viveu,,
marcou mais a sua vida?”**

Ao ouvir as histórias, a entrevistadora questionou em momentos pontuais aquilo que não havia ficado claro, fazendo ao máximo com que interrupções não acontecessem. Isso serviu de estímulo para que fosse contada mais a fundo cada história e diferiu de maneira particular caso a caso. Para entrevistar, foi crucial ouvir e não expressar opiniões. Por fim, cada participante deveria responder uma última pergunta comum a todos. Ela os ajudava a fechar suas ideias, aprofundando os elementos contados e facilitando o desenvolvimento da etapa seguinte. Essa questão era:

**“Por que você acha
que essa memória
marcou a sua vida?”**

Quarto Momento: MÃOS QUE MARCAM

Nessa etapa foi necessário levá-los a pensar nas sensações, cores, sons, gestos presentes ou vividos nas suas histórias, indo além das cenas do cotidiano. A ideia desse estímulo era que os alunos pudessem explorar suas memórias graficamente seguindo uma linha figurativa ou abstrata, por livre escolha de cada.

Os participantes fizeram, primeiramente, desenhos que ilustrassem as histórias vividas e contadas anteriormente. Com o decorrer da experiência ficou clara a necessidade deles entenderem o desenho como uma ferramenta e não como fim, já que a gravura imporia barreiras das quais o desenho não escaparia ileso. Funcionando como esboço, foi salientado que ele mudaria conforme a gravação e os testes de impressão que poderiam pedir novas soluções gráficas as quais não teriam sido necessárias em primeira instância. Os traços foram passados através de decalque para o material usado como matriz - uma borracha macia similar a textura do linóleo.

Para o desenvolvimento da primeira parte dessa etapa foi necessário explicar o que é gravura e as suas possibilidades essenciais através de amostragem de referências de artistas como Adir Botelho, Iberê Camargo, Maria Bonomi, entre outros. Também foi feita a apresentação de xilogravuras presentes em cordeis, impressões independentes, adesivos, em prol de apresentar a multiplicidade da técnica, e gravuras da autora desta monografia, como forma de aproximá-los do fazer e levar com que percebam que não seria um trabalho impossível de ser realizado. A orientação quanto aos caminhos que poderiam ser seguidos foi constantemente necessária, uma vez que as pessoas abordadas nunca tiveram contato com gravura (conscientemente) anteriormente - os alunos já tiveram contato com carimbos, por exemplo, mas nunca tinham visto uma gravura.

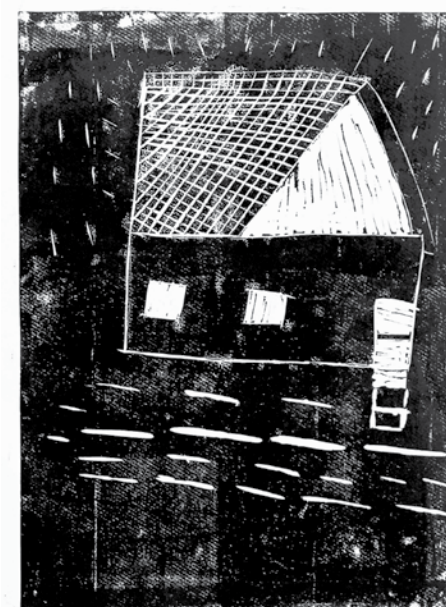
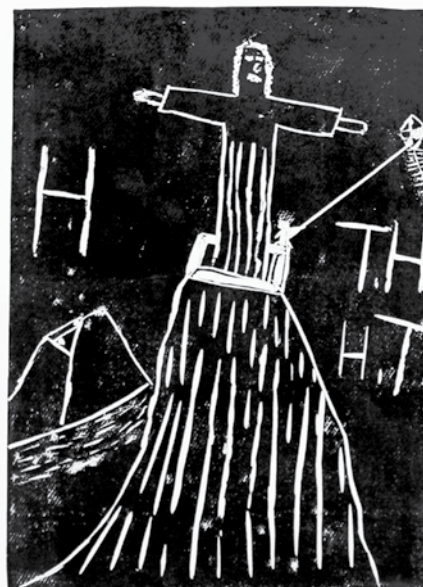
Passado o desenho para a borracha, foi discutido onde entrariam as áreas escuras e claras para dar início a gravação. A técnica da gravura em relevo, utilizada aqui, é voltada para o reconhecimento das texturas da matriz para que, através de entintamento e pressão, haja a impressão. A noção da utilização das texturas para cada composição foi aprimorada através dos testes para verificar se o resultado era o esperado pelo participante e assim, posteriormente, dar início a etapa de impressão.

Assim que a matriz estava adequada segundo cada participante, iniciava-se a impressão. As matrizes eram entintadas com rolo próprio para gravura e com tinta tipográfica pelo aluno que as fazia e eram posicionadas com cuidado sobre o papel, que recebia pressão no verso através de instrumentos tais como espátulas. Depois de impresso, o suporte era retirado lentamente, para que o resultado não fosse danificado. Esse processo foi realizado três vezes, em média, por participante, para que fosse entendido claramente como imprimir uma gravura em relevo e para obter impressões com resultados satisfatórios. Essas gravuras estão presentes junto aos trechos das entrevistas na segunda parte deste livro através de composições gráficas da autora e organizadora de *Marcas Vitais*.

As matrizes foram devolvidas junto às gravuras para cada aluno participante de *Marcas Vitais* ao findar do projeto gráfico. Os originais são propriedades de cada um deles.



Imagem 23
Alguns dos participantes
de *Marcas Vitais* e os
impressos originais



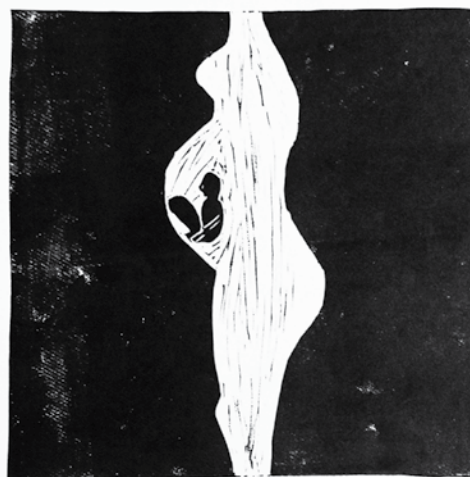
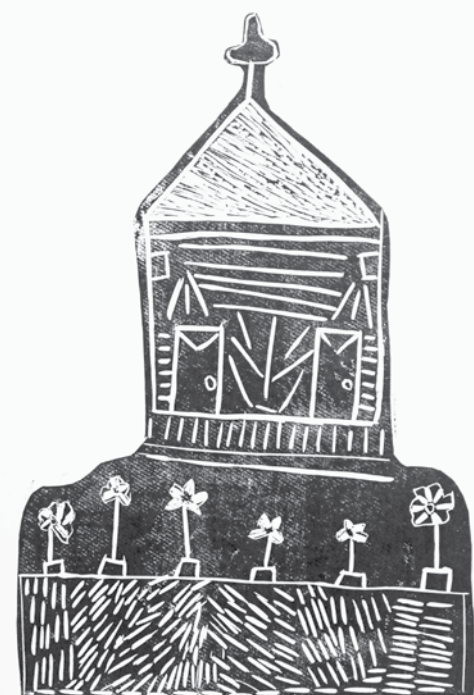
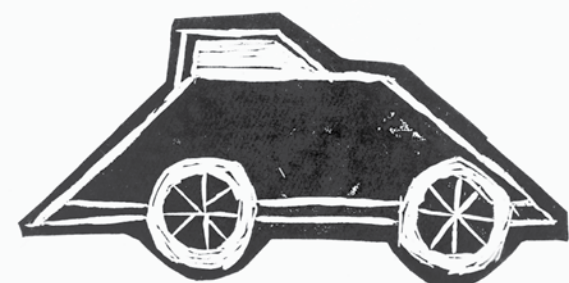
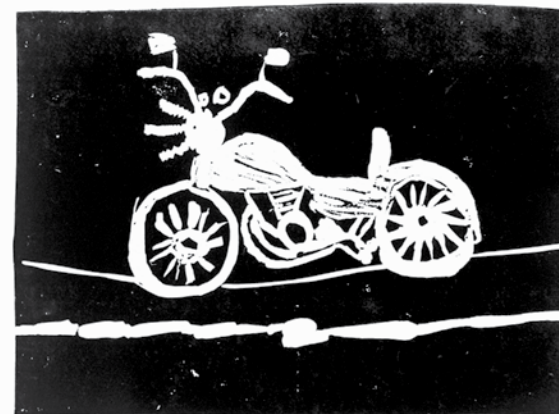
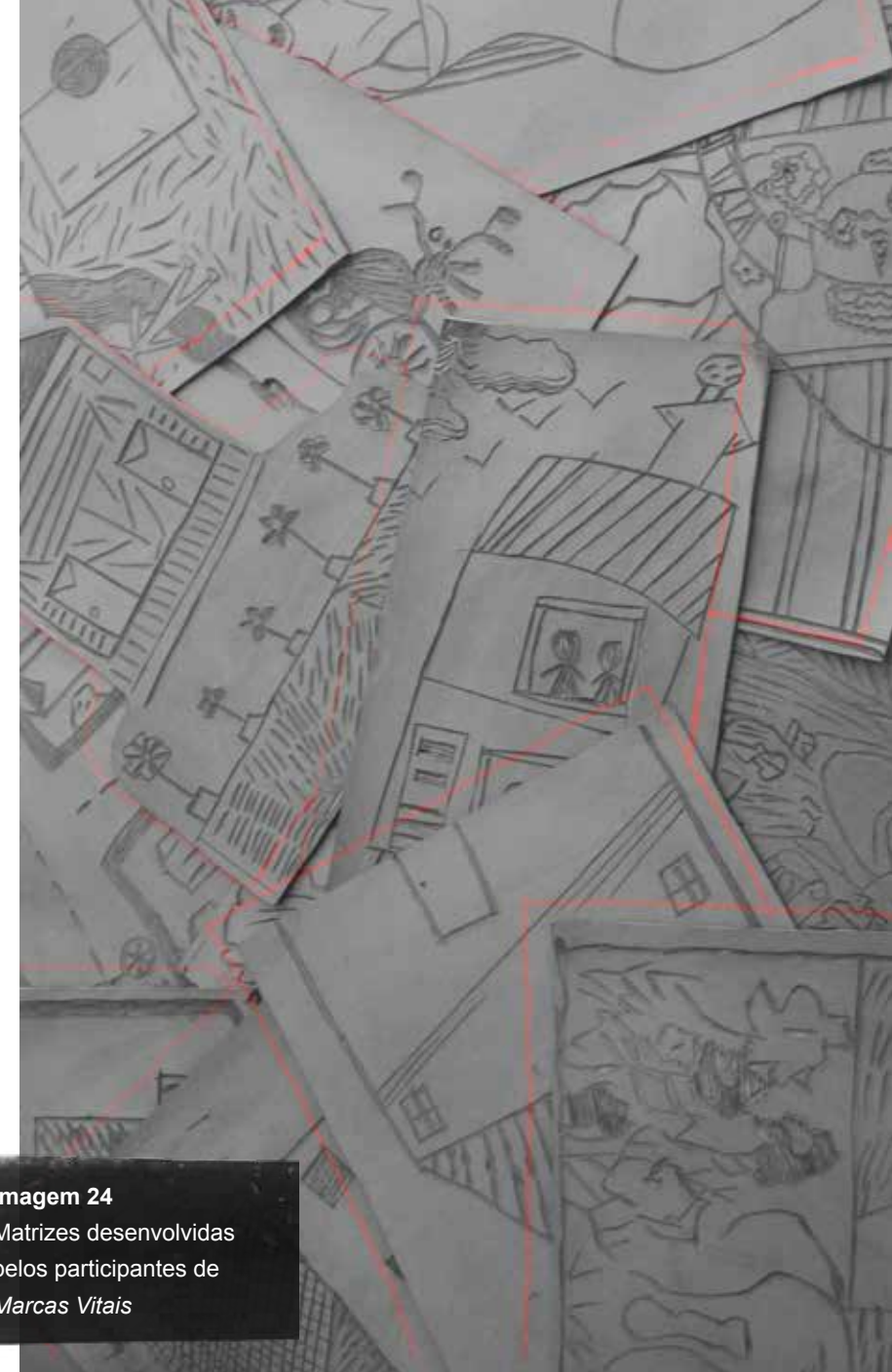
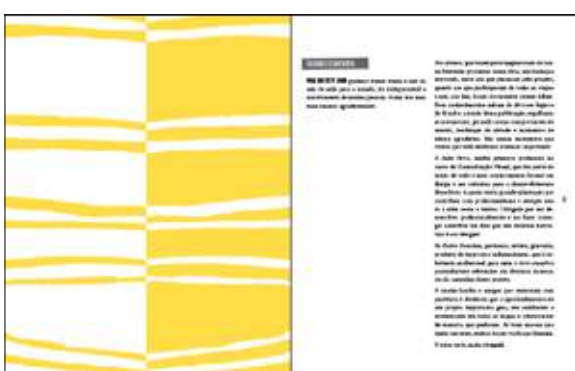
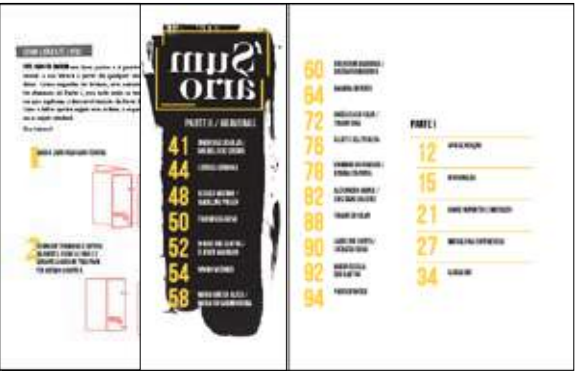
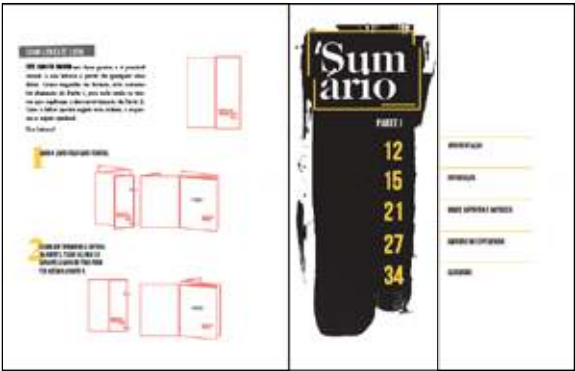
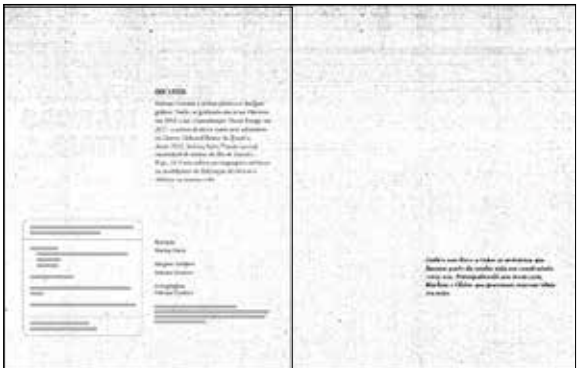
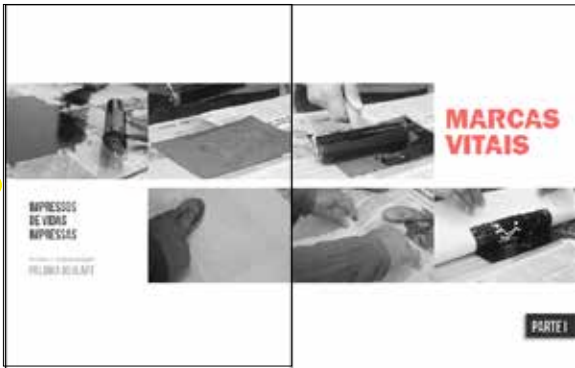


Imagem 24
Matrizes desenvolvidas
pelos participantes de
Marcas Vitais

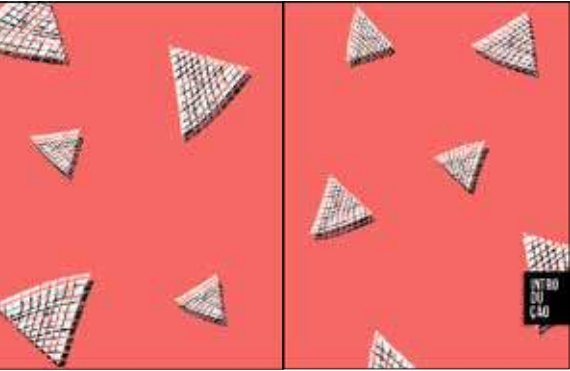


Espelho do livro

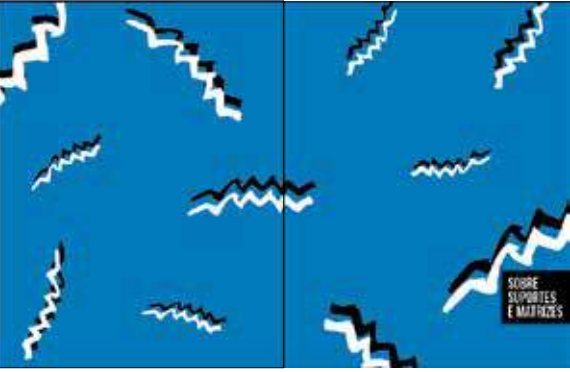
PARTE I



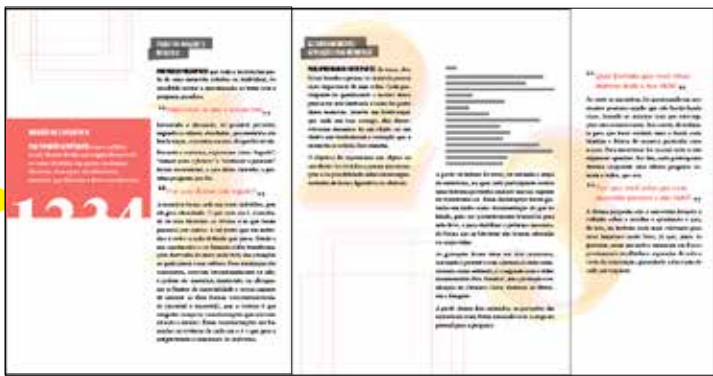
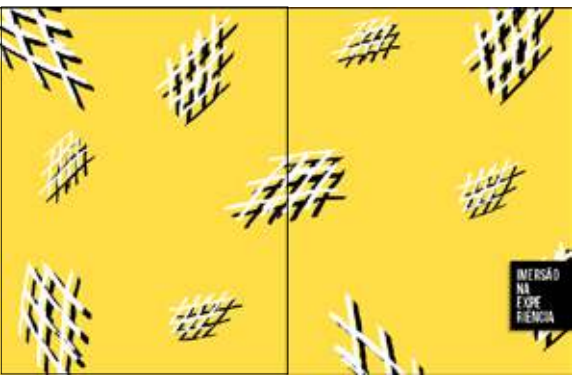
INTRODUÇÃO



SOBRE SUPORTES E MATRIZES



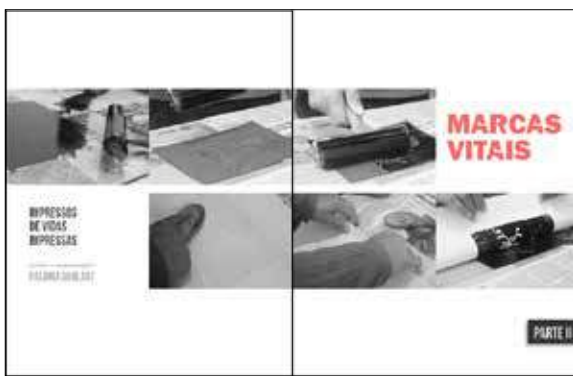
IMERSÃO NA EXPERIÊNCIA



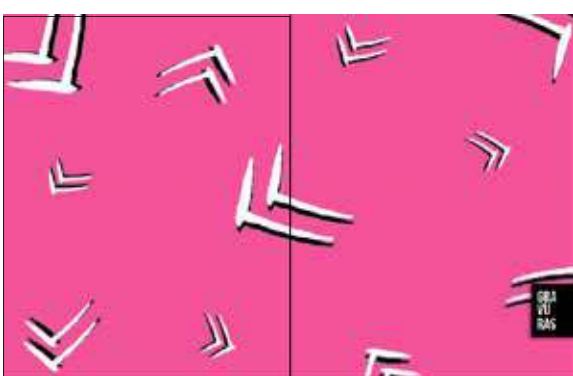
GLOSSÁRIO

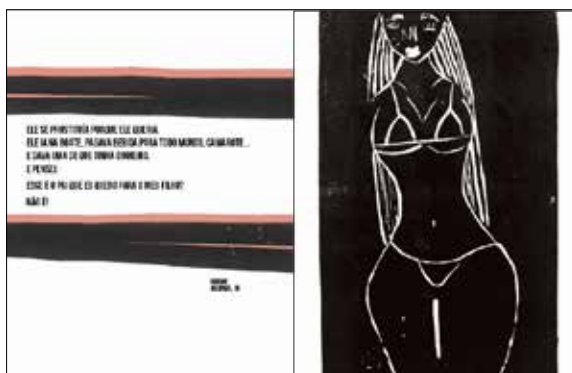
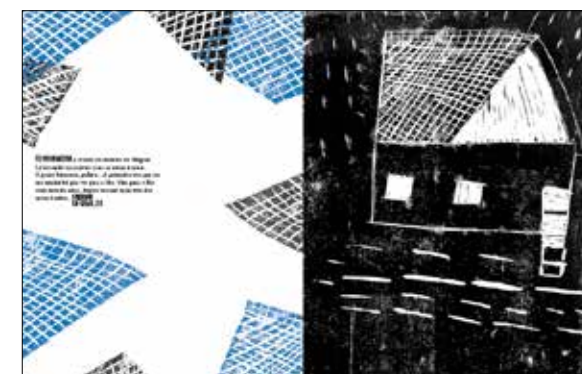
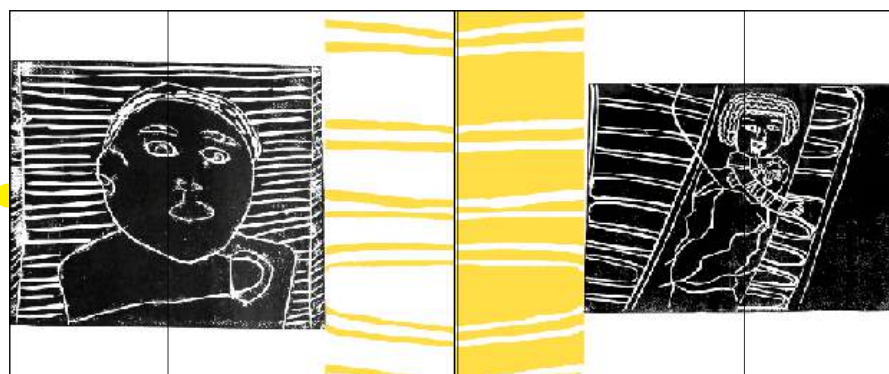
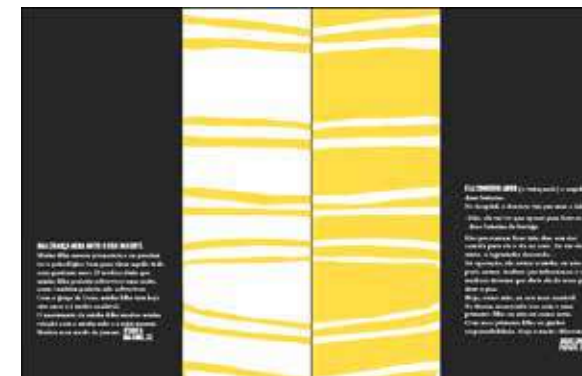
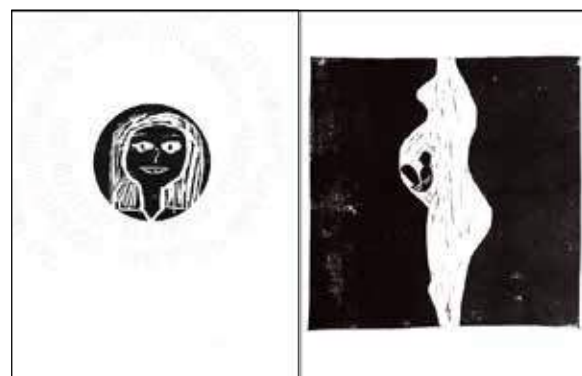


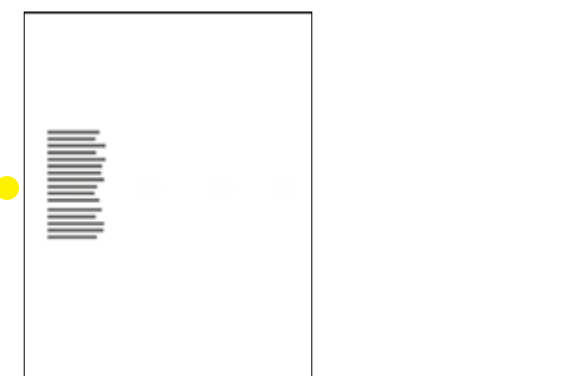
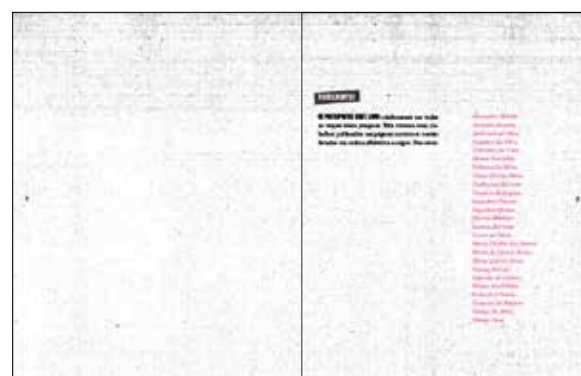
PARTE II



GRAVURAS







Projeto Final



1ª CAPA - PARTE I



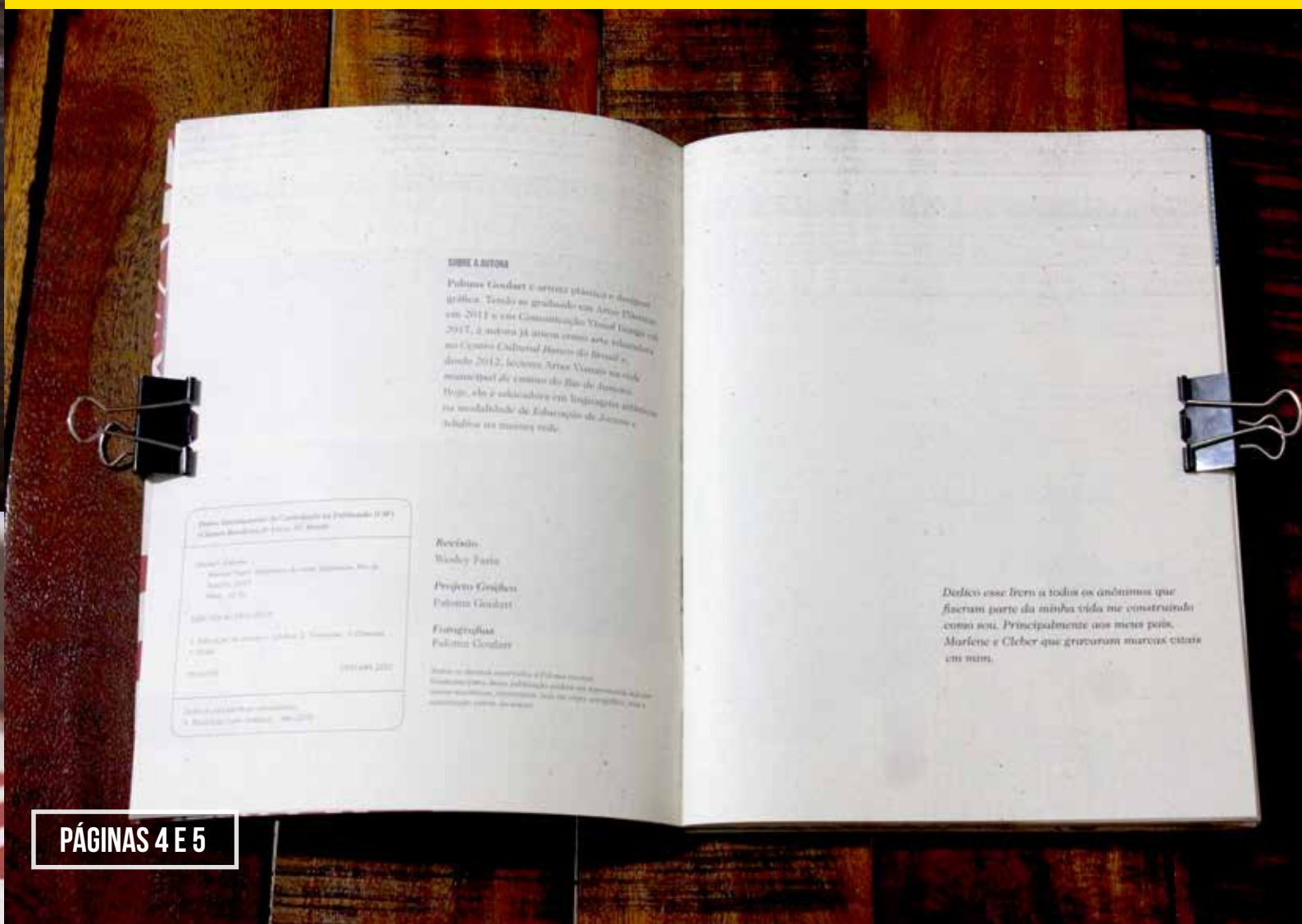
1ª CAPA - PARTE II



2ª CAPA - PARTE I



2ª CAPA - PARTE II



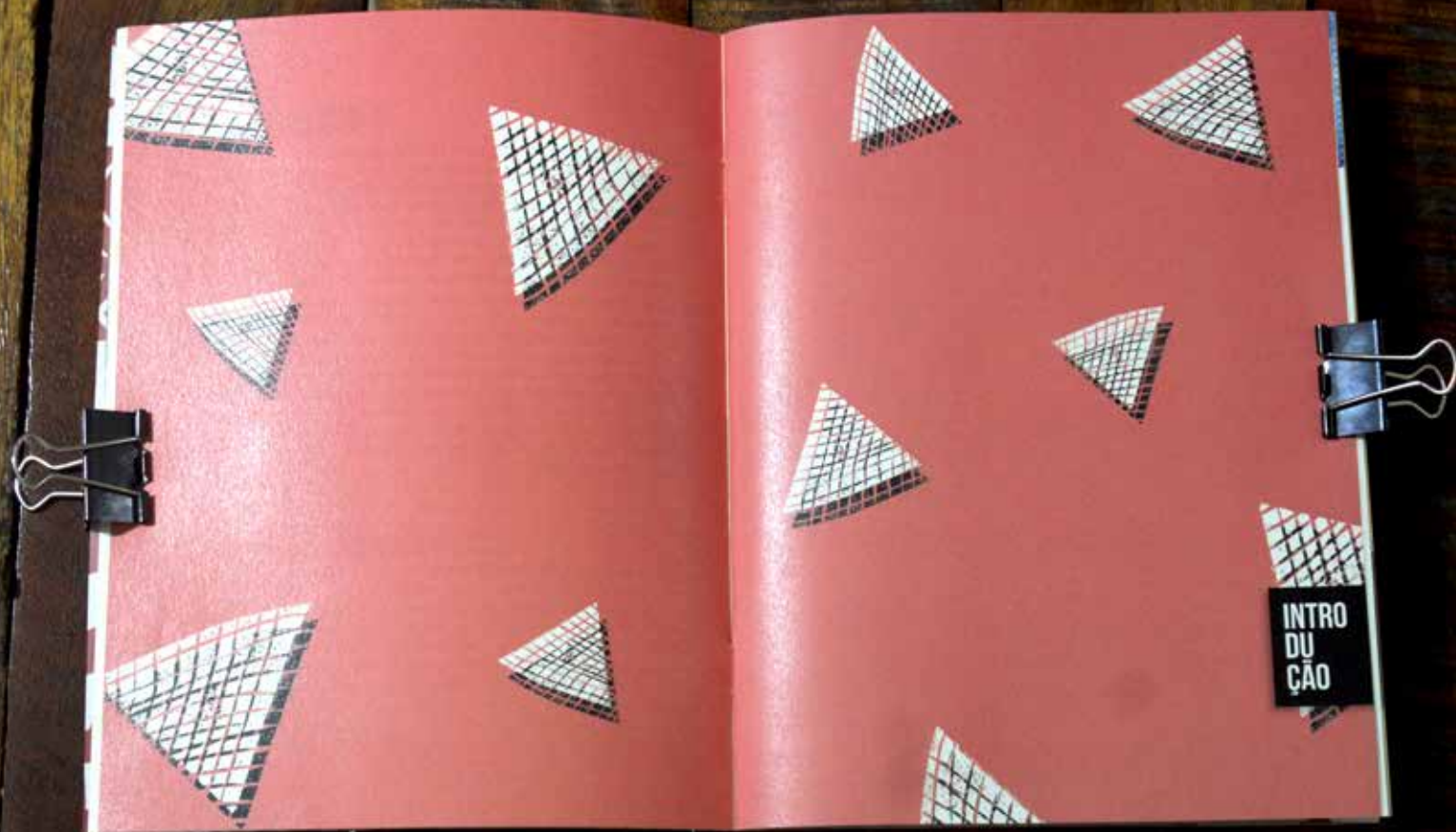


SUMÁRIO



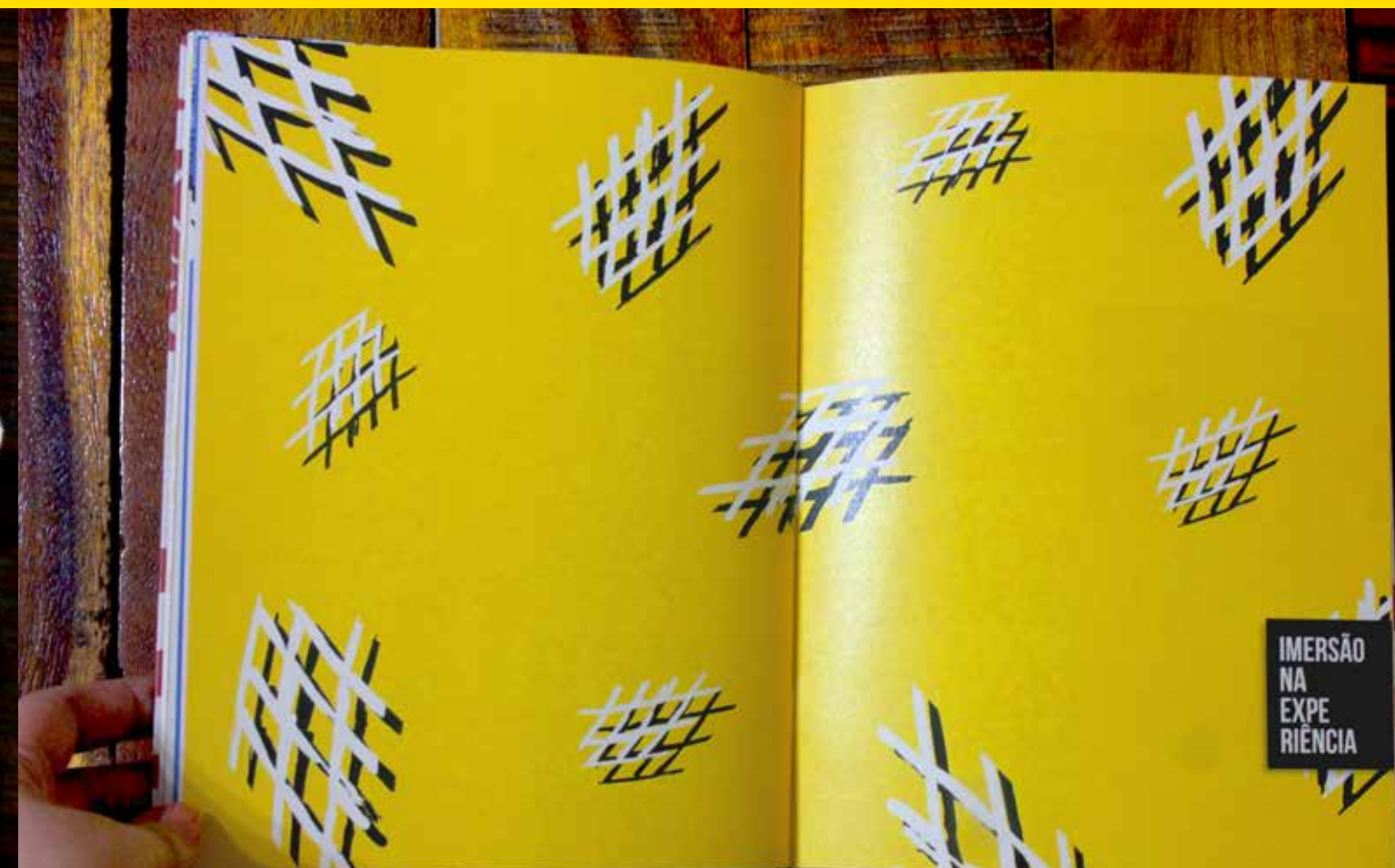
PÁGINAS 10 E 11



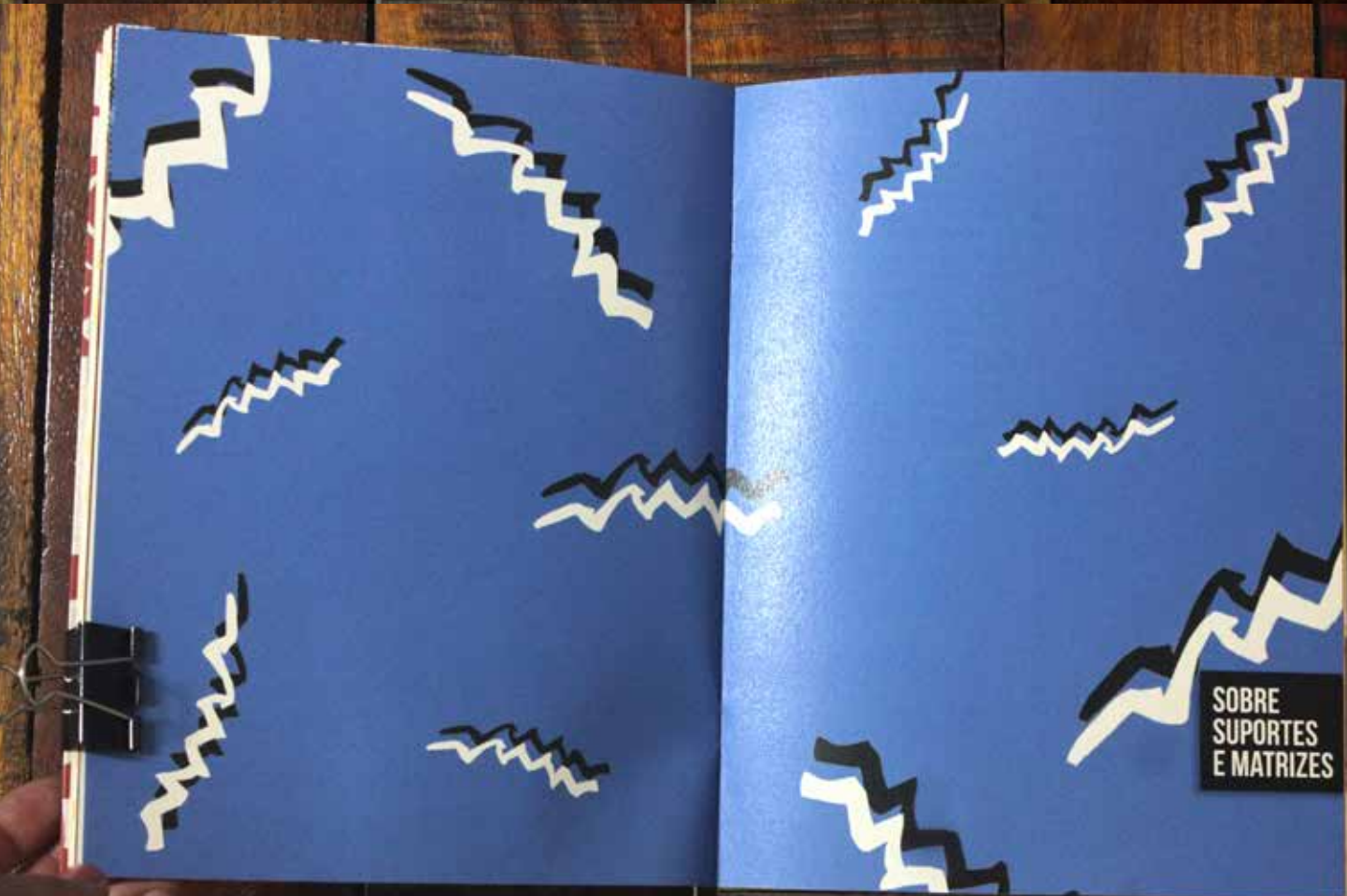


INTRO
DU
ÇÃO

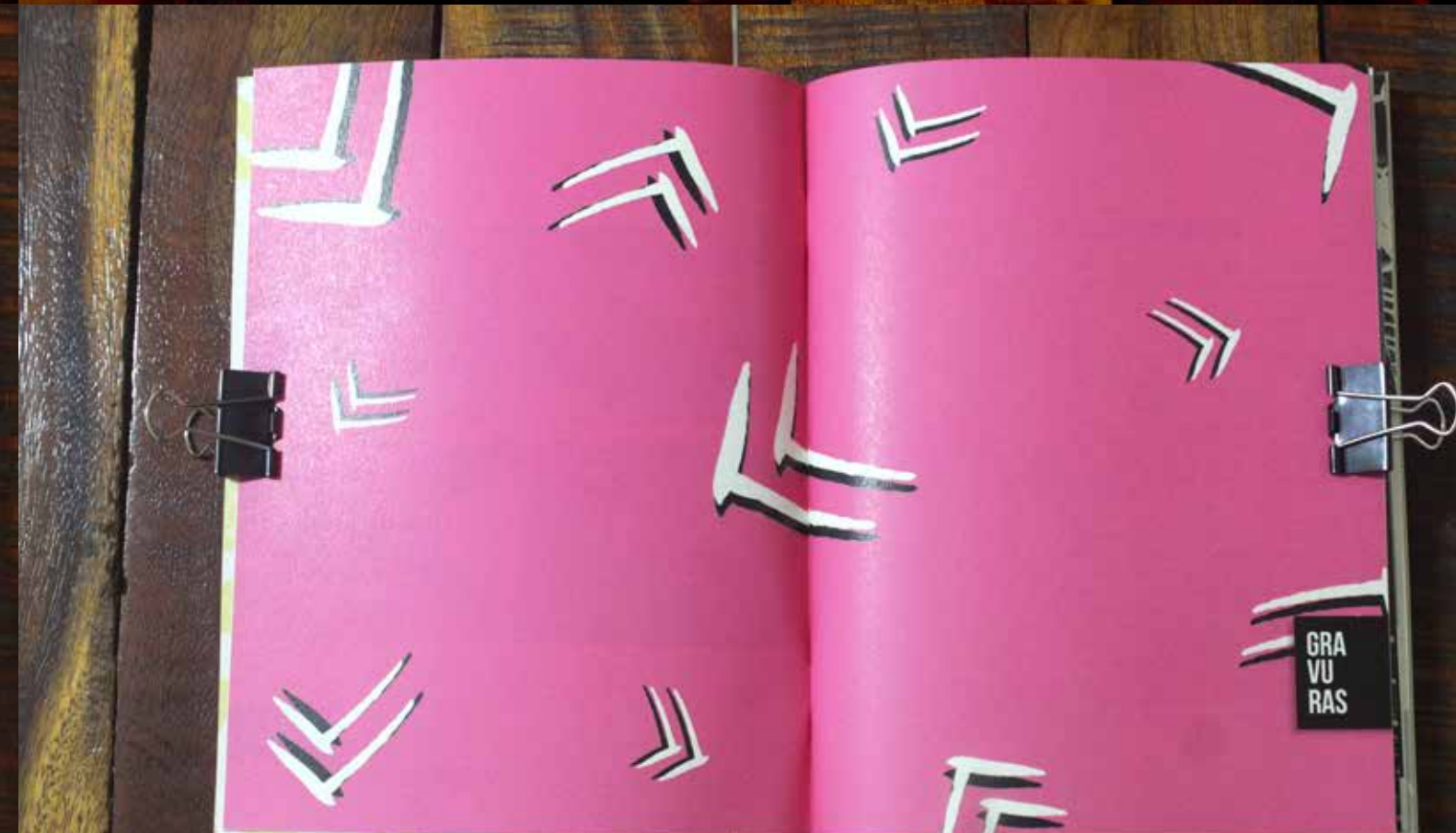
ABERTURAS DE CAPÍTULOS



IMERSÃO
NA
EXPE
RIÊNCIA



SOBRE
SUPORTES
E MATRIZES



GRA
VU
RAS



ESCOLA SEM MUIROS

COSTUMAR DE REFERENCIA pessoas publicamente relevantes as que são vistas pelo tanto que contribuem para a humanidade ou pelo quanto são reconhecidas na mídia. Uma pessoa importante é aquela que anda nas ruas e todos a conhecem, que constantemente estão presentes nas manchetes de jornais e na internet. Porém, no momento em que se é questionado sobre os hábitos e o caráter de cada um, nem sempre são os famosos que recebem destaque. Os que insistiram, através do convívio, referências clássicas do como agir, ou que, através de seus conselhos, tiveram transformações significativas, são os personagens do dia a dia. Esses são os heróis anônimos que andam pelas calçadas, trabalham, conversam e vivem, causando marcas diariamente.

Esses são os heróis anônimos que andam pelas calçadas, trabalham, conversam e vivem, causando marcas diariamente.

Os anônimos que andam pelas calçadas, trabalham, conversam e vivem, causando marcas diariamente. São esses os personagens menos interessantes deste livro. Pessoas que viveram uma parcela das suas vidas sem frequentar uma sala de aula, mas que construíram, incansavelmente, boas lembranças. Os que a escola sem muros da vida fez questão de ensinar, algumas vezes de

formas diferentes e outras alegres, inocentes que o ensino formal não aborda. São esses os que não só tomam forma de professores. Com falas distintas, adolescentes, jovens e adultos de diferentes lugares e realidades do Brasil, mostram suas marcas contando histórias que os constituíram como são hoje.

A Educação de Jovens e Adultos é formada desses indivíduos que dependeram do ensino informal para sobreviver e de pessoas que, por algum motivo, ficaram fora das salas de aula no ensino regular. Em ambos os casos, os anos de vida permitiram que os alunos adquirissem conhecimentos diferentes fora do ambiente escolar. Essa distância do ensino formal não impediu que eles vivenciassem momentos diversos e marcantes.

Após retornarem à escola, esses estudantes, dentro de poucos anos, já estarão deixando-a novamente, após a conclusão dos estudos nessa modalidade. Com eles, vão embora também seus conhecimentos que poderiam ser mantidos de alguma forma.

PÁGINAS 16 E 17

madeira,
metal,
pedra,
borracha,
gesso...

O QUE É MATRIZ?

A PALAVRA MATRIZ possui vários significados, mas todos giram ao redor de algo que é capaz de criar ou gerar. Também chamada de clichê, compreende-se matriz para as artes gráficas e o design como uma peça de algum material (sendo ele madeira, metal, pedra, borracha, gesso, ou diversas outras matérias) que possui uma forma, desenho ou relevo, e que, através de entalhamento, pressão, ou do modo que for mais eficaz ao impressor, é capaz de passar suas informações para as mais diversas superfícies na quantidade que lhe for necessária. Processos similares ocorrem desde antes da aplicação da prensa para fins gráficos, como é o caso da gravura chinesa, e em outras áreas de interesse, como na marcenaria do gado, na selagem de cartas, na confecção de moedas, entre outras.

O exercício de entender as formas e seus espelhamentos, recurso básico para a impressão através de matrizes, foi vivenciado pela humanidade desde as primeiras civilizações conhecidas. Para elas, a noção de impressão e de criar marcas estava muito associada a quem as cria, uma vez que era de responsabilidade do

criador gerar meios para fazer suas marcas (desenvolver materiais, pigmentos...) e até mesmo reconhecer o meio a sua volta e a si mesmo para fazer representações pictóricas.

É importante destacar também que o processo de gerar não necessariamente pode ser intencional, assim como as matrizes não precisam ser feitas por alguém de fora. Graças a esse tipo de impressão, por assim dizer, é possível descobrir muito sobre as histórias vividas em um lugar sem ter estado lá e até mesmo entender mais sobre as formas de vida existentes no planeta Terra nos primórdios. Através das marcas de folhas, pedras, e fósseis em geral, foi possível entender um pouco mais o passado.



Outros exemplos de matrizes muito comuns não feitas intencionalmente são as digitais dos dedos, que deixam marcas (impressões digitais) ao tocar nos objetos por onde passamos.

Perceber os relevos do mundo a volta, assumi-los como matriz e aplicá-los como uma forma de gravação também é uma possibilidade que se tem. Nesse caminho gráfico, o gravador não descobre a matriz, mas a encontra, percebendo a noção de outros relevos. Assim, ele a aplica em seu trabalho. Esse processo não é tão leve quanto se apresenta nessa breve explicação. Ele exige a busca por uma matriz perfeita e o olhar e posicionamento do artista para a composição da sua obra.



O QUE É SUPORTE?

COMO A PALAVRA INDICA, a função do suporte para as Artes Gráficas é sustentar. É receber na superfície de um material escolhido a sobreposição de tintas e outros materiais, capacitando o conjunto a tornar-se, então, uma peça gráfica. A matriz, por exemplo, só é capaz de formar uma gravura quando se encontra com seu suporte. Tintas e outros exemplos precisam a importância e necessidade dele como elemento fundamental para a existência de uma impressão.

O papel, tecido, placa, ou qualquer outro material a sofrer impressão é a dimensão da gravura, parte viva e parcela ativa da imagem. Ele atribui ao impresso textura tátil, dimensão e espaço.

PÁGINAS 22 E 23



serralheiros,
costureiras,
pedreiros,
diaristas,
manicures,
enxugadoras
de idosos,
pais, mães...

mesmo sem nunca ter tido acesso ao ensino formal, aprende-se que a chuva está chegando. Muitos outros conhecimentos são adquiridos dessa forma e através da tentativa e erro (tentar fazer algo de diversas formas até, de fato, conseguir).

Essas aprendizagens distinguem-se de acordo com o local onde cada indivíduo está. Há fundamentos da região nordeste do país que não se aplicam à região sul devido às diferenças culturais, climáticas, e às diversas características e necessidades que o lugar e seus costumes impõem. Por mais que tenhamos escolas e que toda a população as frequente, essas noções têm seu destaque. Foram elas que levaram ao desenvolvimento da educação formal da forma que é entendida atualmente e são elas que garantiram e continuam garantindo a sobrevivência de muitos.

"Educação tem de casa." Essa frase ganhou status de dito popular pelo tanto que é mencionada. Ela aborda outro tipo de conhecimento que se adquire fora da escola. O respeito e a aprendizagem sobre as normas da vida são maiores aprendidas massivamente com o convívio com os que nos cercam. Não é à toa que frases como "Não fale enquanto come", "Como é que

se faz?" (sem a expectativa de receber como resposta um "obrigado" logo após ganhar algo), "Não comparece na minha festa", são quase um mantra do senso comum infantil por serem tão repetidas que o indivíduo de adquire o jovem aos padrões da sociedade. Essas regras são ensinadas com o intuito de promover aceitação de regras e normas sociais. A educação, assim, adequa a essas regras, é capaz de abrir portas para o futuro e o respeito dos pais é responsável quanto a não adaptação a elas é que haja o fechamento de possíveis opções de vida.

A escola também é um dos alicerces do ensino informal. Entendendo-se cultura, recomendar-se, assim os costumes comuns de um grupo de pessoas. Muitos desses costumes estão todas as vivências vividas entre eles como o modo de se vestir, falar, o que se come, entre outros, assim como as festas, danças e celebrações populares. Essas são aprendizagens de grupo e também podem ser hereditárias. Eles são aprendidos e se repetem, principalmente, com o convívio, portanto, também é um conhecimento de importância elevada que pode ser adquirido longe da unidade escolar, já que cultura gera identidade e sensação de pertencimento a algo, elementos essenciais para a constituição de um povo.

Além desses, há outros conhecimentos que o público abordado nesse livro aprendeu sem um professor formal. Entre os personagens que constam aqui há serralheiros, costureiras, pedreiros, diaristas, manicures, cuidadores de idosos, grandes pais e mães, pessoas que passaram por momentos difíceis, outros que mudaram suas atitudes e diversas vezes defenderam que gostariam de alertar a todos para que não viessem passar pelos mesmos caminhos. É uma preocupação o não aproveitamento desses conhecimentos pelo tempo em que estão nas instituições escolares e, como forma de manter essa aprendizagem e deixar um legado nas escolas, foi gerada a iniciativa de produzir Marcas Vivas: Impressões de vidas impressas.

PÁGINAS 18 E 19

Um papel
impresso
nunca mais
será como
antes. Assim
também são
as marcas
que certas
vivências nos
causam. Elas
transformam
o que cada um
é para compor
um ser novo,
que jamais
conseguirá
voltar a ser o
que era.

O SER HUMANO COMO MATRIZ E SUPORTE

UM PAPEL IMPRESSO nunca mais será como antes. Assim também são as marcas que certas vivências nos causam. Elas transformam o que cada um é para compor um ser novo, que jamais conseguirá voltar a ser o que era. A Parte II desse livro é um compêndio de gravuras desenvolvidas pelos alunos da Escola Municipal Ari Marques Freitas com orientação da arte educadora e designer gráfica Paloma Gondard. Elas contam experiências marcantes vividas por cada participante. A comparação entre um papel marcado e o ser humano estar em constante transformação a partir das vivências diárias levou à construção das experiências vividas pelos participantes deste livro e o desenvolvimento de gravuras sobre elas. As histórias de vida são capazes de formar marcas e transformar cada ser tal como uma matriz de gravura imprimindo em seu suporte. Como um impresso constante, cada um está aqui para receber novas impressões e se transformar.

Há marcas que tornam-se mais fortes e outras atenuadas, assim como há as que serão lembradas por toda a vida e outras que não. Essas marcas também são constantemente respondidas por traumas e medos que acompanham a vida do indivíduo. Entre as entrevistas realizadas, por exemplo, foram ouvidos relatos de pessoas que têm medo de atravessar a rua sozinho, devido a atropelamentos sofridos no passado. Isso se transformou no que não eram antes de sua vida. Cada marca, assim, está diretamente associada à memória que lhe causou.

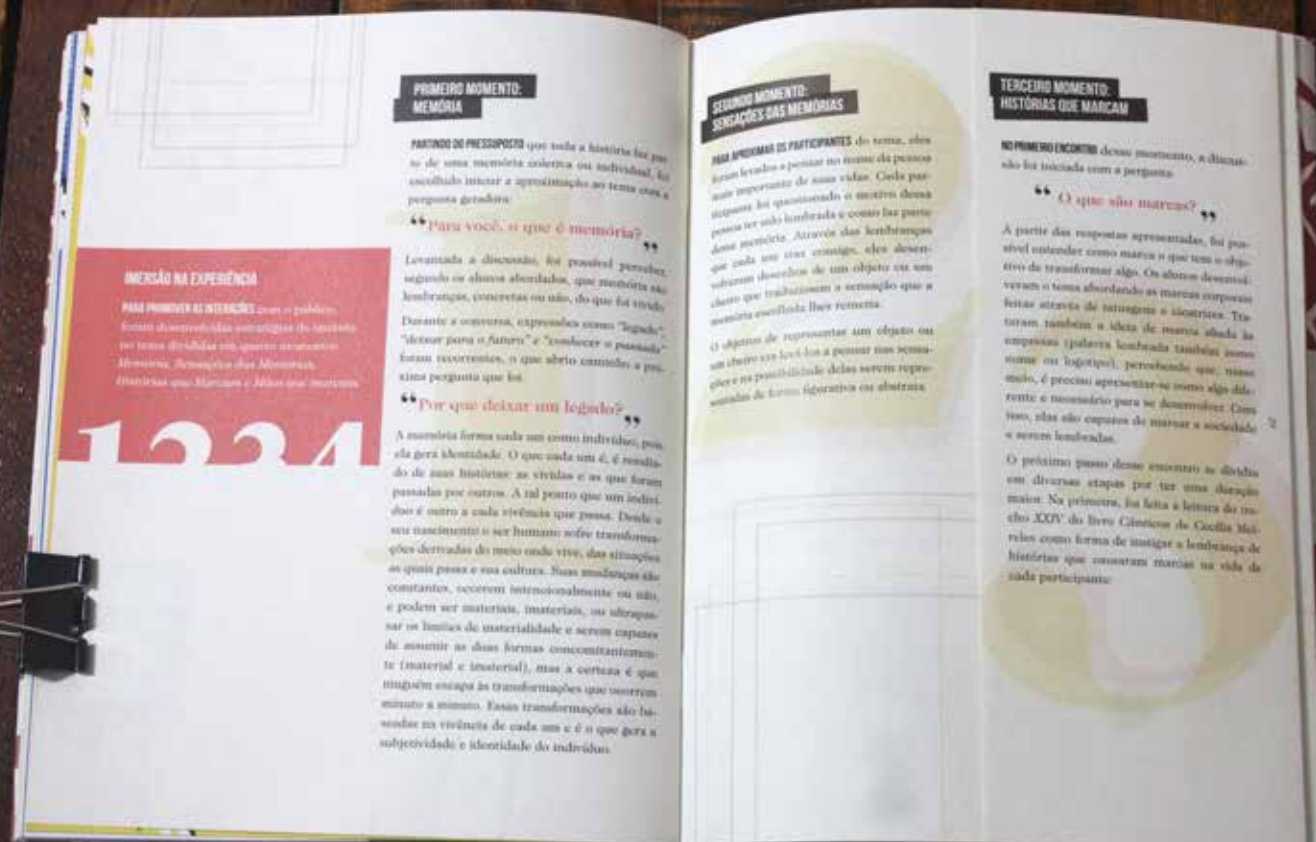
Por ser rejeitado, o ser humano é capaz de replicar as marcas que recebe como suporte através do convívio, tornando-se, assim, matriz em si mesmo. Foi esse estímulo que impulsionou a iniciativa de desenvolver, com o público, gravuras sobre suas vivências mais marcantes e contemplá-las em um livro. Com isso, essas marcas vividas podem ter seus horizontes expandidos por onde o livro passar, causando mudanças, quebrando paradigmas e trazendo reflexões aos leitores.

A regra principal para o desenvolvimento das gravuras aqui presentes é que elas precisavam ser feitas por quem vivenciou cada história. Isso, justamente, para desenvolver o potencial humano de ser matriz e suporte, como também para interrelatar, não apenas ordinar, e experimentar a vida, mas de forma concreta, com o primeiro de marcar. Através do projeto, vidas expressam as marcas que sofreram e hoje utilizam-se delas como tema para gravar o material usado, fazendo matrizes de gravura e, consequentemente, imprimindo imagens que as expressem.



A iniciativa foi pensada inicialmente como uma instalação artística para ser aplicada através de um estande montado nas ruas do Rio de Janeiro, com o intuito de trazer o diálogo entre as marcas que a vida faz no ser humano e o ato de gravar e imprimir, porém, a ação foi deslocada para os salões de aula visto a necessidade de manter os conhecimentos que naturalmente são detidos após a conclusão dos estudos dos alunos dessa modalidade de ensino. Os alunos da escola foca do trabalho têm um perfil heterogêneo, ao começar pela faixa etária que varia, nesse livro, dos quinze aos quarenta e nove anos. Muitos estudantes são oriundos de outros estados do Brasil (alguns recém chegado de locais interiores), outros vêm de diversos bairros do Rio de Janeiro e hoje moram próximo à região. A escola atende os bairros de Guaratiba, Pedra de Guaratiba, Sepetiba, Ilha de Guaratiba e Campo Grande. Neste livro, foram abordados cursos de noventa alunos durante cinco meses, tendo, por fim, concluído todas as etapas do projeto as personagens que aparecem aqui impressas.

PÁGINAS 24 E 25



FLIP - PÁGINAS 28 E 29



PÁGINAS 30 E 31



PÁGINAS 32 E 33



PÁGINAS 34 E 35

ABSTRATO . Artes gráficas . Cui

Figurativo Gravador . Gravura

Impressos . Linóleo

ABSTRATO. Refere-se como abstrata toda representação de algo que não há no mundo visual. Geralmente, uma arte abstrata é baseada no movimento, sensações, cores e gestualidade de traços e formas que não remetem claramente a nenhum objeto ou imagem que se possa reconhecer.

ARTES GRÁFICAS. Conjunto de processos que têm por finalidade reproduzir um qualquer número de cópias, escritas ou imagens, utilizando-se para isto de matriz ou chapas.

CUNHADEM. Forma de gravar em moldes e medalhas, por exemplo, no qual o metal em disco é pressionado entre matrizes com pressão o suficiente a 450 toneladas, ganhando o relevo.

ENTINTAMENTO. Atitude de depositar tinta sobre alguma superfície.

FIGURATIVO. Contrário de abstrato. Refere-se a toda representação de algo claramente reconhecível no mundo real.

GRAVADOR. Termo referente ao artista que desenvolve gravuras.

GRAVURA. Linguagem artística desenvolvida através de processos de impressos artesanais que podem ser repetidos diversas vezes a partir de uma matriz. Gravado uma obra composta por diversas cópias originais. As três técnicas mais conhecidas são: litografia, xilogravura e silografia.

GRAVURA EM RELEVO. É a gravura resultado do entalhe da matriz como forma de gravar. É chamada dessa forma, pois seus resultados se dão a partir do entintamento sobre o relevo criado com os sulcos deixados. Um exemplo desse tipo de gravura é a xilogravura, que é feita através de matrizes de madeira.

IMPRESSOS. Materiais que resultam de processos de impressão, artesanais ou não. Impressos variam desde cartões de visita e publicações como livros e revistas.

LINÓLEO. Material compacto formado de um aglomerado de juta ou algodão, óleo de linho, resina, corante em pó, pigmentos e óleos. Assemelha-se a um osso. A escolha pelo uso desse material se dá devido ao fato da sua resistência permitir boa pressão na gravação e também por questões de preservação ambiental, contribuindo assim a redução do uso da madeira, comumente utilizada na xilogravura.

PIGMENTO. Qualquer recurso físico utilizado para tingir ou atribuir cor aos materiais utilizados para pintura, estampa, e outras linguagens artísticas. É o pigmento que dá cor às tintas, por exemplo.

REPRESENTAÇÕES PICTÓRICAS. Representação de algo baseado em imagem.

IMPRESSOS DE VIDAS IMPRESSAS

coordenadora e organização: PALOMA GOULART

GLOSSÁRIO

Este livro foi composto, principalmente, pelas famílias tipográficas *Bebas Neue* e *Caslon*. *Bebas Neue* foi desenvolvida pela *Dharmatype*, em 2010, e *Caslon* foi projetada por *Carol Twombly*, em 1990, tendo como referência impressos de *William Caslon*, de 1734 a 1770.

A impressão em risograph e o acabamento de 200 exemplares em papel pólen 150g/m² ficaram a cargo da *Riso Trip Print Shop Co.*

COLOFON

MARCAS VITAIS

IMPRESSOS DE VIDAS IMPRESSAS

coordenadora e organização: PALOMA GOULART

PARTE II

FOLHA DE ROSTO



EXEMPLOS DE COMPOSIÇÕES, CORTES E DOBRAS







HOJE MEU PAI ME DIZ ASSIM:

—Minha filha, hoje eu posso dizer para você que tudo o que eu tenho hoje é por causa de você. Porque você me pediu o dinheiro para comprar o Datone naquela época e eu não tinha, e hoje você pode me pedir o que quiser que você tem.

AMANDA MENDES, 17

NO QUE O CARRO CHEGOU NA MINHA FRENTE, senti um talco. Antes dela falar eu podia para eu não deixar de vir para o Rio conhecer a minha mãe, para eu voltar para os estudos, para eu não deixar ninguém me torturar ou fazer algo do tipo, que, independentemente de onde ela estivesse, que ela se cuidar de mim. Para eu ser sempre a menina que eu sempre fui, a menina que ela criou. Falou para eu não deixar ninguém entrar o passado da minha mãe na minha cabeça, o motivo da minha mãe ter me deixado. Para eu nunca ter culpa da minha mãe (minha mãe não é filha dela). E onde ela estivesse ela ia estar sempre comigo e que quando eu estivesse na rua eu era para olhar para o céu. Porque a estrela mais brilhante era ela. Ai ela morreu naquele momento. Hoje eu só amo aqui por causa da minha avó.

GLEICY EVELYN SILVA, 17

ando tinha
tem quatro),
e de bicicleta e
solicidade.
a diversão
penso que eu

rinca do
a gente
nte.

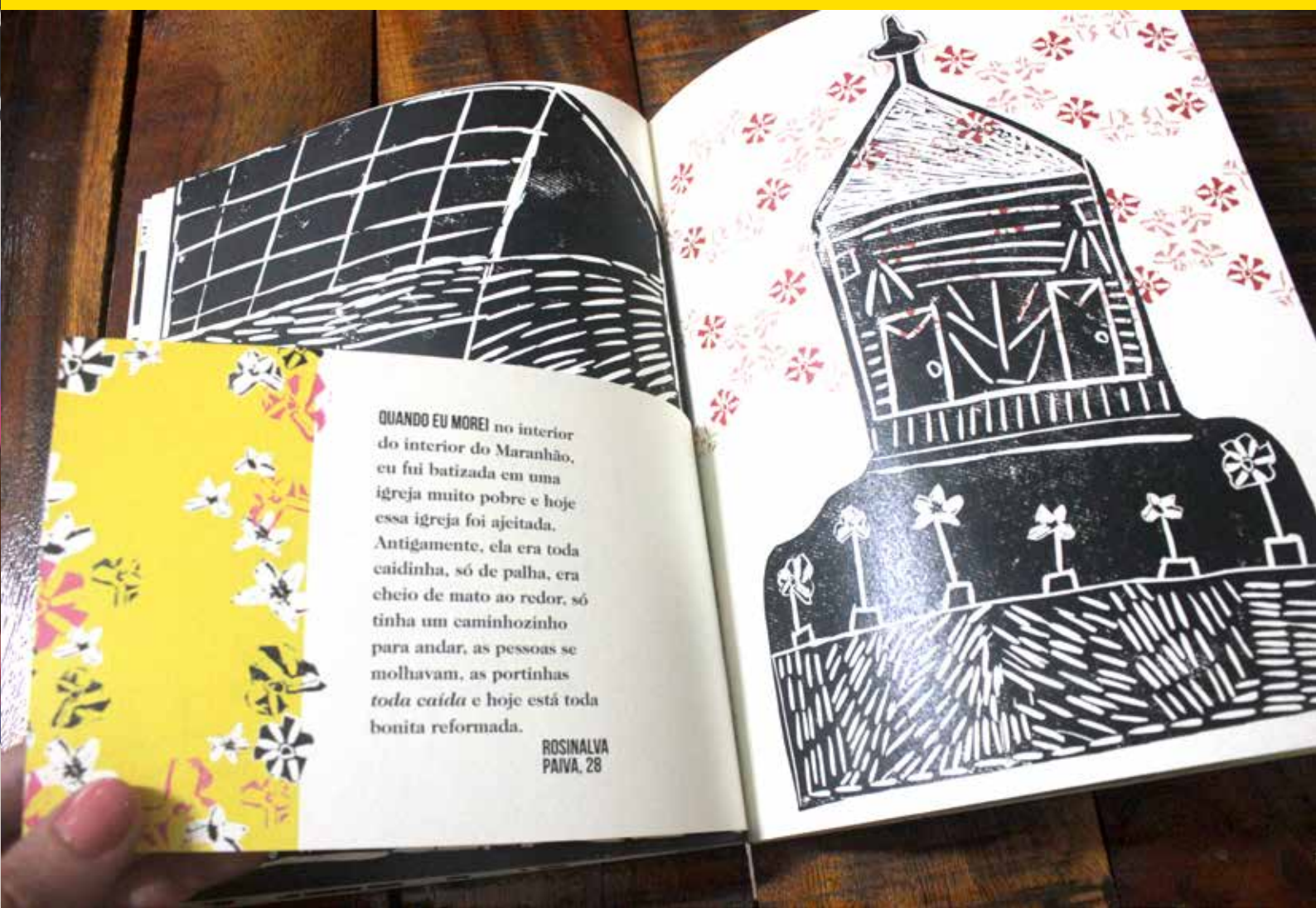
quanto!
ANGÉLICA
DA SILVA, 22



TIVE QUE DAR UM BASTA.
Eu não queria mais aquilo.
Aí eu procurei ajuda.
A maior ajuda veio do alto,
mas eu tinha que querer.
Eu fiz por mim. Tô fazendo.
E vou continuar nisso daí.
Hoje eu vejo o mundo de outra
forma. Meu prazer agora está nas
coisas simples da vida. **THIAGO
DIAS, 35**

QUANDO EU MOREI no interior
do interior do Maranhão,
eu fui batizada em uma
igreja muito pobre e hoje
essa igreja foi ajcitada.
Antigamente, ela era toda
caidinha, só de palha, era
cheio de mato ao redor, só
tinha um caminhozinho
para andar, as pessoas se
molhavam, as portinhas
toda caída e hoje está toda
bonita reformada.

**ROSINALVA
PAIVA, 28**





Conclusão

Permitir que o leitor possa conhecer parte das histórias e da produção dos participantes de Marcas Vitais através do livro é estender cada um desses personagens até onde, talvez, eles nunca fossem sozinhos, expandindo também suas existências temporais, já que esses escritos podem ser lidos mesmo daqui há um século, quando nenhum deles estará vivo. Publicá-los, dessa forma, é dar voz e empoderar o anônimo participante. É voltar às questões inicialmente discutidas com eles e deixar um legado. Se escrever e marcar foi a primeira forma de guardar o tempo, publicar é a forma de não tornar esse passado parado nas mãos de poucos, permitindo o acesso à informação sem limites de até onde chegar. Assim, a perspectiva é que o autor não tenha mais noção a quem esse tempo comunicou, uma vez gravado através da participação, contação e publicação. Isso qualifica o sucesso do trabalho e a multiplicidade de marcas potenciais deste.

O projeto fitou a todo o instante a ideia de gerar marcas e se desdobrar em outros e, como o processo de marcar é uma etapa dolorosa, não foi tão simples o desenvolvimento dele até mesmo na escolha do seu nome. Essas barreiras não foram só vividas pela autora como também por todos os participantes devido às dificuldades como: contar algo doloroso, buscar uma vivência marcante na memória, ter uma ideia para desenvolver, utilizar uma técnica nunca antes feita, gravar a matriz, imprimir com bons resultados, entre tantas não listadas. Muitas outras etapas surgiram e desapareceram no decorrer do tempo. E, por mais que fosse lido sobre o tema, entrevistar foi algo que se compreendeu e se formatou somente com a prática.

Essa monografia apresenta as etapas principais para o desenvolvimento do projeto, sem as quais, não haveria conteúdo. Mas tiveram também as que se constituíram de forma humana, orgânica e não tão técnica, resultados do ouvir e do processo de mexer novamente em certas marcas dolorosas. O projeto foi além das expectativas, marcando a autora e também os envolvidos, e o desejo é que ele marque outros de iguais e diferentes formas, tomando proporções além do esperado.

Essa pesquisa tem o potencial de desenvolver-se em multiplicidade de meios e tomar novos desdobramentos futuros. O conteúdo pode ser aplicado pelo mais diverso público através de recursos diferentes de um projeto editorial, como na produção de vídeos, fotografia, pesquisa sonora, entre outros, levando às outras vertentes do termo gravar (gravar um áudio, um LP, a impressão digital - única e feita mesmo intencionalmente...). Porém, neste trabalho, foi optado restringir o termo *gravação* como forma de retirada de material de uma matriz e impressão gráfica através da gravura.

O projeto está em análise para levantamento de recursos e impressão pela Secretaria Municipal de Educação, mas, mesmo que não haja possibilidade de impressão por

vias públicas, é do interesse da autora a impressão por vias particulares para que a iniciativa não termine pelo projeto de TCC. Ao ouvir os participantes, percebeu-se também, durante o processo, a necessidade de desenvolver alguma versão acessível a todos os alunos de modo que possam tê-la. Sendo assim, futuramente será criada uma versão do livro digital, permitindo que mais pessoas possam visualizar a produção de Marcas Vitais. A monografia aqui presente não contempla essa etapa que será tomada nos próximos meses.

Referências Bibliográficas

Livros e Artigos

LÉVY, Pierre. **O que é virtual?** Tradução: NEVES, Paulo. São Paulo: Editora 34, 1996.

BACHELARD, Gaston. **O direito de sonhar**. Tradução: PESSANHA, J., 4ª Edição, Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1994.

FLUSSER, Vilém. **O Mundo Codificado**. Organização: CARDOSO, Rafael; Tradução: ABI-SÂMARA, Raquel. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

MARTIN, Gabriela. **Pré-história do Nordeste do Brasil**. Recife: Editora Universitária UFPE, 1996.

GOMBRICH, E. H. **A História da Arte**. Tradução: CABRAL, Álvaro, 4ª Edição, Rio de Janeiro: Editora Guanabara, 1972.

KOSSOVITCH, Leon; LAUDANNA, Mayra; RESENDE, Ricardo. **Gravura - Arte Brasileira do Século XX**. São Paulo: Cosac & Naify / Itaú Cultural, 2000.

PIRES, Beatriz Ferreira. **O corpo como suporte da arte**. São Paulo: Senac São Paulo, 2005.

Marcas do corpo, dobras da alma. HERKENHOFF, P.; PEDROSA, A. (Org.). São Paulo: Takano Editora Gráfica Ltda., 2000.

Carvalho, C. S.; SANTOS, R. C.; JOBIM E SOUZA, Solange. **Histórias de Vida e Memória Social**. 1. ed. Rio de Janeiro: Rio Books, 2016.

LUPTON, Ellen; MILLER, J. Abbott. **Design escrita pesquisa: a escrita no design gráfico**. Porto Alegre: Bookman, 2012.

HASLAM, A.; SAAD, J. **O livro e o designer II**. Tradução: ROSSI FILHO, S. São Paulo: Rosari, 2007.

LUPTON, Ellen. **A Produção de um livro independente**. Tradução: ROSA, Maria Lúcia L. São Paulo: Rosari, 2011.

Entre ser um e ser mil: o objeto livro e suas poéticas. Organização: DERDYK, Edith, São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2013.

GUATTARI, Felix; ROLNIK, Suely. **Micropolítica: cartografias do Desejo.** 4ª Edição, Petrópolis: Editora Vozes, 1996.

GRIECO, Bettina; TEIXEIRA, Luciano; THOMPSON, Analucia (Orgs.). **Dicionário IPHAN de Patrimônio Cultural.** 2. ed. rev. ampl. Rio de Janeiro, Brasília: IPHAN/DAF/Copedoc, 2016.

HALBWACHS, Maurice. **A Memória Coletiva.** Tradução: LEON SHAFFTER, Laurent, 2ª Edição, São Paulo: Editora Revista dos Tribunais LTDA, 1990.

CRENI, Gisela. **Editores Artesanais Brasileiros.** Rio de Janeiro: Editora Autêntica, 2013.

LIMA, Guilherme Cunha. **O Gráfico Amador.** Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

CARDOSO, Rafael. **O design brasileiro antes do design.** São Paulo: Cosac Naify, 2011.

MELO, Chico Homem de; RAMOS, Elaine. **Linha do tempo do design gráfico no Brasil.** São Paulo: Cosac Naify, 2011.

ESSINGER, Silvio. **Punk: Anarquia Planetária e a Cena Brasileira.** São Paulo: Editora 34, 1999.

MELI MELO. **Guia de Impressão Risograph.** São Paulo: Meli Melo, 2015

MEIRELES, Cecília. **Cânticos.** São Paulo, Brasil: Editora Moderna, 2005.

Sites

"Livros, manuscritos, gravuras e mapas chineses."

Disponível em: <https://www.wdl.org/pt/sets/chinese-literature/>. (Acessado em 3 de Junho de 2017).

Cordel: Literatura Popular em Verso. Organização: Fundação Casa de Rui Barbosa. Disponível em: <http://www.casaruibarbosa.gov.br/cordel/index.html> (Acesso em 20 de agosto de 2017)

FALCÃO, Guilherme. **Feiras e vaidades.**

Disponível em: <http://aplataforma.org/post/58145817381/feiras-e-vaidades> (Acesso em 20 de agosto de 2017)

Referências de Vídeos

COSTA, Tati; CHOMA, Daniel. **Foto Sensível - Lembranças da Armação.**

Florianópolis: Câmara Clara - Instituto de Memória e Imagem, 2013.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9lwDglKDQYw/> (Acesso em 20 de março de 2017)

Estilo Shots - Arte 1: Design Experimental

Disponível em: <http://arte1.band.uol.com.br/design-experimental/> (Acesso 20 de agosto de 2017)

Referências de Áudio

Anticast 282 - Arte Rupestre

<https://soundcloud.com/anticastdesign/anticast-282-arte-rupestre-e-arqueologia> (Acesso em 5 de abril de 2017)

Anticast 201 (Parte 1) - O Holocausto (Entrevista com Carlos Reis, diretor do Museu do Holocausto de Curitiba)

<https://soundcloud.com/anticastdesign/anticast-201-pt1-o-holocausto> (Acesso em 16 de março de 2017)

Anticast 149 - O Gráfico Amador (Entrevista com Guilherme Cunha Lima)

<https://soundcloud.com/anticastdesign/anticast-149-o-grafico-amador> (Acesso em 13 de novembro de 2016)

