



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL - PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

ADRYELSON DA SILVA DE SOUSA

**MEMORIFICAR: UM ACERVO DIGITAL DE REGISTROS DOS DESIGNS
VERNACULARES DO INSTITUTO DE CULTURA E ARTE**

**FORTALEZA
2025**

ADRYELSON DA SILVA DE SOUSA

MEMORIFICAR: UM ACERVO DIGITAL DE REGISTROS DOS DESIGNS
VERNACULARES DO INSTITUTO DE CULTURA E ARTE

Projeto Experimental apresentado ao Curso de Comunicação Social - Publicidade e Propaganda do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Publicidade e Propaganda.

Orientador: Prof. Dr. Antonio Wellington de Oliveira Junior.

FORTALEZA
2025

ADRYELSON DA SILVA DE SOUSA

**MEMORIFICAR: UM ACERVO DIGITAL DE REGISTROS DOS DESIGNS
VERNACULARES DO INSTITUTO DE CULTURA E ARTE**

Projeto Experimental apresentado ao Curso de Comunicação Social - Publicidade e Propaganda do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Publicidade e Propaganda.

Aprovada em: / / .

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Antonio Wellington de Oliveira Junior (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dra. Silvia Helena Belmino
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Esp. Joaquim Francisco Cordeiro Neto
Universidade Estadual do Ceará (UFC)

A mim.
Aos meus.

AGRADECIMENTOS

Em um árduo e difícil processo de escrita, agradecer deveria ser o mais simples e rápido processo criativo, mas, na verdade, ele se torna um processo nostálgico e reflexivo, sempre retornando aos bons momentos que vivi ao longo desta graduação.

Gostaria de agradecer minha mãe e meu pai, Leila e Edivando, por sempre enfrentarem todos os desafios da vida para que me dessem a oportunidade de estudar, não me deixando faltar nada, desde a presença ao apoio, e, assim, me possibilitando desfrutar de todas as conquistas que o mundo acadêmico poderia me dar. Hoje, tenho a oportunidade de ser fruto do ensino público em todas as camadas de aprendizado e estar concluindo mais um ciclo em uma Universidade Federal.

Agradeço também à minha irmã Adryelly e à minha cunhada Monalisa por serem tão presentes e vibrarem intensamente pelas minhas conquistas, por me quererem tão bem e fazerem de tudo para me ajudar na caminhada da vida, por dividirem momentos especiais que desafogaram toda a pressão de estar comprometido com tantas atividades.

Além de agradecer, queria pedir desculpas aos meus amigos por ter me tornado um pouco ausente, não ter atendido a todas as ligações e nem ter ido a todas as confraternizações e festas. Eu estava correndo atrás de um sonho que verdadeiramente pulsava e pulsa vivíssimo dentro de mim, ainda mais para ter êxito e ser orgulho ao que eu estava me propondo a estudar.

Às minhas amigas basilares, Amanda, Miria e Rian, por dividirem comigo todas as conquistas e sofrimentos, por me entenderem nos momentos difíceis e me apoiarem nas tomadas de decisões. Obrigado por ouvirem diversas vezes minhas falas sobre um determinado trabalho, até que elas fizessem sentido na minha cabeça.

Para todos aqueles que um dia Publicidinhos foram, mas, em especial, aos meus amigos que compartilharam toda essa jornada acadêmica comigo: Estelu, Jordana, Miria e Rony, saibam que vocês foram as melhores companhias que a universidade poderia me dar. Obrigado por todas as risadas, por todas as brincadeiras, por todos os trabalhos, por todas as atividades e por todos os momentos. Lembro do primeiro dia, em 2022, no Benfica. Eu estava super ansioso por não saber o que me esperava dali pra frente, e nossa conexão aconteceu de primeira. Aquilo me acalmou e me fez entender que precisamos de alicerces que nos ajudem a enfrentar nossos desafios, e, assim, nossa afeição foi se fortalecendo cada vez mais. De verdade, eu não teria conseguido finalizar esse ciclo se não fosse a presença de cada um de vocês.

Eu também não poderia esquecer das mais lindas amizades e parcerias que vivi na universidade: a Nara, Gustavo, Alice, Vitória e os demais que compartilharam um pouco da vivência acadêmica comigo e fizeram meus dias mais felizes e confortáveis.

Esse agradecimento especial vai para minha grande paixão, amor esse que encontrei na UFC e que me fez viver um dos amores mais lindos e intensos da vida. Cainho, em você encontrei meu equilíbrio eudaimônico, meu bem-estar e minha felicidade. Obrigado por me apoiar em tudo aquilo que me proponho a fazer, por dividir os mais belos momentos comigo, por me fazer feliz e me permitir amar e ser amado. Como canta Marina Sena, “cê me queria sendo mais feliz, meu coração já não quer mais ninguém, assim, meu bem”, e o meu coração, há muito, já te escolheu.

Gostaria de mostrar meu profundo agradecimento ao Prof. Dr. Antonio Wellington, ou como carinhosamente chamamos de Tutunho, por todo o processo de orientação na criação deste trabalho e, mais ainda, agradecer pelas diversas conversas que me guiaram e ajudaram a começar a construir a carreira acadêmica. Por sorte, encontrei alguém que compartilhou e aprimorou meus anseios de pesquisa, me ajudando a guiá-los para um caminho de desfrutade desses processos de criação. Obrigado também ao corpo docente do curso de Publicidade por todos os ensinamentos que foram base para minha carreira acadêmica e profissional.

Por fim, reconheço a importância do Laboratório de Investigação em Corpo, Comunicação e Arte (LICCA), e da Sala 109, pelo apoio fundamental à construção e execução deste projeto, espaços que possibilitaram trocas, aprendizados e o desenvolvimento das reflexões aqui apresentadas. Agradeço também ao Instituto de Cultura e Arte, principal protagonista deste trabalho, por ser um território vivo de criação, memória e experimentação. Estendo meu agradecimento à Universidade Federal do Ceará, por acreditar no potencial de seus estudantes e por desenvolver políticas de incentivo à pesquisa, tornando possíveis iniciativas como esta. Meu muito obrigado.

"Sonha-se antes de contemplar. Antes de ser um espetáculo consciente, toda paisagem é uma experiência onírica." (Bachelard, 1997, p.5)

“Enxergar o vernacular é enxergar o invisível. É olhar para algo comum e se apaixonar.” (Tilbor Kalman).

RESUMO

Este trabalho apresenta o desenvolvimento do Memorificar, um acervo digital colaborativo focado no registro, preservação e divulgação das manifestações de designs vernaculares presentes nas paredes do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará. Acreditando que o design vernacular é uma linguagem visual legítima, criada a partir de contextos populares e do cotidiano, o projeto busca combater o apagamento simbólico e material que afeta essas expressões no ambiente acadêmico e urbano. A pesquisa reúne discussões sobre design vernacular, memória coletiva, museologia digital e arquivamento. Metodologicamente, o trabalho envolve a criação de uma plataforma digital desenvolvida em WordPress, utilizando plugins específicos para a gestão de acervos, acessibilidade e participação colaborativa, permitindo a submissão de obras, a organização por metadados e reivindicação de autoria. Assim, o acervo colaborou com a preservação da memória gráfica do espaço, ampliando o acesso a essas produções e incentivando a participação coletiva na construção, reconhecimento e continuidade desse patrimônio visual.

Palavras-chave: Design Vernacular; Acervo Digital; Memória Coletiva; Memória gráfica.

ABSTRACT

This study presents the development of *Memorificar*, a collaborative digital archive focused on documenting, preserving, and disseminating vernacular design manifestations found on the walls of the Institute of Culture and Art at the Federal University of Ceará. Considering vernacular design as a legitimate visual language shaped by everyday and popular contexts, the project seeks to confront the symbolic and material erasure that affects these expressions within academic and urban environments. The research brings together discussions on vernacular design, collective memory, digital museology, and archival practices. Methodologically, the study involves the creation of a digital platform developed in WordPress, using specific plugins for collection management, accessibility, and collaborative participation, enabling the submission of works, metadata organization, and authorship attribution. As a result, the archive contributed to preserving the graphic memory of the space, expanding access to these productions and encouraging collective participation in the construction, recognition, and continuity of this visual heritage.

Keywords: Vernacular Design; Digital Archive; Collective Memory; Graphic Memory.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Paredes do Instituto de Cultura e Arte	16
Figura 2 - Local de trabalho de Seu Alves com sua tipografia vernacular autoral.....	23
Figura 3 - Apagamento dos vernáculos para criação de um mural.....	28
Figura 4 - Vernáculos e fachadas patrocinadas.....	35
Figura 5 - Print Screen da plataforma Hostgator com o acervo hospedado.	37
Figura 6 - Aba de páginas do acervo.	38
Figura 7 - Página inicial com plugin Elementor.	38
Figura 8 - Plugin Tainacan.....	39
Figura 9 - Plugin Multiple Themes.....	40
Figura 10 - Metadados no Tainacan.....	40
Figura 11 – Layout das páginas individuais.	41
Figura 12 - Página inicial do site.....	42
Figura 13 - Mapas do Instituto de Cultura e Arte	42
Figura 14 - Formulário de submissão de obras.....	43
Figura 15 - Obras do acervo Memorificar.	43
Figura 16 - Metadados da obra.....	44
Figura 17 - Tipografica.....	44
Figura 18 - Paleta de cores	46
Figura 19 - Pangrama com a Tipografica	48
Figura 20 - Plugin Ally	49
Figura 21 - Botão reivindicar autoria.	49
Figura 22 - Formulário de reivindicação de autoria da obra.	50

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ICA	Instituto de Cultura e Arte
UFC	Universidade Federal do Ceará
ICOM	Conselho Internacional de Museus

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	14
2	JUSTIFICATIVA.....	18
3	OBJETIVOS.....	21
3.1	Do objetivo geral	19
3.2	Dos específicos.....	19
4	DISCUSSÃO TEÓRICA.....	22
4.1	O design vernacular.....	22
4.1.1	O entrelace da formalidade e informalidade na urbanidade.....	24
4.1.2	O apagamento do design vernacular.....	26
4.2	Museologia digital.....	29
4.2.1	O processo de arquivamento.....	30
4.3	Memória e nostalgia.....	32
4.3.1	Memória gráfica mutável.....	33
4.4	Um prédio vivo, colaborativo e participativo.....	35
5	METODOLOGIA.....	37
5.1	Processo criativo.....	37
5.2	Abas de navegação.....	41
6	DESCRIÇÃO DO PRODUTO.....	46
6.1	Cores.....	46
6.2	Tipografias.....	47
6.3	Uso e funcionalidades.....	48
7	CONCLUSÃO.....	51
8	REFERÊNCIAS	53

1 INTRODUÇÃO

O design vernacular, frequentemente expressado através de desenhos, frases e expressões populares em espaços públicos, representa uma forma de comunicação rica e espontânea que emerge das vivências cotidianas das comunidades. No entanto, essa manifestação cultural é muitas vezes marginalizada, vista como inferior em relação às formas de comunicação institucionalizadas e eruditas. Esse preconceito resulta na desvalorização dessas expressões, que são frequentemente ignoradas ou mesmo apagadas em processos de gentrificação e limpeza urbana. Ao negligenciar o design vernacular, perde-se a oportunidade de reconhecer a autenticidade e a criatividade que brotam das ruas, e que refletem as identidades, resistências e histórias locais.

Conforme Finizola (2010, p. 30), a partir de Lupton (1996, p. 111), o design vernacular não deve ser marginalizado, pois constitui uma linguagem visual própria, marcada pelo uso de elementos populares, corriqueiros e oriundos do cotidiano.

O design vernacular não deve ser visto como algo “menor”, marginal ou anti profissional, mas como um amplo território onde seus habitantes falam um tipo de dialeto local [...]. Não existe uma única forma vernacular, mas uma infinidade de linguagens visuais, [...] resultando em distintos grupos de idiomas.

O estudo do design vernacular tem ganhado destaque em áreas como a antropologia, história cultural e o próprio design. Isso se deve ao fato de que tais manifestações revelam aspectos cruciais da memória coletiva e da identidade social. A cultura popular, que abrange o conjunto de expressões materiais e simbólicas das camadas menos privilegiadas da sociedade, rompe com as tradicionais distinções entre o popular e o erudito. Ela expõe uma rica e complexa dinâmica de intercâmbio cultural, resistente a categorizações simplistas. No âmbito do design, o vernáculo se configura como um espaço de resistência e criatividade, onde as práticas locais e informais de comunicação visual sobressaem em contraste com os estilos e normas estabelecidos.

Para a autora Valese, o design vernacular, na atualidade, está em todos os lugares e com um propósito de manifestação:

Presente em várias regiões do Brasil, o design vernacular surge como recurso às necessidades específicas do meio. Despido do conhecimento formal, que cerca o design “erudito”, o design vernacular encontra-se presente nos letreiros, placas, e artefatos de uso popular, produzidos por habitantes locais, que não possuem educação formal na área do design. Isso não significa que inexista uma intenção, um propósito, um problema a ser resolvido”. (Valese, 2008, p.15)

A expressão vernacular está no cotidiano das pessoas, inserida intrinsecamente em áreas urbanas, comerciais e povoadas. Por estarem inseridas nesses espaços, surge a dificuldade de acervar essas obras, sendo, assim, a maneira mais fácil de registrá-las por meio da fotografia digital. A Museologia, ao integrar-se ao ambiente digital, revoluciona a preservação, o acesso e a disseminação da memória cultural, culminando na criação de museus virtuais com acervos digitais que democratizam o conhecimento e descentralizam narrativas. Essa transformação permite a contribuição de indivíduos com registros e documentos antes excluídos, fomentando um espaço coletivo de escuta, troca e reconhecimento, e conferindo visibilidade a expressões culturais marginalizadas. Ao promover a partilha horizontal de arquivos culturais, os acervos digitais consolidam a ideia de uma memória viva, plural e acessível, em sintonia com as dinâmicas sociais contemporâneas.

A partir disso, a humanidade passou a herdar, além do material e do imaterial, o objeto digital, que possui características espaciais e temporais atreladas aos bens culturais. (KARPINSKI et al, 2022). Desse modo, considera-se como patrimônio digital “[...] as digitalizações de acervos documentais, registros fotográficos digitais de monumentos e patrimônios, assim como as próprias bases de dados que armazenam e fazem a gestão desses materiais” (OLIVEIRA, 2018, p.92). (SILVA, 2023, p.38).

O Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará está localizado no campus do Pici, em Fortaleza, e reúne cursos voltados às áreas das artes, da comunicação e das artes, como Publicidade e Propaganda, Jornalismo, Cinema e Audiovisual, Música, Dança, Teatro e Moda, entre outros. Ao concentrar diferentes formações e práticas criativas em um mesmo espaço físico, o Instituto se torna um espaço de circulação intensa de pessoas, ideias e estética. Essa diversidade não se manifesta apenas nos currículos ou nas salas de aula, mas se espalha pelo prédio, incluindo as suas superfícies que passam a ser ocupadas também como espaços de expressão.

Diferente de edifícios universitários voltados exclusivamente para funções administrativas ou técnicas, o ICA se construiu historicamente como um lugar de experimentação cotidiana, as paredes do Instituto, ao longo dos anos, passaram a funcionar como suportes informais de comunicação, onde estudantes e frequentadores inscrevem frases, desenhos, símbolos, protestos, afetos e referências culturais. Essas inscrições não seguem padrões formais nem obedecem a autorizações institucionais, mas respondem a urgências do presente, a disputas internas, a acontecimentos políticos e às próprias vivências estudantis.

Figura 1 - Paredes do Instituto de Cultura e Arte



Fonte: Autor, 2025.

É nesse espaço que o design vernacular se materializa como campo de discussão. As manifestações gráficas presentes no ICA dialogam diretamente com os debates sobre design vernacular, cultura cotidiana e práticas gráficas não institucionalizadas, semelhantes às que se observam nas ruas, nos comércios populares e nas periferias urbanas. Assim como nesses contextos, as expressões vernaculares do Instituto emergem da necessidade de comunicar, marcar presença e disputar sentidos, sobretudo dentro de um território que também é atravessado por normas, hierarquias e discursos institucionais.

O Instituto de Cultura e Arte nunca foi um espaço neutro. Desde meu primeiro contato, ele se impôs como um lugar de provocação, que se desloca e exige posicionamento. Há algo no modo como as pessoas ocupam o prédio, circulam por ele e deixam marcas que torna impossível atravessá-lo de forma indiferente. Foi nesse contexto que pessoas externas ao cotidiano do prédio, durante um evento institucional da UFC, tiveram acesso ao ICA e passaram a produzir diversos vídeos no TikTok exibindo as formas de comunicação presentes nas paredes. Esses registros desencadearam uma onda de ataques e comentários depreciativos, reiterando a marginalização das expressões vernaculares ali presentes.

Sendo o ICA um edifício que se constrói no excesso, no ruído e na sobreposição de linguagens, sua visualidade cotidiana, marcada pelas formas de expressão dos estudantes e

pelas práticas vernaculares que atravessam o espaço, tende a causar estranhamento em quem não vivencia o lugar. Esse episódio evidencia como o design vernacular, quando deslocado de seu contexto de pertencimento, é frequentemente interpretado como desordem ou vandalismo, reforçando a necessidade de compreendê-lo e preservá-lo a partir das experiências e vivências que o constituem.

Estar aqui, no Instituto de Cultura e Arte, sempre foi mais do que ocupar um espaço físico. Aqui é onde me reconheço, onde me sinto parte, onde encontrei representação e pertencimento. Tudo o que vivi neste lugar foi intenso, marcante e, acima de tudo, feliz. Cada experiência dentro deste prédio contribuiu para a minha formação, e principalmente, na convivência em diversidade e entender que esse lugar é um local de manifestação e descoberta de várias pessoas me faz querer manter a memória desse lugar presente.

De início, a arte do ICA me causou estranheza. Um garoto que sempre consumiu a arte da grande mídia, ao chegar em um lugar em que a estética está nos olhos do produtor, teria um pânico em sua cabeça. Era tudo muito monstruoso, me causava aflição, mas me provocava um imenso desejo de entender tudo isso. E é isso que Cohen (2000) em “A pedagogia dos monstros” disserta, em uma das suas sete teses, descreve que a aflição e o medo te causam desejo, e de fato, começar a entender e experimentar a arte como um movimento sociopolítico me fez desejar entender o estranho, o que era monstruoso. Entender que as necessidades de expressão configuram-se como arte, que vai além do acadêmico, que vai além das narrativas de *storytelling*, que sobrepõe saberes da massa, me faz querer pesquisar e registrar os designs vernaculares estabelecidos neste espaço, como uma espécie de anseio, um desejo latente de se apegar o passado e reproduzir uma verdade que antes não se era contada, como um Mal de Arquivo (Derrida, 2001), o desejo de registrar os interesses e vontades de um prédio que corre o risco de perder sua memória.

Foi convivendo com essas mudanças, apagamentos e reparações que surgiu a necessidade de olhar para o ICA com mais atenção, o estranhamento inicial deu lugar a um envolvimento afetivo profundo, e, com ele, à percepção de que muitas das experiências mais significativas vividas ali não deixam rastros formais.

Transformar essa vivência em pesquisa foi, antes de tudo, uma tentativa de não deixar essas experiências se perderem completamente. Fotografar, registrar e organizar essas manifestações não nasce de um desejo de mostrar o que é espontâneo, de reconhecer seu valor enquanto memória. O projeto emerge, assim, de um gesto pessoal de cuidado com aquilo que me formou, com aquilo que me atravessou e com aquilo que, se não for registrado agora, pode desaparecer sem deixar vestígios.

2. JUSTIFICATIVA

Este trabalho justifica-se pela necessidade de reconhecer, valorizar e preservar as manifestações visuais que emergem de contextos acadêmicos e cotidianos, frequentemente marginalizadas pelo discurso hegemônico do design institucionalizado, principalmente presentes no ambiente acadêmico. Os vernáculos gráficos presentes nas paredes do Instituto de Cultura e Arte constituem um território simbólico de grande relevância para a memória coletiva, a identidade estudantil e as dinâmicas culturais que atravessam o espaço acadêmico, que para Finizola (2010, p.30) são “artefatos autênticos da cultura de determinado local, geralmente produzidos à margem do design oficial”, se distanciando de serem ruídos ou intervenções marginais, esses registros compõem uma linguagem própria, que articula pertencimento, crítica, resistência e afeto no próprio espaço universitário.

A edificação é também compreendida como um espaço constituído por camadas temporais sobrepostas, nas quais diferentes práticas e experiências deixam marcas visuais que se acumulam ao longo do tempo, sendo uma técnica contínua de reinscrição e apagamento, aproximando o Instituto da noção de palimpsesto urbano, entendida como uma paisagem formada por estratos históricos e simbólicos que coexistem e contam narrativas temporais.

Nesta medida, a cidade, enquanto materialidade, é palimpsesto de formas, que remetem à imagem arcaica do tecido ou trama na qual se superpõem várias camadas, mais ou menos aparentes, se não invisíveis de todos. Igualmente, se as formas se alteram, transformadas pelo tempo que se assenhora do espaço, a função também muda de forma evidente. A Cidade é, sobretudo, exibição da marca do homem num universo mutável, e as sociabilidades antigas seguem lugar às novas. Os prédios tornam-se espaço de novos usos ou, no mais das vezes, as edificações preservadas como patrimônio a zelar, seguem o destino de transformar-se em centros culturais, adaptando-se a novas funções e usos. (Pesavento, 2004, p.27)

Para além de sua importância simbólica, os vernáculos possuem um valor estético próprio, resultante da variedade de linguagens visuais, técnicas e materiais utilizados nas paredes do Instituto. Nota-se a realização de intervenções com tinta spray, canetas marcadoras, lápis, pincéis, colagens e impressões digitais, em escalas que vão desde pequenas inscrições quase invisíveis até murais que ocupam grandes áreas dos cubículos brancos. Essa diversidade demonstra que o espaço não é preenchido por uma única estética predominante, mas por um conjunto diverso de expressões que coexistem, se sobrepõem e interagem, formando uma paisagem gráfica plural e em constante mudança, o que é uma característica comum das manifestações vernaculares.

Essas inscrições atuam como marcas de presenças e vivências, sendo elas individuais e

coletivas, que permeiam o cotidiano acadêmico, criando discussões acerca de posicionamentos políticos, recordações, vínculos de pertencimento e conflitos simbólicos e identitários. Essas manifestações funcionam como meios de recordação, possibilitando que parte de uma narrativa histórica de estudantes possam ser contadas para outros discentes, como também ser contadas para pessoas que frequentam esse espaço. Portanto, as paredes do ICA funcionam como instrumentos de memória coletiva, em que a visualidade vernacular auxilia na formação de uma identidade, conectando lembranças que foram criadas. A análise desses dispositivos comunicacionais também possibilita a identificação de padrões temáticos, que permite a criação de uma taxonomia para as manifestações gráficas do Instituto, dentre esses registros, sobressaem inscrições de natureza política e ativista, desenhos figurativos e abstratos, frases poéticas ou musicais, símbolos associados a movimentos estudantis e expressões vinculadas à cultura pop e ao dia a dia universitário. Essa classificação não tem como objetivo estabelecer uma hierarquia ou padronizar as produções, mas entender como diferentes linguagens visuais surgem em resposta a contextos sociais, cultivados por jovens adolescentes que vivem a universidade pública.

A relevância de preservar tais manifestações visuais dialoga diretamente com os debates sobre cultura popular e patrimônio cultural. Domingues (2011) aponta que a cultura popular foi historicamente definida a partir de relações de poder que a colocam em posição subalterna frente à cultura erudita, sendo frequentemente reconhecida apenas quando considerada residual ou em vias de desaparecimento. Nesse sentido, o apagamento do design vernacular pode ser entendido como parte de um processo mais amplo de silenciamento simbólico, que deslegitima práticas culturais não alinhadas aos padrões institucionais.

A proposta de criar um acervo digital colaborativo nasce como resposta à urgência de documentar e tornar acessível esse repertório visual, muitas vezes efêmero e sujeito ao apagamento. Ao construir uma plataforma que permita o registro e a partilha dessas manifestações, este trabalho propõe uma prática museológica contemporânea, conectada com a ideia de memória viva e participativa. Trata-se de um gesto político, epistemológico e cultural que amplia o campo do design, acolhendo saberes que tradicionalmente foram silenciados ou desconsiderados. Assim, a plataforma amplia as possibilidades de acesso, organização e preservação de acervos, permitindo que a memória seja continuamente atualizada e compartilhada, fazendo a transposição dessas obras para o ambiente digital possibilitando compreender o acervo não apenas como depósito estático, mas como espaço vivo de construção coletiva de memória (Barbosa et al., 2012).

A formação de um acervo digital não se limita a ser uma tática de preservação; trata-

se, também, de um mecanismo de reconhecimento, pertencimento e valorização de linguagens que residem nas periferias do discurso acadêmico e formal. Dessa maneira, a pesquisa auxilia na expansão do repertório do design gráfico, reconfigurando suas limitações e reafirmando que todos possuem a capacidade de serem produtores de cultura visual.

3. OBJETIVOS

3.1 Do objetivo geral

Criar um acervo digital colaborativo destinado ao registro, à preservação e à difusão das manifestações de design vernacular presentes nas paredes do Instituto de Cultura e Arte, permitindo a participação ativa dos usuários na construção do acervo.

3.2 Dos específicos

1. Mapear os designs vernaculares das paredes do Instituto de Cultura e Arte da UFC.
2. Analisar e eleger a linguagem de programação e software adequado para um acervo colaborativo, bem como sua acessibilidade, hospedagem e armazenamento de dados.
3. Desenvolver e lançar o site oficial que abrigará o acervo online.
4. Elaborar materiais complementares para divulgação do acervo digital junto à comunidade acadêmica e ao público externo.
5. Estimular a participação ativa da comunidade estudantil por meio de estratégias colaborativas e ações de engajamento no ambiente do acervo.

4. DISCUSSÃO TEÓRICA

4.1 O design vernacular

O design vernacular é uma área de estudo e prática focada na observação, valorização e inclusão de expressões visuais que se manifestam fora do âmbito institucional do design. Tais criações, frequentemente desenvolvidas por indivíduos sem formação técnica ou acadêmica, baseiam-se em conhecimentos populares, vivências práticas e referências visuais de uma localidade. O termo "vernacular" no contexto do design é empregado para descrever produções que emergem de maneira espontânea, predominantemente em ambientes urbanos, periféricos e populares, Farias (2011) define o vernacular como “produtos de práticas de design desenvolvidas antes, ou a despeito, da instituição das escolas de design modernistas, principalmente por artistas anônimos, e no contexto do comércio” (*apud* Oliveira, M. 2019), já Finizola (2010) concretiza a utilização do termo como “A utilização do termo vernacular é empregada para definir aqueles artefatos autênticos da cultura de determinado local, geralmente produzidos à margem do design oficial. Em ambas definições entende-se que o núcleo central da definição dos estudos vernaculares está relacionada com a criação do design emergente à grande massa, estudos acadêmico e que se relacionam com seu contexto cultural e social.

O design vernacular é marcado por uma estética que escapa aos padrões e normas do design moderno tradicional. Em vez da busca por neutralidade, racionalidade e funcionalidade estrita, ele privilegia o imprevisto, a expressividade e o uso criativo dos recursos disponíveis. Os vernáculos estão presentes em letreiros de fachadas comerciais, cartazes de rua, pinturas manuais em muros e sinalizações improvisadas. Apesar de sua aparente simplicidade, essas produções são carregadas de significado, revelando modos de vida, valores culturais e estratégias visuais enraizadas no cotidiano de determinadas comunidades.

O design vernacular, conforme definido por Finizola (2011), abrange produções artesanais autênticas que emergem à margem do design oficial. Estas criações, enraizadas nas tradições culturais locais, são desprovidas de elementos estrangeiros e são transmitidas às gerações futuras. Elas frequentemente refletem os costumes regionais e são concebidas por artistas populares e anônimos, como os pintores de letras (Finizola, 2011). (Silva e Santos, 2023, p.3)

A força do design vernacular reside na sua capacidade de comunicar de forma direta e afetiva, ao mesmo tempo em que se insere no ambiente urbano como expressão legítima de

pertencimento e identidade. Em muitas cidades e paisagens brasileiras, o design vernacular ocupa uma parcela significativa da paisagem gráfica, atuando como contraponto à padronização promovida pelas grandes marcas e pelas estéticas globalizadas, como é o caso do “Seu Alves” ou “Sapateiro Alves”, que em Fortaleza, ao lado do terminal do Papicu pintava as paredes da paisagem urbana com sua grafia vernacular para que os transeuntes daquele espaço pudessem ser impactados com a comunicação.

Figura 2 - Local de trabalho de Seu Alves com sua tipografia vernacular autoral.



Fonte: Lotif, Juliana. Filho, T. M. 2009.

O interesse pelo design vernacular no meio acadêmico e profissional tem crescido nos últimos anos, especialmente a partir de pesquisas e estudos publicados (Oliveira, 2019). O reconhecimento da importância dessas produções populares desafia as concepções tradicionais do que é considerado “estético” e propõe um olhar mais inclusivo, sensível e comprometido com a diversidade gráfica e cultural. Além disso, o design vernacular tem sido uma fonte riquíssima de inspiração para projetos tipográficos, identidades visuais, ilustrações e intervenções urbanas, revelando seu potencial como referência criativa e como documento cultural.

Estudar o design vernacular implica, também, refletir sobre a própria natureza do design enquanto campo de conhecimento. Significa questionar as hierarquias entre o design acadêmico e o popular, entre o institucional e o espontâneo, entre o planejado e o vivido. Essa abordagem crítica contribui para a construção de uma teoria do design mais plural, decolonial e conectada com os territórios que o produzem. Ao invés de impor modelos externos, trata-se de escutar, mapear, interpretar e dialogar com os grafismos que nascem da rua, da experiência cotidiana e da criatividade coletiva.

No Instituto de Cultura e Arte, essa dimensão política do design se materializa na

forma como estudantes e frequentadores utilizam as paredes como espaços de fala e visibilidade, transformando esse gesto em autoafirmações de crenças, posicionamentos e direitos dentro de uma instituição marcada por normas, hierarquias e discursos legitimados. Ao grafar seus discursos no espaço acadêmico, esses sujeitos reivindicam o direito de existir visualmente dentro da universidade, inscrevendo narrativas, afetos e posicionamentos em um território que, muitas vezes, tende à neutralização estética, como ocorre na maioria dos prédios dessa instituição. Ao contrário do design formal, planejado e autorizado, essas produções emergem de urgências comunicacionais e de vínculos afetivos com o espaço, como aconteceu nas manifestações realizadas por estudantes do ICA em defesa da paridade e da equidade do peso dos votos nas eleições para a direção do prédio, em 2023. Diversas mensagens foram inscritas como forma de expressar a indignação estudantil e, posteriormente, apagadas por novas camadas de tinta branca, mascarando e silenciando o potencial político dessas manifestações vernaculares.

Assim, o design vernacular não é apenas uma categoria estética, mas também uma ferramenta política e cultural. Ele amplia as possibilidades do fazer gráfico, legitima outras formas de conhecimento e insere no campo do design os sujeitos que sempre produziram visualidade, mas que nem sempre foram reconhecidos como designers. É, portanto, uma chave para repensar o design a partir da diversidade, da escuta e da valorização dos saberes que emergem da vida comum.a

4.1.1 O entrelace da formalidade e informalidade na urbanidade

A cidade é feita de muitas camadas. Existe a camada planejada, regulamentada, registrada nasce da prática cotidiana, dos hábitos populares, da criatividade espontânea e das soluções que as pessoas encontram para viver e se expressar no espaço urbano. É nesse diálogo constante entre o formal e o informal que a urbanidade ganha sua forma real. Esse movimento reflete o que Couceiro (2002) descreve como “um processo recíproco de constantes trocas e interações entre a cultura oficial e a popular, entre a central e a periférica”, onde o design vernacular se manifesta com mais força (*apud* Finizola, 2010, p.28).

O design vernacular é um registro vivo da cultura popular. Ele surge sem intenção de ser “design”, sem pretensão acadêmica, mas carrega significados profundos sobre o modo como as pessoas ocupam a cidade. Esses elementos revelam identidades, modos de vida e narrativas que não passam pelos canais formais de validação, mas que continuam presentes e persistentes.

Da mesma forma, o design gráfico, como uma expressão cultural, segue essa mesma trajetória de constante mutação e reconstrução, ora priorizando uma linguagem mais universal, ora mais regional, e quase sempre apresentando grandes surpresas e tendências novas que são fruto de linguagens gráficas híbridas (Finizola, 2010, p.25)

A urbanidade, entendida como o modo de viver compartilhado, só existe porque essas duas forças coexistem. A formalidade organiza, estrutura e define regras, já a informalidade, por sua vez, cria brechas, inventa caminhos e dá vivência humana aos espaços. Em muitos momentos, a cultura popular resiste justamente porque não encontra espaço dentro dos modelos oficiais. Essa tensão foi apontada em estudos sobre participação social, que mostram como práticas informais surgem quando os canais formais se mostram insuficientes ou distantes da realidade das pessoas. Como afirma Osorio (2019), existe uma diferença marcante entre os espaços “oficiais” oferecidos pelas instituições e os espaços criados pela própria população, que encontra no informal uma forma mais direta de expressão e resistência.

No campo visual, essa diferença aparece a cada esquina. Enquanto a comunicação institucional segue padrões e normas, a comunicação popular se adapta ao que existe. Ela usa tinta de parede, papel comum, letra feita à mão, fotografia improvisada. Ela prioriza a mensagem, não a técnica. E justamente por isso ela diz muito sobre a vida urbana. Elementos vernaculares resistem mesmo diante da padronização visual promovida pela publicidade, pelo mercado formal e até pelas próprias políticas urbanas. Muitas vezes, em vez de desaparecer, o vernacular se reinventa.

A força da informalidade também se relaciona com a ocupação do espaço urbano por grupos que, historicamente, não encontram representatividade formal. Assim como o estudo de Herrera e Marín (2019) aponta que movimentos sociais surgem como resposta à falta de canais eficazes de participação, o design vernacular pode ser visto como uma resposta comunicacional à falta de reconhecimento oficial da cultura local. Ele funciona como um mecanismo de presença, quando algo não é representado por instituições, ele aparece nos muros, nos cartazes e nos suportes improvisados. No entanto, a insistência em validar apenas o que é "formal" muitas vezes ignora a complexidade da vida urbana. Diante dessa limitação das estruturas tradicionais, Reguillo (2003, p.20, tradução nossa) aponta a necessidade de uma nova perspectiva:

De um conceito restrito à formalidade de sua definição, é necessário passar para uma concepção aberta, capaz de abarcar a multidimensionalidade e a complexidade dos

processos de pertencimento nas sociedades contemporâneas, especialmente as latino-americanas. A ‘cidadania policêntrica’ não é apenas uma possibilidade, mas a necessidade de olhar para os sujeitos sociais na relação entre seus pertencimentos e o projeto sociopolítico.¹

Essa convivência entre formal e informal não deve ser entendida como conflito direto, mas como complemento. O planejado e o espontâneo moldam a cidade juntos. A formalidade cria estruturas permanentes. A informalidade traz movimento e narrativas que estão sugestivas ao esquecimento. urbanidade se constrói desse entrelace constante, no qual cada grupo contribui com sua forma de ver, de viver e de comunicar. Reconhecer esse entrelace entre formalidade e informalidade é reconhecer que a cultura popular participa ativamente da construção da urbanidade. Afinal, como aponta Finizola (2010), “a nossa identidade reside justamente nessa grande mistura de estilos que coexistem no nosso extenso território.”

4.1.2 O apagamento do design vernacular

O apagamento do design vernacular nos espaços urbanos ocorre na intersecção entre políticas de ordenação da paisagem, pressões econômicas e transformações tecnológicas que afetam diretamente práticas vernaculares como os letreiros pintados, os grafites e outras formas de expressão visual cotidiana. Segundo Finizola (2010, p.13), as mudanças recentes nas cidades e o avanço das tecnologias de impressão têm colocado em risco o ofício dos letristas, especialmente porque “num breve passeio pelos bairros do centro da cidade do Recife notamos que, cada vez mais, os letreiros populares pintados à mão disputam espaço com placas confeccionadas em vinil adesivo recortado ou impressões digitais”. Esse registro demonstra como o design vernacular perde espaço para soluções tecnológicas que promovem padronização para eficiência comercial.

Ao mesmo tempo, políticas de regulação urbana reforçam esse processo de substituição. Pires e Santos (2018) destacam que a Lei Cidade Limpa (Lei nº 14.223) instaurada pela prefeitura de São Paulo, embora voltada inicialmente para o controle da publicidade, passou a regular também o que é entendido como paisagem urbana, permitindo que elementos vernaculares fossem enquadrados como poluição visual e apagados. Os autores observam que, sob esse entendimento, “tanto as pichações quanto os graffitis podem ser vistos como poluição visual, estando sujeitos a serem apagados pela administração pública,

¹ De un concepto restringido a la formalidad de su definición, es necesario pasar a una concepción abierta capaz de recoger la multidimensionalidad y complejidad de los procesos de pertenencia en las sociedades contemporâneas, especialmente las latinoamericanas. La «ciudadanía policêntrica», no es sólo una posibilidad, sino la necesidad de mirar a los sujetos sociales en la relación entre sus pertenencias y el proyecto sociopolítico.

especialmente se executados sem autorização” Pires e Santos (2018, p.9). Trata-se de uma política que, ao buscar ordem visual, tende a deslegitimar manifestações populares e a reforçar a hegemonia de padrões formais.

Esse apagamento não afeta apenas objetos gráficos, mas também a memória e o pertencimento urbano. Silva (2022) argumenta que há um padrão estrutural na urbanização paulistana que produz sucessivos apagamentos de espaços marcados pela cultura popular, indicando que “a urbanização paulistana se apoia fortemente nesse processo de apagamento, o qual está longe de consistir em acontecimentos isolados e fortuitos” Para o autor, tais apagamentos incidem principalmente sobre territórios associados à população pobre e negra, revelando que políticas urbanas frequentemente privilegiam interesses econômicos em detrimento de vínculos afetivos e culturais construídos pelos moradores.

A instituição de novas leis que visam à redução da poluição visual em algumas capitais do País – como a Lei Cidade Limpa instaurada em São Paulo e Recife –, mas, principalmente, a evolução de novas tecnologias de impressão digital, talvez coloquem em risco a existência do ofício do letrista popular. Num breve passeio pelos bairros do centro da cidade do Recife notamos que, cada vez mais, os letreiros populares pintados à mão disputam espaço com placas confeccionadas em vinil adesivo recortado ou impressões digitais. Até mesmo muitos dos trabalhos de letreiramento já perderam um pouco da sua “manualidade”, na medida em que também partem de layouts gerados no computador. (Finizola, 2010, p.9)

Apesar dessas pressões, práticas vernaculares resistem e se transformam. Finizola (2010) registra que parte dessas expressões continua coexistindo com o design formal e vem sendo retomada em iniciativas de documentação, digitalização e valorização, justamente para evitar que desapareçam dos centros urbanos. Em outra frente, o grafite também opera como forma de resistência, mesmo quando enfrenta movimentos de apagamento por parte do poder público. Pires e Santos (2018) mostram que, embora tenha ocorrido uma valorização parcial dessa prática, ainda há tensões que revelam a instabilidade do reconhecimento institucional do grafite, evidenciada no fato de que muitos murais continuam sendo removidos, conforme documentado em episódios de limpeza urbana realizados pela prefeitura.

A discussão legislativa acerca desse assunto indica alternativas viáveis para a proteção. O Projeto de Lei 840/2013, mencionado por Pires e Santos (2018), objetivava evitar o apagamento arbitrário de murais, estabelecendo que obras executadas com autorização não poderiam ser eliminadas, e que danos ocasionados implicariam a necessidade de ressarcimento e recomposição. Contudo, os autores notam que persistem obstáculos relacionados aos critérios de legitimação e à possibilidade de restringir a autonomia criativa dos artistas, o que demonstra que o espaço para disputas continua em aberto.

No âmbito do Instituto de Cultura e Arte, esses processos de apagamento ocorrem não somente por influências externas à instituição, mas também por medidas internas de administração e preservação do próprio edifício. Com o passar do tempo, várias áreas do Instituto sofreram intervenções que resultaram na aplicação de novas camadas de tinta branca nas paredes, especialmente nos espaços reservados à direção e coordenações. A eliminação dos vernáculos que geralmente são justificadas por discursos de organização, limpeza ou padronização visual. Ademais, ações de “revitalização” das paredes, por meio da criação de murais com propostas estéticas mais formais e alinhadas a linguagens acadêmicas, acabam por substituir manifestações vernaculares espontâneas por produções legitimadas institucionalmente. Isso reforça uma hierarquia visual que silencia práticas populares em favor de estéticas consideradas adequadas pelo reconhecimento institucional.

Figura 3 - Apagamento dos vernáculos para criação de um mural



Fonte: Autor, 2025.

Esse cenário provavelmente se agravará com a transferência do Instituto para o novo campus da Universidade Federal do Ceará, situado na Praia de Iracema. A transferência do uso do edifício requer, necessariamente, um processo de reconfiguração do espaço físico e como primeira medida, os novos ocupantes deverão realizar a pintura completa das

superfícies internas e externas do prédio, resultando em um apagamento coletivo das camadas acumuladas ao longo dos anos nas paredes, convertendo o edifício em mais um cubículo branco da instituição.

Dessa forma, a eliminação do design popular não deve ser considerada apenas como uma mera substituição estética, mas sim como uma transformação que impacta as maneiras de viver e recordar a cidade. Enquanto, de um lado, políticas e pressões do mercado diminuem a inclusão do vernacular, de outro, ações voltadas ao registro, atividades artísticas e movimentações coletivas persistem em reafirmar a importância dessas expressões como elementos fundamentais da memória urbana e da identidade cultural dos territórios.

4.2 Museologia digital

O Conselho Internacional de Museu (ICOM) aprovou em 2024 a definição do museu como uma instituição voltada à preservação, exposição de patrimônio material e imaterial, aberto ao público, acessível e inclusivo. Seu papel central é o de resguardar a memória coletiva por meio da curadoria de acervos, possibilitando a educação, a pesquisa e o acesso público ao patrimônio material e imaterial de diferentes sociedades. Além de ser um espaço de conservação, o museu também se configura como um lugar de construção de narrativas, atuando ativamente na forma como a cultura é organizada, representada e transmitida ao longo do tempo.

Com o avanço das tecnologias digitais e o crescimento da cultura em rede, os museus passaram a expandir suas práticas e formatos para além dos limites físicos. Essa transição para o ambiente virtual marca uma transformação profunda no modo como o patrimônio é acessado, compartilhado e interpretado. Os acervos digitais surgem, assim, como resposta às novas formas de interação cultural e participação coletiva, permitindo que conteúdos antes restritos a visitas presenciais se tornem amplamente disponíveis. Essa mudança não representa apenas uma adaptação tecnológica, mas uma reinvenção do museu como espaço democrático, dinâmico e acessível, que acolhe múltiplas vozes e amplia as possibilidades de preservação e construção de memória.

O Museu Virtual, tendo como aparato principal para sua existência a informação, nos traz com a evolução tecnológica um novo modelo de visualização. Grandes conjuntos de acervos, antes “privados” pela dificuldade de serem alcançados, agora estão acessíveis através dos processos da virtualização. (Silva, 2023, p.10).

Os acervos digitais permitem que conteúdos antes restritos ao espaço físico sejam

documentados, organizados e disponibilizados amplamente por meio da internet, isso não apenas amplia o acesso ao patrimônio cultural, mas também possibilita o engajamento ativo da comunidade na construção e manutenção da memória coletiva (Silva, 2023). A digitalização de acervos e a criação de plataformas colaborativas favorecem a inclusão de múltiplas vozes e narrativas, superando a lógica curatorial unidirecional tradicionalmente imposta pelas instituições.

A museologia digital também enfrenta desafios particulares relacionados à autoria, ao contexto e à natureza processual das obras quando se trata de acervos digitais destinados a manifestações vernaculares. Ao contrário de objetos museológicos convencionais, os registros gráficos encontrados em locais como o Instituto de Cultura e Arte geralmente não têm autoria definida, data precisa ou materiais utilizados definidos, ao aceitar esse tipo de produção, a museologia digital deve adotar metodologias de catalogação flexíveis, que permitam registrar não só a imagem da obra, mas também seu contexto de surgimento, sua localização e outros artefatos que ajudam a identificar a obra vernacular. Outro aspecto relevante diz respeito à temporalidade dos acervos digitais. Ao contrário dos museus físicos, nos quais as exposições tendem a apresentar narrativas estabilizadas, os acervos digitais permitem constantes atualizações, revisões e reinterpretações dos registros. No contexto do ICA, isso significa reconhecer que as manifestações vernaculares não são estáticas, mas se transformam à medida que novas inscrições surgem, outras são apagadas e diferentes leituras são produzidas.

Além de representarem uma solução contemporânea de preservação (Silva, 2023), os acervos digitais oferecem a oportunidade de reconhecer e valorizar expressões culturais frequentemente marginalizadas, como os registros vernaculares presentes nos espaços urbanos. A criação de acervos digitais voltados a esse tipo de expressão gráfica contribui para a constituição de uma memória mais plural, dinâmica e acessível, alinhada às demandas de uma sociedade em constante transformação. Nesse processo, o papel da museologia se redefine, aproximando-se cada vez mais de práticas participativas, educativas e conectadas às realidades locais.

4.2.1 O processo de arquivamento

O processo de arquivar implica escolher, selecionar e ordenar, e essas operações estão diretamente vinculadas às formas como a memória se estrutura e se projeta no tempo. Jacques Derrida (2001), em *Mal de arquivo*, desloca a compreensão tradicional do arquivo ao demonstrar que ele não nasce do desejo puro de conservar, mas de uma tensão fundamental

entre lembrar e esquecer. O arquivo, nesse sentido, é sempre atravessado por conflitos, pulsões e interditos, sendo constituído tanto pelo que se guarda quanto pelo que se recalca.

Derrida afirma que o arquivo está intrinsecamente relacionado à ideia de poder e autoridade, pois sua origem remete ao arkhé, princípio que representa tanto o início quanto o comando. Arquivar é estabelecer uma ordem do discurso, determinar o que pode ser lembrado e o que será deixado de lado. Essa lógica impede que o arquivo seja completo ou transparente, uma vez que ele é construído a partir de exclusões necessárias. O que não se encaixa nos critérios estabelecidos fica à parte, integrando o que o autor chama de arquivo recalçado, ou seja, um conjunto de elementos que, apesar de excluídos do sistema oficial, continuam a influenciar a memória coletiva.

Essa dimensão é aprofundada quando Derrida associa o arquivo à pulsão de morte, conceito herdado da psicanálise freudiana. O desejo de arquivar nasce, paradoxalmente, da ameaça de desaparecimento. Arquiva-se porque algo pode se perder, porque a memória é falível e porque o esquecimento é inevitável. Derrida afirma que o arquivo não é apenas um lugar de conservação, mas também um espaço marcado pela destruição e pela repetição compulsiva, pois aquilo que se tenta fixar retorna sempre de forma deslocada, incompleta ou reinterpretada.

Não haveria certamente desejo de arquivo sem a finitude radical, sem a possibilidade de um esquecimento que não se limita ao recalçamento. Sobretudo, e eis aí o mais grave, além ou aquém deste simples limite que chamam finitude, não haveria mal de arquivo sem a ameaça desta pulsão de morte, de agressão ou de destruição. (Derrida, 2001, p.32)

Ao circular pelo ICA, torna-se evidente como determinadas camadas dessas obras desaparecem rapidamente, enquanto outras resistem por mais tempo, criando uma paisagem instável e constantemente reconfigurada. O arquivamento, nesse contexto, não surge como tentativa de fixar definitivamente essas obras, mas como gesto de atenção e cuidado diante de sua fragilidade, é reconhecer que elas fazem parte da experiência do espaço, mesmo quando são tentadas a serem apagadas. Assim, o arquivo passa a funcionar como um lugar onde aquilo que foi apagado pode continuar a ser visto, lembrado e reinterpretado. No contexto do ICA essa ideia de arquivamento ainda busca tensionar as lógicas tradicionais de seleção, acolhendo produções anônimas, efêmeras e, muitas vezes, consideradas marginais, quebrando a lógica do reconhecimento acadêmico enquanto obras de arte.

Esses apagamentos rápidos estão relacionados a dinâmicas cotidianas do próprio espaço, que envolvem mudanças com a infraestrutura, reorganizações internas e intervenções

periódicas na aparência do prédio. A aplicação de novas camadas de tinta, a padronização visual de determinados setores e a tentativa de manter uma estética considerada adequada ao ambiente institucional acabam interferindo diretamente na permanência das inscrições. Nesse processo, muitas manifestações gráficas desaparecem sem que haja, necessariamente, um debate sobre seu valor simbólico ou memorial. O que se evidencia é que a permanência dessas obras depende menos de sua relevância cultural e mais das circunstâncias que atravessam o uso e a gestão do espaço.

Assim, entende-se que, se não houvesse o perigo constante de a memória ser destruída, apagada ou esquecida, não se manifestaria o desejo de guardá-la. O impulso de arquivar surge precisamente da consciência dessa ameaça, fazendo do arquivo uma resposta à fragilidade da memória e à impossibilidade de sua preservação plena. Esse entendimento se articula com a perspectiva de Monastirsky (2009), para quem a memória não se sustenta de forma isolada, mas depende de suportes coletivos e materiais para se manter ativa ao longo do tempo. Arquivar, portanto, não é apenas conservar, mas tentar adiar a perda, enfrentar simbolicamente a destruição e produzir uma permanência sempre provisória diante da finitude que atravessa toda experiência de memória.

4.3 Memória e nostalgia

A memória de um espaço não se constrói de maneira linear, mas através das vivências que se fixam nas superfícies, objetos e trajetórias do dia a dia. Os ambientes carregam marcas que se acumulam no tempo e que, mesmo quando parcialmente apagadas, continuam produzindo sentidos para quem circula por eles. As paredes do Instituto funcionam como esse tipo de suporte, revelando vestígios de usos, intervenções gráficas e camadas de tinta que, ao se sobreporem, tornam visível a passagem do tempo e a vivência de diferentes grupos.

A memória, nesse contexto, revela-se como um processo ativo, marcado por transformações contínuas. Ela não permanece fixa no tempo, pois se reorganiza em meio à tensão constante entre lembrar e esquecer, sujeita a alterações, usos e manipulações que fazem com que seus sentidos se renovem ao longo dos anos (Nora, 1993, p.9). Essa compreensão permite perceber como o Instituto se tornou depositário de memórias através de pequenos gestos visuais, inscrições espontâneas, marcas de uso e traços que se repetem no cotidiano. Esses elementos, ainda que simples, participam da identidade coletiva do espaço.

Ao observar tais inscrições, é possível perceber que elas são mais do que marcas:

elas atualizam narrativas, registram presenças e evocam lembranças. A nostalgia se manifesta justamente nesse movimento de reencontrar vestígios que sobrevivem às transformações. Leitão e Reis (2020) analisa a memória como um processo composto por fragmentos que se articulam para criar sentidos, destacando que lembrar envolve reunir partes dispersas que permanecem inscritas no espaço. No Instituto, esse processo se faz visível nas áreas onde camadas antigas reaparecem sob as mais recentes, produzindo uma paisagem sensorial onde passado e presente coexistem, que segundo (Halbwachs, 1990, p.48). “reconstrução do passado com a ajuda de dados emprestados do presente, e além disso, preparada por outras reconstruções feitas em épocas anteriores e de onde a imagem de outrora manifestou-se já bem alterada”.

A memória ligada ao ambiente acadêmico é formada principalmente pelas vivências compartilhadas no dia a dia da universidade. No Instituto de Cultura e Arte, essa memória não é diferente, elas são criadas a partir das conversas informais nos corredores, nas permanências prolongadas entre as aulas, nas mobilizações políticas e nas relações afetivas construídas ao longo da formação, sendo uma memória que surge do uso constante do espaço e das interações que nele ocorrem, sendo constantemente renovada pelos estudantes.

A nostalgia surge como um anseio de voltar ao passado e reviver a memória, como um meio de reconhecer a passagem do tempo e as mudanças que espaço sofreu. Para diversos alunos e ex-alunos, relembrar os registros representa reviver momentos particulares de sua trajetória acadêmica: o começo da graduação, períodos de engajamento político, vivências coletivas de pertencimento e conflitos. Conforme apontam Leitão e Reis (2020), a memória é estruturada a partir de fragmentos que adquirem significado quando relacionados entre si.

Essa compreensão permite ver os designs vernaculares do Instituto como dispositivos de evocação, já que contêm camadas de experiências coletivas. O que muitas vezes se percebe como simples intervenção gráfica possui, na verdade, densidade simbólica, acumulando a presença dos estudantes, servidores e pessoas naquele espaço presente.

4.3.1 Memória gráfica mutável

A mutabilidade gráfica das paredes do Instituto evidencia como a memória se organiza por meio de camadas que se sobrepõem, se desgastam e retornam. A memória gráfica não se configura como arquivo imutável, mas como superfície viva, capaz de conservar fragmentos mesmo após transformações sucessivas. Hadler (2007) descreve essa permanência de forma precisa ao comentar que certos vestígios “não se deixam eliminar inteiramente e permanecem

como sobrevivências que orientam a reconstrução narrativa do lugar”.

As camadas gráficas revelam a presença de múltiplos tempos que convivem entre si. De um lado, há as marcas mais antigas, muitas vezes invisíveis à primeira vista, que retornam como sombras ou relevos sob camadas recentes. De outro, há intervenções novas que trazem outras narrativas, formando um palimpsesto contínuo. A memória gráfica mutável funciona como costura entre essas temporalidades, pois permite a coexistência de diversas histórias simultâneas.

A ideia de memória gráfica mutável baseia-se na compreensão de que a visualidade urbana não é fixa, mas é formada por transformações constantes que incluem usos, apagamentos, sobreposições e substituições. Filho (2018) sugere entender a memória gráfica como um domínio sensível às mudanças temporais, onde os vestígios visuais persistem mesmo quando passam por transformações materiais. Assim, a memória reside não apenas na presença física duradoura dos vernáculos, mas também na recordação coletiva de sua existência, de sua estética e de seus significados sociais.

Essas mudanças se tornam clara nas disputas que permeiam o cenário gráfico urbano, sobretudo quando produções vernaculares são substituídas por soluções padronizadas. Filho (2018) indica que a memória gráfica é formada precisamente nesse espaço entre presença e ausência, onde o que foi removido ainda atua simbolicamente para aqueles que experimentaram o local. Um exemplo frequente desse fenômeno pode ser visto nas fachadas comerciais financiadas por grandes marcas de cerveja, como Skol, Brahma, Bohemia, prática bastante comum em várias cidades do Brasil. Em diversas situações, antigos letreiros pintados à mão criados por letristas locais com tipografias exclusivas e soluções gráfica personalizadas são ocultadas por grandes impressões industriais padronizadas, disponibilizadas pelas empresas patrocinadoras. Esse processo leva ao desaparecimento da criação vernacular, que é substituída por uma estética homogênea, repetitiva e desconectada do contexto particular de cada comércio.

Figura 4 - Vernáculos e fachadas patrocinadas



Fonte: Adaptado (Neto e Melo, 2014).

Mesmo depois dessa substituição, é normal que os grafismos antigos ainda apareçam sob a nova pintura ou lona impressa, visíveis como sombras, relevos ou marcas residuais, demonstrando a presença de diferentes tempos gráficos em uma única fachada, evidenciando a persistência da memória gráfica, mesmo frente à padronização visual imposta por interesses comerciais. Essa lógica se relaciona diretamente com a realidade vivenciada no Instituto de Cultura e Arte, onde os vernáculos criados por alunos também enfrentam processos contínuos de apagamento, seja por escolhas institucionais, iniciativas de “revitalização” ou mero desgaste do tempo. Da mesma forma que nas fachadas patrocinadas, as intervenções vernaculares do ICA são cobertas por camadas neutras ou esteticamente controladas, porém não desaparecem completamente.

4.4 Um prédio vivo, colaborativo e participativo

O Instituto de Cultura e Arte é um prédio compartilhado entre muitas áreas de conhecimento, isso já torna o espaço multidisciplinar, mas quando falamos de construção histórica, o ICA, apresenta camadas e camadas de relações pessoais que habitaram nesse espaço, construíram memórias e vivenciaram a universidade.

Esses momentos fora alocada em paredes, paredes essas antes brancas e sem total

personalização, sem características da presença humana que ali se é partilhada. A utilização de paredes para marcação do ambiente, contagem e comunicação é algo que existe desde a antiguidade, como as pinturas rupestres (Arraes, 2022); os humanos sempre buscaram, com diferentes superfícies e instrumentos, registrar suas comunicações verbais e não verbais.

Desse modo, a construção imagética desse prédio se concretizou a partir da necessidade de comunicar e registrar a presença humana, desde seus anseios, questionamentos, posicionamentos e outros. Ademais, tornou-se um comportamento cultural realizar esses registros, como uma espécie de nomadização do espaço (Monastirsky, 2009) que se modifica e configura a partir das condutas da massa que ali convive e interage com o local.

Auterives Maciel (2008) contribui para este raciocínio ao apresentar, nos estudos sobre a nomadização dos espaços urbanos, que a organização do espaço urbano acontece concomitantemente com o comportamento dos habitantes neste espaço. A vida cotidiana, normatizada através de um comportamento que, invariavelmente é realizada por uma memória, estabelece a organização do espaço. (Monastirsky, 2009, p.329)

Dessa forma, os registros não podem ser compreendidos apenas como marcas visuais isoladas, mas como ações intencionais de permanência e afirmação da memória coletiva do Instituto. Ao registrar, os sujeitos demonstram o desejo de manter vivas suas experiências, de inscrever suas trajetórias no espaço que habitam e de resistir ao esquecimento que acompanha as transformações institucionais e urbanas da Universidade. Essa prática contínua transforma o edifício em um organismo vivo, pulsante de narrativas, onde a memória não é apenas preservada, mas constantemente atualizada pela presença daqueles que ali circulam. A colaboração existe porque essas inscrições são compartilhadas, sobrepostas e reconhecidas por diferentes indivíduos, e participativo porque sua construção simbólica depende da ação direta dos sujeitos que ali habitam.

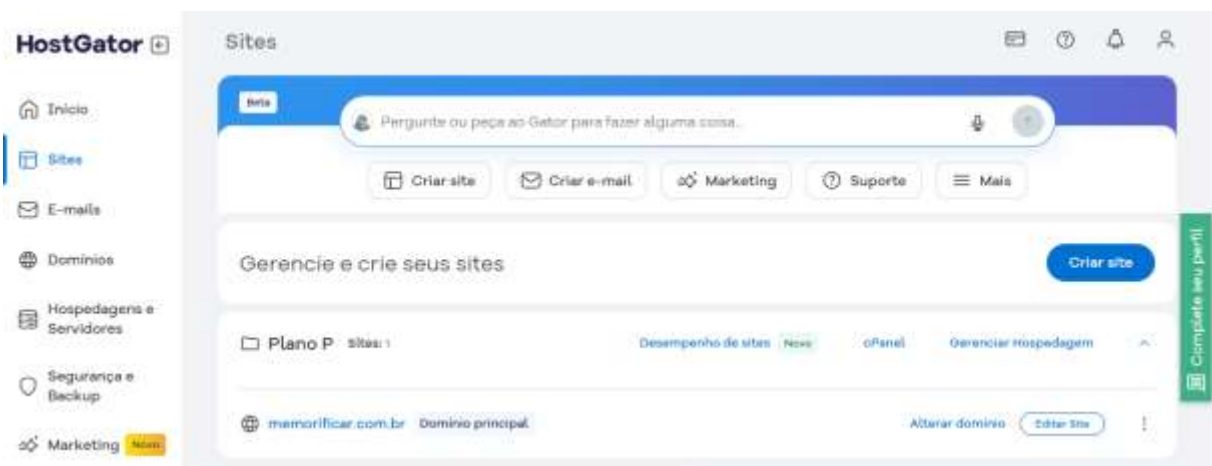
5. METODOLOGIA

5.1 Processo criativo

O Memorificar é um acervo digital criado para arquivar as memórias gráficas das paredes do Instituto de Cultura e Arte. O acervo foi criado para ser uma construção colaborativa, onde todos os usuários podem participar da alimentação dessa memória. A colaboração torna-se importante neste trabalho por entendermos que a construção histórica desse prédio foi realizada por muitas pessoas, e não caberia a mim, autor desse trabalho, decidir exercer unicamente o poder sobre as memórias, ser o arconte da lembrança e pulsar a morte dos arquivos deixados de lado (Derrida, 2001). A própria escolha do nome Memorificar nasce dessa lógica, ao unir as palavras memória, ICA e o verbo ficar, indicando a intenção de fazer com que essas memórias permaneçam, resistam ao apagamento e sigam habitando o espaço, ainda que em outros suportes.

O acervo foi construído a partir da compra do domínio e hospedagem para o site. Isso foi realizado pela plataforma da Hostgator. Nela, foi definido o link direcional da plataforma (memorificar.com.br) e, assim, realizamos a instalação do mesmo na hospedagem, que utiliza a linguagem MySQL (linguagem de consulta estruturada), sendo uma ferramenta de armazenamento, consulta e gerenciamento de informações dentro de um banco de dados. Essa funcionando como o arkheion (Derrida, 2001), a residência, o domicílio dos dados que serão acomodados no website.

Figura 5 - Print Screen da plataforma Hostgator com o acervo hospedado.

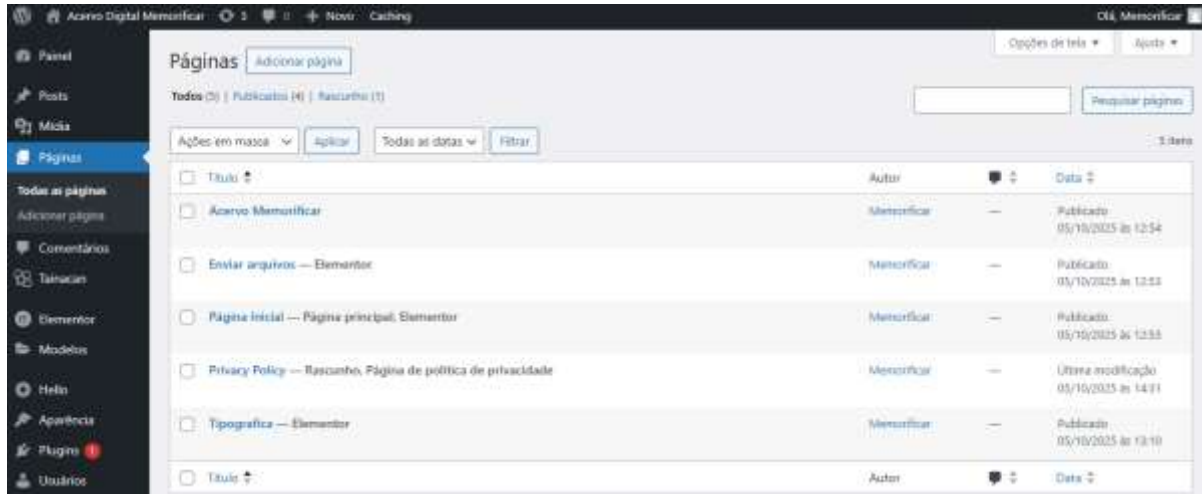


Fonte: Autor, 2025.

O software WordPress, plataforma de linguagem aberta para desenvolvimento de sites, foi

instalada através do cPanel (Painel de controle) da hospedagem, sendo utilizada para criar o Back-end e Front-end da plataforma. Dentro do WordPress, alguns plugins foram instalados para a criação dos designs das páginas. O primeiro deles foi o Elementor, plugin responsável para criação do Front-end e que utiliza as linguagens PHP, HTML, CSS e JavaScript para desenvolver os layouts, elementos e animações da plataforma.

Figura 6 - Aba de páginas do acervo.



Fonte: Autor, 2025.

Figura 7 - Página inicial com plugin Elementor.



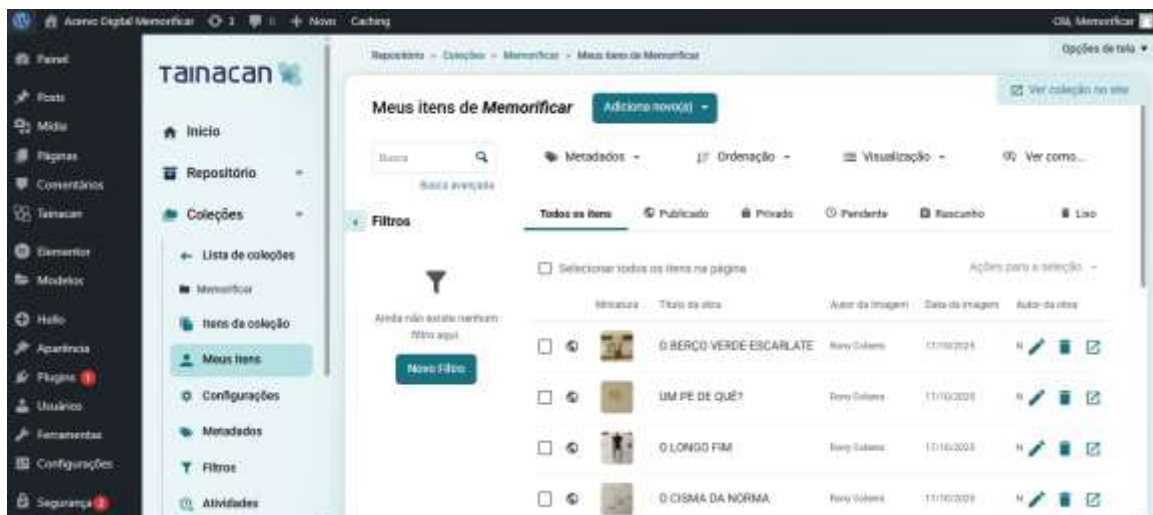
Fonte: Autor, 2025.

O link da web conta com 5 páginas de navegação, sendo elas: Página Inicial, Enviar arquivos, Acervo Memorificar, Tipografica e Políticas de privacidade. Para quatro quintos dessas páginas foram utilizadas o tema Hello Elementor, tema esse compatível com o plugin

Elementor, um tema já configurado para todas as mudanças a serem realizadas dentro da extensão processem de forma correta. Já a página acervo memorificar precisou adaptar-se ao tema Rife-free-child, tema adaptável a plataforma do Tainacan que conheceremos posteriormente.

A página do Acervo Memorificar fora desenvolvida com o Plugin Tainacan, sendo “uma solução brasileira, gratuita e de código aberto para gestão e publicação de acervos digitais”². O Tainacan funciona como um organizador do repositório, onde armazena todas as obras nele cadastrada. E com esse módulo adicional foi criada a página que apresenta os design vernaculares do ICA.

Figura 8 - Plugin Tainacan.

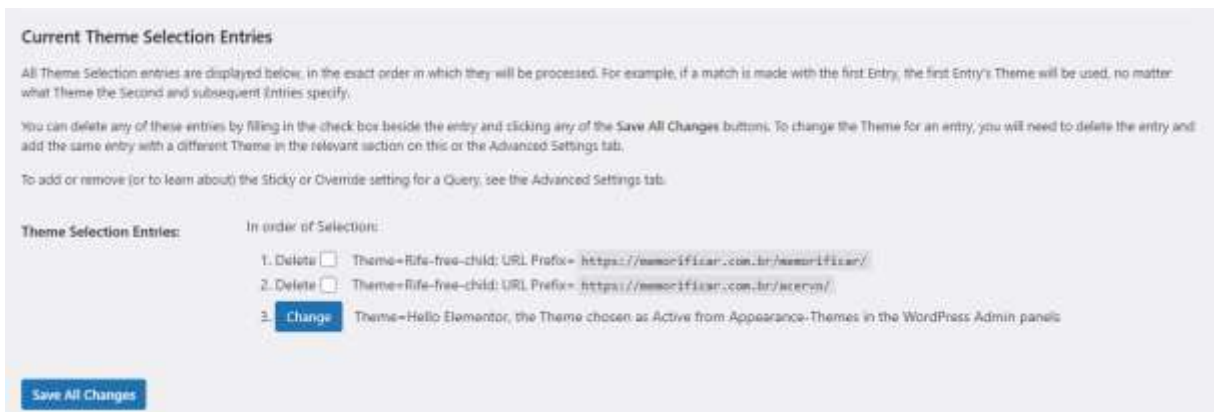


Fonte: Autor, 2025.

A página do acervo e as páginas individuais de cada obra sofrem uma adaptação pela plataforma não ser compatível com o tema principal do Elementor. Para resolução desse problema, buscamos plugins que possibilitassem a instalação de um segundo tema para ser trabalhado no WordPress e escolhemos o Multiple Themes. Com a nova ferramenta, definiu-se o segundo tema que seria utilizado no site e que necessitaríamos fazer uma divergência das páginas que o tema entraria em uso, já que a instalação do novo modelo desconfiguraria outras abas já ajustadas. A resolução foi observada e realizada através do link radical de cada indicação. Apontamos que o template Rife-free-child só poderia ser utilizado nas páginas que tivessem o prefixo (<https://memorificar.com.br/memorificar> e <https://memorificar.com.br/acervo/>), como ilustra a figura abaixo.

² Tainacan. Tainacan – Uma plataforma flexível e poderosa para criação de repositórios de acervos digitais em WordPress. Tainacan, 2025. Disponível em: <<https://tainacan.org/>>. Acesso em: 13 out. 2025.

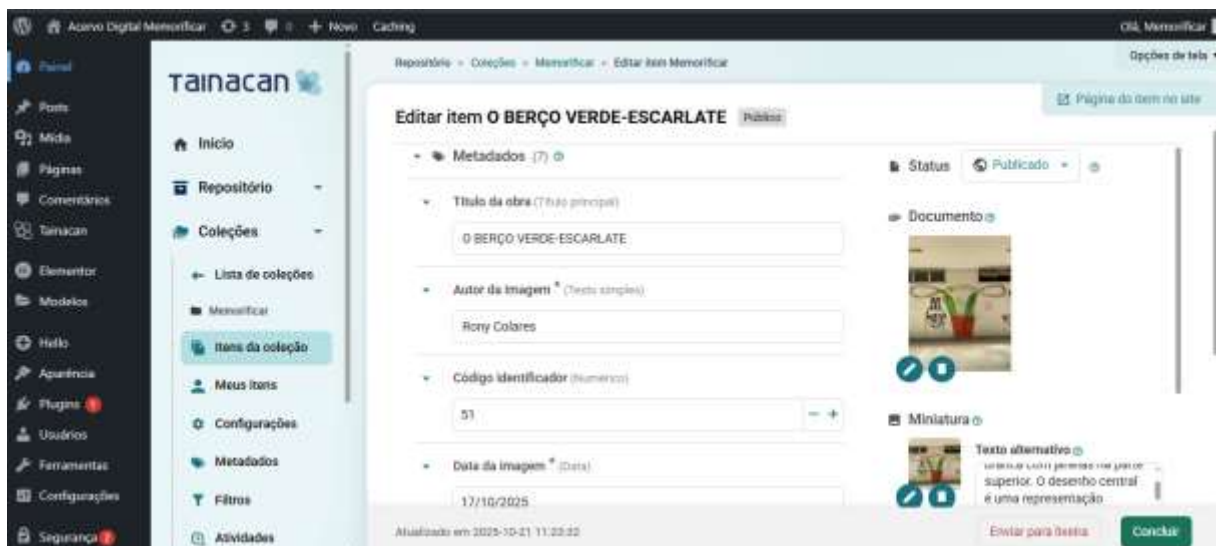
Figura 9 - Plugin Multiple Themes.



Fonte: Autor, 2025.

A plataforma do Tainacan cria uma ficha catalográfica de cada obra submetida dentro do acervo, com indicações anteriormente feitas pelo autor. No Memorificar, as obras estão catalogadas com: Título da Obra, Autor da Imagem, Código Identificador, Data da Imagem, Autor da Obra, Localização da Obra (definida por um mapa na página de submissão) e Descrição da Obra. Esses campos funcionam como uma estrutura organizada que orienta a leitura e a compreensão do objeto, garantindo que cada item receba um registro padronizado e que facilite tanto a navegação quanto a pesquisa dentro da plataforma. Além disso, a ficha catalográfica oferece um caminho essencial para que o usuário compreenda o contexto, a autoria e a trajetória da obra, reforçando o propósito de documentação e preservação proposto pelo acervo.

Figura 10 - Metadados no Tainacan.



Fonte: Autor, 2025.

Figura 11 – Layout das páginas individuais.



Fonte: Autor, 2025.

5.2 Abas de navegação

O acervo conta com 5 páginas de navegações, nelas encontram-se textos que falem sobre a ideia do acervo, descrição de como submeter sua obra e a importância de se arquivar as memórias gráficas.

A página inicial, indicada pelo link (<https://memorificar.com.br/>), é composta pelo *header* superior, dois banners animados que se alternam entre si, descrevendo “Um acervo digital dos designs vernaculares do Instituto de Cultura e Arte” e “Explore o acervo digital e descubra as memórias visuais que vivem nas paredes do ICA”. O segundo contêiner dessa página apresenta a ideia do Memorificar e compõe um botão para acessar a página do acervo. Ao decorrer da página, apresenta-se como fazer o envio dos arquivos, porque que esses arquivos devem ser arquivados e frases que incentivam aos utilizadores realizarem submissões.

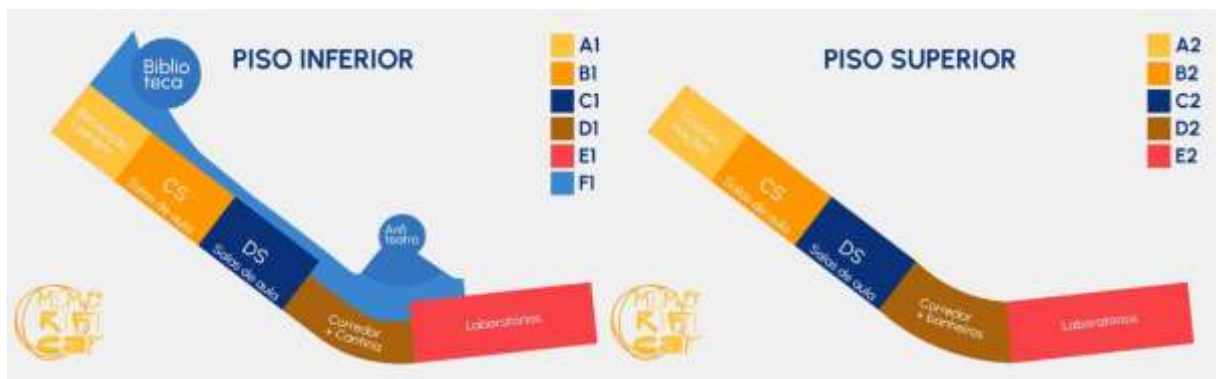
Figura 12 - Página inicial do site.



Fonte: Acervo Pessoal, 2025.

Na sessão de submissão, nomeada como “Enviar Arquivos” e direcionada com o link (<https://memorificar.com.br/upload/>), o usuário ao adentrar a página se depara com dois mapas do prédio, onde os leva a localizarem onde as obras foram capturadas.

Figura 13 - Mapas do Instituto de Cultura e Arte



Fonte: Autor, 2025.

Após a localização da obra, o navegante observa o formulário de dados da obra e das imagens. Os campos que devem ser preenchidos são: Nome da Obra, Autor da Imagem, Data da Imagem, Autor da Obra, Selecione o local da obra (A1, A2, B1, B2, C1, C2, D1, D2, E1, E2 e F1) e Adicione a imagem da obra (JPG, JPEG, PNG, HEIC, RAW, HEIF, WEBP). Realizado o envio, os dados chegam ao armazenamento do WordPress, onde se é realizado o download e posteriormente o upload no Tainacan. O formulário é protegido pelo reCAPTCHA V3 do Google para evitar envio de spam e preenchimento por bot.

Figura 14 - Formulário de submissão de obras.

Nome da Obra
Nome da imagem

Autor da Imagem
Nome do autor da imagem

Data da Imagem
dd/mm/aaaa

Autor da Obra
Nome do autor da obra registrada

Selecione o local da obra
Al

Adicione a imagem da obra
Escolher arquivo Nenhum arquivo escolhido

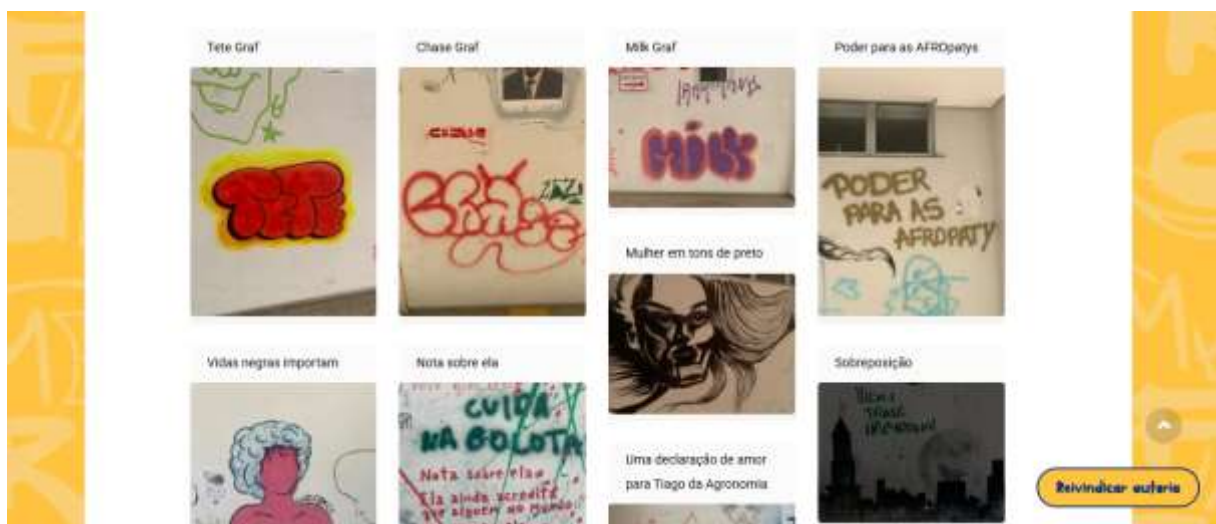
Enviar arquivo

Reivindicar autoria

Fonte: Autor, 2025.

Na página principal do acervo, apontada pelo domínio (<https://memorificar.com.br/acervo/>), apresenta todas as obras do Memorificar, sendo composta por filtros que podem modificar a forma de verificação das obras. Ao acessar, você pode escolher a obra que deseja verificar e ver todos os dados daquele trabalho artístico.

Figura 15 - Obras do acervo Memorificar.



Fonte: Autor, 2025.

Figura 16 - Metadados da obra.



Fonte: Autor, 2025.

Durante parte do processo de pesquisa e criação dos elementos da identidade visual do projeto criamos uma família tipográfica com letras que encontramos nos designs das paredes, ela foi denominada como “TipografICA” e a disponibilizamos para download (<https://memorificar.com.br/tipografica/>) a ser usada em projetos educativos e não-comerciais.

Figura 17 - Tipografica



Fonte: Autor, 2025.

A página de política de privacidade indicada pelo link (<https://memorificar.com.br/politica-de-privacidade/>) tem como objetivo apresentar como as informações são coletadas pelo acervo ao longo da navegação e da submissão de conteúdos,

bem como descrever os procedimentos adotados para o tratamento, armazenamento e proteção desses dados. Além disso, o documento estabelece as diretrizes que regulamentam o uso das imagens submetidas à plataforma, esclarecendo os limites, permissões e restrições relacionadas à sua utilização.

6. DESCRIÇÃO DO PRODUTO

6.1 Cores

As cores utilizadas no acervo foram inspiradas em projetos de design gráfico realizado na Universidade Federal do Ceará, como o Agenda UFC³, buscando dar mais institucionalidade ao acervo, definindo as cores principais e as variações que estão presentes no site.

Figura 18 - Paleta de cores



Fonte: Autor, 2025.

Dentro da plataforma, utilizam-se variadas cores, inclusive como forma de representar a diversidade existente no Instituto. A partir de duas tonalidades, uma mais escura e outra mais clara de cada cor, definiram-se os principais grupos cromáticos adotados no projeto. No grupo azul utilizou-se as cores (#0b3279 e #1e59c6), no laranja (#fa6031 e #ff6d41), no amarelo (#ffc340 e #f5d265), no rosa (#fd8aba e #fa9cc4) e na tonalidade de cinza (#f0f0f0 e #fdfdfd). Em conjunto, essas cores contribuem para tornar a atmosfera da plataforma mais amigável e diversa, refletindo as múltiplas identidades presentes no próprio ICA.

³ UFC Informa et al. Agenda UFC. Behance.net, Fortaleza, 2021. Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/121518921/Agenda-UFC>>.

6.2 Tipografias

Com o desenvolvimento da TipografICA, o site ganhou uma tipografia totalmente personalizada para títulos, sendo ela o elemento principal que compõe a identidade visual e a logo do acervo. A criação da fonte partiu de um processo direto de observação e registro das manifestações gráficas presentes nas paredes do Instituto de Cultura e Arte. Inicialmente, realizou-se a fotografia dos designs vernaculares espalhados pelo prédio, buscando captar diferentes estilos de escrita, traços e gestualidades gráficas produzidas pelos frequentadores do espaço.

Após essa etapa, foi realizado um processo de separação e eleição das letras que comporiam a tipografia, selecionando caracteres em versões capitulares e minúsculas, totalizando 52 letras do alfabeto. Em seguida, cada caractere escolhido passou por um processo de vetorização manual, realizado no software Adobe Illustrator, respeitando as irregularidades, imperfeições e características originais dos traços fotografados.

Com todos os caracteres vetorizados individualmente, iniciou-se a construção da família tipográfica por meio da plataforma online Calligraphr, onde as letras foram alocadas nos gabaritos disponibilizados pelo sistema. Como resultado, obteve-se uma família tipográfica funcional, exportada nos formatos OTF e TTF, permitindo sua aplicação tanto no ambiente digital quanto em outros suportes gráficos. Esse processo reforça o caráter autoral da TipografICA, que nasce diretamente das visualidades do ICA e traduz, em forma tipográfica, a memória gráfica vernacular do espaço.

Figura 19 - Pangrama com a Tipografica



Fonte: Texto adaptado de Finizola e Farias, 2010, p.6.

Outras tipografias também fizeram parte da construção visual do acervo, contribuindo para a diversidade estética da plataforma. Todas as fontes extras utilizadas foram retiradas do Google Fonts, um acervo de tipografias de uso gratuito que permite o acesso a diferentes famílias tipográficas. Para os títulos, foram utilizadas as tipografias Kirang Haerang⁴ e Barrio⁵, que fizeram parte de todas as construções iniciais dos contêineres e auxiliaram na organização e destaque das informações apresentadas. Para a tipografia de texto, foi utilizada a família tipográfica Urbanist⁶, que compôs todos os textos e descrições apresentados no site, sendo escolhida por sua boa legibilidade em ambientes digitais e por contribuir para uma leitura mais confortável.

6.3 Uso e funcionalidades

O usuário pode localizar a página pelo mecanismo de busca do Google ou acessar a plataforma pelo link inicial (<https://memorificar.com.br>). O usuário navegará por toda a página, podendo interagir com as animações presentes e com os elementos que a compõem.

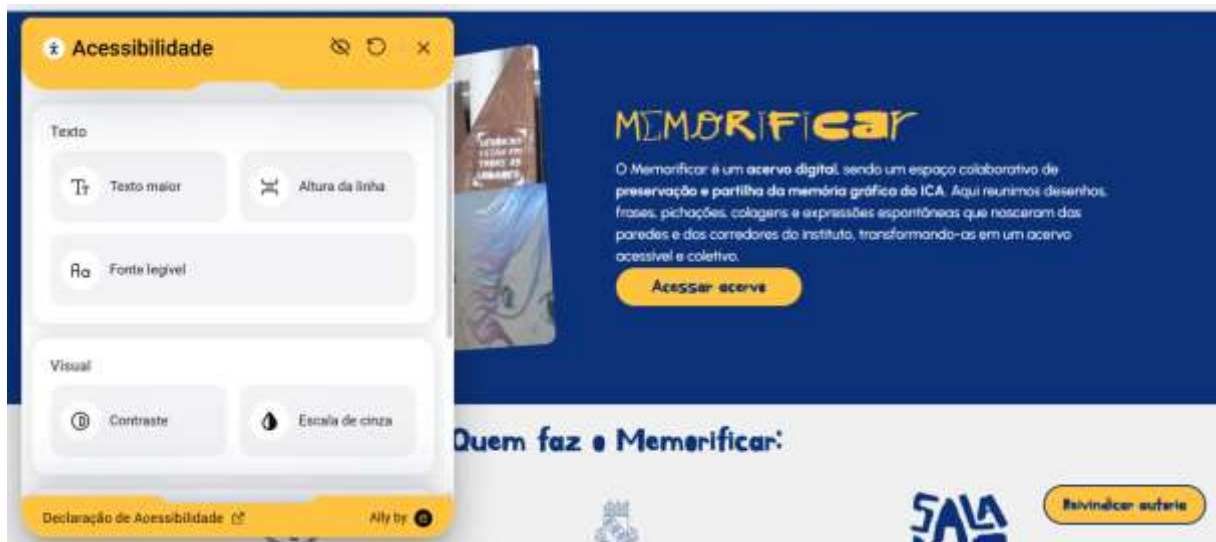
⁴ Disponível em: <https://fonts.google.com/specimen/Kirang+Haerang>

⁵ Disponível em: <http://fonts.google.com/specimen/Barrio>

⁶ Disponível em: <https://fonts.google.com/specimen/Urbanist>

Uma das principais funcionalidades dentro do Memorificar é sua acessibilidade. O site conta com o plugin Ally, que ajuda pessoas com baixa visão a terem uma melhor experiência dentro da plataforma, com funcionalidades que podem ajudar em: aumentar o tamanho do texto, aumentar o tamanho entre linhas, modificar o texto para uma fonte mais legível, aumentar o contraste, modificar para escala de cinza, destacar links e mascarar a área para leitura. Com essas ferramentas, o site torna-se cada vez mais acessível, para que diferentes usuários possam navegar com maior conforto dentro da plataforma. Ao desenvolvermos a alcançabilidade do site, criou-se uma declaração de comprometimento com a acessibilidade, assumindo o compromisso de sempre buscar atualizações e desenvolvimentos de ferramentas que ajudem na navegação dos usuários no Memorificar. Essa declaração pode ser conferida pelo link (<https://memorificar.com.br/acessibilidade>).

Figura 20 - Plugin Ally



Fonte: Autor, 2025.

A plataforma também possui um botão chamado “Reivindicar Autoria”. A partir do acionamento do mesmo, o usuário pode, a qualquer momento e em qualquer página de navegação do site, reivindicar a autoria de uma obra exposta no acervo. Dessa forma, é possível atribuir corretamente os créditos de criação das obras e valorizar artistas que estiveram presentes no espaço, desenvolvendo produções visuais e contribuindo para a construção de memórias no espaço coletivo, reconhecendo sua participação e permanência no acervo digital.



Figura 22 - Formulário de reivindicação de autoria da obra.

TÍTULO DA OBRA Poder para as AFROpatys	AUTOR DA OBRA Estelu
AUTOR DA IMAGEM Estelu	LOCALIZAÇÃO DA OBRA BI
CÓDIGO IDENTIFICADOR 4:	DESCRIÇÃO DA OBRA A descrição concentra-se em uma parede branca onde a frase "PODER PARA AS AFROPATYS" está escrita em destaque. O texto está grafitado com spray em letras arredondadas na cor cáqui/ôxidado, ocupando o centro da imagem em três linhas.
DATA DA IMAGEM 17/10/2025	

Enviar

Reivindicar autoria

Reivindicar autoria

© 2025 ADRYELSON SOUSA

Fonte: Autor, 2025.

7. CONCLUSÃO

A criação deste acervo me fez entender que ele é mais do que apenas um trabalho técnico ou um projeto, é um processo que envolve muitos desafios, escolhas importantes e implicações políticas. Durante o desenvolvimento da plataforma, foram superadas dificuldades técnicas e de organização do conteúdo. Isso incluiu encontrar plugins compatíveis, garantir que as ferramentas de acessibilidade estivessem disponíveis, definir temas visuais que se encaixassem na proposta do projeto e indexar corretamente as páginas e obras cadastradas. O processo foi desafiador, mas me permitiu aprender e melhorar em muitos aspectos. Esses desafios mostram que a construção de um acervo digital exige constante negociação entre limitações tecnológicas, decisões de design e a fidelidade aos princípios conceituais que orientam o trabalho.

Apesar das dificuldades encontradas ao longo do processo, a plataforma cumpriu seu papel de registrar e preservar a memória visual do espaço. Hoje, o acervo reúne mais de 100 obras cadastradas, número que, embora inicial, evidencia o potencial do projeto e a receptividade da comunidade acadêmica em participar ativamente da construção dessa memória coletiva. Nesse aspecto, o projeto se conecta com as discussões sobre memória coletiva por reconhecer que a preservação não depende apenas da manutenção material, ela também ocorre pela ativação constante dos registros no presente. A plataforma permite que essas obras sejam revisitadas e reinterpretadas, reafirmando que a memória não é fixa, mas construída socialmente, como discutido ao longo deste trabalho. Ao permitir que diferentes pessoas acessem, reconheçam e atribuam significados às obras, o acervo digital fortalece a relação entre memória, pertencimento e identidade no espaço acadêmico.

Outro aspecto importante deste trabalho é entender que o projeto não termina com a conclusão deste relatório. O acervo permanece em um estado de pulsão, como um desejo que continua além do tempo formal da pesquisa, idealizando seu funcionamento junto à comunidade acadêmica ao longo do tempo. Essa ideia se conecta diretamente com o pensamento de Derrida (2001), que vê o arquivo como algo sempre incompleto, sujeito à perda e à necessidade constante de atualização. Enquanto houver intervenções, inscrições e manifestações visuais nas paredes do Instituto, também haverá a necessidade de registrá-las, preservá-las e reconhecê-las como parte da memória viva do espaço.

Por fim, este trabalho representa muito mais do que a conclusão do meu ciclo de graduação em Publicidade, ele reafirma meu desejo de seguir pesquisando, produzindo e contribuindo com o campo da comunicação, especialmente a partir das manifestações do campo popular, que sempre me atravessaram de forma sensível e pessoal. Ao longo desse

percurso, compreendi que investigar esses registros, memórias e práticas visuais também é uma forma de me posicionar enquanto pesquisador e comunicador, atento às expressões que surgem do cotidiano e das margens. Assim, este projeto não se encerra neste trabalho, mas marca o início de um caminho que pretendo continuar trilhando, mantendo vivo o interesse pela pesquisa, pela memória e pelas múltiplas formas de comunicação que se constroem coletivamente.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Eder Patrick Maia. Diversidade cultural, patrimônio cultural material e cultura popular: a Unesco e a construção de um universalismo global. *Revista Sociedade e Estado*, v.25 n.3, 2010. Disponível em: <<https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/2155/1/a12v17n2.pdf>>. Acesso em: 14 dez. 2025.
- BACHELARD, Gaston. *A Água e os Sonhos: Ensaio sobre a Imaginação da Matéria*. Traduzido por Antônio De Pádua Danesi. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1998.
- BARBOSA, Cátia et al. Museus: sistemas de informação para uma realidade virtual. XIII Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação. 2012. Disponível em: <<https://cip.brapci.inf.br/download/183090>>. Acesso em: 19 jul. 2025.
- DAMIN, Marina; REIS, Alyne. Da nostalgia ao futuro: o passado como memória afetiva da cidade na imaginação de um futuro pós-pandêmico. *Revista TOMO, [S. l.]*, n. 38, p. 119–146, 2021. Disponível em: <<https://ufs.emnuvens.com.br/tomo/article/view/14122/11310>>. Acesso em: 11 nov. 2025.
- DERRIDA, Jacques Mal De Arquivo Uma Impressão Freudiana. Traduzido por Cláudia de Moraes Rego. Rio de Janeiro: Relume, 2001.
- DOMINGUES, Petrônio. Cultura popular: as construções de um conceito na produção historiográfica. *História (São Paulo)*, v.30, n.2, p. 401-419, 2011. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/his/a/TX6Cn5qhr85zFwnKbkpBZtK/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em: 14 jul. 2025.
- DONALD, James et al. *Pedagogia dos monstros: os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- DONES, V. L. As apropriações do vernacular pela comunicação gráfica. *Revista Gestão E Desenvolvimento*, v. 2, n. 1, 2005. Disponível em: <<https://periodicos.feevale.br/seer/index.php/revistagestaoedesenvolvimento/article/view/1067/1503>>. Acesso em: 14 jul. 2025.
- FINIZOLA, Fátima. *Tipografia Vernacular Urbana: uma Análise dos Letreiramentos Populares*. São Paulo: Blücher, 2010.
- FINIZOLA, Maria de Fátima Waechter. *Panorama tipográfico dos letreiramentos populares: um estudo de caso na cidade do Recife*. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2010. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/3222/1/arquivo22_1.pdf>. Acesso em: 14 jul. 2025.

- HADLER, Maria. Trilhos de modernidade: memórias e educação urbana dos sentidos. Orientador: Maria Carolina Boverio Galzerani. 2007. f.326. Tese (doutorado) - Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas-SP, 2007. Disponível em: <<https://repositorio.unicamp.br/acervo/detalhe/397546>>. Acesso em: 08 nov. 2025.
- HALBWACHS, M. A Memória coletiva. Trad. de Laurent Léon Schaffter. São Paulo, Vértice/Revista dos Tribunais, 1990. Tradução de: La mémoire collective.
- HERRERA, Juan; MARÍN, Bairon. Dinâmicas de participación juvenil en Santiago de Cali, Colombia: entre lo formal y lo informal. Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA, Santa Ana de Coro - Venezuela. v.X, n.19, p.26-47, jan. – jun. 2025. Disponível em: <<https://fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/revistakoinonia/article/view/4365>>. Acesso em: 11 nov. 2025.
- LOTIF, Juliana et al. Tipografia Vernacular: os elementos tipográficos das letras do sapateiro Alves. XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. 2019. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-2244-1.pdf>>. Acesso em: 19 jul. 2025.
- MONASTIRSKY, Leonel. Espaço urbano: memória social e patrimônio cultural. Terr@Plural, Ponta Grossa - Paraná, v.3, n.2, p.323-334, jul. - dez. 2009. Disponível em: <<https://revistas.uepg.br/index.php/tp/article/view/1193>>. Acesso em: 10 nov. 2025.
- NORA, Pierre; AUN KHOURY, Tradução: Yara. Entre memória e história: a problemática dos lugares. Projeto História : Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados de História, [S. l.], v. 10, 2012. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/revph/article/view/12101>>. Acesso em: 10 nov. 2025.
- OLIVEIRA, M. B. Projeto de uma fonte digital a partir dos letreiramentos populares das fachadas de bares de Caruaru. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design). Caruaru, Universidade Federal de Pernambuco, 2019. Disponível em: <<https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/46698/1/OLIVEIRA%2c%20Murilo%20Barbosa%20de.pdf>>. Acesso: 18 jul. 2025.
- PAIVA FILHO, Antonio Laurindo de Holanda. Com que letras se escreve Fortaleza?: uma análise da paisagem tipográfica do centro da capital cearense. 2025. 164 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Instituto de Cultura e Arte, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2025. Disponível em: <<http://repositorio.ufc.br/handle/riufc/83655>>. Acesso em: 22 dez. 2025.
- PESAVENTO, Sandra Jatahy. Com os olhos no passado: a cidade como palimpsesto. Dissertação (Mestrado) — Programa de Pós-Graduação em História, Universidade Federal de

Santa Catarina, Florianópolis, 2004. Disponível em:

<<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/163491>>. Acesso em: 06 out. 2025.

PIRES, Elena; SANTOS, Fábio. A cidade de São Paulo e suas dinâmicas: *graffiti*, Lei Cidade Limpa e publicidade urbana. Anais do Museu Paulista: História e Cultura Material, São Paulo, v. 26, p.1-37, 2018. Disponível em:

<<https://www.scielo.br/j/anaismp/a/pvvg8SNMvD8MmGyZ4v8FvYn/?format=pdf&lang=pt>> . Acesso em: 12 nov. 2025.

REGUILLO, Rossana. Ciudadanías Juveniles en América Latina. Última década, Viña del Mar – Chile, n.19, p.11-30, nov 2003. Disponível em:

<<https://www.scielo.cl/pdf/udecada/v11n19/art02.pdf>> . Acesso em: 11 nov. 2025.

RODRIGUES, F. S. Palimpsestos como forma de reconstituição das paisagens urbanas.

CADECS, v.12, n.1, 2024. Disponível em:

<<https://periodicos.ufes.br/cadecs/article/view/45354/30717>>. Acesso em: 18 jul. 2025.

SILVA, Anne Saniely Sabino da; SANTOS, Vívian de Oliveira; "Muvuca: desenvolvimento de uma fonte dingbat inspirada nos ornamentos da tipografia vernacular", p. 1814-1826 . In: .

São Paulo: Blucher, 2024. Disponível em: <<https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/muvuca-desenvolvimento-de-uma-fonte-dingbat-inspirada-nos-ornamentos-da-tipografia-vernacular-39130>>. Acesso em: 07 jul 2025.

SILVA, I. G. F. MUSEU VIRTUAL E CURADORIA DIGITAL: uma experiência no Museu do Futebol. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso de Museologia). Recife, Universidade Federal de Pernambuco, 2023. Disponível em:

<<https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/56684/1/TCC%20%281%29.pdf>>. Acesso: 18 jul. 2025.

SILVA, João Paulo Soares da. A tipografia vernacular da cidade de Caruaru:

desenvolvimento de uma série de letreiramentos de inspiração popular. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design). Caruaru, Universidade Federal de Pernambuco, 2022. Disponível em:

<<https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/48128/4/TCC%20Jo%20c3%a3o%20Paulo%20Soares%20da%20Silva.pdf>>. Acesso em: 14 jul. 2025.

SILVA, Marcos. O apagamento da memória como um processo estrutural da urbanização de São Paulo no século XX. Revista de Arquitetura IMED, Passo Fundo, vol. 11, n. 2, p. 145-173, jul. – dez. 2022. Disponível em:

<<https://seer.atitus.edu.br/index.php/arqimed/article/view/5026/3340>>. Acesso em: 12 nov. 2025.

SILVA, Thatiane. O Instagram como ferramenta de comunicação museológica na era da cultura digital. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Programa de PósGraduação em Ciência da Informação da Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, Universidade Federal de Santa Catarina, 2023. Disponível em:

<<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/249810/PCIN0320-D.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 17 jul. 2025.

UNI sobre a configuração visual dos bares no centro histórico de natal. 2024. 23 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social - Audiovisual) - Departamento de Comunicação Social, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2024. Disponível em: <<https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/59569>>. Acesso: 30 dez. 2025.

VALESE, Adriana. Design vernacular urbano: a produção de artefatos populares em São Paulo como estratégia de comunicação e inserção social. 2007. 107 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007.

Disponível em: <<https://tede2.pucsp.br/bitstream/handle/4907/1/adriana.pdf>>. Acesso em: 14 jul. 2025.

VASCONCELOS, Luisa; MARTA, Felipe. Conectando memórias e paisagens urbanas. Cenas Educacionais, Caetité - Bahia, v.5, n.e13749, p.1-16, 2022. Disponível em:

<<https://revistas.uneb.br/cenaseducacionais/article/view/13749>>. Acesso em: 12 nov. 2025.