



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE TECNOLOGIA
DEPARTAMENTO DE ARQUITETURA, URBANISMO E DESIGN
GRADUAÇÃO EM DESIGN

LÍCIA BRAGA PEREIRA

**LIVRO-INTERVENÇÃO-OBJETO: O DESIGN EMOCIONAL COMO ESTRATÉGIA
DE VALORIZAÇÃO DA ARTE URBANA DE FORTALEZA.**

FORTALEZA
2020

LÍCIA BRAGA PEREIRA

LIVRO-INTERVENÇÃO-OBJETO: O DESIGN EMOCIONAL COMO ESTRATÉGIA
DE VALORIZAÇÃO DA ARTE URBANA DE FORTALEZA.

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Design da
Universidade Federal do Ceará como
requisito parcial à obtenção do título de
Bacharel em Design.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Camila Bezerra
Furtado Barros

FORTALEZA

2020

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

P492l Pereira, Lícia Braga.

Livro-intervenção-objeto: o design emocional como estratégia de valorização da arte urbana de Fortaleza / Lícia Braga Pereira. – 2020.

88 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Tecnologia, Curso de Design, Fortaleza, 2020.

Orientação: Profa. Dra. Camila Bezerra Furtado Barros.

1. Livro-objeto. 2. Intervenção urbana. 3. Design afetivo. I. Título.

CDD 658.575

LÍCIA BRAGA PEREIRA

LIVRO-INTERVENÇÃO-OBJETO: O DESIGN EMOCIONAL COMO ESTRATÉGIA
DE VALORIZAÇÃO DA ARTE URBANA DE FORTALEZA.

Monografia apresentada ao Curso de Design do Departamento de Arquitetura, Urbanismo e Design da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design.

Aprovada em: ___/___/_____.

BANCA EXAMINADORA

Prof^ª. Dr^ª. Camila Bezerra Furtado (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof^ª. Dr^ª. Alexia Carvalho Brasil
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof^ª. Me. Lia Alcântara Rodrigues
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Alberto Dias Gadanha Junior (Membro externo)

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer primeiramente à minha mãe, Ana Laura Braga, por todo o apoio, por estar sempre presente, por sempre acreditar em mim, por todo cuidado e amor infinito.

Ao meu irmão, Antonio Braga, que sempre me incentivou e acreditou no meu potencial.

À minha orientadora, Camila Furtado, por toda a ajuda, pelos puxões de orelha que me incentivaram, por me tranquilizar e por fazer eu me sentir segura.

Aos participantes da banca examinadora, Lia Alcântara, Alexia Brasil e Alberto Gadanha pelo tempo e pelas valiosas colaborações e sugestões.

Aos entrevistados, Izabel de Lima, Sergio Rocha e Silvânia de Deus pelo tempo e disposição em contar suas histórias.

À minha melhor amiga, Lara Alcântara, por estar sempre presente, pelo apoio, companheirismo, pelas dicas de gramática e por sempre me alegrar nos momentos mais difíceis.

À Gláuber Pontes, por toda ajuda, por estar sempre disponível para sanar minhas dúvidas, por me tranquilizar, por todo carinho e atenção.

À Nilson Carvalho e Josias Ferreira, por estarem comigo desde o início até o final do curso, pela parceria, por todos os projetos e matérias cursadas juntos, pelas risadas e conselhos. Por me ajudarem sempre e pela cumplicidade de continuarmos o nosso trio *Jolini* para muito além da universidade.

À Stefany Rodrigues, Rebeca Arnaud e Neilton Feliciano, por fazerem parte da minha história desde os primeiros dias de aula e compartilharem momentos incríveis, festas, viagens, risadas e alegrias.

Aos membros bolsistas do escritório modelo de 2018 por todos os projetos desenvolvidos, pelo aprendizado, pelas tardes, risadas e bons momentos juntos.

E por fim a todos que contribuíram de alguma forma para que eu chegasse até aqui, professores, funcionários, colegas e amigos.

RESUMO

Com um olhar sensível é possível perceber que através das artes urbanas, as ruas refletem as relações das pessoas com o meio. Desde a modernidade, se questiona sobre a falta de contato entre o meio urbano e os passantes, gerando um sentimento de não pertencimento. A partir dessas reflexões, pretende-se com esse trabalho, realizar um projeto de livro-objeto, à luz do design emocional, que provoque nas pessoas uma reflexão sobre a experiência urbana, a fim de mostrar um lado afetivo e sensível da cidade, permitindo trazer ao usuário um olhar mais ativo sobre o espaço urbano. Para tanto, foram feitos registros fotográficos da arte urbana do bairro Praia de Iracema na cidade de Fortaleza e entrevistas com os moradores a fim de confeccionar um livro-intervenção-objeto. O design emocional, tendo foco no design reflexivo, é trazido como alternativa potencial para trabalhar com a memória, os níveis de sentimento e a afeição das pessoas com o meio urbano da cidade, gerando assim reflexões sobre a forma em que olhamos para a cidade.

Palavras-chave: Livro-objeto. Intervenção urbana. Design Afetivo.

ABSTRACT

With a sensitive look, it is possible to perceive that through urban arts, streets reflect people's relationships with the environment. Since modernity, the lack of contact between the urban environment and passers-by is questioned, generating a feeling of non-belonging. Based on these reflections, this project intends to carry out an object-book, in the light of emotional design, that provokes people to reflect on the urban experience, in order to show an affective and sensitive side of the city, allowing the user a more active look at the urban space. For this purpose, photographic records of urban art in the Praia de Iracema neighbourhood, in the city of Fortaleza, Ceará, were made. In addition, interviews were conducted with residents in order to produce an "object-intervention book". Emotional design, focusing on reflective design, is presented here as a potential alternative for working with memory as a potential alternative to work with people's memory, levels of feeling and affection with the urban environment of the city, thus generating reflections on the way we look at the city.

Keywords: Object-book. Urban intervention. Affective design.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Revista Mapa, Centro de Fortaleza.....	13
Figura 2 - Níveis de Design.....	20
Figura 3 - Jaguar 1961 Tipo-E.....	22
Figura 4 - Casio <i>G-Shock</i> , “puro design comportamental”.....	23
Figura 5 - A rainha do frango assado.....	27
Figura 6 - Grafite em Fortaleza.....	29
Figura 7 - Exemplo de stencil na Praia de Iracema.....	30
Figura 8 - Poema urbano na Praia de Iracema.....	31
Figura 9 - Exemplo de cartaz “lambe-lambe”.....	32
Figura 10 - "Libro Illeggibile".....	34
Figura 11 - Os 12 pré-livros de Bruno Munari.....	35
Figura 12 - Livro-objeto <i>Alphabet</i> , de Kveta Pacovská.....	36
Figura 13 - Livro-objeto Dois Palitos, de Samir Mesquita.....	37
Figura 14 - Livro-objeto <i>Tree of Codes</i>	38
Figura 15 - Bangalô destruído em decorrência do avanço do mar.....	41
Figura 16 - Mapa da praia de Iracema.....	43
Figura 17 - Pintura mural em estacionamento na PI.....	44
Figura 18 - Arte urbana nas vielas do Poço da Draga.....	45
Figura 19 - 12 Etapas Metodológicas.....	47
Figura 20 - Cronograma.....	48
Figura 21 - Capa do objeto-livro <i>Lululux</i>	50
Figura 22 - Revista Mapa, 1ª Edição.....	52
Figura 23 - Paleta de Cores 1.....	52
Figura 24 - Revista Mapa, 2ª Edição.....	53
Figura 25 - Paleta de Cores 2.....	54
Figura 26 - Livro-objeto, O Cozinheiro Nacional.....	54
Figura 27 -Tabela de análises 1.....	55
Figura 28 - Tabela de análises 2.....	57
Figura 29 - Recorte da área estudada.....	60
Figura 30 - Mapa mental.....	61
Figura 31 - Moodboard.....	63
Figura 32 – Fios emaranhados e bordado.....	64

Figura 33 - Paleta de Cores.....	64
Figura 34 - Demonstração tipográfica da fonte Roboto Slab.....	64
Figura 35 - Espelho do livro-objeto.....	65
Figura 36 - Capa do livro-objeto.....	66
Figura 37 - Entrada parte 1 (mar).....	67
Figura 38 - Diagrama de usos de elementos gráficos nas páginas 5 e 6.....	68
Figura 39 -Diagrama de usos de elementos gráficos nas páginas 7 e 8.....	69
Figura 40 - Entrada parte 2 (gente).....	70
Figura 41 -Diagrama de usos de elementos gráficos nas páginas 11 e 12.....	71
Figura 42 - Diagrama de usos de elementos gráficos nas páginas 13 e 14.....	72
Figura 43 - Entrada parte 3 (resistência).....	73
Figura 44 - Diagrama de usos de elementos gráficos nas páginas 17 e 18.....	74
Figura 45 - Diagrama de usos de elementos gráficos nas páginas 19 e 20.....	75

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 CONTEXTUALIZAÇÃO	12
3 PERGUNTA DE PESQUISA	15
4 OBJETIVOS	16
4.1 Geral.....	16
4.2 Específicos.....	16
5 JUSTIFICATIVA	16
6 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	17
6.1 Design Emocional.....	17
6.1.1 O design visceral.....	20
6.1.2 O design comportamental	21
6.1.3 O design reflexivo	22
6.2 Intervenções Artísticas Urbanas	23
6.2.1 Arte Urbana no Brasil	25
6.2.2 Tipos de intervenções artísticas urbanas.....	27
6.3 Livro-Objeto	30
6.3.1 O livro ilegível e pré-livros de Bruno Munari	31
6.3.2 Alphabet (1996).....	34
6.3.3 Dois palitos (2007).....	35
6.3.4 Tree of codes (2010).....	36
6.4 O bairro Praia de Iracema e arte urbana	37
6.4.1 Histórico do bairro	37
6.4.2 Arte Urbana na PI	41
7 METODOLOGIA	42
8 CRONOGRAMA	45
9 ANÁLISE DE CASOS	45
9.1 Lululux.....	46
9.2 Revista MAPA	47
9.2.1 Edição 01 - Praia de Iracema - Fortaleza dos Encontros	48
9.2.2 Edição 02 - Centro Fortaleza	49
9.3 O cozinheiro nacional.....	50
9.4 Análise dos aspectos emocionais.....	51
9.5 Análise dos aspectos materiais	53
10 PROJETO	54
10.1 Ruas da Praia de Iracema	54

10.2 Criação.....	56
10.2.1 Mar.....	62
10.2.2 Gente.....	65
10.2.3 Resistência.....	68
11 CONCLUSÃO.....	71
12 REFERÊNCIAS.....	73
APÊNDICE A - TRANSCRIÇÃO DAS ENTREVISTAS.....	75

1 INTRODUÇÃO

“Emoção, prazer, afeto, satisfação, eram termos, até pouco tempo, praticamente ausentes do vocabulário da Ergonomia e do Design.” (MONT’ALVÃO; DAMAZIO, 2008, p.7). Em uma sociedade contemporânea, esses termos ainda são desconhecidos e estranhos para muitos, mas vêm ganhando cada vez mais espaço, dando relevo à ideia de que as pessoas estabelecem relações afetivas com os produtos que as cercam e que é possível projetar com vistas e proporcionar experiências prazerosas e desencadear sentimentos positivos aos usuários (MONT’ALVÃO; DAMAZIO, 2008). A fim de compreender como desenvolver um projeto de livro-objeto, que tematize intervenções artísticas na cidade e desperte reflexões sobre a experiência urbana, é importante entender as características da perspectiva projetual do design emocional que, através do design reflexivo (NORMAN, 2008), pode trazer ao usuário significados, lembranças afetivas e mensagens que servem como método de acarretar emoções e conseqüentemente reflexões sobre o meio urbano e como ele é percebido.

Para solucionar o problema da pesquisa e desenvolver o projeto de livro-objeto, percebe-se que é necessário entender a relação entre design, emoção e território, além da compreensão de como livros-objeto podem utilizar da perspectiva projetual do design emocional para possibilitar reflexões sobre a experiência urbana e sobre a desconexão e a falta de contato com o espaço entendida por Richard Sennet, em *Carne e Pedra* (1943). Assim, na disposição de alcançar o objetivo geral do trabalho, foi estudado o contexto e as características do design emocional, baseando-se nos estudos de Donald Norman (2008) e Cláudia Mont’ávão e Vera Damazio (2008). Além de estudar e analisar livros-objetos fundamentando-se nos estudos de Ana Paula Paiva (2010) e Bruno Munari (1981). Por fim, contextualizar e caracterizar o movimento de intervenções artísticas urbanas fundamentando-se nos autores Giulio Argan e Nelson Brissac Peixoto e contextualizando o movimento na cidade de Fortaleza através dos estudos de Janaina Furtado e Andrea Zanella.

2 CONTEXTUALIZAÇÃO

O sociólogo e historiador Richard Sennett em seus estudos em *Carne e Pedra* (1943) demonstra que a velocidade na qual o ser humano se desloca pelo espaço, imposta pelas novas arquiteturas das cidades, está ligada diretamente à produção de distanciamento entre os corpos, pois a locomoção por entre os locais urbanos passou a ser feita de uma forma desconectada ao que estava a sua volta; o espaço vira um mero lugar de passagem (SENNETT, 1943). Nesse sentido, são criados corpos passivos, desconectados com o ambiente ao seu redor: “O viajante, tanto quanto o telespectador, vive uma experiência narcótica; o corpo se move passivamente, anestesiado no espaço, para destinos fragmentados e descontínuos.” (SENNETT, 1943, p.18). Essa passividade, que segundo o autor advém da modernidade, é percebida até os dias atuais. Tal condição tem como consequência a desconexão com o espaço e essa circunstância faz com que ocorra uma falta de contato entre o meio urbano e os passantes, gerando um sentimento de não pertencimento. A partir dessas reflexões, pretende-se com esse trabalho, realizar um projeto no qual provoque nas pessoas uma reflexão sobre a experiência urbana, a fim de mostrar um lado afetivo e sensível da cidade, permitindo trazer ao usuário um olhar mais ativo sobre o espaço urbano. Para isso, faz-se necessário entender como trazer emoções e memórias afetivas em um projeto, sendo assim solucionado a partir da perspectiva projetual do design emocional.

Aparentemente design e emoção são fatores que sempre coexistiram em projetos, porém, denota-se que o termo “Design Emocional” somente emergiu no cenário internacional recentemente, a partir do final da década de 1990. As pesquisadoras Cláudia Mont’alvão e Vera Damazio demonstram no estudo *Design, Ergonomia e Emoção* (2008) que termos afetivos são novidade no campo do design.

Emoção, prazer, afeto, satisfação, eram termos até a pouco tempo, praticamente ausentes do vocabulário da Ergonomia e do Design. Ainda desconhecidos e estranhos para muitos, hoje, eles vêm ganhando cada vez mais espaço em eventos e publicações científicas de ambos os campos, dando relevo à ideia de que as pessoas estabelecem relações afetivas com os produtos que as cercam, e que é possível projetar com vistas e proporcionar experiências prazerosas e desencadear sentimentos positivos aos usuários (MONT’ALVÃO e DAMAZIO, 2008, p.7).

A partir disso, surgem algumas abordagens importantes, no cenário internacional se destaca Donald Norman (2004) em *Design emocional: por que*

adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia, e no cenário nacional destaca-se as pesquisadoras Cláudia Mont'alvão e Vera Damazio (2008) em *Design, Ergonomia e Emoção*, que se tornam essenciais para a fundamentação do presente trabalho.

As características do Design Emocional surgem como peça-chave para o desenvolvimento de soluções de design com intenção de provocar emoções afetivas, pois têm como objetivo projetar produtos e/ou serviços que por meio da sua interação com o usuário, seja capaz de evocar memórias e lembranças agradáveis. Torna-se, então, uma escolha promissora de solução para o atual projeto de conclusão que tem como objetivo provocar emoções positivas no usuário sobre a cidade de Fortaleza.

Apesar de apresentar-se como um campo de estudo bastante emergente, o Design Emocional se mostra presente em pesquisas acadêmicas e é possível encontrar diversos trabalhos que utilizam dessa perspectiva projetual. Como exemplo do uso desta abordagem destacamos um projeto regional, desenvolvido pela ilustradora Luci Sacoleira em parceria com a gráfica Riso Tropical, a segunda edição da revista Mapa¹, um projeto afetivo do centro de Fortaleza.

Figura 1 - Revista *Mapa*, Centro Fortaleza.



Fonte: https://www.instagram.com/p/BwFLax_H0mJ/

Faz-se necessário também dar relevância a estudos sobre design e território através do movimento de intervenções artísticas urbanas, áreas do conhecimento não-afins a grande área que se inscreve o trabalho, mas que serão trabalhadas pelo grau de importância com o tema.

Nesse contexto de design emocional, intervenções artísticas urbanas e livro-objeto surgem algumas pesquisas e reflexões geradas por diversos autores.

¹ Analisada posteriormente em Análise de Casos.

Nesse sentido, foi feita uma análise de artigos e pesquisas com objetivos semelhantes para que pudessem servir de reforço para esta pesquisa. Destaca-se um artigo apresentado no 16º Ergodesign – Congresso Internacional de Ergonomia e Usabilidade de Interfaces Humano Tecnológica: Produto, Informações Ambientais Construídos e Transporte, em junho de 2017, nomeada “Abordagens Metodológicas Do Design Com Foco Em Fatores Emocionais”, com autoria de Claudia Crepaldi e Célio Teodorico dos Santos. O artigo teórico apresenta uma compilação de abordagens metodológicas do Design e Emoção, buscando mostrar a evolução do tema e sua importância na prática projetual em ambientes acadêmicos e profissionais. O trabalho apresenta diversas pesquisas que abordam "design emocional" e ferramentas que oferecem bases para acessar o universo das emoções humanas visando a melhoria das experiências entre usuários e artefatos, que se encontra relacionada com a atual pesquisa por conter os mesmos objetivos.

Dentro da área de pesquisa "design e território", enfatiza-se o trabalho apresentado no 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design na Universidade do Estado de Minas Gerais, em 2016, denominado *Do espaço ao lugar: uma apropriação visual do baixo Centro Cultural* têm autoria de Rosa, Manoela Tarcila Martins; Conceição, Maciel Rosilene; Engler, Rita de Castro. Com esse estudo, objetiva-se identificar, registrar e difundir intervenções artísticas urbanas ao longo da Rua Aarão Reis, que compõe uma região conhecida como “Baixo Centro Cultural” da cidade de Belo Horizonte, a fim de construir um acervo que possibilite acesso, conhecimento e compreensão dessas manifestações artísticas. A pesquisa aproxima-se do presente trabalho porque se fundamenta nas análises dos elementos simbólicos presentes em intervenções urbanas e nas reflexões acerca da relação entre arte urbana, espaços públicos e da construção da identidade destes territórios pelos seus frequentadores. Para isso foram feitas pesquisas em campo com registros fotográficos do lugar e entrevistas com comerciantes locais e transeuntes para obter informações sobre o ponto de vista daqueles que fazem parte do cotidiano da localidade.

Outro estudo nesse campo é o artigo apresentado no 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, em 2016, desenvolvido por Marcela Araujo Melo e Sérgio Antonio Silva, denominado *Textos Urbanos: Dispositivos De Emoção Para Transformação Social*. Nesse artigo, os autores buscam compreender de que forma as intervenções urbanas, em específico os textos urbanos, funcionam como dispositivos de emoção que podem contribuir como referência para

a atuação do designer como agente de transformação social. A pesquisa encontra-se em conexão com a presente pesquisa ao perceber como práticas de intervenções urbanas contribuem para a sensibilização dos cidadãos e para o estabelecimento de novas relações socioespaciais.

Na intersecção entre design emocional e livro-objeto, destaca-se o artigo publicado no Colóquio Internacional de Design, em 2017, produzido por Bruno Müller da Silva e Mônica Moura, nomeado *Lululux: emoção e narrativa aplicados ao design de produto*. Neste estudo foi analisado o objeto-livro *Lululux (2015)* com projeto gráfico de Gustavo Piqueira (*Casa Rex*). A pesquisa assemelha-se ao trabalho, pois tem como intenção analisar a importância dos aspectos simbólicos do design de artefatos como forma de desenvolver relações entre usuário e artefato, e entender as possíveis relações entre narrativa e design que são características do objeto-livro *Lululux*².

Também destacam-se pesquisas da própria Universidade Federal do Ceará, que também estudam a arte urbana na cidade, como o trabalho denominado *Festival Concreto: o grafite e a informação estética como instrumento de mediação cultural na cidade de Fortaleza-CE, 2018*, com autoria de Amanda Alcântara da Silva, monografia apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia, que trata sobre os grafites do Festival Concreto como agentes de revitalização urbana e instrumento de mediação cultural. Enfatiza-se também a dissertação de mestrado de Aleksandra Previtali Furquim Pereira, chamada *O Benfica dos grafites nos anos 2000*, realizada em 2012.

O estudo dessas pesquisas tornara-se de grande ajuda ao apresentar perspectivas sobre design emocional, intervenções urbanas e livro-objeto fazendo surgir novos questionamentos para a autora. Ademais, reforçaram a fundamentação da pesquisa ao apresentar autores de estudos sobre os temas em questão.

3 PERGUNTA DE PESQUISA

Como o projeto de um livro-objeto, à luz do design emocional, pode ser utilizado como estratégia para despertar reflexões sobre a experiência urbana da cidade de Fortaleza, trazendo como tema intervenções artísticas urbanas?

² Analisado posteriormente em análise de casos.

4 OBJETIVOS

4.1 Geral

O presente trabalho tem como objetivo geral o desenvolvimento de um livro-objeto que evidencie, esteticamente, poemas urbanos e grafites da cidade de Fortaleza, mais especificamente do bairro Praia de Iracema, promovendo emoções afetivas e reflexões sobre a experiência urbana.

4.2 Específicos

- Estudar design emocional e entender suas características;
- Contextualizar e analisar o movimento de intervenções artísticas urbanas em Fortaleza;
- Demonstrar a importância da arte urbana para a formação da identidade da cidade;
- Analisar livros-objetos similares que disponham como abordagem o design emocional.

5 JUSTIFICATIVA

O presente trabalho justifica-se pelos questionamentos adquiridos ao ler a introdução de *Corpo e Carne* do filósofo e sociólogo Richard Sennett - O Corpo passivo e as reflexões advindas sobre a desconexão das pessoas com o espaço devido à velocidade de deslocamento. Foi manifestado, portanto, a necessidade de criar um artefato, que a partir da perspectiva projetual do design emocional, aplique-se como memorial da arte urbana e que, através de sua força simbólica e estética, sirva como potencializador de reflexões sobre a experiência urbana da cidade de Fortaleza. A escolha de projetar um livro-objeto provém da afinidade e experiência da autora com o projeto gráfico e da possibilidade de criar um trabalho experimental e conceitual.

Estudar a cidade de Fortaleza advém da pretensão da autora em explorar o meio urbano e da possibilidade de estar sensível aos recursos culturais e artísticos

que a cidade pode oferecer, por esse motivo foi feita a escolha de estudar a arte urbana e o modo afetivo de comunicação que ela promove nas ruas da cidade. Como consequência, foi escolhido como recorte para a pesquisa, o bairro Praia de Iracema, por ser um local rico em elementos culturais e de arte urbana na cidade.

Desenvolver um produto que considere o lado emocional do design apresenta-se como relevante porque trata-se de criar um artefato que vai além dos atributos técnicos e funcionais, funcionando como uma experiência única ao usuário que desperta emoções e memórias afetivas. O estudo também se torna relevante ao trazer reflexões sobre a forma na qual transita-se na cidade e ao promover um olhar mais sensível e afetivo à experiência urbana.

No meio acadêmico, a pesquisa faz-se importante por ser um acervo memorial de intervenções artísticas na cidade de Fortaleza que visa contribuir com os estudos de arte urbana, favorecendo a continuidade e desdobramentos desse debate da academia com a sociedade, além de ser uma pesquisa dentro de um campo crescente do Design que é o Design Emocional.

6 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

6.1 Design Emocional

De acordo com Rafael Cardoso (2000, p.20) em seu livro *Uma introdução a história do Design*, o Design surge em meio ao acontecimento mais importante desde o desenvolvimento da agricultura, a Revolução Industrial. Nesse período, entre os séculos 18 e 19, manifestam-se uma série de inovações tecnológicas que têm como características a diminuição do custo de produção e o aumento da velocidade de fabricação dos produtos. A consequência disso foi um surto industrial com um aumento de cerca de 5.000% da produção entre as décadas de 1780 e 1850. O designer tem uma função muito importante nesse período, surgindo inicialmente ligado à confecção de padrões ornamentais na indústria têxtil (DENIS, 1996) e estabelecendo-se como “uma etapa específica do processo produtivo, como elaborador de projetos para a produção em série de objetos por meios mecânicos.” (DENIS, 2000, p.17).

Anos adiante, Klaus Krippendorff (2001, p. 88) em *Design centrado no ser humano: uma necessidade cultural*; anunciaria que “o paradigma de se projetar

produtos funcionais para produção morreu com Ulm” e o Design centrado no objeto e seus aspectos objetivos passou a dar lugar a um Design centrado no ser humano e seu modo de ver, interpretar e conviver com o entorno. No correr da esteira histórica desse campo, esse contexto mostrou-se fértil para a emergência de vertentes que pensam o projeto a partir de aspectos mais subjetivos, como, por exemplo, o Design Emocional. Neste caso, o foco não está na forma do objeto, mas no seu uso, efeito e ação pelo usuário, as pesquisadoras Mont’alvão e Damazio no livro *Design, Ergonomia e Emoção* (2008) destacam que estas características são de grande influência na decisão do consumidor, como reflexo de novas emoções geradas, que se evidenciam frente às demais necessidades. Seus resultados podem atender anseios e desejos diversos da sociedade, dos mais básicos aos mais requintados, dos mais mecânicos aos mais transcendentais. Mont’alvão e Damazio (2008, p.10) defendem que “A ideia de que é possível desenhar formas capazes de promover experiências prazerosas e despertar reações emocionais é nova e transformadora, e desvela frentes de atuação e de pesquisa igualmente inéditas e transformadoras para o Design.”

Donald Norman, professor americano graduado em engenharia elétrica e Ph.D em psicologia, e um dos pioneiros no estudo das ciências cognitivas, defende em *Design emocional: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia*; que os objetos em nossas vidas são mais que meros bens materiais e que o lado emocional do design pode ser mais decisivo para o sucesso de um produto que seus elementos práticos.

Ao criar um produto, um designer tem diversos fatores a considerar: a escolha do material, o processo de fabricação, a maneira como o produto é comercializado, o custo e a praticidade, e em que medida o produto é fácil de usar, de compreender. Muitas pessoas, contudo, não se dão conta de que também existe um forte componente emocional na maneira como os produtos são concebidos e postos em uso (NORMAN, 2008, Pg. 24).

Norman focou seus trabalhos na forma como as pessoas lidam e utilizam as informações e a influência desse processo nas emoções, identificando três níveis de estrutura do cérebro: “a camada automática, pré-programada, chamada de *nível visceral*, a parte que contém os processos cerebrais que controlam o comportamento cotidiano, conhecida como nível *comportamental*; e a parte contemplativa do cérebro, ou nível *reflexivo*” (NORMAN, 2008, p. 41). O primeiro nível, denominado visceral, é a parte mais simples e primitiva do cérebro, está relacionado à percepção direta: ele faz

juízos rápidos do que é bom ou ruim, seguro ou perigoso, e envia os sinais apropriados para os músculos (o sistema motor) e alerta o resto do cérebro. O segundo nível, chamado comportamental, não é consciente e envolve respostas aprendidas, mas automáticas, é onde se localiza a maior parte do comportamento humano. O terceiro, e último nível, denominado reflexivo, parte do pensamento consciente, “ele não tem acesso direto nem às informações sensoriais nem ao controle do comportamento. Em vez disso, ele observa, reflete o nível comportamental e tenta influenciá-lo (NORMAN, 2008, p.42).

À partir desse estudo, Norman propõe que o design poderia seguir três diferentes formas baseadas nos níveis de processamento do cérebro, vistas anteriormente, nos quais seriam: design visceral (ou design para aparência), design comportamental (design para conforto/facilidade de uso) ou design reflexivo (design para significado).

O nível visceral é pré consciente, anterior ao pensamento. É onde a aparência importa e se formam as primeiras impressões. O design visceral diz respeito ao impacto inicial de um produto, à sua aparência, toque e sensação. O nível comportamental diz respeito ao uso, é sobre a experiência com um produto. Mas a própria experiência tem muitas facetas: função, desempenho e usabilidade (...). É somente no nível reflexivo que a consciência e os mais altos níveis de sentimento, emoções e cognição residem (NORMAN, 2008, p.56 e 57).

Figura 2 - Níveis de Design



Fonte: elaborado pela autora

6.1.1 O design visceral

Norman (2008, p.89) afirma que no nível visceral — aparência, toque e som dominam no projeto e que seguindo o design visceral para produtos simples, é provável que eles sejam bem recebidos pelos usuários, de forma relativamente independente da cultura. Já a sofisticação do gosto para artefatos complexos, por exemplo, ativa um nível mais reflexivo do cérebro humano, tornando a tarefa de “agradar” o usuário mais complexa e variável de cultura para cultura. Norman ainda destaca que, apesar de os designers almejam serem reconhecidos por projetos criativos e profundos, existe espaço para projetos mais simples e com mais preocupação estética do que funcional:

Quando achamos alguma coisa “bonitinha”, este julgamento vem diretamente do nível visceral. No mundo do design, “bonitinho” é de maneira geral reprovado, denunciado como banal, trivial, ou carente de profundidade e substância - mas esse é o nível reflexivo do designer falando (claramente tentando superar uma atração visceral imediata) (NORMAN, 2008, p. 88).

Na mesma linha, Norman (2008, p.91) afirma que um projeto de design visceral efetivo exige talento e habilidade do artista visual e gráfico, e do engenheiro de produção para modelar e dar forma à matéria. Além disso, por ser todo relacionado ao impacto emocional imediato, a sensação física e a textura dos materiais são muito importantes, precisa dar uma boa sensação e ter uma aparência instigante. Norman traz como exemplo, o carro Jaguar 2961 tipo-E, que faz parte da coleção de design do Museu de Arte Moderna de Nova York, afirmando ser “um exemplo clássico do poder do design visceral, esguio, elegante, empolgante.” (NORMAN, 2008, p.90)

Figura 3 - Jaguar 1961 tipo-E.



Fonte: <https://www.moma.org/collection/works/2172>

6.1.2 O design comportamental

Já no design comportamental, Norman (2008) diz ser de respeito ao uso, o autor afirma que, diferentemente do design visceral visto anteriormente, a aparência realmente não importa, o que importa em um projeto de design comportamental é o desempenho e na maioria das vezes a função vem em primeiro lugar e é o mais importante. São quatro os componentes do bom design comportamental: função, compreensibilidade, usabilidade e a sensação física (NORMAN, 2008, p.91).

Por conseguinte, Norman (2008) destaca que o design comportamental mal concebido pode gerar grande frustração, gerando emoções negativas quando há falta de compreensão - primeiro inquietação, depois irritação e, se a falta de controle e compreensão persistir, até raiva. (NORMAN, 2008, p.100 - 103). Por outro lado, um bom design comportamental começa com a compreensão das necessidades do usuário, deve centrar-se no ser humano, concentrando-se em compreender e satisfazer as necessidades das pessoas que realmente usam o produto. (NORMAN, 2008, p. 106). Um excelente exemplo de design comportamental é o relógio de pulso Casio, que de acordo com Norman (2008, p.109) é “eficiente e efetivo, sem pretensões à beleza e com baixa medida de design reflexivo tais como prestígio e status.”

Figura 4 - Casio G-Shock, “puro design comportamental”.



Fonte: <https://www.gshockstore.com.br/relogio-g-shock-digital-dw-5600e-1vdf>

6.1.3 O design reflexivo

Norman (2008, p.107) afirma que tudo relacionado ao Design Reflexivo diz respeito à mensagem, à cultura e ao significado de um produto ou de seu uso. “Por um lado, diz respeito ao significado das coisas, às lembranças pessoais que alguma coisa evoca. Por outro, diz respeito à auto imagem e às mensagens que um produto envia às outras pessoas.”

O autor demonstra que a essência do design reflexivo está na mente do usuário (idem 2008, p 111). Questões de preferência ou gosto são questões culturais do ser humano, não há nada de prático ou biológico, são convenções, aprendidas não importa em que sociedade se habita. O autor diferencia o nível visceral do nível reflexivo ao trazer os conceitos de atratividade e beleza, visto a seguir:

A atratividade é um fenômeno de nível visceral - a resposta está inteiramente no aspecto superficial de um objeto. A beleza vem do nível reflexivo (...) A beleza vem da reflexão consciente e da experiência. Ela é influenciada pelo conhecimento, pelo aprendizado e pela cultura (NORMAN, 2008, p. 111).

Considerando as abordagens apresentadas anteriormente para a presente pesquisa, percebe-se que dentre as estratégias apresentadas por Norman (2008) a que mais se condiz com os objetivos propostos no trabalho é a estratégia de Design Reflexivo. Como observado no estudo, “Dos três níveis, o reflexivo é o mais vulnerável à variabilidade através da cultura, experiência, grau de instrução e diferenças individuais” (NORMAN, 2008, p.58). Como o projeto tem como alvo as pessoas que transitam pela cidade de Fortaleza e tem como objetivo trazer uma reflexão sobre a experiência urbana, faz-se necessário trabalhar com a memória, os níveis de sentimento e a afeição delas com o meio urbano da cidade. Comprova-se mais ainda dessa afirmação quando Norman (2008, p.58) complementa que “O sentido de identidade própria de uma pessoa está situado no nível reflexivo, e é nele que a interação entre o produto e sua identidade é importante, conforme demonstra o orgulho (ou a vergonha) de ser dono ou de usar o produto”. Além disso, é necessário esclarecer que apesar de Norman ter descrito os três níveis separadamente, ele afirma que qualquer experiência real de projeto que considere a perspectiva do design emocional envolve todos os três níveis, interagindo entre si. Norman (2008, p 56) defende que “Uma pessoa interpreta uma experiência em muitos níveis, mas o que

agrada a um pode não agradar a outro. Um bom projeto bem-sucedido tem de ser excelente em todos os três níveis.”

6.2 Intervenções Artísticas Urbanas

Nelson Brissac Peixoto, filósofo que estuda questões relativas à arte e ao urbanismo e autor do livro *Intervenções urbanas: Arte/ Cidade (2002)*, descreve que, no final dos anos 1960, assistiu-se a uma crise dos espaços expositivos tradicionais como museus e galerias, tais transformações surgem em meio ao movimento minimalista que “rompe com o espaço transcendental da arte moderna, rejeitando a base antropomórfica da escultura tradicional e a falta de relação com o lugar.” PEIXOTO (2002, p.18). Deste modo, tais mudanças motivaram artistas a romper com espaços convencionais destinados à exposição de suas obras buscando outros territórios para realizarem suas experiências. A obra de arte é colocada entre os objetos cotidianos, explorando as consequências perceptivas de uma intervenção num dado local. Essas mudanças geraram novas interrogações em suas ações artísticas, transformando as concepções em relação ao espaço, local e lugar e, fundamentalmente, ampliaram as interferências no espaço urbano.

No entendimento de Damien Sausset, historiador de arte, em *L'ABCdaire de l'artcontemporain (2003)*, essas transformações colocam um fim à ilusão da eternidade das obras, à ubiquidade e à evidência. Para o autor, a eternidade das obras indicava que uma obra era algo que transcendia à história e caracterizava um momento da história e, ao contrário, muitas obras da arte contemporânea são efêmeras, frágeis e se transformam na medida em que o tempo passa. Nelson Brissac Peixoto complementa, afirmando que nessa situação, o espectador passa de uma contemplação de objetos autônomos, apresentados em um contexto neutro, para viver uma experiência estética, proporcionada pelo lugar investido artisticamente.

As relações com o lugar tornam-se um componente indissociável da obra de arte. Essa nova experiência estética substitui a contemplação de objetos autônomos deslocados do contexto por uma colocação em situação. Uma radical alteração na questão da percepção, que passa a pressupor um observador inserido no espaço engendrado pela obra (PEIXOTO, 2002, p.18).

Peixoto (2002, p.20) afirma que esse gênero de manifestação se torna relevante por ter o poder de restaurar lugares, de tornar locais genéricos, desprovidos

de história e amorfos, em locais enraizados e por poder utilizar a arte como forma de reintroduzir valores com autenticidade e singularidade. O autor afirma em seguida:

Esse gênero de manifestação faz não só descobrir obras particulares, como também realidades desconhecidas de uma cidade ou de um país (...) Lugares carregados de significação histórica, política ou social, mas também cenários banais da vida cotidiana, áreas populares, são convertidos em parques de visitação turística (PEIXOTO, 2002, p.20).

O rompimento dos espaços tradicionais de arte e a intervenção artística no meio urbano, permitiram com que o artista pudesse articular a arte como meio de reflexão das relações entre o sujeito e a realidade. Assim, a cidade com a sua dinâmica e complexidade converte-se num reflexo do mundo; aspectos da vida humana são tratados nas obras, manifestando a atualidade sob os mais variados aspectos: a fragilidade humana frente às catástrofes naturais, às transformações climáticas, à violência urbana, às epidemias etc.

A cidade, que, no passado, era o lugar fechado e seguro por antonomásia, o seio materno, torna-se o lugar da insegurança, da inevitável luta pela sobrevivência, do medo, da angústia, do desespero. Se a cidade não se tivesse tornado a megalópole industrial, se não tivesse tido o desenvolvimento que teve na época industrial, as filosofias da angústia existencial e da alienação teriam bem pouco sentido e não seriam – como, no entanto, são – a interpretação de uma condição objetiva da existência humana (ARGAN, 1998, p. 214).

A cidade com suas complexidades acaba por constituir-se como metáfora da própria realidade, em que as artes visuais, muitas vezes associada à arquitetura, colaboram na revelação e reflexão deste processo. Dentro desse quadro, segundo Argan, a arte nos espaços públicos torna-se relevante por lidar com a recuperação das relações entre o homem e o mundo, entre o sujeito e a cidade.

(...) o artista – integrado ou apocalíptico que seja – não pode deixar de existir no contexto social, na cidade; não pode deixar de viver suas tensões internas. A economia do consumo, a tecnologia industrial, os grandes antagonismos políticos que delas derivam, a disfunção do organismo social, a crise da cidade são realidades que não se pode ignorar e com relação às quais não se pode deixar de tomar – mesmo involuntariamente – uma posição (ARGAN, 1998, p. 221).

6.2.1 Arte Urbana no Brasil

Contextualizando o movimento artístico urbano no Brasil, de acordo com FURTADO E ZANELLA (2003, p. 1283), as intervenções urbanas aparecem no país como forma de inscrição política e crítica à repressão imposta pela ditadura militar nos anos 1960. Buscavam, com sua estética própria, por meio de fortes representações visuais urbanas, instituir novas liberdades democráticas e opinar sobre o sistema e sobre a realidade vivida. Constituíam-se, então, como um movimento de contracultura, invertendo e transgredindo os espaços oficiais de exposição artística, de diálogo e discussão no interior das cidades. Hoje, a arte urbana permanece como um instrumento crítico de contestação, mas também como alternativa aos artistas que estão fora dos circuitos oficiais de arte.

O grande precursor da arte urbana, mais especificamente do grafitti, no Brasil foi o artista Alex Vallauri³ que tinha como propósito "Enfeitar a cidade, transformar o urbano com uma arte viva, popular, de que as pessoas participem, acrescentado ou tirando detalhes da imagem." Em relação a sua atividade como artista urbano, costumava dizer que "poderia ser chamada de desempenho anônimo", uma vez que "o público só vê as marcas que ficam nos muros". (Alex Vallauri, 1988). "Alex Vallauri começou com seus grafites em 78, quando surgiu nos muros de São Paulo uma enigmática bota de cano longo. A bota logo recebeu uma perna, umas luvas negras e acabou se tornando o personagem principal de sua obra, A Rainha do Frango Assado, uma das vedetes da Bienal de 1985, que virou coreografia em 1987" – sintetiza o jornalista Jotabê Medeiros (*O Estado de São Paulo*, 1988).

³ Nascido na Etiópia, em 1949, e de nacionalidade italiana, o artista Alex Vallauri veio para São Paulo em meados da década de 1960. Apesar da morte precoce aos 37 anos, Vallauri é um dos expoentes da chamada Geração 80 e ficou conhecido como o precursor do grafitti no Brasil.

Figura 5 - A rainha do frango assado.



Fonte: <http://www.bienal.org.br/post/335>

Contextualizando o movimento artístico urbano da cidade de Fortaleza, pesquisas do jornal *Diário do Nordeste*⁴, em 2018, apontam que a arte urbana na cidade vem ganhando força ao longo dos últimos anos, numa pluralidade de contextos e sentidos, com criações que adentram cada vez mais em todos os territórios da cidade.

Os grafittis pioneiros na capital cearense eram facilmente confundidos com pichações, pois durante muito tempo o termo grafite era utilizado para denominar todos os rabiscos nos muros da cidade, dessa forma os grafiteiros levaram a má fama dos pichadores e passaram a serem vistos como vândalos e desordeiros. (PEREIRA,2012) Os primeiros grupos a se lançarem no movimento, segundo Pereira (2012), foram os coletivos *Grafiticidade* e *Acidum*. A trajetória do *Grafiticidade* começou em 2002, de acordo com Rodrigues e Bessa (2015), a partir de um projeto pautado em arte e educação, promovido pela Prefeitura de Fortaleza, onde eram oferecidas oficinas sobre a arte do grafite, especialmente nos bairros Centro e Benfica. Já o *Acidum* foi formado, segundo Pereira (2012) por ex-alunos dos cursos de Artes do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará e por ex-bolsistas do Centro Dragão do Mar de Arte e Cultura, em Fortaleza

⁴ Disponível em <https://diariodonordeste.verdesmares.com.br/editorias/metro/arte-urbana-ganha-forca-na-capital-e-adentra-territorios-1.1962250>

É importante destacar um movimento artístico urbano que acontece anualmente na cidade chamado *Festival Concreto* de arte urbana, que foi um dos grandes contribuintes para que Fortaleza fosse contemplada com murais de grafitti. O projeto idealizado e realizado por Narcélio Grud tem como objetivo promover a arte urbana na cidade. O festival consiste em trazer artistas de todos os cantos do mundo para realizar intervenções na cidade, como pinturas em grafite, esculturas e oficinas. De acordo com o jornal Diário do Nordeste, 2018, desde 2013, quando o projeto teve início, cerca de 400 manifestações artísticas foram realizadas, somando 350 profissionais locais, nacionais e internacionais.

6.2.2 Tipos de intervenções artísticas urbanas

Para entender quais são os tipos de intervenções que podem ser encontradas na cidade e suas diferenças, foi feito um estudo com a intenção de caracterizar as técnicas da arte urbana, embasando-se nos exemplos de arte urbana de AIDAR (2019) foi feito um percurso pelas ruas do Centro e Praia de Iracema a fim de encontrar essas intervenções na cidade, que serão vistas à seguir:

6.2.2.1 Grafitti

De acordo com AIDAR (2019) grafittis são desenhos estilizados feitos geralmente com tinta sprays nas paredes de edifícios, túneis e ruas. Há muitas técnicas de grafite e atualmente os trabalhos em 3D chamam a atenção dos críticos e das pessoas que circulam pela cidade.

Figura 6 – Grafitti em Fortaleza.



Fonte: acervo da autora

6.2.2.2 Stencil

O stencil, em português estêncil - utiliza a técnica de recortar um papel rígido, como cartolina ou placas de radiografia com um desenho ou forma pré-definida e usá-lo como molde. A tinta empregada geralmente é o spray, usada para fixar as ilustrações e desenhos nas ruas, postes e paredes, o stencil se diferencia das outras técnicas por permitir a reprodução do mesmo desenho várias vezes. (AIDAR, 2019). A seguir, um exemplo do stencil “vai dá certo” é facilmente encontrado nas ruas de Fortaleza.

Figura 7 - Exemplo de stencil na Praia de Iracema.

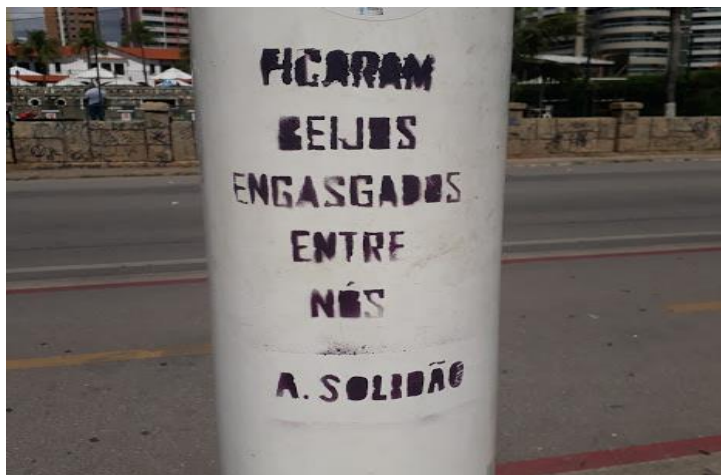


Fonte: acervo da autora.

6.2.2.3 Poemas Urbanos

Poemas urbanos são qualquer tipo de manifestação literária que surge no ambiente urbano, seja nos bancos, paredes, postes. É uma forma interessante de levar a linguagem literária para os locais de grande circulação de pessoas. (AIDAR, 2019).

Figura 8 - Poema urbano na Praia de Iracema.



Fonte: acervo da autora

6.2.2.4 Cartazes "Lambe-lambe"

Segundo Aidar (2019) os cartazes de lambe-lambe são papéis impressos, ou produzidos manualmente, fixados com cola pelas ruas das cidades em postes, praças, muros ou edifícios. Assim como a arte em stencil, o "lambe-lambe" possibilita que o artista se concentre em desenvolver a arte com calma e se preocupe apenas no local de aplicação.

Figura 9 - Exemplo de cartaz "lambe-lambe".



Fonte: acervo da autora

6.3 Livro-Objeto

Os estudos sobre o campo teórico dos livros de artistas e livros-objeto foram orientados pelo livro *A aventura do livro Experimental* de Ana Paula Mathias Paiva⁵, nele, a autora relata que o livro moderno nasce de uma longa evolução da escrita, do suporte, da aprendizagem, da observação, do conhecimento, da demanda, da técnica, da indústria e do *métier*. Comunica experimentações, ilustra invenções e adequações de arte e técnica, reorganiza o saber ao longo da história e revela idades, pessoas e culturas. (PAIVA, 2010, p.15). A autora afirma que nem todo texto reunido trata-se de um livro, pois livro é aquilo que tem valor, sentido e expressão, despertando, revelando, traduzindo e relacionando. “Livro é o registro, o que instrui porque significa.” (idem PAIVA, 2010, p.15). Trazendo a discussão para o livro-objeto, que é a intenção do atual projeto, a autora caracteriza-o como termo incluído diante a categoria de livro de artista, que se trata de um produto artesanal, da arte contemporânea. Nesse sentido, o livro do artista é caracterizado como objeto de tiragem limitada, artesanal por vocação e que faz tudo para alcançar o estatuto da escultura. Revendo a condição formal, estrutural e linear do livro tradicional (PAIVA, 2010, p.86).

Valoriza fusão de artes e técnicas: a escolha do suporte de leitura, acabamentos e efeitos especiais, engenharia do papel, colagens, montagens, costuras, mesclas de pintura, escultura, desenho, fotografia, serigrafia. Resgata componentes estéticos puros (formas, linhas, cores, volumes), não dirigidos para a representação da realidade, do reconhecível (...) O resultado é um livro tátil, sensorial, performático, charmoso, original, de personalidade, com funções práticas e mágicas (PAIVA, 2010, p.85-86).

Por conseguinte, a autora define o termo livro de artista como uma prática vanguardista que tenta valorizar a manipulação experimental das linguagens - textuais, visuais, táteis, sonoras e olfativas, que inclui a categoria *livre-jeu* (livro-brinquedo), livros-objetos, *flip book*, *pop-up*, *fore edge*. Além disso, o modelo de livro de artista diferencia-se do modelo tradicional porque é um artefato de difícil produção que normalmente não é reproduzível por processos mecanizados e que quase sempre precisam da participação do criador de forma artesanal (PAIVA, 2010, p.92).

⁵ Ana Paula Mathias de Paiva é professora universitária, graduada em Comunicação Social pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (1998) e mestre em Comunicação Social/Semiótica pela Universidade Federal de Minas Gerais (2002).

A partir disso, fez-se necessário uma melhor compreensão sobre o assunto, uma busca de exemplares de livros-objetos, que serão vistos a seguir.

6.3.1 O livro ilegível e pré-livros de Bruno Munari

Os *Livros Ilegíveis* e *Pré-Livros* são projetos editoriais desenvolvidos por Bruno Munari, artista e designer italiano. Munari revolucionou a linguagem tradicional do livro em seus projetos ao encará-lo, enquanto veículo capaz de comunicar por outra forma para além do texto, desenvolvendo uma experiência sensorial e retirando o leitor do seu habitual estado de receptor passivo da mensagem. Tanto nos seus trabalhos para adultos em os “Livros Ilegíveis”, quanto as obras que idealizou para as crianças em os “Pré-Livros” (obras que serão analisadas adiante), Munari desviou a importância da narrativa verbal e trouxe relevância para outros aspectos, como a materialidade do livro: papel, encadernação, tipo de tinta, caracteres gráficos, cores, etc. O próprio autor descreve em sua publicação *Das coisas nascem coisas* (1981) o que vale a pena abordar em um projeto gráfico editorial e que se mostra relevante em seus projetos:

Não apenas o projeto gráfico da capa de um livro ou de uma série de livros, mas também o projeto do próprio livro como objeto e portanto: o formato, o tipo de papel, a cor das tintas em relação à cor do papel, a encadernação, a escolha dos caracteres tipográficos de acordo com o assunto do livro, a definição da mancha de texto em relação à página, o local da numeração das páginas, as páginas de guarda, o carácter visual das ilustrações ou fotografias que acompanham o texto e assim por diante (MUNARI 1981, p.35)

Munari se torna uma referência importante para a realização do atual projeto, pois, ao longo de sua vida, desenvolveu diversos livros-objetos, sempre recorrentes à experimentação de materiais e aos jogos visuais que permitem promover emoções cognitivas aos usuários. Por esse motivo, dois livros do autor serão analisados a seguir.

6.3.1.1 Livros ilegíveis

Figura 10 - "Libro Illeggibile"



Fonte: <http://reagente1.blogspot.com/2017/12/o-livro-ilegivel-e-os-pre-livros.html>

Livros ilegíveis é uma série de livros criados por Bruno Munari, em 1949, cujo relato é exclusivamente visual. Munari propõe nesse projeto o abandono por completo da comunicação textual, favorecendo uma função maioritariamente estética, formal, física e sensorial do livro. O designer explora a materialidade do livro recorrendo a diferentes texturas, espessuras e formatos nas páginas. Os primeiros exemplares destes livros, feitos à mão, foram inicialmente expostos na livraria SALTO, em Milão, em 1950. Posteriormente, o Museu de Arte Moderna de Nova Iorque (MoMa), produziu uma edição de mil exemplares para a exposição *Two Graphic Designers*, em 1967.

6.3.1.2 Pré-livros

Figura 11 - Os 12 pré-livros de Bruno Munari.



Fonte: <http://reagente1.blogspot.com/2017/12/o-livro-ilegivel-e-os-pre-livros.html>

Os “Pré-livros” são uma série de 12 livros de tamanho 10x10cm dedicados a crianças que ainda não sabem ler e escrever. Por conta disso, o projeto foi elaborado para adaptar-se às mãos pequenas das crianças e, além disso, foram usados materiais, cores, ilustrações e encadernações que tem como objetivo estimular a imaginação e criatividade delas.

A obra torna-se um excelente exemplo de projeto que pensa nas emoções cognitivas do usuário, pois oferece uma variedade de estímulos, sensações, emoções que provêm da aproximação de percepções e imagens. É sobretudo, a partir dos estudos de Norman (2008), um projeto de design visceral em que se explora as percepções de forma instintiva e que são valorizadas cores, texturas e sensações.

6.3.2 *Alphabet* (1996)

Figura 12 - Livro-objeto *Alphabet*, de Kveta Pacovská.



Fonte: <https://www.amazon.com/Alphabet-Kveta-Pacovsk%C3%A1/dp/1849761418>

Alphabet é um livro-objeto criado pela ilustradora checa Kveta Pacovska. Com uma rica mistura de texturas, reflexões, dobras e pop-ups, Pacovska leva o conceito tradicional do livro imagético a um nível mais estrutural, mostrando uma estética lúdica e imaginativa. *Alphabet* é um livro-objeto que apresenta o alfabeto de forma diferenciada, ditada por cores vibrantes e pelo experimentalismo. Trata-se de uma obra multimedial que pretende ser a “primeira galeria de arte que uma criança visita”, como Pacovská diz a propósito dos livros ilustrados.⁶

⁶ Disponível em: <https://revistaemilia.com.br/kveta-pacovska/>

6.3.3 Dois palitos (2007)

Figura 13 - Livro-objeto Dois Palitos, de Samir Mesquita.



Fonte: <http://encantamentosdaliteratura.blogspot.com/2009/06/dois-palitos-samir-mesquita.html>

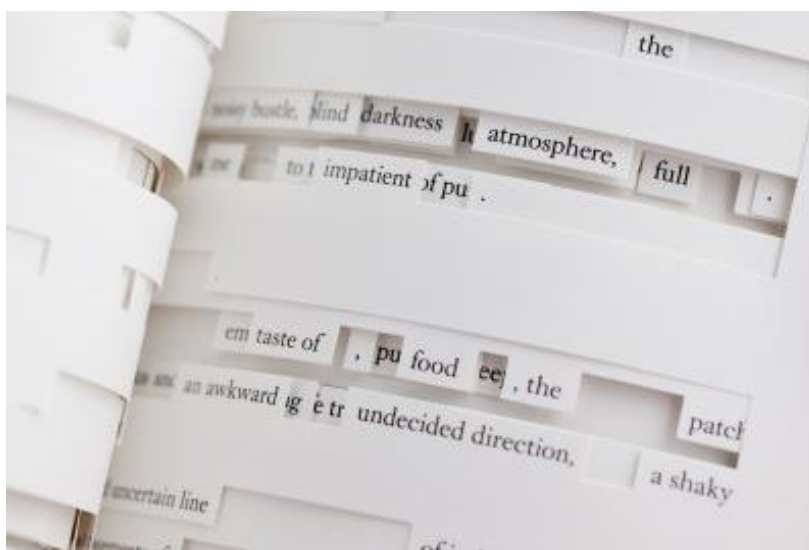
Dois palitos⁷ é um livro-objeto de publicação independente e de fabricação artesanal, desenvolvido por Samir Mesquita, um jovem escritor brasileiro. Trata-se de um livro composto por 50 microcontos escritos com até cinquenta caracteres que retratam bêbados, suicidas, divorciados e prostitutas. Samir relata que a ideia do livro surgiu a partir de observações e reflexões na rua: “Em mais um dia preso no trânsito, comecei a olhar para os carros ao lado e imaginar qual seria a história de cada uma daquelas pessoas naquele exato momento. O que estariam vivendo, pensando.”⁸ O autor ainda relata que o projeto surgiu quando ele pensou que o material escrito seria o suficiente para um livro rápido, o qual se lê em dois palitos. Enquanto sua materialidade, o livro-objeto tem um formato de caixa de fósforos de 5,1 x 3,6 x 1,2cm, dentro da caixa há um pequeno bloco de papel onde se encontram os minicontos. A capa é uma fotografia de fósforos a fim de remeter a simbologia da própria caixa.

⁷ Publicação independente, disponível em <http://www.samirmesquita.com.br/doispalitos.html>

⁸ Disponível em <http://sociedadedospoetasamigos.blogspot.com/2015/01/samir-mesquita-escritor-brasileiro.html>

6.3.4 Tree of codes (2010)

Figura 14 - Livro-objeto *Tree of codes*.



Fonte: <https://visual-editions.com/tree-of-codes-by-jonathan-safran-foer>

*Tree of codes*⁹ é um dos títulos mais célebres da editora *Visual Editions*¹⁰. O livro-objeto publicado em 2010 e desenvolvido pelo autor americano Jonathan Safran Foer, escritor de romances aclamados pela crítica internacional como *Tudo se Ilumina* (2002), *Extremamente Alto & Incrivelmente Perto* (2005), e *Comer Animais* (2009) é uma releitura do livro *The Street of Crocodiles*, do escritor e artista polonês Bruno Schulz. Jonathan Safran interfere na história original recortando-a completamente, recriando a história com palavras cortadas e buracos no texto. O livro, projetado pelo estúdio Sara De Bondt, destaca-se pela experimentação editorial sendo considerado por alguns críticos, como uma obra de arte, uma escultura.

Mediante o exposto, foi possível, por meio da pesquisa bibliográfica e da análise de livros-objetos, obter algumas conclusões sobre o tema livros-objeto. Entende-se que são obras raras, de tiragem reduzida ou única e que tem como objetivo romper com o conceito clássico de livro. São artefatos de variados formatos, temas e materiais, inclusive com a substituição do papel como base, e que muitos designers como Bruno Munari utilizam dessa prática para dar maior destaque para a estrutura do livro e sua materialidade, procurando estimular os sentidos indo além da

⁹ FOER, Jonathan S. *Tree of Codes*: Visual Editions, 2010.

¹⁰ <https://visual-editions.com/tree-of-codes-by-jonathan-safran-foer>

experiência visual e buscando uma relação maior de interatividade com o leitor do que os livros convencionais.

6.4 O bairro Praia de Iracema e arte urbana

A região que hoje é conhecida como Praia de Iracema, já passou por inúmeras fases e transformações, representa a memória do apogeu e da decadência da elite fortalezense e a resistência e luta da comunidade do Poço da Draga. É percebido como um espaço de referência e tradição na cidade e que obtém um caráter diverso, plural e cultural, assim, foi escolha de recorte para a presente pesquisa e desenvolvimento do projeto por ser um distrito criativo, cultural e ser palco de festivais e editais de intervenções artísticas urbanas da cidade de Fortaleza.

6.4.1 Histórico do bairro

Originalmente composta por uma colônia de pescadores, os primeiros habitantes se firmaram na região por volta de 1906 com a construção de um pequeno porto à beira mar, a maioria deles remanescentes da seca de 1977 que migraram para onde havia serviço. Este porto improvisado foi denominado de Ponte Metálica, uma estrutura de ferro que servia como ancoradouro de embarcações, embarque e desembarque de passageiros e fluxos de mercadorias (informação verbal)¹¹.

Segundo Bezerra (2008), no início do século XX, ainda era uma aldeia de pescadores denominada Porto das Jangadas, Praia de Peixe ou Grauçá, que ao longo dos anos passou por uma série de transformações devido a apropriação deste espaço pela elite econômica de Fortaleza. Em meados dos anos 20, a praia de Iracema passa a ser noticiada nos meios de comunicação como lugar de hábitos e sociabilidades seletos, passando por grandes transformações do espaço urbano por meio da construção de casas alpendradas ou do tipo *bungalow* de frente para o mar. Em decorrência dessa apropriação da elite, o bairro passou a ser reconhecido na cidade como um lugar encantador e bucólico, adquirindo o epíteto de Praia dos Amores e em 1925, após uma campanha iniciada pela cronista Adília de Albuquerque Moraes,

¹¹ Entrevista concedida por PEREIRA, Lícia Braga. Entrevista 3. Entrevistado: Sérgio Rocha. Fortaleza, 10 de setembro de 2020.

tornou-se Praia de Iracema, em homenagem à heroína do romance de José de Alencar. (BEZERRA, 2008)

Bezerra (2008) afirma que na segunda metade dos anos 40, a Praia de Iracema começou a apresentar uma nova configuração espacial em virtude do avanço do mar, decorrente da construção do porto do Mucuripe. A alteração no movimento das correntes marítimas, acarretou em uma significativa diminuição da faixa de areia e no desmoronamento dos famosos *bungalows* que representavam a estética da nobreza da elite fortalezense, o autor diz que “Além de destruir as casas, o mar também devastou a praia, que fora cenário de passeios à beira mar.” (p.41). A partir desse momento, o bairro entrou em decadência, sendo noticiado nas matérias jornalísticas o “fim” da praia de Iracema.

Figura 15 - Bangalô destruído em decorrência do avanço do mar.



Fonte: Arquivo Nirez.

Devido a presença de diversos bares e restaurantes na Praia de Iracema e a presença de artistas e intelectuais, o bairro tornou-se um dos lugares mais boêmios da cidade, sendo considerado o berço da história e efervescência cultural de Fortaleza, lugares como o Cais Bar, o restaurante La Trattoria e o Estoril tornaram-se símbolos da boemia da cidade. BEZERRA (2001) expõe que, em decorrência da sua história, localização e fama decorrente da presença do Estoril, o bairro torna-se um “lugar ideal” para a implementação de intervenções urbanas voltadas aos interesses das empresas privadas que atuam no ramo turístico.

Na década de 1980, o bairro Praia de Iracema começou a se tornar objeto de interesse da especulação imobiliária e dos investimentos em lazer e entretenimento. Desse modo, ao longo do seu processo histórico, o bairro passou por diferentes ocupações, tipificadas pelas características dos seus frequentadores, que foram interferindo na funcionalidade do espaço e criando diferentes territorialidades, tais como: território de resistência política, território underground, território da boemia. (EVANGELISTA, 2013)

O início dos anos 90 marca o ápice das obras de intervenções urbanas com o interesse em atrair moradores da cidade e de turistas. Em entrevistas realizadas com os moradores do bairro para o presente trabalho, a entrevistada 01, moradora da Praia de Iracema desde os anos 90, relata as transformações que ocorreram devido às intervenções urbanas.

Quando houve a primeira intervenção urbana pública, que foi a chegada do calçadão, veio junto uma mudança violenta, tudo se transformou. Uma avalanche de bares, restaurantes, calçadão, luzes, pavimentação. Do dia pra noite se transformou numa loucura, um bairro que era tranquilo, bucólico, onde todas as pessoas se cuidavam e se conheciam, se transformou numa loucura de gente, barulho (informação verbal)¹².

Em paradoxo, é visto que apesar das intervenções urbanas, a Praia de Iracema passou por diversos fatores que contribuíram para sua degradação. Entrevistados relatam o descaso do poder público com os moradores da região, falta de saneamento e de políticas públicas que melhorem a qualidade de vida e que por conta disso, aumentaram a degradação e decadência do bairro. A maioria dos entrevistados relatam a falta de comunicação e de interesse em entender quem são as pessoas que vivem nesse espaço e o que elas precisam.

As intervenções urbanas públicas foram muito drásticas e ninguém que mora aqui foi consultado. A última coisa que lembraram é que tinham moradores. A prefeitura deu vários alvarás, apenas para bares e restaurantes, sem nenhum critério e nunca teve um cuidado com o morador. Muitos moradores foram embora por causa da especulação imobiliária. Eu consegui continuar aqui porque é minha casa. Depois disso nós ficamos 16 anos sem políticas públicas e quebraram o calçadão inteiro, não ajeitaram, era bem decadente, vejo isso como uma estratégia para expulsar os moradores que ficaram (informação verbal)¹³.

O bairro Praia de Iracema atualmente, encontra-se localizado entre as ruas João Cordeiro, Monsenhor Tabosa, Almirante Tamandaré e avenida Beira-Mar, é

¹² Entrevista concedida por PEREIRA, Lícia Braga. Entrevista 1. Entrevistada: Silvânia de Deus. Fortaleza, 03 de setembro de 2020.

¹³ Entrevista concedida por PEREIRA, Lícia Braga. Entrevista 1. Entrevistada: Silvânia de Deus. Fortaleza, 03 de setembro de 2020.

6.4.2 Arte Urbana na PI

A Praia de Iracema (PI) é palco de diversos festivais de arte urbana, além de ser foco em editais que promovem cursos, oficinas e *workshops*. Entre as vertentes, o grafite, muralismo e *stencil*, são as mais presentes nas ruas da PI. Hoje, são mais de 100 trabalhos de artistas de quase todos os lugares do mundo espalhados pelos muros, prédios e vielas do bairro.

Dentre os festivais que mais trouxeram destaque para a arte urbana da PI estão o Festival Concreto e o Festival Além da Rua, ambas últimas edições ocorridas em 2019. O Festival Concreto acontece há 6 anos na cidade de Fortaleza e a PI sempre ganha destaque nesse evento.

Outro festival importante que contribui para as artes urbanas da PI foi o Festival Além da Rua que percorre municípios cearenses desde 2010, na última edição, em 2019, trouxe uma atenção especial para o bairro. Os trabalhos de 18 artistas internacionais, nacionais e locais deixaram marcas evidentes nas Rua dos Tabajaras, contemplando desde pontos turísticos, como o Estoril, até um estacionamento do local (Diário do Nordeste).

Figura 17 - Pintura mural em estacionamento na PI, feita pelo artista Wes Gamas no Festival Além da Rua.



Fonte: acervo pessoal.

Além disso, é percebido que a prefeitura junto com o Instituto Iracema, lançam diversos editais todo ano, visando o incentivo da produção local de arte urbana no bairro, assim como reforçar o movimento de grafitti.

Artistas locais como Douglas Vasconcelos, mais conhecido como Doug Graffiti, morador do Poço da Draga, é reconhecido pelos movimentos de arte urbana que visam o incentivo do grafitti nas ruas do bairro, projetos como o “Beco In Cores”, uma parceria do artista com o Instituto Iracema, lançado no ano de 2020 durante a pandemia, é motivador por colorir as vielas do Poço da Draga e trazer mensagens positivas aos moradores.

Figura 18 - Arte urbana nas vielas do Poço da Draga.



Fonte: <https://www.instagram.com/p/CEZH6ZdpjX4/>

7 METODOLOGIA

O presente trabalho caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa, onde há a intenção de fazer uma reflexão sobre a experiência urbana a partir do posicionamento projetual do Design Emocional. A pesquisa também possui caráter exploratório devido ao fato de que, para alcançar os objetivos deste trabalho, iniciou-se uma pesquisa bibliográfica em artigos científicos e em livros publicados relacionados à design emocional, intervenções urbanas e livro-objeto, bem como as intersecções entre tais domínios. Nota-se também que tomamos como procedimento a metodologia científica de abordagem bibliográfica, a fim de buscar literaturas que

nos fundamentassem acerca do âmbito do design emocional com a intenção de compreender seu surgimento, características e relevância, assim como nas áreas de intervenção urbana e livro-objeto. Escolhemos estudar a cidade de Fortaleza com a intenção de desenvolver reflexões sobre a forma como transitamos por ela, e como recorte para a pesquisa e desenvolvimento do projeto, foi preferido o bairro Praia de Iracema, por ser um distrito criativo, cultural e ser palco de festivais e editais de intervenções artísticas urbanas da cidade.

Quanto à metodologia projetual, priorizou-se a busca das que tivessem foco nas emoções. Entretanto, observou-se, a partir da análise das metodologias projetuais desenvolvida por Washington Ferreira em sua dissertação de Mestrado *Quem o feio ama, bonito lhe parece: A emoção e suas relações na Metodologia Projetual de Design*, 2011, que não existe um método específico para o desenvolvimento de produtos que estimulem as emoções dos usuários. O que se observa é a presença de modelos e ferramentas que tem o intuito de entender e verificar o grau e o tipo de emoção que possa ser despertada ao interagir com o produto, no nosso caso, o livro-objeto. Desta forma, optou-se por escolher a metodologia “Receita do Arroz Verde”, demonstrada no livro *Das coisas nascem coisas* de Bruno Munari.

A metodologia de MUNARI prevê as seguintes fases a partir de um problema: definição do problema, componentes do problema, coleta de dados, análise de dados, criatividade, materiais e tecnologias, experimentação, modelo, verificação e desenhos construtivos, chegando ao final à solução.

Figura 19 - As 12 Etapas Metodológicas de Bruno Munari



Fonte: elaborado pela autora

Assim, o projeto foi iniciado com a etapa de definição do problema (DP), que é correspondente à nossa pergunta de pesquisa: Como o projeto de um livro objeto, à luz do design emocional, pode contribuir como ferramenta afetiva que

tematize intervenções urbanas e desperte reflexões sobre a experiência urbana da cidade de Fortaleza? Na etapa seguinte, em componentes do problema (CP) foi realizada uma divisão do problema em componentes menores para que pudessem ser analisados separadamente, tornando o projeto mais coerente. Neste caso, o problema foi dividido em três domínios: design emocional, intervenções artísticas urbanas e livro-objeto.

Uma vez definido o problema e seus componentes, partimos para as fases de coleta (CD) e análise de dados (AD) onde o primeiro referiu-se às pesquisas estudadas para a fundamentação do trabalho e o segundo à análise de caso onde situam-se projetos com conceitos similares ao nosso e que utilizam como perspectiva projetual, o design emocional. Foram analisados o objeto-livro *Lululux*, assinado por Gustavo Piqueira/Casa Rex e publicado pela editora Lote 42 em 2015 as edições 1 e 2 da revista Mapa e o livro-objeto *O Cozinheiro Nacional*. Entre toda a gama de possibilidades, foi escolhido tais publicações para o *corpus* das análises por utilizarem da perspectiva projetual do design emocional e por serem publicações experimentais que ultrapassam os conceitos tradicionais. Na próxima etapa, a fase da criatividade (C), foi realizada uma visita em campo exploratória ao bairro Praia de Iracema onde foram feitos registros fotográficos das intervenções urbanas que são determinantes para o conteúdo do livro-objeto. Na sequência, foram realizadas três entrevistas com os moradores locais, à luz do design reflexivo, para entender a autoimagem e o sentido de identidade própria que as pessoas possuem com o bairro e as lembranças pessoais afetivas que possuem. Após isso, foi feita uma análise das intervenções encontradas a fim de destacar quais possuem um maior nível de afetividade e que, dessa forma, são mais interessantes para a produção do livro-objeto.

A fase seguinte, de Materiais e Tecnologias (MT), teve grande ligação com a fase de Experimentação (E), sendo feitas simultaneamente, aqui foram estudados e testados diversos tipos de materiais para a produção do livro, assim como as técnicas de confecção. Por fim, prosseguimos para a fase de Modelo (M) para provar se as escolhas feitas nas fases anteriores realmente funcionavam e em seguida o projeto pôde ser validado por uma equipe de professores do meio acadêmico na etapa de Validação (V).

8 CRONOGRAMA

Figura 20 - Cronograma

ETAPAS	mar.19	abr.19	mai.19	jun.19	jul. 2020	ago .2020	set. 2020	out. 2020
Definição do Problema								
Componentes do Problema								
Coleta de Dados								
Análise de Dados								
Criatividade								
Materiais e Tecnologias								
Experimentação								
Modelo								
Verificação								

Fonte: elaborado pela autora

9 ANÁLISE DE CASOS

A fim de entender como utilizar a perspectiva projetual do design emocional de uma forma mais eficiente e encontrar referências projetuais para o desenvolvimento do pretendido artefato, foi feita uma análise de casos focada em livros-objeto e publicações gráficas, que têm como finalidade provocar no usuário emoções afetivas ao utilizá-los. Neste caso, foram escolhidos para análise o objeto-livro *Lululux*, por ser um livro-objeto de uma editora nacional de notoriedade em publicações experimentais, a revista *MAPA* por ter enfoque na cidade de Fortaleza e ser um produto gráfico-experimental com perspectiva projetual ancorada no emocional e o livro-objeto *O cozinheiro nacional* por ser semelhante ao livro-objeto *Lululux* em relação à irreverência na escolha do suporte de leitura, além disso, todos se mostraram exemplos paradigmáticos de possíveis caminhos projetuais. Pelo projeto ter seu caráter subjetivo e experimental, não se fez cabível realizar uma busca exaustiva de similares, pois é compreensível que o percurso criativo que será seguido emergirá mais da própria vivência no espaço, na observação e na análise das

intervenções urbanas. Dessa forma, foram feitas duas análises, sendo a primeira feita sob os aspectos emocionais caracterizados por Donald Norman (2008), design visceral, design comportamental e design reflexivo. E a segunda análise feita sob os aspectos materiais e gráficos dos artefatos, como formato, técnicas, impressão, ilustrações, etc.

9.1 Lululux

Figura 21 - Objeto-livro Lululux.



Fonte: Banca Tatuí

O objeto-livro *Lululux*, assinado pelo designer Gustavo Piqueira e publicado pela editora Lote 42¹⁵, no segundo semestre de 2015, possui tiragem única de 600 exemplares numerados. A Casa Rex é um estúdio de design gráfico internacional, com sedes em São Paulo e Londres. O estúdio é composto por uma equipe de cerca de 50 profissionais liderados por Gustavo Piqueira, que desenvolve produtos de design gráfico para marcas internacionais, projetos editoriais, corporativos, ambientais, experimentais, ilustrações, ou, como os próprios definem, “qualquer outra coisa que der vontade de fazer” (CASA REX, 2016). A obra *Lululux* é uma narrativa em um formato não-convencional, sendo um jogo de jantar composto por 20

¹⁵ A Lote 42 é uma editora criada em São Paulo em dezembro de 2012. Publica autores que exploram as possibilidades da linguagem, questionam o status quo e têm uma abordagem criativa frente à vida contemporânea. **Fonte:** Lote 42.

guardanapos, 8 porta-copos e 6 jogos americanos, cada suporte é um meio de expressão de Lux Moreira.

Graças à sua inventiva estrutura física, Lululux se desdobra em muitas possibilidades de leitura e evidencia a tridimensionalidade de seu protagonista. O que o leitor tem aqui é uma narrativa que discute temas essencialmente contemporâneos com um humor que, se por vezes soa descontrolado, sempre carrega consigo um filete de melancolia. Além de acompanhar as desventuras de Lux Moreira, pode-se comer sobre elas. Isso mesmo. Portanto, se achar a história deste picaresco personagem não muito interessante, o leitor pode deixar de lê-lo para transformar-se em um conviva de um banquete, com um elegante conjunto de jogo americano, guardanapos e porta-copos, tudo customizado para o deleite e o desfrute de quem não está nem aí para a literatura contemporânea (Fonte: Banca Tatuí).

O objeto-livro foi escolhido para análise por ser um livro em formato não convencional e utilizar como perspectiva projetual, o design emocional.

9.2 Revista MAPA

A revista *MAPA* é um projeto idealizado pelo estúdio de design e de impressão em risografia, *Riso Tropical*, em parceria com artistas locais, que tem como objetivo cartografar a cidade de Fortaleza, pensando nas particularidades de cada bairro da cidade. A revista é uma mistura de linguagens e mostra diversas percepções dos mais variados habitantes de Fortaleza. A cada número, um novo bairro é mostrado de forma bastante afetiva e revelando a memória dos habitantes. Acima de tudo, a revista *MAPA* é um convite à caminhada, a estar com o corpo na rua, atentos aos contornos da cidade.

A revista tem um formato irreverente e incomum em relação aos preceitos tradicionais de revista e, mesmo tratando-se de um formato relativamente pequeno, o impresso traz uma grande riqueza de detalhes. A seguir serão demonstradas as duas primeiras edições da revista.

9.2.1 Edição 01 - Praia de Iracema - Fortaleza dos Encontros

Figura 22 - Revista Mapa, 1ª Edição.



Fonte: acervo da autora

A primeira edição da revista MAPA, denominada *Praia de Iracema - Fortaleza dos Encontros*, foi ilustrada por Daniel Chastinet, ilustrador cearense, e mostra diferentes recursos culturais do bairro da praia de Iracema, dentre eles: personagens, ilustradores, moda, história e música. Impressa em risografia, nas cores laranja e azul. Enquanto ao design gráfico, a revista não possui grid e o texto é escrito à mão. O impresso possui diversas ilustrações, tendo fotografia apenas na capa, as ilustrações possuem traços delicados e são ricas em detalhes.

Figura 23 - Paleta de cores 1.



Fonte: instagram @risotropicalfor.

9.2.2 Edição 02 - Centro Fortaleza

Figura 24 - Revista Mapa, 2ª Edição.

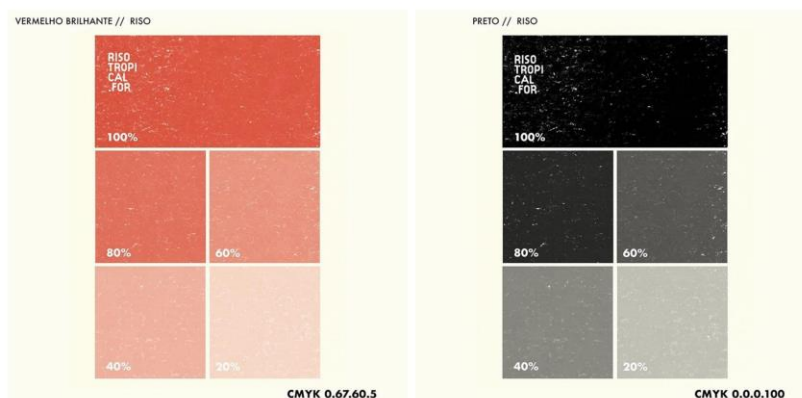


Fonte: Instagram @lucisacoleira

Ilustrada por Luciene Lobo, que assina como Luci Sacoleira, a segunda edição da revista tem como tema o Centro de Fortaleza e demonstra os principais locais do lugar, contando suas histórias e curiosidades. Assim como a edição anterior, a revista parece ser feita toda à mão livre, não seguindo um grid. O impresso recorda bastante a estética do cordel, sendo o design gráfico contemplado de ilustrações de aparência rústica, que retratam a estética da xilogravura. Aparecendo em todas as páginas do impresso, as ilustrações são de prédios históricos e de símbolos da cidade, como, por exemplo, o Bode loiô¹⁶. A fonte utilizada é manuscrita e aparentemente é inspirada nas fontes utilizadas em folhetos de cordel. A revista é impressa em risografia, nas cores vermelho brilhante e preto.

¹⁶ **Bode loiô** foi um famoso bode que viveu na cidade de Fortaleza na década de 1920. Figura folclórica da cultura popular cearense, loiô costumava perambular pelas ruas centrais da cidade, na companhia de boêmios e escritores que frequentavam os bares e cafés ao redor da Praça do Ferreira, antigo centro cultural da capital. **Fonte:** O povo, 2007

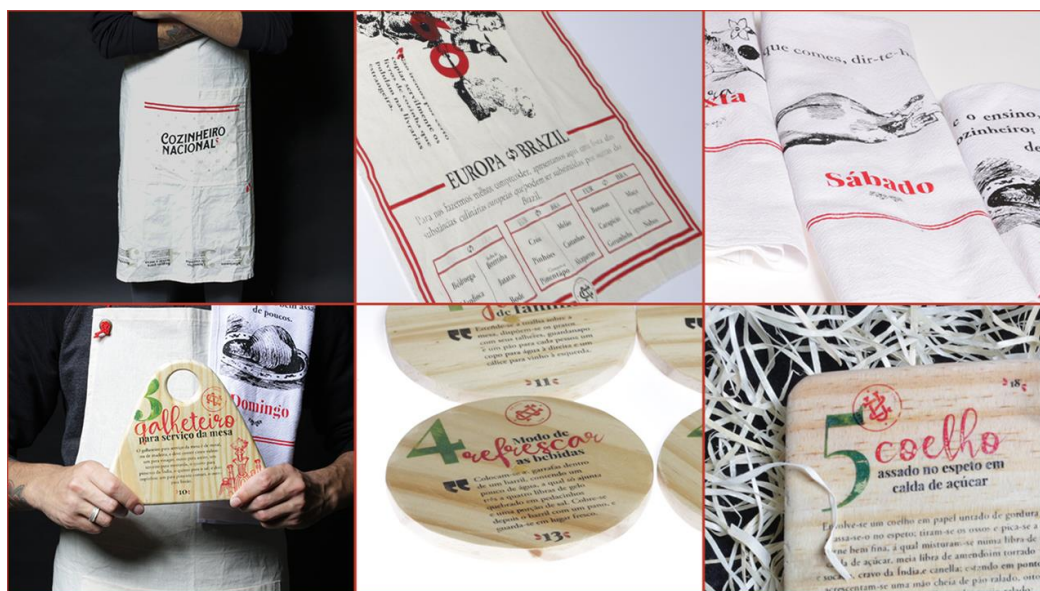
Figura 25 - Paleta de cores 2



Fonte: Instagram @risotropicalfor.

9.3 O cozinheiro nacional

Figura 26 - Livro-objeto, O Cozinheiro Nacional



Fonte: <https://www.behance.net/gallery/53836121/livro-objeto-O-Cozinheiro-Nacional>

O livro-objeto cozinheiro nacional, desenvolvido em 2017, é uma releitura da coletânea desenvolvida pela Senac, São Paulo que se trata de um resgate histórico e cultural da culinária brasileira de meados do século XIX. Possuindo a intenção de potencializar a relação do homem com a comida, o livro-objeto se passa no ambiente de preparo, a cozinha, desde um café até um jantar, é aplicada conhecimentos, rituais que podem, em certos casos, serem transmitidos de uma geração para a outra. O livro

original possui, ainda, o uso dos utensílios de cozinha e cuidados ao servir-se à mesa e, a partir desses aspectos, extraiu-se o conceito do livro-objeto. O objeto foi escolhido para análise por ser um livro-objeto que é bastante irreverente na escolha de materiais e por ser um livro que fala sobre a cultura brasileira.

9.4 Análise dos aspectos emocionais

Nesse momento, foram analisados os artefatos enquanto análise de seus aspectos simbólicos e emocionais, partindo de um levantamento de características dos níveis de design emocional estabelecidos por Norman (2008), dentre eles: o nível visceral, comportamental e reflexivo. Na tabela os níveis foram enumerados de 1 a 3, sendo atribuída a nota 3 para o maior grau de relevância e força dos níveis de percepção no projeto, e 1 para o menor grau de relevância do nível de percepção.

Figura 27 - Tabela de análises 1

	Lululux	Revista Mapa 01	Revista Mapa 02	O cozinheiro nacional
Design Visceral	1	2	2	2
Design Comportamental	2	1	1	3
Design Reflexivo	3	3	3	2

Fonte: elaborada pela autora.

Fazendo uma análise dos aspectos emocionais do objeto-livro *Lululux*, podemos apontar, segundo Norman (2008), que o *aspecto visceral* do objeto, ou seja, o que sua primeira aparência demonstra é de algo que nos afeta positivamente: uma caixa resistente, lisa e macia, bem-acabada e simétrica. O afeto positivo inicial é abalado ao abrir-se a caixa e deparar-se com o conteúdo descartável, aumentando o interesse por desvendar o produto e entender como ele funciona, de forma a voltar a um estado positivo de afeto. Prosseguindo pelo *design comportamental*, Norman (2008, p. 92) reforça que nesse nível o que importa é a relação de uso que, segundo o autor, pode ser analisado em quatro aspectos: função, compreensibilidade, usabilidade e sensação física (NORMAN, 2008). Em uma análise nesse sentido,

percebemos que Lululux atende a todos esses requisitos: ele funciona como o suporte que se propõe, o formato de suas peças é auto explicativo e, apesar de toda a sua proposta irreverente em termos comportamentais, Lululux é um produto tradicional e que funciona exatamente como outros artefatos do mesmo tipo: o conflito, no caso, se dá no nível reflexivo. A contradição reflexiva estabelecida por Gustavo Piqueira no design do artefato é, justamente, a dos valores emocionais que atribuímos ao objeto livro, pois, em nossa memória de uso de livros, esses são objetos que nos exigem cuidado. O alimentar-se próximo ao livro pode, então, ser compreendido como uma dessacralização desse objeto, trazendo-o para outro uso e colocando sua integridade em risco. O nível reflexivo deixa uma permissão ao *nível comportamental*: o usuário deve colocar pratos de comida sobre uma história, limpar a boca em uma narrativa, molhar textos com copos de bordas úmidas e é isso que torna o objeto-livro Lululux tão genial.

Na revista *Mapa*, o nível *visceral* demonstra que são peças bastante atraentes, com cores vivas, características da impressão em risografia, que chamam a atenção de imediato pela sua peculiaridade. No *nível comportamental*, é percebido que, de acordo com os quatro aspectos: função, compreensibilidade, usabilidade e sensação física, os impressos atendem perfeitamente aos requisitos, os mapas são entendíveis e funcionais, possuem um tamanho ergonômico, que pode ser facilmente manuseável. No nível *reflexivo*, é visto que são artefatos que evocam lembranças aos habitantes da cidade e dizem respeito à cultura e identidade da cidade de Fortaleza, portanto a experiência é mais significativa afetivamente para quem conhece os lugares e possui as lembranças de ter vivido nesse espaço.

Já o livro-objeto *O Cozinheiro Nacional* possui algumas semelhanças com o objeto-livro Lululux, no nível visceral é demonstrado uma caixa de madeira lisa, simétrica e bem acabada, diferente de Lululux, a caixa não é tampada, então é esperado que o objeto não seja um livro, deixando em seguida, o usuário intrigado ao ver as tábuas de corte e os panos de prato marcados com textos neles. No nível *comportamental*, é visto que o artefato funciona muito bem como proposta de utensílios domésticos, as tábuas de corte realmente funcionam, o conflito se dá no design reflexivo justamente ao ser conflitante com os valores emocionais que atribuímos aos objetos.

9.5 Análise dos aspectos materiais

A análise dos aspectos materiais foi feita com base nas características demonstradas por PAIVA (2010) enquanto livro-objeto e MUNARI (1943) enquanto projeto editorial não convencional. Vistos na tabela a seguir:

Figura 28 - Tabela de análise 2

	Lululux	Revista Mapa 01	Revista Mapa 02	O cozinheiro nacional
Tiragem	Baixa	Média	Média	Baixa
Técnicas de impressão	Serigrafia	Risografia	Risografia	Serigrafia
Cores	Colorido	2 cores	2 cores	2 cores
Suporte de leitura	madeira pinus, papelão paraná, papel offset e guardanapos.	Papel Pólen	Papel Pólen	madeira pinus e tecido.
Caráter visual	-	ilustração	ilustração	ilustração

Fonte: elaborada pela autora.

A partir disso, foi percebido que os artefatos analisados têm em comum a baixa tiragem, característica que confirma a raridade de acervos de publicações experimentais. Possuem técnicas artesanais alternativas e incomuns em relação às utilizadas em livros tradicionais, como a serigrafia que é uma alternativa interessante pela sua possibilidade de utilização em variados tipos de materiais e superfícies como: papel, plástico, borracha, madeira, vidro, tecido, etc, possibilitando uma impressão diversificada, além disso, é visto o uso da risografia que trata-se de uma técnica de impressão bastante experimental, na qual possui uma gama de cores limitadas onde é possível conseguir tonalidades diferentes a partir do percentual utilizado de cada uma. Em relação ao suporte de leitura, é notada uma irreverência em *Lululux* e em *O Cozinheiro Nacional*, ao utilizarem utensílios domésticos como suporte que também comprovam as características dos livros-objeto. Por fim, no entendimento da análise do caráter visual das publicações, percebe-se que a maioria dos objetos analisados utilizam ilustração como elemento dos livros, porém não foi percebido como

característica prioritária de publicações experimentais, pois o livro-objeto Lululux não possui e não perde efeito por conta disso.

10 PROJETO

Diante do exposto a partir das análises realizadas quanto aos aspectos emocionais e aspectos materiais dos objetos, foi possível gerar as seguintes diretrizes que irão direcionar o desenvolvimento do projeto:

- A. O projeto do livro-objeto deve ser pensado em um formato não-convencional, sendo considerado as experimentações de diversos materiais;
- B. Deve-se considerar o uso de técnicas não-convencionais e artesanais determinadas através de testes;
- C. Será explorado a arte urbana no livro-objeto de forma reflexiva de modo que seja estimulada a memória afetiva;
- D. Para a próxima fase será necessário realizar uma catalogação de intervenções urbanas por meio de registros fotográficos;
- E. Para isso, será necessário fazer um recorte mais detalhado do espaço onde serão encontradas as artes urbanas.

10.1 Ruas da Praia de Iracema

Para cumprir o tópico D das diretrizes projetuais, foi necessário realizar uma pesquisa em campo, exploratória, realizada durante a fase de criatividade (5) da metodologia. A primeira visita ao bairro, aconteceu no dia 18 de setembro de 2019, com o objetivo de gerar registros fotográficos das artes urbanas da Praia de Iracema, além de observar o movimento das ruas, as atividades que estão presentes no espaço e os transeuntes. Buscou-se com essa atividade, conteúdo e inspiração para a confecção do livro-objeto, pois é pretendido utilizar fotos das artes urbanas e ruas do bairro para ilustrar as histórias apresentadas nas entrevistas.

As ruas visitadas foram: Rua Beira-mar, dos Tabajaras, dos Guanacés, dos Cariris, dos Pacajús, Almirante Barroso, dos Arariús, Tigipió, Historiador Raimundo Girão, Dragão do Mar e Monsenhor Tabosa. Em uma segunda pesquisa em campo, realizada em 16 de setembro de 2020, foi focado o estudo na área do Poço da Draga,

visitando assim as ruas: Almirante Tamandaré, Viaduto Moreira da Rocha e Boris, além do Pavilhão Atlântico e a Ponte Metálica.

Neste trabalho, serão contempladas artes urbanas e cenários encontrados no perímetro entre as ruas Boris, Beira-mar, Cariris e Almirante Barroso, visto no recorte do mapa a seguir. Foi feita essa escolha pois os moradores entrevistados são dessa área e suas memórias e histórias se passam nos lugares encontrados nessa área de estudo.

Figura 29 - Recorte da área estudada



Fonte: elaborado pela autora.

Adiante, ainda na fase de criatividade (5) da metodologia, foram realizadas entrevistas com moradores do bairro, a fim de entender quais são as características do lugar e as relações de afeto das pessoas com o espaço. Utilizando como norte a noção de design reflexivo de Norman (2000), foi desenvolvida uma série de perguntas que tivessem como foco as lembranças pessoais dos entrevistados e que dessem o entendimento do sentido de identidade própria e autoimagem como morador da PI.

A partir disso, definiu-se um perfil diversificado de entrevistados para que trouxéssemos um olhar próprio de cada um. As escolhas seguiram os seguintes requisitos:

- Pessoas de diferentes lugares da Praia de Iracema;
- Com faixa etária distintas;
- Que moram há um bom tempo no bairro;

- Que são ativos nas atividades do bairro e conhecidos por todos.

Com a ajuda de Alberto Gadanha, coordenador de projetos do Instituto Iracema, foram escolhidos para serem entrevistados:

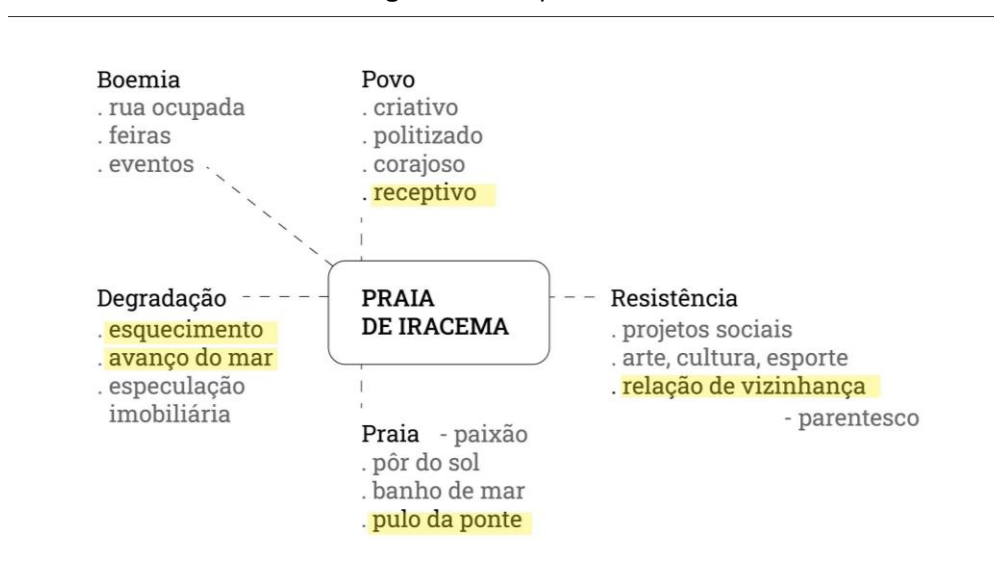
- Silvânia de Deus, 50 anos, estilista e moradora da rua dos Tabajaras;
- Izabel Cristina Lima, 44 anos, pedagoga, moradora do Poço da Draga;
- Sérgio Rocha, 36 anos, geógrafo, morador do Poço da Draga.

As entrevistas completas estão disponíveis no apêndice A da presente pesquisa.

10.2 Criação

Após a etapa de entrevistas, foi desenvolvido um mapa mental com os conceitos e informações colhidas a fim de definir o conceito do livro-objeto, em sequência, foi feito um *moodboard* para ajudar a definir a estética do projeto gráfico, iniciando a fase 6 da metodologia, que é de materiais e tecnologias.

Figura 30 - Mapa mental



Fonte: elaborado pela autora

A partir do mapa mental, foram percebidos três pilares que, de acordo com a análise feita das entrevistas, caracterizam bem o bairro Praia de Iracema: mar,

gente e resistência. O mar que é orgulho e paixão dos moradores, representado pela Praia do Lido, também conhecida como Praia dos *Crush* e pela Praia do Poço da Draga, uns dos melhores lugares para ver o pôr do sol na cidade, além de ser ponto de encontro de pessoas de todas as idades. Izabel Cristina, na entrevista realizada no dia 10 de setembro de 2020, explica bem essa relação: *“Tem duas coisas que nós temos orgulho mesmo, primeiro do nosso povo, porque aqui todo mundo é parente de todo mundo e a praia, a gente costuma dizer que nas nossas veias não corre sangue, corre água do mar”*.

É percebido também, que o bairro é definido pelo seu povo e por sua relação de cuidado entre si. Na rua dos tabajaras, Silvânia de Deus relata na entrevista, que a diversidade é uma das coisas que mais a inspira e a orgulha, visto no trecho a seguir.

O que mais me inspira na praia é esse jeito de estar sempre pronta pra receber e que todo mundo se sente à vontade nesse lugar, não importa cor, raça, de onde vem, sempre teve uma coisa incrível que eu amo, no mesmo lugar vai estar a patricinha, o pedinte, o gay, isso que eu amo. Esse lugar que cabe todo mundo (informação verbal).

Além disso, no Poço da Draga há uma relação muito especial entre os moradores pois como conta Izabel e Sérgio Rocha, há relações de parentesco *“(...) todo mundo é parente de todo mundo aqui, se for puxar a árvore tá todo mundo no mesmo tronco. Nós temos nossas divergências, claro, mas na hora de ajudar tá todo mundo junto pelo mesmo objetivo.”*

A Praia de Iracema também define-se pelo seu histórico de resistência, desde a década de 40, com o avanço do mar advindo da construção do porto do Mucuripe e que continua sendo uma preocupação por causa de obras como aterro, o esquecimento e degradação devido à falta de políticas públicas e até hoje, com a luta dos moradores do Poço da Draga por melhores condições de moradia, saneamento e visibilidade.

O Poço da Draga, agora em 26 de maio, fez 140 anos de “re-resistência”, porque a gente não chama mais de resistência, é a “re-resistência”. A gente procura todo ano, criar dentro dessa data, um momento de luta, de reivindicar, de dar visibilidade às potencialidades da comunidade, mas ainda realmente existe esse muro que nos divide. Parece que aqui mora o lado ruim, o lado feio, o patinho feio da história, mas a gente tem lutado para mudar essa forma como a cidade nos vê. O próprio estado, o próprio município faz isso, você vê que está acontecendo toda uma reforma aqui ao lado né, a rua dos tabajaras tá sendo toda reformada. O progresso passa na nossa porta, mas não adentra

nas nossas ruas, nas nossas vielas, nos nossos becos e isso tem deixado a gente bem incomodado (informação verbal).

Figura 31 - Moodboard



Fonte: Elaborado pela autora

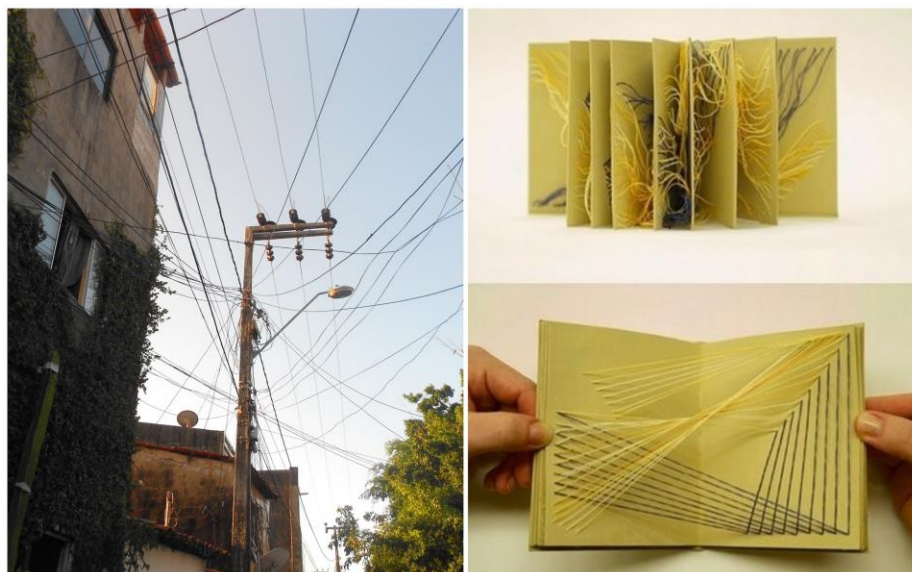
De acordo com PAZMINO (2015), o *moodboard* trata-se de um painel visual de imagens que representam o estilo, estética, cores, materiais e formas a partir do significado/conceito definido no mapa mental. Nesse momento, foi feita uma análise dos registros fotográficos buscando uma ligação com as narrativas contadas nas entrevistas com foco nos três segmentos: mar, gente e resistência, e assim fazer as escolhas gráficas do livro-objeto. Paleta de cores, tipografia, tratamento das imagens e composição, foram definidas de modo a simbolizar partes relevantes dos registros para que, de alguma forma, tenham conexão com o bairro e suas memórias.

Como a intenção é desenvolver um livro-objeto que seja inspirado na estética das paredes de rua e nas técnicas de arte urbana, decidiu-se utilizar como técnica a colagem, pois além de usar como inspiração o lambe-lambe, técnica para colagem de arte urbana, é possível manipular o papel para formar camadas e texturas, dando a aparência de degradação e efemeridade que são características da arte urbana por conta da exposição às intempéries.

Além disso, inspirado nos emaranhados de fios observados durante a visita em campo que são elementos muito característicos das ruas do bairro, foi decidido usar como elemento de intervenção nas imagens, a linha em bordado, a fim de

reforçar também o conceito de ligação e conexão entre as pessoas, do cuidado e do afeto.

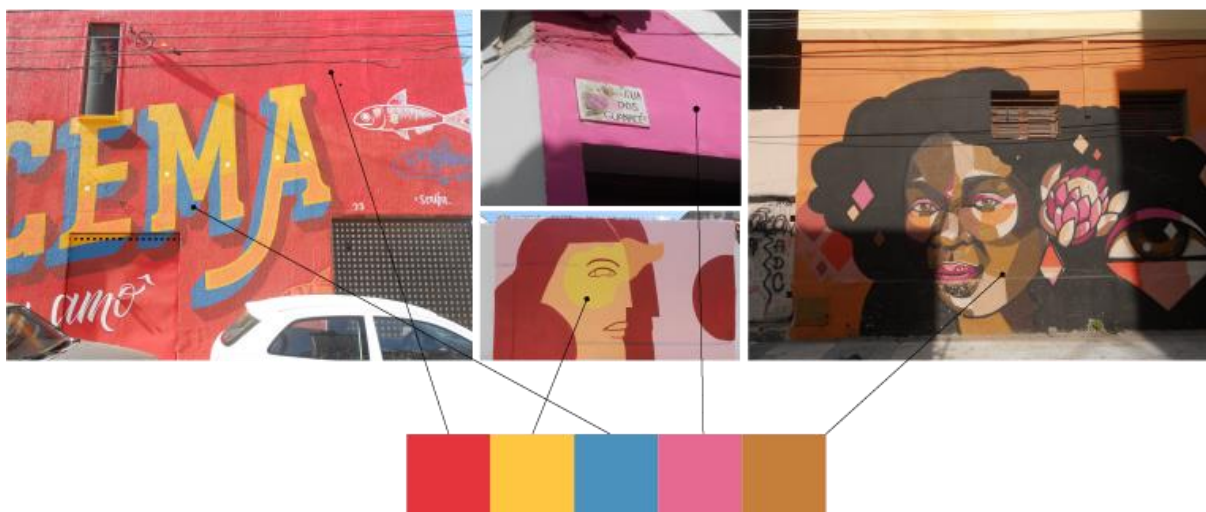
Figura 32 – Diagrama de comparação entre fios emaranhados e bordado



Fonte: elaborado pela autora

As cores da paleta foram definidas de acordo com os registros fotográficos das artes urbanas, que se caracterizam por cores saturadas e vivas e que ao mesmo tempo remetem às cores símbolos do bairro, como o mar e o sol.

Figura 33 - Paleta de cores



Fonte: elaborado pela autora

A tipografia utilizada foi da família tipográfica *Roboto Slab*, de Christian Robertson, por ser uma fonte não rebuscada, buscando equilíbrio com as colagens que possuem forte apelo visual.

Figura 34 - Demonstração tipográfica da fonte Roboto Slab.



Seguindo para a fase de experimentação (7) da metodologia, as imagens foram separadas de acordo com o conceito de cada página e impressas para serem recortadas e montadas para a colagem. Nesse momento, procurou-se criar texturas com diversos tipos de papéis texturizados, tais como: vergê, Ag, reciclato, vegetal, entre outros. Em seguida, foram feitas experimentações a fim de testar como seriam as composições, os formatos das imagens, além de testes com diversos pontos de bordado para entender como a linha iria se comportar em meio às colagens.

A fim de entender a narrativa e a estrutura do livro-objeto “Praia de Iracema: mar, gente e resistência”, foi desenvolvido um espelho, que se trata de um mapa que determina a ordem do conteúdo editorial, visto a seguir.

Figura 35 - Espelho do livro-objeto.



Fonte: elaborado pela autora.

Assim, como dito anteriormente, o livro é segmentado em três partes: mar, gente e resistência, cada uma delas com 3 spreads: um para a entrada e duas para as composições de colagem de acordo com o tema, além da folha de rosto e uma página de créditos das fotos e artes urbanas ilustradas, formando assim, 20 páginas mais capas. O livro com o formato final de 152mm x 186mm, possui miolo em papel vergê opala, para ser uma base neutra para as colagens e color plus rio de janeiro, para as entradas, pois possui cor dentro da paleta de cores, ambos com gramatura de 180g/m². A encadernação do livro é em capa dura e lombada quadrada, revestida em papel kraft.

Figura 36 - Capa do livro-objeto



Fonte: elaborado pela autora

10.2.1 Mar

Inspirado na frase “*Nas nossas veias não corre sangue, corre água do mar*”, a primeira parte do livro-objeto demonstra o conceito de multidão e banho de mar da Praia do Lido e de “batismo” das crianças na ponte metálica, no Poço da Draga.

Figura 37 - Entrada parte 1 (mar).



Fonte: acervo pessoal

A entrada da parte 1, possui recorte de papéis Ag, nas cores verde e azul para remeter às cores do mar, além disso, foram feitos bordados em formato de estrela para dar movimento à vazão da água do mar.

Figura 38 - Diagrama de usos de elementos gráficos nas páginas 5 e 6

Praia do Lido

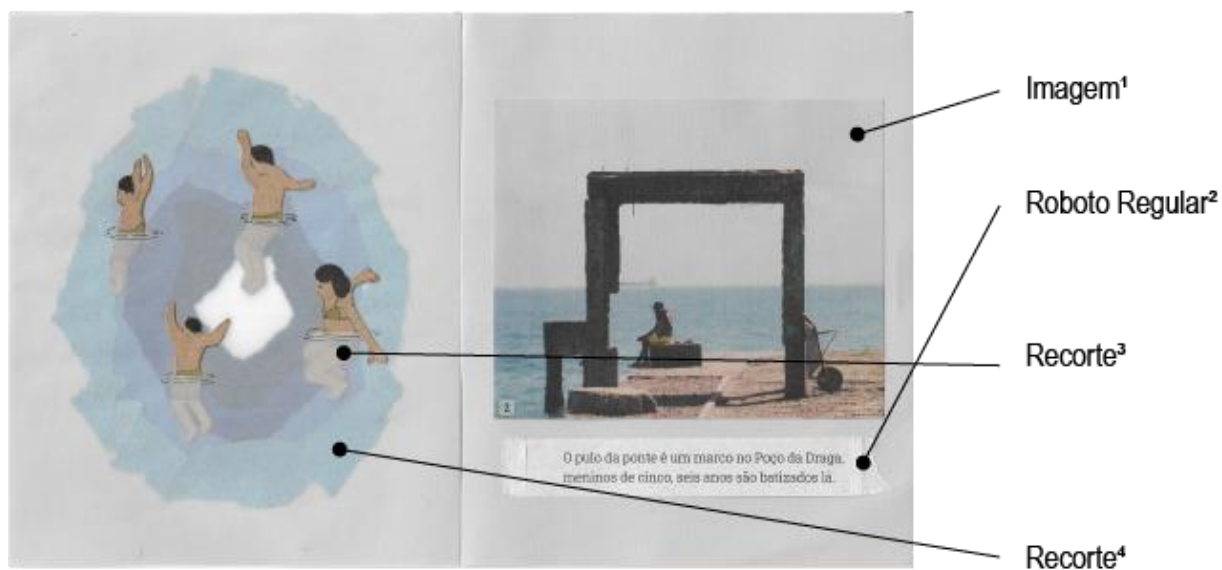


- 1 - Imagem do posto de salva-vidas na Praia do Lido. Acervo Pessoal.
- 2 - Frase "Na beira do mar, no coração de Fortaleza",
- 3 - Bordado que retrata os guarda-sóis encontrados na praia e com a intenção de multidão, praia cheia.
- 4 - Papel Kraft para simular a areia da praia.
- 5- Papel Ag Azul simulando o mar.

Fonte: elaborado pela autora

Figura 39 - Diagrama de usos de elementos gráficos nas páginas 7 e 8

Ponte Velha



1 - Imagem da Ponte Metálica. Foto: Fabio Lima.

2 - Frase "O pulo da ponte é um marco no Poço da Daga, meninos de cinco, seis anos são batizados lá",

3 - Recorte de crianças em papel Kraft.

4 - Composição feita de papéis azuis diversos (colorplus e ag) em camadas, a fim de simular a profundidade do mergulho ao pular.

Fonte: elaborado pela autora.

10.2.2 Gente

Inspirados nas relações de cuidado de vizinhança e na diversidade relatadas nas entrevistas, a segunda parte do livro retrata o povo do bairro Praia de Iracema, “Esse lugar que cabe todo mundo”.

Figura 40 - Entrada parte 2 (gente).

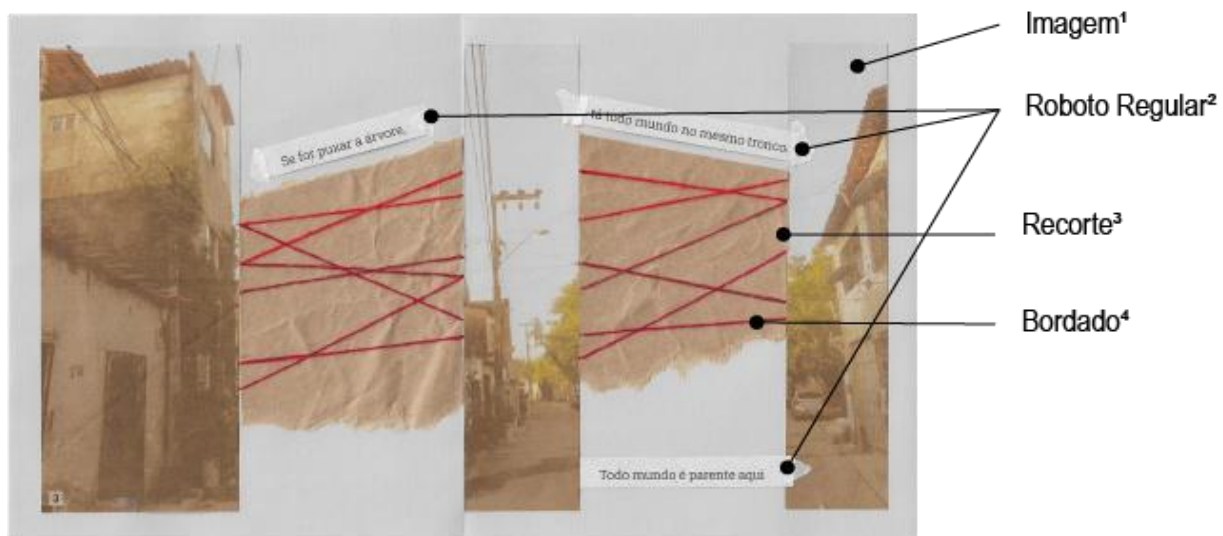


Fonte: acervo pessoal.

Como tal segmento tem foco nas relações de cuidado, de família e de aceitação, a entrada do capítulo possui tons de rosa e recortes que formam um coração, inspirado na frase popular “coração de mãe cabe todo mundo”, pois de acordo com a entrevistada Silvânia de Deus, “A praia é esse lugar que cabe todo mundo”.

Figura 41 - Diagrama de usos de elementos gráficos nas páginas 11 e 12

Parentesco



1 - Mosaico de imagem da rua Viaduto Moreira da Rocha. Foto: Acervo pessoal.

2 - Frase "Se for puxar a árvore tá todo mundo no mesmo tronco" e "Todo mundo é parente aqui".

3 - Recorte em papel Kraft para dar textura.

4 - Bordado para conectar as imagens e dar uma concepção de conexão e ligação entre as casas.

Fonte: elaborado pela autora

Figura 42 - Diagrama de usos de elementos gráficos nas páginas 13 e 14

Diversidade



1 - Grafite na rua dos Cariris. Acervo pessoal.

2 - Grafite na rua dos Guanacés. Acervo pessoal.

3 e 4- Grafite na rua dos Tabajaras. Acervo pessoal.

5 - Frase " Todo mundo se sente a vontade nesse lugar, não importa cor, raça ou de onde veio".

Fonte: elaborado pela autora

10.2.3 Resistência

A terceira e última parte do livro ilustra as lutas e dificuldades encontradas no bairro Praia de Iracema, como o avanço do mar e o esquecimento do governo que eles relatam ser devido à falta de políticas públicas que melhorem a qualidade de vida.

Figura 43 - Entrada da parte 3 (resistência)

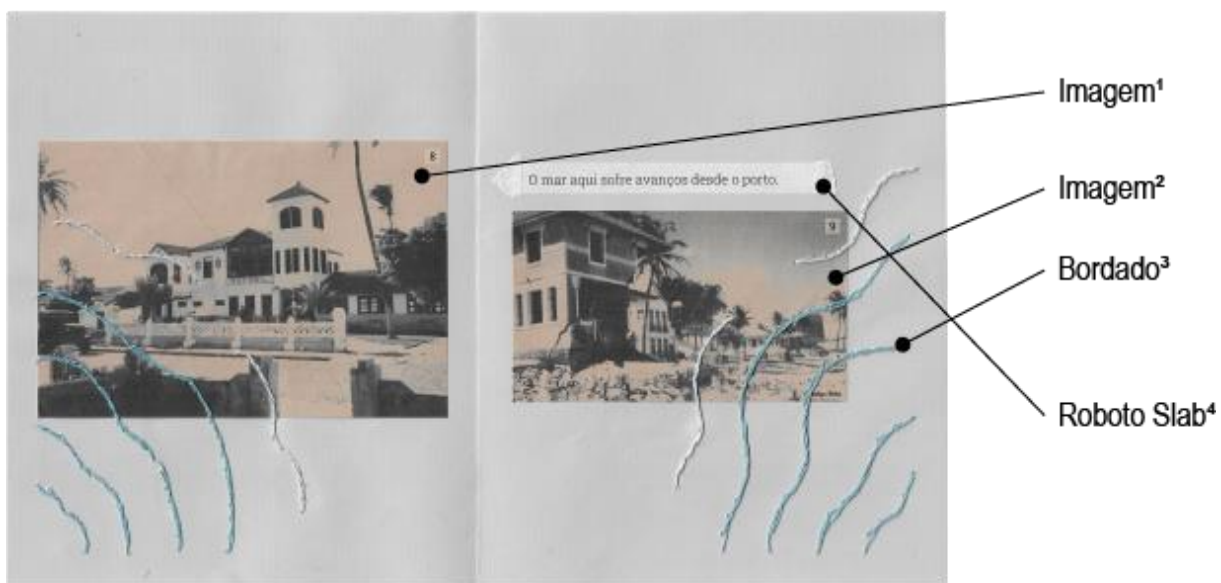


Fonte: acervo pessoal

A entrada 3 é inspirada nas lutas dos moradores do Poço da Draga por melhores condições de vida e pela visibilidade, as camadas de papel rasgadas indicam as diversas camadas de dificuldades que são impostas sob os moradores durante anos e o bordado sugere essa re-resistência que passa por essas camadas e que transborda para fora.

Figura 44 - Diagrama de usos de elementos gráficos nas páginas 17 e 18

Avanço do mar



1 - Imagem do antigo Estoril. Fonte: Arquivo Nirez.

2 - Imagem de bangalows destruídos devido ao avanço do mar nos anos 40. Fonte: Arquivo Nirez.

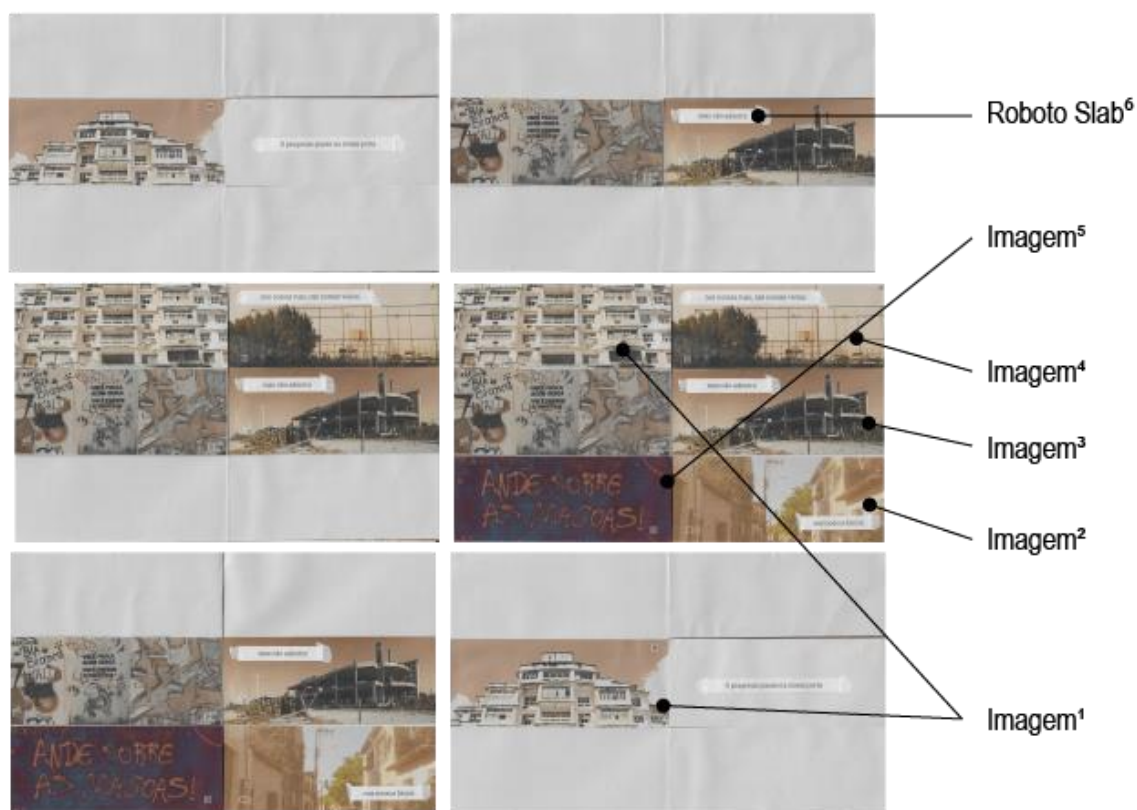
3 - Bordado que retrata o movimento das ondas do mar e o avanço do mar.

4 - Frase "O mar aqui sofre avanços desde o porto".

Fonte: elaborado pela autora

Figura 45 - Diagrama de usos de elementos gráficos nas páginas 19 e 20

Esquecimento



1 - Imagem do Edifício São Pedro. Fonte: <https://www.cauce.gov.br/2016/02/02/o-caminho-provavel-do-edificio-sao-pedro/>.

2 - Imagem da rua Viaduto Moreira da Rocha. Acervo pessoal.

3 - Imagem da obra inacabada do Aquário de Fortaleza. Foto: Deísa Garcêz.

4 - Imagem da quadra do Poço da Draga. Acervo pessoal.

5 - Pixação Ande sobre as mágoas. Acervo pessoal.

Em todas as imagens foi utilizado um filtro para que todas ficassem na mesma paleta de cores, formando assim, uma conexão entre elas.

6 - Frase "O progresso passa na nossa porta mas não adentra nas nossas ruas, nas nossas vielas, nos nossos becos".

Fonte: elaborado pela autora

11 CONCLUSÃO

Tendo como objetivo desenvolver um livro-objeto que evidencie esteticamente poemas urbanos e grafittis do bairro Praia de Iracema da cidade de Fortaleza, promovendo emoções e reflexões sobre a experiência urbana, foram atingidos os objetivos de estudar design emocional e entender suas características. Além disso, foi possível contextualizar o movimento de intervenções artísticas urbanas na cidade de Fortaleza e entender algumas técnicas da arte urbana. Compreendeu-se também, a importância da arte urbana como estratégia revitalizadora de espaços e como meio de comunicação entre cidadãos e cidade, sendo considerada uma linguagem que surpreende, estimula, embeleza, perturba ou transtorna, e que em todo caso, está viva no meio urbano.

Foram estudados e analisados livros-objeto que foram essenciais para o entendimento do que era o artefato e como desenvolver o projeto posteriormente, na segunda fase. Em relação às análises, foram entendidos, à partir delas, a importância do design reflexivo, que tem como intenção transmitir mensagens e evocar memórias e reflexões, e a concepção de que, para realizar um projeto de livro-objeto experimental, é necessário que ele possua características não convencionais, seja pelas técnicas utilizadas para sua materialização (normalmente artesanais), seja pela escolha dos suporte de leitura, que dependendo da intenção, pode ter inúmeras possibilidades.

O livro-objeto “Praia de Iracema: mar, gente e resistência” cumpriu os direcionamentos das diretrizes projetuais pois:

- A. Foi realizado um recorte bem detalhado do bairro Praia de Iracema, mais especificamente da zona litorânea do bairro, encontrados no perímetro entre as ruas Boris, Beira-mar, Cariris e Almirante Barroso, adicionando à área de estudo, a comunidade do Poço da Draga.
- B. Cumpriu-se a instrução de registrar fotograficamente as arte urbanas da área de estudo, que além de servir como conteúdo do livro-objeto também deve ser aproveitada como catalogação de artes urbanas dos anos 2019 e 2020.
- C. As imagens de arte urbana utilizadas no livro-objeto foram escolhidas de forma reflexiva para que fosse estimulada a memória afetiva;

- D. Foram realizados vários experimentos com diversos tipos de papéis e testes de impressão em papéis não convencionais.
- E. O livro foi confeccionado artesanalmente, utilizando técnicas não convencionais como o bordado em papel e colagem com recortes de papéis diversos.

Por fim, conclui-se que este trabalho busca, através do design emocional, gerar reflexões sobre a forma como vemos a cidade, a fim de levantar questões sobre o distanciamento e gerar curiosidades sobre a história, as pessoas que vivem no lugar, suas peculiaridades e características.

12 REFERÊNCIAS

AIDAR, Laura. **Arte Urbana**. São Paulo. Disponível em <<https://www.todamateria.com.br/arte-urbana/>>

ARGAN, Giulio Carlo. **História da arte como história da cidade**. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

BANCA TATUÍ, **Lululux**. Disponível em: <https://www.bancatatu.com.br/categorias/livros/lululux/>. Acesso em 29 mai. 2019.

BIENAL DE SÃO PAULO, **Alex Vallauri ao alcance de todos**. Disponível em: <http://www.bienal.org.br/post/335>. Acesso em 17 mai. 2019.

CREPALDI, Claudia; Santos, Célio Teodorico dos; **Abordagens Metodológicas Do Design Com Foco em Fatores Emocionais**, p. 712-719 . In: . São Paulo: Blucher, 2017.

DENIS, Rafael Cardoso. **Uma introdução a história do Design/ Rafael Cardoso Denis**, São Paulo: Edgard Blucher, 2000.

FURTADO, Janaina Rocha; ZANELLA, Andréa Vieira. **Graffiti e cidade: sentidos da intervenção urbana e o processo de constituição dos sujeitos**. Rev. Mal-Estar Subj., Fortaleza , v. 9, n. 4, p. 1279-1302, dez. 2009 . Disponível em. acesso em 09 maio 2019.

KRIPPENDORFF, Klaus. **Design centrado no usuário: uma necessidade cultural**. Estudos em design, Rio de Janeiro, v. 8, n. 3, 2000.

MELO, Marcela Araujo; SILVA, Sérgio Antonio; **Textos Urbanos: Dispositivos De Emoção Para Transformação Social**, p. 2984-2996 . In: Anais do 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design [= Blucher Design Proceedings, v. 9, n. 2]. São Paulo: Blucher, 2016.

MONT'ALVÃO, Claudia; DAMAZIO, Vera. **Design, Ergonomia e Emoção**. Rio de Janeiro: Mauad X: FAPERJ, 2008.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. Lisboa/Portugal, 1981.

NORMAN, Donald. **Design emocional: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

PEIXOTO, Nelson Brissac. **Intervenções urbanas: Arte/ Cidade / Nelson Brissac Peixoto**. - São Paulo : Editora SENAC São Paulo, 2002.

PEREIRA, Aleksandra Previtalli Furquim. **O Benfica dos grafites nos anos 2000**. 2012. 215f. – Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Programa de Pós-graduação em Educação Brasileira, Fortaleza (CE), 2012.

RODRIGUES, Kadma Marques; BESSA, Nicole Sousa. **O grafite em Fortaleza. Tensões Mundiais**, Fortaleza, v. 11, n. 20, p.209-236, 2015. Disponível em: <http://www.tensoesmundiais.net/index.php/tm/article/download/425/454>. Acesso em: 02 jun. 2019.

ROSA, Manoela Tarcila Martins; Conceição, Maciel Rosilene; Engler, Rita de Castro; **“Do espaço ao lugar: uma apropriação visual do Baixo Centro Cultural”**, p. 5577-5578 . In: Anais do 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design [= Blucher Design Proceedings, v. 9, n. 2]. São Paulo: Blucher, 2016.

SENNETT, Richard. **Carne e pedra: o corpo e a cidade na civilização ocidental**. 3. ed. Rio de Janeiro: Record, 2003.

SAUSSET, Damien. Land Art. In: **L’ABCdaire de l’artcontemporain**. Paris: Flammarion, 2003.

SILVA, Amanda Alcântara da. **Festival Concreto: o grafite e a informação estética como instrumento de mediação cultural na cidade de Fortaleza-CE**. 2018. 62f. TCC (Monografia) - Universidade Federal do Ceará, Curso de Graduação em Biblioteconomia, Fortaleza (CE), 2018.

SILVA, Bruno Müller da; MOURA, Mônica; **“Lululux: emoção e narrativa aplicados ao design de produto”**, p. 500-511 . In: . São Paulo: Blucher, 2018.

SOUZA, Roberta. Festival de arte urbana transforma muros de Fortaleza. **Diário do Nordeste**, Fortaleza, 15 de setembro de 2019. Disponível em: <https://diariodonordeste.verdesmares.com.br/verso/festival-de-arte-urbana-transforma-muros-de-fortaleza-1.2149990>>. Acesso em: 21 de outubro de 2020.

PAZMINO, Veronica. **Como se Cria**. Blucher, 2015.

13 APÊNDICE A - TRANSCRIÇÃO DAS ENTREVISTAS

ENTREVISTA 1

Nome: Silvânia de Deus. Idade: 50 anos. Formação: Estilismo e moda. Moradora do bairro Praia de Iracema, na rua dos Tabajaras.

Pq - O meu TCC é um projeto de livro-objeto que tematiza o bairro praia de Iracema e tem como objetivo demonstrar as relações de afetividade das pessoas com o bairro através de suas memórias e vivências nesse lugar. Em um primeiro momento gostaria de saber qual é a sua relação com a praia de Iracema, você mora ou trabalha por aqui?

En - Moro e trabalho há 28 anos no bairro.

Pq - E o que te fez mudar para cá e construir um negócio aqui?¹⁷

En - Eu sempre fui bem apaixonada pela praia, eu vim morar aqui bem novinha, eu tenho 50 anos então tem mais da metade da minha idade que eu tô aqui. Sabe aquele bairro ou aqueles lugares que você passa e fala “Ai adoro esse lugar, ainda vou morar aqui”, não tem essas coisas? O que a gente diz e jamais imagina que possa realizar. Mas eu tinha uma relação de muito bem querer pelo bairro, tinha a impressão que ele era muito parecido comigo, com a minha personalidade. Então eu vinha com muita frequência nesse bairro e sempre que eu vinha eu falava “Nossa, eu amo esse bairro, ainda vou morar nele!”. Sempre. E aí quando eu saí de casa já para morar com amigas, saí de casa novinha, com 22 anos. Uma das casas que eu fui dividir com uma amiga era aqui perto do *Habib's* e tinha o Cais Bar, que era o *point* da cidade, durante muito tempo. Do povo mais *cult*, de esquerda, que curtia bossa nova.

¹⁷ Silvânia é dona do “Atelier Sil - roupa que veste a alma”, situado na Rua dos Tabajaras.

Pq - Engraçado que vendo a história da Praia de Iracema a gente percebe que o bairro sempre teve essa característica de agregar pessoas não-conservadoras, de esquerda e boemia. As histórias se repetem durante os anos.

En - É, a Praia de Iracema sempre foi bem curiosa, acho que toda geração tem essa coisa de ocupação espontânea, de encontrar algum lugar para ir todo fim de semana, é algo que naturalmente se constitui, né? E os bairros são sempre mais ou menos os mesmos, é Benfica, é Praia de Iracema. Na minha época o *point* era o Granville, que era um morro da beira mar que hoje é o jardim japonês. Tinha uma rádio na beira mar, no anfiteatro da volta da jurema e acho que por conta da rádio, se deu essa ocupação. Eu não sei como se deu essa ocupação porque também eu não sou de classe média, nem alta, eu venho da senzala mesmo. E nesse *point* (Granville) era um lugar que ocupava gente de classe mais alta, era misturado, mas tinha muito mais gente rica, que tem posses. O *point* da época era a beira mar, tinha também o bicicross, patins. A praia de Iracema era discriminada pela sociedade cearense, porque tinha uma comunidade ao lado. As “pessoas de bem” tinham preconceito, elas não passavam pro lado de cá.

Pra mim esse lugar (PI) era lindo porque era protegido de uma especulação, de uma gentrificação e eu amava porque vinham somente “os corajosos”, que era o povo mais legal pra mim. Então, quando eu fui morar lá nesse prédio com a minha amiga, eu fazia pão integral para vender e completar minha renda, eu dava aula e vendia pão no Cais Bar, porque tinha o povo que gostava do pão.

Sempre tinha gente interessante pra ver, o Estoril estava bem detonado, mas sempre tinha um povo ótimo, sempre interessante para discutir política, cultura, música, paquerar, enfim. Eu fiquei pensando, encontrei minha praia, esse é meu lugar! Nesse uso frequente da praia eu conheci meu marido.

Pq - E ele morava por aqui também? Onde vocês se conheceram?

En - Ele morava, e a gente se apaixonou, a gente se conheceu em um bar na praia de Iracema, foi bem interessante porque foi amor à primeira vista dele, meu não. Eu sempre fui bem enjoada, mas acho que por ser mulher, preta, sempre com muito mais batalhas pra tudo, ficava mais precavida e mais alerta. Sempre fui muito independente, fiz minha primeira roupa com 12 anos de idade, eu sempre dizia pra

minha mãe que eu seria estilista, mas não tinha curso de moda, principalmente para uma menina negra do subúrbio. Minha mãe sempre foi a costureira do bairro e eu cresci com máquinas de costura, tecido, tudo. Mas eu tinha uma coisa que era sempre batalhar pelo o que eu queria, eu dava um jeito sempre de estudar muito. E aí nisso eu conheci Max, que era fotógrafo internacional, ele tinha vindo fazer um trabalho e ele ficou apaixonado por esse lugar (PI) porque era um lugar muito tranquilo e ele estava atrás de um lugar tranquilo para viver.

Quando a gente começou a sair, um belo dia ele olhou pra mim e disse “Vem cá, onde você compra suas roupas? Porque aqui é tudo careta e tu sempre anda com essas roupas legais.” E eu disse que era eu quem fazia e ele me perguntou por que eu continuava dando aula sendo que eu era uma artista, que essa deveria ser minha renda principal. E quando a gente se casou, a casa aqui era o lugar mais barato, exatamente porque era próximo a uma comunidade, o bairro era detonado, era calçamento, porque tinha um custo mais baixo. Ele abriu um bar-atelier porque ele pintava umas camisetas à mão e ele insistiu muito para eu vender as roupas lá. A gente veio morar porque era um lugar que a gente amava, porque era barato, e queríamos uma casa que fosse nosso ateliê também.

Pq - E depois de tantos anos, você ainda ama esse bairro?

En - Sim, eu sempre milito pelo bairro, porque eu amo esse bairro, verdadeiramente. Eu gosto mesmo desse lugar. Eu tenho uma relação de muito bem querer com o bairro mesmo tendo todas as dificuldades, porque a praia teve várias fases.

Pq - Interessante, me conta mais dessas fases.

En - A praia tem várias fases, em 93, quando eu cheguei nessa casa, essa rua (Rua dos Tabajaras) era de calçamento, cheia de buracos, porque se o calçamento estragava em algum ponto não é que vinham cuidar, era bem degradado. Eu achava ótimo, com a minha visão fora da caixa. Se queimava luz no poste, não vinham trocar, passavam anos sem funcionar. Tinha uma coisa que eu achava muito especial que o bairro parecia um vilarejo de pescadores, no sentido de que todos se conhecem, se ajudam, se cuidam, essa relação mais bonita, bucólica, pacata. Porém, se a gente for

ter uma visão enquanto cidade, era completamente esquecido. O Estoril estava caindo aos pedaços, verdadeiramente, de você ir ao banheiro e ficar olhando pro teto com medo de cair na sua cabeça, eram escombros, eram ruínas. O calçadão não existia. Onde hoje é o Instituto Iracema, era um restaurante muito bonito chamado La Trattoria, muito charmoso, verdadeiramente lindo. Não tinha praia, que hoje é apelidada de crush, porque o mar avançou, na verdade o mar aqui sofre avanços desde que fizeram o porto. Conta-se as lendas, que os pescadores da época haviam dito que ali não era um lugar adequado para se fazer o porto e os especialistas disseram que sim e quando o fizeram, o mar começou a avançar muito, a praia dos amores que existia, o mar carregou. A praia aqui não existia, as ondas batiam na enseada de pedras que foram postas para conter o mar, né. Então era aquela coisa linda, bem selvagem. E não existia calçadão, era areia de praia. Não havia postes, as luzes eram as estrelas, era a lua. E eu estou falando de 20 anos atrás, é uma mudança radical na nossa cidade. Quando houve a primeira intervenção urbana pública, que foi a chegada do calçadão. Veio junto uma mudança violenta, tudo se transformou, avalanche de bares, restaurantes, calçadão, luzes, pavimentação. Do dia pra noite se transformou numa loucura, um bairro que era tranquilo, bucólico, onde todas as pessoas se cuidavam e se conheciam, se transformou numa loucura de gente, barulho.

Pq - Você acha que essas transformações modificaram a essência da praia de Iracema?

En - Violentamente. As intervenções urbanas públicas foram muito drásticas e ninguém que mora aqui foi consultado. A última coisa que lembraram é que tinham moradores. A prefeitura deu vários alvarás, apenas para bares e restaurantes, sem nenhum critério e nunca teve um cuidado com o morador. Muitos moradores foram embora por causa da especulação imobiliária. Eu consegui continuar aqui porque é minha casa. Depois disso nós ficamos 16 anos sem políticas públicas e quebraram o calçadão inteiro, não ajeitaram, era bem decadente, vejo isso como uma estratégia para expulsar os moradores que ficaram. E como não tinha ninguém mais, eu comecei a fazer eventos, que eu chamava de eventos de resistência, teve momentos que eu comprava carradas de brita para pôr na rua, mas nós fazíamos esses eventos mesmo com toda degradação e era a coisa mais linda!

Pq - E como eram esses eventos?

En - Ah eu fiz muitos, sempre unia música, moda, arte e gastronomia, isso antes de ser moda. Eu tentava com esses eventos mostrar pra cidade um outro olhar sob a praia, eu colocava a boca no trombone, porque rua violenta pra mim é rua vazia, não rua ocupada, então eu chamava o povo para ocupar comigo. Eu abria minha casa, chamava alguém para cozinhar na minha cozinha e não tinha medo de nada. Fazia uma vez por mês, mostrava minhas coleções novas e chamava um artista para expor na minha sala, gravuras, esculturas, enfim. Eu amo a mistura, é dela que nasce coisas incríveis.

Pq - O que te inspira nesse lugar, quanto artista, estilista?

En - O que mais me inspira na praia é esse jeito de estar sempre pronta pra receber e que todo mundo se sente à vontade nesse lugar, não importa cor, raça, de onde vem, sempre teve uma coisa incrível que eu amo, no mesmo lugar vai estar a patricinha, o pedinte, o gay, isso que eu amo. Esse lugar que cabe todo mundo. Eu sinto como se a praia de Iracema tivesse várias personalidades, de manhã é um clima, com um ar bucólico, de família, sossegado, fitness, esportes, se você vem à tarde é outro clima e à noite é outro e dependendo do ponto do bairro é um lugar completamente diferente.

A impressão que eu tenho é que quando você entra na curva pra entrar pra cá parece que o ar muda, você entra em outro clima, fico dizendo que é o portal, quem adentra sente.

ENTREVISTA 2

Nome: Izabel Cristina Lima. Idade: 44 anos. Formação: Pedagogia. Moradora do Poço da Draga.

Pq - Meu TCC é um projeto de livro-objeto que tem como tema a Praia de Iracema e eu estou entrevistando alguns moradores do bairro a fim de entender suas relações e conhecer suas histórias. Gostaria que você compartilhasse um pouco da sua história, desde quando você mora aqui?

En - Bem, meu nome é Izabel Cristina de Lima, sou moradora do Poço da Draga, nasci em 1976 e minha mãe já morava aqui com outros filhos mais velhos do que eu, essa casa já vai na 5ª geração. Minha mãe, Rosilda Lima, foi líder comunitária durante 10 anos, ela foi presidente da associação de moradores do Poço da Draga, saiu em 2000 e fundou a ONG “VELAUMAR” para dar continuidade nas atividades que ela aqui desenvolvia. A gente foi criado dentro desse movimento da valorização da vida, do cuidar do espaço onde a gente mora e essa relação de vizinhança. E a Praia de Iracema faz parte da nossa memória, faz parte da nossa história, até porque a Praia de Iracema é uma extensão do Poço da Draga.

Pq - Essa é minha maior dúvida, porque são lugares tão próximos, mas parecem coisas completamente diferentes, é como se existisse uma fronteira invisível.

En - O mercado faz com que a gente pense dessa forma, ele coloca essa pressão psicológica na gente acreditar nisso, mas a Praia de Iracema é uma extensão do Poço da Draga. Nós pedimos emprestado a última inauguração da ponte metálica pra gente criar embasamento na história. O Poço da Draga, agora em 26 de maio, fez 140 anos de re-resistência, porque a gente não chama mais de resistência é a re-resistência. A gente procura todo ano, criar dentro dessa data, um momento de luta, de reivindicar, de dar visibilidade às potencialidades da comunidade, mas ainda realmente existe esse muro que nos divide. Parece que aqui mora o lado ruim, o lado feio, o patinho feio da história, mas a gente tem lutado para mudar essa forma como a cidade nos vê. O próprio estado, o próprio município faz isso, você vê que tá acontecendo toda uma reforma aqui ao lado né, a rua dos tabajaras tá sendo toda

reformada. O progresso passa na nossa porta, mas não adentra nas nossas ruas, nas nossas vielas, nos nossos becos e isso tem deixado a gente bem incomodado. Apesar de ter sido colocado como ZEIS¹⁸, são 9 ZEIS, o Poço da Draga é um. Eu sei que está sendo um momento bem difícil por causa da pandemia, mas o Poço da Draga não é só ZEIS hoje, ele já existe há centenas de anos e nunca foi visto um plano para mudar essa realidade aqui.

Pq - O que são esses ZEIS?

En - São 9 áreas na cidade que foram escolhidas para ter uma revitalização pelo poder público até 2040, e o poço está dentro desse planejamento, que eu acho que deveria ser feito agora. 2040 a gente já morreu. Eu entendo que é importante se planejar, mas que seja um planejamento viável para quem está aqui hoje.

Pq - O que tem de especial no Poço da Draga? Aquilo que vocês têm orgulho de falar que é daqui.

En - Tem duas coisas que nós temos orgulho mesmo, primeiro do nosso povo, porque aqui todo mundo é parente de todo mundo e a praia, a gente costuma dizer que nas nossas veias não corre sangue, corre água do mar. Tanto é que as pessoas estavam loucas por causa da pandemia porque não podiam ir para a praia, isso nos deixou muito desconfortáveis. É isso, nosso povo e a praia, as outras são consequências.

Pq - Então aqui é uma comunidade que todos se ajudam? Como é a relação de vizinhança?

En - É uma comunidade pequena, de acordo com o censo de 2010 eram 2.029 pessoas e todo mundo é parente de todo mundo aqui, se for puxar a árvore tá todo mundo no mesmo tronco. Nós temos nossas divergências, claro, mas na hora de ajudar está todo mundo junto pelo mesmo objetivo.

¹⁸ Zonas Especiais de Interesse Social, instrumentos urbanísticos que definem áreas da cidade destinadas à construção de moradia popular.

Pq - E você sabe dizer quais são as pessoas que tiveram liderança em lutar pelo poço e que ajudaram a construir a história desse lugar? Pessoas que ficaram conhecidas por suas histórias.

En - Muitas, até porque veio algum benefício no poço, água potável, energia, foi por conta de um grupo de moradores que se uniram para buscar esse direito, na década de 80, em 1985, que chegou água para todo mundo, um dia desses. Energia, em 90, para todos. Para você entender o tamanho do descaso do poder público com essas pessoas. Nós tivemos seu Valmir que foi um dos primeiros presidentes da associação, veio a minha mãe Rosilda Lima, veio a dona Zenir. Muita gente, todo mundo contribui um pouco para construir o que o Poço é hoje.

Pq - Você conhece a história do Poço, como surgiu essa comunidade?

En - O poço da draga surge praticamente com as pessoas que fugiram da seca e aqui como houve uma epidemia de tuberculose e muita fome no interior do estado, as pessoas viram uma possibilidade de morar na orla, até porque o porto estava funcionando, era entrada e saída de mercadoria para o Rio de Janeiro e para outras cidades grandes. Hoje o ofício que mais perpetua no poço é portuário, muitos aposentados, pescadores, costureiras e comércio informal. 70% dos moradores vivem do comércio informal, por conta de toda essa reestruturação que houve aqui. As pessoas costumam dizer que nós somos o entorno da Praia de Iracema, não, a Praia de Iracema é que é o nosso entorno. As pessoas vivem do comércio informal aqui, é tanto que por conta dessa pandemia o poder econômico da comunidade caiu muito, porque sem ter para onde trabalhar, como faz? Nós fizemos muitos movimentos sociais, *lives*, para poder receber doações de cestas básicas.

Pq - E como são esses projetos sociais? Eu percebi que nas ruas que tem muito grafite e arte urbana, também há um incentivo para cultura, arte etc.?

En - Isso está entre nossas potencialidades. Aqui nós temos jovens de todas as formas, desde campeões brasileiros no triatlo, cineastas famosos no mundo, vem daqui os meninos do grafite, que é o Doug que faz várias atividades. O poço é muito

grande, o que falta são oportunidades de mostrar esses talentos que nós temos. A economia gira aqui dentro mesmo, os mercadinhos dão todo o suporte a comunidade, até porque o supermercado que nós temos é o São Luiz que tem um preço absurdo.

Pq - Nós vimos que chegou um supermercado Guará agora.

En - Pois é, até mandamos uma proposta de currículos para contratarem pessoas daqui, mas nunca tivemos resposta. Todo progresso é bem-vindo, mas nós também temos que participar desse momento, porque aqui nós temos quase 40 pessoas formadas, em administração, geografia, pedagogia, enfermagem, direito. Por que não nos dão uma oportunidade? Existe o preconceito.

Pq - E esses profissionais ficam aqui ou quando se formam vão para outros lugares?

En - Não, ficam aqui mesmo. Até porque quem sai do Poço da Draga não volta mais, o aluguel aqui é muito caro, um quarto é 500, 400 reais, e a maioria são moradores antigos que os filhos vão casando e vão dividindo a casa. Ninguém quer sair, na beira da praia, no coração de Fortaleza, não tem por quê. Até porque tem as relações de vizinhança, todos se ajudam.

Pq - Como os jovens se divertem no bairro? Quais lugares vocês frequentam para lazer?

En - Tem a praia, o pulo da ponte aqui, é um marco na ponte do Poço da draga, meninos de 5,6 anos são batizados lá. Tem também o judas, na semana santa. Os moradores faziam um sítio todo de palha de coqueiro aí colocavam uns bancos e fazem umas brincadeiras bem populares da época e no domingo 10h da manhã eles faziam um testamento com as fofocas braba mesmo (quem traía e quem fazia coisa errada) e se lia o testamento em cima da ponte, subia no passatempo e jogava no mar, daí as crianças e pessoas que estavam lá, pulavam junto para rasgar o judas. O futebol aqui é muito pertinente, tem dos veteranos, com pessoas a partir de 35 anos, tem da juventude, tem das crianças. Na minha época tinham muitas tertúlias, Seu

Louro tinha um quintal bem grande e fazia lá, e era bem famoso a quadra do seu Louro e o forró da Doca.

ENTREVISTA 3

Nome: Serginho. Idade: 36 anos. Formação: Geógrafo. Morador do Poço da Draga.

Pq - Eu gostaria que você contasse um pouco da sua história. Você mora há quanto tempo no Poço da Draga?

En - Eu nasci aqui. Meu pai era de Tabuleiro do Norte e chegou nos anos 60 em Fortaleza. O irmão dele, o tio Zé Maria Lima, tinha um bar vizinho à Caixa Cultural. Era um terreno que pertencia a Dona Mocinha, aquela famosa. O terreno era dela, mas meu tio pagava aluguel para colocar o bar Zé Maria Lima no final dos anos 60. Meu tio se casou com a irmã da minha mãe, que veio de Itarema para cuidar dos filhos da minha tia e conheceu meu pai, dois irmãos e duas irmãs. Então nossa história no Poço da Draga é essa. O que me vem à memória quando criança, são lembranças do interior e de quando eu cheguei aqui, com 4 anos de idade, na Rua Viaduto Moreira da Rocha. Tinha a bodega do Seu Barrigudo, em 88 minha mãe me trouxe para cá e me deixou em frente a essa bodega e eu fiquei olhando para a lâmpada do poste, porque lá em Itarema não tinha poste. Até hoje eu olho para esse poste e vem à lembrança, foi muito marcante. Nesse mesmo ano eu entrei na escola das Irmãzinhas, que hoje é o Pavilhão Atlântico, a Escola Comandante Fernando Cavalcante. O que me chamava atenção era o mar, porque não tinha pracinha, era só o antigo prédio das Irmãzinhas. No período do Porto, nos anos 20, o Pavilhão era um Café Atlântico e como o Porto se mudou para o Mucuripe aquele hexágono ficou obsoleto e foi murado, tornou-se uma delegacia, o delegado dizia: “Se vier fazer arruaça aqui eu “baixo o pau”. Esse é um dos motivos que as pessoas chamam o Poço da Draga de Baixa-Pau. Então, esse prédio que hoje é o Pavilhão Atlântico, primeiro foi um Café, depois tornou-se uma delegacia e em 1969 tornou-se uma escola militar chamada Comandante Fernando Cavalcante, que os moradores apelidaram de As Irmãzinhas. As irmãs Josefinas prestavam serviço de assistência social e educacional, porque naquela época não havia creche. As crianças eram proibidas de ir para a praia, pois

era perigoso, não tinha a pracinha que se tem hoje, tinham muitas pedras de quebramar.

Aqui as casas têm quintal e quando a família aumenta, os filhos se casam, é feito o puxadinho no quintal. A comunidade cresceu assim, horizontalmente nos quintais e agora verticalmente. A minha infância foi permeada por 3 lugares de proteção: dentro de casa, na rua e no quintal, porque não tinha aparatos de entretenimento como tem na atualidade. A gente brincava no meio da rua de peão, bila, pipa, carimba, elástico, corda. Meninos e meninas brincavam juntos sem distinção nenhuma. As pessoas dizem que nós do Poço da Draga somos segregados por muros da CIDAL, segregados pela Caixa Cultural, segregados pela indústria naval, antes não tinha a indústria, eram casas de madeira e que foram deslocadas e as pessoas que moravam nelas foram indenizadas sem receber nenhum recibo, a maioria foi para o conjunto Palmeiras. O Poço da Draga parece uma ferradura de cavalo, uma espécie de baía, ele segue o trajeto do que era a Orla nesse trecho. Então nossa infância foi permeada disso, não da segregação, mas da proteção, nós tínhamos muitos limites. A gente não podia ir pra “vinidinha”, que era pra nós a praça do Dragão do Mar,

Pq - É por que era perigoso?

Não, os jovens podiam ir namorar, passear, quem não podiam eram as crianças, lá eram só os casarões fechados e abandonados e os armazéns. Outro limite que nós não podíamos passar é o Pocinho, que é um mangue que tem atrás dos quintais, um resquício de mangue. Nos anos 10 a 30 era uma baía de água salgada, porém, vem uma discrepância da historiografia da cidade, que é o Pajeú. Atualmente, se diz que o trecho final da foz do Pajeú é no Poço da Draga, o que torna essa região uma ZPA (Zona de Proteção Ambiental), que vem da Rua Boris, só que não o é. Não tinha esses mananciais de água, essa rede de drenagem na época. Eu sou geógrafo e verificando, estudando a cartografia do Poço da Draga, percebi que há várias discrepâncias dessa natureza, por exemplo, de onde surgiu esse mangue? Como eu era da FUNCEME eu estudei o histórico de chuvas do Ceará, no período dos anos 30 e 40, foram dez anos de muita chuva. Como a Monsenhor Tabosa era uma duna, infiltrava muita água, era muito impermeável então brotava olhos d'água, um deles brota na rua Dragão do Mar e deságua na Caixa Cultural, então esse manancial de água doce culminou por gravidade, ao mar, água doce e água salgada não forma

mangue. Então surgiu a partir de pássaros que traziam no bico vegetação do Rio Ceará e assim surgiu um resquício de mangue. Nos anos 70 o Pajeú foi desviado e a foz do rio Pajeú foi desaguar entre o Marina Parque e a Igreja Naval, mas aí dizem que é aqui. Penso que tornar esse lugar uma ZPA seja para usar como desculpa para expulsar os moradores e barrar construções daqui. Os moradores antigos daqui sabem que o que alimentou esse mangue foi uma corrente lá do Dragão do Mar. E esse canal que vem da rua Boris é um escoamento pluvial justamente quando fizeram o desvio do rio Pajeú, uma parte das águas pluviais teria que vir para algum lugar e veio justamente para a Avenida Pessoa Anta, que desagua aqui, só que essas águas são águas pluviais.

Quando eu fiquei adolescente eu comecei a perceber as vulnerabilidades, no sentido de segurança de estada no Poço da Draga, eu via a mãe da Izabel, a dona Rossilda e o Seu Valmir, eu lembro quando criança, que tinha a sede, do Seu Valmir Mesquita de Melo, ele era dentista e foi o primeiro presidente da associação, ele faleceu em 2001. Desde o tempo dele já existia um olhar da sociedade do segmento dominante sobre esse lote, de cobiça, por ser um *locus* que está na altura onde ficava a cidade antiga de Fortaleza, que no tempo do Adolfo Webster, 1815, quando fez o remodelamento da cidade que eram em vias perpendiculares, pegando o modelo de Paris, Avenida Dom Manuel, Duque de Caxias e Imperador, então o Poço da Draga está no início deste perímetro. Nós moradores ocupamos esse lugar desde 1910, remanescentes da seca de 1977 migraram para onde tinha serviço, onde era fácil conseguir alimento, então nós somos formados por jangadeiros e pescadores. A parte da orla era rejeitada pois era lugar de despejo, de esgoto. Nos anos 20 foi que começaram a ter um olhar de cobiça pelo litoral, momento da Belle Époque de Fortaleza. E hoje a orla continua tendo esse olhar, é o lugar mais caro da cidade. Na época da Belle Époque surgiu o banho de mar como prática terapêutica, contemplação do pôr do sol e aquela coisa toda, a classe dominante começou a cobiçar a orla e por suposto a orla da Praia de Iracema, o lugar mais próximo do quadrilátero do centro da cidade, foi escolhido para tal ocupação. Mas aqui já tinha o porto, então eles foram para mais longe daqui. O Estoril foi a primeira casa de veraneio e as famílias abastadas começaram a construir suas casas perto do Estoril, na Praia do Peixe, que era uma vila de pescadores. Como tudo que vem do segmento dominante é muito ignorante, eles tiveram a ideia de construir *bungalows* para imitar as construções da Europa, na Praia do Peixe, diante do perímetro do centro. Um arquiteto francês da

época avisou que não se deveria construir um espigão no porto porque lá é um final de uma baía, então a água vem com o sedimento da deriva oceânica, mesmo assim construíram um espigão enorme, chamado Titão para barrar o acúmulo de sedimento. Essa água, sem sedimentos, invadiu a praia e destruiu todos os *bungalows* nos anos 60. Hoje temos 27 espigões, todas tentativas de parar o avanço do mar. Naquela época ninguém sabia de lei de área de orla, o padre Élio e o seu Valmir sabiam alguma, mas não no total, não é que nem hoje em dia que todo mundo sabe o que é área de mangue e área de marina, antigamente o povo achava que era área de marinha e ia pedir autorização às Capitânicas, é área de marina, de mar, nada a ver com forças armadas. Em 1988 surgiu uma lei, a 7661, que é a de zoneamento costeiro que determina os usos da orla, só que nessa época o uso da orla era para moradia, a fim de proteger contra invasores e o uso do território que não era colocado como digno para se viver. A gente começou a ter conhecimento dos nossos direitos, como nós vivemos em área especial e nós sabemos que só podem retirar moradores da área de marina ou de união, em duas situações: se o lugar oferecer risco para as pessoas ou em caso de guerra. No Poço da Draga não temos nenhuma dessas situações, apenas se o mar tomar conta de tudo isso aqui, que não é possível a não ser que se faça um aterramento gigante. Como eu disse para vocês, a orla é o lugar mais cobiçado de uma cidade, então devem pensar, por que colocar moradores de baixa renda se podem colocar hotéis e casas de veraneio?

Pq - Eu tenho dúvidas em relação à identificação do Poço da Draga enquanto parte do bairro Praia de Iracema.

En - Nós sempre nos identificamos como moradores de praia, da Praia Formosa, em 1920 foi que o nome mudou para Praia de Iracema, a gente se identifica como Praia de Iracema, até certo tempo vinham os papéis de luz e de água como Praia de Iracema, aí depois passou a ser Centro. Em 2008, foi mudado sem pedir opinião nenhuma aos moradores. Como eu sempre fui muito crítico, eu penso que devem ter mudado para que nosso metro quadrado fosse desvalorizado e para que não tivéssemos o mesmo valor da Praia de Iracema.