



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
CURSO DE PUBLICIDADE E PROPAGANDA

FLÁVIA LETÍCIA DE SOUSA GOMES DA SILVA

AFETOS E OBJETOS - ILUSTRAÇÃO E NOSTALGIA DA INFÂNCIA

FORTALEZA
2023

FLÁVIA LETÍCIA DE SOUSA GOMES DA SILVA

AFETOS E OBJETOS - ILUSTRAÇÃO E NOSTALGIA DA INFÂNCIA

Trabalho de Conclusão de Curso: Produção Publicitaria apresentado ao Curso de Publicidade e Propaganda do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Publicidade e Propaganda.

Orientador: Prof. Dr. Antonio Wellington de Oliveira Junior

FORTALEZA

2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas

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

S58a Silva, Flávia Letícia de Sousa Gomes da.
Afetos e objetos : ilustração e nostalgia da infância / Flávia Letícia de Sousa Gomes da Silva. – 2023.
57 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte, Curso de Comunicação Social (Publicidade e Propaganda), Fortaleza, 2023.

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

1. Ilustração. 2. Infância. 3. Xilogravura. 4. Nostalgia. 5. Arte. I. Título.

CDD 070.5

AGRADECIMENTOS

À minha família, em especial à minha mãe, Leoneide, que com muito zelo guardou nossas memórias nos álbuns de fotos e ao meu pai, Flávio, que sempre foi muito participativo e incentivou meu lado criativo no meio de muitas brincadeiras e risadas. Sem eles nada nesse trabalho seria possível.

Aos amigos do curso de Publicidade e Propaganda, pelo apoio e experiências trocadas ao longo desses anos. A turma de 2018.2 com certeza foi a melhor turma que eu poderia estar. Eles deixaram esse percurso mais leve.

Ao meu amigo Breno, com quem construo uma amizade de anos e que nos momentos de confusão e insegurança me presenteou com sua escuta, conselhos e acolhimento. Estaremos sempre assim, um segurando o outro.

Gostaria de agradecer a todo o corpo docente da UFC pelo conhecimento compartilhado ao decorrer da minha formação. Em especial ao meu professor orientador, Antonio Wellington, o querido Tutunho, por apresentar seus projetos e abrir meus olhos a um novo tipo de trabalho onde é possível a autoexpressão. Graças a isso tenho me sentido cada vez mais livre e inspirada a expor ideias de forma mais sensível e pessoal.

E por fim, à minha criança interior, que na verdade está sempre presente. Com o tempo tenho aprendido a te entender e te dar mais espaço, percebendo que sua entrega e emoção pelo que nos cerca vem de uma super coragem de viver. Obrigada por estar aqui.

Todo passado está carregado de possibilidades de futuro que se perderam e que teriam (ou têm?) para nós uma significação decisiva: Benjamin sublinhava a importância desse “futuro do pretérito” na rememoração histórica. (...). É aí que o tema da infância assumia um papel fundamental: cada um de nós tem a possibilidade de rememorar sua própria infância, que é uma história que lhe é íntima, que pode lhe abrir segredos preciosos, que pode funcionar como um centro especial de treinamento para o sujeito desenvolver sua sensibilidade e sua capacidade de resgatar significações obscurecidas que ficaram no passado. (Konder, 1988: p. 55-56)

RESUMO

O seguinte trabalho descreve o processo de criação da coleção de ilustrações “Afetos e Objetos” desde a concepção da ideia e suas motivações até o resultado. O texto aqui presente busca resgatar memórias pessoalmente significativas por meio de registros fotográficos e lembranças, promovendo um encontro em *devir-criança*, conceituado por Deleuze, e descrito por Ricardo Ceccim e Analice Palombini (2009) como “uma atividade cartográfica, produto das potências de afetar e ser afetado, mesclar real e imaginário como realidade atual” (CECCIM, PALOMBINI, 2009, p.308). Trazendo também a importância da fase da infância como uma condição da experiência humana, seguindo o conceito de Giorgio Agamben. Além disso, detalha a criação das ilustrações digitais de objetos que se tornaram marcantes nesse período, inspiradas em xilogravuras e nos álbuns de xilogravura publicados pelo Museu de Arte da UFC (MAUC). A construção do trabalho é feita de a partir do método cartográfico e autoetnográfico, segundo os conceitos de Costa e Salles respectivamente, buscando uma narrativa mais orgânica, incorporando acontecimentos pessoais e proporcionando momentos de reconexão com o “eu infantil” por meio do sentimento de nostalgia.

Pesquisa realizada junto ao Laboratório de Investigação em Corpo, Comunicação e Arte-LICCA (UFC/DGP-CNBPq)

Palavras-chave: ilustração digital; xilogravura; arte; infância; nostalgia.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Registro: Paredes do quarto	15
Figura 2 – Registro: Casa da vizinha.....	15
Figura 3 – Desenhos simulando tatuagens em 2012	19
Figura 4 – Ilustração digital e resultado em lambe	26
Figura 5 – Conjunto de Imagens da infância selecionadas	26
Figura 6 – Listagem dos objetos na plataforma Trello	28
Figura 7 – Estudo de desenho de observação	28
Figura 8 – Coleção Xilogravuras de Juazeiro	30
Figura 9 – Referência: Folhetos de Cordel	30
Figura 10 – Referência: Céu estrelado	31
Figura 11 – Referência: Sol Nascente	31
Figura 12 – Referência: Gravura tattoo	32
Figura 13 – Referência: Graffiti, Centro de Eventos do Ceará	33
Figura 14 – Estudo em papel.....	35
Figura 15 – Pincéis utilizados	36
Figura 16 – Ilustração digital em preto e branco	37
Figura 17 – Paleta de cores utilizada.....	36
Figura 18 – Pop Art: Marilyn Diptych.....	39
Figura 19 – Pop Art: Ignorance Equal Fear.....	39
Figura 20 – Texturização: Imagem base / Máscara de textura	40
Figura 21 – Objetos do cotidiano: Espelho Laranja	42
Figura 22 – Objetos do cotidiano: Jarra de Abacaxi	44
Figura 23 – Objetos do cotidiano: Xícara Duralex.....	45
Figura 24 – Objetos dos álbuns: Chocalho Tricolor	47
Figura 25 – Objetos dos álbuns: Ursinho de Pelúcia.....	48

Figura 26 – Objetos dos álbuns: Pupy & Buky	49
Figura 27 – Objetos nostálgicos: Aquaplay	50
Figura 28 – Objetos nostálgicos: Cavalinho de pau	51
Figura 29 – Objetos nostálgicos: Dementadura de Vampiro	52

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
2 OBJETIVOS	10
3 JUSTIFICATIVA	11
4 A INFÂNCIA COMO PROCESSO CONSTRUTOR DO INDIVÍDUO	12
4.1 Interpretações da infância	13
4.2 Infância e memória	14
4.3 Crescimento e impacto da infância	16
5 METODOLOGIA	22
6 DESCRIÇÃO DOS PROCESSOS	24
6.1 Estudo de desenho digital de objetos em geral e identificação dos temas infância e memória como principais objetos de interesse	25
6.2 Revisitação em álbuns de família	26
6.3 Listagem de objetos nostálgicos e de objetos que apareciam nos álbuns	27
6.4 Experimentações das Ilustrações com desenhos de observação	28
6.5 Escolha de referências de estilo	29
6.6 Pesquisas sobre a produção de xilogravura	33
6.7 Estudos em papel	35
6.8 Simplificação de desenhos digitais	35
6.9 Pinturas em preto e branco	37
6.10 Colorização	37
6.11 Aplicação de textura	39
7 Resultado das ilustrações	41
8 Conclusão	53
REFERÊNCIAS	55

1 INTRODUÇÃO

O desenvolvimento desse projeto nasce do sentimento de nostalgia e apego pela fase da infância que, mesmo distante em pensamento e nem sempre com memórias concretas, se faz presente ao longo de nossas vidas. A *nostalgia* é definida pela *Oxford Languages* (2023), como “1. Saudades de algo, de um estado, de uma forma de existência que se deixou de ter; desejo de voltar ao passado. 2. Melancolia profunda causada pelo afastamento da terra natal.”

Apesar dessa interpretação, um tanto quanto melancólica do termo, segundo estudos do *Nostalgia Group Member*, da Universidade de Southampton, na Inglaterra, a nostalgia é um sentimento de "autocontinuidade", por conectar passado, presente e autoconhecimento. Por meio dela, nos reconhecemos em nosso passado, compreendemos melhor nossos gostos e personalidades a partir de eventos, situações e memórias antigas (UNIVERSITY OF SOUTHAMPTON, 2013). É interessante, a partir desse sentimento, acompanhar e analisar nossa própria evolução/construção, a forma que éramos, ainda somos ou deixamos de ser.

Apesar desse sentimento ser autorrelevante, por ter como foco principal a percepção do *eu*, torna-se também um sentimento social pois quase sempre as memórias estão ligadas e cercadas de pessoas próximas.

Para dar início a essa análise, é preciso entrar nesse sentimento de nostalgia e resgatar memórias pessoalmente significativas para contar aqui um pouco do contexto da minha infância, que também será desenvolvido posteriormente.

Nasci no ano 2000 e, como uma típica criança dessa época, fui impactada pela cultura pop, definida por Soares (2014, p.2), em seu artigo “Abordagens Teóricas para Estudos Sobre Cultura Pop”, como o “conjunto de práticas, experiências e produtos norteados pela lógica midiática, que tem como gênese o entretenimento”. Essa cultura pop a qual me refiro foi criada pela indústria, tanto com produtos e brinquedos da época (anos 2000), mas também de décadas anteriores que ainda assim se fizeram presentes em minha infância e hoje se tornam tema desse projeto.

Além disso, vale ressaltar a diferença da tecnologia em relação ao que vemos hoje. Os *smartphones* ainda não faziam parte do nosso dia a dia e isso provavelmente contribuiu muito para que fossem criadas memórias de minha infância, tanto em relação ao brincar com outras crianças quanto em relação ao incentivo de

consumo dessa cultura pop que vinha principalmente através de propagandas e programas televisivos que foram marcantes, ao invés da internet.

O estudo da TIC Kids Online Brasil aponta que, entre 2019 e 2021, o índice de pessoas com idade de nove a dezessete anos conectados à internet aumentou no Brasil de 89% para 93%. Alguns dados que impressionam são que o maior uso que essas crianças e adolescentes fazem é para o acesso às redes sociais (77,8%) (COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL, 2022, n.p). Em relação ao entretenimento e brincadeiras, mais da metade participa de jogos online, conectados com outros jogadores (65,8%) (COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL, 2022, n.p).

A partir desse estudo, é perceptível a diferença no acesso à essa tecnologia, já que além da internet não ser tão acessível nos anos 2000, a conexão era discada, relacionada ao uso do telefone fixo das casas e tarifada pelos minutos de uso. Dificultando muito a possibilidade de utilizar a internet como fazemos hoje com aparelhos móveis capazes de nos manter conectados na maior parte do dia independente de horário e local.

Em relação à família, meus pais trabalhavam bastante e não tinham muita flexibilidade nos horários durante a semana. Por esse motivo, era comum que eles me deixassem na casa de uma de nossas vizinhas até que eles voltassem, ou seja, fui cuidada na maior parte dos dias por outras pessoas além de meus pais e como aparentemente essa era uma prática comum para outras famílias que também não possuíam tanta disponibilidade de tempo, por muitas vezes, estava em um ambiente com outras crianças da mesma rua.

Com elas, os brinquedos eram compartilhados e as primeiras descobertas eram feitas. Essas provavelmente foram minhas primeiras interações sociais fora da família. Com essas crianças tive a possibilidade de conhecer e brincar com outros brinquedos além dos meus, exercitando as primeiras habilidades sociais de troca e compartilhamento.

O hábito de brincar com essas crianças nessa fase não sofria interferência da internet, como citado anteriormente. Já que não tínhamos acesso, nosso entretenimento vinha da televisão, da nossa própria criatividade, com brincadeiras de rodas ou inventando histórias e novas utilidades para aqueles brinquedos e objetos que estivessem disponíveis para nosso uso. Como alguns brinquedos só estariam disponíveis para nós enquanto estivéssemos ali, aquela era a hora de aproveitar ao

máximo e soltar a imaginação com os brinquedos que eram trazidos pelos amigos, antes que fosse chegada a hora de retornar para nossas casas.

Nos momentos em que estava com meus pais, minha família sempre se mostrou muito carinhosa e meu pai sempre fez questão de me apresentar atividades que ele gostava. Entre elas estava desenhar e ler gibis. Em algumas páginas dos meus livros e cadernos, ele deixava alguns de seus desenhos, talvez para quebrar um pouco a seriedade da escola ou para que eu me surpreendesse quando chegasse nas páginas novas, não sei ao certo o motivo, mas funcionava ao ponto de criar esta memória de forma tão marcante, que hoje conto aqui.

Sempre que fazíamos as compras do mês, meus pais compravam para mim um gibi da Turma da Mônica, a fim de introduzirem o hábito da leitura. Lembro de sempre ler nos finais de semana depois do almoço. Provavelmente, essas duas atividades me ajudaram a ter mais afinidade com áreas criativas que se tornaram essenciais para minha construção pessoal. Sendo a partir delas que desenvolvi interesse ao ponto de estudar e trabalhar com fotografia, desenho e para a construção desse trabalho para o curso de Publicidade e Propaganda.

Algumas dessas memórias estão presentes em álbuns fotográficos que registram também alguns brinquedos que fizeram parte da minha infância e que serão ilustrados nesse projeto que também simboliza, de certa forma, um álbum, porém, um álbum de gravuras digitais. Inspirado no formato utilizado pelo Museu de Arte da Universidade do Ceará (MAUC), para reunir as xilogravuras de Mestre Noza, Walderêdo Gonçalves, Antonio Lino e José Caboclo, a partir de uma viagem feita pelos artistas plásticos Floriano Teixeira e Sérvulo Esmeraldo ao Cariri em 1960. Que deu as xilogravuras anônimas desses artistas, um papel muito maior que apenas ilustrações de rótulos, capas de folhetos e novenas, como eram apresentadas antigamente.

2. OBJETIVOS

Nesse projeto, é necessário buscar a partir de registros fotográficos e de lembranças da infância, como as citadas acima, imagens que tenham representações de objetos que de certa forma se tornaram marcantes para mim. Além disso, definir o número de ilustrações e selecionar os objetos que serão ilustrados.

Para iniciar as ilustrações, é preciso analisar características do estilo de ilustração a ser desenvolvido. No caso, a xilogravura.

A partir disso, desenvolver as ilustrações trazendo características presentes em resultados de xilogravuras.

Com isso, é importante ressaltar que este trabalho não se limita a uma mera atividade de resgate de memórias, mas também possui o objetivo de apresentar-se como uma forma de reflexão sobre a infância como um momento crucial na construção da identidade e de nossas preferências pessoais. Permitindo que a partir dele tenhamos a possibilidade de dialogar com outras pessoas e fomentar discussões sobre o papel da nostalgia, das memórias e da arte na formação de nossas identidades.

3. JUSTIFICATIVA

O desenho, com o passar do tempo e com o entendimento da linguagem escrita, torna-se um hábito que excluímos. Remetemos, muitas vezes, ao ato de desenhar, algo infantilizado, bobo ou sem valor.

Mas muito além de meu interesse pessoal por trabalhos visuais, reconheço o desenho como a forma de expressão que melhor sintetiza nossa relação com o mundo, pois ele é uma das formas mais primitivas de comunicação e é com ele que aprendemos a desenvolver nossas primeiras ideias quando criança. Sendo sim uma forma efetiva de fazer comunicação, já que é comum que ocorra a criação de uma "linguagem gráfica" que se manifeste primeiro que a linguagem verbal, podendo ser um ponto de partida para levantarmos questionamentos e fazermos reflexões sobre como a comunicação visual com desenhos apareça ainda na infância e continue realizando seu papel de propagar mensagens mesmo com o passar do tempo e com nossa linguagem estando mais desenvolvida.

Há também no desenho algo quase que mágico pois nele não há certo e errado, ele apresenta uma infinidade de possibilidades de combinações de formas e cores que nos deixam livres para nos expressarmos da forma que melhor nos representa.

Para cumprir com o objetivo proposto, as artes foram produzidas digitalmente permitindo a possibilidade de publicação (como álbum de gravuras digitais) e compartilhamento em várias mídias, para que além de expor esses

desenhos publicamente, tornando propício a distribuição em larga escala, possamos relembra e deixar registrado de forma concreta brinquedos e objetos que fizeram parte de nossa história e que puderam servir como combustível para nossa criatividade.

Pois assim como esses objetos foram significativos para mim, ao apresentar as ilustrações finais publicamente, é proposto também a criatividade de quem as vê, abrindo espaço para que se tenham inúmeras interpretações.

Além disso, pela produção ser feita em formato digital, torna possível futuras intervenções ou até mesmo a mudança de formatos, que facilita a aplicação desses designs em materiais que também sejam físicos, permitindo mais uma vez que estejam presentes em vários ambientes. Trazendo novamente a nostalgia como esse sentimento que é também social e convidando assim o público a retornar mesmo que momentaneamente ao seu eu “infantil”, que ao invés de ser ínfimo ou insignificante, como muitos possam interpretar, significa ser livre, e ser livre é ser GRANDE.

O estilo da xilogravura foi escolhido por ser uma tradição com mais de 100 anos utilizada para contar e ilustrar histórias e narrativas locais. Em 2018 a arte da xilogravura reconhecida como Patrimônio Cultural Imaterial Brasileiro pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan). Essa manifestação artística e de grande valor cultural, nesse trabalho ajuda a construir pouco de minha infância.

4 A INFÂNCIA COMO PROCESSO CONSTRUTOR DO INDIVÍDUO

4.1 Interpretações da infância

A definição de infância, ainda hoje, é um assunto muito debatido entre os pesquisadores desse tema. Ao longo da história o significado de infância sofreu muitas transformações. Por exemplo, se analisarmos a palavra “infância” etimologicamente, ela se origina do latim *infantia*, onde *fan* é traduzido como falante e o prefixo *in* se refere a negação, ou seja, possui como significado “não falante” ou “incapacidade de falar” (Significados, 2014).

Antigamente o termo infância sequer era usado para a definição de uma fase da vida e a criança não era vista como um ser em desenvolvimento e sim como um “adulto miniaturizado” que dificilmente sobrevivia ou teria uma vida longa, já que devido às condições precárias ou inexistentes em relação à saneamento, saúde

pública, e a falta de conhecimento em relação aos devidos cuidados com crianças, havia uma alta taxa de mortalidade. A partir do século XVII, a infância passou a apresentar diferentes imagens sociais que variavam de acordo com o contexto histórico, social, geográfico, econômico, entre outros. (LINS 2014, p.128)

Em *História Social da Criança e da Família*, Ariès (1981), relata que, na Idade Média, a vida era dividida e classificada em seis etapas, três delas não eram tão valorizadas pela sociedade, a primeira idade (do nascimento aos 7 anos), a segunda idade (dos 7 aos 14 anos) e terceira idade (dos 14 aos 21 anos). Apenas nas outras três fases – quarta idade ou juventude (dos 21 aos 45 anos), a senectude (entre a juventude e velhice) e a sexta idade ou velhice (dos 60 anos até a morte) – as pessoas passariam a ter reconhecimento social.

Desde então, a ideia da vida ser dividida em fases foi se firmando e até hoje é utilizada em algumas áreas. Entretanto, essas interpretações da infância como apenas uma fase de transição para a vida adulta não leva em consideração os aspectos sociais nos quais as crianças podem estar inseridas e na possibilidade de suas condições as forçarem a assumir, muitas vezes, um papel mais responsável e adultizado.

Apesar de tantas possibilidades de definições, a infância a qual relato neste trabalho de forma alguma se refere a um “mini eu” ou a um ser não pensante, nem apenas a fase em que eu ainda não havia desenvolvido a fala, aqui estão as interpretações do meu “grande eu” sobre a infância como um período de construção, trocas e aprendizagem, sendo um momento significativo em que absorvi a forma na qual mundo me fora apresentado quando pequena e sobre como por várias vezes pude ignorar tais apresentações conforme meu desenvolvimento.

De certo, reconheço que nem todas as exposições foram feitas corretamente, pois quando criança temos uma visão muito limitante de assuntos complexos como por exemplo, vivências e relações, por isso temos uma tendência a interpretar como certos os posicionamentos que foram passados por figuras de confiança como nossos pais, avós, professores, entre outros. Ao lembrar a infância, é possível também comparar a forma que esses ensinamentos foram passados e analisar como se apresentam atualmente.

Com isso, aproximando-me mais do conceito de Infância definido pelo filósofo italiano Agamben (2001, p.5), no qual a infância não seria apenas uma etapa relacionada à cronologia do desenvolvimento, mas, sim, uma condição da experiência

humana onde se introduz a descontinuidade entre o dado e o adquirido, entre a natureza e a cultura.

Aqui estão fragmentos dessa “infância” como experiência, com acontecimentos e memórias que foram ou não registrados e que de certa forma puderam ter reflexos no meu eu presente.

4.2 Infância e memória

Ao abordar o tema de memórias e infância, é relevante destacar uma das contribuições de Freire (1994). Em sua obra “Cartas a Cristina”, o renomado educador se depara com o pedido de sua sobrinha para que lhe envie correspondências acerca de sua infância. Esse pedido é encarado por Freire como um desafio para uma investigação autobiográfica, por meio da qual ele busca encontrar-se consigo mesmo. Para o autor, revisitar sua infância por meio da escrita de suas memórias representa uma oportunidade para compreender a si mesmo e estabelecer uma relação entre seu presente como filósofo e educador de reconhecimento internacional com seu passado quando criança.

Voltar-me sobre o passado [...] é um ato de curiosidade necessário. Ao fazê-lo, tomo distância do que houve; objetivo procurando a razão de ser dos fatos em que me envolvi e suas relações com a realidade social de que participei. (FREIRE, 1994, p.13).

Desse mesmo modo, para dar início a essa pesquisa, foi necessário que houvesse uma etapa de revisitação a memórias e acontecimentos de minha infância e até mesmo da vida de meus pais, assim como Paulo Freire fez.

Antes mesmo do meu nascimento, havia em minha mãe o hábito de registrar acontecimentos. Além de utilizar a fotografia como registro, ela fazia questão de montar os álbuns de fotos e descrever na parte de trás de algumas das fotografias aqueles momentos. Era ali onde ela marcava a data, falava o que estava acontecendo e citava, muitas das vezes, as pessoas que estavam presentes.

Com o acúmulo desses registros, temos em casa uma caixa cheia desses álbuns de fotos que, desde muito nova, me chamou atenção e que constantemente bisbilhotava, com a curiosidade de rever e questionar aos meus familiares sobre as imagens, entusiasmada para escutar suas histórias. Com esses registros pude

resgatar alguns momentos e traçar ligações entre eles e o presente que embasam e justificam minhas escolhas para este trabalho.

Uma das primeiras fotografias que tiveram um papel motivacional para este projeto é a que mostra o meu primeiro quarto, onde é possível observar que havia nesse ambiente, um grande urso pintado na parede. Mais tarde, com uma junção dos álbuns de fotos foi que consegui reparar, que na verdade havia três grandes ilustrações dessas, cada uma em uma parede, as quais foram desenhadas a lápis por meu pai, que relata que sempre gostou de desenhar e que inclusive ajudava os colegas da escola com essa parte nos trabalhos. Apesar de gostar da área artística ele nunca se aprofundou muito, mas pode colocar esse gosto em prática novamente nesse momento, em que ele junto a minha mãe fez essas pinturas a tinta, antes de minha chegada.

Figura 1 – Registro: Paredes do quarto



Fonte: Arquivo pessoal.

Provavelmente esse foi meu primeiro contato com a arte, ursos criados por pais de primeira viagem, que não eram artistas, que trabalhavam todos os dias, tendo apenas os fins de semana para pintar, mas que mesmo assim compreenderam que essas pinturas iriam comunicar algo dentro daquele quarto. Talvez informar que aquele era um quarto de criança e utilizar os desenhos para tornar o quarto um espaço mais lúdico e mais confortável. Para isso resolveram, retornar a nossa forma mais primitiva de comunicação e registro, o desenho.

Embora tenha tido contato com a arte em algum nível desde a infância, e que tenha visto essa pintura por anos, sabia que nas regras de casa não era permitido riscar as paredes, então não fui uma criança que rabiscava tanto em casa e na escola muito do contato com a arte veio nas aulas de arte que normalmente tinham como

objetivo, utilizar as atividades padrões para melhorar coordenação motora, aprender cores, utilizar vários materiais, sempre guiadas por professoras.

Entretanto, durante o período que meus pais trabalhavam, eles me deixavam sob os cuidados de uma de nossas vizinhas, que tem uma filha de idade aproximada a minha. Juntas, nós assistíamos a muitos desenhos da TV Cultura e, muitas vezes, quando não estávamos fazendo isso, nós desenhávamos e criávamos nossas próprias histórias em quadrinhos com aqueles personagens que conhecíamos ou reuníamos todos os nossos brinquedos e brincávamos juntas. Uma experiência muito diferente das atividades propostas na escola.

Era nesse momento que podíamos inventar qualquer coisa e qualquer tipo de universo, paredes podem ser árvores, painéis podem ser instrumentos de percussão, um aquaplay pode se tornar miniuniverso submarino, e por aí vai. Diferente da realidade de um adulto, onde no geral tendemos a associar a verdade à ciência, à demonstração, à prova, às regras, às leis, à concordância e realidade, no imaginário da criança as coisas nunca precisam ser o que concretamente são.

Figura 2 – Registro: Casa da vizinha



Fonte: Arquivo pessoal.

4.3 Crescimento e impacto da infância

Conforme fui crescendo e as séries iam avançando, as atividades artísticas iam diminuindo cada vez mais, perdendo espaço para matérias que utilizam da linguagem, tanto ortográfica quanto numérica, passando a existir apenas em momentos muito pontuais e por isso, sendo interpretadas quase sempre como “aulas vagas”. Com essa mudança de significado e com outras matérias tomando maior

protagonismo no âmbito estudantil, passa a ser fácil de compreender o porquê de a arte ser quase sempre banalizada e não levada a sério por muitos adultos, que ao longo da vida desconsideram a arte como uma possibilidade.

De acordo com o levantamento realizado pelo Portal Universidade (2023) os cursos de graduação mais procurados são: Medicina, direito, administração, enfermagem, psicologia, pedagogia, odontologia e arquitetura. Podemos perceber que nenhum dos cursos citados possuem grandes incentivos às áreas artísticas.

Além disso, durante a pandemia do Covid-19, o setor da cultura local foi altamente impactado e a desvalorização da arte se tornou ainda mais evidente. Um estudo divulgado pela plataforma Gente, da Rede Globo apontou que com o isolamento social nesse período, o consumo dos brasileiros em séries e filmes aumentou 60%. (Universal TV, 2022). Todo esse cenário contribui para que expressões artísticas locais sejam cada vez mais ignoradas.

Principalmente pela falta de contato com espaços culturais devido suas vidas corridas, é habitual que adultos, conheçam (ainda que de forma superficial) apenas artistas muito famosos como Leonardo da Vinci, Michelangelo, Pablo Picasso, entre outros, que se distanciam muito de suas realidades e de seus conceitos de sucesso, mas que tiveram obras historicamente relevantes, com números significativos, segredos e conceitos. Diferentemente dessas obras, os desenhos infantis costumam ser realizados com qualquer material que seja oferecido à criança e sem a menor obrigação de serem entendidos por qualquer que seja o espectador.

Estamos condicionados a relacionar criatividade e arte à infância e ao brincar pois com o passar do tempo somos afastados de experiências que se liguem ao imaginário e ao ilógico. Inevitavelmente, fui também atingida por esse afastamento de certa forma, e para corresponder às expectativas dos adultos que me rodeavam, passei, mesmo que inconscientemente, a dar mais importância a outras matérias, sempre tentando ter boas notas onde todos diziam ser importante.

Chegando na adolescência, aqui já com acesso à internet, no anseio de encontrar uma forma de me expressar e de conhecer minha própria identidade, comecei a resgatar meu interesse por arte através do desenho e da fotografia, apesar de ainda não encarar, nem ser encorajada a perceber, essas ações (de desenhar e de fotografar) como promissoras ou relevantes.

Vale a pena ressaltar o papel de algumas das plataformas de redes sociais às quais tive acesso em 2012, já que, apesar de ter utilizado plataformas muito

conhecidas e muito estudadas como Orkut e Facebook, também fiz uso de outras que foram muito marcantes em relação ao contato com a arte da fotografia e o uso de imagens e de desenhos como expressão. As duas principais nesse contexto foram Tumblr e Flickr.

O Tumblr, desenvolvido pelo francês Thomas Müller em 1992 e fundado em 2007, funciona como uma plataforma de blog que possibilita a integração de conteúdos em vários formatos e mídias como, imagens, vídeos, GIFs, áudios, entre outros, nas publicações de seus usuários. Segundo a página “Quem somos” do próprio site, “Tumblr é o que você quer que ele seja.” (TUMBLR, 2023).

Com essa plataforma, era muito comum acessar conteúdos por nicho. Logo no início, ao se cadastrar na plataforma, o usuário seleciona seus nichos de interesse, estes são convertidos em *hashtags*. Além de também ser atingido por outros nichos através da “*dashboard*” (chamada em outras plataformas de linha do tempo), que apresenta os conteúdos “reblogados” (ou compartilhados) por usuários seguidos. Dois nichos possuíam alta circulação na plataforma em 2012: autoexpressão e moda.

Sempre mostrando fotografias com estilos tão marcantes que com o passar do tempo deram origem ao termo “fotos Tumblr”, conhecido por serem imagens com um certo padrão de estética visual onde as fotos eram, ou precisavam aparentar ser espontâneas, não posadas e algumas vezes era preferível que o rosto não fosse mostrado, poderiam ser fotos mais misteriosa mostrando apenas detalhes do rosto ou de lugares mas de alguma forma as imagens sempre pareciam muito estilosas. Isso era um prato cheio para chamar a atenção de jovens em busca de autoafirmação.

Já o Flickr se resume a uma rede de compartilhamento e gerenciamento de imagens, permitindo a organização do conteúdo publicado em “exposições”, estas seriam espécies de pastas ou álbuns, e ainda com a possibilidade de interação entre os usuários ao favoritarem (fazendo o papel da “curtida”) ou comentarem as publicações uns dos outros. Além disso, por essa capacidade de organização da plataforma, ela é até hoje utilizada como um portfólio online para fotógrafos e videomakers.

Por intermédio dessas plataformas, eu, juntamente com alguns amigos, passei a me interessar por dois tipos de conteúdo publicados: os de fotografia e os de tatuagens. Com a curiosidade e interesse pelo assunto, comecei a procurar, no Youtube, vídeos que ensinassem a desenhar e passei a experimentar algumas técnicas ensinadas e a tentar replicar esses desenhos de tatuagens nos cadernos, em

meus amigos e em minha pele, utilizando principalmente a técnica de desenho de observação.

Essas experimentações eram totalmente divergente do gosto de meus pais que enxergavam tatuagens ainda de forma marginalizada com base nas várias mudanças culturais e ressignificações pelas quais a tatuagem e o ato de se tatuar passaram, indo de um ritual sacro a algo profano ao longo do tempo. Minha mãe que, nesse meio tempo, havia se conectado muito a religião cristã, enfatizava a proibição de tatuagens em seus ensinamentos baseando-se no versículo bíblico: “Não façam cortes no corpo por causa dos mortos nem tatuagens em vocês mesmos. Eu sou o Senhor” (Lev., 19: 18), tornando de certa forma compreensível que sua interpretação sobre tatuagem, mesmo que fossem de mentirinha, fosse de um significado quase demoníaco. Por isso, ela detestava ver meus braços cheios de desenhos ao voltar da escola, o que me rendeu muitos sermões que acabaram contribuindo para que eu questionasse muitos ensinamentos cristãos que me foram apresentados ainda quando criança e aumentando ainda mais minha curiosidade para aprender a desenhar, pois sabia que de forma alguma esta era uma vontade implantada em mim por algum ser maligno.

Figura 3 – Desenhos simulando tatuagens em 2012



Fonte: Arquivo pessoal.

Juntamente com as experiências e aprendizados que ia tendo ao desenhar, veio a vontade de publicar esses desenhos, muito por conta das plataformas citadas anteriormente, das quais eu retirava muitas referências. Foi a partir daí que surgiu a necessidade de saber mais sobre fotografia, com o intuito de melhorar a qualidade

das imagens que captava com meu celular, iniciei os aprendizados a respeito de iluminação, composição de imagem e todo o básico que fosse me ajudar a melhorar minhas fotos. Em relação ao audiovisual, tive referências de pessoas mais próximas da minha família que trabalham com captação de imagens em eventos, e isso explica muito termos tantos registros até hoje que vão desde álbuns fotográficos até CDs com gravação de imagens que sempre assistíamos nos aparelhos de DVDs.

Por esse motivo, foi bem mais fácil encontrar apoio nessa área. Ganhei de presente aos quatorze anos uma câmera semiprofissional que me permitiu melhorar a qualidade das minhas fotografias e abriu caminhos para realizar meus primeiros trabalhos, fotografando aniversários de conhecidos da família e, posteriormente, podendo adquirir uma câmera profissional de segunda mão. Com ela pude ter melhores resultados nos trabalhos, atingir novos públicos e fazer muitos ensaios pela cidade. Trabalhar com fotografia me trouxe de brinde a experiência de fazer comunicação ainda sem saber o que era a comunicação. Realizava o atendimento em contato com os clientes, fazia os orçamentos, fotografava e editava as imagens e ainda precisava divulgar meu trabalho nas plataformas de redes sociais. Apesar de ter sido cansativo trabalhar com fotografia enquanto conciliava isso com os estudos, essa foi, sem dúvidas, uma experiência muito importante que contribuiu para minha escolha em cursar Publicidade e Propaganda, sendo esse outro momento crucial para o desenvolvimento deste trabalho: ingressar na universidade, em 2018, mais precisamente no Instituto de Cultura e Arte (ICA).

Ainda sem saber muito bem como seria o curso de publicidade e propaganda, já me deparava com uma realidade completamente diferente da que estava acostumada, diferente das paredes pintadas em meu quarto de bebê, no ICA existe arte em todo lugar. Estava cercada de pessoas criativas e que tinham muitos gostos parecidos com os meus e, mesmo com histórias completamente diferentes, podemos encontrar interesses em comum. A arte nos uniu.

E, estudando comunicação com tantas paredes tornando-se mensagens, como não falar que a arte comunica? Para mim, tornou-se praticamente impossível, com tantos estímulos, não resgatar o costume ancestral de desenhar/pintar, de encarar ilustrações como uma forma de comunicação que atravessou a barreira do tempo. Presentes desde o período paleolítico e marcadas pelas conhecidas “pinturas rupestres”, nas decorações de mosteiros no século IV retratando velho e novo testamento, na idade média nos livros manuscritos e em pergaminhos; nos livros, nas

tatuagens marcadas na pele, em campanhas publicitárias. Não importa o quanto mudem os suportes ou o período histórico, as ilustrações (ou pinturas) sempre estiveram presentes.

Desde os primórdios da escrita que hoje conhecemos, texto e imagem interagem e coexistem. Na evolução da escrita, verbal e visual se complementam, criando padrões estéticos, facilitando a sua reprodução e conseqüentemente a sua compreensão e a comunicação entre os povos. (LINS, 2002: p. 19)

Uma das definições da palavra ilustração segundo Michaelis é descrita como: Breve narrativa, verídica ou imaginária, com que se realça e enfatiza algum ensinamento. É a partir desta breve narrativa que construo esse processo de reencontro com minha “criança interior”.

O primeiro conjunto de imagens citado no começo dessa “linha do tempo” faz-me perceber que, apesar de, eu e meus pais, sermos seres com nossas individualidades, tenho em mim muito hábitos criados em minha infância por causa deles, ao notar atividades que amo, como a fotografia e o desenho sempre presentes, sendo apresentadas a mim, mesmo inconscientemente, desde pequena. Portanto, reconheço nestas atividades, um facilitador para conseguir enxergar a arte e a ilustração como caminhos possíveis de expressão, indo além da linguagem verbal e me encaminhando a um espaço com educadores que transformam esse tipo de comunicação em algo possível e relevante, e reconhecem no desenho seu devido valor histórico e cultural, capaz de ultrapassar todas as invalidações que um dia pude vivenciar em relação a isso.

A revisitação desses acontecimentos torna-se reencontro em um devir-criança, reafirmando novamente o conceito de Agamben (2001), sobre a infância ser uma experiência e não apenas um período da vida. O infantil nos acompanha mesmo com o passar do tempo.

Devir é um encontro entre duas pessoas, acontecimentos, movimentos, ideias, entidades, multiplicidades, que provoca uma terceira coisa entre ambas, algo sem passado, presente ou futuro; algo sem temporalidade cronológica, mas com geografia, com intensidade e direção próprias. (Deleuze; Parnet, 1988, p. 10-15)

5 METODOLOGIA

Ao produzir esse trabalho, tive muitos embates em relação a metodologia, ao sentir que meu processo de produção não se encaixava em alguns métodos de pesquisa que foram apresentados a mim ao longo da graduação. Abordagens qualitativas, quantitativas ou quali-quantitativas pouco se aproximavam do meu campo de pesquisa que foi mais sensível, pessoal, artístico e afetivo.

Para falar da metodologia e processo de produção da série de ilustrações “Afetos e Objetos”, é preciso falar sobre o Método Cartográfico e a Autoetnografia.

Costa (2014) afirma, em seu artigo “Cartografia: uma outra forma de pesquisar”, que a introdução da cartografia como método de pesquisa é atribuída aos filósofos Gilles Deleuze e Félix Guattari, por meio dos cinco volumes que compõem “Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia”. Essas obras foram publicadas pela primeira vez no Brasil em 1995. O conceito de cartografia tem sua origem na geografia com o estudo de mapas e territórios e os autores aplicam esse método em outros campos de conhecimento.

Ao comparar a geografia com outros campos de conhecimento, a similaridade entre eles é que todos trabalham com algum território, sejam esses territórios subjetivos, territórios afetivos, territórios estéticos, territórios políticos, territórios sociais, territórios históricos. Além disso, todos estabelecem uma relação entre si e o meio.

Ora, é preciso que o próprio cartógrafo esteja em movimento, afetando e sendo afetado por aquilo que cartografa. O cartógrafo cartografa sempre o processo, nunca o fim. Até porque o fim nunca é na realidade o fim. O que chamamos de final é sempre um fim para algo que continua de uma outra forma. Se não conseguimos enxergar movimento é porque alguma coisa está impedindo, e lançar o olhar para isto é também função do cartógrafo. A cartografia é, desde o começo, puro movimento e variação contínua. (COSTA, 2014, p.69).

Assim como a pesquisadora e doutora Cecília Almeida Salles argumenta em “Gesto Inacabado – Processo de Criação Artística” de 1998, que o processo de criação artística não deve ser visto apenas como um caminho linear e previsível, mas sim como um terreno fértil para a experimentação e a descoberta. Defendendo que a arte é um processo aberto e em constante transformação.

Não há pretensão de que, como por encanto, seja encontrada a saída do labirinto. Essa busca acompanha o desenvolvimento do homem, assim como a compreensão de que sua total explicação nunca será alcançada. (SALLES, 1998, p.13).

Salles também critica a excessiva busca do produto final em detrimento do processo de criação. Ela argumenta que a sociedade contemporânea tende a valorizar mais o resultado da obra de arte, como uma mercadoria a ser consumida, em vez de reconhecer o valor intrínseco do processo de criação e as aprendizagens que surgem ao longo desse percurso, reconhecendo nele também falhas e erros ao invés de uma busca pelo resultado perfeito.

As considerações de uma estética presa à noção de perfeição e acabamento, enfrentam um “texto” em permanente revisão. É a estética da continuidade, que vem dialogar com a estética do objeto estático, guardada pela obra de arte. (SALLES, 1998, p.27).

Dessa forma, meu processo de pesquisa aconteceu de modo muito livre, tendo início principalmente com relação ao território artístico, o qual fui me aproximando ao longo da minha história contada acima, e foi de encontro a um território afetivo carregado de memórias que puderam ser revividas utilizando as fotografias.

É aqui que o método cartográfico e a autoetnografia também se encontram. No artigo de Maia (2020), nomeado “Reflexões sobre a Autoetnografia”, percebemos que esse método é uma abordagem que combina elementos da etnografia, que é o estudo descritivo e interpretativo de culturas e grupos sociais, com a subjetividade e a experiência pessoal do pesquisador. Dessa forma, a autoetnografia permite que pesquisador se posicione como participante ativo do contexto que está sendo estudado e como próprio instrumento de coleta de dados, utilizando de suas próprias memórias, experiências, emoções e reflexões para compreender e interpretar o objeto de estudo.

O uso de si como objeto de análise, um cuidado com a autorreflexão e com as formas de representação textual, assim como a apropriação de estratégias literárias para tornar o conhecimento antropológico mais acessível, podem muito bem ser combinados ao comprometimento político (MAIA, 2020, p. 245).

As linhas desses territórios se cruzam tal qual as linhas mapeadas por cartógrafos, sendo repletas de movimento e variação contínua. Assim como no desenvolvimento desse projeto, os métodos para a produção foram construídos conforme caminhavam com questionamentos que surgiram na própria trajetória.

Todos esses questionamentos levaram a uma prática muito mais investigativa que uniu buscar mais de minha própria história (através dos álbuns de fotografias e memórias) e também investigar processos artísticos de produção de xilogravuras, não com o objetivo de chegar a alguma conclusão mas sim de acompanhar o processo e a junção desses dois campos e ter como produto ilustrações que se apropriam dessas duas bases, passando por uma série de experimentações de tipos de organização, estilos de ilustrações, entre outros, que serão descritos posteriormente.

Dessa forma, vale citar um dos pontos que o cartógrafo precisa levar consigo: a “inseparabilidade entre conhecer e fazer; pesquisar e intervir: toda cartografia é um conhecer-fazendo” (COSTA, 2014, p. 75).

Sendo assim, ao fim do processo podemos reconhecer o uso desses dois métodos (Método Cartográfico e Autoetnografia), que foram mesclados e atravessados um pelo outro ao longo das experimentações e pesquisas.

6 DESCRIÇÃO DOS PROCESSOS

Para a produção das ilustrações, foi necessário seguir algumas etapas que vão da concepção das ideias até a finalização das ilustrações no formato digital. As etapas para a produção desse projeto experimental foram:

- Estudo de desenho digital de objetos em geral
- Identificação dos temas Infância e Memória como principais objetos de interesse
- Revisitação em álbuns de família
- Listagem de objetos nostálgicos e de objetos que apareciam nos álbuns
- Experimentações das Ilustrações com desenhos de observação
- Escolha de referências de estilo
- Pesquisas sobre a produção de xilogravura
- Estudos em papel

- Simplificação de desenhos digitais
- Pinturas em preto e branco
- Colorização
- Aplicação de textura

6.1 Estudo de desenho digital de objetos em geral e identificação dos temas infância e memória como principais objetos de interesse

O presente Trabalho de Conclusão de Curso é resultado também de uma atividade anterior que teve início em 2022 na disciplina de Laboratório em Publicidade e Propaganda (ICA1404), ministrada pelo professor Antônio Wellington de Oliveira Junior, que sempre procurou tranquilizar os alunos em relação às entregas e nos deu uma visão menos “limitada” sobre como funciona o Trabalho de Conclusão de Curso, ao apresentar seus projetos aos alunos. Por conta disso, nessa disciplina, pude entrar numa jornada de autoconhecimento ao identificar temáticas que tenho afinidade e desenvolver um projeto sobre algo que gosto.

Nesse período, estava passando por um momento de estudo de ilustração chamado de “*100 days of drawing*”, que consiste em um autodesafio para fazer um desenho por 100 dias, com objetivo de tornar isso um hábito mais consistente com foco, expandir a criatividade e realizar experimentações.

Meu foco estava em melhorar desenhos de cenários e, para isso, resolvi treinar por 100 dias desenhar *props* que, basicamente, são todo e qualquer tipo de objeto que possa ter um uma cena, seja de jogos ou livros. O design de objetos ajuda não só a tornar as composições mais interessantes, mas também são pequenos detalhes que ajudam a contar a história daquele mundo.

Pela ligação já citada anteriormente com a ilustração e principalmente com ilustrações voltadas para essa temática mais infantil, que normalmente é apresentada em livros didáticos e livros de contos, foi mais fácil identificar esse interesse.

Surgiu então o desejo de fazer essa pesquisa de uma forma mais pessoal, procurando objetos que estiveram presentes na minha infância para desenvolver ilustrações desses *props*. Motivada pelo professor a expandir o projeto, uma das ilustrações feitas digitalmente para ele foi impressa em uma escala maior e apresentada aos alunos do ICA em forma de lambe- com cerca de dois metros de altura. Sendo essa a primeira vez que expus uma ilustração fisicamente, gerando um

impacto visual nesse espaço e tornando-se parte do cotidiano de outras pessoas na UFC.

Figura 4 – Ilustração digital e resultado em lambe



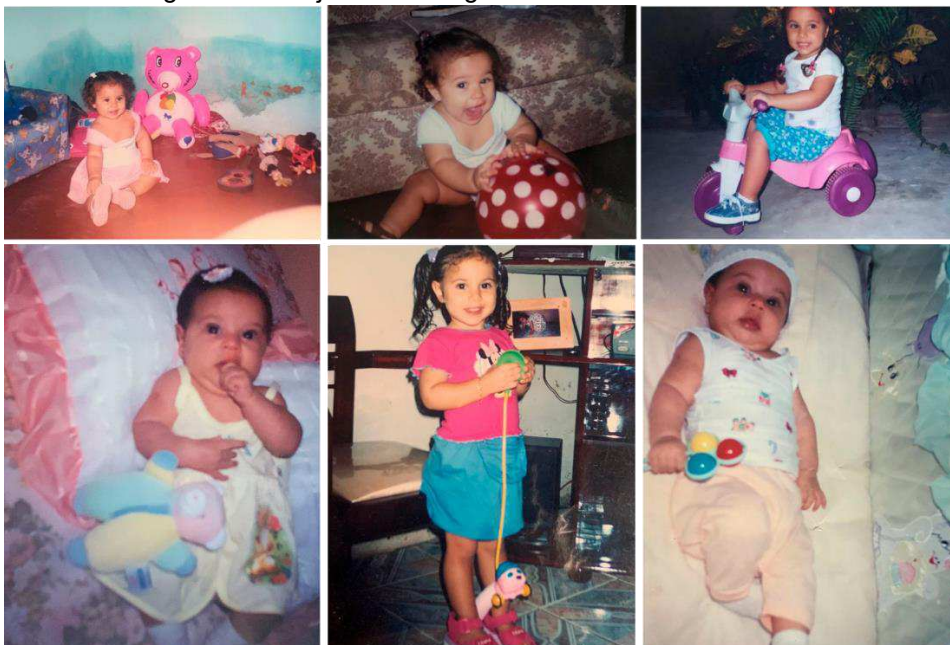
Fonte: Arquivo pessoal.

6.2 Revisitação em álbuns de família

Durante a revisitação desses álbuns de família, foram selecionadas seis imagens que registram momentos de meus 0 aos 3 anos.

Todas as imagens foram escolhidas por apresentarem objetos(brinquedos) que faziam parte do meu dia a dia e dos momentos de diversão. Elas foram marcadas com *post it* e depois escaneadas.

Figura 5 – Conjunto de Imagens da infância selecionadas



Fonte: Arquivo pessoal.

6.3 Listagem de objetos nostálgicos e de objetos que apareciam nos álbuns

A listagem foi feita em uma plataforma de gerenciamento de projetos, o Trello, desenvolvido e lançado pela Fog Creek Software em 2011 e adquirido pela Atlassian em 2017. Nele times podem colaborar em projetos, organizar fluxos de trabalho e acompanhar o progresso com visualização facilitada. Essa plataforma possui ferramentas de listas e cartões que facilitam a organização e funcionam de um jeito mais intuitivo ajudando na produtividade do trabalho.

A possibilidade de adicionar informações em cada cartão individualmente facilitou muito no processo de reunir informações e características de cada objeto.

Com o objetivo de melhorar o fluxo de produção das ilustrações, foram criadas cinco listas, sendo elas “Objetos dos álbuns”, “Objetos Nostálgicos”, “Cotidiano”, “Ilustrando” e “Feitos”.

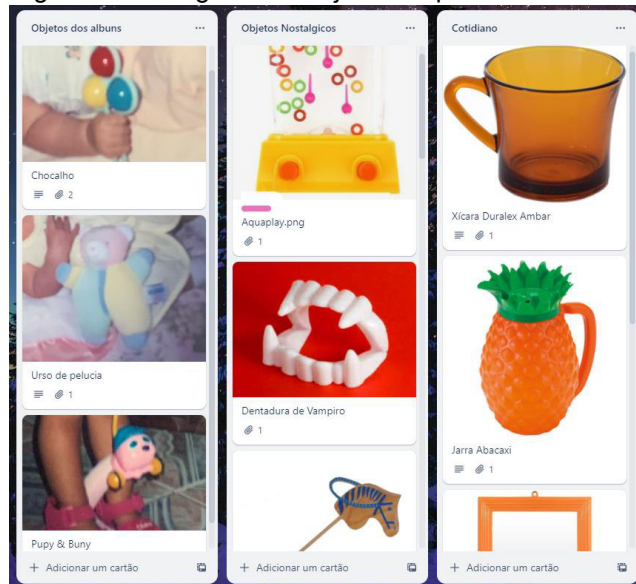
As três primeiras (Objetos dos álbuns, Objetos Nostálgicos, Cotidiano) foram criadas para listar os objetos. Em cada cartão é possível fazer anexos de imagens e adicionar informações/comentários/links, e assim foi feito.

Em “Objetos dos álbuns”, cada cartão teve a foto do álbum anexada. Em seguida, foi necessário fazer uma pesquisa pelo nome de alguns desses brinquedos, pois o próximo passo foi fazer uma pesquisa de imagens deles isolados, para facilitar a visualização para o desenvolvimento das ilustrações.

Nas listas “Objetos Nostálgicos” e “Cotidiano”, a maior parte do processo de resgate de memórias não teve os álbuns como suporte. A seleção foi feita com pesquisas na internet buscando por “brinquedos dos anos 2000”, “objetos dos anos 2000”, “brinquedos dos anos 90”, “objetos dos anos 90” e foram selecionados os objetos e brinquedos que tive contato que eram mais marcantes para mim.

Cada cartão desses objetos era movido para as listas “Ilustrando” e “Feitos” conforme as ilustrações foram sendo produzidas.

Figura 6 – Listagem dos objetos na plataforma Trello.

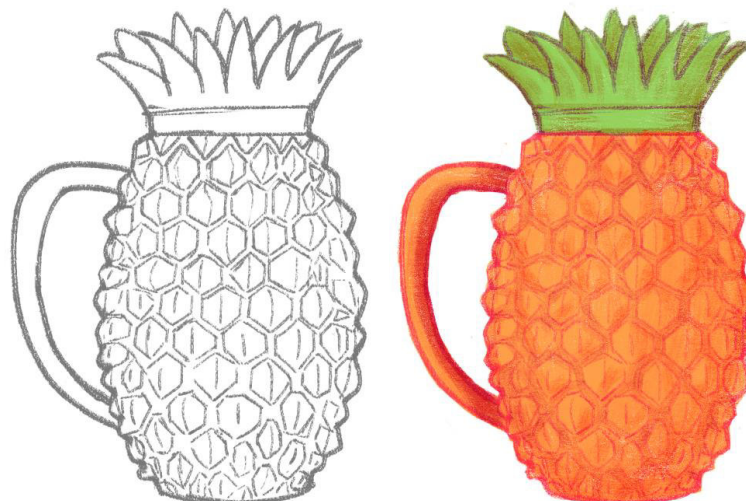


Fonte: Arquivo pessoal.

6.4 Experimentações das Ilustrações com desenhos de observação

Iniciei a produção das ilustrações com a técnica de desenho de observação utilizando as imagens selecionadas como referência. Entretanto, o desenho de observação gera um resultado muito similar a um desenho realista, comparando a imagem original, analisando suas proporções e replicando suas características e de modo mais fiel. Esse foi um ótimo método para o estudo dos objetos, mas, para o resultado, o ideal seria uma ilustração mais estilizada e interessante que remetesse, sim, aos objetos originais, mas sem o objetivo de ser uma cópia.

Figura 7 – Estudo de desenho de observação.



Fonte: Arquivo pessoal.

6.5 Escolha de referências de estilo

Com a inspiração do texto “Folhetos de Cordel e Tipografias no Ceará”, de um dos mais respeitados pesquisadores da cultura popular, Gilmar de Carvalho (2023), é possível perceber que a xilogravura é um marco nas artes gráficas cearenses, principalmente em Juazeiro do Norte. Carvalho traça uma linha do tempo que conta a história da xilogravura e como ela ultrapassou o formato dos folhetos de cordel e ganhou maior relevância inclusive sendo utilizada rótulos e anúncios de jornais.

Entender como a xilogravura é importante na cultura cearense para representar cordéis e poesias, bem como muitos outros acontecimentos e credos populares de nossa história e como esse tipo de trabalho tem ganhado cada vez mais notoriedade no nosso país sendo exposto em museus e divulgado em feiras e escolas foi o pontapé inicial para a definição do estilo das ilustrações.

Optei por trabalhar a xilogravura de forma diferente, até mesmo pela falta de materiais necessários como madeiras, goivas e tinta específica para realizar essa técnica, e pela proximidade e facilidade que tenho com a ilustração digital, essa foi a forma escolhida para interpretar esses objetos com a ilustração digital.

Vale ressaltar que o objetivo das ilustrações não é imitar a xilogravura ou induzir os espectadores a pensarem que essa técnica foi utilizada. Seria impossível replicar com fidelidade os cortes que as goivas fazem, a textura da madeira e todo o trabalho manual e técnicas de artesãos incríveis. As ilustrações de Afetos e Objetos bebem dos resultados de gravuras como referência direta, gerando um resultado digital que permite muitas modificações inclusive em relação a escala e formato para replicações.

Podemos observar influências de muitos artistas, principalmente os que fazem parte da Coleção Xilogravuras de Juazeiro do Acervo MAUC (UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ, 2014), selecionadas pelos artistas plásticos Floriano Teixeira e Sérvulo Esmeraldo e pelo historiador de arte Lívio Xavier Jr. Em sua ida ao Cariri em 1960. Os álbuns incluem obras de Mestre Noza, que dá nome ao ateliê de gravura do Museu de Arte da UFC, (em Vida de Lampião Virgulino Ferreira); José Caboclo (em As Aventuras de Viramundo); Antônio Lino (em A vida do Padre Cícero) e Walderêdo Gonçalves (em Apocalipse).

Figura 8 – Coleção Xilogravuras de Juazeiro



Fonte: Acervo MAUC.

Figura 9 – Referência: Folhetos de Cordel



Fonte: Acervo MAUC.

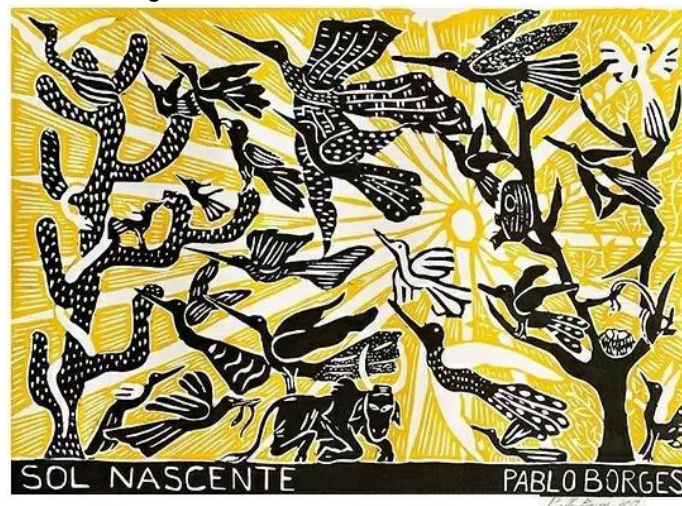
Além disso, nomes como J. Borges e Pablo Borges foram referências fundamentais por incorporarem muitas cores em seus trabalhos de xilogravura, característica essa que também se apresenta nas ilustrações de Afetos de Objetos.

Figura 10 – Referência: Céu estrelado



Fonte: J. Borges.

Figura 11 – Referência: Sol Nascente



Fonte: Pablo Borges.

Outra referência é a Oficina Pira (@oficinapira no Instagram). Criada por Lia Aguiar, artista nascida em Sobral, mas que mora em Fortaleza-CE, formada em Arquitetura e Urbanismo, com quem pude ter uma boa conversa sobre esse assunto quando ela me contou um pouco de sua trajetória. Lia decidiu aprender xilogravura visitando a sessão de cordel da Bienal Internacional do Livro em 2017.

Nesse mesmo ano, Lia fez o curso de gravura na Escola de Artes e Ofícios Thomas Pompeu, onde aprendeu xilogravura, entalhe em encave, serigrafia e litografia, e logo começou a produzir e participar de algumas feiras.

Em 2019, ela resolveu se desligar mais da arquitetura e se dedicar a uma arte que sempre amou, a tatuagem. Por curiosidade, ela se questionou “e se eu

carimbasse a gravura na pele da pessoa? E ainda desse a impressão dessa gravura pra ela colocar num quadro de casa?”. Então ela resolveu criar essa experiência.

Na tattoo, a gente faz o decalque, que se assemelha ao “carimbo”, pois você marca umas linhas com o papel de stencil e leva pra pele. Essa conexão de processos me fez ir atrás e procurar, na internet, se já tinha quem fizesse algo assim e descobri alguns artistas internacionais e nacionais que trabalhavam com esse “carimbo” – e até me surpreendi quando descobri que um dos estúdios de tattoo mais antigos do mundo tem esse mesmo processo de tatuar utilizando uma matriz (Razzouk Tattoo) – tem outros artistas, inclusive brasileiros também. (SILVA, 2023, mensagem eletrônica).

Lia Aguiar iniciou com um kit de tatuagem emprestado de sua vizinha e, fazendo uma série de experimentações de forma autodidata para unir tatuagem e gravura, em março de 2022, começou a tatuar profissionalmente, já com foco em gravura tattoo na Oficina Pira.

Figura 12 – Referência: Gravura tattoo



Fonte: Oficina Pira.

O artista plástico e ilustrador, Speto, também foi uma referência visual importante. De acordo com a matéria (“Os muros grafitados e as obras coloridas também em preto e branco de Speto”, 2021) da Galeria de arte Livia Doblas, Paulo Cesar Silva iniciou seu trabalho nessa área na década de 80, num período em que o grafite era visto pela maioria das pessoas como vandalismo, levando para São Paulo sua arte desde o centro da cidade a regiões periféricas.

Hoje, ele é considerado um dos principais nomes da arte de rua do país e é notória sua inspiração nas capas de folhetos de cordel. Incluindo, no preto e branco, características das gravuras, cores fortes e marcantes e conta através dos grafites histórias fantasiosas, incluindo nossa literatura folclórica e histórias culturais.

Speto também ficou conhecido mundialmente por seus trabalhos em que desenvolveu esse estilo único. Atualmente, possui obras em mais de quinze países e ilustrou campanhas publicitárias para grandes marcas como Brahma e Coca-Cola, impactou na identidade visual das latinhas da marca, quando desenvolveu uma edição limitada durante a Copa do Mundo FIFA, de 2014.

Seu maior grafite estampa hoje a lateral do Centro de Eventos do Ceará.

Figura 13 – Referência: Graffiti, Centro de Eventos do Ceará.



Fonte: Speto.

Essas misturas entre gravura e outras manifestações artísticas são referências principais para esse projeto, pois trazem uma característica marcante da história da arte brasileira, semelhanças com a xilogravura e serigrafia, e expõe-na de outras formas, mesmo quando não é feita da forma tradicional com o entalhe nas matrizes ou quando não são transferidas para o papel, ainda assim se fazem presentes as referências culturais, sendo perceptível sua influência em outros estilos de trabalho.

6.6 Pesquisas sobre a produção de xilogravura

Para produzir as ilustrações de forma que remetessem à xilogravura, nada mais justo que procurar saber mais sobre o processo de produção e suas características, com o intuito de obter um resultado que replicasse essas características de forma aproximada.

Primeiramente, usando as referências citadas no tópico anterior, mas para entender com mais detalhes os resultados das gravações, busquei por vídeos no YouTube e acompanhei principalmente o canal de Helder Amorim, professor do curso de Artes Visuais da UFG, que utiliza o YouTube como suporte para os alunos que participam do modelo de Ensino a Distância (EaD). Nesse canal, há uma aula explicando cada um dos materiais necessários para a xilo.

As matrizes utilizadas para xilo devem ser exclusivamente madeiras, alguns tipos de madeiras mais acessíveis são o MDF e os compensados. Cada tipo de madeira utilizado interfere no resultado, nas texturas. O MDF por ser composto por uma massa de serragem mais compacta, permite uma maior facilidade para a feitura de curvas e linhas mais retas. Já o compensado, por ser um material com várias camadas de serragem, é mais fácil de lascar a madeira ao gravar no sentido oposto aos veios, gerando um resultado mais texturizado, que mostra riscos desses veios onde a tinta não penetra.

As ferramentas utilizadas são as goivas e cada uma possui um tipo de corte. As mais comuns possuem corte em formato de V e de U, e tem variações entre espaçamento mais abertos ou mais fechados. Esses diferentes espaçamentos são utilizados para variar a espessura dos cortes na madeira.

Para entintar a madeira, o ideal é utilizar um rolo de borracha e abrir a tinta em uma superfície antes para que ela não vá em excesso para a madeira e acumule nos veios e gravações que foram feitas e prejudique o resultado.

Já a impressão é feita tradicionalmente com uma colher de pau. Após ajustar o papel sobre a madeira entintada, os gravadores utilizam a parte de trás da colher de pau fazendo pressão sobre a madeira para que a tinta transfira bem da matriz para o papel.

A impressão é feita da parte em alto relevo, então as ilustrações foram feitas pensando em como seriam suas supostas matrizes, por exemplo, já que a maioria das ilustrações apresenta um fundo em branco, essas deveriam ser as partes a serem entalhadas/retiradas da madeira, a fim de não saírem na “impressão”. Foi muito importante para o processo de produção pensar nesse contraste entre alto relevo e depressão, pois é justamente esse contraste que gera a imagem. Na xilo, é cavocado o que não vai ser impresso.

Além disso, entender todo esse processo foi o que permitiu a escolha de pincéis, borrachas e texturas que foram utilizados no software Adobe Photoshop,

editor de imagens bidimensionais, que permite a edição profissional de imagens digitais e trabalhos de pré-impressão (LUCENA, 2002) desenvolvido pelos irmãos Thomas Knoll e John Knoll em 1987 e lançado pela Adobe Systems Incorporated em 19 de fevereiro de 1990, exclusivamente para usuários Macintosh. (FIRST VERSIONS, 2015)

6.7 Estudos em papel

Foram realizados alguns estudos em papel analisando como seriam essas ilustrações simulando as impressões xilográficas, marcando em preto as partes que em teoria seriam em alto relevo.

As marcações foram feitas primeiramente com lápis de grafite 6B e depois as áreas foram preenchidas com caneta nanquim preta.

Figura 14 – Estudo em papel.



Fonte: Arquivo pessoal.

6.8 Simplificação de desenhos digitais

Como os primeiros desenhos seguiram uma linha mais realista, após a definição do estilo a ser usado e do estudo das referências, eles precisaram ser

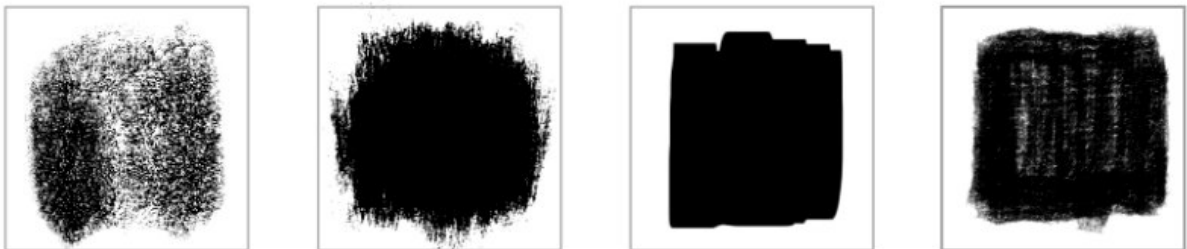
refeitos, passando por esse processo de “simplificação” para chegar em um resultado que lembre a xilogravura tradicional popular.

Ainda utilizando as mesmas imagens de referência, mas dessa vez focando em representar a volumetria dos objetos de forma mais simplificada, sem muito apego em deixar suas formas perfeitamente iguais como as da imagem, já que, caso ocorresse um processo de gravação em madeira isso não aconteceria.

Talvez seja essa a maior dificuldade da ilustração digital, por ter tantos recursos que facilitam correções ou até mesmo permitem copiar quase que com perfeição o que se deseja, o mais difícil é simplificar as formas e desistir de utilizar esses recursos dessa maneira. Um exemplo disso é o atalho da tecla Shift que no photoshop permite que linhas sejam traçadas perfeitamente retas, ou a ferramenta de laço poligonal (utilizada em um dos testes) que só possibilita a criação de formas pontiagudas. Essas ferramentas foram deixadas de lado pois retiram qualquer resquício de organicidade do processo. Assim como no entalhe da madeira onde a direção das fibras e a pressão feita na mão na hora de gravar são o que dão à xilo seu destaque no resultado, ao repensar o processo dessas ilustrações, retirando o uso dessas ferramentas, o resultado apresentado torna-se fruto das minhas próprias tentativas de representar aquelas imagens com a precisão (ou a falta dela) dos meus traços.

Para ajudar a transmitir essa sensação mais orgânica, tentando me aproximar da xilogravura, utilizei no software Adobe Photoshop, uma função que permite a importação de pincéis variados para dentro do programa. Desse modo, foram utilizados os pincéis e borracha do ilustrador e designer, Kyle T. Webster que simulam texturas irregulares do desenho tradicional.

Figura 15 – Pinceis utilizados.



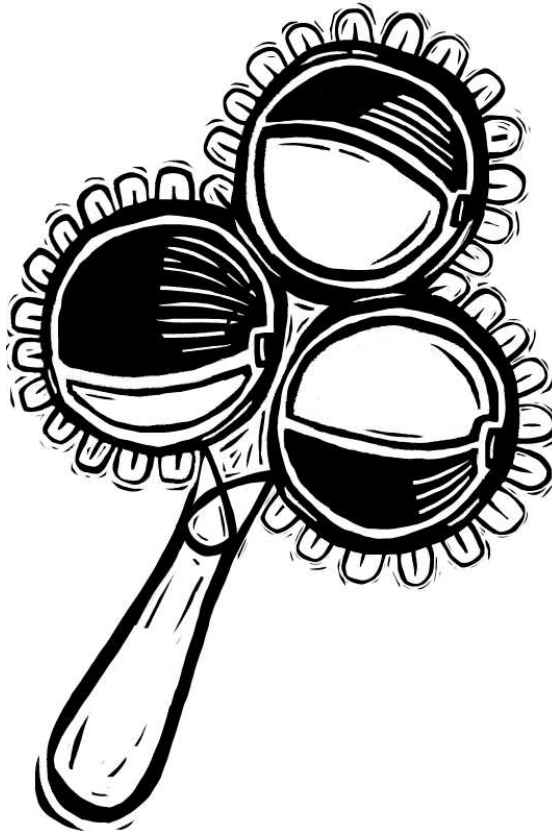
Fonte: Arquivo pessoal.

6.9 Pinturas em preto e branco

As ilustrações foram feitas inicialmente em preto e branco pensando principalmente nas percepções de luz e sombra que poderiam ser feitas com as formas, já que não seria utilizado nenhum meio tom para fazer uma transição entre as cores.

Dessa forma, as partes que não apresentam nenhum preenchimento de cor na verdade dão os pontos de iluminação dos objetos nas ilustrações. Enquanto as partes escuras transmitem a noção de planicidade ou sombra. Essas sensações de volumetria também são trabalhadas através das “rachuras” que ajudam na percepção de objetos que possuem curvas ou formas mais arredondadas.

Figura 16 – Ilustração digital em preto e branco.



Fonte: Arquivo pessoal.

6.10 Colorização

A visão é um dos principais responsáveis pelo desenvolvimento psicomotor das crianças. (ABECEDÁRIO DA EDUCAÇÃO 2019), isso faz com que o estímulo

visual através de cores e formas esteja presente em boa parte dos brinquedos feitos para crianças, justamente para estimular esse desenvolvimento.

As cores são um ponto de atenção em comum na maioria dos objetos escolhidos, com esse conhecimento, fica simples de entender o porquê eles chamaram minha atenção principalmente durante o período da infância.

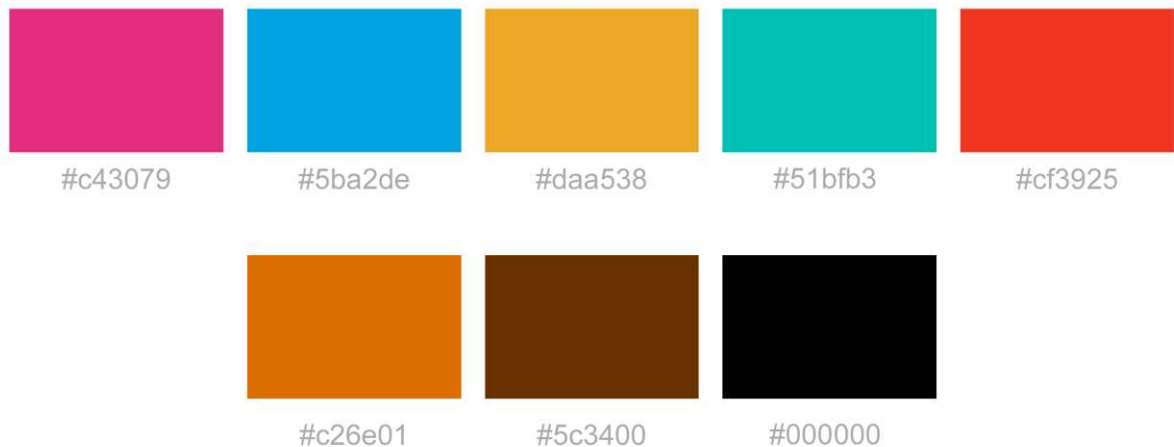
Para a colorização das ilustrações foi utilizada uma camada sobreposta a ilustração em preto e branco, utilizando das formas que já haviam sido definidas.

Essas formas preenchidas inicialmente em preto, passaram a funcionar realmente como uma espécie de matriz, mas que neste trabalho estavam sendo “entintadas” por uma camada vibrante de pixels.

A escolha de utilizar cores mais saturadas nessa parte do processo se deu tanto pelas referências artísticas de um dos mestres da xilogravura J. Borges e seu filho que seguiu os mesmos passos, Pablo Borges, como também por ser uma característica marcante dos objetos representados. Dessa forma, optar por não colorir ou alterar muito as cores reais descaracterizaria esses objetos.

Além disso, há referência ao uso das cores utilizadas no movimento artístico Pop Art que surgiu nos anos 50 e teve seu auge na década de 60. Nesse movimento, também eram fortes e saturadas e incluem rosa, vermelho, amarelo e azul turquesa, que aparecem e se repetem nas obras de Andy Warhol, um dos artistas mais influentes do século XX e de Keith Haring, artista americano conhecido pelas linhas grossas que utilizava nas pinturas e por seu ativismo social que sempre estava incluso em suas artes.

Figura 17 – Paleta de cores utilizada.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 18 – Pop Art: Marilyn Diptych



Fonte: Andy Warhol.

Figura 19 – Pop Art: Ignorance Equal Fear.



Fonte: Keith Haring.

6.11 Aplicação de textura

Para obter um resultado que lembre a xilogravura, apenas simular as texturas com os pincéis não foi suficiente. Foi utilizada a imagem de uma madeira que normalmente é utilizada na xilografia ao fio, ou seja, uma madeira retirada a partir de

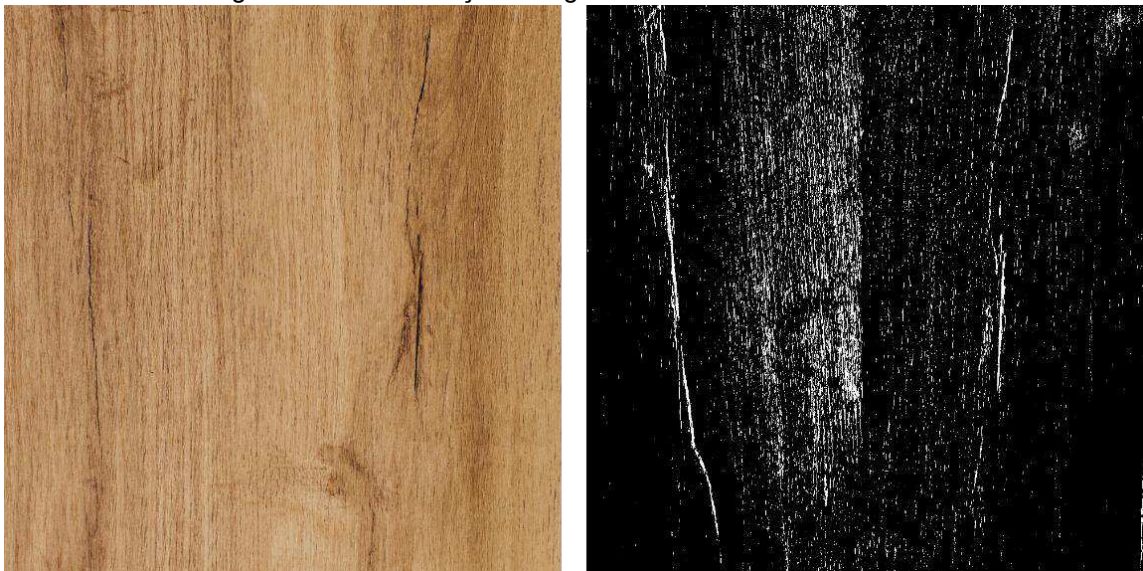
um corte no sentido vertical de uma árvore, dando origem a uma tábua onde as fibras se apresentam na vertical, diferentemente da xilografia de topo onde a madeira utilizada é retirada a partir de um corte transversal, que dá origem a um disco de madeira que possui marcas circulares referentes às várias “camadas” daquele tronco.²

Essas imagens foram utilizadas duas camadas sobrepostas, uma em preto que, mesclada com a camada subjacente, isolou e deu destaque apenas para os veios da imagem, e uma em branco utilizada com o modo de mesclagem “Subexposição de cores”. Esse modo de mesclagem examina as informações de cor em cada canal da imagem e clareia a cor básica.

Dessa forma, foi criada uma espécie de máscara de textura aplicada às ilustrações ao fim do processo com o modo de mesclagem “Clarear” com o objetivo de que as áreas coloridas ficassem brancas nos lugares onde a máscara foi aplicada.

Desse modo, foi obtida uma textura semelhante à que encontramos comumente em gravações de xilogravura, onde nem todas as áreas são preenchidas com a tinta de impressão, já que essa não consegue penetrar nos veios da madeira, resultando em algumas “falhas” ao revelar a gravação impressa.

Figura 20 – Texturização: Imagem base / Máscara de textura.



Fonte: Arquivo pessoal.

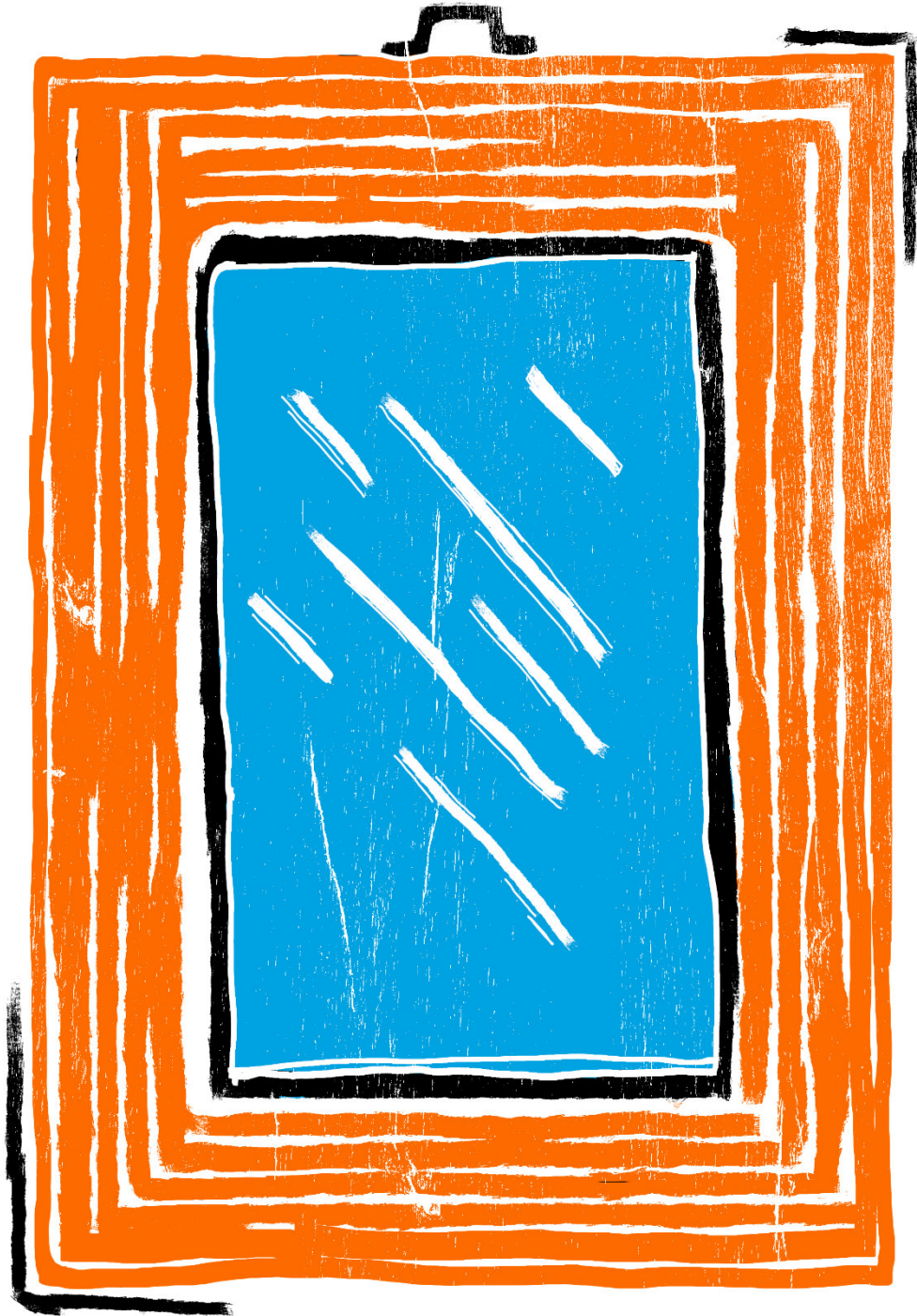
² Mais informações disponíveis em: <http://www.casadaxilogravura.com.br/xilogravura.php>. Acesso em: 22 jun. 2023.

7 RESULTADO DAS ILUSTRAÇÕES

Seguindo os processos descritos nos tópicos anteriores, obtive como resultado nove ilustrações dos seguintes objetos:

1. Os clássicos e nostálgicos do cotidiano que estão presentes nas casas de muitos brasileiros:
2. Espelho com moldura laranja: Não se sabe ao certo quem foi o fabricante da primeira versão desse espelho de moldura marcante e saturada feita inicialmente em madeira. Porém, a partir dos anos 90, a empresa Pavão fundada em 1975 foi uma das responsáveis pela mudança do material da moldura que passou a ser fabricada em plástico. Segue sendo fácil de ser achado em feiras e camelôs pelo país. (“Objeto de análise: ele virou item de decoração meio hipster, meio kitsch”, 2020)

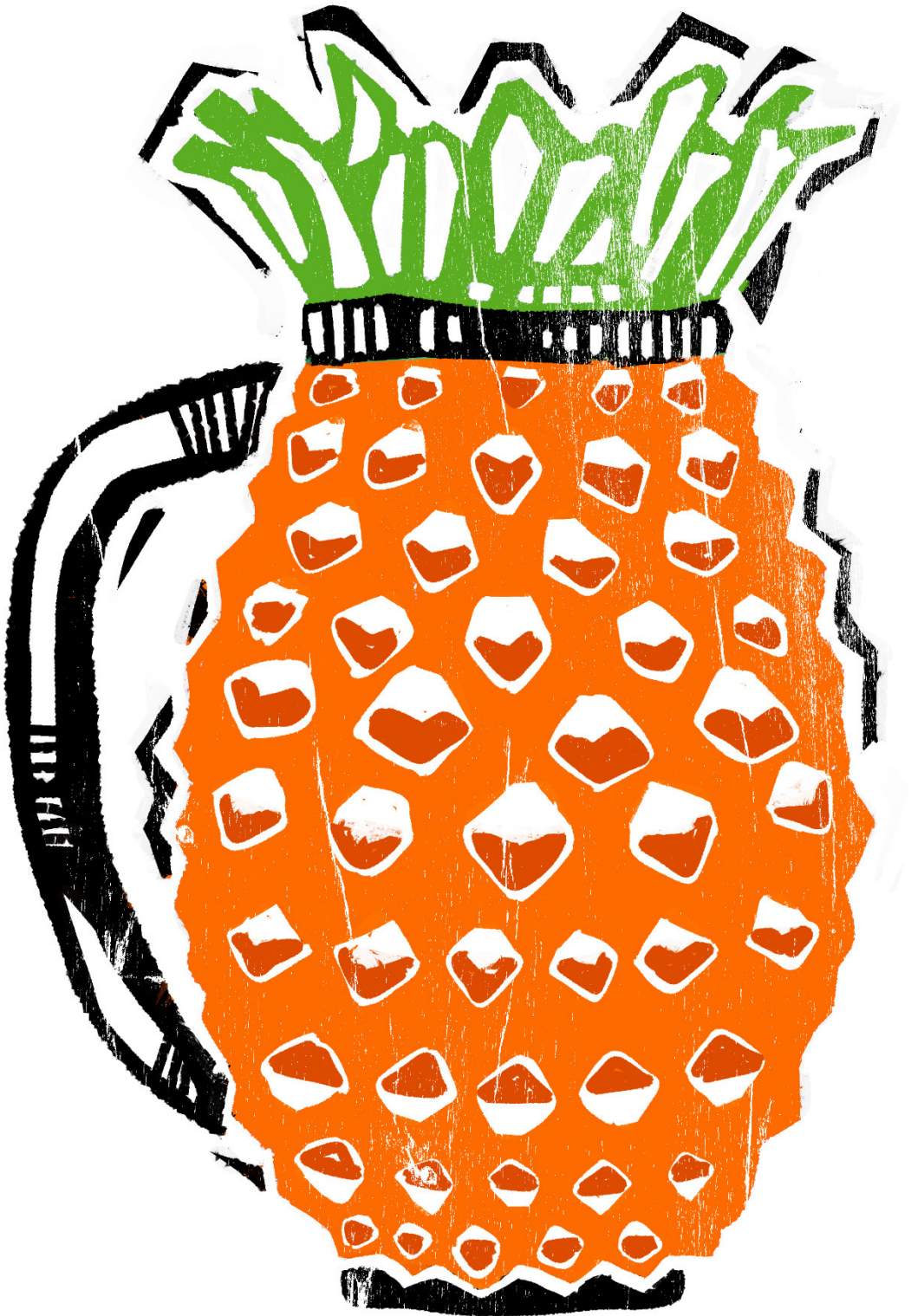
Figura 21 – Objetos do cotidiano: Espelho Laranja.



Fonte: Arquivo pessoal.

3. Jarra de Abacaxi: Lançada pela Trol, uma das principais fabricantes de brinquedos do país (conhecida pelos brometos Playmobil e as motinhos Velotrol), em 1968. Ficou muito conhecida por sempre aparecer nos episódios da série “A Grande Família” transmitida pela Rede Globo nos anos 90 e 2000 e desde então tornou-se um símbolo das cozinhas brasileiras, sendo replicada por diversas marcas. (“Jarra de Abacaxi – Objeto de Análise — Gama Revista”, 2021)

Figura 22 – Objetos do cotidiano: Jarra de Abacaxi



Fonte: Arquivo pessoal.

4. Xícara de cor âmbar: Um dos sucessos de vendas da marca francesa Durelex, criada em 1945, conhecida por produzir louças de vidro que “nunca quebram”, devido o vidro temperado utilizado ser mais resistente ao impacto e a temperaturas de -20 a 100°C, e pelas peças de cor amarronzada nas décadas de 60, 70. (“Objeto de análise: o prato mais famoso dos lares brasileiros”, 2020)

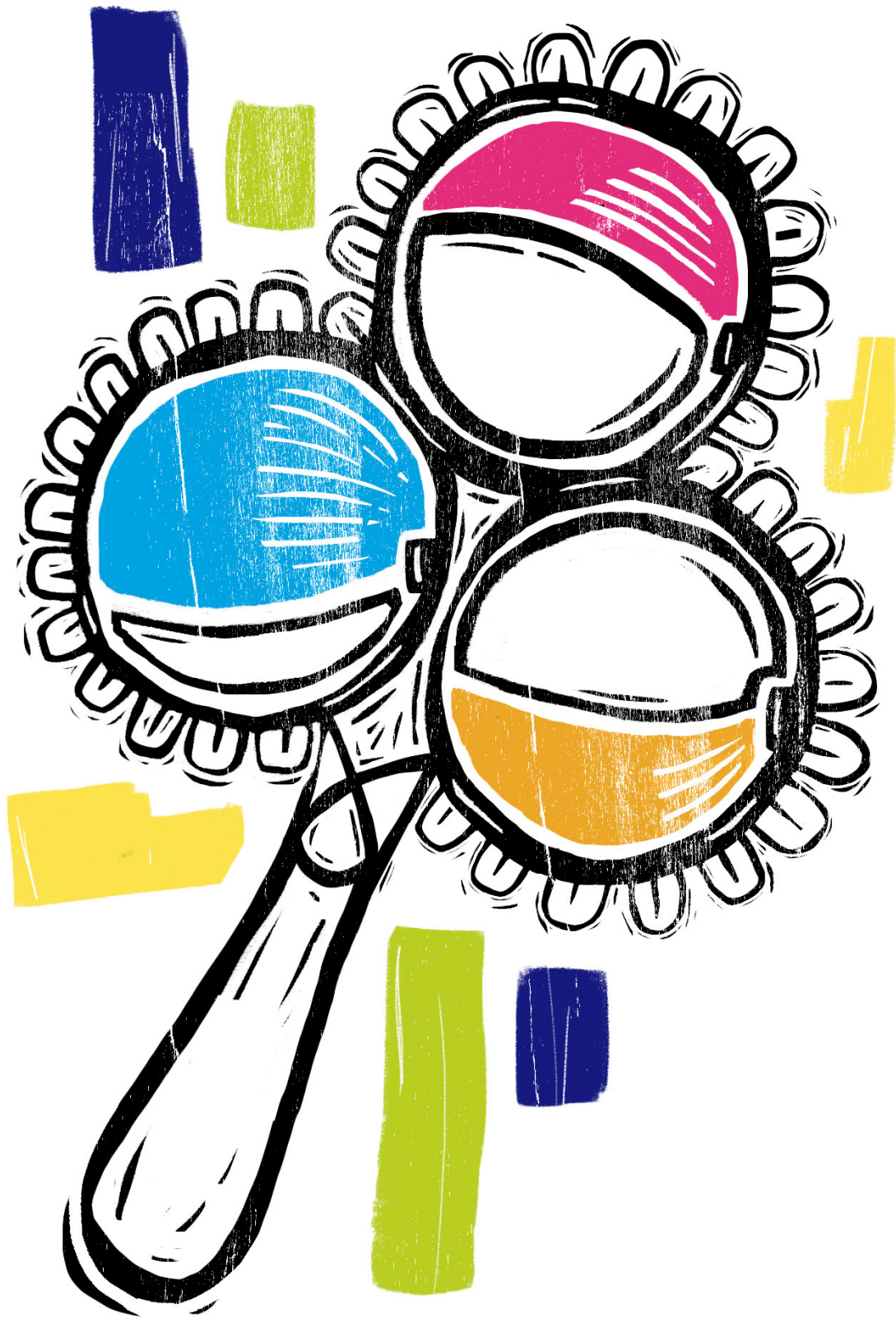
Figura 23 – Objetos do cotidiano: Durelex



Fonte: Arquivo pessoal.

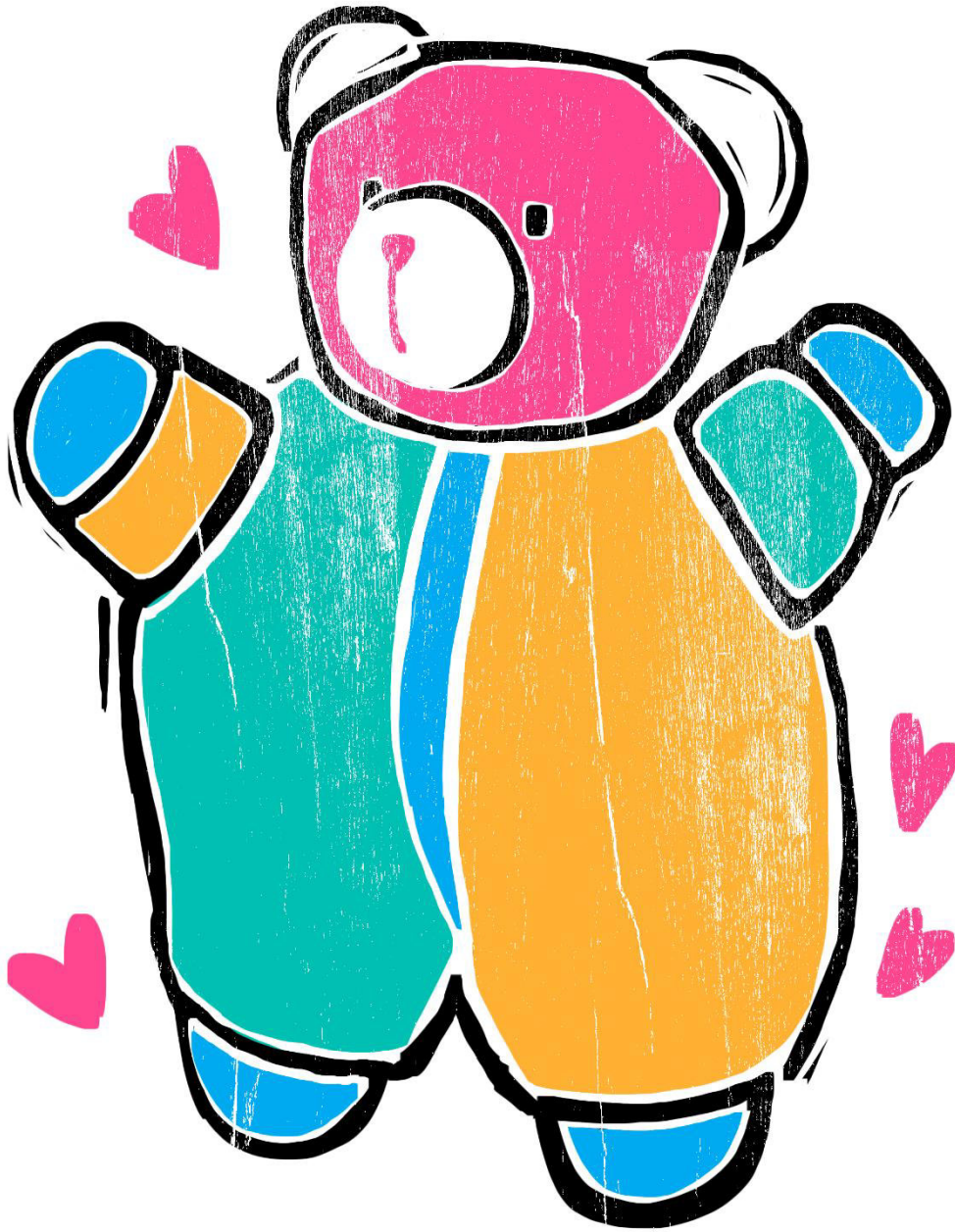
5. Os brinquedos que aparecem nos registros fotográficos de minha família: Chocalho tricolor, Ursinho de Pelúcia e Minhoca de Brinquedo (Esse só foi possível identificar por ter sido um presente do meu aniversário de dois anos, em algumas das fotos do aniversário a caixa dele aparece. É o Pupy & Buky da marca Rabaker, apesar de identificar seu nome, não foi encontrada nenhuma imagem dele nas buscas feitas na internet nem informações sobre sua fabricação).

Figura 24 – Objetos dos álbuns: Chocalho Tricolor



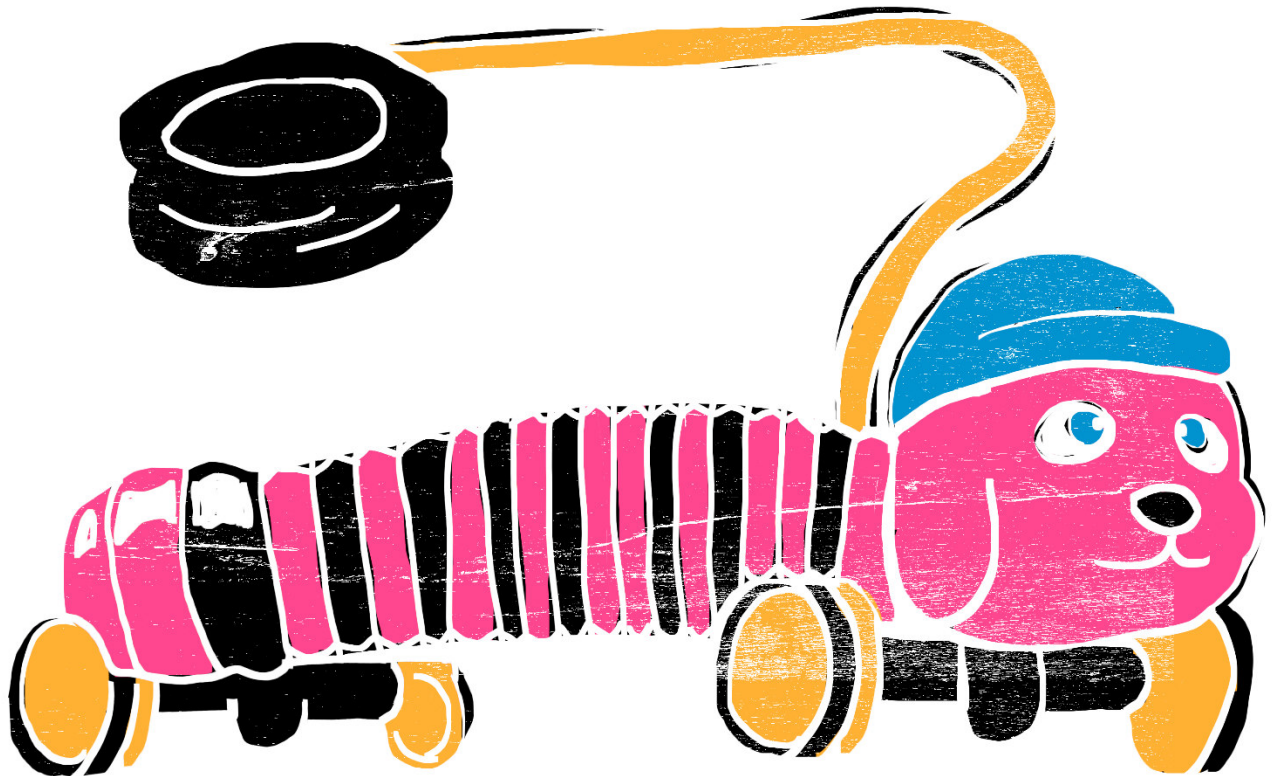
Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 25 – Objetos dos álbuns: Ursinho de pelúcia



Fonte: Arquivo pessoal.

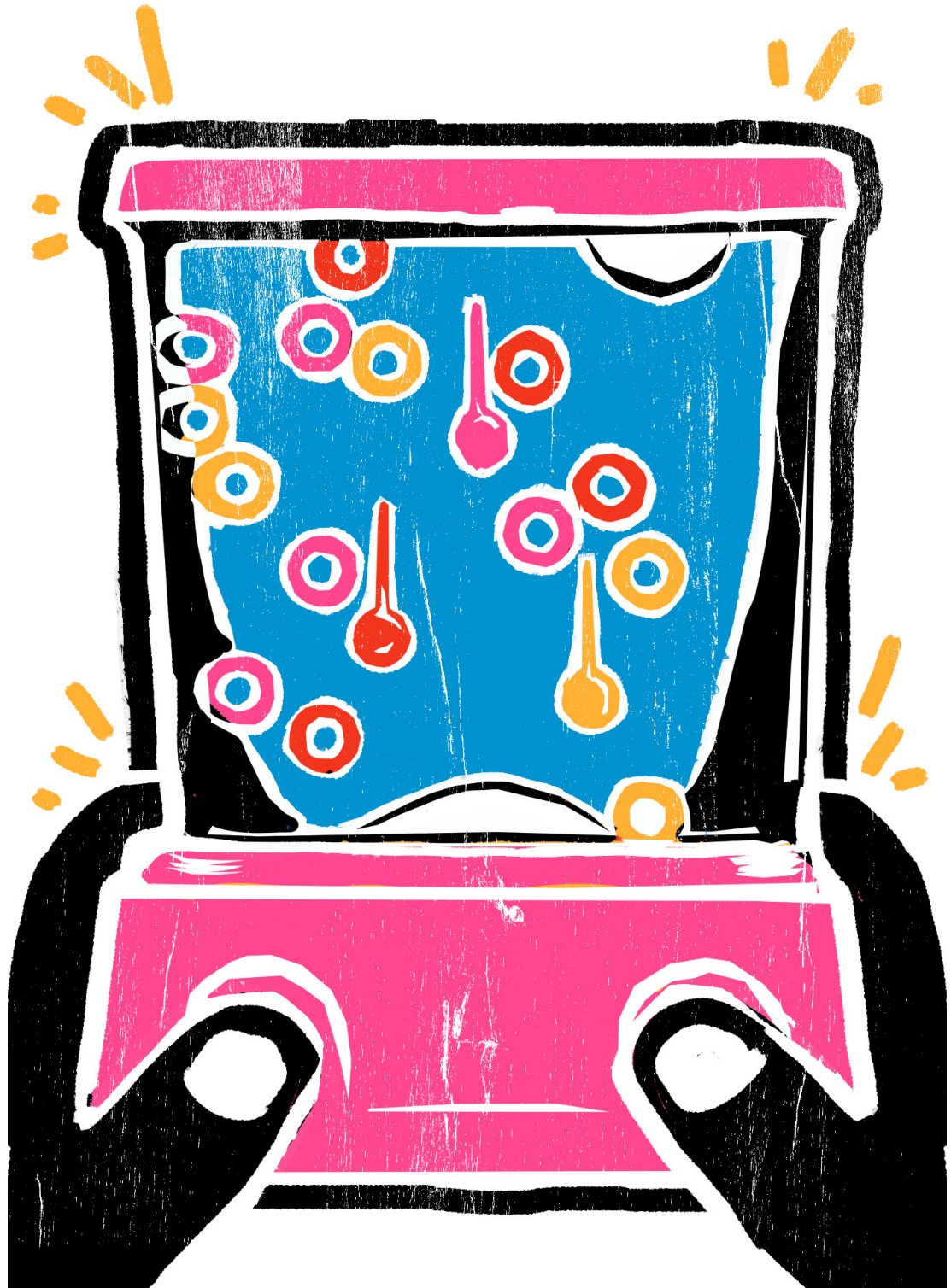
Figura 26 - Objetos dos álbuns: Pupy & Buky”



Fonte: Arquivo pessoal.

6. Brinquedos que fizeram parte da minha infância, mas que não aparecem nos registros:
7. Aquaplay: muito vendido a partir da década de 80 pela fabricante de brinquedos Estrela, com muitas versões e designs variados, a versão que foi ilustrada consistia em tentar encaixar as argolinhas em hastes verticais inseridas em um líquido; sua fabricação havia sido interrompida nos anos 2000, mas continuou fazendo muito sucesso.

Figura 27 – Objetos nostálgicos: Aquaplay



Fonte: Arquivo pessoal.

8. Cavalinho de pau: Produzido muitas vezes de forma improvisada utilizando cabo de vassoura.

Figura 28 – Objetos nostálgicos: Cavalinho de pau



Fonte: Arquivo pessoal.

9. Dentadura de vampiro era muito comum receber esse brinquedo nas lembrancinhas dos aniversários infantis.

Figura 29 – Objetos nostálgicos: Dentadura de vampiro



Fonte: Arquivo pessoal.

8 CONCLUSÃO

Para desenvolver este trabalho, foi preciso enfrentar diversos desafios e inseguranças. Além da dificuldade de conciliar este projeto experimental com outras atividades, em alguns momentos, veio também a preocupação ao pensar se este tema e abordagem seriam relevantes academicamente, que me rondou constantemente durante a produção do trabalho, por não ter conhecido anteriormente pesquisas apresentadas dessa forma. Ao mesmo tempo, fui tranquilizada em muitos momentos por meu orientador a cada vez que via seus trabalhos e como ele contava sobre seus processos de produção.

Para minha formação em Publicidade e Propaganda, foi incrível a possibilidade de trabalhar no desenvolvimento do TCC, com territórios que sempre me identifiquei, como arte e ilustração, e ainda incluir minha própria história, que apesar de ter sido contada aqui por mim, é partilhada com várias pessoas importantes que até hoje estão presentes em minha vida. Essas pessoas e as vivências que tive me atravessaram e fizeram de mim um pouco do que sou, seria impossível deixar de fora desse trabalho essas partes de minha identidade.

Ao longo da produção do trabalho pude perceber a arte como uma porta de entrada para experimentações diversas dos processos comunicativos, agindo nesse trabalho como um signo contador de uma narrativa, trazendo o simbolismo da nostalgia e da infância ao ilustrar os brinquedos. Além disso, o próprio desenrolar do projeto tanto em sua parte escrita como prática de forma mais orgânica também foram uma experimentação de processos criativos.

Espero que esta escrita mais pessoal tenha aproximado quem chegou a ler este trabalho de sua própria história, fomentando esse sentimento de nostalgia descrito inicialmente e instaurando a curiosidade de analisar sua própria trajetória com um olhar mais voltado a sua infância.

Também foi imensurável o prazer de conhecer mais sobre a história do nordeste contada sempre muito lindamente pelos mestres da xilogravura. Descobrir mais sobre esses trabalhos, seus processos, estudar como são feitas as gravuras e encontrar neles o objetivo em comum com o meu projeto de contar e deixar registrada uma história, foi animador mesmo que já conhecesse a xilogravura, sinto que ainda era de uma forma muito superficial.

Foi preciso também encarar a realidade de que não seria possível entregar um projeto com inúmeras ilustrações em apenas um semestre, ou divulgá-las fortemente nesse período para a sociedade, mas sabendo da possibilidade multimídia que a ilustração digital permite, há muita vontade em deixar esta porta aberta para a chance de espalhar essas ilustrações pelo mundo.

Por fim, além da produção, aprender fazendo foi muito gratificante e constatei que de fato esse mergulho na nostalgia trouxe um processo de autorreconhecimento, conexão artística e cultural.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. **Infância e história**. Tradução de Henrique Burigo. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2005.

AQUARELA PARQUES. **As cores dos brinquedos de criança influenciam no aprendizado**: entenda. [S. l.]:17 jun. 2016. Disponível em: blog.aquarelaparques.com.br/as-cores-dos-brinquedos-de-crianca-influenciam-no-aprendizado-entenda/#:~:text=As%20cores%20exercem%20grande%20influ%C3%Aancia,de%20us%C3%A1%2Dlas%20nos%20brinquedos. Acesso em: 21 mar. 2023.

ARIÈS, Philippe. **História Social da Criança e da Família**. 2 ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981

BARRANQUEIROS, P.; NANNINI, R.; PAULO, S. **UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA INSTITUTO DE ARTES PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES MESTRADO ILUSTRAÇÃO: UM PASSEIO PELA POESIA VISUAL**. [s.l.: s.n.]. Disponível em: https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/86984/nannini_pbr_me_ia.pdf?sequence=1. Acesso em: 4 jul. 2023.

CARVALHO, G. de. Folhetos de cordel e tipografia no Ceará. **Boitatá**, [S. l.], v. 12, n. 24, p. 40–62, 2017. DOI: <https://doi.org/10.5433/55nfânci.2017v12.e32944>. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/55nfânci/article/view/32944>. Acesso em: 13 mar. 2023.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. **TIC Kids Online Brasil 2021**: 78% das crianças e adolescentes conectados usam redes sociais. [S. l.], 16 ago. 2022. Disponível em: <https://www.cgi.br/noticia/releases/tic-kids-online-brasil-2021-78-das-criancas-e-adolescentes-conectados-usam-redes-sociais/>. Acesso em: 27 abr. 2023.

COSTA, L. B. da. Cartografia: uma outra forma de pesquisar. **Revista Digital do LAV**, Santa Maria, v. 7, n. 2, p. 066–077, 2014, p. 65-76. DOI: <https://doi.org/10.5902/1983734815111>. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/revislav/article/view/15111>. Acesso em: 22 jun. 2023.

DELEUZE, G; PARNET, C. **Diálogos**. São Paulo: Escuta, 1988.

FIRST VERSIONS. **Adobe Photoshop**, 2015, Disponível em: www.firstversions.com/2015/07/adobe-photoshop.html. Aceso em: 3 jul. 2023.

FREIRE, Paulo. **Cartas a Cristina**. São Paulo: Paz e Terra, 1994. 334 p.

KOHAN, Walter Omar. Paulo Freire: Outras Infâncias para a Infância. **Educação em Revista**, Rio de Janeiro, v. 34, p. 1-33, 8 out. 2018. DOI: <https://doi.org/10.1590/0102->

4698X199059. Disponível em:
www.scielo.br/j/edur/a/q6yRqYmN7nmgffpjrdTmJnb/?lang=pt,
<https://doi.org/10.1590/0102-4698x199059>. Acesso em: 7 mar. 2023.

LEVÍTICO 19:28. Bíbliaon, 2023. Disponível em:
https://www.bibliaon.com/versiculo/levitico_19_28/. Acesso em: 12 mar. 2023.

LINS, S. L. B. *et al.* A compreensão da infância como construção sócio-histórica. **CES Psicologia**, Medellín, v. 7, n. 2, p. 126-137, dez. 2014. Disponível em:
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2011-30802014000200010&lng=isso&nrioso. Acesso em: 24 jun. 2023.

MAIA, S.; BATISTA, J. dos S. Reflexões sobre a autoetnografia. **Prelú-ios - Revista Discente do PPGCS-UFBA**, [s. l.], v. 9, n. 10, p. 240–246, 2022. DOI:
<https://doi.org/10.9771/revpre.v10i10.37669>. Disponível em:
<https://periodicos.ufba.br/index.php/revistapreludios/article/view/37669>. Acesso em: 22 jun. 2023. Acesso em: 12 mar. 2023.

PORTAL UNIVERSIDADE. **Os melhores e mais procurados cursos de graduação de 2023**. Disponível em: <<https://www.portaluniversidade.com.br/graduacao/os-melhores-e-mais-procurados-cursos-de-graduacao/>>. Acesso em: 24 jun. 2023.

ROSA DE OLIVEIRA, T. Dossiê Devir-Criança | pesquisa -artigo | ano 7. **Revista ClimaCom**, n. 18, p. 2020, [s.d.].

SALLES, C. A. Gesto Inacabado. Processo de criação artística. São Paulo: Annablume, 1998.

SIGNIFICADOS de infância. Significados, 2014. Disponível em:
<https://www.significados.com.br/infancia/>. Acesso em: 12 mar. 2023.

SILVA, F. L. de S. G. da. **Conversa sobre arte**. Destinatário: Lia Aguiar. Fortaleza, 2023. 7 mensagens eletrônicas.

SOARES, Thiago. Abordagens teóricas para estudos sobre cultura pop. *Logos*, Rio de Janeiro, v. 2, n. 24, 17 dec. 2014. DOI: <https://doi.org/10.12957/logos.2014.14155>. Disponível em:
www.researchgate.net/publication/308727739_Abordagens_Teoricas_para_Estudos_Sobre_Cultura_Pop. Acesso em: 27 abr. 2023.

Sobre o Tumblr. Disponível em: <<https://quemsomos.tumblr.com/>>. Acesso em: 4 jul. 2023.

UNIVERSAL TV. **Eu nas Séries**. Disponível em: <<https://gente.globo.com/estudo-eu-nas-series/>>. Acesso em: 4 jul. 2023.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ. **Coleção Xilogravura**. Fortaleza: UFC, 2014. Disponível em: <https://mauc.ufc.br/pt/acervo-colecoes/colecao-xilogravura/>. Acesso em: 12 jun. 2023.

UNIVERSITY OF SOUTHAMPTON. **What Nostalgia Is and What It Does**. Southampton: Russel Group, 2013. Disponível em: <https://www.southampton.ac.uk/nostalgia/what-nostalgia-is.page>. Acesso em: 12 jun. 2023.