

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
ESCOLA SUPERIOR DE DESENHO INDUSTRIAL

BRICOLAGEM

Hugo Luiz Gadea

Orientação: Noni Geiger

Banca: Helena de Barros e Zoy Anastassakis

Rio de Janeiro

25 de Agosto de 2021

Resumo

Este trabalho discute a memória e a multiplicidade de identidades, com ênfase no pertencimento e na construção e manipulação de narrativas valorizando ideologias pessoais.

Uma apropriação de si compreendendo o seu lugar e peso no mundo para criar narrativa e traçar diálogo com a história. Além do uso de direção criativa na construção de imagens, consciente de seu potencial de unidade em algo maior que o individual.

Através de ideias semelhantes ao pensamento mitológico, explora o desenvolvimento de um processo de bricolagem em Design, para um projeto com referências diversas que busca a construção e aplicação de um repertório de lembranças infantis íntimas em um trabalho audiovisual com técnica de recorte e animação quadro a quadro.

Palavras-chave: audiovisual; direção criativa; identidade; memória; narrativa.

Sumário

1. Introdução.....	5
1.1 Onde habitam as inspirações para projetos de Design	
1.2 Identidade	
2. Pesquisa.....	7
2.1 Psicomagia	
2.2 Comunidade e pertencimento	
2.3 Produção e diásporas	
2.4 Direção criativa	
2.5 Memória onipresente	
2.6 Processo	
2.7 Experiências iniciais	
2.8 Sincronias de imaginário	
3. Proposta.....	16
3.1 Contra a negação do passado	
3.2 Criando como conquistador	
3.3 O valor da memória	
3.4 Folclore vivo	
3.5 Linha e a entre-linha	
4. Desenvolvimento.....	21
4.1 Experimento inicial	
4.2 Inventário, classificação e triagem	
4.3 Linguagem visual	
4.4 Conjuntos	
4.4.1 Má sorte	
4.4.2 Monstras	
4.4.3 Proteção	
4.4.4 Ludicidade	
4.5 Roteiro Visual	
4.6 Metodologia	
5. Considerações finais.....	37
6. Referências.....	38

Anexo I.....	42
Anexo II.....	43
Anexo III.....	47
Anexo IV.....	50
Anexo V.....	76

1. Introdução

1.1 Onde habitam as inspirações para projetos de Design

A busca de referências é componente comum a diversos processos para o desenvolvimento de produtos de qualquer natureza ou pesquisa em design. Neste trabalho pretendo questionar as origens e significados do que por vezes nos é ensinado ou cobrado como referências válidas. Compreendo design como um campo de estudos que abrange a conexão de elementos para comunicar e executar, por isso vejo como grande importância a reflexão sobre o que se utiliza para gênese de mensagens e artefatos.

1.2 Identidade

Referências e identidade são questões intrinsecamente conectadas e dependentes. A identidade se constrói a partir das experiências vividas, incluindo a recepção de narrações de vivências e histórias alheias. Ainda que muitas destas experiências sejam compartilhadas ou análogas entre pessoas, cada uma possui equações únicas em suas subjetividades, seu próprio peso no mundo.

Diversos movimentos como o modernismo e o Cinema Novo buscaram e alcançaram a construção de identidades nacionais. Porém, talvez o momento de ascensão da hiperglobalização, talvez diversas experiências de não-pertencimento, talvez a descrença no nacionalismo, me levam a questionar a possibilidade de pensar identidade em tamanha escala. Ainda que considere necessárias as organizações de recortes sociais para nossos entendimentos e disputas políticas, temo os estigmas e abordagens superficiais e despolitizadoras que estas identidades adquirem conforme são apropriados pelo capital. Entendo o indivíduo como um cosmo e a diferença como relacionadora, como colocado pelo artista Paulo Nazareth:

"... é porque nós somos plurais, ser humano é ser plural. Conviver não é só uma questão de opção que a gente faz, o convívio é a nossa condição. É questão de sobrevivência, identidade, a relação humana é tipo mãe da nossa humanidade e quando a gente se lança nesse desafio de trocar mais de perto, de se expor de encarar a nossa vulnerabilidade pra ser de verdade é aí que se abre um mundo novo onde quem só te imaginava à distância, agora pode te olhar mais de perto e é assim que a gente conhece a gente mesmo."

A partir destas ideias busco a transmissão de narrativas através da sequência e da relação de imagens remetendo a memórias pessoais minhas, em específico da infância, consequentemente ligadas às subjetividades que me compõem. Utilizo um hibridismo de referências estéticas e culturais, como no Udigrúdi (Cinema Marginal), refletindo pluralidade cultural e identitária, uma vez que se compreende o sujeito como detentor de uma identidade fragmentada. Também utilizo uma premissa comum ao Cinema Novo e ao Afrofuturismo: a incursão no passado para buscar símbolos para a construção do futuro.

2. Pesquisa

2.1 Psicomagia

Desde o início da quarentena tenho organizado, reformado e revirado a casa em que moro desde que nasci, e encontrei muitos objetos e registros que remetem a componentes da cultura material e imaterial que pretendo homenagear e utilizar na concepção deste trabalho. Eduardo Galeano, escritor que representa elo afetivo comum a alguns familiares meus, conceitua a palavra recordar de maneira poética relacionando-a com uma possível origem latina: re-cordis, atravessar novamente o coração. Tal 'arqueologia' que me colocou em contato com estes artefatos, somada a um esforço contra a alienação criativa são os principais fatores para a minha decisão de desenvolver este trabalho a partir do meu imaginário infantil.

"Todos estamos marcados, pra não dizer contaminados, pelo universo psicomental dos nossos. Assim, muitas pessoas assumem uma personalidade que não é sua, se não que provêm de um ou de vários membros do seu entorno afetivo. Nascer em uma família é, por dizer assim, estar possuído."

As práticas de psicomagia de Alejandro Jodorowsky são fundamentais para o meu entendimento do ato de organizar e revirar minha casa, de família acumuladora, não como uma prática corriqueira mas como ato terapêutico de cura e descobrimento do eu, e percebo a partir disso, como proferido pelo próprio: (que) "...conhecer a si mesmo é conhecer a humanidade e o universo. É passar do singular para o plural."

Tive também alguns pensamentos de Gloria Anzaldúa como norteadores de minha pesquisa e produção, principalmente no que diz respeito às inseguranças e de prosseguir com o trabalho:

"Escrevo para registrar o que os outros apagam quando falo, para reescrever as histórias mal escritas sobre mim, sobre você. Para me tornar mais íntima comigo mesma e consigo. Para me descobrir, preservar-me, construir-me, alcançar autonomia. Para desfazer os mitos de que sou uma profetisa louca ou uma pobre alma sofredora. Para me convencer de que tenho valor e que o que tenho para dizer não é um monte de merda. Para mostrar que eu posso e que eu escreverei, sem me importar com as advertências contrárias. Escreverei sobre o não dito, sem me importar com o suspiro de ultraje do censor e da audiência. Finalmente, escrevo porque tenho medo de escrever, mas tenho um medo maior de não escrever."

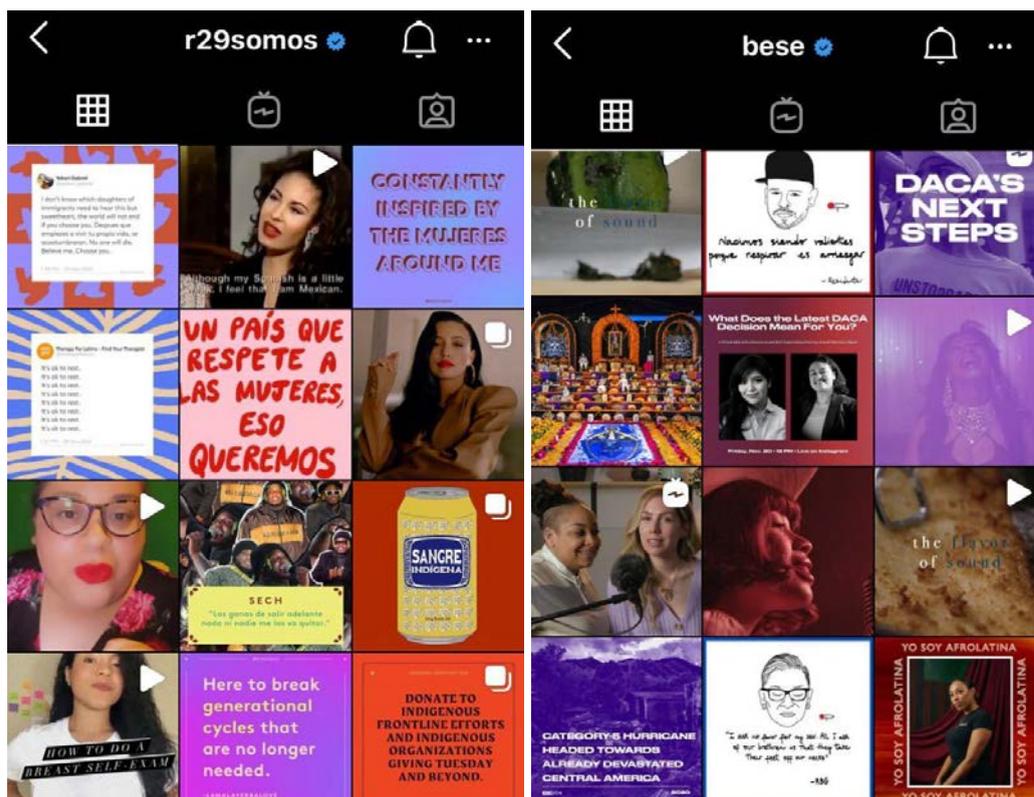
A condição do isolamento social decorrente da pandemia fez com que eu provavelmente tenha passado o máximo de tempo próximo de minha mãe em comparação aos últimos quinze anos. Cozinhei para ela mais do que nunca e trocamos com muito mais frequência sobre nossos passados. Quando leio a frase "muitas vezes negociar é a forma mais efetiva de resistência" de Joel Rufino dos Santos é imediata a associação com o lugar da minha mãe como imigrante que abdicou de momentos com entes queridos para conseguir uma educação superior e perspectiva de vida mais segura, que deixou muito para trás mas carrega consigo fragmentos de sua formação e componentes culturais de onde vem e os passa adiante para seus filhos, quando possível, como uma contadora de histórias que talvez nunca aconteceram mas estão sempre acontecendo, narrativas recheadas de informações vitais, que advertem e protegem.

Esta experiência alinhada ao contato com ideias de Jodorowsky e recortes e pontuações de Anzaldúa, somados à seleção de alguns livros infantis particularmente especiais para mim, que separei para a pesquisa, organicamente fizeram florescer o retorno ao ritual de uma mãe lendo livros infantis para o filho, bem como quando eu era terno, com exceção da oração ao fim da leitura. Recriar e reviver tais momentos e espiar lágrimas escorrendo com algumas passagens, foi sem dúvida uma experiência que me confirmou o potencial de comoção e a possibilidade de incluir saberes para projetos radicais em histórias aparentemente toscas. Sendo testemunha da passagem do tempo me dou conta do valor das próprias experiências, sem as colocar como universais, e almejando reconciliações.

2.2 Comunidade e pertencimento

Questionar a experiência e construção da latinidade, principalmente seus desdobramentos homogeneizadores e cafetinados pelo capital, embranquecidos e reducionista, é urgente. Muitos imigrantes, quando se veem em países diferentes, tendem a romantizar de onde vem, o que me faz pensar na relação com o que a Nicarágua significa pra mim enquanto também brasileiro. Faz pensar em como pode ser necessário cortar a nostalgia romântica de minha narrativa, assim como proferido no argumento conceitual de Lido Pimienta em seu álbum *Miss Colombia*, cujo será abordado em um tópico posterior.

Apesar destes questionamentos, acompanhei ao decorrer da pesquisa algumas páginas no *instagram* referentes à "cultura latina" em diáspora para analisar esses mecanismos de criação de conteúdo que unem pessoas com algumas experiências similares, como: @bese ; @r29somos ; @centralamericandisruption ; Estas são politizadas e portanto não ufanistas, contém postagens conscientes em relação às problemáticas possíveis dentro da construção da estirpe da latinidade e idealizam a valorização das características físicas e culturais não brancas e indumentárias e histórias pertencentes a grupos tidos como latino-americanos. Os criadores evidenciam que cultura não é apenas o que já está elevado em museus, mas a rotina dos valores que se tem na vida, tal argumento é ponto crucial em minha pesquisa.

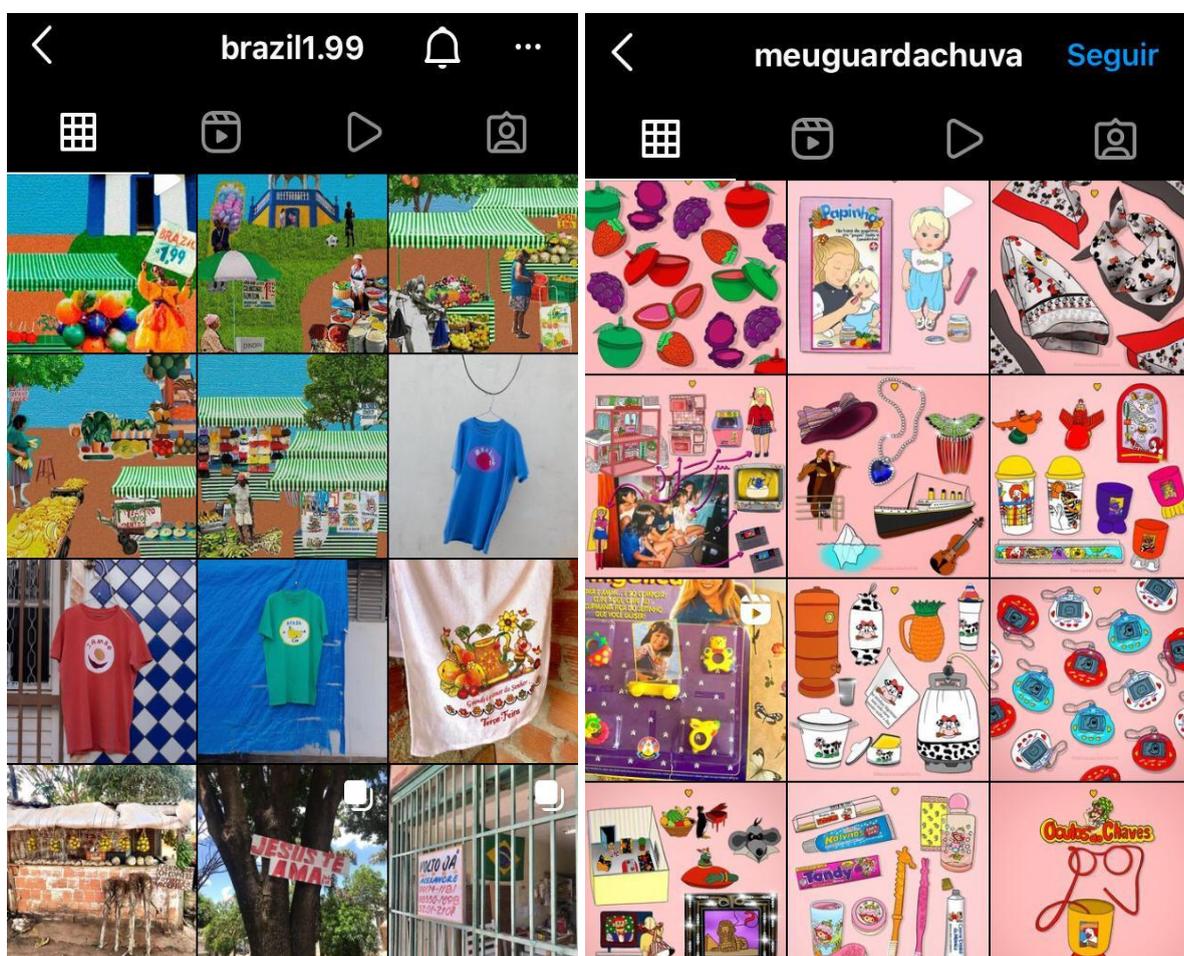


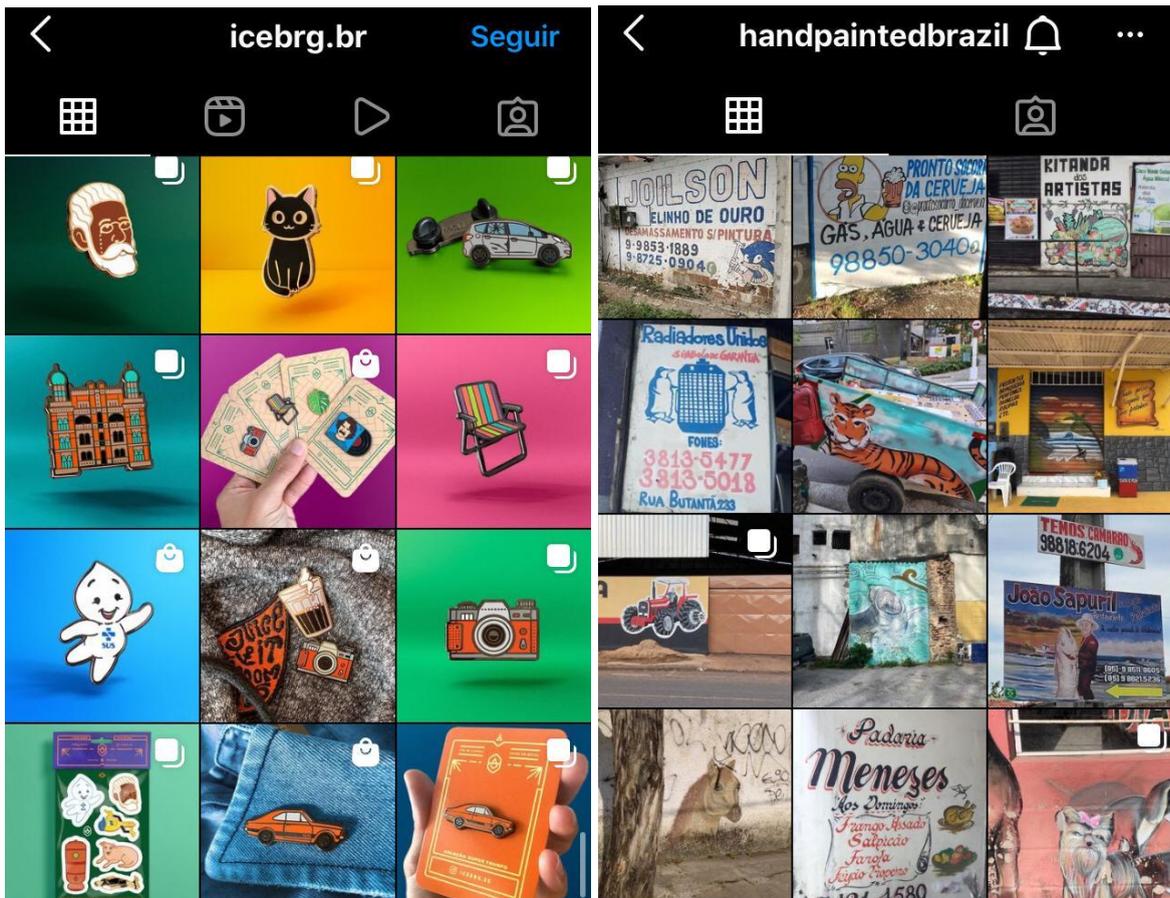
Figuras 1 e 2 - Capturas de tela de algumas das páginas mencionadas

Segundo a descrição de uma destas páginas, ela cumpre a função de difundir consciência social e cultural. O professor Ariano Suassuna em sua obra pontuou a necessidade de fortalecer o que é "nosso" para que então qualquer coisa que venha de fora ao invés de ser uma influência que nos descaracteriza, que nos esmaga, que nos corrompe, passe a ser uma incorporação que nos enriquece. Por alguma razão, somos criaturas que querem ver a própria história, desde pinturas em cavernas ao *instagram*, queremos nos ver refletidos em uma história, e isto pode agir tanto contra quanto a favor de um imperialismo cultural, caso tais questões não sejam discutidas, uma vez que a relação sociedade e mídia é dialética.

Quanto a páginas similares referentes ao Brasil, percebi não haver tal abordagem equivalente, possivelmente por ser um recorte geográfico com uma extensa história de segregação e domínio em diversas instâncias. Talvez falem motivos para celebrar uma brasilidade em geral, mas encontrei páginas referentes à narrativas negras, como a página da pesquisadora Nathalia Grilo @preta.velha e também páginas de narrativas indígenas. A brasilidade quiçá seja uma questão na surdina, que aponta para uma identidade coletiva caótica, sem dúvida consequente do projeto esmagador deste Estado.

Apesar disso, fui atravessado diversas vezes por recortes de singularidades nacionais, muitas vezes presentes no ordinário, comum, banal. Projetos como @obrasilquedeucerto ; @greengodictionary ; @apenaschao ; @brazil1.99 ; @handpaintedbrazil ; @meuguardachuva ; @icebrg.br apresentam uma curadoria que sintetiza imaginários brasileiros, ainda que alguns destes com abordagem humorística. Enquanto vejo a designação arte atrelada à intencionalidade, o que se entende por cultura é independente e antecedente a esta nomenclatura, como tais páginas exemplificam.





Figuras 3, 4, 5 e 6 - Capturas de tela de algumas das páginas mencionadas

2.3 Produção e diásporas

Uma criança incentivada a calar sua voz e não contar a própria história, sentiu que sua língua sendo cortada no momento em que os pais, ecoando a sociedade, lhe repreenderam por brincar-se artista? Tal situação não impediu todas que aspiraram construir um trabalho retrospectivo de o materializar. Percebi uma ascensão de produções na música pop que profetizam o passado, sem domesticar a cultura, feitas por pessoas pertencentes a diásporas.

Enumerei algumas das que considero mais significativas e me serviram de reflexão e subsídio. A lista (Anexo I) contém Lido Pimenta, citada anteriormente. Uma das compositoras destacadas é MC Tha, paulista de pais baianos, quando questionada sobre o uso do nome de Maria Bonita em uma canção, uma vez que ela não foi nascida tampouco criada no Nordeste, explicou que esta tem relação tanto com uma história de sua avó quanto a representação desta na Umbanda que a artista participa.

“Eu não tenho como ser outra pessoa, crescer e apagar tudo isso. Considero o meu trabalho também como resgate de tudo isso que se foi perdendo por podagens sofridas por minha família ao transitar geograficamente”

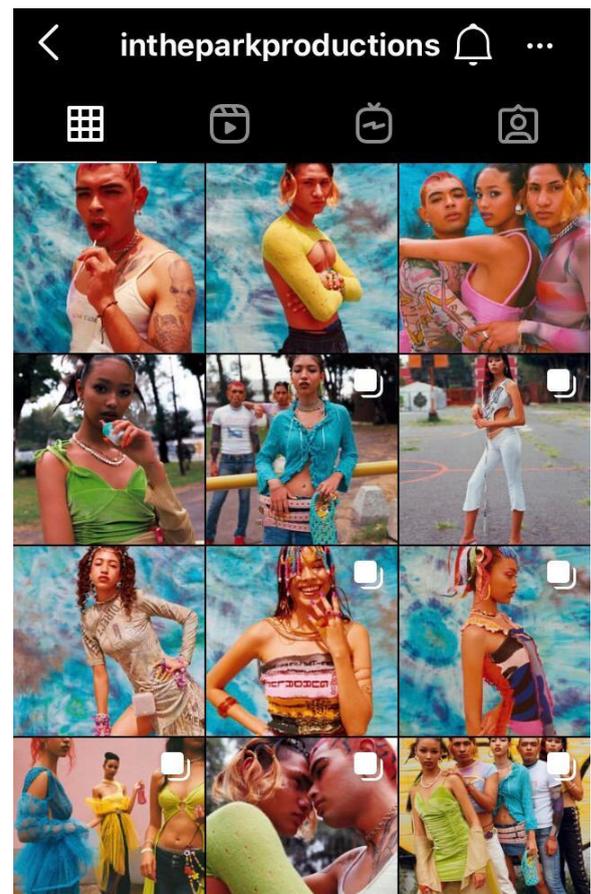


Figuras 7 e 8 - Capas dos álbuns *Miss Colombia* de Lido Pimienta e *Rito de Passá* de MC Tha

Precisamos conseguir pensar subjetividades e conseguir enxergar motivos que podem levar tantas pessoas a desenvolver trabalhos com certos pontos comuns, perceber a relação entre isso e o afloramento dos subrepresentados. Pensar contaminações coletivas e imagens compartilhadas como uma sincronicidade do imaginário. Nenhuma dessas coisas muda o mundo, são necessárias milhares desses trabalhos que vão em contramão à aniquilação simbólica, termo que descreve uma situação em que a ausência de um certo grupo nas representações da comunicação de massa implica que os membros de tal grupo têm tão pouco valor a ponto de não serem dignos de representações. O que dialoga com a teoria social cognitiva, que concisamente significa que partes de uma aquisição de conhecimento individual podem estar diretamente relacionadas à observação de outros dentro do contexto de interações sociais, experiências e influências externas da mídia.

2.4 Direção criativa

Todos itens presentes na tabela de Álbuns Seleccionados contam também com projeto gráfico e pelo menos um trabalho audiovisual que também evoca ascendências, para suas produções tais artistas colaboram com profissionais de criação. Entre alguns dos que trabalharam na produção visual destes álbuns, há três que considero referências visuais excepcionais como diretores de criação. Seus perfis no *instagram* são @orlyanan, @intheparkproductions e @violinu.



Figuras 9 e 10 - Capturas de tela de dois dos perfis mencionados

Orly em uma entrevista sobre seu trabalho disse que todos temos uma necessidade espiritual de nos conectarmos com algo maior do que nós mesmos, e espera que assim como um cristão diante do altar sente santidade, quem vê seu trabalho possa sentir presença nele, independente de compreender o que se vê, o que interpreto como um paralelo entre fé e pertencimento à comunidade. Ela frequentemente discute a relação entre ritual e tradição na cultura pop, e como indivíduos são capazes de se conectar com coisas que não imediatamente compreendem, por serem tão difundidas e capazes de penetrar em tantas vidas.

A direção criativa frequentemente busca falar através de imagens que são puramente alegóricas, ou embelezar o dia a dia tornando-o ousadamente cinematográfico. O uso de símbolos e códigos de maneira genuína com base em memórias e não exatamente na cosmetização é peça fundamental de minha pesquisa. Seja qual for, uma composição cuidadosamente projetada pode ser tão simbólica que toda a narrativa faz-se presente nos detalhes da visualidade, e portanto as imagens falam por elas mesmas. Pode-se entender em linhas gerais que a direção criativa trata de tornar presente uma coisa, algo talvez que não caiba em palavras, similar à diversos trabalhos artísticos propriamente ditos, "Morro pela boca, vivo pelos olhos" como expresso por Leonilson.

2.5 Memória onipresente

Compreendendo a tecnologia como expansão da memória e não o contrário, constantemente usei o bloco de notas do meu celular para anotar e rascunhar frases, ideias, direções e expressões. Boa parte do meu processo foi me contaminar com diversos trabalhos gráficos e audiovisuais para pensar narrativa, forma, metáfora, recurso, direção de arte. Percebi que praticamente qualquer produção potencialmente contribui para o pensar narrativa, representação e memória. Passei a enxergar memória em todas as mídias, às vezes sem conseguir transcrever explicitamente, mas consciente de sua presença.

Produzir, ainda que nem sempre consciente disso, é uma fabricação de testemunhas. Uma abordagem fisiológica aponta a memória e a imaginação como fenômenos que acontecem nas mesmas redes neurológicas do cérebro, é racional compreender como ilimitadas as sequências imagéticas que podem expressar experiências pessoais cifradas ou transpostas poeticamente.

3. Proposta

3.1 Contra a negação do passado

Minha ascendência se dá por uma migração a partir de questões geopolíticas em que minha mãe vem ao Brasil estudar fugindo de um cenário instável de guerra-civil por causa de intervenções dos Yankees, e assim conseguir melhores condições de sobrevivência. As viagens para a Nicarágua durante minha infância e histórias contadas e vividas em relação à culturas locais são parte do meu entendimento enquanto sujeito, ainda que tenha minha genealogia mais ancestral muito incerta e apagada pela colonização.

Quanto à minha família paterna, tal a incerteza de origens é compartilhada, somos mais uma família de Souza nesse continente. Por isso, é dificultado pensar um passado mais distante, não posso me aprofundar e devo recorrer e me contentar com alguns elementos que sobreviveram ao tempo, tendo cuidado para não os totemizar mas fazendo o possível para que se perpetuem. Mais uma vez referencio Galeano, agora em seu magnum opus, em que coloca que "A primeira condição para modificar a realidade consiste em conhecê-la."

Dilma ao sofrer o golpe sentenciou "Não gostaria de estar no lugar dos que se julgam vencedores. A história será implacável com eles", citando Darcy Ribeiro. Porém, conforme colocado por um colega, em seu podcast "eunaoabriomar", por mais que admire e reconheça o contexto da colocação da ex-presidenta, algumas questões, como a lei da anistia, a narrativa de Ordem e Progresso estampada na bandeira, as sequelas das políticas de embranquecimento, a catequização, o resultado das últimas eleições, situações vividas dentro da própria Esdi e diversas violências enraizadas, não me permitem sempre enxergar a história de maneira esperançosa ou abstrata. Sinto urgência em produzir propondo questionamentos ao que me atravessa e perturba.

Compreendo a inexistência de sociedade sem narrativa e a memória como fundamento da própria comunicação. Para pensar um repertório de mitologias, pesquiso as cosmogonias relacionadas à minha infância para poder produzir a minha própria "cosmogonia" a partir da minha mentalidade presente, associando ou criticando estes elementos de uma suposta essência pessoal.

3.2 Criando como conquistador

Percebo que mecanismos de pesquisa e redes virtuais com enormes fluxos de informação modificam as maneiras como buscamos inspiração para nossos projetos de design, e por isso temo a frequência de projetos em que buscamos expandir a partir do estrangeiro e ignoramos nossos repertórios pré-existentes. Por vezes se faz presente uma dicotomia entre a ausência de diálogo com o mundo que nos cerca contra uma caricatura do que é regional.

Assim, tais tecnologias podem ser aliadas a um projeto de epistemicídio, e colaborarmos com este quase que inconscientemente. O questionamento das relações entre identidade cultural e os fluxos de informação e mídias é de grande contribuição para entender possíveis apagamentos.

"Quanto mais a vida social se torna mediada pelo mercado global de estilos, lugares e imagens, pelas viagens internacionais, pelas imagens da mídia e pelos sistemas de comunicação globalmente interligados, mais as identidades se tornam desvinculadas - desalojadas - de tempos, lugares, histórias e tradições específicos e parecem "flutuar livremente"."⁹

Meu trabalho busca experimentar uma suposta autonomia criativa, com receio de que minha vida seja um mimetismo e minhas paixões uma citação. Consciente de se tratar de um paradoxo, construí majoritariamente com influências em escala local, ou seja, além de meu próprio repertório, incluindo todos meus eus passados, me inspiro também em amigos com produções que admiro e façam sentido com o que desenvolvi.

"Compramos produtos que nos foram recomendados pelo monitoramento de nossas vidas eletrônicas, e voluntariamente oferecemos feedbacks a respeito do que compramos. Somos um sujeito obediente que se submete a todas as formas de invasão biométrica e de vigilância. E que ingerimos comida e água tóxicas. E vive, sem reclamar, na vizinhança de reatores nucleares. Um bom indicador dessa abdicação completa de responsabilidade pela própria vida são os títulos dos best-sellers que nos dizem, com uma fatalidade sombria, quais os mil filmes que devemos ver antes de morrer, os cem destinos turísticos que devemos visitar antes de morrer, os quinhentos livros que devemos ler antes de morrer." 24/7 Capitalismo tardio e o fim do sono. Jonathan Crary

Acredito que seja importante acrescentar que meu projeto é uma experimentação no campo de explorar a política na estética, o que não se deve confundir com o artifício fascista de estetizar e cosmetizar a política.

3.3 O valor da memória

Diversas vezes dissocie memórias da infância por causa de momentos delicados, mas em contradição, aprecio lembrar quem um dia já fui sem todo peso que o mundo nos obriga a carregar. Minha exploração da memória busca exaltar narrativas que entendo como por vezes preteridas, até na minha própria produção, por vergonha ou outros impedimentos.

Utilizei memórias autobiográficas e memórias cintilantes ou em lampejos (flashbulb memories) como pilar da composição de narrativas visuais em animações quadro-a-quadro (*stop-motion*).

3.4 Folclore vivo

Quando busco falar de memória e design não me apetece a ideia da memória como comódite. Há toda uma gramática cristã que nos foi ensinada, e quando precisamos traduzir o que está desviante dessa gramática hegemônica os elementos são adjetivados de “étnico”, “exótico”, “regional”. Assim como também há a moda nostálgica, “vintage”, “casa de vó”. Ambos exemplificam usos da memória alinhada ao design que serve e é neutralizado pela cultura corporativa. Também não vejo com bons olhos a maneira como “ancestralidade” é colocada, principalmente quando proferida por pessoas brancas, como algo referente ao primitivo e tribal, busco trazer o ancestral como presente.

Quando trago elementos folclóricos não o faço para tornar meu trabalho mais “exótico”, mas sim porque se conecta diretamente com memórias afetivas de experiências e sensações: narrativas, odores, sabores, tatos, imagens, sons, receitas, hábitos e dizeres passados de geração em geração, às vezes não intencionalmente, e realmente carregando um significado especial relacionado a uma lembrança específica para mim. “Ancestralidade (...) é olhar pra cada canto da casa e lembrar como foi construído, como foi usado aquele local.”.

Ainda que algumas experiências sejam coletivas e não individuais, quando se reduz ela e se a isola em nível pessoal em função de comunicar, se torna mais palpável e material. Retorno a Galeano, desta vez na sua obra mais influente neste projeto, o *“Livro dos Abraços”*¹⁵, onde a memória é colocada como viva, e a história como algo que pode e deve ser contado a partir de pequenos momentos.

Para narrar estes pequenos momentos, portanto, é fundamental pensar estruturas narrativas, e quando através de imagens, também a direção criativa a direção de arte. A grande responsabilidade de abordar o macro no microcosmo demanda atenção a cada detalhe, sendo fundamental cuidado ao selecionar estéticas específicas por poder significar rejeição de outras possibilidades. Registrando, pretendo adiar a finitude, podendo operar como cápsula do tempo, como colocado por Carlos Almaraz em algumas de suas obras.

"Temos que pensar em nós como criaturas finitas, daqui a cem anos pode não haver nada assim (...) alguém vai assistir e talvez nem acreditem que existiu, talvez a única evidência do ocorrido e da existência seja isso(...) imagem é ilusão, pode ou não existir mas quando se vê é tão real quanto qualquer coisa."

3.5 Linha e a entrelinha

Desacredito na universalidade pretendida diversas vezes no decorrer da História do Design, não almejo objetividade ou obviedade em meu projeto, mas a exploração de imagens poéticas alinhadas a visualidade como linguagem, podendo ter seu uso como mecanismo para o engatilhamento e defesa de ideias e proposição de questionamentos em todas suas nuances.

"A linguagem da visão não é autoexplicativa nem autossuficiente, atuando em um campo mais amplo de valores sociais e linguísticos. Para dominar esse campo mais amplo, nós, designer, precisamos começar a ler e escrever sobre as relações da forma visual com a linguagem, a história e a cultura." ¹⁷

Esta citação parte de Ellen Lupton, uma das mais referenciadas autoras em design, ao escrever sobre a Bauhaus, aparentemente também incomodada com a frequente inspiração do design restrita às tecnologias humanas.

Toda criação nasce de algum grau de insatisfação com a vida, com a biografia, com a configuração de mundo, sendo uma tentativa de sanar tais carências, exceto quando estritamente condicionada à uma demanda do mercado. Sendo a gênese do próprio design um descontentamento com um modelo já concebido, e uma busca por tornar o industrial algo mais pessoal, é coerente a recorrência de seus encontros com questões de identidade, e conseqüentemente narrativa, ainda que estruturalmente esta intercessão possa ser desmotivada por uma nebulosa área de atuação profissional.

O aprendizado e produção de conhecimento neste campo depende de se arriscar a desenvolver interesse e curiosidade em buscar tais caminhos. A

bricolagem, a remistura, a reconstrução e o reuso para produzir novas percepções e significações é uma possível maneira de transitar ou traçar tais caminhos, encontrando outros rumos podemos criar uma memória do futuro.

Mas qualquer história é certamente algum tipo de mentira, tudo que a gente sabe sobre si mesmo é baseado nas nossas lembranças e a nossa memória também é refém das nossas subjetividades, é sugestionável, por que nós somos. O que lembramos, o que vemos, o que achamos certo ou errado, tudo é sugestionável. Não importa que tenhamos memórias falsas, diz o neurocientista Martin Conway, o importante é que elas se encaixem com a ideia que temos sobre nós.

"Não é uma recordação literal. É quase como uma obra de arte baseada em uma foto do passado. E por causa disso a memória frequentemente contém erros. Podemos defini-la como uma representação com uma importância pessoal grande que tem alguma conexão com o passado, mas que não necessariamente representa o passado como uma foto, um vídeo ou uma recordação no diário faria. Para entender por que pode conter erros, precisamos entender as diferentes funções das memórias. Uma delas é recordar o passado imediato. Esse tipo de recordação é razoavelmente preciso. Outro tipo, que chamamos de memórias autobiográficas, de períodos mais longos, de meses, anos ou décadas, servem mais para nos ajudar como indivíduos, para nos definir. E então é nesse momento que não é particularmente importante que a memória seja bastante precisa. O que importa é que seja consistente, que se encaixe com a sua vida, com o que você constrói sobre você mesmo. E esse processo pode ser inconsciente. 'Então as memórias definem a percepção que temos sobre nossa vida? Ou é o contrário: o que construímos sobre nossas vidas define nossas lembranças?' As duas coisas interagem. É algo que chamamos de coerência. Há memórias que chamamos de 'autodefinidoras'. Elas provavelmente vão nos direcionar para certas direções e objetivos que buscamos em nossas vidas e vice-versa. (...) Existe uma função de retenção: você acaba se lembrando mais de eventos de grande relevância para você, como os relacionados a seus objetivos, preocupações e desejos. 'Existem memórias coletivas?' Sim. Não tê-las é um problema. (...) É uma repressão das memórias, que pode ser consequência de um problema na sociedade, em geral. São memórias importantes porque provavelmente são memórias de eventos negativos. E eventos negativos transmitem mais informação que eventos positivos, são mais informativos sobre o mundo e às vezes são sobre coisas que podem ser ameaçadoras. Você se lembra de como as coisas podem dar errado para não repeti-las. (...) Acredito que elas nos formam, formam nossa personalidade, nossa interação com os outros, os amigos que escolhemos, e que não somos necessariamente conscientes disso."

4. Desenvolvimento

4.1 Experimento inicial

Lévi-Strauss usou "bricolagem" para descrever o padrão característico do pensamento mitológico, que em sua descrição se opõe ao processo de criação dos engenheiros, o qual parte dos objetivos para os meios enquanto o pensamento mitológico busca aproveitar o que já está disponível para resolver novas questões.

Despretensiosamente, ainda que conectado à questões do projeto durante o mês de Outubro de 2020 desenvolvi algumas ilustrações e rascunhos semanalmente para testar a ideia de amalgamar figuras para criar significados e discutir questões. Nos testes, illustrei através de abstrações de poucas linhas. Foram geradas imagens adequando memórias pessoais que estava anotando à temas gerais fornecidos por uma lista estilo "Inktober", projeto cibernético onde ilustradores se desafiam a fazer múltiplos trabalhos seguindo listas temáticas.



Figura 11 - Ilustração para a categoria "Mitologia", combinando o clássico jogo da cobrinha do celular Nokia que minha mãe usava nos anos 2000 com Quetzalcóatl, da mitologia Maya, presente no Popol Vuh, cujo durante arrumações encontrei uma edição de minha infância e uma da adolescência da minha mãe.

4.2 Inventário, classificação e triagem

Semanalmente mergulhava, reordenava e reorganizava as minhas anotações digitais, em uma constante triagem de entradas. Parafraseando Noni Geiger em uma de suas orientações: "Processo é juntar aspectos intuitivos fundamentais em qualquer projeto, não acredito em projeto sem intuição, por ser uma ação dialética de intuições com racionalizações". Assim, incontáveis vezes a 'bricolagem' pode ser identificada nas diversas camadas do meu projeto, estando presente até mesmo nas construções textuais, onde a compilação de minhas notas foi ordenada em lógica cromática para a produção dos tópicos do presente relatório.

Onde habitam as inspirações do design	Para desfazer os mitos de que sou uma profetisa louca ou uma pobre alma sofredora. Para me convencer de que tenho valor e que o que tenho para dizer não é um monte de merda. Para mostrar que eu posso e que eu escreverei, sem me importar com as advertências contrárias. Escreverei sobre o não dito, sem me importar com o suspiro de ultraje do censor e da audiência. Finalmente, escrevo porque tenho medo de escrever, mas tenho um medo maior de não escrever." ANZALDÚA, Gloria (1981). "Speaking in tongues: a letter to Third World women writers". In: MORAGA, Cherrie	retomar enquanto essência
A identidade se constrói a partir de outros		lembrar oq um dia já fui sem todo peso que o mundo nos obriga a carregar
Psicomagia		explorar a memória e exaltar folclore e narrativas que por vezes são preteridos
Contra a negação do passado		a memória como coisa viva e como a história pode e deve ser contada a partir de pequenos momentos - eduardo galeano o livro dos abraços
Criando como colonizador		
O valor da memória		
Folclore vivo	& ANZALDÚA, Gloria(orgs.). This bridge called my back: writings by radical women of color. New York:Kitchen Table, p. 165-74.	modernismo, cinema novo, tropicalismo e cinema marginal
Linha e a entre-linha	não há sociedade sem narrativa, sendo por genealogia(origem das coisas e do mundo) resgate do passado negado para então poder delinear um futuro Dilema ao sofrer o golpe sentenciou "Não gostaria de estar no lugar dos que se julgam vencedores. A história será implacável com eles", citando o antropólogo Darcy Ribeiro. Porém, conforme colocado por um colega, em seu podcast 'eunaoabriramar', algumas questões, como a lei da anistia, a narrativa de Ordem e Progresso estampada na bandeira, o resultado das últimas eleições, situações vividas dentro da própria Esdi e diversas violências enraizadas não me permitem sempre enxergar a história de maneira esperancosa ou abstrata. Sinto urgência de produzir propondo questionamentos ao que me atravessa e perturba. Mecanismos de pesquisa e redes com enormes fluxos de informação multiplicam as maneiras como buscamos inspiração para nossos projetos sempre buscando expandir a partir do estrangeiro e não do que já temos	memória afetiva conectadas com experiências e sensações: narrativas com odores, sabores, tato, imagens, sons a memória como commodity: neutralizadas pela cultura corporativa para a servir pensar direção de arte e estruturas narrativas ancestralidade é a memora, é relembrar, é olhar pra cada canto da casa e lembrar como foi construído, como foi usado aquele local - meu barracão noan moreira casa carioca mar alegorias e poéticas visibilidade como linguagem e seu uso para o engatilhamento e defesa de ideias e proposição de questionamentos Ao selecionar quais elementos/tendências/estéticas serao aplicadas estamos inconscientemente rejeitando todas outras possíveis escolhas.

Figura 12 - Exemplo de organização cromática de recortes de ideias para composição do relatório

Uma das notas foi dedicada especificamente à catalogação e mapeamento de componentes das minhas memórias infantis, a serem bricolados, posteriormente organizados em uma planilha (Anexo II). Tal inventário se faz essencial para esmiuçar inspirações e me basear em cultura e não superficialmente em estereótipos. Na tabela de componente destas lembranças e potenciais elementos com mais de cem itens, que podem ser abstratos sem eu discorrer e explicar um a um, o que não é essencial para compreensão do processo.

A classificação busca facilitar pontes entre tais componentes e organizar os possíveis desdobramentos, para transformar memórias em linguagem

com representações lúdicas em uma dimensão fabular e expressar algo que talvez não exista fisicamente mas exista em uma forma emocional.

Tive a frase "O mundo é uma bagunça, e a gente trata de dar ordem" de Tunga como máxima para o exercício do levantamento livre desta bricolagem. Tendo a universalidade no específico em mente, selecionei possíveis cenas compostas pela união de certos elementos da lista. Após alguns meses aperfeiçoando as ideias em maturação, foram hierarquizadas as cenas e selecionadas as mais visualmente interessantes para serem trabalhadas no projeto, sendo elas nomeadas e destrinchadas no item 4.5. Também foi montado um quadro de referências inicial para a criação das ilustrações e diálogo com a minha orientadora (Anexo III).

4.3 Linguagem visual

A maioria das ilustrações que desenvolvi têm plasticidade icônico-geométrica que remetem à Isotype, sistema criado para comunicar de forma simples, atendendo a fins informativos e educativos, valorizando a linguagem não-verbal. Porém, este sistema está inserido num contexto europeu de universalização e carrega consigo padrões coloniais violentos, como apontado por Ruben Pater em Políticas do design. Sendo assim, as representações geometricamente estilizadas desenvolvidas por mim, apesar de seguir alguns princípios formais que aproveitam a qualidade técnica e consistência desta invenção, flerta com a ideia de uma provocação através da possibilidade da reformulação e desuniversalização das representações, além de sua aplicação em um contexto lúdico.

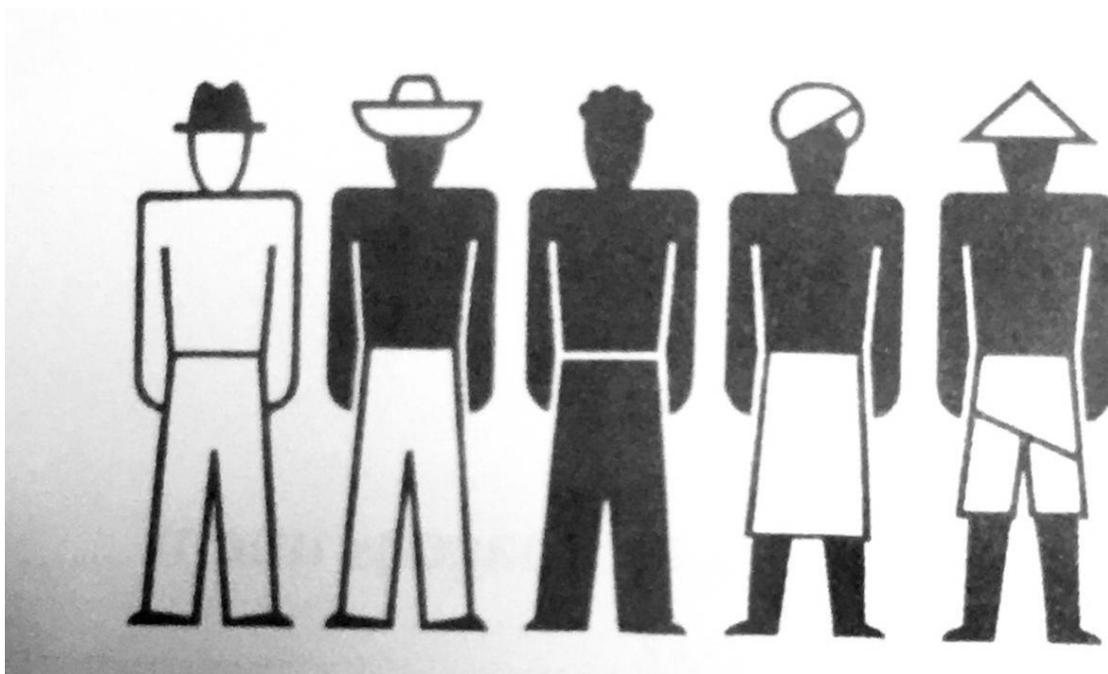


Figura 13 - Imagem extraída do livro "Políticas do Design" para exemplificar Isotype e seus padrões coloniais

Porém, meu ponto de partida na geometrização inicialmente vem da ideia do uso de recursos com natureza simbólica e afetiva no meu processo. Minha mãe, professora de estatística, muitas vezes carregava em sua bolsa um bloco de papel milimetrado, e em diversas situações, quando eu era criança, me dava tal papel para desenhar. Quando usei papel milimetrado para desenhos técnicos ou isométricos em aulas da Esdi foi um momento em que estava pela primeira vez usando esse recurso já familiar para mim da maneira "correta".

Todo o processo tange em diversos pontos tanto práticas de exercícios de design esdianas, quanto materiais e técnicas já presentes na infância. Por exemplo, papéis *colorset* e recortes são peça chave na visualidade trabalhada, presentes tanto em projetos escolares quanto em disciplinas universitárias com exercícios de forma, contraforma, contraste, composição, interação entre cores, ritmo, formação de paleta, etc. Os materiais utilizados foram todos encontrados durante o processo de organização da minha casa, buscando coerência e significado em diversas instâncias do processo. Todos os papéis coloridos, papéis milimetrados, lápis de cor, régua, fitas datam de anos antes de eu sequer pensar em me graduar em design.

A metodologia de produção utilizada, em que inicialmente eu produzi moldes em papel milimetrado e posteriormente os recortei e montei em outro material, também vai de encontro com outros momentos de um passado afetivo mais distante e de um desenvolvimento técnico mais recente, é inspirada na feitura de modelagem para costura, processo que tive contato há muito tempo através de um caderno herdado de minha bisavó, e que estudei recentemente em outra graduação paralela à Esdi.

Inicialmente pensei em usar recursos cinematográficos híbridos, porém com o amadurecimento dos conceitos trabalhados, optei pelo uso apenas de colagem analógica posteriormente tratada digitalmente quadro a quadro como maneira mais interessante e viável para executar o projeto. O discurso visual busca causar fascínio e retorno à admiração infantil pela forma.

O próprio título escolhido, que é uma apropriação e um jogo de palavras com Lévi-Strauss, já me encaminhou para tal técnica. Gosto também de pensar na relação poética deste método com a inspiração inicial na arrumação e acumulação, sendo a colagem manual uma forma de trabalho em que se pode alterar e alterar de novo para não se apegar, sem pôr algo como precioso demais para ser transformado, potencialmente melhorado ou destruído.

4.4 Conjuntos

Os elementos quando decifrados podem permitir alcançar sensações e percepções do cosmo expressado através das composições. Cada cena trabalhada, além da coerência semântica, têm determinações formais: morfológicas, de escala, cromáticas e sequenciais para que sejam entendidos os elementos e que eles compõem um mesmo conjunto dentro do alfabeto cultural presente no vídeo. Tais parâmetros são explicitados nos itens consequentes através de expressões chaves, lista de elementos, quantidade de camadas, imagens dos moldes (que sofreram algumas pequenas alterações no processo de transposição) e imagens finais (disponíveis em maior escala no Anexo IV). Porém, não desenvolvi uma detalhada explicação semântica das cenas, pois meu trabalho tem premissa poética visual, em que não desejo que todas as intenções e ideias sejam bem descritas e racionalizadas, sem limitar possibilidades imaginativas.

4.4.1 Má sorte

Ideais: cultura industrial popular; maldições hereditárias; cantigas de roda; mau agouro; conflito.

Elementos: chinelo havaiana; espelho pavão; sombrinha; saleiro ovo cisne (e sal).

Plasticidade: duas camadas.

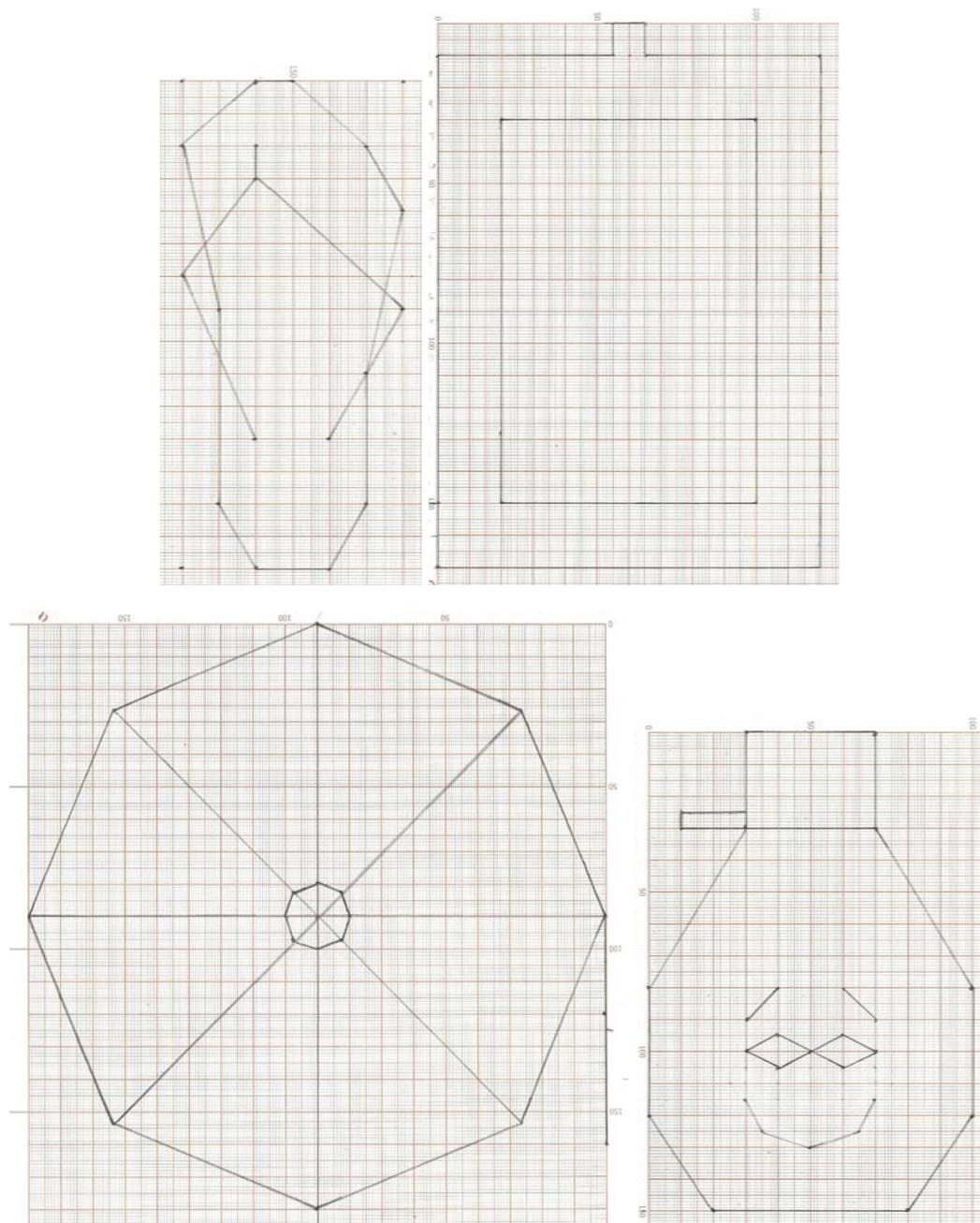


Figura 14 - Moldes da cena Má Sorte

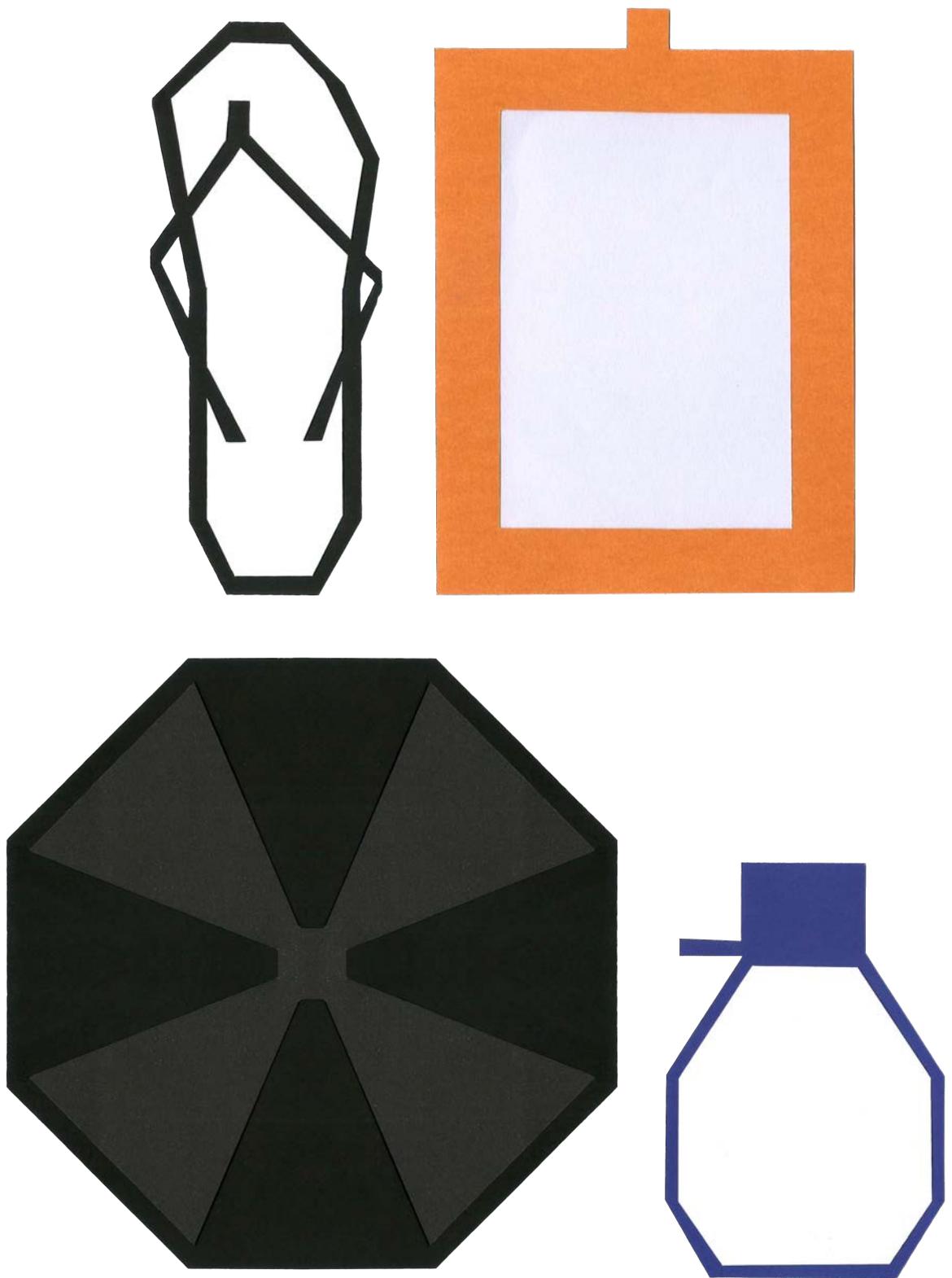


Figura 15 - Elementos da cena Má Sorte

4.4.2 Monstras

Ideias: criaturas sobrenaturais; demonização; quebra-cabeça; máscaras; mistério.

Elementos: corpo; mula sem cabeça; chancha bruja; carretanagua; macho-raton; cuca.

Plasticidade: uma única camada.

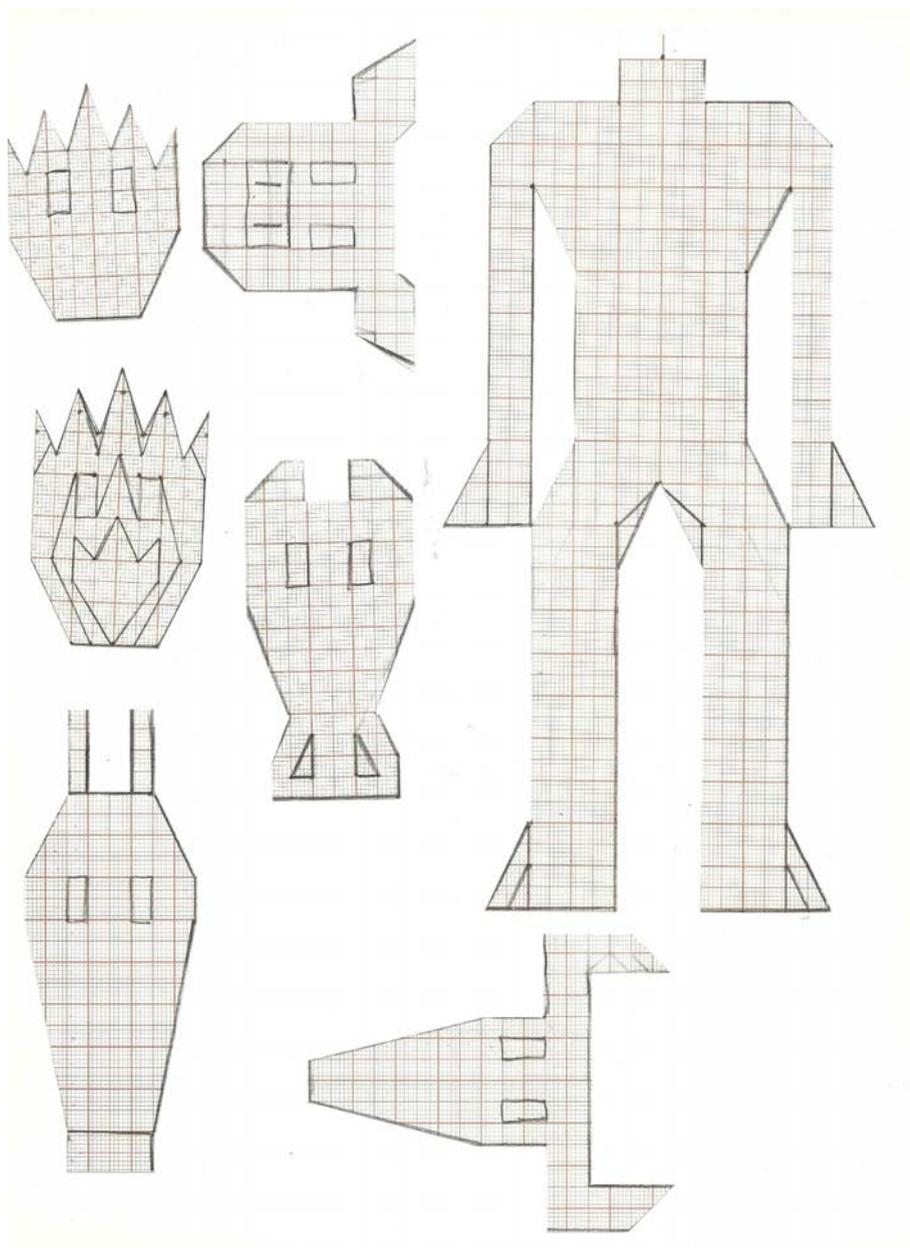


Figura 16 - Moldes da cena Monstras

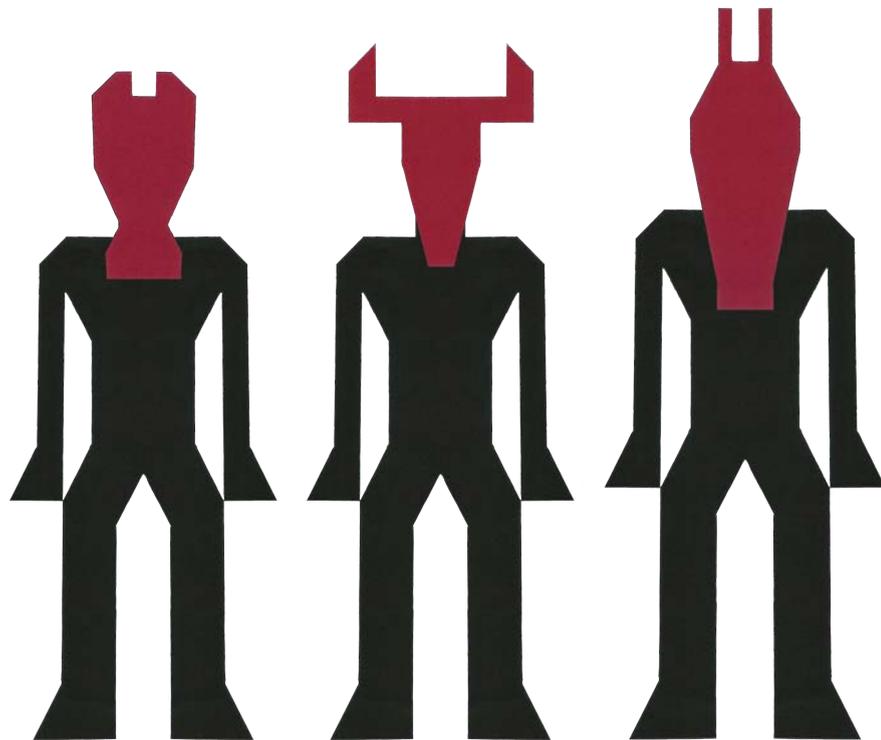
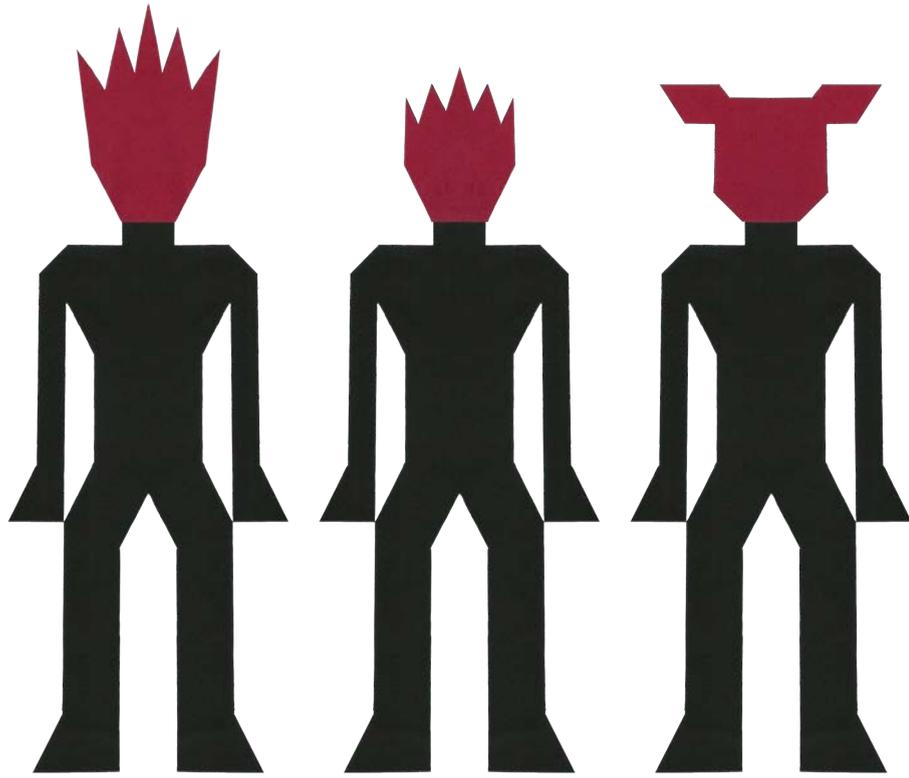


Figura 17 - Elementos da cena Monstras

4.4.3 Proteção

Ideias: decatequização; avós e avôs; dualidade; transição; credo.

Elementos: vela; carranca; aparecida; cosme; damião; sebastião; guadalupe.

Plasticidade: quatro camadas.

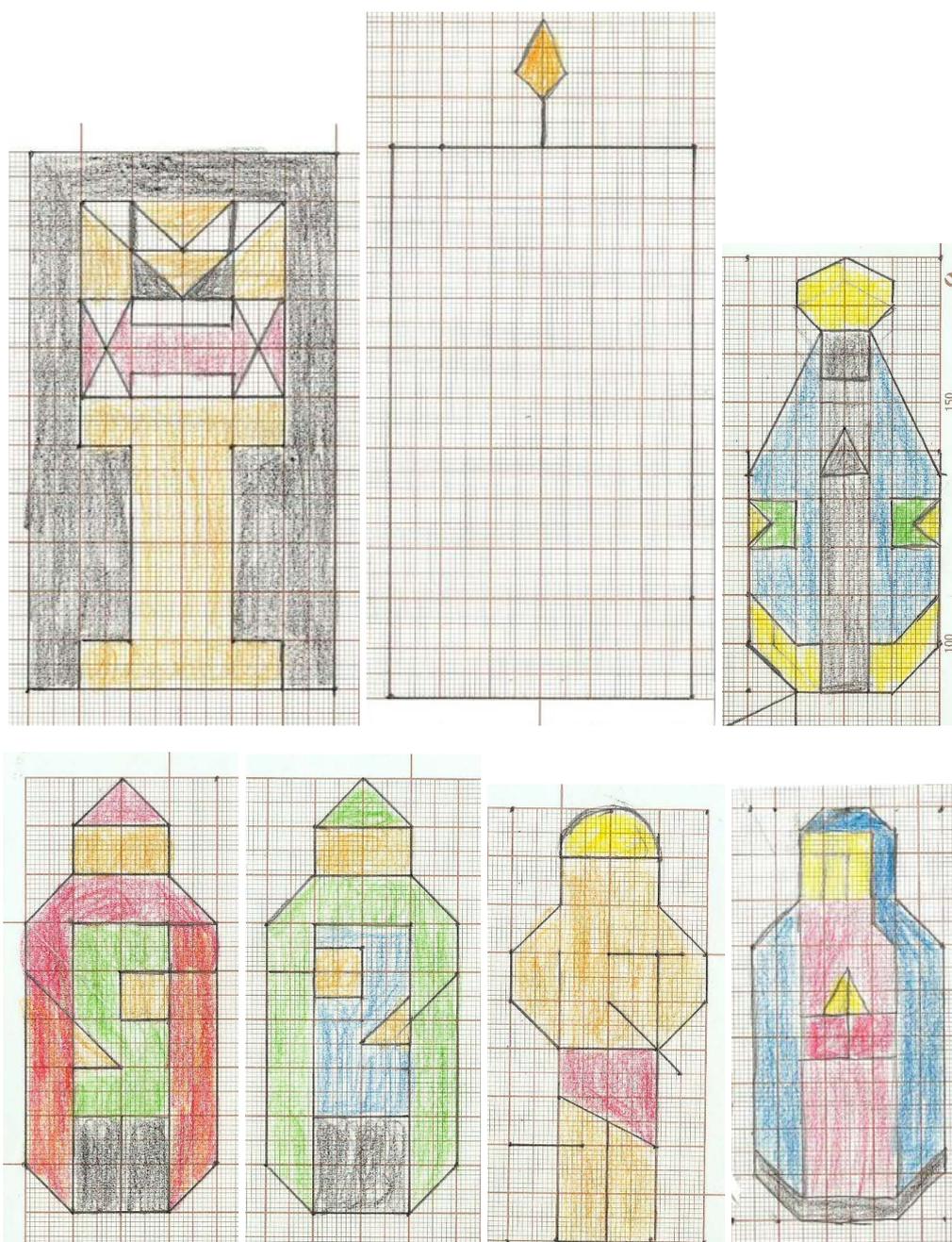


Figura 18 - Moldes da cena Proteção

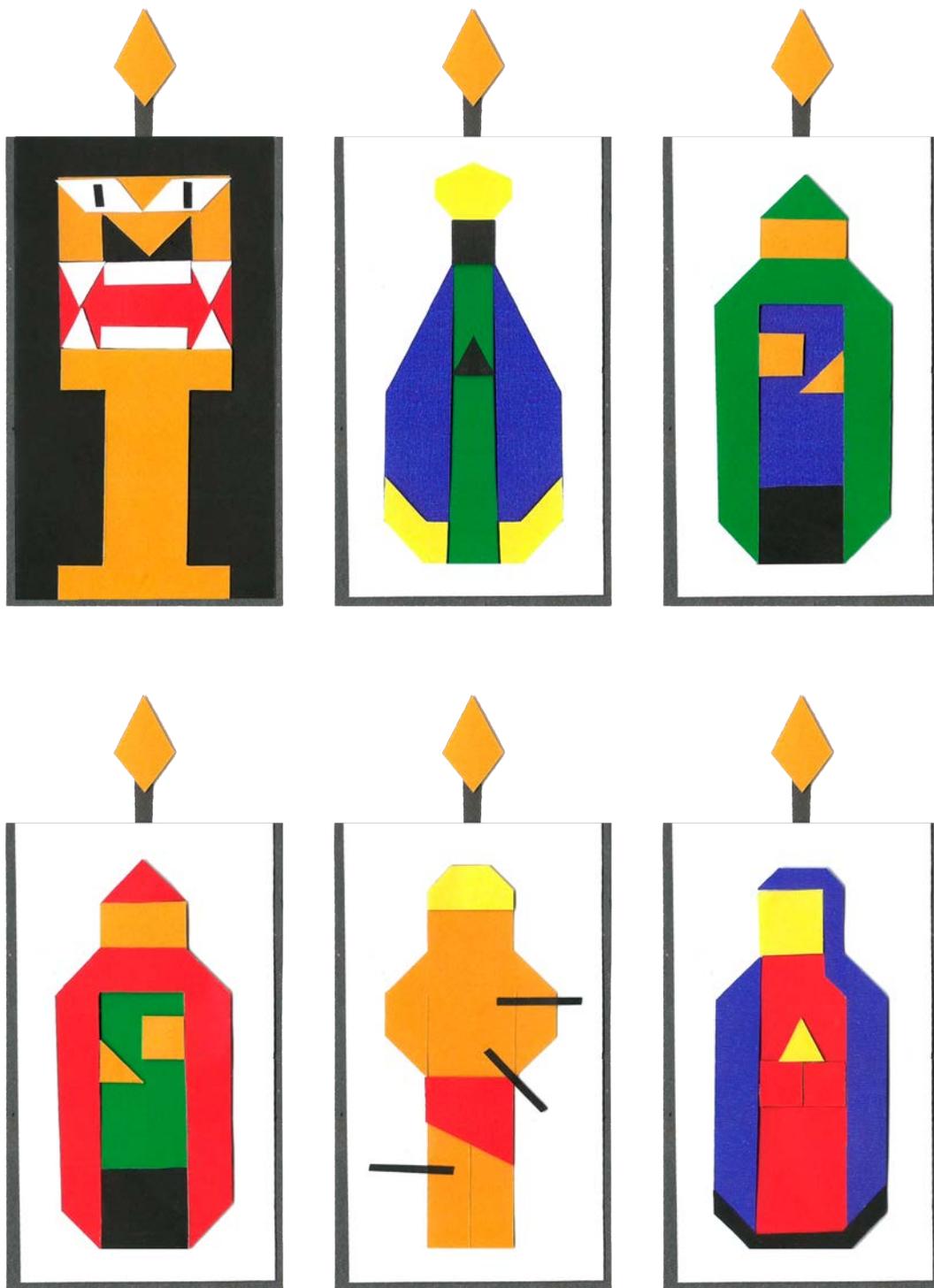


Figura 19 - Elementos da cena Proteção

4.4.4 Ludicidade

Ideias: abundância; ver, ouvir, falar, e tocar; consumo; tecnologia; tradição.

Elementos: câmera; gravador; teclado; piñata; vassoura.

Plasticidade: quantidade de camadas indefinida, porém com muitas cores

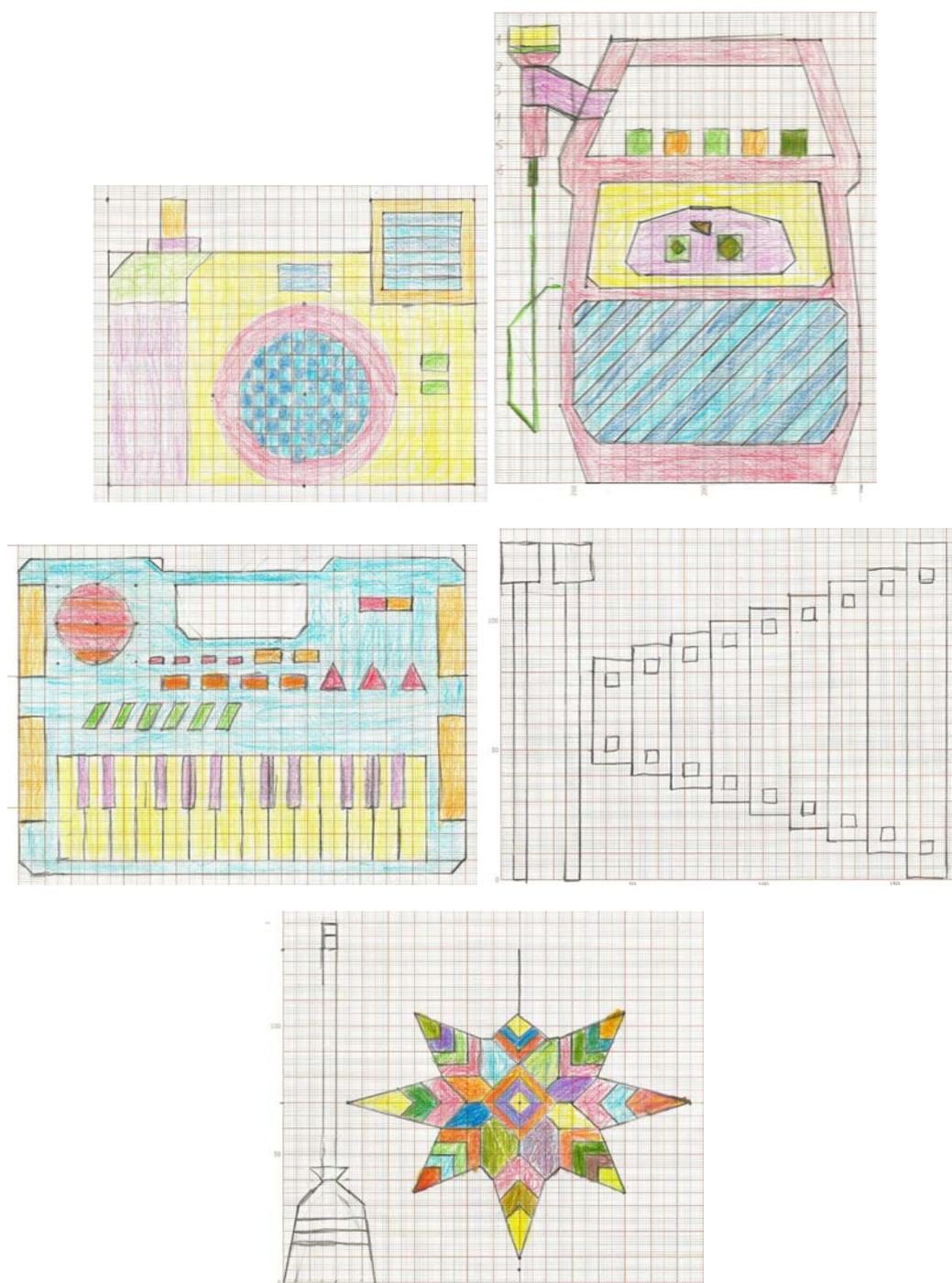


Figura 20 - Moldes da cena Ludicidade

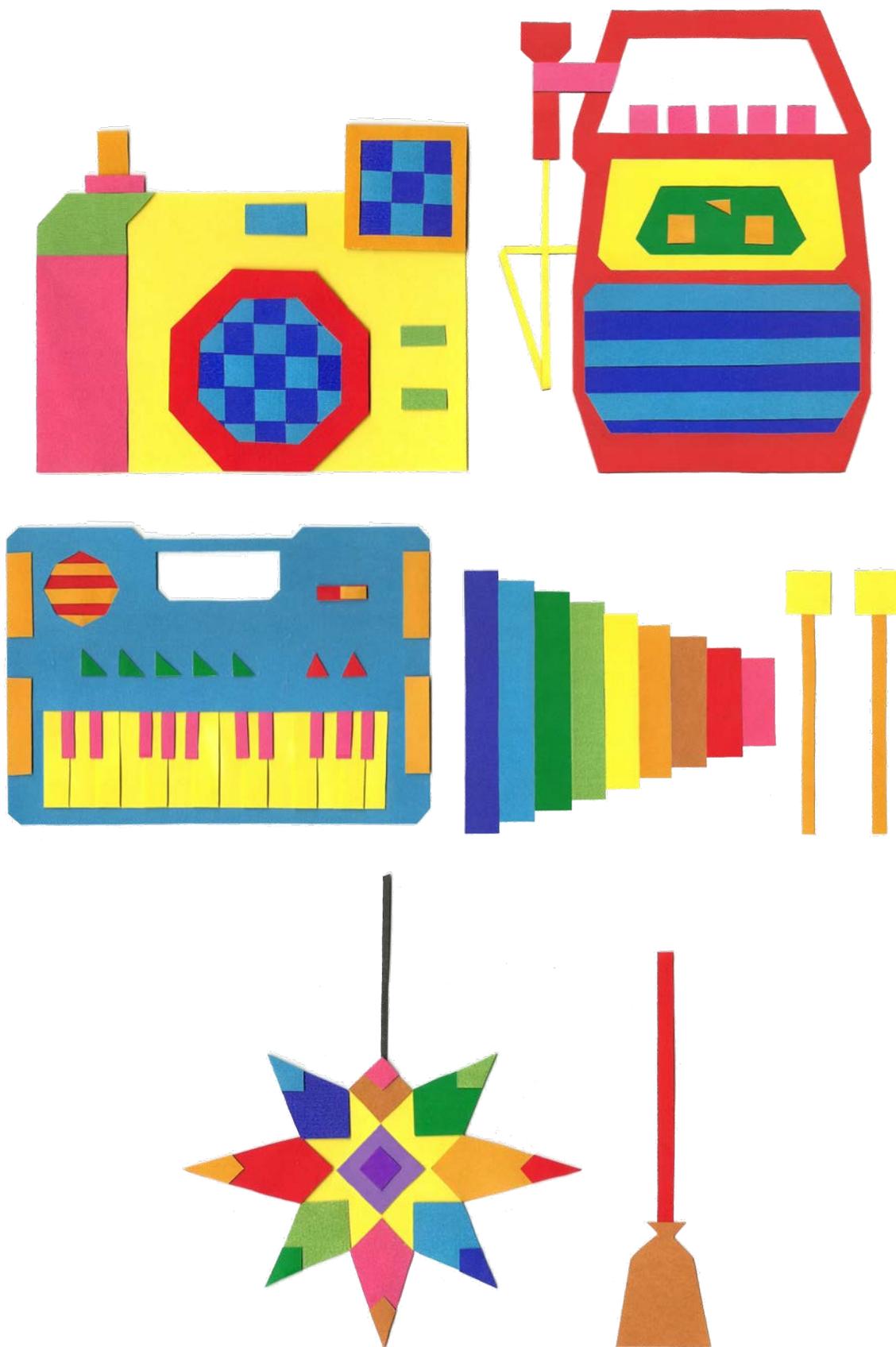


Figura 21 - Elementos da cena Ludicidade

4.5 Roteiro visual

A criação de um roteiro visual preliminar (completo no Anexo V) foi essencial para esquematizar os movimentos e transições, materializando minhas ideias e podendo assim reavaliar questões de escala, enquadramento, ordem, eixo e relação entre os componentes, além de permitir traçar melhor a unidade visual de cada cena, buscando garantir que estas se diferenciam pela forma e animação.

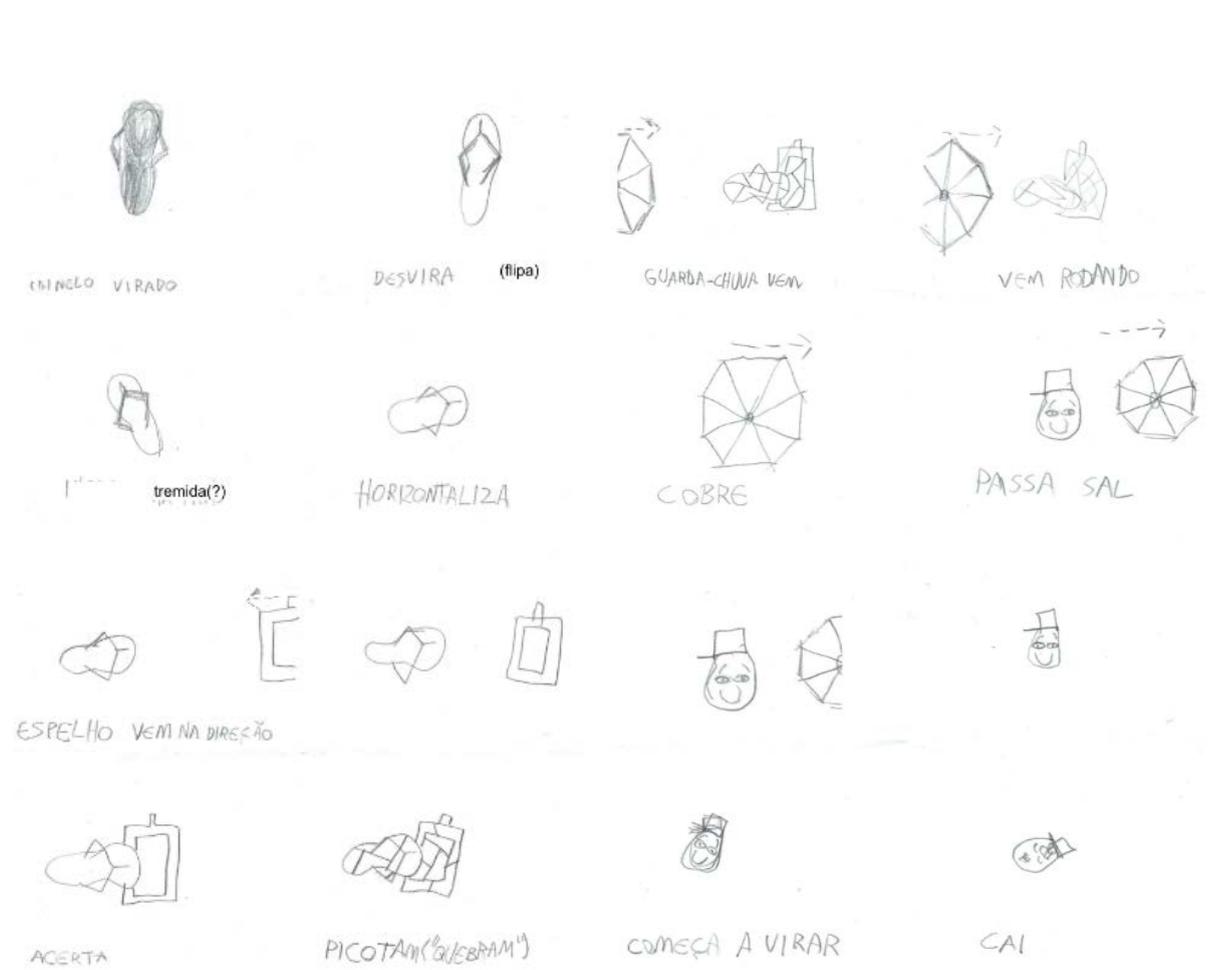
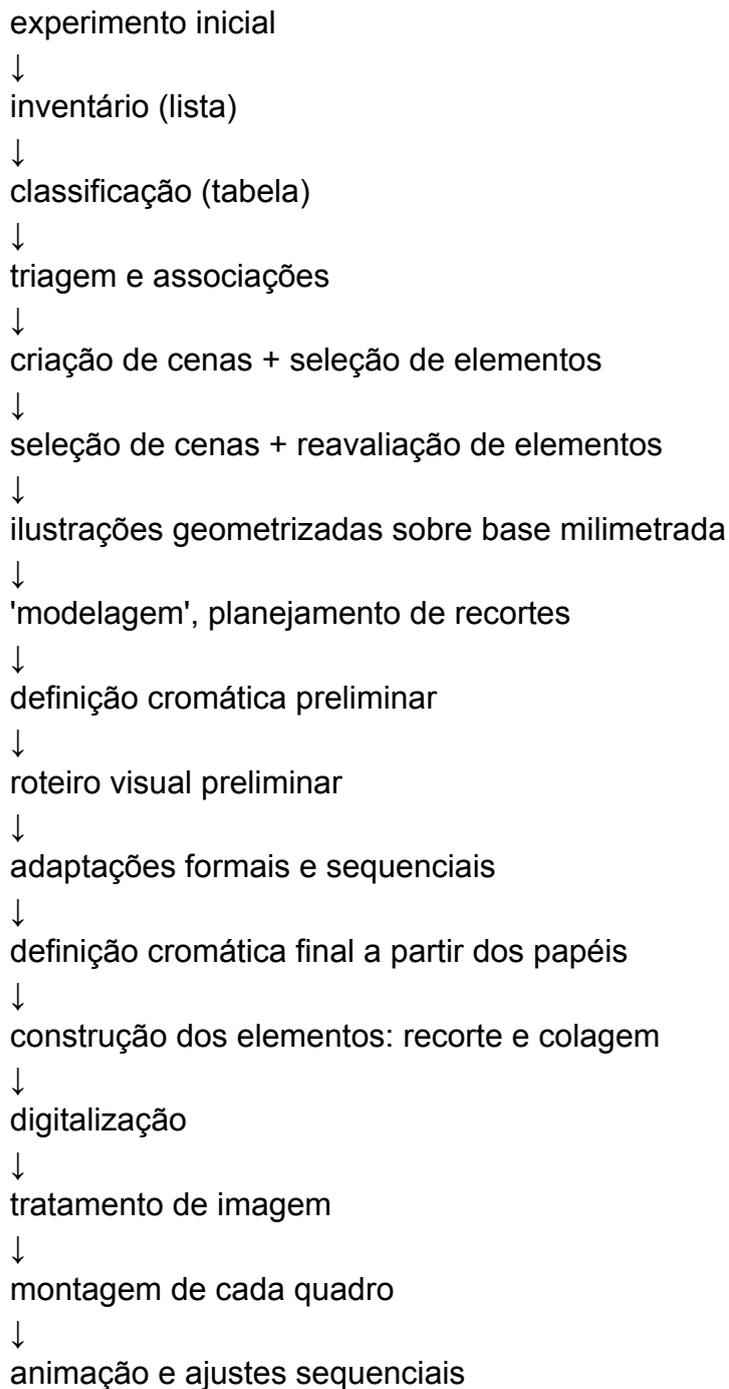


Figura 22 - Trecho do roteiro visual preliminar

4.6 Metodologia

Desenvolvi ao longo do trabalho uma linguagem e metodologia de produção a partir das tais memórias do meu imaginário infantil sem seguir uma fórmula específica, mas sim utilizando expertises projetuais dialéticas com o processo, que para fins relatórios esquematizo nas seguintes etapas:



5. Considerações finais

O trabalho foi um constante embate com a objetividade, uma vez que não listei simplesmente objetos, mas sim narrativas íntimas a partir da memórias, e que para serem listadas, foram representadas e conseqüentemente decepadas e reduzidas à palavras e elementos. A maneira como tais elementos se apresentam no vídeo em muitos casos está distante da memória original, porém devido à pressão para comunicar de maneira mais direta, somada à não necessidade de expor e discorrer sobre a origem do elemento, causou tais mudanças.

A mídia de reprodução propositalmente também é colocada de maneira vaga, o vídeo não foi produzido mirando um espaço de reprodução específico, como por exemplo: festival audiovisual, instagram, youtube, galeria, cinema. Por conta disso não foram acrescentados créditos e letreiro no próprio vídeo. Durante o processo de edição, o projeto quase acidentalmente foi editado com exatamente um minuto de duração, sendo assim pode ser compartilhado facilmente por rede social ou submetido ao Festival do Minuto, então informações essenciais como créditos podem constar no campo de descrição da mídia.

O trabalho é adaptável para diversas mídias, caso deseje exibi-lo em alguma específica, pequenas adaptações podem ser feitas futuramente, como: converter as cenas em loops independentes, aumentar a duração, desenvolver um letreiro para introdução do projeto ou até mesmo acrescentar áudio. Tanto elementos textuais quanto áudio não foram prioridade ao longo do desenvolvimento, porém, não os descarto como possibilidades que ainda podem ser trabalhadas para desdobramentos futuros, uma vez que em certos espaços expositivos tais componentes são tidos como primordiais.

Outro possível desdobramento futuro, é a materialização das cenas idealizadas porém descartadas ao longo do processo, porque não eram tão concisas quanto as que foram desenvolvidas. Quanto às que foram realizadas, tive grande satisfação com as imagens obtidas, e vejo também a capacidade de aplicá-las em outras superfícies como estampas, artefatos, tatuagens ou impressos.

6. Referências

6.1 Bibliografia

- Anzaldúa, Gloria. **A Vulva é uma Ferida Aberta & outros Ensaios**. Rio de Janeiro: a Bolha Editora, 2021.
- Crary, Jonathan Crary. **24/7 Capitalismo tardio e o fim do sono**. São Paulo: Ubu Editora, 2016.
- Darío, Rúben. **Los motivos del lobo**. São José, Costa Rica: Educa 1991.
- Galeano, Eduardo. **O livro dos abraços**. (tradução Eric Nepomuceno) Porto Alegre: L&PM, 2002.
- Galeano, Eduardo. **As veias abertas da América Latina**. Porto Alegre: L&PM, 2010.
- Hall, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2004.
- Haider, Asad. **Armadilha da identidade**. São Paulo: Veneta, 2019.
- Haring, Keith. **Ah, se a gente não precisasse dormir!** Título Original: I Wish I Didn't Have to Sleep! Tradução: Claudio Marcondes. São Paulo: Cosac Naify, 2010.
- Jodorowsky, Alejandro. **Psicomagia**. Madri, Espanha: Siruela, 2004.
- Lampert, Catherine; Grinberg, Tatiana (org.) **Tunga**. São Paulo: Cosac Naify, 2019.
- Las historias del Popol Vuh**. São José, Costa Rica: Educa, 1986.
- Lemos, Beatriz (org.) **Márcia X**. Rio de Janeiro: Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, 2013.
- Lévi-Strauss, Claude. **O Pensamento Selvagem**. Campinas: Papyrus, 1989.
- López Vigil, María. **Historia del muy bandido igualado rebelde astuto pícaro y siempre bailador Güegüense**. Manágua, Nicarágua: Corporación Libros para Niños, 2018.
- Lupton, Ellen; Abbott Miller, J.. **O ABC da Bauhaus: a Bauhaus e a teoria do design**. (tradução Maria Luisa de Abreu Lima Paz) São Paulo: Gustavo Gili, 2019.
- Mántica, Carlos. **El Güegüense, un desconocido**. Manágua, Nicarágua: Hispamer, 2009.
- Moraga, Cherríe; Anzaldúa, Gloria. **This bridge called my back: writings by radical women of color**. Nova York, EUA: Kitchen Table, 1984.
- Pater, Ruben. **Políticas do Design**. São Paulo: Ubu Editora, 2020.
- Rezende, Renato; Maciel, Katia. **Poesia e videoarte**. Rio de Janeiro: Editora Circuito: Funarte, 2013.
- Rocha, Glauber. **Revolução do Cinema Novo**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- Vianna Baptista, Josely (ed.) **Popol Vuh - O esplendor da palavra antiga dos Maias-Quiché de Quauhtlemallan: aurora sangrenta, história e mito**. São Paulo: Ubu Editora, 2019.

6.2 Filmografia

Black Art: In the Absence of Light. Direção de Sam Pollard. Estados Unidos: HBO Documentary Films, Two Dollars and a Dream, 2021. (85min.).

A casa Lobo. Direção de Joaquín Cociña e Cristóbal León. Chile e Alemanha: Diluvio, Globo Rojo Films, 2018. (75min.).

A dança da realidade. Direção de Alejandro Jodorowsky. Chile e França: Caméra One Le Soleil Films, 2013. (133min.).

Dimensões do diálogo. Direção de Jan Švankmajer. Tchecoslováquia: Krátký Film Praha, 1983. (12min.).

Dor e Glória. Direção de Pedro Almodóvar. Espanha: El Deseo, 2019. (113min.).

Escuridão, Luz, Escuridão. Direção de Jan Švankmajer. Tchecoslováquia, 1989. (8min.).

Gabo, la creación de Gabriel García Márquez. Direção de Justin Webster. Colômbia: Discovery Networks Latin America, Caracol Television, 2015. (90min.).

Guaxuma. Direção de Nara Normande. Brasil e França: Les Valseur, 2018. (15min.).

Matangi/Maya/M.I.A.. Direção de Steve Loveridge. Reino Unido e Estados Unidos: Cinereach; Hard Working Movies; Doc Society, 2018. (97min.).

Pix. Direção de Antonio da Silva. Reino Unido e Portugal: Antonio da Silva Films, 2014. (3min.).

Poesia sem fim. Direção de Alejandro Jodorowsky. Chile, Reino Unido e França: Le Pacte, Le Soleil Films, Openvizor Satori Films, 2016. (128min.).

The Road to Miss Colombia. Direção de Lido Pimienta e Andres Landau. Colômbia e Canadá: YouTube Music, 2020. (18min.).

A Vingança do Cameraman. Direção de Wladyslaw Starewicz. Rússia: Khanzhonkov, 1912. (12min.).

6.3 Sítiografia

Almeida, Silvio e Simas, Antônio. **"A brasilidade é libertária"**. Entrelinhas, 2020.

<<https://www.youtube.com/watch?v=dnM5l5wWePs&t=611s>>. Acesso em: 11 de dez. 2020

Benites, Sandra. **Encontros de memória**. Rio de Janeiro: Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, 2020. Disponível em: <<https://www.instagram.com/tv/CIGOt-8Jobm/>>

Bedinelli, Talita. **Dilma: "A história será implacável com os que hoje se julgam vencedores"**. El País, 1 de set. 2016. Disponível em:

<https://brasil.elpais.com/brasil/2016/09/01/politica/1472683040_966146.html> Acesso em: 30 de out. 2020.

Casa Carioca; Meu Barracão. Rio de Janeiro: Museu de Arte do Rio, 2020. Disponível em:

<<https://www.instagram.com/museudeartedorio/channel/>> Acesso em: 30 de out. 2020.

Di Giacomo, Fred **O racismo não cortou a língua de Itamar Vieira Jr; escutemos sua(s) voz(es)**.

Disponível em:

<<https://www.uol.com.br/ecoa/colunas/arte-fora-dos-centros/2020/06/11/o-racismo-nao-cortou-a-lingua-de-itamar-vieira-jr-escutemos-suas-vozes.htm>> Acesso em: 11 de dez. 2020.

³eunaoabrimar. **afrofuturismo**. Disponível em:

<<https://open.spotify.com/episode/33Cwz4WT4c4GSFSPp5jot7?si=HwbGLPjZS5Oe-KJUNDAggQ>>.

Acesso em: 30 de out. 2020.

Gragnani, Juliana. **Por que criamos memórias do que nunca aconteceu?** BBC, 1 de fev. 2020.

Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/geral-51191339>> Acesso em: 11 de dez. 2020

¹⁴Kornhaber, Spencer. **M.I.A.'s Critique of Wokeness**. The Atlantic, 5 de out. de 2018. Disponível em:

<<https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2018/10/mia-maya-matangi-documentary-interviw/571750/>>. Acesso em: 30 de out. 2020

²Mahmundi; Nazareth, Paulo. **Mundo Novo - Intro**. Rio de Janeiro: Universal Music International, 2020. Disponível em:

<<https://open.spotify.com/track/5t8S6m3WgKUbj4bX2RACim?si=LNyL8As-Qfec8gKOv8uTvg>>.

Acesso em: 30 de out. 2020.

Mori, Letícia. **Por que método Marie Kondo não faz sentido para a realidade brasileira, segundo neurocientista**. BBC, 7 jun. 2019. Disponível em:

<<https://www.bbc.com/portuguese/geral-48518600>> Acesso em: 11 de dez. 2020.

Playground Brasil. Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/canalaway>>. Acesso em: 11 de dez. 2020.

Rose, Steve. **Lennon, Manson and me: the psychedelic cinema of Alejandro Jodorowsky**. The Guardian, 14 de nov. de 2009. Disponível em:

<<https://www.theguardian.com/film/2009/nov/14/alejandro-jodorowsky-el-topo>>. Acesso em: 11 de dez. 2020.

Thiago Ora. Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCVpQ-xuvW2_wL9_usxWw2UQ>.

Acesso em: 11 de dez. 2020.

¹⁰Vários Autores. **Bricolage**. Disponível em: <<https://en.wikipedia.org/wiki/Bricolage>>. Acesso em: 11 de dez. 2020.

Vários Autores. **Flashbulb memory**. Disponível em:

<https://en.wikipedia.org/wiki/Flashbulb_memory>. Acesso em: 30 de out. 2020.

Vários Autores. **Simpósio de Pós-Graduação em Design da ESDI SPGD2020**. Disponível em:

<<https://youtu.be/uKdMQ7CiVi0>>. Acesso em: 5 de nov. 2020.

Vox. Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/voxdotcom>>. Acesso em 11 de dez. de 2020.

Diversos perfis de instagram consultados. Disponíveis em:

<<https://www.instagram.com/aoruaura/>>

<<https://www.instagram.com/bese/>>

<<https://www.instagram.com/castielvitorino/>>

<<https://www.instagram.com/gabrieualgusto/>>

<<https://www.instagram.com/greengodictionary/>>

<<https://www.instagram.com/intheparkproductions/>>

<<https://www.instagram.com/mcthaa/>>

<<https://www.instagram.com/midiaindiaoficial/>>

<<https://www.instagram.com/nadamguerra/>>

<<https://www.instagram.com/narrativas.negras/>>

<<https://www.instagram.com/obrasilquedeucerto/>>

<<https://www.instagram.com/orlyanan/>>

<<https://www.instagram.com/playground.br/>>

<<https://www.instagram.com/r29somos/>>

<<https://www.instagram.com/vicebrasil/>>

<<https://www.instagram.com/violinu/>> Acessos em 11 de dez. de 2020.

<<https://www.instagram.com/adisappearer/>>

<<https://www.instagram.com/apenaschao/>>

<<https://www.instagram.com/brazil1.99/>>

<<https://www.instagram.com/centralamericandisruption/>>

<<https://www.instagram.com/icebrg.br/>>

<<https://www.instagram.com/genipapos/>>

<<https://www.instagram.com/puur.leedvermaak/>>

<<https://www.instagram.com/meuguardachuva/>>

<<https://www.instagram.com/handpaintedbrazil/>>

<<https://www.instagram.com/preta.velha/>> Acessos em 18 de ago. de 2021.

[Tabelas também podem ser acessados por este link, possibilitando melhor leitura](#)

Anexo I - Tabela álbuns

Lançamento	Artista	Álbum	Crítica	Ascendência	Radicada
22 de Março de 2005	M.I.A	Arular	Pitchfork	Sri Lanka	Inglaterra
21 de Junho de 2019	MC Tha	Rito de Passá	TMDQA	Bahia	São Paulo
15 de Novembro de 2019	Tei Shi	La Linda	Pitchfork	Colômbia	Canadá
3 de Abril de 2020	Empress of	I'm Your Empress Of	Pitchfork	Honduras	EUA
17 de Abril de 2020	Rina Sawayama	Sawayama	Pitchfork	Japão	Inglaterra
17 de Abril de 2020	Lido Pimienta	Miss Colombia	Pitchfork	Colômbia	Canadá
28 de Agosto de 2020	Sevdaliza	Shabrang	Pitchfork	Irã	Holanda
26 de Junho de 2020	Arca	KiCk i	Pitchfork	Venezuela	Espanha
18 de Novembro de 2020	Kali Uchis	Sin Miedo (del Amor y Otros Demonios)	Pitchfork	Colômbia	EUA

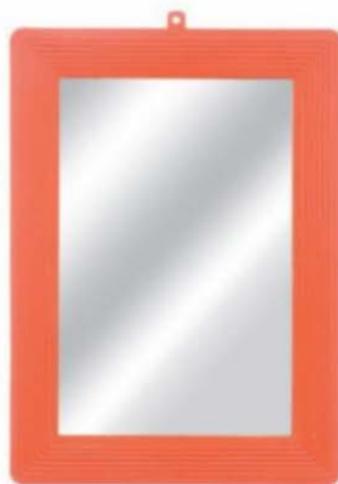
Anexo II - Tabela Componentes

	animal	planta	alimento	nar. pessoal	nar. popular	transporte	móvel	som	ícone	sobrenatural
mapache	■									
cobra	■									
harpia	■									
chancha bruja	■				■					■
mula sem cabeça	■				■					■
guarda-barranco	■				■					
popol vuh	■		■		■					
pássaros nacionais	■				■					
carreta nágua	■				■	■		■		■
leãozinho	■			■				■		
elefante e porco	■			■						
cavalo marinho flamboyant	■			■						
velas (de leão)	■			■						
cuca tarsila	■			■	■					■
pescaria	■			■	■					
sangue de barata	■			■	■					
los motivos del lobo	■			■	■					
esculpir leões	■			■	■					
jicaro		■			■			■		
margarida		■			■					
plantar pau brasil		■		■						
vitória régia		■		■	■					
visconde de sabugosa		■		■	■					■
dobra de lótus		■		■						
babosa da rotonda		■		■	■					
flor vermelha do abuelito		■		■						
marimba		■		■				■		
hijos de la maíz		■	■		■					■

tostones										
cacau										
plantação de feijão protegida c/ lixo										
gato de jiló										
maíz criollo										
pipoca										
plátano										
limoeiro										
gallopinto / arroz com feijão										
rojita										
mineirinho										
ultraprocessados										
jogar sal cruzado sobre ombro										
carro de esquimo										
doce de leite (fono)										
piñata										
4 estações/2 estações										
calaboca										
amarelo como elo										
cinema de rolos										
esquipulas										
sao cosme damiao										
guadalupe										
aparecida										
são sebastião										
festa no céu										
vulcões / rochas										
paredes ocas										
lustre com cristais chovendo										

fiat									
barca									
abrir guarda-chuva dentro de casa									
quebrar espelho									
chinelos virados									
bater na madeira									
santos dummont									
haga de su culo un barrillete contanto que lo eleve									
alfazema da vovó									
vassoura caipira infantil									
espadinha de plástico									
radar									
mini gravadorzinho									
câmera caleidoscópica									
bolhas de sabão									
caleidoscópio									
girassol									
hupil									
cheriqui / cacareco									
videogame em pochomil									
pastel da reposteria norma									
bolo porção mágica									
biscoitos amanteigados									
representação do sol									

Anexo III - Quadro de referências visuais



cena Má Sorte



cena Monstras



cena Proteção

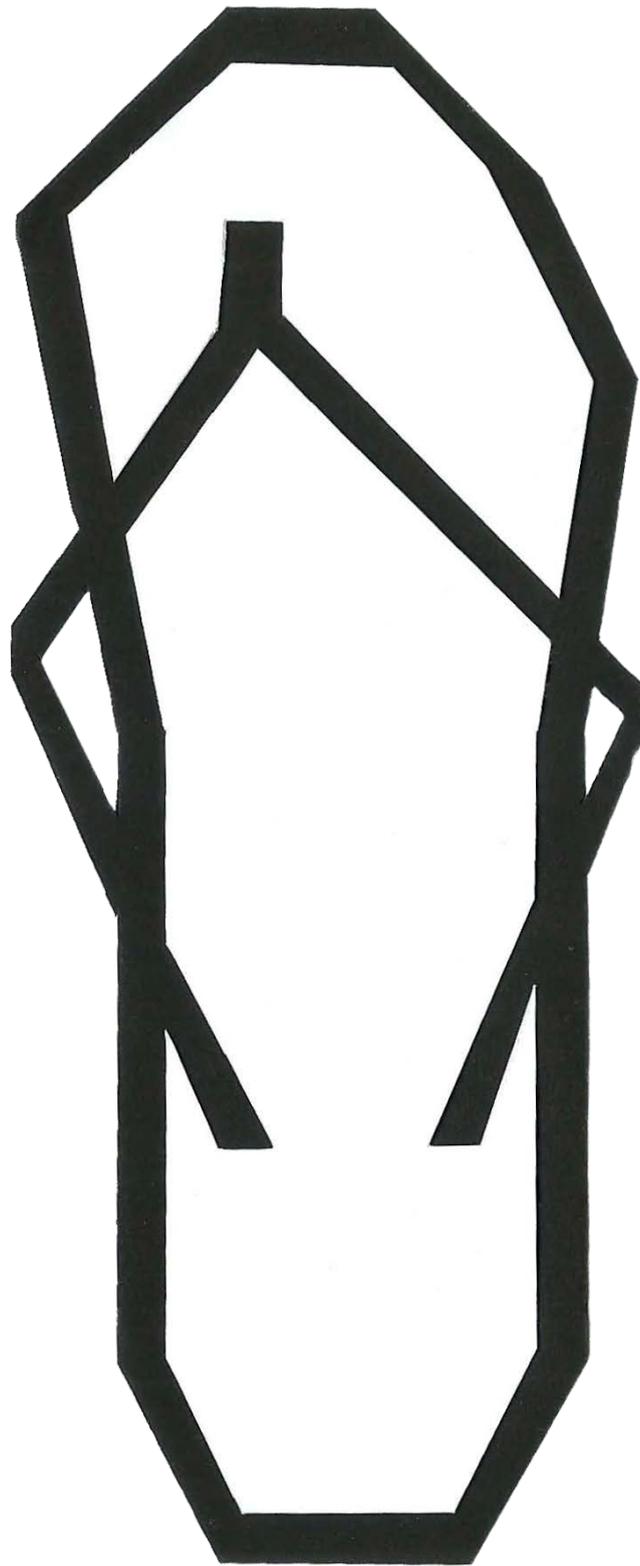


cena Ludicidade

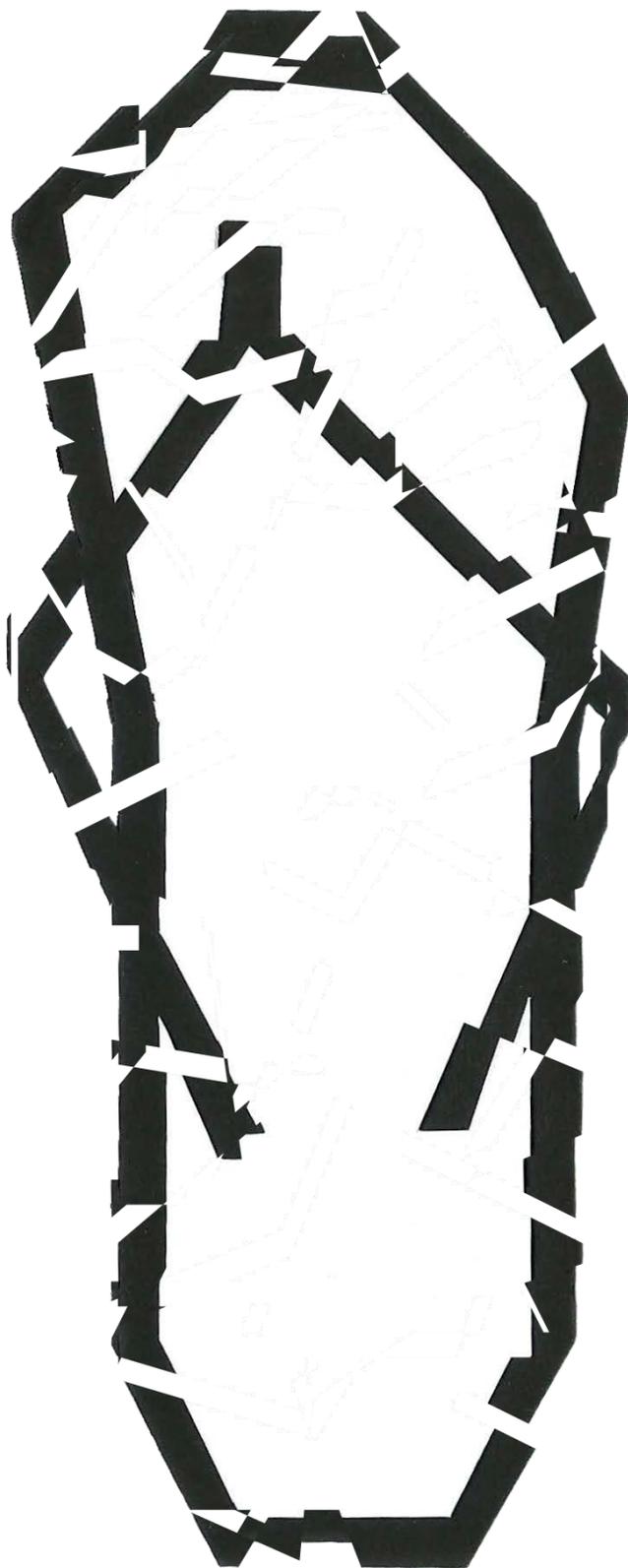
Anexo IV - Elementos



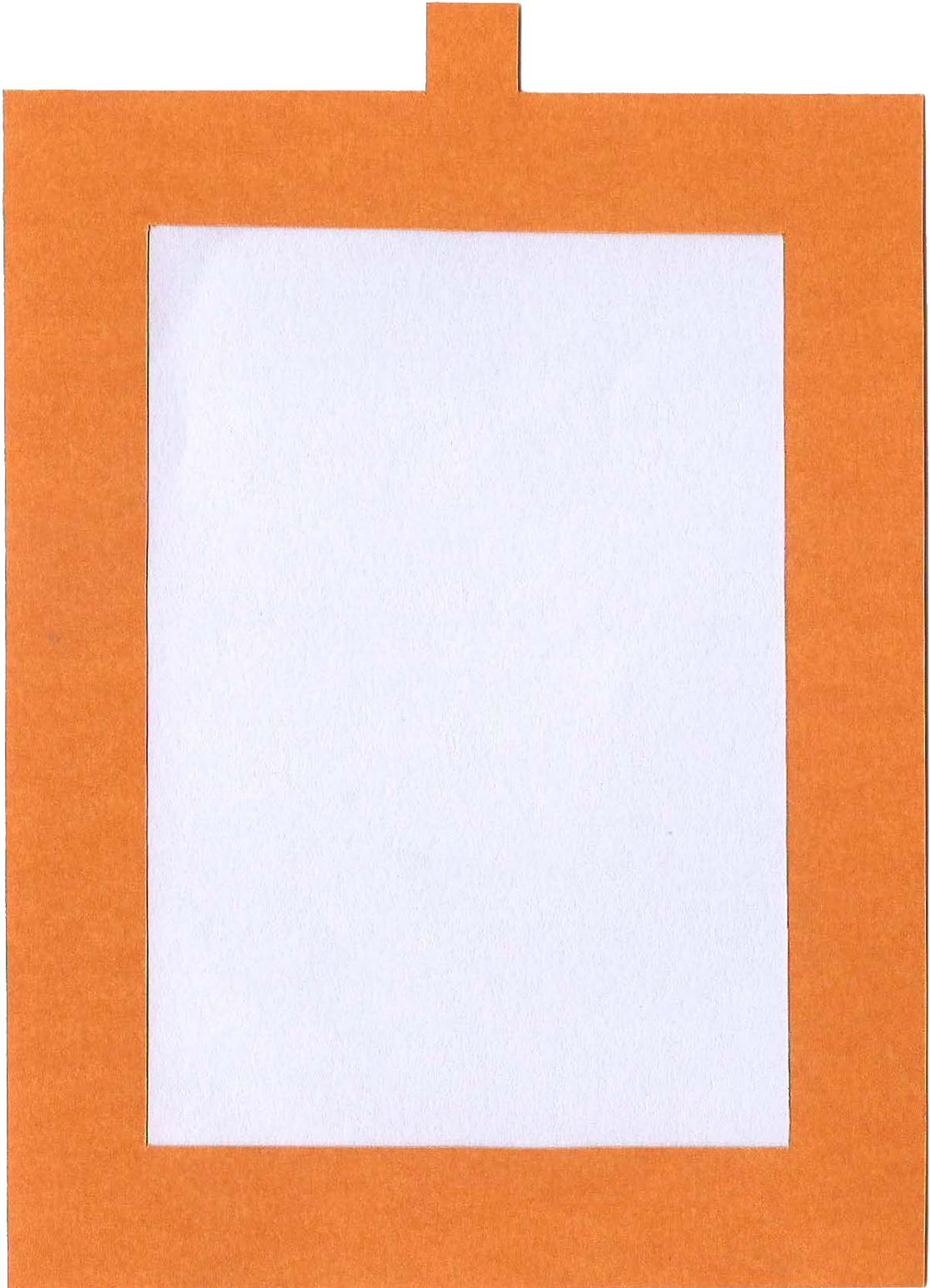
chinelos virados



chineló



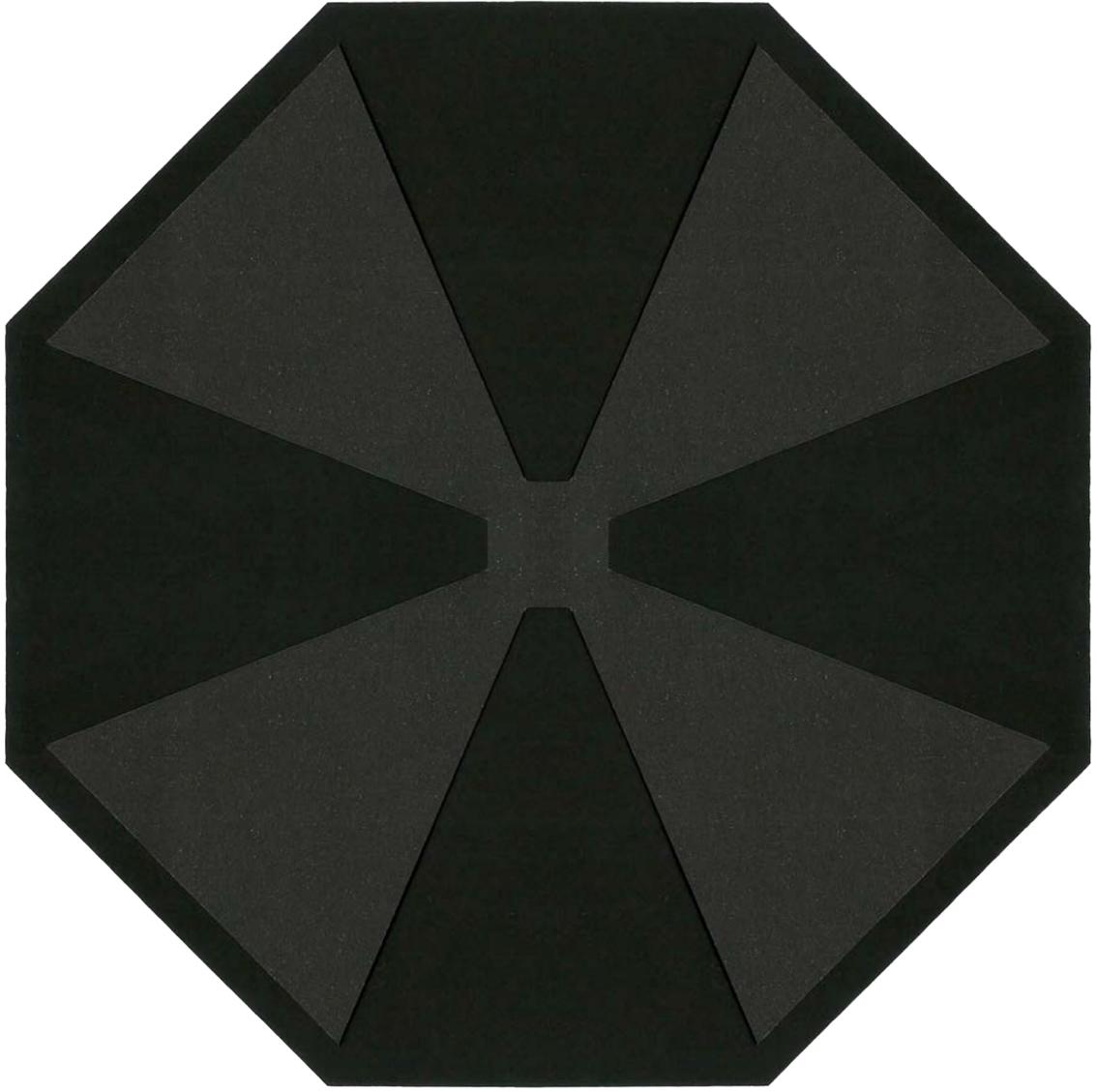
chinelos quebrado



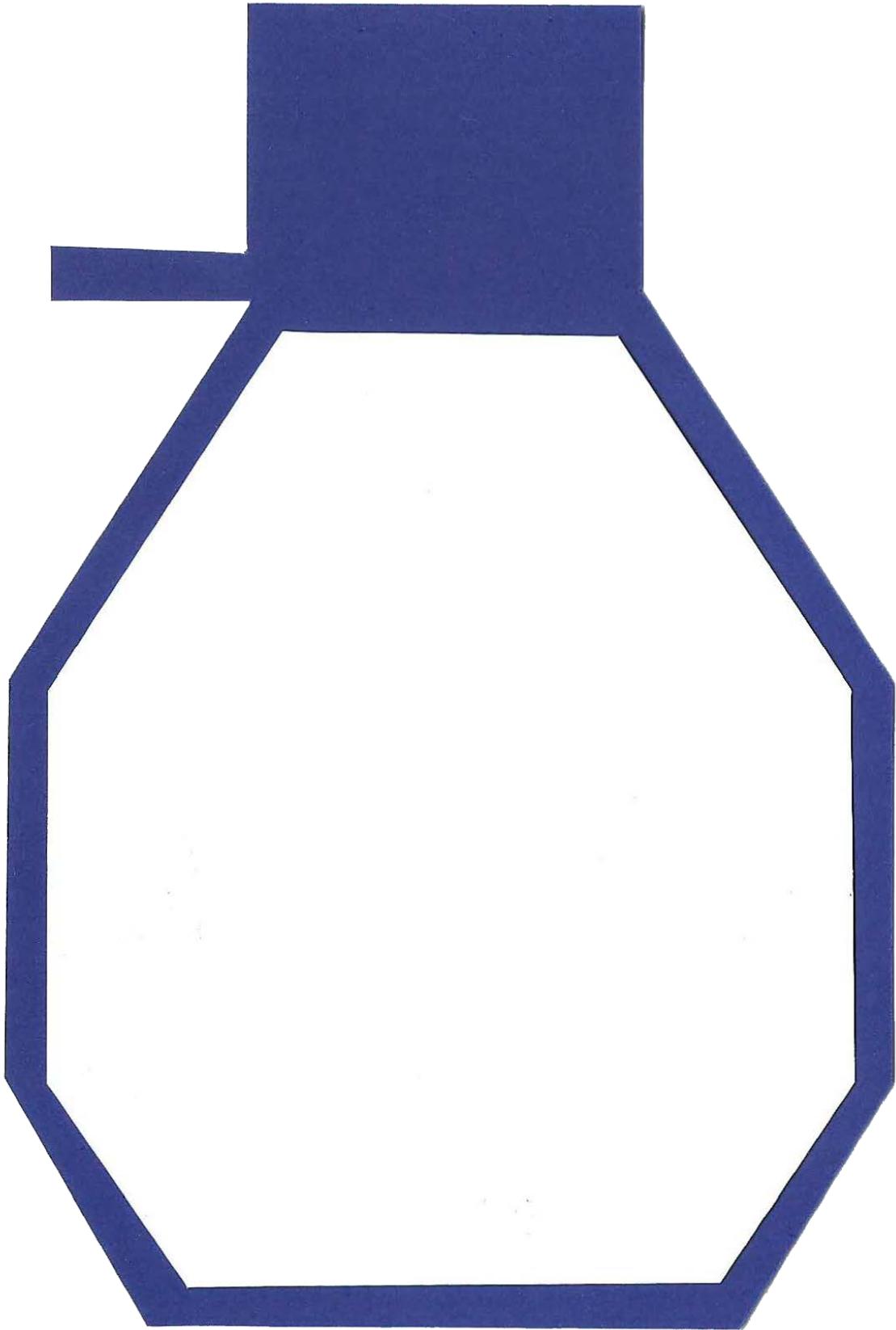
espelho



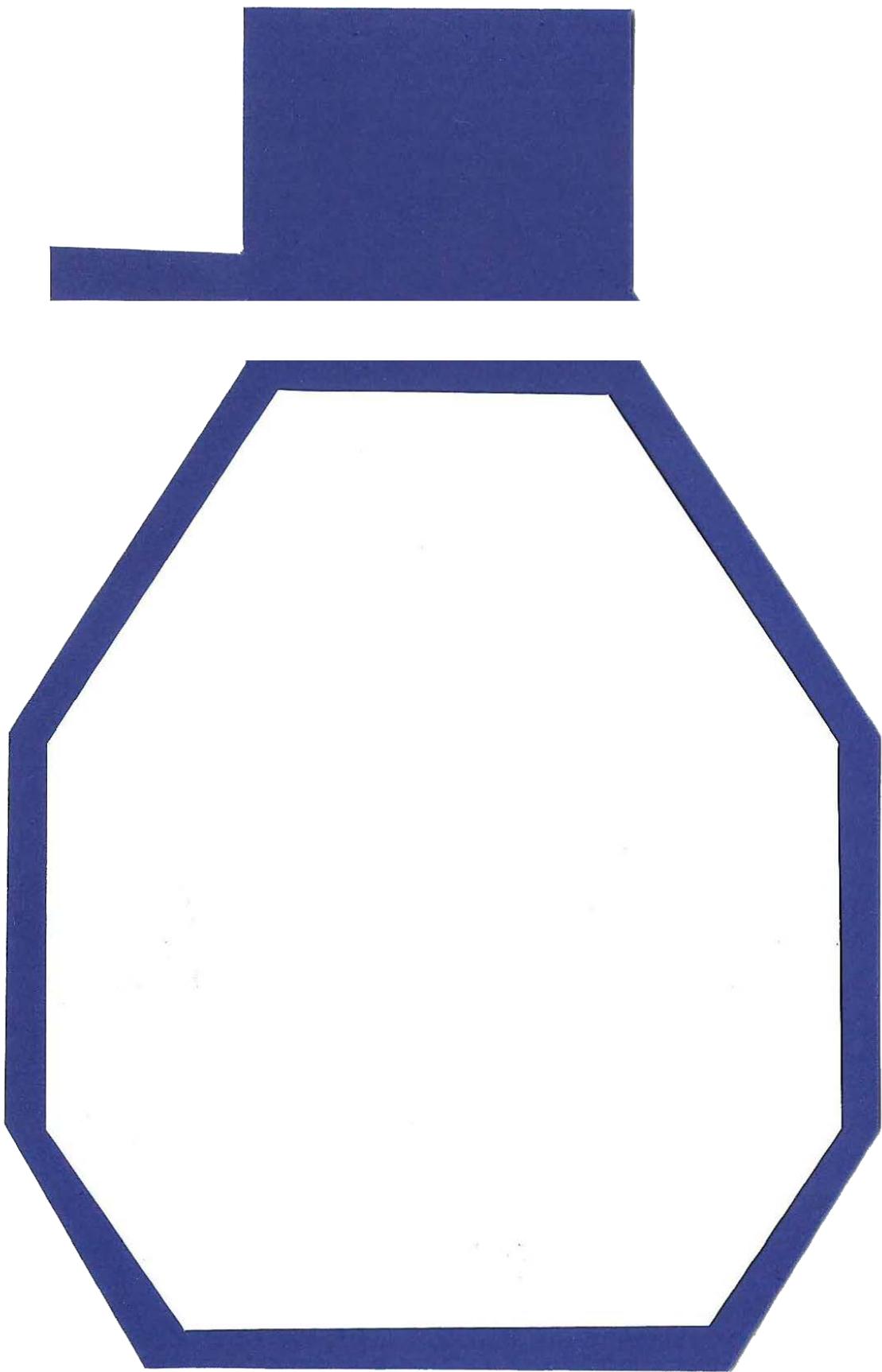
espelho quebrado



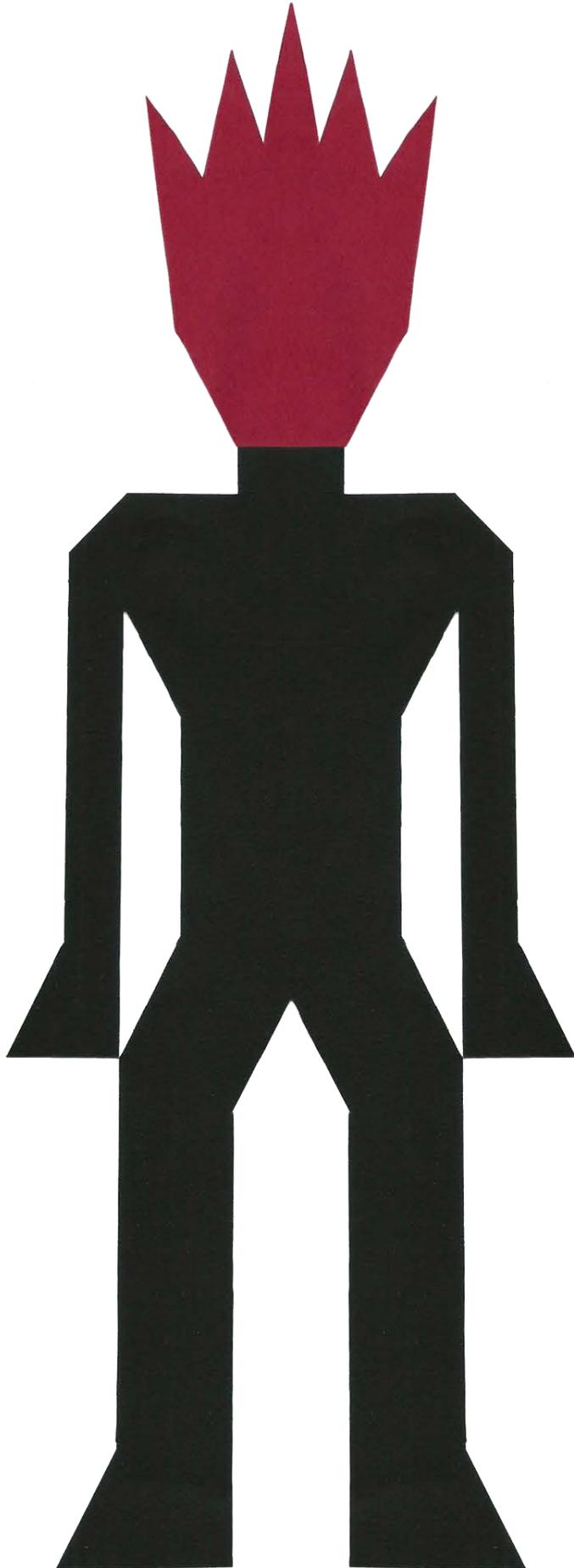
guarda-chuva

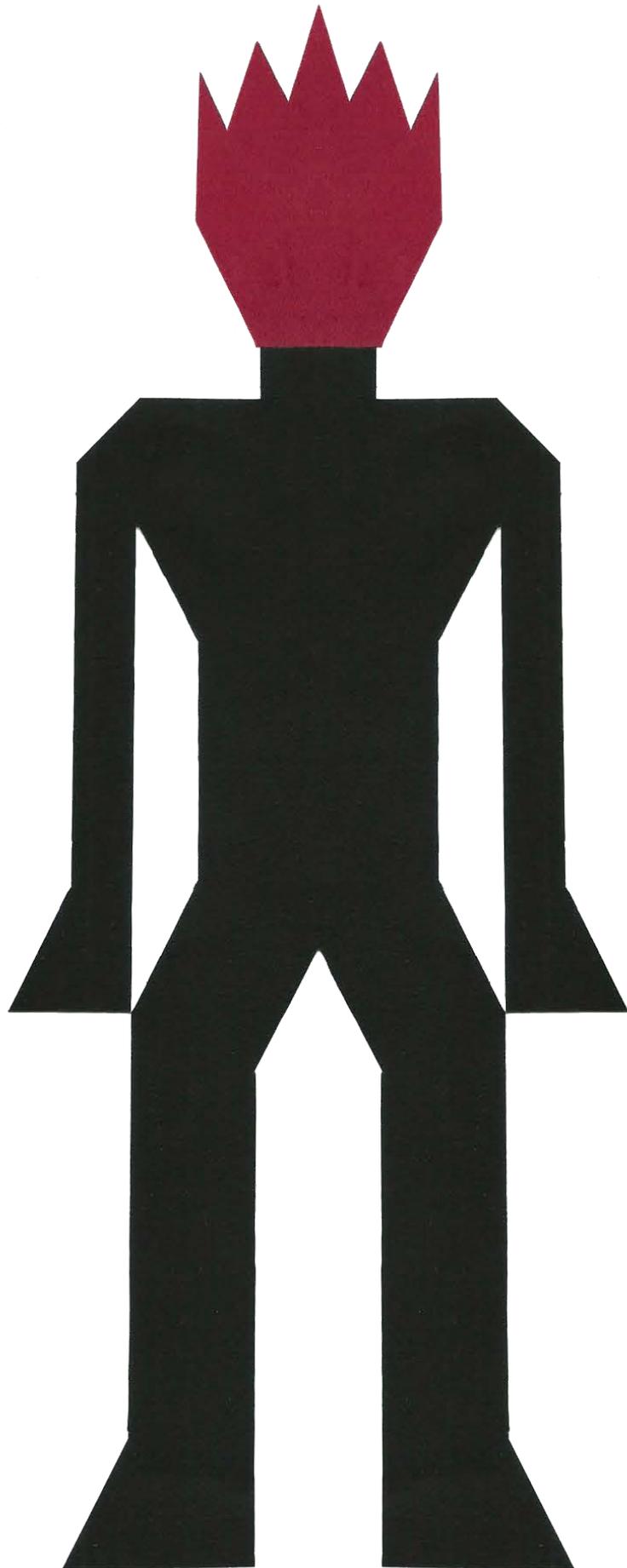


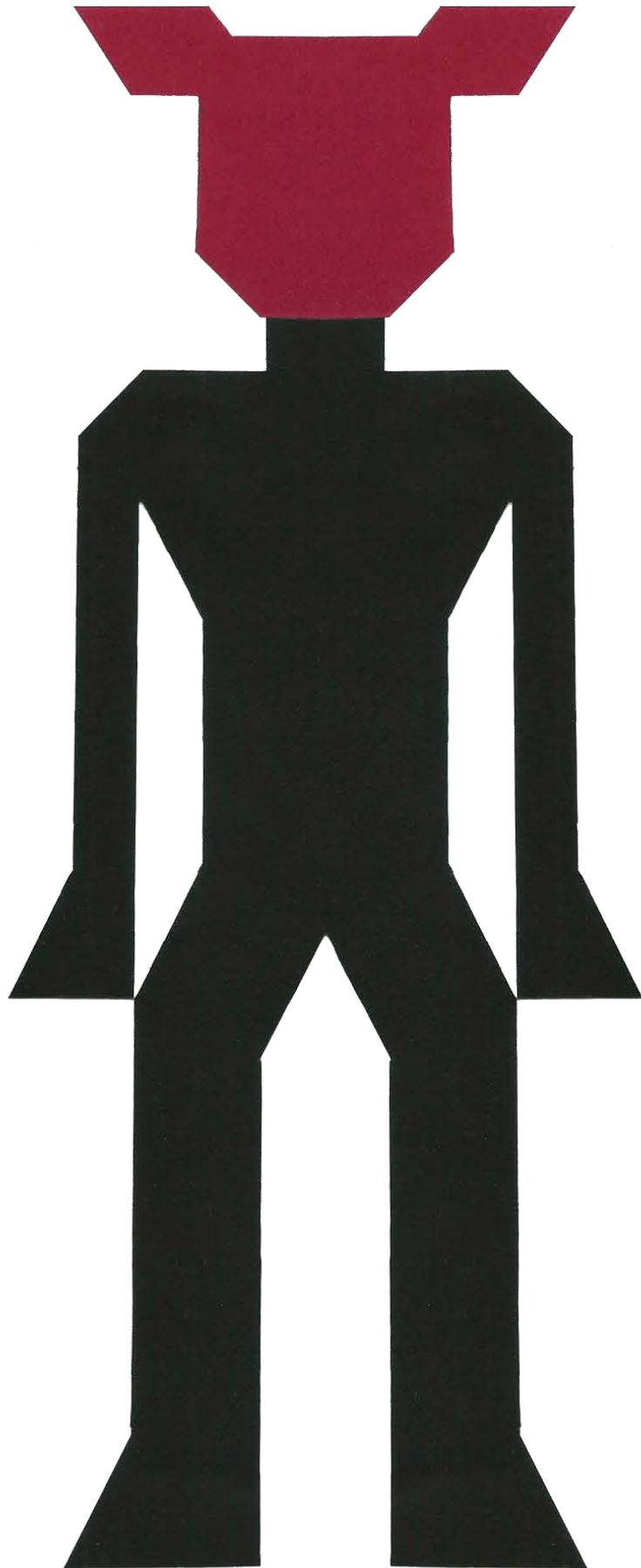
saleiro



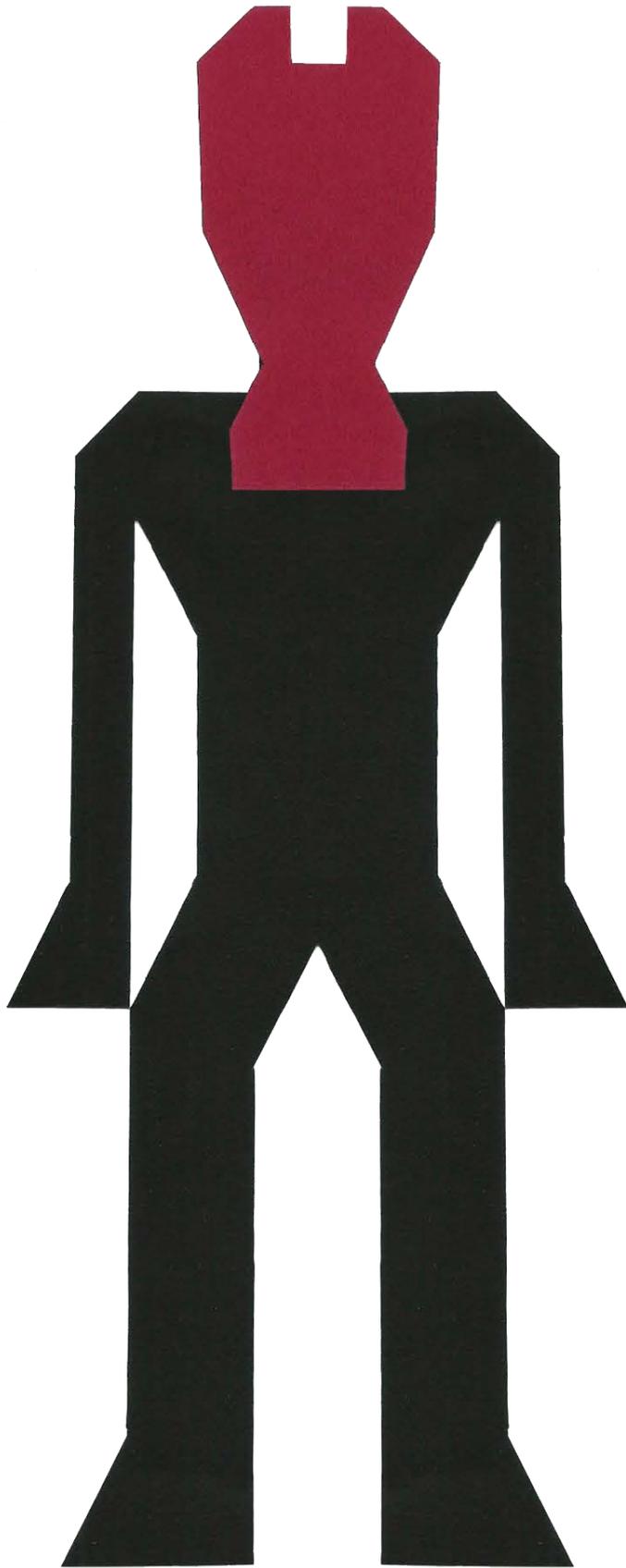
saleiro separado





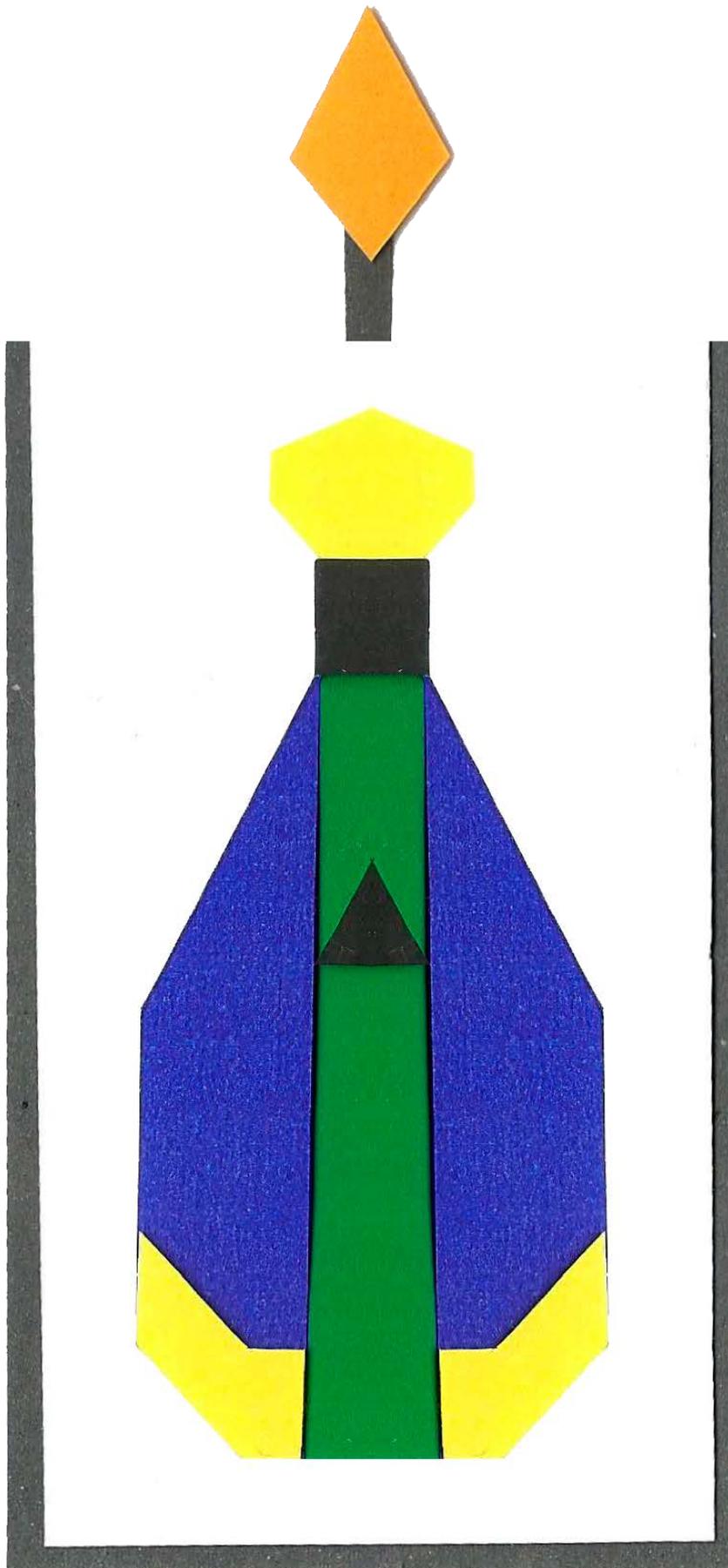


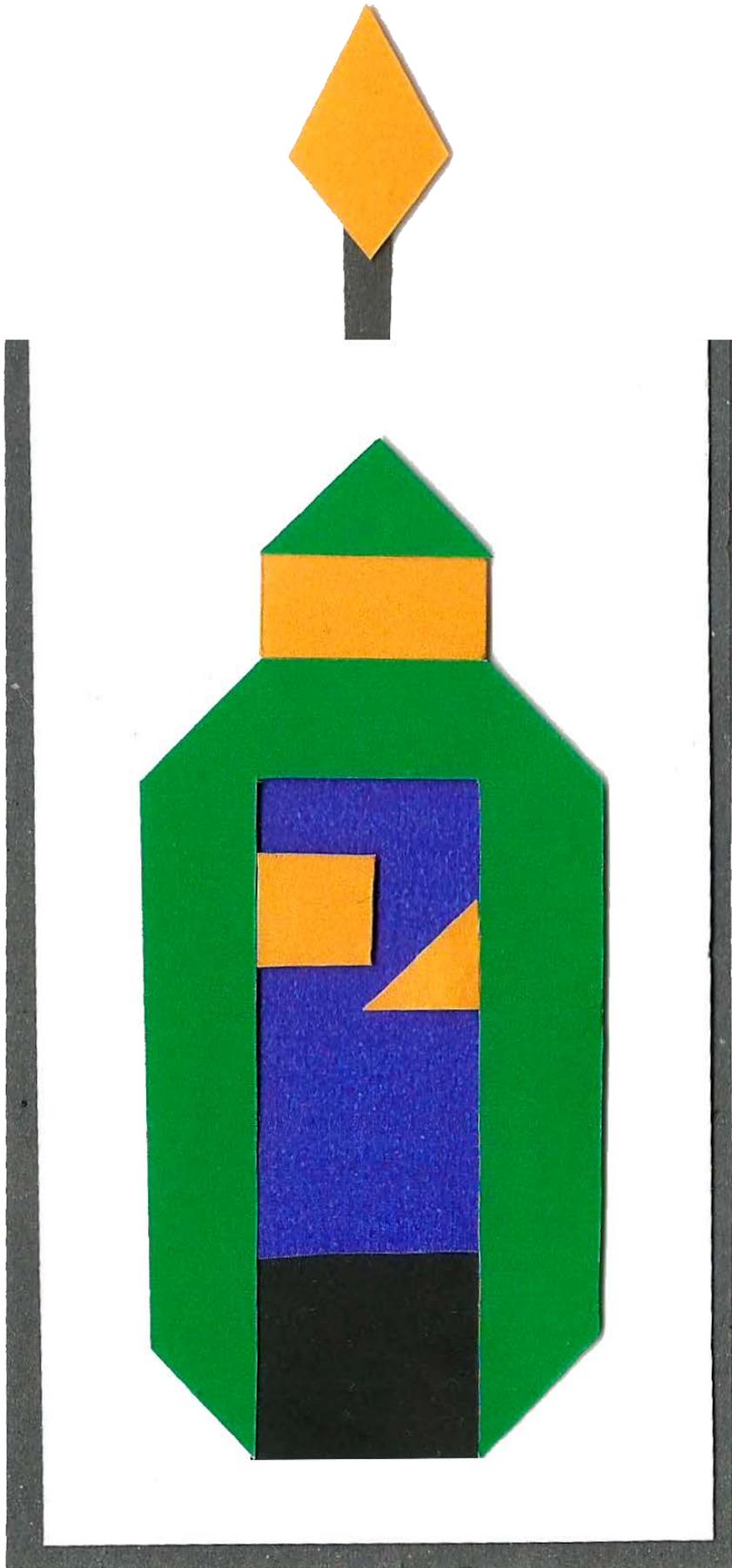


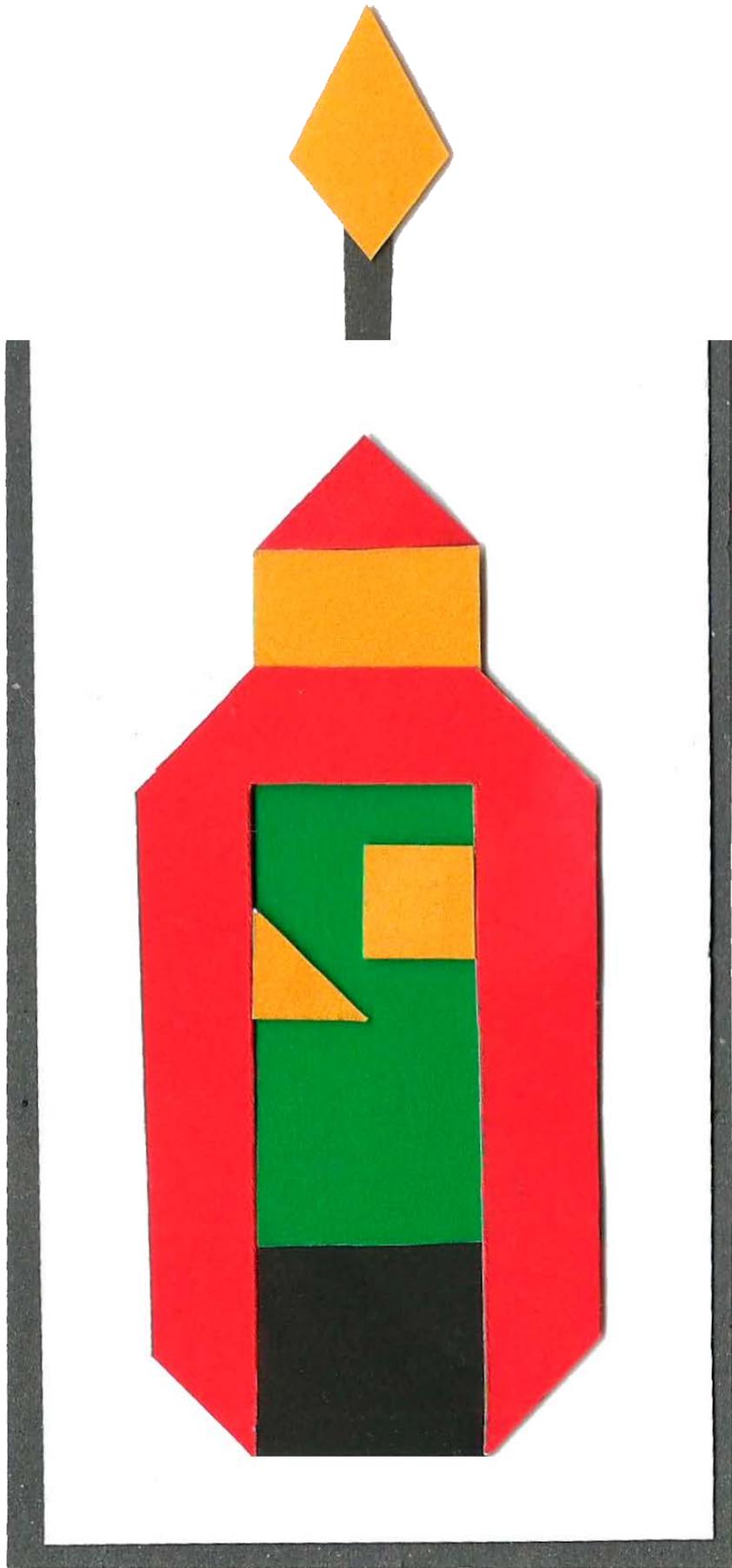


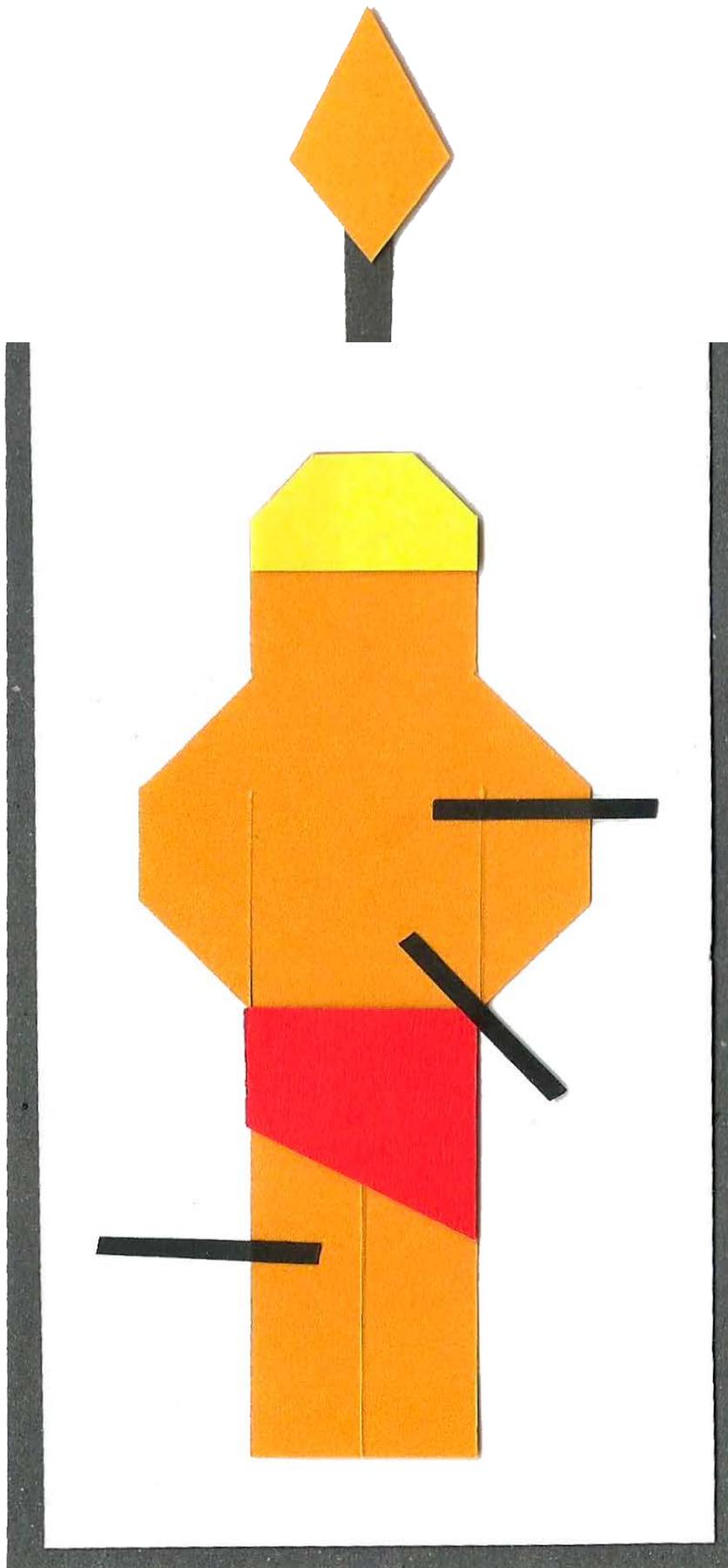


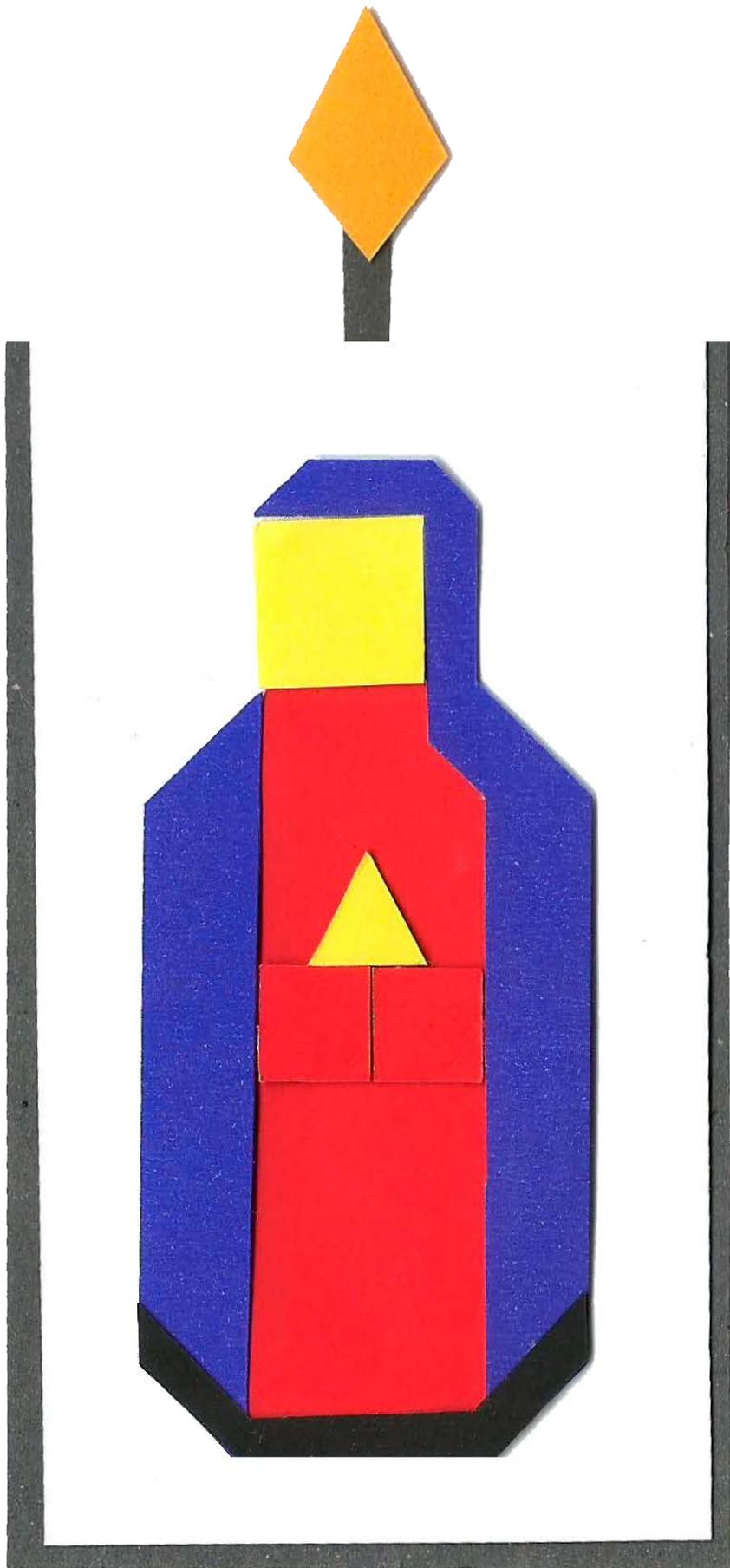


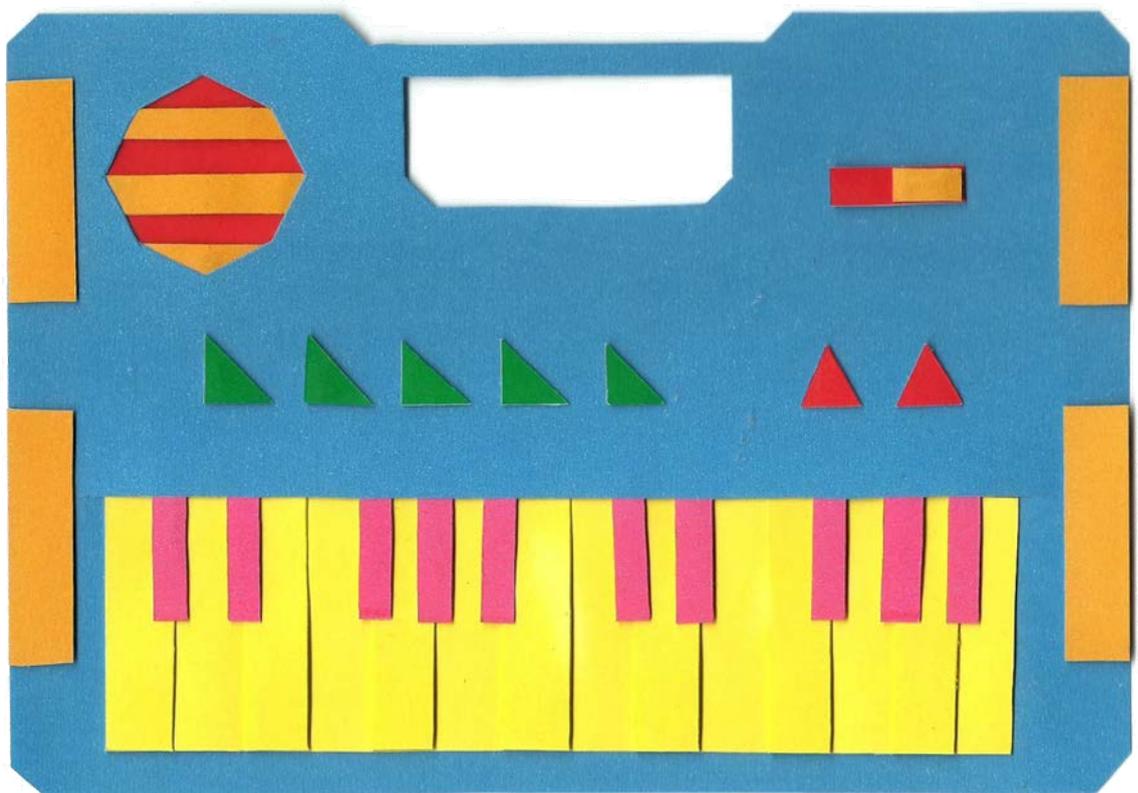
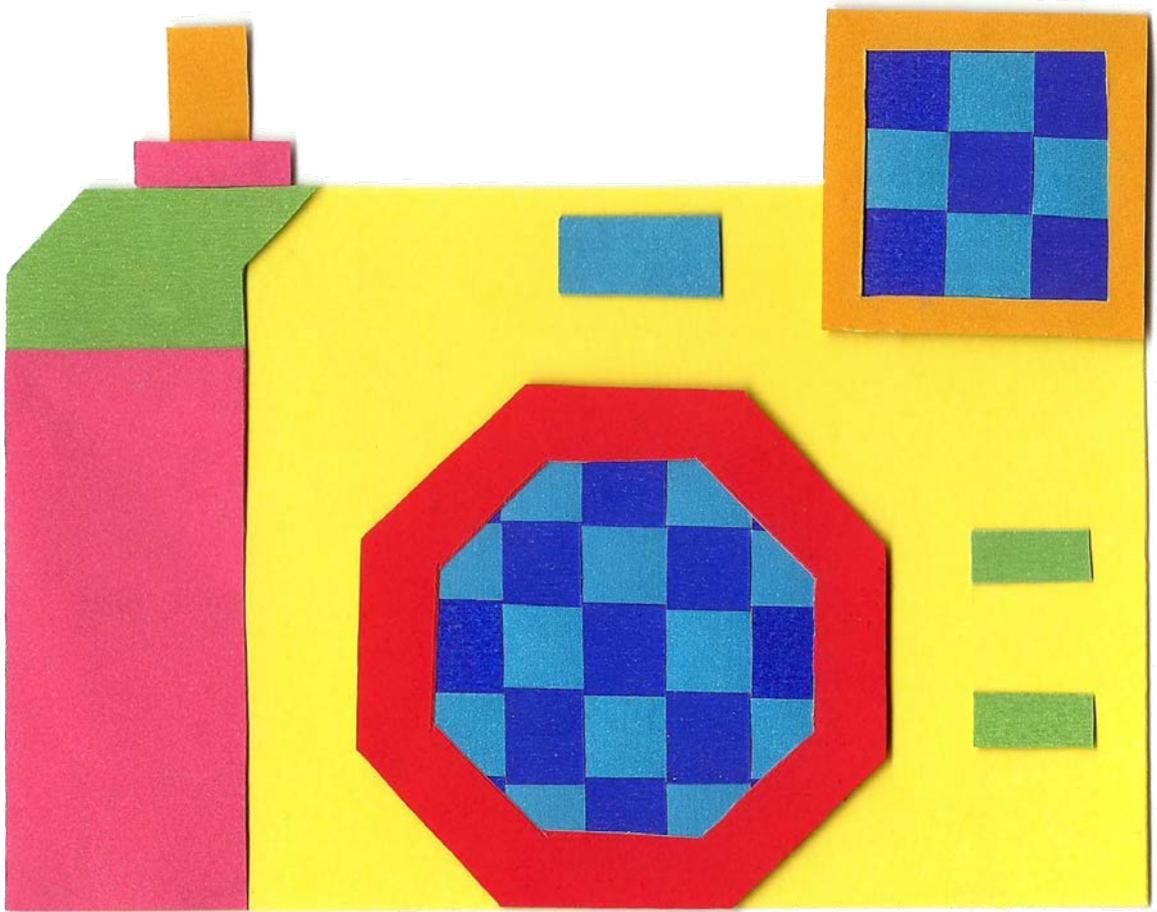


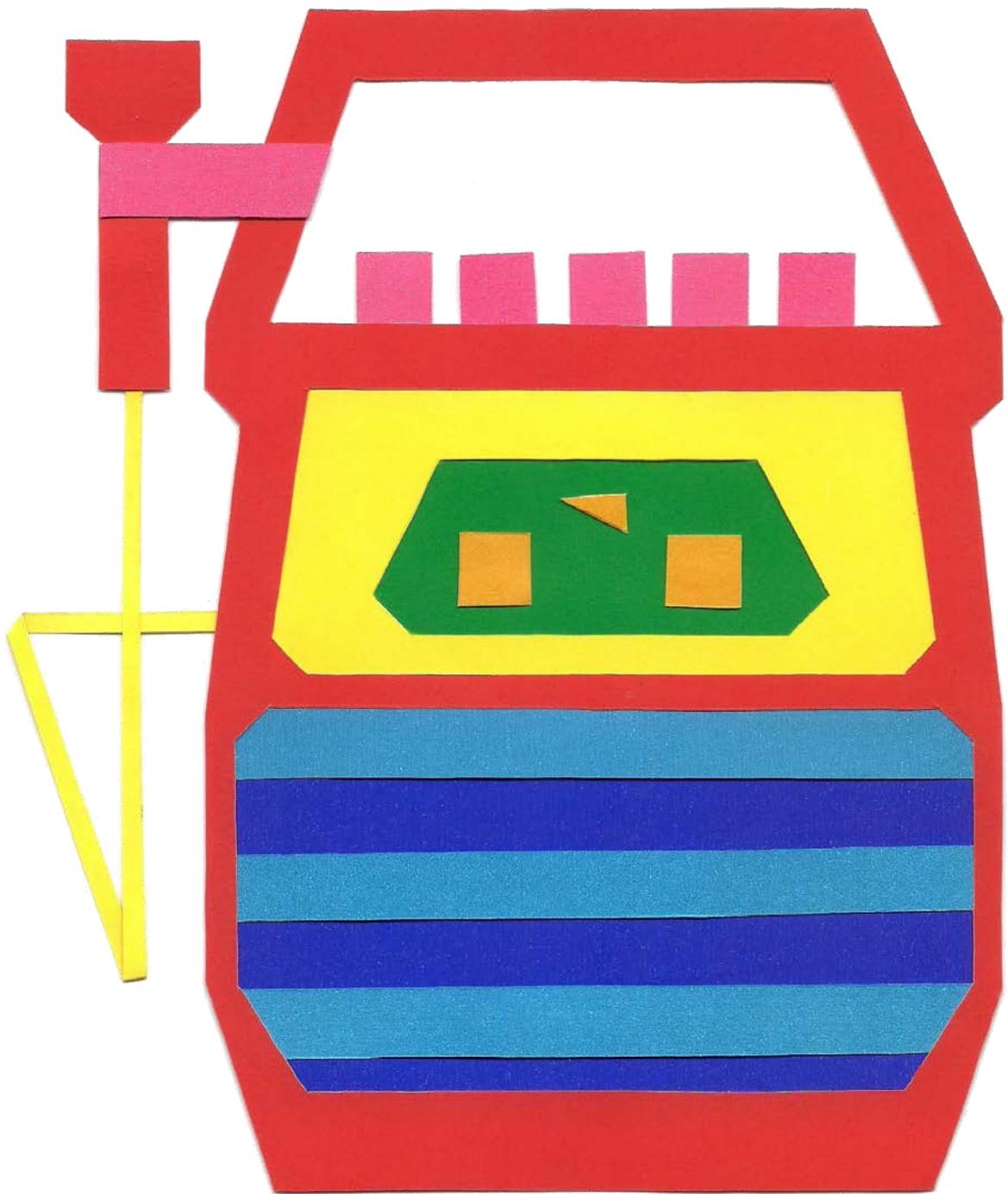


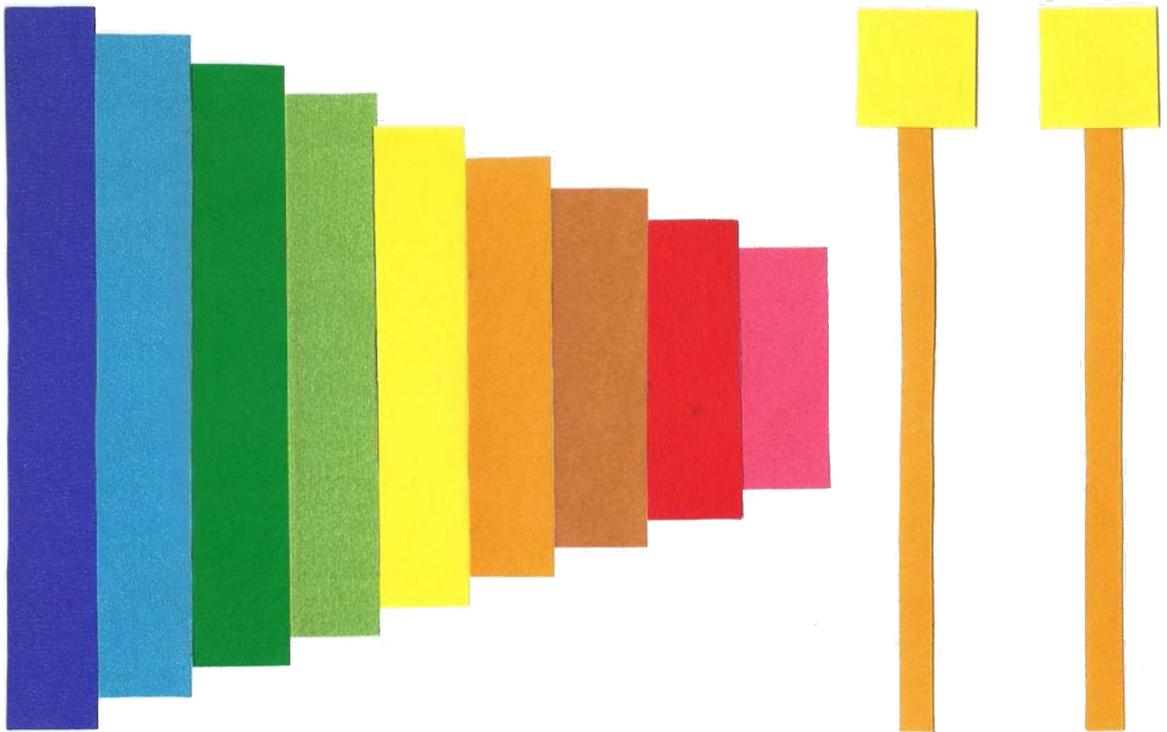




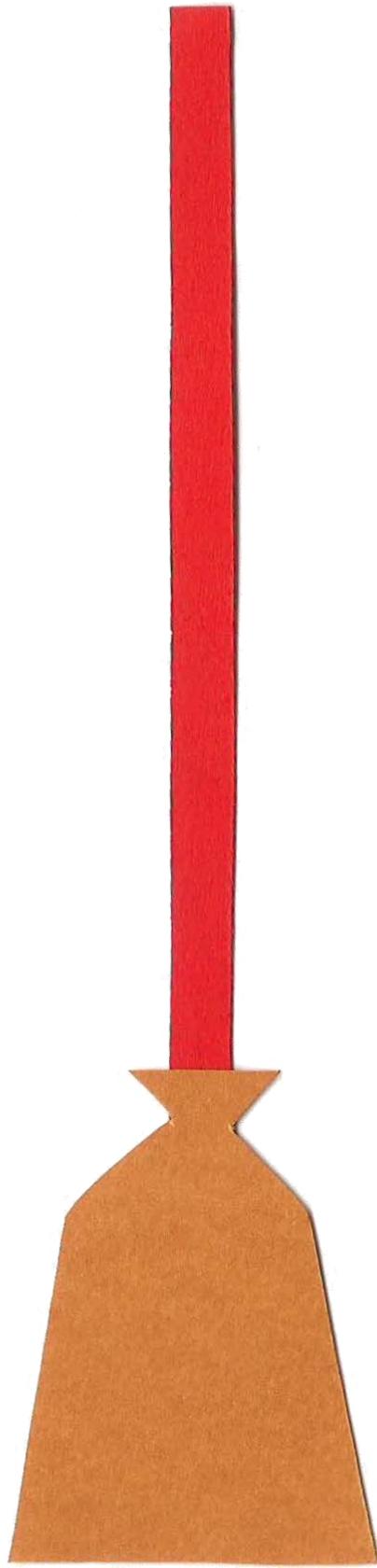














Anexo V - Roteiro Visual Preliminar



CINQUELO VIRADO



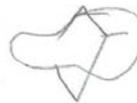
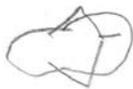
DESVIRA (flipa)



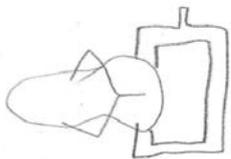
tremida(?)



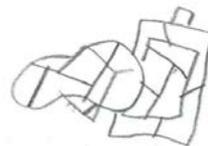
HORIZONTALIZA



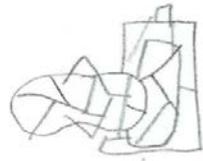
ESPELHO VEM NA DIREÇÃO



ACERTA



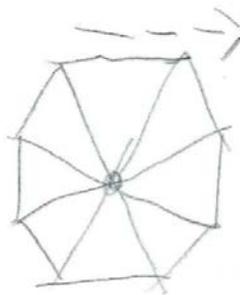
PICOTAM ("QUEBRAM")



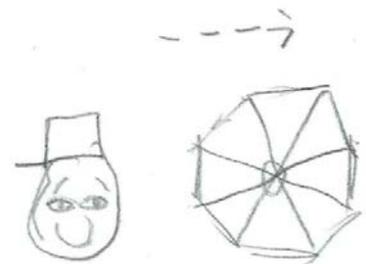
GUARDA-CHUVA VEM



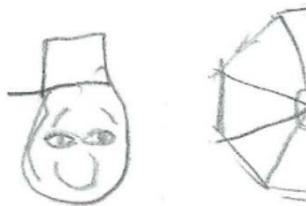
VEM RODANDO



COBRE



PASSA SAL



COMEÇA A VIRAR



CAI



TAMPA SAI



VAZA PICOTADO DE PAPEL



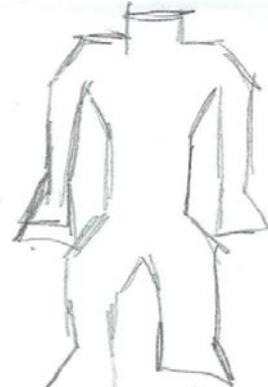
VAI SUBINDO



SOBE TODO RASTRO



DESCE CORPO



CORPO DESCENDO SI CABE



CORPO SI CABEÇA



CABEÇA CHATA



MASCARA CUCA



MASCARA CAVALO



CABEÇA MASCARA BOVINA



CABEÇA MASCARA PORCO



CABEÇA CHAMA

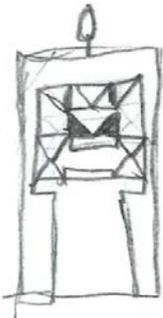


mais forte

(LOOP VAI E VOLTA,
ALTERNANDO AS CABEÇAS)

(ESCURO)

(JUMPS CARE)?



CARRANCA



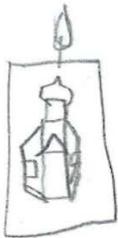
INICIO VELAS



Sebastião



Guadalupe



APARECIDA

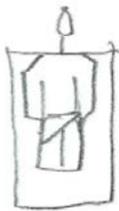


COSME

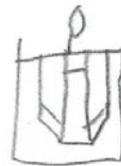


DAMIÃO

PISCAM SEGUINDO
'ESCALA' CROMÁTICA



CORTANDO TIRAS HORIZONTAIS

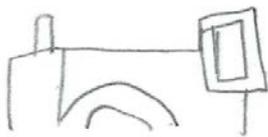


DE CIMA P/Baixo; DERRETENDO

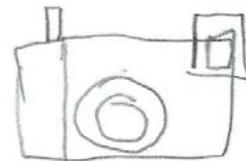


DERRETENDO

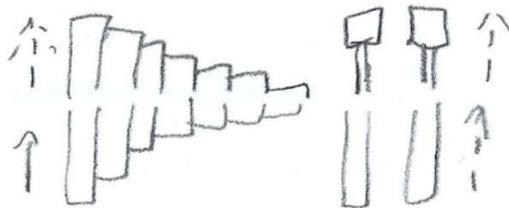
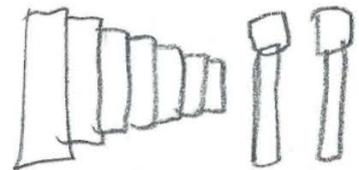
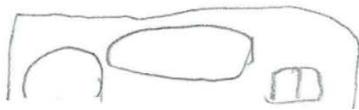
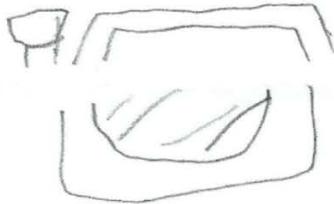
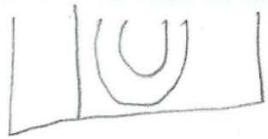
ATÉ ACABAR



↑ ROLANDO P/CIMA ↑



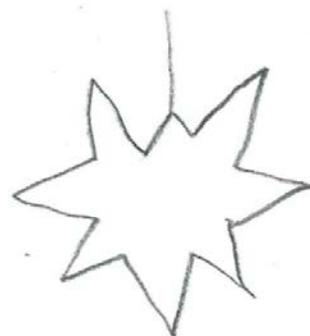
COMO FEED



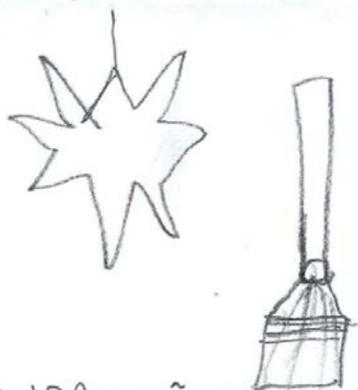
(AZ10)



PIÑATA DESCE



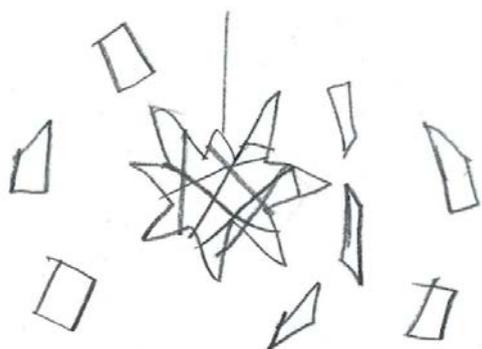
PIÑATA CENTRALIZA



VASSOURA E PIÑATA PISCAM



VASSOURA INCLINADA ACERTA



CORTA E EMBARALHA



EMARANHADO DE TODO
DESTRUIDO/PICOTADO



BAGUNÇA COM RESTOS DE TUDO