

Faces de Olinda: representações da memória gráfica da cidade

Faces of Olinda: representations of graphic memory of the city

Sofia Conceição, Ingrid Viana, Vanik Lima,
Leopoldina M. Lócio & Swanne Almeida

olinda, dingbats,
memória gráfica, história,
cultura

Este artigo apresenta a pesquisa de referências e recorte temático do projeto de extensão “Faces de Olinda: representação gráfica da iconografia da cidade” do IFPE (Campus Olinda). Este estudo tenciona criar dingbats representativos da memória gráfica da cidade de Olinda, incluindo elementos da história, tradição, cultura e cotidiano. O objetivo é que estas faces representem elementos além da visão estereotipada da cidade, incluindo o olhar do morador e de suas vivências. A partir de uma pesquisa de referências, que incluiu desde projetos semelhantes, a questionários e registros fotográficos, foram definidos três recortes temáticos principais para a composição dos alfabetos: (1) Atrações Turísticas e Marcos Arquitetônicos, (2) Cotidiano e (3) Carnaval.

olinda, dingbats, graphic
memory, history, culture

This article presents the research of references and thematic clipping realized within the project of extension “Faces of Olinda: graphic representation of the iconography of the city” of IFPE (Olinda Campus). This study intends to create dingbats representative of the graphic memory of the city of Olinda, including elements of history, tradition, culture and daily life. The objective is that these faces represent not only the stereotyped vision of the city as the tourist attractions, but also the look of the resident and his experiences. From a research of references, which included since similar projects, questionnaires and photographic registers, three main thematic clippings for the composition of the alphabets were defined: (1) “Attractions and Architectural Landmarks”, (2) “Daily life” and (3) “Carnival”.

1 Introdução

Olinda é uma cidade pernambucana de grandes riquezas culturais, desde o patrimônio arquitetônico à confluência de ateliês de artistas, grupos musicais, comidas, festividades, visualidades e outros. Tais

elementos compõem a identidade urbana e cultural da cidade e ajudam a agregar sua memória gráfica e afetiva (Almeida & Conceição, 2018). Ao citar a expressão “memória gráfica”, referimo-nos à linha de estudos que visa compreender a expressão da identidade local por meio de artefatos visuais gráficos (Farias, 2014).

No intuito de corroborar para tal linha de estudos e ao mesmo tempo resgatar e perpetuar a história da cidade, surgiu o projeto de extensão “Faces de Olinda”. Seu objetivo é representar sinteticamente a essência urbana e cultural da cidade de Olinda, por meio do desenvolvimento de dingbats que configurem um conjunto coeso e de compreensão visual, capaz de representar as características e artefatos memoráveis da cidade (Almeida & Conceição, 2018). O projeto é desenvolvido dentro do Instituto Federal de Pernambuco (IFPE – Campus Olinda), envolvendo a comunidade local ao integrar moradores e visitantes no levantamento dos principais itens a serem representados em formato de pictogramas, incluindo elementos da história, tradição, cultura e cotidiano. O objetivo é que estas faces representem elementos além da visão estereotipada da cidade, incluindo o olhar do morador e de suas vivências.

Neste artigo, apresenta-se a pesquisa utilizada para delinear grupos de conceitos que em uma segunda etapa se tornassem alfabetos. Dentre as dificuldades, ressalta-se o planejamento de uma coleta de dados eficiente, que se aproximasse da comunidade, abrangendo a visão do morador, do turista e do visitante sobre a cidade. Expõe-se a seguir o método e a abordagem utilizados, seguidos pela definição dos alfabetos.

2 Método e abordagem

O processo de design dos dingbats do projeto segue os apontamentos de Ambrose & Harris (2011), aliados aos expostos de Buggy (2018) e Lupton (2013). Foi necessário entender o objeto e se apropriar de fontes de pesquisa para definição do escopo do projeto. Notou-se que a abordagem sugerida por Lupton (2013) é semelhante aos cinco primeiros estágios indicados por Ambrose & Harris (2011) (tabela 1). Apesar de não determinar um ponto específico para a implementação, acompanhamento e avaliação da solução criativa entregue, Lupton (2013, p. 13) pontua que “o *design* é um processo contínuo. Depois que uma equipe desenvolve um projeto, este é implementado, testado e revisado”, evidenciando tais procedimentos como inerentes ao processo de design.

Sendo assim, pode-se dizer que estas duas metodologias são análogas. Em contrapartida, Buggy (2018) apresenta um método específico para a criação de *dingbats*. Em sua proposta, o autor detalha mais as ações que seriam pertinentes à “Definição do problema” apontada por Lupton (2013). Antes de iniciar o processo de desenvolvimento de dingbats propriamente dito, aponta-se como

caminho o entendimento do projeto, mapeamento de fontes de pesquisa, definição do escopo, coleta de materiais e entrevistas e por fim, análise de todo material.

Ambrose & Harris (2011)	Lupton (2013)	Buggy (2018)
1. Definir (briefing)	1. Definição do problema	1. Entender o objeto
2. Pesquisar (histórico)	2. Geração de ideias	2. Mapear as fontes de pesquisa
3. Gerar ideias (soluções)	3. Criação de formas	3. Definir escopo do projeto, validar escopo com cliente, definir equipe/fornecedores
4. Testar protótipos (resoluções)		4. Coletar material, entrevistar pessoas
5. Selecionar (justificativa)		5. Analisar material, elencar ícones
6. Implementar (entrega)		6. Produzir relatório parcial, desenhar ícones, testar ícones, produzir identidade visual
7. Aprender (feedback)		7. Validar design com cliente, projetar peças gráficas, acompanhar produção

Tabela 1 Comparativo de metodologias.

Na construção da presente pesquisa, apoiando-se nos autores citados, foi idealizado o seguinte processo: (I) Pesquisa de referência e conteúdos; (II) Recorte temático; (III) Formação técnica da equipe; (IV) Geração de ideias; (V) Design gráfico de pictogramas; (VI) Seleção de pictogramas e (VII) Implementar e distribuir (Almeida & Conceição, 2019). A pesquisa de referências e conteúdos e o recorte temático são as etapas apresentadas neste artigo. Como resultado deste primeiro momento, estabeleceu-se a quantidade de alfabetos e quais conteúdos seriam representados em cada conjunto de pictogramas. Para isto, foi preciso efetuar as seguintes ações: pesquisa bibliográfica sobre a história de Olinda, levantamento de projetos similares, questionário online e por fim, registros fotográficos da cidade. A seguir descrevemos tais ações e analisamos os resultados advindos delas.

2.1 Levantamento de projetos similares

No levantamento de projetos semelhantes, foram encontrados 22 similares, dos quais destacamos: Dingbat Pernambucana, Zabumba City, Mercados Públicos do Recife, Dingbats Brasília e Mini Rio. Os três primeiros exemplos exploram elementos da cultura pernambucana em diversos níveis, desde elementos do carnaval (figura 1a) a elementos urbanos das cidades de Olinda e Recife (figuras 1b e 1c). Já os projetos Mini Rio e Dingbats Brasília se destacam por trazerem representações além do convencional (figuras 1d e 1e).



Figura 1 Na sequência temos: (a) Dingbat Pernambucana (design de Erick Vasconcelos), (b) Zabumba City (design de Fátima Finizola), (c) Mercados Públicos do Recife (design de Buggy), (d) Projeto Mini Rio (design de Fábio Lopez) e (e) Dingbats de Brasília (design do escritório Grande Circular).

Observou-se neste levantamento, que a cidade de Olinda carece de uma representação mais específica de suas memórias e peculiaridades. Percebeu-se também que as representações vão além das relações mais óbvias como pontos turísticos. Tanto o projeto “Mini Rio” como o projeto “Dingbats Brasília” trazem representações relativas ao cotidiano e a outros elementos culturais, reforçando a ideia inicial deste estudo de não se ater apenas a visão estereotipada da cidade. As categorias de ícones dispostas por estes dingbats, serviram de base para criação de questionário *online* para elencar os itens que seriam mais representativos de Olinda para comunidade.

2.2 Questionário Online

O questionário online foi desenvolvido por meio da ferramenta *Google Forms*, sendo direcionado especialmente aos visitantes e moradores da cidade, visto que estes grupos trariam contribuições mais particulares, diferentes daquelas citadas em fontes bibliográficas. Foram estabelecidas 4 categorias de conteúdos para os questionários: “Pontos Turísticos”, “Espaços e Representações Religiosas”, “Cotidiano” e “Carnaval”. A ferramenta foi distribuída em redes sociais e grupos acadêmicos de escolas técnicas e universidades de Pernambuco. Cada categoria detinha em média dezenove itens, dos quais o público deveria escolher os seis principais de acordo com sua percepção pessoal. Obteve-se um retorno de 116 respostas em uma semana. Quase metade dos participantes deixaram ainda seus dados para receber notícias sobre o projeto, declarando interesse, o que reflete a utilidade e prospectividade desta iniciativa.

O formulário mapeava a faixa etária dos sujeitos e o seu tipo de olhar sobre a cidade: morador; não-morador, *mas visitante assíduo*; não-morador, *mas visitante ocasional/turista* ou não-morador (conhece a cidade apenas pela mídia). Além das categorias com elementos pré selecionados, foi também incluída no formulário uma seção de sugestões de novos itens, a fim de trazer elementos mais próximos da população. Nas sugestões foram citadas: feiras livres, novos contornos

de paisagens urbanas, prática de esportes na orla, trajetos e terminais de transporte público, festivais e eventos anuais, além de mais espaços, manifestações e comemorações religiosas. Percebeu-se também uma inquietação relativa ao limite de itens imposto por categoria, especialmente no grupo “Carnaval”, o que foi considerado como indicativo para construção de um alfabeto exclusivo para este caso. A seguir dispomos os seis mais votados de cada categoria (tabela 2).

	Pontos Turísticos	Espaços e Representações Religiosas	Cotidiano	Carnaval
1º	Ladeira da Misericórdia	Igreja do Carmo	Ladeiras	Bonecos Gigantes
2º	Mercado de Artesanato do Alto da Sé	Igreja da Sé	Feirinha da Sé	Frevo
3º	Mercado Eufrásio Barbosa	Basilica e Mosteiro de São Bento	Tapioca	O Homem da Meia-Noite
4º	Farol de Olinda	Convento de São Francisco	Artesanato	Maracatu
5º	Mercado da Ribeira	Igreja de Nossa Senhora do Amparo	Bebida Axé	Adereços de Carnaval
6º	Caixa D'água com Elevador Panorâmico	Igreja de Nossa Senhora da Misericórdia	Ônibus Rio Doce/CDU	Pitombeira dos Quatro Canto

Tabela 2 Os seis itens mais votados de cada categoria.

Do total de respostas recebido, 50% foram de moradores da cidade, o que é refletido pelos resultados, visto que vão além da visão turística tradicional, se aproximando do cotidiano da região. A idade dos sujeitos, quando associada às respostas, demonstra influência na visão do que é mais representativo na cidade (gráficos 1 e 2). Devido aos veículos de disponibilização da ferramenta, houve uma maior participação da parcela jovem da população, 45,7% dos sujeitos possuem entre 19 e 29 anos.

Os participantes da pesquisa acima de 45 anos votaram em itens mais tradicionais da cidade, como o Casario do Centro Histórico e o Mercado da Ribeira. Os sujeitos entre 19 e 29 anos, por sua vez, votaram em elementos mais populares em eventos sociais e festividades, tais como o Mercado de artesanato do Alto da Sé e a Ladeira da Misericórdia, que apresenta grande papel no carnaval de Olinda. Este perfil de respostas se manteve inclusive nas sugestões dadas pelos participantes ao final do questionário.

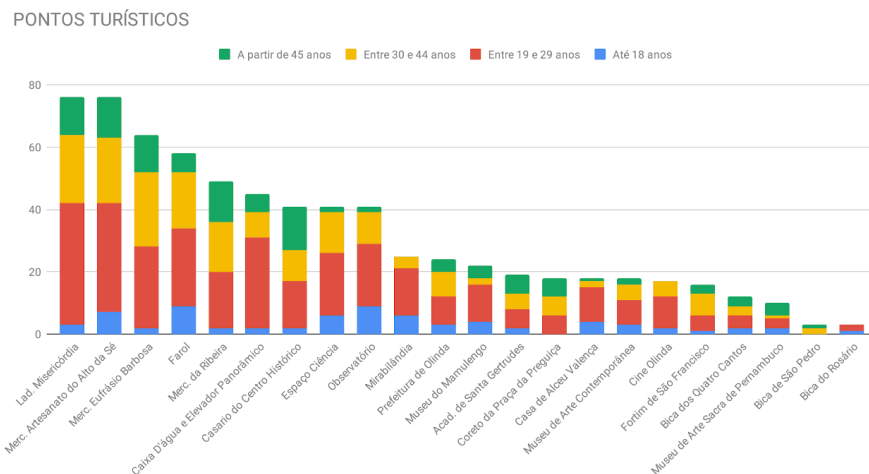


Gráfico 1 Pontos turísticos mais votados de acordo com a faixa etária.

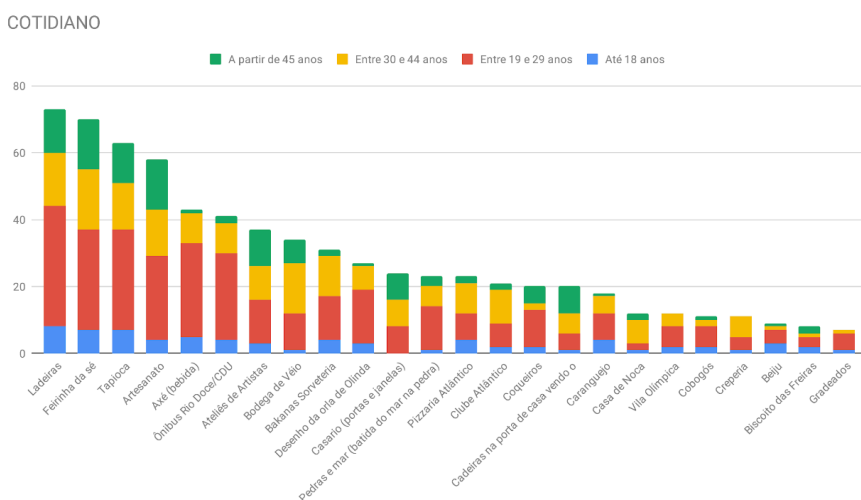


Gráfico 2 Elementos do cotidiano mais votados de acordo com a faixa etária.

2.3 Registros fotográficos

A partir dos resultados obtidos nos questionários, pode-se mapear uma rota para iniciar os registros fotográficos pela cidade. Como parte complementar ao processo de pesquisa, a visita realizada ao Sítio Histórico de Olinda foi fundamental para a compreensão dos elementos, tanto cotidianos como arquitetônicos, bem como para a “descoberta” de novos itens com potencial para elaboração de dingbats, a exemplo de janelas, portas, gradis e portões, passadeiras, esculturas e mobiliário urbano (figuras 1-4). A vivência na cidade fez-se necessária para redescobrir aspectos tantas vezes ignorados pelo olhar superficial, corroborando inclusive na criação de novas perspectivas para pontos turísticos já familiares. Além disso, o percurso *in loco* se mostrou relevante na compreensão dos diferentes olhares sobre a cidade apontados pelos resultados da pesquisa.



Figura 2 e 3 Na sequência: Janelas na fachada da Academia Santa Gertrudes e Mirante ao lado da Igreja da Misericórdia.



Figura 4 e 5 Na sequência: Morador tocando violão na Ladeira da Misericórdia e Passadeiras penduradas para venda no Sítio Histórico da cidade

3 Definindo os alfabetos

A partir da análise dos resultados obtidos, foram definidos três recortes temáticos principais para composição dos alfabetos: (1) “Pontos Turísticos e Marcos Arquitetônicos”, (2) “Cotidiano” e (3) “Carnaval”. Dada a amplitude de referências visuais, a categoria “Espaços e Representações Religiosas”, presente na pesquisa de referência, desmembrou-se dentro dos grupos citados anteriormente, visto que muitas das igrejas podem ser incluídas dentro dos pontos turísticos.

Baseando-se nos itens mais votados pela comunidade, os elementos mais representativos foram inseridos nos grupos de cada caso (tabela 3). A distribuição dos ícones nas letras do alfabeto da tabela é meramente quantitativa neste momento, visto que pretende-se distribuí-los mais cuidadosamente de acordo com a relação da escala dos objetos desenhados e as linhas necessárias ao design tipográfico, de modo que haja melhor adaptação entre os desenhos. Ressalta-se, ainda, que podem haver alterações durante a elaboração dos ícones, como adição e/ou exclusão dos elementos a serem representados, a depender do público, que avaliará posteriormente as representações.

Letras	Pontos Turísticos/Marcos Arquitetônicos	Cotidiano	Carnaval
A	Ladeira da Misericórdia	Mirantes	Bonecos Gigantes
B	Mercado de Artesanato da Sé	Feirinha da Sé	Frevo
C	Mercado Eufrásio Barbosa	Tapioca	Homem da Meia-Noite
D	Farol	Artesanatos	Maracatu
E	Museu de Arte Sacra de Pernambuco	Pier na Orla (com namoro, guarda-sol, mesas e cadeiras.)	Adereços de Carnaval
F	Caixa D'água/Elevador Panorâmico	Ônibus (Rio Doce/CDU)	Dragão "Eu Acho é Pouco!"
G	Casario do Centro Histórico	Ateliê dos Artistas	Pitombeira dos Quatro Cantos
H	Espaço Ciência	Bodega do Veio	Bacalhau do Batata
I	Observatório	Sorveteria Bakana	Clube Vassourinhas
J	Biblioteca Pública de Olinda	Mirabilandia	Decorações das ruas
K	Prefeitura de Olinda	Pontos de Ônibus	Orquestra (estandarte genérico)
L	Museu do Mamulengo	Pedras e Mar	Elefante de Olinda
M	Academia de Santa Gertrudes	Agência dos Correios Av. do Farol	Bloco da Lama
N	Coreto da Praça da Preguiça	Prédios de Rio Doce	Enquanto Isso na Sala da Justiça
O	Casa de Alceu Valença	Coqueiros	Noite dos Tambores Silenciosos
P	Museu de Arte Contemporânea	Cadeiras na Frente de Casa	Virgens do Bairro Novo
Q	Cine Olinda	Caranguejo	Fantasia Icônicas
R	Fortim de São Francisco	Casa de Noca	Homem-Aranha na caixa d'água
S	Bica dos Quatro Cantos	Vila Olímpica	Cariri Olindense
T	Mercado da Ribeira	Axé	Águas de Oxalá
U	Bica de São Pedro	Creperia	Boi da Macuca
V	Bica do Rosário	Beiju/Tapioca	Coco
W	Praça do Jacaré	Baobá	Boizinhos
X	Ruínas do Senado	Ciclismo/Caminhada na Orla	Sede G.R.E.S. Preto Velho
Y	Loja Arte do Imaginário Brasileiro	Biscoito da Freiras	Palácio de Iemanjá
Z	Passo da Sé	Estátua de Iemanjá (Rio Doce)	Clube Atlântico

Tabela 3 Indicação de composição dos alfabetos.

4 Conclusões

Este artigo teve como intuito apresentar a pesquisa executada para delinear grupos de conceitos que em uma segunda etapa se tornassem alfabeto que representassem de forma sintética pontos representativos da cidade de Olinda. Os processos e técnicas de design sugeridos pelos autores citados mostraram-se de suma importância para embasar uma construção sólida e otimizada de design dos dingbats. Percebeu-se que alguns artefatos históricos nem sempre são os mais representativos para o público, mas representações visuais cotidianas se mostraram muitas vezes mais significativas, como por exemplo janelas e gradeados ou mesmo o ônibus Rio Doce/CDU, remetendo a memória afetiva atrelada a determinados artefatos.

A utilização do formulário para angariar o recorte temático, aproximou o projeto da comunidade e fez do público parte do desenvolvimento do mesmo. Essa conexão foi importante para que o produto final seja apreciado pelo público e possa atender melhor suas necessidades. O formulário demonstrou a visão que cada participante tem de Olinda e como esses olhares divergem de acordo com sua faixa etária e relação de presença na cidade (figuras 6, 7 e 8).

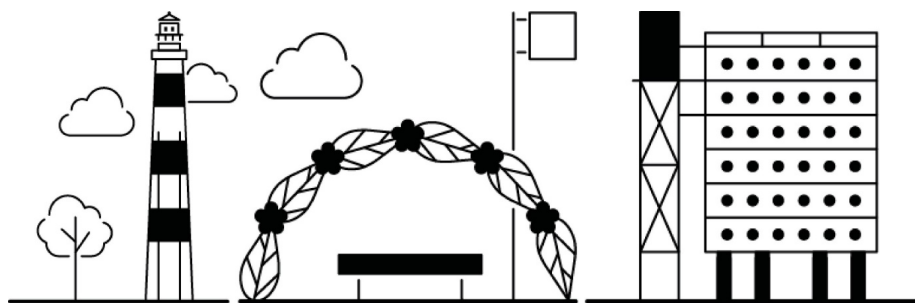


Figura 6 , 7 e 8 Alguns dos ícones já desenhados. Na sequência: Farol de Olinda, Arco de flores do Alto da Sé e Caixa D'Água com Elevador Panorâmico.

Para além dos recortes temáticos estabelecidos nesta pesquisa, no futuro, pretende-se também desenvolver alfabetos dedicados a outros elementos da cidade como os bairros e elementos da arquitetura mais pontuais como janelas e gradis. Esta pesquisa almeja por meio da criação dos dingbats, perpetuar a história iconográfica e memória gráfica e afetiva da cidade de Olinda, por meio do acesso da população a estas fontes digitais.

Referências

- Almeida, S. Conceição, S. (2019). *Faces De Olinda: Representação Gráfica da Iconografia da Cidade*. Relatório Parcial de extensão. Olinda: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco.
- Ambrose, G. Harris, P. (2011). *Design thinking*. Porto Alegre: Bookman.
- Buggy, L. (2018). Dingbats PE – Levantamentos iconográficos da cultura pernambucana. In: Valadares, P.(org.). *Memória Gráfica no Agreste*. Recife: Cepe.
- Bringhurst, R. (2011). *Elementos do Estilo tipográfico*. 2a ed. São Paulo: Cosac Naify.
- Farias, P. L. (2014). *On graphic memory as a strategy for design history*. Em Tradition, Transition, Trajectories: major or minor influences? [=ICDHS 2014 - 9th Conference of the International Committee for Design History and Design Studies] (pp. 201-206). São Paulo: Blucher.
- Lupton, E. (2013). *Intuição, Ação, Criação*. São Paulo: Editora G. Gili.
- Mini. *Mini Rio*. Disponível em: <<http://www.minirio.com.br/sobre--about.html>>. Acesso em 31 de outubro de 2018.
- Tipógrafos. *A jovem tipografia brasileira: Fátima Finizola*. Disponível em <<http://tipografos.net/brasil/fatima-finizola.html>>. Acesso em 31 de outubro de 2018.

Sobre os autores

Sofia Conceição

<sofiamcdc@gmail.com>

Estudante Técnico, IFPE, Brasil

Ingryd Viana

<ingryd.viana@gmail.com>

Especialista, IFPE, Brasil

Vanik Lima

<vaniklima@gmail.com>

Graduada, IFPE, Brasil

Leopoldina Mariz Lócio

<leopoldina.locio@olinda.ifpe.edu.br>

Mestre, IFPE, Brasil

Swanne Almeida

<swanne.almeida@olinda.ifpe.edu.br>

Doutora, IFPE, Brasil

Artigo recebido em 17/10/2019,
aprovado em 17/10/2019.