

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLÓGICAS – CCET
DEPARTAMENTO DE DESENHO E TECNOLOGIA
CURSO DE DESIGN

BIANCA CECÍLIA SANTOS COSTA

ESTAMPARIA: Valorizando o patrimônio histórico e cultural da cidade de São Luís.

São Luís

2018

BIANCA CECÍLIA SANTOS COSTA

ESTAMPARIA: Valorizando o patrimônio histórico e cultural da cidade de São Luís.

Monografia apresentada ao curso de Design da Universidade Federal do Maranhão como parte das exigências para obtenção do grau de bacharel em Design.

Orientador: Prof. Ms. João Rocha Raposo

São Luís

2018

COSTA, Bianca Cecília Santos.

ESTAMPARIA: Valorizando o patrimônio histórico e cultural da cidade de São Luís / Bianca Cecília Santos COSTA. - 2018.

104 f.

Orientador(a): João Rocha Raposo.

Monografia (Graduação) - Curso de Design, Universidade Federal do Maranhão, São Luís-MA, 2018.

1. Design de Superfície. 2. Estamparia. 3. Padronagem. 4. Patrimônio Cultural. 5. São Luís-MA. I. Raposo, João Rocha. II. Título.

BIANCA CECÍLLIA SANTOS COSTA

ESTAMPARIA: Valorizando o patrimônio histórico e cultural da cidade de São Luís.

Monografia apresentada ao curso de Design da
Universidade Federal do Maranhão como parte
das exigências para obtenção do grau de
bacharel em Design.

São Luís, ____ de julho de 2018.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Ms. João Rocha Raposo
(Orientador)

Prof. Ms. Francisco de Assis Sousa Lobo
(Examinador)

Profa. Ms. Karina Bontempo
(Examinador)

À Deus, à minha família e aos amigos que me
incentivaram e apoiaram.

AGRADECIMENTOS

O agradecimento maior e principal eu dedico à Deus, pois sem Ele e sem a sua vontade, nada disso teria acontecido. Os planos dEle são certos e até aqui Ele me ajudou.

Agradeço, também a minha família por sempre confiar, acreditar e investir em mim, me deixando livre para escolher o ramo profissional que eu queria para a minha vida, agradeço principalmente a minha mãe, Alba Maria, por estar sempre ao nosso lado nos mantendo fortes mesmo em momentos difíceis.

Em terceiro agradeço a todos os meus amigos, TODOS, que de alguma forma me ajudaram e incentivaram para que eu concluísse essa monografia, mesmo que fosse com um simples “Bianca, e o TCC?” que me fazia voltar a pensar nele e em sua conclusão. Aqui não citarei nomes para não correr o risco de esquecer de algum, eles saberão quando lerem esses agradecimentos que sou imensamente grata por existirem.

Agradeço ao meu Orientador, João Raposo, pelos ensinamentos, pela compreensão e pela disponibilidade de estar sempre pronto a me ajudar nessa caminhada. As pessoas da turma 2013.2 de design que contribuíram e caminharam comigo nessa jornada até aqui, em especial agradeço as parceiras acadêmicas Aline, Daniele, Maíza, Sâmela e a Elaine, esta última agradeço mesmo tendo nos abandonado pelo caminho. Agradeço a todas pela compreensão e paciência que tentaram ter sempre comigo, eu sei que posso ter dado um pouco de trabalho as vezes. E agradeço ao Paulo do DEDET, por toda ajuda de sempre, fosse dando informações ou até arrumando meu notebook.

Por último, agradeço aos meus amigos de caminhada religiosa, aos coordenadores da Pastoral da Juventude da Forania São Cristóvão por toda compreensão quando precisei me ausentar dos momentos em pastoral por conta deste projeto, mesmo tendo ocorrido poucas vezes. A minha comunidade Divino Espírito Santo, pela mesma compreensão e por sempre estar me esperando de portas abertas.

Só posso dizer MUITO OBRIGADA a todos que fazem parte da minha vida!!

Quem não pode fazer grandes coisas, faça ao menos o que estiver na medida de suas forças; certamente não ficará sem recompensa.

Santo Antônio

RESUMO

Este trabalho consiste no desenvolvimento de estampas inspiradas na cultura da cidade de São Luís, capital do Maranhão, como uma forma de valorizar e preservar o seu patrimônio cultural e histórico. O projeto tem como base as definições de Design de Superfície que possibilita uma vasta possibilidade de aplicações das estampas, tendo em vista que, esse ramo do design, por sua definição pode ser aplicado em qualquer superfície, seja ela industrial ou não. Além disso, o projeto tem o intuito de causar aos moradores, e até mesmo aos nascidos na cidade ou no estado e que por algum motivo não residem mais nestes, o sentimento de pertencimento e de identificação da cultura ludovicenses através das formas e imagens desenvolvidas a partir de uma pesquisa de opinião online realizada com 70 pessoas que indicaram o que para elas eram mais marcantes e representativos na arquitetura, nas manifestações culturais e no folclore em geral da cidade. Dessa forma, espera-se que as estampas possam representar bem essa cultura cheia de encantos.

Palavras-chave: Design de Superfície. Estamparia. Padronagem. Patrimônio Cultural. São Luís-MA.

ABSTRACT

This work consists of the development of prints inspired by the culture of the city of São Luís, capital of Maranhão, as a way to value and preserve its cultural and historical heritage. The design is based on the definitions of Surface Design that allows a wide possibility of applications of the prints, since this branch of design, by its definition can be applied to any surface, whether industrial or not. In addition, the project aims to cause residents, and even those born in the city or state and who for some reason no longer reside in these, the feeling of belonging and identification of the culture ludovicenses through the forms and images developed to from an online opinion survey of 70 people who indicated what was most striking and representative of them in the architecture, cultural manifestations and general folklore of the city. In this way, the prints are expected to represent this culture full of charms.

Keywords: Surface Design. Press Shop. Patterns. Cultural Heritage. São Luís-MA.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1. Design de superfície na papelaria.	22
Figura 2. Design de superfície em peças de louça.	23
Figura 3. Artesanatos feitos de fibra sintética	23
Figura 4. Técnica de Serigrafia.....	24
Figura 5. Módulo e sua repetição.	25
Figura 6. Módulo e sistema de repetição alinhado	26
Figura 7. Sistema de repetição não-alinhado.....	27
Figura 8. Sistema de repetição progressivo.....	27
Figura 9. Multimódulo.	28
Figura 10. Composição sem encaixe	28
Figura 11. Estamparia com blocos de madeira.....	29
Figura 12. Estamparia com blocos de madeira na Índia.	30
Figura 13. Estamparia digital.	31
Figura 14. Esquema da mensagem visual.	33
Figura 15. Formas básicas.....	34
Figura 16. Direções visuais básicas.	34
Figura 17. Tom.	35
Figura 18. Círculo cromático.....	35
Figura 19. Texturas.	36
Figura 20. Escala.	36
Figura 21. Criação de uma perspectiva.....	37
Figura 22. Representações de movimento.....	38
Figura 23. Avenida Beira-Mar, Praia Grande.	45
Figura 24. Solares do Centro histórico.....	47
Figura 25. Sobrados do Centro Histórico.....	48
Figura 26. Morada-inteira.	48
Figura 27. Meia-morada.....	49
Figura 28. Morada-e-meia.....	49
Figura 29. ¾ de morada.....	49
Figura 30. Porta e janela.....	49
Figura 31. Casa de porão alto.	50
Figura 32. Porta, Centro Histórico.....	50

Figura 33. Janelas com esquadrias, Centro Histórico.	51
Figura 34. Varanda do sobrado, Centro Histórico.	51
Figura 35. Grades nas varandas, Centro Histórico.	51
Figura 36. Lâmpioes, Centro Histórico.	52
Figura 37. Azulejaria, Centro Histórico.	52
Figura 38. Bloco Tradicional Os Apaixonados.	55
Figura 39. Bloco Fuzileiros da Fuzarca.	55
Figura 40. Bicho Terra.	56
Figura 41. Akomabu.	56
Figura 42. Banda Bandida.	57
Figura 43. Boi de Orquestra Nina Rodrigues.	58
Figura 44. Dona Teté.	60
Figura 45. Cacuriá de Dona Teté.	61
Figura 46. Dança do Coco.	61
Figura 47. Quadrilha Flor do Sertão.	62
Figura 48. Dança Portuguesa Raízes de Portugal.	63
Figura 49. Dança do Boiadeiro.	63
Figura 50. Tambor de Crioula.	65
Figura 51. Metodologia do Projeto de Bruno Munari.	66
Figura 52. Resultado das questões de idade e local de nascimento.	68
Figura 53. Elementos escolhidos.	69
Figura 54. Resultado da questão dos elementos arquitetônicos.	70
Figura 55. Palácio dos Leões.	70
Figura 56. Teatro Arthur Azevedo.	71
Figura 57. Convento das Mercês.	72
Figura 58. Igreja da Sé.	73
Figura 59. Resultado da questão das manifestações carnavalescas.	73
Figura 60. Fofões.	74
Figura 61. Resultado da questão das manifestações juninas.	75
Figura 62. Respostas da questão sobre as lendas folclórica.	75
Figura 63. Primeiros esboços.	77
Figura 64. Esboços da arquitetura selecionada.	78
Figura 65. Desenho vetorizado do Convento das Mercês e da Igreja da Sé.	79
Figura 66. Desenhos vetorizados da Palácio dos Leões e do Teatro Arthur Azevedo.	79

Figura 67. Paleta de cores do Teatro.....	80
Figura 68. Paleta de cores da Igreja da Sé	80
Figura 69. Paleta de cores do Convento das Mercês.	80
Figura 70. Paleta de cores do Palácio dos Leões.	80
Figura 71. Aplicação de cor no Teatro Arthur Azevedo.....	81
Figura 72. Aplicação de cor no Convento das Mercês.	81
Figura 73. Aplicação de cor na Igreja da Sé.....	81
Figura 74. Aplicação de cor no Palácio dos Leões.....	81
Figura 75. Esboços do São João selecionados.....	82
Figura 76. Desenhos vetorizados do Cacuriá e Tambor de Crioula.	82
Figura 77. Desenhos vetorizados do Bumba-meu-boi.....	82
Figura 78. Paleta de cores São João.....	83
Figura 79. Aplicação de cor nos elementos do Cacuriá e do Tambor de Crioula.	83
Figura 80. Aplicação de cor nos elementos do Bumba-meu-Boi.	84
Figura 81. Esboços dos personagens do carnaval.....	84
Figura 82. Desenho vetorizado dos personagens e elementos do carnaval.....	85
Figura 83. Paleta de cores para o carnaval.	85
Figura 84. Aplicação de cor nos personagens e elementos do carnaval.	86
Figura 85. Esboços das representações das lendas.	86
Figura 86. Desenho vetorizado das representações das lendas.	87
Figura 87. Paleta de cores para as representações das lendas	87
Figura 88. Aplicação de cor nas representações das lendas.....	87
Figura 89. Paleta de cores dos planos de fundo.....	88
Figura 90. Paleta de cores para os elementos extras e para o plano de fundo.....	88
Figura 91. Estampa final Arquitetura com módulo de repetição.....	89
Figura 92. Estampa final do Cacuriá e do Tambor de Crioula com módulo de repetição.	89
Figura 93. Estampa final do Bumba-meu-boi com módulo de repetição.	90
Figura 94. Estampa final do Carnaval com módulo de repetição.....	90
Figura 95. Estampa final das lendas com módulo de repetição.	91
Figura 96. Estampas aplicadas em camisas.....	92
Figura 97. Estampas aplicadas em capas de cadernos ou livros.....	92
Figura 98. Estampas aplicadas em almofadas.	93
Figura 99. Estampas aplicadas em bolsas.	93
Figura 100. Estampas aplicadas em chinelos.	94

Figura 101. Exemplo de aplicação da estampa em papel de parede..... 94

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	14
1.1 Objetivos	15
1.1.1 Objetivo Geral	15
1.1.2 Objetivos Específicos	15
1.2 Justificativa	16
1.3 Metodologia	18
2. DESIGN DE SUPERFÍCIE	20
2.1 Especialidades do Design de Superfície	22
2.1.1 Papelaria:.....	22
2.1.2 Cerâmica:	22
2.1.3 Materiais Sintéticos:	23
2.1.4 Têxtil:.....	23
2.2 Fundamentos do Design de Superfície	24
2.2.1 Construção do módulo	25
2.2.2 Sistema de repetição – <i>Rapport</i>	25
2.2.3 Padronagem.....	28
3. ESTAMPARIA	29
3.1 Transmitindo imagens	31
3.2 Elementos visuais	33
4. VALORIZAÇÃO DO PATRIMÔNIO CULTURAL	38
4.1 Patrimônio	38
4.1.1 Patrimônio Cultural e Natural	40
4.1.2 Patrimônio Cultural Material e Imaterial.....	41
4.1.3 Preservação do Patrimônio Cultural	41
5. PATRIMÔNIOS HISTÓRICOS E CULTURAIS DE SÃO LUÍS	42

5.1 Breve história da cidade de São Luís	42
5.2 A arquitetura	43
5.2.1 Características da Arquitetura.....	47
5.3 Manifestações culturais	52
5.3.1 Carnaval.....	54
5.3.2 São João.....	57
5.4 Lendas e contos maranhenses	65
6. DESENVOLVENDO O PROJETO	65
6.1 Enunciação do problema	66
6.2 Identificação dos aspectos e das funções	67
6.3 Limites	67
6.3.1 Elementos escolhidos.....	68
6.4 Disponibilidade tecnológica	77
6.5 Criatividade	77
6.6 Modelos	77
6.6.1 Refinando os esboços e adicionando cor.....	78
6.6.2 Montagem dos padrões.....	87
6.6.3 Aplicações das estampas.....	91
7. CONCLUSÃO	95
REFERÊNCIAS	96
APÊNDICE	99
APÊNDICE A – Pesquisa de Opinião	99
APÊNDICE B – Resultado da Pesquisa de Opinião	101

1. INTRODUÇÃO

A estamparia está na humanidade desde antes da era cristã, servia como uma forma de expressão da própria arte dentre os povos, além de ser uma forma de diferenciação entre as classes, pelos próprios desenhos e pelos tecidos. A estamparia também serve como uma forma de dar vida aos tecidos, atribuir a eles valor estético, dar personalidade e identidade, além de designá-lo e diferenciá-lo entre determinados públicos. (YAMANE, 2008)

Estampar ou imprimir designa de maneira genérica diferentes procedimentos que têm como finalidade produzir desenhos coloridos – e também brancos ou monocromáticos – na superfície de um tecido, como se fosse uma pintura localizada que se repete ao longo da metragem da peça e aplicada no seu lado direito. (YAMANE, 2008)

Este tema entra no ramo do design de superfície conceituado por Evelise Rüttschilling (2008) como:

O design de superfície – DS –, na forma como foi estruturado no Brasil, abrange várias especialidades. Por exemplo, podemos dizer que o design têxtil, design cerâmico, design de estamparia, dentre outros, estão contidos dentro do campo do design de superfície. Em outras palavras, as especialidades que se ocupam do projeto de produtos laminares, revestimentos ou não, estão contidas no DS, mas o DS não está contido numa delas. (RÜTHSCHILLING, 2008)

O profissional de design vai buscar composições visuais para formar estampas se utilizando de metodologias e técnicas para reproduzir as imagens desejadas nas superfícies dos determinados produtos. “Sua concepção é feita por meio do módulo (motivo/desenho), produzindo um padrão com os motivos, o que faz surgir, dessa maneira, um padrão, que é conhecido como repetição.” (SILVA; PATRÍCIO, 2016)

Com o avanço da tecnologia, o designer teve acesso a formas rápidas de capturar imagens o que ajudou no desenvolvimento do design de superfície. Com a Revolução Industrial houve uma variedade no público consumidor o que resultou em “uma diversificação de produtos e bens simbólicos, gerando a diferenciação entre produtos de arte, com valor propriamente cultural e produtos com valores mercantis.” (BELLIO; HELD, 2012) Arte e design relacionados à moda não existem sem estar inter-relacionados através do conhecimento, da matéria refletida na sociedade, das questões estéticas, das formas, entre outros. Esses três vieses têm como princípio o reflexo de uma cultura, de uma época e de uma sociedade. Portanto, se vê a viabilidade de representar um patrimônio cultural de determinado lugar através do design de superfície têxtil que traz em seu processo criativo características de arte em sua concepção e execução projetual resultando em uma aplicação na moda. (BELLIO; HELD, 2012).

Essa monografia visa, partindo do conceito de design de superfície, criar estampas que possam valorizar o patrimônio cultural da cidade de São Luís, sua arquitetura, seu folclore e suas principais manifestações culturais, utilizando da estamparia como uma forma de causar um sentimento de pertencimento aos moradores locais que as utilizarem. Explorando métodos e técnicas da estamparia e selecionando os melhores processos e materiais que se encaixem no projeto. A escolha pela estamparia para esse projeto se deu pela abrangência e pela versatilidade de aplicações que ela pode ter, pelo fato de poder ser reproduzida em superfícies de objetos diversos, o que pode fazer com que o projeto chegue a mais pessoas em objetos e formas diferentes, pois como será visto posteriormente a estamparia pode ser aplicada em tecidos, na área de papelaria, em cerâmica, em paredes, entre outros. Nas palavras de Evelise Rüttschilling (2008) a estamparia como design de superfície “estabelece e abrange todas possíveis aplicações de desenhos e tratamentos específicos para as superfícies dos objetos, concretos e virtuais, estáticos ou dinâmicos.”

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo Geral

O projeto tem como objetivo desenvolver estampas como forma de valorizar o patrimônio histórico e cultural da cidade de São Luís – MA, representando sua arquitetura, suas manifestações culturais e folclóricas a partir dos conceitos de Design de Superfície.

1.1.2 Objetivos Específicos

- Levantar dados sobre design de superfície e suas aplicações através das diferentes técnicas de estamparia.
- Levantar dados sobre a cidade de São Luís, sua arquitetura, suas manifestações culturais e folclóricas, e seu costumes.
- Compreender a importância de valorizar o patrimônio cultural.
- Definir as técnicas e elementos para o desenvolvimento das estampas da coleção de São Luís.
- Desenvolver estampas que tenham como referência a cultura da cidade de São Luís.
- Fazer testes das estampas em material físico, a definir.

1.2 Justificativa

Segundo Funari (1959), quando se pensa em patrimônio, duas ideias podem nos ocorrer. A primeira, de patrimônio como uma herança de um determinado indivíduo, herança essa que pode ser material, como casas, dinheiro ou joias; e/ou emocional, como uma foto, um livro autografado, ou uma imagem religiosa. A segunda ideia é de um patrimônio espiritual, o que recebemos dos nossos antepassados, como lições de vida e ensinamentos, além dos bens materiais. Essas definições se resumiram apenas as definições de patrimônio individual, porém elas podem se estender para o conceito de patrimônio coletivo. “O patrimônio individual depende de nós, que decidimos o que nos interessa. Já o coletivo é sempre algo mais distante, pois é definido e determinado por outras pessoas” (FUNARI, 1959).

De acordo com Pires (2011), a “globalização” com todo o seu intercâmbio de bens, de pessoas e valores, e ainda com sua enorme rede de comunicação que ao mesmo tempo que permite acesso às informações, exporta padrões de comportamentos e valores que causam um padecimento dos antigos valores que de alguma forma não foram protegidos pela sociedade. Nesse quadro se pode ter uma alienação cultural com graves consequências. Assim Pires (2011) escreve:

É nesse ponto nevrálgico que se insere a importância axial do Patrimônio Cultural material. Como representação viva da história e do legado de uma sociedade para experiencificação no espaço comunitário, o Patrimônio Cultural material é uma referência extremamente eficaz contra a “desterritorialização” porque passam grupos sociais, culturas e mesmo nações de todo o globo. (PIRES, 2011)

Percebe-se a necessidade de cuidar, valorizar e proteger esse patrimônio cultural coletivo encontrado na cidade de São Luís como uma maneira de não perder a territorialização do patrimônio na história e na memória dos moradores dessa cidade, para que esses patrimônios ludovicenses não se tornem, posteriormente, uma alienação cultural e sejam esquecidos pelos futuros moradores.

Segundo Conceição de Carvalho (2009), as ideias de patrimônio e de preservação da memória cultural são originárias de momentos históricos e em especial o século XVIII que foi marcado pelos pensamentos iluministas progressistas que rompiam com a história e a tradição, foi a fragmentação do sujeito. Esse pensamento de progresso despertou um sentimento de desenvolvimento onde se teria o aperfeiçoamento e avanço da ciência e tecnologia, como

serviço para a humanidade que elevaria o nível de civilização do povo, seria a passagem da condição de imperfeição à perfeição da humanidade.

Porém logo surgiram pensamentos que comungaram da ideia de que o progresso também poderia ser uma ameaça às tradições e de tudo que pudesse representar o passado. Desse ponto, partindo da ideia de progresso, o autor já faz uma ligação com o tema de patrimônio por se abordar temas, como por exemplo, de identidade. Percebeu-se que a espécie humana é mutável e estará em constante evolução.

Esse fato leva o homem a selecionar símbolos e elementos que representem a sua identidade como forma de validar as suas memórias que deverão ser lembradas pela sua importância. Esses símbolos e elementos serão os chamados patrimônios. Desse modo, o patrimônio é tido como uma representação de uma sociedade em uma determinada época. “As narrativas de construção de uma identidade nacional, por exemplo, utilizam-se de construtores patrimoniais para enaltecer determinados elementos que são considerados importantes a uma determinada coletividade, na tentativa de impor uma identidade.” (CARVALHO, 2009)

Assim, o conceito de apropriação vem implícito na escolha dos elementos tidos como patrimônio, tendo em vista que é sinônimo de preservação e definição de uma identidade, “uma nação torna-se o que ela é na medida em que se apropria de seu patrimônio.” (GOLÇALVES, 2002 apud CARVALHO, 2009).

A construção de discurso sobre patrimônio na cidade de São Luís emergiu numa tentativa de afirmação de múltiplas singularidades, e na busca pela preservação de marcos simbólicos imbuídos de um caráter de autenticidade. Por outro lado, a configuração de cidade-patrimônio reveste-se também na imposição de um imaginário social. (CARVALHO, 2009)

No trabalho em questão, esses elementos e símbolos que representam a apropriação do patrimônio da cidade de São Luís pelos seus ludovicenses, será transmitida na estampana através da imagem. A imagem, que segundo Vásquez (2007), é algo subjetivo e simbólico e pode representar a externalização de uma determinada identidade, ela se forma com base na identidade. Identidade e imagem são diferentes, porém, se interligam através da comunicação o que ambos possuem em comum. A autora define como uma trilogia identidade-comunicação-imagem.

Dessa forma, a imagem quando produzida corretamente através dos fundamentos de comunicação se torna a materialização definida da identidade. Sobre comunicação, a autora

apresenta que é um diálogo entre dois pontos, a fonte que gera a mensagem de um lado e do outro a fonte que recebe a mensagem, assim a comunicação é o processo responsável pela transmissão da informação do emissor para o receptor que pode ser individual ou coletivo. A comunicação, na criação de marcas, é responsável por construir a imagem relativa a identidade da empresa. “Portanto, a comunicação intervém como mecanismo transmissor que atua como elemento transformador ou codificador em mensagem.”. (VÁSQUEZ, 2007)

Esse conceito de imagem e de comunicação destinados a identidade de marca, podem perfeitamente serem aplicados nesse projeto que também retrata a identidade do povo ludovicenses. Por isso, escolheu-se utilizar da estamparia através da imagem para se transmitir e permitir que as pessoas da cidade de São Luís possam se identificar e se apropriar do patrimônio cultural e histórico da capital maranhense.

Um exemplo de patrimônio marcante da cidade de São Luís é o seu Centro Histórico, que foi inscrito na Lista de Patrimônio Cultural da Humanidade da UNESCO em 1997, e que possui marcantes casarios e construções coloniais remanescentes do período colonial, além de possuir em suas manifestações culturais as significantes festas populares regionais de grande importância que giram em torno do calendário da capital Maranhense, como o Carnaval, Festas Juninas, Ensaios de Blocos, entre outros. Essas manifestações compõem a identidade regional, assim como as manifestações artesanais, folclóricas e o acervo arquitetônico colonial. (CORRÊA, 2001)

1.3 Metodologia

De acordo com Renata Rubim (2005), o design de superfície pode ser representado de várias formas, só basta que as pessoas aceitem que qualquer superfície pode receber um projeto e que o mais importante dessa área “é aprender como criar e projetar um desenho, pois uma imagem relativamente simples pode se tornar uma composição interessante e simples” se for explorada a partir do processo de padronagem aplicado aos desenhos. Ainda segundo a autora “podemos considerar um trabalho como Design de Superfície quando se tratar de resultado de um projeto oriundo de processo criativo, original e único.”

O processo de um projeto de design de superfície desenvolve-se a partir de pistas encontradas nas referências visuais disponíveis, e não a partir de ideias ou conceitos livres, desse ponto de vista se encontra a diferença entre referência visual e referência conceitual. Ou seja, o design de superfície deve ser desenvolvido a partir de imagens como referências que possam inspirar esse tipo de projeto, diferente de outros tipos de projetos de design que podem ser desenvolvidos

partindo de conceitos ou de ideias. Partindo dessas referências visuais o processo acontece através do desenho como forma de busca de dados e como um exercício de percepção visual. (RUBIM, 2005)

Assim, o projeto será dividido em quatro etapas, a primeira será a Revisão de Literatura; a segunda será a etapa de geração e desenvolvimento de ideias; a terceira etapa será de especificar os processos de impressões digitais têxteis e tecidos apropriados para esse processo; e por fim a etapa quatro consistirá em fazer as experimentações das estampas em material físico.

1. Revisão de Literatura

A primeira etapa do projeto consistirá em buscar informações que estejam relacionados com o tema: “Estamparia”; “Design de superfície”; “Padronagem”; “Técnica do repetição”; “Patrimônio Cultural”; “Manifestações Culturais”; “Folclore de São Luís”; “Pontos turísticos/São Luís” ; “Costumes/São Luís”; entre outros, utilizando como bases de dados: monografias, artigos, teses, dissertações, livros físicos da biblioteca da UFMA e livros virtuais encontrados através de sites como o Google Acadêmico, Scielo e Anais de congressos. Além de monografias do acervo do departamento de Design-UFMA.

2. Geração de ideias

“A criatividade pode ser exercitada, desenvolvida e aprimorada” (RUBIM, 2005) etapa de geração de ideias se configurará em desenhos para as estamparias como exercícios de criatividade, partindo de imagens que representem os patrimônios culturais que serão explorados e resultarão em esboços e composições de padrões.

3. Processos e material

“O Design de Superfície pode ser representado pelas mais diversas formas, desde que aceitamos que qualquer superfície pode receber um projeto.” (RUBIM, 2005) A terceira etapa será para especificar os processos de estamparias que poderão ser usados no projeto, além de exemplificar alguns materiais físicos em que as estampas poderão ser utilizadas.

4. Teste das estampas

Na estamparia existe uma variação nas formas de aplicação. Esta etapa será a parte dos testes, onde serão aplicadas às estampas partindo dos processos de impressões em material físico.

2. DESIGN DE SUPERFÍCIE

A cada dia que passa na atualidade as superfícies ocupam cada vez mais espaço e importância, podemos encontrá-las, por exemplo, nas telas da TV e do cinema, em cartazes e revistas. Antigamente as superfícies eram raras quando comparadas as dos dias de hoje, existiam as fotografias, as pinturas, os tapetes, os vitrais que os homens conviviam, mas não eram em grandes quantidades e nem do tamanho e da importância que as superfícies têm para nós no tempo presente, assim, as superfícies não eram tão urgentes como hoje para entender o papel que elas desempenham na vida dos humanos. (FLUSSER, 2007)

A origem da palavra *design* está na língua inglesa e faz referência tanto à ideia de plano, de intenção quanto à ideia de configuração, arranjo, estrutura, indo além das configurações humanas, como exemplo pode ser aceitável falar do design do universo e das moléculas. Depois a origem da palavra vinda do latim *designare*, um verbo que traz em si uma ambiguidade de sentidos, designar e desenhar. Maior parte das definições de design trazem a junção desses dois níveis, um concreto com as formas materiais onde se registra, configura e forma, e outro nível abstrato de conceitos intelectuais, onde se tem o processo de conceber e projetar. Em resumo *design* trata-se de uma atividade que vai gerar um projeto no sentido de criar planos, esboços ou modelos. (CARDOSO, 2004)

As expressões humanas nas superfícies são registadas desde os desenhos encontrados nas cavernas do período Paleolítico da Pré-História (de 5.000.000 a 25.000 anos a.C.). O homem poderia ter começado a cobrir o seu corpo por volta de 10.000 a.C., segundo os estudiosos, como uma forma de proteger seu corpo das baixas temperaturas do ambiente depois da era glacial, levando o homem a construir roupas e ornamentos para se identificarem com o seus heróis, os animais e os deuses, o que reforça o avanço das pinturas nas paredes das cavernas representando os sucessos nas caçadas dos animais. Nessas paredes já se encontravam traços e figuras que se repetiam representando uma ligação ou até mesmo uma narrativa. Essa repetição gerava ritmo visual o que seria uma característica da chamada decoração que posteriormente evoluiria para o design de superfície. (RÜTHSCHILLING, 2008)

Da antiguidade pra cá, são muito conhecidas as manifestações decorativas das principais civilizações humanas, em artefatos e utensílios, tanto como na arquitetura, por exemplo, as faixas decoradas (gregas) e cerâmicas dos gregos; os mosaicos dos romanos e bizantinos; os azulejos islâmicos, os hieróglifos egípcios, a caligrafia chinesa, os tratamentos das superfícies dos metais celtas, as joias africanas, os tapetes persas e, dos índios brasileiros, a cerâmica (Marajoara) e a cestaria, para citar apenas alguns exemplos. (RÜTHSCHILLING, 2008)

Evelise Rüttschilling (2008) define superfícies como sendo elementos que delimitam as formas, objetos ou parte dos objetos onde o comprimento e a largura possuam medidas maiores que a da espessura apresentando resistência física. Partindo dessa ideia, entende-se a superfície como um elemento que possa ser passível de um projeto podendo ser autônomo em relação ao resto do objeto, fazendo do design destinado a essas superfícies uma nova especialidade. Sendo elementos de delimitação de formas, as superfícies estão em toda parte e sempre foram um local de recepção das expressões humanas, porém só nos últimos anos começou a ser reconhecida como um elemento projetivo independente dentro do contexto da evolução o design.

O Design de Superfície ou *Surface Design* está surgindo aos poucos no Brasil, e é denominado por Renata Rubim (2010) como “todo projeto elaborado por um designer, no que diz respeito ao tratamento e cor utilizados em uma superfície, industrial ou não.” Tem-se essas dificuldades em relação as definições da atuação do design de superfície por conta da própria área do design em geral não ser totalmente compreendida. Porém se sabe que já existe uma organização dessas áreas e que geralmente elas estão correlacionadas e que existe uma interação entre as áreas que é definitiva na qualificação dos projetos para que os designers atinjam níveis de excelência. (RÜTHSCHILLING, 2008)

O design de superfície não se limita à inserção de desenhos, cores e texturas sobre um substrato, cuja função principal seria apenas conferir qualidades às superfícies por meio de projetos de revestimento. Já é possível pensar a superfície além da parte externa dos corpos e objetos, ou relacionada à repetição e combinação de módulos em estamparia contínua. (RÜTHSCHILLING, 2008)

Para Evelise Rüttschilling (2008) a ideia de superfície como um elemento bidimensional pode ser ampliada para uma estrutura gráfica espacial com propriedades táteis, funcionais, simbólicas e visuais. Já Rubim (2010) diz que quase sempre o Design de Superfície é bidimensional, mas que quase sempre não é sempre, nem toda superfície com relevo pode ser considerada bidimensional, a intenção do Design de Superfície é lidar com considerações de ordem estética.

Por fim, pode-se perceber a grande abrangência que o Design de Superfície pode ter em meio à indústria do mundo. Assim, partindo do pensamento sobre a bidimensionalidade ou não do Design de Superfície, que damos abertura para os locais e meios onde esse design poderá atuar, determinando se pode ou não ser limitado em uma característica bidimensional. A seguir, conheceremos algumas áreas de especialidades dele.

2.1 Especialidades do Design de Superfície

O Design de Superfície abrange uma grande variedade de especialidades, dentre elas o design têxtil, o de papéis, o cerâmico, o de estamperia, entre outros, estão todos contidos no Design de Superfície. Além de ser um grande complemento ao designer gráfico quando representado em forma de ilustração ou em no fundo de uma peça gráfica, até mesmo em *web design*. (RÜTHSCHILLING, 2008; RUBIM, 2010)

Segundo Evelin Rüttschilling (2008), apesar de a expressão design de superfície se restringir ao campo de design têxtil, no Brasil essa nomenclatura se direcionada para especificar projetos de design para superfícies de uma maneira ampla sem se limitar a algum material. A autora pontua algumas áreas de atuação do design de superfície:

2.1.1 Papelaria:

Nessa área o design de superfície atua “criando estampas para papéis de embrulho, embalagens, produtos descartáveis (guardanapos, pratos, copos e bandejas de papel) e materiais para escritório como capas de agenda, blocos; papéis de parede, etc.”. Figura 1.



Figura 1. Design de superfície na papelaria.

Fonte: <http://solardorosario.com.br/cursos/design-de-superficie-e-estamperia-digital-cursos/>

2.1.2 Cerâmica:

É o revestimento de paredes e pisos além das peças de louça. Figura 2.



Figura 2. Design de superfície em peças de louça.
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/29695678772593332/>

2.1.3 Materiais Sintéticos:

Materiais sintéticos para revestimentos variados com a finalidade de obter praticidade, mais conforto e melhor conservação. Figura 3.



Figura 3. Artesanatos feitos de fibra sintética
Fonte: <https://kulchinyork.files.wordpress.com/2013/03/basketblog4.jpg>

2.1.4 Têxtil:

Abrange todo tipo de tecido e não tecido gerados a partir de métodos de entrelaçamento de fios e seus acabamentos. É a área de maior atuação do design de superfície, nela encontramos a estamparia, tecelagem, malharia, tapeçaria, rendas, felpados, tinturaria, bordados, entre outros. Nos estampados há uma enorme gama de possibilidades de aplicações. Figura 4.



Figura 4. Técnica de Serigrafia

Fonte: <https://www.coresetons.com.br/site/wp-content/uploads/2017/02/serigrafia.jpg>

2.2 Fundamentos do Design de Superfície

“O Design de superfície pode ser representado pelas mais diversas formas, desde que aceitemos que qualquer superfície pode receber um projeto.” (RUBIM, 2010)

Evelise Rüttschilling (2008) diz que o trabalho de design de superfície apresenta muitas restrições projetuais como no processo produtivo, nos equipamentos e máquinas disponíveis, nas tecnologias, nas necessidades de mercado, entre outros. Todos esses pontos devem ser observados pelo designer ao iniciar um projeto. No design de superfície o projeto é centrado na composição visual, na criação de elementos visuais, na forma como eles estarão representados em relação ao fundo, esses aspectos vão definir o sucesso ou não do projeto.

Essa composição visual é vista em todas as áreas do design através do recurso de linguagem visual como forma de maior expressão, porém em algumas áreas essa linguagem é mais explorada e em outras não se encontra esse um grande apelo visual, mesmo que algumas áreas se utilizem de materiais semelhantes, os objetivos podem ser diferentes assim como as metodologias e desenvolvimento dos trabalho.

Os desenvolvimentos de projetos em superfície passam por mudanças nos seus processos de fabricação, tendo hoje como auxílio os avanços nas tecnologias digitais e híbridas que aumentam as possibilidades de expressão e liberdade de criação do designer. Porém esses avanços fazem com que se perca um pouco das noções de módulo e de repetição que foram herdadas do design têxtil e do cerâmico, mas ainda permanecem como conhecimentos fundamentais dessa área do design. (RÜTHSCHILLING, 2008)

Os módulos podem ser fundamentais no desenvolvimento de estampas, como uma das áreas do design de superfície. Assim como entender como se pode construir um módulo, também é

importante entender o processo de sua construção passando pela repetição desses módulos até se formar a padronagem que será utilizada ao final.

2.2.1 Construção do módulo

É muito comum projetar para superfícies contínuas ... Por isso, uma das coisas mais importantes na área é aprender como criar e projetar um desenho, pois uma imagem relativamente simples pode se tornar uma composição interessante e cativante, em virtude de ter sido habilmente transformada em uma padronagem, cujo desenho básico está em repetição. (RUBIM, 2010)

De acordo com Evelise Rüttschilling (2008) “módulo é a unidade da padronagem, isto é, a menor área que inclui todos os elementos visuais que constituem o desenho.” Na construção do módulo é necessária a preocupação com a sua repetição, com a continuidade do desenho que é a sequência ininterrupta e ordenada dos elementos visuais e com a contiguidade que é a harmonia visual na vizinhança dos módulos. A intenção é que quando houver a multiplicação do módulo a imagem desapareça dando lugar à imagem contínua com seus novos ritmos e sentidos. Figura 5.

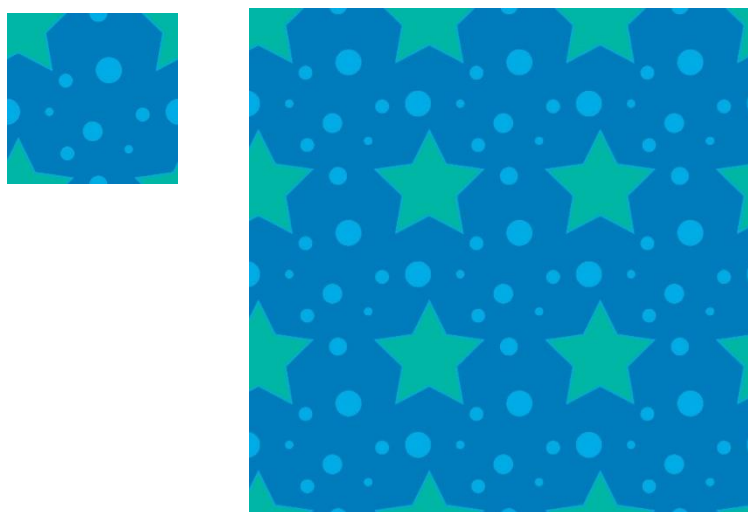


Figura 5. Módulo e sua repetição.
Fonte: Elaborado pela autora, 2018.

2.2.2 Sistema de repetição – *Rapport*

Repetição: o mesmo que *repeat* em inglês e *rapport* em francês. A noção de “repetição”, no contexto de design de superfície, é a colocação dos módulos nos dois sentidos, comprimento e largura, de modo contínuo, configurando o padrão.

Sistema de Repetição: chama-se “sistema” a lógica adotada para a repetição, ou seja, a maneira pela qual um módulo vai se repetir a intervalos constantes. (RÜTHSCHILLING, 2008)

Segundo Renata Rubim (2010) os padrões apresentam várias formas de repetição, das mais simples as mais complexas. A escolha de qual forma usar vai depender da criação do designer, considerando o que mais se adequar ao seu projeto. Cada sistema de repetição possui uma estrutura – grade, malha, grid – correspondente à disposição dos módulos no espaço. (RÜTHSCHILLING, 2008)

Evelise Rüttschilling (2008) apresenta cinco tipos de sistemas de repetição, mas dentro deles existem inúmeras possibilidades. O sistema mais simples é o alinhado, onde apresenta células alinhadas repetindo-as sem ocasionar o deslocamento de origem – “ponto a partir do qual o criador considera o início da composição visual do módulo, coincide com a zona de encaixe entre módulos”. Figura 6. Dentro desse sistema alinhado podem existir possibilidades de variações, entre elas estão as operações de translação, rotação e reflexão.



Figura 6. Módulo e sistema de repetição alinhado
Fonte: Elaborado pela autora, 2018.

Outro sistema citado pela autora é o sistema não-alinhado, que se caracteriza pela possibilidade de deslocamentos das células, uma função que pode ser controlada pelo designer através de medidas e porcentagens que vão determinar o deslocamento dos módulos na área de propagação, temos como exemplo o efeito “tijolinho” que reproduz o agrupamento de tijolos em uma construção. Figura 7. Esse sistema também apresenta as operações de translação, rotação e reflexão, porém a operação é mais complexa.



Figura 7. Sistema de repetição não-alinhado
 Fonte: Elaborado pela autora, 2018.

Existem ainda os sistemas progressivos, que obedecem a uma lógica na sua expansão. Figura 8. E o sistema multimódulo, “um sistema de módulos origina outros sistemas, forma diferentes desenhos e aumenta as possibilidades combinatórias.” (RÜTHSCHILLING, 2008). Figura 9.

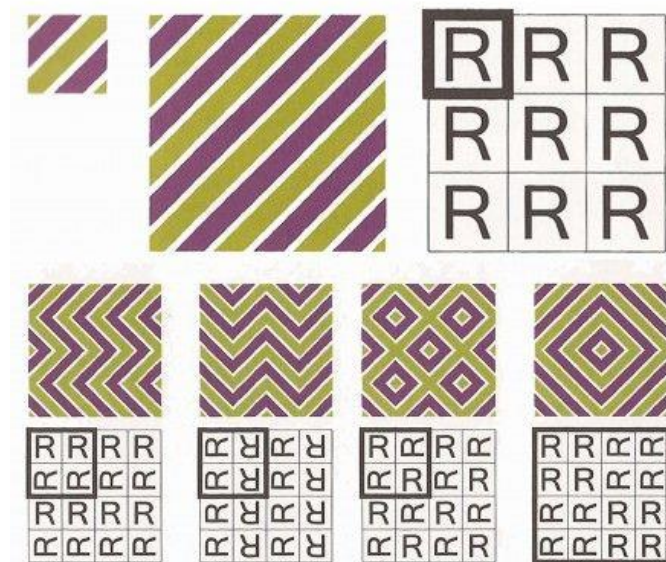


Figura 8. Sistema de repetição progressivo.
 Fonte: Evelise Rüttschilling, 2008.

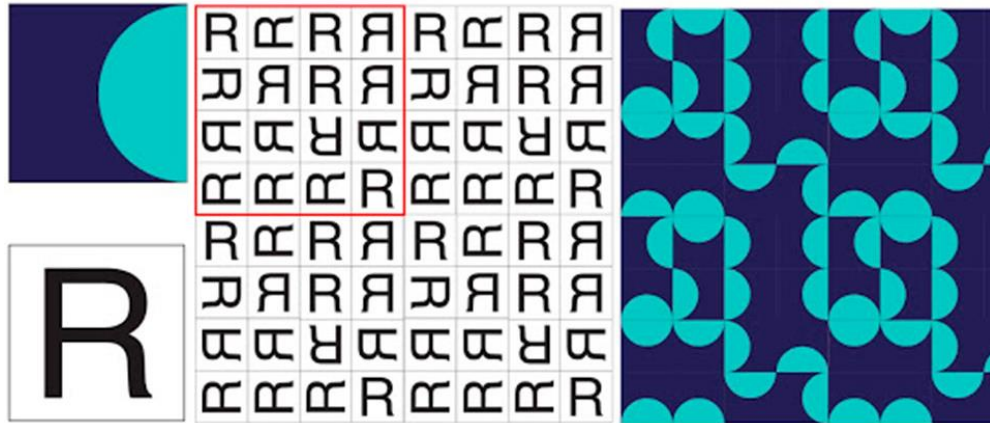


Figura 9. Multimódulo.

Fonte: <https://www.coresetons.com.br/voce-sabe-o-que-e-rapport/>

Por último, as composições sem encaixes, onde não existe uma sequência predefinida ou uma continuidade no sistema, porém essas composições apresentam contiguidade, ritmo, equilíbrio e cor. Figura 10. Dessa forma, o designer de superfície se apropria dos elementos compositivos e de suas relações operacionais tendo liberdade para desenvolver seus projetos como preferirem. Podemos citar alguns designers que desenvolvem seus próprios métodos de trabalho e estilos, como exemplo: Heloísa Crocco, Renata Rubim e Athos Bulcão. (RÜTHSCHILLING, 2008)

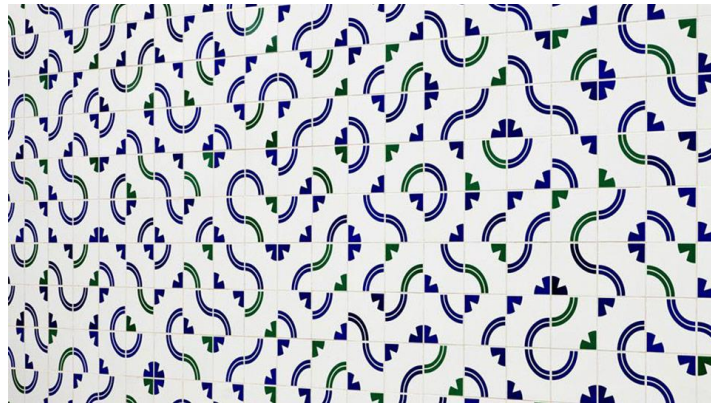


Figura 10. Composição sem encaixe

Fonte: <https://www.coresetons.com.br/voce-sabe-o-que-e-rapport/>

2.2.3 Padronagem

A padronagem é uma composição visual que possui como característica a repetição de formas e demais elementos gráficos com o intuito de ser aplicada sobre superfícies de produtos de revestimentos. (GUBERT, 2011)

Lupton e Phillips (2008) caracterizam padronagem como:

Ela pode ser produzida manualmente, por máquina ou código, mas é sempre resultado de uma repetição. Um exército de pontos pode ser regulado por um grid geométrico

rígido ou agrupado ao acaso ao longo de uma superfície seguindo marcas irregulares feitas à mão. Ele pode espalhar-se um véu contínuo ou concentrar suas forças em áreas de maior intensidade. Em qualquer caso, entretanto, os padrões seguem alguns princípios repetitivos, sejam eles ditados por um grid mecânico, um algoritmo digital ou pelo ritmo físico da ferramenta de um artesão que trabalhe sobre uma superfície. (LUPTON E PHILLIPS, 2008)

3. ESTAMPARIA

Para Evelise Rüttschilling (2008), estamparia é a impressão de estampas em um tecido, porém o significado da palavra define como estamparia os processos de impressão, pintura e desenho. Seria o visual gráfico desenvolvido a partir de técnicas do design de superfície produzidas através de um conjunto das informações de linguagem da comunicação caracterizada pela harmonia visual destacando cor, ritmo, textura, ênfase, tipos de repetição, equilíbrio entre os módulos, entre outros. A finalidade é produzir e apresentar um desenho que possa ser imprimido em algum tipo de superfície. (SILVA, 2013; SILVA E PATRÍCIO, 2016)

O homem, por sua natureza, possui uma necessidade de viver em ambientes alegres e coloridos. Assim as primeiras estampas surgiram antes da era cristã, feitas na Índia e na Indonésia. Nos séculos V e IV a.C., foi a vez dos egípcios criarem as estampas no período chamado “Eoptíc”. As representações das estampas era uma combinação de reservas de pintura e estampagem com modelos, feitas em blocos de madeiras com motivos – módulos – gravados. Figura 11.



Figura 11. Estamparia com blocos de madeira.
Fonte: Yamane, 2008.

As primeiras expressões significativas da estamparia foram através das técnicas têxteis. Os primeiros tecidos estampados foram produzidos pelos fenícios que se utilizavam de métodos de estamparia em blocos e com a tecelagem que trabalhava com fios de diversas cores que formavam a estampa, além do uso de outros métodos como o estêncil e os bordados. Já a Índia tem o destaque na estamparia com seus produtos que superavam os feitos pelos persas e egípcios. Figura 12. Entretanto, exemplos de estamparia que utilizam blocos de madeira sobre

linho existiram durante a Idade Média, como uma técnica trazida, provavelmente, da Ásia e introduzida pelos romanos na Europa. (YAMANE, 2008)

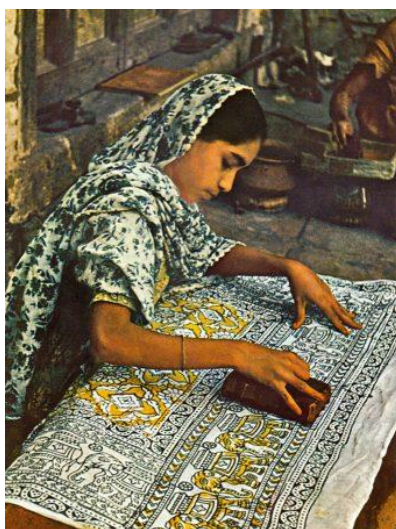


Figura 12. Estamparia com blocos de madeira na Índia.

Fonte: <http://www.fashionbubbles.com/historia-da-moda/estamparia-indiana-e-uma-viagem-milenar-as-tecnicas-do-block-printing/>

O setor têxtil é um dos mais representativos em utilização da estamparia e dentro desse setor existe uma enorme variação de aplicações, como por exemplo os próprios estampados, a tecelagem, a malharia, o tricô e os bordados. Os estampados apresentam uma gama de possibilidades que os designers encontram para desenvolver seus projetos podendo aplicar seus conhecimentos técnicos específicos. (RUBIM, 2010)

Porém muitos anos antes dos tecidos, os homens já pintavam seus corpos com pigmentos minerais, essas pinturas serviam para a distinção de classes entre eles, além da questão estética e como uma proteção mágica. Do corpo, as pinturas passaram para os tecidos com a função de dar vida aos mesmos e acrescentar valor estético. Acredita-se que um dos primeiros instrumentos utilizados pelo homem para estampar tenha sido a própria mão como carimbo, posteriormente foram criados carimbos de argila, de madeira e de metal, trazendo a ideia das impressões tipográficas.

Hoje em dia, o mais novo processo de estamparia é o digital onde as imagens são impressas diretamente no tecido ou nas superfícies. Figura 13. Assim percebemos o percurso que a estamparia fez durante os anos, das formas artesanais até a estamparia digital, nesse meio, o homem se utilizou de inúmeras formas de estamparia, ainda utilizados até hoje, pois mesmo com o aprimoramento das técnicas e o avanço da tecnologia os primeiros ensinamentos devem ser lembrados e devem agregar aos trabalhos.



Figura 13. Estamparia digital.

Fonte: <http://www.estilotex.com.br/blogartesanialancamentos/tecnologia-da-estamparia-digital>

Com o passar do tempo a identidade que a estamparia apresenta às superfícies cresceu consideravelmente junto a globalização, cada vez mais as estampas nos produtos agem como protagonistas no processo de percepção de valor pelos consumidores, sendo um ponto importante na hora da escolha do produto, além de trazerem uma ideia de exclusividade e identidade ao mesmo. (SILVA, 2013)

Sendo assim, a mensagem que se deseja transmitir através da estamparia deverá estar clara em suas formas e imagens, tendo em vista que cada forma apresentará um conceito e a junção de todas formas em uma composição final com a ideia a ser transmitida às pessoas que terão acesso a essa estampa.

3.1 Transmitindo imagens

Apesar de todo fundamento em torno das composições visuais, segundo Silva e Patrício (2016), não existem regras que definam o sucesso de uma estampa por ser uma questão subjetiva onde a compreensão da imagem vai depender da interpretação de cada pessoa que for analisá-la partindo de um processo individual que cada um tem através de suas percepções humanas. Em resumo, cada pessoa pode receber uma mensagem diferente partindo de uma mesma imagem.

Uma imagem é, entre outras coisas, uma mensagem: ela tem um emissor e procura por um receptor. Essa procura é uma questão de transporte. Imagens são superfícies. Como elas podem ser transportadas? Depende dos corpos em cujas superfícies as imagens serão transportadas. [...] um indivíduo pode adquirir um corpo que transporte imagens – pode comprar, roubar ou conquistar – e tornar-se o receptor exclusivo da mensagem. (FLUSSER, 2007)

Uma imagem tem como composição visual um conjunto contínuo de formas que pode transmitir conceitos de sintaxe visual, como por exemplo, a Gestalt – psicologia da forma- como um fundamento para a composição; como, também, elementos visuais entre as formas de tensão e respiro, figura e fundo, entre outros, coo recurso de percepção da imagem.

Assim, Silva e Patrício (2016) afirmam que “as estampas são ciadas por meio dos símbolos que remetem à atuação ou composição de elementos, estado de espírito e formas; suas significações vão desde os mais sublimes detalhes representacionais até os inteiramente abstratos. Estes são tão distantes de informação identificável que é necessário entende-los para apreender o que simbolizam.” Dessa forma, é preciso ter uma visão ampla em relação a conceitos e definições para poder analisar uma composição em estamparia.

Bruno Munari (1997) diz que tudo que nós enxergamos é considerado comunicação visual. As imagens, dependendo do contexto em que estão inseridas possuem valores e nos dão informações diferentes. Porém existem dois níveis de informação, segundo o autor, a informação casual onde o receptor pode fazer uma interpretação livre dela, e a informação intencional onde o receptor deve receber a informação com o total significado que o emissor quis passar no ato do envio.

De maneira geral, o desenho de estamparia deve reproduzir, a partir de sua composição, elementos visuais que façam com que o receptor consiga identificar a informação que está sendo transmitida pelos seus componentes visuais. Componentes estes que se constituem dos elementos básicos de comunicação: ponto, linha, forma, tom, com, textura, proporção, dimensão e movimento. Todos esses elementos são utilizados de acordo com o objetivo da mensagem a ser transmitida. (SILVA E PATRÍCIO, 2016)

Bruno Munari (1997) acrescenta que a mensagem visual se divide em duas partes: na informação transportada pela mensagem e no suporte visual – um conjunto de elementos que tornam a mensagem visível, tudo que possa aprofundar na coerência em relação à informação. Fazem parte do suporte visual, para o autor: textura, forma, estrutura, módulo e movimento.

Figura 14.

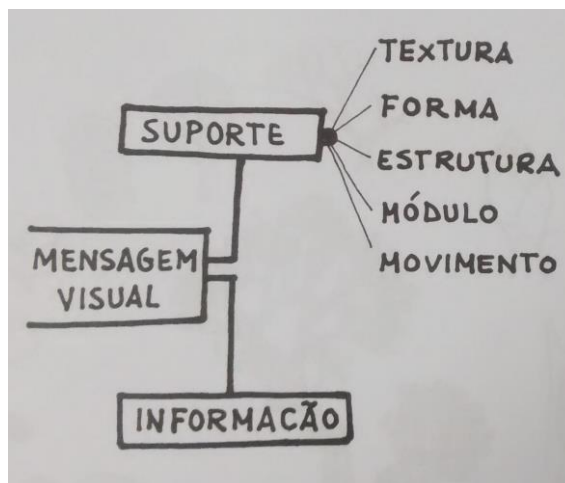


Figura 14. Esquema da mensagem visual.
Fonte: Metodologia Visual, Bruno Munari, 1997

3.2 Elementos visuais

O ponto é a menor unidade visual e é o identificador e marcador de espaço. A linha seria o articulador fluído incansável da forma, e, com ela, chega-se a uma forma. A forma possui características que vão das mais básicas (geométricas) às mais infinitas variações (estilizadas, figurativas), até as abstratas. A cor é matiz cromática de valor expressivo e emocional; tom representa a ausência ou presença de luz. (SILVA E PATRÍCIO, 2016)

Segundo Dondis (2007), o significado das mensagens visuais se encontra na junção dos efeitos causados pela disposição dos elementos básicos unidos à percepção universal compartilhada entre os organismos humanos. O ato de ver do homem está diretamente relacionado à luz, todos os elementos visuais são disseminados pela luz. Estes elementos, de acordo com o autor, que serão apresentados nos tópicos seguintes, são o ponto, a linha, a forma, a direção, o tom, a cor, a textura, escala ou proporção, a dimensão e o movimento.

- Ponto

O ponto é a menor unidade na comunicação visual, além de ser bem simples e muito comum na natureza líquida cai sobre uma superfície ele logo assume uma forma arredondada mesmo imperfeita. O ponto ainda serve como marcador de espaço no projeto visual. “Quanto mais complexas forem às medidas necessárias à execução de um projeto visual, tanto maior será o número de pontos usados.”. (DONDIS, 2007)

- Linha

A linha surge a partir da aproximação máxima dos pontos quando estes se tornam impossíveis de serem identificados em sua unidade. Essa cadeia de pontos forma uma direção compondo a

linha. A linha pode ser caracterizada ainda como um ponto em movimento. Outra característica deste elemento é que ela nunca está estática, é linear e fluida o que a faz ter liberdade de experimentação. Porém, é decisiva quanto à direção. “A linha é também um instrumento nos sistemas de cotação, como, por exemplo, a escrita. A escrita, a criação de mapas, os símbolos elétricos e a música são exemplos de sistemas simbólicos nos quais a linha é o elemento mais importante.” (DONDIS, 2007).

- Forma

Já a forma surge a partir da descrição da linha, esta que articula o nível de complexidade da forma. Três formas são consideradas básicas, são elas o quadrado, o círculo e o triângulo equilátero cada uma com sua característica específica, mas todas são formas planas e simples. Figura 15. “Ao quadrado se associam enfado, honestidade, retidão e esmero; ao triângulo, ação, conflito, tensão; ao círculo, infinitude, calidez, proteção.” A partir dessas três formas e de suas combinações infinitas se originam todas as outras formas existentes e imagináveis pelo ser humano. (DONDIS, 2007).

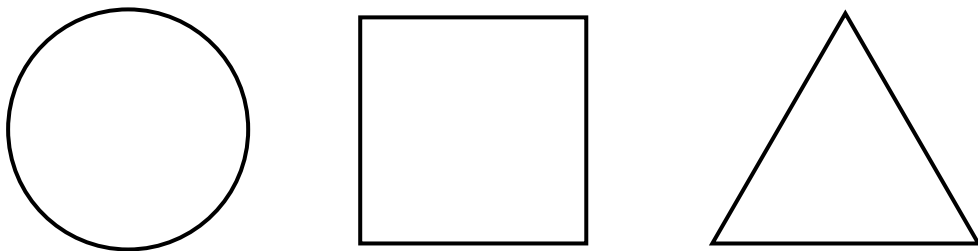


Figura 15. Formas básicas.
Fonte: Elaborado pela autora

- Direção

A direção está relacionada com o movimento impulsivo que está incorporado e é refletido através das formas básicas. Essas formas apresentam três direções visuais básicas. Figura 16. “O quadrado, a horizontal e a vertical; o triângulo, a diagonal; o círculo, a curva.” Essas direções são muito importantes na hora da criação de uma mensagem visual. (DONDIS, 2007).

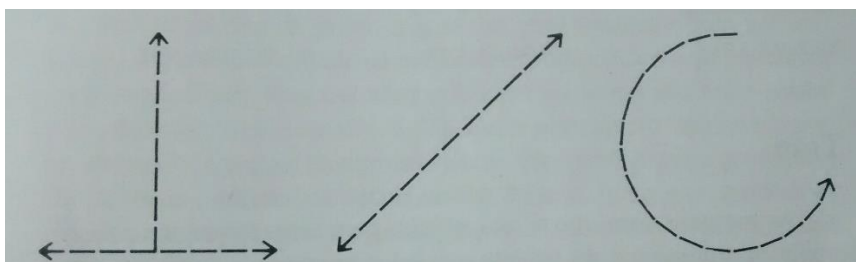


Figura 16. Direções visuais básicas.
Fonte: Dondis, 2007

- Tom

O tom está diretamente relacionado à luz, com a presença ou ausência dela que é responsável pelo ato de enxergar do ser humano. As variações de tom ou de luz são o que nos permite distinguir através da visão as complexidades das informações visuais que se encontram no ambiente, “vemos o que é escuro porque está próximo ou se sobrepõe ao claro, e vice-versa.” (DONDIS, 2007). Figura 17.

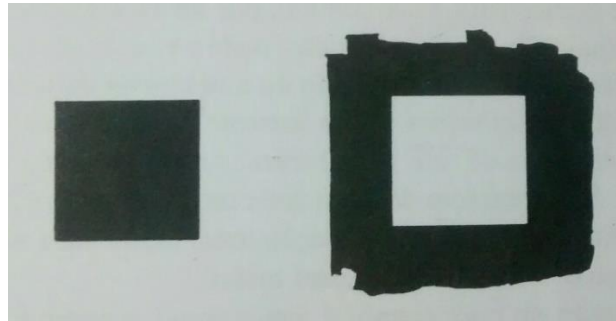


Figura 17. Tom.
Fonte: Dondis, 2007

- Cor

Este, segundo Dondis (2007), é o elemento visual mais emocional e expressivo. Ao contrário do tom, a cor apresenta o componente cromático. Diferente do que se possa imaginar, a cor por si só carrega muitas informações e emoções o que pode acrescentar muito valor aos trabalhos de comunicação visual. A cor ainda carrega significados simbólicos, por exemplo, o vermelho pode significar perigo, amor, calor, assim como as outras cores também apresentam seus significados simbólicos.

A cor possui uma estrutura que pode ser apresentado através do círculo cromático, onde estão apresentadas as cores primárias – amarelo, vermelho e azul –, e as cores secundárias – laranja, verde e violeta – e podem aparecer ainda outras misturas adicionais. Figura 18.

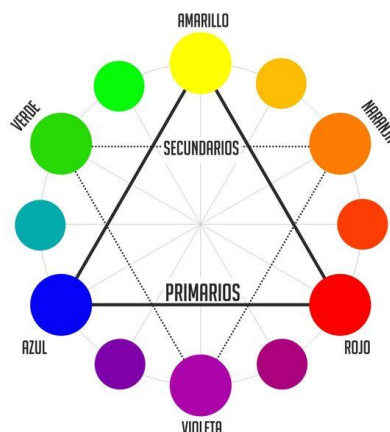


Figura 18. Círculo cromático.

Fonte: <https://www.pinterest.com/pin/511791945140701602/?lp=true>

- Textura

Para os autores Silva e Patrício (2016), a textura seriam as “variações de sensações e podem demonstrar suavidade, aspereza, maciez e rugosidade” podendo ser tanto visual quanto tátil. Para Dondis (2007), é o elemento responsável pela superfície do material visual, diz ainda que “a textura se relaciona com a composição de uma substância através de variações mínimas na superfície do material”. Figura 19.

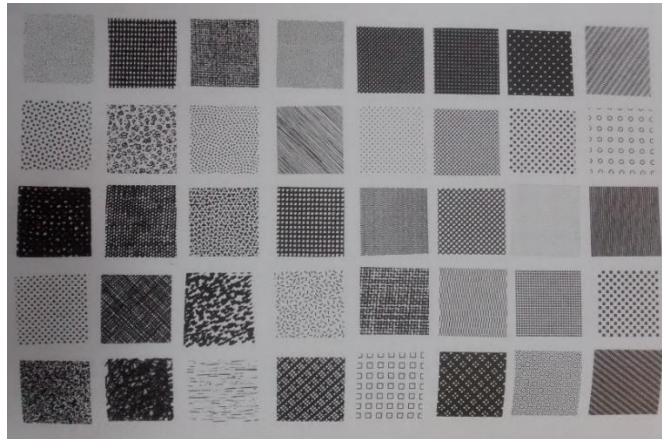


Figura 19. Texturas.
Fonte: Munari, 1997

- Escala ou proporção

A escala está relacionada ao tamanho relativo das pistas visuais e sua relação com o ambiente. Esta escala está sempre sujeita a modificações quanto aos resultados visuais. Geralmente utilizada em projetos e mapas representando medidas proporcionalmente reais, por exemplo, medidas grandes são representadas por valores menores. Para se entender essas escalas, existem algumas fórmulas de proporção o que demanda um certo entendimento sobre o assunto. “Mais importante é a justaposição, o que se encontra ao lado do objeto visual, em que cenário ele se insere;”. (DONDIS, 2007). Figura 20.

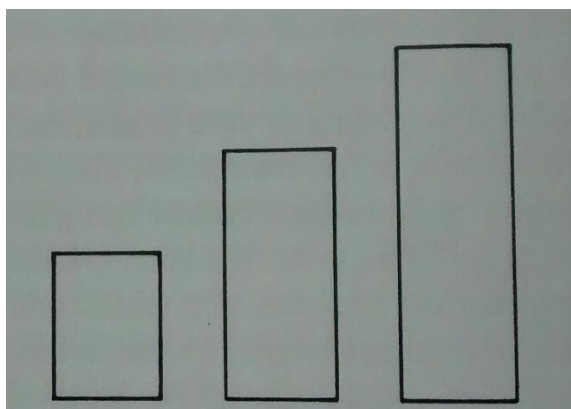


Figura 20. Escala.
Fonte: Dondis, 2007

Na criação de estampas, algo importante é a escala e a proporção, pois estão diretamente relacionadas com o tamanho ou com as medidas dos módulos/motivos que serão utilizados na composição estando ligadas, também, ao layout que será utilizado na estampa. Temos ainda os elementos de direção e movimento que serão decorrentes do posicionamento e da frequência dos módulos. (SILVA E PATRÍCIO, 2016)

- Dimensão

Para que a dimensão possa ser representada nas formas visuais é preciso se utilizar da ilusão já que essas formas são bidimensionais diferente do mundo real. Nas representações visuais, essa dimensão precisa ser implícita já que não existe uma dimensão real. Essa ilusão é explorada através de técnicas que se utilizam da perspectiva unida aos efeitos tonais – claro/escuro e luz/sombra –. Figura 21. O objetivo dessas técnicas é justamente reproduzir a ideia de realidade. (DONDIS, 2007)

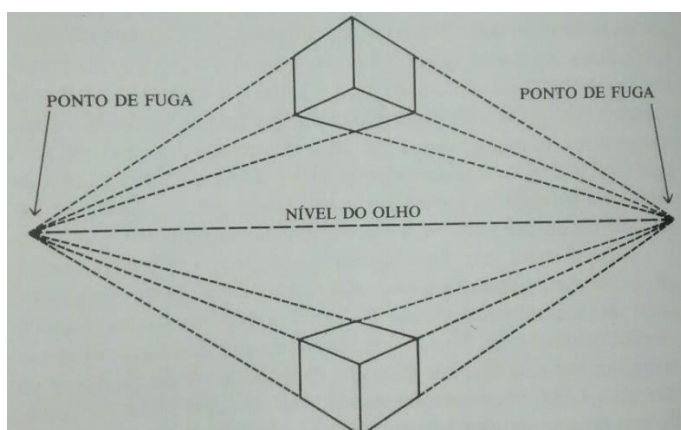


Figura 21. Criação de uma perspectiva.
Fonte: Dondis, 2007

- Movimento

Assim como a dimensão, o efeito de movimento também é mais implícito, porém esse elemento é mais difícil de ser reproduzido sem que se distorça a realidade, mas é originada a partir das nossas experiências de movimento na vida. Dessa maneira “essa ação implícita se projeta, tanto psicológica quanto cinesteticamente, na informação visual estática”. As estampas em um tecido podem ser estáticas, mas as composições utilizadas por quem as criou implica movimento. (DONDIS, 2007). Figura 22.

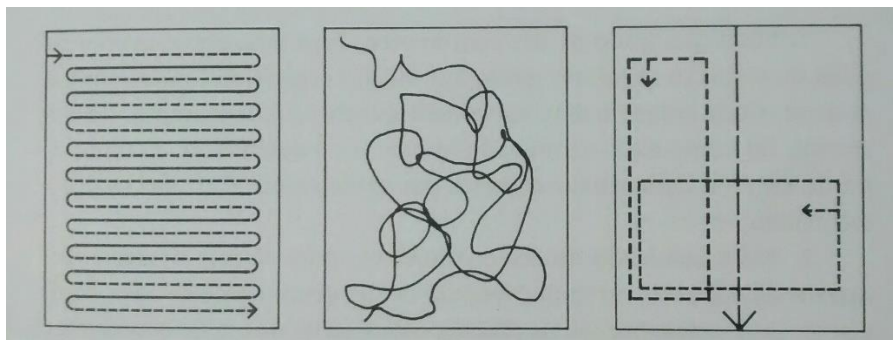


Figura 22. Representações de movimento.
Fonte: Dondis, 2007

4. VALORIZAÇÃO DO PATRIMÔNIO CULTURAL

A preservação dos valores culturais e ambientais caracteriza-se, crescentemente, como uma tendência da atualidade. A valorização das coisas locais, em contraposição à globalização da economia e da comunicação, reveste de importância a manutenção de identidades específicas, que garantam às pessoas a referência do seu lugar. (SIMÃO, 2006)

4.1 Patrimônio

“A palavra patrimônio vem do latim e significa, segundo o *Dicionário Aurélio*, ‘herança paterna, riqueza’, na acepção figurativa; ou ainda, ‘complexo de bens (...) suscetível de apreciação econômica’, no sentido jurídico.” Nas definições da UNESCO, as noções de patrimônio vêm sendo discutidas desde os anos 40, mas as definições abrangem monumentos históricos, conjuntos urbanos, locais sagrados, obras de arte, parques naturais, paisagens modificadas pelo homem, ecossistemas e diversidade biológica, tesouros subaquáticos, objetos pré-históricos, peças arquitetônicas e tradições orais e imateriais da cultura popular. (BO, 2003)

A autora Raquel Noronha (2015) apresenta o conceito de patrimônio na sociedade ocidental ligado à noção de propriedade, onde as ideias de bens e proprietários se confundem em uma só definição em que bens vão muito além de suas qualidades utilitárias. Assim os conceitos de posse e propriedade caminham junto às noções de patrimônio.

As noções de patrimônio que existem hoje surgiram na Europa no período da Revolução Francesa, onde se buscava a identidade nacional da França com a queda da monarquia, onde um dos primeiros atos foi colocar os bens do clero à disposição da nação, e o Estado assumiu a propriedade dos bens confiscados. Desse modo o Estado se tornou encarregado de proteger os bens que simbolizavam a nação. Assim a República Francesa começou um processo de busca por novos símbolos de identidade nacional, como bandeiras, calendários, hinos, novas arquiteturas. Dessa maneira surge a noção de patrimônio qualificado como histórico e artístico,

onde o Estado tinha a propriedade dos bens da nobreza tendo assim a posse do mesmo, trazendo dessa forma a conexão dos conceitos de patrimônio, posse e propriedade. (NORONHA, 2015; CORRÊA, 2001)

Patrimônio pode ser explicado ainda, segundo João Bo (2003), em alguns eixos que atribuem sentido ao termo em questão, por exemplo, os eixos religioso, monárquico, familiar, nacional, administrativo e o eixo científico. No eixo religioso, o patrimônio se encontra na ideia da presença de uma memória associada as práticas cristãs desde sua origem, as pessoas recebem ensinamentos vindos de suas práticas na igreja ao longo da vida que as fazem ter a definição de certo ou errado e que dessa forma são repassada para os novos cristãos que as passarão futuramente, e assim sucessivamente, tornando essas crenças e modos de viver um patrimônio religioso.

No eixo monárquico, o conceito de patrimônio está ligado a “necessidade de eleição de objetos e lugares como instâncias de mediação entre o soberano e seus súditos” além de incluir considerações de ordem cultural como bibliotecas e arquivos reais a serem protegidos, monumentos, castelos e obras de arte. Todos esses pontos são mantidos para que se mantenha vivo o patrimônio destinado à monarquia. Ligado ao patrimônio monárquico, João Bo (2003) traz o patrimônio familiar, onde a nobreza se organiza para proteger os seus bens e suas propriedades.

O patrimônio nacional é a etapa que teve surgimento junto à Revolução Industrial, onde se materializou o sentimento nacional que surge com o novo sistema político firmando a noção de patrimônio com a ideia da necessidade de políticas públicas como uma forma de preservação e valorização dos bens que representavam a nação.

Por fim, o patrimônio através dos eixos administrativo e científico foi quando o Estado e a sociedade buscaram corrigir problemas na administração do patrimônio, principalmente no período histórico da Revolução Francesa.

Segundo o IPHAN, a Convenção do Patrimônio Mundial Cultural e Natural, adotada pela UNESCO – Organização das Nações Unidas para a Ciência e a Cultura – em 1972, visa “incentivar a preservação de bens culturais e naturais considerados significativos para a humanidade. Trata-se de um esforço internacional de valorização de bens que, por sua importância como referência e identidade das nações, possam ser considerados patrimônio de todos os povos”. A missão de indicar os bens culturais e naturais para serem inscritos na lista do Patrimônio Mundial é dada aos países participantes da Convenção. As candidaturas são

examinadas pelos órgãos assessores, o ICOMOS - *Internacional Council Of Monuments and Sites* – e o IUCN – *International Union for Conservation of Nature* –, e a aprovação final é feita no evento anual do Comitê do Patrimônio Mundial onde se encontram representantes de 21 países.

Como observado, as definições de patrimônio podem ser bem amplas e podem nos dar muitas possibilidades de entendimento. Partindo desse ponto, será explorado um pouco mais das definições de patrimônio cultural e natural, material e imaterial para o mundo atual.

4.1.1 Patrimônio Cultural e Natural

De acordo com o IPHAN, a cultura, na antropologia, é algo que caracteriza os seres humanos. Estão nessa classificação de cultura os sistemas de significados, crenças, valores, costumes, ética, estética, conhecimento e técnicas, modo de viver e visões de mundo. Na sociedade existem sistemas culturais onde, dentro deles, existem vários sistemas simbólicos que se manifestam de formas diferentes dependendo do contexto em que estão inseridos. Ainda assim, existem algumas semelhanças entre as diferentes sociedades o que ocasiona a grande diversidade de configuração sociocultural, uma característica marcante dos seres humanos.

Representando o patrimônio cultural têm-se a riqueza em termos de cosmologia, simbologia e tecnologia desenvolvidas pelas sociedades e que acaba sendo transmitida de geração em geração como uma espécie de herança ou legado.

Segundo a Constituição Federal Brasileira de 1988:

Art. 216. Constituem patrimônio cultural brasileiro os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem:

I - as formas de expressão;

II - os modos de criar, fazer e viver;

III - as criações científicas, artísticas e tecnológicas;

IV - as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais;

V - os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico. (BRASIL, 1988)

A convenção para a Proteção do Patrimônio Mundial, elaborada em 1972 na UNESCO, definiu como patrimônio natural os “monumentos naturais que surgem de formações físicas e biológicas, formações geológicas e fisiográficas, além de sítios naturais”. No patrimônio natural se tem como importância a proteção do ambiente, o respeito à diversidade cultural e respeito às populações tradicionais.

4.1.2 Patrimônio Cultural Material e Imaterial

Segundo o IPHAN, os patrimônios materiais são classificados de acordo com a sua natureza, podendo ser divididos em quatro áreas: arqueológico; paisagístico e etnográfico; histórico; belas artes e artes aplicadas. Esses bens materiais podem ser preservados, além do tombamento, por registros e inventários. Os bens materiais tombados podem ser imóveis, como as cidades históricas, bens individuais e sítios arqueológicos e paisagísticos; ou podem ser móveis, como “coleções arqueológicas, acervos museológicos, documentais, bibliográficos, arquivísticos, videográficos e cinematográficos.

Já os bens imateriais são caracterizados pelas “práticas e domínios da vida social que se manifestam em saberes, ofícios e modos de fazer; celebrações; formas de expressão cênicas, plásticas, musicais ou lúdicas; e nos lugares (como mercados, feiras e santuários que abrigam práticas culturais coletivas)”. Os patrimônios imateriais, ou patrimônios intangíveis, são transmitidos através das gerações sendo recriados constantemente gerando um sentimento de continuidade e identidade, fortalecendo o respeito à diversidade cultural.

4.1.3 Preservação do Patrimônio Cultural

Na sociedade brasileira ainda hoje é crescente a valorização das referências do passado e da importância de valorizar o patrimônio cultural. É uma política de preservação oriunda dos intelectuais modernistas. Mesmo com a crescente globalização da economia e da comunicação, a valorização das coisas locais reforça nas pessoas suas identidades a partir das referências do lugar de onde vieram.

O passado e suas referências marcadas no território, as manifestações culturais tradicionais, repassadas de geração em geração, as formas de fazer – objetos, alimentos, festas – voltam, na virada do milênio, a ser valorizados. Começa-se a sentir, novamente, necessidade de entender o passado como um referencial para a construção do futuro e como um processo contínuo de fruição, em contraste ao pensamento iluminista, base da cultura ocidental há dois séculos, que desvincula o passado e vislumbra o futuro sob o ideal da modernidade. (SIMÃO, 2006)

Lóssio e Pereira (2007) apresentam uma outra reflexão, que é a importância de se valorizar a cultura para que ocorra o desenvolvimento local. Quando se conhece a cultura do lugar fortalece a ideia de valorizá-la além de incentivar o desenvolvimento, tudo isso partindo do pressuposto de que a cultura está em constante mudança nas áreas econômica, administrativa, educativa e social. Neste caso, o homem seria o “possuidor de uma tradição, de um contexto que lhe garante base para seus objetivos, produções e trabalhos, ou seja, do imaginário, do simbólico para as formas de sobrevivência”.

Sobre as manifestações culturais os autores afirmam:

Existem várias maneiras de valorizar a cultura popular: a primeira pela dimensão de símbolos que possuímos através da *comunicação*, essa espetacular forma de gestos, mandingas da nossa cultura, afirmam o valor de cada manifestação; a segunda são questões de *rivalidades* entre as manifestações, a disputa acelera a competição sadia, incentivando a criatividade; e a terceira é a *afetividade*, o afeto faz da manifestação uma divindade. (LÓSSIO E PEREIRA, 2007)

Dessa forma, analisamos que preservar a cultura de um lugar é manter viva a sua história, suas tradições, seus costumes nas pessoas que de alguma forma são responsáveis por perpetuar essa cultura transmitindo-a de geração em geração, e se utilizando dos avanços científicos e tecnológicos para isso.

5. PATRIMÔNIOS HISTÓRICOS E CULTURAIS DE SÃO LUÍS

5.1 Breve história da cidade de São Luís

A Capitania do Maranhão, foi invadida pelos franceses no ano de 1612 a partir de uma expedição comandada pelo então Sieur de La Ravardière, Daniel de La Touche. Os franceses fundaram uma colônia denominada França Equinocial que se localizava ao norte do Brasil em uma ilha acima da linha do Equador. Nesta ilha foi instalado o Forte e Vila de São Luís em homenagem ao Rei Santo e jovem Luís XIII. Porém, a Ilha o Maranhão foi reconquistado pelos portugueses comandados por Jerônimo de Albuquerque em 1615, fundando duas povoações, uma no Forte e outra no braço do Rio Amazonas denominada Belém do Grão-Pará em 1616. Em 1620, tem a chegada dos casais açorianos responsáveis por adaptar à região a cultura da exportação do açúcar e do algodão. Em 1626 é criado o Estado do Maranhão separado do Estado do Brasil, depois, em 1655, recriado como o Estado do Maranhão e Grão-Pará com sede em São Luís.

Durante os anos seguintes, cresce o cultivo e a extração de algodão, da castanha e do babaçu tornando este comércio o monopólio da Coroa nos anos 1680. Entre o século XVII e parte do século XVIII, São Luís apresenta uma estagnação nos avanços até a Coroa portuguesa se mudar para o Brasil e os portos serem abertos causando transformações na economia refletidas no cenário urbano da cidade, como por exemplo, a instalação de fábricas têxteis que eram, até então, proibidas na cidade. Além disso, no ano de 1682, chegou da África as primeiras levas de escravos no Maranhão para trabalhar nos engenhos de açúcar e na Companhia do Comércio.

No século XIX, São Luís se apresenta como a quarta maior cidade do Brasil como referência no centro fabril têxtil e a terceira em população negra. No final desse mesmo século, a cidade de São Luís se destaca entre as cidades do norte e nordeste por apresentar um sofisticado sistema de transporte com bondes, e foi a primeira a ter companhias de luz, água, limpeza urbana e até telefonia. Nessa época houve uma explosão na indústria com a instalação de muitas empresas fabris que, ainda hoje, são exemplares da arquitetura industrial do Brasil e a consolidação das edificações urbanas na cidade sobre o que veremos mais à frente. (ANDRÉS, 2006; LOPES, 2007)

O Maranhão, como Estado, passou quase 100 anos separado do Estado do Brasil, por conta da união das coroas de Portugal, da Espanha e da União Ibérica entre os anos de 1580 a 1640 onde a Colônia portuguesa foi dividida em dois Estados. Desde então, o Maranhão foi perdendo território, até chegar nas dimensões que se encontra nos dias atuais, quando o Piauí se desvincula no ano de 1811. Com os anos São Luís foi perdendo sua importância comercial para o Estado de Belém que passou a ser a capital da Companhia do Comércio do Grão-Pará e Maranhão. Até que em 1823 forçados pelas resistências monárquicas pós-lusitanas, o estado adere à proclamação da Independência. (CORRÊA, 2001)

5.2 A arquitetura

Voltando um pouco na história, quando os portugueses estavam no poder, encarregaram o Engenheiro-Mór do Brasil, Francisco de Frias de Mesquita, e 1616, para que ele traçasse o plano de construção da cidade de São Luís, ele então escolheu utilizar o traçado ortogonal. Assim, São Luís foi ganhando configurações de urbanidade que as verdadeiras capitais tinham, como as ruas com larguras constantes, a localização das praças, as escadarias que serviam de ligação entre os diferentes níveis da cidade, os edifícios se apresentam em formas contínuas e alinhados definindo as ruas e praças, porém com uma diferenciação entre eles pelas pequenas variações em suas formas.

Em 1641 a cidade é invadida pelos holandeses que vinham de conquistar Pernambuco, no nordeste brasileiro, e se sentiram tentados pelo crescimento econômico de São Luís – crescente com a instalação da cultura da exportação de algodão e açúcar – e pela cidade ter o melhor porto da costa norte. Com essa invasão, a Igreja de São José do Desterro foi o local onde ocorreram golpes violentos de intolerância religiosa realizada pelos holandeses protestantes reformistas. Os holandeses tinham sido financiados pela Companhia da Índias Ocidentais, mas, em três anos, foram expulsos e deixaram a cidade destruída. Desse modo, a Coroa Portuguesa decidiu arcar com melhorias urbanas da cidade. Uma dessas melhorias foi a construção de um porto no bairro da Praia Grande, dessa forma “consolida-se seu caráter cosmopolita de cidade marítima mais ligada às atividades do oceano que às da terra, estreitando ainda mais o contato com a Metrópole”. Desse modo, em 1780, é ordenada pela Coroa a construção da Praça do Comércio, essa que era similar à Praça do Comércio da Lisboa pombalina, fazendo referência a uma perspectiva de que a cidade de São Luís seria um “espelho colonial da capital metropolitana”. A partir desse fato se tem a substituição de grande parte da edificação antiga com o acolhimento das fachadas com azulejos bem significativos, até os dias de hoje, no Centro Histórico de São Luís. (LOPEZ, 2007; CORRÊA, 2001)

A arquitetura de São Luís é histórica e segundo o autor é uma arquitetura que se adequa ao clima equatorial da cidade, onde se tem um aproveitamento das sombras e dos ventos oriundos do mar. A utilização dos azulejos nas fachadas dos prédios, com uma grande variação de padrões e com a cobertura total das mesmas, é também pensada como uma forma de minimizar o calor que é refletido para dentro dos prédios por conta de suas cores claras. O autor continua a descrever:

O conjunto arquitetônico é composto por sobrados, solares e casas térreas, com plantas em “L” ou “U”, extensos telhados cerâmicos e aberturas protegidas por venezianas. Os elegantes sobrados, tão característicos de São Luís, têm até quatro pavimentos, com o térreo ocupado por comércio e serviços e os demais para uso residencial, fachadas em azulejos, balcões corridos e gradis de ferro, com mirante para o controle da chegada das embarcações ao porto. Estes, são colocados sobre o desvão das escadas para a extração do ar quente para os edifícios. Os sobrados suntuosos, chamados solares, recebem acabamento refinado, tendo portadas em pedras de cantaria, frontões neoclássicos triangulares, balcões sinuosos, sacadas em pedra lioz e gradis de ferro com desenhos apurados. São característicos os vestíbulos com escadarias e arranques finamente trabalhados, conduzindo ao andar superior, de uso da família, onde avarandados com venezianas corridas e amplos beirais oferecem proteção contra o sol escaldante e as chuvas torrenciais. O térreo, local de serviço e

guarda das carruagens, abre-se para amplos pátios e jardins, fundamentais para a ventilação. (LOPEZ, 2007)



Figura 23. Avenida Beira-Mar, Praia Grande.

Fonte: Iphan - <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/34>

O acervo arquitetônico e paisagístico de São Luís, concentrado na área do Centro Histórico, é protegido nos níveis federal, estadual e municipal. Em dezembro de 1955 e março de 1974 foi tombado pelo Governo Federal através do IPHAN – Instituto do Patrimônio histórico e Artístico Nacional. Figura 23. É uma área de aproximadamente 90 hectares onde estão abrangidos os bairros da Praia Grande, Desterro e Ribeirão, Praça Benedito Leite e João Lisboa, além da Praça Gonçalves Dias.

No âmbito estadual, é protegido pelo Decreto Estadual nº 10089, de 6/3/1986, em uma área de 240 hectares, com 2.500 imóveis. E em nível municipal, pelo Plano Diretor Urbanístico 1992, Lei Municipal nº 2352, de 29/12/92, dividido em Zona de Preservação Histórica-ZPH e Zona de Preservação Ambiental, que compreende o Aterro do Bacanga e o Parque do Bom Menino, chamada ZPH2. (ANDRÉS, 2006)

No ano de 1997, a capital do Maranhão, São Luís, foi reconhecida pela UNESCO como Patrimônio Cultural Mundial pela sua tradição cultural diversificada além de apresentar uma arquitetura significativa e preservada dos traçados da cidade colonial portuguesa. A proposta foi apresentada oficialmente através de um dossiê para a UNESCO em maio 1996 no governo de Roseana Sarney, em novembro do mesmo ano foi comandada pela UNESCO uma missão para fazer o reconhecimento no local do acervo histórico e arquitetônico com a supervisão do arquiteto Júlio Angel Morosi, membro do ICOMOS – *Internacional Council Of Monuments and Sites* – este que entregou um relatório que junto ao dossiê foram aprovados na reunião anual do ICOMOS, realizada na época na cidade de Paris, em março de 1997, recomendando à UNESCO que acrescentasse São Luís na lista de Patrimônio Mundial. “Em junho do mesmo

mês foi realizada a 21ª Reunião Internacional do Bureau do Comitê do Patrimônio Mundial na sede da UNESCO onde foi aprovada as recomendações do ICOMOS pelas delegações dos sete países participantes do Bureau – México, Japão, Alemanha, Austrália, Marrocos, Nigéria e Itália. (ANDRÉS, 2006; IPHAN)

Mas foi apenas em dezembro de 1997 que o plenário do Comitê do Patrimônio Mundial, reunido em Nápoles, Itália, apreciou novamente essa recomendação, homologando a decisão técnica do Bureau e oficializando, assim, a inclusão de São Luís, na lista da UNESCO, com base nos critérios de n.ºs. III, IV e V, da Convenção do Patrimônio Mundial:

III) Testemunho excepcional de tradição cultural.

IV) Exemplo destacado de conjunto arquitetônico e paisagem urbana que ilustra um momento significativo da história da humanidade.

V) Exemplo importante de um assentamento humano tradicional que é também representativo de uma cultura e de uma época.

Diz o parecer do ICOMOS que “O Centro Histórico de São Luís do Maranhão é um exemplo excepcional de cidade colonial portuguesa adaptada às condições climáticas da América do Sul equatorial e que tem conservado dentro de notáveis proporções o tecido urbano harmoniosamente integrado ao ambiente que o cerca”. (ANDRÉS, 2006)

O mais importante é que a cidade mantém o conjunto arquitetônico original ainda vivo. Segundo o IPHAN, são em torno de quatro mil imóveis tombados na extensão da cidade. Cerca de mil desses imóveis são localizados no Centro Histórico da cidade que foi tombado pelo Iphan no ano de 1974, por conta do estilo adquirido na arquitetura das tradicionais formas portuguesas, tornando essa arquitetura única. (IPHAN)

No local onde era o forte de São Luís se encontra hoje um dos edifícios de grande destaque na paisagem ludovicenses, o Palácio do Leões, sede do governo do Estado; próximo a ele, o Palácio La Ravardière, sede do governo municipal; mais adiante, a Catedral – Igreja da Sé – e ao lado dela o Palácio Episcopal. A Catedral da Sé foi erguida por ordem do comandante Jerônimo de Albuquerque como forma de agradecimento pela expulsão dos franceses das terras maranhenses, o templo prestava homenagem à Nossa Senhora da Vitória pois era de costume na época que as vitórias em batalhas fossem consagradas e atribuídas à intervenção de santos e deuses. Assim, a Catedral da Sé, como é conhecida, foi construída perto do forte, tombada pelo IPHAN nos anos 50. (ANDRÉS, 2006; CORRÊA, 2001).

Outros elementos arquitetônicos significantes que apresentam valor histórico e cultural são o Convento das Mercês; as Fontes das Pedras e do Ribeirão; o Teatro Arthur Azevedo; as Praças Gonçalves Dias e João Lisboa; as Igrejas do Rosário, do Desterro e do Carmo; entre outros.

5.2.1 Características da Arquitetura

A arquitetura de São Luís possui características marcantes quanto a sua tipologia. Andrés (2006) divide as construções em solares, sobrados, casas térreas (moradas), casas de porão alto, casas de sítios e as fábricas. Sobre elas, podem ser caracterizadas:

- Solares

Construções residenciais do século XVII construídas por burgueses. Figura 24.

Internamente, no pavimento térreo, possuem grande vestíbulo, com piso geralmente decorado com uma combinação de seixos de rio e cantaria de lioz, que dá acesso à escada principal; esta, por sua vez, conduz aos pavimentos superiores, onde habitava a família, pois o térreo era destinado ao abrigo das carruagens e dependências de serviço. (ANDRÉS, 2006).



Figura 24. Solares do Centro histórico.

Fonte: Bento Viana/Iphan

- Sobrados

Os sobrados podem apresentar até quatro pavimentos onde o comércio e as dependências de serviço funcionavam no térreo e os outros pavimentos serviam de residência. “A parte posterior é formada por avarandados corridos, protegidos por venezianas, para um pátio interno. Alguns possuem mirantes e revestimento de azulejos.” (ANDRÉS, 2006). Figura 25.



Figura 25. Sobrados do Centro Histórico.
Fonte: Carlos Café/Iphan

- Casas térreas

Estas apresentam apenas um pavimento, geralmente residencial, por isso são classificadas por moradas. A *Morada-inteira* que apresenta uma porta central com duas janelas de cada lado. Figura 26. A *Meia-morada*, apresenta uma porta na extremidade e duas janelas ao lado dela com salas e quartos alinhados e ligados por um corredor. Figura 27. A *Morada-e-meia*, duas janelas em uma extremidade e quatro na outra separadas por uma porta. Figura 28. A $\frac{3}{4}$ de *Morada*, com duas janelas na extremidade e uma janela na outra separadas por uma porta, geralmente com pelo menos dois quartos. Figura 29. A *Porta e janela*, apresenta uma porta e janela e cabem nos pequenos lotes. Figura 30.



Figura 26. Morada-inteira.

Fonte: <https://passeiourbano.com/2012/09/12/arquitetura-de-casas-e-sobrados-de-sao-luis/#jp-carousel-1900>

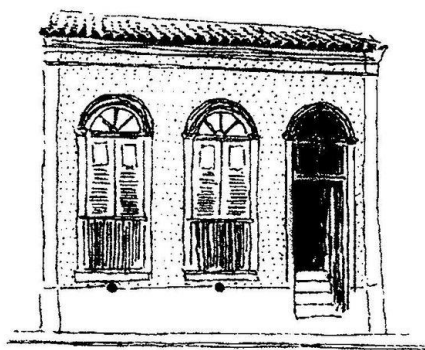


Figura 27. Meia-morada.

Fonte: <https://passeiourbano.com/2012/09/12/arquitetura-de-casas-e-sobrados-de-sao-luis/#jp-carousel-1898>

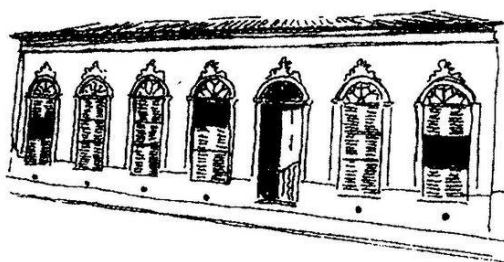


Figura 28. Morada-e-meia.

Fonte: <https://passeiourbano.com/2012/09/12/arquitetura-de-casas-e-sobrados-de-sao-luis/#jp-carousel-1901>

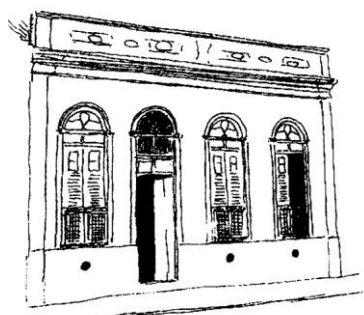


Figura 29. ¾ de morada.

Fonte: <https://passeiourbano.com/2012/09/12/arquitetura-de-casas-e-sobrados-de-sao-luis/#jp-carousel-1899>

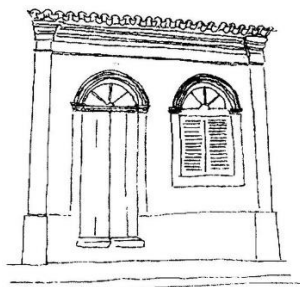


Figura 30. Porta e janela.

Fonte: <https://passeiourbano.com/2012/09/12/arquitetura-de-casas-e-sobrados-de-sao-luis/#jp-carousel-1897>

Existem ainda as casas de porão alto, onde o porão vai além do subsolo e chega ao alcance acima do nível da rua o que ajuda na iluminação do cômodo. Figura 31.

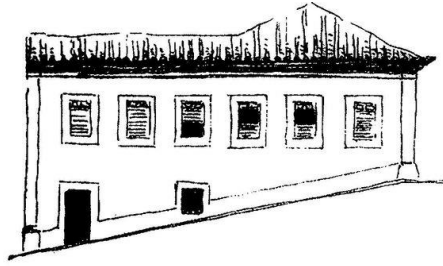


Figura 31. Casa de porão alto.

Fonte: <https://passeiourbano.com/2012/09/12/arquitetura-de-casas-e-sobrados-de-sao-luis/#jp-carousel-1904>

- Outros elementos arquitetônicos

A arquitetura de São Luís apresenta uma certa padronização nas suas formas, alguns dos elementos dessa arquitetura que merecem destaque, são as portas das construções arquitetônicas, que geralmente apresentam ombreiras e vergas de pedra formando arco pleno. Figura 32; as janelas que trazem as mesmas formas das portas e que podem apresentar grandes dimensões além das suas esquadrias. Figura 33; os balcões ou varandas encontradas em alguns sobrados, figura 34, geralmente compostos das grades, outro ponto forte dessa arquitetura, que estão presentes por todo o Centro Histórico da cidade. Figura 35; os lampiões, símbolos fortes do patrimônio arquitetônico de São Luís, encontrados pelas ruas do Centro. Figura 36; entre outros elementos.



Figura 32. Porta, Centro Histórico.

Fonte: Beto Viana/Iphan



Figura 33. Janelas com esquadrias, Centro Histórico.
Fonte: Beto Viana/Iphan



Figura 34. Varanda do sobrado, Centro Histórico.
Fonte: Carlos Café/Iphan

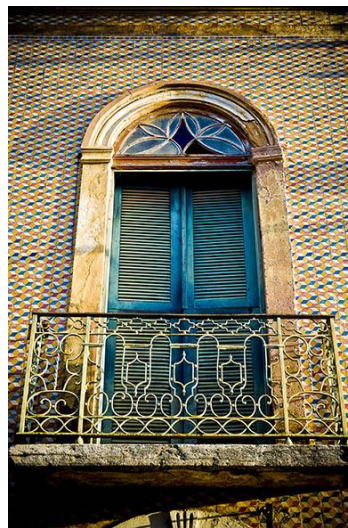


Figura 35. Grades nas varandas, Centro Histórico.
Fonte: Beto Viana/Iphan

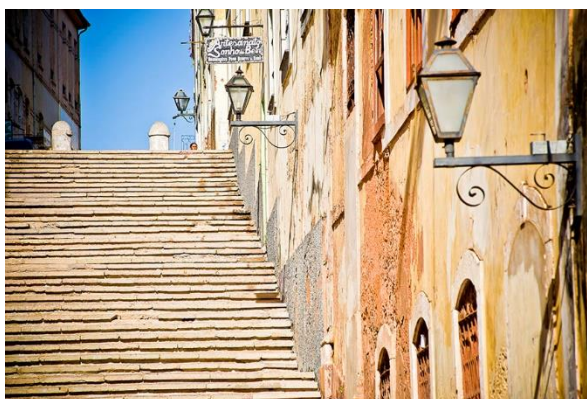


Figura 36. Lâmpioes, Centro Histórico.
Fonte: Beto Viana/Iphan

Outro elemento que não pode faltar quando se fala no patrimônio histórico de São Luís são os azulejos. Azulejos que segundo Francisco Filho (2006), foram aplicados nas fachadas das construções com dois sentidos, o sentido utilitário como forma de proteger as paredes da ação das chuvas e do clima quente-úmido da cidade; e o sentido decorativo, que como o nome já nos permite pensar, atribui aos prédios o aspecto de monumento. Esses azulejos tanto são significantes que a cidade de São Luís também é conhecida como cidade dos azulejos. Figura 37.



Figura 37. Azulejaria, Centro Histórico.
Fonte: Beto Viana/Iphan

5.3 Manifestações culturais

A cultura maranhense se diferencia das demais culturas por conta da sua diversidade e pela peculiaridade de suas expressões, como por exemplo, o bumba-boi, o tambor de crioula, a festa do Divino, entre outros. Além disso, a cultura afro tem uma forte identidade negra representada através das Casas de Mina encontradas na cidade de São Luís, a Casa de Nagô na Rua das Crioulas e a Casa das Minas Jeje na Rua São Pantaleão. Essas que são construções fundadas pelos africanos no século XIX. A Casa de Nagô foi tombada pelo governo do Estado e a Casa de Minas foi tombada pelo IPHAN.

Essa identidade negra é decorrente da inserção dos negros na sociedade brasileira após a abolição da escravatura, onde esses se tornaram, cidadãos brasileiros mesmo vivendo na precariedade e representando a parte de baixo da pirâmide social do país. A mistura dos negros, com suas diferentes etnias de origem, junto aos portugueses e indígenas resultou na cultura popular maranhense construída a partir das trocas de culturas desses povos. (ANDRÉS, 2006; SILVA, 1992)

Em verdade, a cultura popular maranhense, em sua riqueza e diversidade, encarna processos de integração, assimilação e sincretismo em meio à resistência de grupos e à intervenção das elites. De fato, é no confronto e no encontro de padrões e influências que vai se gestando a cultura popular do Maranhão. (ANDRÉS, 2006)

É visível a influência afro-brasileira nos processos de cultura maranhense, eles conseguiram representar e recriar suas culturas de origem nas práticas religiosas, na culinária, na medicina popular, nos costumes, no teatro, na literatura e na dança. Um grande exemplo na dança dessa influência é o *reggae* onde o povo de São Luís adotou como expressão de lazer. São Luís é a cidade que mais representa a cultura afro-brasileira no país. No estado, os africanos realizaram, segundo Andrés (2006), “o cruzamento de elementos culturais de diferentes etnias, com a incorporação de aspectos culturais dos povos indígenas e assimilação e adaptação da cultura europeia”. Essa cultura popular maranhense acontece ao decorrer do ano, formando um calendário da cultura popular do Maranhão que marca a vida social dos ludovicenses. Esse calendário se configura através dos chamados ciclos culturais.

Ciclos culturais: conjunto de manifestações de uma ou mais espécies, determinadas por uma mesma causa e, assim, ligadas entre si. A causa ou razão de cada ciclo são “marcos festivos”, revelando um tempo peculiar de festa. De fato, é um “móvel festivo”: um santo de devoção local, o santo padroeiro, uma época já consagrada, enfim, um tempo instituído de festa. Em torno desse “móvel festivo” congregam-se manifestações tradicionais que se mantêm e se atualizam como elementos constituintes de identidade cultural da população de uma localidade. (ANDRÉS, 2006)

Na cultura maranhense se pode encontrar três grandes ciclos, o carnavalesco, o junino e o natalino, além de outras festas tradicionais que possuem suas peculiaridades e podem ser realizadas em diferentes épocas do ano, como a Festa do Divino e a dança do Tambor de Crioula. (ANDRÉS, 2006; SILVA, 1992)

5.3.1 Carnaval

O carnaval do Maranhão, ao longo do tempo, passou por alguns momentos distintos a partir da segunda metade do século XX. Até a década de 80 era o carnaval de rua com muitas brincadeiras que foi enfraquecendo no final da década de 60 para a década de 70 onde surge o carnaval de passarela inspirado nas escolas de samba do Rio de Janeiro que começaram a ser transmitidas pela TV, até chegar em um ponto, na década de 80 em que o carnaval maranhense se limitou às passarelas onde se apresentavam as “Turmas” posteriormente chamadas de escolas de samba, como a tradicional e conhecida Turma do Quinto da Madre Deus. A partir da década de 80 o carnaval teve uma reviravolta com o retorno das tradições e do carnaval de rua, onde surgem novas brincadeiras e se criam os blocos, como o Bicho Terra, até o carnaval contar com o apoio da Prefeitura Municipal de São Luís e posteriormente do Governo do Estado, além de ressurgir o fofão nas ruas que é um personagem típico do carnaval do Maranhão.

Nos anos 2000, o processo de revitalizar esse carnaval no Maranhão vem se consolidando de ano em ano através de estratégias e atividades realizadas pelo Governo do Estado através da Secretaria de Estado da Cultura. Como exemplo dessas atividades temos a instituição dos circuitos de folia, que apresentaram mudanças ao longo dos anos. (ANDRÉS, 2006)

O autor nos apresenta, ainda, as brincadeiras e os personagens que compõem esse carnaval de rua maranhense. São eles:

Os Blocos Maranhenses podem ser representados pelos Blocos Tradicionais, Organizados, Alternativos e Bloco Afros. Nos Blocos Tradicionais ou blocos de tambor grande, os tambores feitos de compensado e cobertos de couro são presos no corpo do tocador, apresentam fantasias luxuosas feitas de veludo e bordadas com miçangas e paetês, além dos chapéus com grandes penas; no ritmo, apresentam “outros instrumentos como retintas, cabaças, reco-recos, agogôs, afoxés e maracás, e que possibilita a esses blocos tocarem diversos ritmos musicais”. (ANDRÉS, 2006). Figura 38.



Figura 38. Bloco Tradicional Os Apaixonados.

Fonte: <http://www.ma10.com.br/2018/02/14/blocos-os-apaixonados-e-os-geurreiros-do-ritmo-vencem-no-ma/>

Os Blocos Organizados ou blocos de enredo por apresentarem temáticas, geralmente são criados por grupos de amigos fazendo “batucadas com instrumentos como vilões, cavaquinho, saxofones, clarinetes, tamborins, retintas, cabaças...”; apresentam alas e passistas; as pessoas se fantasiam com roupas de mesmo padrão de estampas. Um grande destaque desse grupo é o Bloco Fuzileiros da Fuzarca. (ANDRÉS, 2006). Figura 39.



Figura 39. Bloco Fuzileiros da Fuzarca.

Fonte: <https://oimparcial.com.br/noticias/2015/11/1o-festival-de-samba-dos-fuzileiros-da-fuzarca/>

Os Blocos Alternativos são ligados aos blocos de sujo, são muitas pessoas de um mesmo lugar, rua ou bairro, que se reúnem para brincar o carnaval, geralmente com cordões, abadás e animados por uma banda. Exemplos bem famosos de blocos alternativos na cidade de São Luís, são o Bicho Terra, o Vagabundos do Jegue e o Jeguefolia. (ANDRÉS, 2006). Figura 40.



Figura 40. Bicho Terra.

Fonte: <http://imirante.com/oestadoma/noticias/2018/01/07/bicho-terra-e-gabriel-melonio-animam-a-feirinha-neste-domingo.shtml>

E por fim, os Blocos Afro que abordam temas ligados aos negros, denúncias às discriminações e lutas pela dignidade, apresentam “percussão forte, com batuque rústico, que acompanha uma dança ritmada, esses blocos usam indumentárias coloridas, de motivos afro”. Um dos pioneiros, em São Luís, é o bloco Akomabu criado em 1984, outro conhecido é o GDAM. (ANDRÉS, 2006). Figura 41.



Figura 41. Akomabu.

Fonte: <http://www.ma.gov.br/primeiro-bloco-afro-do-maranhao-akomabu-desenvolve-trabalho-que-vai-alem-da-folia/>

As bandas que preparam os foliões em uma espécie de pré-carnaval nas ruas da cidade. Uma banda bastante conhecida é a Bandida. Figura 42. Essas bandas trazem uma orquestra com muitos instrumentos de sopro.



Figura 42. Banda Bandida.

Fonte: <http://imirante.com/oestadoma/noticias/2018/01/26/banda-bandida-realiza-previa-de-carnaval-neste-fim-de-semana.shtml>

A Máquina de Descascar’Alho, surgiu de uma cooperativa de amigos responsáveis “pelos foguetes, standartes, comida, bebida e acompanhamento musical, sendo o seu instrumental formado por pessoal de várias brincadeiras”. Ainda se pode encontrar no carnaval maranhense os bailes, as jardineiras, até o Lava-pratos em São José de Ribamar marcando o final das festas carnavalescas. (ANDRÉS, 2006)

5.3.2 São João

Segundo o autor Andrés (2006), não se sabe ao certo quando se iniciou o São João no Maranhão, mas era uma celebração bastante familiar e doméstica onde as pessoas se reuniam em torno de uma fogueira nas vésperas dos dias de São João ou de São Pedro, nas portas das casas onde as crianças brincavam de soltar fogos e os adultos estreitavam laços com o ato de pular a fogueira de mãos dadas com alguém onde se tornariam padrinho ou madrinha e afilhado(a).

Outras movimentações na época da São João eram os arraiais ou largos, “enfeitados de bandeirinhas de papel de seda e balões coloridos, com barracas simples, que vendiam comidas e bebidas maranhenses”. (ANDRÉS, 2006) Nesses arraiais funcionavam em frente às Igrejas de Santo Antônio e São João no Centro da cidade e na Igreja de São Pedro, na Madre-Deus onde ao centro da festa se apresentavam as brincadeiras.

O ciclo junino, no Maranhão, é comandado pelos Santo Antônio, São João, São Pedro, São Marçal:

Santo Antônio inaugura o ciclo da festa no dia 13 de junho, data de sua morte; o dia 24 de junho é um dos pontos altos das festas, comemorando o nascimento de São João que, segundo a tradição cristã, foi anunciado por sua mãe (Izabel) à sua prima (Maria) através de uma fogueira; no dia **29 de junho**, homenageia-se **São Pedro**, padroeiro dos pescadores e guardião das chaves dos céus e das torneiras das chuvas que

fecundam as lavouras; e **São Marçal**, mártir da Igreja Católica e santo milagreiro, encerra o ciclo, no dia **30 de junho**. (ANDRÉS, 2006)

O espírito da festa continua vivo até os dias atuais na capital São Luís. O São João é um período vivido de forma intensa pelos ludovicenses transformando a cidade inteira em um grande arraial por dias e noites mantendo firme o funcionamento da herança e tradição. Os arraiais atuais ainda apresentam barracas de palha com uma culinária típica dessa época no Maranhão; no centro da festa, o local para as apresentações das brincadeiras, bandas e shows. O ambiente continua sendo enfeitado por bandeirinhas, balões, personagens e elementos das brincadeiras.

São Luís adormece e acorda com o batuque dos tambores que fazem ressoar pelos ares a diversidade da cultura popular do Maranhão. É um momento muito forte de (re)afirmação da “ser maranhense”! E esse barulho fica na imaginação de cada um ecoando o Maranhão na memória coletiva. (ANDRÉS, 2006)

A tradição maranhense das festas juninas é marcada pela presença do bumba-meu-boi, tambor de crioula, cacuriá, quadrilhas, dança do coco, dança portuguesa, boiadeiro, entre outras danças alternativas. A seguir, será falado um pouco de algumas dessas brincadeiras.

5.3.2.1 Bumba-boi

O bumba-boi no Maranhão está bastante relacionado a religiosidade, realizado para São João. Figura 43. A maioria dos grupos se iniciaram a partir de promessas feitas para o santo. Na frente dos bois têm-se os cantadores que são responsáveis por criarem as toadas e interpretá-las. “Cada grupo de boi geralmente tem mais de um cantador, havendo sempre o cantador-mor, a estrela principal, e os coadjuvantes, que funcionam como auxiliares.” (ANDRÉS, 2006)



Figura 43. Boi de Orquestra Nina Rodrigues.
Fonte: Lauro Vasconcelos/Secult – MA

No Maranhão, os grupos de boi são divididos de acordo com os seus sotaques, que seriam a forma, o estilo desses grupos, como expressam, seus padrões quando diz respeito ao ritmo

representado nessas brincadeiras. Cada sotaque possui características específicas variando nos elementos que compõem a brincadeira, como o ritmo, a coreografia, os instrumentos, as toadas, entre outros. Segundo o autor, apresentam-se cinco sotaques mais conhecidos, são eles: sotaques de matraca, orquestra, baixada, zabumba e costa-de-mão.

O sotaque de matraca é assim denominado por ter em seus instrumentos a presença forte da matraca – “duas tábuas de madeira rústica, que, batidas uma contra a outra, numa espécie de atrito, reproduzem um som estridente –. O boi de matraca apresenta personagens representativos, com o Caboclo de Pena – que veste uma roupa de penas com um saiote, tornozeleiras, braceleiras e um enorme chapéu, também de pena, na cabeça. Alguns batalhões de matraca, como são chamados os grupos de bumba-boi, conhecidos em São Luís, são os bois de Maracanã, Maioba, Matinha, Madre-Deus, entre outros.

O Sotaque de Baixada ou Sotaque de Pindaré é considerado uma variação de matraca pois se utiliza dos mesmos instrumentos, mas esses sotaques se diferem no ritmo, onde os da baixada se apresentam com “toques lentos, leves e suave”. Um personagem significativo nesse sotaque é o Cazumbá que é cercado de magia, apresentando uma máscara pintada e com um focinho não representando nem homem e nem mulher. No enredo da brincadeira, o Cazumbá é quem assusta o Pai Francisco quando ele vai roubar a língua do boi como desejo de sua mulher Catirina.

O Sotaque de Zabumba apresenta ritmo forte africano, e tem origem na baixada do Maranhão. O nome vem dos instrumentos utilizados, grandes tambores com até meio metro de altura cobertos de couro chamados de zabumba. “A indumentária dos bois de zabumba é primorosa, bem cuidada, com os chapéus em formato de cogumelo, que chegam a ter 200, 300 e até 400 ‘pontos de fita’.” Esses grupos de zabumba se apresentam em menor número na cidade. (ANDRÉS, 2006)

O Sotaque de Orquestra ou Boi de Música foi a junção, inicialmente, de um saxofone a um grupo de bumba-boi, posteriormente adicionados outros instrumentos formando uma orquestra com “clarinetes, banjos, saxofones e pistons, além de bumbos, tambores—onça e maracás”. Os brincantes entram em fileiras tocando seus maracás enquanto as índias se posicionam a frente com arcos e flechas nas mãos, fingindo lança-los enquanto estão ajoelhadas. Existe muitos bois desse sotaque no Maranhão, alguns mais conhecidos são: Brilho da Ilha, dos Sonhos, Upaon-Açu, Morros, Nina Rodrigues, Axixá, entre outros.

E por fim, o Sotaque de Costa-de-mão, assim chamado pelo fato de os seus pandeiros serem tocados com a costa da mão. Apresenta um ritmo mais lento e desacelerado. Além do pandeiro são tocadas as caixas e os maracás. “De indumentária rica, tem chapéus afunilados, em estilo cogumelo, de bordados feitos com esmero, diretamente no tecido. Usam, ainda, meiões.” Esse sotaque é pouco espalhado pela região, representando esse tem-se os bois Brilho da Sociedade, da Vila Conceição/Coroadinho, e de Tajipuru. (ANDRÉS, 2006)

5.3.2.2 Cacuriá

De acordo com os estudos da cultura popular maranhense, o cacuriá é originário das Festas do Divino Espírito Santo quando, após o derrubamento do mastro, as caixeiros se reuniam para celebrar e festejar o final da festa onde era feito o carimbó das caixeiros (baile de caixas ou bambaê de caixa) como uma manifestação livre das mesmas. Em São Luís, um personagem conhecido e importante na criação dessa dança foi o Alauriano Campos de Almeida – Seu Lauro –. A dança é realizada em roda, por pares, acompanhada pelo batuque das caixas de madeira do Divino. “De **ritmo** contagiante, **coreografia** rápida e **indumentária** colorida, o Cacuriá geralmente é ‘puxado’ por um **líder**, que cantarola músicas e refrões animados, cujos versos, por vezes de duplo sentido, são respondidos por um forte coro de vozes, formado pelos brincantes.” (ANDRÉS, 2006)

Outra pessoa significativa do cacuriá que colocou a sensualidade aos movimentos foi Almeirice da Silva Santos, conhecida como Dona Teté que contribuiu na criação do famoso Cacuriá de Dona Teté, em 1986, onde ela cantava e tocava caixa, além de ser coreira de tambor de crioula e rezadeira de ladainha. Figura 44. Em São Luís existem mais de 40 grupos de cacuriá. (ANDRÉS, 2006).



Figura 44. Dona Teté.

Fonte: <http://wikidanca.net/wiki/index.php/Cacuri%C3%A1>

As dançarinas vestem longas saias amplas que servem para dar ênfase aos giros feitos na coreografia, acrescentado o bustiê, fitas e flores enfeitando os cabelos, geralmente, soltos. Já os dançarinos, se apresentam com camisas justas e abertas com os peitos a mostra, calças e chapéus na cabeça. (ALBERNAZ, 2004). Figura 45.



Figura 45. Cacuriá de Dona Teté.
Fonte: Artur Araújo/Secult-MA

5.3.2.3 Dança do Coco

A dança do coco faz referência aos trabalhadores, principalmente às mulheres do interior do Estado que realizam a atividade de quebrar coco babaçu. É uma dança composta por homens e mulheres de faixa etária diversas vindas dos bairros da periferia ou da zona rural. As roupas são de chita florida, mas sem nada específico além das saias rodadas utilizadas pelas mulheres. A música é feita por grandes tambores acompanhados das canções. (ALBERNAZ, 2004; ANDRÉS, 2006)

“A **coreografia** do coco é simples, organizando-se os dançantes em círculo, onde se alteram homens e mulheres. Seus gestos por vezes imitam as atividades do trabalho diário na quebra do coco, portanto, inclusive, certos instrumentos utilizados.” (ANDRÉS, 2006). Figura 46.



Figura 46. Dança do Coco.

Fonte: <http://imirante.com/namira/imperatriz/noticias/2015/06/26/danca-do-coco-uma-manifestacao-em-decadencia.shtml>

5.3.2.4 Quadrilha

Oriunda dos bailes realizados pelos camponeses franceses, a quadrilha é dançada por casais divididos em duas fileiras separando as damas dos cavalheiros, estes realizam passos que devem ser indicados pelo gritador da quadrilha. Esse gritador traz algumas palavras francesas durante a apresentação que é acompanhado, geralmente, por uma banda ao vivo. As quadrilhas, em sua maioria, trazem um enredo que é dramatizado ao longo da apresentação contando a história do casamento dos noivos que puxam as fileiras da quadrilha. (ANDRÉS, 2006). Figura 47.

A indumentária tradicional é constituída de roupas matutas, simples e naturais, com camisas coloridas, em cores vivas, calças remendadas, vestidos bem coloridos, com babados, muitos balangandãs (enfeites), chapéus de palha e chamatós (tamancos de madeira rústica). Hoje as roupas dos brincantes já ganham certos ares de sofisticação. (ANDRÉS, 2006)



Figura 47. Quadrilha Flor do Sertão.

Fonte: <http://imirante.com/namira/sao-luis/noticias/2016/06/16/anarrie-quadrilha-flor-do-sertao-se-apresenta- hoje-no-arraial-da-ilha.shtml>

5.3.2.5 Dança Portuguesa

É representada como uma dança que recebe influência de Portugal, apresentando os seus participantes uma indumentária que tem inspiração em trajes típicos desse país. Na confecção das roupas usam veludo e muitos bordados. As mulheres vêm com lenços e meias brancas rendadas ou de crochê; os homens têm chapéus e luvas. Resultam daí roupas com um visual rico, cheio de detalhes. (ANDRÉS, 2006)

É uma dança totalmente influenciada pelos portugueses, como já nos remete seu próprio nome. Dançada em pares ao som de músicas portuguesas, as vezes com influência brasileira em seus ritmos, com coreografias sincronizadas e harmônicas mostrando simetria nos movimentos realizados em filas onde os dançantes apresentam expressões sérias e solenes. Nas

indumentárias, a dança apresenta trajes típicos de Portugal. (ALBERNAZ, 2004; ANDRÉS, 2006). Figura 48.



Figura 48. Dança Portuguesa Raízes de Portugal.

Fonte: <http://imirante.com/namira/imperatriz/noticias/2015/06/26/danca-do-coco-uma-manifestacao-em-decadencia.shtml>

5.3.2.6 Dança do Boiadeiro

Essa dança tem influência do homem do campo, vaqueiro, peão até os cowboys de rodeio dos Estados Unidos, dançam músicas sertanejas e “country” brasileiro. Na indumentária se vê a presença dos acessórios dos vaqueiros e peões como botas, galochas, chapéus, entre outros. (ANDRÉS, 2006). Figura 49.



Figura 49. Dança do Boiadeiro.

Fonte: http://www.ma.gov.br/saojoao2015/wp-content/uploads/photo-gallery/danca_boiadeiro3.jpg

5.3.3 Tambor de Crioula

O Tambor de Crioula é tido como uma forma de expressão e comunicação que os negros utilizavam no período colonial do Brasil, trazendo as raízes as raízes africanas. Sobre isso, Andrés (2006) diz que:

As versões mais remotas sobre a prática dessa dança apontam que tinha sido criada para esconder uma espécie de exercício ou de luta corporal, da qual, pelo seu caráter

violento, participavam apenas homens. Era um tipo de jogo de pernas, com defesa e ataque, camuflado, de acordo com a região, sob o som do berimbau ou dos tambores, semelhante à capoeira. Objetivava derrubar o companheiro, servindo como uma forma de preparação para o embate dos escravos contra os capitães do mato. (ANDRÉS, 2006)

Depois do fim da escravidão, onde os escravos não precisavam mais treinar para luta com os capitães, eles ainda continuavam a prática como uma forma de manter um vínculo. Mais à frente as mulheres foram inseridas à dança junto com o ato da “punga de barriga” ou umbigada, onde elas se cumprimentam batendo ventre com ventre. Uma forte influência no Tambor de Crioula é o São Benedito, o santo negro filho de escravos. Em São Luís existe uma grande devoção à ele, “verificando-se o funcionamento da **Irmandade de São Benedito**, sediada na Igreja de Nossa Senhora do Rosário dos Pretos, na Rua do Egito”. (ANDRÉS, 2006) Acontece no segundo domingo de agosto, com uma procissão, além da realização de missas, novenas, atrações como o Tambor de Crioula, entre outras.

Preferencialmente o Tambor de Crioula é dançado numa área livre, com espaço favorável à movimentação solta dos brincantes como terreiros, pátios, quintais, praças, ruas e praias [...] Em relação ao traje usado pelos brincantes do Tambor de Crioula[...] as mulheres sempre usavam vestido ou saia ampla, para facilitar sua movimentação. Essa franquia no uso da roupa comum ainda é observada no interior, onde as pessoas comparecem vestidas como querem e como podem. [...] Atualmente, no meio urbano, os grupos organizados de tambor usam uma espécie de “**farda**”, em que as **mulheres** se apresentam com uma saia rodada e colorida, quadriculada ou em chitão estampado, com blusa branca (de rendão ou enfeitada com renda) ou “de cor”, em que se colocam também enfeites de renda ou bordado. Na cabeça elas utilizam um torso colorido e até cesta de flores, além de uma variedade de adereços, como colares, pulseiras, brincos e anéis. Já os **homens** usam calça lisa de cor escura, camisa manga curta ou comprida. (ANDRÉS, 2006)

A música fica por conta dos tambores e matracas, geralmente tocadas pelos homens e pelo cantor que acompanha com as toadas, além do coro de vozes que repete a toada inteira. A coreografia é livre, porém cheia de expressão corporal, dançada em círculo onde, de um lado, ficam os “coreiros” – os tocadores – e do outro ficam as “coreiras” – as dançarinas. Figura 50.



Figura 50. Tambor de Crioula.

Fonte: <https://oimparcial.com.br/media/2017/06/tambor-de-crioula-1024x683.jpg>

5.4 Lendas e contos maranhenses

Um elemento muito forte no folclore maranhense são as lendas e contos, passados de geração em geração que reproduzem um acréscimo no conhecimento sobre a história da cidade. Se são verdadeiras ou inventadas, não se sabe, mas é certo que as lendas não são inventadas sem nenhuma razão, as lendas de São Luís, por exemplo, estão ligadas à algum ponto no passado da história da cidade. Mas o certo é que essas lendas e contos marcam e encantam o povo ludovicense, principalmente, os que acreditam em magias e nas forças da natureza.

As lendas mais faladas, geralmente, desde a infância dos ludovicenses são as lendas da Serpente encantada que supostamente vive nas galerias subterrâneas da cidade e a lenda do fantasma da Carruagem de Ana Jansen que anda pelas ruas do Centro da cidade. Além dessas mais famosas, podemos dizer, outras conhecidas são as lendas da Praia do Olho d'Água, Guaxenduba, Manguba, entre outras. Neste trabalho abordaremos algumas destas lendas no projeto, tendo em vista a importância e o enriquecimento que essas lendas e mitos apresentam ao folclore e à cultura do Maranhão. (VIEIRA, 2016; SERRA, 2015; O IMPARCIAL, 2018)

6. DESENVOLVENDO O PROJETO

Segundo Munari (1997), diferente dos artistas, o designer precisa de métodos e técnicas para realizar um determinado projeto para que este possa apresentar os materiais corretos e as funções correspondentes às suas formas, onde algo de grande importância é que o público entenda o produto ou peça gráfica.

Existem vários métodos de se desenvolver um projeto a partir de vários autores onde estes podem ser aplicados dependendo do que se está projetando. O autor desenvolve seu método

buscando os pontos recorrentes nos demais métodos e construir um esquema que direciona as ações a serem realizadas até chegar ao protótipo ou até no produto final. Figura 51.

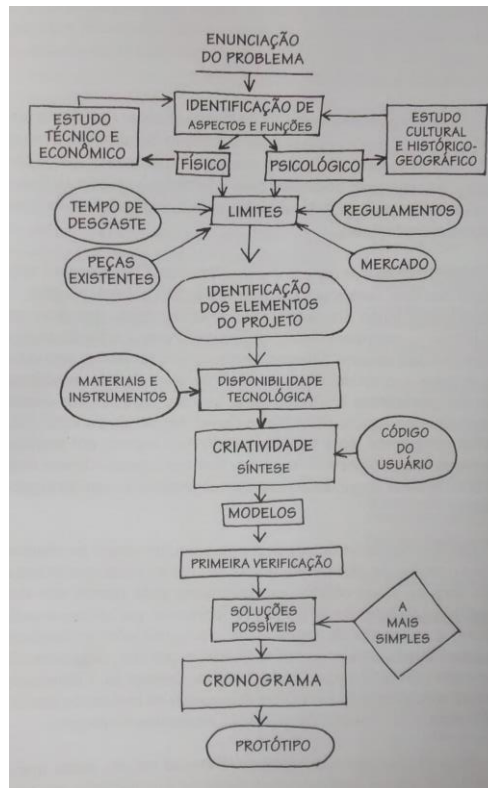


Figura 51. Metodologia do Projeto de Bruno Munari.
Fonte: Bruno Munari, 1998.

A seguir, acompanhamos os tópicos desse esquema de Bruno Munari (1997) aplicado e adaptado ao projeto de estampas de São Luís.

6.1 Enunciação do problema

Inicia-se com um problema proposto pela indústria ao designer a partir das necessidades existentes ou ao contrário, onde o designer apresenta o problema à indústria. Dessa forma, para iniciar o projeto, o problema já deve estar bem definido para não ocasionar complicações futuras no projeto. (MUNARI, 1997) Este trabalho tem como problema a necessidade de valorizar e guardar a cultura da cidade de São Luís – MA, que aos poucos pode ser perdida com os avanços, cada dia maiores, da tecnologia, além de reforçar e fortalecer nos ludovicenses o sentimento de pertencimento à cidade, de ser parte dessa cultura e de todas as suas formas de manifestação, tudo isso a partir do design de superfície aplicado na estamperia.

6.2 Identificação dos aspectos e das funções

Depois de identificar o problema, parte-se para a análise do mesmo em dois pontos, o físico, que diz respeito a forma que o objeto projetado terá; e o psicológico que é a relação entre o objeto e o usuário. No físico se faz um estudo técnico e econômico para apurar se o problema já foi resolvido por outros casos. E quanto ao psicológico se faz um estudo histórico-geográfico. Neste trabalho, esse ponto do método foi realizado e apresentado anteriormente quando foi mostrada a importância da valorização do patrimônio cultural, no capítulo 4 e no capítulo 3 onde se apresentou como a estamperia pode ajudar nesse processo de identidade. (MUNARI, 1997)

6.3 Limites

Os limites, Bruno Munari (1997) apresenta como sendo os estudos sobre o tempo de duração, quando em objetos, as peças que poderão ser utilizadas, os regulamentos em relação às formas e cores, e os limites em relação ao mercado, o que é exigido desse mercado. Diante disso, é possível determinar, além dos limites do problema, os elementos do projeto.

Nesse ponto de desenvolvimento do projeto foi feito um questionário online como pesquisa de opinião (Apêndice A) com uma quantidade de 70 pessoas para determinar o que o mercado, nesse caso, o que os moradores e/ou frequentadores da cidade de São Luís têm como exigência na questão do que eles identificam como mais representativo e marcante na cultura e na arquitetura da cidade para serem representadas nas estampas de São Luís para assim ter um limite na projeção com base no resultado da pesquisa.

Para se montar a pesquisa de opinião, Filho (1998) diz que toda pesquisa deve partir de uma pergunta ou hipótese que podem surgir de observações ou até mesmo de perguntas já existentes. Para este trabalho, utilizou-se como pergunta base: Quais elementos se tem como mais representativos na identidade do patrimônio histórico e cultural da cidade de São Luís? Em seguida, é necessário montar um plano de trabalho para poder estruturar as perguntas da pesquisa. Esta que apresenta uma amostra não probabilística com o tipo de amostragem conveniente onde se utiliza dos elementos disponíveis da população acessível, até um certo intervalo de tempo ou até chegar em um número pré-determinado de pessoas.

A pesquisa em questão, foi realizada através de enquete em um site na internet onde o autor pode enviar convites para que as pessoas, através do e-mail ou até mesmo das redes sociais, pudessem responder se fosse de seu interesse. A maioria, 60%, dos entrevistados disseram ter

entre 20 e 29 anos, 75,7 % disseram ter nascido na cidade de São Luís. Figura 52. Os resultados serão apresentados nos tópicos a seguir.

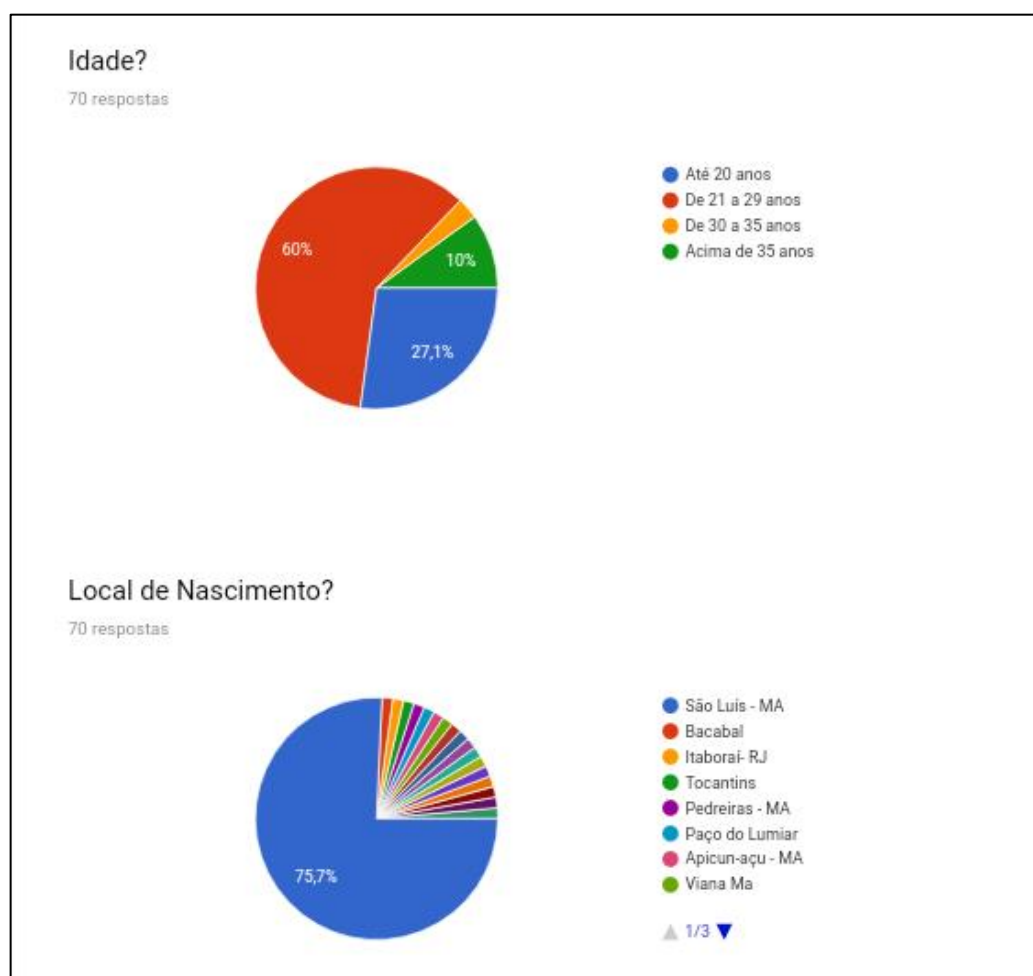


Figura 52. Resultado das questões de idade e local de nascimento.
Fonte: Elaborado pela autora, 2018

6.3.1 Elementos escolhidos

Na pesquisa, foram colocados elementos que ao longo da pesquisa observou-se ser importantes na manifestação da cultura da cidade para que as pessoas escolhessem, em questões de múltipla-escolha, o que para elas era mais representativo da identidade ludovicenses em três pontos mais específicos: na arquitetura, pela cidade ter o título de Patrimônio Mundial da Humanidade; nas manifestações juninas e carnavalescas que movimentam a cidade ao longo do ano trazendo muitos turistas para a cidade; e nas lendas do folclore que são passadas de geração em geração pelas pessoas.

Além desse caráter objetivo a pesquisa também apresentou questões subjetivo onde as pessoas deveriam descrever elementos ou pontos que para elas eram mais representativos da cidade de

São Luís e o que elas achavam importante ser lembrado e que no questionário não havia sido abordado.

A primeira e a última questão perguntavam quais elementos eram mais significativos da cidade de São Luís para os entrevistados e o que não tinha sido abordado nas demais questões. E muitos elementos foram citados por elas, alguns que seriam abordados em perguntas posteriores e outros que não seriam tratados. Os mais recorrentes nas falas foram os casarões do Centro Histórico com suas esquadrihas, os azulejos, os postes/lampiões, o bumba-meu-boi, o reggae, as comidas e bebidas típicas – em especial o arroz de cuxá (comida), a Tiquira (bebida) e o Guaraná Jesus (bebida). Para esse projeto, esses elementos serão explorados e representados através de suas formas e cores. Figura 53.



Figura 53. Elementos escolhidos.
Fonte: Elaborado pela autora, 2018.

6.3.1.1 Monumentos da Arquitetura

Neste ponto em questão as pessoas poderiam escolher até 4 figuras significativas do cenário arquitetônico de São Luís dentre as seguintes: Praça do Pescador, Palácio dos Leões, Palácio de La Ravardiere, Biblioteca Bendito Leite, Convento das Mercês, Capitania dos Portos, Teatro Arthur Azevedo, Igreja da Sé, Igreja São Pantaleão, Igreja do Carmo, Igreja dos Remédios, Fonte do Ribeirão e Fonte das Pedras. Os mais escolhidos pelas pessoas que responderam à pesquisa e que serão apresentados nos próximos tópicos, foram: O Palácio dos Leões, escolhido 55 vezes; o Convento das Mercês, escolhido 41 vezes; O Teatro Arthur Azevedo, escolhido 41 vezes; e a Igreja da Sé, escolhida 36 vezes. Figura 54.

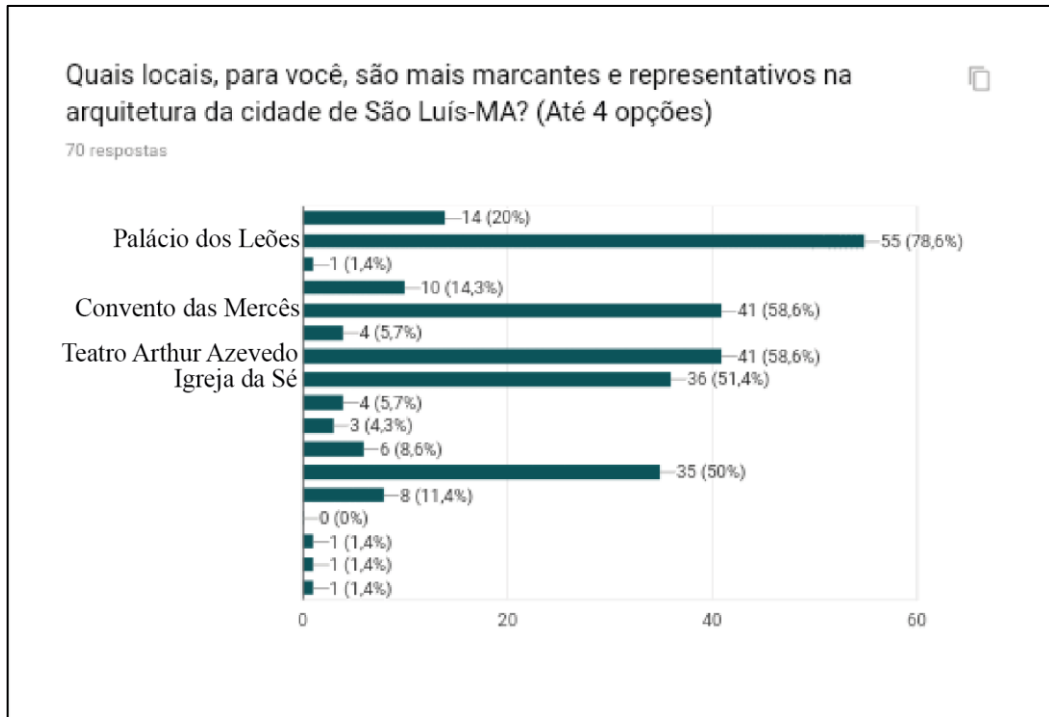


Figura 54. Resultado da questão dos elementos arquitetônicos.

Fonte: Elaborado pela autora, 2018

- Palácio dos Leões:

O Palácio dos Leões é o cartão-postal da cidade de São Luís se a chegada for pelo mar e é onde está sediado o governo do Estado do Maranhão. Faz parte do acervo arquitetônico da cidade desde a fundação onde servia de despacho administrativo e como moradia, posteriormente foi demolido e acrescido para receber as famílias dos governantes do estado no ano de 1766. Possuem três mil metros quadrados de área e passou por reformas ao longo dos séculos. Figura 55.



Figura 55. Palácio dos Leões.

Fonte: <https://oimparcial.com.br/cidades/2017/07/conheca-as-belezas-do-palacio-dos-leoes/>

Hoje em dia, recebe visitas em grandes temporadas turísticas onde os visitantes podem ter contato com a história da fundação da cidade espalhada pelos seis salões do palácio compostos

de peças preservadas desde os séculos XVI até o XX, peças de tapeçaria, quadros, mobiliário, porcelanas francesas e gravuras. (O IMPARCIAL, 2017)

- Teatro Arthur Azevedo

Construído entre os anos de 1816 e 1817 foi inaugurado em 1º de junho de 1817 com o nome de Teatro da União como homenagem à inclusão do Brasil no Reino Unido de Portugal e Algarves. O teatro tinha 800 lugares o que representava 5% da população ludovicenses da época.

O teatro muda de nome no ano de 185 e passa a ser chamado Teatro São Luiz. A partir de então ele enfrentou algumas crises e reformas que acabaram fazendo com que ele perdesse alguns de seus elementos de origem, chegou até a funcionar como cinema e passou a se chamar Teatro Arthur Azevedo na década de 20 em homenagem ao teatrólogo maranhense. (SECTUR). Figura 56.

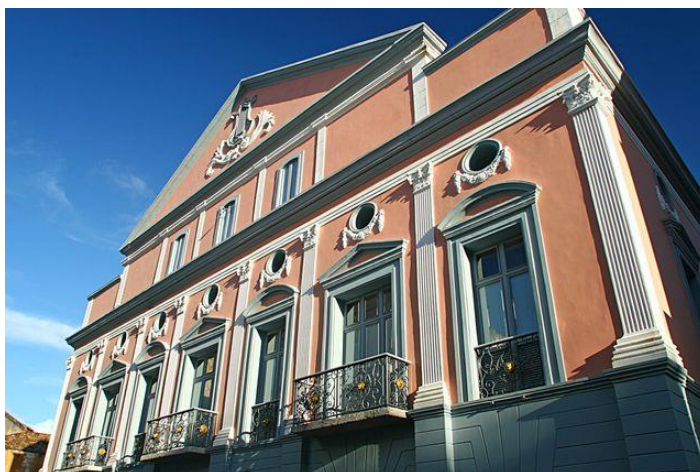


Figura 56. Teatro Arthur Azevedo.

Fonte: http://www.cultura.ma.gov.br/taa/index.php?page=foto_estendida&id=7

- Convento das Mercês

O Convento das Mercês começou a ser construído em 1654 quando religiosos da ordem das Mercês chegaram a São Luís vindos da cidade de Belém e se juntaram à frades e leigos na cidade. A primeira construção foi feira de taipa e pala e somente no ano seguinte ergueram a capela-mor de pedra e cal. No ano de 1822, ele acabou sendo abandonado no processo de Independência do Brasil e só por volta do século XIX ele voltou a receber intervenção e virou sede do Seminário Menor.

Foi vendido para o governo do Maranhão no ano de 1905 e recebeu muitas interferências em sua arquitetura original para, posteriormente se tornar o quartel da Polícia Militar e do Corpo de Bombeiros do Estado que permaneceu nessas instalações até serem transferidas na década

de 1980 para o local onde estão atualmente. Com esse fato, o convento passou por novas reformas e hoje em dia apresenta um acervo museológico e bibliográfico com 5.800 metros quadrados de área sendo considerado um dos Sete Tesouros de São Luís. (FMRB) Figura 57.



Figura 57. Convento das Mercês.

Fonte: <http://g1.globo.com/ma/maranhao/noticia/2014/06/convento-das-mercês-comemora-360-anos-com-programacao-especial.html>

- Igreja da Sé

Declarado Patrimônio da Humanidade pela UNESCO, a Catedral de Nossa Senhora da Vitória ou Catedral de São Luís, ou simplesmente, Catedral da Sé é um dos mais antigos e importantes monumentos da arquitetura da cidade, nela está sediada a Arquidiocese de São Luís.

O edifício da atual Sé foi construído no ano de 1690 para ser a Igreja Jesuíta pela Companhia de Jesus. Em 1699 foi inaugurada a igreja dedicada a Nossa Senhora da Luz construída pelos índios, ao seu lado estava o Colégio Jesuíta um grande centro cultural. Porém, os Jesuítas foram expulsos da cidade em 1759 e os bens da Companhia passaram para a Coroa, assim, a antiga Sé foi demolida pelo governo, os edifícios jesuítas desocupados receberam novas utilizações, o colégio virou o Palácio dos Bispos e a igreja da Companhia virou a Catedral de São Luís e teve sua fachada alterada no início do século XX, e virou sede da Arquidiocese de São Luís em 1921-22. (O IMPARCIAL, 2015). Figura 58.



Figura 58. Igreja da Sé.

Fonte: <https://oimparcial.com.br/noticias/2017/12/sao-luis-tem-7-tesouros-como-patrimonio-cultural/>

6.3.1.2 Elementos das Manifestações Carnavalescas

Nesta questão os entrevistados poderiam escolher até 3 opções de manifestações carnavalescas dentre as seguintes: Blocos Tradicionais; Blocos Organizados; Blocos Alternativos; Blocos Afro; Blocos de sujo; Fofão; Casinha da Roça; e Tribos de Índio. Os mais escolhidos foram os Blocos tradicionais, escolhidos 48 vezes; Blocos alternativos, escolhidos 44 vezes; e os Fofões escolhidos 29 vezes. Figura 59.

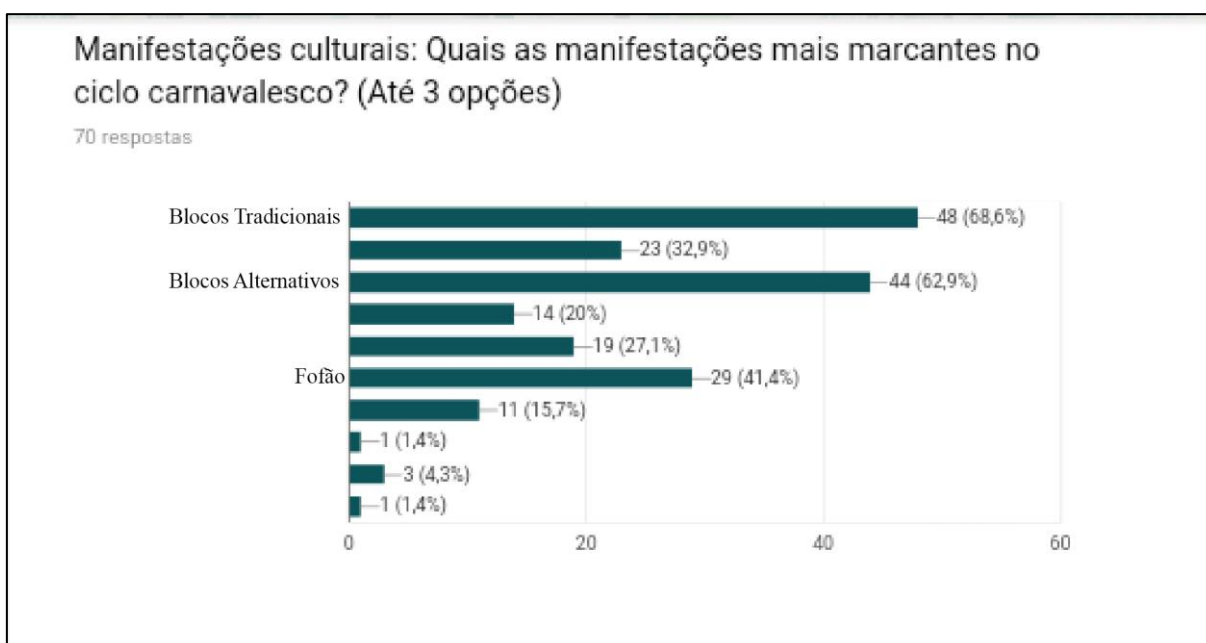


Figura 59. Resultado da questão das manifestações carnavalescas.

Fonte: Elaborado pela autora, 2018

Os blocos, tanto os tradicionais quanto os alternativos, já citados neste trabalho no capítulo 5, no tópico 5.3 onde foram apresentadas as manifestações culturais do ciclo carnavalesco, são muito encontrados pelas ruas e passarelas de samba da cidade de São Luís que arrastam muitas

peças cantando e dançando ao som de suas músicas. Já o Fofão, ainda não citada neste trabalho, é inspirado nos personagens do carnaval europeu trazidos pelos portugueses, é um símbolo muito forte do carnaval maranhense com suas máscaras assustadoras e seus macacões coloridos e folgados, geralmente de tecido de chita com guizos nas extremidades para que as pessoas saibam quando eles passarem pelas ruas com o barulho, trazem nas mãos uma vara para espantar possíveis cachorros além de alguns andarem com uma boneca onde quem tocar nela deverá pagar algum dinheiro senão será perseguido ao longo do dia. Crianças e adultos podem ser vistos fantasiados de fofão apesar de estar caindo no esquecimento popular quando não se encontra mais tantos deles pelas ruas de São Luís como antigamente. (MARTINS, 2018). Figura 60.



Figura 60. Fofões.

Fonte: <https://oimparcial.com.br/cidades/2018/01/fofao-e-figura-emblematica-do-carnaval-maranhense/>

6.3.1.3 Elementos das Manifestações Juninas

Neste tópico, os entrevistados também deveriam escolher 3 opções dentre as seguintes: Bumba-meu-boi; Cacuriá; Dança do Coco; Quadrilha; Dança Portuguesa; Dança do Boiadeiro; e Tambor de Crioula. Os mais escolhidos pelos entrevistados foram: o Bumba-boi, escolhido por todas as 70 pessoas; o Cacuriá, escolhido 51 vezes; e o Tambor de Crioula, escolhido 49 vezes. Figura 61. Todas essas manifestações juninas já foram explanadas anteriormente neste trabalho no capítulo 5, no tópico 5.3 relativo as manifestações culturais.

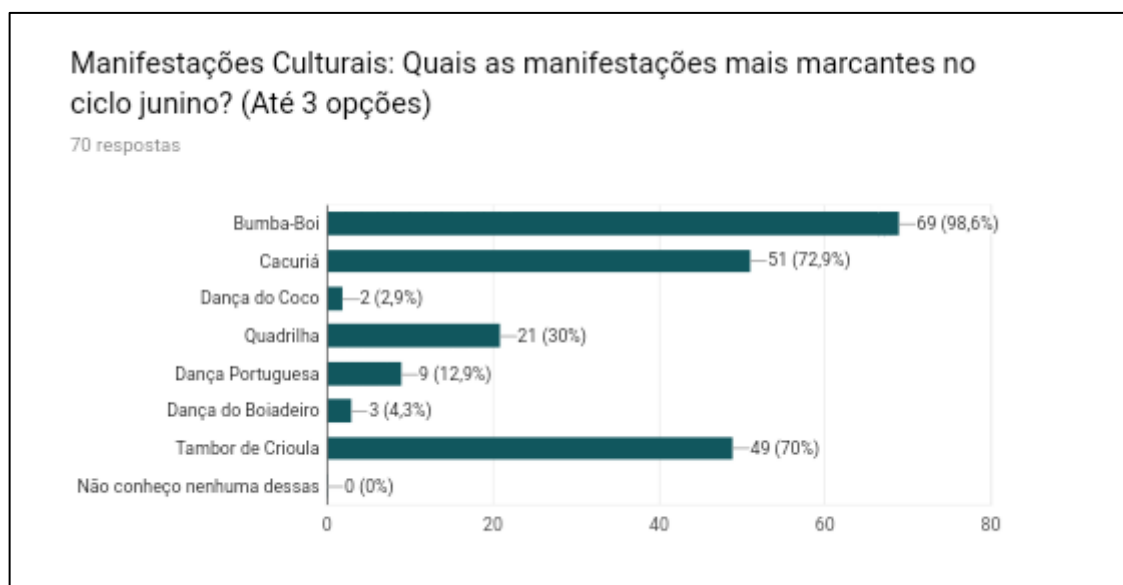


Figura 61. Resultado da questão das manifestações juninas.

Fonte: Elaborado pela autora, 2018

6.3.1.4 Lendas e mitos

Nesta questão, as pessoas deveriam citar quais as lendas e mitos da cidade que eles já tinham ouvido falar em algum momento da vida mesmo que não soubessem nada sobre qual era a história real. Figura 62.

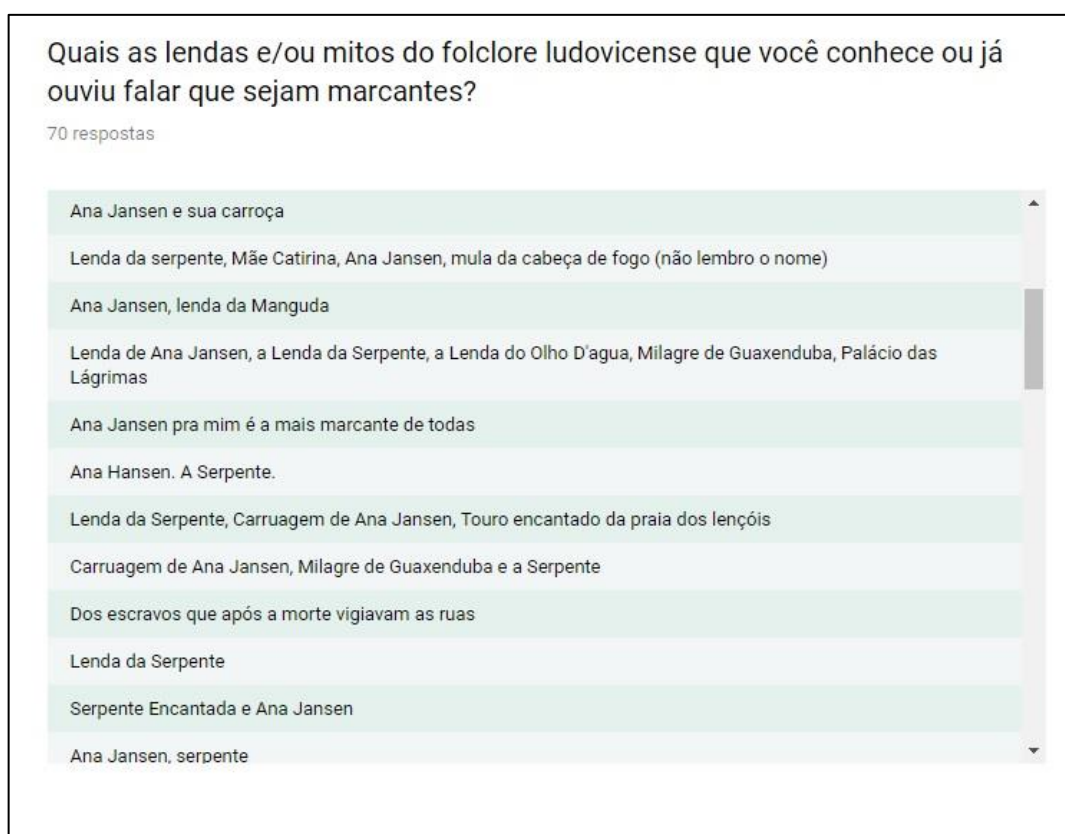


Figura 62. Respostas da questão sobre as lendas folclórica.

Fonte: Elaborado pela autora, 2018.

Dessa maneira as lendas mais citadas pelos participantes foram:

- A Carruagem de Ana Jansen

Ana Jansen foi uma figura marcante na economia, na política e na vida social de São Luís no século XIX, era comerciante e muito à frente do seu tempo. Conhecida e mal falada por todos que alegavam que ela era desumana e que maltratava os seus escravos. Depois que ela morreu, começaram a dizer que ela aparecia em uma carruagem puxada por cavalos decapitados conduzidos por um escravo durante a madrugada.

Até hoje conta-se essa história de que ela anda pelas ruas do Centro da cidade causando sons horripilantes que seriam das ferrugens e um coro dos escravos se lamentando, o que aterrorizava os andantes da noite que, ao ouvirem um barulho de carruagem, logo tratavam de se esconder, caso contrário, Ana Jansen amaldiçoava com uma vela acesa que pela manhã se transformaria em osso de defunto. (O IMPARCIAL, 2018; VIEIRA, 2016; SERRA, 2015)

- A Serpente Encantada

A lenda da serpente encantada é bem conhecida entre os ludovicenses. Segundo esta lenda, a serpente vive nos túneis e galerias subterrâneos da cidade e não para de crescer e que quando sua cabeça encontrar o rabo ela abraçará toda a cidade com muita força o que a afundaria e a levaria para as profundezas do oceano. Dizem que a cabeça do animal está embaixo da Fonte do Ribeirão, a barriga está na Igreja do Carmo e o rabo está na Igreja de São Pantaleão. Dizem ainda que a serpente fica transitando pelos túneis e galerias, esses que fazem ligação entre algumas igrejas da cidade e que dão acesso ao mar o que aguça ainda mais o imaginário do povo. (VIEIRA, 2016; O IMPARCIAL, 2018; SERRA, 2015)

- Milagre de Guaxenduba

Esta lenda relata um fato supostamente ocorrido no combate entre portugueses e franceses no dia 19 de abril de 1614, no forte de Santa Maria de Guaxenduba localizado próximo ao município de São José de Ribamar. A lenda diz que quando os portugueses estavam bem perto de serem derrotados, apareceu uma mulher envolvida por uma auréola radiante que transformou, com as mãos, a areia em pólvora e os seixos em projéteis, fazendo com que os portugueses se fortalecessem e ganhassem dos franceses. Dessa forma, o milagre foi atribuído a Nossa Senhora, e a Igreja da Sé foi denominada Nossa Senhora da Vitória. (VIEIRA, 2016; O IMPARCIAL, 2018; SERRA, 2015)

6.4 Disponibilidade tecnológica

Neste ponto, Bruno Munari (1997) fala sobre os materiais e as tecnologias que serão utilizadas no projeto a fim de se ter um resultado satisfatório e sem grandes custos de produção. No desenvolvimento desse projeto, por serem aplicações gráficas, poderão ser reproduzidas em vários materiais por conta das tecnologias disponíveis, porém inicialmente pensou-se em fazer as aplicações em papéis, por ser um resultado mais acessível e pode ser utilizado para vários fins, e posteriormente se pensaria em aplicar em outros materiais, como por exemplo, em tecido por ser uma das áreas onde a estampa é fortemente utilizada.

6.5 Criatividade

Nessa parte da projeção, o designer aparece com sua criatividade. Porém essa criatividade só poderá surgir depois do mesmo ter feito a síntese de tudo que foi colhido nas pesquisas para se juntar todos os componentes. Desse modo surgirão as formas do projeto que Munari (1997) nomeia como modelos em seus tamanhos naturais ou em escala dependendo do caso, em seguida poderão ser examinados por usuários a fim de o designer selecionar o modelo final e chegar ao protótipo.

Nesse projeto, a parte de criatividade iniciou-se com os esboços para estudo de alguns elementos escolhidos. Figura 63.



Figura 63. Primeiros esboços.

Fonte: Elaborado pela autora, 2018

6.6 Modelos

Partindo desses esboços e de uma síntese e refinação dos traços, surgem o que Munari (1997) denomina de modelos que, dependendo da situação, podem ser em tamanho real ou em escala.

Desses modelos o designer vai poder escolher os que serão configurados em protótipo e no produto final.

6.6.1 Refinando os esboços e adicionando cor

Para essa fase do projeto, foi utilizado um software de design gráfico – Illustrator – que possibilita fazer desenhos vetorizados bidimensionais onde foram importados os esboços e por cima deles foram feitos novos desenhos utilizando ferramentas oferecidas pelo programa. Os resultados são apresentados abaixo.

Os esboços dos desenhos para as estampas de São Luís, foram baseadas nas imagens reais dos locais e dos elementos que foram mais votados na pesquisa de opinião, onde, segundo Renata Rubim (2010), faz parte do processo criativo de desenvolvimento do design de superfície, essas imagens que a autora denomina de referencial visual.

6.6.1.1 Arquitetura

Para a arquitetura, foram feitos os seguintes esboços. Figura 64.

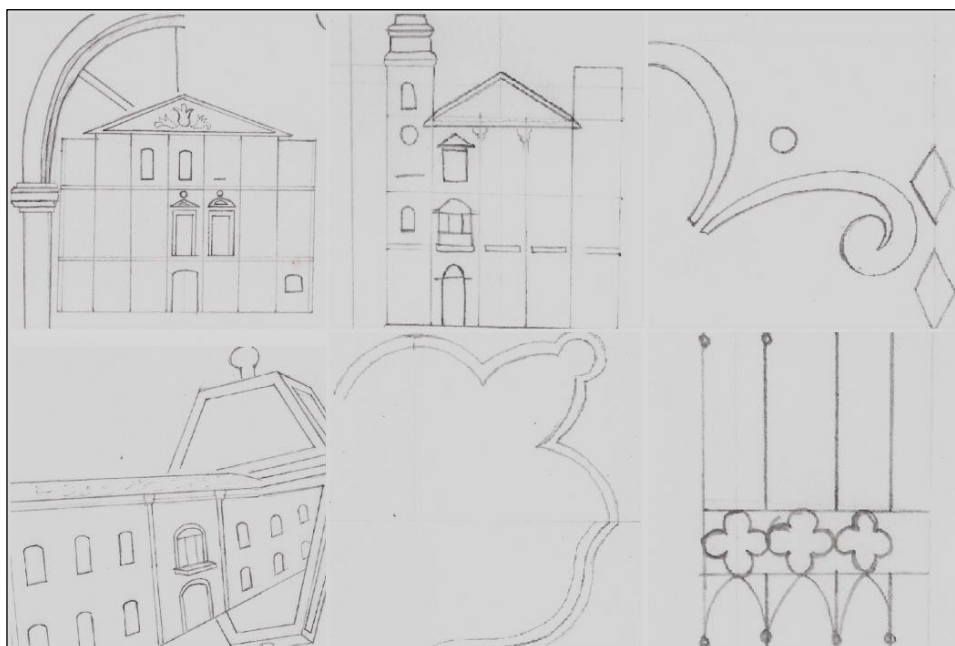


Figura 64. Esboços da arquitetura selecionada.
Fonte: Elaborado pela autora, 2018

Em seguida, os desenhos foram vetorizados no programa de design gráfico. Acrescentando como moldura as formas encontradas nos azulejos citados como representativos na pesquisa de opinião que foi realizada. Figuras 65 e 66.

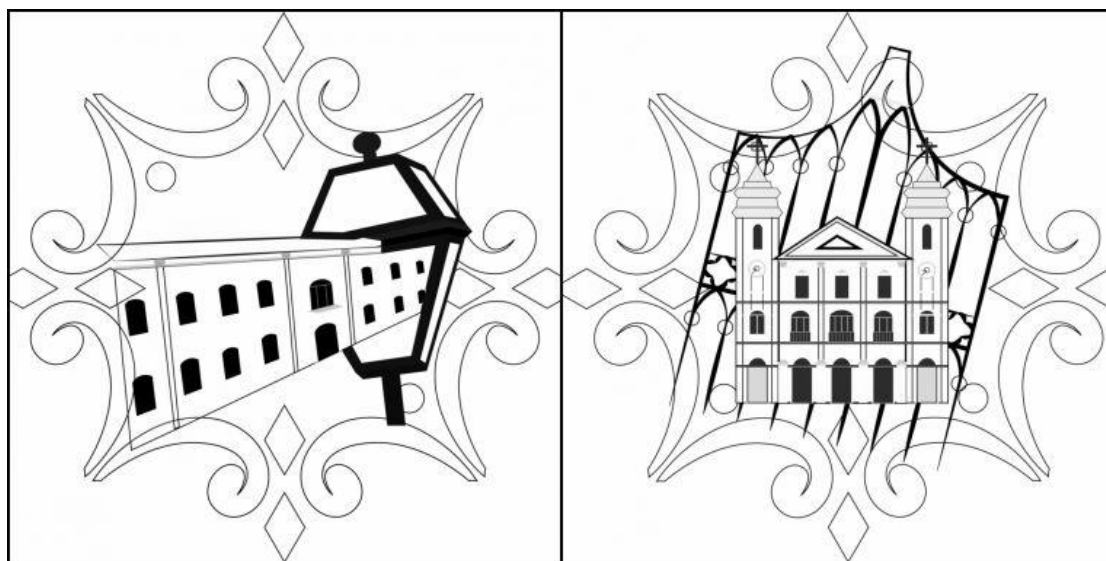


Figura 65. Desenho vetorizado do Convento das Mercês e da Igreja da Sé.
Fonte: Elaborado pela autora, 2018

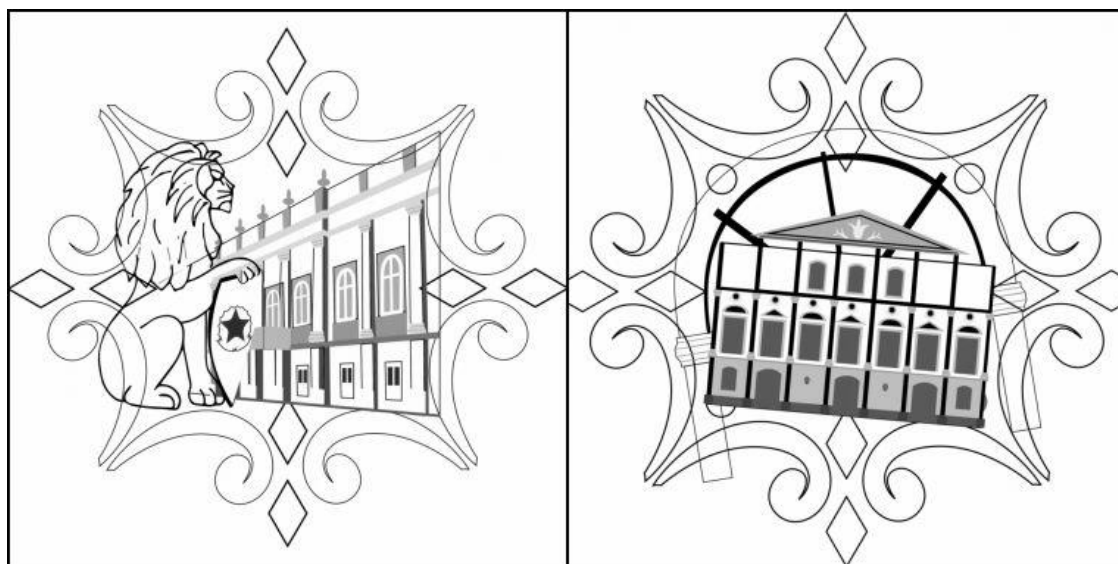


Figura 66. Desenhos vetorizados da Palácio dos Leões e do Teatro Arthur Azevedo.
Fonte: Elaborado pela autora, 2018

O próximo passo, foi a definição das cores que seriam aplicadas na estampa a partir das cores reais dos edifícios. Figuras 67, 68, 69 e 70.



Figura 67. Paleta de cores do Teatro.
Fonte: Elaborado pela autora, 2018



Figura 69. Paleta de cores do Convento das Mercês.
Fonte: Elaborado pela autora, 2018



Figura 68. Paleta de cores da Igreja da Sé
Fonte: Elaborado pela autora, 2018



Figura 70. Paleta de cores do Palácio dos Leões.
Fonte: Elaborado pela autora, 2018

Por fim, foram aplicadas as cores nos desenhos vetorizados. Figuras 71, 72, 73 e 74.



Figura 71. Aplicação de cor no Teatro Arthur Azevedo.

Fonte: Elaborado pela autora, 2018



Figura 73. Aplicação de cor na Igreja da Sé.

Fonte: Elaborado pela autora, 2018



Figura 72. Aplicação de cor no Convento das Mercês.

Fonte: Elaborado pela autora, 2018



Figura 74. Aplicação de cor no Palácio dos Leões.

Fonte: Elaborado pela autora, 2018

6.6.1.2 São João

Para o São João, os esboços também foram feitos a partir do referencial visual adquiridos através das pesquisas. Figura 75.



Figura 75. Esboços do São João selecionados.
 Fonte: Elaborado pela autora, 2018

Em seguida, os esboços foram vetorizados no programa de design gráfico. Figuras 76 e 77.

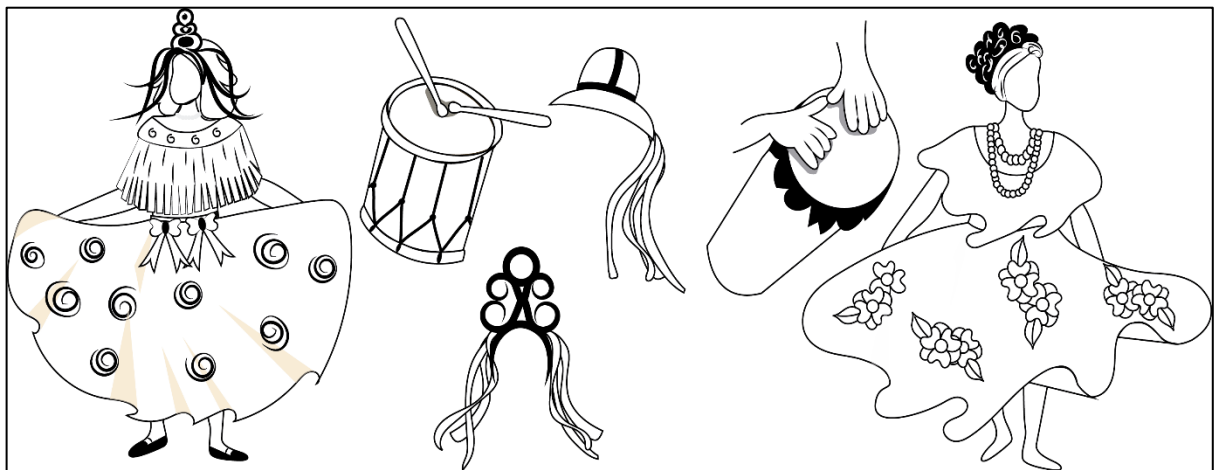


Figura 76. Desenhos vetorizados do Cacuriá e Tambor de Crioula.
 Fonte: Elaborado pela autora, 2018

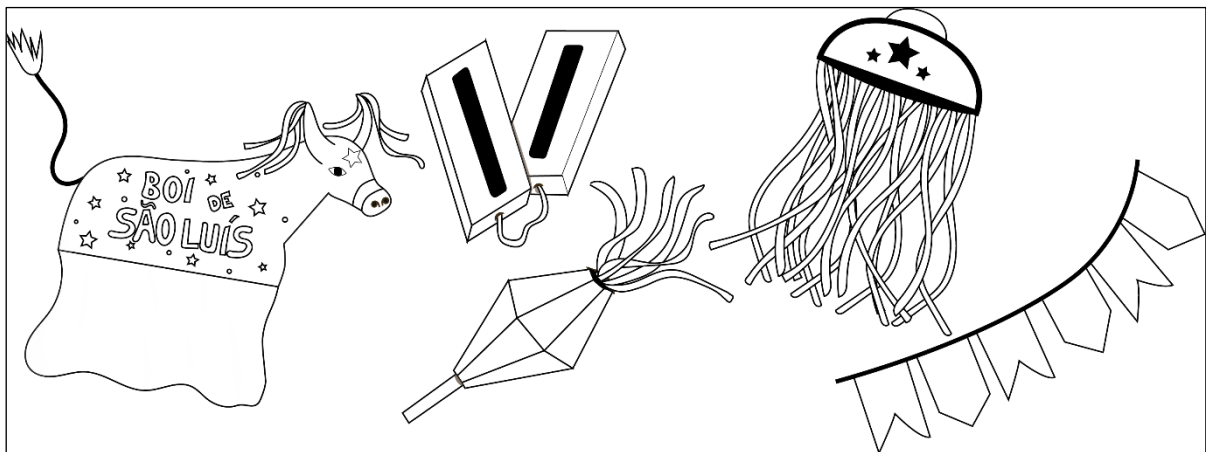


Figura 77. Desenhos vetorizados do Bumba-meu-boi.
 Fonte: Elaborado pela autora, 2018.

Por último, foram definidas as cores baseadas nas que mais aparecem nos personagens, manifestações e elemento do São João na cidade, e, no plano de fundo, foram utilizadas as cores do reggae, uma manifestação bem forte na cultura maranhense. Em seguida foram aplicadas nos desenhos vetorizados. Figuras 78, 79 e 80.

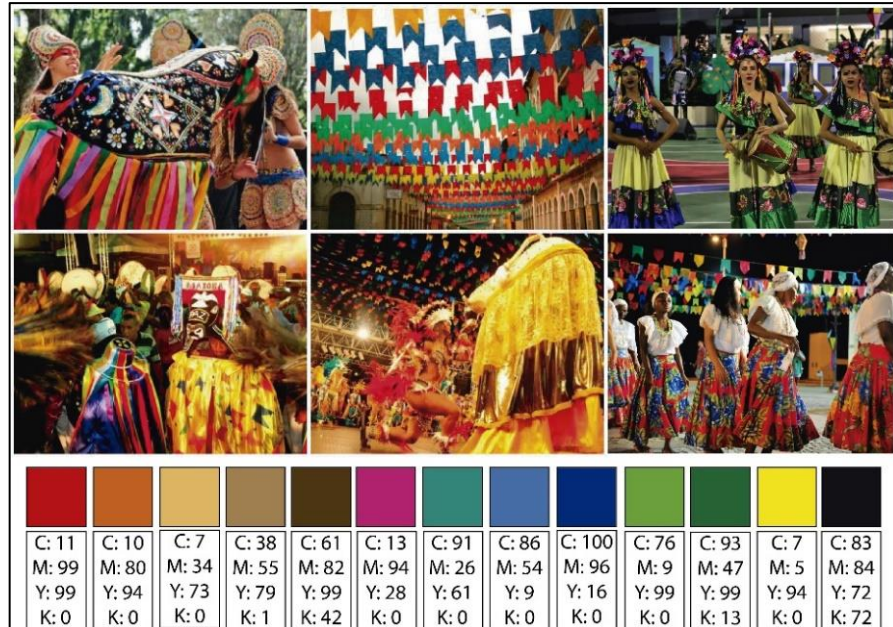


Figura 78. Paleta de cores São João.

Fonte: Elaborado pela autora, 2018.



Figura 79. Aplicação de cor nos elementos do Cacuriá e do Tambor de Crioula.

Fonte: Elaborado pela autora, 2018.



Figura 80. Aplicação de cor nos elementos do Bumba-meu-Boi.
Fonte: Elaborado pela autora, 2018.

6.6.1.3 Carnaval

No carnaval, foi utilizado o mesmo processo criativo no desenvolvimento dos esboços. Figura 81.

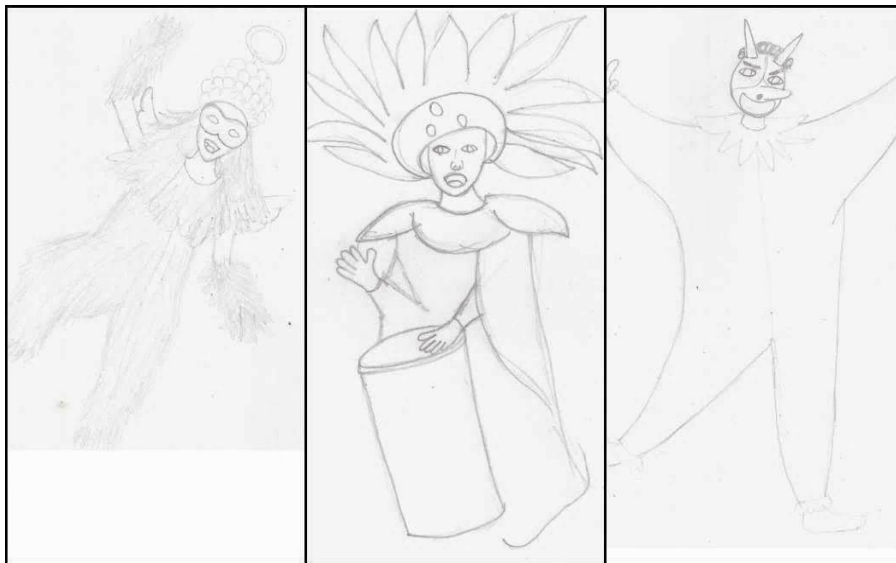


Figura 81. Esboços dos personagens do carnaval.
Fonte: Elaborado pela autora, 2018

Em seguida os desenhos foram vetorizados. Figura 82.



Figura 82. Desenho vetorizado dos personagens e elementos do carnaval.
Fonte: Elaborado pela autora, 20118.

Partindo de referências visuais do carnaval, foi definida a paleta de cores e posteriormente foi aplicada nos desenhos em vetor. Figuras 83 e 84.



Figura 83. Paleta de cores para o carnaval.
Fonte: Elaborado pela autora, 20118.



Figura 84. Aplicação de cor nos personagens e elementos do carnaval.
Fonte: Elaborado pela autora, 20118.

6.6.1.4 Lendas

Os esboços dos elementos que representariam as lendas escolhidas na pesquisa de opinião, foram feitos baseados nas próprias a partir do que é contado. Figura 85.

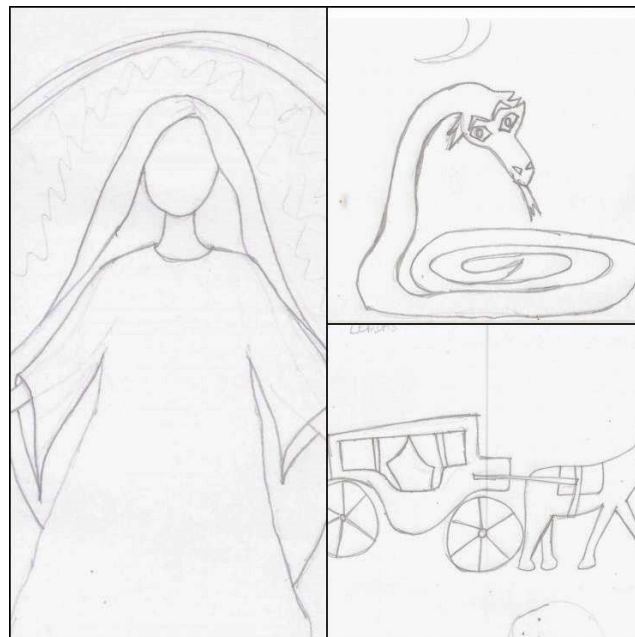


Figura 85. Esboços das representações das lendas.
Fonte: Elaborado pela autora, 2018

Depois dos esboços, partiu-se para o programa gráfico onde os desenhos foram vetorizados e em seguida acrescentadas as cores. Figuras 86, 87 e 88.

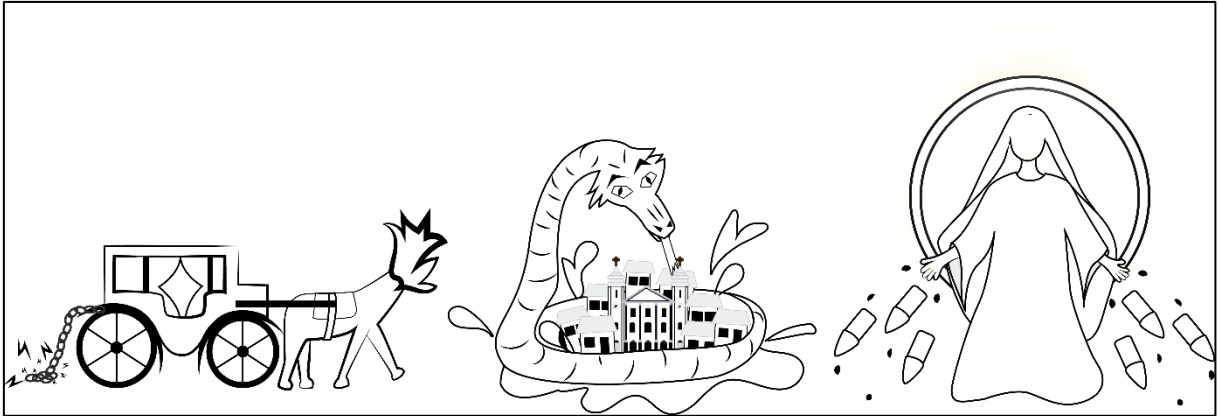


Figura 86. Desenho vetorizado das representações das lendas.

Fonte: Elaborado pela autora, 2018

C: 8 M: 28 Y: 69 K: 0	C: 20 M: 0 Y: 100 K: 0	C: 19 M: 46 Y: 99 K: 0	C: 38 M: 71 Y: 91 K: 4	C: 48 M: 90 Y: 100 K: 30	C: 3 M: 95 Y: 82 K: 0	C: 0 M: 89 Y: 0 K: 0	C: 85 M: 50 Y: 0 K: 0	C: 100 M: 95 Y: 5 K: 0	C: 93 M: 53 Y: 100 K: 22

Figura 87. Paleta de cores para as representações das lendas

Fonte: Elaborado pela autora, 2018.

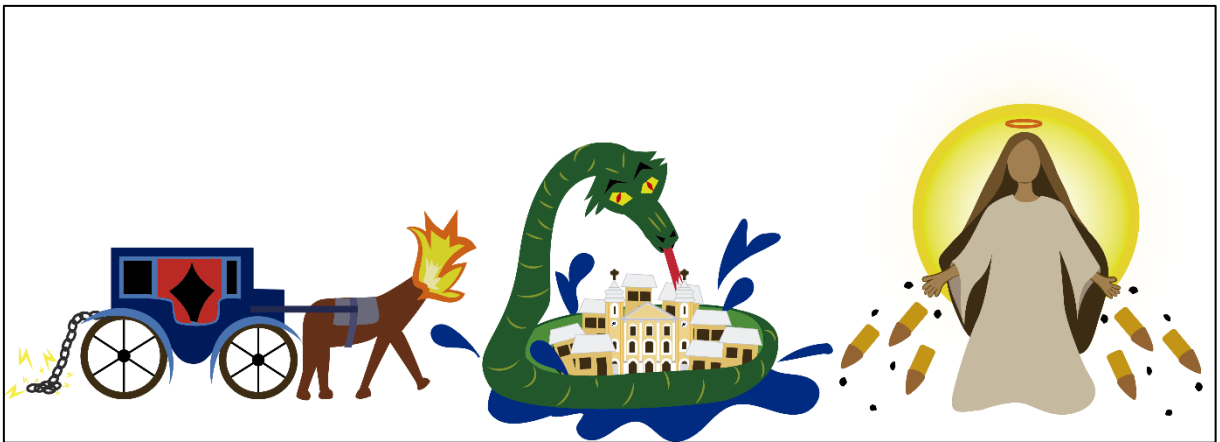


Figura 88. Aplicação de cor nas representações das lendas.

Fonte: Elaborado pela autora, 2018

6.6.2 Montagem dos padrões

Nessa parte final do desenvolvimento das estampas foram utilizados os métodos de repetição alinhado – onde o módulo se repete alinhadamente sem haver o deslocamento de origem – e o não-alinhado – onde existe a possibilidade de deslocamento do módulo a partir de medidas ou porcentagens, aprofundados anteriormente nesse trabalho no capítulo 2, no tópico Sistema de repetição. Primeiro, foram feitos os módulos de cada elemento representativo da cultura da cidade, no caso, a Arquitetura, o São João, o Carnaval e as Lendas do folclore. Em seguida eles foram repetidos em forma de grades originando as estampas finais. No fundo foram utilizadas

as cores do reggae e das bebidas típicas da cidade citadas na pesquisa de opinião, o refrigerante Jesus e a Tiquira. Figuras 89, 90, 91, 92, 93, 94 e 95.

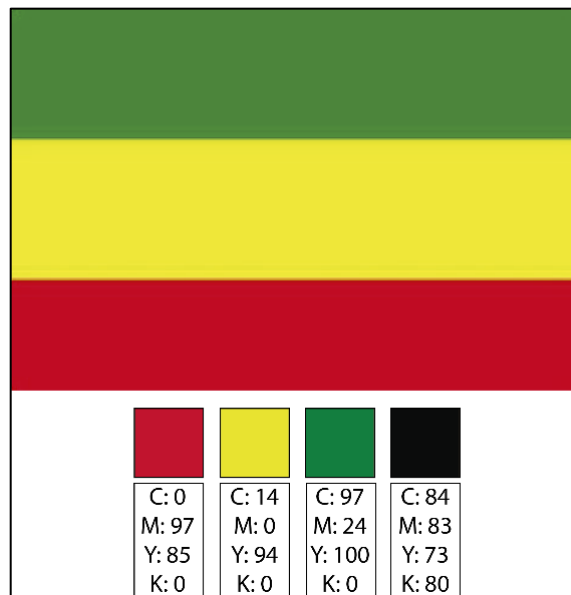


Figura 89. Paleta de cores dos planos de fundo.
Fonte: Elaborado pela autora, 2018



Figura 90. Paleta de cores para os elementos extras e para o plano de fundo.
Fonte: Elaborado pela autora, 2018

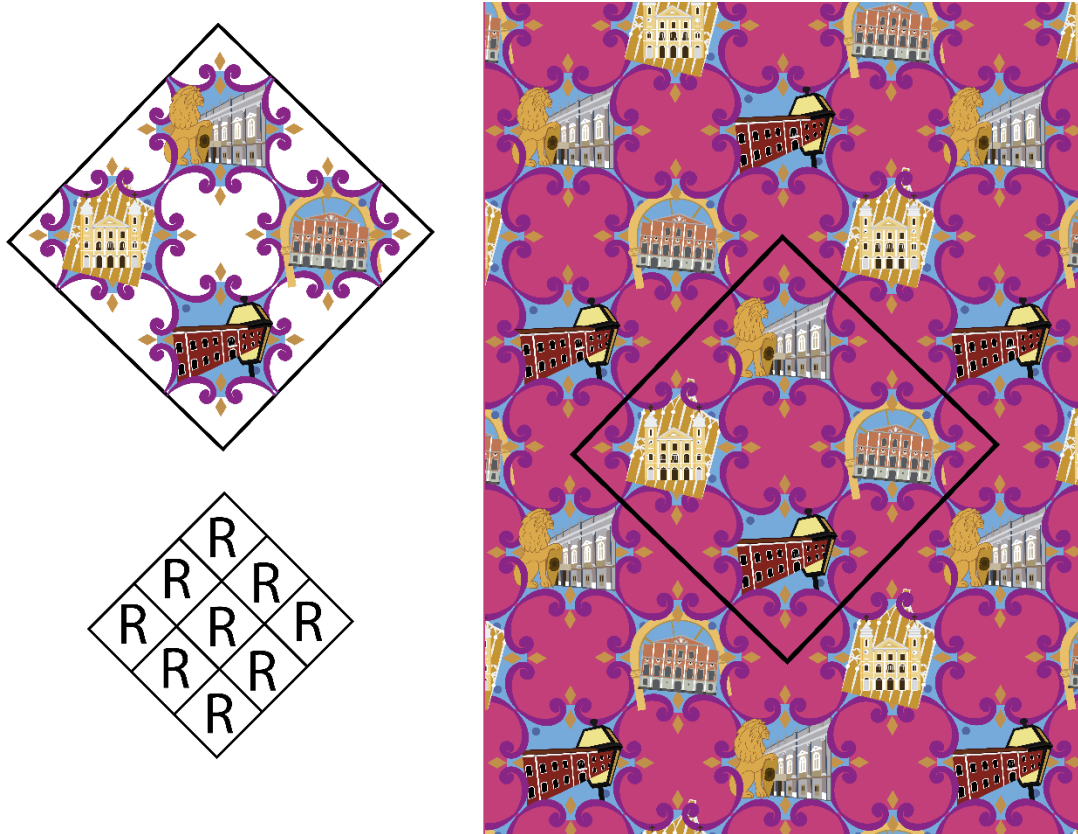


Figura 91. Estampa final Arquitetura com módulo de repetição.
Fonte: Elaborado pela autora, 2018

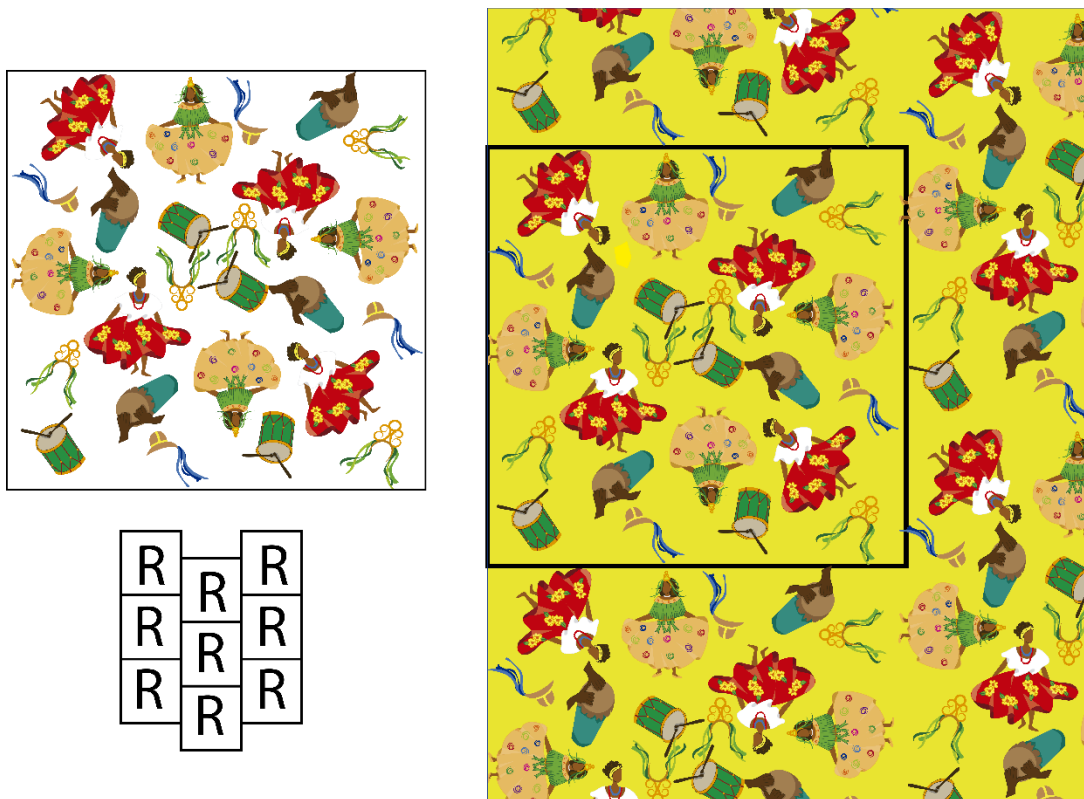


Figura 92. Estampa final do Cacuriá e do Tambor de Crioula com módulo de repetição.
Fonte: Elaborado pela autora, 2018

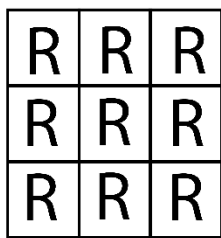


Figura 93. Estampa final do Bumba-meu-boi com módulo de repetição.
 Fonte: Elaborado pela autora, 2018

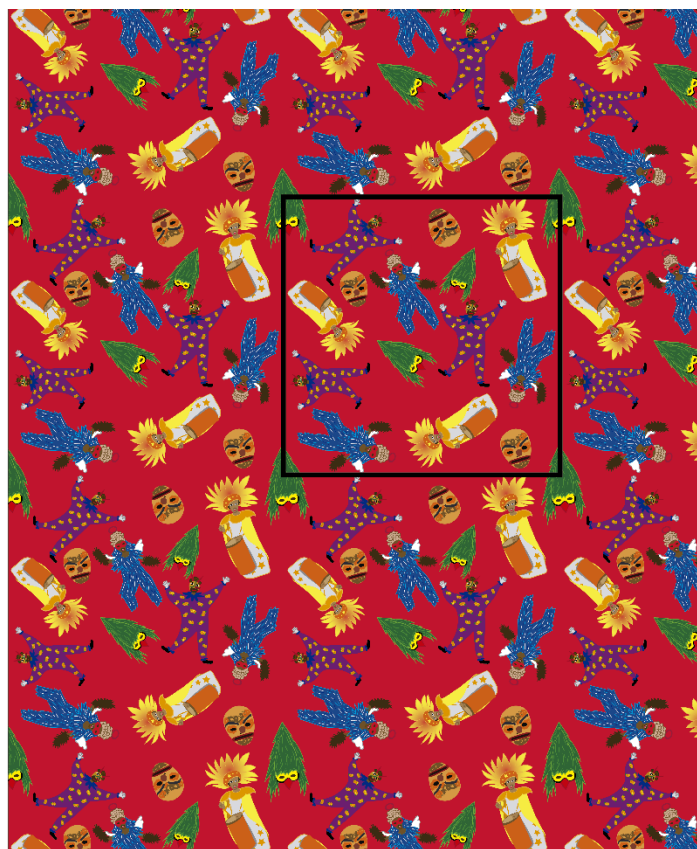
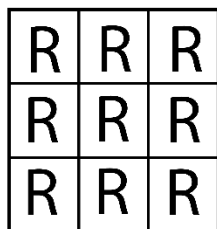


Figura 94. Estampa final do Carnaval com módulo de repetição.
 Fonte: Elaborado pela autora, 2018

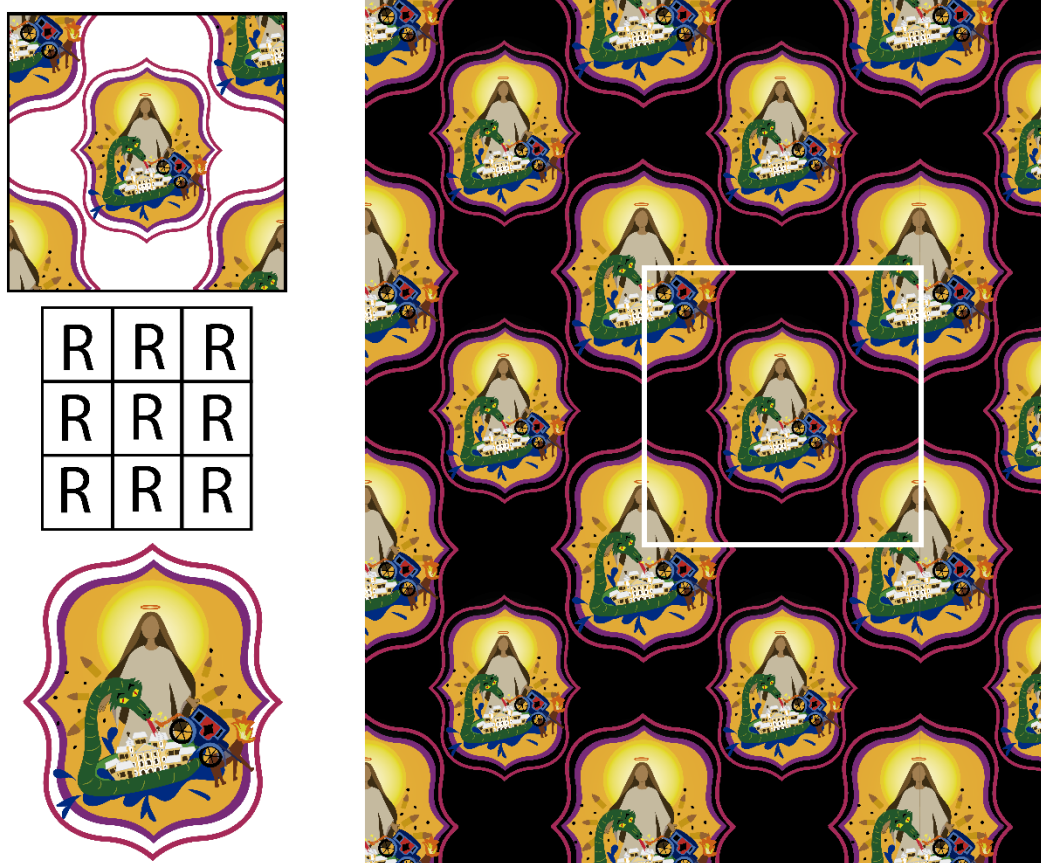


Figura 95. Estampa final das lendas com módulo de repetição.
 Fonte: Elaborado pela autora, 2018

6.6.3 Aplicações das estampas

As estampas foram aplicadas em Mockups disponíveis para download gratuito em alguns sites da internet, onde, em um programa gráfico, pode ser adicionado o trabalho que o designer deseja representar na sua apresentação. Neste projeto de valorização do patrimônio histórico e cultural de São Luís, as estampas foram aplicadas em alguns objetos, com em capas de cadernos/livros, camisas, bolsas, chinelas e em papeis de parede. Figuras 96, 97, 98, 99, 100 e 101.



Figura 96. Estampas aplicadas em camisas.
Fonte: Elaborado pela autora, 2018



Figura 97. Estampas aplicadas em capas de cadernos ou livros.
Fonte: Elaborado pela autora, 2018



Figura 98. Estampas aplicadas em almofadas.
Fonte: Elaborado pela autora, 2018



Figura 99. Estampas aplicadas em bolsas.
Fonte: Elaborado pela autora, 2018



Figura 100. Estampas aplicadas em chinelos.
Fonte: Elaborado pela autora, 2018



Figura 101. Exemplo de aplicação da estampa em papel de parede.
Fonte: Elaborado pela autora, 2018

7. CONCLUSÃO

A cultura maranhense é rica em beleza e história compondo assim não só uma estampanaria rica em cores, mas também emite a trajetória, o encanto, a dança e o folclore de um povo, proporcionando assim, um espírito de pertencimento à cidade. Como já mostrado no capítulo 6 de desenvolvimento do projeto, a pesquisa de opinião foi feita justamente para selecionar, do ponto de vista das pessoas que vivem e frequentam a cidade de São Luís, o que seria mais representativo dessa cultura, para assim chegar ao resultado das estampas que por serem imagens ilustradas apresentam o domínio de representações visuais, onde as imagens são como objetos materiais, signos que representam o meio ambiente visual; e o domínio imaterial, onde as imagens aparecem como representações mentais, fantasias. Isso é, ocasionando uma ligação entre o imaginário do povo sendo materializado em um objeto material, no caso, a estampanaria.

Esses dois domínios que cercam o mundo das imagens, caminham juntos, tendo em vista que as representações visuais surgem de imagens mentais e estas são originadas a partir dos objetos visuais encontrados no mundo concreto. Dessa forma, as estampas inspiradas na cultura de São Luís, nada mais são do que representações das percepções e do imaginário que os ludovicenses e os frequentadores da cidade possuem em relação ao seu patrimônio cultural. (SANTAELLA, 2008)

Sendo assim, a estampanaria, como área do design de superfície, se encaixou perfeitamente no objetivo deste projeto que visa a valorização do patrimônio cultural da cidade de São Luís, e tem a finalidade de dar as pessoas que tiverem contato com elas um sentimento de pertencer e fazer parte dessa cultura. Além de possuir uma grande abrangência podendo chegar em vários tipos de pessoas de diferentes formas por conta de sua vasta possibilidade de aplicação, como mostrado através das aplicações em mockups no Capítulo 6.

REFERÊNCIAS

- ANDRÉS, L. et al. **Perfil cultural e artístico do Maranhão**. São Luís: AMARTE, 2006.
- BELLIO, L.; HELD, M. S. B. Experimentações digitais para o desenvolvimento em design de superfície têxtil. In: P&D – DESIGN. CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 10., 2012, São Luís. **Anais...** São Luís: EDUFMA, 2012. 1 CD-ROM.
- BO, J. **Proteção do patrimônio na UNESCO: ações e significados**. Brasília: UNESCO, 2003.
- BRASIL. Constituição (1988). **Artigo de Lei nº 2016**, de 5 de outubro de 1988. Disponível em: < http://portal.iphan.gov.br/uploads/legislacao/Constituicao_Federal_art_216.pdf>. Acessado em: 28 fev. 2018.
- CARVALHO, C. M. B. de. **A genealogia do patrimônio em São Luís: da Atenas a capital da diversidade**. 2009. 150 f. Tese (doutorado) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, 2009. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/103556>>. Acessado em: 07 mai. 2018.
- CONHEÇA AS IGREJAS HISTÓRICAS DE SÃO LUÍS E SEUS MOMENTOS IMPORTANTES PARA A CIDADE. **O Imparcial**, 4 set. 2015. Disponível em: <<https://oimparcial.com.br/noticias/2015/09/conheca-as-igrejas-historicas-de-sao-luis-e-seus-momentos-importantes-para-a-cidade/>>. Acessado em: 3 mai. 2018.
- CORRÊA, A. F. **Vilas, parques, bairros e terreiros: Novos patrimônios na cena das políticas culturais em São Paulo e São Luís**. 259 p. Tese (Doutorado) – Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2001.
- DONDIS, D. A. **Síntese da linguagem visual**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- FILHO, B. L. **Sequência básica na elaboração de protocolos de pesquisas**. 1998. Disponível em: < http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0066-782X1998001200001&script=sci_arttext>. Acessado em: 2 mai. 2018.
- FLUSSER, V. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007. *****
- FMRB - Fundação da Memória Republicana Brasileira - **Governo do Maranhão**. Convento das Mercês. Disponível em: < <http://www.fmrbr.ma.gov.br/convento-das-mercês/>>. Acessado em: 3 mai. 2018.
- FUNARI, P. P. A. **Patrimônio histórico e cultural**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2009. Disponível em: < https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=KwzuluPDH_DoC&oi=fnd&pg=PA7&dq=import%C3%A2ncia+da+valoriza%C3%A7%C3%A3o+do+patrim%C3%B4nio&ots=QJU4UbjYRm&sig=YiDlk3mmHNfW3xeFVguMK9b7zNY#v=onepage&q&f=false>. Acessado em: 06 set. 2017.
- GUBERT, M. **Design de interiores: a padronagem como elemento compositivo no ambiente contemporâneo**. 2011. Dissertação de Mestrado (Universidade Federal do Rio Grande do Sul). Porto Alegre.

IPHAN. **Patrimônio Cultural**. Disponível

em:<<http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/218>>. Acessado em: 28 fev. 2018

LOPES, J. **Guia das cidades brasileiras: Patrimônio mundial / Organização das Cidades Brasileiras Patrimônio Mundial**. Brasília: OCBPM, 2007.

LÓSSIO, R. A. R; PEREIRA, C. M. A importância da valorização da cultura popular para o desenvolvimento local. In: ENECULT. Encontro de estudos multidisciplinares em cultura, 3., 2007, Salvador. **Anais...** Salvador, 2007. Disponível

em:<http://www.cult.ufba.br/enecult2007/RubiaRibeiroLossio_CesardeMendoncaPereira.pdf>. Acessado em 7 mai. 2018

LUPTON; PHILLIPS. **Novos fundamentos de design**. São Luís: Cosay Naify, 2008.

MARTINS, S. Figura emblemática do carnaval maranhense. **O Imparcial**, 29 jan. 2018.

Disponível em:<<https://oimparcial.com.br/cidades/2018/01/fofao-e-figura-emblematica-do-carnaval-maranhense/>>. Acessado em: 3 mai. 2018.

MUNARI, B. **Design e comunicação visual: contribuição para uma metodologia didática**. Tradução de Daniel Santana. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

NORONHA, R. **No coração da Praia Grande**. Representações sobre a noção de patrimônio na Feira da Praia Grande/ São Luís/ Maranhão. São Luís: EDUFMA, 2015.

OITO LENDAS E HISTÓRIAS DE TERROR CONTADAS NO MARANHÃO. **O Imparcial**, 28 fev. 2018. Disponível em:<<https://oimparcial.com.br/noticias/2018/02/oito-lendas-e-historias-de-terror-contadas-no-maranhao/>>. Acessado em: 8 mai. 2018.

PIRES, M. C. S. A proteção do patrimônio cultural. **Jornal Estado de Minas**, Minas Gerais, 26 set. 2011, Caderno Direito & Justiça.

RIGON, P. R. **Design de Superfície: interação superfície-meio**. 2012. 122 f. Trabalho de Conclusão de Curso – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. 2012.

RUBIM, R. **Desenhando a superfície**. 2. ed. São Paulo: Edições Rosari, 2010.

RÜTHSCHILLING, E. A. **Design de superfície**. Porto Alegre: Ed. Da UFRGS, 2008.

SANTAELLA, L. **Imagem: codificação, semiótica, mídia**. 1. ed. São Paulo: Iluminuras, 2008. Disponível em:< https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=u17HivW57DoC&oi=fnd&pg=PA15&dq=semi%C3%B3tica+nas+ilustra%C3%A7%C3%B5es&ots=eY0gGKIHjd&sig=3N_RZjsk5g8sIE5awfH6oZVYJ4c#v=onepage&q=semi%C3%B3tica%20nas%20ilustra%C3%A7%C3%B5es&f=false>. Acessado em: 27 jun. 2018.

SECTUR – Secretaria de Cultura e Turismo - **Governo do Maranhão**. Teatro Arthur Azevedo - História. Disponível

em:<<http://www.cultura.ma.gov.br/taa/index.php?page=historia>>. Acessado em: 3 mai. 2018.

SERRA, A. Descubra as lendas e mistérios da cidade de São Luís. **O Imparcial**, 4 set. 2015. Disponível em: <<https://oimparcial.com.br/noticias/2015/09/descubra-as-lendas-e-misterios-da-cidade-de-sao-luis/>>. Acessado em: 8 mai. 2018.

SILVA, C. B. R. **Da terra das primaveras à Ilha do Amor: Reggae, lazer e identidade em São Luís do Maranhão**. 1992. 136 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) – Instituto de Filosofia e Ciências Humana da Universidade Estadual de Campinas, Campinas. 1992.

SILVA, C. H. D. Estamparia – Uma padronagem da arte. 2013. 41 f. Trabalho de conclusão de curso – Instituto de artes da Universidade de Brasília, Brasília. 2013.

SILVA, T. C. R.; PATRÍCIO, F. S. Design de superfície têxtil: além da Imagem estampada. **Revista Entre Meios**, São Paulo, v. 13, p. 15-32, dez. 2016.

SIMÃO, M. **Preservação do patrimônio cultural em cidades**. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

VÁSQUEZ, R. P. Identidade de marca, gestão e comunicação. **Organicom**- Revista brasileira de comunicação organizacional e relações públicas, São Paulo, v. 4, n. 7. 2007. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/organicom/article/view/138952/134300>>. Acessado em: 7 mai. 2018.

VIEIRA, J. O que está por trás das lendas que povoam o imaginário em São Luís. **O Estado**, 8 set. 2016. Disponível em: <<http://imirante.com/mobile/oestadoma/noticias/2016/09/08/o-que-esta-por-tras-das-lendas-que-povoam-o-imaginario-em-sao-luis.shtml>>. Acessado em: 8 mai. 2018.

YAMANE, L. A. **Estamparia Têxtil**. 2008. Dissertação de Mestrado. (Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo). São Paulo.

APÊNDICE

APÊNDICE A – Pesquisa de Opinião

Identidade e representatividade do Patrimônio histórico e cultural na cidade de São Luís - MA

Oie!! Se você está nesse formulário é sinal de que resolveu me ajudar. Graças à Deus!! Estou desenvolvendo meu TCC - Trabalho de conclusão de curso - em Design de Superfície onde o tema é : "Estamparia: valorizando o patrimônio histórico e cultural da cidade de São Luís - MA". Venho através desse questionário pedir sua colaboração no desenvolvimento do meu projeto. São perguntas sobre o que nós, moradores e/ou frequentadores de São Luís, trazemos no nosso imaginário como sendo representativo da cultura ludovicense, sobre o que se vê e se vivência nessa cidade.

*Obrigatório

Nome?
(Opcional)

Sua resposta _____

Idade? *

- Até 20 anos
- De 21 a 29 anos
- De 30 a 35 anos
- Acima de 35 anos

Local de Nascimento? *

- São Luis - MA
- Outro: _____

Na sua opinião, quando se trata da identidade e representação da cidade de São Luís-MA, quais elementos são significativos da cidade? *

Sua resposta _____

Quais locais, para você, são mais marcantes e representativos na arquitetura da cidade de São Luís-MA? (Até 4 opções) *

- Praça do Pescador
- Palácio dos Leões
- Palácio de La Ravardiere
- Biblioteca Benedito Leite
- Convento das Mercês
- Capitania dos Portos
- Teatro Arthur Azevedo
- Igreja da Sé
- Igreja São Pantaleão
- Igreja do Carmo
- Igreja dos Remédios
- Fonte do Ribeirão
- Fonte das Pedras
- Não conheço nenhum desses
- Outro: _____

Manifestações culturais: Quais as manifestações mais marcantes no ciclo carnavalesco? (Até 3 opções) *

- Blocos Tradicionais (blocos de tambor grande)
- Blocos Organizados (ex.: Fuzileiros da Fuzarca)
- Blocos Alternativos (ex.: Bicho Terra)
- Blocos Afro (ex.: GDAM)
- Bloco de sujo (ex.: blocos improvisados entre a família, amigos ou conhecidos)
- Fofão
- Casinha da Roça
- Não conheço nenhuma dessas
- Tribos de índio
- Outro: _____

- Blocos Alternativos (ex.: BICNO Terra)
- Blocos Afro (ex.: GDAM)
- Bloco de sujo (ex.: blocos improvisados entre a família, amigos ou conhecidos)
- Fofão
- Casinha da Roça
- Não conheço nenhuma dessas
- Tribos de índio
- Outro: _____

Manifestações Culturais: Quais as manifestações mais marcantes no ciclo junino? (Até 3 opções) *

- Bumba-Boi
- Cacuriá
- Dança do Coco
- Quadrilha
- Dança Portuguesa
- Dança do Boiadeiro
- Tambor de Crioula
- Não conheço nenhuma dessas
- Outro: _____

Quais as lendas e/ou mitos do folclore ludovicense que você conhece ou já ouviu falar que sejam marcantes? *

Sua resposta _____

Na sua opinião, algo representativo da cidade de São Luís não foi citado nesse formulário? Se sim, escreva abaixo a sua sugestão.

(Se não, deixe a resposta em branco)

Sua resposta _____

ENVIAR

Nunca envie senhas pelo Formulários Google.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.
Denunciar abuso - Termos de Serviço - Termos Adicionais

Google Formulários

APÊNDICE B – Resultado da Pesquisa de Opinião

