

Uma discussão da metodologia voltada à análise iconográfica dos artefatos visuais do sertão alagoano

A discussion of the methodology intended to the iconographic analysis of visual artifacts in the interior of Alagoas

Marina Avila, Eva Rolim Miranda

design da informação, iconografia, sertão alagoano

Este trabalho apresenta a reflexão sobre o desenvolvimento de uma metodologia de pesquisa iconográfica no sertão alagoano - mais especificamente, observações sobre a metodologia pretendida que será aplicada para que possamos pensar sobre suas possibilidades de acolher e responder a nossa problemática: identificar os elementos visuais presentes na obra dos artistas sertanejos em busca de evidenciar a presença da memória cultural no acervo de esculturas do sertão. A pesquisa, de caráter descritivo, tem a pretensão de envolver entrevistas semiestruturadas a fim de explorar e entender, a partir dos próprios artistas, os símbolos comunicacionais em suas obras, e relacionar esses símbolos com a história e a memória cultural alagoana em busca da sua preservação dentro e fora da academia.

information design, iconography, sertão alagoano

This work presents a reflection on the development of a methodology for an iconographic research in the interior of Alagoas - more specifically, observations on the intended methodology that will be applied so that we can think about its possibilities of answering to our problem: identifying the visual elements existent in the work of sertanejo artists in search of highlighting the presence of cultural memory in a collection of sculptures from the sertão. The research of descriptive nature intends to involve semi-structured interviews in order to explore and understand, from the artists' point of view, the communicational symbols in their works, and to relate these symbols with the history and cultural memory of Alagoas in search of its preservation inside and outside the academy.

Introdução

O início deste estudo formou-se a partir da percepção de que, no estado de Alagoas, há uma escassez de trabalhos teóricos que abram espaço aos artistas classificados como populares, para falarem profundamente de suas obras e adentrar nas suas correlações com o lugar e o contexto onde vivem. Esta lacuna se estende também na preservação dessas produções como patrimônio cultural da região, embora existam projetos de incentivo à produção artesanal e ao turismo local, como o *Alagoas Feito à Mão* e projetos promovidos pela Secretaria de Turismo de Alagoas (Setur). Entretanto é importante citar pesquisas como a de Rachel Barros (2017), que foca nas artesãs do bordado boa-noite e observa o impacto das políticas de incentivo à produção sobre a comunidade, a de Igor Rodrigues (2022) sobre antropologia ribeirinha ou a

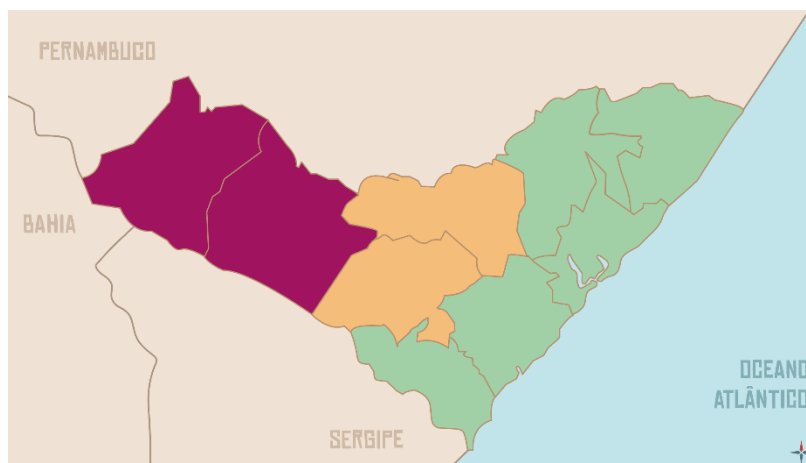
de Jairo Campos (2019), que se aprofunda na contribuição artística de Morena Teixeira, bonequeira e contadora de histórias residente na Ilha do Ferro (Figura 1) - esta última também com preocupação de preencher uma lacuna na preservação da arte alagoana e da participação direta de seus originadores.

Figura 1 - Morena e uma de suas bonecas em 2017 (Fonte: Jairo Campos)



O estado de Alagoas divide-se em três grandes regiões geopolíticas: sertão, agreste e leste alagoano (Figura 2). Todas as regiões são banhadas ao sul pelo Rio São Francisco, cujo trecho possui a denominação própria de Baixo São Francisco e deságua no oceano Atlântico após passar pela cidade de Piaçabuçu. Foi no Baixo São Francisco onde surgiram os primeiros sinais da colonização no estado por conta dos benefícios geográficos e das rotas de fuga que o rio proporcionava (CAMPOS, 2019). O sertão possui 26 municípios e ainda se divide entre as regiões metropolitanas de alto sertão e de médio sertão para fins agropecuários e de gestão política, onde o comércio de carne e leite lideram as atividades econômicas e nele estão contidas diversas práticas manuais, como o bordado, trançado em palha, costura em couro e a escultura em madeira

Figura 2 - Mapa de Alagoas com a região do sertão destacada em magenta.



Para este fim e a partir deste ponto, nossa pesquisa também se inicia no sertão de Alagoas, especificamente no povoado da Ilha do Ferro (Figura 3), pertencente ao município de Pão de Açúcar.

Figura 3 - Vista aérea da Ilha do Ferro (Fonte: Ailton Cruz)



A

Ilha, que não é uma ilha, encontra-se às margens do rio São Francisco, e seus quinhentos habitantes, aproximadamente, hoje vivem principalmente de arte e turismo. A região foi batizada de Jaciobá - do tupi-guarani, Espelho da Lua - pela tribo Urumari, que habitava as terras antes de serem ocupadas pela tribo Xocó em torno do século 17, um nome que remetia ao reflexo do astro nas águas do rio durante a noite (IBGE), e que hoje nomeia o time de futebol oficial de Pão de Açúcar. Os ofícios de seus criadores são variados e incluem escultura de madeira, pintura, bordado, trabalho em couro e música - neste artigo, apresentaremos alguns dos artistas que trabalham na Ilha e adjacências, com enfoque na escultura em madeira.

Essa prática, na Ilha, vem de uma antiga tradição do início do século 20, quando os artesãos faziam trabalhavam na fabricação de barcos e, posteriormente, em tamancos de madeira que eram vendidos em outros municípios ribeirinhos. Junto com seus filhos, esculpam diversos pares e seguiam para Propriá, município de Sergipe, onde lá vendiam toda a mercadoria. Essa viagem era feita numa canoa e durava dias - segundo relatos orais sobre a tradição da madeira, eles cozinhavam dentro da própria embarcação e se aqueciam no fogo durante as noites em que passavam flutuando sobre as águas do São Francisco. A tradição ramificou-se para a produção de outras peças de madeira, como bancos e mesas, mas o momento sólido que determinou no que viria a tornar-se a Ilha hoje - uma referência da produção artística no Nordeste - foi quando Fernando Rodrigues, mais conhecido como Seu Fernando (Figura 4), usou das raízes de árvores removidas para a instalação de luz elétrica para fazer cadeiras e bancos.

Figura 4 - Seu Fernando Rodrigues (Fonte: Ricardo Lêdo)



As peças de Seu Fernando conservavam detalhes da natureza de onde vinham (vincos, entalhes, cores variadas da madeira) e não recebiam polimento além do que fosse necessário para tornar a peça útil dentro de sua função, mas geralmente os polimentos eram desnecessários, pois Fernando costumava encontrar as peças dentro da mata e lá mesmo apontar seus formatos e determinar com o que pareciam e dar-lhes forma ali mesmo antes de voltar ao ateliê. Em seu espaço de trabalho, entalhava poemas que compunha na madeira crua ou pintada (Figura 5), sobre a superfície dos bancos e cadeiras que hoje são cobiçados por colecionadores e galeristas. Seus primeiros bancos compunham o mobiliário de um pequeno bar que ele mantinha na porta de casa, o Bar Redondo.

Figura 5 - Bancos de Seu Fernando (Fonte: Ricardo Lêdo)



Dois anos antes de falecer, em 2007, Fernando recebeu o título de patrimônio vivo do estado de Alagoas, e nas décadas que se sucederam, seu legado continuou através de filhos, genros e netos. Seu ateliê é conhecido como Ateliê Boca do Vento, e hoje funciona como projeto coletivo de sua família, gerenciado por sua filha Rejania Rodrigues e pelo genro, o artesão Valmir. Nos dias atuais a Ilha é lar de muitos escultores, como por exemplo Evandro Sandes, o Vandinho, genro de Fernando e herdeiro da tradição por conta de seu avô. Vandinho faz miniaturas em madeira crua e as usa para montar chaveiros, abridores de garrafa, pingentes e seus famosos móveis, cercados de delicadeza e referências do sertão ao assumir formato de vestimentas, frutas, animais e ferramentas utilizadas pelo homem. Dentre eles, os pássaros e os peixes são figuras constantes (Figura 6).

Figura 6 - Móbile de Vandinho



Assim como Vandinho, Bedeu, seu filho, ex-pedreiro que deixou o ofício para esculpir, também busca produzir peças com base na natureza, e é conhecido por suas luminárias no formato de galhos de árvores, que neles abrigam pássaros, frutos e flores. (Figura 7)

Figura 7 - Luminária de Bedeu (Fonte: instagram @ateliê_boca_do_vento)



Assim como outros povoados ribeirinhos, muito dos eventos da Ilha acontecem diante do São Francisco, e além dos passeios de barco e banho em suas margens, algo que recebe grande destaque é a popular corrida de canoas, comumente chamadas de borboletas do São Francisco, onde as embarcações competem pelo primeiro lugar almejando o prêmio em dinheiro e um troféu, e, durante seu curso, as velas se espalham pelo ar, coloridas e gigantes, num prelúdio que simula um cortejo e, posteriormente, uma dança (Figura 8).

Figura 8 - Corrida de canoas (Fonte: Ricardo Lêdo)



Apesar da forte relação de simbiose com o rio, a Ilha encontra-se numa posição de difícil acesso às cidades mais próximas em épocas de muita chuva, com a cheia as pontes ficam submersas e a conexão com a cidade de Pão de Açúcar fica interrompida, impedindo o tráfego de veículos. Seus habitantes plantam frutas e tubérculos para consumo próprio, o consumo de proteínas é restrito, havendo dificuldade no que tange o acesso à alimentação. No que diz

respeito ao acesso à saúde, as pessoas que necessitam de cuidados médicos sérios são transferidas para Arapiraca (125 km de distância) ou para Maceió (250 km de distância), necessitando entre 2 e 4 horas para receber auxílio. Sem ambulâncias disponíveis, os habitantes dispõem apenas de um posto de saúde para consultas semanais e vacinas. Esse isolamento latente unido à proximidade da mata e do rio transforma a Ilha num local de imersão e, a partir da herança artística, provoca seus habitantes a irem em busca de referências da terra e da água presentes na memória, numa narrativa que se estabelece entre o rio e o sertão.

Muitas vezes essas figuras não são exatamente humanas e se distorcem em formas fantasmagóricas (Figura 9), assim como visto no trabalho de José Petrônio, que vê na madeira criaturas fantásticas e misteriosas, que sorriem e assombram, e define seu processo de criação como o de muita paciência e reflexão, enquanto explora a mata e se comunica com os animais¹. Petrônio foi incentivado por Seu Fernando a começar a esculpir e reflete sobre sua atenção para com a natureza devido ao que aprendeu com ele: parar e olhar para os galhos até que eles lhe revelem o que há neles.

Figura 9 - Peças de Petrônio



Nessa pequena amostra da relação dos artistas com suas referências visuais, nota-se o quanto está intrínseco em seus trabalhos elementos da memória e do que se vivencia dentro do contexto do sertão - a partir desses objetos, buscamos demarcar a comunicação indireta da mensagem de seu autor até chegar no público.

¹ <https://artisol.org.br/mestrepetronio>

Reflexões teórico-metodológicas

Podemos afirmar que a busca pela compreensão visual é um dos objetivos principais do Design da Informação, e Gui Bonsiepe (1997) alega que o trabalho do designer vai além da tradução imagética, urgindo futuros pesquisadores a analisar com cuidado quem possui acesso aos recursos informacionais e levar em conta o design enquanto prática social. Bonsiepe menciona, também, a busca pela identidade do design na América Latina como “uma busca pela quimera” e, embora associe esse conceito à dispersão do design industrial, há algum sentido em dizer que a identidade quimérica do design brasileiro seja, por isso mesmo, completamente original.

Para Jorge Frascara (2004), é necessário definir o design para além do design gráfico, e sugere a denominação de comunicador visual, definindo seu trabalho através de três partes: método, mensagem e meio. Seria papel do designer, portanto, enviar e traduzir efetivamente a comunicação entre o homem e seus sistemas.

Por outro lado, Paul Mijksenaar (1997) defende que imagens dão ao público motivação para sentir e entender, e que o designer precisa estar pronto para lidar com esse fato. A absorção das imagens é inerente ao ser humano que pode enxergá-las e tanto o criador quanto seu receptor visual, durante, por exemplo, uma análise iconográfica, têm seus pressupostos imagéticos, abrindo assim, dentro das pesquisas em design, espaço para explorar essas representações e buscar entender sua presença.

Para, por fim, definir o Design da Informação diretamente, trazemos aqui uma descrição da Sociedade Brasileira de Design da Informação (SBDI), que diz que são designers da informação aqueles que “atuam em sistemas de informação e comunicação analógicos e digitais, na gestão e produção da informação, visando a otimização dos processos de aquisição e gerenciamento da informação visual”². Essa definição assume importância neste projeto, pois pretendemos, através da comunicação, inferir diretamente na forma com que a aquisição da informação visual acontece.

Numa tentativa de articulação entre a cultura da Ilha do ferro e essa perspectiva do Design da Informação, nos propomos neste estudo a refletir, também, sobre as possíveis relações que podem se estabelecer entre o *infodesign* e a Teoria das Representações Sociais (TRS), criando uma junção que nos permite delimitar as correlações entre os elementos dos artefatos visuais e o contexto regional onde seus criadores se encontram através da análise iconográfica. Erwin Panofsky, historiador alemão, define iconografia como o que a obra nos comunica, independentemente de sua morfologia (1997). A análise iconográfica aqui, portanto, torna o indivíduo que emite a mensagem como ponto de partida – quais são suas convenções sociais? Suas memórias? De onde ele veio? Como ele se comunica?

² <https://sbdi.org.br/>

Há uma necessidade de catalogar e definir a iconografia da arte alagoana a partir da percepção do próprio artista³, o que infere no local onde se está inserido e suas definições culturais, que podem ser determinadas não apenas através do olhar crítico de quem analisa, mas do que significam ao saírem do artista e encontrarem destino em suas peças. A importância maior desse projeto se dá na forma com que o artista interpreta sua própria obra, portanto a base teórica aqui se dá a partir da análise de seus pressupostos ontológicos e para tal usaremos como fundamentação a Teoria do Núcleo Central (TNC), de Abric, que provém da Teoria das Representações Sociais, de Serge Moscovici (1971).

A TRS surge em 1971, quando Moscovici propõe que, entender todo um contexto dentro da sociedade, pode acontecer a partir da análise do indivíduo nela inserido, pois este carrega consigo evidências profundas de onde vem. Esse conceito possui desdobramentos que se estendem através das pesquisas de outros autores (MACHADO; ANICETO, 2010), e que inclui a Teoria do Núcleo Central (TNC), elaborada em 1971 por Jean Claude Abric, que defende, assim como Moscovici, a existência de uma memória coletiva e imutável, oriunda de anos de evolução e construção social, regendo tudo o que se produz e a forma com que as informações são processadas numa sociedade. Dentro do design, podemos correlacionar essas teorias com o próprio processo do que é e como entende-se design (BARBOSA; BARROCAS; COUTINHO; ROCHA, 2018), o que é crucial para nosso enquadramento teórico-metodológico, uma vez que a pesquisa se inicia a partir do processo de criação.

Além disso, a Teoria do Núcleo Central evidencia que uma alteração direta ao núcleo só pode ser feita a partir de eventos muito intensos na sociedade, em oposição ao sistema periférico, existente ao seu redor, se metamorfoseando com frequência em relação ao indivíduo e suas experiências, sempre se atendo ao centro. Buscando dialogar com outras disciplinas, evidenciamos o Design da Informação como necessariamente interligado à psicologia, comunicação e diversos outros tópicos do conhecimento (MIJKSENAAR, 1997), para identificar as associações e referências visuais que se encaixam no núcleo central dos artistas da Ilha do Ferro.

Com a teoria parcialmente definida, passamos a pensar nos nossos primeiros passos para elaboração da metodologia e nos deparamos com dois tópicos: o método de abordagem aos artistas e a inserção da autora em seu contexto. A partir de observações sobre o trabalho de Fernanda Martins (2017) no projeto *Letras que Flutuam*, leva-se em consideração não somente a quem se entrevista, mas de forma intrínseca, quem está entrevistando. Embora, a priori, não estejamos observando memória gráfica, é de nosso interesse as formas que propõe Martins, de que as duas principais camadas territoriais de seu trabalho eram o de si mesma, designer paulista, recém-chegada à capital amazônica onde precisou se adaptar aos fluxos novos, e a outra camada sendo a do rio, potência central da região onde seus habitantes, assim como na Ilha, transitam nas embarcações e pescam e, embora semelhantes em seus canais fluviais, suas tradições e heranças bifurcam-se em direções opostas, ou ainda perpendiculares, pois se

³ Há estudos conduzidos por arquitetos e catalogações feitas pelo IPHAN, embora a maioria não seja de compreensão das narrativas dos produtores.

os territórios regionais são complexos e distintos, os nacionais são muito mais.

Martins reforça ainda um fato muito importante nesta pesquisa: o de que, para uma sociedade ser verdadeiramente valorizada pela sua produção, necessita receber de volta recursos que melhorem sua qualidade de vida e cultivar relações horizontais (KRUCKEN, 2009) de forma que esteja integrada à sociedade e à sua própria história. Sua metodologia é traçada ao curso do rio, seguindo povoados ribeirinhos onde atuam os profissionais das práticas gráficas de sua pesquisa, e seu roteiro é composto por:

- A. Identificação do território de análise;
- B. Identificação e mapeamento dos mestres;
- C. Estudo sobre os conhecimentos, técnicas e fazeres;
- D. Identificação de precursores históricos, estilos e linhas de transmissão de conhecimento;
- E. Conhecimento das práticas comerciais;
- F. Repasse do conhecimento para a população local e para o resto do país;
- G. Divulgação do saber.

Em contrapartida ao trabalho de Martins, reconhecemos que nossa pesquisa não possui caráter de profissionalização de técnicas, uma vez que esse saber é incentivado e levado com orgulho pelos artistas da Ilha - não é incomum que pais e filhos trabalhem juntos nos ateliês, nem que haja uma busca ao desenvolvimento de seu próprio estilo em cada obra, principalmente vindo de artistas mais novos. Nos deparamos também com uma sincronia não-intencional, pois percebemos a semelhança entre o começo deste projeto enquanto mapeamento e pesquisa e o de Martins, na busca de registrar fisicamente as regiões onde os mestres e artesãos se encontram, não somente para fins acadêmicos, mas para pensar, posteriormente, sobre a disponibilização desse mapeamento de forma dinâmica e informativa.

Esse diálogo metodológico harmonioso nos permitiu traçar paralelos entre os projetos e montar nossa própria trajetória com base nos métodos artísticos que existem na Ilha, onde encontramos um grupo de destaque, a princípio, nos escultores de madeira, devido à herança histórica desse tipo de prática. As entrevistas serão feitas de forma livre ou semiestruturada, levando em conta que, mesmo com perguntas formuladas anteriormente, o diálogo existe a partir de relatos orais sem formato restrito, onde o objetivo principal será conduzir o artista de forma que ele pense em cinco (5) palavras que representem a obra escolhida e que as organize em ordem de importância, para dessa forma montarmos o núcleo e a periferia da pesquisa. Posteriormente, será feita uma análise do discurso a partir dos relatos obtidos. Esse método é uma adaptação sugerida por Flávio Barbosa (2019) em seu trabalho sobre preservação patrimonial em Igarassu e Goiana, que também utiliza a TNC dentro de seu quadro metodológico para definir os elementos cruciais de seu produto final.

Reflexões finais

Diante dos tópicos aqui apresentados, podemos afirmar que a Teoria do Núcleo Central, quando integrada aos métodos de análise do Design da Informação, nos permite aprofundar a observação imagética de forma a conhecer a história dos objetos estudados para além de uma catalogação quase museológica ou fotográfica, onde a preservação do patrimônio cultural é sinônimo de tomar conhecimentos e deixá-los à deriva, ao invés de buscar disseminá-lo através de quem o domina antes que não haja mais a oportunidade. O estado de Alagoas e, sobretudo, o sertão alagoano, ainda carecem de recursos para o incentivo da arte não somente como atividade turística, mas como prática criativa e livre, cujos processos são complexos e estão ligados diretamente às conjunturas de onde é feita: nordeste, Alagoas, sertão, Ilha do Ferro.

Para isso, tendo como base o *infodesign*, buscamos exercer uma extensa pesquisa sobre os criadores antes de executar, de fato, o registro, pois nos apetece uma abordagem muito respeitosa sobre suas tradições e histórias. Sobretudo para este trabalho, buscamos traduzir essas manifestações de forma que compreendam seus autores e que admiradores da arte alagoana possam entender um pouco mais de um acervo artístico tão carregado em suas associações culturais e, conseqüentemente, a si mesmos e ao estado em que esses objetos são produzidos. A partir de Moscovici (2009), que diz ser impossível emitir informações sem que haja interferência do coletivo nas nossas memórias, unimos o Design da Informação à Teoria do Núcleo Central em busca da coleta dos depoimentos dos artistas selecionados de forma que possamos delimitar com cuidado suas definições, na intenção de abrir caminhos para a compreensão e preservação da sua identidade. Ao mesmo tempo em que o turismo e o aumento das demandas pelas obras de arte contribuem com a movimentação do capital no povoado, é importante observar que são relações raramente horizontais e muitas vezes sequer existe uma troca de aprendizados e saberes, como visto na presença de galerias que compram para revender por preços multiplicados nas capitais e em marcas de roupa cujo interesse não se baseia na contribuição local para suas coleções e sim na projeção que o local dá à marca.

É importante analisar de onde vêm esses interesses e, diante da nossa preocupação com a preservação da identidade, esperamos que, assim como Fernanda Martins e Flávio Barbosa, possamos englobar esse acervo de forma a evidenciar a memória que está intrínseca nas práticas manuais e culturais (CARDOSO, 2007), para que seus conhecimentos estejam permanentemente atrelados à sua história e possam contribuir futuramente com pesquisas, estudos e análises de seus saberes.

Referências

ABRIC, Jean-Claude. **Prácticas sociales y representaciones**. Coyoacán: Ediciones Coyoacán, 2001.

BARBOSA, Natália C.; BARROCAS, Luiza B.; COUTINHO, Solange G.; ROCHA, Maria Alice V.; "**Design da Informação e Teoria da Representação Social**: possíveis diálogos teóricos", p. 1244-1249. In: São Paulo: Blucher, 2018. ISSN 2318-6968, DOI 10.5151/cidi2017-117.

BARROS, Rachel. Bordado Boa-Noite da Ilha do Ferro: patrimônio cultural, geração de renda e desenvolvimento regional. **Latitude**, Maceió, v. 12, n. 2, p. 385-420, jul. 2017.

BONSIEPE, Gui. **Design do Material ao Digital**. Florianópolis: Fiesc/Iel, 1997. 96 p.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012. 264 p.

COSTA, Jairo José Campos da. **Morena Teixeira: o fio da palavra e a tecitura da vida**. 2019. 244 f. Tese (Doutorado) - Curso de Letras, Uem, Maringá, 2019.

FRASCARA, Jorge. **Communication Design**: principles, methods and practice. Nova Iorque: Allworth Press, 2004. 225 p.

IBGE. **História Pão de Açúcar - Alagoas**. Disponível em:
<<https://cidades.ibge.gov.br/brasil/al/pao-de-acucar/historico>>. Acesso em: 29 maio 2023.

MACHADO, Laêda Bezerra; ANICETO, Rosimere de Almeida. Núcleo central e periferia das representações sociais de ciclos de aprendizagem entre professores. **Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação**, Rio de Janeiro, v. 18, n. 67, p. 345-363, jun. 2010. UNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/s0104-40362010000200009>.

MARTINS, Fernanda. **Letras que flutuam**: territórios fluidos da Amazônia, 2017. 10.5151/9788580392661-26.

MIJKSENAAR, Paul. **Visual Function**: an introduction to information design. Rotterdam: 010 Publishers, 1997.

MOSCOVICI, Serge. **A Representação Social da Psicanálise**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

PANOFSKY, Erwin. **Significado nas Artes Visuais**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

SBDI. **Sociedade Brasileira de Design da Informação**. Disponível em:
<<http://www.sbdi.org.br>> Acesso em: 29 de maio. 2023.

SILVA, Flávio Barbosa da. **INFORMAÇÃO E PRESERVAÇÃO CULTURAL: as experiências do Jogo do Patrimônio 2.0 em Igarassu e Goiana**. 2019. 196 f. Dissertação (Mestrado) -

Curso de Design, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2019. Disponível em: <<https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/35178>>. Acesso em: 29 de maio 2023.

SILVA, Igor Luiz Rodrigues da. **Há um rio que vive e navega em meus sonhos, um preto velho me contou: memórias, paisagens e práticas do são francisco nas ruínas do antropoceno**. 2022. 448 f. Tese (Doutorado) - Curso de Antropologia Social, Ufsc, Florianópolis, 2022.

Sobre o(a/s) autor(a/es)

Marina Avila de Souza, UFPE, Brasil <marina.mas@ufpe.br>

Eva Rolim Miranda, Dra., UFPE, Brasil <evarolim@gmail.com>