

O CÓDIGO ERECHIM

**JÚLIA KELLY CIRINO DOS SANTOS^{1,2*}, GUILHERME RODRIGUES BRUNO³,
ELISA IOP⁴, MARCELA ALVARES MACIEL⁵**

1 Introdução

A presente pesquisa de iniciação científica júnior dá continuidade teórica e metodológica ao projeto "Olho da Imaginação: A cidade em cena" (Santos e Bruno, 2025). O trabalho fundamenta-se nos pressupostos do Realismo Especulativo e da Ontologia Orientada ao Objeto, propondo um deslocamento do antropocentrismo convencional para reconhecer a agência e a realidade independente das coisas como actantes urbanos.

Tradicionalmente, a memória histórica e a preservação do patrimônio cultural das cidades são investigadas sob uma perspectiva antropocêntrica, na qual os espaços urbanos e os objetos cotidianos operam como cenários da ação humana. O afunilamento dessa perspectiva delineia-se no estudo de caso do município de Erechim, representado ficcionalmente como a cidade-máquina de Boa Vista no romance regionalista Cogumelos de Outono, de Gladstone Osório Mársico. Nesse contexto histórico, marcado pela ascensão do autoritarismo nas décadas de 1930 e 1940, os meios de telecomunicação, especificamente os aparelhos de rádio Telefunken, atuavam como os principais suportes físicos para a disseminação e contaminação silenciosa da ideologia do nazifascismo pelo espaço urbano (Mársico, 1986).

Fundamentando-se na premissa sociológica de Bruno Latour (2012) sobre o conceito de actante, que compreende entidades não humanas como agentes ativos capazes de mediar e estruturar relações no mundo, o trabalho estabelece diálogo com Graham Harman (2023). De acordo com Harman (2023), a realidade profunda dos objetos se esconde e recua perante os modos utilitários de apreensão humana. O referencial teórico expande-se com a ecologia de máquinas de Levi Bryant (2014), que apoia a transposição de personagens em híbridos

1 Estudante do Curso Técnico em Design, Nível Médio, Instituto Federal do Rio Grande do Sul (IFRS), *campus* Erechim, RS, **bolsista**. Contato: juliakelycs@gmail.com.

2 Grupo de Pesquisa: Projeto e Tecnologia da Arquitetura

3 Doutor em Arquitetura e Urbanismo. Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS), *campus* Erechim (RS), **Proponente**.

4 Doutorado em Cultura e Sociedade (Universidade do País Vasco/Espanha), docente na instituição IFRS, *campus* Erechim (RS), **co-orientadora**

5 Pós-Doutora em Arquitetura, Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS), *campus* Erechim (RS), **Orientadora**.

biomecânicos e extensões tecnológicas, e com o pluralismo ontológico e perspectivista contemporâneo. Assim, a relevância deste estudo reside em explorar o potencial analítico e artístico da Ontologia Orientada ao Objeto aplicado à preservação do patrimônio cultural urbano, propondo a desantropocentrização do olhar sob uma perspectiva de conhecimento situado (Haraway, 2023).

2 Objetivos

Desenvolver uma narrativa visuoespacial baseada no romance *Cogumelos de Outono*, de Gladstone Osório Mársico, ambientada na cidade-máquina de Erechim e estruturada por personagens humanos e transumanos.

3 Metodologia

O percurso metodológico⁶ estrutura-se em três etapas a partir de uma abordagem interdisciplinar que congrega literatura regionalista, filosofia contemporânea e design gráfico. A primeira fase consistiu em pesquisa bibliográfica e fundamentação teórica centrada na Ontologia Orientada ao Objeto de Harman (2023) e Bryant (2014), em diálogo com o romance histórico *Cogumelos de Outono*, de Gladstone Osório Mársico (1986), buscando reinterpretar a ascensão do movimento nazifascista na cidade fictícia de Boa Vista e o papel dos aparelhos de rádio Telefunken operados pelo personagem Bernardo Lutzmann. A partir desse arcabouço, deslocou-se o protagonismo humano para o objeto actante, concebendo o rádio como a entidade transumana BENN. Na segunda fase, construiu-se um moodboard com referências gráficas, conceituais e estéticas e a terceira etapa compreendeu o desenvolvimento de seis cartazes analíticos, utilizando colagem digital, texturas, desgastes e contrastes cromáticos, articulando elementos mecânicos, orgânicos e a malha urbana de Erechim para representar a revolta do rádio contra seu uso ideológico.

4 Resultados e Discussão

O principal resultado desta pesquisa consiste no desenvolvimento da série "O Código Erechim", uma exposição de design visual composta por seis cartazes analíticos que utilizam a

⁶ A ferramenta NotebookLM foi utilizada para apoio na síntese narrativa e na revisão textual, sob inteira responsabilidade e revisão crítica das autoras.

técnica de colagem digital, interferências gráficas e contrastes cromáticos entre cinza e vermelho. O protagonista e narrador da série é BENN, o rádio Telefunken anteriormente utilizado pelo personagem literário Bernardo Lutzmann para a difusão da propaganda nazifascista na cidade fictícia de Boa Vista. Ao adquirir voz e manifestar sua revolta por ter sido instrumentalizado como mero veículo passivo de controle ideológico, BENN descortina uma narrativa não humana sobre a cidade, a comunicação e a resistência.

O primeiro cartaz, intitulado *Transmissão*, inaugura a série ao apresentar o rádio BENN sob a frase-provocação "Transmissão de ideais geralmente humanos". A expressão funciona como uma ironia crítica: embora ideais sejam criações humanas, o nazifascismo negava os princípios fundamentais da própria humanidade (como a diversidade e o respeito à vida). Ao usar o termo "geralmente", o rádio rompe o silêncio e assume o papel de narrador crítico, provando que a tecnologia não é neutra e rejeitando a função de mera ferramenta de manipulação.

Dando sequência a essa narrativa visual, o cartaz *Antene-se* projeta o rádio BENN em sobreposição ao Castelinho de Erechim, um dos maiores marcos arquitetônicos locais. A obra explora o duplo sentido de "antene-se", fazendo alusão física à captação de sinais do rádio e, de modo popular, funcionando como um apelo à atenção crítica do espectador contra discursos extremistas. As texturas de papel rasgado e desgastes gráficos simbolizam a fragmentação da memória histórica e a urgência de reconstruí-la criticamente.

Em seguida, o cartaz *Forma* estabelece uma analogia visual direta entre a propagação de discursos de ódio e o crescimento biológico do cogumelo, retomando a simbologia da capa original do romance de Gladstone Osório Mársico. Assim como algumas espécies fúngicas crescem silenciosamente na umidade e na escuridão antes de revelarem seu caráter letal, as ideologias autoritárias se infiltram de maneira gradual e imperceptível. Ao fundo, o traçado em xadrez e diagonal de Erechim é interrompido por contrastes de vermelho, evidenciando a violência que rasga o espaço urbano.

O quarto cartaz, intitulado *Controle*, desvela as conexões e as relações de poder através da simbiose profunda entre natureza, tecnologia e urbanismo. A composição integra estruturas inspiradas no micélio dos cogumelos, na malha viária radial de Erechim e nas redes invisíveis de ondas radiofônicas. Sob a ótica da Ontologia Orientada ao Objeto, o cartaz demonstra que todas essas redes compartilham uma lógica comum de fluxo e conexão, elevando os elementos não humanos ao mesmo nível de agência e protagonismo.

O penúltimo cartaz, *Ruídos*, materializa a ruptura definitiva do rádio com sua utilidade

histórica e instrumental. Sob o lema "romper com a função que lhe foi imposta na Capital da Amizade", o ruído técnico deixa de ser compreendido como uma falha de funcionamento e passa a ser interpretado como um gesto consciente de resistência e recusa de obediência. Ao interferir nas transmissões e calar a voz de Hitler, BENN afirma sua autonomia material em relação a Lutzmann.

Por fim, o cartaz *Código* encerra a série ao articular a própria cidade de Erechim como um complexo sistema de comunicação autônomo. O código aqui discutido não representa um enigma solucionável por detetives humanos, mas o assombro diante das conexões invisíveis e independentes que emergem entre os edifícios, as memórias, as tecnologias e a natureza, revelando uma realidade material profunda que independe da percepção de quem acredita controlá-la.

Essa narrativa explora o potencial analítico e artístico da Ontologia Orientada ao Objeto como ferramenta conceitual para refletir sobre a preservação do patrimônio cultural urbano. Ao deslocar o olhar do antropocentrismo convencional, o projeto sugere que os objetos de valor histórico não devem ser preservados apenas em função da volatilidade ou do utilitarismo do interesse humano. A falha técnica, o desgaste material e o ruído gráfico, amplamente explorados na estética visual dos cartazes, propõem apontar para a resistência intrínseca das coisas perante sua instrumentalização. Diante da saturação de dados da era pós-digital, a exposição busca contrapor o ruído alienante da propaganda autoritária ao ruído material emancipador de BENN, convidando o espectador ao estranhamento e ao pensamento crítico face à autonomia e complexidade do mundo não humano (Harmann, 2023).

Ao estruturar a narrativa visual a partir do ponto de vista do rádio da obra de Mársico (1986), o projeto abdica da ilusão de uma visão neutra em favor de uma perspectiva parcial, localizada e corporificada. Sob essa ótica de Haraway (2023), as mídias e o patrimônio cultural deixam de ser tratadas como cenários passivos, revelando-se como tecnologias semiótico-materiais que ativamente participam, testemunham e co-constroem as dinâmicas de poder e de resistência histórica no território situado da cidade-máquina.

5 Conclusão

A narrativa "O Código Erechim" explorou o potencial analítico e artístico da Ontologia Orientada ao Objeto aplicado ao patrimônio cultural urbano. O projeto materializa-se na criação de seis cartazes analíticos em colagem digital que narram a rebelião de um rádio contra o uso

de sua tecnologia na difusão de discursos fascistas. Ao desviar do antropocentrismo convencional, o trabalho sugere que o desgaste físico, a falha e o ruído técnico dos artefatos históricos não são meros defeitos, mas momentos em que os objetos manifestam sua autonomia profunda. Sob a perspectiva dos conhecimentos situados, conclui-se que as mídias e a própria malha de Erechim não operam como repositórios passivos, mas sim como agentes ativos de uma memória corporificada, localizada e parcial, que desafia narrativas históricas pretensamente neutras. Conclui-se que as mídias da obra de Gladstone Osório Mársico atuam como agentes ativos de memória, convidando o espectador ao estranhamento crítico e à valorização do papel das entidades não humanas na história e na resistência da cidade.

Referências Bibliográficas

BRYANT, Levi R. **Onto-Cartography: An Ontology of Machines and Media**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2014.

HARAWAY, D. **A reinvenção da natureza: Símios, ciborgues e mulheres**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2023.

HARMAN, G. **O Objeto Quádruplo**. Rio de Janeiro: Eduerj, 2023.

LATOUR, B. **Reagregando o social: uma introdução a teoria do ator- rede**. Salvador: EDUFBA, 2012.

MÁRSICO, Gladstone Osório. **Cogumelos de Outono**. Porto Alegre: Movimento, 2ª Ed. 1986.

SANTOS, Júlia Kely Cirino dos; BRUNO, Guilherme Rodrigues. Olho da imaginação: a cidade em cena. In: Jornada de Iniciação Científica e Tecnológica da UFFS, 15., 2025, Erechim. **Anais [...]**. Chapecó: UFFS, 2025. Disponível em: <https://uffs.edu.br/jic>. Acesso em: 16 ago. 2026.

Palavras-chave: Ontologia Orientada a Objetos; Realismo Especulativo; Literatura Gaúcha.

Nº de Registro no sistema Prisma: PES-2025-0394

Financiamento:

