

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES
FACULDADE DE ARQUITETURA



COMO DAR FORMA ÀS COISAS:
uma experimentação gráfica e poética no livro-objeto

Ana Paula Neves Silveira

Trabalho de Projeto

Mestrado em Práticas Tipográficas e Editoriais Contemporâneas

Trabalho de Projeto orientado pelo Professor Doutor Jorge dos Reis.

2025

DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Eu, Ana Paula Neves Silveira , declaro que o presente Trabalho de Projeto de mestrado intitulado “COMO DAR FORMA ÀS COISAS: uma experimentação gráfica e poética no livro-objeto”, é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas na bibliografia ou outras listagens de fontes documentais, tal como todas as citações diretas ou indiretas têm devida indicação ao longo do trabalho segundo as normas académicas.

Ana Paula Neves Silveira

Lisboa, 30 de maio de 2025.

RESUMO

A presente investigação examinou o processo de dar formas às coisas por meio de uma abordagem teórico-prática, primeiro ao aprofundar conhecimentos e segundo em desenvolver habilidades na realização de uma experimentação gráfica na elaboração de um conjunto de livros. Nessa perspectiva, a pesquisa trabalhou em integrar as competências artísticas e projetuais do artista-designer na ação de transformar a história afetiva de um objeto em livro, tendo como premissa que todos os componentes no livro são elementos de linguagem e comunicação. Esse processo resultou no volume “se minha casa fosse um livro” composto por seis livros-objetos individuais. A primeira parte da investigação consistiu num enquadramento teórico e conceitual para dialogar sobre o que é a forma e a concepção da mesma, a responsabilidade projetual do designer, a relação de significado entre objeto-pessoa e o livro como objeto de experiência e espaço de linguagem. A segunda parte, focada em realizar a experimentação gráfica, evidenciou a necessidade de um roteiro processual e diretrizes claras. Para suprir essa lacuna, as orientações da metodologia projetual e da mensagem visual de Bruno Munari foram justapostas ao processo criativo da autora. Desse cruzamento, resultou uma metodologia criativa e projetual própria, que integra as competências artísticas e projetuais do artista-designer e se mostrou uma valiosa ferramenta de suporte na concepção de cada livro elaborado ao longo da experimentação gráfica. A pesquisa apresenta o processo de aplicação dessa metodologia e os resultados de um feedback para avaliar a eficácia da mensagem intencional nos livros desenvolvidos. Finaliza com as considerações e aprendizados da investigação, indicando caminhos para o futuro da pesquisa quanto a compreensão do livro e seus usos intencionais como elemento de linguagem em sua concepção.

Palavras-chave: Livro-objeto; Materialidade; Experimentação gráfica; Metodologia criativa e projetual; Comunicação visual.

ABSTRACT

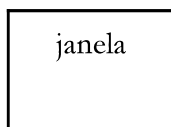
This investigation examined the process of how to shape things through a theoretical-practical approach, first by deepening knowledge and then by developing skills through graphic experimentation in the creation of a set of books. From this perspective, the research aimed to integrate the artistic and design competencies of the artist-designer in the act of transforming the affective history of an object into a book, premised on the understanding that all components within a book are elements of language and communication. This process culminated in the volume "If My House Were a Book," composed of six individual book-objects. The first part of the investigation consisted of a theoretical and conceptual framework to discuss what form is and its conceptualization, the designer's project responsibility, the relationship of meaning between object and person, and the book as an object of experience and a space for language. The second part, focused on conducting graphic experimentation, highlighted the need for a clear procedural roadmap and guidelines. To address this gap, the principles of Bruno Munari's design methodology and visual message were juxtaposed with the author's creative process. From this intersection emerged a distinct creative and design methodology, which integrates the artistic and design competencies of the artist-designer and proved to be a valuable supporting tool in the conception of each book developed throughout the graphic experimentation. The research presents the application process of this methodology and the results of feedback collected to evaluate the effectiveness of the intended message in the developed books. It concludes with the investigation's considerations and learnings, indicating pathways for the future of research regarding the understanding of the book and its intentional uses as a language element in its conception.

Keywords: Book-object; Materiality; Graphic experimentation; Creative and project-based methodology; Visual communication.

Este
trabalho
oooooooooooooooooooooooooooo
foi elaborado entre o
verão de 2023 e à primavera de 2025,
na envolvente cidade
de Lisboa

.

Da



da minha casa
vej O-O
lindo céu AZUL que emoldura
os /telhados\ cor de canela,
dos baixos prédios em tons de
verde, amarelo e rose.

É uma bela vista
que se
vê

.

Agradecimentos

| nome masculino | Ato ou efeito de agradecer; dar graças por.

Agradeço à Faculdade Belas-Artes da Universidade de Lisboa (FBAUL) pela oportunidade de participar deste mestrado.

Aos professores do mestrado de Práticas Tipográficas e Editoriais Contemporâneas pelos desafios propostos e conhecimentos partilhados, especialmente a Sofia Rodrigues Leal, Jorge dos Reis, Gabriel Godoi, Antonio Canau, Fernando Rosa Dias e Rogério Taveira.

Aos colegas de turma do mestrado pelas trocas de conhecimento, partilha de ideias, pelo incentivo e apoio no decorrer do curso. Foi um gosto conhecer mais de perto a Rita Cortez Pinto, a Olga Flores, Marília Afonso Maranhas e Leandro Miyashiro.

À pós-graduação que realizei também na Faculdade Belas-Artes da Universidade de Lisboa (FBAUL) com aulas coordenadas pelas professoras Susana de Oliveira, Alice Geirinhas e artistas convidados, foi de extrema importância. Em especial a artista e professora Joana Mosi, pois foi através das suas valiosas orientações que consegui aprofundar a narrativa em meu trabalho, reencontrar meu espaço de criação e aprimorar meus processos de dar forma às coisas.

Ao meu orientador professor Doutor Jorge dos Reis pelas orientações de grande valia e olhar sensível e assertivo para com esta investigação.

À professora Doutora Sónia Isabel Ferreira dos Santos Rafael e ao professor Doutor António José da Costa Nicolas pelos valiosos contributos e apontamentos que permitiram aprofundar e expandir as reflexões desta pesquisa.

À minha família, nós cinco. Pelas pessoas que somos. Pela casa e ambiente seguro de partilha, troca, acolhida e apoio que construímos dia a dia, todo dia. Ao Renato pela unidade que somos. A Clara, nossa primeira filha, por sua vida tão presente. A Mariana, por sua doçura. Ao Eric, por seu companheirismo. São tanto e mais que essas singelas palavras.

A mim, e a força de vida que me sustenta e não deixou-me desistir de construir este trabalho tijolo a tijolo.

ÍNDICE GERAL

DECLARAÇÃO DE AUTORIA.....	I
RESUMO.....	II
ABSTRACT.....	III
Agradecimentos.....	V
Lista de Figuras.....	VIII
Lista de Tabelas.....	IX
INTRODUÇÃO.....	10
Motivação.....	10
Objecto de estudo.....	10
Pergunta de partida.....	10
Problematização.....	11
Metodologia.....	12
Objetivos da pesquisa.....	12
Estrutura.....	13
Estado da arte.....	13
Quadro conceptual: alguns conceitos fundamentais.....	14
Desenho teórico da investigação.....	16
PARTE I - Teórica.....	19
1. Design-ar →	20
1.1 Como dar forma às coisas?.....	20
1.2 O design.....	23
1.3 A responsabilidade de quem dá forma, designa.....	29
2. Projet-ar →	31
3. Signific-ar →	38
3.1 Objeto.....	39
3.2 Livro.....	42
3.2.1. What is a book?.....	42
3.2.2 A book is an experience. A book begins with an idea, it ends with a reader.....	45
3.3 Livro-objeto.....	49
3.3.1 Relato da autora - “O 1º livro que fiz: ‘a casa da minha avó’”.....	50
3.3.2 O livro como objeto.....	53
3.3.3 Uma nova maneira de fazer e pensar os livros.....	54
4. Materializ-ar →	57
4.1 Revistas S.M.S. (Shit Must Stop).....	57
4.2 Um pequeno país do outro lado do oceano.....	60
4.3 Eros & Psique.com.br.....	62

PARTE II - Prática.....	64
“Se minha casa fosse um livro”.....	65
1. A Experimentação Gráfica.....	68
2. Metodologia criativa e projetual.....	71
2.1 Etapa 1.....	71
2.2 Etapa 2.....	72
2.3 Etapa 3.....	73
3. Aplicando a metodologia na experimentação gráfica.....	75
3.1 Objeto: boneco transformers.....	75
3.2 Objeto: o canivete do avô.....	80
3.3 Objeto: camelo de plástico.....	86
3.4 Objeto: sem nome (chaveiro).....	88
3.5 Objeto: um estojo em couro.....	89
3.6 Objeto: as fotografias reveladas da avó.....	91
3.7 Volume “Se minha casa fosse um livro”.....	93
4. Feedback.....	94
Conclusões.....	95
Referências Bibliográficas.....	97

Lista de Figuras

Figura 1: Imagem das Havaianas na busca do google.....	25
Figura 2: Galo de Barcelos e galo do tempo.....	26
Figura 3: Mensagem visual. Munari (1985, p.85).....	34
Figura 4: Minha avó paterna. Fonte: Acervo familiar.....	50
Figura 5: Livro <i>a casa da minha avó</i> , fonte própria.....	52
Figura 6: Revistas <i>S.M.S. (Shit Must Stop)</i> , fotografias feitas ao manusear os livros.....	58
Figura 7: Revistas <i>S.M.S. (Shit Must Stop)</i> , fotografias feitas ao manusear os livros.....	59
Figura 8: <i>Um pequeno país do outro lado do oceano</i> - fotografias feitas ao manusear o livro.....	61
Figura 9: <i>Eros & Psiqué</i> - fotografias feitas ao manusear o livro.....	63
Figura 10: Organograma elaborado pela autora a partir da metodologia projetual (Munari, 1981) e mensagem visual (Munari, 1985[1976]).....	69
Figura 11: Organograma elaborado pela autora a partir do seu próprio processo criativo.....	69
Figura 12: Organograma da Metodologia Criativa Projetual para a experimentação gráfica, elaborada pela autora.....	70
Figura 13: Etapa 1 da Metodologia Criativa Projetual para a experimentação gráfica.....	71
Figura 14: Etapa 2 da Metodologia Criativa Projetual para a experimentação gráfica.....	72
Figura 15: Etapa 3 da Metodologia Criativa Projetual para a experimentação gráfica.....	73
Figura 16: Mapeamento manuscrito do objeto transformers.....	76
Figura 17: Etapa 3, processo do Livro-objeto “Não esquecer”.....	78
Figura 18: Livro-objeto “Não esquecer”	79
Figura 19: Mapeamento manuscrito do objeto: canivete do avô.....	81
Figura 20: Etapa 3, processo Livro-objeto “O canivete do meu avô”.....	82
Figura 21: 2º mapeamento manuscrito do objeto: o canivete do avô.....	83
Figura 22: Livro-objeto “O canivete do meu avô”.....	84
Figura 23: Livro-objeto “O canivete do meu avô”.....	85
Figura 24: Livro-objeto “Olhá lá”.....	86
Figura 25: Livro-objeto “Guardei com carinho”.....	88
Figura 26: Livro-objeto “A de pai”.....	90
Figura 27: Livro-objeto “Meu amor”.....	91
Figura 28: Volume “Se minha casa fosse um livro”.....	93
Figura 29: <i>Feedback</i>	94

Lista de Tabelas

Tabela 1: Método projetual (Munari, 1981 e 1985[1976]) e uma receita de bolo.....	32
Tabela 2: Etapa 1, enunciando o problema, conhecendo o tema: transformers.	75
Tabela 3: Etapa 1, mapeamento do objeto transformers.....	76
Tabela 4: Etapa 2, criando a mensagem visual do livro-objeto transformers.	77
Tabela 5: Etapa 1, enunciando o problema, conhecendo o tema: o canivete do avô.....	80
Tabela 6 : Etapa 1, mapeamento do objeto: o canivete do avô.....	80
Tabela 7: Etapa 2, criando a mensagem visual do livro-objeto “o canivete do meu avô”.....	81
Tabela 8: Etapa 2, 2ª criação da mensagem visual do livro-objeto “o canivete do meu avô”	83
Tabela 9: Mapeamento do objeto: camelo de plástico.....	86
Tabela 10: Mapeamento do objeto: sem nome.....	88
Tabela 11: Mapeamento do objeto: estojo em couro.....	89
Tabela 12: Mapeamento do objeto: fotografias reveladas da avó.....	91

INTRODUÇÃO

Motivação

Em uma das disciplinas deste mestrado foi solicitado aos estudantes fazer um livro e, para isso, a autora decide usar como conteúdo textual entrevistas que tinha realizado com alguns familiares sobre a casa da sua avó. Inquietada ao pensar como tal conteúdo poderia ter forma de livro, uma vez que só editar o texto e escolher fontes não eram suficientes para expressar a complexidade e profundidade da narrativa. Olha pela primeira vez para o livro como um objeto com mais componentes para serem pensados, como o formato e dimensão, o tipo de folha, a capa, a encadernação, a palavra (ou a falta dela), o uso do espaço da página, a dobra ou desdobras que a folha pode ter etc. Percebe-o como um objeto mais integral, como um espaço que se relaciona com o leitor. Em frente a tantas possibilidades foi preciso pensar em como articular, justapor e projetar todas as componentes que fazem um livro. É a partir dessa experiência e do debruçar-se sobre esses questionamentos que surge a motivação para essa investigação.

Objecto de estudo

Como objeto de estudo temos o próprio livro. A investigação propõe elaborar um livro que articule intencionalmente a informação ao suporte, ou seja, para apresentar a informação consideram-se o formato, os materiais e a linguagem gráfica como elementos de linguagem e comunicação. Essa articulação possibilita que esse objeto crie relações — seja relacional —, sendo o uso intencional da materialidade do livro um meio de potencializar o conteúdo e viabilizar experiência e significação entre livro e leitor.

Pergunta de partida

Diante do lugar processual de fazer um livro nasceu a questão primordial deste trabalho: como dar forma às coisas, como fazer design, como design-ar? Essa pergunta central ainda se desdobra em mais duas questões:

- 1) Como entrar num lugar que não é seu, mas do outro ou de muitos e ainda fazer edições, isto é, recortar, colar, adaptar, inserir e apresentar, em um espaço inicialmente branco de papel, o livro?

- 2) Como articular intencionalmente os elementos materiais, táteis e visuais que o livro apresenta: a linguagem gráfica, o conteúdo textual, a capa, a sobrecapa, a folha de guarda, o uso do espaço em branco da página, o formato, o tipo de folha, as dobras e desdobras que ela pode ter etc. a fim de promover comunicação, criar sentidos e experiência na sua inter-relação com o leitor?

Problematização

No geral, entende-se que o valor do livro está no seu conteúdo. A comunicação da transmissão de saber e conhecimento estão nas entrelinhas que compõem o texto e/ou imagens em seu miolo, os outros elementos como: capa, contra-capas, guarda, cores, letra, formato etc., trabalham para deixar tudo harmonioso, bonito e legível. No entanto, o livro na sua forma física é um objeto que se toca, é uma presença concebida página a página para que as mãos possam folhear e é nesse contato que se experiencia o livro, que se conecta com a narrativa apresentada. É como quando se visita a casa de alguém: logo que adentramos por suas portas vemos as histórias familiares que enfeitam as paredes, sentimos o cheiro que perfuma ou ouvimos o som que enche o seu ambiente. São elementos narrativos que compõem e comunicam sobre esse espaço. Igualmente abrir um livro é percorrer seus espaços, é perceber seus momentos, é sentir seu ambiente e nessa relação, página a página, criam-se as conexões e significações entre livro e leitor.

Apesar da grande potência de comunicação dos elementos materiais quanto à forma do livro, estas questões parecem sempre mais secundárias, no geral não fazem parte das intenções do projeto. Contudo, as escolhas gráficas, os materiais, e o formato também podem contar histórias, reforçar ideias, abrir ou fechar possibilidades, surpreender, interagir, reivindicar. As componentes que fazem um livro são possibilidades e espaços de comunicação.

Diante disso, pensando no livro como um objeto inteiro, questionamos: e se todas as componentes de um livro fossem compreendidas como elementos de linguagem e intencionalmente articulados para compor a mensagem visual que quer comunicar?

Metodologia

A vigente investigação tem uma abordagem metodológica teórico-prática e está dividida em duas partes. A primeira delas corresponde a um processo de investigação e levantamento de referências bibliográficas, de modo a criar um enquadramento teórico do tema. Também realiza e apresenta uma seleção de casos de estudos que apoiam a problematização do tema.

A segunda parte, de caráter totalmente prático, é ativa e intervencionista e onde se aplicará um método criativo e projetual na elaboração de um conjunto de livros-objetos. Para este fim, foi realizada uma recolha de dados por meio de um formulário no site “se minha casa fosse um livro”, no qual as pessoas foram convidadas a contar a história de um objeto pelo qual tinham valor afetivo.

Objetivos da pesquisa

Gerais:

1. Analisar como dar forma, criar e projetar coisas;
2. Estudar como podem caminhar juntas as competências criativas e projetuais do artista e designer;
3. Investigar as possibilidades da materialidade do livro, por meio da experimentação gráfica na criação de um volume final intitulado “se minha casa fosse um livro”.

Específicos:

1. Estudar a responsabilidade do artista-designer na ação de projetar;
2. Estudar o objeto, o livro e o livro-objeto e sua relação e significação com as pessoas;
3. Realizar uma recolha de dados para elaborar os livros na experimentação gráfica;
4. Transformar cada história selecionada em um livro-objeto individual, articulando intencionalmente o conteúdo textual recolhido com os elementos materiais, táteis e visuais que compõem o livro;
5. Criar um volume com o conjunto dos livros-objetos elaborados.
6. Apresentar um registo das escolhas e desafios do processo;
7. Recolher feedback para conhecer a comunicação da materialidade intencionalmente articulada na criação dos livros. Nesse sentido, encontrar e corrigir erros, reforçar melhorias e consolidar os contributos desta pesquisa para a respectiva área de investigação.

Estrutura

A presente investigação está estruturada em duas partes: 1) Componentes e base teórica e 2) Prática e reflexões. A primeira parte apresenta o desenvolvimento teórico em quatro capítulos, que optamos por destacar com a terminação “-ar” na expectativa de reforçar a ação intrínseca e própria dos verbos. Nos três primeiros capítulos: design-ar, projet-ar e signific-ar, apresentamos os conceitos e pensamentos que circundam esta pesquisa, dialogando desde a ação de dar forma às coisas até o que elas podem significar para as pessoas. No quarto capítulo, analisamos três casos de estudo para exemplificar os conceitos e teorias levantados a partir da análise de outros livro-objetos.

A segunda parte detalha a metodologia criativa e projetual própria, desenvolvida e utilizada na experimentação gráfica para a criação de seis livro-objetos. Adicionalmente, apresentamos um *feedback* coletado de um grupo misto de participantes, tanto da área do design quanto de outras. Por fim, são apresentadas as considerações finais e aprendizados da investigação, indicando caminhos para o futuro da pesquisa.

Estado da arte

Um dos desafios desta investigação foi o contato com o material teórico. Como cada tema abordado era bastante abrangente e poderia, por si só, ser um trabalho de investigação, nós os abordamos de maneira a responder apenas às indagações e objetivos desta investigação.

No que cerne às questões de como design-ar, estudamos “como dar forma às coisas” a partir dos conceitos de *forma* e *matéria* e *en-formar* de Vilém Flusser (2010), criação da forma com Fayga Ostrower (2014) e o credo criativo de Paul Klee (2014). Para conhecer o lugar e papel do “design”, investigando também a sua responsabilidade, apoiamo-nos nos conceitos do Design Centrado no Humano (DCH) de Klaus Krippendorff (2000) e Rafael Cardoso (2013). Examinamos como “projetar” a partir da metodologia projetual (2022[1981]) e das componentes para criar uma mensagem visual (1985[1976]) de Bruno Munari.

Considerando a condicionante de significado que há nos objetos, investigamos separadamente o objeto, o livro e o livro como objeto (livro-objeto). Para compreendermos o objeto na perspectiva do que são e como se relacionam com as pessoas, recorremos a Rafael Cardoso (2013), Gaston Bachelard (2008[1989]), Tim Ingold (2012) e Mihály Csikszentmihalyi (1981).

Na busca de responder o que é um livro, apresentamos os estudos de João Adolfo Hansen (2019) e Michel Melot (2012) com a colaboração de Mihály Csikszentmihalyi (1981)

quando explica como os seres humanos criam e utilizam as coisas. Discutimos o livro sob a ótica da experiência com os estudos do escritor Alberto Manguel (2021), Gonçalo M. Tavares (2012), Michèle Petit (2020), Merleau Ponty (2018[1961]) e Jorge Larrosa Bondía (2002).

Na investigação sobre o livro como objeto (livro-objeto) encontramos respostas nas experimentações dos *Livros ilegíveis* e *Pré-livros* de Bruno Munari (2022[1981]). Sobre as possibilidades na materialidade do livro, colaborou amplamente o manifesto *Uma nova maneira de fazer os livros* de Ulises Carrión e os estudos de Julio Plaza (1982) quando afirma que uma atitude intencional para criar livros o faz forma-significante.

Quadro conceptual: alguns conceitos fundamentais

Design-ar: Este foi um dos conceitos centrais desta investigação. Segundo o dicionário de língua portuguesa¹, formar é “dar origem, fazer existir, dar forma à, configurar, conceber, imaginar, fundar, criar” do latim *formare*: “atribuir forma, modelar”. Logo, formar consiste em uma ação diante de alguma coisa. Como explica Vilém Flusser:

“Se a forma é o «como» da matéria e a matéria o «quê» da forma, então o design é um dos métodos para conferir forma à matéria e fazê-la aparecer assim e não de outra forma. O design (...) mostra que a matéria não aparece (não é ostensiva), senão na medida em que é en-formada. (Flusser, 2010, p.19)

Nessa ação atribuímos significados e nomes a matéria: “os marceneiros pegam uma forma de mesa (a “ideia” de uma forma de mesa) e imprimem-na em um peça amorfa de madeira (...) en-formam a madeira”(Flusser, 2010, p.18). Ao questionar e escrever 'como dar forma às coisas, como fazer design', percebemos uma certa ausência de ação na palavra 'design'. Foi então que surgiu a ideia de incluir a terminação “-ar”, instituindo o sentido de verbo e conferindo ação à palavra.

En-formar: Em uma aula deste mestrado, o Prof^o. convidado Gabriel Godoi partilhou o conceito de *en-formar* de Vilém Flusser: “o mundo material é o que é introduzido nas formas; é o enchimento das formas” (2017, p.17). Conhecer esse conceito foi um ponto fundante para a pesquisa, visto que, se as coisas só existem a medida em que são *en-formadas*”, sem ação a matéria

¹ *Formar* no Dicionário infopédia da Língua Portuguesa [em linha]. Porto: Porto Editora. [consult. 2024-10-04 10:53:45]. Disponível em <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/formar>

é um amontoado amorfo, a madeira um monte de tábuas e o papel tão somente uma resma de folhas. Diante da matéria é o artista-designer que tem a ação de dar forma e design-ar as coisas.

Artista-designer: Essa investigação parte de uma artista visual que busca compreender como design-ar. Para isso, foi necessário perceber o lugar do designer comparado ao artista. O designer é o profissional que planeia e concebe objetos, aplicando competências técnicas e projetuais para materializar ideias. Diferentemente do artista, que geralmente cria obras de caráter individual e para apreciação, o designer parte de um conteúdo externo (fornecido por uma empresa, escritor, grupo, etc.) para desenvolver objetos e conceitos para o uso e para determinado público-alvo.

Durante a escrita deste trabalho as competências de designer e artista confrontaram-se e empregar ambos os nomes separadamente fazia perder as capacidades de um e do outro. Por isso, na busca de um equilíbrio no exercício de dar forma às coisas e de maneira a integrar as competências criativas e projetuais de ambos, unificaram-se os nomes: artista-designer. Contribui o que diz Bruno Munari, pois vê a produção artística num contexto da comunicação:

[o] artista deve abandonar todos os aspectos românticos e tornar-se um homem ativo entre outros homens, informado sobre as técnicas atuais e os seus métodos de trabalho, e que, sem abandonar o seu sentido estético inato, responda com humildade e competência às exigências que outros lhe possam abordar. Hoje o designer restabelece o contacto, há muito perdido, entre a arte e o público, entre a arte, entendida no sentido de algo vivo e público que vibra, e o seu destinatário. Não apenas a pintura da sala, mas o eletrodoméstico da cozinha. Não deveria haver uma arte separada da vida, com coisas bonitas para ver e coisas feias para vestir² (1991, p.21).

Experimentação gráfica: Este termo foi criado para a realização do trabalho prático desta investigação. Durante o levantamento teórico encontramos uma expressão similar, precisamente quando Bruno Munari (2022[1981]) descreve sua experimentação criativa para analisar as possibilidades de comunicação visual nos materiais que fazem o livro. Nesta investigação a palavra experimentação não indica que vamos experimentar materiais e técnicas como realizou Bruno Munari, mas refere-se à experiência na ação de criar, *en-formar* e design-ar

² No original: [e]s preciso que el artista abandone todo aspecto romántico y se convierta en un hombre activo entre los demás hombres, informado sobre las técnicas actuales y sus métodos de trabajo, y que, sin abandonar su innato sentido estético, responda con humildad y competencia a las demandas que el prójimo le pueda dirigir. El proyectista restablece hoy el contacto, perdido desde hace tiempo, entre el arte y público, entre el arte, entendido en el sentido de algo vivo y público que vibre, y su destinatario. No ya el cuadro para el salón, sino el aparato electrodoméstico para la cocina. No debe existir un arte separado de la vida con cosas bellas para mirar y cosas feas para usar. [Tradução livre]

coisas. Junto à experimentação, unimos a palavra “gráfica”, remetendo aos elementos visuais gerais do livro. Assim, neste trabalho, a experimentação gráfica é compreendida como o meio criativo e projetual na criação de livros-objetos que considera todas as componentes do livro como elementos de linguagem e possibilidades para articular e criar uma mensagem para promover a comunicação com o leitor.

Desenho teórico da investigação

Aprofundamos aqui o caminho teórico desenhado para esta investigação a partir dos principais autores e conceitos elegidos e desenvolvidos.

Na primeira parte desta pesquisa, no primeiro capítulo (design-ar), desenvolvemos um diálogo para analisar o que é a forma das coisas. Para isso, abordamos os conceitos sobre *forma* e *matéria* e *en-formar* de Vilém Flusser (2010) e os contributos que Fayga Ostrower (2014) oferece em relação a como se dá a criação da forma nos processos criativos. Além disso, contamos com a declaração do artista Paul Klee (2014) em seu credo criativo: “a arte não reproduz mas torna as coisas visíveis”. Tal afirmação reforça a responsabilidade de quem designa e projeta, que não é reproduzir coisas, mas sim elaborar um projeto gráfico que mais que representar um conteúdo, o torne visível, o apresente. Para conhecer o papel do designer e sua responsabilidade enquanto projeta, nos apoiamos nos conceitos do Design Centrado no Humano (DCH) de Klaus Krippendorff (2000) em diálogo com os estudos em design desenvolvidos por Rafael Cardoso (2013).

A seguir, no segundo capítulo (projet-ar), conhecemos e examinamos os modos de fazer designer, a partir da metodologia projetual (2022[1981]) e as componentes para criar uma mensagem visual (1985[1976]) que Bruno Munari apresenta como caminho para alcançar um bom projeto. Essa abordagem tornou-se fundamental para o desenvolvimento da experimentação gráfica proposta nesta investigação.

No terceiro capítulo (signific-ar) investigamos a relação entre objeto e pessoa, livro e pessoa. Para tal dividimo-lo em três subcapítulos: o objeto, o livro e o livro como objeto (livro-objeto) para compreender como significam, criam significados, relacionam-se e são agentes de comunicação. Assim, apresentamos:

1. **Objeto:** abordamos a condicionante de significado que há nos objetos, referenciando Rafael Cardoso (2013), Gaston Bachelard (2008[1989]), Tim Ingold (2012) e Mihály Csikszentmihalyi (1981).

2. **Livro:** partimos da premissa em responder a afirmação: “*What is a book? A book is an experience. A book begins with an idea, it ends with a reader*”³, dividindo-a em duas partes. Na primeira parte (*What is a book?*), definimos o que é um livro com base em João Adolfo Hansen (2019) e Michel Melot (2012), focando no seu valor material e simbólico discussão que se conecta à maneira como os seres humanos criam e utilizam as coisas, tema abordado por Mihály Csikszentmihalyi (1981). Na segunda parte (*A book is an experience. A book begins with an idea, it ends with a reader*) abordamos a experiência do que é abrir um livro essencialmente com os estudos do escritor Alberto Manguel (2021), Gonçalo M. Tavares (2012) e a antropóloga Michèle Petit (2020). Junto articulamos o pensamento que Merleau Ponty (2018[1961]) apresenta sobre a relação de tocar e ser tocado e o conceito apresentado por Jorge Larrosa Bondía (2002), que entende a experiência como particular ao “que me passa e me acontece”.
3. **Livro-objeto:** como referido anteriormente, partimos da premissa de que o livro é um lugar com muitas componentes. Para tal, investigamos de onde vem a expressão livro-objeto e encontramos uma resposta no processo de experimentação dos *Livros ilegíveis* e *Pré-livros* de Bruno Munari (2022[1981]), quando olha para o livro como um objeto tendo em conta todas as suas componentes físicas e materiais para criar. Também buscamos perceber a materialidade do livro como espaço e elemento de linguagem com o manifesto *Uma nova maneira de fazer os livros* de Ulises Carrión e os estudos de Julio Plaza (1982) que afirma que uma atitude intencional em criar livros faz dele uma forma-significante.

Por fim, no quarto capítulo, apresentamos três casos de estudo, procurando materializar os conceitos abordados e perceber a comunicação da materialidade no livro. Com esse intuito, apresentamos as revistas de artistas a partir das contribuições de Antonio Nicolas (2017), com enfoque nas revistas *S.M.S. (Shit Must Stop)*, um modelo de publicação periódica que nos interessa apenas e exclusivamente por apresentar um espaço alternativo, ampliado e expandido se comparado ao *codex* tradicional. Nesta seção ainda apresentamos o livro *Um pequeno país do outro lado do oceano* da artista portuguesa Constança Saraiva e o livro *Eros & Psique.com.br* do designer brasileiro Guto Lins, nos quais ambos integraram a materialidade do livro como componente na elaboração da mensagem visual.

³ Julie Chen and Clifton Meador. (2023). *How Books Work*.

Disponível em: <https://flyingfishpress.com/portfolio-item/how-books-work/> Acesso em 15 de setembro de 2024.

A segunda parte desta investigação é dedicada ao desenvolvimento de um projeto prático: a criação de um conjunto de livros-objeto resultantes de uma experimentação gráfica, fundamentando-se na premissa de que todas as componentes do livro são elementos de linguagem e comunicação. Para tal, propõe-se a:

1. realizar uma recolha de dados por meio de um formulário, no qual as pessoas serão convidadas a partilhar a história de um objeto pelo qual tem valor afetivo;
2. elaborar um livro-objeto para cada história selecionada, articulando intencionalmente informação e suporte;
3. criar um volume que reúna os livros-objetos elaborados individualmente.

A experimentação gráfica também visou apresentar um registo das escolhas e desafios do processo. Além disso, recolheu um *feedback* de um grupo misto de leitores para compreender se o uso intencional das materialidades na elaboração do livro potencializa o conteúdo e promove maior experiência e significação para o leitor.

Para o desenvolvimento da experimentação gráfica, foi fundamental conceber um processo único que guiasse o modo como dar forma às coisas. Buscando expandir o processo criativo da autora, retomamos as orientações de Munari sobre metodologia projetual (2022[1981]) e mensagem visual (1985[1976]). Analisamos as aproximações, distanciamentos e justaposições entre essas abordagens, e desse processo, resultou uma metodologia própria que integra as competências do artista-designer e serviu de suporte para toda a experimentação gráfica.

Esta investigação se estrutura e fundamenta a partir de um robusto levantamento bibliográfico, na análise de casos de estudo e na concepção de seis livros-objetos reunidos no volume “Se minha casa fosse um livro”. Essa configuração metodológica de caráter teórico-prático, permite e assegura a validação e o enriquecimento mútuo entre os constructos teóricos e as soluções desenvolvidas na prática.

PARTE I - Teórica

1. Design-ar →

A arte não reproduz o visível; ela torna visível.

Paul Klee⁴

1.1 Como dar forma às coisas?

Segundo o dicionário de língua portuguesa⁵, formar é “dar origem, fazer existir, dar forma à, configurar, conceber, imaginar, fundar, criar” do latim *formare*: “atribuir forma, modelar”. Dar forma consiste em uma ação, como desenhar com giz em um papel branco, esculpir num pedaço de madeira uma colher ou ainda modelar um amontoado de barro conformando-o numa peça de arte utilitária ou não. Se damos forma, damos forma a alguma coisa. Partimos de uma matéria palpável e amorfa em direção a uma matéria conformada, mediante uma — con-forma-ção — uma ação direta sobre ela — que lhe atribui sentido e significado.

Para o título deste capítulo, não encontramos na palavra design tal movimento, assim incluímos a terminação “-ar” na expectativa de evocar um sentido de verbo e dar ação à palavra. Vilém Flusser, filósofo e um dos mais importantes pensadores da comunicação do século XX, em seu livro *A filosofia do design*, diz que:

[a] palavra design é ora um substantivo ora um verbo. Enquanto substantivo significa entre outras coisas intenção, propósito, plano, intento, fim, atentado, conspiração, figura, estrutura de base (...) na qualidade de verbo (to design) significa arquitetar algo, simular, conceber, esboçar, organizar, agir estrategicamente. O termo deriva do latim *signum* (signo) e conversa com sua antiga raiz. Assim do ponto de vista etimológico, design significa desenho (2010, p.9).

A palavra design percorre um longo percurso na construção do seu significado que, segundo Flusser, é precedido, entre muitos outros, pelos conceitos interligados de *macchina*, técnica, *arts*. Por volta do fim do século XIX a palavra design insere-se como ponte entre o, até então separado, mundo das artes (artístico qualitativo e flexível) e mundo das técnicas e máquinas (científico, quantificável e duro). Passa a criar uma conexão entre os ambos e passa a indicar “a grosso modo, o lugar em que a arte e a técnica coincidem de comum acordo e abrem caminho a uma nova forma de cultura” (2010, p.11).

⁴ Klee, Paul. (2014). *Confissão criadora* (Portuguese Edition) (p.3). Expresso Zahar. Edição do Kindle.

⁵ Porto Editora – *formar* no Dicionário infopédia da Língua Portuguesa [em linha]. Porto: Porto Editora. [consult. 2024-10-04 10:53:45]. Disponível em <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/formar>

A artista plástica Fayga Ostrower em seu livro *Criatividade e processos de criação* (2014) afirma que criar é basicamente formar, uma vez que o ato criador abrange a capacidade de compreender e esta, por sua vez, de relacionar, ordenar, configurar e significar. Criar corresponde a um “dar forma a alguma coisa. Sejam quais forem os modos e os meios, ao se criar algo, sempre se ordena e se configura” (Ostrower, 2014, p.5). Nos processos de criação a forma é:

o modo porque se relacionam os fenômenos, é o modo como se configuram certas relações dentro do contexto. Para dar um exemplo visual: ao se observar duas manchas vermelhas lado a lado, ve-se *uma forma*. Ela abrange as manchas e os relacionamentos existentes entre as manchas. Portanto, a forma não seria uma mancha isolada, seria a mancha relacionada a alguma coisa. Se a mancha estiver sozinha no plano pictórico, estaria relacionada ao fundo branco (...) Se for colocada ao lado de uma mancha verde, teremos *outra forma* (...) teremos um outro relacionamento com outros componentes, outro contexto. E se essas manchas, vermelha e verde, forem colocadas nas margens laterais de um plano, afastadas entre si por um intervalo espacial, configurarão *outra forma ainda*, pois veremos um novo tipo de relacionamento entre os componentes anteriores (Ostrower, 2014, p.79).

A forma é sempre percebida numa estrutura de relações com o seu entorno e contexto. Nesta configuração é “a forma das coisas que corresponde — não poderia deixar de corresponder — ao conteúdo significativo das coisas” (Ostrower, 2014, p.79).

Para dar forma às coisas, Flusser (2010) explica o conceito de matéria, que aparece quando os romanos encontraram na palavra *hylé* a oposição e o sentido amorfo que buscavam em relação à palavra *morphé* (forma). Essa oposição pode ser ainda melhor observada quando se traduz a palavra matéria para o alemão *stoff* (estofa), substantivo do verbo *stopfen* (substâncias; estofar), como explica o autor:

o mundo material é o que é introduzido nas formas; é o enchimento das formas. Essa imagem é muito mais clara do que a da madeira moldada por formas, uma vez que demonstra que o mundo material só se concretiza quando se introduz em alguma coisa (ao se tornar preenchido de algo) (Flusser, 2010, p.16).

Deste modo, Flusser apresenta o conceito de que as coisas só existem à medida em que são *en-formadas*, ou seja, podemos assumir que isso acontece quando a matéria-*hylé* (*Stoff*) vazia e amorfa é preenchida pela forma-*morphé*. O que se dá, por exemplo, quando um marceneiro esculpe na matéria-madeira a forma-mesa ou quando um artista ou designer projeta na matéria-papel a forma-livro. A matéria é o enchimento, o volume da forma, sem isso, a madeira ~~sem forma de mesa~~

seria um amontoado de tábuas, como também, o papel ~~sem a forma de livro~~ seria tão somente uma resma de folhas em branco. Desse modo, Flusser propõe um pensamento com uma gênese mais primordial:

o mundo que percebemos com nossos sentidos é um caos amorfo de fenômenos atrás do qual estão escondidas formas eternas, imutáveis... O caos amorfo de fenômenos (o «mundo material») é uma ilusão e as formas escondidas atrás dela constituem a realidade (...) Assim é possível reconhecer o modo como os fenômenos amorfos confluem nas formas, as preenchem (Flusser, 2010, p.15-16).

Comumente se pensa que uma mesa existe porque alguém esculpiu a madeira ou que o livro existe porque alguém editou um texto. No entanto, para uma mesa existir, há uma *forma* conceitual e preexistente do que é uma mesa, na qual a *matéria* é coadjuvante de uma *forma* mais essencial.

As *formas* são como modelos fundamentais, não são inventadas ou descobertas (Flusser), pois a *matéria*-madeira-papel, apesar de ser algo tátil, é realmente vazia e amorfa até que alguém lhe atribua uma *forma*-mesa-livro. Esta é a ação que lhe atribui sentidos e nomes: o papel se torna livro, madeira se torna cadeira, mesa, colher, lápis etc. A *matéria* é o preenchimento, o volume, o recheio de uma *forma*. O conceito consiste em:

quando vejo alguma coisa, por exemplo uma mesa, vejo madeira com forma de uma mesa. É verdade que a madeira é dura (...) mas sei que essa condição é transitória (a madeira pode queimar-se e decompor-se) (...) Porém, a forma de mesa é eterna, na medida que posso imaginá-la em qualquer parte e em qualquer altura (imaginá-la diante dos meus olhos). Por isso, a forma da mesa é real e seu conteúdo (madeira) é só aparente (Flusser, 2010, p.17).

A *matéria* é transitória e pode ter inúmeras possibilidades enquanto material, formato, cor, peso, tamanho etc. Já a *forma* contém a ideia essencial das coisas e se apresenta pelo modo como se faz aparecer coisas: na medida em que é *en-formada*, ou seja, quando a sua *matéria* vazia e amorfa é preenchida pela *forma*.

O interesse dessa pesquisa reside neste conceito, pois exprime o lugar intrínseco à criação, onde dar forma começa neste vazio amorfo, caminha e se concretiza numa ação de *en-formar*, o lugar onde a *matéria* serve a *forma*:

se a forma é o «como» da matéria e a matéria o «quê» da forma, então o design é um dos métodos para conferir forma à matéria e fazê-la aparecer assim e não de outra forma. O design, tal como todas as expressões culturais, mostra que a matéria não aparece (não é ostensiva), senão na medida em que é *en-formada*, e que uma vez *en-formada*, começa a aparecer (torna-se um fenômeno). Assim, a matéria no design, como em qualquer outro âmbito da cultura, é o *modo como* aparecem as formas (Flusser, 2010, p.19 [destaque nosso]).

1.2 O design

Enquanto conceito nomeado, surge no século XIX durante a revolução industrial. Os avanços tecnológicos mudaram a forma como os bens eram produzidos, a prioridade da indústria era a popularização de produtos com uma reprodução econômica lucrativa — o que gerou uma produção em massa nas fábricas, um aumento da oferta, a queda dos preços e consequentemente um aumento do consumo. O foco era introduzir no mundo objetos funcionais e necessários a toda a gente, e assim, temos objetos que não eram criados a partir da conexão com o homem, mas estéticos e simplificados, com função e usabilidade.

Segundo o teórico, investigador e designer Rafael Cardoso, em seu livro *Design para um mundo complexo* (2013), o design emergiu com o propósito de organizar e sistematizar o cenário gerado pela produção industrial. Na década de 1850, em Inglaterra, inicia-se o movimento de reforma do design⁶ que, liderado por um grupo de arquitetos, artistas ou artesãos — os designers — e motivados por uma combinação de idealismo e pragmatismo, acreditaram que o design poderia melhorar a qualidade de vida das pessoas e ser uma força para o bem social. Como explica Cardoso:

⁶ Algumas das figuras mais importantes do movimento de reforma do design incluem: William Morris, arquiteto, designer, poeta e ativista social inglês, considerado o pai do movimento *Arts and Crafts*; John Ruskin, escritor, crítico de arte e ativista social inglês, é um dos primeiros defensores da ideia de que os produtos deveriam ser projetados para atender às necessidades das pessoas e não só para ter beleza; Christopher Dresser, designer industrial inglês, é considerado um dos primeiros designers a aplicar os princípios do design funcionalista à produção industrial; e Walter Gropius, arquiteto e designer alemão, é o fundador da Bauhaus, escola de design que foi um dos principais centros do “movimento de reforma do design” e referência até os dias atuais. A máxima “a forma segue a função” foi popularizada internacionalmente pelo arquiteto e modernista americano Louis Sullivan.

[e]ntre 1850 e 1930, aproximadamente, três gerações de novos profissionais — alguns já apelidados de “designers” — dedicaram seus esforços à imensa tarefa de conformar a estrutura e a aparência dos artefatos de modo que ficassem mais atraentes e eficientes. Sua meta era nada menos do que reconfigurar o mundo, com conforto e bem-estar para todos. Seu lema era adequação dos objetos ao seu propósito: *fitness for purpose* (...). Mais ou menos ao final desse período, por volta da década de 1930, popularizou-se o mote mais conhecido entre nós: “a forma segue a função” (2013, p.9).

“A forma que segue a função” um dos princípios básicos do design funcionalista, afirma que a forma do produto deve ser determinada pela função que vai ter. Segundo Cardoso, além de achar o uso do termo problemático — “não existe função, existem funções”. Pois,

[s]e alguém diz, por exemplo, que determinado aparelho eletrodoméstico é “funcional”, o que isso quer dizer, exatamente? Quer dizer que ele funciona? Ou seja, que ligando na tomada o motor vai rodar? Nesse caso, seria preferível empregar um termo mais claro como “funcionamento”. “O liquidificador não funciona”, é uma afirmação bem diferente de “o liquidificador não cumpre sua função”. Ou, por outro lado, ser funcional quer dizer que ele é bem adaptado para o conforto do usuário, que é fácil de manusear, usar e limpar? Nesse caso, seria preferível usar uma palavra como “operacional” (2013, p.54).

Essa corrente de pensamento esperava que cada artefato alcançasse uma forma ideal e perfeita, “atingido esse ponto, a produção em massa garantiria que aquele produto perfeito fosse produzido em quantidade suficiente para todos, por todo o sempre. Amém.” (Cardoso, 2013, p.56)

É, na década de 1960, com o movimento da contracultura que a ideia funcionalista “a forma segue a função” começa a ser questionada. Diante de uma vigente cultura materialista, consumista e conformista, acompanhada pela desigualdade social e a guerra, buscar uma forma de vida mais autêntica e significativa pareceu fazer mais sentido. A “contracultura” influenciou de maneira significativa a música, a arte, a moda e a política. O movimento teve um impacto duradouro na sociedade, promoveu mudanças sociais e culturais significativas que perduram até hoje, além do aumento da conscientização sobre questões ambientais, a defesa dos direitos civis e a promoção da paz.

Para os dias atuais, ter a máxima modernista “a forma que serve a função” ou a funcionalidade como cerne das preocupações do designer parece demasiado esvaziado. Cardoso diz que “hoje, a indústria caminha a olhos vistos em direção à produção flexível, com cada vez mais setores buscando segmentar e adaptar seus produtos para atender à demanda por

diferenciação” (2013, p.10). A demanda é determinada pelas pessoas e já não mais por objetos iguais, ideais ou perfeitos à maioria, mas sim para a representatividade, singularidades e particularidades. A evolução industrial e sua produção maciça provou que

[q]uanto mais se desenvolvem a tecnologia, o mercado e o design, maior a diversidade de formas oferecidas. Hoje em dia, mesmo um produto extremamente simples do ponto de vista fabril e operacional – como as sandálias Havaianas, por exemplo – assume uma variedade de aparências cada vez maior, o que parece agradar quase universalmente aos usuários” (Cardoso, 2013, p.56).



Figura 1: Havaianas.

Fonte: <https://www.havaianomaniacos.com.br/2024/07/mulheres-usando-chinelos-havaianas.html>

Esta variedade aumenta as chances de que mais pessoas encontrem uma versão com a qual se identifiquem. No senso comum os objetos são escolhidos para expressar e representar os valores das pessoas, falam a respeito de opiniões, ideais, política, crenças, modos de ser e viver, grupos culturais etc.

Um bom exemplo, são dois clássicos objetos de decoração encontrados numa casa portuguesa — no caso da autora, de sua mãe e a de sua avó paterna.

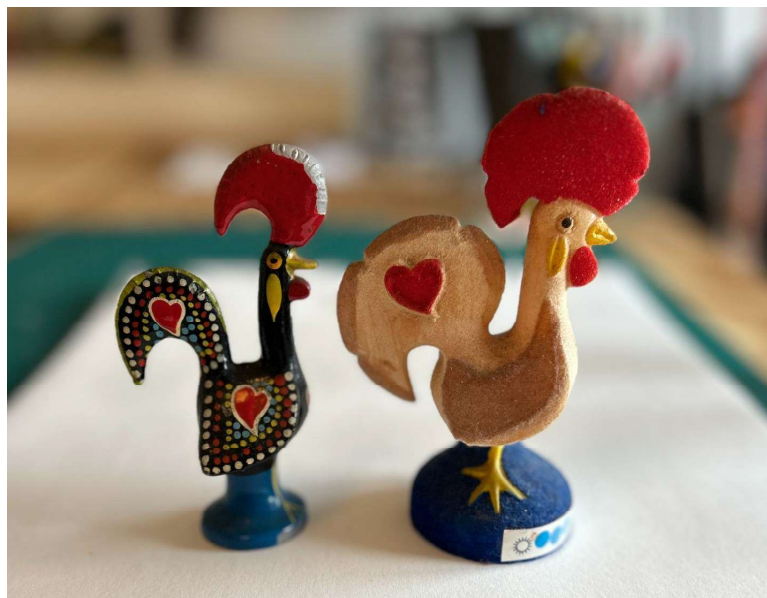


Figura 2: Galo de Barcelos e galo do tempo. Fonte: própria

O primeiro é o “Galo de Barcelos”, o segundo é o “galo do tempo”, que diariamente podem, como num jornal meteorológico, dar-nos a previsão do tempo:

[a]s aparências características dos objetos nos remetem a vivências, hábitos e até pessoas que associamos ao contexto em que estamos acostumados a deparar com ele (...). Se determinado objeto me remete à minha avó, vou atribuir a ele as qualidades que associo à minha infância. Trata-se de uma transferência psíquica de valor baseado no princípio da associação. Ou seja, a mente associa uma coisa à outra, gerando uma correspondência entre elas, que não necessariamente existe fora da experiência de cada um (Cardoso, 2013, p.58).

Logo, os objetos alcançam outros lugares para além do que foi projetado e Flusser sublinha o seguinte:

quando se trata de produzir e dar forma a objectos temos de nos confrontar com a questão da responsabilidade e é isso que permite, antes de mais, falar de liberdade em relação à cultura (...). A responsabilidade é a decisão de responder por algo perante outras pessoas. Significa lealdade em relação aos outros. Se decido responder pelos projectos que realizo, então no objecto de uso que concebo coloco a ênfase no aspecto intersubjetivo e não no objectivo (2010, p.59).

Se dividirmos a palavra intersubjetivo utilizada pelo autor, temos “inter-” que corresponde ao que está entre, dentro de, no meio, e “subjetivo” que pertence ao sujeito, ao que é próprio de um ou de vários sujeitos. Isto posto, adentrar no lugar dos aspectos intersubjetivos “que acontece entre sujeitos” em um projeto, uma criação, um objeto, é colocar-se mais que “diante de” mas “entre um ou vários” e responder com responsabilidade a esta relação.

Assim, dar forma às coisas é tornar um objeto mais do que um produto utilizável ou funcional. Para pensar na sua concepção é necessário colocar-se “entre um ou vários”, considerar as pessoas, os grupos culturais e/ou histórias quotidianas da vida comum. Quando se designa, dando forma às coisas — *en-formando* —, é preciso ter um olhar com o foco nas pessoas, considerar os seus interesses, questões sociais, ambientais, económicas e culturais. Tal olhar depende da intenção com que fazemos as coisas e como respondemos às questões centrais diante de um projeto: é para quê, para quem, com que objetivo, é exemplar único ou haverá tiragem, de 50, 500 ou 1000 cópias etc. Pois, como bem afirma Flusser: “tudo depende da intenção (design)” (2010, p.14).

Segundo o antropólogo Tim Ingold (2012), o modelo de criação hilemórfico, que une *forma* e *matéria*, desequilibrou-se, quando a *forma* passa a ser a definição determinante de um objeto, o valor está no produto final. Além de perder-se a riqueza que há nos processos que envolvem a criação, desconsidera-se que a importância dos objetos está naquilo que as pessoas fazem com eles, seja pelo seu uso ou identificação cultural, social, identitária, emocional. Logo, a pessoa que se relaciona com o objeto é quem deve ser o foco de um artista-designer enquanto cria, dá forma às coisas, designa.

A construção de uma forma se dá na relação e configuração das coisas, não no replicar formas pré-estabelecidas, como acrescenta Ingold quando apresenta o credo criativo de Paul Klee:

[e]m seus cadernos, o pintor Paul Klee defendia, e demonstrava através de exemplos, que os processos de gênese e crescimento que produzem as formas que encontramos no mundo em que habitamos são mais importantes que as próprias formas. “A forma é o fim, a morte”, escreveu ele; “o dar forma é movimento, ação. O dar forma é vida.” (Klee, 1973, p.269) (...) “A arte não reproduz o visível; ela torna visível” (Klee, 1961, p.76). Em outras palavras, ela não busca replicar formas acabadas e já estabelecidas, seja enquanto imagens na mente ou objetos no mundo. Ela busca se unir às forças que trazem à tona a forma (2012, p.26).

Sendo assim, para criar e dar forma, faz sentido estar vinculado ao conteúdo, ao objeto de pesquisa, para que conhecendo-o seja possível organizá-lo *en-formas* — torná-lo visível —, apresentá-lo tal qual ele é.

1.3 A responsabilidade de quem dá forma, designa

Algumas metodologias do design corroboram para um processo projetual que inclui e considera o sujeito sem sua abordagem. É o caso do Design Centrado no Humano (DCH) que, como o próprio nome já diz, tem o enfoque no ser humano. Segundo o PhD. Klaus Krippendorff (2000) com o avanço contínuo da tecnologia, o design não é mais sobre criar coisas e nem uma atividade restrita aos profissionais, “a tecnologia evoluiu até um ponto em que a atividade projetual tornou-se um modo de vida, que o antigo pensamento do design como criação de coisas deu lugar ao pensamento do design como algo incrustado na sociedade” (2000, p.88).

Isso se dá devido ao percurso sobre o lugar do design, desde quando se insere na brecha que une arte e técnica e passa da criação de produtos, reflexo da era industrial, para a criação de bens, informação e identidade, o que se dá com o início do consumismo nos anos 1950; depois surge a interface com os Computadores Pessoais (PC) nos anos 1970, 1980; e a rede de multiusuários: a internet, o *World Wide Web* (WWW), um sistema mundial de computadores, essencial para a comunicação e o comércio global nos anos 1990.

Essa trajetória apresenta a queda ou a alteração de paradigma dos produtos funcionais em série para um aumento no que diz respeito a considerar aspectos humanos e sociais, tal como refere Krippendorff:

O foco no ser humano emergiu desde a primeira mudança de paradigma ocorrida nesta trajetória de produtos para bens, informações e identidades, aparências, modismos, marcas, etc. (...) Produtos funcionais tinham como propósito ser parte da sustentação de complexos tecnológicos maiores. Bens, por outro lado, residem em sua passagem pelos mercados; informações, na leitura de textos ou imagens; identidades, em como as pessoas vêem a si mesmas e aos outros; etc. Os designers dessas coisas intangíveis foram percebendo que os seus produtos eram práticas sociais, símbolos e preferências, e não só coisas; e deveriam ser projetadas para compradores, consumidores ou públicos, e não usuários “racionais” (2000, p.89).

Na sequência, além de ser um lugar onde o usuário pode interferir e reprojetar o seu próprio mundo numa rede ou ambiente de comunidade, a interface e as redes de multi-usuários promoveram aspectos ainda mais importantes na relação entre humano e objeto: interatividade, experiências internalizadas e autodidatismo. Tal reconfigurabilidade e (re)projetabilidade atraem novos modos de vida, “traz à tona uma cultura que cada vez mais se compreende como co-constituível” (2000, p.90) e troca a direção do design de produtos, bens e serviços para a

criação de interfaces. Isso “acarreta numa mudança de como encaramos as pessoas em favor das quais trabalhamos, de consumidores com necessidades que podiam ser criadas, para pessoas com interesses, informações e recursos políticos próprios, a serem usados a favor ou contra um projeto.” (Krippendorff, 2000, p.91).

A semântica do produto oferece um novo entendimento sobre como as pessoas lidam com os objetos. Os artefatos acontecem a partir da experiência individual, sensorial e motora de cada um, “desta forma, os artefatos não existem fora do envolvimento humano. Eles são construídos, compreendidos e reconhecidos quando usados pelas pessoas, que têm objetivos próprios.” (Krippendorff, 2000, p.89).

Assim o envolvimento e interação que passa a acontecer entre humano e objeto, é o ponto de viragem que conduz o design a dar atenção e a considerar os aspectos humanos em seus projetos. A maneira como usam, veem, interpretam e convivem com os artefatos passa a envolver-se na criação e na forma do objeto, nasce a percepção de que “não reagimos às qualidades físicas das coisas, mas ao que elas significam para nós.” (Krippendorff, 2000, p.89). Isto é o que caracteriza e diferencia o DCH de um design centrado no objeto, o qual indiferente e insensível à variedade cultural e individual que estamos inseridos, tem o foco apenas em critérios mais genéricos, tais como lucros, funcionalidade e reprodutibilidade do objeto.

Pelo que desenvolvemos até agora e em conformidade com a análise apresentada, dar forma a alguma coisa corresponde a um criar, uma ação que exige do criador a capacidade de compreender, relacionar, ordenar, configurar e significar (Ostrower). As coisas, por sua vez, só existem à medida em que são *en-formadas*, ou seja, à medida em que o criador, o artista-designer, embute *forma* na *matéria*. Do contrário, uma *matéria*, por mais palpável que seja, ainda é vazia e amorfa.

Nesta configuração é preciso colocar-se, não “diante de” mas “entre um ou vários” e responder com responsabilidade a esta relação (Flusser); colocar-se com sensibilidade e respeito para tornar visível (Klee) a forma das coisas e, assim, apresentar o valor intrínseco e significativo que contém na essência de cada um ou de muitos; ter sempre em conta que o valor das coisas não está nas suas características físicas, mas que ele reside no significado que atribuímos a elas (Krippendorff).

2. Projet-ar →

Uma das aproximações do significado da palavra design é com a palavra alemã *Zeichen*, ambas têm origem comum e “etimologicamente a palavra design significa algo assim como de-signar (ent-zeichnen)” (Flusser, 2017, p.159). O sufixo “-ar” é a partícula que introduz ação ao nome, pede por um fazedor, desenhador — o artista-designer —, que articula e relaciona as formas, espaços, signos, texturas, estruturas, imagens etc., que têm os meios para lançar para fora uma ideia imaginada, como o arqueiro quando mira e lança sua flecha no alvo ao longe, o artista-designer projeta mensagens, comunica visualmente. Projetar é um verbo e como verbo, não se faz sozinho, antes exige um sujeito para realizar a ação.

Segundo o artista italiano Bruno Munari, um dos mais influentes designers do século XX, o design resolve problemas e o designer é quem trabalha em “um modelo do que poderá vir a ser a solução do problema” (2022[1981], p.60). Já um problema “não se resolve por si só, no entanto, contém já todos os elementos para a sua solução, é necessário conhecê-los e utilizá-los no projecto de solução” (2022[1981], p.41). Logo, podemos dizer que “projetar é fácil quando se sabe o que fazer” (2022[1981], p.12), quando se conhece os meios para alcançar os resultados que espera.

Munari inicia o seu livro *Das coisas nascem coisas* (2022[1981]) com as quatro regras do método cartesiano de René Descartes (1637):

1. A primeira consistia em não aceitar como verdade qualquer coisa, sem a conhecer evidentemente como tal: isto é, evitar cuidadosamente a precipitação e a prevenção; não incluir nos meus juízos nada que se não apresentasse tão clara e distintamente a minha inteligência de modo a excluir toda possibilidade de dúvida.
2. A segunda era dividir o problema em tantas partes quantas fossem necessárias para melhor o poder resolver.
3. A terceira, conduzir por ordem os meus pensamentos, começando pelos objectos mais simples e mais fáceis de conhecer, para subir a pouco e pouco, gradualmente, até ao conhecimento dos mais compostos; e admitindo uma ordem mesmo entre aqueles que não se prendem naturalmente uns com os outros.
4. Por último, fazer sempre enumerações tão completas e revisões tão gerais que tivesse a certeza de nada ter omitido. (2022[1981], p.11)

O método apresenta um modo de pensar e conduzir um projeto sem perder-se pelo caminho ou ser surpreendido por situações que esqueceu ou não se deu conta. De acordo com

Munari, “no campo do design não se deve projetar sem um método” (2022[1981], p.20), e sim, procurar soluções rápidas sem documentar o que já foi feito, conhecer as limitações, pesquisar os materiais, as tecnologias e os recursos disponíveis, não resultam.

Como contributo, o autor apresenta uma metodologia projetual que “não é mais do que uma série de operações necessárias, dispostas por ordem lógica, ditada pela experiência. O seu objetivo é o de se atingir o melhor resultado com o menor esforço” (2022[1981], p.20). Na metodologia temos o problema, a partir do qual se percorre por um caminho processual chegando até uma solução.

Apresentamos abaixo, transposto em formato de tabela, as diretrizes processuais do método projetual proposto pelo autor no livro *Das coisas nascem coisas* (2022[1981]), em justaposição com o organograma apresentado em *Design e comunicação visual* (1985[1976]). E inspirada pela frase do autor: “qualquer livro de cozinha é um livro de metodologia projectual” (2022[1981], p.17), acrescentou-se uma receita de bolo da avó paterna da autora:

Munari (1981)	Munari ([1976]1985)	Receita de bolo
Problema (P)	Enunciación del Problema	Bolo Cuque Argentina com frutos vermelhos
Definição do Problema, (DP) + Componentes do Problema (CP) + Recolha de Dados (RD) + Análise de Dados (AD)	Identificación aspectos funcionales (componente físico e psicológico)	Bolo cuque para um café da tarde para oito pessoas. + Ingredientes: farinha, ovos, fermento, açúcar, manteiga, frutos vermelhos, canela, água, leite, pão duro, fôrma redonda, forno etc. + Quem vai comer, há intolerância a ingredientes, alergias; questões culturais?
	Limites	Alguém já fez esta receita? Há algum pormenor no modo de fazer? Algum processo ou ingrediente precisa de uma atenção específica? Especificidades no tipo de farinha, tamanho de tigela, frutos congelados ou frescos etc.?

	Identificación de los elementos de proyectación	
Materiais e Tecnologia (MT)	Possibilidades tecnológicas materiais; instrumentos	Como já foi feita, o que posso replicar, copiar ou melhorar? Há materiais que melhorem o processo de fazer?
Criatividade (C) + Experimentação (E)	Síntese da criatividade que deve conduzir à fusão ideal de todos os componentes.	Como juntar todos os componentes de maneira mais assertiva; há uma ordem para se acrescentar os ingredientes etc.
Modelo (M)	Modelos	Experimentar possibilidades
Verificação (V)	Comprobación	Checar o modelo, fazer prova. Como correu: está bom ou não? Precisa de alterações: mais frutos; manteiga; menos tempo no forno etc.
Desenho Construtivo (DC)	Programa de proyectación	Escrever a receita em um caderno para que outro possa repeti-la.
Solução (S)	Protótipo - Solução	É suficiente; dá para quantidade de pessoas, está delicioso etc.

Tabela 1: Método projetual (Munari, 1981 e 1985[1976]) e uma receita de bolo.

Este método nos oferece um guia claro: ele nos indica onde procurar, o que observar e considerar, traçando uma rota. É como ter um mapa em mãos: vemos o panorama completo, mas focamos no caminho que nos levará ao nosso destino. Não é um esquema rígido, “não é nada de absoluto nem definitivo; é algo que se pode modificar se encontrarem outros valores objectivos que melhorem o processo. E isto liga-se à criatividade do projetista que, ao aplicar o método, pode descobrir algo para o melhorar” (Munari, 2022[1981], p.21). É, portanto, durante o próprio processo que as alterações são incorporadas à medida que o projeto avança. Assim, a solução é a resposta visual intencionalmente projetada para resolver um problema e promover uma comunicação.

Segundo Munari, uma comunicação visual acontece a partir de quase todas as imagens que vêm os nossos olhos, o que as diferenciam entre si, é a intenção delas, por exemplo:

a nuvem é uma comunicação visual casual, pois ao passar pelo céu não tem qualquer intenção de me avisar que a tempestade se aproxima. Por outro lado, a série de pequenas nuvens de fumo que os índios faziam para comunicar, através de um código preciso, informação precisa é uma comunicação intencional⁷ (1985[1976], p.79).

A intenção é a motivação em transmitir alguma coisa, tem especificidades para comunicar e como tal, necessita produzir uma mensagem que seja projetada para emitir a informação desejada. Em uma comunicação visual, é importante que as escolhas que fazemos como artista-designer e emissor da mensagem, sejam intencionais a fim de serem percebidas e por fim comunicadas. Para Munari, como vemos na figura 3, a mensagem visual é compreendida em duas partes: 1) informação e 2) suporte visual.

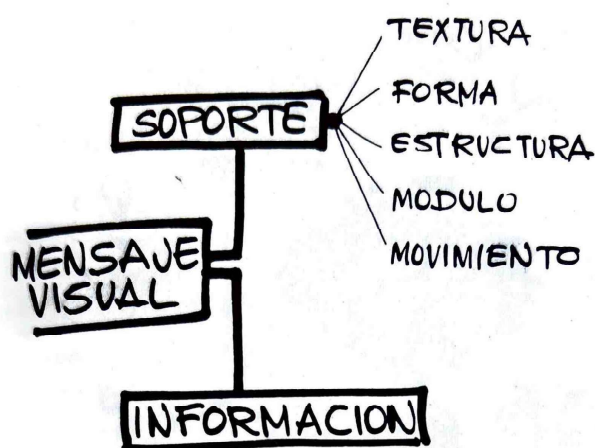


Figura 3: Mensagem visual. Munari (1985, p.85)

⁷ No original: la nube es una comunicación visual casual, ya que al pasar por el cielo no tiene intención alguna de advertirme que se acerca el temporal. En cambio es una comunicación intencional aquella serie de nubecitas de humo que hacían los índios para comunicar, por medio de un código preciso, una información precisa. [Tradução livre]

A combinação da informação com o suporte visual é o conjunto de

elementos que tornam a mensagem visível, todas aquelas partes que são tidas em conta e analisadas, para poder utilizá-las com a maior consistência no que diz respeito à informação. São eles: Textura, Forma, Estrutura, Módulo, Movimento. Não é simples, e talvez seja impossível estabelecer um limite exato entre as partes acima referidas, até porque por vezes são apresentadas todas juntas⁸ (Munari, 1985[1976], p.84).

A conjunção dos elementos sensibiliza a superfície de uma matéria, lugar do primeiro contato visual e/ou tátil com o receptor da mensagem. Isso faz com que seja fundamental analisar a melhor maneira de articular os elementos de suporte em coerência com a informação de recolha. “A imagem utilizada deve ser legível por e para todos e da mesma forma, pois, caso contrário, não existe comunicação visual, mas sim confusão visual”⁹ (Munari, 1985[1976], p.19).

Comunicar é fazer escolhas dentro de um vasto campo de possibilidades que vão desde o tipo de composição: se é pictórica ou narrativa, a coerência e unidade visual, hierarquia, legibilidade e organização, uso do espaço etc.; até a escolha da linguagem gráfica: desenho, gravura, técnicas de pintura, tipografia, tipo de edição, cor, formas abstratas ou reais, simples ou complexas, imagens estáticas ou em movimento e atualmente ainda a possibilidade das criadas por meio da Inteligência Artificial (IA) e no âmbito do suporte: textura, tipos de impressão, papel.

É importante considerar ainda que a informação, a mensagem projetada, é enviada para um ou muitos receptores que “imerso num ambiente repleto de inferências que podem alterar e até anular a mensagem¹⁰” (Munari, 1985[1976], p.82) vão, à sua maneira, passar a informação recebida por um tipo de filtragem de âmbito sensorial, operacional, cultural do que lhe é próprio e individual. Assim, temos ainda a principal questão: o receptor, que precisa ser considerado, respeitado, observado, ouvido e visto, se queremos com ele comunicar. É certo que cada pessoa traz consigo as suas referências, imagens próprias, individuais,

⁸ No original: elementos que hacen visible el mensaje, todas aquellas partes que se toman en consideración y se analizan, para poder utilizarlas con la mayor coherencia respecto a la información. Son: la Textura, la Forma, la Estructura, el Módulo, el Movimiento. No es sencillo, y quizás sea imposible establecer un límite exacto entre las partes antes enunciadas, tanto más cuánto a veces se presentan todas juntas. [Tradução livre]

⁹ No original: la imagen utilizada sea legible por y para todos y de la misma manera, ya que en otro caso no hay comunicación visual, sino confusión visual. [Tradução livre]

¹⁰ No original: inmerso en un ambiente lleno de inferencias que pueden alterar e incluso anular el mensaje. [Tradução livre]

imagens conscientes e inconscientes, imagens distantes da primeira infância e imagens próximas e, juntamente com as imagens, e intimamente ligadas a estas, emoções. O contacto dá-se com este conjunto pessoal, e neste bloco de imagens e sensações subjetivas devemos procurar as objetivas, as imagens que são comuns a muitos. Desta forma será possível saber que imagens, que formas, que cores devem ser utilizadas para comunicar determinada informação a um determinado público¹¹ (Munari, 1985[1976], p.20).

Mas é precisamente neste lugar que vamos encontrar as imagens que, ao mesmo tempo que são individuais, encontram pares, encontram grupos, encontram muitos.

Um método processual, possibilita ao artista-designer “realizar o seu projeto com o material adequado, as técnicas precisas e com a forma que corresponda à função (incluindo a função psicológica)”¹² (Munari, 1985[1976], p.356). É possível observar que o autor usa a palavra função, mas não está a falar de uma “forma que segue a função” com as diretrizes funcionalistas, desconsiderando as questões humanas. Antes fala de uma função da forma que corresponde tanto a componentes físicos, isto é, a forma do objeto, quanto a componentes psicológicos, a relação entre objeto e usuário, que engloba e verifica questões culturais, históricas, geográficas e sociais. Esta perspectiva potencializa o objeto, visto que, tudo é considerado ao mesmo nível: “produzir um objeto que não só tenha qualidade estética, mas em que cada componente, incluindo o económico, deva ser considerado ao mesmo nível. E também se preocupa que o público entenda o seu produto”¹³ (Munari, [1976]1985, p.356), pois reafirmamos que “sem um sujeito capaz de atribuir significado, o objeto não quer dizer nada; ele apenas é” (Cardoso, 2013, p.33).

Vimos que projetar é, essencialmente, uma ação que exige um sujeito (ou agente), que a coloque em prática. Desse modo, ter um processo para fazer as coisas é indispensável e fundamental. O método projetual propõe que o artista-designer se coloque diante do **problema** com plena atenção e sem precipitações; conheça-o, veja-o e perceba o que se apresenta; considere a(s) pessoa(s) com quem o objeto vai se relacionar; analise as possibilidades técnicas e materiais; divida-o em quantas partes forem necessárias; comece o trabalho do mais simples para o mais complexo; que em todo processo esteja atento a sempre fazer checagens e revisões; e por fim,

¹¹ No original: imágenes conscientes e inconscientes, imágenes alejadas de la primera infancia e imágenes próximas y, junto a las imágenes, y estrechamente ligadas a ellas, las emociones. El contacto se produce con este conjunto personal, y en este bloque de imágenes y de sensaciones subjetivas se han de buscar las objetivas, las imágenes que son comunes para muchos. De esta manera se podrá saber qué imágenes, qué formas, qué colores, se han de utilizar para comunicar unas informaciones determinadas a un determinado público. [Tradução livre]

¹² No original: “realizar su proyecto con la materia adecuada, las técnicas precisas y con la forma que corresponda a la función (incluida la función psicológica)” [Tradução livre]

¹³ No original: “producir un objeto que no solamente tenga calidad estética sino que en él cada componente, comprendido el económico, se ha de considerar al mismo nivel. Y además se preocupa de que el público entienda su producto” [Tradução livre]

durante todo o processo, perceber as necessidades que se apresentam e ter a elasticidade para fazer mudanças a fim de chegar a melhor **solução**.

Diante disto, para comunicar é preciso que as nossas escolhas não sejam aleatórias, mas que tenham **intenção** de; é necessário trabalhar para articular e encadear informação e suporte, tendo sempre em vista que a mensagem visual vai chegar a um receptor, que ao mesmo tempo que é único, é complexo, tem percepções, opiniões e valores próprios; e que é ele e somente ele, é quem pode atribuir valor e significado a qualquer coisa, mensagem e objeto que chegue diante dele.

3. Signific-ar →

Este capítulo investiga a relação entre objeto, livro e as pessoas, com foco em compreender a sua condicionante de significado.

- 1) Objeto: perceber que o objeto, mesmo sendo matéria e forma, tem uma componente afetiva que nasce a partir do significado que cada pessoa lhe atribui de maneira individualizada;
- 2) Livro: buscamos responder a pergunta "*What is a book? A book is an experience. A book begins with an idea, it ends with a reader*", a fim de perceber que o livro para além de objeto material é objeto com valor simbólico visto e que, diante dele, o leitor, em uma relação de experiência pessoal, encontra ressonâncias e descobre mais sobre si mesmo o mundo ao seu redor.
- 3) Livro-objeto: conhecer o livro-como-objeto-inteiro, onde toda a sua materialidade pode ser intencionalmente articulada para comunicar uma mensagem e/ou criar uma narrativa.

3.1 Objeto

O armário e suas prateleiras, a escrivaninha e suas gavetas, o cofre e seu fundo falso são verdadeiros órgãos da vida psicológica secreta. Sem esses “objetos” e alguns outros igualmente valorizados, nossa vida íntima não teria um modelo de intimidade. São objetos mistos, objetos-sujeitos. Têm, como nós, por nós, e para nós uma intimidade.
Gaston Bachelard¹⁴

Em suma, objetos são coisas de ordem palpável, coisas que tocamos com nossas mãos, vemos com nossos olhos, uma presença física num espaço. Enquanto matéria, pode conter em si imaterialidades, visto que remete aos lugares da experiência, afeta os sentidos, mapeia quem somos, onde vivemos e as dinâmicas dos grupos sociais aos quais pertencemos.

Os objetos trazem a sensação de habitação para os espaços que vivemos. A casa ou quarto habitado é ocupado por nossos objetos, móveis, bibelôs sobre a estante, fotografias emolduradas pelas paredes, manta sobre o sofá, álbuns de fotografia sob alguma mesinha da sala, cheiro de bolo e café acabado de passar — são coisas que falam de nós.

Uma casa sem objetos é inabitável, vazia e inerte. A autora relata que quando chegou a Lisboa em 2021 para realizar este mestrado, o quão impactante e assustador foi chegar e ter uma casa vazia. Não havia lugar para aconchegar ou fazer e nenhum objeto que fosse velho conhecido, o vazio impedia e negava a ela a ação de habitar, foi preciso compor os seus espaços para o poder o fazer. A primeira coisa que tirou da mala foi um quadro da sua mãe e o espelho em moldura dourada de sua avó, colocando-os ao pé do colchão recém comprado no IKEA, criando, assim, o seu primeiro lugar habitado em terras estrangeiras, com objetos que faziam aquele lugar ser chamado de seu. Concorde com o filósofo e poeta Gastón Bachelard (2008[1989]) quando afirma que “a imagem da casa é a topografia do nosso ser mais íntimo” (p.20).

Os objetos nos convidam ao fazer, a uma ação e experiência de habitar os lugares, conforme nos indica Ingold (2012). É vivenciar ou rememorar os dias de outrora: olhar para a toalha azul com os “Bordados de Viana” na mesa da casa da avó, em meio aos festejos de fim de ano; ouvir o tique-taque do relógio cuco a cada hora, a avó puxando suas cordas; sentir o cheiro do bolo no forno e do bacalhau arrefecendo sobre a mesa; fazer uma piada e rir com a prima quando a noite, mesmo longa no verão, mal se anunciava.

¹⁴ Bachelard, G. (2008). *A poética do espaço*. São Paulo: Martins Fontes. (Original publicado em francês 1957). p.91

Olhar para um objeto com valor afetivo é reconhecer-se, encontrar sentidos e estabelecer vínculos. É ter a presença de outros tempos, ativando as memórias da própria experiência na interação com o outro e com o mundo. Cardoso afirma que:

a maioria das experiências que temos ao nosso dispor não é acessada a qualquer momento pelos sentidos, mas por meio da memória. A capacidade de lembrar o que já se viveu ou aprendeu e relacionar isso com a situação presente é o mais importante mecanismo de constituição e preservação da identidade de cada um. (2013, p.39)

Como explica o psicólogo Mihály Csikszentmihalyi em seu livro *O Significado das Coisas: os Símbolos Domésticos e o Eu*¹⁵: “milhões de coisas na ordem exterior estão presentes nos meus sentidos, mas nunca entram propriamente na minha experiência. Porquê? Porque não têm qualquer interesse para mim. A minha experiência é aquilo a que eu concordo em prestar atenção” (1981, p.7).

Cardoso (2013) discute três fatores que condicionam o significado de um objeto e que têm “a capacidade de modificar a suposta imobilidade ou fixidez de sua natureza essencial” (p.36), o ponto de vista, o discurso e a experiência:

- 1) O **ponto de vista** é de onde o observador — receptor —, vê o objeto. Isso se dá a partir de sua percepção cultural, ao longo dos anos “elegemos perspectivas melhores ou piores, corretas ou erradas, e formamos uma hierarquia de modos de ver (Cardoso, 2013, p.36).”
- 2) Para o artista-designer fica o exercício de encontrar os meios para estabelecer uma comunicação. Encontrar o modo como o **discurso**, do ponto de vista de cada um, pode ser percebido pelo outro e por muitos. E hoje,

na chamada “era da informação”, é praticamente impossível chegar a qualquer objeto sem passar antes pelo repertório — ou seja, sem alguma noção dos discursos que moldam seu significado e uma ideia preconcebida de como será sua experiência. Qual foi a última vez que você, leitor, assistiu a um filme sem nenhuma noção do que se tratava? (Cardoso, 2013, p.36)

¹⁵ No original: *The Meaning of Things: Domestic Symbols and the Self*. [Tradução livre]

3) A **experiência** é a relação de cada um com o objeto. Se os achamos:

bonitos ou feios, graciosos ou lúgubres, ou outra coisa qualquer, isso corresponde a uma vibração interna que, em algum nível, é só minha. Agora, essa relação íntima e imediata é necessariamente condicionada por todas as outras experiências antecedentes que fazem com que eu seja “eu” – incluídas aí minhas experiências anteriores com o mesmo artefato. (Cardoso, 2013, p.37)

Cardoso, acertadamente, inclui o tempo a este fator, pois:

com a passagem do tempo, surge o “propósito”, que é o uso mutável transformado em qualidade estável. Com a passagem do tempo, surge a “história”, que é a duração mutável transformada em qualidade estável. Com a passagem do tempo, surge a “permanência”, que é o entorno mutável transformado em qualidade estável. Com a passagem do tempo, surge a “atenção”, que é o ponto de vista mutável transformado em qualidade estável. Com a passagem do tempo, surge a “consagração”, que é o discurso mutável transformado em qualidade estável. Com a passagem do tempo, surge a “memória”, que é a experiência mutável transformada em qualidade estável. O que importa é lembrar que tudo é passível de mudança no tempo – inclusive os significados que associamos a qualquer objeto. (2013, p.37)

Assim, os objetos só existem em sua materialidade na ausência das pessoas. Isso implica que, desprovidos da interação humana, os objetos se limitam à sua materialidade. Somente pela intenção das pessoas em prestar atenção e interpretar informações é que eles passam a veicular significados, ser canal de experiências e a ter valor simbólico atribuído.

3.2 Livro

What is a book?

A book is an experience. A book begins with an idea, it ends with a reader.

*Julie Chen and Clifton Pisser, How Books Work*¹⁶

3.2.1. *What is a book?*

Quando pensamos em livro, primeiramente o consideramos na sua presença material e física, mas é vero que atualmente, com a era digital, muitas edições impressas deram lugar aos livros digitais, o que nos faz [re]pensar ainda mais o livro como um corpo tátil. O livro é um objeto que se toca, é construído para com as mãos caminhar num vai e vem das folhas, sentir as texturas ou lisuras, perceber o tecido, o papel e os relevos que encadernam esse conjunto. É nesse movimento que experienciamos o livro, que encontramos significados, ecos de nós mesmos no contato com as páginas, história, imagens etc. dessa construção. O livro, como refere o professor e crítico literário João Adolfo Hansen, “existiu como objeto escrito antes de ter a forma de códice ou caderno em folhas costuradas ou coladas e encadernadas com capa, lombada, orelhas e contracapa que conhecemos hoje” (2019, p.22).

Os primeiros livros foram escritos em tábuas de argila, que ainda úmidas eram moldadas e gravadas com um estilete de bambu, depois eram postas a secar ao ar ou cozida em fogo. Suporte de escrita durável e resistente, puderam ser armazenadas por longos períodos de tempo, sobrevivendo por milhares de anos até os dias de hoje. Em substituição às tábuas de argila, os textos passaram a ser escritos em suportes feitos com papiro. Planta nascida no delta do rio Nilo que depois de colhida e preparada pelos egípcios, era presa pela parte superior a um sarrafo de madeira, pelo qual se enrolava com a escrita voltada para dentro a fim de proteger as inscrições. Também conhecido por *volumen*, que no latim significa rolo, era um suporte caro, frágil, difícil de manusear e transportar (Hansen, 2019).

Segundo Hansen, “entre o século II e IV da era cristã aconteceu algo decisivo na história do livro: a substituição do rolo (*volumen*) pelo *códex*, ou códice, que deu ao livro a aparência que conhecemos hoje” (p.30). O *códex* era formado por folhas de papiro ou pergaminho, dobradas e costuradas ao longo de uma aresta. Com o tempo, por ser menos frágil e ter maior durabilidade, o

¹⁶ Julie Chen and Clifton Meador. (2023). *How Books Work*.
Disponível em: <https://flyingfishpress.com/portfolio-item/how-books-work/>

pergaminho passou a ser o material preferido. A dobra tem função fundamental na existência do livro como o conhecemos hoje e segundo historiador Michel Melot,

[o] poder transcendental do livro está inscrito em sua dobra. A dobra é a forma elementar do livro, aquilo que o distingue de outros suportes da escrita: parede, tabuinha, rolo, cartaz, tela... A dobra oferece praticamente duas faces idênticas sobre as quais é possível escrever; e a dobra de um grande retângulo cortado na pele nos permite obter cadernos que são ligados por uma costura: é este o sentido próprio da palavra “encadernar”. (2012, p.49)

Hansen, pelas palavras de Borges, explica que o homem “inventou instrumentos como extensão do corpo, a espada e o arado como extensão do braço, o microscópio como extensão do olho, o telefone como extensão da voz e o livro como extensão da memória e da imaginação” (2019, p.9). De acordo com Mihály Csikszentmihalyi, os seres humanos apresentam a característica intrigante de fabricar e utilizar objetos,

[a]s coisas com as quais as pessoas interagem não são apenas instrumentos de sobrevivência, ou para tornar a sobrevivência mais fácil e mais confortável. As coisas incorporam objectivos, manifestam competências e moldam as identidades dos seus utilizadores. O homem não é apenas o homo sapiens ou o homo ludens, é também o homo Jaber, o criador e utilizador de objectos, sendo o seu eu, em grande medida, um reflexo das coisas com que interage (1981, p.1).

O livro é apresentado, pelo professor Hansen (2019), em duas dimensões: “como objeto artificial, é mercadoria, produto acabado de vários processos intelectuais, técnicos, industriais; como objeto simbólico, é texto, que pressupõe uma autoria, que o acabou como obra, e leitores, que nunca acabam” (p.7-8). Como objeto material compreende: os processos manuais, gráficos, técnicos, editoriais e industriais que envolvem a produção e publicação; também é mercadoria, objeto de troca e, como tal, sujeita-se às questões legais, aos processos de mercado, valorização, controle, distribuição, apropriação e uso. Ainda de acordo com o autor, o livro como um objeto simbólico:

1. é um texto: o qual tem uma estrutura e uma forma escolhida segundo critérios que podem ser estéticos, narrativos, informativos etc. Como por exemplo um livro de poesia que pode ter uma estrutura de versos e estrofes, enquanto um livro de história tem uma estrutura cronológica;

tem uma função: ele estabelece uma relação com a cultura em que está inserido ou às anteriores a ele, o que cria possibilidades para a reflexão e transformações culturais;

2. é comunicação: o autor expressa sua sensibilidade simbólica através do texto e o leitor a interpreta e ressignifica através da leitura;
3. tem um valor: que não é definido pelo seu valor de venda, é um valor que lhe é próprio, intrínseco, por exemplo, um livro de história, pode ser entendido como um documento que registra o passado, contribui para a compreensão da atualidade, além de ajudar a fazer o futuro.

Portanto, compreender a amplitude do livro como objeto simbólico, reforça a potência do seu papel na cultura e na sociedade (Hansen, 2019).

3.2.2 *A book is an experience. A book begins with an idea, it ends with a reader.*

O livro é a primeira porta que se abre, o nosso primeiro contato para saber como o mundo se desenhou até aqui, aprender o que são e para que servem as coisas, conhecer a história de outras pessoas, o que sentiram, pensaram, temeram, sofreram, pelo que lutaram, o que conquistaram e aprenderam. Por meio da leitura é possível deslocar-se e visitar outras culturas e lugares que não são os nossos, experienciar/viver histórias que não as nossas, ao mesmo tempo que é possível ver, ler e conhecer a si próprio. E ainda quem sabe, nesse contato encontrar mais proximidades, gentilezas e empatia enquanto humanidade.

O escritor Gonçalo M. Tavares em seu texto *Breves notas sobre o livro* escrito para o catálogo da exposição¹⁷ *Tarefas infinitas: Quando a arte e o livro se ilimitam* (2012, p. 231-234) diz que o livro é uma coisa para ser vista e para ser lida e chama a atenção que ver e ler não são a mesma coisa. No texto, Tavares ressalta que a mecânica e a velocidade ao lermos nos dá uma “cegueira tonta”, e segue defendendo que:

quem aprende a ler lê a palavra LIVRO, assim: L ----i ----v ----r ----o. Isto é: muito anda a cabeça e os olhos entre cada letra. Caminhada longa. A palavra livro não é para ser vista, é para ser atravessada (como um largo território). Entre cada letra há um itinerário que é mental e físico - e é por isso mesmo que as crianças de seis anos ficam tão cansadas depois de ler a palavra L ----i ----v ----r ----o. Porque de fato elas não leem com nós. (Aliás, nós já não lemos: vemos.) As crianças, quando aprendem, leem como quem dá atenção a cada peça. Como quem quer entender cada letra. Cada letra é uma unidade. Um conjunto de traços que exige a atenção completa. Um enigma que é objecto de um percurso do olhar. Um T grande é lido como um trajecto de um traço horizontal por cima de um traço vertical. Não é um T, são dois traços que têm de ser percorridos pelo olhar. E isto leva tempo. Os adultos, os tontos dos adultos, já entraram noutra fase: já esqueceram os traços; cresceram, treinaram muito, melhoraram as qualidades e, portanto, agora, diga-se rapidamente: já não sabem ler; isso mesmo: vêem porque já não lêem.” (2012, p.233)

O ato de ver não exige, por si só, a necessidade de sentido ou significado; é simplesmente ver, olhar, enxergar. Ler, ao contrário, é uma ação que demanda certa vagarosidade, mais tempo e maior atenção, além de uma não automatização, para que se possa, mais do que enxergar, ler e recepcionar o que está posto no livro.

O tanto e o tudo o que cabe num livro, cria um grande repertório individual para a compreensão das experiências quotidianas, pois quando as coisas (nos) acontecem, temos as

¹⁷ Exposição realizada em 2012 pela Fundação Carlos Gulbenkian.

palavras para nomeá-las, como exemplifica o escritor Alberto Manguel: “quando criança, aprendi sobre o amor lendo histórias das Mil e uma noites, sobre a morte em romances policiais, sobre o mar em Stevenson, sobre a selva em Kipling, sobre a possibilidade de aventuras extraordinárias em Júlio Verne” (2021, p.10). A relação entre livro e leitor, objeto e pessoa, apresenta-nos inúmeras possibilidades em modos de ser e perceber o mundo à nossa volta, segundo a antropóloga Michèle Petit, encanta o quotidiano e alarga os nossos espaços:

[a]presento-te aqueles que te precederam e o mundo de onde vens, mas apresento-te também outros universos, para teres liberdade, para não ficares demasiado enfeudada aos teus antepassados. Dou-te canções e histórias que relembrarás para atravessar a noite, para não teres muito medo do escuro e das sombras. Para poderes, a pouco e pouco, ir passando sem mim, para te pensares como um pequeno ser distinto e depois elaborar as múltiplas separações que terás de enfrentar. Entrego-te pedacinhos de saber e ficções para seres capaz de simbolizar a ausência e de enfrentar, na medida do possível, as grandes questões humanas, os mistérios da vida e da morte, da diferença dos sexos, o medo do abandono, do desconhecido, o amor, a rivalidade. Para escreveres, entre as linhas lidas, a tua própria história (2020, p.18).

E por isso leem os adultos e apresentam livros aos miúdos: porque grande parte de tudo o que descobrimos está lá; porque nele podemos encontrar algumas respostas, achar uma chave dourada, conhecer um gato que usa botas, encontrar o caminho de volta pra casa ou ainda sair do buraco da Alice. Diante de um livro aprendemos a abrir as nossas próprias portas: “a uma criança, cada um dá o que para si tem mais significado. Abrimos-lhe aquelas portas. Mais tarde, a criança aproveitará isso ou não. Abrirá por sua vez outras portas” (Petit, 2020, p.20).

Curiosamente diante de um livro “nada se move, exceto meus olhos e a mão que vira ocasionalmente a página, e contudo algo não exatamente definido pela palavra texto desdobra-se, progride, cresce e deita raízes enquanto leio” (Manguel, 2021, p.49). Assim, um livro, independentemente do tempo e lugar em que foi escrito, é um objeto que “só existe quando é lido” (Hansen, 2019, p.35). Sendo passivo e sem ação própria, solicita a interação de um sujeito/a participação de um sujeito. Diante disto, podemos dizer que a existência do livro se dá enquanto ele é tocado, lido e sentido ao mesmo tempo em que o leitor também está a ser tocado, lido e sentido. Acerca desta inter-relação, explica o filósofo Merleau Ponty:

ao mesmo tempo que sou vidente, sou visível (...) meu corpo que mira todas as coisas, pode também olhar-se, e reconhecer, então, naquilo que o vê o “outro lado” do seu poder vidente. Ele vê-se vendo, toca-se tocando, é visível e sensível para si mesmo (2018[1961], p.21).

Para Manguel a leitura influencia toda a nossa experiência, “tornando-a de alguma forma mais suportável, mais razoável. Em inglês, o verbo “to read” compartilha felizmente sua etimologia com o verbo “to reason”. Quando alguma coisa me acontece, para entendê-la, minha mente a compara com algo que li” (2021, p.8). O que “me acontece” é a definição de experiência segundo o pedagogo Jorge Larrosa Bondía: “a experiência é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca. Não o que se passa, não o que acontece, ou o que toca” (2002, p.21). Segundo o autor:

se a experiência é o que nos acontece e se o saber da experiência tem a ver com a elaboração do sentido ou do sem-sentido do que nos acontece, trata-se de um saber finito, ligado à existência de um indivíduo ou de uma comunidade humana particular; ou, de um modo ainda mais explícito, trata-se de um saber que revela ao homem concreto e singular, entendido individual ou coletivamente, o sentido ou o sem-sentido de sua própria existência, de sua própria finitude. Por isso, o saber da experiência é um saber particular, subjetivo, relativo, contingente, pessoal. Se a experiência não é o que acontece, mas o que nos acontece, duas pessoas, ainda que enfrentem o mesmo acontecimento, não fazem a mesma experiência. O acontecimento é comum, mas a experiência é para cada qual sua, singular e de alguma maneira impossível de ser repetida (2002, p.27).

De acordo com o filósofo Martin Heidegger (2018), para processar e compreender a experiência cotidiana “as coisas devem solicitar-nos, afetar-nos, importunar-nos e invadir-nos. Desta forma, formam-se as impressões, as sensações” (p.261).

De acordo com Manguel, os livros que lemos são uma espécie de cartografia e dizem muito sobre quem somos:

tenho absoluta confiança nessa capacidade que a leitura tem de mapear meu mundo. Sei que numa página, em algum lugar de minhas prateleiras, olhando para mim agora, se encontra a questão com a qual estou lutando hoje, colocada em palavras, talvez há muito tempo, por alguém que não poderia saber da minha existência. A relação entre o leitor e o livro é aquela que elimina as barreiras do tempo e do espaço, e permite o que Francisco de Quevedo, no século xvi, chamou de “conversas com os mortos”. Nessas conversas sou revelado. Essas conversas me moldam (2021, p.12).

“O livro é, deste modo, um acontecimento. Não apenas um relato ou memória do que aconteceu, mas promotor de um acontecer.” (Pires do Vale, 2012, p.105-106). Abrir as páginas de um livro, tanto quanto ler é também ser leitor de si mesmo:

entre as mãos abre-se uma fenda. Uma entrada inesperada que altera a ordem do mundo. Um abismo. Ou uma casa - que oferece um outro modo de hospitalidade (...) Pelas fissuras do livro saem novas e inesperadas realidades. Aparições. Anúncios que recriam o mundo. O livro tem algo de bomba. Explosão de palavras, ideias, imaginação, sentidos - que destroem e recriam o horizonte de possibilidades em que nos movemos. E exigem de nós: faz, pensa, vê, sente, sê! (Pires do Vale, 2012, p.98).

O livro é mais que um objeto fruto de uma ideia escrita por um autor, editada e projetada por um designer. O livro é um objeto que se abre, como quando abrimos a porta da casa e podemos entrar, andar, descalçar ou despir, porque estamos num lugar seguro. Lugar que permite ir e vir, grifar e marcar linhas, reduzir ou expandir, demorar em determinados espaços, ser caminho ou ser pausa. O livro solicita/necessita do leitor e nesta relação de tocar e ser tocado, acontece a experiência, encontram-se as ressonâncias e significações e o livro torna-se um objeto relacional.

3.3 Livro-objeto

O livro é um lugar, com dentro e fora, esquerda e direita, perto e longe, princípio e fim.

*Planeta Tangerina*¹⁸

A definição do título para este capítulo envolveu um conjunto complexo de questões. Embora “objeto-livro” e “livro-como-objeto” tenham sido considerados durante a pesquisa, “livro-objeto” foi a escolha final por expressar diretamente o conceito de materialidade que é crucial para esta pesquisa.

Compreender o livro de maneira ampliada aconteceu quando a autora, na qualidade de artista visual, viu-se diante da responsabilidade de conceber um livro. Para responder a essa questão, a autora optou por utilizar como conteúdo entrevistas familiares sobre a casa de sua avó paterna. Essa escolha despertou uma inquietação sobre como esse material poderia ser formalizado em livro, pois percebia que a simples edição de texto e seleção de fontes não seriam suficientes para apresentá-lo segundo a sua complexidade narrativa. Assim, a autora passou a conceber o livro como um objeto com mais componentes a serem considerados, o que amplia os seus espaços de linguagem e comunicação.

É com esse relato em primeira pessoa que damos início à próxima seção, por considerarmos a experiência pessoal da autora pertinente para salientar a motivação que impulsionou esta investigação e o desenvolvimento de sua perspectiva sobre o livro como objeto.

¹⁸ Texto sobre a “coleção cantos redondos” no catálogo da exposição “Planeta Tangerina” organizada pelo Planeta Tangerina e pelo Colégio das Artes da Universidade de Coimbra em 2015.

3.3.1 Relato da autora - “O 1º livro que fiz: ‘a casa da minha avó’”.

O livro é composto por entrevistas realizadas em meados de 2021 com alguns familiares, para conhecer as suas experiências na casa da minha avó paterna. Desde pequena passava lá as férias escolares, mas foi muito depois do seu falecimento, que a sua presença despertou em mim profundo interesse, entusiasmo e amor. Em 2016 chegaram a mim uma parte da coleção de fotografias de minha avó e dentre elas vi uma foto dela jovem, com um sorriso no rosto, presilha no cabelo e um colar de pérolas.



Figura 4: Minha avó paterna. Fonte: própria

Esta imagem capturou a atenção e passei a interessar-me por tudo que envolvia a minha avó, queria saber mais sobre o que fazia ou o que outros contavam dela. Ficou claro que os valores que ela se esforçava para me transmitir durante as férias haviam, de fato, se enraizado." evidenciaram-se os valores que ela tentava, nas férias, ensinar-me e que por fim conseguiu.

Durante este mestrado, foi lançada a proposta de fazer um livro e logo pensei em usar o material de recolha das entrevistas para este fim. No entanto, inquietou-me pensar como esse conteúdo seria um livro, porque simplesmente transcrever os textos em papel branco com tinta preta não parecia ser o suficiente, pelo contrário, parecia muito pouco para o tanto que cabia e tornava visível sobre a da casa da minha avó. Foi assim que, pela primeira vez, olhei para o livro como um objeto, avistei seus outros ângulos, compreendi-o como um corpo inteiro onde havia mais espaços do que a página escrita e que se relacionava comigo pelo toque.

Iniciei o processo com o material textual das entrevistas a analisar o que se destacava e as possibilidades de apresentação do texto no livro. A seguir revisei alguns processos artísticos

frutos da casa da minha avó, a testar e experimentar como poderiam ser incluídos num livro, que, no geral, é feito de papel. Foi então que surgiu a questão material, pois era preciso pensar na folha para além da folha — de que maneira ocupá-la como espaço. Assim, o livro, em meio às entrevistas, tem o que chamo de desdobramentos:

- 1) Uma sessão de “bom dia - boa noite, grupo da família no Whatsapp”, com respostas que me deram os familiares sobre minha avó. Uma folha dupla foi dobrada triangularmente a formar uma casa e ao abrir seu telhado se vê os *print screens* do grupo;
- 2) A série “mesa posta” onde convidei algumas pessoas da família a filmarem uma refeição em suas casas. Numa folha dupla do livro, apresento de um lado o *QR Code* que leva ao vídeo e do outro uma folha se desdobra e abre a fotografia da mesa;
- 3) O poema “página 32”, anexado na mesma página, é uma descoberta que fiz sobre a minha avó enquanto restaurava seu caderno de receitas. Feito em formato acordeón, em papel com textura e tamanhos diferentes, está anexado ao eixo do livro;
- 4) No livro todo foram incluídas algumas fotografias de família, onde as páginas foram cortadas horizontalmente de maneira a poder folheá-las num vai e vem de fotos, o que faz dele próprio um antigo “Álbum de fotografias”;
- 5) Um espaço para “Livro de visitas”, que acontece por meio de um *QR Code* onde as pessoas são direcionadas a uma página para assinar e/ou deixar comentários sobre a visita a casa da minha avó. Esse, todo ano, era um costume da minha avó, quando abria a sua casa para as pessoas visitarem o grande presépio que montava no Natal.

No mais, as folhas de guarda tem ilustrações feitas com giz de elementos que compõem uma mesa de jantar; a encadernação é aparente e está envolvida por uma sobrecapa com a impressão em papel vegetal da toalha de mesa com “Bordados de Viana”; o volume é guardado numa capa mole em tecido azul, que se fecha com ganchinhos de costura; dentro tem um ramo de louro (indispensável na noite de ano novo) e o título do livro foi manualmente bordado em branco.



Figura 5: Livro “A casa da minha avó”. Fonte: própria.

Nota: Assista ao [vídeo do livro](#).

3.3.2 O livro como objeto

Foi na experimentação criativa de Bruno Munari em *Os livros ilegíveis e Pré-livros* que encontramos uma resposta, uma explicação para percebermos o caminho por onde se constrói a ideia de materialidade e de livro-objeto. Primeiro Munari, define o problema, ou seja, a pergunta para a qual quer dar resposta: quais as possibilidades de comunicação visual do material e técnicas editoriais? Em seguida, a partir da sua metodologia projetual, desmonta o problema em componentes. Como explica o autor:

[n]ormalmente quando se pensa em livros pensa-se em textos, de vários géneros: literário, filosófico, histórico, ensaístico, etc., que imprimem sobre as páginas. Pouco interesse se tem pelo papel, pela encadernação do livro, pela cor da tinta, por todos aqueles elementos com que se realiza o livro como objecto. Pouca importância se dá aos caracteres gráficos e muito menos aos espaços brancos, as margens a numeração das páginas e a tudo o resto. O objetivo desta experimentação foi ver se é possível usar o material com que se faz um livro (excluindo o texto) como linguagem visual. O problema, portanto, é: pode-se comunicar, visual e tátilmente, apenas com os meios editoriais de produção de um livro? Ou o livro como objeto, independente das palavras impressas pode comunicar alguma coisa? O que? (2022[1981], p.221).

Assim, visto que é “sempre o texto o objecto do livro e nunca o próprio livro tido como o objecto comunicante” (2022[1981], p.222) Munari exclui a componente texto, passando a olhar para o livro como objeto, acreditando que “em suma, cada papel comunica a sua qualidade. E isso já é uma razão para ser usado como comunicante” (2022[1981], p.223). Tal processo revelou as possibilidades visuais e tácteis do livro, conhecendo a capacidade de comunicação material do livro. Munari, entendia esses projetos como um grande contributo para a comunicação:

1. Considerava essencial promover possibilidades para um pensamento mais elástico, “pronto a modificar-se segundo a experiência e o conhecimento. É preciso, enquanto se está a tempo, habituar o indivíduo a pensar, a imaginar, a fantasiar, a ser criativo” ([1981]2022, p.235);
2. Projetamos para pessoas. Como vimos, são as pessoas que atribuem significados aos objetos, logo quanto mais sentidos ativamos mais viabilizamos a experiência, a comunicação e a relação entre o objeto e a pessoa. Pelas palavras de Munari: “quando ele (*pessoa*) se encontra perante o objeto ou o experimenta, sente-o com todos os sentidos e

mesmo que a primeira vista o objeto possa agradar, se não agrada também os demais sentidos, será desprezado” (2022[1981], p.383). Para a artista Edith Derdyk,

As páginas são as células dos livros, agora puro espaço, revelando pelo avesso a estrutura sintática da forma livro. Ali, qualquer sinal convoca nossas sensibilidades: a tinta gráfica, o tipo de papel, a costura, o furo, o vinco, a dobra, o peso do volume, a cor, a textura (...) serão essas, de natureza material, as primeiras informações que nos tocam, tornando-se passaportes que nos transportam, através dos sentidos, para outros campos de sentidos (2012, p.167).

3.3.3 Uma nova maneira de fazer e pensar os livros.

O artista Ulises Carrión, contribui com o seu manifesto *A nova arte de fazer livros* (1975) porque apresenta uma nova maneira de conceber/compreender o livro, que é para além de recipiente de texto literário. O livro “não é uma caixa de palavras, nem um saco de palavras, nem um suporte de palavras”(p.33), antes é uma sequência de espaços onde cada um é um momento: “fazer um livro é realizar sua sequência espaço-temporal ideal por meio da criação de uma sequência paralela de signos, lingüísticos ou não” (p.34). Como veremos a seguir, o autor aborda o livro a partir das seguintes componentes/elementos: estrutura, linguagem, leitura e espaço. O livro como **estrutura** é compreendido como um todo, não é só texto escolhido intencionalmente pelo autor: “é formado por diversos elementos, um dos quais pode ser um texto. E o texto não é necessariamente a parte mais importante de um livro” (Carrión, 1975, p.36). Na nova arte “as palavras não transmitem nenhuma intenção; servem somente para formar um texto, que é um elemento do livro; e é este que, em sua totalidade, transmite a intenção do autor” (Carrión, 1975, p.36).

Na “velha arte de fazer livros”, o texto como **linguagem** manifesta casualmente a natureza sequencial do livro “mas não a aproveita, não a incorpora, não a assimila” (Carrión, 1975, p.33). E segue,

[e]m um velho livro todas as páginas são iguais. O escritor seguiu, ao escrever seu texto, unicamente as leis sequenciais da linguagem, que não são as leis sequenciais do livro. As palavras podem ser diferentes em cada página; mas cada página, assim, é idêntica às precedentes e às que seguem (1975, p.34).

Já na “nova arte”, a comunicação da linguagem se dá no fato de que “cada página é diferente, cada página é criada como um elemento individual de uma estrutura (o livro) na qual tem uma

função particular a cumprir” (Carrión, 1975, p.34). As palavras não necessariamente emitem mensagens, antes “estão ali para dar forma, junto com outros signos, a uma sequência espaço-temporal que identificamos com o nome livro” (Carrión, 1975, p.36).

Esta nova forma de utilização da estrutura e linguagem de um livro nos propõe também um novo tipo de **leitura**, uma vez que, para compreender o sentido e intenção do autor, não basta apenas fazer uma leitura pela identificação do alfabeto. Como explica Carrión,

na velha arte você escreve 'eu te amo' acreditando que essa frase quer dizer 'eu te amo'. (Mas: o que quer dizer 'eu te amo'?). Na nova arte se escreve 'eu te amo' e se está ciente que não se sabe o que isto quer dizer. Escreve-se essa frase como parte de um texto em que daria no mesmo escrever 'eu te odeio'. O importante é que essa frase, 'eu te amo' ou 'eu te odeio', cumpra como texto uma determinada função dentro da estrutura que é o livro (1975, p.37).

Na nova arte “a linguagem escrita é uma sequência de signos que se expandem no espaço, cuja leitura transcorre no tempo”(Carrión, 1975, p.33). O livro é um volume no **espaço**, logo esse espaço também passa a ser um elemento, um lugar real de comunicação. O diálogo, diante de um livro, não se dá unicamente pelo seu texto, pois este já não é o convidado principal é “somente um primeiro elo na cadeia que vai do escritor ao leitor” (Carrión, 1975, p.33), sendo que às vezes nem precisa existir, cada página é um momento e espaço e a sucessão destes momentos e espaços é que fazem o livro. Logo, para ler na “nova arte”, é preciso compreender o livro como estrutura e identificar seus elementos (Carrión 1975).

Compreender o livro como objeto e corpo inteiro, sensibiliza e amplia os seus espaços de comunicação. Segundo a Prof^ª. Dr^ª. Rosa Tabernero Sala é saber que “a materialidade é um elemento construtor do discurso”(2019, p.11). Em concordância, o artista e poeta Julio Plaza afirma que o livro é signo, é linguagem espaço-temporal:

[o]s livros são objetos de linguagem, o fazer-construir-processar-transformar e criar livros implica em determinar relações com outros códigos e sobretudo apelar para uma leitura cinestésica com o leitor: desta forma, livros não são mais lidos, mas cheirados, tocados, jogados, e também destruídos (1982, p.2).

Logo, com uma atitude ativa e intencional na arte de fazer livros, se temos a preocupação para além do conteúdo, também com a forma do livro, fazemo-la forma-significante (Plaza 1982), onde tudo no livro é objeto de linguagem e utilizado para comunicar.

Como artista-designer, ver o livro como esse objeto que é inteiro amplia a compreensão de como ele pode comunicar e a relação que pode acontecer entre livro e leitor, objeto e pessoa. Pois, uma vez que reconhecemos os componentes táteis e visuais no livro como elementos de linguagem, e fazemos com que toda a presença objetual do livro possa compor e contar uma narrativa, apresentamos o livro como um objeto inteiro, onde tudo nele é mensagem e espaço de comunicação.

4. Materializ-ar →

4.1 Revistas *S.M.S. (Shit Must Stop)*

As revistas de artistas apresentaram-se como um modelo de publicação periódica composta por uma multiplicidade de objetos editoriais, desempenhando um papel central nas vanguardas artísticas durante a década de 1960 no século XX. Segundo o professor Doutor Antonio Nicolas (2017), as revistas de artistas “devem a sua origem aos panfletos que normalmente se distribuíam nas exposições públicas de arte e nomeadamente no Salão (*Salon* de Paris)” (p.111):

[a]s primeiras publicações periódicas desta natureza (pequenas revistas) situavam-se numa relação de conexão entre a palavra escrita e a discussão oral e eram um dos principais motivos de participação de um público mais vasto, existindo por vezes, a necessidade de intervenção de leitores individuais para os periódicos. Essas publicações faziam parte da vida mundana e das tertúlias dos cafés e eram não só objeto de discussão, como se assumia serem também parte integrante dessa mesma discussão (2017, p.111).

A função das publicações estava totalmente ligada à sua capacidade de seriação e circulação, intencionavam expandir a discussão através do espaço e pelo tempo ao mais diverso grupo de leitores. “As publicações periódicas vanguardistas representam um modelo editorial que atuou como voz de intervenção e testemunha do espírito de sua época, alinhando e adaptando-se às mudanças e aos recursos tecnológicos disponíveis” (2017, p.115).

Para esta investigação interessam as revistas de artista exclusivamente pela sua qualidade enquanto diversidade de materiais que os artistas, por meio das publicações, expressam-se e apresentam-se de maneira alternativa e expandida se comparadas à formalidade do *codex* tradicional.

Como exemplo, escolhemos a revista *S.M.S. (Shit Must Stop)*¹⁹, influenciada pelo movimento Fluxus e concebida em 1968 pelo artista plástico norte-americano William N. Copley. É considerada um portfólio de objetos múltiplos, incentivou diversos artistas a se unirem como forma de protesto contra as galerias, uma vez que não concordavam que elas tivessem autoridade para determinar o valor da sua arte. A coleção é composta por seis volumes que contém obras de arte originais e assinadas de 73 artistas convidados, entre eles Marcel Duchamp, Roy Lichtenstein, John Cage, Yoko Ono, entre outros.

¹⁹ Para esta investigação foi realizada uma visita à Biblioteca Serralves em Porto para ver pessoalmente as publicações.

Os seis volumes têm o mesmo tamanho: uma caixa tipo pasta de 35,6 x 17,7 cm, com lombada não superior a 4 cm, é feita em papel cartão ondulado, tem um carimbo na cor laranja e uma moldura desenhada manualmente com caneta permanente de cor preta. Dentro da caixa há uma pasta que se abre em página dupla, onde estão de ambos os lados, os objetos avulsos e distintos entre si. Entretanto, cada volume apresenta-se como uma unidade individual e traz em si uma variedade de objetos avulsos e distintos na sua forma, tamanho, materialidade e autoria.

Abrir cada uma das seis publicações é uma descoberta, há grande variedade de material e nenhum objeto se repete. Encontramos pequenos livros, desdobráveis, papéis manuscritos, notas, maquetes, objetos tridimensionais etc., por exemplo: um conjunto de acetatos com imagem impressa em forma de retícula em cores CMYK; uma caderneta que trazia anotações escrita a lápis, outra em língua árabe, a caneta tinteiro; um kit com instruções para o leitor quanto à montagem de uma caixa cenário; páginas datilografadas; uma flor; um envelope que continha um esquema de cartões; comprimidos; uma gravata borboleta; cartas recebidas via postagem; selos; imagens destacáveis etc. Quando abrimos estas publicações encontramos múltiplos objetos que elaborados individualmente com diferentes materiais e formatos e materiais, ao mesmo tempo que falam do indivíduo, também reforçam o conjunto, o coletivo. Esse modelo de expressão editorial e objetual expande os modos de ver e como podem ser usados os espaços na criação dos objetos de comunicação.



Figura 6: Revistas *S.M.S (Shit Must Stop)*, fotografias feitas ao manusear os livros. Fonte: própria.



Figura 7: Revista *S.M.S* (*Shit Must Stop*), fotografias feitas ao manusear os livros. Fonte: própria.

4.2 Um pequeno país do outro lado do oceano

O livro é resultado de um projeto artístico e educativo concebido pela artista portuguesa Constança Saraiva em parceria com Roulote - Projectos Artísticos a convite do Arte Institute (2017). O projeto foi desenvolvido nos Estados de Nova Iorque e Nova Jersey, EUA, com duzentas e quinze crianças de escolas de Língua Portuguesa. Teve o intuito de investigar a memória e herança portuguesa nos Estados Unidos além de fortalecer nas futuras gerações a identidade portuguesa. O livro é uma experiência afetiva. É um objeto que não tem diferentes tipos de papel, tipos de dobras, elementos de corte nas folhas etc., mas todos os elementos que a autora utiliza reforçam a mensagem visual que pretende comunicar do projeto. É por meio das escolhas tipográficas, o uso do espaço da página e alguns elementos materiais que incluiu no livro que apresenta e reforça uma relação com o leitor.

O livro apresenta em seu projeto gráfico e editorial o resultado do projeto artístico e educativo, por meio das seções: “conheces a história da tua família”, na qual o texto é escrito em formato de ondas numa folha dupla e no centro há um barquinho de papel que se o abrir vai ler uma das histórias de família; “de que lugar de Portugal veio a tua família?”, ilustrada com desenhos das crianças que descrevem as suas cidades; “sabes o que são saudades?”, o texto tem formato ondulado a lembrar o mar em justaposição com frases manuscritas pelas crianças sobre o que é saudade; “que comida portuguesa conheces?”, diagramada em página dupla, com a receita escrita e um desenho feito por uma criança; “já enviaste um postal para Portugal?”, as páginas trazem vários postais escritos pelas crianças e enviados a Portugal, tendo no fim desta seção do livro, um novo postal em branco para o leitor poder enviar.

Na primeira página do livro há um envelope em acetato com um recorte redondo do mapa de Portugal e um raminho de planta. Também há um pôster elaborado com os desenhos das crianças com o Galo de Barcelos de um lado e do outro a bandeira de Portugal, que dobrado tem as medidas do livro e está unido a ele por meio de um fio elástico. A escolha de cores do livro são: 1) tons em azul claro, que a mim, lembrou a saudade, o mar que se sobrevoa para sair e/ou chegar em Portugal ou o céu das cidades portuguesas, que no geral, é azul até nos dias de inverno; 2) vermelho remeteu-me a bandeira de Portugal e ao Galo de Barcelos.

Caminhar pelo livro foi perceber um pouco mais de Portugal, das pessoas e costumes portugueses, foi aproximar as pessoas a sua terra, as suas raízes, as suas lembranças: é um livro poético e relacional.

Este livro aproxima-se do livro-objeto realizado pela autora já referenciado nesta investigação: “A casa da minha avó”. Em ambas as produções é possível observar que as escolhas gráficas e editoriais buscam potencializar a experiência de ler o livro.

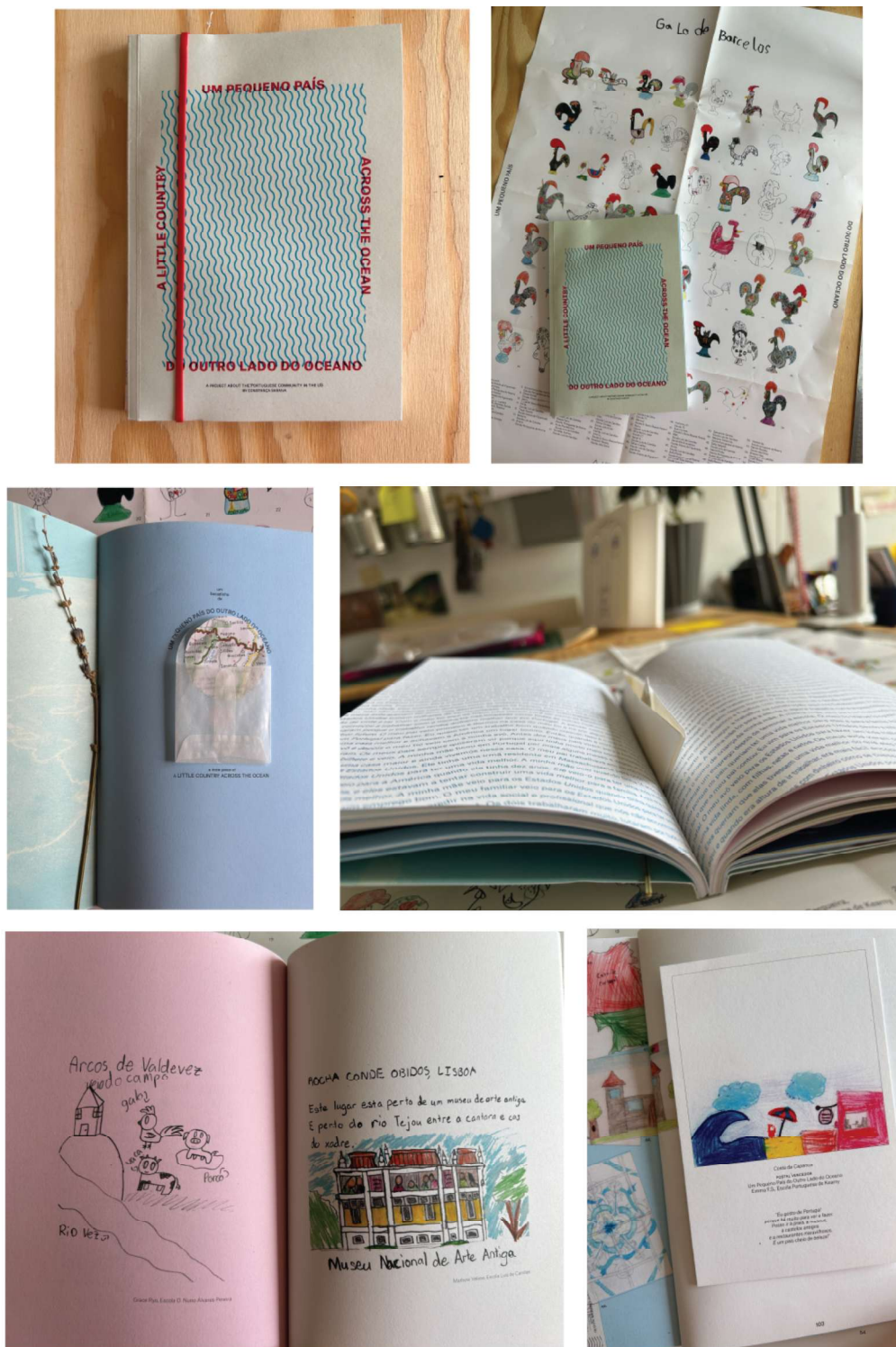


Figura 8: *Um pequeno país do outro lado do oceano*, fotografias feitas ao manusear o livro. Fonte: própria.

4.3 *Eros & Psique.com.br*

Editado pelo Prêmio de Fomento à Cultura/SESC-Rio (2011), referenciado como um livro híbrido (impresso e virtual) pelo próprio autor e doutor em design, o brasileiro Guto Lins, o livro interessa a esta investigação pela materialidade que apresenta.

O volume se apresenta por meio de uma encadernação chinesa com linha vermelha que une a capa feita em papel cartão kraft. O título com grandes letras a preto, das quais a letra O (em eros) e Q (em psiquê) estão cortadas, sendo possível ver o laminado prata da folha que vem a seguir, o que ilumina a capa de material opaco e texturizado do papel kraft.

O livro-objeto vem totalmente lacrado, tem o lado oposto à lombada costurado. Para o ler é necessário intervir, rasgar, soltar a linha da costura, parecendo quase uma contravenção ao objeto livro, pois comumente não rasgamos livros para iniciar uma leitura. Tal convite à ação, nos leva a refletir na aura quase imaculada que o livro comumente representa como objeto, pois tocamos-lhe somente para virar páginas, não o interferimos. Neste caso, o autor propõe um novo tipo de relação para além de virar páginas, e assim, o livro só é lido e experienciado a partir de uma interação ou intervenção ativa do leitor para com ele.

O livro ainda propõe alguns itens para destacar, como: autocolantes, um tipo máscara de lobo, folhas destacáveis e recadinhos de amor. Por todo livro há *QR Codes* que direcionam o leitor a um site www.erosepsique.com.br, que infelizmente já não está mais publicado. Há também orientações para fazer um avião de papel, “fazer o amor decolar”, ou ainda uma folha que é feita com a semente da flor boca de leão, que pode ser plantada em um vaso ou pedacinho de terra, “é só esperar uns 20 dias que acontece a germinação”. O livro é um incentivo à ação, convidando o leitor em seu processo de concretização no qual o livro se realiza e se expande enquanto o leitor responde e participa das suas propostas.

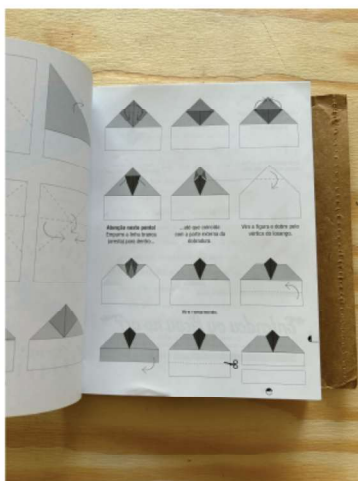


Figura 09: *Eros&Psiquê*, fotografias feitas ao manusear o livro. Fonte: própria.

PARTE II - Prática

“Se minha casa fosse um livro”

Tudo no mundo existe para tornar-se livro.

*Mallarmè*²⁰

O que é

Um conjunto de seis livros-objetos elaborados individualmente por meio de uma experimentação gráfica onde o fazer criativo e projetual do artista-designer caminharam juntos. Parte da premissa que o livro é um objeto inteiro onde todos os seus elementos são espaços de linguagem e comunicação, um objeto que se relaciona com o leitor.

Como

1. Realizar uma recolha de dados por meio de um formulário no site "[se minha casa fosse um livro](#)", no qual as pessoas foram convidadas a contar a história de um objeto pelo qual tinham valor afetivo;
2. Elaborar uma metodologia criativa e projetual própria para orientar o processo da experimentação gráfica;
3. Transformar cada história em um livro individual, articulando intencionalmente o conteúdo textual recolhido com os elementos materiais, táteis e visuais que compõem o livro;
4. Apresentar um registo das escolhas e desafios do processo;
5. Recolher *feedback* para conhecer a comunicação da materialidade intencionalmente articulada na criação dos livros.

²⁰ Pires do Vale, P. (2012). ‘Com o Infinito nas Mãos’, em *Tarefas Infinitas: Quando a Arte e o Livro se Ilimitam*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian. p.1

A concepção da ideia do projeto “se minha casa fosse um livro” desencadeou-se depois de conhecer as “Lojas com histórias” de Lisboa, Portugal. A autora estava acostumada com o cenário da sua cidade natal, em São Paulo, no Brasil, onde as lojas eram espaços de alta rotatividade, alugados para aqueles que conseguiam pagar. A noção de lojas transmitidas por gerações, ou imbuídas de valor emocional e narrativas de memória, expandiu suas perspectivas e revelou-lhe um novo leque de potencialidades. A partir desse encontro, ela relacionou este conceito às casas que habitamos, reconhecendo-lhes a capacidade de contar as nossas próprias histórias. A casa, seja a casa natal, a dos avós, o quarto quando estudamos no exterior, a que construímos sozinhos ou com a pessoa que escolhemos, abriga-nos, desde o nascimento. Como descreve Bachelard:

todos os abrigos, todos os refúgios, todos os aposentos têm valores oníricos constantes. Já não é em sua positividade que a casa é verdadeiramente “vivida”, não é somente no momento presente que reconhecemos os seus benefícios. Os verdadeiros bem-estares tem um passado (...). Assim, a casa não vive somente do dia-a-dia, no curso de uma história, na narrativa de nossa história. Pelos sonhos, as diversas moradas de nossa vida se interpenetram e guardam os tesouros dos dias antigos. Quando na nova casa, retornam as lembranças das antigas moradas, transportamo-nos ao país da Infância Imovel, imovel como Imemorial. Vivemos fixações, fixações de felicidade. Reconfortamo-nos ao reviver lembranças de proteção (2008[1957], p.25).

Todos os lugares habitados, seja a casa, seja a loja, dizem a nosso respeito, guardam e contam histórias de nós. Assim, quantas histórias “se minha casa fosse um livro” poderia abrigar ou ainda quantos objetos poderia carregar independente do seu tamanho, peso ou formato? Tudo,

[d]o mais comum quotidiano à mais extraordinária iluminação — e desorganizando essas categorias: tudo se dirige para um livro. O trabalho e o descanso, a dor e o prazer, a ficção e a realidade, o amor e a morte. As paredes grafitadas e a pele do corpo. O desejo enciclopédico de apreender todo o conhecimento do mundo. Refletir sobre a brevidade da existência ou prolongá-la numa imortalidade da memória. Estabelecer a normalidade ou desencadear a loucura. Heróis, cobardes, santos, loucos. O que podemos ser encontraremos num livro, ou resultará num livro: possibilidades-de-si desconhecidas. Existirá o mundo porque o livro existe? (Pires do Vale, 2012, p.200).

No decorrer desta investigação, a história de um objeto com valor afetivo, aliada à descrição de suas características físicas — cores, formatos, tamanhos e texturas — revelou não só

a sua materialidade, mas também a sua dimensão imaterial. Isso porque os objetos transcendem a mera função decorativa, instrumental ou de conforto; eles se entrelaçam com o curso da nossa vida, estabelecendo relações e narrando as (nossas) próprias histórias. Assim, se minha casa fosse um livro, ela abrigaria uma infinidade de possibilidades narrativas. Afinal, como tão bem afirmou Mallarmé: “tudo no mundo existe para chegar a um livro” (Pires do Vale, 2012, p.1).

1. A Experimentação Gráfica

Nesta investigação chamamos de experimentação gráfica o processo criativo e projetual na elaboração do livro-objeto, o meio pelo qual artista-designer unem competências e caminham juntos. Como ponto de partida considera o livro como um objeto inteiro, onde todas as suas componentes podem ser usadas como elementos de linguagem e meios de/para a comunicação. Para isso, é fundamental articular intencionalmente a informação de recolha com as escolhas quanto ao formato, o uso do espaço, os materiais e a linguagem gráfica.

Para dispor de conteúdo com o trabalhar, visto que, para criar, projetar ou dar forma às coisas, partimos sempre de um tema central, realizamos um formulário que convidou as pessoas a responderem às seguintes perguntas quanto às suas narrativas pessoais:

- 1) Qual é o objeto de valor afetivo?
- 2) De onde vem este objeto (compraste, vem da casa de seus avós, pais, foi presente etc.)?
- 3) Onde é que guardas este objeto?
- 4) Por que este objeto é importante para ti?
- 5) Qual é a história do objeto (qual a tua relação com ele, do que te lembras, que memórias ele guarda)?
- 6) Se o objeto fosse um poema ou uma música, qual seria?
- 7) Se o objeto fosse uma letra do alfabeto, qual seria?
- 8) Há algum outro objeto que perdeu-se pelo caminho e gostaria de o ter?

Por meio da recolha de dados observamos a singularidade de cada história e é a partir dela que temos elementos com os quais a experimentação gráfica orienta-se para articular, compor e projetar a forma e elaboração de cada livro-objeto.

Com o objetivo de direcionar e certificar que a experimentação dava atenção a todos os elementos visuais e táteis na criação do livro, fez-se necessário criar uma metodologia que guiasse o processo. Assim, buscando ampliar o processo criativo da autora²¹ voltamos às orientações de Munari quanto a metodologia projetual (2022[1981]) e mensagem visual (1985[1976]) e detalhamos cada uma das três diretrizes nos organogramas a seguir:

²¹ Recentemente ampliados com conhecimentos compreendidos e incorporados após frequentar a disciplina de Banda Desenhada II com a artista Joana Mosi no âmbito da pós-graduação em Ilustração e Narrativas Visuais, formação concluída no segundo semestre de 2024 na Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa.

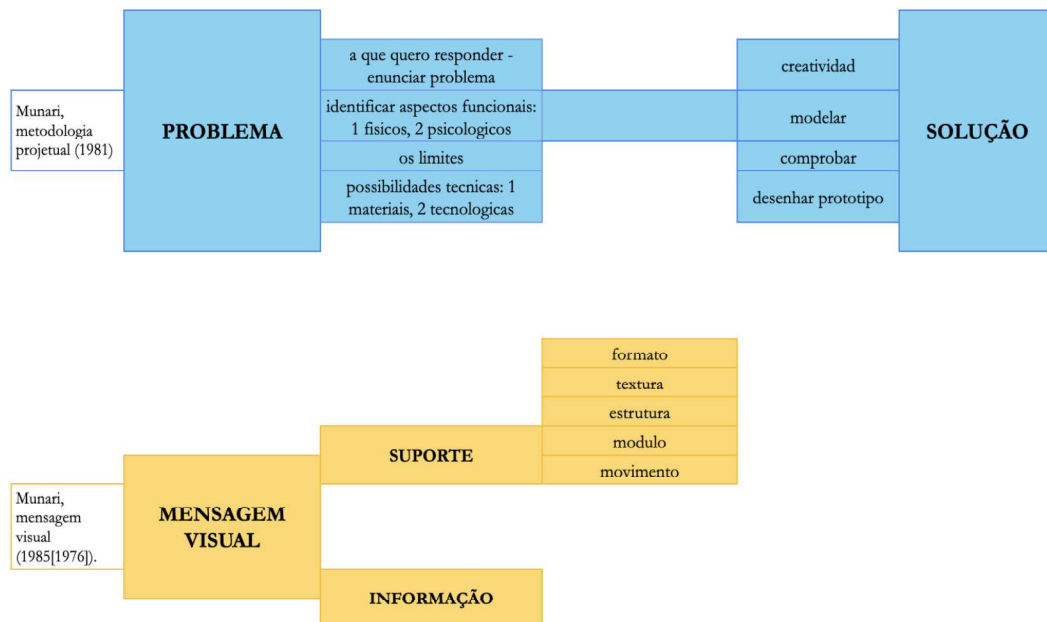


Figura 10: Organograma elaborado pela autora a partir da metodologia projetual (Munari, 1981) e mensagem visual (Munari, 1985[1976])

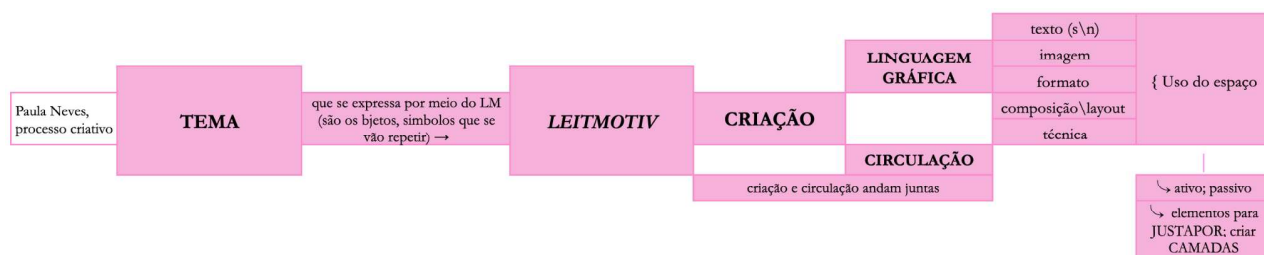


Figura 11: Organograma elaborado pela autora a partir do seu próprio processo criativo

Diante das três diretrizes foi analisado em que lugares aconteciam as aproximações, os distanciamentos e as justaposições, procurando desenhar um caminho único que guiasse o modo como dar forma às coisas na criação de um livro. A análise resultou na elaboração de uma metodologia projetual em três etapas que integra as competências do artista-designer. Como podemos ver as intersecções²² no organograma abaixo:

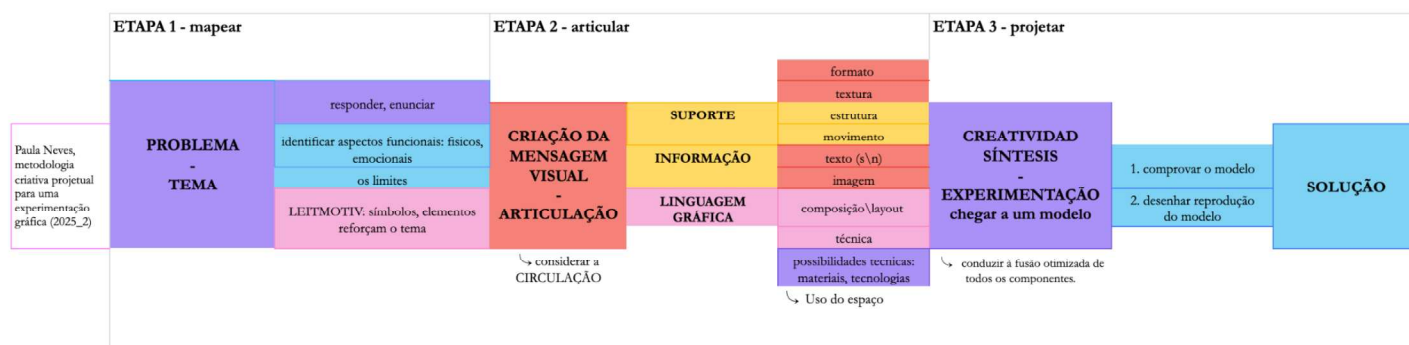


Figura 12: Organograma da Metodologia Criativa Projetual para a experimentação gráfica, elaborada pela autora.

Nota: neste link é possível ter uma melhor visualização dos [organogramas elaborados](#).

Dentro deste processo criativo e projetual, que caminha do problema à solução, é importante lembrar que as coisas só existem na medida em que são *en-formadas* (Flusser). Desse modo, enquanto artista-designer que cria, projeta — *en-forma* — coisas, contar com a união das três diretrizes projetuais apresenta-nos um caminho a percorrer, um guia para o momento em que cada elemento precisa de ser considerado, realçando o seu papel e importância. Assim, com uma metodologia criativa projetual para orientar o processo, pode-se iniciar a experimentação gráfica.

²² As intersecções são destacadas através da combinação de cores baseada no sistema CMYK: 1) ciano + magenta = roxo; 2) amarelo + magenta = avermelhado.

2. Metodologia criativa e projetual

2.1 Etapa 1

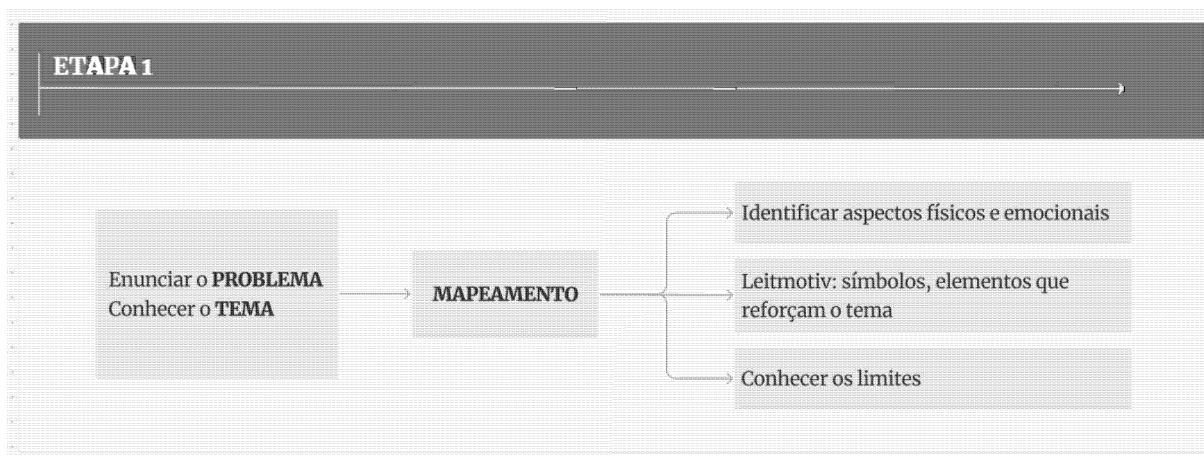


Figura 13: Etapa 1 da Metodologia Criativa Projetual para a experimentação gráfica. Fonte: própria.

O primeiro passo é enunciar o problema e conhecer o tema. Em face de cada história de recolha é que encontramos os elementos e respostas para articular e criar uma solução e apresentá-la em formato de livro-objeto, como vimos com Munari: “um problema não se resolve por si só, no entanto, contém já todos os elementos para a sua solução, é necessário conhecê-los e utilizá-los no projecto de solução” (2022[1981], p.41). Por meio de um mapeamento identificamos os componentes físicos e emocionais, os limites e os símbolos e elementos visuais podem ser usados como *leitmotiv* para reforçar o tema central da história.

2.2 Etapa 2

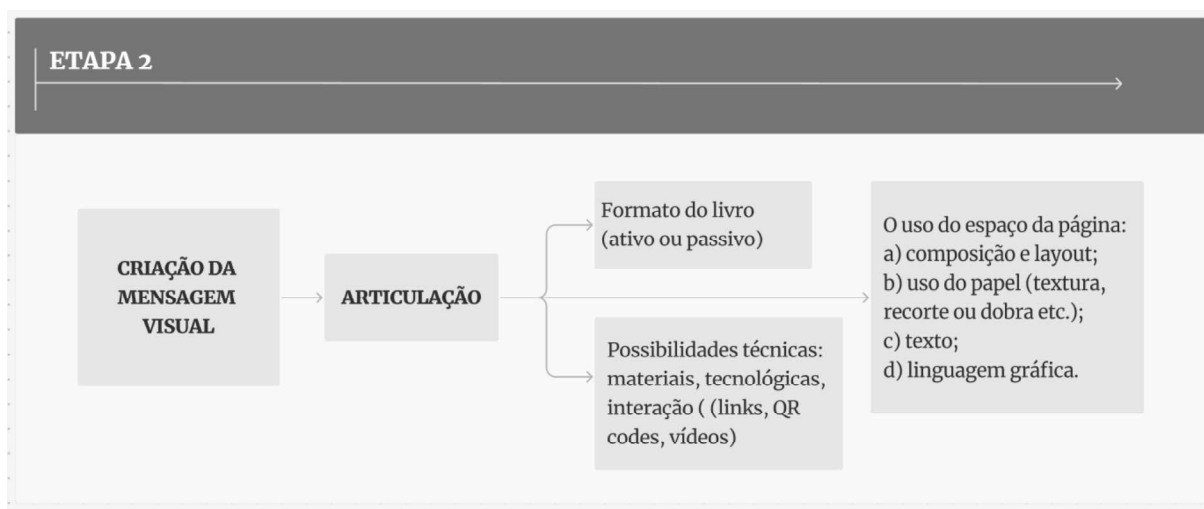


Figura 14: Etapa 2 da Metodologia Criativa Projetual para a experimentação gráfica. Fonte: própria.

No segundo momento, a partir do material de recolha, as ideias são registadas e desenvolvidas para configurar e relacionar a informação com o suporte. Considerando os seguintes elementos:

- 1) O formato do livro: se é ativo ou passivo, ou seja, se interage exigindo alguma ação do leitor para com o formato;
- 2) O uso do espaço da página:
 - a) composição/layout;
 - b) o uso do papel: textura, recorte ou dobra etc.;
 - c) texto.
- 3) A linguagem gráfica: técnica(desenho, fotografia, nanquim, *collage*, aguarela, gravura etc.)
- 4) As possibilidades técnicas:
 - a) materiais;
 - b) tecnológicas: uso de links, *QR Codes*, vídeos;
 - c) interação.

Considerando estes aspetos, procuramos perceber como as escolhas táteis e visuais podem comunicar de maneira mais eficaz a história. Por exemplo, se fizer uso: de um papel japonês com 40g/m² ou ainda um papel artesanal de 160 g/m²; de uma fonte de letra tipo serifada ou gótica; ilustrações em gravura ou aguarela; impressão tipográfica; impressão digital; alterações no papel como recortes, tamanhos diferentes; o formato do livro com dobras em

lepirello ou livro infinito. Em suma, trata-se de compreender o que cada um destes elementos comunica, qual mensagem é transmitida e como o leitor poderá recepcioná-las.

2.3 Etapa 3

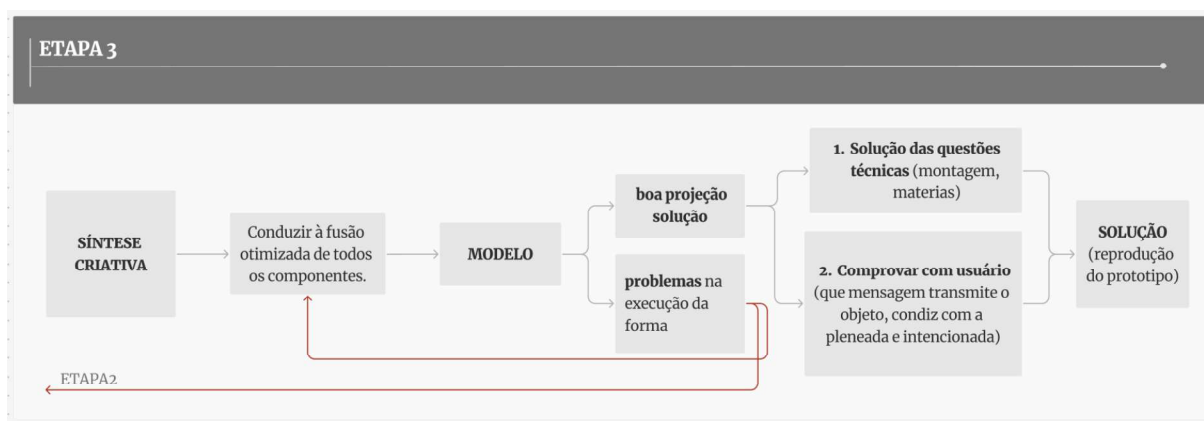


Figura 15: Etapa 3 da Metodologia Criativa Projetual para a experimentação gráfica. Fonte: própria.

Nessa etapa o trabalho foca-se em conduzir a fusão otimizada de todos os componentes, alicerçada na síntese criativa. Para isso, consideramos que:

[u]ma criatividade de tipo artístico, lírico, fantástico não serve para uma boa projecção, precisamente porque colidiria com os limites anteriormente propostos. Não faz a mínima ideia do que pode resultar do seu processamento de dados, até que a sua criatividade opere essa síntese dos elementos recolhidos, síntese que deverá conduzir à fusão óptima de todos os componentes. Só depois aparecerá a forma global do objeto a projetar, forma que o designer aceita como forma lógica²³ (Munari, 1985[1976], p.359).

Assim, é na ordenação e fundição de todos os elementos recolhidos que chegaremos à forma a ser projetada. Logo, podemos reafirmar que "projetar é fácil quando se sabe o que fazer" (Munari, 2022 [1981], p.12). Saber o que observar é, sem dúvida, um passo crucial em todo o processo, pois significa saber o que e como responder.

²³ No original: “[u]na creatividad de tipo artístico, lírico, fantástico, no sirve para una buena proyección, precisamente porque chocaría con los límites antes propuestos. No tiene la menor idea de lo que puede salir de sus elaboraciones de datos, hasta que su creatividad no opere aquella síntesis de los elementos recogidos, síntesis que ha de llevar a la fusión óptima de todos los componentes. Solamente entonces aparecerá la forma global del objeto a proyectar, forma que el diseñador acepta como forma lógica.” [Tradução livre]

Neste primeiro momento articulamos os elementos planejados, conduzindo-os numa fusão que resulta num modelo de solução, assim, lidamos com a resolução de questões técnicas de execução. Isso pode incluir escolhas inadequadas de gramatura do papel, medidas incorretas, falhas na impressão (gravura, tipográfica ou gráfica), problemas na encadernação, uso ineficiente do espaço, dificuldades na prototipagem do modelo, ou opções que elevam os custos do projeto. No segundo momento, consideramos crucial validar o modelo com um grupo de pessoas. É dessa interação que se torna possível perceber a mensagem que o objeto comunica, identificar e corrigir falhas na execução, além de descobrir outras percepções benéficas para o projeto. Por outro lado, essa validação também pode confirmar o êxito de uma solução que responde ao problema e o apresenta de forma eficaz.

3. Aplicando a metodologia na experimentação gráfica

A experimentação gráfica resultou em um conjunto de seis livros-objetos que compõem o volume "Se minha casa fosse um livro". A seguir, detalharemos o processo de dois livros e os demais apresentaremos de maneira mais concisa.

3.1 Objeto: boneco transformers

Etapa 1

1. 1. Enunciar o problema. Conhecer o tema.

O processo se inicia entrando em contato com o tema, ou seja, lendo a história do participante quanto ao seu objeto:

Pergunta	Resposta
Qual é o objeto de valor afetivo?	<i>Transformer</i>
De onde vem este objeto?	<i>Comprado por mim mesmo</i>
Onde é que guardas este objeto?	<i>Fica guardado e às vezes exposto</i>
Por que este objeto é importante para ti?	<i>Nunca pude ter um transformer da primeira geração, agora posso.</i>
Qual é a história do objeto?	<i>O objeto serve como lembrete para continuar sonhando.</i>
Se o objeto fosse um poema ou uma música, qual seria?	<i>A música da abertura do desenho "more than meets the eyes"</i>
Se o objeto fosse uma letra do alfabeto, qual seria?	<i>T</i>
Há algum outro objeto que perdeu-se pelo caminho e gostaria de o ter?	<i>Não</i>

Tabela 2: Etapa 1, enunciando o problema, conhecendo o tema: transformers.

Etapa 1

1. 2. Mapear.

Fazemos um mapeamento dos elementos que se destacam para compreender os seus componentes físicos e emocionais, identificar os limites e encontrar quais símbolos e elementos visuais da história podem servir como *leitmotiv* para expressar o tema.

Mapeamento		
Componentes físicos e emocionais	<i>leitmotiv</i> : símbolos e elementos visuais	limites
filme, desenho animado	transformar	
robô que transforma-se em carro	linhas, formas geométricas	
cubo chamado <i>allspark</i>	título: “não esquecer”; sonhar	
lembrete: “para se lembrar de sonhar”	cores azul, vermelho, amarelo	

Tabela 3: Etapa 1, mapeamento do objeto transformers

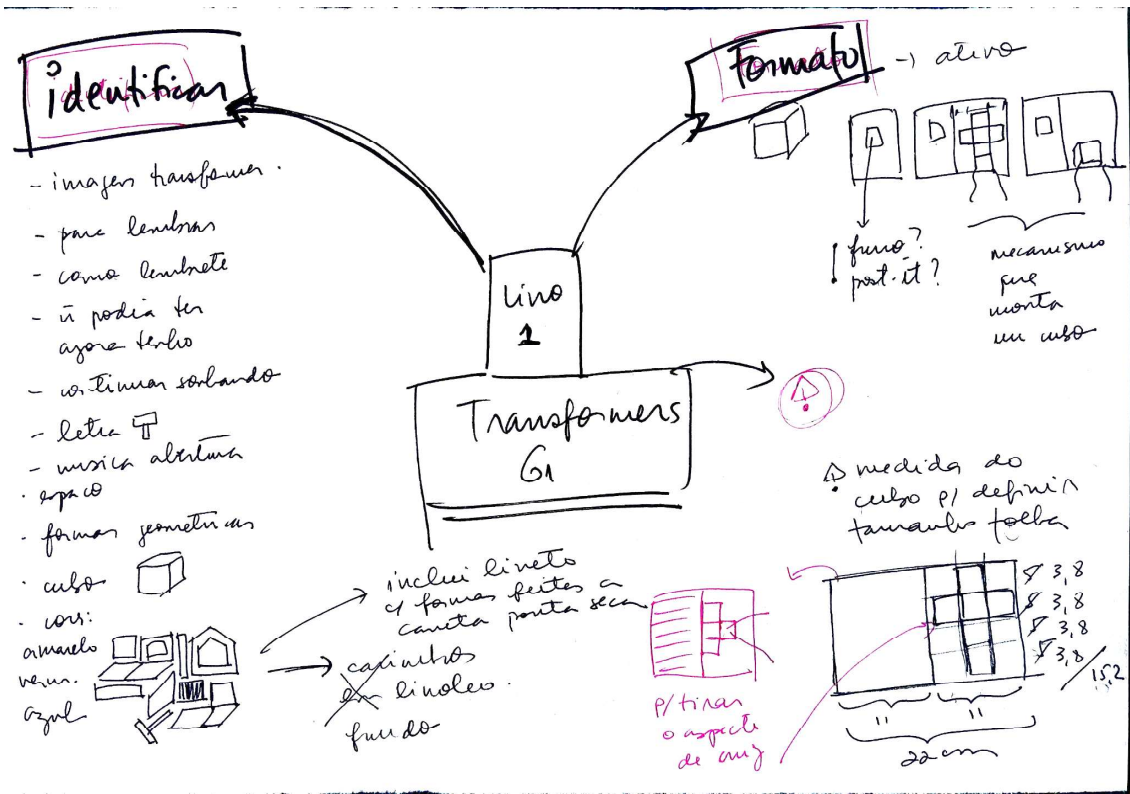


Figura 16: Mapeamento manuscrito do objeto transformers. Fonte: própria.

Etapa 2

Criar uma mensagem visual. Articulação dos componentes da informação com suporte.

O objetivo é perceber como articular os componentes da informação e traduzi-los por meio do suporte. Nesse processo, a metodologia criativa e projetual serve como guia e direciona o olhar, focando a atenção nos seguintes componentes:

Articulação	
Formato do livro	- Montar um cubo tridimensional; - Forma ativa; - A forma do cubo definiu a medida do livro; - Livreto.
Uso do espaço da página	- Linhas contínuas e geométricas; - Abstração de texto; - Papéis de texturas diferentes (vegetal e 250 g/m²); - Cores vermelho, amarelo, azul.
Linguagem gráfica	- carimbos; - ilustração em linha contínua com canetas tinteiro.
Possibilidades técnicas: materiais, tecnológicas, interação.	Formato pop-up que pela ação do leitor monta um cubo tridimensional.

Tabela 4: Etapa 2, criando a mensagem visual do livro-objeto transformers

Etapa 3

Síntese criativa. Modelo. Comprovação. Solução.

Nesta etapa, damos forma ao planejamento. Se necessário, analisamos novas opções e implementamos alterações para criar um modelo com uma projeção da forma eficaz. Esse ciclo de revisão e aperfeiçoamento repete-se quantas vezes for preciso, até se alcançar uma boa solução para o problema. Só então avançamos para a comprovação e prototipagem do modelo.

Neste projeto, encontramos problemas em encontrar uma linguagem gráfica: a princípio os carimbos não tiveram o efeito esperado; o cubo aberto trazia a imagem de cruz que não fazia parte da narrativa e ainda era necessário encontrar uma solução para o título e capa. Como podemos ver nas imagens a seguir:

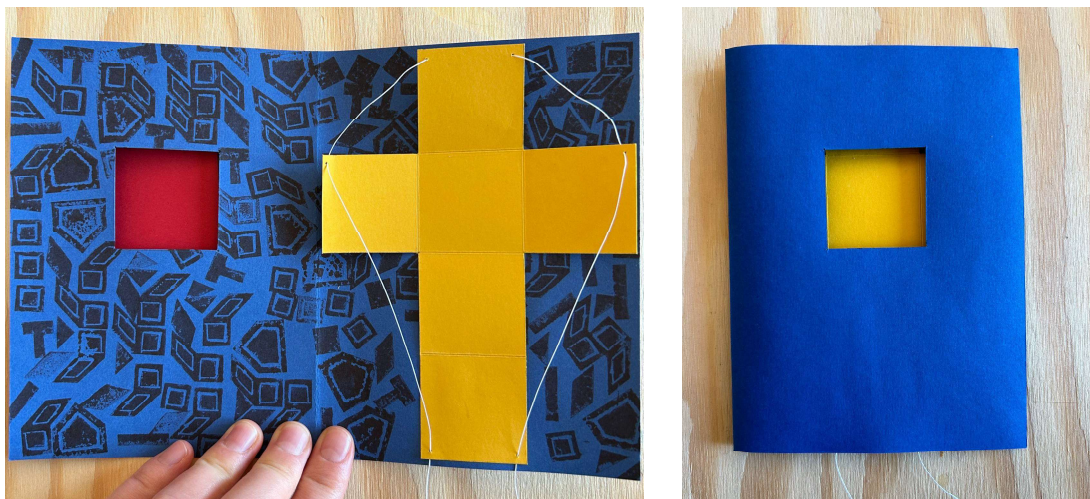


Figura 17: Etapa 3, processo do Livro-objeto “Não esquecer”. Fonte: própria.

Solução apresentada

- Apresentamos as formas geométricas por meio de linhas feitas com caneta tinteiro e bico de pena (aparo), criando imagens que se sobrepõem por meio da transparência do papel;
- Mudamos a posição da colagem do cubo no livreto;
- O título foi feito com *post it*.

É importante salientar que ainda na comprovação do modelo, alguns leitores quase arrancaram o título do livro, afinal o *post it*, para além da função de lembrete, também tem a função de ser recolocado em vários lugares. Assim, fica a questão: o projeto assume a narrativa de *post it* ou pensa em outra solução? Nesse caso, assumimos a função mesmo que o título venha a ser trocado de lugar ou perdido e temos um modelo que apresenta efetivamente a história do objeto.

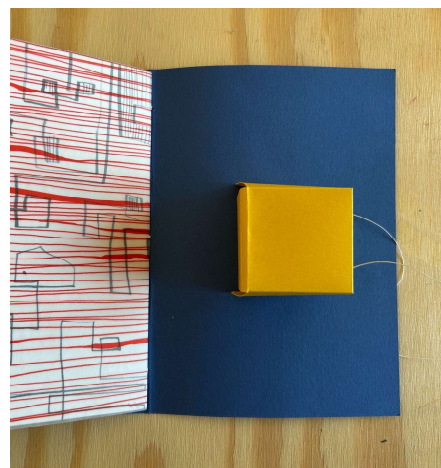
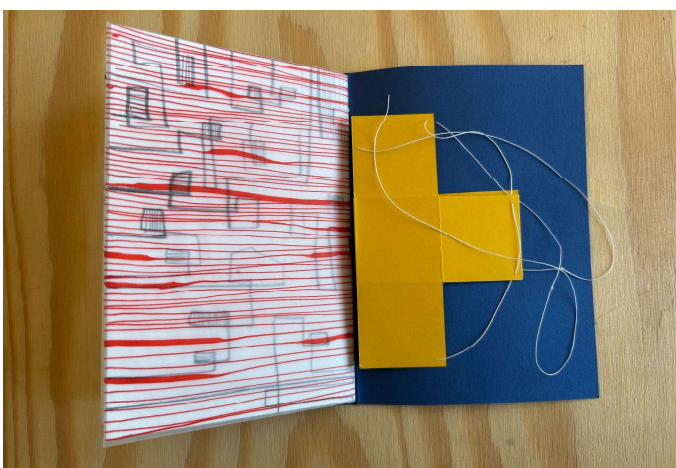
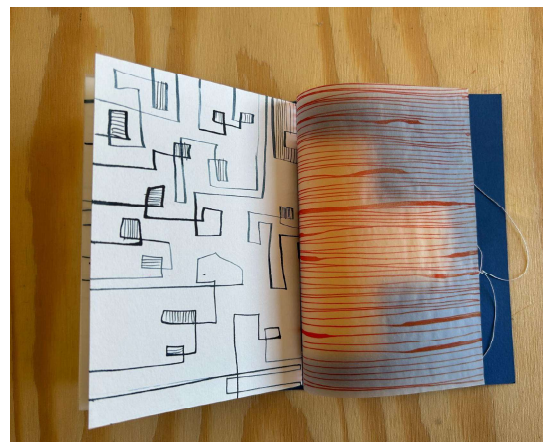
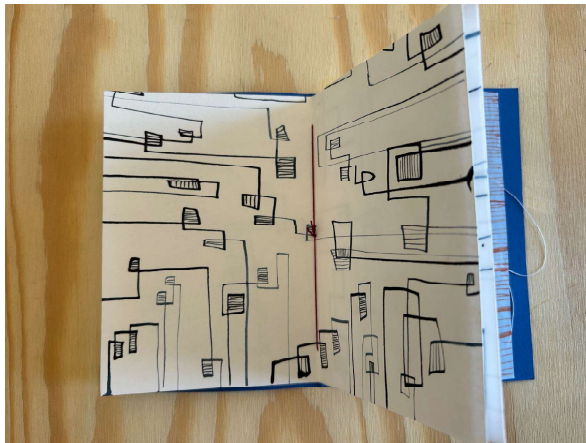
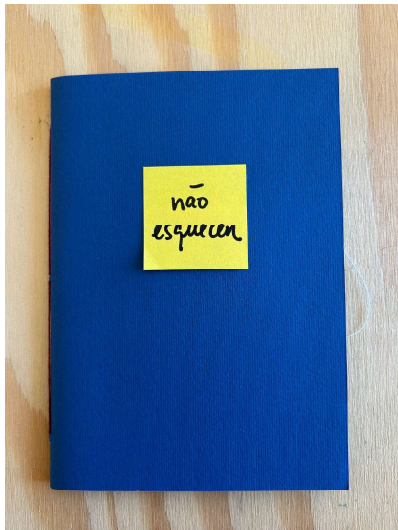


Figura 18: Livro-objeto “Não esquecer”. Fonte: própria.

3.2 Objeto: o canivete do avô

Etapa 1

Conhecendo o tema, Enunciado o problema - A História do objeto	
Pergunta	Resposta
Qual é o objeto de valor afetivo?	<i>Canivete do avô</i>
De onde vem este objeto?	<i>ganhei do meu avô</i>
Onde é que guardas este objeto?	<i>Fica em cima da minha escrivaninha</i>
Por que este objeto é importante para ti?	<i>É muito importante, sempre me faz lembrar do meu avô. De todas as vezes que nos ajudava a arrumar algo da casa e toda vez depois tomávamos um cafezinho com leite. E agora que moramos em países diferentes, toda vez que olho para o canivete me traz todas essas boas memórias.</i>
Qual é a história do objeto?	<i>Meu avô tem dois canivetes e ele me deu um deles de presente quando eu tinha uns 12 anos. Ele sempre está com o canivete preso em seu cinto, então para mim pensar e imaginar meu avô o canivete já é um acessório obrigatório</i>
Se o objeto fosse um poema ou uma música, qual seria?	<i>Teatro mágico, "o anjo mais velho"</i>
Se o objeto fosse uma letra do alfabeto, qual seria?	<i>V</i>
Há algum outro objeto que gostaria de ter?	<i>Não</i>

Tabela 5: Etapa 1, enunciando o problema, conhecendo o tema: o canivete do avô

Mapeamento		
Componentes físicos e emocionais	<i>leitmotiv</i> : símbolos e elementos visuais	limites
lembra do avô e dos cafés que tomavam após consertar coisas na casa	elementos do café, do queijo, do bolo, imagem para representar fazer junto	
com 12 anos ganhou um alicate multifunções do avô	narrativa; tempo	
Usava preso no cinto	12 ilustrações	
Música "o anjo mais velho" do Teatro mágico;	o livro tem a forma de um estojo, como o do alicate multifunções;	

Tabela 6 : Etapa 1, mapeamento do objeto: o canivete do avô

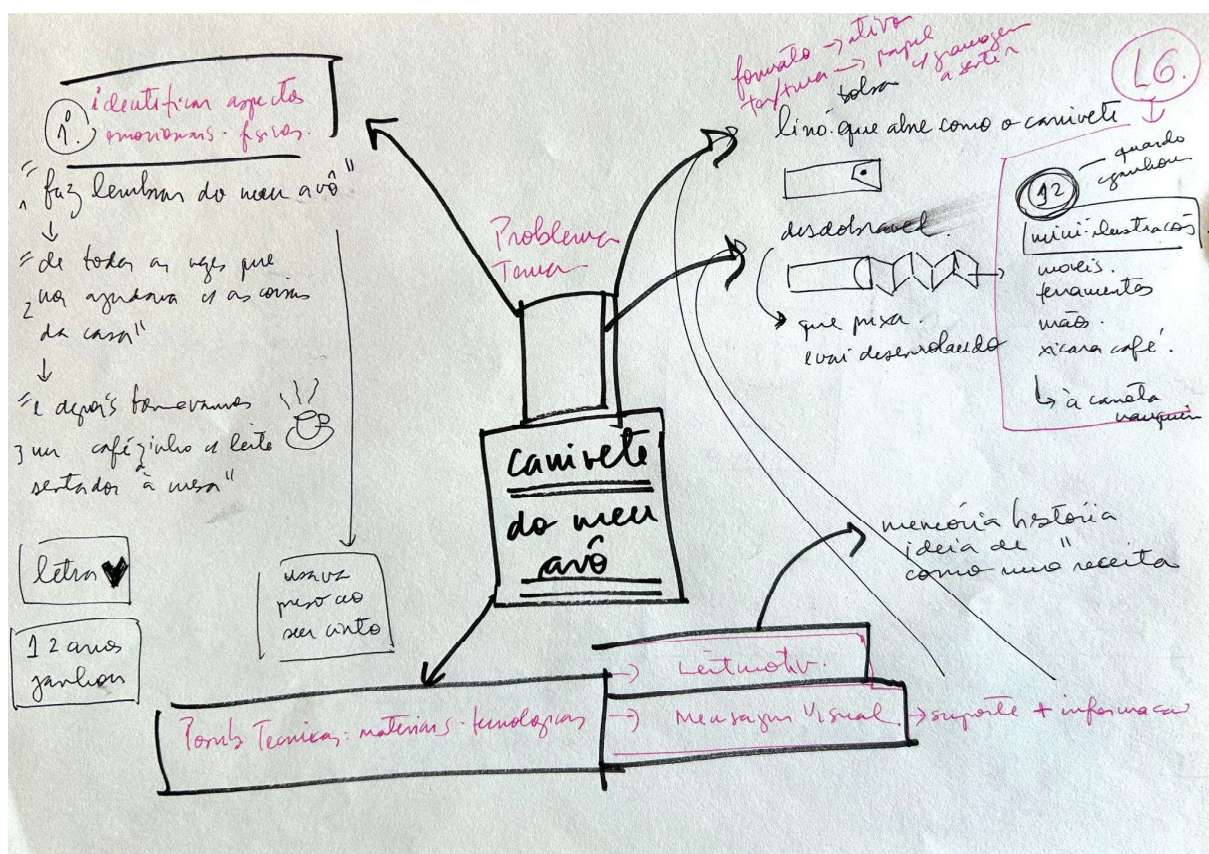


Figura 19: Mapeamento manuscrito do objeto: canivete do avô. Fonte: própria.

Etapa 2

Criar uma mensagem visual. Articulação dos componentes da informação com suporte.

Intencionalmente escolhemos e articulamos elementos integrando conteúdo e suporte, para criar a mensagem.

Articulação	
Formato do livro	- livro em accordion inserido e preso numa caixa que é um estojo como aqueles que guardam alicates multifunções - mecanismo deslizante para abrir o estojo
Uso do espaço da página	- accordion com ilustrações a lápis de cor azul
Linguagem gráfica	- ilustração em linha narrativa
Possibilidades técnicas	- mecanismo de abertura deslizante

Tabela 7: Etapa 2, criando a mensagem visual do livro-objeto “o canivete do meu avô”

Etapa 3

Síntese criativa. Modelo. Comprovação. Solução.

Nesse processo encontramos dificuldades em resolver e criar um mecanismo deslizante para o livro, entretanto, após resolver este problema técnico de montagem e chegar a um modelo, a mensagem da história pareceu não estar completa, carecendo de informações. Como podemos vemos nas imagens a seguir:

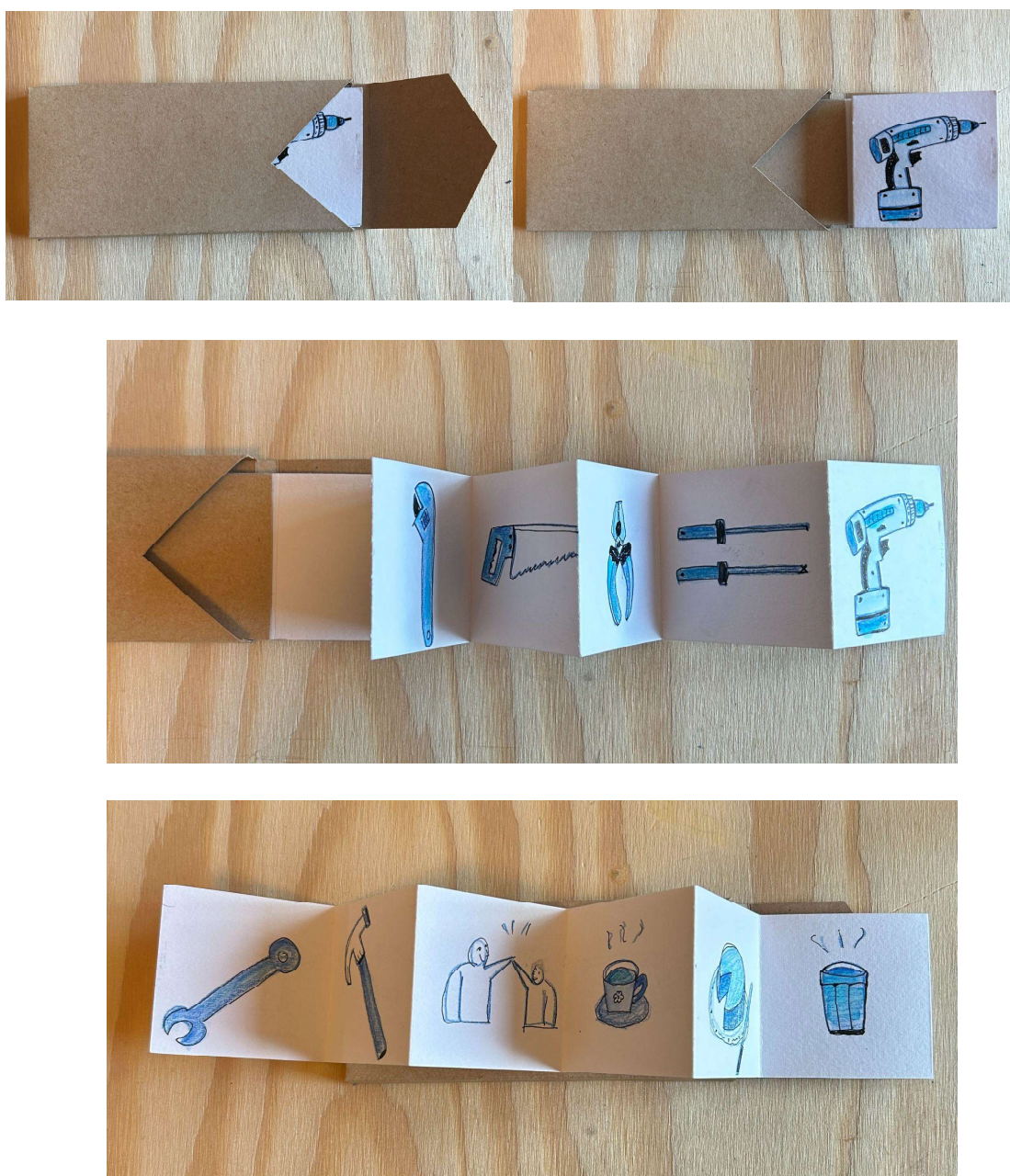


Figura 20: Etapa 3, processo Livro-objeto “O canivete do meu avô”. Fonte: própria

Frente ao problema detectado na mensagem do objeto, retornamos à etapa 2 para um mapeamento revisado da história. O foco foi identificar e integrar novos elementos gráficos, narrativos e visuais que corroborassem de forma mais eficaz a apresentação da história afetiva do objeto.

Articulação 2	
Formato do livro	- livro com paginação dividida em dois carrosséis (espirais ferro) - na capa um parafuso no título - forma ativa: no jogo do texto em cânone; - livreto em accordion escondido na contracapa
Uso do espaço da página	- accordion com ilustrações a lápis de cor azul - canção se repete duas vezes em cânone
Linguagem gráfica	- justapor a letra da canção com uma série de ilustrações que correm como numa linha do tempo. - ilustração em linha narrativa
Possibilidades técnicas	

Tabela 8: Etapa 2, 2º criação da mensagem visual do livro-objeto “o canivete do meu avô”

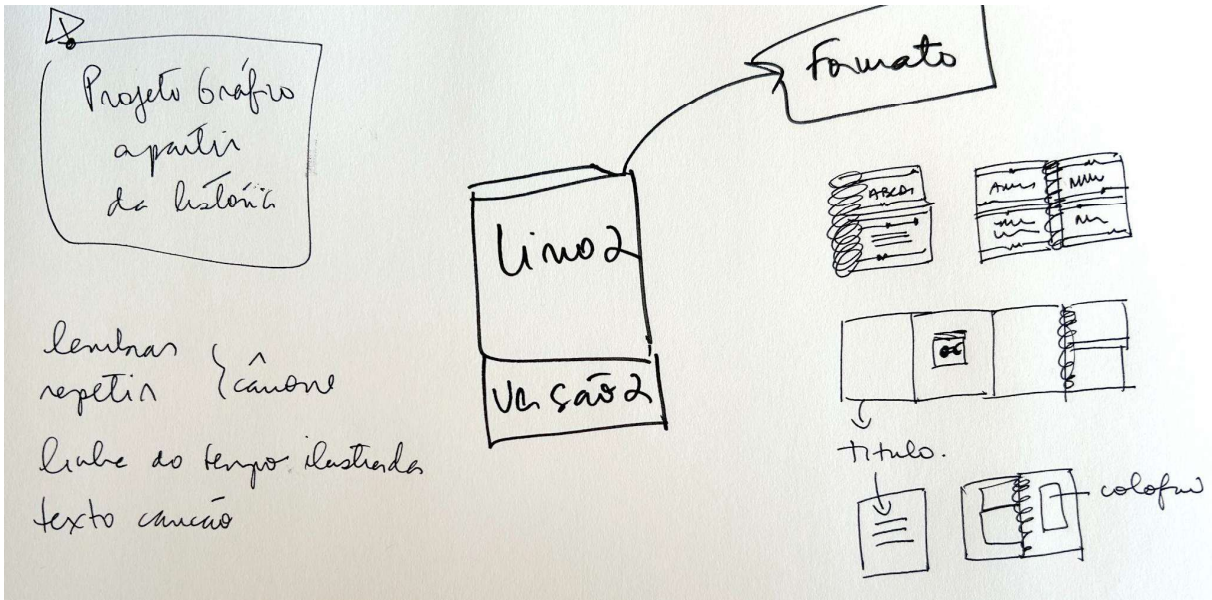


Figura 21: 2º mapeamento manuscrito do objeto: o canivete do avô. Fonte: própria.

Solução apresentada

- Título “O canivete do meu avô”;
- O formato do livro apresenta-se em dois carrosséis de páginas;
- Linguagem gráfica justapõe a letra da música com ilustrações que correm como numa linha do tempo;
- Na contracapa do livro tem um leporello com 12 ilustrações a giz.

A comprovação revelou uma interação excepcional com o modelo. As pessoas se envolveram ativamente com o parafuso e a paginação em dois carrosséis, e a descoberta do leporello na contracapa foi consistentemente uma grata surpresa. Isso nos permite afirmar que o modelo está pronto para ser reproduzido



Figura 22: Livro-objeto “O canivete do meu avô”. Fonte: própria.

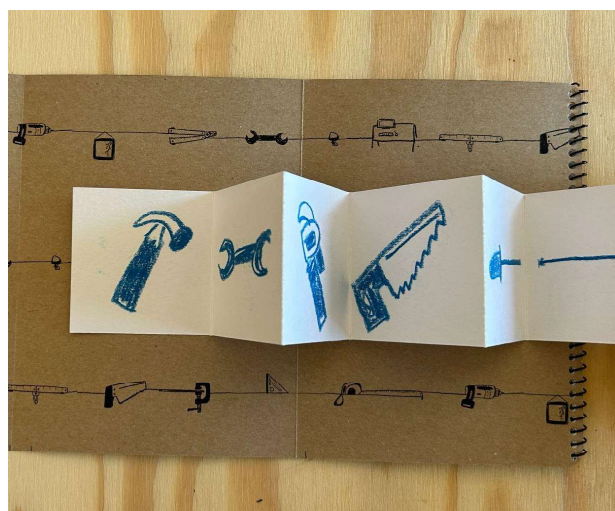
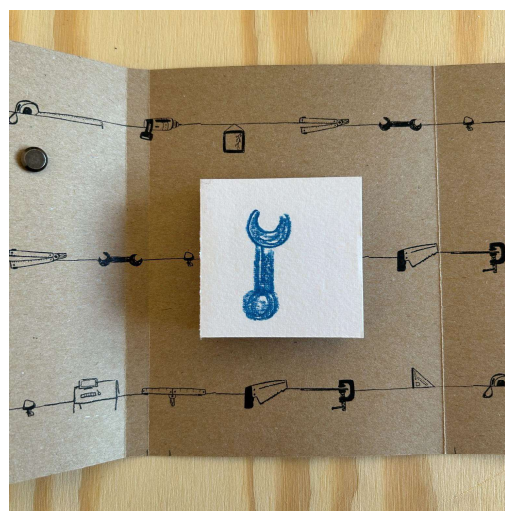
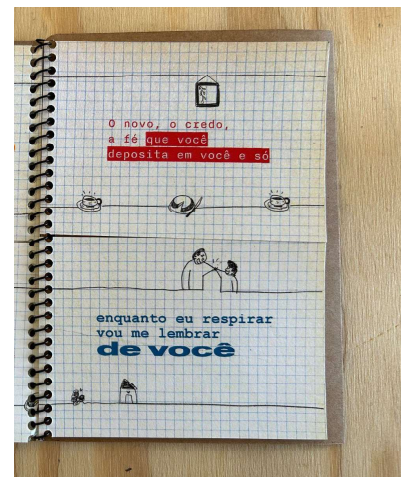
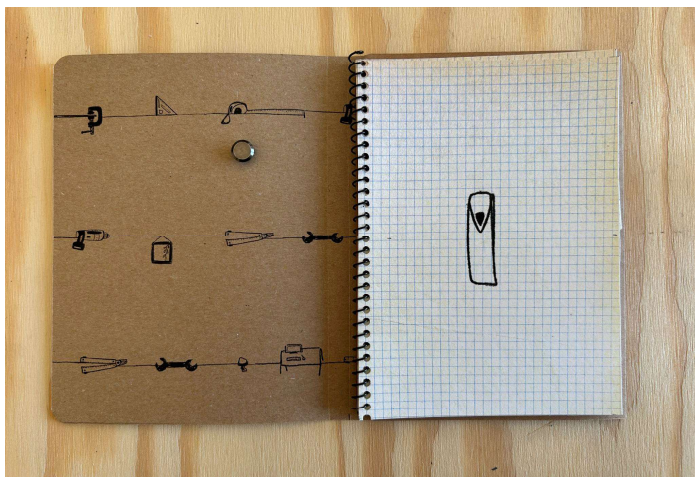


Figura 23: Livro-objeto “O canivete do meu avô”. Fonte: própria.

3.3 Objeto: camelo de plástico

ETAPA 1	
Mapeamento	
identificar aspectos físicos e emocionais	elementos que reforçam o tema
Levar a vida devagar, calma, resiliência	forma triangular (camelo)
Tapeçaria	composição de padrão geométrico
Transporte	
Música “o vencedor”, Los Hermanos	a letra da música

Tabela 9: Mapeamento do objeto: camelo de plástico

Solução apresentada

- Título “Olhá lá”;
- Formato zine quadrado;
- Projeto gráfico busca um jogo com as formas triangulares por meio da dobra do papel e composição de cores;
- O objeto pode ser colocado na parede.

A comprovação do modelo revelou excelentes resultados na interação com o público, que se envolveu em um manuseio lúdico e intuitivo do objeto. Isso confirma que o modelo atingiu seus objetivos, oferecendo uma solução eficaz para o projeto.

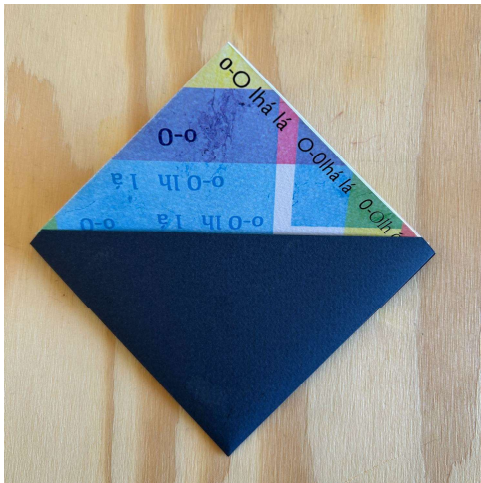




Figura 24: Livro-objeto “Olhá lá”. Fonte: própria.

3.4 Objeto: sem nome (chaveiro)

ETAPA 1	
Mapeamento	
identificar aspectos físicos e emocionais	elementos que reforçam o tema
Guarda com carinho	coisas da infância: brincadeiras, cores, giz
Lembra uma pessoa importante	guardar
Infância	repetição
Música “aquarela”, Toquinho	

Tabela 10: Mapeamento do objeto: sem nome

Solução apresentada

- Título “Guardei com carinho”;
- Formato “square twist card”;
- Projeto gráfico apresenta-se em forma de poesia concreta, explorando as possibilidades visuais do texto e ilustrações a lápis de cera;
- Remete a brincadeira de infância “quantos queres”.

Em testes, o modelo demonstrou excelente desempenho no manuseio do livro, provando ser uma solução eficaz para apresentar a história do objeto e, assim, um protótipo finalizado.



Figura 25: Livro-objeto “Guardei com carinho”. Fonte: própria.

3.5 Objeto: um estojo em couro

ETAPA 1	
Mapeamento	
identificar aspectos físicos e emocionais	elementos que reforçam o tema
Era do pai	valor, nobreza, ouro
Letra A, Amor que tem pelo pai	letra A, amor
Cantiga popular “se essa rua fosse minha”	saudade, memória
Baú de cartas	objeto que guarda coisas

Tabela 11: Mapeamento do objeto: estojo em couro

Solução apresentada

- Título: “A de pai”;
- Formato Blizzard book;
- Projeto apresenta cards com a narrativa do poema (letra 7 e carimbos);
- Capa tem letra A Capitular em dourado pintado à mão;
- Papéis artesanais e nobres;
- Carta escrita à participante.

O valor artístico manual deste modelo é inegável, mas seu formato aberto levanta a questão da necessidade de colagem. Além disso, a reprodução artesanal eleva significativamente os custos e a dificuldade de produção. Apesar desses desafios, o livro cumpre com maestria seu propósito de contar a história, e agora precisamos definir as soluções finais para o modelo.



Figura 26: Livro-objeto "A de pai". Fonte: própria.

3.6 Objeto: as fotografias reveladas da avó

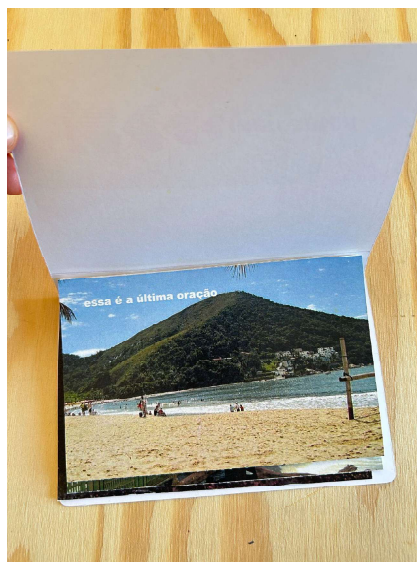
ETAPA 1	
Mapeamento	
identificar aspectos físicos e emocionais	elementos que reforçam o tema
Inspiração para a própria jornada	fotografias
Comprou uma máquina fotográfica analógica	memória
Música “oração”, da banda Mais Bonita da Cidade	leporello
	postal

Tabela 12: Mapeamento do objeto: as fotografias reveladas da avó

Solução apresentada

- Título: “Meu amor”;
- Formato dos antigos álbum de fotografias (reveladas kodak);
- Projeto gráfico apresenta fotos-postais destacáveis para envio;
- No postal tem um *QR Code* que leva o leitor para um vídeo com um carrossel das fotos e da música.

A comprovação do modelo revelou resultados muito positivos na interação com o público, que apreciou a reminiscência dos álbuns de fotografia antigos e a possibilidade de enviá-los como postal a uma pessoa querida. Isso demonstra que o modelo não só apresenta, mas também potencializa a história do objeto, estando pronto para reprodução.



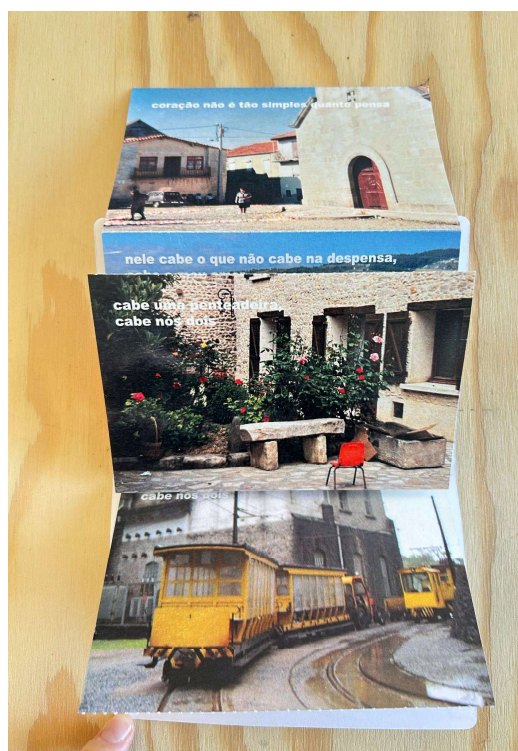
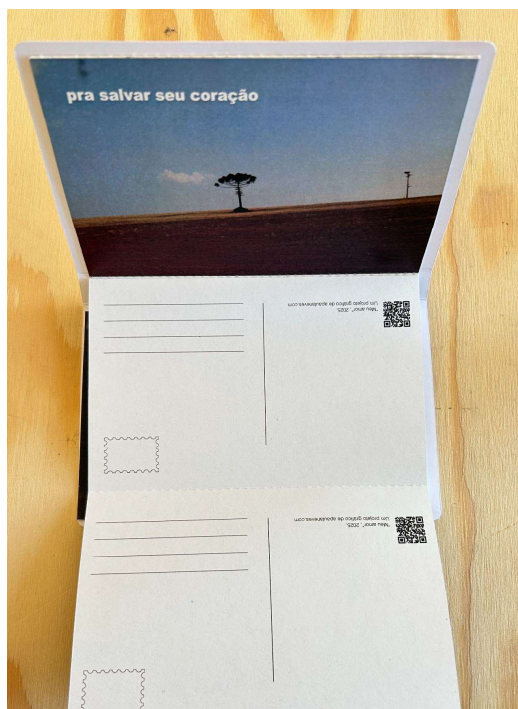


Figura 27: Livro-objeto “Meu amor”. Fonte: própria.

3.7 Volume “Se minha casa fosse um livro”



Figura 28: Livro-objeto “Se minha casa fosse um livro”. Fonte: própria.

Com um design gráfico e editorial bem-sucedido, o volume estabelece uma conexão emocional através da fotografia na caixa, que evoca histórias de objetos, e a impressão vinílica realça o título e os contornos dos objetos. O livreto inserido no volume está muito bem resolvido, complementando o projeto de forma eficaz e fazendo do modelo uma ótima solução para o projeto. Neste link, você pode assistir a vídeos dos livros sendo manuseados e ter acesso ao processo mais detalhado das etapas: [Trabalho de projeto: “se minha casa fosse um livro”](#).

4. Feedback

A investigação realizou um *feedback* para conhecer o efeito comunicativo da materialidade intencionalmente articulada e aplicada na criação dos livros e perceber como as pessoas relacionam-se com eles. O livro foi apresentado a um pequeno grupo misto, relacionado e não relacionado com a área do design (colegas de mestrado, professores e leitores).

Algumas das questões trazidas foram: é engenhoso; confuso; percebe-se que cada um foi pensado na sua individualidade como livro; alguns são mais bem resolvidos, mais coerentes, entretanto os mais “incoerentes” ao mesmo tempo apresentam uma surpresa, mais emoções e são mais artísticos; há um jogo divertido no manusear os livros; os livros não são para ser vistos, são um convite ao toque. Sobre o volume “se minha casa fosse um livro” disseram que: tem uma boa solução; falta um fecho; a imagem embaralha-me um pouco; a sobreposição das imagens no volume remete ao blur que temos da memória das coisas.

Nos livros da figura abaixo, ocorreu que no primeiro quase arrancaram o título (por ser *post it*), o segundo quase sempre foi desmontado e já o terceiro livro, as pessoas mais velhas, relacionaram a capa com o disquete e nenhuma dessas interpretações eram previstas ou intencionadas na criação da mensagem.

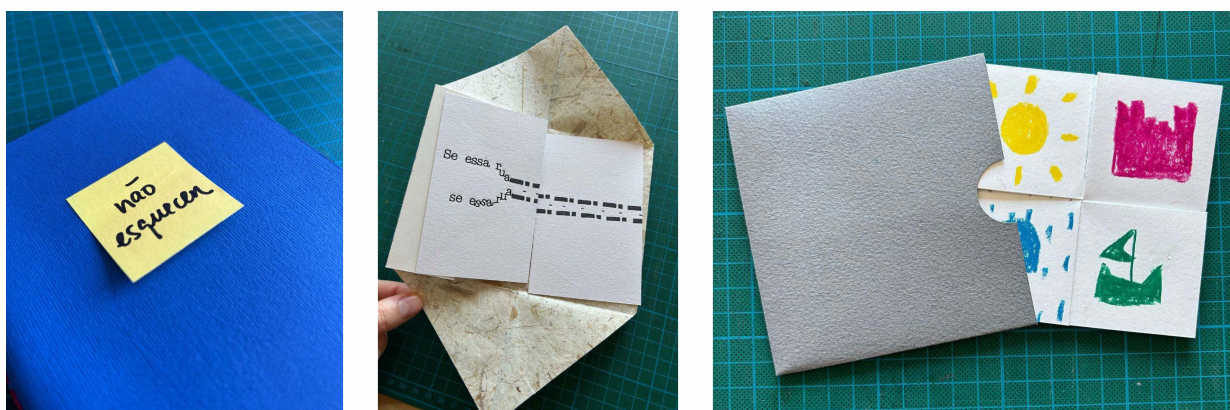


Figura 25: *Feedback* dos livros. Fonte: própria.

O *feedback* evidenciou a importância de validar o modelo com um grupo de usuários, a fim de confirmar a solução proposta ou, se necessário, trabalhar nos problemas identificados para adequá-los à mensagem que se pretende comunicar. Comprovamos também que a significação entre objeto e pessoa é de fato pessoal e, por isso, difícil de mensurar, o que corrobora muitos dos pontos levantados nesta investigação sobre o significado das coisas.

Conclusões

Focada em responder à questão central “como dar forma às coisas?”, esta investigação propôs uma abordagem metodológica teórico-prática. Por meio de um robusto levantamento teórico e conceitual, foram examinados os princípios da projeção e da concepção da forma; a responsabilidade projetual do designer; a relação de significado entre objeto e pessoa; e o livro como objeto de experiência e espaço de linguagem. Na sequência, foram desenvolvidas habilidades práticas em uma experimentação gráfica que resultou no volume “se minha casa fosse um livro”, composto por seis livros-objetos.

O percurso teórico-conceitual foi essencial para compreender que a forma se configura pela ordenação e organização de seus elementos (Ostrower). As coisas só existem quando são intencionalmente *en-formadas* pelo artista-designer, que, ao dar forma à matéria, lhes atribui sentidos e nomes (ex: a madeira se torna mesa, o papel se torna livro). Nesse processo, Munari nos mostrou a importância de saber o que tornar visível, utilizando todos os elementos de um problema no projeto de solução. Além disso, percebemos que a funcionalidade não é o único fim na criação; hoje, o valor das coisas reside no significado que lhes atribuímos (Krippendorff), numa relação em que lhes conferimos sentidos (Cardoso). O livro, por sua vez, emerge como um objeto de experiência, que inicia com uma ideia e se concretiza na leitura (Julie Chen), promovendo acontecimentos ao ser aberto (Pires do Vale) e nos tocando na mesma medida em que é tocado (Ponty). Isso o estabelece como um objeto relacional, catalisador de experiências e significados a partir da intenção do leitor. O levantamento teórico revelou ainda a significativa contribuição da experimentação criativa de Bruno Munari em seus *Livros ilegíveis* e *Pré-livros* (2022[1981]). Sua abordagem do “livro como objeto”, desmembrando-o em componentes para solucionar problemas, não só explicou a origem do termo livro-objeto, mas também demonstrou o valor metodológico no processo criativo, ampliando a forma como a autora concebe e projeta.

A experimentação gráfica, componente prática desta investigação, iniciou com o desafio de transpor a história singular e afetiva de um objeto para o formato de livro. Lugar onde a autora e artista visual identificou a necessidade de diretrizes projetuais, justapondo seu processo criativo à metodologia projetual e conceitos de mensagem visual de Bruno Munari. Da análise das convergências e divergências dessas abordagens, emergiu um percurso metodológico próprio, que integra as competências criativas e projetuais do artista-designer. Embora não fosse um objetivo inicial, essa metodologia provou ser um guia indispensável na concepção individual dos seis livros-objetos que compõem o volume “se minha casa fosse um livro”. A premissa central para

este processo de criação concebeu o livro como um objeto onde informação e suporte se integram, permitindo a escolha e articulação intencional de seus elementos materiais, táteis e visuais para criar uma mensagem gráfica visual que apresentasse a narrativa do objeto.

A metodologia aplicada à experimentação gráfica revelou uma estrutura sólida e eficiente, guiando o processo projetual desde o seu ponto de partida: a imersão na história, o mapeamento e a enunciação do problema. Em seguida, ela apresenta diretrizes específicas para a articulação da mensagem e culmina na síntese criativa, consolidando os elementos planejados para a mensagem visual em um modelo. Este modelo, como constatado no *feedback*, precisa ser validado por um grupo de pessoas, pois somente dessa interação é possível identificar e corrigir falhas, anteriormente não percebidas, na comunicação da mensagem do objeto, além de descobrir outras percepções que podem ser benéficas para o projeto. Dessa forma, a metodologia também atuou como um alicerce na correção de erros, ao facilitar, sempre que necessário, o retorno às etapas projetuais para encontrar as melhores alternativas, ajustes e correções, assegurando, assim, uma solução mais eficaz. Comprovamos, assim, a eficácia e solidez da metodologia criativa e projetual desenvolvida pela autora como resultado desta pesquisa. Ela contribui valiosamente para o meio acadêmico e serve como ferramenta de trabalho essencial para o artista-designer. Além disso, a metodologia capacita outras pessoas e comunidades na criação, conceção e desenvolvimento de projetos cujo cerne seja, principalmente, valorizar, respeitar e apresentar os valores intrínsecos de cada indivíduo, coletivo ou grupo social.

A investigação também conclui que a compreensão dos espaços de comunicação no livro, aliada à atitude ativa e intencional do artista-designer, amplia significativamente a maneira de conceber livros, tanto em sua capacidade de comunicação quanto em sua relação com as pessoas. Para o futuro, entende-se ser fundamental aprofundar os estudos sobre as componentes comunicacionais do livro, como: formatos, tipos de linguagem (verbal e não verbal), signos (significado e significante), linguagem gráfica, estrutura e uso do espaço. É igualmente relevante estudar como o espaço do livro pode ser expandido com o uso de elementos interativos, seja no próprio objeto-livro ou em ambientes expositivos e públicos. O breve estudo da revista *S.M.S. (Shit Must Stop)* reforçou, ainda, que a Arte Conceitual, ao priorizar a ideia em detrimento da materialidade, também indica possíveis caminhos para a compreensão do lugar do livro. Assim, vislumbra-se que aprofundar esses estudos contribuirá para a compreensão dos espaços de comunicação do livro, podendo intencionalmente usá-los como elementos de linguagem na concepção de um livro criado integralmente.

Referências Bibliográficas

Bachelard, G. (2008). *A poética do espaço*. São Paulo: Martins Fontes. (Original publicado em francês 1957).

Bondía, J. L. (2002). *Notas sobre a experiência e o saber de experiência*. Revista Brasileira de Educação. n.19, p.20-28. ISSN 1413-2478.
http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1413-24782002000100003&lng=es&nrm=iso&tlng=pt

Cardoso, R. (2013). *Design para um mundo complexo*. São Paulo: Cosac Naify. 1ª Adaptação e edição eletrônica.

Carrión, U. (1974). *A nova arte de fazer livros*. Plural, México, feb. 1975. p.33-38. Tradução: Márcia Regina Sousa.

Csikszentmihalyi, M. & Halton, E. (1981). *The Meaning of Things: Domestic Symbols and the Self*. Cambridge: University Press.

Derdyk, E. (2012). *A narrativa nos livros de artista: por uma partitura coreográfica nas páginas de um livro*. Pós: Belo Horizonte, v. 2, n. 3, p.164-173.
<https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15439>

Flusser, V. (2010). *Uma Filosofia do Design - A Forma das Coisas*. Lisboa: Relógio D'Água Editores.

Flusser, V. (2017). *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. Organizado por Rafael Cardoso Tradução: Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Ubu Editora. Edição Kindle.

Hansen, J. A. (2019). *O que é um livro*. Coleção Bibliofilia. Cotia, SP: Ateliê Editorial & São Paulo: Edições Sesc São Paulo.

Ingold, T. (2012). *Trazendo as coisas de volta à vida: emaranhados criativos num mundo de materiais*. Horizontes Antropológicos, ano 18, nº 37, p.25-44.

Julie Chen and Clifton Meador. (2023). *How Books Work*.
<https://flyingfishpress.com/portfolio-item/how-books-work>

Klee, Paul. (2014). *Confissão criadora*. Expresso Zahar. Edição Kindle.

Krippendorff, K. (2000). *Design centrado no ser humano: uma necessidade cultural*. Tradução Gabriela Meirelles, PUC-Rio. in: P & D Design 2000, IV Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. FEEVALE, Nova Hamburgo-RS.

Lins, G. (2011). *Eros & psiquê.com.br*. Rio de Janeiro: Manifesto design.
<https://www.gutolins.com.br/blank-c1u7g>

Manguel, A. (2021). *Uma história da leitura*. São Paulo: Companhia de Bolso. Edição do Kindle. (edição original: A history of reading, 1996).

Munari, B. (2022). *Das coisas nascem coisas*. Lisboa: Edições 70 (edição original: Da cosa nasce cosa, 1981).

Munari, B. (1991). *El arte como ofício*. Barcelona: Editorial Labor

Munari, B. (1985). *Diseño y comunicación visual, contribución a una metodología didáctica*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Nicolas, Antonio. (2017). *Contracultura, vanguarda, design : a revista Aspen - The Multimédia Magazine in a Box, e os anos sessenta do século XX*. Tese de doutoramento, Belas Artes (Especialidade de Design de Comunicação), Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas Artes, Lisboa, Portugal.

Ostrower, F. (2014). *Criatividade e Processos de Criação* (30ªed). Petrópolis: Vozes.

Plaza, J. (1982). *O livro como forma de arte I*. Arte em São Paulo, São Paulo, nº 6, 19-34.
http://www.mac.usp.br/mac/expos/2013/julio_plaza/pdfs/o_livro_como_forma_de_arteI.pdf

Petit, M. (2020). *Ler O Mundo*. Portugal: Kalandraka Editora.

Pires do Vale, P. (2012). 'Com o Infinito nas Mãos', em *Tarefas Infinitas: Quando a Arte e o Livro se Ilimitam*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

Ponty, M. (2018). *O Olho e o Espírito* (10ªed). Lisboa: Nova Vega.

Salles, C. (1998). *Gesto inacabado*. São Paulo: FAPESP: Annablume, 1998.

Saraiva, C. (2017). *Um pequeno país do outro lado do oceano*. Arte Institute: 200 exemplares.
<https://www.constancasaraiva.com/A-Little-Country-Across-the-Ocean>

Tabernero Sala, R. (2019). *El objeto libro en universo infantil: la materialidad en la construcción del discurso*. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.