

UNIVERSIDADE DE LISBOA  
FACULDADE DE BELAS-ARTES  
FACULDADE DE ARQUITETURA



**X = LIVRO**

**O processo, o arquivo e o design  
no publicar como prática artística**

Vanessa Sofia Freitas Câmara

Trabalho de Projeto

Mestrado em Práticas Tipográficas e Editoriais Contemporâneas

Trabalho de Projeto orientado pela Prof<sup>ª</sup>. Doutora Sofia Leal Rodrigues

2025

## DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Eu, Vanessa Sofia Freitas Câmara, declaro que o presente trabalho de projeto de mestrado intitulado “x = Livro: o processo, o arquivo e o design no publicar como prática artística”, 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.

O Candidato

Lisboa, 28 de fevereiro de 2025

## RESUMO

Publicar como prática artística é um campo fértil que desafia as convenções editoriais e os métodos associados à atividade de publicar na contemporaneidade. Conforme a análise no Estado da Arte, esta abordagem vai para além da materialidade e da finalização da publicação, e abrange todas as fases do processo de publicar. Deste modo, a investigação demonstrou que publicar como prática artística é um processo ativo, crítico e colaborativo. Este repensa, de forma constante, as estruturas editoriais e o modo em que o conteúdo é editado e enquadrado na esfera privada e pública, na procura ativa da criação de um público.

Face ao excesso e à rapidez da informação na atualidade, o livro impresso apresenta-se como contraponto a este contexto ao propor uma produção e circulação mais lenta e significativa do livro e dos seus conteúdos. De maneira idêntica à importância da edição na publicação, o arquivo surge não só como tema recorrente na publicação contemporânea, mas como filtro de informação. A investigação explora de que modo publicar, enquanto prática artística, pode reinterpretar o arquivo na era do excesso de informação através do counter-archive — de arquivos mais pessoais e exploratórios — que rompe com os ideias do arquivo convencional.

Embora publicar como prática artística não esteja circunscrito a uma tipologia de autor, este estudo constatou que o designer, com a sua abordagem multidisciplinar inerente, pode contribuir num sentido mais autoral e participativo ao repensar os modelos de publicar e arquivar na contemporaneidade, sem comprometer os princípios da disciplina do design.

Por conseguinte, este Trabalho de Projeto pretende demonstrar que publicar como prática artística pode apresentar-se enquanto ferramenta criativa perante a condição atual de excesso, na reinterpretação do arquivo e na sua edição, através de processos de filtragem da informação dentro de um caos específico.

Palavras-chave:

Publicar como prática artística; edição e enquadramento de conteúdo; design gráfico; excesso de informação; arquivo.

## ABSTRACT

Publishing as artistic practice is a fertile ground that challenges editorial conventions and rethinks what it means to publish in the contemporary moment. As discussed in the *State of the Art*, this approach goes beyond the materiality and final form of the publication, encompassing all stages of the publishing process. The research demonstrates that publishing as artistic practice is an active, critical and collaborative process. It continually rethinks editorial structures and how content is edited and framed within both the private and public spheres, actively seeking to create a public.

In response to today's excess and speed of information, the printed book emerges as a counterpoint, proposing a slower and more meaningful mode of production and circulation of both the book and its contents. Just as editing plays a crucial role in publishing, the archive appears not only as a recurring theme in contemporary publishing but also as a filter for information. This research examines how publishing as an artistic practice can reconfigure the archive in the era of information overload through the counter-archive—more personal and exploratory forms of archiving—that challenge conventional archival ideals.

Although publishing as artistic practice is not limited to a specific type of author, this study finds that the designer—through their inherently multidisciplinary approach—can contribute in a more authorial and participatory way by rethinking publishing and archiving models in contemporary contexts, without compromising the core principles of design as a discipline.

Therefore, this project-based research aims to demonstrate how publishing as artistic practice presents a creative response to information overload through archival reinterpretation and editing practices that filter information within a structured form of chaos.

### Keywords:

Publishing as artistic practice; content editing and framing; graphic design; information overload; archive.

//Esta página foi, intencionalmente, deixada em branco

Para

*a minha avó Carminda,*

por me ter comprado livros todas as vezes que íamos aos correios  
e por esperar por mim no parque enquanto os lia.

*o meu tio Carlos,*

Lisboa não é a mesma sem ti.

## AGRADECIMENTOS

À minha orientadora Sofia Leal Rodrigues, por todo o apoio e dedicação ao projeto.

A toda a equipa da Casa da Cultura de Santa Cruz, pelo entusiasmo e generosidade na disponibilização dos seus espaços e recursos para a realização do teste e da oficina.

A todos os que se voluntariaram para testar a metodologia do trabalho e a usabilidade do mesmo.

A todos os que se inscreveram e participaram na oficina criativa. Agradeço pela partilha e pela manhã passada a procurar, recolher e arquivar  $x$  no formato livro.

Ao André Oliveira, Daniel Barros e Diogo Gouveia, que me ensinaram tudo o que sei sobre programação e pelo seu contributo valioso no trabalho.

Aos meus amigos da ilha, em especial à Regi, ao Miguel e à Alice.

À minha mãe, pai e irmão pelo apoio incondicional. Sem vocês este marco não teria tanto significado.

Ao Tiago, por tudo.

//Esta página foi, intencionalmente, deixada em branco

## ABREVIACOES E ACRNIMOS

DIY — Do-It-Yourself

ISBN — International Standard Book Number

n.a. — Nota de autor

p. — Pgina

POD — Print-On-Demand

WWW — World Wide Web

## ÍNDICE

Introdução.....	1
1. Publicar.....	4
1.1 Publicar como prática artística: do livro de artista à publicação urgente.....	5
1.1.1 Livro de artista e a publicação independente: o <i>antes</i> .....	6
1.1.2 Publicar como prática artística: o <i>agora</i> .....	14
1.1.3 Publicar com urgência: o <i>depois</i> .....	27
1.1.4 Salada de fruta: uma comparação conclusiva.....	30
1.2. Publicar como prática artística sob a perspectiva do design.....	33
1.2.1 O designer como autor.....	36
1.2.2 O designer como designer: uma proposta.....	42
2. Arquivar.....	48
2.1 O <i>excesso de tudo</i> : o caos da informação.....	49
2.1.1 A publicação impressa como mensagem: o impacto no designer.....	54
2.2 O arquivo no publicar como prática artística.....	60
2.2.1 O arquivo cotidiano: o banal e o aleatório.....	73
3. <i>x = Livro</i> .....	80
3.1 <i>formam meio = Livro</i> .....	83
3.1.1 O conteúdo e edição.....	84
3.1.2 <i>Frame</i> do conteúdo: o enquadramento.....	97
3.2 Pensamentos conclusivos.....	100
Considerações finais.....	102
Referências bibliográficas.....	105
Bibliografia.....	109
Apêndices.....	114

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Studio Pandan (2015) *Flyer for the workshop Publishing as Artistic Practice in Berlin, February 2, 2015, designed by Jan Blessing and Constanze Hein*. [Fotografia]. Em Gilbert, A. (Ed.). (2016). *Publishing as artistic practice* (2ª ed.). Sternberg Press.

Figura 2. Wyckoff, S. (2017) *Ausstellungsansicht: Publishing as an Artistic Toolbox: 1989–2017*. Kunsthalle Wien. <https://kunsthallewien.at/en/exhibition/publishing-as-an-artistic-toolbox-1989-2017/>

Figura 3. Torre, C. de la [@claudiadelatorrea]. (2025, 8 janeiro) *Img 1. View of the exhibition “Pushing the Envelope: An Exhibition of Mailed and Correspondence Art” at The National Museum of Computing, where all 99g book contributions are being shown*. [Fotografia]. Instagram. [https://www.instagram.com/p/DFXVrt9Ixu4/?img\\_index=](https://www.instagram.com/p/DFXVrt9Ixu4/?img_index=)

Figura 4. Philpot, C. (1982). Artists’ Book “Fruit Salad” Diagram. [Diagrama]. Monoskop. [https://monoskop.org/Clive\\_Phillpot](https://monoskop.org/Clive_Phillpot)

Figura 5. Kochi, K. (2013). *Clive Phillipot's diagram updated to illustrate new complexities in the age of digital publishing*. [Riso]. Half Letter Press. <https://www.halfletterpress.com/kione-kochi-and-temporary-services-poster-set/>

Figura 6. Soulellis, P. (2021). *Publishing as Interference*. [Imagem Digital]. Paul Soulellis. <https://soulellis.com/writing/feb2021/>

Figura 7. Counterprint Books (s.d.). *The medium is the message: An inventory of effects*. [Fotografia] Counterprint. <https://www.counter-print.co.uk/products/the-medium-is-the-message>

Figura 8. Ruscha, E. (1976). *ARTISTS WHO DO BOOKS*. [Pastel sobre papel]. TATE. <https://www.tate.org.uk/art/artworks/ruscha-artists-who-do-books-ar00056>

Figura 9. Panini, G. P. (1759). *Gallery of Views of Modern Rome*. [Óleo sobre tela]. Louvre, Paris, França. <https://collections.louvre.fr/en/ark:/53355/cl010059876>

Figura 10. Design Threads. (2022). *Excess of Everything* [Imagem Digital] Design Threads. <https://www.designthreads.report/thread2>

Figura 11. Torre, C. de la (2024). *99g* [Publicação]. Back Bone Books. <https://backbonebooks.net/publications/99-g/>

Figura 12. Torre, C. de la (2024). *99g* [Publicação]. Back Bone Books. <https://backbonebooks.net/publications/99-g/>

Figura 13. Torre, C. de la (2024). *99g* [Publicação]. Back Bone Books. <https://backbonebooks.net/publications/99-g/>

Figura 14. Denzer, B. (2021) *60,000 IMMORTAL INDIVIDUALS*. [Publicação]. Catalog Press. <https://catalogpress.org/>

Figura 15. Denzer, B. (2021) *60,000 IMMORTAL INDIVIDUALS*. [Publicação]. Catalog Press. <https://catalogpress.org/>

Figura 16. Manders, M. (2023). *All Words and One* [Publicação]. Roma Publications. <https://terrannova.com/product/all-words-and-one/>

Figura 17. Manders, M. (2023). *All Words and One* [Publicação]. Roma Publications. <https://www.copyrightbookshop.be/en/shop/mark-manders-all-words-and-one/>

Figura 18. Manders, M. (2023). *All Words and One* [Publicação]. Roma Publications. <https://www.copyrightbookshop.be/en/shop/mark-manders-all-words-and-one/>

Figura 19. Denzer, B. (2019). *Tuesday, September 24, 2019*. [Imagem Digital]. 2011–present. <https://2011-present.bendenzer.com/>

Figura 20. Johnson, T. (2023, 26 janeiro) *Rest in Metal*. (Temporada 1, Episódio 1). [TV Show Episode]. Em Johnson, R., Lyonne, N. & Rudolph, M. (Produtores executivos). *Poker Face*. Peacock TV.

Figura 21. Rahel Zoller, R. (2024). *Last Pages* [Publicação]. Rahel Zoller. <https://rahelzoller.com/Last-Pages>

Figura 22. Rahel Zoller, R. (2024). *Last Pages* [Publicação]. Rahel Zoller. <https://rahelzoller.com/Last-Pages>

Figura 23. Rahel Zoller, R. (2024). *Last Pages* [Publicação]. Rahel Zoller. <https://rahelzoller.com/Last-Pages>

- Figura 24. Câmara, V. (2023) *Tarefa 29* [Publicação]
- Figura 25. Câmara, V. (2023) *Tarefa 29* [Publicação]
- Figura 26. Câmara, V. (2024). *x = Livro* [Screenshot]. Processing.
- Figura 27. Câmara, V. (2024). *Pensamentos e esboços* [Colagem Digital]
- Figura 28. Câmara, V. (2024). *Estudos de Formato para o livro formam meio = Livro* [Fotografia]
- Figura 29. Câmara, V. (2024). *testes de impressão* [Digitalização]
- Figura 30. Câmara, V. (2024). *Dummybook* [Digitalização]
- Figura 31. Câmara, V. (2024). *Mock-up Digital* [Imagem Digital]
- Figura 32. Câmara, V. (2024). *Mock-up Digital* [Imagem Digital]
- Figura 33. Câmara, V. (2024). *Protótipos* [Fotografia]
- Figura 34. Câmara, V. (2024). *oficina x = Livro (6 de agosto de 2024), na Casa da Cultura de Santa Cruz* [Fotografia]

## Introdução

Numa época caracterizada pelo dilúvio de informação, as tecnologias digitais estão a redefinir a forma como esta é recolhida, registada, partilhada e preservada. Assim, a experiência coletiva da disseminação da informação tem sido tema recorrente nas áreas criativas. Neste enquadramento, as práticas arquivísticas nunca foram tão significativas. O arquivo, tradicionalmente associado aos espaços físicos que guardam e preservam o conhecimento e a história, está a ser repensado em diversos contextos, incluindo na publicação contemporânea. Tanto artistas como designers têm encontrado na publicação um meio para explorar o arquivo físico e digital, questionando o que pode ser arquivado neste formato e o que não ficar esquecido. Como resultado, os métodos de arquivar não surgem apenas como ferramentas de preservação, mas como componentes fundamentais do processo criativo.

Simultaneamente, a contaminação de áreas está cada vez mais presente na produção editorial contemporânea devido à multidisciplinaridade existente, tanto na Arte como no Design. O Design, enquanto disciplina, expandiu os seus métodos tradicionais associados à resolução de problemas para também adotar abordagens mais exploratórias. Por conseguinte, o designer deixou de ser apenas mediador de conteúdo para também adquirir uma participação ativa na produção e curadoria do mesmo. Deste modo, a publicação como prática artística e a sua multidisciplinaridade inerente propuseram novos percursos e hipóteses para a publicação editorial contemporânea, em termos de conteúdos, formatos e modos de publicar.

Enquanto estudos anteriores analisaram a exploração do arquivo nas práticas artísticas, poucos investigaram como as práticas arquivísticas podem relacionar-se às práticas do design editorial. Embora haja um interesse crescente na temática do arquivo e no papel do designer, não tem sido abordado a forma como estes convergem na publicação. A relevância deste tópico surge pela falta de teoria sobre o termo contemporâneo *publicar como prática artística* e a sua associação ao design. Assim, este estudo procura colmatar esta falta de cruzamento entre as disciplinas mencionadas. Por conseguinte, esta investigação explora de que modo o arquivo e as suas práticas de processar a informação influenciam a publicação editorial contemporânea. Consequentemente, analisa o papel ativo de quem publica e molda estas práticas, neste caso com

ênfase no designer. A dualidade de publicar como prática artística e de publicar como prática do design acaba por refletir influências mútuas, nos pontos em que se cruzam, mas também nos que se afastam. O presente Trabalho de Projeto procura realçar o modo como esta convergência impulsiona e acrescenta aos diálogos da publicação contemporânea. As lacunas apresentadas deram origem às seguintes questões de investigação:

Em que consiste o termo contemporâneo publicar como prática artística? De que modo publicar como prática artística pode reinterpretar o arquivo na era do excesso de informação? Qual pode ser o papel do designer neste contexto?

Apesar do enquadramento abrangente da correlação entre as práticas arquivísticas e as práticas editoriais, o Trabalho de Projeto concentra-se em apresentar, para além de inevitáveis casos paradigmáticos, casos de estudo atuais para ir ao encontro da natureza contemporânea do objeto de estudo.

Adicionalmente, esta investigação não se propõe a apresentar definições fechadas para as tipologias das publicações contemporâneas, nem a classificar o tipo de autor das mesmas. Apenas pretende expô-las da forma que se apresentam e refletir sobre as suas influências, características, formatos e conteúdos. Este estudo sobre publicar como prática artística, independentemente do autor em questão — artista, designer, ambos ou nenhum dos anteriores—, procura uma análise pelo ponto de vista de um designer, por ser essa a minha posição. Por sua vez, tanto existem artistas que praticam design editorial, como há designers que produzem trabalho que se alinha às práticas artísticas. São estes contributos e as metodologias que ambos partilham, devido à proximidade das áreas, que enriquecem a prática editorial contemporânea.

A presente dissertação — Trabalho de Projeto — está estruturada em duas partes centrais: o enquadramento teórico e a dimensão projetual. Na primeira parte, o Estado da Arte organiza-se em dois capítulos, cada um correspondente a um aspeto fulcral das questões de investigação: o publicar e o arquivar. Na segunda parte do documento, o processo criativo do projeto final é documentado e apresenta-se como uma possível resposta às questões de

investigação. O corpo de trabalho produzido na parte prática é constituído por: uma publicação de autor — *formam meio = Livro* —; um encarte que contém instruções para replicar a metodologia utilizada para criar o conteúdo do livro; e uma oficina relacionada com o livro — *x = Livro*.

A metodologia proposta para esta investigação é mista, sendo em alguns momentos não-intervencionista e intervencionista, de base qualitativa na sua maioria. Esta dualidade desdobra-se, primeiramente, numa análise teórica, através da revisão da literatura e de casos de estudo contemporâneos. De seguida, consiste na investigação ativa. Esta última refere-se ao trabalho prático que leva à criação de uma publicação autoral e à criação de um método para originar conteúdo para publicações semelhantes. No desenvolvimento do presente método foi necessário recorrer à observação do comportamento humano e testar a sua implementação junto do público-alvo. Deste modo, foram realizados testes de usabilidade relativamente à compreensão e clareza das instruções do método presentes no livro.

Uma das intenções deste trabalho de investigação passa por contribuir para os estudos realizados dentro da área da publicação contemporânea, nomeadamente, o publicar como prática artística, com um contributo de design. Ao repensar os modelos de publicar na atualidade, esta investigação pretende ser uma ferramenta criativa para a autopublicação e os seus intervenientes. No fundo, acaba por ser um livro-exemplo, que pensa o seu conteúdo e todo o seu processo à volta de um mote de investigação, de recolha e de edição do livro, refletindo sobre a importância de *publicar e arquivar*.

Todas as traduções presentes no Trabalho de Projeto foram realizadas com o intuito de preservar o significado original no contexto da investigação.

Concluindo, esta investigação explora o conceito do publicar como prática artística na íntegra, ligado ao papel do designer. Posteriormente, analisa a sua pertinência a reinterpretar o arquivo na sua prática de publicar, associada ao contexto atual do excesso de informação.

## 1. Publicar

Nos últimos anos temos assistido a mudanças estruturais nas práticas editoriais fomentadas pelos avanços tecnológicos, pelo digital e pelo cruzamento de disciplinas. O contexto das práticas editoriais está intrinsecamente ligado ao design de comunicação, mas também ao contexto artístico. É a prática de criar, editar, imprimir, produzir, publicar, distribuir, um (ou mais) objeto(s), onde um deles pode ser o livro. “De facto, é cada vez mais frequente que a prática dos autores, artistas e designers se sobreponha à prática dos editores e vice-versa”<sup>1</sup> (Gilbert, 2016, p.7).

Este capítulo pretende refletir sobre a produção contemporânea de publicações, ao explorar algumas abordagens emergentes e as suas mudanças estruturais, limitadas à publicação impressa. Optou-se por centrar a discussão em torno da principal mudança de paradigma — o *publicar como prática artística*. Deste modo, a abordagem desdobra-se em três partes: uma introdução do contexto e das influências históricas que antecederam o publicar como prática artística; um levantamento das principais características do que consiste publicar deste modo; e o possível papel do designer associado a esta prática, com um sentido mais autoral. Estas tendências emergentes são fundamentais para compreender o panorama da publicação na atualidade.

---

<sup>1</sup> No original: “In fact, it has become increasingly more frequent for the practice of authors, artists, and designers to overlap with the practice of publishers, and vice versa.”

## 1.1 Publicar como prática artística: do livro de artista à publicação urgente

“Em vez de tentar uma caracterização rígida ou definitiva dos livros de artista, vou delinear uma zona de atividade que considero como sendo ‘livros de artista’. Esta zona é formada na interseção de várias disciplinas, campos e ideias – e não nos seus limites”<sup>2</sup> (Drucker, 2004, p.1).

O livro foi, e continua a ser, questionado ao longo dos anos pelos artistas visuais. O seu contributo foi significativo para moldar a publicação produzida nos dias de hoje. A herança cultural deixada pelos livros de artista estabeleceu bases para as práticas editoriais contemporâneas e, conseqüentemente, para o aparecimento do termo publicar como prática artística. Este subcapítulo pretende abordar estas influências históricas e pensar sobre o *antes*, o *agora* e o *depois* — do livro de artista à publicação urgente — do publicar como prática artística.

O livro de artista desenvolve-se na interseção de vários processos artísticos, “quando a arte e o livro se ilimitam”<sup>3</sup> (Vale, 2012, p.1). É este campo de possibilidades que procura romper os limites, tanto de um lado, como do outro, que dá origem ao livro com este propósito. Por vezes o formato códice é explorado, outras nem é visível. É *pensar o livro* e os seus referendos de forma disruptiva ao explorar conceitos, materiais e técnicas na íntegra. Para além desta influência ter sido notória nas questões de formato, no conteúdo e na autoria, os artistas também foram revolucionários nos métodos de publicar.

Como afirma Johanna Drucker (2004), “o campo dos livros de artista também tem uma relação com outras formas de atividade editorial. Uma delas, de origem mais literária e política, é a da publicação independente”<sup>4</sup> (p.06). Como o próprio nome indica, a publicação independente é caracterizada pelo publicar de forma autónoma sem os constrangimentos dos sistemas comerciais.

---

<sup>2</sup> No original: “Rather than attempt a rigid or definitive characterization of artists’ books, I am going to sketch out a zone of activity which I think of as ‘artists’ books.’ This zone is made at the intersection of a number of different disciplines, fields, and ideas - rather than at their limits.”

<sup>3</sup> Expressão retirada do título da exposição *Tarefas infinitas: Quando a arte e o livro se ilimitam* (2012), e do respetivo catálogo, patente na Fundação Calouste Gulbenkian.

<sup>4</sup> No original: “The field of artists’ books also has a relation to other forms of printing activity. One of these, more literary and political in its origins, is that of independent publishing.”

Publicar um livro, produzi-lo e trazê-lo fisicamente ao mundo, requer um esforço enorme. Por vezes, mesmo existindo a *vontade* de o produzir, pode não haver apoio financeiro ou uma parceria com uma editora para o concretizar. Na publicação independente, o poder de produção está em quem tem condições materiais e/ou financeiras para pagar pela impressão do livro (Drucker, 2004). Assim, a atividade de fazer livros, como surge da *vontade* de publicar, muitas vezes não dá lucro a quem produz. A publicação independente, por sua vez, está intrinsecamente ligada ao publicar como prática artística.

### 1.1.1 Livro de artista e a publicação independente: o *antes*

A evolução dos livros de artista e da publicação independente foi influenciada pelos contextos políticos, sociais e económicos da época. Esta breve contextualização da esfera da publicação, com contextos multidisciplinares e simultâneos, procura entender de que modo a publicação se tornou um meio de expressão artística e social que antecede o publicar como prática artística na contemporaneidade.

O surgimento da publicação impressa com a prensa móvel de Gutenberg, no século XV, remete para os primórdios da História da impressão. Esta invenção permitiu a democratização do conhecimento através do acesso facilitado dos livros a um público amplo. Isto fomentou o pensamento crítico e a ascendência do leitor individual:

“Ao tornar o texto original da Bíblia acessível a qualquer pessoa com uma cópia impressa, tornou-se possível que os indivíduos decidissem por si mesmos o significado das escrituras, com base na sua própria leitura. Esta nova prática foi chamada de ‘autosalvação’ (e, de certa forma, a disseminação da imprensa de Gutenberg também significou o início da autopublicação)”<sup>5</sup> (Ludovico, 2012, p.32).

---

<sup>5</sup> No original: “By making the original text of the Bible accessible to anybody with a printed copy, it became possible for individuals to decide for themselves the meaning of the scriptures, based on their own reading. This new practice was called ‘self-salvation’ (and in a way, the spread of Gutenberg’s printing press also meant the beginning of self-publishing).”

Esta capacitação pessoal através da popularização da informação e da reprodução de livros abriu caminho para a publicação independente. Isto refletiu-se posteriormente, no século XIX, pelo cultivo da cultura de impressão graças à acessibilidade das prensas móveis (Pater, 2021). Este momento da História foi fulcral para a publicação editorial, como a conhecemos hoje, pelo seu caráter democrático e pela sua atitude autónoma.

Ainda no século XVIII, assistimos ao desenvolvimento da publicação independente enquanto ferramenta revolucionária e alternativa aos contextos sociais e políticos. A Revolução Americana (1776) e a Revolução Francesa (1789) foram precedidas por uma vaga de autopublicação, com a circulação de panfletos com ideais políticos e *underground bestsellers* (Ludovico, 2012). Se, por um lado, temos o papel da publicação associado à transformação política com Thomas Paine, por outro temos o papel da publicação associado à produção artística, como é o caso de William Blake. No primeiro exemplo, Paine escreveu e publicou anonimamente *Common Sense* em 1776. O conteúdo provocativo deste panfleto, que circulou em grandes quantidades e foi distribuído de mão em mão, “inspirou a revolução americana” (Kiger, 2021). No segundo caso, Blake publicou todas as suas obras de forma independente, uma vez que dispunha do controlo total do processo de criação dos seus livros<sup>6</sup>. O seu trabalho acabou por refletir este espírito de liberdade no formato livro, tanto nos seus conteúdos como na sua produção. Assim, Blake “(...) estabeleceu precedentes únicos para a utilização do livro enquanto produção artística”<sup>7</sup> (Drucker, 2004, p.22).

As seguintes características continuam presentes na contemporaneidade ao publicar como prática artística: a publicação como ato político; a preocupação com as urgências atuais; e a autonomia do *fazer* (na criação de circuitos autossuficientes na publicação).

No início do século XX, os artistas e os escritores continuaram a encontrar na publicação e no livro um meio exploratório para expandir a sua prática artística. A produção de livros de artista<sup>8</sup> foi fortemente influenciada pelos contextos das vanguardas da época. O Futurismo, o Surrealismo e

---

<sup>6</sup> Para além de escrever os seus poemas, ilustrava-os e ficava encarregue da sua reprodução, distribuição e circulação. Através da sua inovação, ao modificar o método tradicional do *etching* e ao permitir imprimir o texto e o desenho na mesma placa de cobre, alcançou a reprodução e a publicação autónoma, não necessitando da impressão com a tipografia móvel (Phillips, 2018). *Songs of Innocence and of Experience* (1794) é um caso paradigmático do autor.

<sup>7</sup> No original: “(...) established unique precedents for making use of the book as an artistic production.”

<sup>8</sup> n.a. Quando é mencionado ao longo deste documento “livro de artista” refere-se à tradução direta do inglês “*artist’s book’s*” e não à tradução do francês *Livre d’artiste*. Esta última designação refere-se a limitadas edições de luxo, com uma qualidade de impressão e acabamento muito elevado, com poemas de poetas e ilustradas por artistas da época: Picasso, Matisse, entre outros. Estes livros ilustrados não pertencem à categoria de “*artist books*” (Phillipot, 2013).

o Dadaísmo impulsionaram o livro como lugar criativo, de criação colaborativa e com potencial para circular ideias. Os artistas “(...) olharam para o livro como uma forma para interrogar e não apenas como um veículo de reprodução” (Drucker, 2004, p.9). As suas composições eram marcadas por uma exploração gráfica *playful* que rompia com as convenções daquele tempo. O movimento dadaísta apresentou num dos seus manifestos (1917) que “cada página deve explodir, seja pela seriedade, pela profundidade, pela turbulência, pela náusea, pelo novo, pelo eterno, pelo *nonsense* aniquilador, pelo entusiasmo pelos princípios ou pela forma como é impressa”<sup>10</sup> (Tzara, 1987, p.15). Tanto os livros como as publicações de pequeno formato (os manifestos, os jornais e as revistas) eram produzidas tanto com técnicas manuais como impressas, por vezes de carácter efémero. Algumas destas revistas conseguiram ser autopublicadas graças a alguns apoios generosos por parte de locais de impressão, que facilitavam no custo de produção para os artistas e, ao mesmo tempo, ajudavam a resistir à censura dos conteúdos circulados (Ludovico, 2012).

Este período foi marcado pela inovação do livro como objeto artístico, tanto no seu conteúdo, como no formato, na exploração gráfica e na própria materialidade. Esta procura de criar um livro enquanto um todo, isto é, que vai para além do texto que é acompanhado pela sua ilustração, é uma característica transferida até às práticas contemporâneas.

No contexto europeu do pós-guerra e na década de 60 nos Estados Unidos, observou-se um ponto de viragem significativo: o livro de artista enquanto múltiplo democrático, um conceito ligado ao baixo custo de produção em massa e amplamente distribuído (Drucker, 2004). Esta mudança tornou-se relevante não só para os artistas que produzem estes objetos, como também para quem os compra. Deste modo, a publicação independente surgiu como forma de contornar os sistemas tradicionais de galerias e instituições. Nesta altura, mais do que o objeto em si, os livros destacaram-se pelas suas escolhas conceituais e da própria produção, impressão, distribuição e circulação. Um dos casos paradigmáticos é o livro *Twenty-Six Gasoline Stations*<sup>11</sup> (1963) de Ed

---

<sup>9</sup> No original: “(...) looked at the book as a form to interrogate, not merely a vehicle for reproduction.”

<sup>10</sup> No original: “Every page must explode, whether through seriousness, profundity, turbulence, nausea, the new, the eternal, annihilating nonsense, enthusiasm for principles, or the way it is printed.”

<sup>11</sup> Este livro coleciona, como o próprio título indica, vinte e seis fotografias monocromáticas de estações de serviço ao longo da rota 66, nos Estados Unidos. O livro refletia o seu conceito aplicado num todo, ao utilizar a impressão offset para produzir uma obra acessível.

Ruscha. No entanto, Drucker (2004) crítica a simplificação excessiva desta ideia, argumentando que o preço acessível nem sempre é igual à sua acessibilidade.

Simultaneamente, esta produção de publicações também ficou marcada pela multidisciplinaridade, pela atitude radical e coletiva dos artistas internacionais, a Fluxus. Estas edições destacaram-se pela sua natureza efêmera e propunham a cultura do *do-it-yourself*. Um destes exemplos eram os *Fluxkits* que consistiam em coleções de objetos, múltiplos, materiais impressos, instruções (...) <sup>12</sup>. Estes *kits* seriam, posteriormente, vendidos apenas por correio ou em lojas de outros artistas, a um preço acessível na tentativa de contornar os constrangimentos do mercado da arte e das galerias (Baas, 2011). Para além dos livros, foram os primeiros a criar uma *network* internacional — a *Eternal Network* — entre artistas, criativos e a própria audiência <sup>13</sup>. Deste modo, o grupo Fluxus demonstra que neste “(...) período relativamente curto, mas intenso, de atividade de arte no livro influenciou, mais do que qualquer outro, o desenvolvimento do livro de artista até ao seu formato contemporâneo” <sup>14</sup> (Bodman, 2004, p.7). Os princípios que defendiam nos seus processos de criação assemelham-se às práticas editoriais desenvolvidas na atualidade, com ênfase nas práticas colaborativas e multidisciplinares.

Inspiradas pelo Dadaísmo e pelo Fluxus, as *zines* surgem num contexto de democratização do acesso à fotocopiadora e associada à cultura *Punk*. A fotocopiadora tornou-se aliada da publicação independente por ser prática e acessível: “Publicar uma zine, ou imprimir um panfleto, era agora mais fácil do que nunca” <sup>15</sup> (Ludovico, 2012, p.43). Deste modo, a fotocopiadora impulsionou uma atitude *DIY*, onde atuava como ferramenta de liberdade de expressão através da publicação. A cultura da *zine* representou um momento significativo para a publicação independente, também pelas suas técnicas gráficas e pelos conteúdos, pessoais e políticos. Até aos dias de hoje, a publicação independente fomenta este exercício de liberdade.

---

<sup>12</sup> Eram considerados “*art-as-games-in-a-box*” (Baas, 2011, p.47).

<sup>13</sup> Esta iniciativa foi desenvolvida por Robert Filliou e George Brecht, em 1968, onde mais tarde acabou por dar origem à *network* do *mail art* (Ludovico, 2012).

<sup>14</sup> No original: “(...) relatively short, but busy period of book art activity that influenced, more than any other, the growth of the artist’s book into its contemporary format.”

<sup>15</sup> No original: “Publishing a zine, or printing a flyer, was now easier than ever.”

“(…) Os programas de edição acessíveis do início dos anos 90 levaram a que muitos mais artistas pudessem produzir os seus próprios livros. Os desenvolvimentos mais recentes da impressão digital de arquivo, a impressão de grande formato e o aperfeiçoamento contínuo dos programas informáticos de edição e design, como o InDesign™, o Quark Express™, o Illustrator™ e o Photoshop™, ofereceram oportunidades acessíveis de autopublicação para a produção de livros de artista”<sup>16</sup> (Bodman, 2004, p.7).

Deste modo, a revolução digital veio transformar a publicação e o livro de artista. Não só fomentou a produção autónoma, como também possibilitou o aparecimento de novos formatos digitais. A publicação expandiu para fora do papel. O ecrã era a nova página(s). A *World Wide Web* possibilitou novos formatos como *websites*, *PDFs*, *blogs*, entre outros. Apresentavam-se assim como alternativas à publicação impressa. Contudo, Bernhard Cella (2015) reforça que “no final, a impressão digital foi o verdadeiro motor por trás do *boom* dos livros de artista”<sup>17</sup> (p.116).

A produção cultural foi criada por um público mais amplo graças à democratização do espaço *online*, dos recursos, ferramentas e tecnologias de impressão e, conseqüentemente, do design gráfico (Pater, 2021). Assim sendo, estas transformações ao longo dos anos tiveram impacto na produção de publicações e de livros de artista.

---

<sup>16</sup> No original: “(…) Affordable Desk Top Publishing programmes in the early 1990s have led to many more artists being able to produce their own books. The more recent developments of archival digital print output, wide format print and the continual refining of computer publishing and design programmes such as InDesign™, Quark Express™, Illustrator™ and Photoshop™ have offered accessible self-publishing opportunities for artist’s book production.”

<sup>17</sup> No original: “In the end, digital printing was the actual motor behind the boom in artists’ books.”

#### 1.1.1.1 *No-ISBN* e os livros de artista

Antes de 1970, os livros não possuíam *International Standard Book Number*<sup>18</sup> pela consequência deste ainda não existir. Após os anos 70, à semelhança do que já acontecia nas *fanzines*, muitos editores independentes, tanto de revistas de arte como livros de artista, seguiram a prática de publicar sem *ISBN* (Cella et al, 2015). É esta escolha — a recusa da utilização do *ISBN* nos livros de artista e nas publicações independentes — que será abordada neste segmento.

Atualmente, o código do *ISBN* apresenta-se com treze dígitos e identifica o autor, a edição, o formato e o país da publicação<sup>19</sup>. Este número é sempre único e irrepitível para cada livro. O propósito deste é identificar um produto — o livro — num sistema comercial que permite listar e organizar as quantidades de *stock* e venda para as livrarias, editoras, bibliotecas, (...) (International Standard Book Number, s.d.). Este número tem um custo associado, que varia de país para país, e diminui em relação à quantidade de volume, o que dificulta a sua compra para pequenas edições de autor. Todavia, este serviço não inclui direitos relativos ao *copyright*, nem proporciona proteção legal ao seu autor (Cella et al, 2015). Apesar deste sistema não ser imposto aos livros de autor ou independentes, há livros dessa natureza que optam por o ter.

O projeto *Salon für Kunstbuch*, do artista e curador Bernhard Cella, em Viena, foi um caso paradigmático da repercussão do *No-ISBN* nas publicações de artistas. Este projeto consistia na recolha e coleção de livros de artista, a nível internacional, sob a premissa de recusa do *ISBN*. Em 2009, Cella lança uma *open-call* divulgada no espaço público com o seguinte título de cartaz: *NO-ISBN — Open Submission: ART Book's*. Acabou por receber 500 livros, vindos do Japão, Europa e Estados Unidos, o que demonstra a ascensão do aparecimento de publicações “*published by No-ISBN*” no contexto da altura (Cella et al, 2015).

---

<sup>18</sup> O Reino Unido foi pioneiro na origem do *ISBN*. Em 1965, sentiram a necessidade de catalogar um repositório de livros da empresa *W.H.Smith* num sistema informático. No ano seguinte, antecederam o *ISBN*, ao implementar o *Standart Book Numbering* por Gordon Foster. Devido ao interesse internacional neste sistema, por parte da Organização Internacional de Normalização, em 1970 foi aprovado e implementado o *International Standard Book Numbering* para utilização nos restantes países (Cella et al, 2015).

<sup>19</sup> Desde 2007, o código do *ISBN* apresenta-se com treze dígitos e contém cinco componentes em cada divisão: um prefixo (978 ou 979); um que remete para o país, região ou língua (de 1 a 5 dígitos); um que identifica quem regista — o editor (até 7 dígitos); um sobre a publicação — título, edição e formato (até 6 dígitos) e um dígito de verificação que é calculado sobre um sistema específico para autenticar matematicamente o número (último dígito) (International Standard Book Number, s.d.).

“O que define estes livros é, por assim dizer, um não silencioso”<sup>20</sup> (Cella, 2015, p.168). Por conseguinte, a escolha consciente de publicar com *No-ISBN*, por parte dos artistas, revela uma posição contrária às normas do *mainstream*. Esta posição apresenta-se enquanto alternativa aos sistemas comerciais do livro, refletindo a sua dimensão política. Nina Prader (2018) crítica os modelos tradicionais de publicar e repensa o papel do *ISBN*:

“O mercado de livros de arte frustra-me quando os livros de arte funcionam apenas enquanto objetos materiais estéticos ou mercadorias - o seu valor mais importante do que o acesso ao seu conteúdo. A aura das redes sociais em torno de um livro, os filtros, as *hashtags*, a validação através do número de *likes* ou o seu *ISBN* tornam-se mais importantes do que a sua mensagem interior. O mito do livro facilmente consumível é o suficiente”<sup>21</sup> (Prader, 2018, p.34).

Esta forma de pensar o livro, apenas como um objeto vendável e comercial, acaba por sobrepor-se à mensagem do mesmo. Este pensamento também foi defendido por Cella (s.d.), ao afirmar que publicar com o *No-ISBN* coloca a atenção no conteúdo, priorizando a circulação das ideias associadas à publicação, em vez do autor das mesmas.

---

<sup>20</sup> No original: “What defines these books is, so to speak, a silent no.”

<sup>21</sup> No original: “The art-world-book-market frustrates me when art books function solely as aesthetic material objects or commodities-their surface value more important than the access to their content. The social media aura around a book, its filters, hashtags, validation through likes or its ISBN made more important than its inside message. The easily consumable myth of the book is enough.”

“Muitas vezes, jogam com a sua própria invisibilidade, a sua não-existência, por um lado, ao se afastarem dos campos estabelecidos da distribuição dos meios de comunicação (...) fazem parte de um processo vital de aprendizagem, de uma cultura *peer-to-peer* e *do-it-yourself*; podem simplesmente refletir sobre certas necessidades ou precariedades momentâneas, ou ser uma simples declaração sobre os meios de produção atuais e as possibilidades dos seus editores”<sup>22</sup> (Cram, 2015, p.264).

Esta reflexão, por parte de Gabrielle Cram (2015), sobre os livros publicados sem *ISBN* demonstra o papel crucial dos mesmos na publicação como prática alternativa. Na contemporaneidade, esta característica de resistência associada à recusa do *ISBN* continua a surgir, apesar de alguns autores optarem pela sua utilização.

Em síntese, o livro de artista e a publicação independente influenciaram significativamente os paradigmas das práticas contemporâneas. Tanto no entendimento do livro enquanto objeto que comunica uma ideia como na exploração disruptiva de conteúdos e formatos do mesmo. O aspeto político, colaborativo e autónomo, nos circuitos de produzir e de publicar, propuseram caminho para a multidisciplinaridade como prática precursora no publicar como prática artística.

---

<sup>22</sup> No original: “Very often, they play with their own invisibility, their non-existence, on the one hand by removing themselves from the established circles of mass media distribution. (...) they are part of a vital learning process, a peer-to-peer and do-it-yourself culture; they might simply reflect on certain momentary needs or precarities, or be a simple statement about current means of production and the possibilities of their publishers.”

### 1.1.2 Publicar como prática artística: o *agora*

“Em contraste com a publicação comercial, *mainstream* e *massmarket* de livros normais e normativos, a bibliodiversidade é muito mais predominante no domínio do publicar como prática artística, livros de artista, publicações conceituais, *cuckoo's eggs*, lobos em pele de cordeiro, cordeiros em pelo de lobo, arte no formato de livro, livros no formato de arte, livros como outra coisa, informação primária, *bookworks*, catálogos de exposições e casos híbridos e totalmente inclassificáveis”<sup>23</sup> (Pichler, 2019, p.15).

Desde o século XX até aos dias de hoje, a definição de livro de artista foi questionada e respondida por vários autores, sendo estes questionamentos que levam à expansão dos limites do que pode ser um livro. As diferentes definições apresentadas por estes autores comprovam que o livro foi explorado de maneiras tão irreverentes e disruptivas que permitiram a existência destas incongruências na sua definição. À medida que a prática se expande por múltiplos campos, meios, materiais, suportes, temas, (...) torna-se cada vez mais complexo propor uma definição fechada. Como diz o autor Michalis Pichler (2019), é graças à enorme “bibliodiversidade” (p.15) que conhecemos nos dias de hoje que torna esta categorização pouco concreta, insuficiente e inclassificável. Contudo, “o termo ‘livro de artista’ é problemático porque (...) impõe a separação das práticas quotidianas mais amplas e limita o potencial subversivo dos livros ao colocá-los na categoria de arte”<sup>24</sup> (Pichler, 2019, p.15). É com base nestes valores que no século XXI, surgiu uma outra terminologia que expande o conceito do livro de artista e a sua prática na atualidade — *publicar como prática artística*.

---

<sup>23</sup> No original: “In contrast to commercial, mainstream, massmarket publishing of normal and normative books and publications, the bibliodiversity is much greater in the realm of publishing as artistic practice, artists’ books, conceptual publications, cuckoo’s eggs, wolves in sheep’s clothing, sheep in wolves’ clothing, art as books, books as art, books as something else, primary information, bookworks, catalog exhibitions, and hybrid and entirely unclassifiable cases.”

<sup>24</sup> No original: “Artist’s book” as a term is problematic because it (...) enforces the separation from broader everyday practices and limits the subversive potential of books by putting an art tag on them.”

Este termo pressupõe dois tipos de mudança. A primeira corresponde à alteração da palavra “livro” para “publicação”. Isto abrange uma pluralidade de materiais impressos (livros, *zines*, revistas, panfletos, efêmera), assim como formatos digitais (*e-books*, *posts*, redes sociais) e híbridos, que circulam a informação e têm o propósito de serem vistos ou lidos por um público (Boulanger, 2015; Pichler, 2019). Adicionalmente, a artista e investigadora Ana João Romana partilha o ponto de vista de Pichler e de Boulanger: “Mais do que acreditar na terminologia ‘livro de artista’ (...) defende a ideia de publicar enquanto prática artística” (Martins & Oliveira, 2020, p.1). Deste modo, e indo além da importância das categorizações, a segunda ideia de publicar como prática artística surge em relação à mudança de interesse. Passou de ser um livro enquanto objeto para a prática, o processo e os sistemas da própria publicação: “As implicações desta alteração, de meio para interesse, ou seja, do artefato para a prática; e do livro para a superfície da publicação”<sup>25</sup> (Gilbert, 2016, p.7). Romana (2023), de modo semelhante, afirmou: “publicar enfatiza o processo, o livro de artista focaliza o objeto” (p.47). Assim, a publicação não pode ser reduzida ao seu produto final — o livro. Apesar da redundância, passou de livro enquanto objeto para publicar enquanto processo.

“Etimologicamente, publicar significa tornar público, mas o termo – livro de artista – esconde o impacto cultural de projetos abertos à intervenção, reprodução, propagação e expansão do domínio artístico para a cultura, ao enfatizar o objeto em vez do processo. Situados num vasto campo cultural que integra expressões literárias, poéticas, musicais, científicas e performativas, os atos de publicar e ler questionam as fronteiras tópicas da arte”<sup>26</sup> (Boulanger, 2015, p.251).

---

<sup>25</sup> No original: “The implications of this shift of emphasis—from medium, i.e. artifact, to practice; and from book to publishing-surface.”

<sup>26</sup> No original: “Etymologically, publishing means to make public, but the term—artist’s book—masks the cultural impact of projects open to intervention, reproduction, propagation, and expansion of the artistic domain towards culture by emphasizing the object rather than the process. Situated within a broad cultural field that integrates literary, poetical, the musical, scientific, and performative expressions, the acts of publishing and reading question the topical borders of art.”

Este conceito começou a ganhar forma em 2006, em Berlim. Segundo o livro *NO-ISBN: on the self-publishing* (2015), Bernhard Cella e Kevin Kemter, que pertenciam à *small publishing house AKV*, empregaram o termo “*self-publishing as artistic practice*” (Cella et al, 2015, p.181) num evento intitulado *I Never Read in Basel*. Este evento consistiu numa conversa onde foi explorada a produção das publicações de Kemter, desde a criação, ao conteúdo, ao design e à distribuição dos mesmos. Esta atenção em relação aos processos inerentes da produção da publicação são um indício claro de um discurso que descreve o publicar como prática artística. Não é possível identificar a origem específica deste termo, contudo, esta conversa centrada à volta da obra de Kemter já utiliza uma linguagem que prevê a necessidade de uma terminologia focada no processo e que se expande além do termo livro de artista.

Na mesma cidade, o termo publicar como prática artística foi apresentado em fevereiro de 2015, impresso no folheto do *workshop* homónimo organizado por Annette Gilbert e Kristin Mueller, contando ainda com a presença de Alessandro Ludovico, Antoine Lefebvre, Eva Weinmayr e Nick Thurston. Este dia de programação pretendeu, junto de alunos, artistas, escritores e editores, questionar e repensar o significado de publicar naquela altura, contrapondo as práticas e processos tradicionais com os avanços dos conceitos editoriais (And Publishing, 2015). O folheto do *workshop* e da conferência simulavam o design do *dust jacket* do livro, um elemento que, para além de ser uma escolha gráfica, tem o intuito de o revestir e proteger (ver Figura 1). Neste caso, este acabou por não desempenhar a sua função, visto que não continha nenhum livro no seu interior. Esta particularidade “(...) produz uma mudança de foco: longe do livro e do seu conteúdo para as circunstâncias, as práticas e processos de produção que englobam e promovem um livro”<sup>27</sup> (Gilbert, 2016, p.7).

Um ano depois, as partilhas deste *workshop* deram origem ao livro *Publishing as artistic practice* (2016), de Annette Gilbert. No início do livro, Gilbert (2016) alerta ao leitor que o título que sugere ainda não está a se propagar rapidamente, mas que já se sente o seu potencial. Em 2025, esta possibilidade já é demonstrada em termos práticos da publicação contemporânea, embora continue a ser pouco utilizada e teorizada, incluindo em Portugal.

---

<sup>27</sup> No original: “(...) produces a shift in focus: away from the book and its contents, and toward the circumstances, practices, and processes of production that encompass and foster a book.”

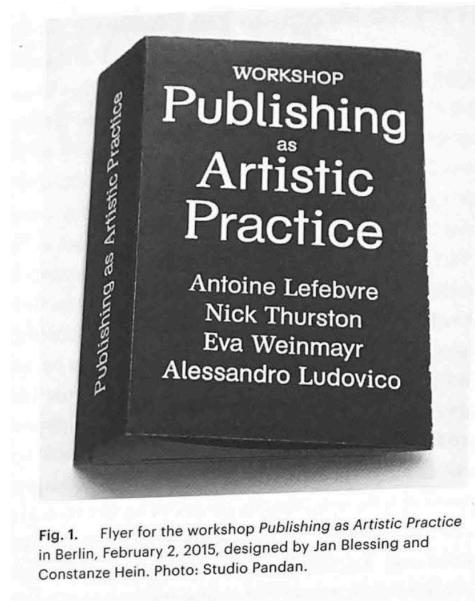


Figura 1. Studio Pandan (2015) *Flyer for the workshop Publishing as Artistic Practice in Berlin, February 2, 2015, designed by Jan Blessing and Constanze Hein.* [Fotografia]. Em Gilbert, A. (Ed.). (2016). *Publishing as artistic practice* (2<sup>a</sup> ed.). Sternberg Press.

— *Modelo de publicar*

Publicar como prática artística surge na interseção de várias áreas, entre as quais a arte, a literatura, o design gráfico e a publicação. Esta multidisciplinaridade inerente propõe, naturalmente, práticas mistas. Por sua vez, publicar como prática artística não consiste apenas na publicação como método de produção e de distribuição do trabalho, mas como um ato artístico na sua íntegra. Explora criativamente estes e outros elementos, bem como as escolhas do processo de publicar enquanto prática artística:

“Não é de todo incomum que a publicação seja integrada concetualmente a uma obra e até mesmo que a publicação seja entendida enquanto um projeto artístico ou declarada enquanto obra em si. Se fosse esse o caso, então publicar teria de ser entendido por si só como uma forma artística de expressão”<sup>28</sup> (Gilbert, 2016, p.7).

Deste modo, na atualidade, estamos a assistir à valorização do percurso do artista nas práticas editoriais como um todo ao invés da produção de um único objeto — *obra-prima* —, contrariamente ao que acontecia com os livros de artista no séc. XX (Lefebvre, 2018). A genialidade ou a qualidade não vem de um único objeto, mas sim de um corpo de trabalho coeso, consistente e publicado. Alguns artistas sentiram a necessidade de criar a sua própria editora para fazer circular o seu trabalho. “Chegámos a um momento histórico privilegiado em que gerir uma editora – ou uma feira do livro – pode ser valorizado só por si enquanto obra de arte”<sup>29</sup> (Pichler, 2019). Isto reflete a mudança de interesse mencionada, a transição do livro para a prática de publicar.

Também para a artista e investigadora Regina Melim (2017), a definição desta prática expande para lá do objeto. Descreveu-a na palestra para a *Feira Miolo(s)* na Biblioteca Mário de Andrade, em São Paulo:

---

<sup>28</sup> No original: “It is by no means uncommon for publishing to be conceptually integrated into a work and even for publishing to be understood as an artistic project or declared as a work itself. If this were the case, then publishing would have to be understood as an artistic form of expression itself.”

<sup>29</sup> No original: “We have reached a privileged historical moment when running a publishing house — or a book fair — can be valued as artwork.”

“Quando parto dessa ideia de publicar como prática artística, não se resume ou se concentra somente no livro de artista, ou seja, o livro como peça de arte. Publicar livros como prática artística, no meu entender, é trazer reflexões sobre a manufatura do livro e os mecanismos de circulação. O que implica muitas vezes em ter que criar a sua própria editora ou plataforma editorial” (Melim, 2017, 4,59).

Nuno Medeiros (2009) salienta que o setor consiste na “ideia de crise como elemento estrutural da atividade de editar” (p.20). Na autopublicação, um autor que produz e publica o seu trabalho sustenta financeiramente o seu projeto. Em conformidade, o trabalho de *fazer e publicar* livros não é independente do processo de publicar e das suas restrições. Embora a autoedição ofereça uma maior liberdade no processo de produção do livro, continua sujeita a restrições que influenciam o resultado final, bem como as demais decisões associadas ao ato de publicar:

“(…) A liberdade artística virtualmente ilimitada no campo da publicação POD não deve fazer esquecer que até um autor predominantemente autónomo ou um *self-publisher* estão sujeitos a limitações determinadas pelo meio, material, tecnologias, relações económicas de produção e regulamentações institucionais e legais”<sup>30</sup> (Gilbert, 2016, p.21).

Como menciona Melim (2017): “Não basta a vontade de querer ser autónomo, pois para publicar como prática artística e autoeditar os livros requer criar e produzir objetos viáveis com apenas os recursos disponíveis” (46:21). No entanto, o artista Josh MacPhee (2018) salienta aspetos positivos associados à autopublicação. Para além do benefício em relação à sua pequena escala e a possibilidade de existir uma maior experimentação na publicação, é relevante ainda a acumulação de tarefas numa só pessoa (ou num pequeno coletivo): “(…) autor–editor–artista–designer–impressor–*publisher*”<sup>31</sup> (MacPhee, 2018, p.4).

---

<sup>30</sup> No original: “(…) The virtually unlimited artistic freedom in the field of POD publishing it shouldn't be forgotten that even a predominantly autonomous author or self-publisher is imposed by boundaries that are determined by the medium, material, technology, economic relations of production, and institutional and legal regulations.”

<sup>31</sup> No original: “ (….) author–editor–artist–designer–printer–publisher.”

— Tornar público *versus* Criar um público

As qualidades multidisciplinares e a atenção ao processo são ambas características fundamentais do publicar como prática artística. Há, contudo, um outro aspeto inerente ao mesmo, que engloba tudo o resto — *o modelo de publicar*.

Michael Bhaskar (2013) criou um novo modelo de publicação fundamentado em quatro pilares: *filtering, amplification, frames e models*, inseparáveis na prática de publicar e que, conjuntamente, definem o processo editorial. O autor defende que os processos específicos que pertencem a este modelo de publicar são os factores que distinguem a publicação de outras formas de comunicação (Bhaskar, 2013). Gilbert (2016), a partir deste modelo de Bhaskar, sugere um modelo simplificado e específico ao publicar como prática artística. Este modelo, por sua vez, divide-se em dois componentes: o *conteúdo* (e a sua edição) e a *frame*<sup>32</sup>. O primeiro está relacionado com o design, a edição do que é publicado. Editar um conteúdo consiste em dar ao autor o poder de adotar um ponto de vista. O segundo componente refere-se ao enquadramento deste conteúdo. Isto é, envolve todas as escolhas em relação à produção, à distribuição e à circulação da publicação. Este último inclui, então, o método de como este conteúdo é recebido e interagido por um público (Gilbert, 2016). Como por exemplo, levantam-se questões sobre os métodos de impressão escolhidos, sejam eles *print-on-demand*<sup>33</sup>, *vanity press*<sup>34</sup>, (...) ou sobre os métodos de distribuição, em livrarias independentes ou através de plataformas digitais (...).

Salienta-se ainda que a distribuição ou a circulação deve ser entendida com o mesmo grau de importância que a criação (Melim, 2017). Visto que é este *enquadramento* — a *frame* — que permite criar as condições para o trabalho — o *conteúdo* — entrar no espaço e discurso público. Isto permite uma amplificação do conteúdo — uma disseminação das ideias da publicação — através do contacto com o público.

Segundo Bhaskar (2013), o ato de *tornar público* não é uma característica suficiente para designar o que implica “publicar”. O autor critica esta definição pela impossibilidade de medir ou quantificar a distribuição/circulação real da publicação e o seu verdadeiro impacto num público,

---

<sup>32</sup> n.a. O termo “*frame*”, neste contexto, pode traduzir-se para o enquadramento do conteúdo em relação ao publicar como prática artística.

<sup>33</sup> Consiste num modelo de impressão que permite produzir livros à medida que estes são encomendados, evitando um investimento de antemão por parte do seu autor.

<sup>34</sup> Consistem em editoras online que prestam o serviço de publicar um livro.

tendo em conta apenas o fator de estar associado ou acontecer na esfera pública. Gilbert (2016), de forma semelhante, defende que publicar, enquanto prática artística, consiste em *criar um público* no lugar de apenas *tornar algo público*. Esta diferença é ressaltada por Romana (2023) quando conclui: “o termo publicar é entendido como o tornar público, neste caso, o livro. E a ele associar os atos de imprimir, distribuir, expor, mediar, divulgar” (p.47). A distinção reside na importância da circulação, do envolvimento e da formação de comunidades, que fazem da publicação um processo ativo, social e colaborativo.

Desta forma, a distinção entre *making public* e *making a public* é crucial para caracterizar o publicar como prática artística. Enquanto que a primeira sugere um ato unilateral (lançar um livro ou postar nas redes sociais), a segunda fomenta a interação e as relações interpessoais à volta da publicação. Publicar não pode ser um ato passivo, pelo contrário, é um processo ativo. Gilbert (2016) segue a linha de pensamento de Bhaskar e reforça que *making public* implica criar um público — uma comunidade — à volta da publicação. É este processo de circulação e de interação que transforma a publicação virada para a prática e o processo, em vez só de um mero objeto a existir na esfera pública.

#### — *Publicar como prática alternativa*

O publicar como prática artística, mais do que querer aumentar as definições e categorias dos livros expandidos, propõe um questionamento constante em torno da publicação com o propósito desta ser considerada, efetivamente, uma prática alternativa na contemporaneidade:

“(…) Há uma outra agenda que frequentemente ressoa dentro do slogan: a convicção implícita de que estas formas artísticas de publicação — não importando a sua definição — são categoricamente diferentes da prática artística convencional e as suas condições de enquadramento, e, além disso, que poderiam ser libertadoras e, de facto, revolucionárias para tais condições”<sup>35</sup> (Gilbert, 2016, p.13).

---

<sup>35</sup> No original: “(…) There is another agenda that often reverberates within the slogan: the implicit conviction that these artistic forms of publishing — no matter how they are to be defined — are categorically different from the standard art practice and its framing conditions, and, further, that they could be liberating and indeed revolutionary for such conditions.”

Antoine Lefebvre questionou o papel do “artista-*publisher*” fora das estruturas convencionais da arte e da publicação, na sua tese de doutoramento *Portrait of the Artist as a Publisher: Publishing as an Alternative Artistic Practice* (2014). Lefebvre descreveu a publicação como prática artística enquanto uma prática alternativa que repensa os modelos tradicionais e comerciais de publicar<sup>36</sup>. Seja através do *self-publishing*, de interações com o livro ou de publicar livros em *PDF* e disponibilizá-los de forma gratuita (Lefebvre, 2016).

No entanto, quando Gilbert (2016) associa a publicação como prática artística a uma prática alternativa, não se refere à dimensão da palavra associada aos livros de artista dos anos 60 e 70, nem aos modelos do *self-publishing*, do *POD* ou até dos livros *No-ISBN*. Assim, considera o conteúdo não convencional e a maneira de *framing it* como as características verdadeiramente alternativas:

“O que podemos tomar aqui como realmente alternativo é, no melhor dos casos, o conteúdo ou design ‘*não-mainstream*’ dos livros, e as ambições destas pequenas editoras; mas não é definitivamente a prática da publicação ou o modelo de negócios em si”<sup>37</sup> (Gilbert, 2016, p.16).

Portanto, apesar de terem sido considerados métodos alternativos e revolucionários no passado, a sua contínua utilização pelos sistemas tradicionais de grandes editoras — os *mainstream* — resultou na perda do verdadeiro sentido da palavra “alternativo” associado à publicação independente (Gilbert, 2016). Segundo a autora é, portanto, imprescindível repensar os processos, os modelos e as práticas da publicação, num contexto mais experimental, aplicando-os e readaptando-os aos desafios contemporâneos.

---

<sup>36</sup> Dentro dos “sistemas-livro”, denominados por Medeiros (2020), encontram-se todos os envolvidos no processo de um livro: os autores, editores, impressores, distribuidores, livreiros e leitores.

<sup>37</sup> No original: “What we can say is truly alternative here is at best the offbeat, non-mainstream contents or design of the books, and the ambitions of these small presses; but it is decidedly not the publishing practice or business model as such.”

“Dada a diversidade e a proliferação de tais obras, conceitos, projetos e iniciativas entre artistas, autores e designers gráficos, é propício mover agora a publicação para o centro dos discursos estéticos e acadêmicos”<sup>38</sup> (Gilbert, 2016, p.7).

Por conseguinte, a exposição *Publishing as an Artistic Toolbox: 1989-2017* é um exemplo prático da repercussão do questionamento do publicar como prática artística. Esta exposição teve lugar no Museu Kunsthalle Wien (Áustria), no ano de 2017. Com curadoria de Luca Lo Pinto, contribuições de Filipa Ramos e Christoph Schifferli, e a participação e intervenção de inúmeros artistas, a exposição explorou a evolução da publicação como meio exploratório (ver Figura 2). Ao invés de se centrar nas referências inegáveis do passado, deu ênfase às abordagens contemporâneas que desafiam as fronteiras entre a arte, o design e a publicação (Pinto, 2017). Ao destacarem o impacto dos meios digitais, dos modelos de distribuição alternativos e a publicação como forma de resistência, a exposição redefiniu a forma como as publicações independentes são apresentadas e compreendidas. A própria exposição tornou-se num processo ativo ao estender as práticas de publicar para fora da exposição, para um espaço de diálogo junto da comunidade.

Em 2018 surgiram projetos como *What Problems Can Artist Publishers Solve?*. Esta publicação apresentou contributos de vários artistas que publicam nos Estados Unidos, na Europa e nas Filipinas, resultando da sinergia entre a editora Print Room (Roterdão) e a editora Temporary Services (Auburn In e Chicago). O objetivo desta publicação foi refletir, do ponto de vista de quem publica, sobre a importância da publicação independente no ano em questão, sobre os seus desafios na contemporaneidade e o seu papel na comunidade.

---

<sup>38</sup> No original: “Given the diversity and proliferation of such works, concepts, projects, and initiatives amongst artists, authors, and graphic designers, the time is now ripe to push publishing into the center of aesthetic and academic discourses.”



Figura 2. Stephan Wyckoff (2017) *Ausstellungsansicht: Publishing as an Artistic Toolbox: 1989-2017*. Kunsthalle Wien. <https://kunsthallewien.at/en/exhibition/publishing-as-an-artistic-toolbox-1989-2017/>

Outro projeto que constitui uma referência importante para a compreensão da publicação como prática artística na contemporaneidade é o projeto *99g*. Este é um projeto colaborativo de *mail art* organizado pela *Artists' Books Cooperative* (ABC) e pela artista Lucy Helton, responsáveis também pela curadoria do mesmo. O projeto convida artistas<sup>39</sup> internacionais sob a premissa de criarem uma publicação com um peso não superior a 99 gramas e à volta deste próprio conceito. Uma vez que as cartas que pesam menos de 100 gramas estão isentas de impostos, o projeto explora de forma disruptiva os limites e as condições impostas pelos serviços postais (Helton, 2024).

A coleção destas cartas encontra-se em exibição no National Museum of Computing (Reino Unido) desde novembro de 2024 até março de 2025, como parte da exposição *Pushing the Envelope: An exhibition of mailed and communication art*. Durante estes cinco meses, à medida que as publicações chegam por correio são adicionadas na exposição. Deste modo, a coleção está sempre em evolução (ver Figura 3).

Assim, *99g*, para além de ser um espaço editorial partilhado, reúne contributos diversos que exploram as questões da publicação, materialidade, distribuição e circulação, numa abordagem alternativa e com ênfase no publicar como prática artística.

---

<sup>39</sup> Conta com publicações de Antony Cairns, Harry Gammer-Flitcroft, Stewart Hardie, Lucy Helton, Qiana Mestrich, Sarah Pickering, Indianna Solnick, Clare Strand, Barry Stone, Rahel Zoller e Louis Porter.

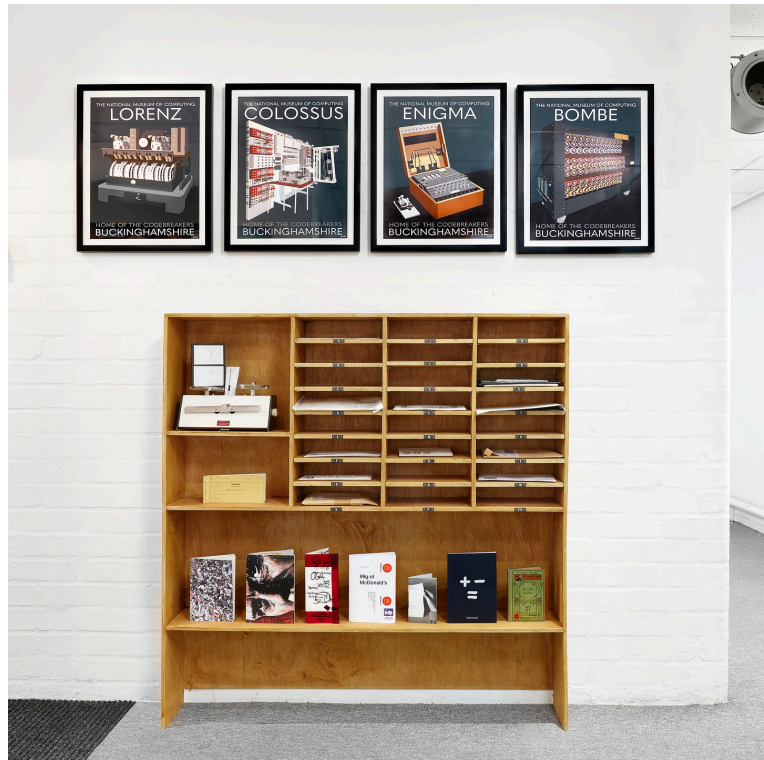


Figura 3. Claudia de la Torre [@claudiadelatorrea]. (2025, 8 janeiro) *Img 1. View of the exhibition “Pushing the Envelope: An Exhibition of Mailed and Correspondence Art” at The National Museum of Computing, where all 99g book contributions are being shown.* [Fotografia]. Instagram. [https://www.instagram.com/p/DFXVrt9Ixu4/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/p/DFXVrt9Ixu4/?img_index=1)

### 1.1.3 Publicar com urgência: o *depois*

As publicações, incluindo as emergentes, são marcadas pelo mote de publicar como ato político. “Publicar é, fundamentalmente, um ato político”<sup>40</sup> (Soulellis, 2021, p.32). Esta característica é-lhe inerente. Quando falamos em publicar como ato político, não é só referido o próprio conteúdo inserido na publicação, como também a própria ação de *produzir e fazer circular*: “(...) As suas propriedades democráticas na produção, distribuição e recepção, ou a sua função enquanto exemplo para um sistema económico alternativo, como um mercado de livros distinto do mercado da arte”<sup>41</sup> (Weber, 2015, p.383). Por sua vez, como vimos anteriormente, rejeitar o *ISBN* pode ser considerado um ato político.

“A prática de publicação artística é, essencialmente, colaborativa”<sup>42</sup> (Cella et al, 2015, p.253). Um dos acontecimentos contemporâneos associados à publicação é a atmosfera pública associada às feiras de livros de artistas. “As feiras de livros de arte hoje não são apenas um espaço para representar uma cena editorial separada e anterior, mas são também um fórum central para a constituição e a nutrição de uma comunidade em torno da publicação como prática artística”<sup>43</sup> (Pichler, 2019, p.17). Também é uma prática orientada para a comunidade em que está inserida e procura a criação de um público. O livro tem de chegar às pessoas para isso acontecer. Isto reflete a importância do publicar como prática artística como ato colaborativo e como ponto de partida para iniciar uma conversa, um diálogo. Nina Prader (2018), artista e investigadora, da *Lady Liberty Press*, afirmou:

---

<sup>40</sup> No original: “To publish is, fundamentally, a political act.”

<sup>41</sup> No original: “(...) its democratizing properties in production, distribution, and reception, or its function as a role model for an alternative economical system, as a book market distinct from the art market.”

<sup>42</sup> No original: “The artistic publishing practice is essentially collaborative.”

<sup>43</sup> No original: “Art book fairs today are not only a venue for representing a separate, prior publishing scene, they are also a central forum for constituting and nurturing a community around publishing as artistic practice.”

“Não subestimem o poder da circulação feita de mão em mão. É uma forma de comunicação, as frases são feitas de papel. É uma conversa mais lenta, mas tem alcance. Eu mantenho a esperança que os livros de artista podem ser agentes ativos que podem transformar as mentes, os corações e as ações dos contextos políticos e culturais. Plantem bibliotecas, apoiem livrarias independentes e comprem diretamente do artista”<sup>44</sup> (Prader, 2018, p.35).

Em 2021 e em plena pandemia COVID-19, pela primeira vez, a *Contemporary Artists’ Book Conference and Bookfair*, organizada pelo *Center for Book Arts* em Nova Iorque, foi online. Assim, a apresentação e o artigo homônimos *Urgent Publishing After the Artist’s Book: Making Public in Movements Towards Liberation* de Paul Soulellis, foi marcada pelo contexto e incerteza dos tempos da atualidade, de crise humanitária. Esta realidade guiou a conversa, gerando uma reflexão sobre o que realmente importa quando o mundo para:

“Por isso, enquanto estamos aqui para refletir, examinar e questionar o formato do livro, gostaria de sugerir que também deixemos de lado essa palavra e que, em vez disso, o pensemos enquanto uma plataforma. Com tantas formas de ‘tornar público’ e uma infinidade de tecnologias e plataformas de publicação a tornarem-se disponíveis, o empoderamento por meio da publicação é agora mais possível do que nunca”<sup>45</sup> (Soulellis, 2021, p.34).

Esta declaração de Soulellis, a respeito do poder que a publicação pode vir a ter, assemelha-se à afirmação de Gilbert em relação à necessidade da publicação ser repensada e readaptada na contemporaneidade.

---

<sup>44</sup> No original: “Don’t underestimate the power of hand to hand circulation. It’s communication, the sentences are made of paper. It’s a slower conversation, but it has reach. I remain hopeful that artist books can be active agents that can change the minds, hearts and actions of cultural and political contexts. Plant libraries, support independent bookshops and buy directly from the artist.”

<sup>45</sup> No original: “So while we’re here to think through and examine and question the form of the book, I would like to suggest that we also put that safe word aside, and instead, think platform. With so many ways to ‘make public,’ and an endless range of publishing technologies and platforms becoming available, publishing as empowerment is now more possible than ever.”

Neste caso, tanto nos conteúdos como nos meios de o tornar público, publicar é visto como uma ferramenta de resistência. O autor critica a forma mais tradicional e institucional das publicações como prática artística, como o livro de artista enquanto objeto de consumo, e em vez disso, defende uma abordagem que vai além disso – uma publicação urgente e radical: “A publicação urgente e radical é uma das nossas ferramentas mais poderosas no movimento direcionado à libertação”<sup>46</sup> (Soulellis, 2021, p. 34). Uma publicação urgente e radical dá prioridade à ação coletiva, amplifica as vozes marginalizadas e as narrativas que, durante anos, não tiveram lugar no espaço livro – um espaço onde podem ser partilhadas e lidas, de modo a não caírem no esquecimento. Soulellis (2021) fomenta, por sua vez, a ideia da colaboração, do publicar em conjunto e dos espaços online comunitários. Apela, ainda, para o formato do livro ser pensado e expandido enquanto plataforma — *publishing as interference* —, através das tecnologias atuais disponíveis para publicar.

Eric Von Haynes (2018) espelha esta atitude crítica de Soulellis quando afirma: “Sempre que publico um livro, estou a exercer a minha liberdade de expressão, o meu direito de causar agitação e a prestar homenagem aos meus antecessores. Não é um exercício de vaidade”<sup>47</sup> (p.7). Pensar o livro como um exercício de liberdade, é um exercício político. Escolher o conteúdo, as narrativas que nos tocam e editá-las consoante o ponto de vista que queremos contar, é um exercício político. Por fim, Soulellis (2021) afirma: “Vamos praticar o publicar, menos em termos de nome comum (objeto), e mais através do verbo (processar). Isso significa ‘trabalhar politicamente’ em vez de produzir trabalho ‘sobre política’”<sup>48</sup> (p.23). Esta é a verdadeira natureza do publicar como prática artística.

---

<sup>46</sup> No original: “Urgent, radical publishing is one of our most powerful tools in the movement towards liberation.”

<sup>47</sup> No original: “Every time I publish a book, I am exercising my freedom of speech, my right to agitate, and paying homage to my ancestors. It’s not an exercise in vanity.”

<sup>48</sup> No original: “Let’s practice publishing less in terms of a noun (object), than a verb (process). That means ‘working politically’ instead of making work ‘about politics’.”

#### 1.1.4 Salada de fruta: uma comparação conclusiva

Para concluir este capítulo, debruçamo-nos sobre a evolução de um diagrama familiar na História do livro ligado às práticas artísticas: *Fruit Salad* de Clive Phillpot, de 1982. Ao analisar as suas alterações ao longo do tempo — desde o modelo original de Phillpot até às adaptações mais recentes — propõe-se uma reflexão do que consiste publicar como prática artística e a sua “zona de atividade” (Drucker, 2004, p.1).

No primeiro diagrama *Fruit Salad* de Clive Phillpot (ver Figura 4), criado em 1982, o autor utilizou a metáfora visual de uma *salada de frutas* para definir e categorizar os *livros de artista*. Assim, na interseção dos dois termos Arte e Livros, sob a forma de uma maçã vermelha e uma pera verde, respetivamente, surge o conceito Livros de Artista, sob a forma de um limão amarelo. Este último desdobra-se em *book objects*, *book art* e *literary books*. O autor distingue os livros como objetos únicos dos múltiplos consoante a sua posição em relação à prática artística e da literatura. Deste modo, o diagrama está associado ao contexto analógico: a impressão e a fisicalidade do livro de artista.

O segundo diagrama *Fruit Salad* de Kione Kochi (ver Figura 5), criado em 2013, segue a estrutura e utiliza os mesmos termos de livro de artista que Phillpot. No entanto, acrescenta camadas de complexidade que refletem a emergência das tecnologias digitais e a natureza híbrida das práticas de publicar no século XXI. Isto é, na introdução de novos modelos de produção (*large print runs* e o digital) e as formigas, que representam os modelos de distribuição (*POD*, *eBook*, *PDF*). Esta *salada de fruta* está assente na base da circulação da publicação, que envolve os museus, as organizações de livros e os *artist publishers*. Para além disto, esta versão ilustrou os frutos com sinais de deterioração e interferência externa, representado pelas moscas (cadeias de livrarias, *dealers*, colecionadores e galerias comerciais).

Por fim, o terceiro diagrama *Fruit Salad* (ver Figura 6) consiste numa reinterpretação de Paul Soulellis, criado em 2021. O diagrama foi reformulado sob o conceito de *Publishing as Interference*, substituindo os “livros de artista” por “*social publishing ecosystems*”. Soulellis, ao riscar o diagrama original de Phillpot e ao substituir os termos associados à publicação artística, desafia os

sistemas tradicionais da publicação, enfatizando o caminho colaborativo, participativo e os atos de publicação radical que se insurgem contra os sistemas convencionais.

A evolução, ao longo destes três diagramas, reflete uma mudança de paradigma no desenvolvimento e no entendimento dos livros de artista e das práticas editoriais. O diagrama de Phillipot, que acaba por servir de exemplo para os restantes, surgiu num período marcado pelas ambiguidades e pela procura de definições para o termo livro de artista. Deste modo, tinha o propósito de delinear as barreiras e as relações dos livros enquanto objetos dentro de um sistema da publicação artística. Em comparação, o diagrama de Kochi mantém as noções desenvolvidas por Phillipot, mas vai além das mesmas. Acaba por ilustrar a complexidade do ecossistema em que consiste *publicar* no pós-digital e todas estas influências, problemáticas e interferências. Este segundo diagrama dá ênfase ao livro enquanto processo, à semelhança do proposto pelo publicar como prática artística. Finalmente, o diagrama de Soulellis rompe na íntegra com os anteriores. Este diagrama vai além da importância da categorização do livro, além dos avanços tecnológicos e da sua complexidade nos sistemas tradicionais e não convencionais. Pelo contrário, este alinha-se à visão contemporânea das publicações como um ato colaborativo, político e verdadeiramente alternativo.

Em síntese, esta análise comparativa serve de possível reflexão, reforçando ideias anteriormente exploradas no conceito de publicar como prática artística, desde o livro de artista à publicação urgente. Cada diagrama atende às questões do seu tempo, sejam elas do *antes*, do *agora* ou do *depois*, associadas à publicação. Assim, o *depois* do publicar como prática artística pode ser esta tal salada de fruta composta por uma maçã, uma pera, um limão ou muitas outras frutas, ou então, não ser uma fruta de todo.

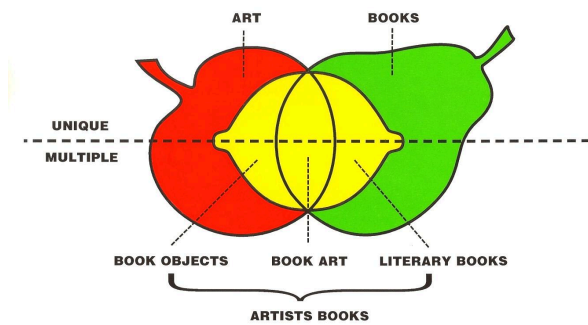


Figura 4. Clive Philpot. (1982). Artists' Book "Fruit Salad" Diagram. [Diagrama]. Monoskop. [https://monoskop.org/Clive\\_Phillpot](https://monoskop.org/Clive_Phillpot)

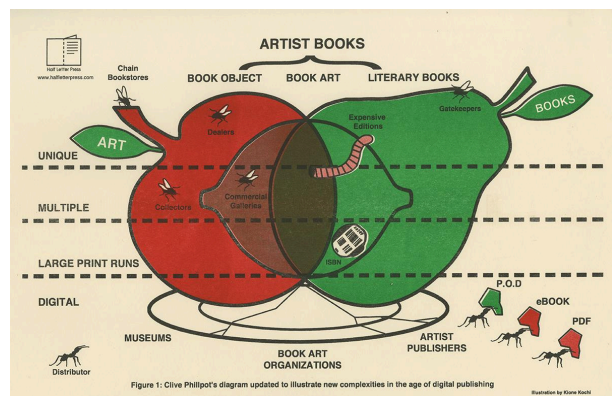


Figura 5. Kione Kochi. (2013). *Clive Philpot's diagram updated to illustrate new complexities in the age of digital publishing.* [Riso]. Half Letter Press. <https://www.halfletterpress.com/kione-kochi-and-temporary-services-poster-set/>

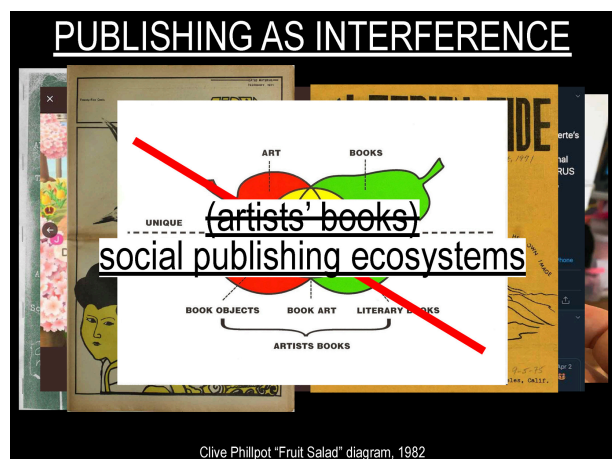


Figura 6. Paul Soulellis. (2021). *Publishing as Interference.* [Imagem Digital]. Paul Soulellis. <https://soulellis.com/writing/feb2021/>

## 1.2. Publicar como prática artística sob a perspectiva do design

Em comparação com o termo livro de artista, o publicar como prática artística, para além de expandir o campo e o interesse, também introduz um sujeito indeterminado. O verbo apresenta-se no infinitivo impessoal, ou seja, não indica especificamente quem pratica a ação. Este “*alguém*”, que é sugerido, acaba por deixar em aberto quem pode ser o autor destas publicações.

Para Gilbert e Moeglin-Delcroix (2016) não é pertinente quem publica como prática artística, mas sim, as características do projeto que o fazem pertencer a este conceito. “(...) Este aspeto significativo não é expresso unicamente pela identidade social ou profissional da pessoa que realiza este projeto (...)”<sup>49</sup> (Moeglin-Delcroix, 2016, p.50). Gilbert (2016) acrescenta: “Isto porque só diria algo sobre a inserção dos protagonistas num determinado campo e não sobre as características específicas da prática em si, que poderiam justificar chamá-la de uma prática decididamente única e/ou uma categoria de publicação”<sup>50</sup> (p.13).

Contudo, perante o enquadramento multidisciplinar e extremamente contemporâneo do publicar como prática artística, é pertinente considerar de que forma outras disciplinas contribuem diariamente para o desenvolvimento deste termo. De acordo com Alexander Starre (2016), o design gráfico é a ponte entre a literatura e a arte, e desempenha um papel fundamental na comunicação literária. Assim, este ‘alguém’ vai ser apresentado e estudado perante o ponto de vista do designer gráfico que publica como prática artística.

Os designers gráficos, em particular, encontraram na publicação um espaço para expandir a sua prática para além das funções tradicionais, que combina uma prática mais editorial, curatorial e, por vezes, autoral. Esta mudança não só reconfigurou os limites do design gráfico como destacou a forma como a publicação, como prática artística, serviu de campo fértil para a experimentação e o discurso da disciplina do design. Como já vimos anteriormente, os autores que se autopublicam

---

<sup>49</sup> No original: “(...) This significance is not expressed solely by the social or professional identity of the person who undertakes this project (...)”

<sup>50</sup> No original: “This is because it would only say something about embedding the protagonists in a certain field and not about the specific characteristics of the practice itself, which might justify calling it a decidedly unique artistic practice and/or category of publishing.”

podem desempenhar múltiplas tarefas do processo de publicar, inclusive o de designer. O contributo do design(er) neste conceito consta na habilidade de moldar a forma e os conteúdos, na sua edição, na criação de narrativas, na escolha da tipografia e na exploração do espaço visual. Para além destas, juntam-se os conhecimentos técnicos de artes-finais associadas à impressão e à produção do livro. As escolhas de design muitas vezes são influenciadas por fatores práticos e exteriores, como por exemplo, a escolha de um determinado material por ser mais acessível. Pensa-se no público, no leitor. Estas preocupações são reflexo da aplicação do método de design em todas as etapas do projeto, independentemente de não haver um cliente, mesmo que seja um projeto pessoal.

No entanto, apesar deste ser o contributo mais óbvio no publicar como prática artística, o designer pode acrescentar um papel mais crítico, social e colaborativo ao discurso. De acordo com Gilbert (2016), “embora os designers, naturalmente, se focarem mais no livro em si, há, no entanto, tentativas cada vez mais significativas em incorporar os novos conceitos de design da era (pós-)digital numa análise abrangente de toda a prática e processos da publicação”<sup>51</sup> (p.12). A autonomia criativa do autor na conceção, edição e design de uma publicação tem raízes sólidas e frutíferas no *self-publishing*:

---

<sup>51</sup> No original: “Although the designers naturally focus more on the book itself, there are nevertheless increasing attempts to incorporate the newly emerging design concepts of the (post-)digital age into a comprehensive analysis of the whole practice and process of publishing.”

“Os autores, de forma progressiva, já não se contentam apenas em escrever textos e já não consideram o design dos textos e livros como um fator contingente, mas sim como propriedades que constituem a sua obra. Ao contrário da concepção tradicional de uma obra literária que a reduz ao texto — no sentido de uma estrutura linguística abstrata — o design de um texto e de um livro tornou-se uma parte essencial da atividade criativa do autor, tão valiosa quanto a própria escrita. Questões de design, portanto, já não são vistas como responsabilidade dos editores; por contrário, elas estão sujeitas à própria autoria”<sup>52</sup> (Gilbert, 2016, p.18).

O publicar como prática artística propôs novos percursos e hipóteses para a publicação apresentar-se num formato exploratório para o designer num sentido mais autoral, colocando ênfase na presença do “eu” na publicação.

---

<sup>52</sup> No original: “Authors are progressively no longer satisfied with simply writing texts and they no longer consider the design of texts and books as a contingent factor but rather as properties that constitute their work. Contrary to the traditional conception of a literary work that reduces it to the text-in the sense of an abstract, linguistic structure — the designing of a text and a book has become an essential part of the author’s creative activity that is as valuable as the writing itself. Questions of design are thus no longer held to be the responsibility of the publishers; rather, they are subjected to one’s own authorship.”

### 1.2.1 O designer como autor

Canonicamente, a disciplina de design gráfico está associada à resolução de problemas propostos por um cliente chamado indústria (Munari, 1998). Bruno Munari (1998) reforça, no seu livro *Das coisas nascem coisas*, a importância do método de design na procura de soluções que contrariam a abordagem “artístico-romântica” (p.42). O método de design é uma das principais características da disciplina e é aplicado num contexto comercial — de prestação de um serviço — que procura satisfazer as necessidades do cliente em vez de corresponder às vontades interiores do designer.

Em *CAPS LOCK*, Ruben Pater (2021) explorou a relação de dependência entre o design e o capitalismo. O autor assume que o design gráfico está profundamente enraizado na economia de mercado capitalista e que não consiste apenas numa disciplina criativa, mas sim numa ferramenta que reforça estas estruturas económicas. Para além disto, a ideia estrutural que o design deve ser funcional e neutro vai ao encontro dos princípios modernistas defendidos e aplicados por Beatrice Warde e Jan Tschichold, entre outros. Em *The Crystal Goblet*, Warde (1955) reflete este mesmo conceito ao defender que uma “boa” tipografia — e por extensão, o que é considerado “bom” design — deve ser invisível, de modo a aumentar a clareza da comunicação dos conteúdos. O conteúdo deve habitar no livro sem a interferência visual do designer, seja através do seu gosto pessoal ou da sua linguagem. Em oposição ao pensamento modernista, o designer Mário Moura (2018) afirma:

“(...) o design não pensa a sua própria identidade. Acredita que já tem uma, definida e acabada, não precisa de mais. Acha-a tão natural, tão inerente à condição humana, que não consegue vê-la como construção. Acredita que os seus praticantes, ao entrar, deviam abandonar toda a sua identidade. (...) Mas é ilusão, claro. Seria paradoxal uma disciplina tão dedicada à identidade não ter também a sua” (Moura, 2018, p.10).

Moura (2010) argumenta na sua tese de doutoramento, *O Big Book: Uma Arqueologia do Autor no Design Gráfico*, que a questão da identidade e da autoria no design não é novidade. Já tinha sido explorada noutros momentos da História do design e antes do pós-modernismo<sup>53</sup>, embora tenha sido apresentada como temática ou género, em vez de apresentar-se como uma mudança estrutural na disciplina. “A autoria (...) tem sido um termo popular nos círculos do design gráfico, especialmente naqueles posicionados nas periferias da profissão, nas academias de design e nos territórios obscuros que existem entre o design e a arte”<sup>54</sup> (Rock, 1996). Em conformidade, no final do século XX, a autoria no design voltou a ser posta em causa com a difusão do conceito “Designer como Autor” num contexto de transição cultural e de evolução tecnológica. Simultaneamente, o livro surge como objeto de experimentação do designer, fortemente influenciado pelo contexto da altura em relação aos livros de artista e da publicação independente.

“Anteriormente à *age of data*, os designers gráficos necessitavam de acesso a equipamento fotográfico e de impressão. Os meios de produção do design gráfico eram propriedade de empresas e raramente de indivíduos. A chegada dos primeiros computadores pessoais — no início dos anos 80 — significou que os designers poderiam estar envolvidos em todas as etapas da produção. Quarenta anos depois, qualquer pessoa com um computador tem acesso à mesma qualidade de produção de mídia digital que os profissionais”<sup>55</sup> (Pater, 2021, p.370).

Esta democratização das ferramentas de design traduziu-se numa nova autonomia em relação à disciplina, impulsionando a multidisciplinaridade no design contemporâneo. Assim, o papel do design convencional foi desafiado e surgiram as tais múltiplas tarefas comprimidas a um

---

<sup>53</sup> Com a chegada do pós-modernismo os ideais associados ao design foram rompidos e deram lugar a uma maior exploração tipográfica e liberdade na grelha de composição. Ao questionar a ideia de objetividade no design de comunicação e a introduzir um cunho mais expressivo trouxe uma mudança significativa à disciplina.

<sup>54</sup> No original: “Authorship (...) has been a popular term in graphic design circles, especially those at the edge of the profession, the design academies and the murky territories that exist between design and art.”

<sup>55</sup> No original: “Before the age of data, graphic designers needed access to photo type equipment and printing presses. The means of production of graphic design were owned by companies and rarely by individuals. The arrival of the first personal computers — in the early 1980s — meant designers could be involved with all stages of production. Forty years later, everyone with a computer has access to the same quality of digital media production as professionals.”

único indivíduo. Esta autonomia contribuiu para a transição do designer para um sentido mais autoral, através da criação de projetos individuais como a edição de autor.

Contudo, a autoria no design nem sempre foi vista como uma opção positiva, apresentando-se enquanto uma questão complexa e não consensual, entre vários autores. Michael Rock, em 1996, escreveu um texto pertinente e controverso, intitulado *Design as author*. Segundo o mesmo, o conceito de autoria no design gráfico é turvo, não só pela possibilidade do designer poder ser considerado autor, como também pela implicação do próprio termo “autor”. Embora mencione que a autoria possa oferecer novas perspectivas sobre o processo de design, alerta para o facto que a procura do estatuto de autor por parte do designer pode, inevitavelmente, perpetuar as visões tradicionais do individualismo no design (Rock, 1996).

Treze anos depois, Rock publica *Fuck Content* (2009), uma obra que contrapõe o seu texto anterior. O autor, incomodado com as interpretações dos leitores à sua obra *Design as author* (1996), que a virão erroneamente como um impulso para a publicação autoral, declarou:

“*Designer as Author* foi uma tentativa de recuperar o ato do design em si como algo essencialmente linguístico — uma linguagem vibrante e evocativa. No entanto, tem sido muitas vezes interpretado como um apelo para que os designers gerem conteúdo: efetivamente, para se tornarem designers e autores, e não designers como autores. Embora eu seja totalmente a favor de mais autores, esse não era bem o ponto que eu queria destacar”<sup>56</sup> (Rock, 2009).

Segundo Rock (2009), o facto dos designers quererem ser autores, para além de demonstrar insegurança em relação à profissão, mostra uma vontade de reproduzir o poder social que pertence apenas a outras profissões exteriores ao design, como é o caso dos artistas e os autores. O autor afirma: “A nossa ansiedade profundamente enraizada motivou um movimento no design que

---

<sup>56</sup> No original: “*Designer as Author* was an attempt to recuperate the act of design itself as essentially linguistic — a vibrant, evocative language. However, it has often been read as a call for designers to generate content: in effect, to become designers and authors, not designers as authors. While I am all for more authors, that was not quite the point I wanted to make.”

valoriza a criação de conteúdo, em alternativa à manipulação de conteúdo”<sup>57</sup> (Rock, 2009). Rock, assim, reforça que o conteúdo não é o mais importante, mas sim a forma. A génese do design está na forma, e é apenas na edição dos elementos visuais que é formado o conteúdo: “Os elementos que devemos dominar não são as narrativas de conteúdo, mas os dispositivos da narração: tipografia, linha, forma, cor, contraste, escala, peso. Expressamo-nos através da nossa tarefa, literalmente entre as linhas”<sup>58</sup> (Rock, 2009). No fundo, propõe que “o nosso conteúdo é, perpetuamente, design em si”<sup>59</sup> (Rock, 2009).

*The Medium is the Massage: An Inventory of Effects* (1967), da autoria de Marshall McLuhan e Quentin Fiore, é um caso paradigmático que ilustra esta visão de Rock. Fiore, designer gráfico deste projeto, surge enquanto coautor do texto literário pelo seu impacto na edição irreverente dos conteúdos do livro (ver Figura 7). Deste modo, através do design de edição, propôs uma narrativa dentro da narrativa prévia, uma direção que guia o leitor nas palavras de McLuhan:

“(…) Proporcionou inúmeras maneiras de compor, organizar e criar conteúdo. Não foi por acaso que o nome de Fiore apareceu sob o de McLuhan, enquanto coautor. A sua linguagem visual foi uma contribuição tão importante, senão ainda mais importante, do que o próprio livro. Sem a contribuição de Fiore, o livro não existiria”<sup>60</sup> (Michaels & Schnapp, 2012, p.15).

Por outro lado, o designer também possui uma vertente colaborativa que lhe é inerente. Mário Moura (2010) vai ao encontro deste pensamento quando diz que o design é feito de negociações que são exteriores ao autor (no caso de trabalhar num estúdio e/ou o trabalho ser desenvolvido em equipa). Isto colide com a ideia singular de autor em projetos de design. “Se os designers entenderem o seu papel enquanto facilitadores do design, em vez de indivíduos criativos,

---

<sup>57</sup> No original: “Our deep-seated anxiety has motivated a movement in design that values origination of content over manipulation of content.”

<sup>58</sup> No original: “The elements we must master are not the content narratives but the devices of the telling: typography, line, form, color, contrast, scale, weight. We speak through our assignment, literally between the lines.”

<sup>59</sup> No original: “Our content is, perpetually, Design itself.”

<sup>60</sup> No original: “(…) it provided countless ways to compose, arrange, and make content. It was no accident that Fiore’s name appeared under McLuhan’s as coauthor. His visual language was an equal, if not dominant, contribution to the book. Without Fiore’s input, there would be no book.”

isto permitirá que expandam as suas atividades para a educação e o trabalho emocional, tudo o que é um trabalho altamente criativo”<sup>61</sup> (Pater, 2021, p.504). Neste sentido, o processo de design acaba por ser um resultado da interveniência coletiva:

“Um objecto de design mantém a sua pertinência por causa de todas as negociações e disputas de que é alvo, e não apesar delas. É lembrado porque é discutido, defendido e atacado. Tal como vimos, o papel de reclamar a autoria para um objecto ou para um designer é também ele disputado” (Moura, 2010, p.305).

Todos estes pensamentos, tanto os de Rock, como os de Michaels, Pater e Moura, servem apenas para ilustrar uma multiplicidade de opiniões em relação à autoria no design e, por conseguinte, ao lugar da edição de autor na disciplina. Não é aqui valorizada uma ideia em detrimento de outras. É evidente que o design é intrinsecamente colaborativo — estúdios, editoras, (...) —, porém, é certo que este sentido mais autoral pode ter também a sua pertinência na prática do design.

Não obstante, e apesar das interpretações não tão “corretas” por parte dos leitores em relação ao primeiro texto de Rock (1996), segundo o próprio autor, esta troca de ideias impulsionou significativamente o questionamento sobre a disciplina de design e o seu próprio desenvolvimento na contemporaneidade. Na publicação, isto incentivou a que alguns designers para além de editarem o conteúdo de forma expressiva, também criassem o próprio conteúdo das suas edições, adquirindo este sentido duplamente autoral.

Moura (2010) reforça que “muitos dos designers que praticam o ‘design de autor’ situam-se portanto num território bastante agreste, e é natural que a maneira como constroem a sua identidade vá reflectir todas estas tensões” (Moura, 2010, p.171). Apesar de não ser um terreno fixo, continua a ser um terreno fértil para o designer. O publicar como prática artística acaba por ser a concretização material desse “terreno de experimentação”, em que o designer tem a possibilidade de publicar, num cruzamento disciplinar, e contribuir para a produção contemporânea de

---

<sup>61</sup> No original: “If designers understand their role as facilitators of design rather than as individual creatives, this allows them to expand their activities to education and emotional labour, all of which is highly creative work.”

publicações, se assim o desejar. Como já vimos, no publicar como prática artística, a tipologia do autor não é, de todo, a característica mais relevante, mas sim a tipologia e o processo do projeto.

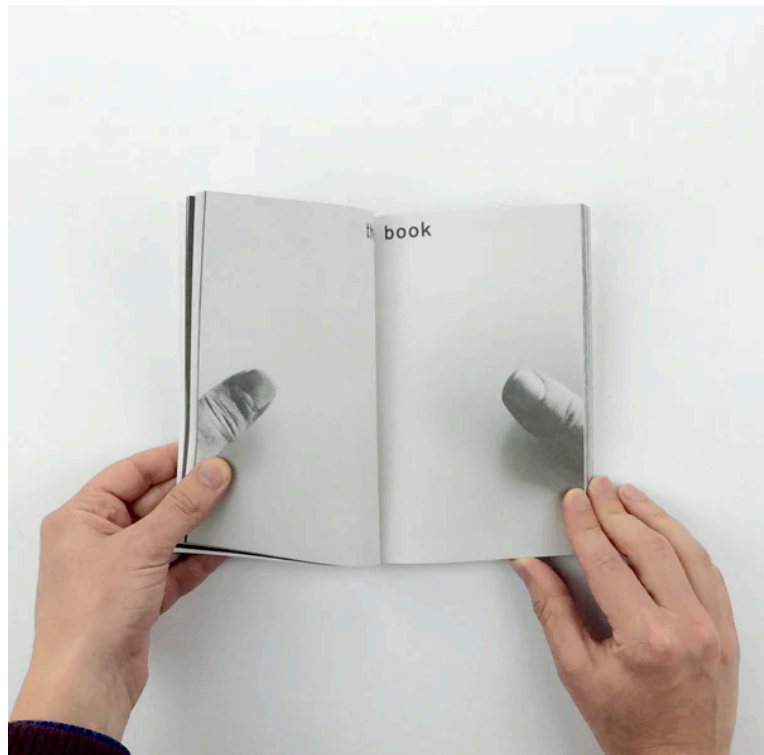


Figura 7. Counterprint Books (s.d.) *The medium is the message: An inventory of effects*. [Fotografia] Counterprint. <https://www.counter-print.co.uk/products/the-medium-is-the-message>

### 1.2.2 O designer como designer: uma proposta

Os possíveis papéis que surgem associados à profissão do designer representam a multidisciplinaridade presente no design. Posto isto, este cruzamento de disciplinas surgiu desde os primórdios da disciplina do design. A Bauhaus — a primeira escola de design — fundada por Walter Gropius, em 1919, é um exemplo paradigmático da contaminação entre a Arte e o Design. Esta nova tipologia de trabalho estético, o design, foi ensinada num contexto misto com professores de arquitetura e de belas-artes (Munari, 1971).

O designer deve procurar ser curioso, estar atento, investigar sobre diversas áreas do conhecimento, como parte essencial do processo criativo e do método de design. No entanto, nos últimos anos, temos assistido ao papel do designer, repetidamente, associado a uma prática secundária. Neste segmento reuniu-se um levantamento de algumas das práticas secundárias associadas ao designer ao longo dos anos:

Michael Rock, em *Designer as author* (1996), acrescenta os termos: designer como tradutor; como performer e como diretor<sup>62</sup>.

Steven McCarthy, em *The designer as* (2013), acrescenta os termos: designer como produtor; como empreendedor; como curador e como colaborador<sup>63</sup>.

Ruben Pater, em *Caps Lock: Capitalism Took Hold of Graphic Design, And How To Escape From It* (2021), acrescenta os termos: designer como escriba; designer como engenheiro; designer como criador de marcas; designer como vendedor; designer como trabalhador; designer como empreendedor; designer como amador; designer como educador; designer como *hacker*; designer como futurista; designer como filantropo e designer como ativista<sup>64</sup>. Thomas Castro (2017), numa apresentação de design, acrescenta os termos: designer como autor; designer; cientista; historiador; curador; inventor; filósofo; estatístico; educador; jornalista; iniciador; tecnólogo; ativista; detetive; programador; futurista; artista e sociólogo<sup>65</sup> (Webb, 2017).

---

<sup>62</sup> No original: “Designer as translator; as performer e as director.”

<sup>63</sup> No original: “The designer as a producer; as a entrepreneur; as a curator e as a collaborator.”

<sup>64</sup> No original: “The designer as scribe, the designer as engineer, the designer as brander, the designer as salesperson, the designer as worker, the design as entrepreneur, the designer as amateur, the designer as educator, the designer as hacker, the designer as futurist, the designer as philanthropist e the designer as activist.”

<sup>65</sup> No original: “designer as author, designer+scientist, +historian, +curator, inventor, philosopher, statistician, educator, journalist, initiator, technologist, activist, detective, coder, futurist, artist, sociologist.”

Peter Bilak (2017), numa conferência sobre o papel do designer, acrescenta os termos: designer como fabricante de gravatas; designer como colecionador de receitas; designer como empreendedor; designer como *CEO*; designer como *COO*; designer como *C3PO*; designer como futurista; designer como *bullshitter*; designer como importador; designer como chefe da máfia e designer como pedreiro”<sup>66</sup> (Sueda, 2017).

Esta lista continua e é infindável.

À medida que a presente lista avança, começa a surgir um tom mais irónico e absurdo, refletindo o contexto atual do design:

“Quanto mais o relógio avança, mais a atividade dos designers (gráficos) se entrelaça com outras práticas e campos de conhecimento. Será este o tão almejado triunfo da multidisciplinaridade ou, por outro lado, uma expressão da diluição profissional? Parece-me que esta urgência em hibridizar o design é uma resposta ((às vezes desesperada) à perda progressiva do seu conteúdo específico. Por outras palavras, se ninguém me leva a sério como designer gráfico, definir-me como tal deixa de ser suficiente ou estratégico. Então, torno-me empreendedor, escritor, ativista, e assim por diante”<sup>67</sup> (Lorusso, 2017).

Silvio Lorusso (2017) argumenta que a consequência visível de se apoiar constantemente o design numa segunda área, é a diluição do design gráfico enquanto identidade e profissão. O design está a perder os seus referentes estruturais no meio de tanta multidisciplinaridade. O autor salienta que nos anos 60/70 já havia multidisciplinaridade, mas a prática secundária não se sobrepunha à principal (Lorusso, 2017). O autor reforça que acrescentar múltiplos papéis à frente de designer, resulta de uma necessidade de credibilidade da profissão e que acaba por ser uma ação que atua

---

<sup>66</sup> No original: “designer as tie maker, designer as recipe collector, designer as entrepreneur, designer as CEO, designer as COO, designer as C3PO, designer as futurist, designer as bullshitter, designer as importer, designer as mob boss, designer as brick layer.”

<sup>67</sup> No original: “The longer the clock ticks, the more (graphic) designers’ activity intermingles with other practices and fields of knowledge. Is this the much coveted triumph of multidisciplinarity or rather an expression of professional dilution? It seems to me that this urgency to hybridize design is a (sometimes desperate) response to the progressive loss of its specific content. In other words, if no one takes me seriously as a graphic designer, defining myself as such is no longer neither sufficient nor strategic. So, I become an entrepreneur, a writer, an activist and so on.”

como mecanismo de sobrevivência às condições da indústria. Isto resulta na perda do respeito pela disciplina, já apontada por Rock em 1996, como já vimos anteriormente. Por conseguinte, isto leva a uma mudança do paradigma na disciplina de design. O “designer como *x*” surge enquanto mecanismo diferenciador para os designers se manterem economicamente mais estáveis: “É preciso ser ‘*designer as X*’, já que ‘designer como designer’ já não é suficiente”<sup>68</sup> (Lorusso, 2017).

Nos dias de hoje, esta perda de “respeito” do público em geral e da indústria em relação à profissão de designer é notória. Por exemplo, no caso português, o designer Eduardo Aires teve a sua identidade visual criada para o Governo Português a ser removida devido à generalização de críticas. Aires (2024) afirma: “O designer não é respeitado como deveria de ser (...) Portugal não reconhece o designer da mesma forma que um arquiteto ou advogado”. É perante estas incongruências que o designer procura manter-se firme num campo de precariedade associado à profissão.

Segundo Jarrett Fuller (2020), designer e professor na *North Carolina State University*, ser designer é ser, no verdadeiro sentido da palavra, multidisciplinar. Esta acaba por ser uma condição intrínseca. O autor, no artigo da revista *Eye On Design*, questionou a problemática e a necessidade de acrescentar títulos ao título de designer, uma questão que surgia recorrentemente nas suas aulas junto dos seus alunos, futuros designers.

“Tudo isso torna tentador pensar no designer multidisciplinar como algo novo (também comecei a ver termos relacionados como ‘Designer Transdisciplinar’ e ‘Designer Interdisciplinar’ recentemente), uma reação à fragmentação e compartimentalização que permeiam o campo, uma pré-visualização de um novo tipo de designer que transcende esses silos, permitindo que tudo se misture. Mas este novo título, que descreve um tipo específico de designer, é exatamente isso: um novo termo para uma prática que já foi, outrora, a norma”<sup>69</sup> (Fuller, 2020).

---

<sup>68</sup> No original: “One needs to be ‘designer as X’ since ‘designer as designer’ is not enough anymore.”

<sup>69</sup> No original: “All of which makes it tempting to think of the multidisciplinary designer as something new (I’ve also started seeing related terms like ‘Transdisciplinary Designer’ and ‘Interdisciplinary Designer’ recently, too), a reaction to the splintering and compartmentalizing that permeates the field, a preview of a new type of designer who transcends these silos allowing everything to blur together. But this new title, describing a specific type of designer, is just that: a new term for a type practice that was once the norm.”

Fuller concorda com Lorusso quanto à multidisciplinaridade no design e à tendência de segmentação em especializações. Isto, em vez de unir a prática do design, acaba por separá-la ainda mais. Deste modo, Fuller conclui com o seu principal argumento:

“Poderíamos parar de adicionar novas descrições aos nossos títulos, que confundem tanto quanto esclarecem. Poderíamos abraçar o papel do designer no sentido mais amplo, como alguém que *compreende e reúne*. Então, seríamos verdadeiramente multidisciplinares. No fim, poderíamos simplesmente ser designers”<sup>70</sup> (Fuller, 2020).

Esta proposta de Fuller em 2020, para o futuro da disciplina do design, já tinha sido reforçada no final dos anos 90, por Rock em *Designer as Author* (1996):

“Se realmente precisamos de criar uma expressão para descrever uma atividade que engloba imaginação, edição, narração, crônica, performance, tradução, organização e direção, concluirei com uma sugestão:

designer = designer”<sup>71</sup> (Rock, 1996).

Os pensamentos de Fuller (2020) e de Rock (1996) propõem alternativas ao design ao repensar o próprio caminho da disciplina. Segundo a designer Eva Gonçalves (2024), o “Design é antes um modo de nos situarmos no mundo, é uma perspectiva possível, entre tantas outras. É um conjunto de ferramentas, é linguagem que nos permite participar em determinadas conversas e contribuir para outros processos de dar forma ao mundo” (p.7).

---

<sup>70</sup> No original: “We could stop appending new descriptors in front of our titles that confuse as much as clarify. We could embrace the mandate of the designer in the broadest sense, as someone who *understands and puts together*. Then, we would truly be multidisciplinary. Again, we could just be *designers*.”

<sup>71</sup> No original: “If we really need to coin a phrase to describe an activity encompassing imaging, editing, narration, chronicling, performing, translating, organizing and directing, I’ll conclude with a suggestion: designer = designer.”

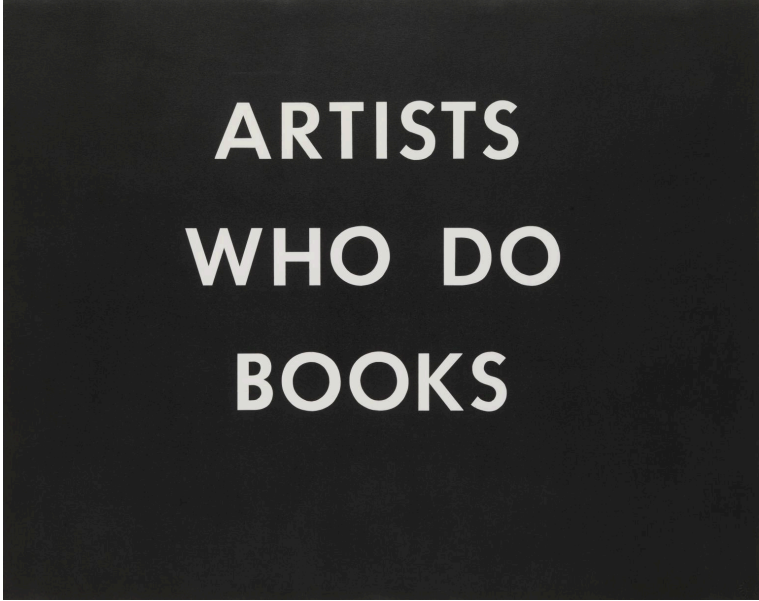
Ao adaptar a aplicação deste conceito no publicar como prática artística, e à semelhança da afirmação presente na obra de Edward Ruscha — *Artists who do books* (1976) — , propõe-se transferir a expressão para o campo de design (ver Figura 8). Os “designers que fazem livros” não deixam de ser designers, da mesma forma que, os artistas não deixam de ser artistas só por fazê-lo. A multidisciplinaridade entre duas ou mais áreas não é unilateral e no publicar como prática artística não é exceção. São estas contaminações, de uma parte e da outra, que resultam em objetos que acompanham o seu tempo e que enriquecem o panorama contemporâneo da produção de publicações.

Concluindo com o pensamento de Gilbert (2016), quando a autora pretende que o publicar como prática artística seja uma prática alternativa, incentiva aos que querem desenvolver projetos consoante estas características, que repensem os sistemas de criação, edição, produção, circulação e distribuição, para além dos conhecidos. Há que repensar continuamente a prática de publicar para esta continuar inovadora e emergente.

Deste modo, acredita-se que o designer gráfico poderá ter um papel a desempenhar neste contexto, ao ser designer na sua íntegra. Para além do domínio das ferramentas, mas também no aspeto colaborativo, social, tal como é a natureza do publicar como prática artística e do próprio método de design: “(...) o design é um processo iterativo — trata-se de seguir ciclos contínuos de reflexão e ação. O design é, por definição, sempre voltado para o futuro, sempre sobre imaginar”<sup>72</sup> (Pater, 2021, p. 470).

---

<sup>72</sup> No original: “(...) design is an iterative process—it’s about following continuous cycles of reflection and action. Design is, by definition, always in the future, always about imagining.”



**ARTISTS  
WHO DO  
BOOKS**

Figura 8. Edward Ruscha. (1976). *ARTISTS WHO DO BOOKS*. [Pastel sobre papel]. TATE. <https://www.tate.org.uk/art/artworks/ruscha-artists-who-do-books-ar00056>

## 2. Arquivar

O livro, para além de ser uma ideia, um suporte e uma experiência material, é um meio que reúne *coisas*. Sejam aglomerações de palavras ou imagens, o livro pode ser pensado enquanto coleção de informação — uma coleção de *coisas*. Publicar como prática artística repensa o ato de colecionar, editar e enquadrar conteúdo à semelhança do método de arquivar. Tradicionalmente, o arquivo está associado à preservação do conhecimento e da História, refletindo a importância do que deve ser lembrado para as futuras gerações. Contudo, no contexto da publicação contemporânea, o arquivo não é passivo. Este apresenta-se enquanto parte integral do processo criativo.

A disseminação da informação de forma excessiva — *information overload* —, principalmente influenciada pelo digital, caracteriza o momento presente. É perante este enquadramento social que este capítulo explora a reinterpretação do arquivo no publicar como prática artística. Deste modo, são exploradas várias questões que surgem com o arquivo e associadas à necessidade contemporânea de arquivar. Além disso, é explorado o arquivo do banal e aleatório, bem como casos práticos que repensam o publicar como prática artística associado às práticas arquivísticas.

## 2.1 O excesso de tudo: o caos da informação

“A cada dia que passa, geramos cada vez mais dados em relação ao que foi produzido desde o início da história até o ano 2000”<sup>73</sup> (Hildén & Koponen, 2019, p.13).

O *excesso de tudo* não é uma condição somente contemporânea e da cultura pós-digital. O *excesso de tudo* vem desde a Antiguidade. Aliás, o período artístico do Barroco demonstrou esse interesse pela acumulação de detalhe e de excesso visual. Umberto Eco (2009), no livro *A vertigem das Listas*, documentou diversos casos paradigmáticos ao longo da História da Cultura e das Artes, desde as belas-artes à literatura, que representavam esta dimensão do excesso de informação em forma de lista. As listas surgem assim como uma necessidade de registrar e organizar a informação, no entanto, sugerem o infinito (Eco, 2009). Por exemplo, no caso das *quadrieries* de Pannini (ver Figura 9), o autor propõe um pensamento para além do limite físico da pintura: “(...) não querem representar apenas aquilo que se vê, também querem representar o resto (de uma grandeza indefinida) da coleção da qual são só um exemplo” (Eco, 2009, p.39). Por outro lado, o *excesso de tudo* tem a sua origem no capitalismo e, conseqüentemente, no consumismo. O sentimento de ansiar por mais, portanto, já era fomentado na segunda metade do séc. XX com a cultura de massas e a sociedade do espetáculo. Segundo Eco (2009), as listas apresentavam-se ao dispor desse modelo de sociedade de consumo, reforçando o excesso e abundância nela presente.

---

<sup>73</sup> No original: “Every few days, we generate more data than had been produced since the dawn of history up to the year 2000.”



Figura 9. Giovanni Paolo Panini. (1759). Gallery of Views of Modern Rome. [Óleo sobre tela]. Louvre, Paris, França. <https://collections.louvre.fr/en/ark:/53355/cl010059876>

Na atualidade, o *excesso de tudo* transpõe-se para o campo da informação e da acumulação da mesma. Ruben Pater (2021) defende que toda a sociedade é marcada pelo seu tempo e, de igual modo, pela sua matéria-prima. Neste caso, refere-se à *data*: “Podemos encontrar a linguagem da *data* em todo o lado: nos jornais, nas telas de televisão, navegando pelos painéis publicitários ao ar livre, nos nossos telemóveis”<sup>74</sup> (Pater, 2021, p.36). A disseminação da informação, motivada pelos avanços tecnológicos — a *WWW* e as redes sociais —, fomentou a velocidade com que se produz e se consome informação na era digital:

“Viver um período muito intenso, favorecido pela rapidez dos meios de comunicação: todos podemos ter conhecimento daquilo que se passa em qualquer outra parte do mundo, em todos os campos da actividade humana. Para muita gente, isto é um verdadeiro caos. Porque não sabemos para onde dirigir a atenção, não sabemos quais os verdadeiros valores e quais os falsos, em cada campo” (Munari, 1991, p.9).

Este pensamento de Munari vai ao encontro do efeito da aldeia global proposto por Marshall McLuhan, uma vez que, a informação foi recebida ao mesmo tempo que foi enviada. Esta circulação em tempo real permite uma comunicação instantânea apesar da distância física. Esta realidade foi amplificada pela *WWW*, onde as notícias, *trends* e a *meme culture*, influenciam a sociedade em termos globais. Deste modo, a *WWW* acaba por ser a principal responsável pela quantidade imensurável de informação — do caos descontrolado — por ser o maior arquivo de todos:

---

<sup>74</sup> No original: “We can find the language of financial data everywhere; in newspapers, on television screens, scrolling across outdoor billboards, on our smartphones.”

“(…) a Grande Mãe de Todas as Listas, infinita por definição porque está em contínuo desenvolvimento, a *World Wide Web*, que é, precisamente, teia de aranha e labirinto, e não é uma árvore ordenada, e que, entre todas as vertigens, nos promete mais mística, aquela totalmente virtual e nos oferece realmente um catálogo de informações que nos faz sentir abastados e onipotentes, a preço de não sabermos quais dos seus elementos se refiram a dados do mundo real e quais não o façam, já sem distinções entre verdade e erro” (Eco, 2009, p.360).

Com base na pintura anteriormente mencionada, a *Quadrerie* de Panini, observamos uma infinitude que não está totalmente representada. Esta ideia de que há mais para além da moldura física assemelha-se à ideia do ecrã do computador e às páginas na *Internet*. Esta informação incalculável e infinita, que fica fora do limite visível do ecrã (que se encontra presente, invisível, intangível, espalhada, desorganizada), pode comparar-se ao que é sugerido na obra. A informação infinita fica, por sua vez, confinada a um limite físico finito — o ecrã. A informação está por todo o lado, às vezes nem é física, nem palpável: “(…) a data não pode ser vista, tocada, ou inalada”<sup>75</sup> (Pater, 2021, p.370). E é esta característica da internet, a sua dimensão incalculável, que a torna verdadeiramente assustadora.

Alvin Toffler (1979) apresentou o termo “*information overload*” no seu livro *Future Shock*. Embora o livro tenha sido publicado no final dos anos 70, continua pertinente na atualidade. Nesta altura, o autor especulou os possíveis efeitos psicológicos deste contexto extremo numa sociedade próxima: ansiedade, *stress* e *helpness* — semelhante a uma atitude de choque provocada pela desorientação perante tamanha informação (Toffler, 1979). Este sentimento foi, ainda, apresentado por Umberto Eco como um estado emocional em relação ao infinito das *coisas* e, de maneira idêntica, ao sentimento que é sentido ao digerir a quantidade de informação disponível no quotidiano, a cada hora, minutos, segundos:

---

<sup>75</sup> No original: “(…) data cannot be seen, touched, or smelled.”

“O infinito da estética é o sentimento subjectivo de algo que nos ultrapassa, é um estado emotivo; o infinito de que falamos agora é, na verdade, um infinito actual, composto por objectos talvez numeráveis mas que nós não conseguimos numerar — e tememos que a sua numeração ( e enumeração) possa nunca parar” (Eco, 2009, p.15).

O caos é uma consequência do excesso de informação. Assim, observamos o apogeu do *excesso de tudo* — o caos — na sociedade contemporânea a sobrepor-se à ordem (Lorusso, 2023). Nesta altura, “as coisas não parecem apenas complexas: elas parecem não ter qualquer sentido, parecem estranhas, mesmo para aqueles de nós que se dedicaram à causa da ordem”<sup>76</sup> (Lorusso, 2023, p.18). Esta ideia foi explorada no filme *Everything Everywhere All At Once*<sup>77</sup>(2022) ao representar o *excesso de tudo* como característica atual do nosso tempo e, para além disso, a dificuldade de navegar o caos na absurdez da condição humana. Deste modo, o filme demonstra o sentimento *overwhelmed* e de crise existencial perante o excesso de informação e as opções de escolhas infindáveis e de realidades possíveis. É demonstrada, portanto, uma procura constante de encontrar significado num meio onde tudo parece insignificante.

Este sentimento do *excesso de tudo* no digital, para além de ser representado num contexto de ficção, reflete um fenómeno real associado à *internet culture*: o consumo elevado de conteúdo digital (especialmente nas redes sociais), sem qualidade e sem valor crítico, curto e cada vez mais rápido, pode levar a danos psicológicos e cognitivos (Oxford, 2024). O *brain rot* — a palavra do ano de 2024 — é uma consequência direta da *information overload* e do *scroll* infinito, o que pode impactar de forma negativa o indivíduo e a sociedade num todo.

Assim, esta acumulação de informação desmedida contribui inevitavelmente para a extensão da narrativa do *excesso de tudo* na contemporaneidade. O próximo subcapítulo procura analisar as causas-consequências associadas à publicação e os efeitos secundários deste excesso associado ao designer.

---

<sup>76</sup> No original: “things do not only appear intricate: they feel meaningless, alien, even to those of us who have devoted themselves to the cause of order.”

<sup>77</sup> Nos óscares de 2022, *Everything Everywhere All At Once* foi galardoado com o título de Melhor filme de 2022. Um filme escrito e dirigido por Daniel Kwan e Daniel Scheinert.

### 2.1.1 A publicação impressa como mensagem: o impacto no designer

No seguimento do impacto negativo associado ao consumo excessivo de informação, segue-se uma breve análise a esta repercussão naqueles que trabalham com esta abundância. Este subcapítulo centra-se no ponto de vista do designer e de que modo a publicação como prática artística pode tornar-se uma intervenção profícua neste contexto.

Em particular, o projeto colaborativo *Design Threads*<sup>78</sup> (2022), do estúdio de design Porto Rocha, a Float e em parceria com a WIX Playground, procurou investigar o *estado do design* na atualidade. Na segunda *Tread*, intitulada *Excess of Everything* (ver Figura 10), questionam como é que os designers se sentem perante este enquadramento e concluem o seguinte:

“Excesso de saturação, falta de estímulos, colapso total. Navegar pela abundância de informação de hoje é o cerne do designers’ *Catch 22*: encontrar sucesso quase garante que estarás sobrecarregado no trabalho, mas corres o risco de te tornares obsoleto se fizeres uma pausa. Diante do pico da sobrecarga, os designers estão-se olhando ao espelho em busca de respostas, apenas para descobrir que esse espelho é o seu telemóvel: equipado com milhões de opções que tornam escolher um caminho adiante parecer algo impossível. Este é o verdadeiro *brain melt* infinito”<sup>79</sup> (Design Threads, 2022).

---

<sup>78</sup> Esta investigação contou com entrevistas a 30 designers e retrata 250 respostas da comunidade de design.

<sup>79</sup> No original: “Oversaturated, understimulated, total meltdown. Navigating today’s abundance of information is the core of designers’ *Catch 22*: to find success almost guarantees you’ll be overworked, but take a beat and you risk becoming obsolete. Faced with peak overload, designers are looking in the mirror for answers, only to find that mirror is their phone: equipped with millions of options that make choosing one path forward feel impossible. Cue infinite brain melt.”



Este *brain melt* infinito pode levar ao próprio *brain rot*, previamente mencionado. Acaba por ser inevitável que o estado do design seja influenciado pelo contexto atual do excesso de informação, visto que o designer é responsável pela criação de conteúdo que circula tanto no espaço físico como no digital. Deste modo, o designer, numa tentativa de sobrevivência, procura produzir ao ritmo de consumo, o que acaba por não ser sustentável. As *trends* de design momentâneas, são um exemplo prático, onde o designer apresenta-se flexível para acompanhar criativamente a esta rapidez. Quando é que o designer pode ter tempo para parar e para ser crítico consigo e com o seu trabalho? (Design Threads, 2022).

Ainda nesta entrevista, designers anónimos responderam à questão “Qual emoji representa melhor o Design dos dias de hoje?”. As respostas obtidas revelaram um sentimento de impotência generalizado face à quantidade excessiva de informação e referências, mesmo perante a qualidade das mesmas (Design Threads, 2022). Um dos emojis utilizados, em particular, foi o emoji espiral, símbolo que espelha o pensamento de Eco em relação à WWW enquanto arquivo infinito:

“[O emoji da espiral], um arquivo digital infinito que pode ser percorrido cronologicamente de volta ao início do design, porém sem nunca se conseguir realmente chegar ao começo, porque há tanto que foi criado desde então, mesmo nos últimos 100 anos”<sup>80</sup> (Design Threads, 2022).

O caos é inerente a esta realidade do *excesso de tudo*, que por sua vez, é inerente ao design. Lorusso (2023) compreende que o design procura estabelecer uma linha imaginária que separa o caos da ordem. Contudo, esse espaço de ordem dentro dessa limitação é naturalmente corrompido pelo caos:

---

<sup>80</sup> No original: “[The spiral emoji], an infinite digital archive that one can scroll through chronologically back to the beginning of design, but one never actually reaches the beginning because there’s so much that has been created even in the last 100 years.”

“(…) as nossas tentativas de ordenar são inevitavelmente artificiais e o seu resultado necessariamente instável: a entropia corrói as ilhas negentrópicas que chamamos aos nossos projetos. A ordem está sempre cercada. O caos infiltra-se, corrompe o círculo mágico, corrói o seu contorno”<sup>81</sup> (Lorusso, 2023, p.17).

Este estado atual, de caos de informação no design, exige uma resposta. Lorusso sugere que esta passe por “*staring chaos in the eyes*” (Lorusso, 2023, p.18), isto é, a necessidade da própria disciplina do design reconhecer os seus limites. Por conseguinte, esta resposta deve passar pelo regresso consciente de formas de comunicação mais lentas e ponderadas.

Anteriormente, a publicação impressa foi descartada por apresentar-se insuficiente para acompanhar o imediatismo da transmissão de informação. Alguns autores utilizaram este argumento:

“Nesta era da História, à medida que um certo fascínio pela velocidade e pelo progresso transformava a perceção das pessoas do tempo e do espaço, o meio impresso parecia simplesmente demasiado lento para permitir que a informação fosse simultaneamente difundida e consumida”<sup>82</sup> (Ludovico, 2012, p.23).

Em oposição a este argumento, perante o paradigma atual, a publicação impressa apresenta-se pertinente e surge como prática alternativa ao *information overload*, ao *excesso de tudo* e à vivência acelerada do quotidiano. Este meio de comunicação — o livro impresso — permite que o seu modelo de produção acompanhe o modelo de distribuição por consistir num processo mais demorado. Jan Steinbach (2018), fundador da editora independente *Edition Taube*, vai ao encontro

---

<sup>81</sup> No original: “(…) our attempts at ordering are inevitably artificial and their outcome necessarily unstable: entropy corrodes the negentropic islands that we call our projects. Order is always under siege. Chaos seeps in, corrupts the magic circle, erodes its contour.”

<sup>82</sup> No original: “At this point in history, as a fascination with speed and progress was transforming people’s perception of time and space, the printed medium seemed simply too slow to allow information to be simultaneously diffused and consumed.”

deste argumento e propõe quatro razões pelas quais publicar como prática artística pode combater as tendências atuais da rapidez da informação: o carácter físico do objeto, que permite uma circulação livre da informação fora de circuitos controlados e de censura digital; a publicação independente, por estar associada a baixos rendimentos, é produzida com muita dedicação e gosto pela área. Permeia os conteúdos significativos em detrimento do apelo de massas; e por fim, estas publicações desafiam a comunicação convencional, ao utilizar formatos experimentais que fomentam uma visão crítica do mundo. Para além destes argumentos, Steinbach destaca:

“São lentos, não rápidos. Não podemos publicar nem consumir livros com a mesma frequência com que interagimos com os meios digitais interconectados. Este meio lento pode ser uma arma contra a saturação das interações virtuais, contra a manipulação algorítmica e contra o controlo corporativo na esfera social. Ao ir devagar, ao dedicar algum tempo à produção de uma publicação em vez de publicar material apressadamente, gera-se conteúdo mais profundo e criam-se momentos mais conscientes de reflexão”<sup>83</sup> (Steinbach, 2018, p.24).

Quando McLuhan (1967) afirmou que o “*meio é a mensagem*” referia-se a que o meio escolhido influencia a interpretação mais do que o próprio conteúdo. Isto é, o meio é o canal de transmissão da comunicação, que efetua uma transmissão imediata. Deste modo, a forma em que a comunicação é estabelecida, determina o conteúdo intrínseco da comunicação (McLuhan, 1967). Na atualidade e no contexto digital e das redes sociais, isto é visível. Por exemplo, uma vez que o público privilegia conteúdo mais curto (tanto no *TikTok* como no *Instagram*), este reflete a forma como a informação é percecionada. O conteúdo e a mensagem destes vídeos deixa de ser relevante e dá lugar ao meio de comunicação: vídeos curtos, rápidos e reproduzidos em simultâneo — que promovem o *short attention span* e o *brain rot* — são a *mensagem*. Ao seguir esta lógica de

---

<sup>83</sup> No original: “They are slow, not fast. We can neither publish nor consume books at the same frequency as we can interconnected digital media. The slow medium can be a weapon against the saturation of virtual interactions, against algorithmic manipulation, and against corporate control in the social sphere. Taking it slow, taking some time to produce a publication rather than posting material in a rush, produces deeper content and creates more conscious moments of reflection.”

pensamento, propõe-se a que a publicação impressa — o meio — seja a mensagem que queremos passar como resposta ao enquadramento social atual.

Eric Von Haynes (2018) reforça esta ideia ao afirmar que é um tempo interessante para ser *self-publisher* porque se está a viver o digital, mas com interesse de novo pelo que é impresso. Este interesse, para além do aumento da produção física, também expande para o surgimento de conteúdos nestas publicações influenciados pelo contexto do excesso no pós-digital. Acaba por demonstrar a pertinência da produção do livro acompanhar o tempo em que vive.

Perante o buraco negro de informação, os designers apresentam alguma dificuldade em trabalhar sob um ritmo acelerado e saturado no campo digital. Assim, a publicação impressa sugere um contrapeso e uma contramedida — uma alternativa que dá prioridade à intenção, à criação de *meaningful connections* e à materialidade, em detrimento do *excesso de tudo*. Ludovico (2012), em *Post-digital print: The Mutation of Publishing since 1894*, quando escreve as considerações finais em relação ao futuro cenário da impressão pós-digital, afirma que:

“Não há um único caminho do analógico para o digital; pelo contrário, existem transições entre os dois, em ambas as direções. O digital é o paradigma para o conteúdo e para a quantidade de informação; o analógico é o paradigma para a usabilidade e a *interface*”<sup>84</sup> (Ludovico, 2012, p.153).

Esta dualidade é evidente nos conteúdos, na edição e nos modos de *publicar como prática artística* na contemporaneidade, sobretudo associado ao arquivo. Desta maneira, o físico e o digital coexistem não em oposição, mas em diálogo.

---

<sup>84</sup> No original: “There is no one-way street from analogue to digital; rather, there are transitions between the two, in both directions. Digital is the paradigm for content and quantity of information; analogue is the paradigm for usability and interfacing.”

## 2.2 O arquivo no publicar como prática artística

“Conceptualmente, um arquivo pode ser considerado como uma quantidade substancial de material bruto (*data*), ao qual podem ser aplicadas transformações adicionais”<sup>85</sup> (Ludovico, 2012, p.131).

A influência do pós-digital e do *excesso de tudo*, especialmente no campo da informação, é notória no conteúdo não convencional e na produção da publicação como prática artística. Este excesso, sobretudo digital, é transferido para as temáticas atuais no formato livro sob a forma de arquivo. O publicar como prática artística estende-se para “(...) as suas atividades derivadas: curadoria, edição e distribuição, e atividades relacionadas à coleção e pesquisa”<sup>86</sup> (Boulanger, 2015, p.256), incluindo as práticas arquivísticas. Da mesma forma que publicar como prática artística debruça-se no processo — com ênfase no verbo *publicar* —, o arquivo procede da mesma forma — com ênfase no verbo *arquivar* como processo.

O presente subcapítulo introduz o arquivo e a necessidade contemporânea de arquivar associada ao enquadramento atual do excesso de informação e as suas repercussões no publicar como prática artística, através de casos práticos contemporâneos.

O arquivo, enquanto conceito, situa-se na interseção da representatividade, do conhecimento e do efêmero. Esta seção explora duas dimensões simultâneas do arquivo: primeiro, o arquivo enquanto poder e autoridade; segundo, o arquivo enquanto auxílio de memória. Tanto o arquivo físico como o digital, no sentido tradicional da palavra, apresentam-se enquanto repositório de conhecimento e de preservação histórica.

Jacques Derrida (1998), no livro *Archive Fever: A Freudian impression*, remete para as origens do arquivo ligadas à Grécia Antiga e à palavra *arkheion*. Esta consistia numa casa de arquivo, uma morada física dos documentos oficiais. Este sítio era controlado apenas pelos detentores de poder máximo — os *archons* — que para além de protegerem a informação, eram também os

---

<sup>85</sup> No original: “Conceptually, an archive can be considered as a substantial quantity of raw material (data) to which further transformations may be applied.”

<sup>86</sup> No original: “(...) its derivative activities: curatorial, editorial, and distribution, and collection and research-related.”

únicos a acendê-la (Derrida, 1998). Assim, esta relação de dependência entre o poder e o arquivo está presente desde os primórdios do conceito.

O arquivo não pode ser considerado *neutro* quando determina a memória coletiva. Isto implica haver uma decisão do que é selecionado e preservado, e o que é excluído, consoante os diferentes níveis de importância, perante um espaço limitado. Além disso, também está associado ao poder de consignação, isto é, “(...) o ato de consignar através da recolha de sinais”<sup>87</sup> (Derrida, 1998, p.3), que permite agrupar a informação num sistema estruturado que procura eliminar a fragmentação e manter uma coerência no arquivo. Ao realizar uma seleção da informação, ao estruturá-la de uma certa forma e ao estipular quando e quem tem acesso à mesma, é demonstrada a presença de poder na construção da História, no lugar de um mero registo passivo (Derrida, 1998). O que não é incluído no arquivo pode não ser apenas esquecido, mas intencionalmente silenciado. Este exemplo pode refletir-se na baixa representatividade de narrativas de minorias na História dos arquivos, principalmente os arquivos públicos e institucionais:

“Até recentemente, foram excluídos das categorias arquivísticas predominantes na sociedade ocidental. A sua inclusão significa que agora a sua existência é reconhecida, pois, como argumentado anteriormente, fora do arquivo não há prova dessa existência”<sup>88</sup> (Alphen, 2023, p.11).

Paul Soulellis (2023), em *Bad Archives*, reforçou o argumento de Ernst Van Alphen quando justificou que a identidade e a cultura de certas comunidades foram sistematicamente excluídas das estruturas tradicionais do arquivo, destacando as comunidades *queer*, *black*, indígenas, pessoas com deficiência, entre outras. Como resultado, a publicação independente — publicar como prática artística — surge enquanto prática alternativa e resistência à hegemonia de narrativas arquivadas. Estes arquivos não institucionalizados, informais e pessoais — intitulados de *bad archives* —, colecionados por Soulellis, consistem num espaço seguro que dá voz a estas histórias através da

---

<sup>87</sup> No original: “(...) the act of consigning through gathering together signs.”

<sup>88</sup> No original: “Until recently, they were excluded from the archival categories prevalent in Western societies. Their inclusion means that they are now acknowledged in their existence, because as argued earlier, outside the archive there is no proof of that existence.”

publicação. Como já vimos no primeiro capítulo deste Trabalho de Projeto, do mesmo modo que publicar como prática artística é considerado um ato político, o arquivo e o ato de arquivar é tido igualmente como um exercício político.

Ernst Van Alphen, no livro *Productive Archiving* (2023), divide o arquivo em dois. Em regras de *inclusão* e de *exclusão*:

“Essas exclusões dizem respeito a memórias, documentos, práticas de produção de conhecimento que são ignorados, não levados a sério, considerados sem importância ou sem valor. As exclusões são inerentes a qualquer organização arquivística. Isso explica porque memórias e conhecimentos ‘fora do arquivo’ também fazem parte do arquivo, no sentido de serem produzidos por regras arquivísticas de exclusão (...) Como consequência, uma organização arquivística tem, por definição, tanto um dentro quanto um fora”<sup>89</sup> (Alphen, 2023, p.10).

Segundo Derrida (1998), a necessidade de arquivar surge de uma vontade compulsiva — *archive fever* — e inconsciente de registrar e controlar o incontrolável, a memória e a sua efemeridade. Por conseguinte, quando o autor utiliza a expressão *mal d’archive*, refere que o impulso de arquivar cresce proporcionalmente ao medo do esquecimento. No entanto, a perda é inevitável quando associada ao arquivo. Assim, o arquivo nunca está completo; é sempre moldado por aquilo que exclui (Alphen, 2023; Derrida, 1998).

Esta ideia de perda constante no arquivo, defendida por Derrida (1998), acaba por ser ainda mais acentuada na atualidade com os arquivos digitais e na tarefa complexa que consiste em preservá-los. Esta fragilidade foi explorada por Fiona Shipwright (2017) em *Everything Not Saved Will Be Lost*. Segundo a autora, os arquivos digitais, apesar da sua promessa de preservação infinita, são inerentemente instáveis, uma vez que a informação se perde constantemente devido à obsolescência tecnológica: “(...) até os artefatos digitais que pensamos ter salvo muitas vezes se

---

<sup>89</sup> No original: “Those exclusions concern memories, documents, practices of knowledge production that are overlooked, not taken seriously, considered as unimportant or without any value. Exclusions are inherent to any archival organization. This explains why memories and knowledge ‘outside the archive’ are also part of the archive, in the sense of produced by archival rules of exclusion (...) As a consequence, an archival organization has by definition both and inside and an outside.”

perdem ou são excluídos— ou se tornam impossíveis de aceder após uma atualização do sistema”<sup>90</sup> (Shipwright, 2017). Por conseguinte, arquivar (tal como a memória) continua a ser um ato efêmero e dissipado.

Deste modo, a presença do arquivo é notada na sua ausência. “Uma das implicações radicais do arquivo moderno é o que, ou quem, não está incluído nos registos e, por sua vez, não existe realmente”<sup>91</sup> (Alphen, 2023, p.95). Se o que fica de fora do arquivo não existe, nem nunca existiu, estamos, uma vez mais, perante a ideia da dualidade de poder e de memória associada ao arquivo. Ao estender este conceito à *WWW* — enquanto principal arquivo acessível e instantâneo na atualidade — podemos questionar se só existe o que está presente na mesma<sup>92</sup>.

Segundo Derrida (1998) o arquivo é composto pelo seu conteúdo, o material que é arquivado — *the archivable*; o arquivável — e pelo ato de o arquivar em si, de que forma o conteúdo é arquivado — *the archiving of the archive*; o arquivo do arquivo (p.16). Esta estrutura de pensamento de Derrida em relação ao arquivo apresenta-se paralela ao modelo proposto por Gilbert (2016), em relação ao publicar como prática artística, quando o divide em conteúdo e em *frame* (o enquadramento do mesmo). Tanto o arquivo como o publicar como prática artística são mais do que repositórios e objetos, são caracterizados e moldados pelo seu processo ativo e em constante desenvolvimento.

Na contemporaneidade, o que ficou *esquecido* ou *excluído* do arquivo comum apresenta-se enquanto material disponível para reapropriação e para pensar o não-arquivo — *counter-archive* — como prática artística através da desconstrução do arquivo convencional (Alphen, 2023; Kashmere, 2010), inclusive na publicação.

---

<sup>90</sup> No original: “(...) even the digital artifacts we think we’ve saved often get lost or buried—or become impossible to access after a system update.”

<sup>91</sup> No original: “One of the radical implications of the modern archive is that what, or who, is not in the records does not really exist.”

<sup>92</sup> Indo mais longe, esta implicação cria uma condição de dependência em relação à presença humana no digital e online, em especial nas redes sociais, definindo a sua existência no mundo: “these activities are nowadays considered indispensable to establish users’ online presence” (Giannachi, 2016, p.145).

“O ‘*counter-archive*’ representa um repositório incompleto e instável, uma entidade a ser contestada e expandida por meio de atos clandestinos, um espaço de impermanência e jogo. Tomado como uma ação, o termo envolve uma atitude perversa e imaginação, desafiando o registo da história oficial (...) Contra-arquivar é reagir, reescrever, sobrepor. Consideremo-lo uma troca... uma negociação. Contra os ‘*un-Commons*’”<sup>93</sup> (Kashmere, 2010).

Estes arquivos — das *coisas* incomuns, perdidas, esquecidas, excluídas —, por vezes, são repensados pela condição atual do excesso de informação e do caos do que está fora do sistema tradicional do arquivo:

“(...) Hoje, no entanto, a informação muitas vezes aparece como um *readymade* virtual, enquanto tanta *data* para ser reprocessada e enviada, e muitos artistas empregam ‘inventário’, ‘*sample*’ e ‘partilha’ como formas de trabalho”<sup>94</sup> (Foster, 2004, p.4).

Desde modo, o seguinte segmento pretende apresentar casos de estudo que se destacam pela sua abordagem disruptiva. Em conjunto, repensam o arquivo e o *counter-archive* no publicar como prática artística, desafiando as noções estruturais e convencionais dos mesmos. Principalmente, pelo conteúdo não convencional, alguns destes, demonstram de que modo a publicação, enquanto prática artística, reinterpreta o arquivo em resposta à fragmentação digital e à sobrecarga de informação.

O arquivo físico de Paul Soulellis, *Library of the printed web*, começou em 2013 e apresenta-se enquanto exemplo paradigmático que explora o ambiente digital, e a sua efemeridade, no ambiente físico, da publicação impressa. Assim, Soulellis colecionava publicações emergentes

---

<sup>93</sup> No original: “(...) The “counter-archive” represents an incomplete and unstable repository, an entity to be contested and expanded through clandestine acts, a space of impermanence and play. Taken as an action, the term entails mischief and imagination, challenging the record of official history (...) To counter-archive is to counter-act, to rewrite, to animate over. Consider it a take-and-give thing... a negotiation. Against the un-Commons.”

<sup>94</sup> No original: “(...) Today, however, information does often appear as a virtual readymade, as so much data to be reprocessed and sent on, and many artists do “inventory,” “sample,” and “share” as ways of working.”

que resultavam da transferência da cultura da *WWW* para a página impressa, intitulada como prática *web-to-print* (Soulellis, 2013). Em 2014, o arquivo evoluiu para uma publicação (*POD* e também distribuída em PDF, *zip* e *gif*) intitulada *Printed web*, permitindo assim que a sua coleção circulasse e fosse um arquivo acessível. Soulellis (2016) ao expandir o projeto para além do arquivo, para uma atitude colaborativa através da abertura da *open-call* para o *issue Web #3*, alterou o modo de publicar: “A *Printed web* é a minha própria publicação como prática artística”<sup>95</sup> (Soulellis, 2016, p.56).

Em *Search, Compile, Publish*, Soulellis (2013), Paul Soulellis argumenta que o ato de descontextualizar conteúdo digital e materializá-lo de forma impressa pode ser interpretado tanto como prática artística como arquivística. Assim, denomina quatro diferentes atos destas recolhas associados à prática *web-to-print*: *grabbing*, *scraping*, *hunting* e *performing*<sup>96</sup>.

*Grabbing* consiste na seleção e na recolha de conteúdos digitais e *online* que são reapropriados e retirados do seu contexto habitual; *Scraping* consiste na extração automática de enormes quantidades de *raw data* disponíveis na *web*; *Hunting* consiste num processo seletivo de especificidade, onde o autor navega por uma enorme quantidade de informação segundo uma premissa/mote de seleção, criando regras de inclusão para o arquivo: “O *hunter* pega o que é necessário e nada mais, geralmente uma captura de ecrã altamente específica que funciona como evidência para sustentar uma ideia (...) os *hunters* rejeitam quase tudo o que encontram porque estão à procura da exceção”<sup>97</sup> (Soulellis, 2013); e, por fim, a *performing* que consiste na recolha de conteúdo a partir de uma ação e de um processo criativo desempenhado pelo autor do livro:

---

<sup>95</sup> No original: “Printed web is my own publishing as an artistic practice.”

<sup>96</sup> n.a Em 2016 atualiza o seu artigo *Search, Compile, Publish*. As técnicas que descreveu não pertencem só à prática de *web-to-print*, mas também às técnicas de apropriação.

<sup>97</sup> No original: “The hunter takes what’s needed and nothing more, usually a highly specific screen capture that functions as evidence to support an idea (...) hunters reject almost all of what they find because they’re looking for the exception.”

“Este é um trabalho que envolve a execução de um procedimento, num formato de narrativa, de A a B. O procedimento é uma maneira de interagir com a *data* e uma espécie de performance entre a *web* e a impressão — o resultado final sendo a obra impressa em si. Evidentemente, todo o artista realiza uma espécie de processo performativo e criativo, incluindo os *hunters* e os coletores que analisámos até agora”<sup>98</sup> (Soulellis, 2013).

Estas práticas não estão apenas associadas à *internet*, mas também podem ser caracterizadas como métodos de *reapropriação* de material e conteúdo (Soulellis, 2016). “As práticas de publicação artística são práticas mistas, ao ponto de desafiar as dicotomias de criação/comentário, original/reprodução e produção/receção”<sup>99</sup> (Boulanger, 2015, p.254).

Deste modo, introduz-se três casos práticos de publicações que refletem estas questões e noções do conteúdo não convencional no arquivo — que exploram o lado sombra do arquivo, o lado excluído, o *counter-archive* — e na prática de publicar como prática artística. Seja pela natureza da informação digital e do seu excesso ou pelas regras que definem a edição do próprio arquivo-livro.

---

<sup>98</sup> No original: “This is work that involves the acting out of a procedure, in a narrative fashion, from A to B. The procedure is a way to interact with data and a kind of performance between web and print—the end result being the printed work itself. Of course, every artist enacts a kind of performative, creative process, including the hunters and grabbers we’ve looked at so far.”

<sup>99</sup> No original: “Artistic publishing practices are mixed practices, to the point of defying the dichotomies of creation/comment, original/ reproduction, and production/reception.”



Figura 11. Claudia de la Torre. (2024). 99g [Publicação]. Back Bone Books. <https://backbonebooks.net/publications/99-g/>

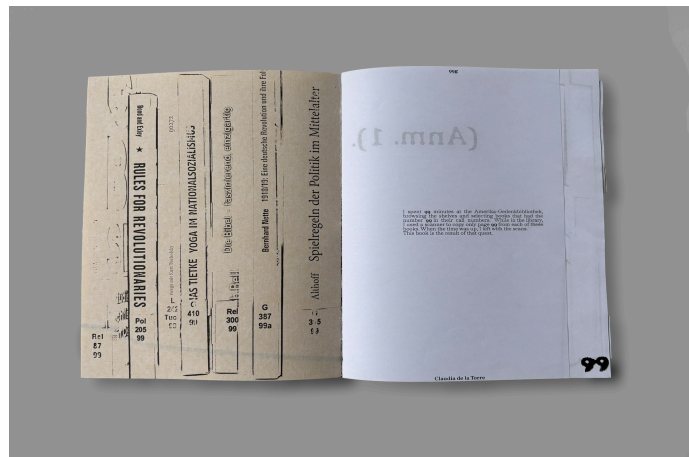


Figura 12. Claudia de la Torre. (2024). 99g [Publicação]. Back Bone Books. <https://backbonebooks.net/publications/99-g/>



Figura 13. Claudia de la Torre. (2024). 99g [Publicação]. Back Bone Books. <https://backbonebooks.net/publications/99-g/>

O livro *99* (2024), da artista Claudia de La Torre, acaba por ser um exemplo prático (ver Figura 11, 12 e 13). Este livro foi criado especificamente para integrar o projeto *99g*, já mencionado. Com apenas 10g de livro, a artista reuniu o conteúdo para o mesmo tendo por base o arquivo já existente da Biblioteca Amerika-Gedenkbibliothek (na Alemanha), a partir de uma simples premissa de recolha e seleção:

“Passei 99 minutos na *Amerika-Gedenkbibliothek*, percorrendo as estantes e selecionando livros que tinham o número 99 nos seus *call numbers*. Enquanto estava na biblioteca, usei um *scanner* para copiar apenas a página 99 de cada um desses livros. Quando o tempo acabou, saí com as cópias. Este livro é o resultado dessa busca”<sup>100</sup> (Torre, 2024).

Este projeto acaba por refletir uma abordagem dupla de *hunting* e de *performance* na recolha de conteúdo a partir de um arquivo já existente. Isto reflete a procura específica por determinada informação e o desenvolvimento de uma ação para obter o conteúdo do livro, respetivamente. A recolha do conteúdo deste livro está associada a inúmeras *constraints*: a própria limitação do número 99; uma limitação espacial e ao material lá existente (o arquivo disponível e o *scanner*); e uma limitação temporal (99 minutos). A artista, deste modo, acaba por criar regras de edição e de inclusão do seu próprio arquivo, onde o resto que não cumpre com os requisitos fica, automaticamente, excluído. Reflete a procura específica por determinada informação e o desenvolvimento de uma ação para obter o conteúdo do livro, respetivamente.

O segundo livro *60,000 immortal individuals* (2021) pertence ao artista e designer Ben Denzer e foi publicado sob a sua própria editora de livros independentes, intitulada *Catalogue Press* (ver Figura 14 e 15). Este livro consiste num arquivo que reúne, em forma de inventário, sessenta mil informações sobre um grupo restrito de indivíduos: apenas aqueles que cederam voluntariamente as suas células para investigação, permitindo que estas fossem preservadas e “imortalizadas” no processo (Denzer, 2021). O autor apropriou-se de informação pública,

---

<sup>100</sup> No original: “I spent 99 minutes at the Amerika-Gedenkbibliothek, browsing the shelves and selecting books that had the number 99 in their call numbers. While in the library, I used a scanner to copy only page 99 from each of these books. When the time was up, I left with the scans. This book is the result of that quest.”

disponibilizada numa base de dados *online* da Cellosaurus, para criar o conteúdo do seu livro. Denzer ao fazê-lo, transpõe uma quantidade infindável de informação da *web* para o meio impresso (o livro), aplicando uma prática *web-to-print*, já mencionada por Soulellis (2013). Este projeto acaba por refletir uma metodologia de *Scraping* na recolha de conteúdo, uma vez que consiste na utilização de *raw data*.



Figura 14. Ben Denzer (2021) *60,000 IMMORTAL INDIVIDUALS*. [Publicação]. Catalog Press. <https://catalogpress.org/>



Figura 15. Ben Denzer (2021) *60,000 IMMORTAL INDIVIDUALS*. [Publicação]. Catalog Press. <https://catalogpress.org/>

O próprio formato do livro acompanha a ideia do seu conteúdo: uma estrutura e uma encadernação que se assemelham a uma célula viva, que é alimentada por este conhecimento e por esta informação. Denzer reflete o excesso de informação de forma organizada, abordando um tema aparentemente incomum ou frequentemente ignorado, tornando-se assim um conteúdo não convencional na publicação. Dessa forma, evidencia a relevância do arquivo ao explorar a sua utilização de maneira inovadora.

Por fim, apresentamos o livro *All words and one* (2023) de Mark Manders, publicado pela *Roma Publication*. Este livro (ver Figura 16, 17 e 18) assume um formato editorial, documentando o processo e conteúdo do próprio livro, que também resultou numa exposição homônima. Manders segue as seguintes instruções para recolher conteúdo para o livro, reforçando a ideia de *performance*:

- “1. Cria uma sala preenchida com todas as palavras que existem
2. Escolhe uma única palavra que seja raramente utilizada.  
Uma palavra ligada a um mito fracassado
3. Expande o mito criando imagens falsas com uma história falsa
- 3.b Introduz este conteúdo falso na sociedade
- 3.c Espera
- 3.d Cria uma sala didática em torno da palavra escolhida dentro da sala já criada e espera até que as pessoas pronunciem essa palavra
4. Encontra uma forma de fazer com que as imagens falsas desapareçam de novo
- 4.b Deixa a palavra escolhida voltar a repousar”<sup>101</sup> (Manders, 2023, p.5).

---

<sup>101</sup> No original: “1. Create a room filled with all existing words; 2. Choose one single word that is hardly used. A word that is linked to a failed myth; 3. Expand the myth by creating fake images with a fake history; 3.b Place this fake content into society; 3.c Wait; 3.d Create a didactic room around the chosen word, inside the already created room, and wait until people now and then pronounce this word; 4. Find a way to make the fake images disappear again; 4.b Put the chosen word to rest again.”

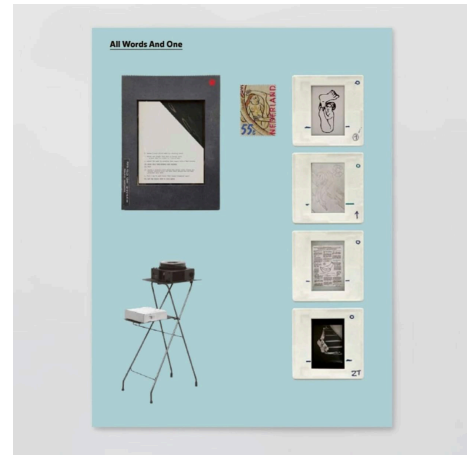


Figura 16. Mark Manders (2023). *All Words and One* [Publicação]. Roma Publications. <https://terranova.com/product/all-words-and-one/>



Figura 17. Mark Manders (2023). *All Words and One* [Publicação]. Roma Publications. <https://www.copyrightbookshop.be/en/shop/mark-manders-all-words-and-one/>



Figura 18. Mark Manders (2023). *All Words and One* [Publicação]. Roma Publications. <https://www.copyrightbookshop.be/en/shop/mark-manders-all-words-and-one/>

O autor ao utilizar a palavra menos utilizada — “*skiapod*” — como ponto de partida de construção do seu arquivo, denota um interesse pelo que costuma ficar excluído. Assim, o livro consiste numa compilação de elementos textuais e pictóricos que constituem o arquivo destas ações em relação à palavra excluída. No entanto, os conteúdos do arquivo são criados para simular um arquivo existente, embora, na realidade, tenham sido fabricados pelo próprio. Manders explora o verdadeiro sentido do *counter-archive*. Este processo evidencia a facilidade com que a informação falsa pode ser introduzida num espaço, especialmente o público, refletindo uma abordagem consciente à criação, produção e distribuição do trabalho. Acaba por ser um exemplo prático de uma metodologia aplicada na criação de conteúdos para uma publicação contemporânea como prática artística.

Em suma, a construção de um arquivo enquanto *publishing tool*, associada às metodologias de criação e edição do conteúdo, bem como ao seu enquadramento, não se resume a um simples processo de seleção. Este capítulo propõe, antes, um questionamento profundo sobre o ato de editar o arquivo, refletindo sobre o que é incluído e o que é deixado de fora. Trata-se de uma reflexão crítica sobre a curadoria da informação, que define não apenas o conteúdo final, mas também as narrativas e significados que emergem desse processo de escolha.

### 2.2.1 O arquivo cotidiano: o banal e o aleatório

“ (...) que tudo, no mundo, existe para chegar a um livro”<sup>102</sup>

(Mallarmé, 1897, p.3).

É com o *counter-archive* — o não-arquivo — que exploramos o mesmo para além do seu contexto histórico e tradicional. A experiência quotidiana muitas vezes é representada nestes formatos do arquivo exploratório. O mesmo acontece no formato livro, uma vez que o livro de hoje deixou de ter a imposição de transportar apenas informação (Cella et al., 2015). Inspirado pelas palavras de Mallarmé (1897), Paulo Pires do Vale (2012) acrescenta: “Se tudo se dirige para um livro, neles encontraremos a beleza e o terrível, a saúde e a doença, a festa e o luto, o céu e o inferno. A condição humana na sua totalidade, e não apenas uma parte” (p.203). Esta ideia, de que tudo cabe num livro, leva-nos a refletir sobre o que pode ser arquivado neste formato:

“Num livro podemos encontrar o comum e o extraordinário, o quotidiano mais simples e a experiência mais estranha, a banalidade e o espetacular. O livro transporta ambas com a mesma dignidade e destrona mesmo a pretensa superioridade daquilo que se considera habitualmente importante” (Vale, 2012, p.201).

A publicação como prática artística encontrou no arquivo e no ato de arquivar um interesse pelas suas possibilidades formais e conceituais. Enquanto alguns criadores exploram-no mais associado à memória, individual ou coletiva, ou à História e à Etnografia, outros tiram partido da banalidade do quotidiano como mote para os seus livros. Esta abordagem mais experimental do arquivo questiona os seus limites em relação ao que pode ser arquivado ou não, levando a mesma questão para o livro: o que pode ser o conteúdo de um livro?

---

<sup>102</sup> Tradução de Tomás Maia. No original: “Le monde est fait pour aboutir à un beau livre.”

Na atualidade, e perante o maior arquivo de todos — a *WWW* —, o cotidiano é vivenciado à medida que está a ser partilhado. A fotografia enquanto meio de registo, rápido e acessível, de pensamentos e ideias, assume um papel crucial na construção de arquivos pessoais no digital. O interesse reside na forma de como o arquivo pessoal é pensado enquanto extensão da experiência quotidiana.

“Nos séculos XX e XXI, metodologias arquivísticas foram frequentemente adotadas para a criação de obras de arte que poderiam ser descritas como arquivos. Estas obras mostram como artistas utilizaram metodologias arquivísticas para expor histórias pessoais, muitas vezes autobiográficas, por vezes inspiradas no quotidiano para, frequentemente, desafiar e/ou criticar modelos epistemológicos canónicos. Estas obras provocaram uma mudança fundamental na forma como atualmente construímos e utilizamos arquivos”<sup>103</sup> (Giannachi, 2016, p.123).

Para exemplificar esta ideia de arquivo pessoal construído através de práticas diárias, consideremos o arquivo pessoal de Ben Denzer, intitulado *2011-Present* (ver Figura 19)<sup>104</sup>. Este arquivo *online* apresenta-se enquanto uma coleção de *coisas* mundanas, um diário visual e textual da sua experiência quotidiana. Todos os dias, desde 2011, Denzer acaba por desempenhar uma tarefa premeditada de registar através de uma colagem (com sobreposição de fotografias) o seu dia.

Este arquivo encontra-se em constante construção, à medida que as suas memórias físicas são gradualmente transferidas para uma nuvem digital. Este processo levanta, portanto, uma reflexão sobre o excesso de informação, suscitando questões sobre a sua vontade compulsiva de arquivar, tal como sugere Derrida (1998), e da preservação das memórias neste contexto contemporâneo.

---

<sup>103</sup> No original: “In the 20th and 21st centuries, archival methodologies have often been adopted for the creation of artworks that could be described as archives. These works show how artists have used archival methodologies for exhibiting personal, often autobiographical, histories, sometimes inspired by everyday life, often to challenge and/or critique canonical epistemological models. These artworks have produced a fundamental shift in the way we nowadays build and use archives.”

<sup>104</sup> n.a Uma vez que este arquivo de Denzer apresenta uma quantidade numerosa de informação ao longo dos anos — desde 2011 até ao presente — foi escolhido um dia aleatório de um ano aleatório do arquivo para representar o mesmo.



Figura 19. Ben Denzer. (2019). *Tuesday, September 24, 2019*. [Imagem Digital]. 2011–present. <https://2011-present.bendenz.com/>

A introdução da aleatoriedade, onde o caos e o acaso estão interligados, propõe uma nova abordagem ao arquivo. Deste modo, a aleatoriedade não surge como um elemento desordenado, mas como um princípio estruturante que pode limitar as regras de inclusão e de exclusão de um arquivo:

“Na verdade, o critério principal da sua acumulação foi quase sempre o da aleatoriedade, e o arquivo, nesse sentido global, é e deve ser aleatório, ou deve conter a aleatoriedade, como único antídoto possível contra a pura visão coetânea das próprias imagens. Assumir uma consciência de arquivo será então, precisamente, não apenas reconhecer esse carácter aleatório, mas reconhecer a necessidade dele” (Dias et al., 2018, p.77).

Anteriormente, ainda no Dadaísmo, os artistas utilizavam o acaso e o aleatório, de forma analógica, como premissa de escolha para criar as suas peças e, mais precisamente, os seus poemas. Em *Sete Manifestos Dada* (1987), Tristan Tzara descreve as instruções “*Para fazer um Poema Dadaísta*”:

“(...) Escolha no jornal um artigo que tenha o tamanho que pensa dar ao seu poema. Recorte o artigo. Recorte seguidamente com cuidado as palavras que formam o artigo e meta-as num saco. Agite com cuidado. Seguidamente, retire os recortes um por um. Copie conscienciosamente segundo a ordem pela qual foram saindo do saco. O poema parecer-se-á consigo (...)” (Tzara, 1987, p.42).

Um dos exemplos contemporâneos que reflete a influência do dadaísmo e da aleatoriedade na criação artística surge na série *Poker Face* (2023). Num dos episódios, uma personagem recorre a um método analógico e aleatório para compor a letra de uma canção, inspirando-se nas frases impressas em objetos do seu quotidiano. Os seis objetos são: um panfleto turístico (*Step into the caverns of the Past!*); um pacote de açúcar zero (*sugary sweet*); um rebuçado (*A fiery Treat*); uma embalagem descartável de batatas fritas (*It's time to eat*) e um chupa-chupa (*Sucker Punch*). Estes

itens, aparentemente banais e descartáveis, compõem uma coleção de resíduos do dia-a-dia — fragmentos de consumo, memorabilia e lixo — que permite reconstruir o percurso da personagem ao longo do dia. Apesar da sua natureza aleatória, estes objetos, cada um com as suas marcas e *slogans*, em conjunto compõem a letra de uma canção de metal (ver figura 20):

*“Step into the caverns of the past,  
Your first sip won’t be your last,  
It’s sugary sweet, it’s a fiery treat,  
It’s time to eat my sucker punch”* (Johnson, 2023).

Este momento exemplifica a aleatoriedade como método criativo para criar significado. O ato criativo fica, assim, desconstruído pelo acaso e a aleatoriedade presente na apropriação do quotidiano.



Figura 20. Tiffany Johnson. (2023, 26 janeiro). Rest in Metal. (Temporada 1, Episódio 1). [TV Show Episode]. Em Johnson, R., Lyonne, N. & Rudolph, M. (Produtores executivos). *Poker Face*. Peacock TV.

No caso da publicação contemporânea, *Last Pages* (2024) de Rahel Zoller, publicado pela editora *Taube*, acaba por ser um caso paradigmático por explorar dois tipos de arquivo culminados num objeto: um arquivo existente (o Histórico) e o arquivo com base na sua experiência pessoal e quotidiana (ver Figura 21, 22 e 23). O material do livro, para além de incluir a especificidade de uma recolha no seu próprio quotidiano, também denota uma recolha com base no acaso e no aleatório. A premissa do levantamento do conteúdo do livro, segundo a metodologia de *hunting* e de *performance*, consiste na seguinte:

“Durante o verão de 2022, Rahel Zoller arrancou a última página de livros que encontrou nas ruas de Londres, Zurique, Berlim, Paris, Estocolmo e de qualquer cidade ou local onde esteve. As bibliotecas de rua e os contentores de reciclagem foram o seu principal terreno de caça, e a sua coleção de páginas finais forma uma *textual menagerie* do acaso, composta por últimas frases, apêndices, anúncios e índices ordenados numericamente pelo número da página. Cada cópia desta edição especial contém uma página única, não numerada, que não consta no livro”<sup>105</sup> (Zoller, 2024).

Estes processos criativos para a criação de conteúdos, não só podem ser apropriados por diferentes autores, como também existem enquanto exercícios exploratórios que estimulam novas abordagens editoriais. Num contexto marcado pelo excesso de informação, a capacidade de filtrar, reorganizar e reinterpretar materiais torna-se uma ferramenta essencial na publicação. Assim, o olhar crítico e atento sobre o banal e o aleatório não é apenas um método criativo, mas um meio de questionar os sistemas tradicionais de arquivo e da publicação, expandindo as possibilidades do livro enquanto espaço de experimentação artística.

---

<sup>105</sup> No original: “During the Summer of 2022 Rahel Zoller tore out the last page of books she found on the streets of London, Zürich, Berlin, Paris, Stockholm and any town or city she happened to be in. Street libraries and recycling bins were her primary hunting ground and her collection of final pages forms a textual menagerie of chance, of last sentences, appendices, advertisements and indexes ordered numerically by page number. Each copy of this special edition contains a unique unnumbered page not featured in the book.”



Figura 21. Rahel Zoller. (2024). *Last Pages* [Publicação].  
Rahel Zoller. <https://rahelzoller.com/Last-Pages>

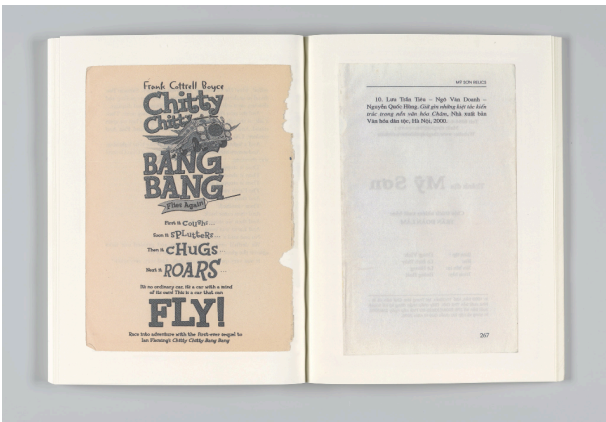


Figura 22. Rahel Zoller. (2024). *Last Pages* [Publicação].  
Rahel Zoller. <https://rahelzoller.com/Last-Pages>

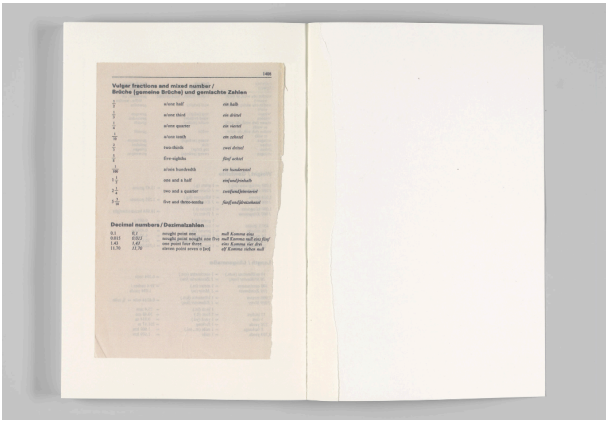


Figura 23. Rahel Zoller. (2024). *Last Pages* [Publicação].  
Rahel Zoller. <https://rahelzoller.com/Last-Pages>

### 3. $x = Livro$

“O que é um livro senão uma coleção de *coisas* encadernadas?”<sup>106</sup>

(Ben Denzer, 2020; The Art Assignment, 2020)

O presente Trabalho de Projeto parte da minha definição preferida de livro, apresentada por Ben Denzer. Penso nesta definição tanto num sentido literal como para além dele, ao questionar os (i)limites e as versões expandidas de cada um destes conceitos: a encadernação, as *coisas*, a coleção e o próprio livro. Interessa-me a ideia de pensar o livro enquanto conjunto de coisas, reunidas num espaço delimitado pela página — as quatro paredes do espaço-livro —, e posicionar o mesmo num lugar *comum*.

$x = Livro$  — título do Trabalho de Projeto —, perante o contexto atual do excesso de informação, explora o arquivo no publicar como prática artística e tudo o que implica publicar dessa forma, sob o meu ponto de vista. O ponto de vista de uma designer.

Ao refletir sobre o modelo de publicar como prática artística, o projeto baseia-se na ideia de que a publicação se estende para além do livro como apenas objeto, para um processo que repensa o conteúdo e a sua edição, e o enquadramento do mesmo. Este projeto repensa o ato de publicar e de arquivar, através de uma metodologia interativa e participativa, posicionando-o enquanto um processo que envolve a criação de um público.

Este corpo de trabalho —  $x = Livro$  — desdobra-se em três componentes: uma ferramenta *open source* aleatória ( $x = Livro$ ); uma publicação intitulada *formam meio = Livro*, que consiste no objeto primário deste trabalho; e uma oficina experimental.

---

<sup>106</sup> No original: “What is a book but a collection of things bound together?”

— o *antes*

Ao longo deste mestrado, em Práticas Tipográficas e Editoriais Contemporâneas, procurei explorar o conceito de livro associado ao arquivo e à coleção. Deste modo, destaco um projeto desenvolvido numa das cadeiras<sup>107</sup> do primeiro ano que acabou por ser ponto de partida e antecâmara exploratória para o presente Trabalho de Projeto.

A publicação *Tarefa 29* é um arquivo de informações (textuais e visuais) sobre um número aleatório de 0 a 30, segundo um percurso de investigação pessoal (ver Figura 24 e 25). O número 29 foi escolhido através de uma ferramenta digital, regendo o conteúdo do projeto físico. A realização deste objeto editorial iniciou-se como uma tarefa pessoal premeditada, a ser desenvolvida durante vinte e nove dias, com o objetivo de procurar no quotidiano o número em questão e proceder ao seu registo. Esta coleção reflete sobre a experiência do excesso de informação enquanto condição inerente da contemporaneidade. Deste modo, o projeto evidencia a importância da observação e dá ênfase aos números que habitam a paisagem e fazem parte da identidade coletiva e individual. Ao assemelhar-se às características de um arquivo digital-*online*, com referências infinitas de numerosas fontes, o projeto acumula informação sobre um determinado número, que anteriormente se encontrava dispersa por diferentes espaços — físicos e digitais —, passam a coexistir no formato livro.

Esta publicação tornou-se um espaço exploratório para a recolha de fragmentos da experiência quotidiana, estruturados como um arquivo dentro do livro. Em particular, destaca-se o cuidado na definição de uma premissa simples que servisse de ponto de partida para a seleção e organização dos conteúdos. Um procedimento de A a B que, ao ser completado, dá origem ao próprio material do livro. Estas ideias foram influenciadas pelos métodos de Soulellis (2013), o *Hunter* e o da *Performance*, como analisado anteriormente.

---

<sup>107</sup> n.a No primeiro ano do mestrado em Práticas Tipográficas e Editoriais Contemporâneas, na cadeira homónima número II, lecionada pela prof<sup>a</sup> Sofia Leal Rodrigues, realizei o projeto sobre o mote “*O que pode um livro?*”.

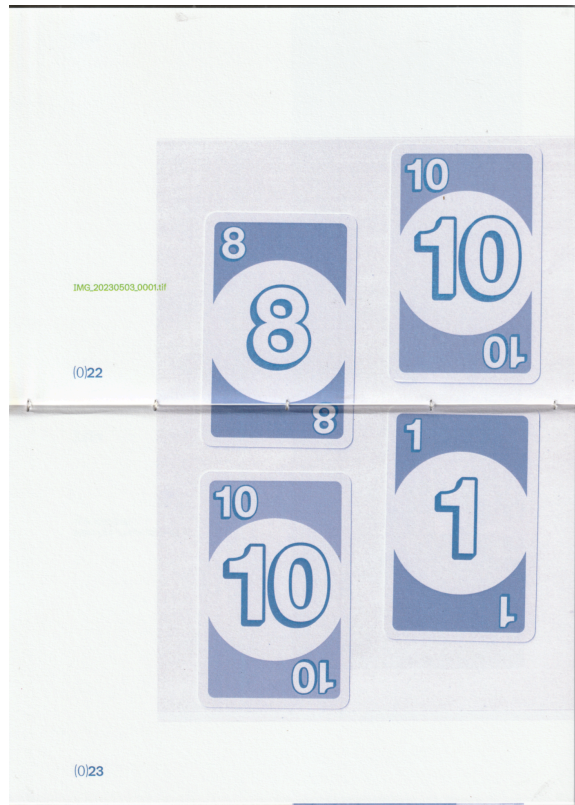


Figura 24. Vanessa Câmara. (2023) *Tarefa 29* [Publicação]

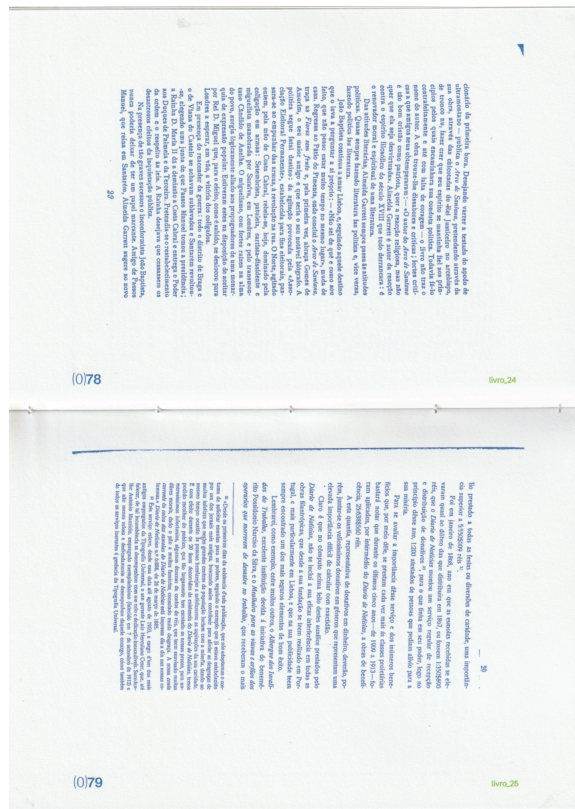


Figura 25. Vanessa Câmara. (2023) *Tarefa 29* [Publicação]

O processo de criar e reunir conteúdo para este livro, segundo este mote, revelou-se uma experiência enriquecedora que teve impacto na minha percepção da experiência quotidiana, ao estar quase sempre consciente da procura do número 29. Embora considere o livro um resultado frutífero, entendo que poderia ter tido um contributo mais colaborativo ao explorar as práticas do publicar. À medida que as pessoas à minha volta, familiarizadas com o projeto, começaram espontaneamente a envolver-se neste processo comigo, comecei a refletir sobre a possibilidade de expandir essa experiência para além do livro e do meu processo individual, criando formas de envolver um público mais amplo neste exercício.

A atual publicação “*formam meio = Livro*” leva estas ideias mais longe, integrando novas metodologias de criação e de recolha de conteúdos, incorporando elementos participativos para envolver ativamente os leitores no processo criativo, com intuito de pensar os processos na íntegra de publicar como prática artística.

### 3.1 *formam meio = Livro*

A publicação “*formam meio = Livro*” é o principal componente do projeto prático  $x = Livro$ . Esta publicação arquiva a multiplicidade de significados, contextos e registos da palavra “*meio*” e do que consiste *formar* esse *meio* no formato livro. Para além de ser um arquivo de meios, também regista o próprio processo de construção do livro segundo a seguinte premissa:

Criar uma publicação que seja um arquivo de informação sobre um tema escolhido por duas palavras aleatórias ( $x = Livro$ ).

A coleção textual e visual, que reúne o campo semântico e visual da expressão “*formar meio*”, foi registada através de digitalizações, fotografias, *screenshots* nas redes sociais, tipografia (...). Este arquivo acaba por ser um levantamento pessoal, em conjunto com um contributo colaborativo, que reúne informações espalhadas (num caos infinito, num universo cheio de signos, imagens e palavras por todo o lado) num único objeto. Este registo resulta num conjunto de *coisas*

que fui encontrando ao acaso no meu quotidiano, *coisas* que me fui lembrando e *coisas* que procurei ativamente, enquanto motor de busca. Deste modo, reflete novamente o método de *hunting* e *performance* na criação, na recolha e na apropriação de conteúdos para a publicação.

O livro é acompanhado por um encarte, componente complementar do objeto, que contém instruções textuais para o leitor replicar o mesmo processo de criação do livro. O passo-a-passo, em formato vídeo, também foi criado para o projeto e encontra-se disponível na plataforma do *You Tube* através da leitura do *Qr Code* presente no encarte do livro, tanto para utilizadores de Mac<sup>108</sup> como para utilizadores de Windows<sup>109</sup>.

À semelhança das características de publicar como prática artística, o próximo segmento em relação ao processo da criação de “*formam meio = Livro*” divide-se em dois: a parte do processo de criação, recolha e edição de conteúdos para a publicação e o enquadramento deste conteúdo, com todo o processo relacionado à produção desta publicação.

### 3.1.1 O conteúdo e edição

Este livro explora o conceito do *counter-archive* — o arquivo não convencional —, a informação que nunca é escolhida para ser incluída, ou seja, excluída. Gosto de chamar não-arquivo, arquivo vazio, banal, comum, quotidiano, informação inútil, do menos importante, embora para mim tenha tamanha importância. No entanto, este arquivo tem as suas regras de inclusão e de exclusão, do que entra na curadoria do livro e do que fica de fora.

As secções seguintes exploraram cada componente do processo em pormenor, começando por uma análise da seleção de conteúdos, da estruturação editorial e das decisões materiais.

---

<sup>108</sup> Disponível em: <https://youtu.be/Ctzf44vp8eQ>

<sup>109</sup> Disponível em: <https://youtu.be/NgwapxWnguQ>

—A ferramenta aleatória  $x = Livro$

Eu sabia que queria fazer um livro-arquivo de informação, mas não sabia o que queria arquivar. A ferramenta aleatória surgiu desta inquietação. Foi uma maneira, talvez inconsciente, de retirar um pouco da minha responsabilidade de escolha. Talvez por estar habituada aos *briefs* dos projetos de design. Deste modo, a premissa desta publicação consiste na construção de um arquivo de informação sobre um tema escolhido por duas palavras aleatórias, que será intitulado de método e ferramenta  $x = Livro$ . A ferramenta desenvolvida acaba por funcionar como filtro de informação.

Em comparação com o projeto *Tarefa 29.*, tinha partido de uma ferramenta aleatória de números já existente na *web*. Poderia ter feito o mesmo para esta publicação, no caso com palavras, no entanto, interessava-me não deixar esta decisão totalmente ao acaso, a um banco de palavras escolhido por outra pessoa ou algoritmo. Assim, surgiu a ideia de criar uma ferramenta aleatória no programa *Processing*, que acaba por ser um programa de *open source* e que explora uma linguagem de programação simplificada para criativos, que permite utilizar um banco de palavras próprio.

Por conseguinte, criei o código de raiz, utilizando linguagem *Java Script*, para construir uma ferramenta que escolhe duas palavras aleatórias irrepetíveis (também podem ser caracteres ou números) a partir de uma base de texto escolhida pela pessoa que está a utilizar a ferramenta. Este acabou por ser o meu método de seleção do tema do conteúdo que iria arquivar, o mote de investigação de recolha do mesmo.

Para a presente publicação *formam meio = Livro*, escolhi o texto da folha de sala<sup>110</sup> da exposição homónima, *Livros desobedientes/Unruly Books (15.09 — 9.11.2022)*, escrito e editado pela Brotéria em 2022, uma vez que foi uma exposição que visitei no primeiro ano de mestrado. Este texto foi reapropriado como banco de palavras. Acabei por editar o texto, onde foram removidas palavras como “livro”, nomes próprios e nomes de disciplinas, de modo a evitar uma contaminação dos resultados:

---

<sup>110</sup> n.a As folhas de sala desta exposição estavam cosidas num livro de capa dura. Cada visitante teria de arrancar a página do livro de modo a conseguir levar a folha de sala consigo. A folha de sala era sempre única e irrepetível, porque ninguém tirava o mesmo número de página. Esta ideia e interação reflete o ênfase na prática de publicar e no processo.

As palavras “*formam*” e “*meio*” foram selecionadas por esta ordem.

$x$  é substituído por *formam e meio*.

Neste caso, *formam meio = Livro* é o título e o tema de arquivo desta publicação (ver Figura 26).

Este método de seleção do conteúdo do arquivo consiste numa parte fundamental de todo o projeto prático. O projeto e a publicação só existem devido à ferramenta  $x = Livro$ . E, adicionalmente, só existe da forma como o conhecemos, devido à *prompt* que foi aleatoriamente escolhida pela ferramenta. Ou seja, *formam meio = Livro* é um arquivo que surge desta aleatoriedade e esta combinação acaba por torná-lo único.

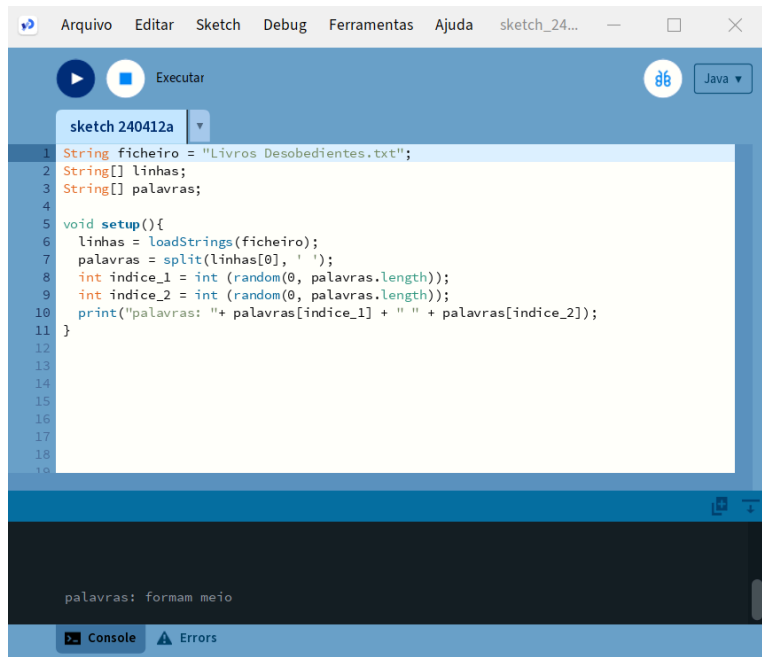
Em termos de distribuição e circulação do projeto, foi essencial garantir que o método  $x = Livro$  permanecesse acessível. A ferramenta foi disponibilizada no encarte da publicação *formam meio = Livro*, permitindo aos leitores replicar o processo de criação do livro a partir de instruções que remetem para o código<sup>111</sup> desenvolvido no *Processing*. Para além da componente física, e de modo a alargar o seu alcance, todos os materiais associados à ferramenta aleatória foram, igualmente, publicados e disponibilizados online — de forma gratuita e com *open source* — no *GitHub*<sup>112</sup>. Desta forma, a ferramenta está disponível na totalidade para que qualquer pessoa possa experimentar o método, quer para desenvolver os seus projetos editoriais, quer como ponto de partida para outros exercícios criativos.

A possibilidade de interação com o programa (*Processing*) permite que os utilizadores tenham um primeiro contacto com a ferramenta e introduzam um elemento de escolha (o seu texto) num processo intrinsecamente aleatório, conferindo ao projeto um carácter mais pessoal. Embora a criação e utilização de uma ferramenta aleatória não seja revolucionária, o projeto, assim, não nasce apenas da ferramenta, mas de uma relação mútua entre ferramenta e indivíduo.

---

<sup>111</sup> n.a Houve um especial cuidado em construir o código, comentando cada linha, para um leitor que nunca teve uma experiência com o programa, consiga facilmente acompanhar o processo.

<sup>112</sup> Disponível em: <https://github.com/VanessaCamara-design/x>



```
Arquivo  Editar  Sketch  Debug  Ferramentas  Ajuda  sketch_24...  —  □  ×  
Executar  86  Java ▾  
sketch 240412a ▾  
1 String arquivo = "Livros Desobedientes.txt";  
2 String[] linhas;  
3 String[] palavras;  
4  
5 void setup(){  
6   linhas = loadStrings(arquivo);  
7   palavras = split(linhas[0], ' ');  
8   int indice_1 = int (random(0, palavras.length));  
9   int indice_2 = int (random(0, palavras.length));  
10  print("palavras: " + palavras[indice_1] + " " + palavras[indice_2]);  
11 }  
12  
13  
14  
15  
16  
17  
18  
19  
20  
palavras: formam meio  
Console  Errors
```

Figura 26. Vanessa Câmara. (2024). *x = Livro* [Screenshot]. Processing.

—*Testes à ferramenta x = Livro*

A ferramenta *x = Livro* desenvolvida no *Processing* acabou por ser testada através da implementação do Teste de Usabilidade. O principal objetivo consistiu em avaliar a clareza das instruções apresentadas no encarte do livro, e a experiência do utilizador na compreensão das mesmas. O *feedback* recolhido foi fundamental para aprimorar as instruções, tornando-as eficazes para um público amplo, especialmente para o público alvo, os jovens adultos entre os 18-35 anos.

O Teste de Usabilidade foi desenvolvido na Biblioteca Municipal de Santa Cruz — Casa da Cultura de Santa Cruz<sup>113</sup>, no dia 05 de agosto de 2024, onde foram realizados 8 testes individuais a voluntários do estudo. Para garantir uma amostra mais diversificada, foram realizados testes tanto a participantes com experiência em programação como a participantes sem qualquer conhecimento na área, tanto de áreas criativas como de outras.

A análise das respostas dos oito participantes revelou que, embora as instruções fossem maioritariamente claras, um dos passos gerou ambiguidades de interpretação em relação à formatação do texto inserido. A maioria sugeriu a inclusão de elementos visuais, como capturas de ecrã, para ilustrar os passos mais complexos e tornar as instruções mais acessíveis a utilizadores menos experientes. Além disso, foi recomendada a segmentação das instruções em *bullet points* para facilitar a leitura e dar ênfase a passos críticos, como a necessidade manter o nome do ficheiro inalterado para evitar falhas na execução do código. Os participantes destacaram ainda o interesse em explorar o *software Processing* em projetos criativos e valorizaram a vantagem de uma ferramenta que oferece um maior controlo sobre os dados inseridos, em oposição a soluções baseadas em inteligência artificial.

Com base neste *feedback* foram realizadas alterações na escrita e na paginação das instruções de modo a melhorar a experiência do utilizador. Alguns passos foram reescritos de forma mais clara, especialmente aqueles que apresentaram maior dificuldade na interpretação. Além disso, foram acrescentados *QR codes* que direcionam para um tutorial no *You Tube*, garantindo que o encarte não seja condicionado por ruído visual excessivo e permitindo que as instruções se tornem ainda mais intuitivas e acessíveis ao público em geral.

---

<sup>113</sup> Espaços da Câmara Municipal de Santa Cruz, Ilha da Madeira.

—*formam meio: a recolha e a edição da publicação*

Foram considerados apenas dois critérios na seleção do material para o livro. Primeiro, restringir a pesquisa apenas ao termo “*formam meio*” e à palavra “*meio*”, no masculino do singular da Língua Portuguesa. Segundo, limitar a investigação a uma baliza temporal, com a duração de dois meses e meio — de junho a meados de agosto de 2024 — em Lisboa. Este arquivo não pretende abranger todos os sentidos possíveis destes termos, apenas aqueles que entraram a tempo na investigação.

O levantamento do conteúdo deste livro teve origem na minha experiência quotidiana. Ao investigar o meio que me rodeia, entre o acaso e a intenção, entre o registo espontâneo e o levantamento planeado, o exercício de procurar material transformou-se numa espécie de *performance* contínua, num motor de busca. O conteúdo foi reunido a partir de diversas fontes, tanto no espaço físico como no digital, o que reflete a multiplicidade dos meios onde hoje circula a informação: desde as redes sociais até ao catálogo disponível da Biblioteca de Arte Gulbenkian.

A construção do arquivo foi realizada a partir de um registo contínuo dos elementos visuais e textuais encontrados, através de anotações, capturas de ecrã, fotografias e digitalizações. Acabei por utilizar a fotografia e o ato de digitalizar como o principal meio de arquivar.

Durante a investigação refleti muito sobre os hábitos diários, especialmente ao meio-dia. A minha resposta à pergunta “O que fizeste hoje ao meio-dia?” era sempre semelhante, portanto, mais pertinente do que a minha seria incluir a de outras pessoas. Assim, a publicação no segmento do “*meio-dia*” acaba por consistir numa coleção de 47 hábitos desenvolvidos por indivíduos ao meio-dia. Conta com o contributo de 26 pessoas anónimas que quiseram interagir com o livro, através do preenchimento de um formulário Google, divulgado nas minhas redes sociais. Estes momentos acabaram por se intersetar e sobrepor na minha metodologia de investigação e de recolha.

Por fim, uma vez que esta recolha é infinita, o livro acaba por ser um arquivo em construção. O formato livro, de apenas uma edição, acaba por ser o seu limite. Esta coleção de meios é o resultado de uma curadoria pessoal e reconhece que existem diversas interpretações além das aqui apresentadas. Não pretende dar respostas definitivas, apenas propõe que voltemos ao início sempre que encontrarmos mais um *meio* que nos faça pensar em tantos outros.



Tendo por base o conceito de *formam meio*, as escolhas de design da publicação foram pensadas para refletir e reforçar estes conceitos fundamentais do projeto, nomeadamente a relação entre forma e conteúdo, o meio e o processo.

O formato do livro, 23,5 cm x 16,5 cm, foi influenciado por dois fatores: pelo tamanho do livro que eu tenho na minha coleção intitulado *Cut down the middle* (2022) — catálogo da exposição homónima patente nas Galerias Municipais (EGEAC) — pelo próprio nome (ver Figura 28); e teve por base meias medidas — 0,5 —, onde os tamanhos e os formatos são constituídos por meios números.

As cores utilizadas no projeto refletem a dualidade entre o meio analógico e o meio digital. O azul remete para a estética dos *hiperlinks* e da pegada digital, enquanto que o amarelo evoca as *Páginas Amarelas*, um repositório impresso de informações relevantes. Este contraste reforça a natureza híbrida do livro, composto por referências mistas. Por outro lado, a distinção cromática organiza o conteúdo e estabelece zonas de leitura: as páginas amarelas contêm o texto autoral, sobre o processo do próprio livro, enquanto que a cor azul identifica os elementos do arquivo. As próprias imagens do arquivo, e do livro em geral, foram editadas e encontram-se todas em meio-tom de cor (*colour-half-tone*).

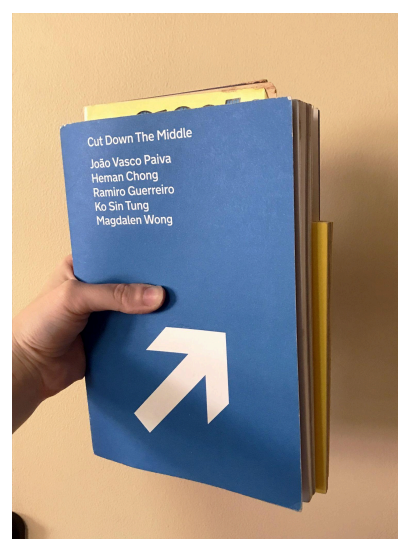


Figura 28. Vanessa Câmara. (2024). *Estudos de Formato para o livro formam meio = Livro* [Fotografia]

Em relação ao *layout* e à paginação do livro, estes exploram diversas maneiras de pensar o conceito de meio. O arquivo encontra-se, maioritariamente, na parte superior da metade do livro. Noutras páginas, o *layout* vai se alterando de modo a *pensar* o meio da página. O posicionamento dos próprios cadernos, de tamanhos variados e de meias medidas, acompanham esta exploração física na própria estrutura do livro. A paginação foi pensada de modo a contrariar a saturação visual que caracteriza o excesso contemporâneo de informação. Privilegiou-se composições com espaço em branco, permitindo que os elementos visuais respirassem.

No campo editorial, a página do meio costuma apresentar-se como a mais significativa, tendo em conta que apresenta o *spread* na totalidade, e por ser o meio do livro. Uma vez que este livro é sobre o *meio*, talvez espere-se uma página *especial* nesse mesmo *spread*. No entanto, esta expectativa poderá ser comprometida, pela página do meio deste livro encontrar-se vazia, sem nada arquivado. O conceito procurou ir ao encontro das dinâmicas exploradas pelo *counter-archive*. Nesta página está presente o encarte com as instruções, onde simula a ideia de um marcador de livro, um componente que costuma habitar no meio do mesmo.

Em relação à escolha gráfica da capa do livro foi pensada para só aparecer, de forma intencional, metade do título quando o livro está fechado. Só conseguimos ler o título na íntegra quando todo o livro é aberto: de uma leitura da esquerda (contra-capas) para a direita (capas). É o próprio manuseamento do livro e do gesto de abrir que leva à formação do seu meio: o *binding* do livro. Para evidenciar este detalhe e pensamento, foi escolhida uma encadernação cosida com a lombada à vista. A própria capa contém sinais gráficos que formam meio.

De modo a decidir as escolhas gráficas do livro, como em relação à tipografia, ao seu corpo de texto, realizei inúmeros esboços de paginação, testes de impressão, protótipos, *dummy books*, em vários formatos e papéis, com o intuito de compreender a própria materialidade do livro (ver Figura 29, 30, 31, 32 e 33).



Figura 29. Vanessa Câmara (2024). *testes de impressão* [Digitalização]

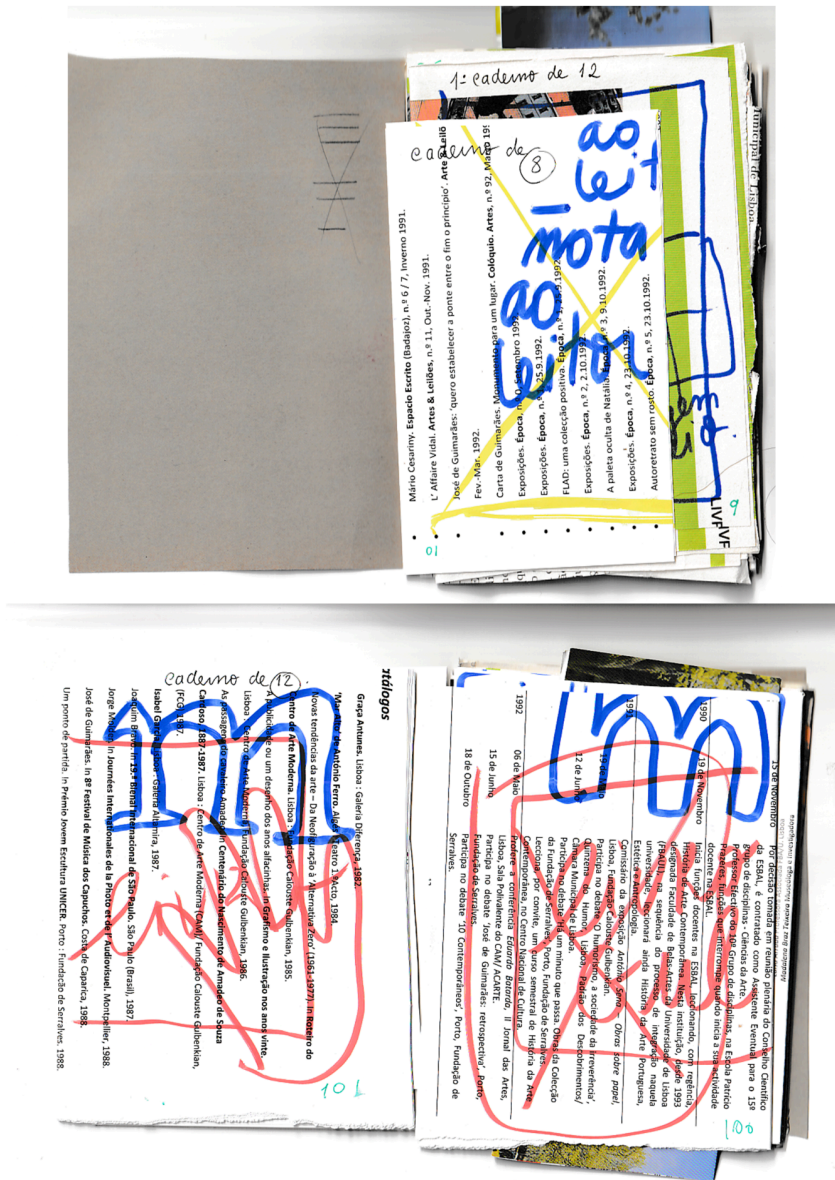


Figura 30. Vanessa Câmara. (2024). *Dummybook* [Digitalização]

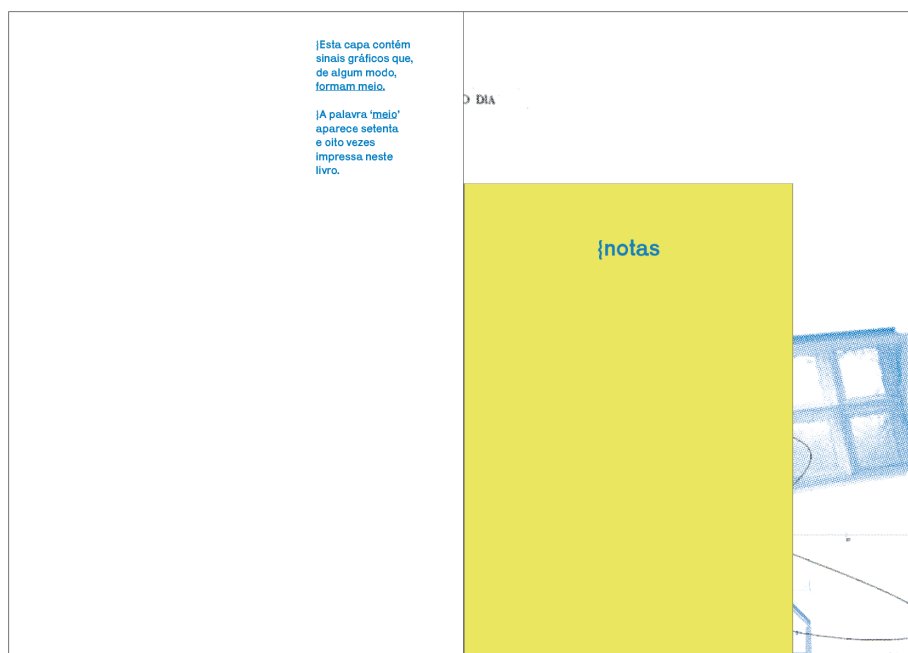


Figura 31. Vanessa Câmara. (2024). *Mock-up Digital* [Imagem Digital]



Figura 32. Vanessa Câmara. (2024). *Mock-up Digital* [Imagem Digital]

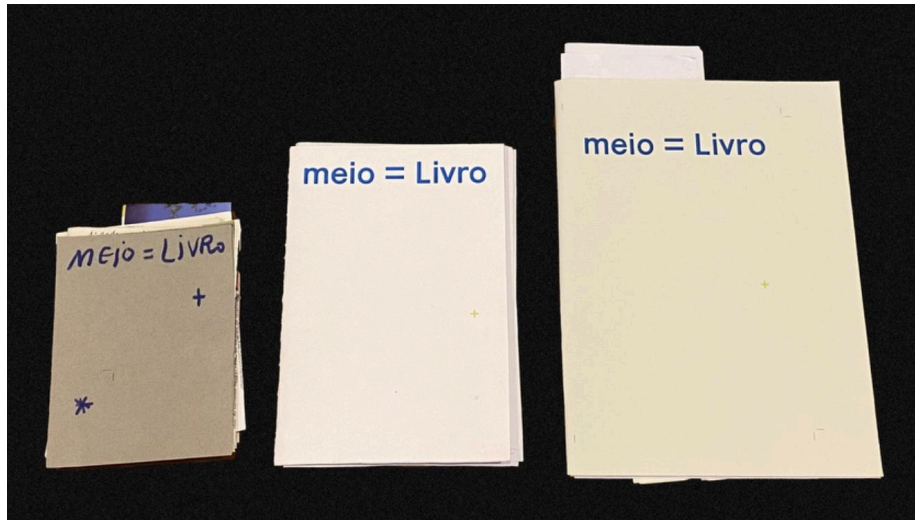


Figura 33. Vanessa Câmara. (2024). *Protótipos* [Fotografia]

### 3.1.2 *Frame* do conteúdo: o enquadramento

#### — *Produção e impressão*

Um dos intuitos desta publicação é ser impressa e reproduzível de forma simplificada, dando ênfase à importância das artes finais associadas ao trabalho de um designer. Apesar de reunir em mim quase todas as tarefas de publicar, a parte da impressão e da encadernação estão dependentes da gráfica e do encadernador. Deste modo, realizei um documento gráfico com todas as especificidades de impressão e de encadernação do *formam meio = Livro*, de modo a que qualquer pessoa com acesso a este documento consiga produzi-lo.

Embora pensada para reprodução industrial, esta edição de autor reflete as limitações que surgem no processo da materialização do livro e que acabam por ser inerentes à prática de publicar, principalmente, de forma independente. Estes desafios acabam por ter impacto no resultado final do projeto, tendo em conta que a produção e a impressão são um processo partilhado e à base de restrições externas. Assim, o projeto assume os constrangimentos da publicação independente — desde limitações materiais e financeiras até à ausência de ISBN — não como obstáculos, mas como parte integrante do processo de publicar como prática artística.

#### — *Oficina $x = Livro$*

Para contribuir para uma prática mais circular, foi realizada uma oficina  $x = Livro$ <sup>114</sup> nos espaços da Biblioteca Municipal de Santa Cruz e da Casa da Cultura de Santa Cruz<sup>115</sup>, no dia 06 de agosto de 2024. Esta oficina (ver Figura 34) foi desenvolvida como uma extensão prática desta investigação, com o intuito de implementar e testar a ferramenta homónima no processo de criação de uma publicação, junto de participantes. Desta forma, a oficina explorou as possibilidades de criar e recolher conteúdo para um livro, tendo por base a ferramenta aleatória, bem como a linguagem associada à prática de arquivar e publicar como prática artística.

A oficina contou com 7 participantes, com idades compreendidas entre os 20 e os 25 anos. Esta foi estruturada em quatro momentos distintos: um momento de esclarecimento, associado à

---

<sup>114</sup> A oficina foi divulgada nas redes sociais, procedendo à inscrição dos participantes num formulário *Google*.

<sup>115</sup> Espaços da Câmara Municipal de Santa Cruz, Ilha da Madeira.

presente investigação teórica e à introdução de termos como publicar como prática artística num contexto contemporâneo da publicação; um segundo momento de seleção do *x*, onde cada participante selecionou duas palavras no programa *Processing* através da ferramenta *x = Livro* (utilizando textos que tinham trazido de casa ou que encontraram na própria biblioteca). Em seguida, deram início à investigação e recolha do seu *x* no espaço da Casa da Cultura, procurando elementos e informações que dialogassem com os seus temas; por fim, dedicaram-se à materialização desta informação no formato de livro, ao seguir o método de *x = Livro* para criar e arquivar conteúdo.

A realização da oficina revelou-se fundamental para partilhar este processo criativo com a comunidade, permitindo que o projeto e o método *x = Livro* circulassem e levantassem novas questões. Embora o tempo disponível tenha sido limitado para explorar todas as etapas em profundidade, o *workshop* proporcionou um *feedback* positivo. Confirmou que o método *x = Livro*, e a respetiva ferramenta, pode ser utilizado para reinterpretar o arquivo numa altura de *excesso de tudo*, em que as limitações e as *constraints* propostas circundam um universo mais reduzido de ideias para pensar o livro.



Figura 34. Vanessa Câmara. (2024). *oficina x = Livro* (6 de agosto de 2024), na Casa da Cultura de Santa Cruz [Fotografia]

### 3.2 Pensamentos conclusivos

Neste projeto, procurei criar um livro que andasse de mãos dadas com o tempo presente e os meus interesses. Um presente saturado de dados, imagens e palavras, onde a informação constante habita o quotidiano e desafia os nossos modos de olhar, recolher e editar. Em comparação com o projeto *Tarefa 29.*, o livro *formam meio = Livro — do Trabalho de Projeto —*, transita de uma recolha aleatória de números para uma recolha, também de base aleatória, de palavras e conceitos. Este foi um processo mais complexo devido à abstração inerente da palavra. O processo de recolha do livro *formam meio = Livro*, apesar de ter sido um período mais longo (aproximadamente dois meses e meio de recolha), apresentou desafios de maior complexidade em relação ao livro *Tarefa 29.*, que se comprimiu a um período de apenas 29 dias. Devido à natureza abstrata dos conceitos e das palavras, a sua identificação revelou-se mais desafiante do que a de um número. Por essa razão, surgiu a necessidade de adotar uma abordagem ativa na procura do conteúdo, em vez de depender apenas da sua ocorrência espontânea. Isto resultou num arquivo fragmentado e heterogéneo, alinhado com a lógica do *counter-archive* e da exclusão. Não obstante, este processo de recolha, complexo ou não, foi um exercício que me despertou interesse no que me rodeia. Comecei, sem me aperceber, a olhar mais à volta, a ver coisas novas em sítios onde sempre existiram, mesmo depois da conclusão da publicação. Talvez uma das maiores aprendizagens deste trabalho tenha sido que arquivar é também uma forma de viver no presente.

Em relação à própria materialização desta publicação, destaca-se que este projeto não se limita a explorar teoricamente o publicar como prática artística, mas demonstra na prática os constrangimentos associados à publicação independente e de autor. Estes desafios são partes inerentes do processo de fazer livros e de publicar. Em vez de serem vistos como uma limitação, reforçam o argumento de que a publicação não é só sobre o seu conteúdo, mas sobre os sistemas de produção, distribuição e circulação que, por vezes, estão fora do nosso controlo.

O processo da publicação semi-colaborativa, aliado à criação de uma ferramenta como exercício criativo, permitiu o envolvimento de outras pessoas na recolha de arquivos dispersos, contribuindo para o desenvolvimento do projeto. A partilha de um processo inicialmente individual com a comunidade, através da experimentação da metodologia e da criação de uma oficina, revelou-se fundamental para testar e expandir a ideia. Estas interações não só enriqueceram o projeto, como também reforçaram a importância da prática do *fazer* e do *partilhar*, princípios fundamentais que sustentam e alimentam esta publicação.

Por conseguinte, o  $x = Livro$  apresenta potencial enquanto um método editorial, com possibilidades ainda por explorar. Poderia ser testado em novos contextos, que favoreçam o diálogo e a partilha, explorando diferentes formas de distribuição e de circulação. Assim, o projeto mantém-se em evolução contínua, refletindo a própria natureza da publicação como prática artística, um processo ativo e experimental.

## Considerações finais

A partir da revisão da literatura concluiu-se que publicar como prática artística não se define pelo autor ou pelo meio, mas pelas características e metodologias do projeto. Esta abordagem estrutura-se em duas componentes principais: o conteúdo e a edição (o que é publicado e como é editado) e a *frame*, o seu respetivo enquadramento associado à produção, distribuição, circulação, e o seu impacto na criação de um público. Mais do que um produto final, a publicação assume-se como um processo ativo e contínuo, capaz de questionar os sistemas editoriais tradicionais e expandir as noções de autoria e colaboração. Publicar como prática artística apresenta-se no verdadeiro sentido do verbo *publicar* — do *fazer* —, ao destacar o *processo*.

No que diz respeito à reinterpretação do arquivo, observou-se que a publicação pode funcionar como um contra-arquivo, permitindo abordagens mais exploratórias e expressivas na seleção, inclusão e exclusão do seu conteúdo. Numa era marcada pelo *excesso de tudo* e pelo dilúvio da informação, a prática editorial adquire um papel crítico na forma como organiza e edita a informação. Ao longo da investigação foram explorados casos práticos de publicações que exploram o arquivo, não como um repositório estático, mas como um sistema criativo que desafia os critérios convencionais de preservação e validação da informação.

O papel do designer, neste contexto, revelou-se particularmente relevante. Publicar como prática artística exige, por vezes, uma componente de design editorial, não apenas na materialização do livro, mas também na procura de tornar a prática verdadeiramente alternativa e emergente. Por sua vez, a investigação também destacou os desafios da autoria no design. Enquanto alguns autores defendem abordagens mais convencionais e restritas na disciplina, outros propõem práticas híbridas e multidisciplinares. Deste modo, a expressão “*designer como designer*”, ou apenas a palavra “*designer*”, acaba por ser uma proposta apresentada por alguns autores que argumentam que o design, por si só, já é uma prática interdisciplinar e que não necessita de ser constantemente associada a funções secundárias. Esta perspetiva reforça a importância de preservar a identidade do design enquanto disciplina, sem limitar o seu potencial experimental.

A componente projetual consolidou estas reflexões ao materializar a investigação no método  $x = Livro$ , que levou à criação da publicação *formam meio = Livro*. A ferramenta é o elemento central de todo o projeto prático: não só possibilitou a existência da publicação, como determinou o conteúdo que a estrutura, através de regras de inclusão e de exclusão. Assim, o arquivo nasce desta aleatoriedade, e é precisamente essa combinação singular que o torna único. Embora o projeto não se destaque pela inovação tecnológica, evidenciou um caráter experimental e pedagógico. Tal como o próprio mote de publicar como prática artística, os participantes interagiram com o próprio processo por de trás da ação aleatória. Para além disso, funcionou como um caso de estudo sobre a distribuição e circulação da publicação, explorando formas alternativas de torná-la mais acessível e interativa.

Para o *depois*, pretende-se expandir a disseminação do  $x = Livro$  e do *formam meio = Livro*, ao procurar novas formas de distribuição em diferentes contextos. A integração do projeto em plataformas editoriais, feiras de publicações e colaborações interdisciplinares poderá reforçar o seu impacto e alcance.

Em síntese, a publicação impressa propõe um ritmo mais lento e uma edição consciente, tanto na sua produção como no seu consumo. O projeto não só reinterpreta as noções de arquivar, como propõe novos filtros para organizar e atribuir sentido à informação. Para além disso, demonstra que publicar como prática artística vai além da produção do objeto: é sobre amplificar conteúdos, criar públicos e fomentar o diálogo.

Conclui-se, assim, que ao explorar o *antes* e o *presente* e o *depois* do publicar como prática artística, o Trabalho de Projeto demonstra-se enquanto um exercício de *pensar o livro*. E porque publicar é também partilhar, deixo esta premissa para o *depois*: que este exercício — o de *fazer livros, publicar livros, partilhar livros, conversar sobre livros*, — seja sempre um tempo verbal.

//Esta página foi, intencionalmente, deixada em branco

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABC [@artistsbookscooperative]. (2024, 18 dezembro) *Claudia de la Torre spent 99 minutes in the Amerika-Gedenkbibliothek, browsing the shelves and selecting books that had the number 99 in their call numbers.* [Descrição] [Fotografia]. Instagram. [https://www.instagram.com/p/DDtn6E7NOJv/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/p/DDtn6E7NOJv/?img_index=1)
- Alphen, E. v. (Ed.). (2023). *Productive Archiving: Artistic Strategies, Future Memories, and Fluid Identities*. Valiz.
- And Publishing (2015) *Publishing as Artistic Practice*. And Publishing. <http://andpublishing.org/publishing-as-artistic-practice/>
- Baas, J. (Ed.). (2011). *Fluxus and the essential questions of life*. University of Chicago Press.
- Bhaskar, M. (2013). *The Content Machine: Towards a Theory of Publishing from the Printing Press to the Digital Network*. Anthem Press.
- Bodman, S. (2004). *Creating artists' books*. A & C Black Publishers.
- Boulanger, S. (2015) The Phenomenon of Micro-Edition: A Silk Road. Em Cella, B., Findeisen, L. & Blaha, A. (Eds.). (2015). *NO-ISBN: On self-publishing*. Salon für Kunstbuch.
- Brotéria. (2022). *Livros Desobedientes/ Unruly Books* [Folha de sala de exposição]. Brotéria.
- Cella, B. (s.d.) *NO-ISBN*. Salon für Kunstbuch. <https://www.sfk.at/publishing/no-isbn/>
- Cella, B., Findeisen, L. & Blaha, A. (Eds.). (2015). *NO-ISBN: On self-publishing*. Salon für Kunstbuch.
- Correia, A. & Miranda, A. (2024, 4 fevereiro) Eduardo Aires: “O designer não é respeitado como deveria ser”. *Público*. <https://www.publico.pt/2024/02/04/culturaipilon/entrevista/eduardo-aires-designer-nao-respeitado-2077865>
- Cram, G. (2015) NO-ISBN- The An-archive as Subject. Em Cella, B., Findeisen, L. & Blaha, A. (Eds.). (2015). *NO-ISBN: On self-publishing*. Salon für Kunstbuch.
- Denzer, B. (2019). *Tuesday, September 24, 2019*. 2011–present. <https://2011-present.bendenzer.com/?query=September%2024,%202019#active>
- Denzer, B. (2021) *60,000 immortal individuals*. The Catalog Press. <https://catalogpress.org/>
- Derrida, J. (1998). *Archive Fever: A Freudian impression* (E. Prenowitz, Trad.). Univ. of Chicago Press.
- Design Threads. (2022). *Excess of Everything*. Design Threads. <https://www.designthreads.report/thread2>
- Dias, I. S., Mar Fazenda, M. do, & Duarte, S. N. (Eds.). (2018). *O que é o arquivo? Laboratório arte/arquivo = What is the archive?*. Documenta.
- Drucker, J. (2004). *The century of artists' books* (2ª ed.). Granary Books.
- Eco, U. (2009). *A vertigem das listas* (A. M. Lorusso, Ed.; V. Tenreiro, Trad.). Thames & Hudson.
- Foster, H. (2004). An Archival Impulse. *October*, 110, 3–22. <https://doi.org/10.1162/0162287042379847>
- Fuller, J. (2020, 19 outubro). *When Did Design Stop Being «Multidisciplinary?»*. AIGA Eye on Design. <https://eyeondesign.aiga.org/when-did-design-stop-being-multidisciplinary/>
- Giannachi, G. (2016). *Archive everything: Mapping the everyday*. The MIT Press.
- Gilbert, A. (2015, 2 fevereiro) *Publishing as Artistic Practice (Berlin, 2 Feb 15)*. ArtHist.net. [https://arthist.net/archive/9286/lang=en\\_US](https://arthist.net/archive/9286/lang=en_US)
- Gilbert, A. (Ed.). (2016). *Publishing as artistic practice* (2ª ed.). Sternberg Press.
- Gonçalves, E. (2024). *A Escola Infinita*. Vai Vem.
- Haynes, E. V. (2018) Untitled. Em Temporary Services & PrintRoom (Eds.). (2018). *What Problems Can Artist Publishers Solve?* Temporary Services.

- Helton, L. [@lucyhelton]. (2024, 18 dezembro) '99g's is a unique mail art project to be showcased at the UK's National Museum of Computing @tnmoc as part of the exhibition Pushing the Envelope: An exhibition of mailed and communication art'. [Descrição] [Fotografia]. Instagram. [https://www.instagram.com/p/DBo8MXJI9UL/?img\\_index=3](https://www.instagram.com/p/DBo8MXJI9UL/?img_index=3)
- International Standard Book Number (s.d.) *What is an ISBN?*. ISBN. <https://www.isbn-international.org/content/what-isbn/10>
- Johnson, T. (2023, 26 janeiro) Rest in Metal. (Temporada 1, Episódio 1). [TV Show Episode]. Em Johnson, R., Lyonne, N. & Rudolph, M. (Produtores executivos). *Poker Face*. Peacock TV
- Johnstone, S. (Ed.). (2008). *The everyday: Documents of Contemporary Art*. Whitechapel Gallery.
- Kashmere, B. (2010) *Cache Rules Everything Around Me*. Incite. <https://incite-online.net/intro2.html>
- Kiger, P. K. (2021, 28 junho) How Thomas Paine's 'Common Sense' Helped Inspire the American Revolution. *History*. <https://www.history.com/news/thomas-paine-common-sense-revolution>
- Koponen, J. & Hildén, J. (2019). *Data visualization handbook*. Otavan kirjapaino.
- Kwan, D. & Scheinert. (Diretores) (2022). *Everything Everywhere All at Once*. [Filme]. A24.
- Lefebvre, A. (2016) Portrait of the Artist as a Publisher: Publishing as an Alternative Artistic Practice. Em Gilbert, A. (Ed.). *Publishing as artistic practice* (2ª ed.). (pp. 52-61) Sternberg Press.
- Lefebvre, A. (2018) Artzines 1977-2017 (Abstract). Em Temporary Services & PrintRoom (Eds.). (2018). *What Problems Can Artist Publishers Solve?* Temporary Services.
- Lorusso, S. (2017, 20 setembro) *Designer as Activist as Bullshitter as Barista*. Institute of Network Cultures. <https://networkcultures.org/entreprenariat/designer-as-activist-as-bullshitter-as-barista/>
- Lorusso, S. (2023). *What design can't do: Essays on design and disillusion*. Set Margins.
- LOTE 42. (2017, 11 novembro). *Publicar como prática artística [Regina Melim]* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=ek4-AiH7lPQ>
- Ludovico, A. (2012). *Post-digital print: The mutation of publishing since 1894*. Onomatopée.
- MacPhee, J. (2018) Untitled. Em Temporary Services & PrintRoom (Eds.). (2018). *What Problems Can Artist Publishers Solve?* Temporary Services.
- Maier, T., & Pestana, C. (2022) *Cut down the middle: João Vasco Paiva, Heman Chong, Ramiro Guerreiro, Ko Sin Tung, Magdalen Wong*. Galerias Municipais, EGEAC.
- Mallarmé, S. (1897). O Livro, Instrumento Espiritual (T. Maia, Trad.). Em Vale, P. P. do. (2012). *Tarefas infinitas: Quando a Arte e o Livro se ilimitam* (J. C. Dias, Ed.). Fundação Calouste Gulbenkian.
- Manders, M. (2023). *All words and one*. Roma Publications.
- Martins, A. M. & Oliveira F. (2020). *Ana João Romana: Manifesto pelo livro* [Folha de Sala]. Casa da Cerca - Centro de Arte Contemporânea. [https://issuu.com/cmalmada/docs/cc\\_ajr\\_folhasala\\_covid19\\_v3](https://issuu.com/cmalmada/docs/cc_ajr_folhasala_covid19_v3)
- McCarthy, S. J. (2013). *The Designer As Author, Producer, Activist, Entrepreneur, Curator & Collaborator: New Models for Communicating*. Bis.
- McLuhan, M. & Fiore, Q. (1967). *The medium is the message: An inventory of effects*. Bantam Books.
- Medeiros, N. (2020). Sistemas editoriais em mutação: alguns tópicos de introdução a uma problemática. *Rua-L: Arte(s) e Ofício(s) do Livro e do Mercado Editorial*, 9(2), 17-37. <https://doi.org/10.34624/rua.l.v0i9.26656>
- Moeglin-Delcroix, A. (2016) Some Preliminary Observations toward a Study of the Varieties of Artist Publishers in the Sixties and Seventies. Em Gilbert, A. (Ed.). *Publishing as artistic practice* (2ª ed.) (pp. 40-51). Sternberg Press.

- Moura, M. (2010). *O Big Book—Uma Arqueologia do Autor no Design Gráfico*. [Tese de Doutorado de Arte e Design]. Faculdade de Belas Artes, Universidade do Porto. <https://monumentanea.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/05/o-big-book-uma-arqueologia-do-auto-r-no-design-grc3a1fco-mc3a1rio-moura.pdf>
- Moura, M. (2018). *O design que o design não vê*. Orfeu Negro.
- Munari, B. (1991). *Artista e designer* (G. Monis, Trad.; 3ª ed). Presença.
- Munari, B. (1998). *Das coisas nascem coisas* (J. M. de Vasconcelos, Trad.). Edições 70.
- Oxford (2024, 2 dezembro) ‘Brain rot’ named Oxford Word of the Year 2024. *Oxford University Press*. <https://corp.oup.com/news/brain-rot-named-oxford-word-of-the-year-2024/>
- Pater, R. (2021). *Caps Lock: How Capitalism Took Hold of Graphic Design, and how to Escape from it*. Valiz.
- Phillips, M. (2018). “Printing in the infernal method”: William Blake’s method of “Illuminated Printing”. *Interfaces*, 39, 67–89. <https://doi.org/10.4000/interfaces.489>
- Phillipot, C. (2013). *Booktrek: Selected essays on artists’ books (1972-2010)*. (L. Bovier, Ed.). JRP Ringier.
- Pichler, M. (Ed.). (2019). *Publishing Manifestos: An International Anthology from Artists and Writers*. The MIT Press.
- Pinto, L. L. (2017). *Publishing as an Artistic Toolbox: 1989–2017*. Kunsthalle Wien. <https://kunsthallewien.at/en/exhibition/publishing-as-an-artistic-toolbox-1989-2017/>
- Prader, N. (2018) Trending. Em Temporary Services & PrintRoom (Eds.). (2018). *What Problems Can Artist Publishers Solve?* Temporary Services.
- Rock, M. (1996). *Designer as Author*. 2 x 4. <https://2x4.org/ideas/1996/designer-as-author/>
- Rock, M. (2009). *Fuck Content*. 2 x 4. <https://2x4.org/ideas/2009/fuck-content/>
- Romana, A. J. (2023). De Wanda a Composição em tempo real: publicar como prática artística. *Vinco - Revista de Estudos de Edição, Belo Horizonte*, 3(1), 45-66. <https://seer.dppg.cefetmg.br/index.php/VINCO/article/view/1097>
- Schnapp, J. T., & Michaels, A. (2012). *The electric information age book: McLuhan/Agel/Fiore and the experimental paperback*. Princeton Architectural Press.
- Shipwright, F. (2017, maio 15). Everything Not Saved Will Be Lost. *Transmediale/archive*. <https://transmediale.de/content/everything-not-saved-will-be-lost>
- Soulellis, P. (2013, maio). *Search, Compile, Publish Towards a new artist’s web-to-print practice*. Paul Soulellis. <https://soulellis.com/writing/2013/05/search-compile-publish/>
- Soulellis, P. (2016, junho 10). *Search, Compile, Publish (2016 update)*. Google docs [https://docs.google.com/document/d/13xw8NrMEfoPf3Vgq3-TYbH\\_v9Cn1OyWAXJVdDxwtBIY/edit?tab=t.0](https://docs.google.com/document/d/13xw8NrMEfoPf3Vgq3-TYbH_v9Cn1OyWAXJVdDxwtBIY/edit?tab=t.0)
- Soulellis, P. (2021). Urgent Publishing After the Artist’s Book: *Making Public in Movements Towards Liberation*. *APRIA Journal*, 3(3), 31-43. <https://doi.org/10.37198/APRIA.03.03.a5>
- Soulellis, P. (2023). Bad Archives. *JCMS*, 62(4), 181-187.
- Starre, A. (2016) Organic Book Design From Dwigging to Dabielewski: The Metamedial Aesthetics Of Embodied Literature in American Trade Publishing. Em Gilbert, A. (Ed.). *Publishing as artistic practice* (2ª ed.). (pp. 52-61) Sternberg Press.
- Steinbach, J. (2018) Four propositions for why we need independent publishing to fight Singularity. Em Temporary Services & PrintRoom (Eds.). (2018). *What Problems Can Artist Publishers Solve?* Temporary Services.
- Sueda, J. (2017) *Photo of Peter Bilak’s Slide* [Fotografia] Institute of Network Cultures. <https://networkcultures.org/entreprenariat/designer-as-activist-as-bullshitter-as-barista/>
- Temporary Services & PrintRoom (Eds.). (2018). *What Problems Can Artist Publishers Solve?* Temporary Services.
- The Art Assignment. (2020, agosto 6). *Make a Book with Meat (or other atypical materials) ft. Ben Denzer* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=42dvTa9Mlq0&t=72s>

- Toffler, A. (1971) *Future Shock*. Bantam Books.
- Torre, C. de la [@claudiadelatorrea]. (2025, 8 janeiro) *Img 1. View of the exhibition "Pushing the Envelope: An Exhibition of Mailed and Correspondence Art" at The National Museum of Computing, where all 99g book contributions are being shown.* [Descrição]. Instagram. [https://www.instagram.com/p/DFXVrt9Ixu4/?img\\_index=](https://www.instagram.com/p/DFXVrt9Ixu4/?img_index=)
- Tzara, T. (1987) *Sete Manifestos Dada* (J. M. Justo, Trad.). Hiena Editora.
- Vale, P. P. do. (2012). *Tarefas infinitas: Quando a Arte e o Livro se ilimitam* (J. C. Dias, Ed.). Fundação Calouste Gulbenkian.
- Warde, B. (1955) *The Crystal Goblet*. The Sylvian Press.
- Webb, C. (2017) *Photo of Thomas Castro's Slide*. [Fotografia] Institute of Network Cultures. <https://networkcultures.org/entreprenariat/designer-as-activist-as-bullshitter-as-barista/>
- Weber, M. (2015) NO-ISBN as a Political Strategy. Em Cella, B., Findeisen, L. & Blaha, A. (Eds.). (2015). *NO-ISBN: On self-publishing*. Salon für Kunstbuch.
- Zoller, R. (2024) *Last Pages*. Rahel Zoller. <https://rahelzoller.com/Last-Pages>

## BIBLIOGRAFIA

### —Publicar como prática artística

- ABC [@artistsbookscooperative]. (2024, 18 dezembro) *Claudia de la Torre spent 99 minutes in the Amerika-Gedenkbibliothek, browsing the shelves and selecting books that had the number 99 in their call numbers.* [Descrição] [Fotografia]. Instagram. [https://www.instagram.com/p/DDtn6E7NOJv/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/p/DDtn6E7NOJv/?img_index=1)
- And Publishing (2015) *Publishing as Artistic Practice*. And Publishing. <http://andpublishing.org/publishing-as-artistic-practice/>
- Baas, J. (Ed.). (2011). *Fluxus and the essential questions of life*. University of Chicago Press.
- Bhaskar, M. (2013). *The Content Machine: Towards a Theory of Publishing from the Printing Press to the Digital Network*. Anthem Press.
- Bodman, S. (2004). *Creating artists' books*. A & C Black Publishers.
- Boulanger, S. (2015) The Phenomenon of Micro-Edition: A Silk Road. Em Cella, B., Findeisen, L. & Blaha, A. (Eds.). (2015). *NO-ISBN: On self-publishing*. Salon für Kunstbuch.
- Brotéria. (2022). *Livros Desobedientes/ Unruly Books* [Folha de sala de exposição]. Brotéria.
- Carrión, U. (1980). *Second Thoughts*. VOID Distributors.
- Castleman, R. (com MoMA). (1994). *A Century of Artists Books*. Museum of Modern Art.
- Cella, B. (s.d.) *NO-ISBN*. Salon für Kunstbuch. <https://www.sfk.at/publishing/no-isbn/>
- Cella, B., Findeisen, L. & Blaha, A. (Eds.). (2015). *NO-ISBN: On self-publishing*. Salon für Kunstbuch.
- Denzer, B. (2021) *60,000 immortal individuals*. The Catalog Press. <https://catalogpress.org/>
- Drucker, J. (2004). *The century of artists' books* (2ª ed.). Granary Books.
- Fernandes, I. C. (2023). *Quarta Parede: as duas narrativas performáticas que as constraints provocam na execução e leitura dos livros de artista*. [Tese de Mestrado]. Faculdade de Belas-Artes, Universidade de Lisboa. <https://repositorio.ul.pt/handle/10451/56929>
- Gilbert, A. (2015, 2 fevereiro) *Publishing as Artistic Practice (Berlin, 2 Feb 15)*. ArtHist.net. [https://arthist.net/archive/9286/lang=en\\_US](https://arthist.net/archive/9286/lang=en_US)
- Gilbert, A. (Ed.). (2016). *Publishing as artistic practice* (2ª ed.). Sternberg Press.
- Haynes, E. V. (2018) Untitled. Em Temporary Services & PrintRoom (Eds.). (2018). *What Problems Can Artist Publishers Solve?* Temporary Services.
- Helton, L. [@lucyhelton]. (2024, 18 dezembro) *'99g's is a unique mail art project to be showcased at the UK's National Museum of Computing @tnmoc as part of the exhibition 'Pushing the Envelope: An exhibition of mailed and communication art'*. [Descrição] [Fotografia]. Instagram. [https://www.instagram.com/p/DBo8MXJI9UL/?img\\_index=3](https://www.instagram.com/p/DBo8MXJI9UL/?img_index=3)
- Hindley, V. (2019, setembro 18). Publishing as Artistic Practice: In Conversation with Michalis Pichler. *The MIT Press Reader*. <https://thereader.mitpress.mit.edu/publishing-as-artistic-practice/>  
<http://andpublishing.org/publishing-as-artistic-practice/>
- Hübner, M., Mollard, A., & Klanten, R. (Eds.). (2011). *Behind the zines: Self-publishing culture*. Gestalten.
- International Standard Book Number (s.d.) *What is an ISBN?*. ISBN. <https://www.isbn-international.org/content/what-isbn/10>

- Kiger, P. K. (2021, 28 junho) How Thomas Paine's 'Common Sense' Helped Inspire the American Revolution. *History*. <https://www.history.com/news/thomas-paine-common-sense-revolution>
- Klanten, R., Hübner, M., Losowsky, A., & Gestalten Verlag (Eds.). (2013). *Fully Booked: Ink on Paper: Design & Concepts for New Publications*. Gestalten.
- Kunsthalle Wien. (2017, novembro 20). *Opening Talk – Publishing as an Artistic Toolbox: 1989–2017* [Video] Youtube. <https://youtu.be/VGuz3ALvRXc?si=ew1S4Xq6eu8kjqY>
- Kunsthalle Wien. (2018, fevereiro 12). *Design as a Medium – Publishing as an Artistic Toolbox* [Video]. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=L7\\_YeaoE7A&t=2490s](https://www.youtube.com/watch?v=L7_YeaoE7A&t=2490s)
- Lefebvre, A. (2016) Portrait of the Artist as a Publisher: Publishing as an Alternative Artistic Practice. Em Gilbert, A. (Ed.). *Publishing as artistic practice* (2ª ed.). (pp. 52-61) Sternberg Press.
- Lefebvre, A. (2018) Artzines 1977-2017 (Abstract). Em Temporary Services & PrintRoom (Eds.). (2018). *What Problems Can Artist Publishers Solve?* Temporary Services.
- LOTE 42. (2017, 11 novembro). *Publicar como prática artística [Regina Melim]* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=ek4-AiH7IPQ>
- MacPhee, J. (2018) Untitled. Em Temporary Services & PrintRoom (Eds.). (2018). *What Problems Can Artist Publishers Solve?* Temporary Services.
- Mallarmé, S. (1897). O Livro, Instrumento Espiritual (T. Maia, Trad.). Em Vale, P. P. do. (2012). *Tarefas infinitas: Quando a Arte e o Livro se ilimitam* (J. C. Dias, Ed.). Fundação Calouste Gulbenkian.
- Manders, M. (2023). *All words and one*. Roma Publications.
- Martins, A. M. & Oliveira F. (2020). *Ana João Romana: Manifesto pelo livro* [Folha de Sala]. Casa da Cerca - Centro de Arte Contemporânea. [https://issuu.com/cmalmada/docs/cc\\_ajr\\_folhasala\\_covid19\\_v3](https://issuu.com/cmalmada/docs/cc_ajr_folhasala_covid19_v3)
- Medeiros, N. (2020). Sistemas editoriais em mutação: alguns tópicos de introdução a uma problemática. *Rua-L: Arte(s) e Ofício(s) do Livro e do Mercado Editorial*, 9(2), 17-37. <https://doi.org/10.34624/rua.l.v0i9.26656>
- Moeglin-Delcroix, A. (2016) Some Preliminary Observations toward a Study of the Varieties of Artist Publishers in the Sixties and Seventies. Em Gilbert, A. (Ed.). *Publishing as artistic practice* (2ª ed.) (pp. 40-51). Sternberg Press.
- Phillips, M. (2018). "Printing in the infernal method": William Blake's method of "Illuminated Printing". *Interfaces*, 39, 67–89. <https://doi.org/10.4000/interfaces.489>
- Phillipot, C. (2013). *Booktrek: Selected essays on artists' books (1972-2010)*. (L. Bovier, Ed.). JRP Ringier.
- Pichler, M. (Ed.). (2019). *Publishing Manifestos: An International Anthology from Artists and Writers*. The MIT Press.
- Pinto, L. L. (2017). *Publishing as an Artistic Toolbox: 1989–2017*. Kunsthalle Wien. <https://kunsthallewien.at/en/exhibition/publishing-as-an-artistic-toolbox-1989-2017/>
- Prader, N. (2018) Trending. Em Temporary Services & PrintRoom (Eds.). (2018). *What Problems Can Artist Publishers Solve?* Temporary Services.
- Romana, A. J. (2023). De Wanda a Composição em tempo real: publicar como prática artística. *Vinco - Revista de Estudos de Edição, Belo Horizonte*, 3(1), 45-66. <https://seer.dppg.cefetmg.br/index.php/VINCO/article/view/1097>
- Servi, L. (Ed.). (2022). *The city is ours: #1 Discarded Gums*. Other Editions.
- Soulellis, P. (2013, maio). *Search, Compile, Publish Towards a new artist's web-to-print practice*. Paul Soulellis. <https://soulellis.com/writing/2013/05/search-compile-publish/>
- Soulellis, P. (2016, junho 10). *Search, Compile, Publish (2016 update)*. Google docs [https://docs.google.com/document/d/13xw8NrMEfoPf3Vgq3-TYbH\\_v9Cn1OyWAXJVdDxwtBIY/edit?tab=t.0](https://docs.google.com/document/d/13xw8NrMEfoPf3Vgq3-TYbH_v9Cn1OyWAXJVdDxwtBIY/edit?tab=t.0)
- Soulellis, P. (2021). Urgent Publishing After the Artist's Book: *Making Public in Movements Towards Liberation*. *APRIA Journal*, 3(3), 31-43. <https://doi.org/10.37198/APRIA.03.03.a5>

- Soulellis, P. (2023, 06). *Survival by sharing*. Google Docs. <https://docs.google.com/document/d/e/2PACX1vS2kKmVmVbo8gIeTYVJ48yLBGUyp-xLgIFxQLIwoCL1J9XOaIAUXJV6xOkB8ZMyUdxD6uZQJCojVe7j/pub>
- Starre, A. (2016) Organic Book Design From Dwiggling to Dabielewski: The Metamedial Aesthetics Of Embodied Literature in American Trade Publishing. Em Gilbert, A. (Ed.). *Publishing as artistic practice* (2ª ed.). (pp. 52-61) Sternberg Press.
- Steinbach, J. (2018) Four propositions for why we need independent publishing to fight Singularity. Em Temporary Services & PrintRoom (Eds.). (2018). *What Problems Can Artist Publishers Solve?* Temporary Services.
- Temporary Services & PrintRoom (Eds.). (2018). *What Problems Can Artist Publishers Solve?* Temporary Services.
- The Art Assignment. (2020, agosto 6). *Make a Book with Meat (or other atypical materials) ft. Ben Denzer* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=42dvTa9Mlq0&t=72s>
- Tomé, F., Dias, I. S., & Fazenda, M. d. M. (Eds.). (2021). *Eu nem sabia que Marvila existia*. Sistema Solar.
- Torre, C. de la [@claudiadelatorrea]. (2025, 8 janeiro) *Img 1. View of the exhibition “Pushing the Envelope: An Exhibition of Mailed and Correspondence Art” at The National Museum of Computing, where all 99g book contributions are being shown*. [Descrição]. Instagram. [https://www.instagram.com/p/DFXVrt9Ixu4/?img\\_index=](https://www.instagram.com/p/DFXVrt9Ixu4/?img_index=)
- Tzara, T. (1987) *Sete Manifestos Dada* (J. M. Justo, Trad.). Hiena Editora.
- Vale, P. P. do. (2012). *Tarefas infinitas: Quando a Arte e o Livro se ilimitam* (J. C. Dias, Ed.). Fundação Calouste Gulbenkian.
- Weber, M. (2015) NO-ISBN as a Political Strategy. Em Cella, B., Findeisen, L. & Blaha, A. (Eds.). (2015). *NO-ISBN: On self-publishing*. Salon für Kunstbuch.
- Zoller, R. (2024) *Last Pages*. Rahel Zoller. <https://rahelzoller.com/Last-Pages>

## —Design gráfico

- Correia, A. & Miranda, A. (2024, 4 fevereiro) Eduardo Aires: “O designer não é respeitado como deveria ser”. *Público*. <https://www.publico.pt/2024/02/04/culturaipilon/entrevista/eduardo-aires-designer-nao-respeitado-2077865>
- Design Threads. (2022). *Excess of Everything*. Design Threads. <https://www.designthreads.report/thread2>
- Fuller, J. (2020, 19 outubro). *When Did Design Stop Being «Multidisciplinary?»*. AIGA Eye on Design. <https://eyeondesign.aiga.org/when-did-design-stop-being-multidisciplinary/>
- Gonçalves, E. (2024). *A Escola Infinita*. Vai Vem.
- Koponen, J. & Hildén, J. (2019). *Data visualization handbook*. Otavan kirjapaino.
- Lorusso, S. (2017, 20 setembro) *Designer as Activist as Bullshitter as Barista*. Institute of Network Cultures. <https://networkcultures.org/entreprenariat/designer-as-activist-as-bullshitter-as-barista/>
- Lorusso, S. (2023). *What design can't do: Essays on design and disillusion*. Set Margins.
- Ludovico, A. (2012). *Post-digital print: The mutation of publishing since 1894*. Onomatopée.
- Maier, T., & Pestana, C. (2022) *Cut down the middle: João Vasco Paiva, Heman Chong, Ramiro Guerreiro, Ko Sin Tung, Magdalen Wong*. Galerias Municipais, EGEAC.
- McCarthy, S. J. (2013). *The Designer As Author, Producer, Activist, Entrepreneur, Curator & Collaborator: New Models for Communicating*. Bis.
- McLuhan, M. & Fiore, Q. (1967). *The medium is the message: An inventory of effects*. Bantam Books.
- McLuhan, M., & Fiore, Q. (2018). *O meio é a mensagem*. (S. Flaksman, trad.). Ubu Editora.
- Mitrović, I., Auger, J., Hanna, J., & Helgason, I. (Eds.). (2021). *Beyond speculative design: Past - present - future*. SpeculativeEdu.

- Moura, M. (2010). *O Big Book—Uma Arqueologia do Autor no Design Gráfico*. [Tese de Doutorado de Arte e Design]. Faculdade de Belas Artes, Universidade do Porto. <https://monumentanea.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/05/o-big-book-uma-arqueologia-do-auto-r-no-design-grc3a1fco-mc3a1rio-moura.pdf>
- Moura, M. (2018). *O design que o design não vê*. Orfeu Negro.
- Munari, B. (1991). *Artista e designer* (G. Monis, Trad.; 3ª ed). Presença.
- Munari, B. (1998). *Das coisas nascem coisas* (J. M. de Vasconcelos, Trad.). Edições 70.
- Munari, B. (2008). *Design as Art* (3ª ed.). Penguin Books.
- Pater, R. (2021). *Caps Lock: How Capitalism Took Hold of Graphic Design, and how to Escape from it*. Valiz.
- Rock, M. (1996). *Designer as Author*. 2 x 4. <https://2x4.org/ideas/1996/designer-as-author/>
- Rock, M. (2009). *Fuck Content*. 2 x 4. <https://2x4.org/ideas/2009/fuck-content/>
- Schnapp, J. T., & Michaels, A. (2012). *The electric information age book: McLuhan/Agel/Fiore and the experimental paperback*. Princeton Architectural Press.
- Sueda, J. (2017) *Photo of Peter Bilak's Slide* [Fotografia] Institute of Network Cultures. <https://networkcultures.org/entreprenariat/designer-as-activist-as-bullshitter-as-barista/>
- Warde, B. (1955) *The Crystal Goblet*. The Sylvian Press.
- Webb, C. (2017) *Photo of Thomas Castro's Slide*. [Fotografia] Institute of Network Cultures. <https://networkcultures.org/entreprenariat/designer-as-activist-as-bullshitter-as-barista/>

## —Arquivo

- Alphen, E. v. (Ed.). (2023). *Productive Archiving: Artistic Strategies, Future Memories, and Fluid Identities*. Valiz.
- Cram, G. (2015) NO-ISBN- The An-archive as Subject. Em Cella, B., Findeisen, L. & Blaha, A. (Eds.). (2015). *NO-ISBN: On self-publishing*. Salon für Kunstbuch.
- Denzer, B. (2019). *Tuesday, September 24, 2019*. 2011–present. <https://2011-present.bendenzer.com/?query=September%2024,%202019#active>
- Derrida, J. (1998). *Archive Fever: A Freudian impression* (E. Prenowitz, Trad.). Univ. of Chicago Press.
- Dias, I. S., Mar Fazenda, M. do, & Duarte, S. N. (Eds.). (2018). *O que é o arquivo? Laboratório arte/arquivo = What is the archive?*. Documenta.
- Eco, U. (2009). *A vertigem das listas* (A. M. Lorusso, Ed.; V. Tenreiro, Trad.). Thames & Hudson.
- Foster, H. (2004). An Archival Impulse. *October*, 110, 3–22. <https://doi.org/10.1162/0162287042379847>
- Giannachi, G. (2016). *Archive everything: Mapping the everyday*. The MIT Press.
- Iversen, M. (Ed.). (2010). *Chance: Documents of Contemporary Art*. Whitechapel Art Gallery.
- Johnson, T. (2023, 26 janeiro) Rest in Metal. (Temporada 1, Episódio 1). [TV Show Episode]. Em Johnson, R., Lyonne, N. & Rudolph, M. (Produtores executivos). *Poker Face*. Peacock TV
- Johnstone, S. (Ed.). (2008). *The everyday: Documents of Contemporary Art*. Whitechapel Gallery.
- Kashmere, B. (2010) *Cache Rules Everything Around Me*. Incite. <https://incite-online.net/intro2.html>
- Kwan, D. & Scheinert. (Diretores) (2022). *Everything Everywhere All at Once*. [Filme]. A24.
- Merewether, C. (Ed.). (2006). *The archive: Documents of Contemporary Art*. Whitechapel Gallery.
- Oxford (2024, 2 dezembro) ‘Brain rot’ named Oxford Word of the Year 2024. *Oxford University Press*. <https://corp.oup.com/news/brain-rot-named-oxford-word-of-the-year-2024/>
- Shipwright, F. (2017, maio 15). Everything Not Saved Will Be Lost. *Transmediale/archive*. <https://archive.transmediale.de/content/everything-not-saved-will-be-lost>

Soulellis, P. (2023). Bad Archives. *JCMS*, 62(4), 181-187.

Toffler, A. (1971) *Future Shock*. Bantam Books.

—Metodologias de investigação

Barnum, C. M. (2021). *Usability testing essentials: Ready, set...test!* (2ª ed.). Morgan Kaufmann.

Martin, B., & Hanington, B. M. (2012). *Universal methods of design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions*. Rockport Publishers.

Vis, D. (2023). *Research for people who (think they) would rather create* (3ª ed.) (version 1.1.2). Onomatopée Projects.

## APÊNDICES

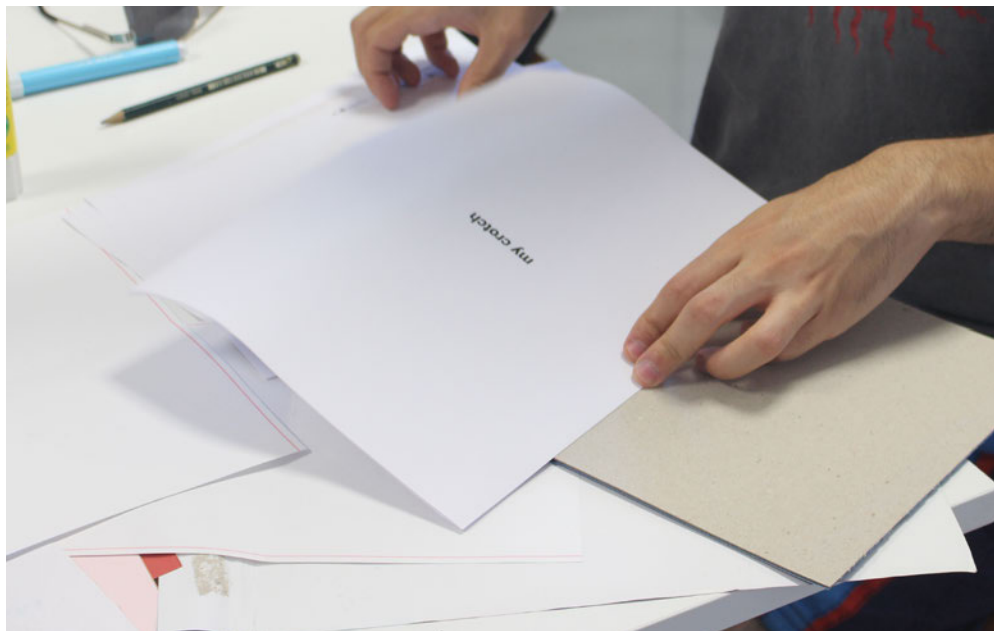
- Registos fotográficos da oficina *x = Livro*
- Documento Produção Gráfica de *formam meio = Livro*
- Código no *Processing* da ferramenta aleatória *x = Livro*
- Instruções de *x = Livro* disponíveis no *GitHub*
- Cenário das instruções para o Teste de Usabilidade
- Entrevistas Teste de Usabilidade

Registos da oficina  
*x = Livro*  
(2024)









# Documento Produção Gráfica

—

## Orçamento

4 exemplares  
livro — projeto  
prático da dissertação  
de mestrado

Vanessa Câmara

# Descrição Técnica

3 componentes do livro a imprimir  
para cada exemplar:

1. Capa e guardas
2. Miolo
3. Insert

## 1. Capa e guardas

Capa flexível colada ou cosida às guardas,  
criando uma lombada exposta.

Técnica de encadernação industrial:

In-fólio Colado ou Cosido (a definir)

### Formato da capa e guardas |

23,5 cm x 16,5 cm

Impressão digital a cores.

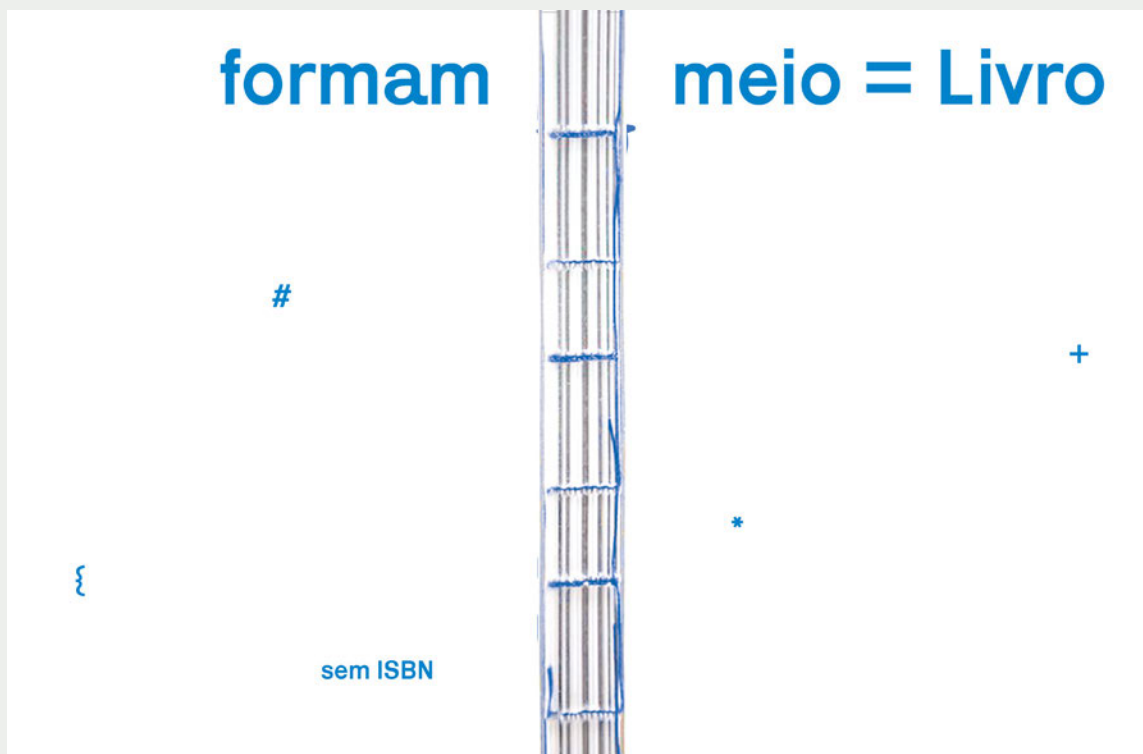
Capa impressa só de um lado, na parte da frente,  
em papel branco (a definir) + de 180g/m<sup>2</sup>

Guardas em papel branco (a definir) e

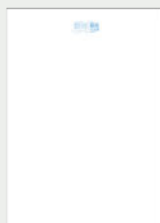
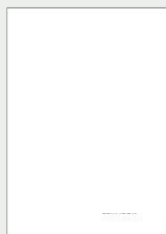
2 impressões digitais a cores.

CONTRACAPA

CAPA

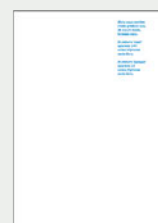
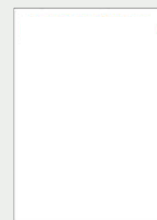


GUARDAS  
CONTRACAPA



1 impressão digital  
frente, a cores  
na guarda

GUARDAS  
CAPA



1 impressão digital  
frente, a cores  
na guarda

## 2. Miolo

Miolo cosido a linha com a lombada exposta.  
Impressão digital frente e verso, a cores.

### 3 formatos do miolo |

23,5 cm x 16,5 cm (formato da maioria do miolo)  
19,5 cm x 13,5 cm (4 cadernos: nº 1 ; nº12; nº15; nº16)  
16,5 cm x 11,75 cm (2 cadernos: nº5; nº9)

### 3 tipos de papel para o miolo | a definir

*Munken* 100g/m<sup>2</sup> ou 115g/m<sup>2</sup>

Papel colorido amarelo (3 cadernos: nº1; nº12 e nº15)  
?g/m<sup>2</sup>

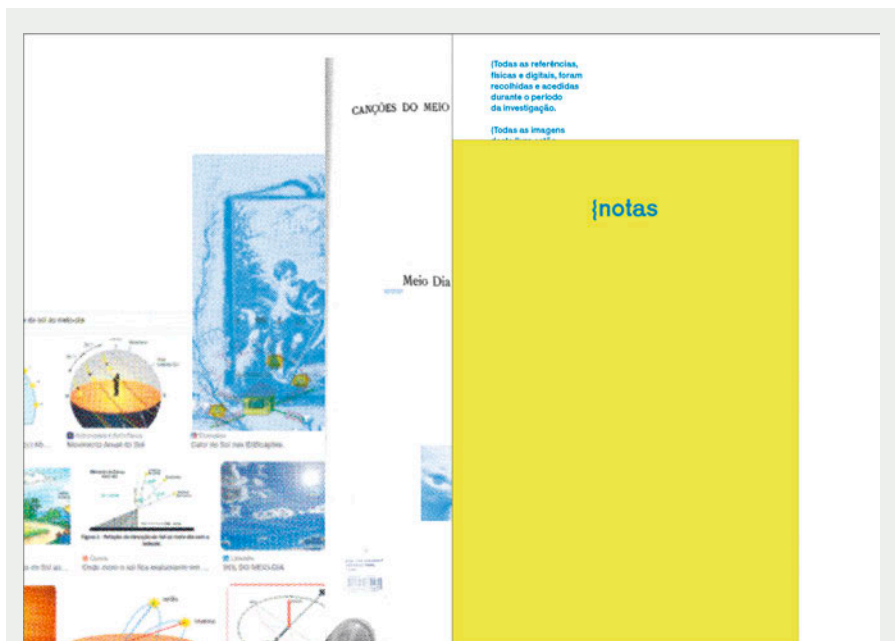
### Imposição |

148 páginas com 17 cadernos

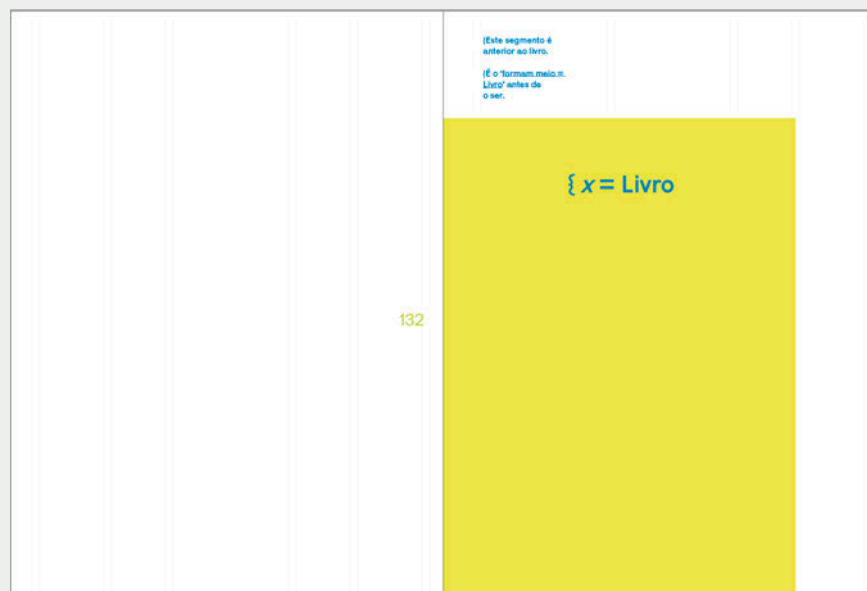
1º caderno | 8 páginas | 19,5 cm x 13,5 cm | **Papel amarelo**  
2º caderno | 12 páginas | 23,5 cm x 16,5 cm | Papel Munken  
3º caderno | 12 páginas | 23,5 cm x 16,5 cm | Papel Munken  
4º caderno | 8 páginas | 23,5 cm x 16,5 cm | Papel Munken  
5º caderno | 4 páginas | 16,5 cm x 11,75 cm | Papel Munken  
6º caderno | 12 páginas | 23,5 cm x 16,5 cm | Papel Munken  
7º caderno | 2 páginas | 23,5 cm x 16,5 cm | Papel Munken  
8º caderno | 8 páginas | 23,5 cm x 16,5 cm | Papel Munken  
9º caderno | 12 páginas | 16,5 cm x 11,75 cm | Papel Munken  
10º caderno | 12 páginas | 23,5 cm x 16,5 cm | Papel Munken  
11º caderno | 12 páginas | 23,5 cm x 16,5 cm | Papel Munken  
12º caderno | 12 páginas | 19,5 cm x 13,5 cm | **Papel amarelo**  
13º caderno | 8 páginas | 23,5 cm x 16,5 cm | Papel Munken  
14º caderno | 8 páginas | 23,5 cm x 16,5 cm | Papel Munken  
15º caderno | 4 páginas | 19,5 cm x 13,5 cm | **Papel amarelo**  
16º caderno | 8 páginas | 19,5 cm x 13,5 cm | Papel Munken  
17º caderno | 4 páginas | 23,5 cm x 16,5 cm | Papel Munken



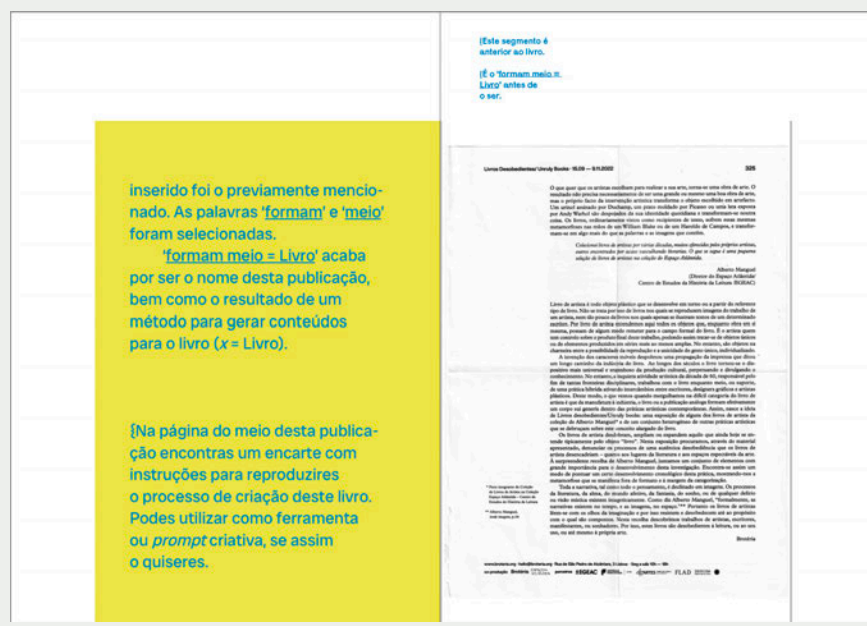
12º caderno | 12 páginas  
 19,5 cm x 13,5 cm |  
 Papel amarelo |



15º caderno | 4 páginas  
 19,5 cm x 13,5 cm |  
 Papel amarelo |



16º caderno | 8 páginas  
 19,5 cm x 13,5 cm |  
 Papel Munken |



6

### **3.Insert**

Complemento - 1 caderno de 4 páginas  
que não fica cosido ao miolo

#### **Formato do Insert |**

22,5 cm x 10,75 cm

Impressão digital frente e verso, a cores  
em papel branco a definir + de 180g/m<sup>2</sup>.

## FerramentaAleatoria

```
//Ficheiro com o texto
```

```
String ficheiro = "Texto.txt";
```

```
String[] linhas;
```

```
String[] palavras;
```

```
void setup(){
```

```
  //Carrega as linhas do ficheiro para o array
```

```
  linhas = loadStrings(ficheiro);
```

```
  //Para seleccionar duas palavras aleatórias do texto
```

```
  palavras = split(linhas[int (random(linhas.length - 1))], &apos; &apos;);
```

```
  int indice_1 = int (random(0, palavras.length));
```

```
  int indice_2 = int (random(0, palavras.length));
```

```
  //Para não seleccionar palavras iguais
```

```
  while(palavras[indice_1].equals(palavras[indice_2])){
```

```
    indice_2 = int (random(0, palavras.length));
```

```
  }
```

```
  //Imprime as duas palavras aleatórias na Consola
```

```
  print("palavras: " + palavras[indice_1] + " " + palavras[indice_2]);
```

```
}
```

VanessaCamara-design / x Public

- <> Code
- Issues
- Pull requests
- Actions
- Projects
- Security
- Ins

1 Branch
 0 Tags
 
About
Go to
Code
⋮

**VanessaCamara-design** Update...  
 dee656e · 6 months ago 23 Commits

---

F Add f... 6 months ago

---

F Upda... 6 months ago

---

1 Add f... 6 months ago

Instruções para gerar duas palavras aleatórias no Processing. Estas instruções são um complemento do meu projeto prático "formam meio = Livro" e da dissertação de mestrado "x = Livro: o processo, o arquivo e o design no publicar como prática artística", orientada pela prof. Dra. Sofia Leal Rodrigues\_FBAUL

**README**

---

# X = Livro

Cria um livro que coleciona conteúdo sobre x ou apenas utiliza x como prompt criativa para outros projetos. Para descobrires x tens de cumprir com os seguintes requisitos e concluir os seguintes passos.

x = \_\_\_\_\_

## Vais precisar de

- Um excerto de um texto
  - Este texto pode ser autoral ou não, pode ter algum significado ou não.

- Readme
- Activity
- 0 stars
- 1 watching
- 0 forks
- Report repository

### Releases

No releases published

### Packages

No packages published

### Languages

- Processing 100.0%

Pode ser um poema, a sinopse de uma exposição que tenhas gostado de visitar, a lista do supermercado ou as instruções para montar um móvel. Fica ao teu critério.

- Computador com acesso a Internet
- Instalar o Processing
- Um amigo que saiba programação, caso isto corra mal



## Instruções

---

Para seleccionar duas palavras aleatórias de um texto, com o código do Processing.

1º passo—

<https://github.com/VanessaCamara-design/x>

- **Acede** ao link no Browser do teu computador.
- **Clica** no botão verde "**Code**".
- **Clica** no botão "**Download ZIP**" para iniciares a transferência para o teu computador.
- **Extrai** o conteúdo do ficheiro ZIP para uma pasta:
  - i.  "**Texto.txt**" — o ficheiro onde vais colocar o teu texto, editá-lo e salvar o documento.
  - ii. 

## "FerramentaAleatoria.pde"

— o ficheiro do Processing com o código para gerar duas palavras aleatórias.

2º passo—

(<https://processing.org/download>)

- **Instala** o Processing no teu computador.
- **Escolhe** a versão compatível com o teu sistema operacional (Mac ou Windows) e segue as instruções de instalação.

3º passo—

- **Seleciona** um excerto de um texto.

4º passo—

- **Insere** o teu texto no ficheiro do bloco de notas "Texto.txt"
- **Edita** o texto conforme necessário.
  - i. Certifica-te que o texto não tem espaçamentos em branco entre as linhas, frases.
  - ii. Lembra-te que a pontuação também pode ser considerada como um elemento a ser selecionado, portanto, elimina caso não desejes que esta seja incluída na seleção.
- **Salva** o ficheiro após realizares as devidas alterações.

## 5º passo—

- **Abre** o ficheiro "FerramentaAleatoria.pde" .
- **Carrega** no botão "**Keep**".
- **Carrega** no botão azul "**Play**" para executar e para correres o código.
- **Observa** o teu X impresso na Consola — as duas palavras aleatoriamente escolhidas do texto.

### **Warning**

Para que o código funcione corretamente, certifica-te que:

1. **Não** alteras o nome dos ficheiros.
2. Certifica-te que o texto do bloco de notas "Texto.txt" **não** tem espaçamentos em branco entre as linhas, frases.
3. O ficheiro do bloco de notas "Texto.txt" e o ficheiro do Processing "FerramentaAleatoria.pde" estão localizados e guardados na mesma pasta no teu computador.

## Cenário

Compraste um livro chamado “Formam meio = Livro”. Este livro arquiva e coleciona o “meio” e os seus significados. Durante a tua leitura, quando chegas à página do meio, percebes que o livro tem um descartável/folheto com as seguintes informações:

## Instruções

Cria um livro que coleciona conteúdo sobre  $x$  ou apenas utiliza  $x$  como *prompt* criativa para outros projetos.

Para descobrires  $x$  tens de cumprir com os seguintes requisitos e concluir os seguintes passos.

$x =$  \_\_\_\_\_

### Vais precisar de:

- . Um excerto de um texto

Este texto pode ser autoral ou não, pode ter algum significado ou não. Pode ser um poema, a sinopse de uma exposição que tenhas gostado de visitar, a lista do supermercado ou as instruções para montar um móvel. Fica ao teu critério.

- . Computador com acesso a Internet

- . Instalar o Processing

“Software flexível com uma linguagem para aprender a programar. Desde 2001, o Processing tem promovido a literacia de software no âmbito das artes visuais e a literacia visual no âmbito da tecnologia. Há dezenas de milhares de estudantes, artistas, designers, investigadores e amadores que usam o Processing para aprender e criar protótipos” (Processing, 2024).

- . Um amigo que saiba programação, caso isto corra mal.

**1º passo:** [github.com/VanessaCamara-design/x-Livro](https://github.com/VanessaCamara-design/x-Livro)

1. **Acede ao link** no Browser do teu computador.
2. **Clica** no botão verde "Code" e, em seguida, em "Download ZIP" para iniciares a transferência da pasta para o teu computador.
3. **Extrai** o conteúdo da pasta para teres acesso aos 2 ficheiros:
  1. "Texto.txt" — o ficheiro onde vais colocar o teu texto, editá-lo e salvar o documento.
  2. "FerramentaAleatoria.pde" — o ficheiro do Processing com o código.

**2º passo:** Instalar o Processing no teu computador

Para instalar o Processing, acede o site oficial: [processing.org/download](https://processing.org/download). Escolhe a versão compatível com o teu sistema operacional (Mac ou Windows) e segue as instruções de instalação."

**3º passo:** Selecciona um excerto de um texto.

**4º passo:** No ficheiro do bloco de notas chamado "Texto.txt", insere o teu texto, removendo qualquer formatação como espaçamentos em branco ou quebras de linha. Certifica-te de que o texto está em um único bloco. Em relação ao texto podes editá-lo conforme necessário. Lembra-te que a pontuação também pode ser considerada como um elemento a ser seleccionado, portanto, elimina-a caso não desejes que esta seja incluída na seleção. Após realizar as devidas alterações, salva o ficheiro.

**5º passo:** Abre o ficheiro do Processing chamado "FerramentaAleatoria.pde" .

Carrega no botão "Play" — Executar — para correres o código. Em baixo, na consola, vão ser impressas as duas palavras aleatoriamente escolhidas, que serão o teu  $x$  e o tema do teu livro. Para que o código funcione corretamente, certifica-te que o ficheiro do bloco de notas "Texto.txt" e o ficheiro do Processing "FerramentaAleatoria.pde" estão localizados e guardados na mesma pasta no teu computador.

## Entrevista Teste de Usabilidade

### Guião de perguntas\_

#### Parte 1 — experiência com o teste

1. Como descreveria a sua experiência geral ao realizar o teste? Houve algum aspeto positivo ou negativo que se destacou?
2. As instruções fornecidas foram claras e fáceis de seguir? Quais foram as principais dificuldades encontradas durante a realização do teste? Que etapas levantaram mais dúvidas ou exigiram um maior esforço de compreensão?
3. Considera que seria capaz de realizar o teste de forma totalmente autónoma?
4. Que alterações ou melhorias sugeriria para tornar as instruções mais claras, objetivas e acessíveis?

#### Parte 2 — reflexão sobre a ferramenta e o processo criativo

5. Esta experiência despertou o seu interesse em explorar o *Processing* ou outras ferramentas criativas com base em código? Considera que a aleatoriedade pode ser pertinente em projetos criativos? Qual a importância de tornar este tipo de ferramentas acessível? De que forma a possibilidade de controlar a base textual numa ferramenta com elementos aleatórios influencia a experiência criativa? Qual considera ser o impacto de permitir que o leitor repita ou recrie o processo de criação da publicação?

#### Parte 3 — Avaliação final

6. Numa escala de 0 a 5, como avalia a clareza das instruções e a sua experiência global na realização do teste?

## Respostas\_

Anónimo 01

idade: 23 anos

profissão: artista visual

experiência em programação: não

conhecimento do *Processing*: não

teste realizado em: *mac*

### Parte 1 — experiência com o teste

1. Apesar de não ter conseguido o resultado das palavras à primeira, foi relativamente fácil. Eu acho que isto é uma coisa que uma pessoa jovem consegue fazer. Se fosse uma pessoa de 50 anos ia ficar um bocadinho mais perdida, mas é fácil, muito fácil. Gostei, foi divertido.
2. As instruções foram fáceis de compreender e gostei do facto do 4º passo estar igualmente indicado no texto do ficheiro *.txt*. Está bastante claro e fácil de seguir. O sistema operativo, talvez. No *Mac*, o processo de transferir os ficheiros para o ambiente de trabalho é menos direto, uma vez que não cria automaticamente uma pasta como acontece no *Windows*. De resto, foi fácil. Encontrei um problema no passo nº4: as instruções relativas ao formato do texto na ferramenta não estavam suficientemente claras para mim. Acabei por inserir o texto de forma contínua, sem espaços entre as palavras, o que impediu o correto funcionamento do código.
3. Sim. Quer dizer, talvez não. Não, não conseguia. Houve problemas técnicos. Se eu tivesse mais de 30 minutos para realizar, talvez ia chegar lá. Ia demorar mais um pouco de tempo, mas ia conseguir. Foi bom ter a tua ajuda em alguns passos.
4. Talvez as instruções poderiam ser apresentadas em formato de lista numerada (1, 2, 3...), tal como no primeiro passo, em vez de estarem em texto corrido. Era mais fácil de acompanhar o texto, sem ter que reler o texto todo para retomar o ponto onde estava. Tirando isso acho que as instruções estavam claras. Não tive dificuldade em encontrar os botões. Por exemplo, os botões *Play* e *Executar* só são facilmente identificáveis quando interagimos com eles; se eu não soubesse como é o símbolo do *Play*, talvez ia ter dificuldade em encontrar. Se tivesse imagens, com a ilustração do botão que eu tinha de carregar, era mais fácil.

### Parte 2 — reflexão sobre a ferramenta e o processo criativo

5. Sim. Parece-me muito interessante e acho que seria uma ótima ferramenta para mim. Seria interessante para o meu trabalho. Apesar de não ser na área do Design, eu gosto de explorar coisas diferentes. Acho que poderia ser interessante como ferramenta de trabalho, porque já usei o aleatório em algumas coisas, mas desta vez seria noutra *software*. Eu acho que isso depende do projeto de cada um. Se alguém quiser que seja completamente aleatório, tu não consegues escolher a base é importante. Agora, se quisermos controlar um bocadinho mais do projeto e querermos que seja uma coisa mais ligada ao que já tens, uma ideia do que queres fazer... Acho que continua a ser bastante interessante e estar disponível em *open source* também é interessante, porque todos podem aceder.

### Parte 3 — avaliação final

6. Para mim foi um 4.

## Anónimo 02

idade: 24 anos

profissão: designer gráfico e artista visual

Experiência em programação: não

conhecimento do *Processing*: sim

teste realizado em: *mac*

### Parte 1 — experiência com o teste

1. No geral foi um exercício simples, mas bom. É fácil de se perceber. Se calhar há uma maior facilidade para um público mais jovem, que têm certas aptidões. Se calhar um público mais velho sentirá mais dificuldade, mas acho que o próprio projeto fala por si, de qual é o público alvo.
2. Não é uma dificuldade, é uma preferência minha. Preferia que tivesse um *qr code* ou que o *website* estivesse já aberto no computador, para não haver problemas de escrever mal e não ser *old fashion*. É só um pormenor, mas não é nada incomodativo e seria numa de facilitar o processo. Estava tudo bastante claro e bem escrito. Achei o 4º passo o mais difícil de compreender. Eu talvez colocava que o texto só pode estar num bloco, por parágrafos. Não haver espaços em branco entre blocos de texto. É que eu tive de voltar atrás no 4º passo para reler e rever várias vezes. Quando li “(...) espaçamento em frases e quebras” pensei que não se podia dar o *enter* no texto. Penso que esta reformulação era importante para ficar bem claro. Eu acho que deve estar reforçado no passo nº 4 que o programa vai dar duas palavras, mas que pode selecionar também pontuação. Acho que as instruções poderiam estar fragmentadas em formato de lista, seria mais fácil de ler e de memorizar os passos. Também acho que podias acrescentar um 6º passo referente ao que aparece na consola e criar um “*alerta*” ou “*atenção*” destacado do texto para a última frase do 5º passo. Uma vez que é fundamental para o código funcionar corretamente. E se adicionares imagens? Porque não? Ter um *printscreen* deste botão verde? Sim! Sim! Eu acho que complementa e torna-se mais claro. Aí, até vou te dizer: se calhar uma pessoa que não saiba nada de programação, nem do *Processing*, talvez não precise de acompanhamento. Conseguir fazer sozinha, porque a imagem guia.
3. Sim! Ia tomar o meu tempo para estas pequenas questões, mas acho que sim.
4. (respondeu, anteriormente, na pergunta nº2).

## Parte 2 — reflexão sobre a ferramenta e o processo criativo

5. Achei pertinente para o teu trabalho, acho que tem muito haver. É uma boa iniciativa de como combinar estas novas plataformas emergentes: *processing*, código, (...), que muitas das vezes as pessoas não estão familiarizadas ou até estão, mas não é tão acessível ou tão palpável. E se calhar o teu projeto trás essa aproximação, de ok, mexer com o programa e não ter medo. É bom haver esta aproximação através de instruções e sugestões, porque às vezes já senti intimidação destes programas.

Eu acho que qualquer ponto de partida, seja analógico ou digital, é sempre importante porque leva-te a campos imagináveis. Neste caso, porque não associar uma ideia de um campo mais digital a um campo diferente? Ou seja, o que eu quero dizer é que acredito na complementaridade. E utilizar uma ferramenta como o *Processing* e aquilo que ele te pode dar, é sempre bom para experimentar outras hipóteses. Pode dar resultados, como também pode dar esses tais inícios, pontos de partida. Eu já experimentei o programa e pode ser a nível mais visual, gráfico, de movimento, como pode ser uma coisa mais textual, mais poética.

Eu associo um bocado às ferramentas emergentes de inteligência artificial. Como é que a partir de um *prompt*, semelhante à sugestão deste *briefing*, podes retirar algo do real. Seja mesmo abstrato ou não, e integrá-lo nos teus projetos. Algo que consegues manipular à procura de resultados.

É muito variado e muito disperso, muito abrangente, um labirinto. Neste caso o processo é mais fácil. Na realidade, há um controlo por parte das plataformas, não tens de fazer muita coisa. Mas eu acho que o importante é a tal escolha do material à priori. Quer imagem, vídeo, som, ou texto. Neste caso, o texto e depois podes apropriar-te do material. Aí é uma liberdade completamente real. Ou seja, não é mau este controlo da tecnologia, de dar palavras, facilita também o processo para uma coisa mais concreta. Mas isto lá está, cada pessoa, seja artista ou de outra área, precisa de ter esse interesse para explorar. Talvez há pessoas que não preferem usar esta plataforma, porque têm outros pontos de partida ou materiais, mas este processo não é desvalorizado. É igualmente valorizado, porque cria esta ideia de complementaridade. De que forma posso dispor de uma ferramenta auxiliar que me seja útil até um determinado ponto — total ou parcial — e que, a partir daí, me permita assumir total controlo sobre o que pretendo desenvolver ou complementar? É muito isto.

## Parte 3 — avaliação final

6. Acho que é um 4,5.

## Anónimo 03

idade: 25 anos

profissão: artista visual

experiência em programação: não

conhecimento do *Processing*: não

teste realizado em: *windows*

1. Eu achei simples, relativamente simples para quem tem uma compreensão básica do que é um computador e do que é a tecnologia. Eu acho que as instruções estão bastante claras, não houve nenhuma dificuldade, sem ser técnicas, mas isso acontece. Não houve grande dificuldade em perceber o que era para fazer e como é que era para fazer, portanto, foi bastante explícito.
2. Não, foi tudo simples. A única “dúvida” que eu tive foi no 4º passo: “(...) certifica-te que o texto está em um único bloco”. Eventualmente cheguei lá, mas eu pensava que tinha de estar num bloco físico ou num quadrado, ou uma coisa desse género. É uma coisa tonta da minha cabeça (risos), porque obviamente estar num único bloco é estar tudo de seguida, sem *enters*. Obviamente com espaço entre as palavras, mas sem espaços brancos entre frases ou entre parágrafos, mas quando li pela primeira vez pensei que era um bloco literal, um quadrado.
3. Sim, desde que tudo o que está no *Processing* já estivesse feito. Se for só carregar no *play*...O teste é carregar no *play* (risos), mas se eu tivesse de fazer a programação...Não, não vai dar (risos).
4. Sim, tendo em conta que o público alvo é dos 18 aos 35 anos, eu acho que todos nós já fizemos testes assim. Informática não é nada de especial. Acho que como está, está bem explicado. Acho que não precisa de imagens porque acho que talvez complica mais ter as imagens, porque cada um tem uma experiência diferente e trabalha de maneira diferente com o computador. Acho que está mesmo ok, não mudava nada.

### Parte 2 — reflexão sobre a ferramenta e o processo criativo

5. Eu acho que não fiz o suficiente para ter interesse (risos). É assim, parece-me um programa interessante, mas eu não tenho...Estes 10 minutos de exercício não me dá para perceber se seria interessante ou não para o processo criativo.

Sim, isso eu acho que sim. Acho que qualquer ferramenta que ajude no processo criativo deve ser de acesso livre e sem paredes de subscrição, mas toda a gente tem de fazer

dinheiro. Já sabemos (risos). Tudo o que começa de graça eventualmente vai chegar à subscrição, mas acho que sim. É uma boa ferramenta para dar de acesso livre a qualquer tipo de pessoa, não só criativos, mas pessoas que possam beneficiar da ferramenta para avançar na sua vida e na sua vida profissional, pessoal, etc...

Podes ter interesse na temática e não ter interesse na programação, e aproveitas o livro na mesma. Isto acrescenta à experiência do livro. Eu acho que é interessante acrescentar qualquer coisa. O livro... Toda a gente sabe o que é um livro. Toda a gente (espero eu) já adquiriu um livro na vida, tem um livro em casa, sabe o que é o objeto livro. Acho que isto adiciona uma camada extra à experiência da mera leitura e da mera experiência visual e física do que é o livro. Para mim, enquanto criativo, é sempre interessante que as pessoas percebam e possam inserir-se um pouco no processo criativo. Que consigam perceber o que estava por detrás do objeto final, portanto, acho que sim, faz todo o sentido.

### Parte 3 — avaliação final

6. Foi um 5.

## Anónimo 04

idade: 24 anos

profissão: Barista

experiência em programação: sim

conhecimento do *Processing*: não

teste realizado em: *windows*

1. Eu achei o teste bastante criativo. Até dá a liberdade de nós escrevermos qualquer coisa e o teu código dar duas palavras aleatórias do nosso texto. Eu gostei bastante de fazer. Eu apenas falhei numa alínea, mas acho que foi mesmo distração da minha parte. Acho que não foi das instruções em si. No geral, gostei bastante deste teste e aprendi um pouco mais sobre o processo do livro. Não vou mentir, pensei que ia ser uma coisa muito mais difícil.
2. A minha maior dificuldade foi a leitura. Eu não gosto muito de ler, confundo-me com as palavras. Talvez dentro das pastas podia haver certas *key words* nos ficheiros, para as palavras serem mais claras. Por exemplo, talvez o nome do ficheiro *.txt* ser mais pequeno do que “ferramenta aleatória”. É que eu não percebi e alterei o nome do ficheiro sem querer e depois o código já não funcionava. Acho que deve haver uma indicação sobre o título dos ficheiros não poder ser alterado. Compreender alguns ficheiros dentro das pastas foi uma das minhas maiores dificuldades. Por exemplo, a palavra “*extrair*”, eu acho que isto pode ser uma desvantagem para pessoas que não sabem programação ou que não têm noção de computadores e de fazer *downloads* no geral. Talvez mencionar o *ZIP*.
3. É assim, depois de errar duas, três vezes ao mudar o título dos ficheiros, talvez ia-me passar pela cabeça: “E se eu não mudar o título dos ficheiros?” Assim, já ia dar. Mas numa primeira vez, certamente, precisava de ajuda para realizar o teste.
4. Na minha experiência, claro. Guiava-me melhor com *screenshots*, com um círculo vermelho onde deveria clicar...Não só para mim, mas também para as outras pessoas que têm pouca noção do que é programação ou fazer *downloads*. Só com as informações escritas senti dificuldade em seguir os passos todos e de fazer tudo correto. Uma ou duas *screenshots* não faziam mal para entender melhor o passo-a-passo.

### Parte 2 — reflexão sobre a ferramenta e o processo criativo

5. Eu estou sempre aberto para aprender alguma linguagem nova ou programas novos como o *Processing*, que me deste a conhecer agora. Fiquei curioso como é uma ferramenta criativa. Eu costumo ter uma certa dificuldade para imaginar coisas criativas e para um começo, este

teste despertou-me curiosidade para instalar e aventurar-me, antes de ver tutoriais de primeiros passos no *Processing*.

Claro que eu sinto curiosidade em bastantes coisas, não só sobre isto. Gosto de saber como as coisas são feitas, o que está por trás das razões das coisas e é igual à programação. Muitas páginas e muitos elementos de programação são feitos para gerar só uma palavrinha numa página *web* e eu acho que as pessoas não têm essa noção, do quão difícil é criar esse pedacinho. Claro que o *ChatGPT* conseguia ir buscar logo essas duas palavras, mas as pessoas não sabem que é uma ferramenta de programação. Não sabem o trabalho e a história por trás de um código. Um trabalho feito por nós próprios tem sempre outro valor.

Eu acho que depende sempre da pessoa, mas ao ler o teu livro dá vontade de seguir as instruções e criar algo também. Talvez há pessoas que vão ver esta atividade complementar e que não vão fazer. Mas eu penso que para o público alvo certo, as pessoas vão ter curiosidade de se aventurar no *processing* e replicar o processo criativo do livro.

### Parte 3 — avaliação final

6. Tenho de dar um 3, porque não consegui me concentrar na leitura das instruções.

Anónimo 05

idade: 23 anos

profissão: Estudante

experiência em programação: sim, pouco

conhecimento do *Processing*: não

teste realizado em: *windows*

1. Eu vou ser sincera, eu olhei para a folha e vi o título do livro e pensei: “matemática”? Eu fiquei logo assustada, mas foi mais fácil do que parecia.
2. Eu acho que, no geral, o aspeto mais difícil foi a compreensão do 4º passo relacionado com a edição do texto, espaçamentos em branco e isso. De resto, correu bem. Pronto, eu enganei-me um pouco a guardar o documento do texto, mas de resto foi muito bom. Recomendo. Foi muito fixe, acho que é uma ferramenta muito interessante e quero voltar a brincar com ela. Parece muito assustadora no início, mas depois é muito simples.
3. Eu acho que conseguia. O 5º passo é um erro que eu faço imenso, porque eu costumo salvar os documentos com as teclas do computador (*CTR+S*) e em alguns ficheiros não é assim. Eu consegui identificar qual foi o problema, por isso ia chegar lá apesar do desvio. O único passo em que estive mais insegura foi mesmo no 4º passo, por causa dos espaçamentos em branco. Eu não sei se são os espaços, se é o *enter*...Então ia estar um pouco insegura, mas de resto, sim.
4. Nesta questão de tornar o 4º passo mais claro, eu acho que devias dar um exemplo com um poema ou um outro texto, e mostravas como é que é suposto por. Porque fiquei na dúvida sobre os espaçamentos em branco, fiquei muito na dúvida. De resto, os pontos estão bem explicados, é só mesmo os espaçamentos em branco. Davas um exemplo.

Parte 2 — reflexão sobre a ferramenta e o processo criativo

5. A minha experiência com o *processing* foi só clicar no botão, por isso, é difícil de dizer se fiquei curiosa. Gostei definitivamente do projeto que fizeste e tive vontade de colocar um texto enorme para ver o que acontece. Mas em relação ao *processing*, eu tinha de investigar mais e ver sozinha. Porque a programação já estava toda feita, então não consigo ver o quão difícil é ou fácil.

Sim, porque imagina tens o *ChatGPT*, mas isto é especificamente para o livro. Já é uma coisa mais do livro e é uma ferramenta interativa. Deixa de ser só um livro que tu lês, para um livro que também podes brincar, por assim dizer, e eu acho que tem imensas

possibilidades. Para além do livro que estás a fazer, por exemplo, podes fazer coisas para crianças. Por isso eu acho muito pertinente e uma ótima ideia. Acho que adiciona um pouco mais de valor, por ser uma coisa que fizeste por ti própria, que é mesmo específico ao livro. Em vez de alguém pegar no livro e pensar: “Ah, vou ao *ChatGPT* ver”. É mais precioso, por assim dizer. Sinto que o *ChatGPT* banaliza imenso a atividade e desta forma há valor no livro.

Sim. Quando lês um livro és, normalmente, só a audiência. E ao fazeres esta ferramenta, tu acabas por dar um pouco o papel de criador também ao leitor. Em que o leitor fica do género: “Ok, a Vanessa fez isto. Posso experimentar esta ferramenta”. Sei lá, podes inspirar várias pessoas (artistas, escritores, etc...) a fazer outras coisas com a mesma ferramenta. Eu acho que dás uma atividade diferente ao leitor, em vez de só estar a ver a tua obra, ele também pode fazer parte dela ou fazer outra coisa inspirada no teu livro. Por isso, sim.

### Parte 3 — avaliação final

6. Eu dou um 4,5. Vou ter que tirar 0,5 pelos espaçamentos em branco. Parece intimidade, mas é mesmo fácil e divertido.

Anónimo 06

idade: 24 anos

profissão: Engenheiro Informático

experiência em programação: Sim

conhecimento do Processing: Sim

teste realizado em: *windows*

1. Achei o teste giro...Ter o livro e teres a página do meio onde há um descartável que podes tirar e preencher por ti mesmo...É interessante.
2. Aceder ao *GitHub* se calhar será o mais complicado, porque é um *link* e está no papel. O texto é compreensível. Nos testes, normalmente a letra L pode ser problemática, porque um l minúsculo e um L maiúsculo às vezes parecem letras diferentes, mas nem sequer tens esse problema. Correu tudo bem, estava tudo já pronto, tinhas tudo implementado na mesma pasta, por isso nem foi preciso adicionar nada ou criar alguma coisa do zero. Foi só mesmo rodar o texto, escrever o textinho no *.txt*, rodar e ele funciona bem. Dificuldades foi mesmo só em relação ao *Processing*, porque eu abri o *Processing* no sítio errado e não abri o projeto. Abri à parte e ele não tinha o ficheiro *.txt*. Mas como eu programo, percebi logo qual era o erro e consegui resolver. Também não é algo que consigas resolver depois porque tu não consegues garantir que o utilizador vai abrir o *Processing* correto. De resto, correu tudo bem. O guia está bastante explícito, diz o que tens de fazer e o que não tens de fazer. Eu achei o 3º passo muito curto: “(...) seleciona um excerto de um texto”. Ok. Qual texto? O quê? Aí podia ser mais explícito, embora atrás da folha tenhas a especificação, mas talvez esta informação podia estar repetida. Eu acho que o texto funciona, mas eu já tenho algum grau de programação. Eu acredito que se calhar com imagens era mais explícito. Por exemplo, o passo de ir ao *Github*...Tens aqui os passos todos específicos...Se colocasses um *screenshot* à frente para onde tens de apontar (com um círculo ou uma seta) seria mais claro. O meu único problema com isto, mas nem é um problema porque tu especificas, é o ficheiro *texto.txt*. É preciso guardar/salvar o ficheiro e pode haver, futuramente, algum problema com isso caso alguém mude o nome original do ficheiro. Se isso acontecer, é preciso modificar no código ou criar o texto outra vez. Eu sei que sabes disto, mas acho que devias especificar que o *texto.txt* fica sempre preso, para evitar estas situações.
3. Sim, sem problema.
4. (respondeu, anteriormente, na pergunta nº2).

## Parte 2 — reflexão sobre a ferramenta e o processo criativo

5. Acredito que este elemento acrescenta um toque pessoal. Por exemplo, ao adquirir um livro que tem uma componente interativa, introduz-se um aspeto mais específico e individual. Consegues criar uma ligação com o livro, o que influencia a experiência da leitura e da narrativa. Vou-me lembrar desse livro, porque interagi com ele.

Eu acho que disponibilizares o projeto aleatório no *Processing* enriquece o trabalho, porque dá um toque pessoal. Tu podes ir ao *ChatGPT*, mas o chat não te vai dar esta experiência. Ok, ele dá-te as palavras mais rápido...Mas o projeto incentiva a que explores a ferramenta, que percas tempo com ela, que instales o programa, coloques tudo a funcionar e então depois tens as duas palavras. Com o *ChatGPT* basta abrir e fechar o separador para aceder à ferramenta. Já o *Processing*, uma vez instalado, disponibiliza exemplos incorporados que facilitam a exploração. É possível acrescentar novos elementos, embora considere desnecessário, dado que o próprio *Processing* já oferece recursos suficientes. O livro fica único para cada um. É uma experiência diferente para todos.

## Parte 3 — avaliação final

6. É um 5/5.

idade: 30 anos

profissão: Ilustradora e mediadora (serviço educativo)

experiência em programação: não

conhecimento do *Processing*: não

teste realizado em: *mac*

1. A parte mais difícil foi eu querer adiantar-me e não seguir as instruções à risca (risos). A culpa foi inteiramente minha, porque estava tudo descrito sobre o que fazer, mas acabei por me precipitar. De um modo geral, este foi o maior problema. Foi, ainda assim, uma boa experiência. O teste em si é simples de executar, era mesmo só seguir as instruções, e eu compliquei.
2. Não necessariamente, não. Fiquei com dúvida só na parte da formatação do texto em bloco. Pensava que a aleatoriedade era por linha e não pelo texto na íntegra. No geral, parece-me tudo ótimo. Acho que não tive calma para perceber o que estava à minha frente, foi mesmo isso (risos). Acho que foi o entusiasmo, deu cabo de mim (risos). Eu estava tão entusiasmada com o programa, por isso é que nem li as instruções direito. Foi mais forte do que eu (risos). Eu queria mesmo era criar a coisa, sem perceber como é que a coisa funcionava. Acho que as instruções estão claras.
3. Não. No entanto, é provável que se estivesse sozinha teria me desenrascado. Porque eu ia procurar a solução, em vez de recorrer a ti. Era mesmo provável que eu conseguisse fazer o teste sozinha, mas como estavas aqui...
4. (respondeu, anteriormente, na pergunta nº2).

Parte 2 — reflexão sobre a ferramenta e o processo criativo

5. Sim, no entanto, não sei. Quanto muito posso utilizá-lo para desbloquear em momentos de drama. Por exemplo, para encontrar o título de um trabalho ou (...), mas criando eu o trabalho todo. Poderia usar como ferramenta para me ajudar a perceber qual é a essência do trabalho, dando palavras-chave...Isto às vezes porque nós criamos as coisas e às vezes é preciso um pouco de distância do que se está a fazer...E este programa pode ajudar nessa parte.

Eu nunca usei o *ChatGPT*. Eu não sei, eu não consigo comparar com o *Processing*. Portanto, tendo em conta que eu nunca experimentei o *ChatGPT* e, honestamente, não tenho muito interesse em lhe mexer, porque...Não sei explicar, mas esta parte da criação...

Nem sei explicar porque nem tive interesse em ir explorar o *ChatGPT* (risos). Acho que esta parte da criação manual interessa-me mais, por isso até vejo esta ferramenta como uma parte de “fim” do processo criativo e não como necessariamente início. No entanto, sendo um início onde depois toda a criação será mais manual outra vez... A partir de uma criação, ou de um texto, ou de uma série de palavras que eu estou a por, aí parece-me bem e faz-me mais sentido. Então sendo assim, preferia utilizar esta ferramenta do que o *ChatGPT*. Por isso é que eu estava tão entusiasmada para mexer nisto.

Apesar de eu gostar da aleatoriedade, no processo criativo gosto de ter controlo sobre o que faço, mesmo que utilize esta ferramenta e seja surpreendida, mas tenho de ter o controlo do que estou a inserir na máquina. Esta ferramenta, ou o teu projeto, permite uma exploração mais ampla. O que estás a criar é um meio para investigar um tema ou explorar um livro, e não apenas uma ferramenta que te responde a uma coisa e acaba aí. Trata-se de um recurso com o qual se interage, obtendo respostas que permitem dar continuidade ao trabalho. Aqui pode haver uma criação contínua em que tu colocas informação na máquina, ela diz-te uma coisa e depois tu vais criar outra coisa. Assim, estou em paz. Esta ferramenta é para alguém que cria sozinho... Enquanto que antigamente a malta juntava-se nos cafés para discutir coisas, nos dias de hoje é normal que a criação artística seja feita num certo isolamento. Este tipo de ferramenta pode imitar os amigos do café. Neste caso, inclui o leitor na experiência a ter uma experiência semelhante.

### Parte 3 — avaliação final

6. Dou um 5 à clareza das instruções, mas dou um 2 ao meu entusiasmo, porque não ajudou.

## Anônimo 08

idade: 24 anos

profissão: Engenheiro Informático

experiência em programação: sim

conhecimento do *Processing*: sim

teste realizado em: *windows*

1. Eu diria que correu bem. Cometi o erro de não ler as instruções até ao fim, porque tenho esse hábito, o que me levou a fazer perguntas desnecessárias. Fora isso, senti que praticamente tudo estava explícito nas instruções. Considero que está muito bem conseguido e que só surgem dúvidas quando, como no meu caso, a pessoa não se dá ao trabalho de ler atentamente.
2. A única coisa que eu alterava/adicionava era uma instrução específica sobre a janela que aparece “*keep*”. O *processing* coloca essa questão e, embora eu consiga responder sozinho, prefiro saber qual seria a resposta certa a colocar neste programa em particular, para evitar comprometer o teste. Era só mesmo isso que eu adicionava. Talvez imagens...Acho que é importante ter imagens para ilustrar cada passo ou aqueles passos que são possíveis de ilustrar. Para além disso, em vez de ter as instruções num bloco de texto, se calhar dividir em *bullet points*. Assim a leitura não fica muito pesada. A principal sugestão que faria para facilitar o processo, especialmente para quem não tem conhecimentos aprofundados de programação, seria comentar o código. Ao abrir o programa, o utilizador vê o código, mas, se nas linhas que realizam operações mais relevantes houvesse comentários explicativos sobre o que cada uma faz, seria mais fácil compreender a lógica do funcionamento. Apenas observar o código, especialmente com nomes de variáveis menos intuitivas, torna a interpretação mais difícil.
3. Sim! Quando surgiu a questão do “*keep*”, tinha duas opções e, por acaso, escolhi a correta. Mesmo que tivesse selecionado a outra e não funcionasse, sabia que poderia tentar novamente a outra opção. Por isso, sim, conseguia.
4. (respondeu, anteriormente, na pergunta nº2).

### Parte 2 — reflexão sobre a ferramenta e o processo criativo

5. Eu acho que sim. Eu acho que nós temos que usar a tecnologia ao nosso serviço e não nós ao serviço dela. Por isso eu acho que o *Processing* é um bom começo. É a tal coisa, não é por alguém estar a usar o *Processing* que depois já tem de programar para o resto da vida. Pode

fazer só uma coisinha para ver como é que funciona a lógica de programar e eu acho que o *Processing* em si é uma boa ferramenta para começar. Até porque tem ali o “*play*”, não é como outros programas, onde eu costumo programar, que a programação nem sempre é impressa numa consola. Isto tem a consola mesmo ali. Portanto, eu acho que é uma boa ferramenta para evitar bloqueios criativos. É a tal coisa, eu diria que o processo de criar o código para o *processing* acaba por ser já um processo criativo. Não deixa de haver processo criativo na minha opinião, simplesmente passa a existir um processo criativo mais futurista, diria eu, e programático literalmente.

Acredito que sim. É uma ferramenta que vale a pena todos experimentarem pelo menos uma vez, não apenas pela programação em si, mas especificamente pelo trabalho e pelo *Processing*. Parece-me, pelo que observei, que o tamanho do código parece adequado para o que está a ser feito. Portanto, é a tal coisa. Eu não tenho a certeza qual é a linguagem de programação que o *processing* usa...É *Java Script*? Pronto, é uma linguagem bastante utilizada, mas há linguagens que requerem que a lógica esteja implementada com muitas mais linhas...Mas eu olhei para aqui e tem um tamanho razoável para o que está a ser feito. Portanto, isso ainda me faz pensar que é uma boa ferramenta para iniciação e ainda dá para aprender um pouco de *Java Script*, que é uma linguagem muito importante e a maioria dos navegadores *web* são programados à base dessa linguagem. Trata-se, portanto, de uma competência valiosa, que poderá ser útil no futuro para eventuais projetos na *web*.

Eu acho que esta ferramenta pode ser bastante útil para escolher duas palavras aleatórias ou tê-la (e o código) como ponto de partida. Nada me impede de ir ao *ChatGPT* pedir duas palavras aleatórias, mas acho que o principal problema é a segurança. As pessoas podem não se sentir tão seguras a fornecer o seu texto, se for da sua autoria principalmente, uma vez que não há garantia de que os dados não serão partilhados com ninguém...Para além que as ferramentas de inteligência artificial aprendem com a utilização. Portanto, com este programa nós temos uma segurança maior e o programa está a correr localmente no nosso computador, nem precisa de *internet*, e o texto está ali no computador e não vai a lado nenhum. O *processing* tem acesso a isso, mas é um software local, não é nada fornecido à *internet*. Por isso, eu acho que é muito mais seguro o procedimento desta forma.

Quanto ao impacto na experiência do livro, considero que esta abordagem faz uma diferença significativa. Vivemos numa era digital, em que a maioria das pessoas está em contacto constante com tecnologias e conteúdos não físicos, enquanto o livro permanece um objeto analógico, tal como tem sido ao longo de milhares de anos. Esta integração de elementos digitais não significa substituir o texto impresso, mas criar interações que incentivem o leitor a realizar tarefas digitais relacionadas com o conteúdo. Isso pode atrair especialmente pessoas que, como eu, não são grandes entusiastas da leitura tradicional, mas que se sentem motivadas pela componente interativa e digital. Ao introduzir este elemento,

o livro torna-se mais dinâmico, menos monótono e mais apelativo. Gostava muito de ter esta experiência de leitura.

Parte 3 — avaliação final

6. Dou 4,5 pontos.