

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES
FACULDADE DE ARQUITETURA



CARÁCTER E CARACTERES: LIVRO-ARQUIVO

Um novo olhar sobre a infância

Filipa da Silva Tavares

Trabalho de Projeto

Mestrado em Práticas Tipográficas e Editoriais Contemporâneas

Trabalho de Projeto orientado pelo Prof. Doutor Jorge dos Reis Tavares

2024

DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Eu, Filipa da Silva Tavares, declaro que o trabalho de projeto de mestrado intitulado “Carácter e Caracteres: Livro-Arquivo”, 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, 21/10/2024

RESUMO

A infância é um período pelo qual todos passamos. Caracterizada pelo crescimento do ser humano, esta fase é marcada pelas brincadeiras, aprendizagens, sentimentos e imaginação. Uma vez ultrapassada a fase infantil, levamos connosco memórias únicas, recordando-as ou deixando-as de parte, guardadas num arquivo metafórico, por vezes quase esquecido. Nele, encontramos objetos específicos e característicos de quando éramos pequenos.

Neste trabalho de projeto do mestrado em Práticas Tipográficas e Editoriais Contemporâneas, pretende-se explorar a questão da desconstrução da infância, utilizando como ferramenta principal a tipografia. Dividimos a componente prática em quatro partes: a fase de pré-teste, a fase de teste, o livro-arquivo final e por fim, uma exposição. O objeto prático resultante intitula-se *Carácter e Caracteres: Livro-Arquivo*.

Durante a fase de pré-teste, um focus group é questionado com perguntas abertas acerca da infância. As respostas passam por um processo de seleção e organização em tabelas. Após este procedimento, tem-se o material necessário para a criação do livro-arquivo. Na fase de teste, dá-se a necessidade de um novo focus group, desta vez, para interagirem com o livro-arquivo. Resultados serão obtidos e graças a eles o livro-arquivo sofrerá as alterações necessárias, pronto para ser impresso, aplicando-se à terceira fase do projeto. Na quarta fase falaremos um pouco sobre a organização da exposição como resultado do projeto prático. O livro-arquivo final é apresentado pela primeira vez impresso, estando expostos alguns dos objetos que surgiram ao longo do processo de desconstrução e ainda, durante a exposição o público depara-se com duas atividades interativas: recordar episódios da sua infância relatando-os através de uma máquina de escrever antiga e a impressão de serigrafia.

Palavras-Chave: Tipografia, Infância, Arquivo, Design Editorial, Sociologia

ABSTRACT

Childhood is a period that we all go through. Characterized by human growth, this phase is marked by play, learning, feelings, and imagination. Once the childhood phase is over, we carry unique memories with us, sometimes recalling them, sometimes setting them aside, stored in a metaphorical archive that is often almost forgotten. In this archive, we find specific and characteristic objects from when we were young.

In this master's project in Contemporary Typographic and Editorial Practices, the aim is to explore the deconstruction of childhood, using typography as the primary tool. We divided the practical component into four parts: the pre-test phase, the test phase, the final book-file and finally, an exhibition. The resulting practical object is entitled *Carácter e Caracteres: Livro-Arquivo*.

During the pre-test phase, a focus group is asked open-ended questions about childhood. The answers go through a process of selection and organisation in tables. After this procedure, the material needed to create the book-archive is obtained. In the test phase, a new focus group is needed, this time to interact with the book-file. Results will be obtained and, thanks to them, the book-file will undergo the necessary changes, ready to be printed, applying to the third phase of the project. In the fourth phase we'll talk a little about organising the exhibition as a result of the practical project. The final book-archive will be presented for the first time in print, with some of the objects that emerged during the deconstruction process on display, and during the exhibition the public will be presented with two interactive activities: recalling episodes from their childhood by relating them using an old typewriter and screen printing.

Keywords: Typography, Childhood, Archive, Editorial Design, Sociology

Agradeço,

Aos meus avós e pais que me presenteiam todos os dias com um apoio incondicional. Ao Iustin Cretu, pela motivação, pelo companheirismo diário e por ver em mim a possibilidade do mundo, se eu assim o desejar. De um modo especial, agradeço ao João Oliveira e à Doutora Rosa Maria da Silva Gomes, pelas suas amizades e contributos para este projeto. Ao Bruno Selva, também pela sua amizade e por toda a disponibilidade e cooperação. Aos meus amigos pela paciência de me ouvirem falar vezes sem conta sobre este trabalho. E, por fim, ao Professor Doutor Jorge dos Reis, pelo acompanhamento, orientação e entusiasmo durante todo o decorrer deste trabalho de projeto.

Índice Geral

Introdução	1
Capítulo I	20
1 - Incursão tipográfica: breve análise acerca do repensar da infância referente ao desenvolvimento intelectual. Estudo da letra e da sua expressão visual no contexto das artes plásticas.....	20
2 – O verbal e o não verbal: harmonia e discrepância, correlacionado ao design editorial.....	27
3 - De dentro para fora: a emoção enquanto pilar do design na experiência do usuário	30
Capítulo II.....	32
4 – Trabalho de campo: Fase de pré-teste no contexto do trabalho de projeto na desconstrução da infância através da tipografia	32
4.1 – Construção do pré-teste	32
4.2 – Implementação do pré-teste.....	33
4.3 – Resultados do pré-teste.....	34
Capítulo III	43
5 – Trabalho de campo: Fase de teste no contexto do trabalho de projeto na desconstrução da infância através da tipografia	43
5.1 – Construção do teste: dar forma ao livro-arquivo	43
5.1.1 – Desconstrução de objetos e memórias infantis: Tipografia e abordagens analógicas	46
5.1.2 – Desconstrução de objetos e memórias infantis: Tipografia e abordagens digitais	48
5.1.3 – Estruturação dos capítulos do livro-arquivo.....	51
5.1.4 – A caixa tipográfica: breve análise histórica e modificação da mesma no contexto da desconstrução da infância através da tipografia.....	62
5.2 – Implementação do teste	66
5.3 – Resultados do teste	67
Capítulo IV	77
6 – Livro-Arquivo final: objeto editorial que reinterpreta a infância através da desconstrução tipográfica	77
6.1 – Construção: alterações no livro-arquivo devido aos resultados na fase de teste	77

6.2 – Impressão do livro-arquivo.....	79
Capítulo V.....	80
7 – Exposição <i>objetos vivos de Arquivo</i>	80
7.1 – Exposição <i>objetos vivos de Arquivo</i> : recordar e partilhar memórias da infância através da máquina de escrever	82
7.2 – Exposição <i>objetos vivos de Arquivo</i> : interação com o público através da impressão de serigrafias.....	84
Reflexão Final	86
Bibliografia.....	90
Apêndices	92

Índice de Figuras

Fig. 1 William Blake, <i>Canções de Inocência e de Experiência</i> , 1798. Capa do livro, ilustrada pelo autor.	6
Fonte: https://poetria.pt/a-c-pag4/cancoes-de-inocencia-e-de-experiencia-william-blake . Acedido em 20/10/2024	6
Fig. 2 Marcel Duchamp, <i>Apolinere Enameled</i> , 1916-17.....	7
Fonte: https://www.wikiart.org/pt/marcel-duchamp/apolinere-enamelled-1916 . Acedido em 21/10/2024	7
Fig. 3 Páginas do livro <i>Na Noite Escura</i> , de Bruno Munari, 2011.....	8
Fonte: https://www.bruea.pt/loja/na-noite-escura/ . Acedido em 19/10/2024	8
Fig. 4 João Vieira, <i>Uma Rosa É</i> , óleo sobre tela, 200 x 161 cm, 1968.	9
Fonte: https://gulbenkian.pt/cam/works_cam/uma-rosa-e-139174/ . Acedido em 21/10/2024	9
Fig. 5 António Sena, <i>BL-HY</i> , tinta acrílica sobre tela, 183 x 122 cm, 1979.	9
Fonte: https://gulbenkian.pt/cam/works_cam/bl-hy-154928/ . Acedido em 21/10/2024 ..	9
Fig. 6 Glenn Ligon, <i>Estudo para a série White</i> , bastão de óleo sobre papel, 25,1 x 17,2 cm, 1995.	10
Fonte: https://www.glennligonstudio.com/artwork/white-series/study-for-white-series-1995/ . Acedido em 19/10/2024.....	10
Fig. 7 Ellen Lupton, <i>O Design como Storytelling</i> , 2022.....	11
Fonte: https://www.bertrand.pt/livro/o-design-como-storytelling-ellen-lupton/29091432?srsId=AfmBOoryoXCrHN412cii5Bw-SrZSswwrVlkDnglTYGlaPukRg3CXFrW . Acedido em 22/10/2024.....	11
Fig. 8 Mário Moura, <i>O Design que o Design não vê</i> , 2018.	11
Fonte: https://www.orfeunegro.org/products/o-design-que-o-design-nao-ve?srsId=AfmBOooYWBCrweoHRF11V6Q-Snk-CpSCYq4Zt60TinnVAGgEMUKdcD9T . Acedido em 21/10/2024	11
Fig. 9 Jorge dos Reis, <i>Três movimentos da letra: O desenho da escrita em Portugal</i> , 2012.	13
Fonte: https://po-ex.net/taxonomia/transtextualidades/metatextualidades-alografas/jorge-dos-reis-tres-movimentos-da-letra/ . Acedido em 21/10/2024	13
Fig. 10 John Provencher, <i>HAHAHA #1</i> , 2023.	14
Fonte: https://verse.works/artworks/2e99c816-6168-4d2a-a70a-9db13383f847/1 . Acedido em 21/10/2024. Fragmento	14
Fig. 11 Diagrama das áreas de estudo abordadas na investigação. Fonte Própria	15
Fig. 12 Organograma do processo investigativo. Fonte Própria	16
Fig. 13 Exercício de aprendizagem de distinção das letras. Fonte Própria	20
Fig. 14 Pablo Picasso, <i>L'étudiant au journal</i> , óleo e areia sobre tela, 73 x 59,5 cm, 1913.	22
Fonte: https://faluche.info/copy-of-picasso-etudiant-au-journal-etudiant-a-la-pipe-464/ . Acedido em 23/10/2024	22
Fig. 15 Paul Klee, <i>Legend of the Nile</i> , Pastel sobre tecido de algodão montado em serapilheira, 69,6 x 61 cm, 1937.....	23

Fonte: https://www.wikiart.org/pt/paul-klee/legend-of-the-nile-1937 . Acedido em 24/10/2024.....	23
Fig. 16 Marcel Duchamp, <i>À Bruit secret</i> , bola de barbante entre duas placas de latão, unidas por quatro parafusos longos, contendo objeto desconhecido adicionado por Walter Arensberg, 12,7 x 12,7 x 13 cm, 1916. Chapa superior da peça.	24
Fonte: https://2.bp.blogspot.com/-6cs7qHnZ1KM/UMzyNjQ6VbI/AAAAAAAAAoI/LfQcX_A6F6s/s1600/Marcel+DUCHAMP%252C+%25C3%2580+bruit+secret%252C+1916-1964.jpg . Acedido em 19/10/2024.....	24
Fig. 17 Marcel Duchamp, <i>À Bruit secret</i> , bola de barbante entre duas placas de latão, unidas por quatro parafusos longos, contendo objeto desconhecido adicionado por Walter Arensberg, 12,7 x 12,7 x 13 cm, 1916. Chapa inferior da peça.	25
Fonte: https://www.toutfait.com/issues/issue_3/Articles/alfaro/images/08_big.jpg . Acedido em 19/10/2024	25
Fig.18 João Vieira, <i>Alfabeto I</i> , óleo sobre tela, 200 x 300 cm, 1981.	26
Fonte: https://gulbenkian.pt/cam/works_cam/alfabeto-i-139256/ . Acedido em 24/10/2024.....	26
Fig.19 António Sena, <i>PK-ST- 01</i> , tinta acrílica sobre tela, 130 x 194,5 cm, 1980.....	26
Fonte: https://gulbenkian.pt/cam/works_cam/pk-st-01-146126/ . Acedido em 24/10/2024	26
Fig.20 George Orwell, <i>O Triunfo dos Porcos</i> . Capa de José Brandão, 1976.	28
Fonte: https://amusearte.hypotheses.org/1812 . Acedido em 25/10/2024.....	28
Fig. 21 Roda das emoções, criado por Robert Plutchik, 1980.	30
Fonte: https://passosmare.medium.com/o-design-como-storytelling-6911be3ee58 . Acedido em 19/10/2024	30
Fig. 22 Pirâmide etária de Portugal, 2023. Fonte: https://www.populationpyramid.net/ . Acedido em 26/10/2024	33
Fig. 23 Índice do livro-arquivo organizado em seis capítulos. Fonte Própria.....	44
Fig. 24 Folha de papel manteigueiro. Fonte Própria	45
Fig. 25 Livro-arquivo: capítulo da escola. Exercício de completar as letras. Fonte Própria	46
Fig. 26 Livro-arquivo: capítulo das brincadeiras. Jogo do elástico desconstruído através de teclas de computador. Fonte Própria.....	47
Fig. 27 Livro-arquivo: capítulo das brincadeiras. Jogo online Club Penguin desconstruído através de plasticina. Fonte Própria.....	47
Fig. 28 Livro-arquivo: capítulo dos animais. Exercício de desenhar a partir da letra. Fonte usada: B Surfers. Fonte Própria.....	48
Fig. 29 Livro-arquivo: capítulo da família. Fonte usada: Finger Printed. Fonte Própria.....	48
Fig. 30 Pixel Chix, personagem do jogo de simulação de vida portátil, lançado em 2005, pela Mattel. Fonte: https://corporate.mattel.com/brand-portfolio/pixel-chix . Acedido em 27/10/2024.....	49
Fig. 31 Pixel Chix convertida para text art, segundo o gradiente alfabético. Fonte: https://www.asciart.eu/image-to-ascii . Acedido em 19/10/2024.....	49
Fig. 32 Pixel Chix convertida para texto art, segundo o gradiente alfanumérico. Fonte: https://www.asciart.eu/image-to-ascii . Acedido em 19/10/2024.....	49

Fig. 33 Pixel Chix convertida para texto art, segundo o gradiente página de código 437. Fonte: https://www.asciiart.eu/image-to-ascii . Acedido em 19/10/2024.....	50
Fig. 34 Pixel Chix convertida para texto art, segundo o gradiente minimalista. Fonte: https://www.asciiart.eu/image-to-ascii . Acedido em 19/10/2024.....	50
Fig. 35 Pixel Chix convertida para texto art, segundo o gradiente numérico. Fonte: https://www.asciiart.eu/image-to-ascii . Acedido em 19/10/2024.....	50
Fig. 36 Livro-arquivo: Capítulo dos animais. Fonte Própria	51
Fig. 37 Livro-arquivo: Capítulo dos animais. Exercício de desenhar um animal a partir de uma letra. Fonte Própria.....	51
Fig. 38 Livro-arquivo: Capítulo das brincadeiras. Exercícios da resolução da sopa de letras e da decifração das personagens. Fonte Própria	52
Fig. 39 Livro-arquivo: Capítulo das brincadeiras. Exercício da personalização das letras através da colagem de autocolantes. Fonte Própria.....	52
Fig. 40 Livro-arquivo: Capítulo das brincadeiras. Exercício de unir dos pontos numerados. Fonte Própria.....	53
Fig. 41 Livro-arquivo: Capítulo das brincadeiras. Exercício da assinalação das brincadeiras da infância. Fonte Própria	53
Fig. 42 Livro-arquivo: Capítulo das brincadeiras. Sudoku tipográfico. Fonte Própria..	54
Fig. 43 Livro-arquivo: Capítulo das cores. Poema alusivo à cor verde. Fonte Própria .	54
Fig. 44 Livro-arquivo: Capítulo das cores. Pergunta acerca da cor preferida na infância e atualmente. Fonte Própria	55
Fig. 45 Livro-arquivo: Capítulo da escola. Exercícios alusivos aos que se realizavam na escola. Fonte Própria	55
Fig. 46 Livro-arquivo: Capítulo da escola. Exercício alusivo ao que se realizava na escola. Fonte Própria	56
Fig. 47 Livro-arquivo: Capítulo da escola. Exercício de escrever acerca das brincadeiras na escola. Fonte Própria.....	56
Fig. 48 Livro-arquivo: Capítulo da família. Exercício de identificação da letra que atualmente melhor representa o leitor. Fonte Própria.....	57
Fig. 49 Livro-arquivo: Capítulo da família. Exercício de identificação da letra que na infância melhor representa o leitor. Fonte Própria	57
Fig. 50 Livro-arquivo: Capítulo da família. Exercício para o leitor recordar e escrever acerca de memórias de família. Fonte Própria	58
Fig. 51 Livro-arquivo: Capítulo da família. Memórias compartilhadas pelo focus group durante a fase de pré-teste. Fonte Própria	58
Fig. 52 Livro-arquivo: Capítulo dos sabores. Exercício de mencionar os pratos preferidos. Fonte Própria	59
Fig. 53 Livro-arquivo: Capítulo dos sabores. Exercício de descrever prato preferido atualmente e na infância e depois desenhá-lo. Fonte Própria.....	59
Fig. 54 Livro-arquivo: Capítulo dos sabores. Ementa de caracteres saborosos. Fonte Própria	60
Fig. 55 Livro-arquivo: Capítulo dos sabores. Exercício de assinalar se comeria ou não os pratos apresentados. Fonte Própria	60
Fig. 56 Livro-arquivo: Capítulo dos sabores. Exercício de assinalar, entre os pares, a opção mais característica da infância. Fonte Própria	61

Fig. 57 Livro-arquivo: Separador entre os capítulos dos animais e das brincadeiras. Fonte Própria	62
Fig. 58 Caixa Tipográfica. Fonte: https://www.oficinadocego.pt/wp-content/uploads/2020/05/caixaq.jpg . Acedido em 20/10/2024	63
Fig. 59 Ilustração de uma caixa tipográfica para a distribuição das letras que surgiram durante a desconstrução das memórias e dos objetos infantis através da tipografia. Fonte Própria	64
Fig. 60 Livro-arquivo: páginas finais com duas questões – <i>O Livro-arquivo transportou-te para a tua infância?</i> e <i>Qual capítulo gostaste mais?</i> Fonte Própria	65
Fig. 61 Livro-arquivo: desenho da última página, 1ª Edição. Fonte Própria	65
Fig. 62 Livro-arquivo: exemplo de desenho da última página, da futura 2ª Edição. Fonte Própria	66
Fig. 63 Livro-arquivo: exemplo de desenho da última página, da futura 3ª Edição. Fonte Própria	66
Fig. 64 Gráfico – O Livro-Arquivo transportou-te para a tua infância?	68
Feminino – Meio Rural	68
6 respostas	68
Fig. 65 Gráfico - Que capítulo gostaste mais?	68
Feminino – Meio Rural	68
6 respostas (algumas pessoas responderam mais do que um capítulo)	68
Fig. 66 Gráfico – O Livro-Arquivo transportou-te para a tua infância?	69
Feminino – Meio Urbano	69
11 respostas.....	69
Fig. 67 Gráfico - Que capítulo gostaste mais?	69
Feminino – Meio Urbano	69
11 respostas (algumas pessoas responderam mais do que um capítulo)	69
Fig. 68 Gráfico – O Livro-Arquivo transportou-te para a tua infância?	70
Masculino – Meio Rural	70
3 respostas	70
Fig. 69 Gráfico - Que capítulo gostaste mais?	70
Masculino – Meio Rural	70
3 respostas	70
Fig. 70 Gráfico – O Livro-Arquivo transportou-te para a tua infância?	71
Masculino – Meio Urbano.....	71
9 respostas	71
Fig. 71 Gráfico - Que capítulo gostaste mais?	72
Masculino – Meio Urbano.....	72
9 respostas (algumas pessoas responderam mais do que um capítulo)	72
Fig. 72 Livro-arquivo: resolução da primeira atividade do capítulo dos animais. Solução feita por um participante. Fonte Própria.....	72
Fig. 73 Livro-arquivo: resolução da primeira atividade do capítulo dos animais. Solução feita por um participante. Fonte Própria.....	73
Fig. 74 Livro-arquivo: resolução da primeira atividade no capítulo da família (assinalou apenas uma letra). Solução feita por um participante. Fonte própria	74

Fig. 75 Livro-arquivo: resolução da primeira atividade no capítulo da família (assinalou mais do que uma letra). Solução feita por um participante. Fonte própria.....	74
Fig. 76 Livro-arquivo: capítulo da família, partilha de memórias familiares (partilhou apenas uma). Solução feita por um participante. Fonte própria	74
Fig. 77 Livro-arquivo: capítulo da família, partilha de memórias familiares (partilhou mais do que uma). Solução feita por um participante. Fonte própria.....	74
Fig. 78 Livro-arquivo: capítulo dos sabores. Indicação de resposta com recurso a uma seta. Solução feita por um participante. Fonte própria	75
Fig. 79 Livro-arquivo: capítulo dos sabores. Indicação de resposta através de circulação. Solução feita por um participante. Fonte própria	75
Fig. 80 Livro-arquivo: resolução da quinta atividade no capítulo da escola (letra J pintada para a esquerda). Solução feita por um participante. Fonte Própria	76
Fig. 81 Livro-arquivo: resolução da quinta atividade no capítulo da escola (letra J pintada para a direita). Solução feita por um participante. Fonte Própria	76
Fig. 82 Livro-arquivo: capítulo das brincadeiras, exercício de unir os pontos. (antes). Fonte Própria	77
Fig. 83 Livro-arquivo: capítulo das brincadeiras, exercício de unir os pontos. (depois). Fonte Própria	77
Fig. 84 Livro-arquivo: capítulo das brincadeiras, atividade que questiona ao leitor ao que brincava (antes, sem a instrução de assinalação). Fonte Própria	78
Fig. 85 Livro-arquivo: capítulo das brincadeiras, atividade que questiona ao leitor ao que brincava (depois, com a instrução de assinalação). Fonte Própria	78
Fig. 86 Capa do livro-arquivo. Fonte Própria	79
Fig. 87 Miolo do livro-arquivo. Fonte Própria.....	79
Fig. 88 Miolo do livro-arquivo. Fonte Própria.....	80
Fig. 89 Exposição <i>objetos vivos de Arquivo</i> . Fonte Própria.....	81
Fig. 90 Exposição <i>objetos vivos de Arquivo</i> . Fonte Própria.....	81
Fig. 91 Exposição <i>objetos vivos de Arquivo</i> . Fonte Própria.....	81
Fig. 92 Exposição <i>objetos vivos de Arquivo</i> : o livro-arquivo final. Fonte Própria	82
Fig. 93 Exposição <i>objetos vivos de Arquivo</i> . Fonte Própria.....	82
Fig. 94 Exposição <i>objetos vivos de Arquivo</i> : a máquina de escrever: Fonte Própria.....	82
Fig. 95 Exposição <i>objetos vivos de Arquivo</i> : texto realizado à máquina de escrever por um participante. Fonte Própria	83
Fig. 96 Exposição <i>objetos vivos de Arquivo</i> : texto realizado à máquina de escrever por um participante. Fonte Própria	84
Fig. 97 Exposição <i>objetos vivos de Arquivo</i> : impressão da serigrafia. Fonte Própria ...	85
Fig. 98 Exposição <i>objetos vivos de Arquivo</i> : impressão da serigrafia. Fonte Própria ...	85
Fig. 99 Exposição <i>objetos vivos de Arquivo</i> : serigrafias impressas. Fonte Própria	86

Índice de Tabelas

Tabela 1 Levantamento de respostas por faixa etária, tópico ANIMAIS.	34
Tabela 2 Levantamento de respostas por faixa etária, tópico BRINCADEIRAS.....	34
Tabela 3 Levantamento de respostas por faixa etária, tópico CORES.	35
Tabela 4 Levantamento de respostas por faixa etária, tópico ESCOLA.....	35
Tabela 5 Levantamento de respostas por faixa etária, tópico FAMÍLIA.	35
Tabela 6 Levantamento de respostas por faixa etária, tópico SABORES.	36
Tabela 7 Levantamento de respostas por sexo, tópico ANIMAIS.....	37
Tabela 8 Levantamento de respostas por sexo, tópico BRINCADEIRAS.	37
Tabela 9 Levantamento de respostas por sexo, tópico CORES.....	37
Tabela 10 Levantamento de respostas por sexo, tópico ESCOLA.	37
Tabela 11 Levantamento de respostas por sexo, tópico FAMÍLIA.....	38
Tabela 12 Levantamento de respostas por sexo, tópico SABORES.....	38
Tabelas 13 e 14 Levantamento de respostas por localização geográfica, tópico ANIMAIS.	39
Tabelas 15 e 16 Levantamento de respostas por localização geográfica, tópico BRINCADEIRAS.....	39
Tabelas 17 e 18 Levantamento de respostas por localização geográfica, tópico CORES.	40
Tabelas 19 e 20 Levantamento de respostas por localização geográfica, tópico ESCOLA.....	41
Tabelas 21 e 22 Levantamento de respostas por localização geográfica, tópico FAMÍLIA.....	41
Tabelas 23 e 24 Levantamento de respostas por localização geográfica, tópico SABORES.	43
Tabela 25 Levantamento de respostas: Sexo feminino, meio rural, várias idades.....	67
Tabela 26 Levantamento de respostas: Sexo feminino, meio urbano, várias idades	68
Tabela 27 Levantamento de respostas: Sexo masculino, meio rural, várias idades.....	70
Tabela 28 Levantamento de respostas: Sexo masculino, meio urbano, várias idades ...	71

Introdução

A infância é um território vasto e complexo, um período das vidas de cada indivíduo onde somos moldados de uma forma crucial. Trata-se de uma fase de inocência, repleta de descobertas e crescimento, sendo o período em que se criam as memórias que nos acompanham ao longo da vida.

A época infantil não é estática, pois caracteriza-se por uma constante transformação. É neste contexto de efemeridade e metamorfose que se insere o projeto de trabalho. Além disso, este é um tema claramente sociológico, pois envolve a análise de como as experiências da infância moldam a identidade e o comportamento dos indivíduos.

Este projeto, tem a intenção de servir como paradigma de mudança da noção de infância, analisando como a sociedade define e entende este período da vida. Este é um aspeto típico de estudos sociológicos que questionam e reavaliam conceitos sociais estabelecidos. O facto de o livro-arquivo convidar o leitor a participar de maneira ativa e lúdica, trata-se de uma abordagem que não só estimula a criatividade, mas também reflete sobre a interação social e as dinâmicas entre o indivíduo e o coletivo.

Deste modo, o projeto poderá ser visto como sociológico porque analisa e questiona aspetos importantes da vida social, especialmente relacionados à infância, à educação e à formação da identidade. Ele não se limita apenas ao design ou à arte, mas expande-se para incluir uma investigação crítica sobre como os indivíduos e as sociedades interagem e se transformam. Como diria Émile Durkheim, “a criança ao entrar na vida, não traz consigo mais que a sua natureza de indivíduo” (Durkheim, 2001, p.17) .

Objeto de estudo

O objeto de estudo será a desconstrução da infância que resultará num livro-arquivo que convida o leitor a interagir com o conteúdo presente. Neste livro-arquivo, a infância será apresentada de uma forma peculiar, manifestando-se numa representação tipográfica que procurará evocar a passagem do tempo e a nostalgia. A exploração destes dois aspetos inerentes à lembrança da infância, promovem a ideia da fugacidade desta época, um momento efêmero que não poderá ser vivenciado novamente, mas que

pode ser recordado. A recordação ocorre através da revisitação ou rememoração de locais, pessoas, objetos, sabores, fotografias remetentes a essa altura, entre outros aspetos.

O livro-arquivo irá preservar e apresentar ao leitor as memórias e os objetos infantis desconstruídos, como se folheássemos as páginas de vidas de diversos e distintos indivíduos. As páginas finais do livro-arquivo, irão abrigar os processos de manipulação e desconstrução dos objetos e memórias, tendo por base a caixa tipográfica utilizada na tipografia. Exploraremos o conceito da caixa que serve para armazenar os tipos móveis, de modo a facilitar a composição manual e, iremos de igual modo, guardar os caracteres resultantes da desconstrução das memórias e dos objetos infantis. Estes objetos e memórias serão recolhidos através de um questionário sobre a infância realizado a um focus group.

Pergunta de partida

A principal questão da investigação foi concebida para guiar o desenvolvimento do projeto de trabalho final e servirá como base para ser abordada durante e após a conclusão do mesmo. Sendo assim, questiona-se: De que modo a desconstrução de objetos/memórias infantis, através da tipografia, poderá desafiar ou expandir a compreensão convencional da infância?

Esta proposta oferece uma nova perspetiva contemporânea sobre a infância, desconstruindo-a através dos núcleos exploratórios da tipografia e do design editorial.

Alguns artistas exploraram temas relacionados à infância nas suas obras, é o caso de Paul Klee e António Sena, cujos trabalhos se voltam para experiências infantis pessoais. Lançamos o desafio de explorar a infância através da experimentação tipográfica, não como uma expressão individual, mas sim coletiva. Propomos um projeto que reúna memórias infantis de diferentes indivíduos num livro-arquivo, utilizando a tipografia de maneira analógica e digital, libertando-a dos seus usos convencionais.

Objetivos gerais e específicos

No âmbito do design editorial, pretende-se investigar a tipografia como meio que desconstrói memórias e objetos relativos à infância, abordando a componente tipográfica textualmente e visualmente.

Desenvolver um projeto final, cujo resultado culmina no arquivo, como plataforma disseminadora, que proporciona ao leitor a interação direta com o livro, oferecendo uma experiência lúdica e contribuindo para uma nova visão perante o conceito de entendimento do que é a infância.

A um nível mais específico, através da exploração da tipografia, procurar transmitir ao espectador uma experiência da qual se sinta como uma parte integrante, e assim, imerso nela. Demonstrar como a tipografia consegue transmitir a mesma sensação de imersão tal como a imagem. E por fim, a exploração da relação entre as pessoas e a materialidade tipográfica.

Metodologia

A metodologia a desenvolver nesta investigação será composta por métodos intervencionistas qualitativos e quantitativos, através de uma investigação ativa. Faremos recurso ao design editorial para a elaboração e organização do objeto a ser criado, destacando e trabalhando a tipografia como elemento principal do livro-arquivo. A tipografia não só servirá como um meio de comunicação, mas também como ferramenta artística para expressar e explorar conceitos complexos relacionados com a infância. O livro-arquivo vai além da simples recolha de informação e desconstrução dos objetos e memórias, ele promove um novo entendimento da infância. Este processo desafia as perceções convencionais e oferece uma perspetiva renovada sobre a representação e interpretação das memórias infantis.

A sua elaboração precisará incidir sobre alguns pontos. A leitura do arquivo deverá ser clara e ter a capacidade de transportar o leitor para a sua infância. Ter uma leitura clara não impede apresentarmos conteúdos de natureza difusa, é o caso de certas memórias infantis trabalhadas no livro-arquivo. Não procuramos clarificar ou simplificar algumas memórias, justamente para colocar o leitor numa posição de

decifrar o que ali é apresentado, como se tratasse de um desafio. Aludimos a Andrea Köhler que, no seu livro *O Tempo que Passa – Um Ensaio sobre a Espera*, refere “as transições, os momentos de limiar em que, durante algum tempo, as coisas ainda estão na indefinição” (Köhler, 2021, p.9). A infância é justamente esse tempo de indefinição do indivíduo, em que a identidade se encontra em formação. Trata-se de uma fase de transição e descoberta, desse modo, o arquivo deve ser elaborado tendo em conta este aspeto da indefinição do material.

O aspeto lúdico é, sem dúvida, essencial na conceção do objeto. Não se trata de um livro-arquivo voltado somente para as crianças, mas que, de qualquer das maneiras, busca dar a mão à criança que cada pessoa já foi e que ainda o é, de uma maneira diferente. Convidando o leitor a participar em algumas páginas, procuraremos proporcionar gestos com aventura, admiração e alegria.

Em último aspeto, tencionamos criar um *eu* coletivo, de forma a combater o *eu* isolado que surge quando ganhamos a noção de individualidade. Joke J. Hermesen, autora do livro *Melancolia em Tempos de Perturbação*, menciona o momento em que tal acontece, afirmando que “desde o instante em que a criança começa a falar, começa a ver-se como um indivíduo separado dos outros”. Podemos chamar-lhe um segundo nascimento, “o qual é acompanhado por um sentimento de perda da união original” (Hermesen, 2022, p.54). A criança tentará compensar o vazio e a consciência de solidão, através dos seus jogos e da sua imaginação. No fundo, procuraremos criar uma oportunidade ao *eu* adulto, que, de igual forma se sente alienado, pois desde o momento da primeira perceção de consciência, vai progressivamente tornando-se mais individual, de recorrer novamente aos jogos e à imaginação patentes nas memórias desconstruídas.

Estrutura

Relativamente à estrutura do projeto, o primeiro capítulo recairá sobre conteúdos de natureza mais teórica, tais como o repensar da infância, mencionando Feliciano Veiga que alude à teoria de Piaget. Abordaremos, também, a tipografia através de uma breve investigação sobre a letra e a sua expressão visual, utilizando como referência o livro *Três movimentos da letra: o desenho da escrita em Portugal: Terceira Parte – Expressão e Conceptualidade da Letra*, de Jorge dos Reis, que referencia autores como

Paul Klee, Marcel Duchamp, Pablo Picasso, João Vieira e António Sena. Ainda neste capítulo, fazemos uma análise dos limites entre texto e imagem, visando entender como a tipografia conseguirá ocupar o lugar de uma imagem, ganhando a mesma força visual, citando Mário Moura. Por fim, debruçamo-nos brevemente acerca do design emocional, segundo o livro *O Design como Storytelling*, de Ellen Lupton que refere a teoria de Robert Plutchik.

O objeto resultante do projeto final (o livro- arquivo) passará por duas fases: a fase de pré-teste e a fase de teste. O segundo capítulo dirá respeito à fase de pré-teste. O focus group desta fase será de setenta e cinco atores sociais. Abordaremos a construção, implementação e resultados do pré-teste. Esta fase terá por base as respostas obtidas através de um questionário pautado por perguntas abertas e, a recolha, seleção e organização dessas respostas serão os resultados do pré-teste. As respostas estarão organizadas em tabelas, respeitando três variáveis – faixa etária, sexo e localização geográfica – e seis tópicos – animais, brincadeiras, cores, escola, família e sabores.

O terceiro capítulo reside na fase de teste, diminuindo o focus group para vinte e nove atores sociais. Tal como na fase de pré-teste, será explicada a construção, implementação e resultados desta nova fase de testes. O livro-arquivo é construído nesta fase de projeto, desse modo, a implementação consiste em cada ator social do focus group preencher um exemplar do livro-arquivo e os resultados irão incidir na recolha e análise desses exemplares. A tarefa de desconstrução e manipulação dos objetos/memórias será trabalhada através de dois meios: o digital e o analógico, destacando as suas potencialidades.

No quarto capítulo, será apresentado o livro-arquivo final, identificando as alterações sofridas devido aos resultados obtidos na fase de pré-teste e, por fim, a sua impressão.

O quinto e último capítulo, tem que ver com a exposição realizada na Oficina do Cego, que emergiu pela vontade de expor algumas das peças que surgiram durante o processo de desconstrução de objetos e memórias infantis. Também serviu para a apresentação do livro-arquivo final. Ainda outros aspetos, falaremos sobre duas atividades que decorreram durante a exposição.

Estado da arte

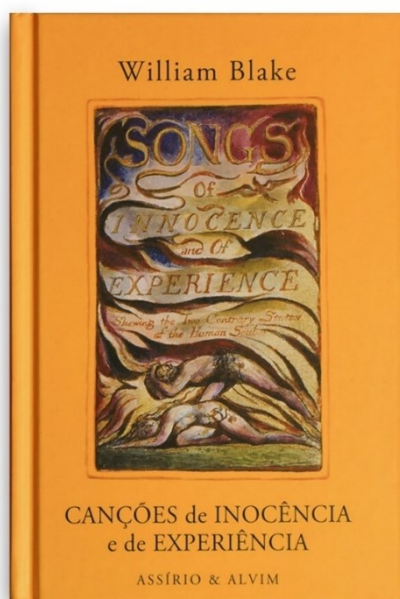


Fig. 1 William Blake, *Canções de Inocência e de Experiência*, 1798. Capa do livro, ilustrada pelo autor.

Fonte: <https://poetria.pt/a-c-pag4/cancoes-de-inocencia-e-de-experiencia-william-blake>. Acedido em 20/10/2024

No âmbito do estado da arte, o uso experimental da letra já foi amplamente explorado de diversas formas ao longo da história. William Blake (1757-1827), poeta, pintor e tipógrafo inglês, pareceu antecipar o romantismo do século XIX ao integrar texto e imagem no frontispício do seu livro *Canções de Inocência e de Experiência* (Fig.1).

Destacamos também as obras de artistas como Marcel Duchamp (1887-1968), Bruno Munari (1907-1998), João Vieira (1934-2009), António Sena (1941-1972), Glenn Ligon (1960), Ellen Lupton (1963), Mário Moura (1970) e John Provencher (1991), que incorporam o texto nas suas práticas artísticas.



Fig. 2 Marcel Duchamp, *Apolinère Enameled*, 1916-17.
 Fonte: <https://www.wikiart.org/pt/marcel-duchamp/apolinere-enameled-1916>.
 Acedido em 21/10/2024

Marcel Duchamp surge no contexto deste projeto, por nas suas obras desafiar a compreensão convencional da tipografia como meramente funcional. Ele desafiou as fronteiras tradicionais entre texto e imagem, utilizando a tipografia não só como um meio de comunicação, mas como um elemento fundamental na exploração da arte como conceito e experiência visual. “O ready-made constitui assim o principal conceito desenvolvido por Duchamp, sendo um objeto dúplice: verbal e visual” (Reis, 2012, p.98).

Podemos destacar o ready-made *Apolinère Enameled*, de 1916-17 (Fig.2), uma das muitas obras em que Marcel Duchamp utilizou a apropriação de imagens comerciais. Ele utilizou a propaganda de uma marca de tintas (Esmalte Sapolin) e transformou-a numa obra de arte ao fazer pequenas intervenções, adicionando uma figura feminina e alterando o nome da marca *Sapolin* para *Apolinère*, fazendo referência ao poeta e seu amigo Guillaume Apollinaire. Este é um exemplo claro da sua prática, em misturar o banal com o intelectual, elevando a cultura popular ao status de arte. É uma intervenção tipográfica simples, mas significativa, pois altera totalmente o contexto da peça.

Do ponto de vista tipográfico verificamos que o contacto entre a tipografia e o elemento ilustrativo não existe. Em relação ao campo das artes, trata-se de uma

abordagem inovadora, no entanto a nível do design gráfico, esta prática é bastante frequente, permitindo uma legibilidade máxima para o texto. Concluimos que:

Ao aproximar-se das condicionantes gráficas da espacialização da tipografia presentes no design gráfico, Duchamp inaugura uma estratégia visual onde texto e imagem podiam estar separadas espacialmente, mas continuavam ligadas pelo seu enquadramento. (Reis, 2012, p.105)

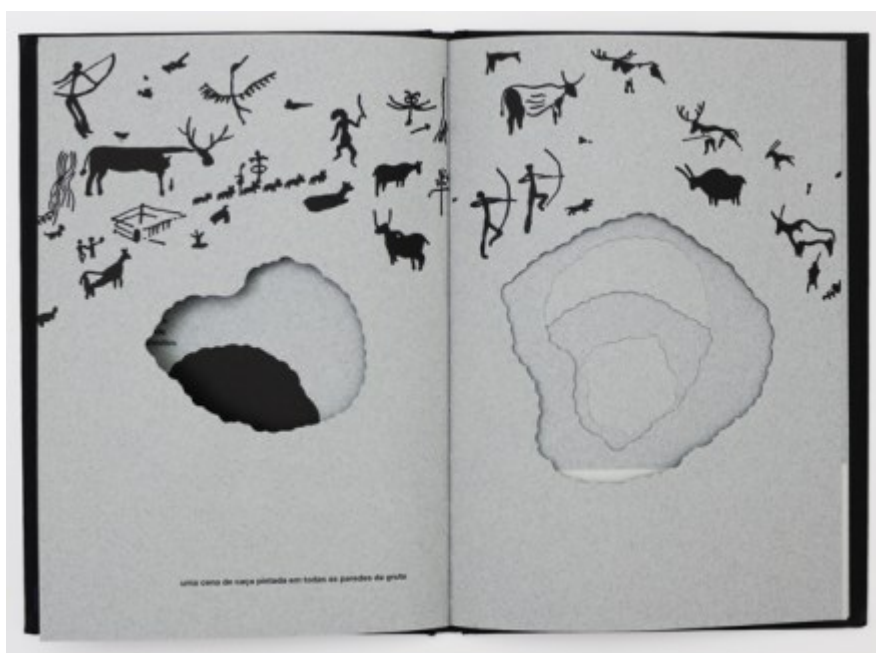


Fig. 3 Páginas do livro *Na Noite Escura*, de Bruno Munari, 2011.
Fonte: <https://www.bruea.pt/loja/na-noite-escura/>. Acedido em 19/10/2024

De Bruno Munari, conhecido pela sua abordagem lúdica e experimental, retemos os seus métodos pedagógicos inovadores para estimular a criatividade e a exploração artística entre crianças. Os seus livros infantis são notórios pela sua abordagem interativa e experimental, é o caso da obra *Na Noite Escura*, de 2011 (Fig.3). Bruno Munari acreditava que a educação artística deveria ser baseada na experiência direta e na exploração dos materiais, incentivando a curiosidade e a imaginação.



Fig. 4 João Vieira, *Uma Rosa É*, óleo sobre tela, 200 x 161 cm, 1968.
 Fonte: https://gulbenkian.pt/cam/works_cam/uma-rosa-e-139174/.
 Acedido em 21/10/2024

João Vieira e António Sena destacaram-se por trabalharem a tipografia como elemento central das suas obras, tornando-se os fundadores desta abordagem em Portugal, na década de sessenta. Com João Vieira, somos estimulados pela maneira como incorpora os elementos tipográficos nas suas composições visuais, refletindo a sua capacidade de sistematização do desenho das letras, servindo-se de uma espátula, aludindo à caligrafia (Fig.4).



Fig. 5 António Sena, *BL-HY*, tinta acrílica sobre tela, 183 x 122 cm, 1979.
 Fonte: https://gulbenkian.pt/cam/works_cam/bl-hy-154928/. Acedido em 21/10/2024

Quanto a António Sena, conhecido pela sua experimentação com materiais e técnicas artísticas não tradicionais, importa reter que ele trabalhava com símbolos e signos que poderiam evocar associações tipográficas. Ele manipulava esses elementos, recorrendo sempre à pintura e ao desenho, para criar composições que desafiavam as expectativas visuais e semânticas dos espectadores, semelhante à forma como a tipografia pode ser manipulada para transmitir mensagens e conceitos (Fig.5).



Fig. 6 Glenn Ligon, *Estudo para a série White*, bastão de óleo sobre papel, 25,1 x 17,2 cm, 1995.

Fonte: <https://www.glennligonstudio.com/artwork/white-series/study-for-white-series-1995/>. Acedido em 19/10/2024

No contexto da utilização do stencil como forma de marcar tipograficamente o texto, encontramos o artista americano Glenn Ligon. Ele é um artista contemporâneo que trabalha com uma variedade de media, incluindo pintura, instalações de néon, escultura, gravura e fotografia. Estimula-nos no seu trabalho a exploração que faz da materialidade da linguagem e da imagem. Ele manipula a tipografia, a cor, a textura e a forma para criar composições visualmente impactantes, evocando, como transmite Jorge dos Reis “a diferença entre ver e ler, pondo em cheque a confiança que normalmente colocamos na leitura e na visão” (Reis, 2012, p.147). A ilegibilidade trabalhada nas suas obras e a ocultação do texto são as condições que o individualizam (Fig.6).

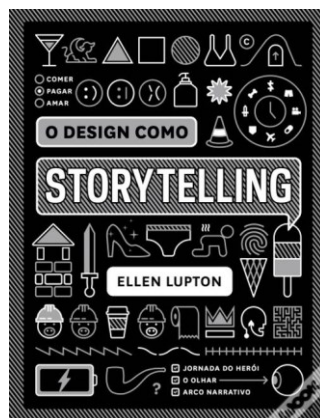


Fig. 7 Ellen Lupton, *O Design como Storytelling*, 2022.

Fonte: <https://www.bertrand.pt/livro/o-design-como-storytelling-ellen-lupton/29091432?srsId=AfmBOoryoXCrHN412cii5Bw-SrZSswsurVlkDnglTYGlaPukRg3CXFrW>. Acedido em 22/10/2024

Ellen Lupton, por sua vez, através do seu livro *O Design como Storytelling* (Fig7), explora a relação entre design e narração de histórias, enfatizando como o design pode ser utilizado para comunicar mensagens e criar experiências significativas. Argumenta ainda que o design não é apenas uma questão estética, mas uma forma de contar histórias que engajam o público. O livro aborda diferentes técnicas e abordagens que os designers podem utilizar para construir narrativas visuais, desde a tipografia e a composição até a cor e o espaço. A autora também discute a importância de entender o público e o contexto para criar designs que ressoem emocionalmente. Ao longo da obra, as suas ideias são ilustradas através de exemplos práticos e estudos de caso, demonstrando como o design pode transformar informações em narrativas envolventes e acessíveis.



Fig. 8 Mário Moura, *O Design que o Design não vê*, 2018.

Fonte: <https://www.orfeunegro.org/products/o-design-que-o-design-nao-ve?srsId=AfmBOooYWBcrweoHRF11V6Q-Snk-CpSCYq4Zt60TinnVAGgEMUKdcD9T>. Acedido em 21/10/2024

No campo teórico, o designer Mário Moura contribui significativamente para o entendimento das relações entre texto e imagem no design. No seu livro *O Design que o Design Não Vê*, de 2018 (Fig.8), ele explora diversos aspectos do design gráfico, incluindo essa relação entre texto e imagem. Moura tende a discutir de forma crítica como o design gráfico lida com a integração destes dois elementos, muitas vezes questionando as hierarquias tradicionais e como elas influenciam a comunicação visual.

No capítulo *Anonimato e Modularidade, Incoerência e Contradição*, o autor examina a natureza fragmentada e compartimentada do livro impresso, tanto em termos de produção quanto de estrutura. Ele descreve como o processo de produção de um livro envolve uma série de divisões e compartimentações, que são tanto técnicas quanto formais. Ao utilizar a expressão *compartimentação formal*, ele refere-se à estrutura do próprio livro, onde existe uma separação clara entre os diferentes elementos. Por exemplo, as letras e o texto são tipograficamente separados, formando palavras e frases visualmente distintas nas páginas. A mancha de texto é geralmente confinada a um bloco, separado das margens da página, que são deixadas em branco ou usadas para notas e outros elementos gráficos. Mário Moura também aborda como as imagens são geralmente apresentadas separadas do texto, seja em páginas separadas ou integradas, mas ainda destacadas, como figuras ou ilustrações. Ele cita Jacques Rancière para ilustrar a complexidade dessa relação:

Pense-se, por exemplo, no papel que assumiu o paradigma da página, cujas diferentes formas excedem a materialidade da folha escrita: [...] a cultura tipográfica e iconográfica, esse entrelaçamento dos poderes da palavra e da imagem que desempenham um papel tão importante no Renascimento, e que as vinhetas, os fundos-de-lâmpada e diversas outras inovações da tipografia romântica vieram despertar. Este modelo torna ininteligíveis as regras de correspondência à distância entre o dizível e o visível, próprias da lógica representativa, bem como a divisão entre as obras de arte pura e as decorações da arte aplicada. (Moura, 2018, p.117)

Embora o autor aborde casos em que texto e imagem são tratados com igual importância, ele também explora situações em que o texto se sobrepõe à imagem ou vice-versa, dependendo do contexto e das intenções do design. Ele discute como, em alguns casos, o texto assume uma presença dominante em relação à imagem, muitas

vezes para transmitir uma mensagem direta ou enfatizar a informação textual sobre a visual. Por exemplo, na análise de capas de livros e de cartazes, Moura observa como o texto é usado de forma dominante para atrair a atenção do público, não apenas comunicando o conteúdo, mas também se tornando uma declaração estética e cultural por si só. Esta abordagem é a que se pretende aplicar no livro-arquivo.

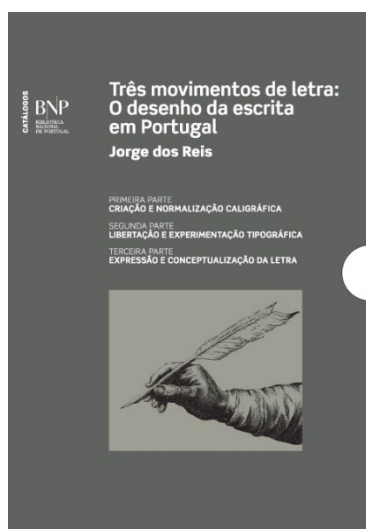


Fig. 9 Jorge dos Reis, *Três movimentos da letra: O desenho da escrita em Portugal*, 2012.

Fonte: <https://po-ex.net/taxonomia/transtextualidades/metatextualidades-alografas/jorge-dos-reis-tres-movimentos-da-letra/>. Acedido em 21/10/2024

Jorge dos Reis, através do seu livro *Três Movimentos da Letra: O desenho da escrita em Portugal*, de 2012, desdobrando-se em três partes (Fig.9), determina as três áreas artísticas que fazem uso da letra: a caligrafia, a poesia tipográfica e as artes plásticas. Em cada uma destas áreas, ele seleciona quatro autores que consigam revelar as estratégias tipográficas e caligráficas aplicadas no processo de construção da obra, permitindo um entendimento do desenho da escrita em Portugal.

A primeira parte do livro é intitulada *Criação e Normalização Caligráfica*, a segunda, *Libertação e Experimentação Tipográfica* e, por fim, a terceira parte é dedicada à *Expressão e Conceptualização da Letra*. Para o presente trabalho de projeto, a terceira parte será a que maior interesse apresenta, iniciando-se com um estudo em torno das primeiras utilizações da tipografia no campo das artes plásticas onde o cartaz servia de suporte para a sua visualização. De forma sequencial, Jorge dos Reis introduz três autores que vão consolidar a utilização da tipografia no universo das artes plásticas:

Pablo Picasso, Paul Klee e Marcel Duchamp, que nos servirão de referência para o processo de desconstrução da infância. Deste último, o autor apresenta quatro conceitos de abordagem desencadeados pelo artista, na época contemporânea, denominados stencil tipográfico, escrituralismo tipográfico, design tipográfico e luz tipográfica, em que Jorge dos Reis aplica-os na análise de um conjunto de obras de João Vieira, António Sena, João Louro e João Penalva. Destes últimos autores, selecionamos João Viera e António Sena como base investigativa e estímulo criativo.

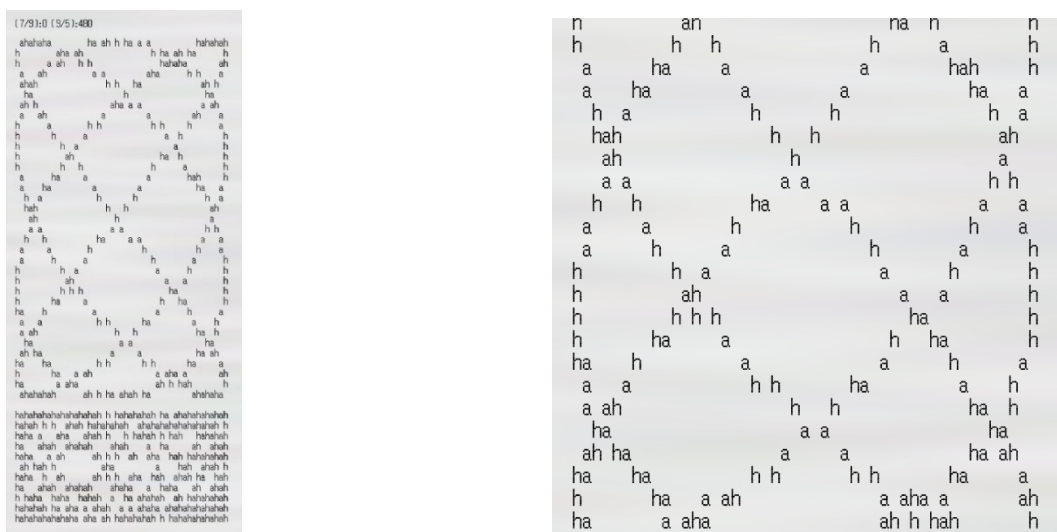


Fig. 10 John Provencher, *HAHAHA #1*, 2023.

Fonte: <https://verse.works/artworks/2e99c816-6168-4d2a-a70a-9db13383f847/1>. Acedido em 21/10/2024. Fragmento

Na arte digital, John Provencher (1991) destaca-se pelas suas criações únicas e inovadoras. A sua prática explora a natureza generativa do software como uma ferramenta para produzir trabalhos tanto online como offline. Ele é conhecido por explorar a interseção entre arte digital e física, enfatizando que a prática artística não se limita ao produto final, mas também diz respeito aos processos e condições que o geram.

John Provencher explora a fusão de texto e imagem utilizando softwares e algoritmos para criar obras que transformam o texto em elementos visuais, desafiando a distinção entre palavra e imagem. Um exemplo desta prática é a série *HAHA*, em que podemos ver círculos e formas de lissajous, com saídas compostas de *h*'s e *a*'s. Esses padrões são criados pela interseção de duas curvas sinusoidais perpendiculares entre si (Fig. 10).

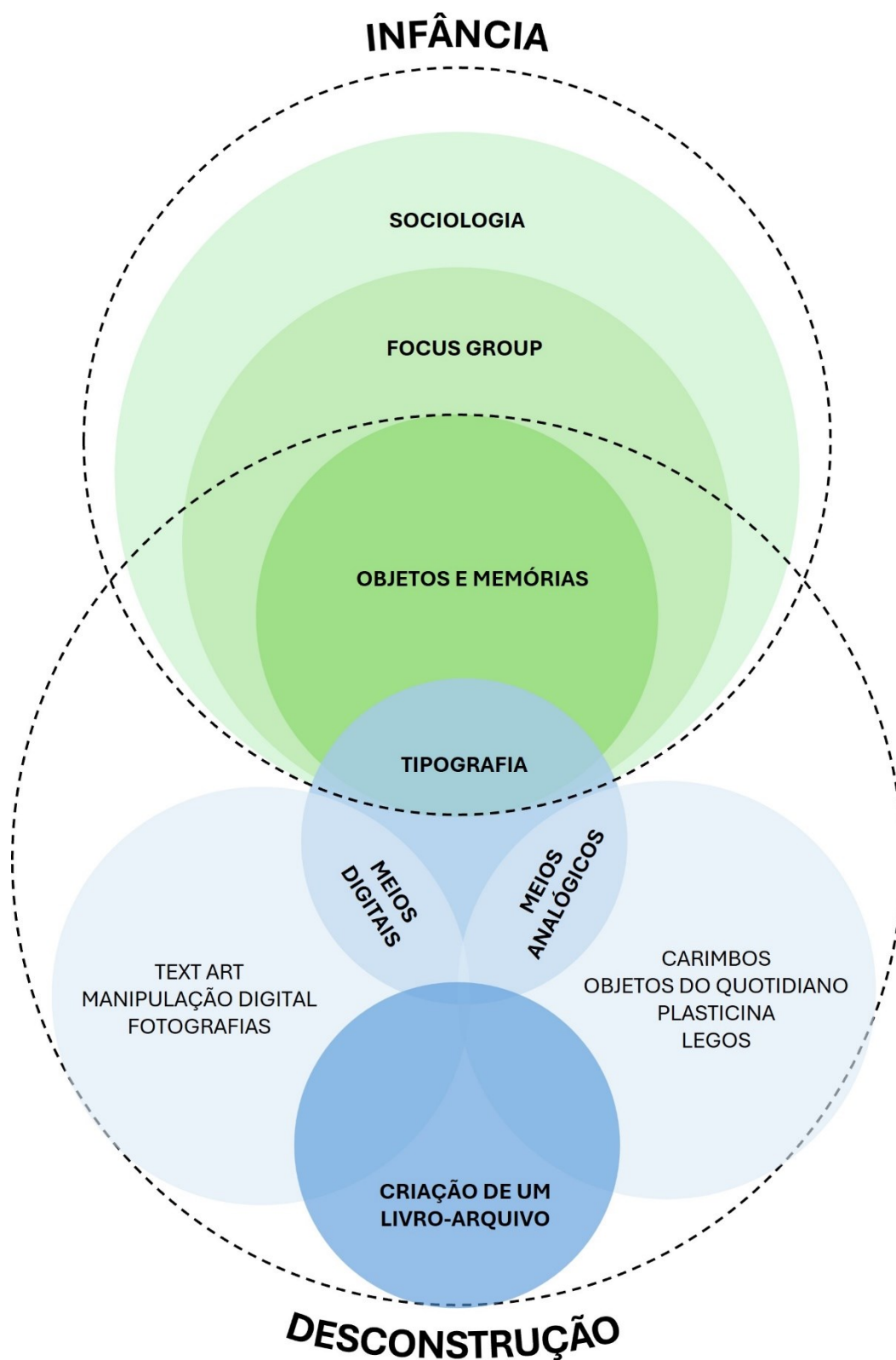


Fig. 11 Diagrama das áreas de estudo abordadas na investigação. Fonte Própria

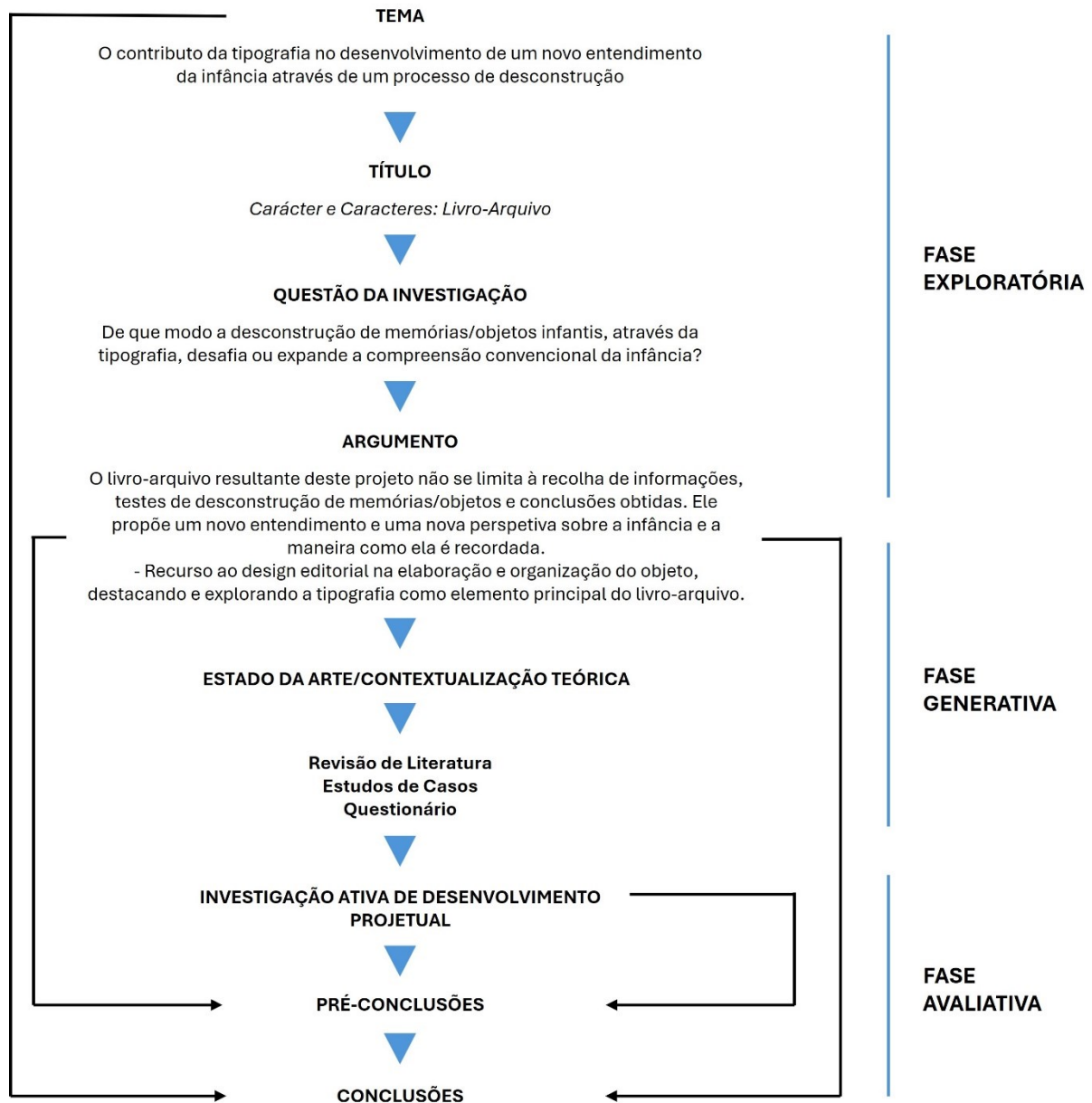


Fig. 12 Organograma do processo investigativo. Fonte Própria

Quadro Conceptual

No contexto desta investigação, acerca da desconstrução da infância através da tipografia, um conjunto de conceitos serão analisados, desde as questões tipográficas até às questões da pedagogia da infância, os focus group e a text art.

Esta abordagem multidimensional visa proporcionar uma compreensão abrangente das interconexões entre esses temas.

Caixa Tipográfica: gaveta ou compartimento tradicionalmente utilizado na tipografia para armazenar tipos móveis.

Caractere: símbolo individual usado em sistemas de escrita, como letras, números, pontuação e outros símbolos gráficos. Cada caractere possui uma representação gráfica específica que faz parte de um conjunto maior, como uma fonte tipográfica.

Carácter: conjunto de características e traços relativos à maneira de agir e de reagir de um indivíduo ou de um grupo. É o que define a personalidade e a índole de uma pessoa.

Focus Group: também designado como grupo de discussão, é uma técnica que visa a recolha de dados, podendo ser utilizada em diferentes momentos do processo de investigação.

Glifo: representação gráfica de um caractere alfabético ou de outro tipo, usado em tipografia e em sistemas de escrita. Na tipografia, os glifos são os desenhos individuais que compõem os caracteres de uma fonte. Cada letra, número, símbolo ou mesmo ligatura numa fonte digital é composto por um ou mais glifos.

Infância: período de crescimento no ser humano, que vai do nascimento até à puberdade.

Language Art: forma de arte que utiliza a linguagem como meio principal de expressão. Isso pode incluir diversas formas de expressão artística que envolvem palavras, linguagem escrita, oralidade e comunicação.

Lissajous: A composição gráfica de dois movimentos ondulatórios, um na horizontal e outro na vertical, resulta na chamada Figura de Lissajous.

Melanopsina: fotopigmento encontrado em foto-recetores da retina que estão envolvidos na regulação dos ritmos circadianos (ciclos biológicos que influenciam o sono, a vigília e outros processos fisiológicos), do reflexo da pupila e outras respostas não-visuais à luz.

Sociologia: ciência que estuda a sociedade, padrões de relações sociais, interação social e cultura da vida quotidiana.

Text Art: forma de arte visual que faz uso de caracteres de texto para criar imagens, designs ou composições visuais.

Tipo: conjunto de caracteres (letras, números, símbolos) de uma determinada fonte ou estilo tipográfico. Cada tipo possui um design específico que define como cada caractere é visualmente representado.

Tipo móvel: pequena peça metálica individual que contem um único caractere ou glifo gravado em relevo.

Modelo Teórico

No presente trabalho de projeto, destacam-se quatro autores fundamentais: Bruno Munari, Ellen Lupton, Mário Moura e Jorge dos Reis, cujas obras servem como alicerces teóricos para a investigação.

Bruno Munari é uma figura essencial no campo da arte e da pedagogia, reconhecido pela sua abordagem inovadora à interação com objetos. O autor defende uma pedagogia da prática, onde a experiência direta e a exploração sensorial são centrais no processo de aprendizagem. Esta perspectiva encoraja uma relação dinâmica entre o indivíduo e o ambiente, promovendo a criatividade e a reflexão crítica, elementos cruciais para o desenvolvimento do projeto.

Ellen Lupton surge como modelo teórico pela investigação que faz acerca das diversas técnicas e abordagens possíveis para a construção de narrativas visuais, destacando a tipografia, a composição e a cor. Seguimos o seu pensamento relativamente à importância de entender o público e o contexto para criar resultados que evocam o lado emocional.

Mário Moura propõe uma abordagem de modularidade ambivalente e polivalente, que possibilita a transição dos objetos entre modelos editoriais e curatoriais. Essa estratégia viabiliza o financiamento alternado de objetos editoriais, conferências, performances e exposições, permitindo uma resposta criativa a essas exigências, mantendo uma identidade que, embora maleável, se revela coesa.

Por último, Jorge dos Reis proporciona uma análise abrangente de diversos artistas que influenciam o panorama artístico contemporâneo. Através da investigação de figuras como Paul Klee, Pablo Picasso, Marcel Duchamp, Glenn Ligon e os portugueses João Vieira e António Sena, o autor articula um diálogo rico entre diferentes estilos e épocas, evidenciando a importância de uma abordagem plural na análise estética.

A conjugação das ideias destes quatro autores, estabelece uma base sólida para a reflexão crítica proposta no trabalho de projeto, permitindo explorar as dimensões da interação, da experimentação tipográfica e da expressão artística de forma integrada.

Capítulo I

1 - Incursão tipográfica: breve análise acerca do repensar da infância referente ao desenvolvimento intelectual. Estudo da letra e da sua expressão visual no contexto das artes plásticas

Quando pensamos acerca da infância, falamos do período de crescimento do ser humano, que vai do nascimento até à puberdade. Etimologicamente, o termo “infância” tem origem no latim *infantia*, do verbo *fari* = falar, onde *fan* = falante e *in* constitui a negação do verbo. Portanto, *infans*, refere-se ao indivíduo que ainda não tem a capacidade de falar.

Dado este conhecimento, é normal associar-se a altura infantil a tudo o que é mais imagético, formas, cores, objetos que estimulam a criatividade e a aprendizagem de uma forma lúdica, captando a atenção das crianças e ajudando-as no processo de formulação de pequenas associações, que ainda não se entendem como pensamentos.

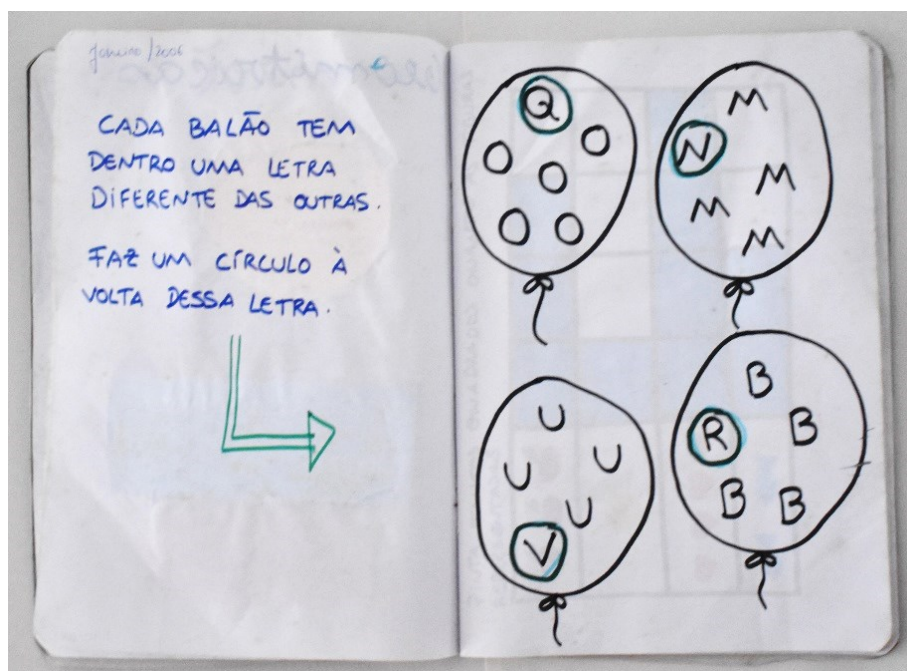


Fig.13 Exercício de aprendizagem de distinção das letras. Fonte Própria

Pensemos na tarefa de ensinar uma criança a identificar as letras. Normalmente o docente faz uma demonstração, apontando as diferenças a nível dos nomes e do desenho, acabando por testar a aprendizagem do aluno por via do diálogo ou através de exercícios e testes. Imaginemos que, a par desta tarefa, era incentivado à criança o manuseamento da letra, uma experiência mais corpo a corpo e matérica.

Até aos dois anos de idade, o ser humano encontra-se no *estádio* ou *estado sensório-motor*, que se trata de um paradigma cognitivista que aborda o desenvolvimento intelectual. A este propósito, citemos Feliciano Veiga, que alude à teoria de Piaget, afirmando que com esta idade “a aquisição e o uso dos conhecimentos processam-se através de interações sensoriais (sentidos) e motoras (movimentos do corpo) com os objetos” (Veiga, s/d, p.6).

Por exemplo, pedir a uma criança para construir a letra *R* com peças lego pode ser uma atividade mais marcante e estimulante do que simplesmente, no papel, a criança procurar distinguir um *R* de um *B* (Fig. 13). Então, e se essa tarefa fosse explorada e apresentada no livro-arquivo? O leitor veria a memória dos dias em que esteve a aprender as letras, desconstruída através do elemento tipográfico, ganhando um novo semblante. A exploração da tipografia serve de paralelismo com uma criança que brinca, recorrendo novamente ao exemplo das peças de lego, que ora os monta ora desmonta, num puro ato de criar de forma descomprometida.

Deste modo, trabalharemos para que a letra transcenda a sua função meramente instrumental e se insira num contexto artístico, em que:

A letra é matéria e corresponde a um registo gráfico sobre um suporte que sobrevive ao seu autor, porque antes de tudo é um objeto formal, como os restantes elementos da cadeia da escrita – letra, palavra, texto – que são elementos com uma dimensão visual onde significado e significante têm o mesmo peso. (Reis, 2012, p.21)

Nesse contexto, surgem duas questões: primeiro, a tipografia como uma ferramenta formal; e, em segundo lugar, como um artefacto de trabalho, uma matéria-prima para o artista visual que a transporta para o domínio da galeria de arte e para o contexto das *fine arts*. Investigaremos cinco autores que trabalharam a expressão e conceptualização da letra na sua prática artística: Pablo Picasso, Paul Klee, Marcel Duchamp e os portugueses João Vieira e António Sena.

O cubismo, fundado por Pablo Picasso (1881-1973) e Georges Braque (1882-1963), foi um movimento artístico que se afastou da representação tradicional, deixando de ser uma arte de imitação, para se tornar uma arte da imaginação.

Historicamente o cubismo originou-se na obra de Paul Cézanne (1839 – 1906), denominando-se a primeira fase deste movimento por fase cezania (1907 a 1909). O processo de preparação para a integração da tipografia ocorre na segunda fase, o cubismo analítico (1909 a 1912), recorrendo às letras, às palavras e aos números através de enigmas linguísticos, por exemplo letras isoladas ou partes de palavras que o observador pode e consegue completar e, utilizando variados tipos de letras. Na terceira fase, o cubismo sintético (1913 - 1914), integra plenamente a tipografia tendo em conta “em primeiro lugar, a natureza gráfica e bidimensional da letra e do alfabeto e, em segundo lugar, o facto de a tipografia ser sempre um instrumento de citação textual” (Reis, 2012, p.56)



Fig. 14 Pablo Picasso, *L'étudiant au journal*, óleo e areia sobre tela, 73 x 59,5 cm, 1913.

Fonte: <https://faluche.info/copy-of-picasso-etudiant-au-journal-etudiant-a-la-pipe-464/>. Acedido em 23/10/2024

Pablo Picasso soube introduzir a tipografia nas suas composições como parte da imagem e assumindo-a como informação. Ela não é uma legenda dos fragmentos visuais, trata-se de um complexo enquadramento de objetos. Um exemplo claro desta prática, é a sua obra *L'étudiant au journal*, de 1913 (Fig.14), onde combina a técnica da

colagem com a pintura tradicional, incorporando elementos de jornais e outros materiais gráficos na composição.

Para este trabalho de projeto, procuraremos criar uma ponte entre o usuário e a sua infância através da tipografia, do mesmo modo que Pablo Picasso ligava os acontecimentos do cotidiano à arte fazendo uso da composição tipográfica:

Picasso enfatiza a justaposição entre o velho e o novo, entre notícias antigas e a atualidade. Esta mistura jornalística de objetos tipográficos antigos e contemporâneos, confere à composição um contraponto entre a nostalgia do passado e a frescura da atualidade. (Reis, 2012, p.59)



Fig. 15 Paul Klee, *Legend of the Nile*, Pastel sobre tecido de algodão montado em serapilheira, 69,6 x 61 cm, 1937.

Fonte: <https://www.wikiart.org/pt/paul-klee/legend-of-the-nile-1937>. Acedido em 24/10/2024

A abordagem à tipografia por parte de Paul Klee teve momentos de maior ênfase na integridade formal do alfabeto, recorrendo a caracteres pictográficos e ideográficos que mistura intencionalmente com as formas tipográficas. Estes aspetos evidenciam um artista profundamente textual, onde a letra se torna uma ferramenta de trabalho contínua. Paul Klee valorizava a forma singular de cada letra enquanto criava composições a partir do alfabeto. Esse grafismo conferia ao artista um novo controlo sobre a composição, proporcionando-lhe um impacto visual notável, resultando num conteúdo baseado na própria linearidade e nos símbolos que esta produzia (Fig.15).

Na fase final do artista, as suas obras revelavam-se um regresso ao passado através de grafismos próprios da infância. No livro-arquivo, procuraremos trabalhar a desconstrução das memórias e dos objetos infantis com simplicidade e clareza. A este propósito Paul Klee refere:

A lenda do infantilismo do meu desenho deve ter tido origem naquelas construções lineares onde procurei ligar uma ideia figurativa, por exemplo um ser humano à representação pura do elemento linear. Para dar o homem “tal como ele é”, não precisava de uma tal profusão confusa de linhas que não permitisse falar de uma representação puramente elementar, mas antes de um emaranhado que tornaria o objeto irreconhecível. (Klee, 2001, p.36)

Enquanto Paul Klee realizava este processo, Marcel Duchamp recontextualizava a obra de arte e elevava a tipografia a um novo nível de intervenção artística, expandindo a tipografia para além dos suportes tradicionais do quadro, assegurando que nada permanecesse como antes.



Fig. 16 Marcel Duchamp, *À Bruit secret*, bola de barbante entre duas placas de latão, unidas por quatro parafusos longos, contendo objeto desconhecido adicionado por Walter Arensberg, 12,7 x 12,7 x 13 cm, 1916. Chapa superior da peça.

Fonte: https://2.bp.blogspot.com/-6cs7qHnZ1KM/UMzyNjQ6VbI/AAAAAAAAAoI/LfQcX_A6F6s/s1600/Marcel+DUCHAMP%252C+%25C3%2580+bruit+secret%252C+1916-1964.jpg. Acedido em 19/10/2024



Fig. 17 Marcel Duchamp, *À Bruit secret*, bola de barbante entre duas placas de latão, unidas por quatro parafusos longos, contendo objeto desconhecido adicionado por Walter Arensberg, 12,7 x 12,7 x 13 cm, 1916. Chapa inferior da peça.
 Fonte: https://www.toutfait.com/issues/issue_3/Articles/alfaro/images/08_big.jpg.
 Acedido em 19/10/2024

Marcel Duchamp considerava que a arte não se resumia a um quadro, pertencia antes ao quotidiano. O artista também tinha a preocupação linguística e tipográfica durante o seu processo criativo.

Vejamos a obra *À Bruit secret*, de 1916 (Figs. 16 e 17), onde Marcel Duchamp emprega um elaborado esquema tipográfico que se fundamenta em linhas de texto, organizando as letras de forma vertical e horizontal, através de uma grelha. Utilizando um método de gravação em metal, o artista explora de maneira visual o espaço entre as palavras. As falhas de registo de algumas letras nas frases, juntamente com a mistura de palavras em francês e inglês, dificulta a leitura integral. “Podemos ler mas não podemos entender” (Reis, 2012, p.100).

Durante o desenvolvimento da mensagem do livro-arquivo, e ao mesmo tempo que o concebemos, devemos procurar que o desenho da letra se desvincule da escrita. Deste modo, o livro-arquivo será moldado pela literacia e pela visualidade, recorrendo à expressividade tipográfica e à voluptuosidade da letra.

Falando agora do percurso artístico de João Vieira, os seus pais eram professores primários, o que fez com que através do seu reconhecimento do desenho das letras, combinado com o ambiente familiar da escola, ele desenvolvesse uma profunda ligação pessoal com as consoantes e as vogais.



Fig.18 João Vieira, *Alfabeto I*, óleo sobre tela, 200 x 300 cm, 1981.

Fonte: https://gulbenkian.pt/cam/works_cam/alfabeto-i-139256/. Acedido em 24/10/2024

João Vieira procura trabalhar todas as letras do alfabeto em simultâneo, com a intenção de produzir uma percepção harmoniosa e constante existente entre as vinte e seis unidades da escrita (Fig.18). Os seus métodos são meticulosos, através dos quais o artista:

Realiza com cuidado o desenho das letras maiúsculas e minúsculas verificando as relações que se estabelecem entre cada uma delas. A base caligráfica permitiu realizar um alfabeto tipográfico onde o gesto continua presente mas a normalização e a estabilização do desenho da letra constituem uma marca fundamental. (Reis, 2012, pp. 204 - 205)



Fig.19 António Sena, *PK-ST- 01*, tinta acrílica sobre tela, 130 x 194,5 cm, 1980.

Fonte: https://gulbenkian.pt/cam/works_cam/pk-st-01-146126/. Acedido em 24/10/2024

Por fim, citamos António Sena, que produzia rabiscos minúsculos e garatujas de maneira extremamente determinada e persistente. Como que submerso numa loucura propositada, risca, insistentemente, registos informais, com resultados intencionalmente mal desenhados (Fig.19). A motivação tipográfica, nos primeiros anos da sua carreira, está fortemente associada com estes contactos e abordagens que consolidariam a sua utilização singular da tipografia e da visualidade da escrita, no desenvolvimento da sua obra plástica.

Ao refletirmos em torno destes cinco artistas e das suas práticas, podemos constatar que o desenho da escrita pode, de maneira graficamente variada, ter objetivos de carácter conceptual.

2 – O verbal e o não verbal: harmonia e discrepância, correlacionado ao design editorial

A comunicação visual é uma parte essencial da nossa interação diária. Podemos destacar duas formas predominantes de transmitir informações: as imagens e o texto. Ambas desempenham papéis distintos, mas complementares, no processo de comunicação. Pensemos nas diferenças e semelhanças entre o verbal e o não verbal.

A nível das diferenças, podemos apontar a natureza da informação. O texto faz uso de palavras e de uma linguagem para transmitir informações de maneira específica e precisa enquanto a imagem, comunica através de elementos visuais como formas, núcleos e padrões, podendo transmitir mensagens mais abertas à interpretação. Em relação ao tempo de processamento, o texto geralmente requer mais tempo para a leitura e compreensão, pois depende da interpretação linguística. Já a imagem pode ser processada mais rapidamente, permitindo uma compreensão instantânea da mensagem visual. Quanto à abstração, o texto pode descrever conceitos abstratos de maneira detalhada e específica, e no caso da imagem tende a representar conceitos abstratos de forma mais simbólica, deixando espaço para a interpretação pessoal. Em termos de acessibilidade, o texto é mais acessível aos leitores, especialmente quando se trata de conteúdo detalhado.

Relativamente às semelhanças, apontamos a complementaridade, onde texto e imagem são frequentemente usados em conjunto para fornecer uma comunicação mais completa e eficaz, onde o texto esclarece a imagem e vice-versa. Além disso, tanto o texto como a imagem, podem ser usados para contar histórias, transmitir emoções e criar um impacto visual. Ambos são criados com uma intenção específica, seja informar, persuadir, emocionar ou entreter. E por fim, ambos são formas de expressão artística e criativa, utilizadas no design, na publicidade, nos meios de comunicação e em outras áreas.

Mário Moura enfatiza que tanto o texto quanto a imagem são elementos fundamentais na comunicação visual e que a interseção entre esses dois elementos pode criar um significado mais profundo e complexo. Ele referencia José Brandão (1944), como um exemplo de designer que exerceu a sua função distanciando-se do carácter neutro e anónimo, tão característico do designer modernista durante a década de 1960, afirmando:

Embora use de um estilo que, aos olhos de hoje, parece neutro – em trabalhos como catálogos e publicações -, combina-o com valores cromáticos e ilustrações mais pessoais e evocativas. Em muitos momentos, estas ilustrações não foram criadas para cumprir qualquer encomenda, são antes ampliações e modificações de pormenores de desenhos que fez por sua iniciativa, sem uma finalidade à partida. Em processos como este, o designer já não é apenas o instrumento passivo da vontade do cliente, exhibe uma personalidade, um ponto de vista próprio que guia as suas ações – uma responsabilidade, uma ética. (Moura, 2018, p.84)



Fig.20 George Orwell, O Triunfo dos Porcos. Capa de José Brandão, 1976.
Fonte: <https://amusearte.hypotheses.org/1812>. Acedido em 25/10/2024

Em 1976, o trabalho de José Brandão era marcado pela combinação entre design e desenho. Um exemplo disso é a capa do livro *O Triunfo dos Porcos*, George Orwell (Fig.20).

Mário Moura, reflete também como o processo de fragmentação é, em parte, ocasionada pelas máquinas, levando à compartimentação formal do próprio objeto. Cada letra fica isolada das demais, a mancha de texto é separada das margens e as imagens distanciam-se do texto. O conteúdo editorial é igualmente segmentado em prefácios, posfácios e capítulos, o que revela várias limitações técnicas e possibilidades de configuração.

Desse modo, defende a ideia de que o design deve ser mais do que uma simples estética ou funcionalidade, propondo a consideração do contexto cultural, social e emocional das pessoas, reconhecendo a importância das narrativas e experiências que moldam a interação com os objetos e as imagens.

Em última análise, podemos concluir que a comunicação visual é um campo multifacetado onde texto e imagem não apenas coexistem, mas interagem de maneira significativa. A distinção entre a forma como as informações são transmitidas verbalmente e visualmente revela tanto as suas especificidades como as suas interconexões. Mário Moura, ao mencionar a obra de José Brandão, ilustra a evolução do designer de mero executor a um criador com voz e responsabilidade, enfatizando que o design deve refletir valores pessoais e sociais. Essa abordagem global não só enriquece o design, como também fortalece a sua relevância na sociedade contemporânea, promovendo uma comunicação mais autêntica e impactante.

No sentido de promover uma nova noção e entendimento do que é a infância, é necessário compreender quais são as necessidades dos conteúdos aprofundados e como eles incentivam e auxiliam a desconstrução do pensamento. Assim, procuraremos entender se um texto, uma palavra ou uma frase, consegue desconstruir uma memória ou objeto infantil, possuindo a mesma força que uma imagem. Para Paul Klee, a escrita e imagem estavam unidas, nas suas palavras «escrever e dar forma, constituem uma unidade na sua raiz», e remata dando o seguinte exemplo:

Quando escrevo a palavra vinho, com tinta, a tinta não desempenha o papel principal, mas antes possibilita a fixação permanente do conceito de vinho. Ou seja, a tinta permite a noção de vinho em permanência. (Klee, 2001, p.56)

A imagem não será descartada para este projeto, mas não é o elemento principal, a tipografia é que assume esse papel. Quando olhamos para uma fotografia da nossa infância, é fácil associá-la ao local onde foi tirada, talvez relembrar as pessoas que estavam connosco na altura e relacioná-la com uma fase específica da nossa vida, seja aos 4, 10 ou 16 anos, entre outras associações. Poderá a tipografia tomar o lugar desta força visual e, mesmo que acompanhada de uma imagem, destacar-se e assumir-se como o elemento primordial, proporcionando, de igual modo, a sensação de nostalgia e ligação emocional ao objeto ali apresentado?

3 - De dentro para fora: a emoção enquanto pilar do design na experiência do usuário

O design emocional é uma abordagem no campo do design que foca na criação de produtos e experiências que gerem respostas emocionais positivas nos usuários. Esta abordagem considera que as emoções desempenham um papel crucial na maneira como as pessoas percebem e interagem com os produtos.

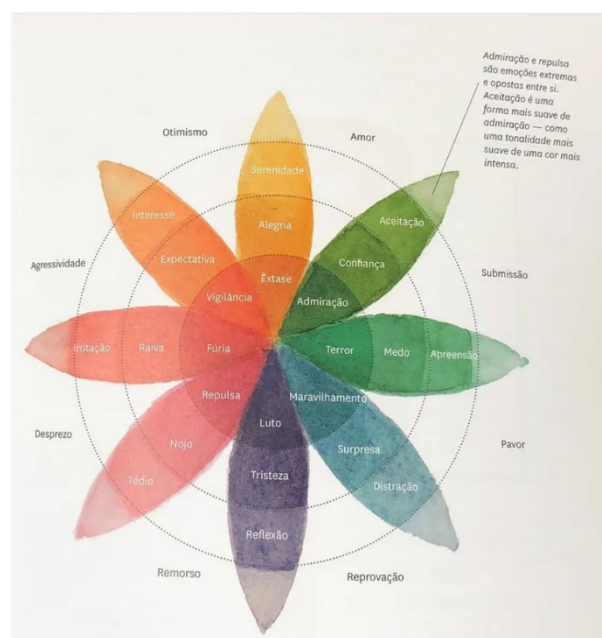


Fig. 21 Roda das emoções, criado por Robert Plutchik, 1980.

Fonte: <https://passosmare.medium.com/o-design-como-storytelling-6911be3ee58>. Acedido em 19/10/2024

Recorremos à obra de Ellen Lupton, tendo em conta que ela cita um autor que para nós constitui importância, que é Robert Plutchik (1927-2006). Psicólogo e teórico das emoções, ficou conhecido principalmente pela sua teoria das emoções e pela criação da roda das emoções, em 1980 (Fig.21) A roda das emoções serve de modelo que ilustra as várias emoções humanas e as suas relações entre si. Ela menciona o teórico referindo:

Ele identificou oito emoções primárias, cujas gradações e sobreposições criam dezenas de variações. Fúria e terror estão em oposição entre si, assim como vermelho e verde aparecem em oposição dentro da roda das cores. Cada emoção primária varia em intensidade, desde a “repulsa” ou êxtase” (extremos) até “tédio” ou “serenidade” (moderados). As emoções primárias se misturam para criarem emoções secundárias. “Pavor” é um misto de “terror” e “maravilhoso”; “amor” é um coquetel de “alegria” e “confiança”.(Lupton, 2022, p.61)

As emoções têm um grande impacto em qualquer design, desde a paleta de cores escolhida para um website até à tipografia utilizada num cartaz escolar ou a interface de um aplicativo de leitura. O sucesso de um produto, além da sua utilidade básica, também recai no significado que apresenta na vida dos seus usuários.

Além deste aspeto, é importante não esquecer como a combinação entre emoção e cor é poderosíssima. As cores têm a capacidade de refletir emoções, criando impressões sensoriais. Uma paleta de cores frias tende a criar uma atmosfera de tranquilidade e introspeção, enquanto as cores quentes geram sensações de energia e emoção intensa. Essa diferença pode influenciar como as pessoas veem um design ou um espaço.

Estas reações podem remontar aos tempos da busca pela sobrevivência da nossa espécie. De acordo com o especialista em visão de cores Jay Neitz (1953), muito antes de os seres vivos conseguirem ver as cores do arco-íris, os organismos ancestrais desenvolveram recetores que detetavam a luz azul ou amarela, cada uma com diferentes comprimentos de onda. Esses recetores, chamados melanopsina, ainda estão presentes nos humanos e ajudam-nos a perceber a hora do dia. De forma instintiva, vemos “o amarelo como a cor da felicidade porque essa é a cor da luz do sol e da vida desperta. O azul está associado à tranquilidade e ao repouso, um modo de ser que também é necessário para a sobrevivência” (Lupton, 2022, 108). Ellen Lupton alude aos designers que trabalham segundo este princípio explicando que:

Os designers exploram o contexto cultural, o conteúdo narrativo e os efeitos psicológicos das cores para alterar o significado de uma imagem, ambiente ou produto – e mudar seu impacto sobre os usuários. (Lupton, 2022, p.104)

Constatamos que, as cores além de representarem uma emoção ou um estado mental, em condições ideais, conseguem levar as pessoas a experimentarem esse estado. Esta é a abordagem que pretendemos incorporar no livro-arquivo.

Capítulo II

4 – Trabalho de campo: Fase de pré-teste no contexto do trabalho de projeto na desconstrução da infância através da tipografia

4.1 – Construção do pré-teste

O presente trabalho de projeto é centrado no usuário, onde procuramos entender as suas percepções relativamente ao livro-arquivo que desconstrói a infância por intermédio da tipografia. Nesta fase, houve um focus group ao qual foi questionado acerca das suas infâncias, através de um questionário composto por perguntas abertas. As respostas obtidas, foram utilizadas na construção do livro-arquivo.

A organização das respostas seguiu certas variáveis tais como a faixa etária ((jovem, adulto e idoso), o sexo (feminino e masculino) e a localização geográfica (meio rural e urbano).

Acerca da variável da idade, investigamos um pouco sobre a sua estruturação. Segundo um artigo da autoria da Associação de Professores de Geografia, publicado pela RTP, “a estrutura etária da população é a composição da população por idades, sendo muito importante para se compreender e estudar o conjunto de indivíduos de um país ou de uma região. Ela pode ser representada através de gráficos – pirâmides etárias – organizados para classificar a população conforme as classes etárias, divididas por sexo” (Associação de Professores de Geografia, 2021).

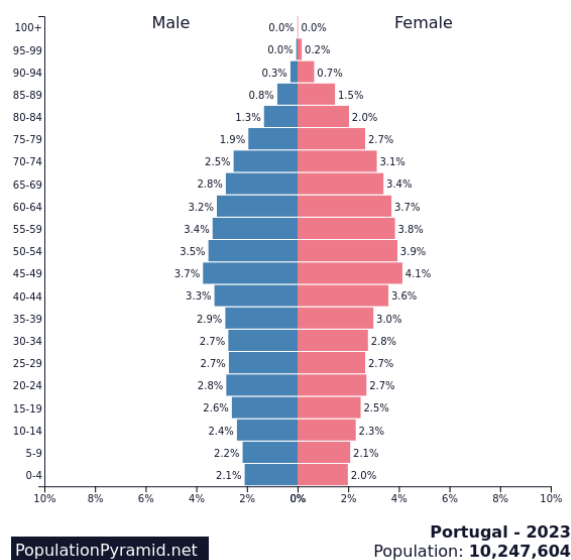


Fig. 22 Pirâmide etária de Portugal, 2023. Fonte: <https://www.populationpyramid.net/>. Acedido em 26/10/2024

A pirâmide etária é formada por barras, onde cada uma corresponde a uma classe etária ou intervalo de idades. Assim, temos barras que vão dos 0 aos 14 anos, representando a população jovem; as que representam a população adulta, compreendendo as idades entre os 15 aos 64 anos e, por fim, a população idosa, que inclui as pessoas que têm mais de 65 anos (Fig.22).

O focus group desta fase de pré-teste é composto por setenta e cinco atores sociais. O facto de o questionário ter sido elaborado segundo perguntas abertas, permitiu que quem respondesse expressasse as suas opiniões, sentimentos e experiências de forma livre, sem limitações de opções predefinidas.

4.2 – Implementação do pré-teste

Nesta etapa, entramos no trabalho de campo que é crucial para entendermos melhor o contexto relacionado ao tema em questão. No caso de um projeto sobre a infância, por exemplo, o trabalho de campo pode envolver visitar escolas, entrevistar crianças e pais, ou observar interações em ambientes de lazer. No contexto deste trabalho de projeto, optamos pelo questionário. O objetivo é enriquecer a pesquisa com dados empíricos que complementem a revisão teórica.

O questionário ao focus group ocorreu de duas maneiras: através da conversa informal presencialmente, num ambiente calmo, em que o investigador se deslocou até ao participante e, através da chamada telefónica para os que não tinham a possibilidade de um encontro presencial. As perguntas não foram rígidas, mas podemos enumerar alguns exemplos: *Se tivesse de descrever a sua infância como a caracterizava?*, *Quais foram os momentos mais marcantes da sua infância?* ou, *Quais as histórias ou experiências da sua infância que gostaria de partilhar?*

4.3 – Resultados do pré-teste

A investigadora fez apontamentos das respostas em suporte manuscrito e, depois de um processo de seleção das seis categorias mais mencionadas, sendo estas os animais, as brincadeiras, as cores, a escola, a família e os sabores, organizou-as segundo tabelas divididas nas três variáveis já mencionadas – faixa etária, sexo e localização geográfica. O anonimato é uma das características do trabalho de projeto.

Vejamos então as respostas obtidas:

Tabela 1

Levantamento de respostas por faixa etária, tópico ANIMAIS.

	Jovem 0 a 14 anos	Adulto 15 aos 64 anos	Idoso + 65 anos
ANIMAIS	Dinossauros ■ o meu cão ■ ver vídeos de animais fofinhos	Gatos ■ patinhos ■ cão ■ o meu cão dálmata de peluche, o Pintas ■ cães ■ a Mimi (a minha cadelinha) ■ cão (tirar o Wall-E de cima de uma figueira de 9 metros) ■ o cheiro a cão molhado ■ tinha uma cabra de estimação que me seguia para todo o lado ■ ser mordido por um cão na cara ■ o burro que sabia o caminho do moinho até casa sozinho	As galinhas e os coelhos que os meus pais criavam ■ gostava de espreitar os porcos no curral, que ficava debaixo da nossa casa

Tabela 2

Levantamento de respostas por faixa etária, tópico BRINCADEIRAS.

	Jovem 0 a 14 anos	Adulto 15 aos 64 anos	Idoso + 65 anos
	Brincar ■ jogar às escondidas ■ brincar ■ pular na cama ■ colar adesivos ■ pintar ■ brincar ■ jogar ■ legos ■ coreografias com as minhas amigas ■	Jogos de tabuleiro ■ brincar no sótão velho e horroroso ■ diversão ■ saltar ao elástico ■ televisão ■ ir para as macieiras e fazer os próprios baloiços ■ Club Penguin ■ desenhar ■ jogo The Sims do telemóvel da Hello Kitty ■ brincadeiras na terra com a prima ■ guerra de balões de água ■ bicicleta ■ bolinhos de lama ■ jogo dos ramos ■ tapetes de espuma com números ■ Nintendo ■ baloiços e escorregas de plástico com areia por baixo ■ festa de	Brincadeiras na rua ■ dança (bailões) ■ jogar à bola ■ bailes ■ jogar às escondidas ■ cantorias ■ brincar à macaca com as irmãs ■ correr as festas

BRINCADEIRAS	brincar com as amigas	aniversário da amiga, jogámos todas BUZZ ■ Gameboy Advance: a minha primeira consola, foi uma surpresa que o meu pai me fez ■ comprar o Pokémon Fire Red: o primeiro jogo que comprei com o meu dinheiro, nunca me vou esquecer o quão entusiasmado estava ■ o sótão da minha antiga casa: lembro-me de acordar e ir para lá ver desenhos animados. Passava lá o dia todo a jogar Playstation, porque a televisão da sala era a que os meus pais usavam ■ PS1 ■ patins ■ os intervalos, a jogar futebol ■ jogo do elástico ■ desenhar casas com restos de tijolos, como se fosse giz ■ PS2: por todos os jogos que joguei com a minha irmã e primas, tanto na casa da minha avó, como na minha casa ■ jogar às caricas ■ pátio: andar de bicicleta, jogar ao berlinde, cozinhar com terras e ervas ■ brincadeiras de vender revistas, recortar e decalcar moedas ■ brincar na oficina tipográfica ■ televisão ■ ir às festas da aldeia ■ roubar laranjas aos vizinhos com a prima ■ jogar futebol ■ brincar ■ festas religiosas ■ brincar na rua ■ piqueniques ■ brincadeira ■ jogar ao berlinde com os colegas	todas da aldeia, que antes decorriam à tarde, e dançar muito ■ dançar valsa ■ bailarico ■ brincar com bonecos de trapo ■ saltar à corda ■ brincar à bola ■ dançar na escola ■ jogar ao mata ■ lavar roupa no tanque, era um momento de convívio ■ jogar à bola ■ tocar concertina os bailes

Tabela 3

Levantamento de respostas por faixa etária, tópico CORES.

	Jovem 0 a 14 anos	Adulto 15 aos 64 anos	Idoso + 65 anos
CORES	-	Laranja ■ preto ■ cor-de-rosa ■ amarelo ■ verde ■ azul	Azul clarinho

Tabela 4

Levantamento de respostas por faixa etária, tópico ESCOLA.

	Jovem 0 a 14 anos	Adulto 15 aos 64 anos	Idoso + 65 anos
ESCOLA	Coreografias com as amigas ■ brincar com as amigas	Escola primária ■ sentia inveja de a minha irmã não ter de ir à creche por ser mais nova, por isso, quando chegava lá mordida toda a gente de raiva e revolta ■ grupo criado com os meus 13 anos ■ comprar os livros da escola ■ as festas de Natal em que os pais atuavam na Junta de Freguesia ■ quando dancei com a minha amiga o “Can’t Hold Us” no palco ■ quando gravámos o cancionário popular na Junta de Freguesia, e se fez um DVD ■ o conservatório e o cheiro característico do espaço ■ os intervalos a jogar futebol ■ na escola primária fazer tipografia, no cantinho da Tipografia ■ o quadro que estava na parede e que era o nosso jornal de parede ■ escrever textos na oficina de tipografia que depois eram lidos e compostos ■ recreio da escola ■ adorava a escola ■ régua na mão ■ professor Jorge ■ entrada para a primária ■ escola primária	Escola (a professora batia-me muito) ■ na escola batermos uns aos outros ■ dançar na escola ■ levava muitas reguadas na escola

Tabela 5

Levantamento de respostas por faixa etária, tópico FAMÍLIA.

	Jovem 0 a 14 anos	Adulto 15 aos 64 anos	Idoso + 65 anos
FAMÍLIA	A minha casa ■ gosto da mãe	No dia de Natal e da passagem de ano, eu, o meu irmão e os meus pais, ficávamos a ver filmes na mesma cama e acabávamos por adormecer todos juntos ■ a minha mãe, que me faz lembrar as férias na praia, os passeios de domingo, os jogos de tabuleiro, as malandrices que ela dizia e que nos fazia rir ■ avó ■ apanhar alfarrobas com a família ■ estar com a cabeça apoiada na barriga do meu pai ■ as	Morte do meu irmão ■ a minha mãe arrancou-me um girassol que eu gostava muito porque ele estragava a terra ■ brincar à macaca com as irmãs ■ os cozinhados da minha mãe (sopa seca) ■

flores que colhia com o meu pai para dar à minha mãe ■ a morte do meu pai ■ brincadeiras na terra com a prima ■ irmão ■ família ■ da minha avó paterna ensinar-me a bordar ■ os assobios que o meu avô materno fazia à medida que caminhava pelo corredor e se aproximava de nós ■ de sentir inveja da minha irmã que, por ser mais nova, ficava em casa e não tinha de ir à creche ■ a música que a minha mãe me cantava e que me deixava frágil e com vontade de chorar ■ o cheiro de quando ia de férias com os meus pais acampar ■ férias em Portugal ■ sopa de feijão da minha avó ■ ao domingo, tomar o pequeno almoço na pastelaria com o mano e os meus pais ■ férias no Algarve ■ pais ■ as festas de Natal em que os pais atuavam na Junta de Freguesia ■ a surpresa que o meu pai me fez de me dar a minha primeira consola ■ um peluche que recebi (foi o meu preferido a infância toda) e que me foi oferecido no Natal, o meu tio deu-me vestido de pai natal ■ casa dos meus avós ■ cheiro das árvores da rua onde os meus pais moram ■ casa da avó ■ Natal em família ■ Natal ■ mãe ■ viver com os meus padrinhos ■ sugus de morango: quando era criança era dos poucos doces que havia sempre na aldeia da minha avó, e só os comia lá ■ agendas: a minha mãe sempre usou agendas, há uma telefónica que ela tem há muito tempo e que está toda rabiscada com desenhos meus. Quando era criança desenhava muito lá e ela continuou a usá-la ■ PS2: por todos os jogos que joguei com a minha irmã e primas, tanto na casa da minha avó, como na minha casa ■ horas de dormir: eu tinha uma hora certa para estar na cama. Às vezes levantava-me e punha-me a espreitar os meus pais, para ver o que eles estavam a ver. A minha irmã às vezes apanhava-me e denunciava-me ■ avós ■ fazer bolos com o irmão ■ abraçar muito a minha avó ■ o cheiro do meu avô ■ família ■ família ■ matança do porco ■ vindima ■ ir ao moinho com o avô ou com o pai ■ ir à noite com a prima, ou às grutas ou ao moinho, com uma lanterna ■ roubar laranjas do vizinho com a prima: ela subia às árvores e eu ficava em baixo a apanhá-las. Uma vez, comemos 10 laranjas de uma vez só ■ família ■ a morte do meu pai marcou-me muito ■ passar férias no Algarve ■ ir à casa dos tios ■ avós ■ mãe ■ pai ■ avó ■ passeios em família ■ mãe ■ pai ■ avós maternos ■ avós paternos ■ pais ■ ir à serra com o meu avô e levar o burro. O burro sabia o caminho de volta até casa sozinho

os meus irmãos comiam muito, às escondidas, do queijo que a minha mãe fazia, depois culpavam um gato que por lá andava e ela batia muito no animal, a pensar que ele era o culpado ■ também fazia isso, mas em vez de comer queijo, comia a marmelada ■ a criação de galinhas e de porcos que os meus pais tinham ■ os meus pais iam para o campo trabalhar e ia dormir para dentro de um cesto ■ a minha avó e a minha tia que eram peixeiras e não nos deixavam passar fome por isso ■ pais ■ a minha tia, que também era minha madrinha e que me dava comida quando eu tinha fome ■ caldo de farinha com couve feita pela minha mãe

Tabela 6
Levantamento de respostas por faixa etária, tópico SABORES.

	Jovem 0 a 14 anos	Adulto 15 aos 64 anos	Idoso + 65 anos
SABORES	Caldinho de peixe ■ comida ■ gelatina	Bolinhos de bacalhau ■ espigas de milho ■ café de borras ■ travesseiro (bolo) ■ café ■ água ■ batata frita ■ McDonald's ■ sopa de feijão ■ canja ■ broa ■ pequeno-almoço na pastelaria ■ ervilhas guisadas com ovos escalfados ■ chocolate ■ hambúrgueres ■ crepes com chocolate ■ sugus de morango ■ papas de abóbora ■ castanhas assadas ■	Sopa seca ■ caldeirada de peixe ■ queijo ■ marmelada ■ peixe ■ galo ■ arroz de cabidela ■ batata e feijão ■ caldo de farinha com couve

laranjas ■ maçarocas de milho assadas ■ piqueniques

Tabela 7

Levantamento de respostas por sexo, tópico ANIMAIS.

	Feminino	Masculino
ANIMAIS	O meu cão ■ ver vídeos de animais fofinhos ■ gatos ■ o meu cão dálmata de peluche, o Pintas ■ cães ■ a Mimi (a minha cadelinha) ■ tinha uma cabra de estimação que me seguia para todo o lado ■ as galinhas e os coelhos que os meus pais criavam ■ gostava de espreitar os porcos no curral, que ficava debaixo da nossa casa	Dinossauros ■ patinhos ■ cão ■ cão (tirar o Wall-E de cima de uma figueira de 9 metros) ■ o cheiro a cão molhado ■ ser mordido por um cão na cara ■ o burro que sabia o caminho do moinho até casa sozinho

Tabela 8

Levantamento de respostas por sexo, tópico BRINCADEIRAS.

	Feminino	Masculino
BRINCADEIRAS	Jogos de tabuleiro ■ brincar no sótão velho e horroroso ■ brincadeiras na rua ■ dança (bailes) ■ saltar ao elástico ■ ir para as macieiras e fazer os próprios baloiços ■ Club Penguin ■ desenhar ■ jogo The Sims do telemóvel da Hello Kitty ■ brincadeiras na terra com a prima ■ guerra de balões de água ■ bolinhos de lama ■ jogo dos ramos ■ tapetes de espuma com números ■ Nintendo ■ baloiços e escorregas de plástico com areia por baixo ■ festa de aniversário da amiga, jogámos todas BUZZ ■ patins ■ os intervalos, a jogar futebol ■ jogo do elástico ■ desenhar casas com restos de tijolos, como se fosse giz ■ PS2: por todos os jogos que joguei com a minha irmã e primas, tanto na casa da minha avó, como na minha casa ■ ir às festas da aldeia ■ roubar laranças aos vizinhos com a prima ■ brincar ■ festas religiosas ■ piqueniques ■ brincadeira ■ jogar às escondidas ■ cantorias ■ brincar à macaca com as irmãs ■ correr as festas todas da aldeia, que antes decorriam à tarde, e dançar muito ■ dançar valsa ■ bailarico ■ brincar com bonecos de trapo ■ saltar à corda ■ brincar à bola ■ dançar na escola ■ jogar ao mata ■ lavar roupa no tanque, era um momento de convívio ■ jogar às escondidas ■ brincar ■ pular na cama ■ colar adesivos ■ pintar ■ coreografias com as minhas amigas ■ brincar com as amigas	Jogar à bola ■ bailes ■ diversão ■ televisão ■ bicicleta ■ Gameboy Advance: a minha primeira consola, foi uma surpresa que o meu pai me fez ■ comprar o Pokémon Fire Red: o primeiro jogo que comprei com o meu dinheiro, nunca me vou esquecer o quão entusiasmado estava ■ o sótão da minha antiga casa: lembro-me de acordar e ir para lá ver desenhos animados. Passava lá o dia todo a jogar Playstation, porque a televisão da sala era a que os meus pais usavam; PS1 ■ jogar às caricas ■ pátio: andar de bicicleta, jogar ao berlinde, cozinhar com terras e ervas ■ brincadeiras de vender revistas, recortar e decalcar moedas ■ brincar na oficina tipográfica ■ televisão ■ jogar futebol ■ brincar na rua ■ jogar ao berlinde com os colegas ■ jogar à bola ■ tocar concertina nos bailes ■ brincar ■ brincar ■ jogar ■ legos

Tabela 9

Levantamento de respostas por sexo, tópico CORES.

	Feminino	Masculino
CORES	Laranja ■ cor-de-rosa ■ amarelo ■ verde ■ azul clarinho	Preto ■ azul

Tabela 10

Levantamento de respostas por sexo, tópico ESCOLA.

	Feminino	Masculino
ESCOLA	Coreografias com as amigas ■ brincar com as amigas ■ escola primária ■ comprar os livros da escola ■ as festas de Natal em que os pais atuavam na Junta de	Sentia inveja de a minha irmã não ter de ir à creche por ser mais nova, por isso, quando chegava lá mordida toda a gente de

Freguesia ■ quando dancei com a minha amiga o “Can’t Hold Us” no palco ■ quando gravámos o cancionário popular na Junta de Freguesia, e se fez um DVD ■ o conservatório e o cheiro característico do espaço ■ os intervalos a jogar futebol ■ adorava a escola ■ régua na mão ■ professor Jorge ■ dançar na escola ■ escola (a professora batia-me muito) ■ na escola batermo-nos uns aos outros	raiva e revolta ■ grupo criado com os meus 13 anos ■ na escola primária fazer tipografia, no cantinho da Tipografia ■ o quadro que estava na parede e que era o nosso jornal de parede ■ escrever textos na oficina de tipografia que depois eram lidos e compostos; recreio da escola ■ entrada para a primária ■ escola primária ■ levava muitas reguadas na escola
--	---

Tabela 11

Levantamento de respostas por sexo, tópico FAMÍLIA.

	Feminino	Masculino
FAMÍLIA	No Natal e na passagem de ano, eu, o meu irmão e os meus pais, ficávamos a ver filmes na mesma cama e acabávamos por adormecer todos juntos ■ a minha mãe, que me faz lembrar as férias na praia, os passeios de domingo, os jogos de tabuleiro, as malandrices que ela dizia e que nos fazia rir ■ avó ■ apanhar alfarrobas com a família ■ estar com a cabeça apoiada na barriga do meu pai ■ as flores que colhia com o meu pai para dar à minha mãe ■ a morte do meu pai ■ brincadeiras na terra com a prima ■ irmão ■ férias em Portugal ■ sopa de feijão da minha avó ■ ao domingo, tomar o pequeno almoço na pastelaria com o mano e os meus pais ■ férias no Algarve ■ as festas de Natal em que os pais atuavam na Junta de Freguesia ■ casa dos meus avós ■ cheiro das árvores da rua onde os meus pais moram ■ Natal ■ mãe ■ viver com os meus padrinhos ■ sugos de morango: quando era criança era dos poucos doces que havia sempre na aldeia da minha avó, e só os comia lá ■ a minha mãe sempre usou agendas, há uma telefónica que ela tem há muito tempo e que está toda rabiscada com desenhos meus. Quando era criança desenhava muito lá e ela continuou a usá-la ■ PS2: por todos os jogos que joguei com a minha irmã e primas, tanto na casa da minha avó, como na minha casa ■ horas de dormir: eu tinha uma hora certa para estar na cama. Às vezes levantava-me e punha-me a espreitar os meus pais, para ver o que eles estavam a ver. A minha irmã às vezes apanhava-me e denunciava-me ■ família ■ matança do porco ■ vindima ■ a minha casa ■ gosto da mãe ■ ir ao moinho com o avó ou com o pai ■ ir à noite com a prima, ou às grutas ou ao moinho, com uma lanterna ■ roubar laranjas do vizinho com a prima: ela subia às árvores e eu ficava em baixo a apanhá-las. Uma vez, comemos 10 laranjas de uma vez só ■ família ■ a morte do meu pai marcou-me muito ■ passar férias no Algarve ■ ir à casa dos tios ■ avós ■ passeios em família ■ mãe ■ pai ■ morte do meu irmão ■ a minha mãe arrancou-me um girassol que eu gostava muito porque ele estragava a terra ■ brincar à macaca com as irmãs ■ os cozinhados da minha mãe (sopa seca) ■ a criação de galinhas e de porcos que os meus pais tinham ■ os meus pais iam para o campo trabalhar e ia dormir para dentro de um cesto ■ a minha avó e a minha tia eram peixeiras, por isso não passávamos fome	Família ■ da minha avó paterna ensinar-me a bordar ■ os assobios que o meu avó materno fazia à medida que caminhava pelo corredor e se aproximava de nós ■ de sentir inveja da minha irmã que, por ser mais nova, ficava em casa e não tinha de ir à creche ■ a música que a minha mãe me cantava e que me deixava frágil e com vontade de chorar ■ o cheiro de quando ia de férias com os meus pais acampar ■ pais ■ a surpresa que o meu pai me fez de me dar a minha primeira consola ■ um peluche que recebi (foi o meu preferido a infância toda) e que me foi oferecido no Natal, o meu tio deu-mo vestido de pai natal ■ casa da avó ■ Natal em família ■ avós ■ fazer bolos com o irmão ■ abraçar muito a minha avó ■ o cheiro do meu avó ■ família ■ mãe ■ pai ■ avó ■ avós maternos ■ avós paternos ■ pais ■ ir à serra com o meu avó e levar o burro. O burro sabia o caminho de volta até casa sozinho ■ os meus irmãos comiam muito, às escondidas, do queijo que a minha mãe fazia, depois culpavam um gato que por lá andava e ela batia muito no animal, a pensar que ele era o culpado ■ também fazia isso, mas em vez de comer queijo, comia a marmelada ■ pais ■ a minha tia, que também era minha madrinha e que me dava comida quando eu tinha fome ■ caldo de farinha com couve feita pela minha mãe

Tabela 12

Levantamento de respostas por sexo, tópico SABORES.

	Feminino	Masculino
SABORES	Bolinhos de bacalhau ■ espigas de milho ■ café de borras ■ travesseiro (bolo) ■ água ■ McDonald's ■ sopa de feijão ■ canja ■ broa ■	Café ■ batata frita ■ ervilhas guisadas com ovos escalfados ■ chocolate ■ papas de abóbora ■ caldinho de peixe ■ caldeirada de

pequeno-almoço na pastelaria ■ hambúrgueres ■ crepes com chocolate ■ sugus de morango ■ castanhas assadas ■ laranjas ■ maçarocas de milho assadas ■ piqueniques ■ sopa seca ■ peixe ■ galo	peixe ■ comida ■ gelatina ■ queijo ■ marmelada ■ arroz de cabidela ■ batata e feijão ■ caldo de farinha com couve
--	---

Tabelas 13 e 14

Levantamento de respostas por localização geográfica, tópico ANIMAIS.

Meio Rural						
Animais	Jovem		Adulto		Idoso	
	Feminino	Masculino	Feminino	Masculino	Feminino	Masculino
	-	-	Tinha uma cabra de estimação que me seguia para todo o lado	-	As galinhas e os coelhos que os meus pais criavam ■ gostava de espreitar os porcos no curral, que ficava debaixo da nossa casa	-

Meio Urbano						
Animais	Jovem		Adulto		Idoso	
	Feminino	Masculino	Feminino	Masculino	Feminino	Masculino
	O meu cão ■ ver vídeos de animais fofinhos	Dinossauros	Gatos ■ o meu cão dálmata de peluche, o Pintas; cães ■ a Mimi (a minha cadelinha)	Patinhos ■ cão ■ cão (tirar o Wall-E de cima de uma figueira de 9 metros) ■ o cheiro a cão molhado ■ ser mordido por um cão na cara ■ o burro que sabia o caminho do moinho até casa sozinho	-	-

Tabelas 15 e 16

Levantamento de respostas por localização geográfica, tópico BRINCADEIRAS.

Meio Rural						
BRINCADEIRAS	Jovem		Adulto		Idoso	
	Feminino	Masculino	Feminino	Masculino	Feminino	Masculino
	-	-	Saltar ao elástico ■ ir às festas da aldeia ■ roubar laranjas aos vizinhos com a prima ■ piqueniques	Jogar futebol	Brincadeiras na rua ■ dança (bailes) ■ jogar às escondidas ■ cantorias ■ brincar à macaca com as irmãs ■ correr as festas todas da aldeia, que antes decorriam à tarde, e dançar muito ■ dançar valsa ■ bailarico ■ brincar com bonecos de trapo ■ saltar à corda ■ brincar à bola ■ dançar na escola ■ jogar ao mata ■ lavar roupa no tanque, era um momento de convívio	Jogar à bola ■ bailes ■ jogar à bola ■ tocar concertina os bailes

BRINCADEIRAS	Meio Urbano					
	Jovem		Adulto		Idoso	
	Feminino	Masculino	Feminino	Masculino	Feminino	Masculino
	Jogar às escondidas ■ brincar ■ pular na cama ■ colar adesivos ■ pintar ■ coreografias com as minhas amigas ■ brincar com as amigas	Brincar ■ brincar ■ jogar ■ legos	Jogos de tabuleiro ■ brincar no sótão velho e horroroso ■ ir para as macieiras e fazer os próprios baloiços ■ Club Penguin ■ desenhar ■ jogo The Sims do telemóvel da Hello Kitty ■ brincadeiras na terra com a prima ■ guerra de balões de água ■ bolinhos de lama ■ jogo dos ramos ■ tapetes de espuma com números ■ Nintendo ■ baloiços e escorregas de plástico com areia por baixo ■ festa de aniversário da amiga, jogámos todas BUZZ ■ patins ■ os intervalos, a jogar futebol ■ jogo do elástico ■ desenhar casas com restos de tijolos, como se fosse giz ■ PS2: por todos os jogos que joguei com a minha irmã e primas, tanto na casa da minha avó, como na minha casa ■ brincar ■ festas religiosas ■ brincadeira	Diversão ■ televisão ■ bicicleta ■ Gameboy Advance: a minha primeira consola, foi uma surpresa que o meu pai me fez ■ comprar o Pokémon Fire Red: o primeiro jogo que comprei com o meu dinheiro, nunca me vou esquecer o quão entusiasmado estava ■ o sótão da minha antiga casa: lembro-me de acordar e ir para lá ver desenhos animados. Passava lá o dia todo a jogar Playstation, porque a televisão da sala era a que os meus pais usavam ■ PS1 ■ jogar às caricas ■ pátio: andar de bicicleta, jogar ao berlinde, cozinhar com terras e ervas; brincadeiras de vender revistas, recortar e decalcar moedas; brincar na oficina tipográfica ■ televisão ■ brincar na rua ■ jogar ao berlinde com os colegas	-	-

Tabelas 17 e 18

Levantamento de respostas por localização geográfica, tópico CORES.

Meio Rural						
Cores	Jovem		Adulto		Idoso	
	Feminino	Masculino	Feminino	Masculino	Feminino	Masculino
	-	-	Amarelo	-	Azul clarinho	-

Meio Urbano						
Cores	Jovem		Adulto		Idoso	
	Feminino	Masculino	Feminino	Masculino	Feminino	Masculino
	-	-	Laranja ■ cor de rosa ■ verde	Preto ■ azul	-	-

Tabelas 19 e 20

Levantamento de respostas por localização geográfica, tópico ESCOLA.

Meio Rural						
ESCOLA	Jovem		Adulto		Idoso	
	Feminino	Masculino	Feminino	Masculino	Feminino	Masculino
	-	-	Escola primária ■ adorava a escola ■ réguas na mão ■ professor Jorge	Recreio da escola ■ entrada para a primária	Escola (a professora batia-me muito) ■ na escola batermo-nos uns aos outros ■ dançar na escola	Levava muitas reguadas na escola

Meio Urbano						
ESCOLA	Jovem		Adulto		Idoso	
	Feminino	Masculino	Feminino	Masculino	Feminino	Masculino
	Coreografias com as amigas ■ brincar com as amigas	-	Comprar os livros da escola ■ as festas de Natal em que os pais atuavam na Junta de Freguesia ■ quando dancei com a minha amiga o “Can’t Hold Us” no palco ■ quando gravámos o cancionário popular na Junta de Freguesia, e se fez um DVD ■ o conservatório e o cheiro característico do espaço ■ os intervalos a jogar futebol	Sentia inveja de a minha irmã não ter de ir à creche por ser mais nova, por isso, quando chegava lá mordida toda a gente de raiva e revolta ■ na escola primária fazer tipografia, no cantinho da Tipografia ■ o quadro que estava na parede e que era o nosso jornal de parede ■ escrever textos na oficina de tipografia que depois eram lidos e compostos ■ escola primária	-	-

Tabelas 21 e 22

Levantamento de respostas por localização geográfica, tópico FAMÍLIA.

Meio Rural						
FAMÍLIA	Jovem		Adulto		Idoso	
	Feminino	Masculino	Feminino	Masculino	Feminino	Masculino
	-	-	Avó ■ apanhar alfarrobas com a família ■ ir ao moinho com o avô ou com o pai ■ ir à noite com a prima, ou às grutas ou ao moinho, com uma lanterna ■ roubar laranjas do vizinho com a prima: ela subia às árvores e eu ficava em baixo a apanhá-las. Uma vez, comemos 10 laranjas de uma vez só ■ família ■ a morte do meu pai marcou-me muito ■ passar férias no Algarve ■ ir à casa dos tios ■ passeios em família ■ mãe ■ pai	Avós maternos ■ avós paternos ■ pais	Morte do meu irmão ■ a minha mãe arrancou-me um girassol que eu gostava muito porque ele estragava a terra ■ brincar à macaca com as irmãs ■ os cozinhados da minha mãe (sopa seca) ■ a criação de galinhas e de porcos que os meus pais tinham ■ os meus pais iam para o campo trabalhar e ia	Os meus irmãos comiam muito, às escondidas, do queijo que a minha mãe fazia, depois culpavam um gato que por lá andava e ela batia muito no animal, a pensar que ele era o culpado ■ também fazia isso, mas em vez de comer queijo, comia a marmelada ■ pais ■ a minha tia, que também era minha madrinha e que me dava comida quando eu tinha fome ■ caldo de farinha com couve feita pela minha mãe

FAMÍLIA

					dormir para dentro de um cesto ■ a minha avó e a minha tia que eram peixeiras e não nos deixavam passar fome por isso
Meio Urbano					
Jovem		Adulto		Idoso	
Feminino	Masculino	Feminino	Masculino	Feminino	Masculino
A minha casa ■ gosto da mãe	-	No dia de Natal e da passagem de ano, eu, o meu irmão e os meus pais, ficávamos a ver filmes na mesma cama e acabávamos por adormecer todos juntos ■ a minha mãe, que me faz lembrar as férias na praia, os passeios de domingo, os jogos de tabuleiro, as malandrices que ela dizia e que nos fazia rir ■ estar com a cabeça apoiada na barriga do meu pai ■ as flores que colhia com o meu pai para dar à minha mãe ■ a morte do meu pai ■ brincadeiras na terra com a prima ■ irmão ■ férias em Portugal ■ sopa de feijão da minha avó ■ ao domingo, tomar o pequeno almoço na pastelaria com o mano e os meus pais ■ férias no Algarve ■ as festas de Natal em que os pais atuavam na Junta de Freguesia ■ casa dos meus avós ■ cheiro das árvores da rua onde os meus pais moram ■ Natal ■ mãe ■ viver com os meus padrinhos ■ sugus de morango: quando era criança era dos poucos doces que havia sempre na aldeia da minha avó, e só os comia lá ■ agendas: a minha mãe sempre usou agendas, há uma telefónica que ela tem há muito tempo e que está toda rabiscada com desenhos meus. Quando era criança desenhava muito lá e ela continuou a usá-la ■ PS2: por todos os jogos que joguei com a minha irmã e primas, tanto na casa da minha avó, como na minha casa ■ horas de dormir: eu tinha uma hora certa para estar na cama. Às vezes levantava-me e punha-me a espreitar os meus pais, para ver o que eles estavam a ver. A minha irmã às vezes apanhava-me e denunciava-me ■ família ■ matança do porco ■ vindima ■ avós	Família ■ da minha avó paterna ensinar-me a bordar ■ os assobios que o meu avô materno fazia à medida que caminhava pelo corredor e se aproximava de nós ■ de sentir inveja da minha irmã que, por ser mais nova, ficava em casa e não tinha de ir à creche ■ a música que a minha mãe me cantava e que me deixava frágil e com vontade de chorar ■ o cheiro de quando ia de férias com os meus pais acampar ■ pais ■ a surpresa que o meu pai me fez de me dar a minha primeira consola ■ um peluche que recebi (foi o meu preferido a infância toda) e que me foi oferecido no Natal, o meu tio deu-mo vestido de pai natal ■ casa da avó ■ Natal em família ■ avós ■ fazer bolos com o irmão ■ abraçar muito a minha avó ■ o cheiro do meu avô ■ família ■ mãe ■ pai ■ avó ■ ir à serra com o meu avô e levar o burro. O burro sabia o caminho de volta até casa sozinho	-	-

Tabelas 23 e 24

Levantamento de respostas por localização geográfica, tópico SABORES.

Meio Rural						
SABORES	Jovem		Adulto		Idoso	
	Feminino	Masculino	Feminino	Masculino	Feminino	Masculino
	-	-	Laranjas ■ maçarocas de milho assadas ■ piqueniques	-	Sopa seca ■ peixe ■ galo	Queijo ■ marmelada ■ arroz de cabidela ■ batata e feijão ■ caldo de farinha com couve
Meio Urbano						
SABORES	Jovem		Adulto		Idoso	
	Feminino	Masculino	Feminino	Masculino	Feminino	Masculino
	-	Caldinho de peixe ■ comida ■ gelatina	Bolinhas de bacalhau ■ espigas de milho ■ café de borras ■ travesseiro (bolo) ■ água ■ McDonald's ■ sopa de feijão ■ canja ■ broa ■ pequeno-almoço na pastelaria ■ hambúrgueres ■ crepes com chocolate ■ sugus de morango ■ castanhas assadas	Café ■ batata frita ■ ervilhas guisadas com ovos escalfados ■ chocolate ■ papas de abóbora	-	Caldeirada de peixe

Capítulo III

5 – Trabalho de campo: Fase de teste no contexto do trabalho de projeto na desconstrução da infância através da tipografia

5.1 – Construção do teste: dar forma ao livro-arquivo

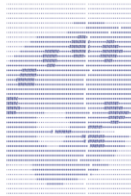
A fase do pré-teste fornece o conteúdo a ser explorado na fase de teste, isto é, a possibilidade de avanço na construção do livro-arquivo, através das respostas obtidas pelo questionário.

Pesquisando acerca dos vários tipos de arquivo existentes, três géneros podem ser apontados: o arquivo ativo; o arquivo inativo, que é o que nos interessa e se aplica a este trabalho projeto e, por fim, o arquivo morto. Também foi encontrada a recomendação de que arquivos inúteis ou imprestáveis devem ser destruídos.

Como referido acima, o arquivo inativo é aquele que maior relevância tem. Este guarda documentos e papéis que oferecem menor frequência de uso, consulta ou

referência. A infância compreende um tempo que nos é estimado e recordado com saudade e ternura, e por vezes pautada até com uma certa melancolia. É um tempo que nos acompanha para a vida, e as memórias que dela provêm e os objetos que ficam para servirem de portal de rememoração entre o passado e o presente são, igualmente, consultados ou relembrados com menos frequência.

A utilização da tipografia na criação do livro-arquivo propõe a exploração de elementos infantis, mas com uma abordagem de desconstrução, permitindo uma análise mais profunda e uma perspetiva única sobre como as letras e os elementos tipográficos podem ser reinterpretados.

01 animais 	02 brincadeiras 	03 cores 	04 escola 
12 Biscoitos Post-its Littlest Pet Shop Desenho	34 Sopa de letras Personagens Legos Unir os pontos Várias atividades Teclas computador Plasticina Sudoku	62 Poemas Cor preferida	80 Completar letras Copiar o modelo A letra idêntica Brincadeiras na escola Copiar o esquema Festa de Natal Quantos quadrados quantas letras Post-its

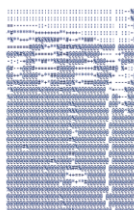
05 família 	06 sabores 
94 Identidade por via da letra Mãe, Avó, Pai, Avô Memória de família Películas Nostálgicas Conjunto de mapas (Família; Mãe; Pai; Avó; Avô; Irmãos; Prima; Tia) Sopa de letras Prendas Casa	132 Ementa Frigideiras e massas Receitas Caracteres saborosos Cesto de compras Pratos

Fig. 23 Índice do livro-arquivo organizado em seis capítulos. Fonte Própria

A estrutura do livro-arquivo organiza-se em seis capítulos, correspondendo às categorias que mais foram referidas no questionário dirigido ao primeiro focus group sobre a infância. As categorias abordadas são: animais, brincadeiras, cores, escola, família e sabores (Fig. 23).

A cor predominante usada na construção do arquivo será o azul. Esta cor, segundo analisamos no ponto três do capítulo I: *De dentro para fora: a emoção enquanto pilar do design na experiência do usuário*, acalma-nos, ao contrário do laranja ou do amarelo, que transmitem uma sensação de vivacidade e alerta.

De maneira a colocar o leitor num estado de espírito repousado e tranquilo, propício a entregar-se plenamente à leitura e participação no livro-arquivo, fornecemos visualmente uma cor que transmite essa emoção. O leitor será remetido para a sua infância, segundo uma atividade nostálgica e, quiçá, melancólica, o azul também contribui para essa percepção.



Fig. 24 Folha de papel manteigueiro. Fonte Própria

A passagem do tempo e a melancolia inerente ao conceito da infância serão exploradas através do papel utilizado ao longo do livro-arquivo, o papel manteigueiro. Com o seu aspeto visualmente granulado, com certos vincos naturais, além da sua tonalidade translúcida, variando entre o branco leitoso e um tom levemente amarelado, transmite a ideia de o ato de recordar, que nem sempre é nítido. Evoca as sobreposições de histórias e sugere lapsos temporais através das zonas onde o papel permite a passagem da luz (Fig. 24).

Para o campo imagético, não são utilizados os meios convencionais. Na representação visual, as imagens serão compostas através de caracteres, explorando meios analógicos e digitais.

5.1.1 – Desconstrução de objetos e memórias infantis: Tipografia e abordagens analógicas

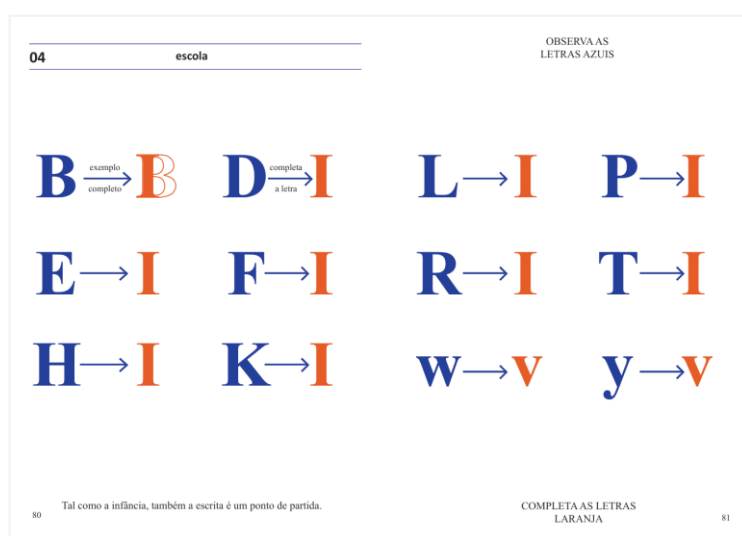


Fig. 25 Livro-arquivo: capítulo da escola. Exercício de completar as letras. Fonte Própria

Na dimensão analógica da exploração e desconstrução de memórias e objetos infantis, dividimos esta tarefa em duas opções gráficas. A primeira é voltada para a caligrafia, através de exercícios direcionados para o leitor, como o de escrever acerca das suas brincadeiras preferidas na escola, descrever a sua comida preferida, entre outras propostas. O exercício que talvez melhor reflita a aprendizagem desta arte de escrever à mão será o exercício das páginas 80 e 81 (Fig.25). A segunda opção gráfica recorre aos tipos móveis usados na oficina tipográfica do Centro de Arte & Comunicação Visual de Almada.; de uma máquina de escrever da marca Oliva (2002) e de carimbos.

Além disto, procuraremos como uma terceira opção gráfica, investigar soluções menos convencionais, tais como a introdução de objetos simbólicos (brinquedos, papéis, artefactos do quotidiano, biscoitos, massas, plasticina, entre outras alternativas).

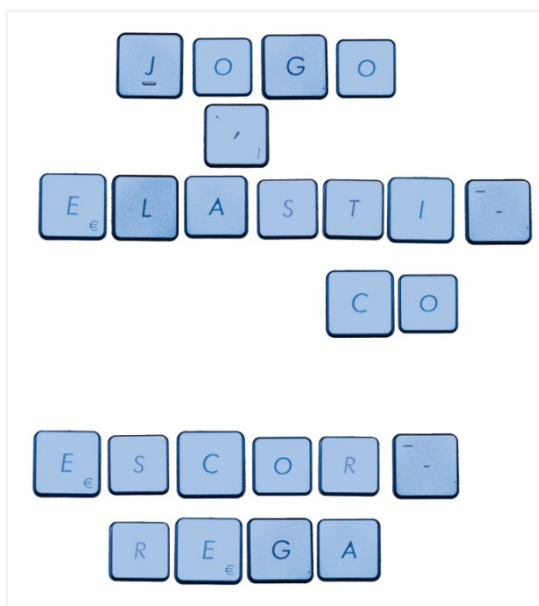


Fig. 26 Livro-arquivo: capítulo das brincadeiras. Jogo do elástico desconstruído através de teclas de computador. Fonte Própria



Fig. 27 Livro-arquivo: capítulo das brincadeiras. Jogo online Club Penguin desconstruído através de plasticina. Fonte Própria

Os artefactos e soluções concebidas, tal como acontece no cubismo, que se apresenta “como um movimento estético capaz de concretizar uma nova visão do mundo”(Reis, 2012, p.49), procuram atuar de forma a reformular a representação da realidade infantil, estabelecendo, assim, um método inovador para a análise e interpretação. Um claro exemplo é a desconstrução das brincadeiras analógicas e digitais, que se estendem da página 52 a 57. O arquivo desafia o leitor a relembrar atividades analógicas através de elementos digitais - as letras do teclado de um computador (Fig.26). Enquanto as atividades do mundo tecnológico, são apresentadas com o recurso à plasticina, tornando-se tangíveis (Fig.27). As restantes experimentações, independentemente da sua categoria, encontram-se nos apêndices do documento.

A escolha de misturar o analógico com o digital procura consolidar as distintas infâncias, guiando-as através de um pensamento de desconstrução e nostalgia.

5.1.2 – Desconstrução de objetos e memórias infantis: Tipografia e abordagens digitais

A tipografia é uma forma de expressão visual que pode ser usada de maneira não convencional, visando transmitir uma sensação de nostalgia e passagem do tempo. Brincar com os estilos de fonte, tamanhos, espaçamentos e formas pode ajudar a refletir sobre as memórias da infância.

O meio digital veio facilitar bastante o acesso a quase todos os tipos de letras, e será através das diversas e distintas fontes que o processo de desconstrução se irá basear. O arquivo utiliza fontes bastantes conhecidas, tais como Arial, Times New Roman, Gill Sans, Courier New, Bodoni, Garamond, entre outras.



Fig. 28 Livro-arquivo: capítulo dos animais. Exercício de desenhar a partir da letra. Fonte usada: B Surfers. Fonte Própria

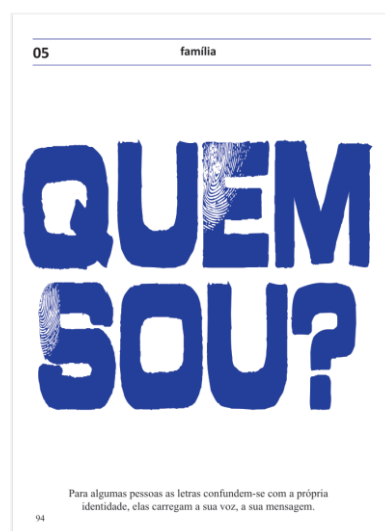


Fig. 29 Livro-arquivo: capítulo da família. Fonte usada: Finger Printed. Fonte Própria

Paralelamente, utilizam-se fontes visualmente diferentes e menos conhecidas, úteis para seções específicas do arquivo. Por exemplo, a fonte B Surfers apresenta um visual único, quase como um desenho animado ou uma entidade, ideal para servir de mote para o exercício da página 25 e que se estende até à página 29, em que é pedido ao leitor que desenhe um animal a partir da letra fornecida (Fig. 28). Outro exemplo é a fonte usada no capítulo da família, na página 94, que é pautada com uma impressão digital, denominada de Finger Printed. Este aspeto transporta, automaticamente, o leitor para a questão da identidade, tema abordado nessas páginas (Fig. 29).

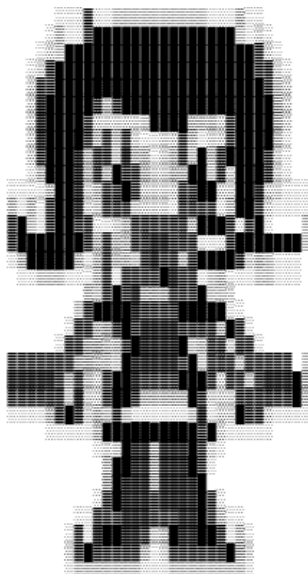


Fig. 33 Pixel Chix convertida para texto art, segundo o gradiente página de código 437. Fonte: <https://www.asciiart.eu/image-to-ascii>. Acedido em 19/10/2024

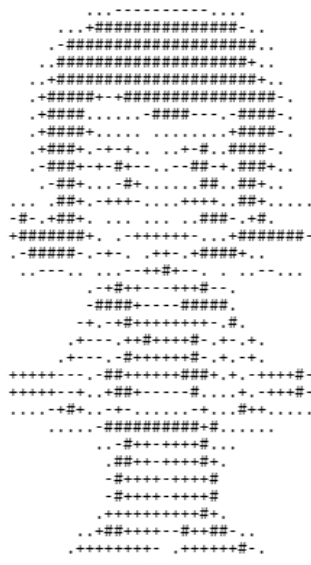


Fig. 34 Pixel Chix convertida para texto art, segundo o gradiente minimalista. Fonte: <https://www.asciiart.eu/image-to-ascii>. Acedido em 19/10/2024

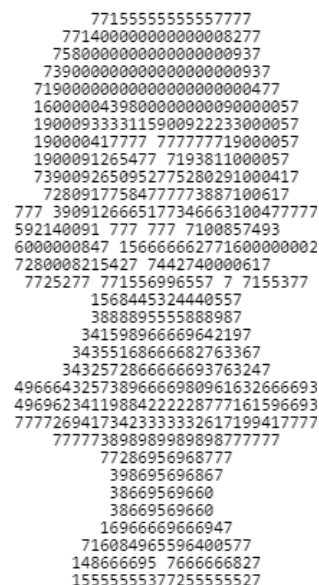


Fig. 35 Pixel Chix convertida para texto art, segundo o gradiente numérico. Fonte: <https://www.asciiart.eu/image-to-ascii>. Acedido em 19/10/2024

Nesta prática, utilizaremos letras, números, símbolos e outros caracteres tipográficos para formar representações que podemos denominar por gradientes. Assim, um gradiente é composto pelos caracteres fornecidos. Enumeraremos algumas maneiras de utilizar os caracteres que foram aplicadas nas representações do arquivo: o gradiente alfabético (Fig.31), o alfanumérico (Fig.32), a página de código 437, um conjunto de caracteres do IBM PC original, um computador pessoal lançado em 1981 (Fig.33), o minimalista (Fig.34) e o numérico (Fig.35). As imagens foram convertidas para *text art* através de uma plataforma online.

Este trabalho de projeto busca, assim, extrair e explorar o potencial artístico que reside nos próprios caracteres, transformando a tipografia numa ferramenta visual e expressiva.

5.1.3 – Estruturação dos capítulos do livro-arquivo

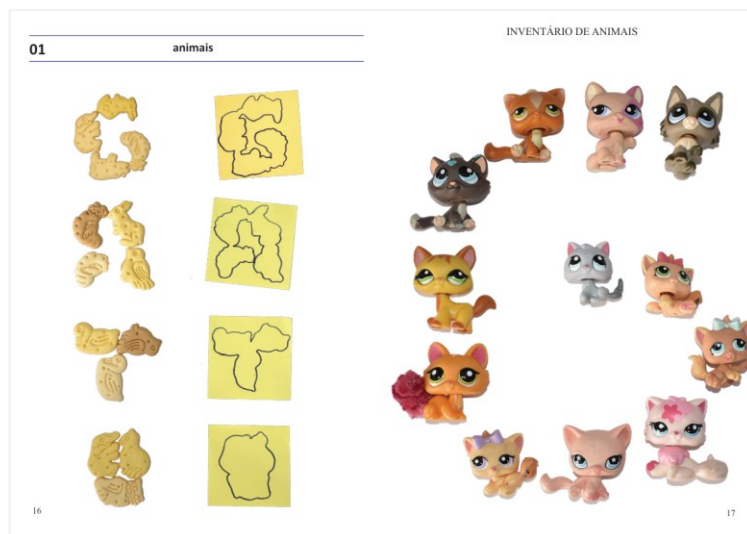


Fig. 36 Livro-arquivo: Capítulo dos animais. Fonte Própria

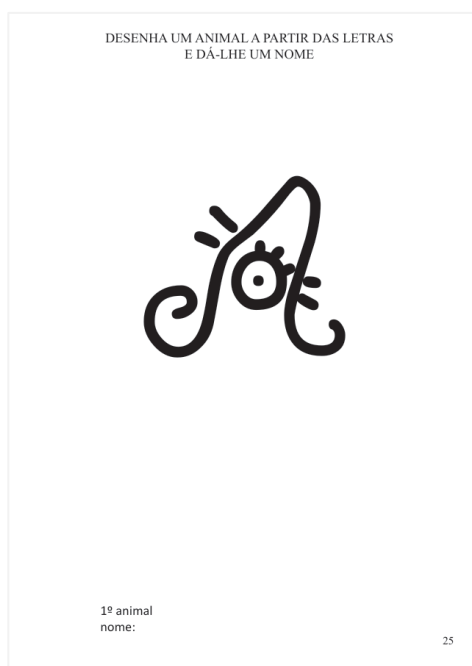


Fig. 37 Livro-arquivo: Capítulo dos animais. Exercício de desenhar um animal a partir de uma letra. Fonte Própria

Agora, vamos analisar a organização dos capítulos no livro-arquivo: o capítulo dedicado aos animais começa com uma palavra escrita em biscoitos com formato de animais, acompanhada de post-its que ajudam a decifrar letra a letra da palavra. Sem se aperceber, o leitor é levado a interpretar o que está escrito, mesmo sem instruções

explícitas para tal. Cada palavra apresentada corresponde a um animal, como o gato, que surge na página 17 do livro-arquivo. Além disso, é exibida uma linha de brinquedos composta por figuras estilizadas de animais de estimação: as Littlest Pet Shop (Fig.36). O capítulo termina com um desafio ao leitor: desenhar um animal a partir de uma letra e posteriormente atribuir-lhe um nome (Fig.37).

02brincadeiras

DESCODIFICA AS PERSONAGENS

CONTINUA A RESOLVER A SOPA DE LETRAS

S
T
A
Z
E
D
G
U
L
P
K
X
M
P
U
V
D
X
W
U
A
L
E
G
R
I
A
X
M
A
U
R
O
A
R
F
K
M
F
X
G
D
P
R
U
N
A
Z
T
J
A
D
B
I
T
E
A
E
X
B
G
I
F
M
X
N
R
E
D
I
S
T
A
N
T
E
R
X
Z
U
T
Z
M
A
H
E
D
M
A
R
R
I
U
T
E
N
Q
R
A
P
L
A
S
E
G
U
I
O
N
C
C
R
C
O
M
U
N
I
D
A
D
E
U
E
H
B
V
W
H
B
S
I
V
Y
P
F
F
U
I
E
U
D
S
L
J
O
T
N
E
M
I
H
L
O
C
A
T
I
W
R
X
E
P
O
M
V
Q
D
D
L
U
E
G
Y
S
L
R
V
T
L
Y
P
K
U
R
S
U
M
S
M
A
N
A
G
U
A
U
O
V
G
A
D
A
M
I
N
A
A
M
A
R
Q
U
I
S
E
W
O
W
H
O
S
P
I
T
A
L
C
V
I
T
S
E
T
Y
O
U

PALAVRAS

—TEMPO—

COMUNIDADE

—MADEIRA—

PARQUE

MARQUISE

—ÁGUA—

CINEMA

—ALEGRIA—

SERRA

PRAIA

HOSPITAL

RIA

DISTANTE

—GATEQUESE—

ACOLHIMENTO

—AMANHECER—

—HUMIDADE—

ANIMADA

—MÃE—



escreve o nome delas

Fig. 38 Livro-arquivo: Capítulo das brincadeiras. Exercícios da resolução da sopa de letras e da decifração das personagens. Fonte Própria

02brincadeiras

PERSONALIZA AS LETRAS













usa os autocolantes
(mais nas páginas seguintes)

Fig. 39 Livro-arquivo: Capítulo das brincadeiras. Exercício da personalização das letras através da colagem de autocolantes. Fonte Própria

52

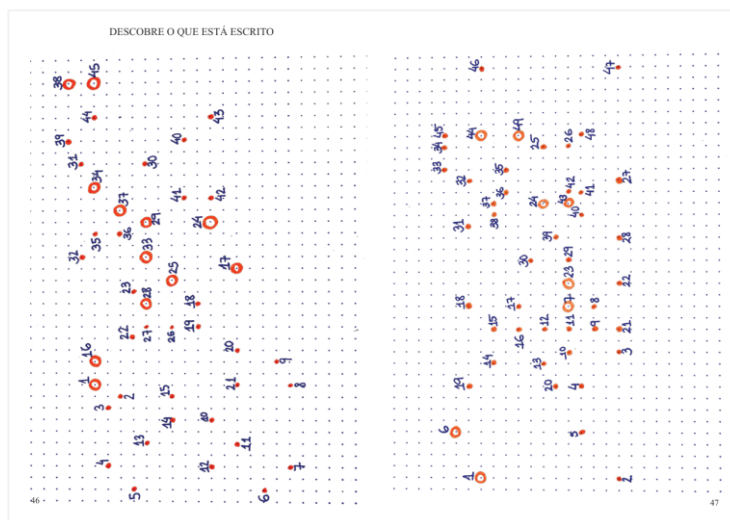


Fig. 40 Livro-arquivo: Capítulo das brincadeiras. Exercício de unir dos pontos numerados. Fonte Própria

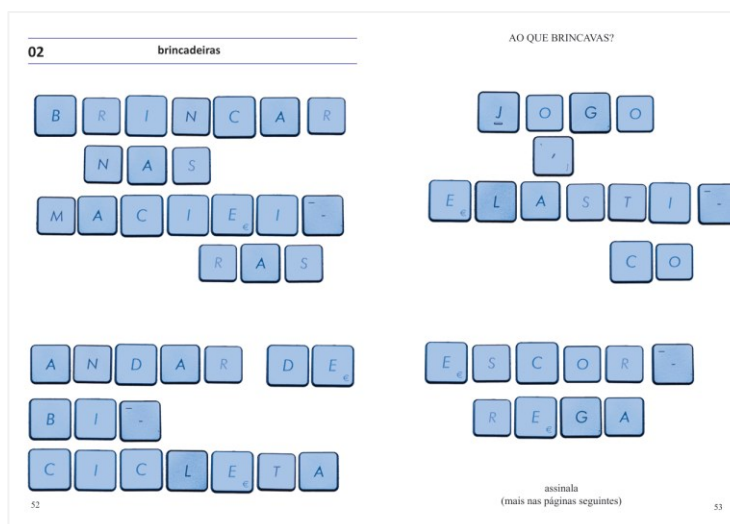


Fig. 41 Livro-arquivo: Capítulo das brincadeiras. Exercício da assinalação das brincadeiras da infância. Fonte Própria

Quanto ao capítulo das brincadeiras, foi projetado para envolver o leitor de forma lúdica, permitindo que ele interaja com as páginas, divertindo-se e criando conteúdos com a sua própria mão, tornando o objeto mais pessoal. As atividades incluem a resolução de uma sopa de letras, a decifração de personagens (Fig.38), a personalização de letras através da colagem de autocolantes (Fig.39), a união de pontos numerados para decodificar o que está escrito (Fig.40) e, por fim, a indicação, dentro das brincadeiras apresentadas no livro-arquivo, ao que brincava na infância (Fig. 41).

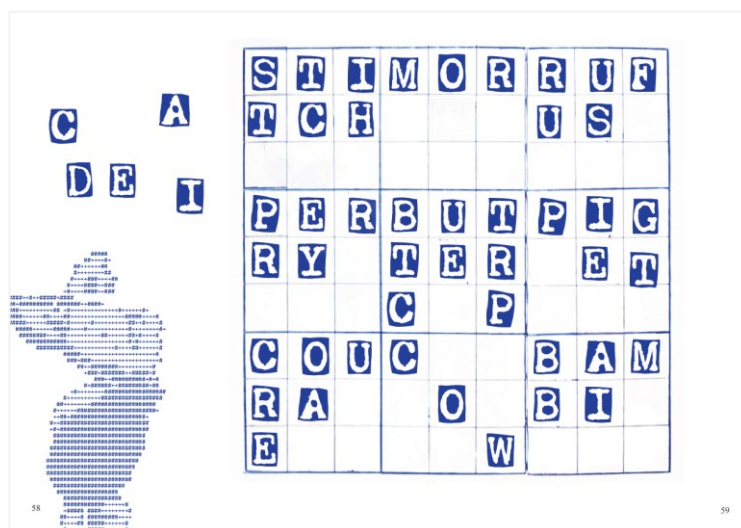


Fig. 42 Livro-arquivo: Capítulo das brincadeiras. Sudoku tipográfico. Fonte Própria

Algumas páginas, no entanto, não são interativas visam antes apresentar memórias desconstruídas tipograficamente, integrando-as em jogos ou brincadeiras conhecidas. Um exemplo disso é a criação do sudoku tipográfico, que mantém a estrutura do sudoku tradicional – um jogo baseado na colocação lógica de números nas células vazias – mas que substitui os números por letras. As letras dispostas nas células formam palavras que incluem nomes de personagens de desenhos animais, como o Stitch, Mordecai, Rufus, Perry, entre outros (Fig.42).



Fig. 43 Livro-arquivo: Capítulo das cores. Poema alusivo à cor verde. Fonte Própria



Fig. 44 Livro-arquivo: Capítulo das cores. Pergunta acerca da cor preferida na infância e atualmente. Fonte Própria

No capítulo das cores, criámos poemas em torno das sensações, memórias, objetos e pessoas que cada cor evocava (Fig.43). Como a cor é algo tão abrangente, o poema representa a ambiguidade dessa amplitude. Estas páginas não convidam o leitor a participar ativamente, mas incentivam-no a recordar o que a cor ali apresentada lhe transmite, que ideias ou sentimentos são associados para além dos mencionados. Trata-se também de um exercício de conexão ou desconexão com o poema, pois cada indivíduo possui memórias únicas e particulares. No final, é questionado ao leitor sobre a sua cor preferida na altura da infância e atualmente (Fig.44).

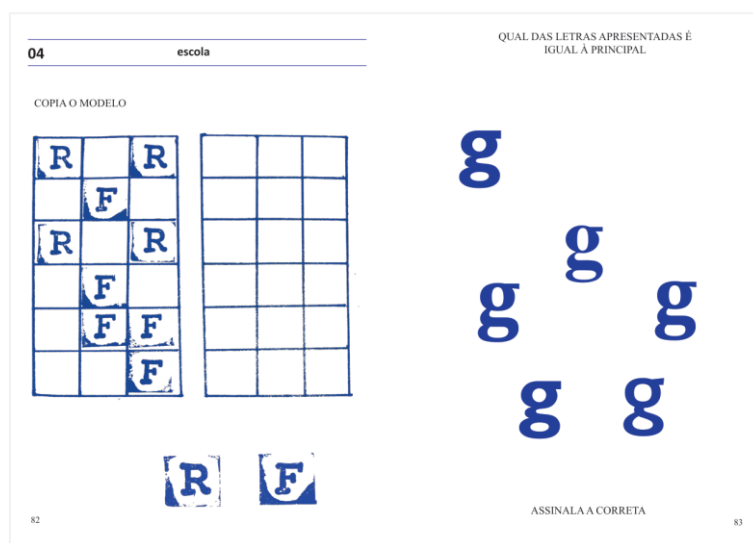


Fig. 45 Livro-arquivo: Capítulo da escola. Exercícios alusivos aos que se realizavam na escola. Fonte Própria

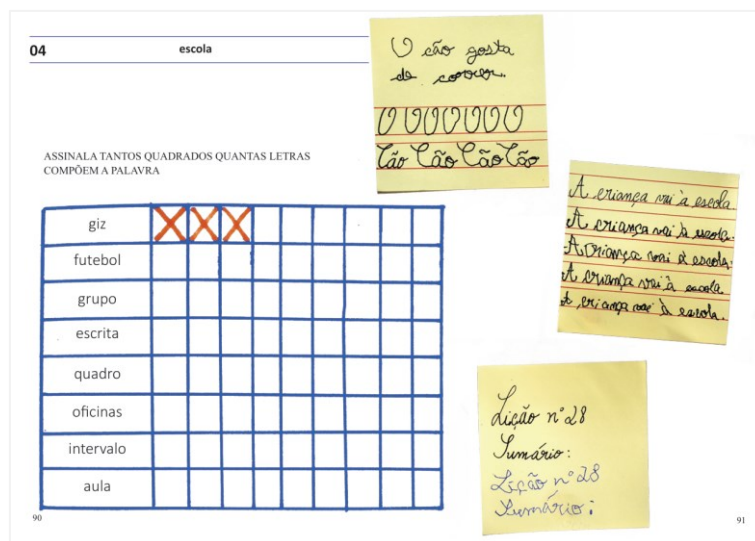


Fig. 46 Livro-arquivo: Capítulo da escola. Exercício alusivo ao que se realizava na escola. Fonte Própria



Fig. 47 Livro-arquivo: Capítulo da escola. Exercício de escrever acerca das brincadeiras na escola. Fonte Própria

Já no capítulo da escola, ao contrário do conteúdo sobre as cores, foca-se praticamente inteiramente na participação do leitor, com o objetivo de relembrar os seus dias na sala de aula e em casa, dedicando tempo às matérias estudadas. Os exercícios são pensados para serem divertidos, leves e bastante intuitivos, direcionando o pensamento do leitor para as memórias mais felizes dessa época escolar (Figs.45 e 46). Este capítulo incentiva também o leitor a recordar quais eram as suas brincadeiras favoritas na escola. As brincadeiras reuniam a turma ou outros colegas, e algumas das

grandes amizades que mantemos até hoje, foram formadas nesses tempos escolares (Fig.47).



Fig. 48 Livro-arquivo: Capítulo da família. Exercício de identificação da letra que atualmente melhor representa o leitor. Fonte Própria



Fig. 49 Livro-arquivo: Capítulo da família. Exercício de identificação da letra que na infância melhor representa o leitor. Fonte Própria

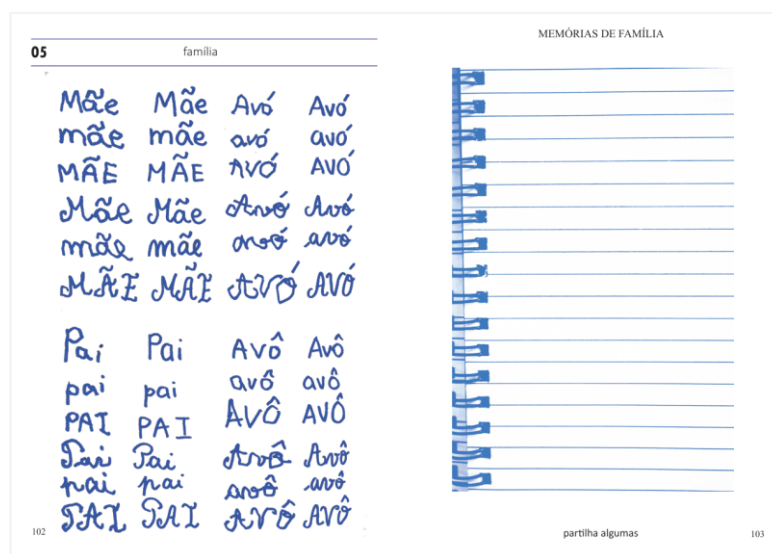


Fig. 50 Livro-arquivo: Capítulo da família. Exercício para o leitor recordar e escrever acerca de memórias de família. Fonte Própria



Fig. 51 Livro-arquivo: Capítulo da família. Memórias compartilhadas pelo focus group durante a fase de pré-teste. Fonte Própria

Relativamente ao capítulo da família, este inicia-se com a exploração da identidade pessoal através das letras. O leitor é convidado a analisar e escolher a letra que melhor o representa atualmente e, em seguida, a letra que melhor o representava na infância (Figs.48 e 49).

Além disso, incentivamos a partilha de memórias familiares. O leitor deve recordar e depois escrever sobre elas (Fig.50). As páginas seguintes apresentam memórias compartilhadas pelo focus group durante a fase de pré-teste. Ao todo, são exibidas vinte e seis memórias, correspondendo ao número de letras do alfabeto. De *A* a

Z, cada memória é catalogada com uma letra, construída a partir de películas fotográficas manipuladas digitalmente. Ao lado dessas memórias, dispomos um mapa composto por zonas distintas – a da família, a da mãe, a do pai, a da avó, a do avô, a dos irmãos, a da prima e, a da tia – organizadas de acordo com as memórias associadas a cada zona. Por exemplo, ao lermos as memórias sobre a avó, na página 115 do livro-arquivo, reparamos que as estas estão catalogadas com as letras R e S. Ao consultarmos o mapa, essas letras estão posicionadas na zona da avó. O mapa representa a unidade familiar e os laços emocionais que se mantêm apesar da distância (Fig.51).

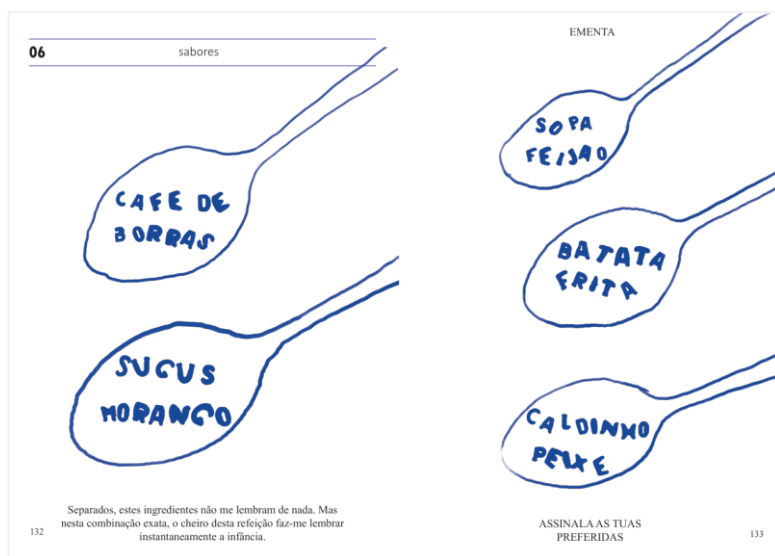


Fig. 52 Livro-arquivo: Capítulo dos sabores. Exercício de mencionar os pratos preferidos. Fonte Própria

Fig. 53 Livro-arquivo: Capítulo dos sabores. Exercício de descrever prato preferido atualmente e na infância e depois desenhá-lo. Fonte Própria



Fig. 54 Livro-arquivo: Capítulo dos sabores. Ementa de caracteres saborosos. Fonte Própria

06
sabores

COMERIAS ISTO? ASSINALA A RESPOSTA.



SIM ☐
NÃO ☐



SIM ☐
NÃO ☐

144
145

Fig. 55 Livro-arquivo: Capítulo dos sabores. Exercício de assinalar se comeria ou não os pratos apresentados. Fonte Própria



Fig. 56 Livro-arquivo: Capítulo dos sabores. Exercício de assinalar, entre os pares, a opção mais característica da infância. Fonte Própria

O último capítulo, o dos sabores, inicia-se com a apresentação de uma ementa e convoca o leitor a expressar as suas preferências (Fig.52). Na atividade seguinte questiona-o acerca da sua comida preferida atualmente e na infância, finalizando a tarefa com um pedido de desenhar os pratos mencionados (Fig.53). O leitor é introduzido ao *Inventário de Caracteres Saborosos*, nas páginas 142 e 143, que conjugam objetos do quotidiano com letras – a chávena de café com a letra A como ornamento decorativo, a torrada com a letra H construída pela côdea do pão e a tampa do iogurte que tem a letra O – e com imagens de comida convertidas em text art – as batatas fritas, a espiga de milho e a gelatina (Fig.54). As duas últimas atividades traduzem-se, primeiramente, no questionamento ao leitor se este comeria ou não certo prato e, por fim, fornecendo duas opções de comida, é-lhe pedido que identifique, entre os pares, qual a opção mais característica da sua infância (Figs.55 e 56).



Fig. 57 Livro-arquivo: Separador entre os capítulos dos animais e das brincadeiras. Fonte Própria

Ao longo do livro-arquivo, ao passarmos de um capítulo para o outro, nos separadores podemos ler palavras que remetem para o capítulo seguinte e que foram respostas dadas pelo focus group durante fase de pré-teste (Fig.57).

5.1.4 – A caixa tipográfica: breve análise histórica e modificação da mesma no contexto da desconstrução da infância através da tipografia

Johannes Gutenberg, o inventor da imprensa, é amplamente reconhecido como uma figura central na história da impressão. Gutenberg nasceu em Mainz, na Alemanha, por volta de 1400, numa família de comerciantes e artesãos.

Acredita-se que Gutenberg tenha aprendido o ofício de ourives com o seu pai na cidade de Mainz, onde adquiriu os conhecimentos necessários para trabalhar vários metais e dominar a gravura e a cunhagem, habilidades indispensáveis para a produção de tipos móveis. Gutenberg fabricou mais de 50 mil tipos individuais antes de começar a imprimir. O fabrico de caracteres concebido por ele consistia num processo composto por três passos. O primeiro passo era a gravação da punção, onde o corpo em relevo da letra era gravado na extremidade da punção com ferramentas de ourives de grande precisão, para se obter a matriz. No segundo passo, a punção era usada para marcar uma matriz de cobre macio, obtendo-se a forma em negativo da letra desejada. A matriz inicialmente apresentava limites muito imprecisos, necessitando de ser retificada para garantir a uniformidade. Por fim, no terceiro passo, as matrizes de cobre eram inseridas

num aparelho, também inventado por Gutenberg, que transformava as matrizes em moldes, permitindo a fundição de milhares de caracteres. Este processo inovador permitiu a produção rápida e precisa de tipos móveis, revolucionando a impressão e possibilitando a reprodução em massa de textos. “Depois de fundidos, os caracteres eram ordenados em caixas, com cento e vinte e dois compartimentos, chamados «caixotins», que continham os caracteres de um mesmo tipo de letras, sinal, espaço, etc.” (Daniel & Costa, 2010, p.101)



Fig. 58 Caixa Tipográfica. Fonte: <https://www.oficinadocego.pt/wp-content/uploads/2020/05/caixaq.jpg>. Acedido em 20/10/2024

A caixa tipográfica é de origem desconhecida, atribuindo-se o seu aparecimento nos séculos XV/XVI (Fig.58). Da que apresentamos, conhece-se como o seu criador o tipógrafo Vicente Jorge Castro (1886). Das caixas pequenas (versaletes e numeração) não nos foi possível a recolha de identificação. A distribuição dos caracteres em caixa para composição manual e, usada atualmente, foi modificada por José Maurício Veloso, diretor da Imprensa Nacional de Lisboa, aquando da implantação, naquele estabelecimento, do sistema de corpo 8. Daniel Raposo e Joan Costa explicam a estruturação da caixa tipográfica afirmando:

A expressão «caixa alta» designava a parte superior, situada à esquerda, onde se colocavam as letras maiúsculas. A «caixa baixa» era a parte inferior, que continha as

letras minúsculas, os números, os sinais de pontuação e os espaços. A «contracaixa», ou caixa perdida, encontrava-se na parte superior direita e continha as letras e sinais menos usados. As designações «caixa alta» e «caixa baixa» derivam, pois, da tipografia da era de Gutenberg. (Daniel & Costa, 2010, p.101)

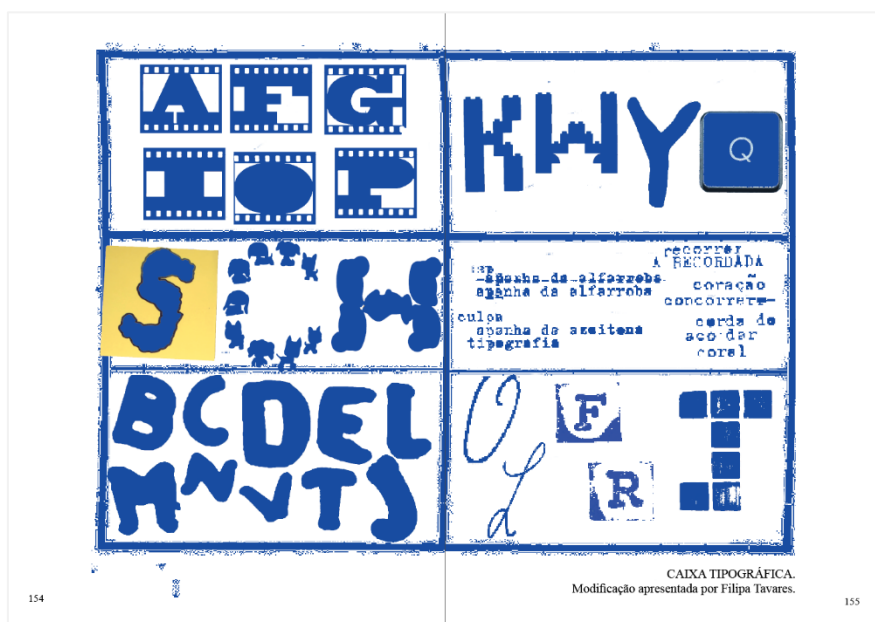
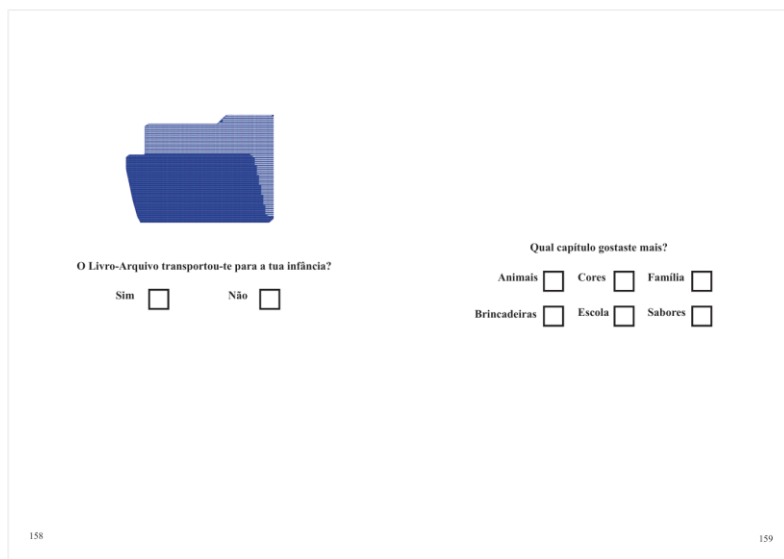


Fig. 59 Ilustração de uma caixa tipográfica para a distribuição das letras que surgiram durante a desconstrução das memórias e dos objetos infantis através da tipografia. Fonte Própria

As letras que surgiram durante o processo de desconstrução tipográfica dos objetos e memórias infantis, foram inseridas numa ilustração semelhante a uma caixa tipográfica (Fig.59). O livro-arquivo procura fazer uma ponte com a habitual caixa tipográfica usada nas oficinas.

A caixa tipográfica do livro-arquivo é organizada segundo hierarquias. As divisões superiores são do mesmo tamanho das inferiores, mas maiores do que as do meio. Nelas estão inseridas as letras desenvolvidas nos núcleos da família e das brincadeiras. Estas encontram-se nas divisões superiores, devido ao maior número de respostas dadas pelo focus group segundo esses temas. As letras relativas aos núcleos dos sabores e da escola ocupam o mesmo espaço das divisórias superiores, mas são colocadas na parte inferior da caixa, por derivarem da família e das brincadeiras. O focus group partilhou sabores que provêm do núcleo familiar, como a sopa feita pela avó ou um determinado prato feito pela mãe, daí os sabores estarem na mesma linha que a família. A escola foi muitas vezes remetida para as brincadeiras que lá se faziam.

As divisórias do meio, os animais estão associados também a um núcleo familiar, os animais domésticos e de criação, daí serem colocados abaixo da família e entre os sabores. As cores são apresentadas segundo poemas, que remetem para a escrita e aprendizagem escolar.



O Livro-Arquivo transportou-te para a tua infância?

Sim ☐ Não ☐

Qual capítulo gostaste mais?

Animais ☐ Cores ☐ Família ☐

Brincadeiras ☐ Escola ☐ Sabores ☐

158 159

Fig. 60 Livro-arquivo: páginas finais com duas questões – *O Livro-arquivo transportou-te para a tua infância?* e *Qual capítulo gostaste mais?* Fonte Própria



Fig. 61 Livro-arquivo: desenho da última página, 1ª Edição. Fonte Própria



Fig. 62 Livro-arquivo: exemplo de desenho da última página, da futura 2ª Edição. Fonte Própria



Fig. 63 Livro-arquivo: exemplo de desenho da última página, da futura 3ª Edição. Fonte Própria

O Livro-arquivo termina levantando duas questões: se o leitor conseguiu transportar-se para a sua infância e qual foi o seu capítulo preferido (Fig.60). A última página apresenta um desenho criado com alguns elementos do arquivo (Fig.61). Propõe-se criar várias edições futuras do livro, diferenciadas pelos desenhos finais, permitindo que cada leitor tenha uma edição com um desenho único (Figs.62 e 63).

O livro é um recetáculo das personalidades de várias pessoas.

5.2 – Implementação do teste

Nesta nova fase campo de investigação, foi necessário a criação de um novo focus group, desta vez constituído por vinte e nove atores sociais.

Idealmente, na fase da implementação do teste, todos os livros-arquivos seriam impressos, proporcionando uma experiência mais próxima ao objeto final. No entanto, por questões de logística e tempo, alguns atores sociais deste focus group tiveram de preenchê-los digitalmente, nomeadamente em PDF. O documento PDF foi reservado e partilhado para indivíduos familiarizados com tecnologia, enquanto as versões impressas foram destinadas aos mais idosos, que não têm tanta prática com o computador e, a alguns jovens, não por falta de acesso ou agilidade, mas para permitir uma experiência mais tátil e, possivelmente, mais genuína com o livro-arquivo. Mais uma vez, por questões de logística, apenas um dos exercícios não foi realizado na fase de teste, nomeadamente o dos autocolantes, do capítulo das brincadeiras.

No caso da distribuição dos exemplares digitais, ocorreu por via email, estabelecendo um prazo para enviar de volta, rondando entre uma a duas semanas. Relativamente aos exemplares impressos, a investigadora foi ao encontro do participante, esperou até que este terminasse a sua participação com livro-arquivo e levou de volta o exemplar.

5.3 – Resultados do teste

Organizaremos as respostas recolhidas durante a implementação da fase de teste relativamente às duas últimas questões colocadas no livro-arquivo – *O Livro-Arquivo transportou-te para a tua infância?* e *Que capítulo gostaste mais?* – segundo tabelas e gráficos, distinguindo os sexos (feminino e masculino), a localização geográfica (meio urbano e meio rural) e as várias faixas etárias. Apenas não se conseguiu testar o livro-arquivo com jovens, masculinos e femininos do meio rural.

Tabela 25

Levantamento de respostas: Sexo feminino, meio rural, várias idades

Feminino – Meio Rural		
Idade	O Livro-Arquivo transportou-te para a tua infância?	Que capítulo gostaste mais?
53	Sim	Sabores
54	Sim	Sabores
57	Sim	Brincadeiras
74	Sim	Família, Brincadeiras
76	Sim	Brincadeiras
77	Sim	Brincadeiras

Fig. 64 Gráfico – O Livro-Arquivo transportou-te para a tua infância?
Feminino – Meio Rural
6 respostas

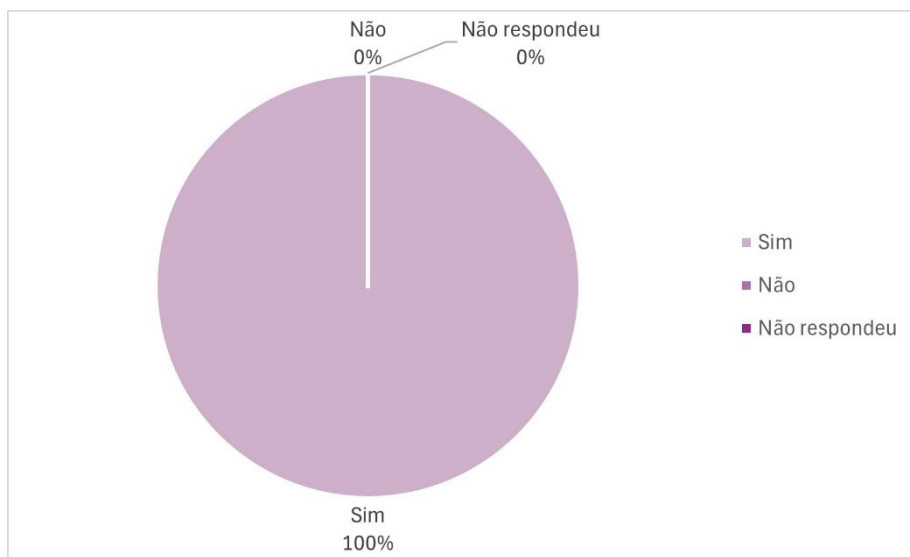


Fig. 65 Gráfico - Que capítulo gostaste mais?
Feminino – Meio Rural
6 respostas (algumas pessoas responderam mais do que um capítulo)

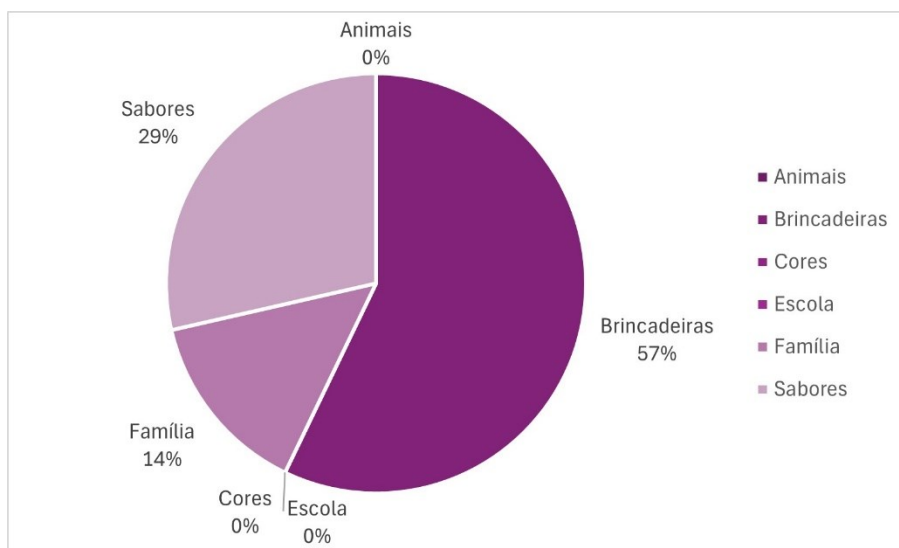


Tabela 26
Levantamento de respostas: Sexo feminino, meio urbano, várias idades

Feminino – Meio Urbano		
Idade	O Livro-Arquivo transportou-te para a tua infância?	Que capítulo gostaste mais?
5	Não	Brincadeiras
7	Sim	Brincadeiras
10	Sim	Sabores

23	Sim	Animais, Família
24	Sim	Animais
24	Sim	Escola
24	Sim	Brincadeiras
34	Sim	Animais
46	Sim	Cores
51	Sim	Animais
78	Sim	Cores, Família, Brincadeiras, Sabores

Fig. 66 Gráfico – O Livro-Arquivo transportou-te para a tua infância?
Feminino – Meio Urbano
11 respostas



Fig. 67 Gráfico - Que capítulo gostaste mais?
Feminino – Meio Urbano
11 respostas (algumas pessoas responderam mais do que um capítulo)

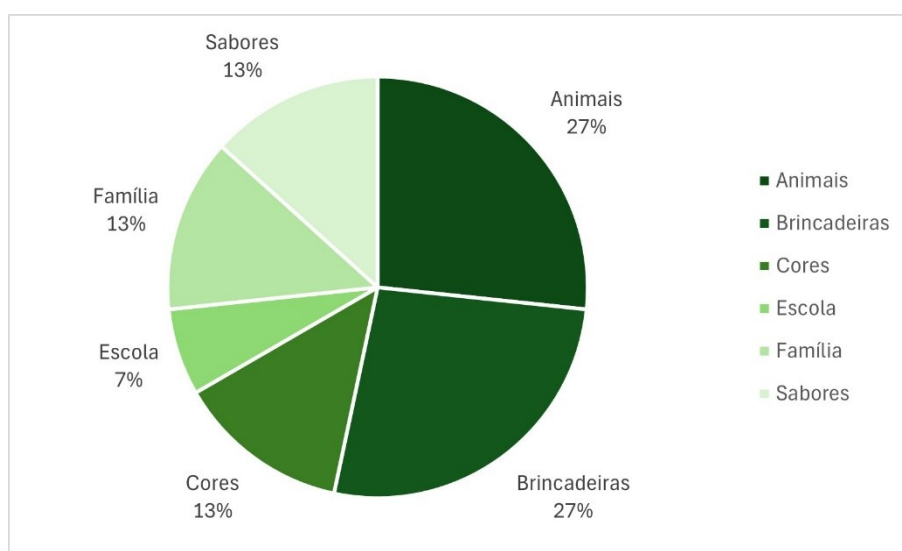


Tabela 27

Levantamento de respostas: Sexo masculino, meio rural, várias idades

Masculino – Meio Rural		
Idade	O Livro-Arquivo transportou-te para a tua infância?	Que capítulo gostaste mais?
49	Sim	Brincadeiras
53	Sim	Animais
79	Sim	Animais

Fig. 68 Gráfico – O Livro-Arquivo transportou-te para a tua infância?

Masculino – Meio Rural

3 respostas



Fig. 69 Gráfico - Que capítulo gostaste mais?

Masculino – Meio Rural

3 respostas

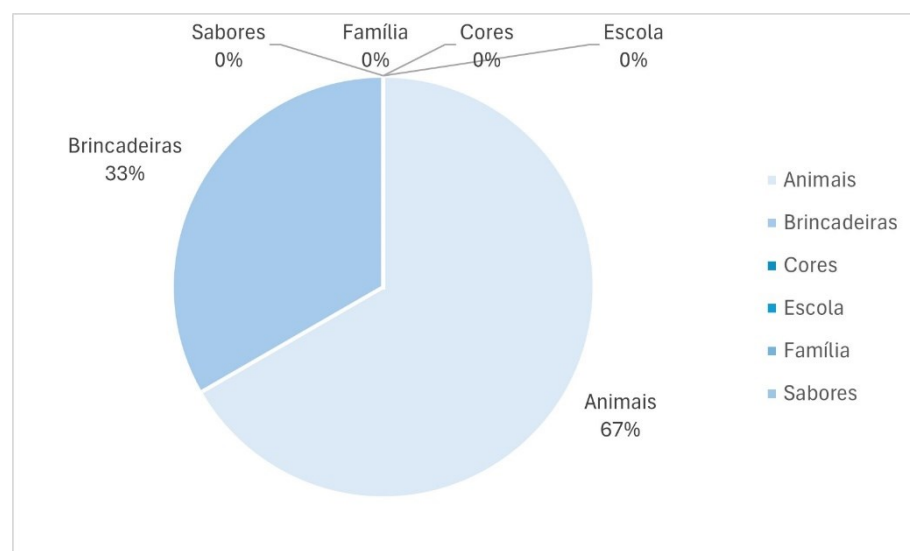


Tabela 28

Levantamento de respostas: Sexo masculino, meio urbano, várias idades

Masculino – Meio Rural		
Idade	O Livro-Arquivo transportou-te para a tua infância?	Que capítulo gostaste mais?
6	Sim	Sabores
8	Não	Sabores
22	Sim	Sabores
26	Sim	Sabores
26	Não	Animais
26	-	-
43	Sim	Animais, Brincadeiras, Escola, Sabores
62	Sim	Brincadeiras
65	Sim	Escola

Fig. 70 Gráfico – O Livro-Arquivo transportou-te para a tua infância?

Masculino – Meio Urbano

9 respostas

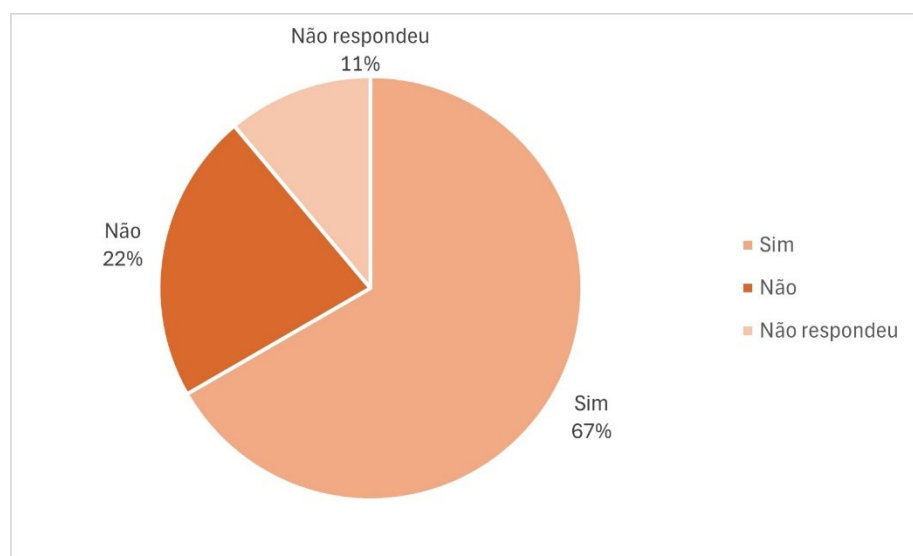
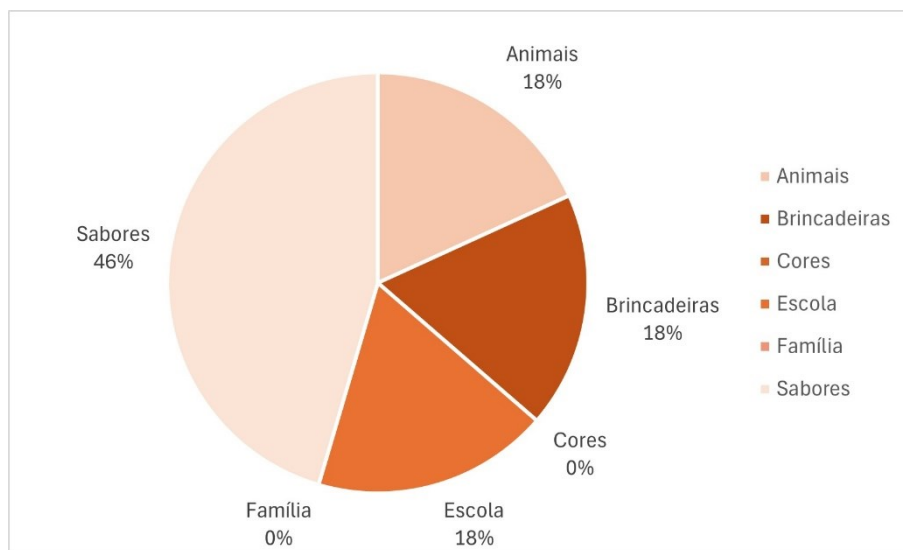


Fig. 71 Gráfico - Que capítulo gostaste mais?
Masculino – Meio Urbano
9 respostas (algumas pessoas responderam mais do que um capítulo)



Os capítulos dos animais, das brincadeiras e dos sabores foram unanimemente considerados os favoritos de realizar. Os resultados obtidos revelaram-se positivos: na questão final do objeto, *O Livro-Arquivo transportou-te para a tua infância?*, dos vinte e nove participantes, 86% respondeu afirmativamente, 10% respondeu negativamente e 4% não respondeu.

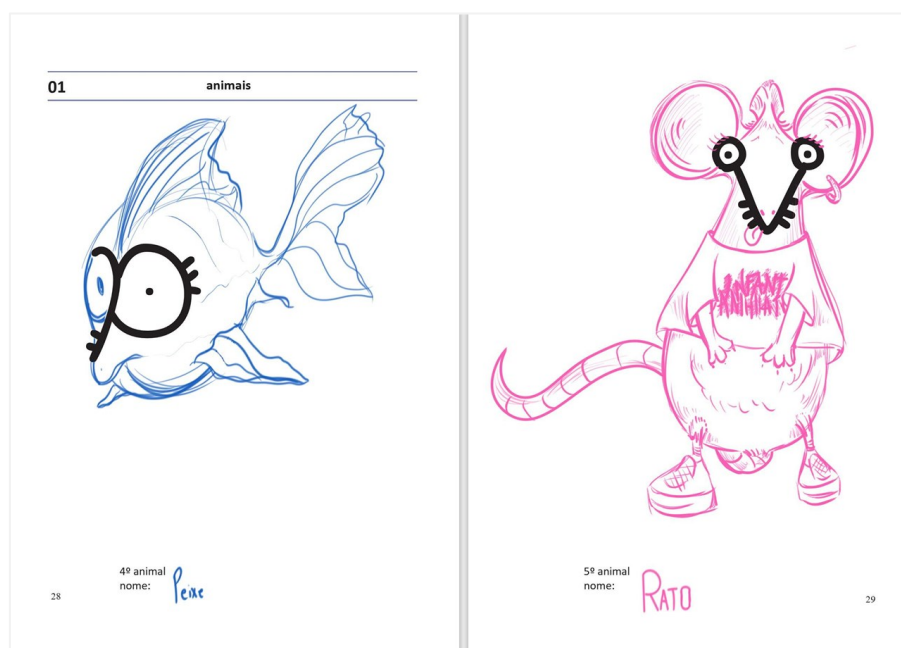


Fig. 72 Livro-arquivo: resolução da primeira atividade do capítulo dos animais. Solução feita por um participante. Fonte Própria



Fig. 73 Livro-arquivo: resolução da primeira atividade do capítulo dos animais. Solução feita por um participante. Fonte Própria

Os resultados variaram significativamente, oscilando entre soluções mais imaginativas e outras de caráter mais realista. Esta diversidade entre os participantes tornou-se evidente na primeira atividade do arquivo, onde o desafio consistia em desenhar um animal a partir de uma letra (Figs.72 e 73). De um modo geral, a resposta foi bastante positiva e criativa. Contudo, houve participantes que não desenharem nada, enquanto outros criaram apenas dois ou três dos cinco animais pedidos.

Os exercícios que melhor revelam o caráter de cada participante são os da página 94 a 101, no capítulo da família. É pedido ao leitor que circule a letra que melhor o caracteriza atualmente e depois, a letra que melhor o caracterizava na infância, refletindo o presente e o passado (Figs.48 e 49). Outro exercício bastante bom é o de partilhar memórias familiares, também no capítulo da família, na página 103 (Fig.50).

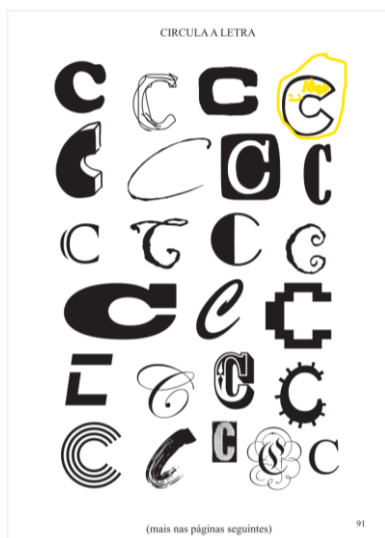


Fig. 74 Livro-arquivo: resolução da primeira atividade no capítulo da família (assinalou apenas uma letra). Solução feita por um participante. Fonte própria



Fig. 75 Livro-arquivo: resolução da primeira atividade no capítulo da família (assinalou mais do que uma letra). Solução feita por um participante. Fonte própria

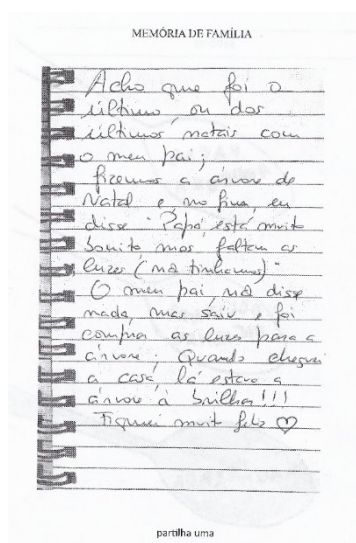


Fig. 76 Livro-arquivo: capítulo da família, partilha de memórias familiares (partilhou apenas uma). Solução feita por um participante. Fonte própria

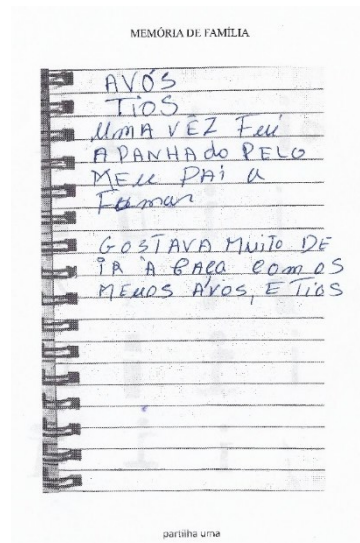


Fig. 77 Livro-arquivo: capítulo da família, partilha de memórias familiares (partilhou mais do que uma). Solução feita por um participante. Fonte própria

No primeiro exercício mencionado, alguns participantes optaram por selecionar apenas uma letra para cada parâmetro (*Quem Sou?* e *Quem Fui?*), enquanto outros escolheram selecionar várias letras que refletem as suas personalidades (Figs.74 e 75) Durante a partilha de memórias de família, dos vinte e nove participantes, 59% partilharam apenas uma memória, 38% partilharam mais de uma, e 3% (equivalente a

uma pessoa) não partilharam nada. Dos 59% que partilharam apenas uma memória, 59% optaram por algo simples, sem muitos detalhes e concreto, enquanto os restantes 41%, apesar de terem partilhado apenas uma memória, fizeram-no de forma extensa e detalhada. Dos 38% que partilharam várias memórias, todas foram breves e sem muitos detalhes (Figs.76 e 77).



Fig. 78 Livro-arquivo: capítulo dos sabores. Indicação de resposta com recurso a uma seta. Solução feita por um participante. Fonte própria



Fig. 79 Livro-arquivo: capítulo dos sabores. Indicação de resposta através de circulação. Solução feita por um participante. Fonte própria

Um pormenor curioso que não podemos deixar de mencionar neste trabalho de projeto, é a forma como cada pessoa escolheu assinalar as suas respostas. Pode parecer um gesto simples e pequeno, mas é precisamente isso que confere um carácter pessoal ao livro-arquivo e o distingue dos restantes. Para exemplificar, alguns participantes usaram setas, outros optaram por circular, pintar, contornar ou sublinhar as respostas (Figs.78 e 79).

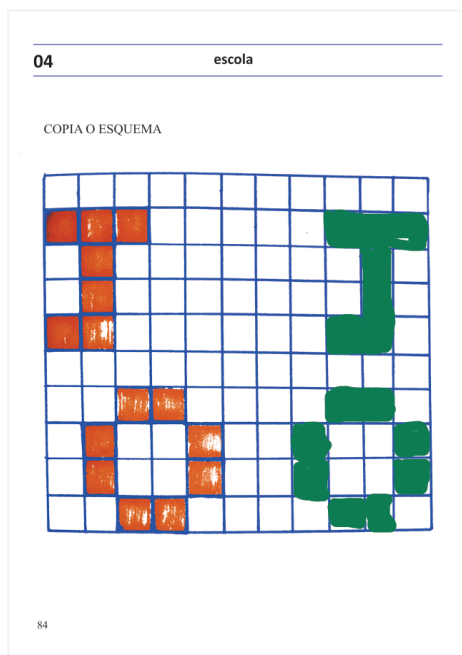


Fig. 80 Livro-arquivo: resolução da quinta atividade no capítulo da escola (letra J pintada para a esquerda). Solução feita por um participante. Fonte Própria

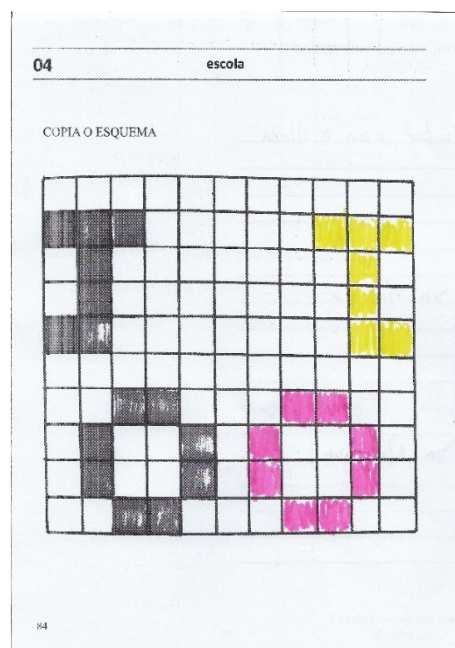


Fig. 81 Livro-arquivo: resolução da quinta atividade no capítulo da escola (letra J pintada para a direita). Solução feita por um participante. Fonte Própria

Outro aspeto a salientar é o exercício de copiar o esquema, no capítulo da escola, na página 88. Dos vinte e nove atores sociais, 72% copiaram a letra *J* exatamente como ela é apresentada, enquanto 28% a copiaram espelhada (Figs.80 e 81).

Os resultados obtidos durante a fase de teste são importantes e benéficos, uma vez que irão contribuir para as alterações, em alguns aspetos, do livro-arquivo, retificando dúvidas que surgiram.

Todo o trabalho de campo foi crucial para a realização e conclusão do próprio livro-arquivo, sem a participação do focus group, tanto na fase de pré-teste como na fase de teste, não seria possível concretizar o objeto.

Capítulo IV

6 – Livro-Arquivo final: objeto editorial que reinterpreta a infância através da desconstrução tipográfica

6.1 – Construção: alterações no livro-arquivo devido aos resultados na fase de teste

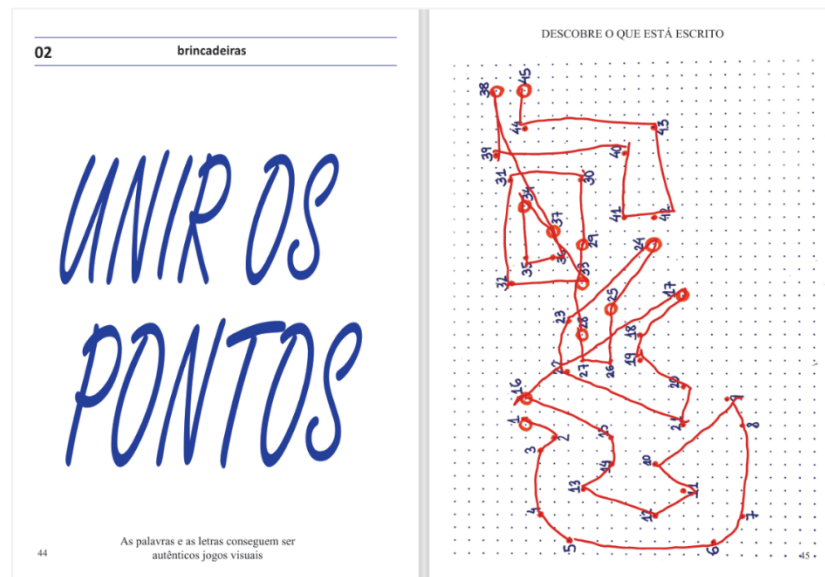


Fig. 82 Livro-arquivo: capítulo das brincadeiras, exercício de unir os pontos. (antes). Fonte Própria



Fig. 83 Livro-arquivo: capítulo das brincadeiras, exercício de unir os pontos. (depois). Fonte Própria

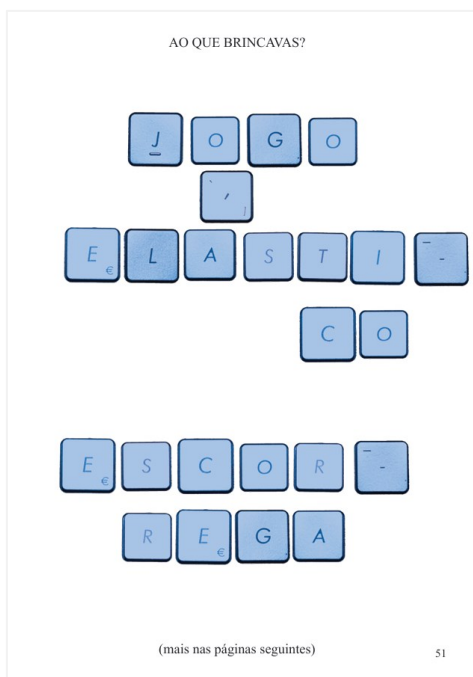


Fig. 84 Livro-arquivo: capítulo das brincadeiras, atividade que questiona ao leitor ao que brincava (antes, sem a instrução de assinalação). Fonte Própria

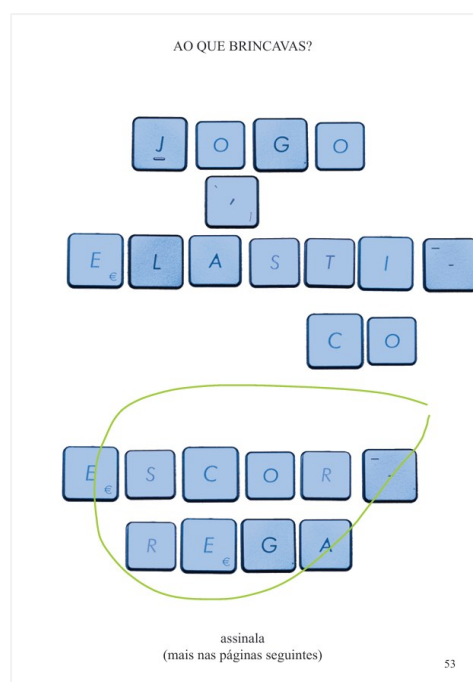


Fig. 85 Livro-arquivo: capítulo das brincadeiras, atividade que questiona ao leitor ao que brincava (depois, com a instrução de assinalação). Fonte Própria

Dá-se muito valor, no campo da investigação, à forma como o trabalho de campo altera o próprio projeto e ao contributo dos atores sociais na sua melhoria. Após a entrega de alguns exemplares do livro-arquivo e a recolha dos mesmos, notou-se alguma dificuldade de compreensão em certas páginas, nomeadamente nas instruções de determinadas atividades.

Antes, as instruções eram mais vagas, de modo a dar maior liberdade ao leitor nas suas respostas e interações. No entanto, o resultado não foi o esperado: ou o leitor não compreendia o que era solicitado ou saltava simplesmente as páginas por achar que não era para participar. Estes aspetos prejudicam imenso o objetivo do livro-arquivo, pois ele apresenta conteúdos lúdicos que pedem a intervenção das pessoas, para que se conectem com o objeto e se transportem para as suas infâncias.

Por esse motivo, foram necessárias as alterações de algumas instruções visando torná-las mais explícitas. Vejamos dois exemplos no capítulo das brincadeiras: em primeiro lugar, na página 44 do livro-arquivo, onde é pedido ao leitor que una os pontos de forma a descobrir o que está escrito. Pela falta de uma instrução mais clara, alguns usuários não perceberam que havia pontos de ligação diferentes entre os números, de

forma a não sobrepor as linhas quando se unia (Figs.82 e 83). Em segundo lugar, nas páginas 52 a 57, questiona-se ao leitor ao que brincava. Devido à falta de instrução para assinalar as brincadeiras, alguns participantes julgaram não ser uma atividade para intervirem (Figs.84 e 85). De resto, não houve mais alterações necessárias.

6.2 – Impressão do livro-arquivo

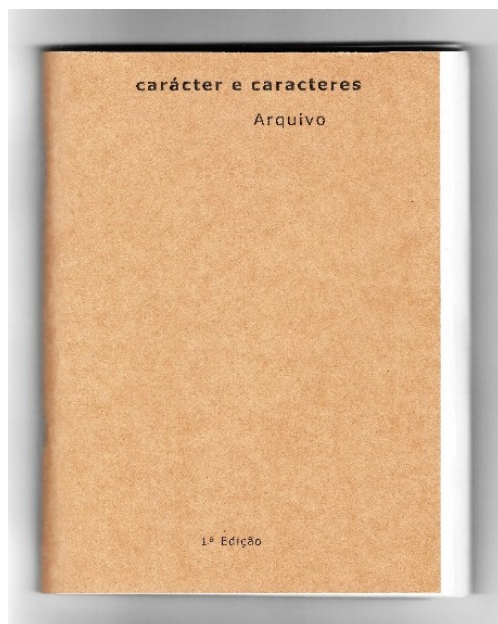


Fig. 86 Capa do livro-arquivo. Fonte Própria



Fig. 87 Miolo do livro-arquivo. Fonte Própria



Fig. 88 Miolo do livro-arquivo. Fonte Própria

No que diz respeito à ficha técnica do livro-arquivo, o miolo foi impresso em papel manteigueiro de 100g e para a capa utilizou-se papel kraft de 350g. O objeto foi impresso em impressão digital e cosido manualmente (Figs. 86 a 88).

Capítulo V

7 – Exposição *objetos vivos de Arquivo*

Uma vez que os objetos tipográficos resultantes da desconstrução de memórias infantis perderam parte do seu impacto e força ao serem inseridos no livro-arquivo, isto é, ao serem impressos, surgiu a ideia de os apresentar fisicamente através de uma exposição, combinando nostalgia e design. A exposição também foi concebida para fazer a apresentação do livro-arquivo final (Fig.92).

A exposição, intitulada *objetos vivos de Arquivo*, foi apresentada na Oficina do Cego. Este espaço revelou-se ideal para a exposição, pois é uma oficina tipográfica, o que se alinha perfeitamente com o tema do trabalho de projeto, que também invoca a tipografia como elemento central. Esteve em exibição no fim de semana de 28 e 29 de

setembro de 2024. A exposição tinha duas componentes ativas que iremos abordar no próximo subcapítulo.



Fig. 89 Exposição *objetos vivos de Arquivo*. Fonte Própria



Fig. 90 Exposição *objetos vivos de Arquivo*. Fonte Própria



Fig. 91 Exposição *objetos vivos de Arquivo*. Fonte Própria



Fig. 92 Exposição *objetos vivos de Arquivo*: o livro-arquivo final. Fonte Própria

7.1 – Exposição *objetos vivos de Arquivo*: recordar e partilhar memórias da infância através da máquina de escrever



Fig. 93 Exposição *objetos vivos de Arquivo*. Fonte Própria



Fig. 94 Exposição *objetos vivos de Arquivo*: a máquina de escrever. Fonte Própria

Durante a inauguração, os visitantes puderam participar em duas atividades. A primeira estava dentro da exposição e tratava-se de uma máquina de escrever antiga disponibilizada aos visitantes para que estes se relembrassem das suas infâncias e escrevessem acerca delas (Fig.94). As respostas a esta atividade foram bastante positivas. Os participantes revelaram entusiasmo, alguns pelo facto de estarem a interagir pela primeira vez com uma máquina de escrever antiga e outros, por simplesmente se divertirem ao recordar as suas infâncias. Apresentamos dois exemplos dos textos realizados, os restantes serão colocados nos apêndices.

O arco-íris é uma borboleta gigante
Dá avolta ao mundo num instante
Enquanto uma asa está no Estoril
A outra já está em Londres ou no Brasil

Farturas na Feira de Santiago (da Luisinha)
o Caliméro e os Barbapapa
sopas de leite debaixo do fumeiro e o cheiro dos farelos para os porcos (tb queria com
...mas comi o porco depois da matança^{er}

Apanhar navalhas e mexilhões na praia
"este rapaz tem bicho carpinteiro)...
escolher amêndoas e separá-las das cascas
o pó das amêndoas e o cheiro da alfarroba
os bichos da seda e as folhas das amoreiras; o jogo do prego e os berlindes
espaço 1999, Gente do Amanhã e a Super-mulher...
o comboio de LECO

Fig. 95 Exposição *objetos vivos de Arquivo*: texto realizado à máquina de escrever por um participante. Fonte Própria

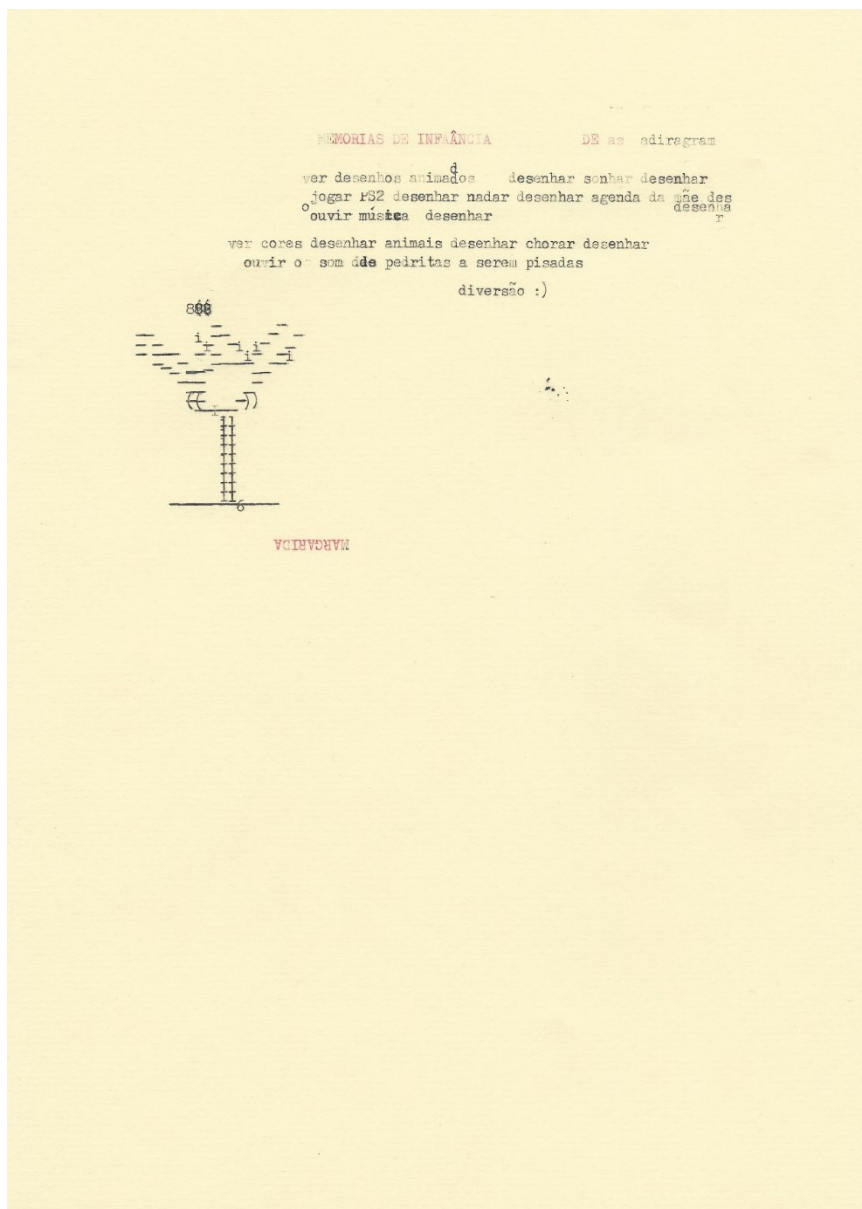


Fig. 96 Exposição *objetos vivos de Arquivo*: texto realizado à máquina de escrever por um participante. Fonte Própria

7.2 – Exposição *objetos vivos de Arquivo*: interação com o público através da impressão de serigrafias

A segunda atividade da exposição, consistiu na impressão de serigrafias, nomeadamente da ilustração da caixa tipográfica elaborada durante o trabalho de projeto. Em primeiro lugar, o espectador vê a serigrafia exposta na exposição e, depois de compreender o seu significado, vai imprimi-la. Através da interação direta com o

público, exploraram-se as interceções entre memória, linguagem e o ato criativo. Exibimos alguns desses momentos de impressão:

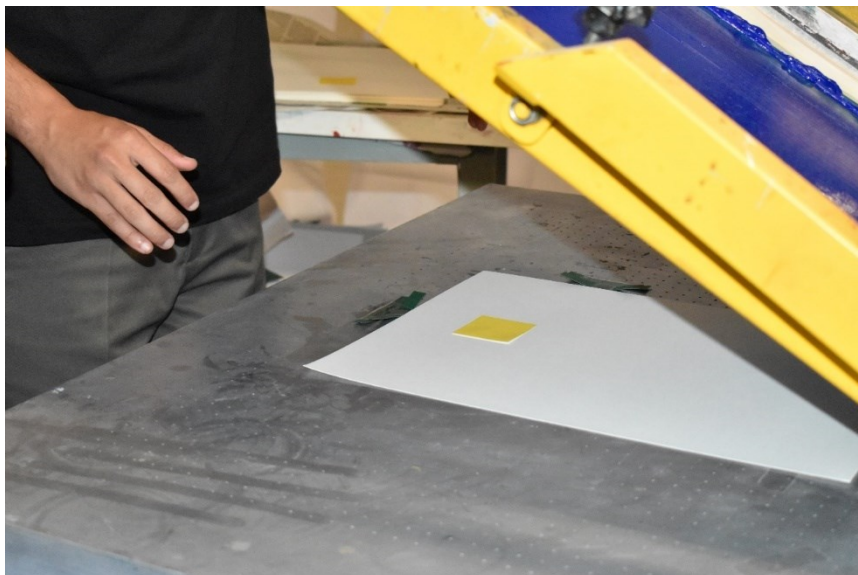


Fig. 97 Exposição *objetos vivos de Arquivo*: impressão da serigrafia. Fonte Própria



Fig. 98 Exposição *objetos vivos de Arquivo*: impressão da serigrafia. Fonte Própria



Fig. 99 Exposição *objetos vivos de Arquivo*: serigrafias impressas. Fonte Própria

Reflexão Final

A utilização da tipografia enquanto matéria-prima de uma nova visualidade do texto nas artes plásticas é da inteira responsabilidade de Duchamp. A tipografia utilizada pelos artistas, sobretudo conceptuais, ganha uma dupla valência, ela é linguagem e é imagem; é significado e é significante. Neste contexto, também o observador é colocado perante uma situação nova tendo em conta a verificação da utilização da tipografia como imagem e a utilização de uma tipografia como linguagem – não sendo evidente se está a olhar para uma imagem ou se está a ler uma linha de texto. O observador leitor está perante a tipografia na arte e a tipografia como arte, onde uma alusão ao design é evidente. (Reis, 2012, p. 136)

Com Marcel Duchamp, encontrámos a busca pela libertação e experimentação tipográfica, explorando a expressão e conceptualização da letra. O design visual da escrita, quando explorado criativamente, pode ir além da mera comunicação de palavras, sendo usado para expressar conceitos e ideias de maneira artística e diversificada, criando assim uma imagem textual.

O livro-arquivo desenvolvido, partindo da desconstrução de objetos e memórias infantis e utilizando a tipografia como ferramenta principal, permitiu questionar o entendimento convencional da infância, proporcionando uma nova visão e representação. Este trabalho de projeto evidenciou o potencial da componente

tipográfica culminado num objeto que explorou as práticas do design editorial e o potencial lúdico do objeto.

Bruno Munari, no prefácio do seu livro *Artista e Designer*, de 1990, distingue os dois ofícios, validando ambas as posições, mas com certos requisitos: “desde que o artista seja um trabalhador inserido na nossa época e não um repetidor de fórmulas passadas, e o *designer* seja um verdadeiro *designer* e não um artista que faz arte aplicada.” (Munari, 1990, p.12).

Este projeto assumiu-se, por um lado, como uma intervenção plástica de *text art*, resultante da fase de teste. Por outro lado, revelou-se um trabalho de investigação que, a partir dos contributos, construiu o próprio livro-arquivo. Ou seja, foi ao mesmo tempo uma intervenção artística e uma investigação no campo da arte e do design.

Encontramos o toque pessoal da investigadora, no modo como decide desconstruir certos objetos. A título de exemplo, os poemas de cor que foram concebidos segundo a sua linha de pensamento de trabalho artístico. No entanto, como o arquivo se destina aos usuários, teve de se submeter a um resultado lógico de um projeto que propõe resolver algo.

O método do artista e o método do designer são distintos: o primeiro é subjetivo e voltado para o artista e para uma elite, enquanto o segundo é voltado para a comunidade. Trabalhou-se, maioritariamente, segundo o pensamento de um designer: escolher os materiais mais convenientes, aplicar as melhores técnicas de concretização e finalização do objeto, experimentar as possibilidades de ambas, ter em conta a componente psicológica, analisar os custos de cada função, trabalhar para a comunidade e procurar produzir da melhor maneira possível o objeto.

Para evitar cair na situação de um artista que tenta trabalhar como designer e que o faz “sempre de um modo subjetivo, procura mostrar a sua «artisticidade», deseja que o objeto produzido conserve ou transmita a sua expressão artística.” (Munari, 1990, p.31), arriscando-se a que a sua mensagem não seja recebida, o arquivo é criado com base na criatividade e não na fantasia, tal como refere Bruno Munari:

O artista trabalha com a fantasia, enquanto o designer usa a criatividade. A fantasia é uma faculdade do espírito capaz de inventar imagens mentais diferentes da realidade; [...] imagens que sejam também irrealizáveis praticamente. A criatividade é uma

capacidade produtiva onde fantasia e razão estão associadas e cujos resultados são sempre realizáveis na prática. (Munari, 1990, p.89)

“Os sentidos do termo «signo» são múltiplos e complexos.” (Daniel & Costa, 2010, p.10). Enquanto para um linguista os signos dizem respeito aos sons ou fonemas de uma língua, e também às letras da escrita, no caso dos artistas gráficos, tipógrafos e designers, o sentido difere. Neste caso, “as letras da escrita são traços, desenhos, arabescos. Formas que se fazem concretas em signos precisos.” (Daniel & Costa, 2010, p.10).

Este projeto procura trabalhar os signos como um artista gráfico e um designer os vê. Isto é, como estímulos a partir dos quais buscamos formar o significado de uma mente, a nossa, para a outra, a do leitor. De indivíduo para indivíduo, de infância para infância, com episódios e memórias parecidas ou, se não, idênticas.

Este trabalho de projeto revelou que é possível apresentar uma faceta diferente da que estamos habituados, tanto da tipografia como da infância. A tipografia foi apresentada como uma ferramenta que desconstrói a infância dos atores sociais, fulcrais para praticamente todo o processo deste projeto, destacando-se como elemento principal do arquivo. A infância foi trabalhada e apresentada através de elementos tipográficos, mesmo que, por vezes, aliada a objetos ou imagens do quotidiano. A tipografia destacou-se sempre, proporcionando aos leitores um novo entendimento e visão da infância.

Todo o trabalho de campo revelou-se indispensável para as diversas fases do projeto. Primeiramente, foi necessário que as respostas obtidas pelo questionário, realizado ao focus group durante a fase de pré-teste, fossem úteis para a desconstrução de memórias e objetos infantis, e assim se revelou. Seguidamente, na fase de teste, ao serem distribuídos os exemplares do livro-arquivo, ao segundo focus group, teve de se ter em conta que este compreendesse as memórias e objetos desconstruídos através da tipografia. Além disso, avaliou-se se o leitor se conectou ou não com o conteúdo do livro-arquivo. Dos vinte e nove atores sociais que fizeram parte do segundo focus group, apenas três – jovem (5 anos), sexo feminino, meio urbano; jovem (8 anos), sexo masculino, meio urbano e adulto (26 anos), sexo masculino, meio urbano – assinalaram que o arquivo não os transportou para as suas infâncias e, apenas um ator social não respondeu a essa questão. A taxa de sucesso na receção e compreensão foi positiva.

Em termos de desenvolvimento prático do livro-arquivo, no futuro, há várias possibilidades. Tratando-se de um arquivo, a conceptualização é muito ampla. A estrutura e organização dos vários capítulos (animais, brincadeiras, cores, escola, família e sabores) podem ser trabalhados além do que foi escolhido para finalizar este trabalho de projeto. A conceção do aspeto visual do livro, incluindo a escolha da tipografia, a capa, o tamanho e o formato físico, consegue ser um bom ponto de partida. Ainda há muitas formas possíveis de finalização. E, se pensarmos a nível de melhoramento do conteúdo do objeto, submetê-lo a mais fases de trabalho de campo e aumentar o número do focus group, permitirá uma maior quantidade de resultados.

Ainda é possível explorar a componente psicológica deste trabalho de projeto através de certos exercícios e da maneira como as respostas são assinaladas. Isso foi evidenciado no exercício de copiar a letra *J*, onde alguns indivíduos a copiaram exatamente como é apresentada, virada para a esquerda, enquanto outros a reproduziram de forma espelhada.

Por conseguinte, o que se pretende para o futuro deste mestrado será continuar a investigar sobre a infância segundo resultados inusitados e diversos, abraçando o que o processo nos proporcionar.

Bibliografia

- Alegre, L. (2020). *The Design of Melancholy*. Delli Press & Stolen Books.
- Alves, L., & Bianchin, M. A. (2010). O jogo como recurso de aprendizagem. *Revista Psicopedagogia*, 27(83), 282-287.
- Associação de Professores de Geografia. (2021). *Estrutura Etária – características*. RTP Ensina. <https://ensina.rtp.pt/explicador/estrutura-etaria-caracteristicas/>. Acedido em 20/10/2024.
- Barthes, R. (2012). *Mitologias*. Edições 70.
- Daniel, R., & Costa, J. (2010). *A Rebelião dos Signos: A Alma da Letra*.
- Dinalivro.
- Dürer, A. (2013). *Do Desenho das Letras*. Edições Almedina.
- Durkheim, Émile. (2001). *Educação e Sociologia*. Lisboa, Edições 70.
- Fonseca, V. (2015). Importância das emoções na aprendizagem: Uma abordagem neuropsicopedagógica. Em L. Lima & E. Andrade (Orgs.), *Contribuições da neuropsicopedagogia para a educação* (pp. 27-46). WAK Editora.
- Freeman, N. H., & Cox, M. V. (2010). *Visual Order: The Nature and Development of Pictorial Representation* (1st Edition). Cambridge University Press.
- Gill, E. (2003). *Ensaio sobre a Tipografia*. Livraria Almedina.
- Hermesen, J. J. (2022). *Melancolia em tempos de perturbação*. Quetzal Editores.
- Klee, P. (2001). *Escritos Sobre Arte*. Cotovia.
- Kohler, A. (2021). *O Tempo que passa – Um Ensaio sobre a Espera*. Guerra e Paz, Editores, Lda.
- Lupton, E. (2022). *O Design como Storytelling*. Editora Olhares.
- Moura, M. (2018). *O design que o design não vê*. Orfeu Negro.
- Munari, B. (1990). *Artista e Designer* (3ª Edição). Presença.
- Munari, B. (2011). *Na Noite Escura*. Bruaá Editora.
- Nietzsche, F. (1989). *A Filosofia na Idade Trágica dos Gregos*. Edições 70.
- Pantaleo, S. (2014). Elementary students consider the “what” and “how” of typography in picturebooks. *New Review of Children's Literature and*

Librarianship, 20(2), 144-166.

<https://doi.org/10.1080/13614541.2014.929450>.

Ramos, R., Tavares, J.M. (2022, junho,1). *A infância é uma invenção muito recente*. Observador. <https://observador.pt/programas/e-o-resto-e-historia/a-infancia-e-uma-invencao-muito-recente/>.

Reis, J. dos. (2012). *Três movimentos da letra: O desenho da escrita em Portugal*: Segunda Parte – Libertação e Experimentação Tipográfica. Biblioteca Nacional de Portugal.

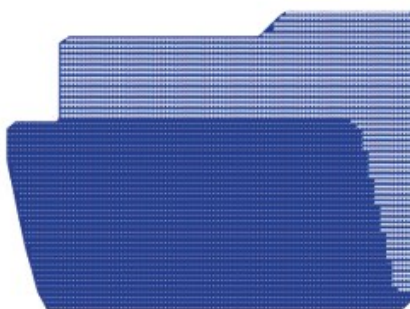
Reis, J. dos. (2012). *Três movimentos da letra: O desenho da escrita em Portugal*: Terceira Parte – Expressão e Conceptualização da Letra. Biblioteca Nacional de Portugal.

Veiga, F. H. (s/d). *Desenvolvimento cognitivo*. [Documento de aula fornecido na Unidade Curricular de Processo Educativo].

Veríssimo, T. (2013). *Tipografia Expressiva* [Universidade de Coimbra].
<https://estudogeral.uc.pt/handle/10316/35743>

Apêndices

Apêndice A – Livro-arquivo, página 158, questão colocada ao leitor: *O Livro-Arquivo transportou-te para a tua infância?*



O Livro-Arquivo transportou-te para a tua infância?

Sim ☐

Não ☐

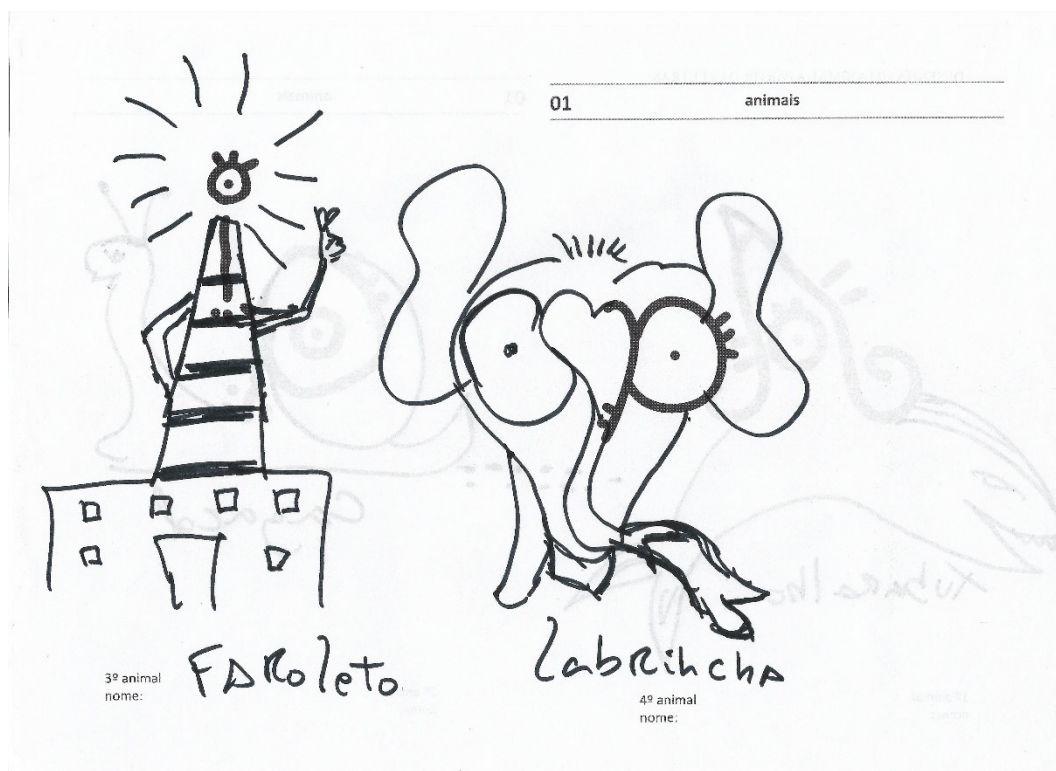
Apêndice B - Livro-arquivo, página 159, questão colocada ao leitor: *Qual capítulo gostaste mais?*

Qual capítulo gostaste mais?

Animais ☐ **Cores** ☐ **Família** ☐

Brincadeiras ☐ **Escola** ☐ **Sabores** ☐

Apêndice C – Livro-arquivo: compilação de resultados relativos ao exercício
Desenha um animal a partir das letras, do capítulo dos animais.



DESENHA UM ANIMAL A PARTIR DAS LETRAS

01

animais



1º animal
nome: GATO Doméstico



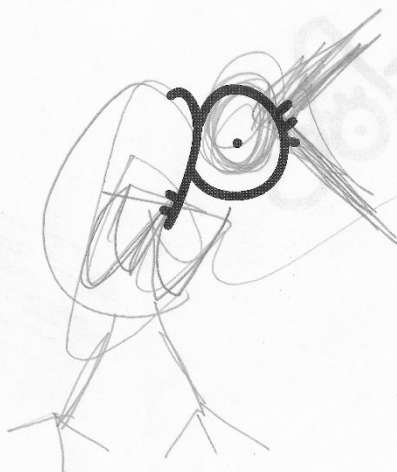
2º animal
nome: GALINHA

01

animais



3º animal
nome: JOIA

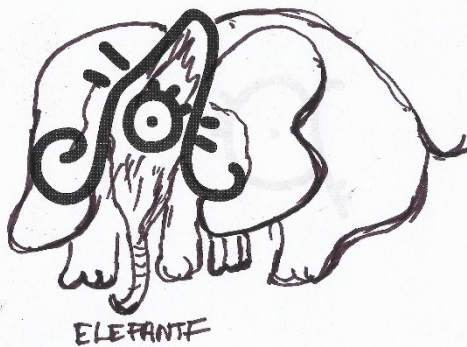


4º animal
nome: ARINHA

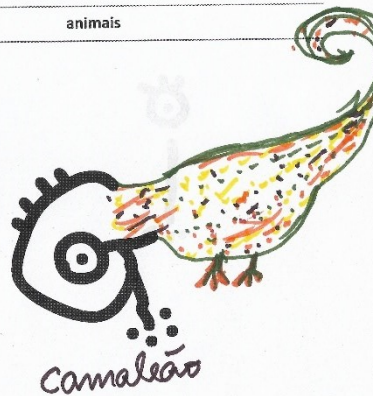
DESENHA UM ANIMAL A PARTIR DAS LETRAS

01

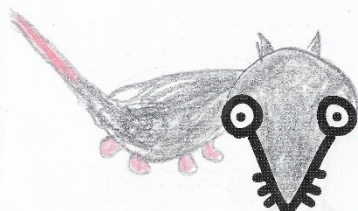
animais



1º animal
nome:



2º animal
nome:



5º animal
nome: rato

02

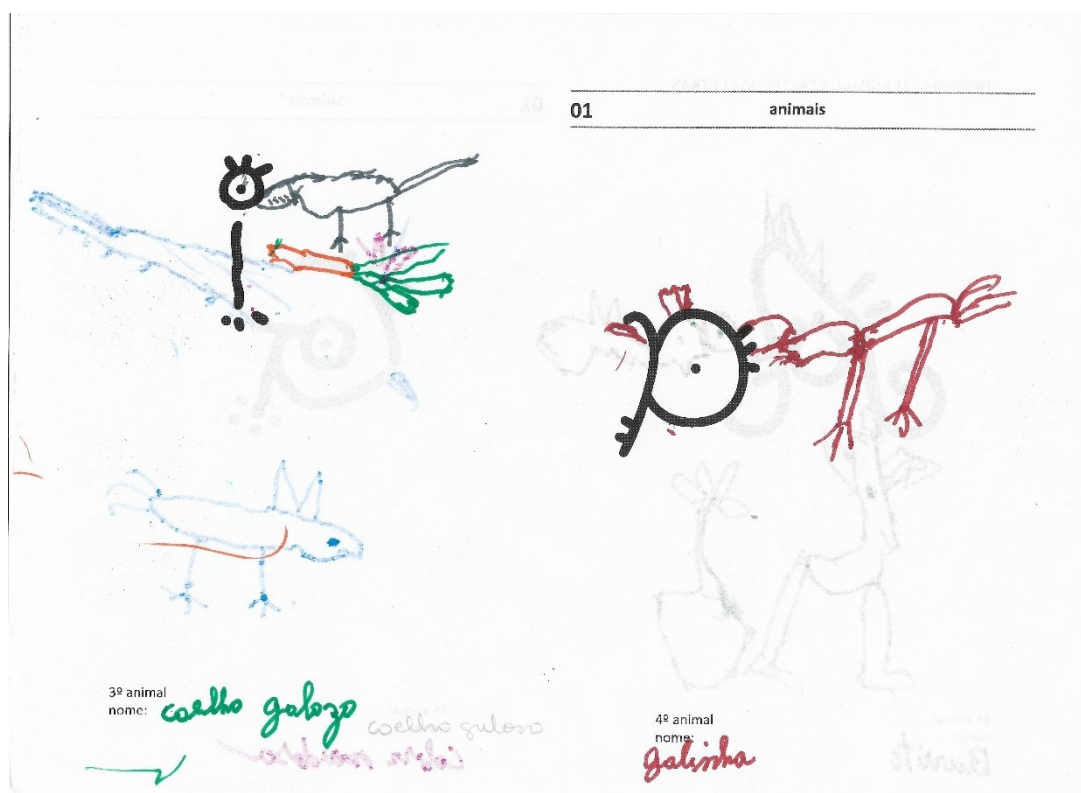
brincadeiras

RESOLVE A SOPA DE LETRAS

S	R	X	Z	A	R	E	S	O	R	H	J	Y	L	P	Y	A
T	C	M	P	U	V	D	X	W	U	A	L	E	G	R	I	A
A	A	U	R	O	A	R	F	K	M	F	X	G	D	P	R	U
Z	T	J	A	D	B	I	T	E	A	E	X	B	G	I	F	M
R	E	D	I	S	T	A	N	T	E	R	X	Z	U	T	Z	M
E	O	M	A	R	R	I	U	T	E	U	Q	R	A	P	L	A
G	U	I	O	N	C	C	R	C	O	M	M	U	N	I	D	A
H	E	B	V	W	H	B	S	I	V	Y	P	F	F	U	I	E
D	S	L	J	O	T	N	E	M	I	H	L	O	C	A	T	I
X	E	P	O	M	V	Q	D	D	L	U	E	G	Y	S	L	R
L	Y	P	K	U	R	S	U	M	S	M	A	N	A	G	U	A
V	G	D	A	M	I	N	A	A	M	A	R	Q	U	I	S	E
O	W	H	O	S	P	I	T	A	L	C	V	I	T	S	E	T

PALAVRAS

TEMPO	ALEGRIA	ACOLHIMENTO
COMUNIDADE	SERRA	AMANHECER
MADEIRA	PRAIA	HUMIDADE
PARQUE	HOSPITAL	ANIMADA
MARQUISE	RIA	MÃE
ÁGUA	DISCANTE	
CINEMA	CATEQUESE	





3º animal
nome: Mochi

27

01

animais



4º animal
nome: Kerpr

28

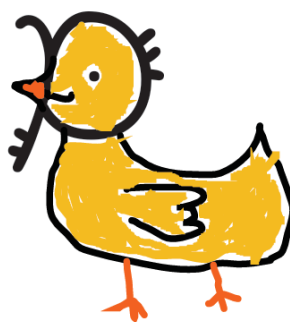


3º animal
nome: Borboleti

27

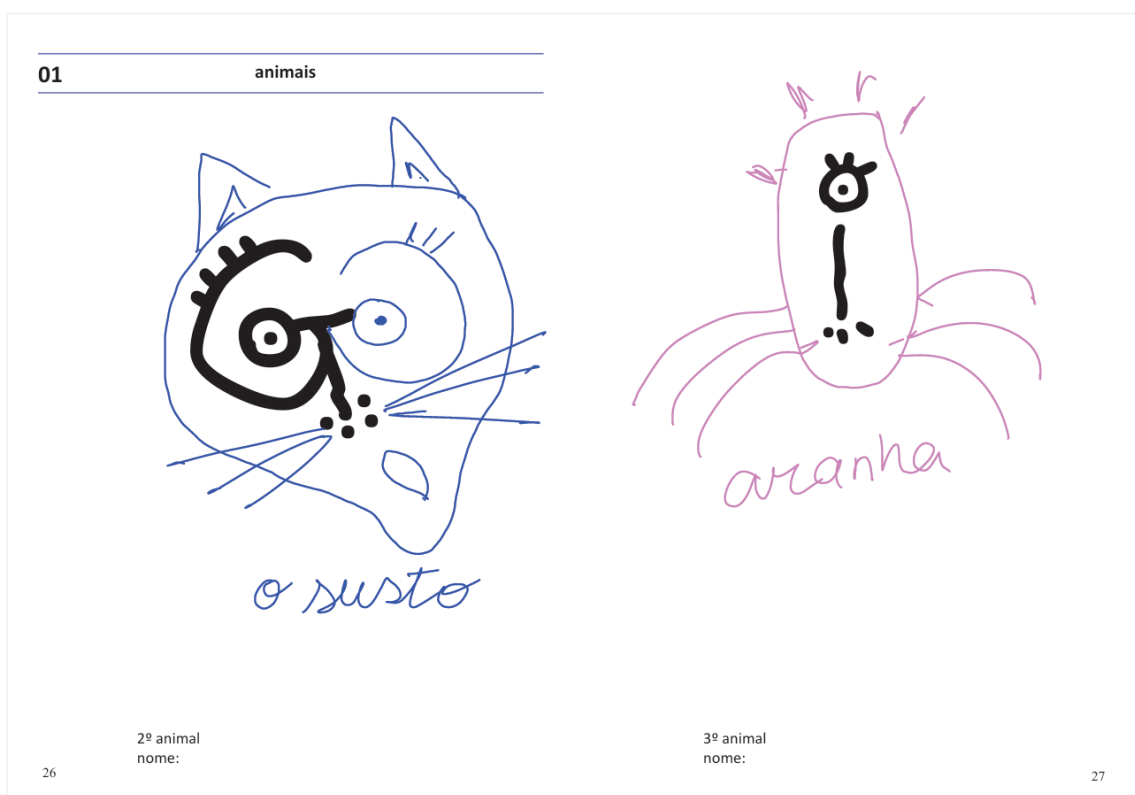
01

animais



4º animal
nome: Patu

28



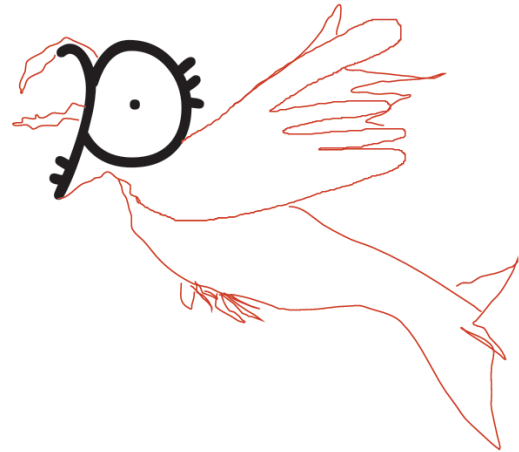


3º animal
nome: PINGUIM

27

01

animais



4º animal
nome: PASSÁRO

28

DESENHA UM ANIMAL A PARTIR DAS LETRAS



1º animal
nome: CÃOELHO

25

01

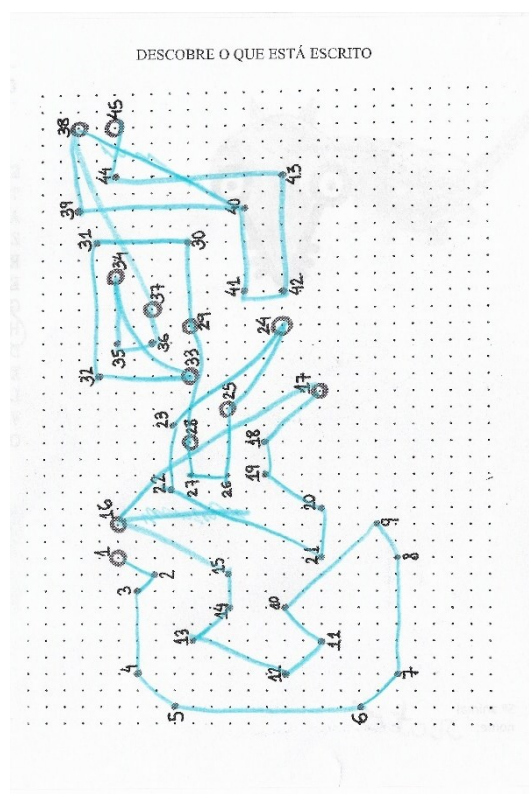
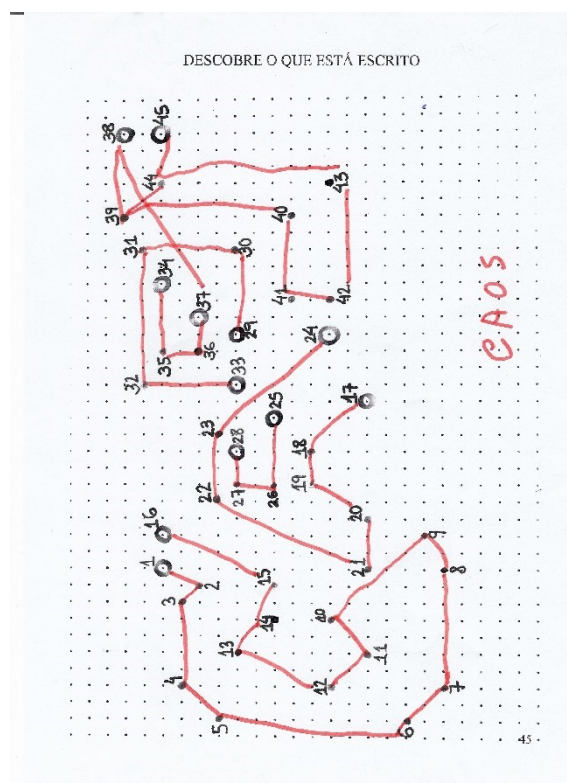
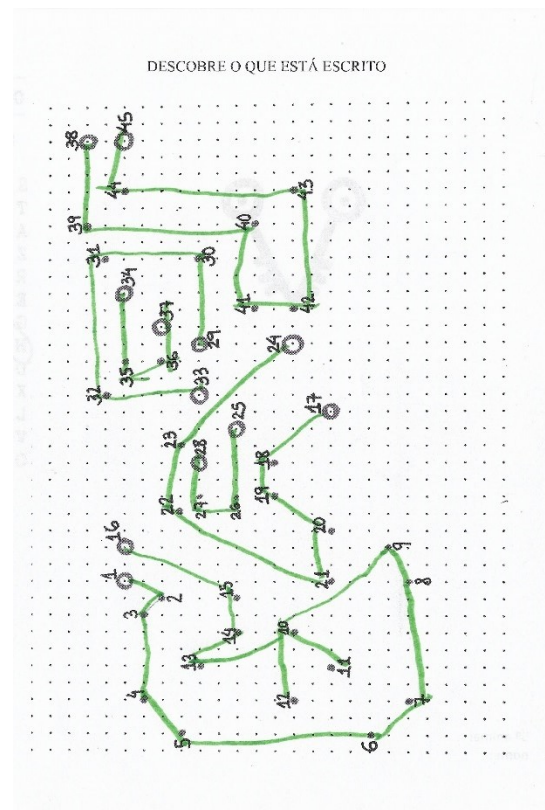
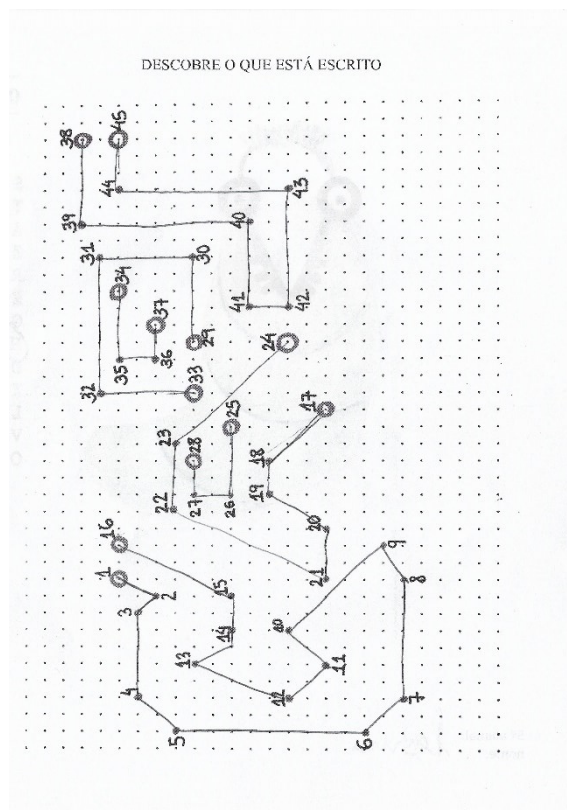
animais



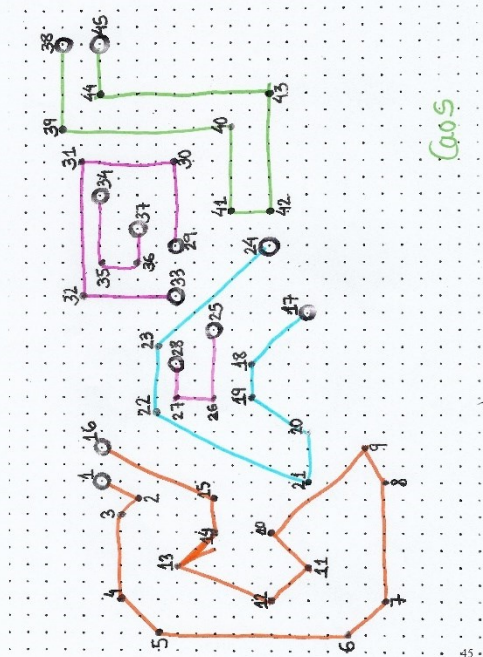
2º animal
nome: URSO POSA

26

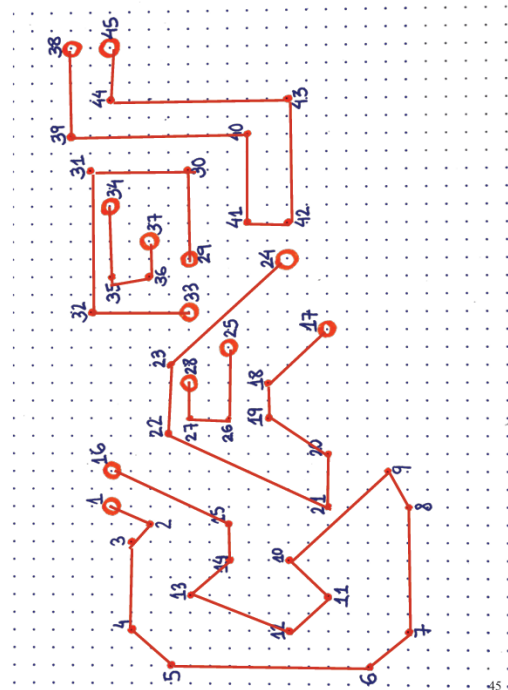
Apêndice D – Livro-arquivo: compilação de resultados relativos ao exercício
Unir os pontos – descobre o que está escrito, no capítulo das brincadeiras.



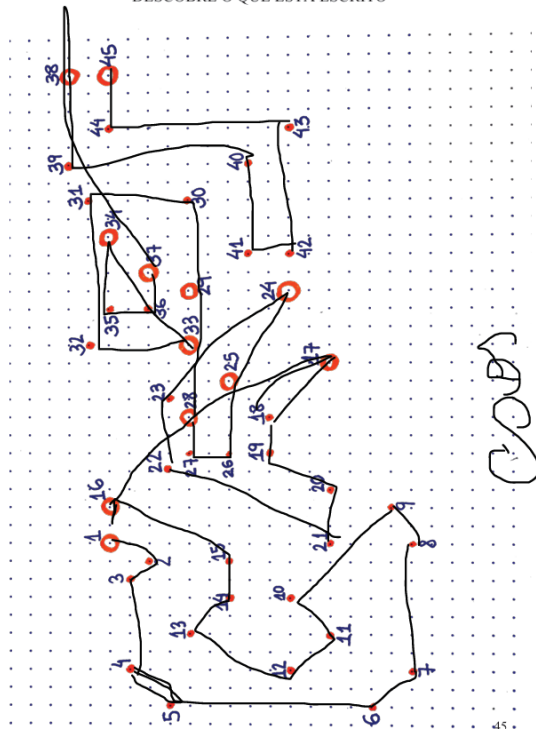
DESCOBRIR O QUE ESTÁ ESCRITO



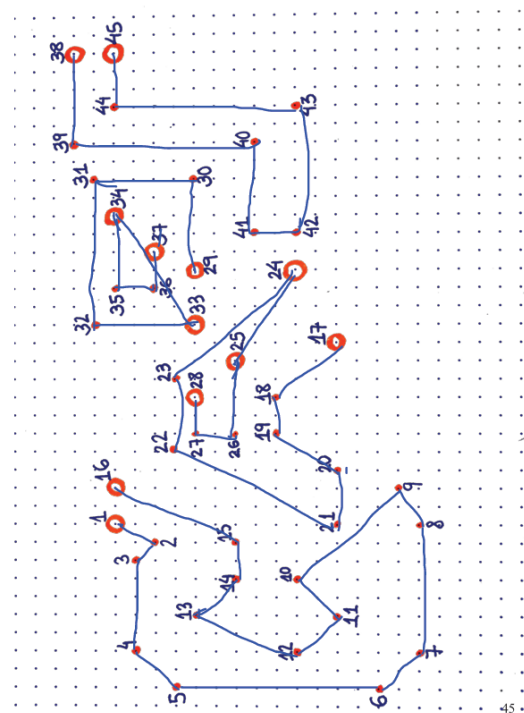
DESCOBRIR O QUE ESTÁ ESCRITO



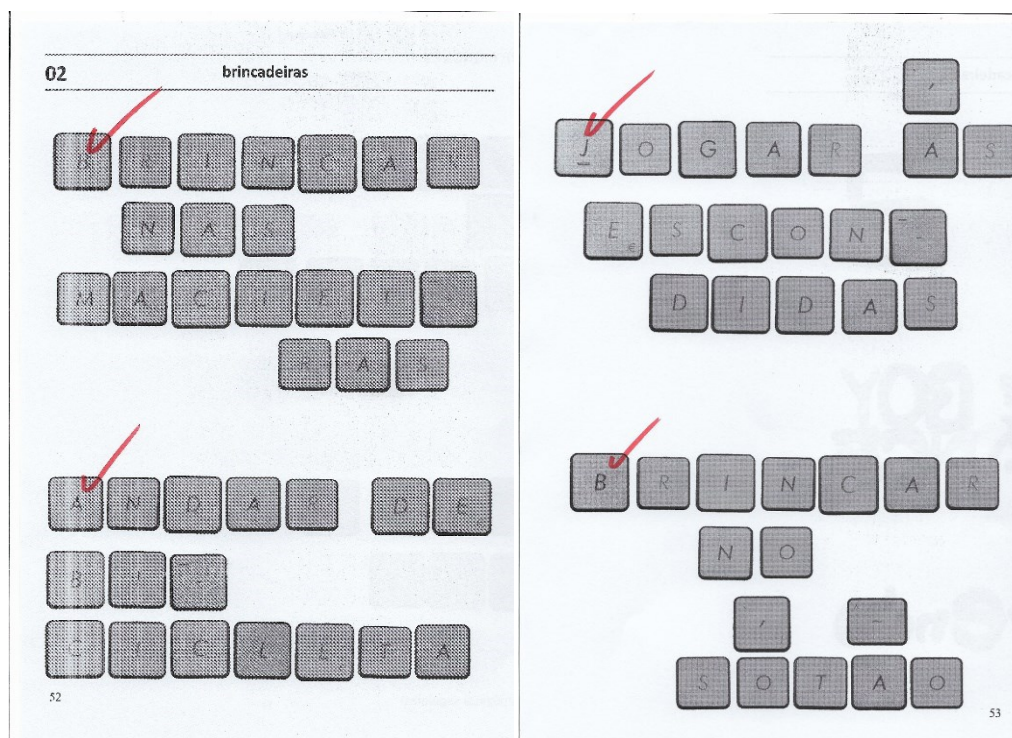
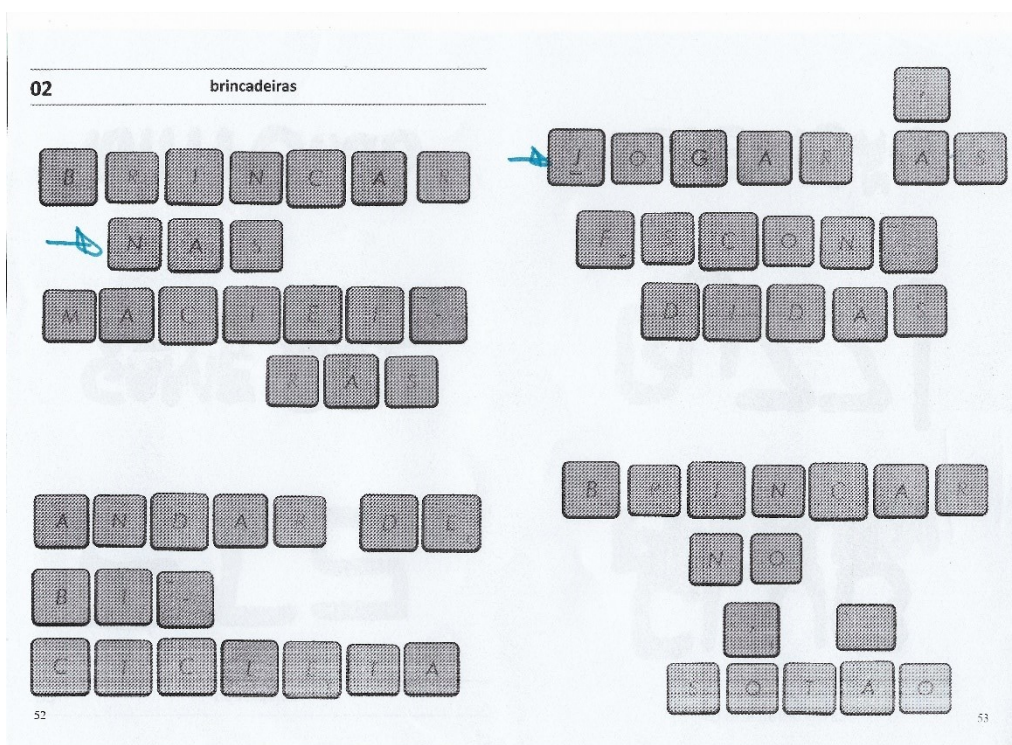
DESCOBRIR O QUE ESTÁ ESCRITO

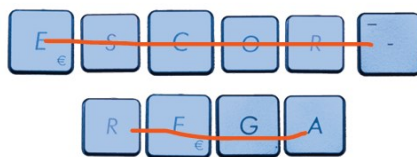
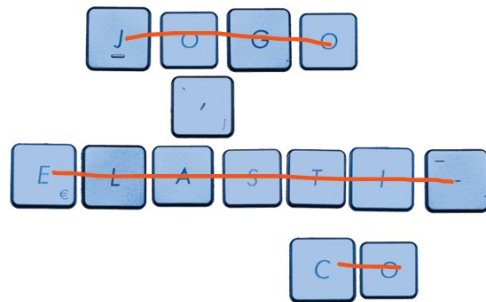


DESCOBRIR O QUE ESTÁ ESCRITO



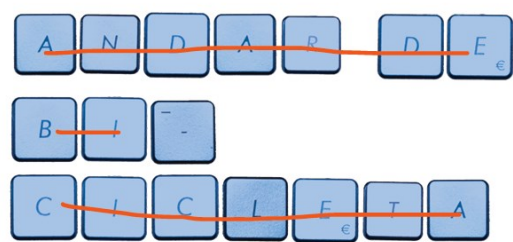
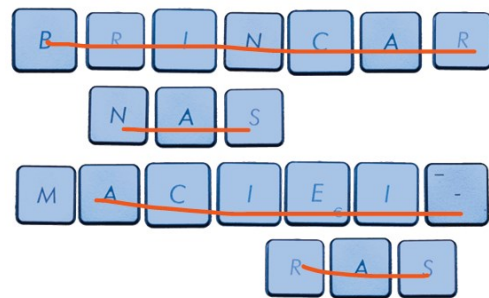
Apêndice E – Livro-arquivo: compilação de resultados relativos ao exercício *Ao que brincavas?*, do capítulo das brincadeiras.



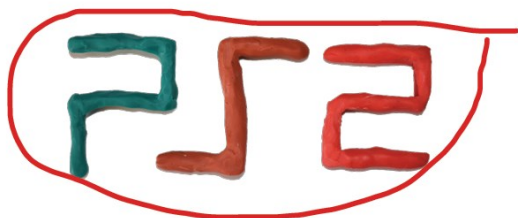


(mais nas páginas seguintes)

51



52



54



55

Apêndice F – Livro-arquivo: compilação de resultados relativos ao exercício *Três brincadeiras preferidas na escola*, do capítulo da escola.

TRÊS BRINCADEIRAS PREFERIDAS
NA ESCOLA

Frase 1: Adorava saltar
no elástico

Frase 2: No recreio, começamos
uma série de jogos

Frase 3: O jogo das
escondidas era dos meus
preferidos

escreve três frases alusivas à
tua infância

TRÊS BRINCADEIRAS PREFERIDAS
NA ESCOLA

Frase 1: JOGAR A MALA CA

Frase 2: JOGAR O PIAO

Frase 3: JOGAR A BOLA

escreve três frases alusivas à
tua infância

TRÊS BRINCADEIRAS PREFERIDAS
NA ESCOLA

Frase 1: Berlimde - jogar
ao berlimde

Frase 2: saltar à corda

Frase 3: jogar ao esconde,
esconde = jogou-gou

escreve três frases alusivas à
tua infância

TRÊS BRINCADEIRAS PREFERIDAS
NA ESCOLA

Frase 1: jogar à bola

Frase 2: andar a pedrada

Frase 3: andar à pesca

escreve três frases alusivas à
tua infância

TRÊS BRINCADEIRAS PREFERIDAS
NA ESCOLA

Frase 1: Brincas ao barbie

Frase 2: dança dança ao
Musical do TIK TOK

Frase 3:

escreve três frases alusivas à
tua infância

TRÊS BRINCADEIRAS PREFERIDAS
NA ESCOLA

Frase 1: Cirumba

Frase 2: Rolar penus

Frase 3: Jogar ao mata

escreve três frases alusivas à
tua infância

83

TRÊS BRINCADEIRAS PREFERIDAS
NA ESCOLA

Frase 1: Jogar playstation 2

Frase 2: Desenhar muito em folhas
soltas. Personagens de histórias
que criei.

Frase 3: Ir à piscina de Castelo
Branco com a família.

escreve três frases alusivas à
tua infância

83

TRÊS BRINCADEIRAS PREFERIDAS
NA ESCOLA

Frase 1: QUANDO ERA PEQUENA, ADORAVA CORRER PELO PATIO E FUGIR DOS MEUS COLEGAS. PASSAVAMOS OS INTERVALOS A TENTAR APANHAR-NOS UNS AOS OUTROS, GRIANDO DE UM LADO PARA O OUTRO.

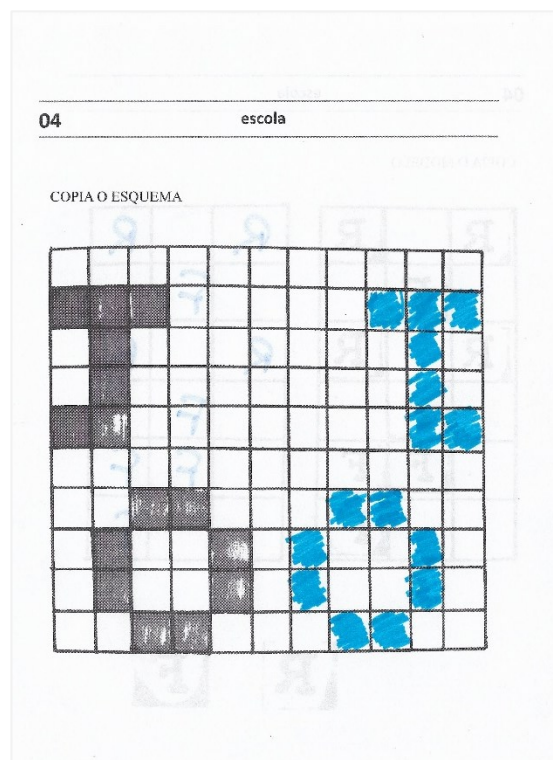
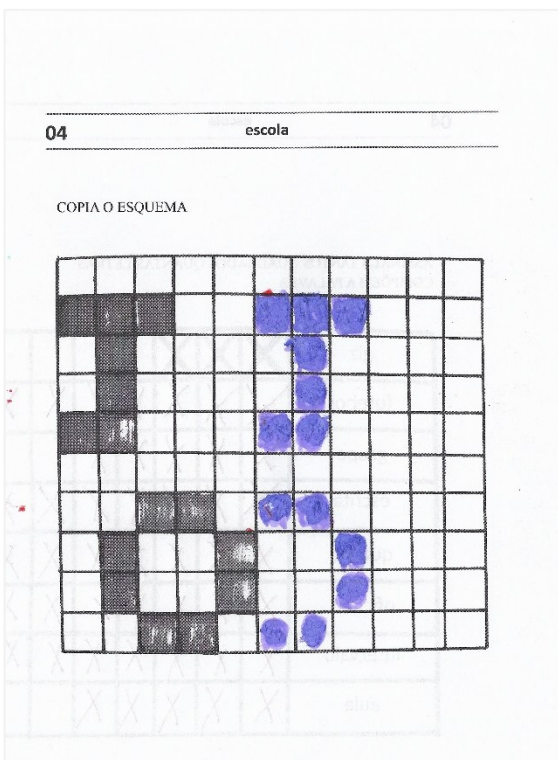
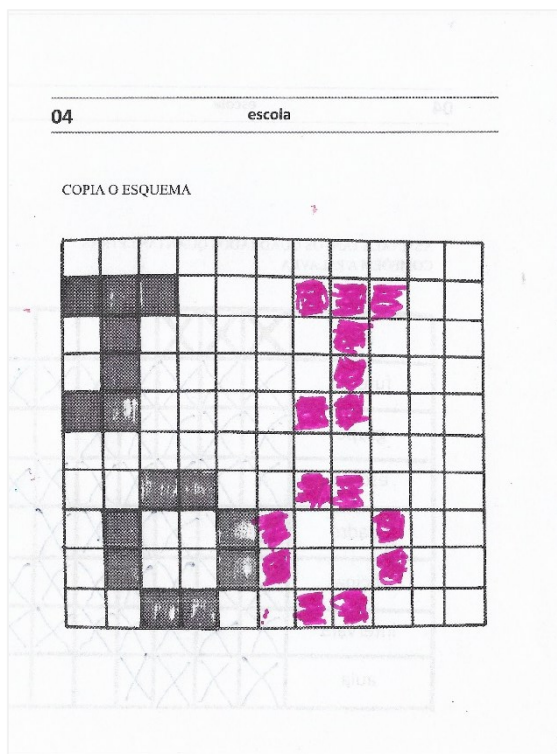
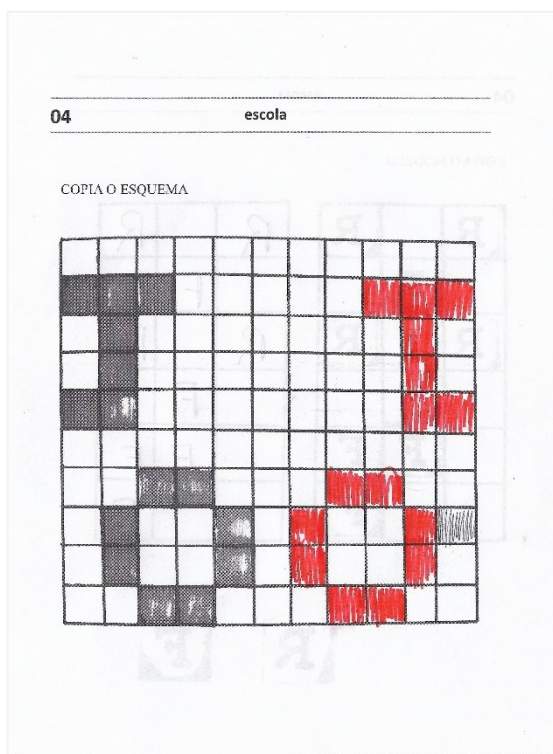
Frase 2: NO ENTREVALO PASSAVA MUITO TEMPO A FAZER SOPA DE AREIA, FINGINDO SER A CHU-CHU, ENQUANTO QUE O MEU MARIDO LUTAVA CONTRA O MAL.

Frase 3: QUANDO SAÍU O FILME "JURASSIC PARK", O RECREIO FICOU REPLETO DE FOSSEIS RECEM DESCOBERTOS.

escreve três frases alusivas à
tua infância

83

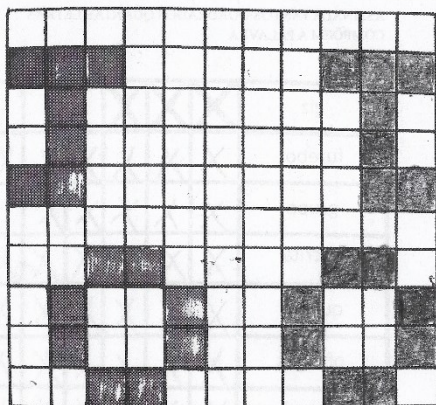
**Apêndice G – Livro-arquivo: compilação de resultados relativos ao exercício
Copia o esquema, do capítulo da escola.**



04

escola

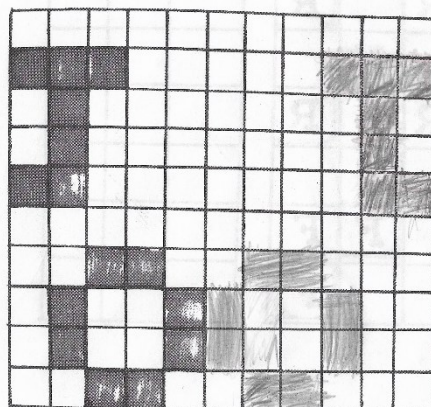
COPIA O ESQUEMA



04

escola

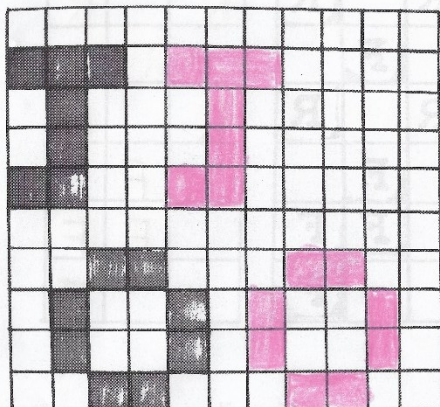
COPIA O ESQUEMA



04

escola

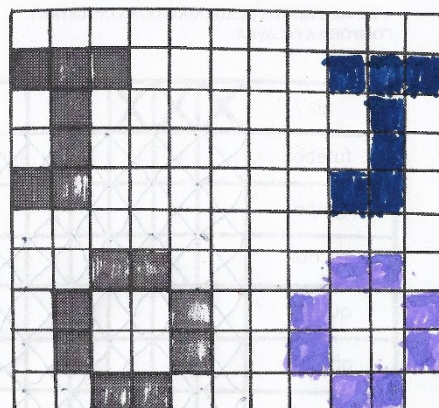
COPIA O ESQUEMA



04

escola

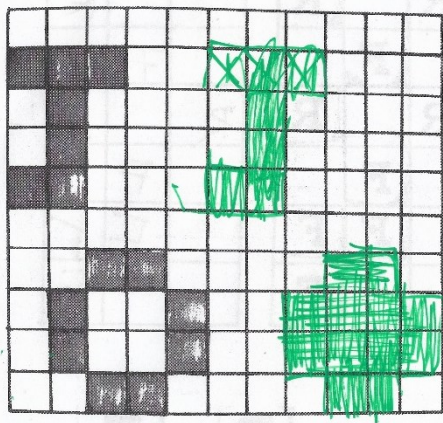
COPIA O ESQUEMA



04

escola

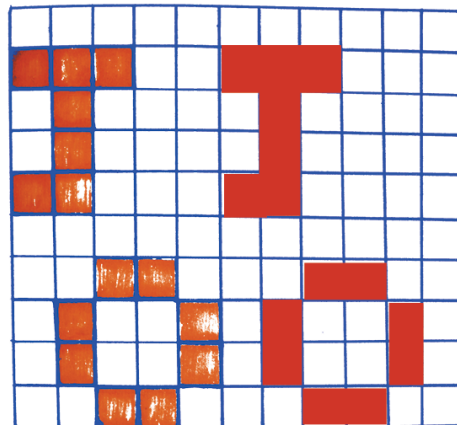
COPIA O ESQUEMA



04

escola

COPIA O ESQUEMA

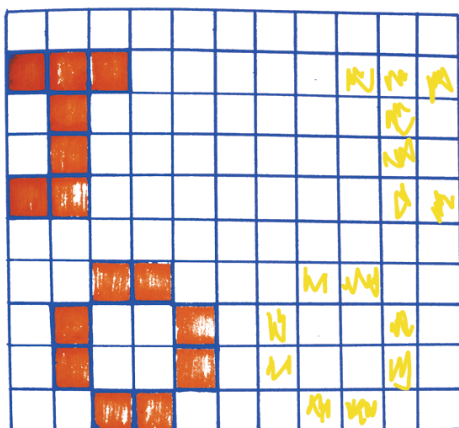


84

04

escola

COPIA O ESQUEMA

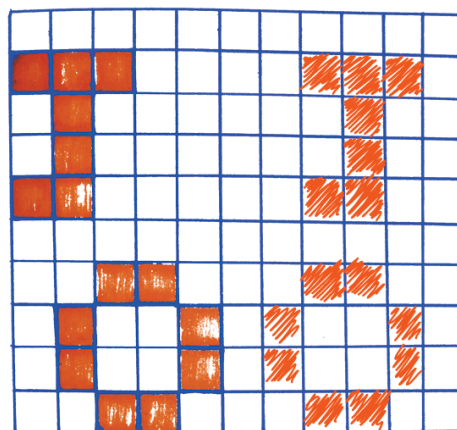


84

04

escola

COPIA O ESQUEMA

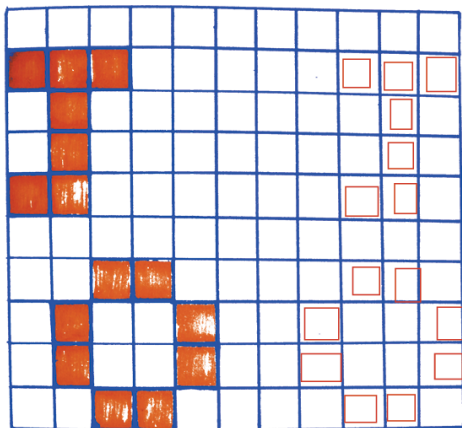


86

04

escola

COPIA O ESQUEMA

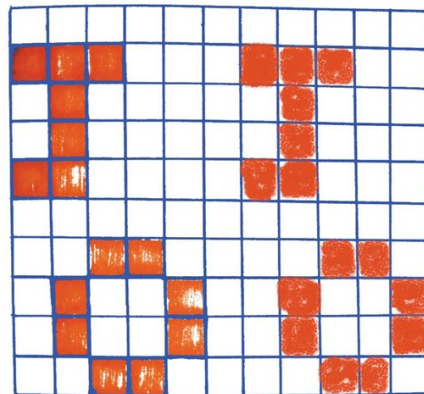


84

04

escola

COPIA O ESQUEMA

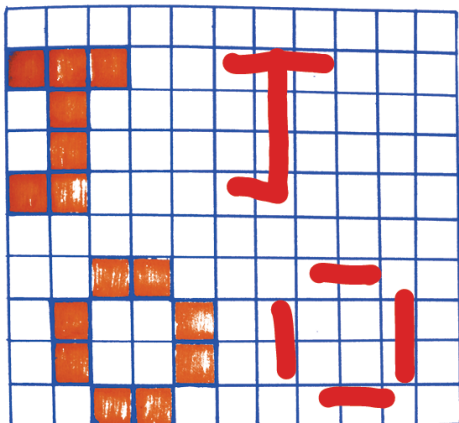


84

04

escola

COPIA O ESQUEMA

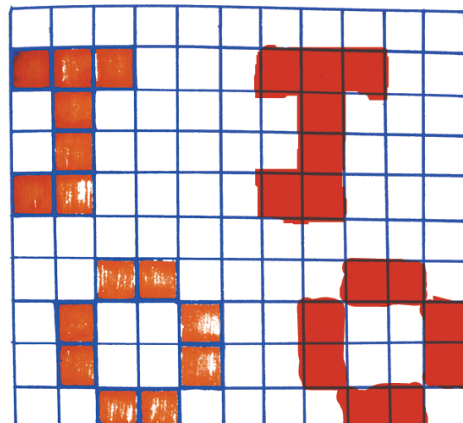


84

04

escola

COPIA O ESQUEMA



84

Apêndice H – Livro-arquivo: compilação de resultados relativos ao exercício
Assinala tantos quadrados quantas letras compõem a palavra, no capítulo da escola.

04

escola

ASSINALA TANTOS QUADRADOS QUANTAS LETRAS
COMPÕEM A PALAVRA

giz	X	X	X						
futebol									
grupo									
escrita									
quadro									
oficinas									
intervalo									
aula									

86

87

04

escola

ASSINALA TANTOS QUADRADOS QUANTAS LETRAS
COMPÕEM A PALAVRA

giz	X	X	X						
futebol	X	X	X	X	X	X	X	X	X
grupo	X	X	X	X	X	X	X	X	X
escrita	X	X	X	X	X	X	X	X	X
quadro	X	X	X	X	X	X	X	X	X
oficinas	X	X	X	X	X	X	X	X	X
intervalo	X	X	X	X	X	X	X	X	X
aula	X	X	X	X	X	X	X	X	X

O cão gosta
de correr.

O O O O O O O O
Cão Cão Cão Cão

A criança vai à escola.
A criança vai à escola.
A criança vai à escola.
A criança vai à escola.
A criança vai à escola.

Lição nº 28

Lumário:

Lição nº 28

Lumário:

86

87

ASSINALA TANTOS QUADRADOS QUANTAS LETRAS
COMPÕEM A PALAVRA

giz	X	X	X							
futebol	X	X	X	X	X	X	X	X		
grupo	X	X	X	X	X	X				
escrita	X	X	X	X	X	X	X	X		
quadro	X	X	X	X	X	X				
oficinas	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
intervalo	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
aula	X	X	X	X						

88

6) não gosta de correr.

U U U U U U U

U U U U U U U

A eriança nu i esecda
A eriança nu i esecda
A eriança nu i esecda
A eriança nu i esecda
A eriança nu i esecda
A eriança nu i esecda

Lição nº 28
 Sumário:
 Lição nº 28
 Sumário:

89

ASSINALA TANTOS QUADRADOS QUANTAS LETRAS
COMPÕEM A PALAVRA

giz	X	X	X						
futebol	✓	x	✓	x	+	x	✓		
grupo	+	✓	x						x ✓
escrita	x		✓	✓	x	x	x		✓
quadro		x		x		+	x		x ✓
oficinas	x	x	x	x	x	x	x		x
intervalo	x	✓	x	✓	x	x	x	+	✓ x
aula				x	x	x	✓		

86

o cão gosta
de correr.

C C C C C C C C
Cao Cao Cao Cao

A eriança nri 'a carola
A eriança nri 'a carola
A eriança nri 'a carola
A eriança nri 'a carola
A eriança nri 'a carola
A eriança nri 'a carola

Lição nº 28
Sumário:

87

ASSINALA TANTOS QUADRADOS QUANTAS LETRAS
COMPÕEM A PALAVRA

giz	X	X	X						
futebol	h	h	h	h	h	h	h	h	
grupo	h	h	h	h	h				
escrita	h	h	h	h	h	h	h	h	
quadro	h	h	h	h	h	h	h		
oficinas	h	h	h	h	h	h	h	h	
intervalo	h	h	h	h	h	h	h	h	h
aula	h	h	h	h	h				

86

U não gosta
de correr.

Ciao Ciao Ciao

A crinca mai à escola.
A crinca mai à escola.
A crinca mai à escola.
A crinca mai à escola.
A crinca mai à escola.
A crinca mai à escola.

Lição n.º 28
Sumário:

87

ASSINALA TANTOS QUADRADOS QUANTAS LETRAS
COMPÕEM A PALAVRA

giz	X X X X
futebol	
grupo	
escrita	
quadro	
oficinas	
intervalo	
aula	

86

U não gosta
de corer.

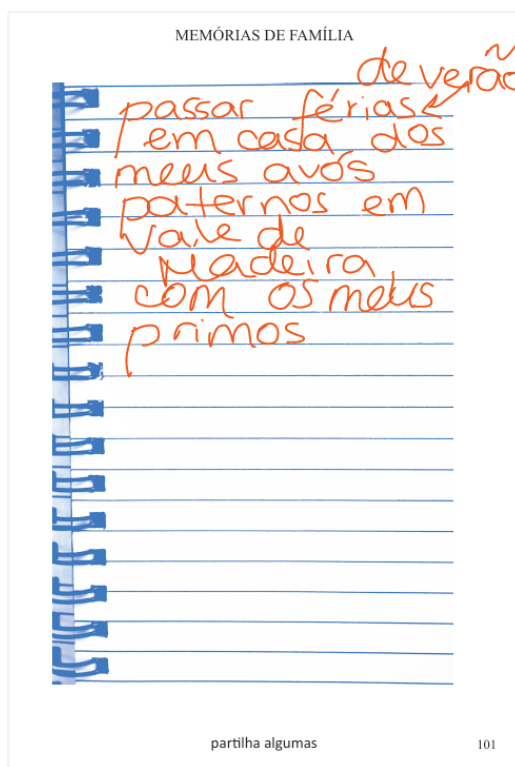
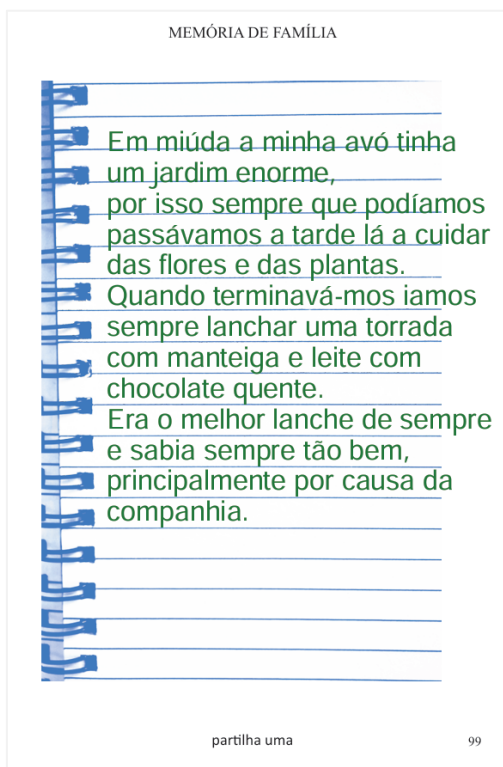
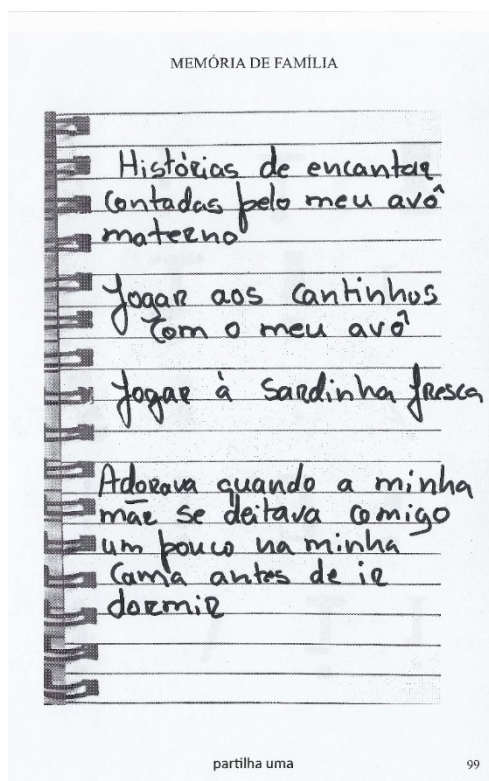
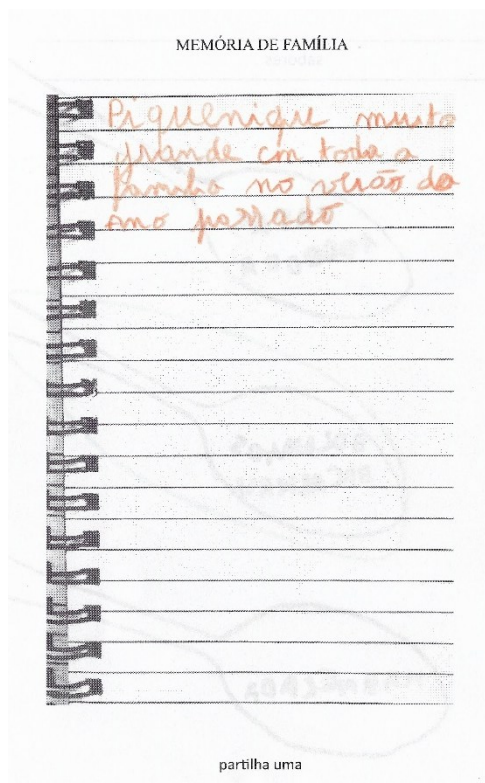
C C C C C C C
Cão Cão Cão Cão

A crinça vai à escola.
A crinça vai à escola.
A crinça vai à escola.
A crinça vai à escola.
A crinça vai à escola.
A crinça vai à escola.

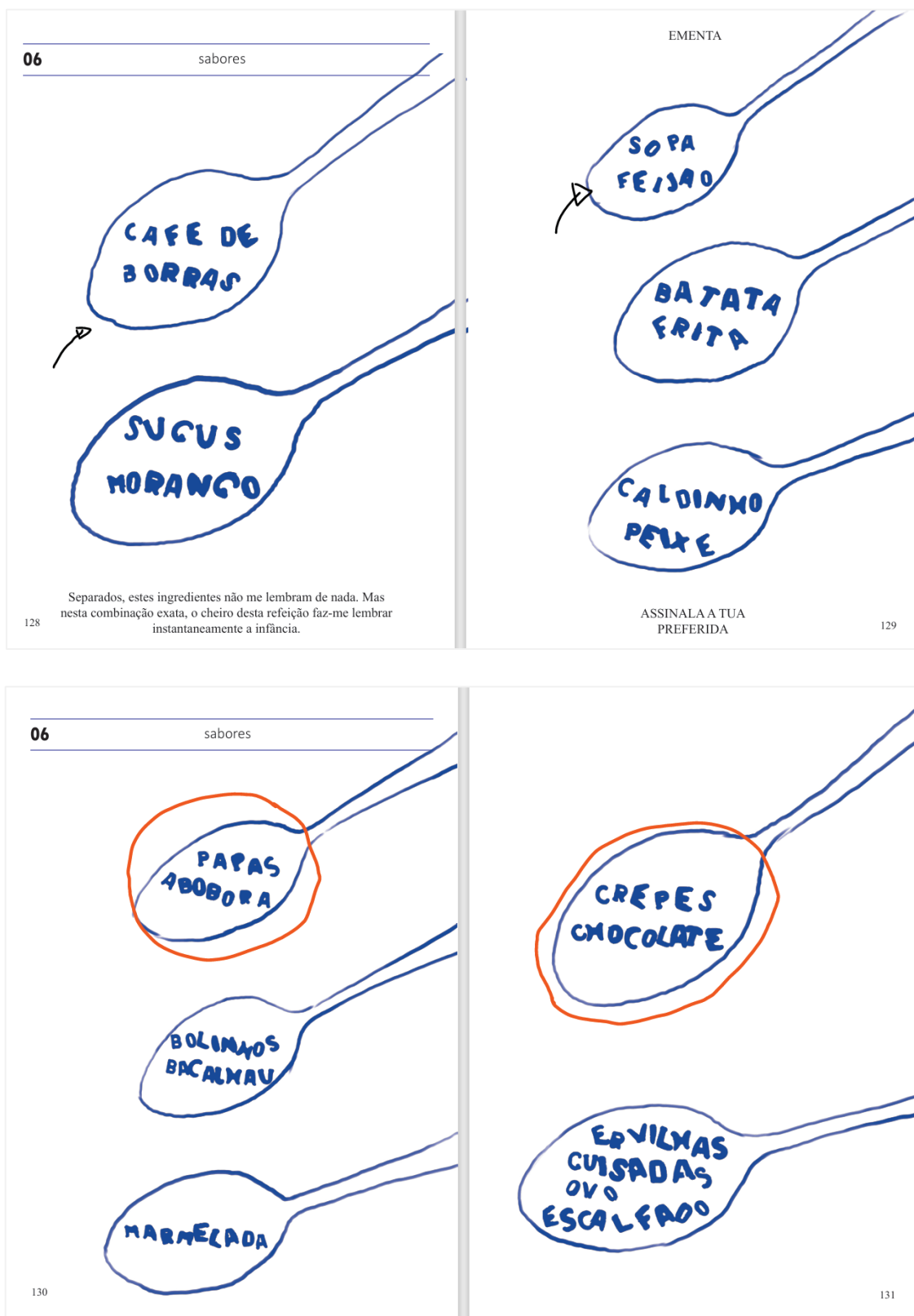
Lição nº 28
Sumário:

87

**Apêndice I – Livro-arquivo: compilação de resultados relativos ao exercício
Memória de família, do capítulo da família.**



Apêndice J – Livro-arquivo: compilação de resultados relativos ao exercício
Ementa – Assinala a tua preferida, do capítulo dos sabores.





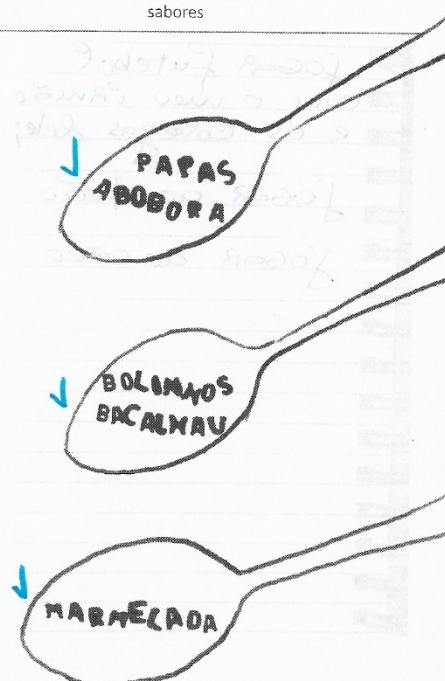
Separados, estes ingredientes não me lembram de nada. Mas nesta combinação exata, o cheiro desta refeição faz-me lembrar instantaneamente a infância.

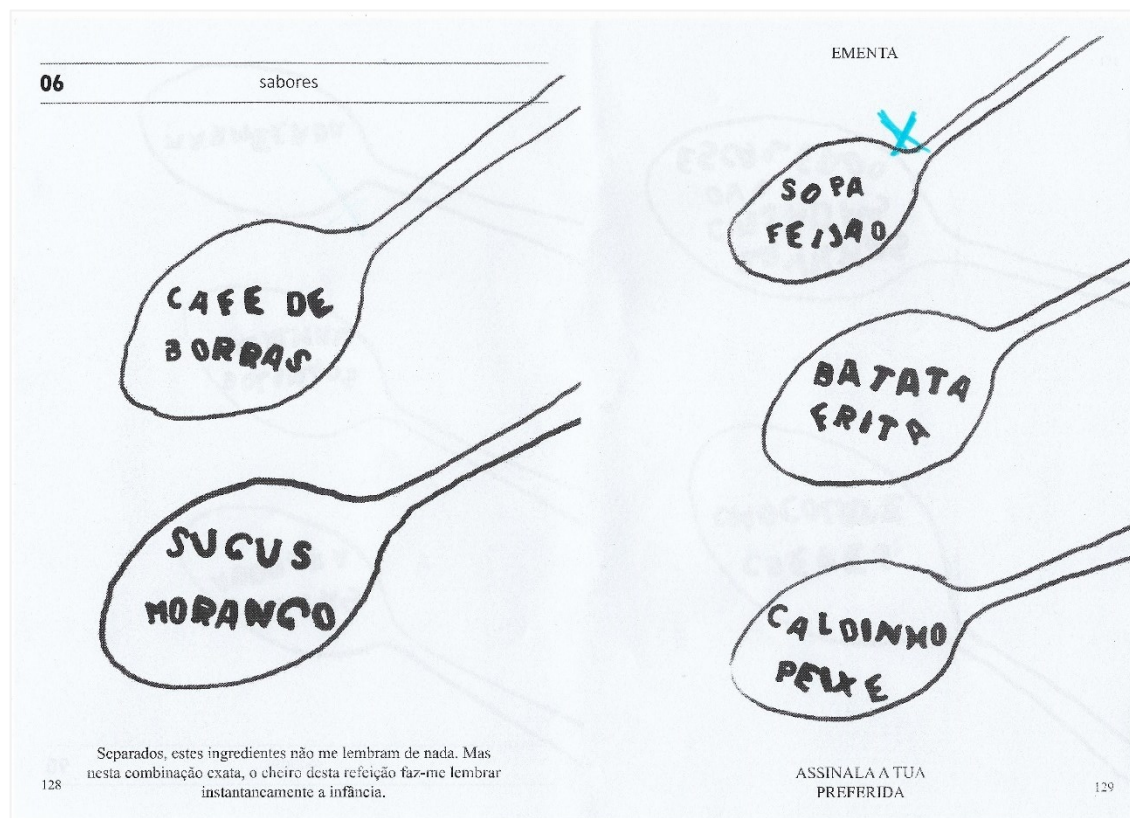
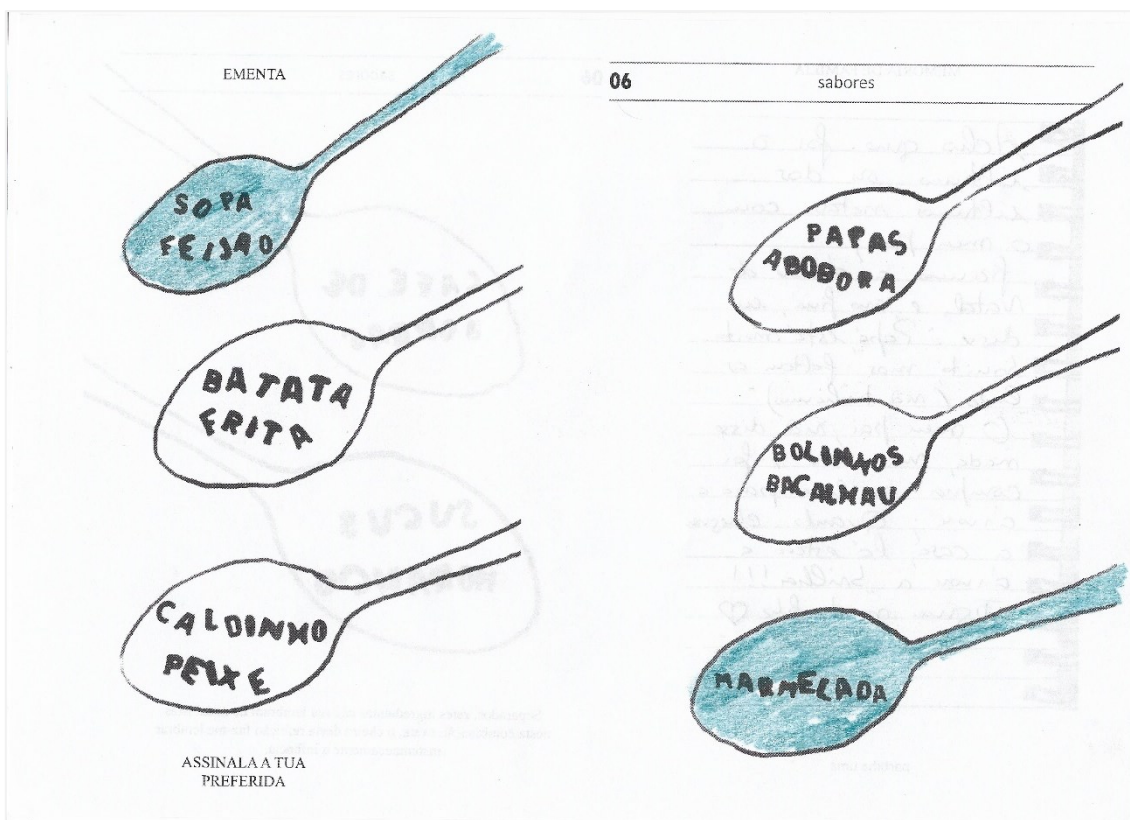


ASSINALA A TUA
PREFERIDA



ASSINALA A TUA
PREFERIDA





EMENTA	06	sabores
SOPA FEIJOAO	PAPAS ABOBORA	
BATATA FRITA	BOLINHOS BACALHAU	
CALDOINHO PEIXE	MARMELADA	

ASSINALA A TUA
PREFERIDA

EMENTA	06	sabores
SOPA FEIJOAO	PAPAS ABOBORA	
BATATA FRITA	BOLINHOS BACALHAU	
CALDOINHO PEIXE	MARMELADA	

ASSINALA A TUA
PREFERIDA

Apêndice K – Livro-arquivo: compilação de resultados relativos aos exercícios Qual é a tua comida preferida de agora? – descrever e desenhar e Qual era a tua comida preferida na infância? – descrever e desenhar, do capítulo dos sabores.

06	sabores
QUAL É A TUA COMIDA PREFERIDA DE AGORA? (descrever) francesinha. • Pão. • Queijo • Fiambre. • Salsicha. • Bife. • Ovo estalado. • Batatas fritas (desenhar) 136	QUAL ERA A TUA COMIDA PREFERIDA NA INFÂNCIA? (descrever) Carne de vaca refogada. • Batatas. • Batatas cozidas. • Alho, a. b. • Carne cozida. • Arroz. (desenhar) 137
06 sabores QUAL É A TUA COMIDA PREFERIDA DE AGORA? (descrever) A minha comida favorita de agora é Ramen da cantina do Panda. Transporta-me para o continente Asiático e deixa-me o coração quente. (desenhar) 136	QUAL ERA A TUA COMIDA PREFERIDA NA INFÂNCIA? (descrever) A minha comida favorita na infância era pizza de atum, porque gostava da simplicidade e a facilidade de comer. (desenhar) 137

QUAL É A TUA COMIDA PREFERIDA DE AGORA?
(descrever)

Esparguete à bolonhesa

(desenhar)



QUAL ERA A TUA COMIDA PREFERIDA NA INFÂNCIA?
(descrever)

Bacalhau com natas

(desenhar)



QUAL É A TUA COMIDA PREFERIDA DE AGORA?
(descrever)

ADORO WRAPS COM QUALQUER COISA OU UMA BOA BIFANA!

(desenhar)



QUAL ERA A TUA COMIDA PREFERIDA NA INFÂNCIA?
(descrever)

ESPARGUETE SECO SEM NADA

(desenhar)



QUAL É A TUA COMIDA PREFERIDA DE AGORA?

(descrever)

salada com milho
de espirais; presunto;
sementes de semente;
frutos secos a gosto;
tomate seco; espinafres
crus; queijo; manjericao
e azeite

(desenhar)



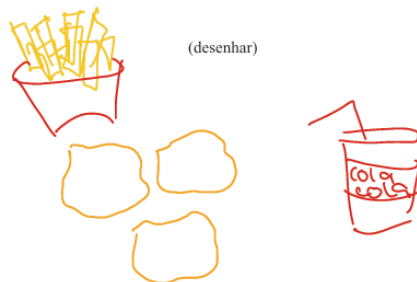
138

QUAL ERA A TUA COMIDA PREFERIDA NA INFÂNCIA?

(descrever)

adorava ir ao
mc e comer as
batatas fritas, coca
cola e os nuggets

(desenhar)



139

QUAL É A TUA COMIDA PREFERIDA DE AGORA?

(descrever)

sofrito

(desenhar)



QUAL ERA A TUA COMIDA PREFERIDA NA INFÂNCIA?

(descrever)

azeite de tomate

(desenhar)



06

sabores

QUAL É A TUA COMIDA PREFERIDA DE AGORA?

(descrever)

basanta

(desenhar)



136

QUAL ERA A TUA COMIDA PREFERIDA NA INFÂNCIA?

(descrever)

Batata feita com salsichas e
ovo estalado

(desenhar)



137

06

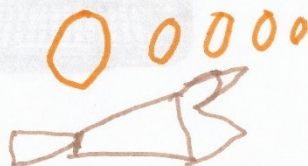
sabores

QUAL É A TUA COMIDA PREFERIDA DE AGORA?

(descrever)

Batatas com hachebore

(desenhar)

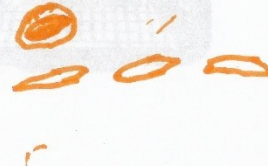

☒ SIM
☐ NÃO

QUAL ERA A TUA COMIDA PREFERIDA NA INFÂNCIA?

(descrever)

Batatas fritas
ovo estalado

(desenhar)


☒ SIM
☐ NÃO

06

sabores

QUAL É A TUA COMIDA PREFERIDA DE AGORA?

(descrever)

Bacalhau com natas

(desenhar)

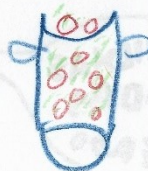


QUAL ERA A TUA COMIDA PREFERIDA NA INFÂNCIA?

(descrever)

caldo verde

(desenhar)



06

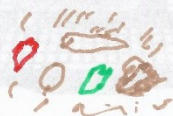
sabores

QUAL É A TUA COMIDA PREFERIDA DE AGORA?

(descrever)

Caldeirada de Peixe

(desenhar)

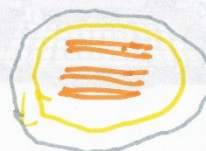

☒ M
☐ F

QUAL ERA A TUA COMIDA PREFERIDA NA INFÂNCIA?

(descrever)

Batata frita e ovo estrelado

(desenhar)


☒ M
☐ F

06

sabores

QUAL É A TUA COMIDA PREFERIDA DE AGORA?
(descrever)

Arroz de feijão, empadão,
arroz de pato, bacalhau
assado

(desenhar)



Arroz de feijão



empadão



M1



M2

QUAL ERA A TUA COMIDA PREFERIDA NA INFÂNCIA?
(descrever)

Migas de brioche, coelho guisado,
figos.

(desenhar)



figo



Coelho



M1



M2

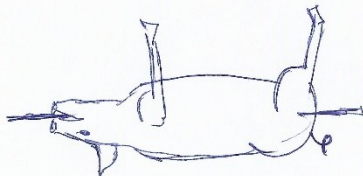
06

sabores

QUAL É A TUA COMIDA PREFERIDA DE AGORA?
(descrever)

Dois

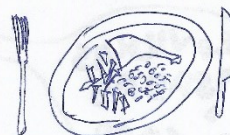
(desenhar)



QUAL ERA A TUA COMIDA PREFERIDA NA INFÂNCIA?
(descrever)

Batatas fritas c/ frango
de churrasco e panos

(desenhar)



06

sabores

QUAL É A TUA COMIDA PREFERIDA DE AGORA?

(descrever)

caldeirada de linguas

(desenhar)

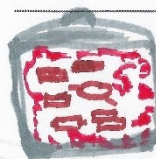


QUAL ERA A TUA COMIDA PREFERIDA NA INFÂNCIA?

(descrever)

chamfama

(desenhar)



06

sabores

QUAL É A TUA COMIDA PREFERIDA DE AGORA?

(descrever)

Grão de bico e/

bacalhau e ovo cozido

(desenhar)

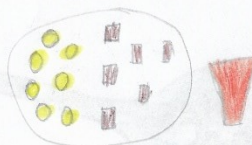


QUAL ERA A TUA COMIDA PREFERIDA NA INFÂNCIA?

(descrever)

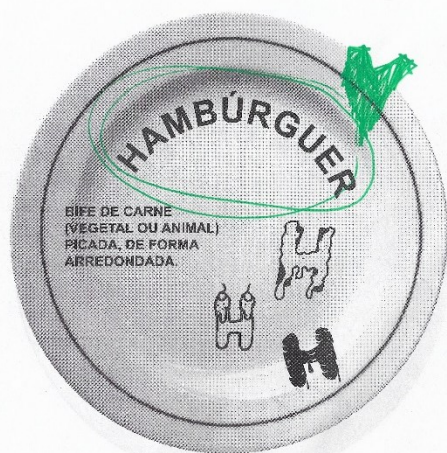
Batatas estufadas
com carnee lançuzada (lançuzo
matral)

(desenhar)



Apêndice L – Livro-arquivo: compilação de resultados relativos aos exercícios
Em cada par, assinala o mais característico da tua infância, do capítulo dos
sabores.



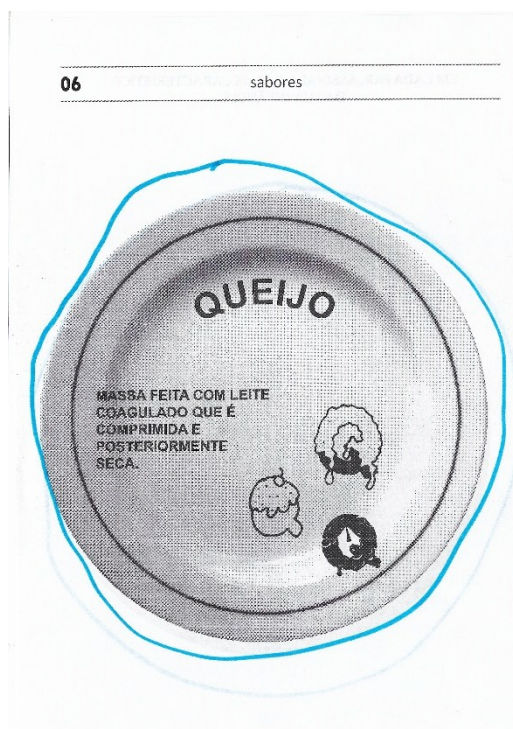


EM CADA PAR, ASSINALA O MAIS CARACTERÍSTICO
DA TUA INFÂNCIA

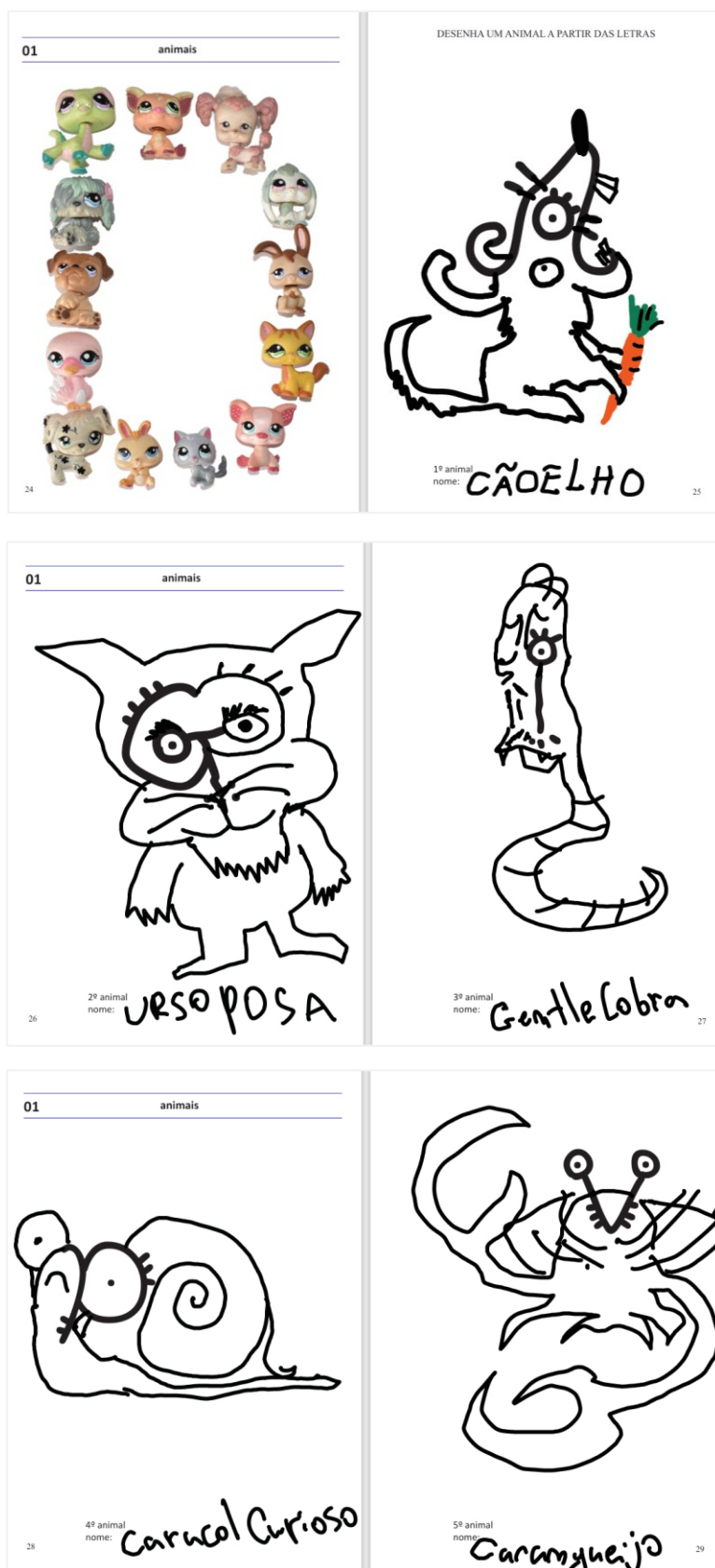


EM CADA PAR, ASSINALA O MAIS CARACTERÍSTICO
DA TUA INFÂNCIA





Apêndice M – Carácter e Caracteres: Livro-Arquivo, exemplar completo por um participante, via PDF.



02 brincadeiras

RESOLVE A SOPA DE LETRAS

PALAVRAS

FEMPO	ALEGRIA	ACORDAMENTO
COMUNIDADE	SPINA	AMANHECER
MADEIRA	PRAIA	HUMIDADE
MARQUESE	HOSPITAL	ANIMADA
AGUA	DIA	MAE
CINEMA	GATEQUESE	

34

DESCODIFICA AS PERSONAGENS

escreve o nome delas

35

02 brincadeiras

UNIR OS PONTOS

As palavras e as letras conseguem ser autênticos jogos visuais

44

DESCOBRIR O QUE ESTÁ ESCRITO

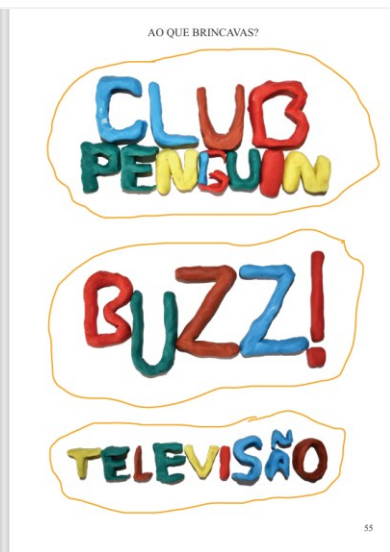
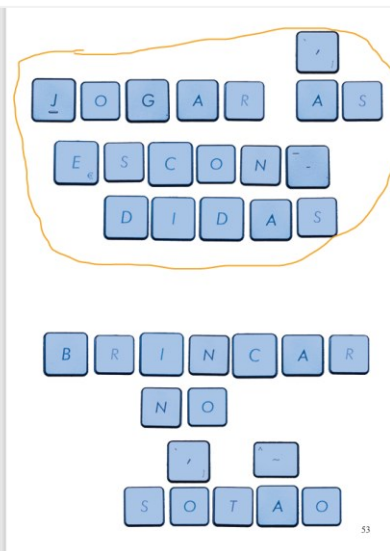
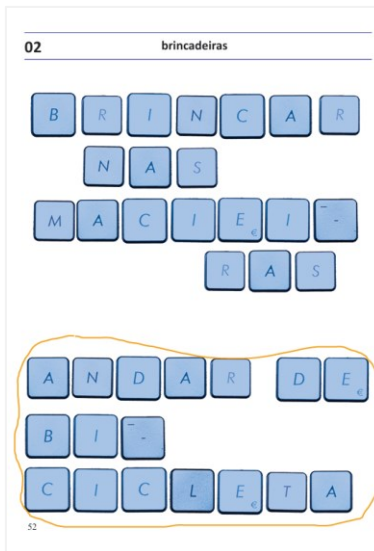
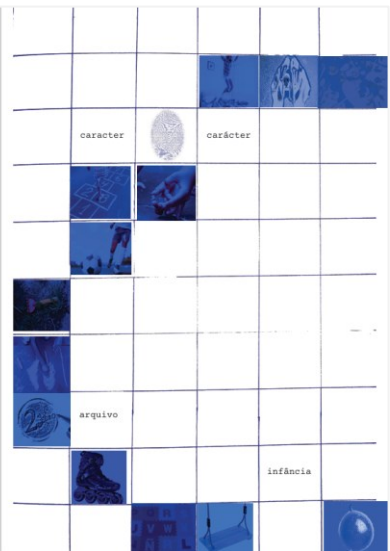
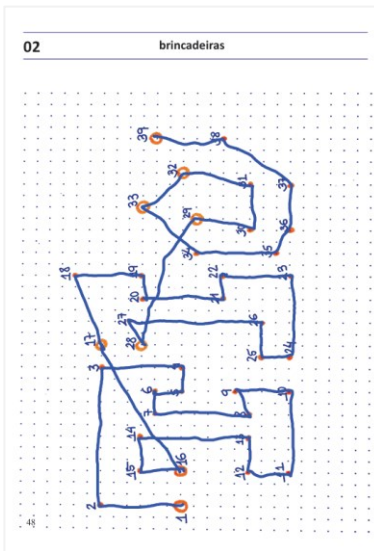
45

02 brincadeiras

46

DESCOBRIR O QUE ESTÁ ESCRITO

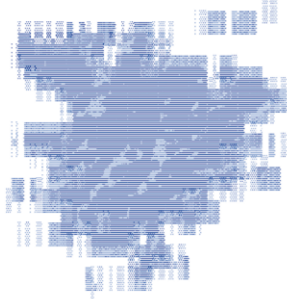
47



03

cores

QUAL ERA A TUA COR PREFERIDA?



Azul

74

QUAL É A TUA COR PREFERIDA?



Laranja

75

04

escola

B B D D
E E F F
H H K K

Tal como a infância, também a escrita é um ponto de partida.

78

OBSERVA AS LETRAS AZUIS

L L P P
R R T T
w w y y

COMPLETA AS LETRAS LARANJA

79

04

escola

COPIA O MODELO

R		R
	F	
R		R
	F	
	F	F
		F

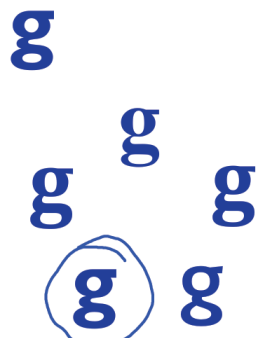
R		R
	F	
R		R
	F	
	F	F
		F

R

F

80

QUAL DAS LETRAS APRESENTADAS É IGUAL À PRINCIPAL



ASSINALA A CORRETA

81

04
escola

5
jogo elástico
joga as cordas
joga o berimbau
pula a bicicleta
o sino
com terra
J G A F U T E B O L
5

82

TRÊS BRINCADEIRAS PREFERIDAS NA ESCOLA

Frase 1: Correr e jogar à apanhada

Frase 2: Jogar à bola como defesa e como Guarda-redes

Frase 3: Brincar aos Super-Heróis e fazer pucker numa pedra.

escreve três frases alusivas à tua infância

83

04
escola

COPIA O ESQUEMA

84

FESTA DE NATAL

LEGENDA:
P PÚBLICO
T TURMA

85

04
escola

ASSINALA TANTOS QUADRADOS QUANTAS LETRAS COMPOEM A PALAVRA

giz	X	X	X						
futebol	X	X	X	X	X	X	X	X	
grupo	X	X	X	X	X	X	X	X	
escrita	X	X	X	X	X	X	X	X	
quadro	X	X	X	X	X	X	X	X	
oficinas	X	X	X	X	X	X	X	X	
intervalo	X	X	X	X	X	X	X	X	X
aula	X	X	X	X	X	X	X	X	X

86

O cão gosta de correr

Lão Lã Lã Lã Lã

A criança vai à escola.
A criança vai à escola.
A criança vai à escola.
A criança vai à escola.
A criança vai à escola.

Lição nº 28
Sumário:
Lição nº 28
Sumário:

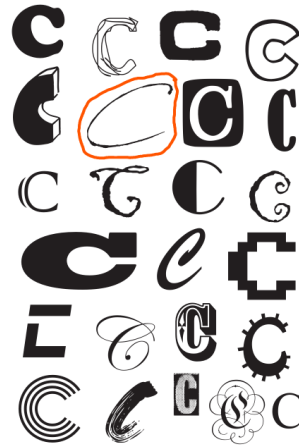
87

134

QUEM SOU?

Para algumas pessoas as letras confundem-se com a própria
identidade, elas carregam a sua voz, a sua mensagem.

90



(mais nas páginas seguintes)

91



92



93

QUEM FUI?

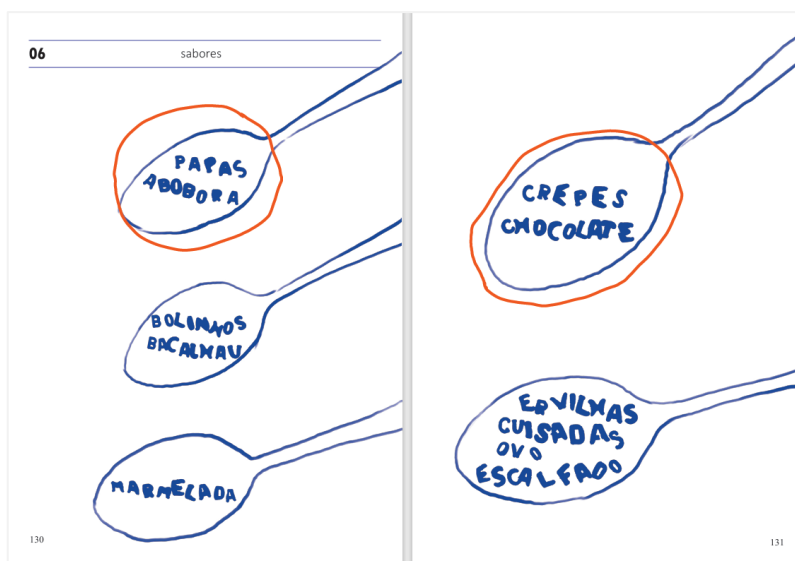
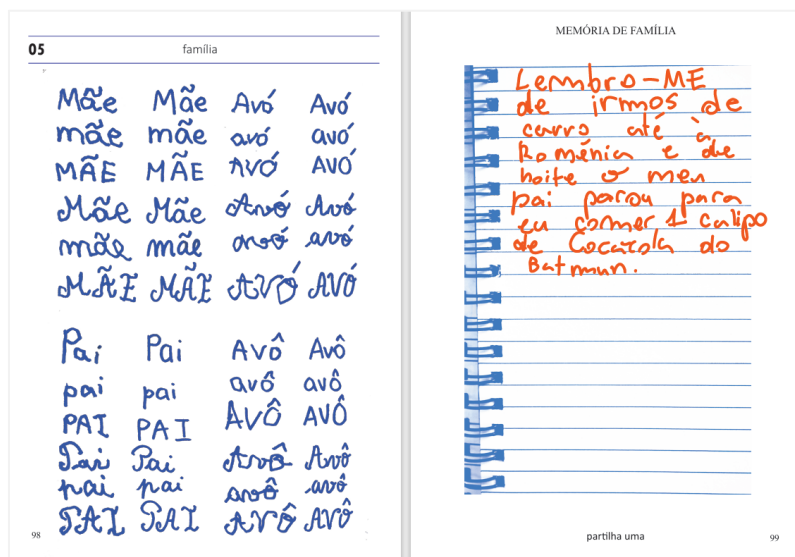
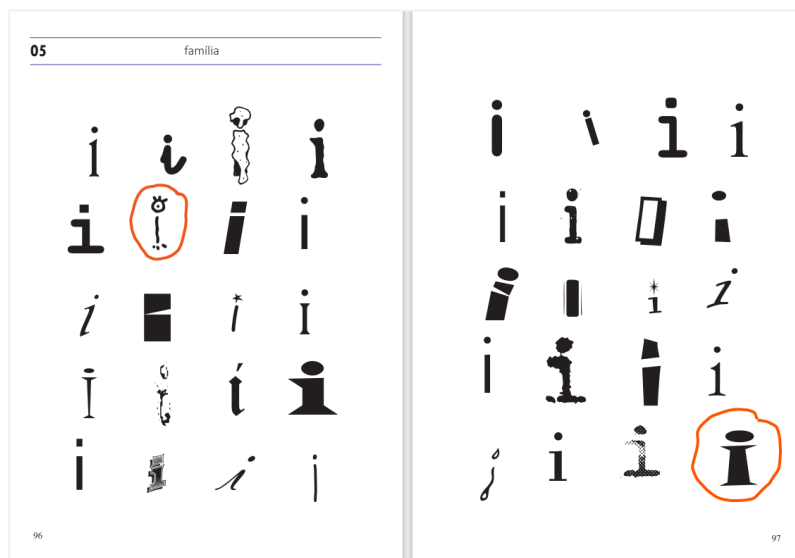
Para algumas pessoas as letras confundem-se com a própria
identidade, elas carregam a sua voz, a sua mensagem.

94



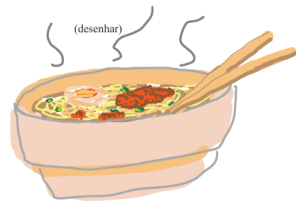
(mais nas páginas seguintes)

95



QUAL É A TUA COMIDA PREFERIDA DE AGORA?
(descrever)

A minha comida favorita de agora é Ramen do cantinho do Panda. transporta-me para o continente Asiático e deixa-me o coração quente



136

QUAL ERA A TUA COMIDA PREFERIDA NA INFÂNCIA?
(descrever)

A minha comida favorita na infância era pizza de salmão, porque gostava da simplicidade e a facilidade de comer



137

COMERIAS ISTO?



SIM ☐
NÃO ☒

140



SIM ☒
NÃO ☐

141



SIM ☒
NÃO ☐

142



SIM ☒
NÃO ☐

143



146

EM CADA PAR, ASSINALA O MAIS CARACTERÍSTICO
DA TUA INFÂNCIA



147



148

EM CADA PAR, ASSINALA O MAIS CARACTERÍSTICO
DA TUA INFÂNCIA



149



O Arquivo fez-te transportar para a tua infância?

Sim ☒

Não ☐

Que separador gostaste mais?

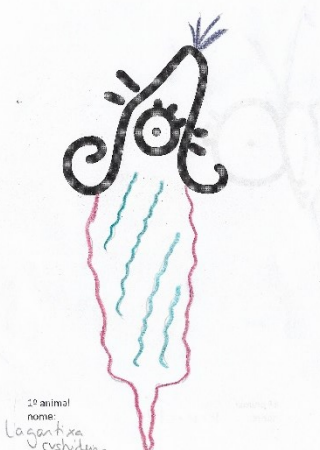
Animais ☐ Cores ☐ Família ☐

Brincadeiras ☐ Escola ☐ Sabores ☒

Apêndice N – Carácter e Caracteres: Livro-Arquivo, exemplar impresso e completo por um participante.

DESENHA UM ANIMAL A PARTIR DAS LETRAS

01 animais



10 animal
nome: Lagartixa esverdeada

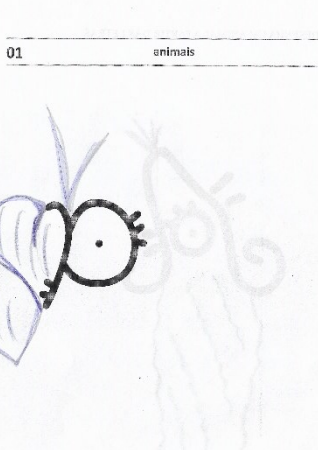


20 animal
nome: monstro

01 animais



30 animal
nome: Pitchu



40 animal
nome: Piu-Piu

02 brincadeiras

RESOLVE A SOPA DE LETRAS

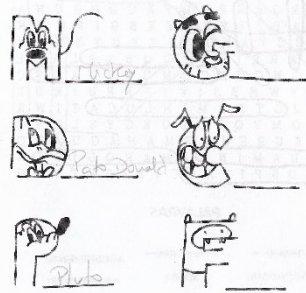
S	R	X	Z	A	R	E	S	O	R	H	J	V	L	P	Y	A
T	C	M	P	U	V	D	X	W	U	A	L	E	G	R	I	A
A	A	U	R	O	A	R	F	K	G	F	X	G	D	P	R	U
Z	T	J	A	D	B	I	T	E	R	E	X	B	G	I	F	M
R	E	D	I	S	T	A	N	T	E	S	X	Z	U	T	Z	M
E	O	M	A	R	R	I	O	T	E	N	Q	R	A	P	L	A
G	U	I	O	N	C	C	R	C	O	M	M	N	I	D	A	E
H	E	B	V	W	H	R	S	I	V	P	E	E	U	I	E	U
D	S	L	J	O	T	N	E	M	I	H	L	O	C	A	T	I
X	E	P	O	M	V	Q	D	D	L	U	E	G	Y	S	L	R
L	Y	P	K	U	R	S	U	M	S	M	A	N	A	G	U	U
V	G	A	D	A	M	I	N	A	A	M	A	R	Q	U	I	S
O	W	H	O	S	P	I	T	A	L	C	V	I	T	S	E	T

PALAVRAS

— TEMPO —	— SERRA —	— ACOSSAMENTO —
— COMUNIDADE —	— SERRA —	— AMANHECER —
— MADEIRA —	— PRATA —	— HUMANIDADE —
— PARQUE —	— HOSPITAL —	— ANIMADA —
— MARQUE —	— RIA —	— MAF —
— ÁGUA —	— DISTÂNCIA —	
— CINEMA —	— GATEQUEM —	

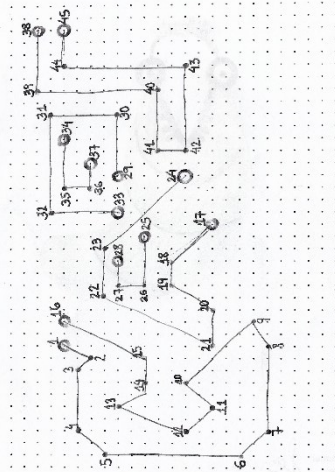
50 animal nome: lesma

DESCODIFICA AS PERSONAGENS



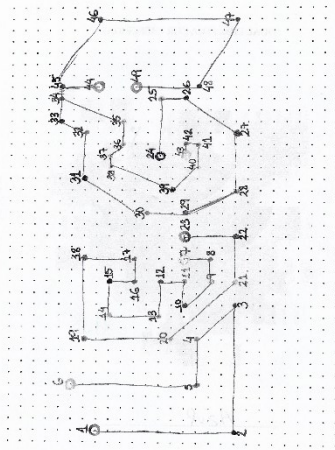
escreve o nome delas

DESCOBRIR O QUE ESTÁ ESCRITO

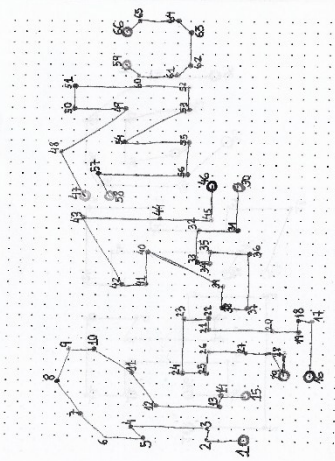


02

brincadeiras

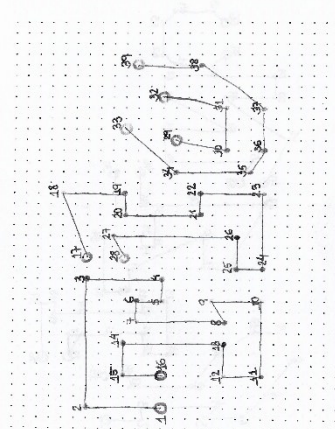


DESCOBRIR O QUE ESTÁ ESCRITO



02

brincadeiras



03

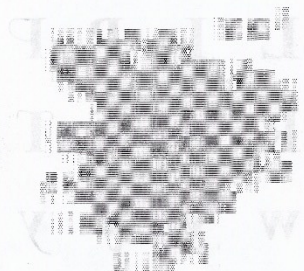
cores

QUAL ERA A TUA COR PREFERIDA?



Azul

QUAL É A TUA COR PREFERIDA?



Azul

04

escola

03

QUAL É A TUA COR PREFERIDA?

04

escola

03

04

escola

OBSERVA AS
LETRAS AZUIS

B B D D L L P P
E E F F R R T T
H H K K w w y y

Tal como a infância, também a escrita é um ponto de partida.

COMPLETA AS LETRAS
LARANJA

04

escola

QUAL DAS LETRAS APRESENTADAS É
IGUAL À PRINCIPAL

COPIA O MODELO

R		R
	F	
R		R
	F	
	F	F
		F

R F

g g g g g

ASSINALA A CORRETA

TRÊS BRINCADEIRAS PREFERIDAS NA ESCOLA

04 escola

Frases:

1. Adorava saltar no elástico

2. No recreio, começamos uma batalha dos anjos

3. O jogo das escondidas era dos meus preferidos

escreve três frases alusivas à tua infância

CÓPIA O ESQUEMA

04 escola

ASSINALA TANTOS QUADRADOS QUANTAS LETRAS COMPOE A PALAVRA

giz	X	X	X								
futebol	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
grupo	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
escrita	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
quadro	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
oficinas	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
intervalo	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
aula	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

CIRCULA A LETRA

10

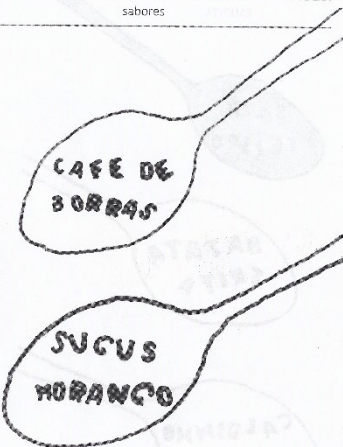
(mais nas páginas seguintes)

Acho que foi o
último, ou dos
últimos, pratos com
o meu pai;...
freixo e a carne de
Vatel e, no fim, eu
diz: "Pai, está muito
bom, mas falta o
luzo (me trêbam)...
O meu pai; não disse
nada, mas sou e foi
como os luzos pare e
crua; grande cheiro
a carne, lá estava e
carne à brilha!!!
Fiquei muito feliz. ♥

partilha uma

06

sabores



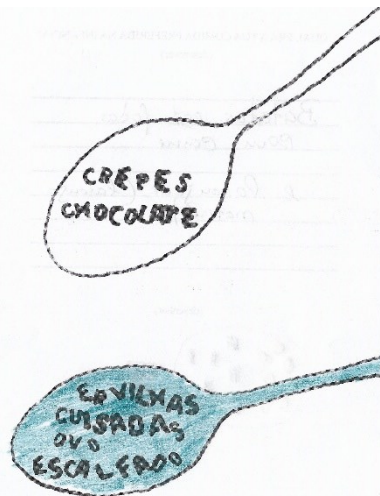
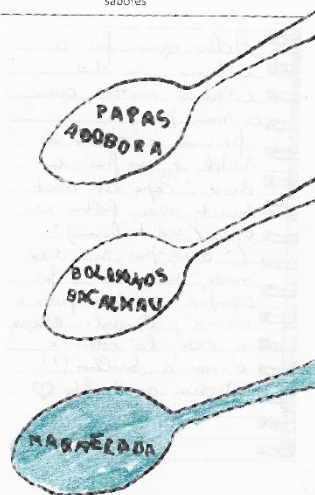
Separados, estes ingredientes não me lembram de nada. Mas
nesta combinação exata, o cheiro desta refeição faz-me lembrar
instantaneamente a infância.

EMENTA

ASSINALA A TUA
PREFERIDA

06

sabores



06

sabores

QUAL É A TUA COMIDA PREFERIDA DE AGORA?
(descrever)

Graça de Deus e/
bacallan e ovo cozido

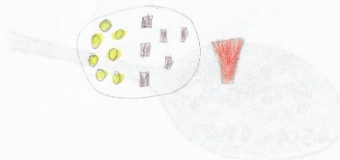
(desenhar)



QUAL FRA A TUA COMIDA PREFERIDA NA INFÂNCIA?
(descrever)

Batatas estufadas
com carne
e Panqueada (lanche
matinal)

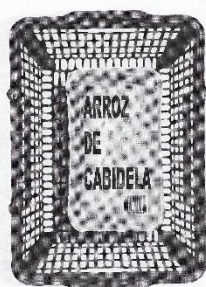
(desenhar)



06

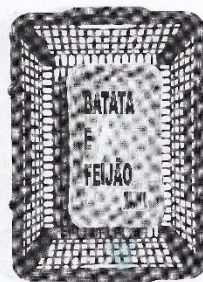
sabores

COMERIAS ISTO?



☐ SIM
☐ NÃO

SIM ☒
NÃO ☐



☐ SIM
☐ NÃO

SIM ☒
NÃO ☐

06

sabores



☐ SIM
☐ NÃO

SIM ☒
NÃO ☐

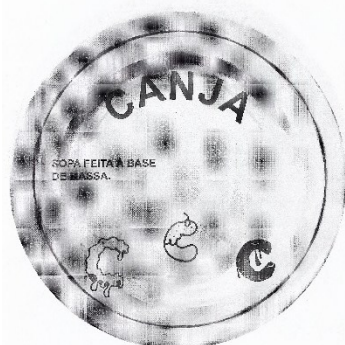


☐ SIM
☐ NÃO

SIM ☒
NÃO ☐

06

sabores



EM CADA PAR, ASSINALA O MAIS CARACTERÍSTICO DA TUA INFÂNCIA



06

sabores



EM CADA PAR, ASSINALA O MAIS CARACTERÍSTICO DA TUA INFÂNCIA



06

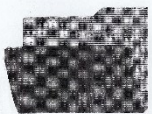
sabores



EM CADA PAR, ASSINALA O MAIS CARACTERÍSTICO DA TUA INFÂNCIA



13



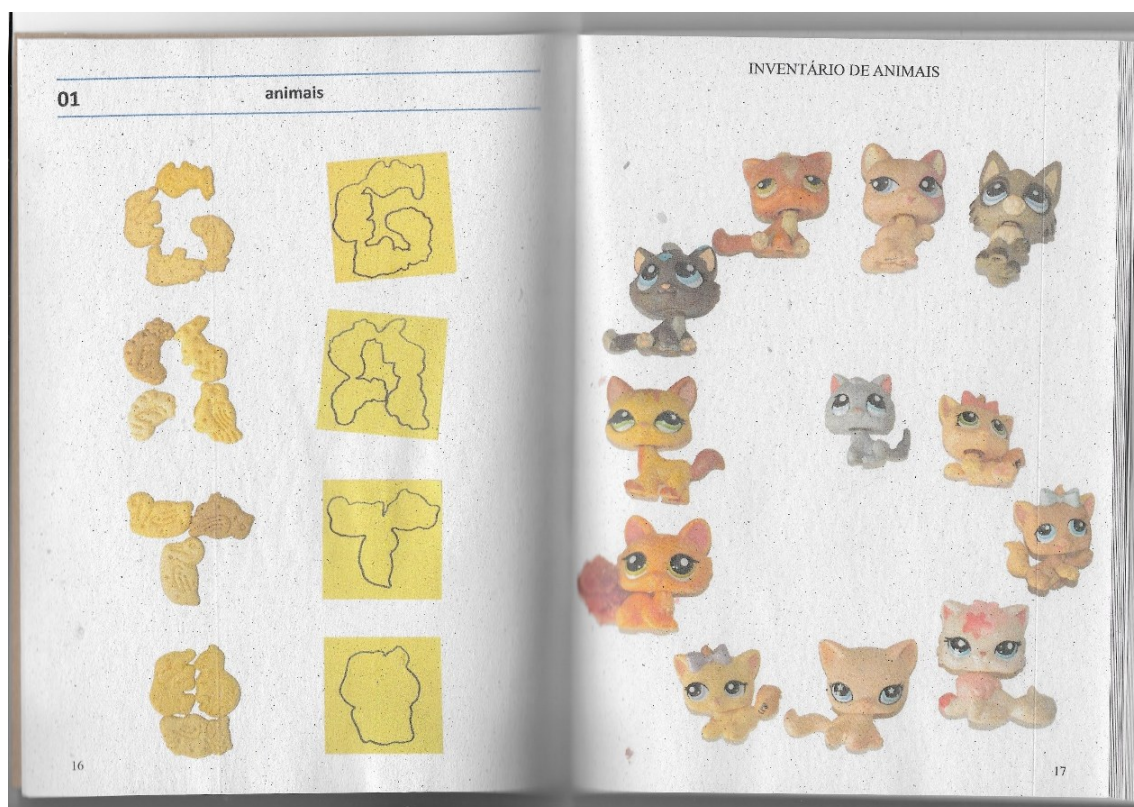
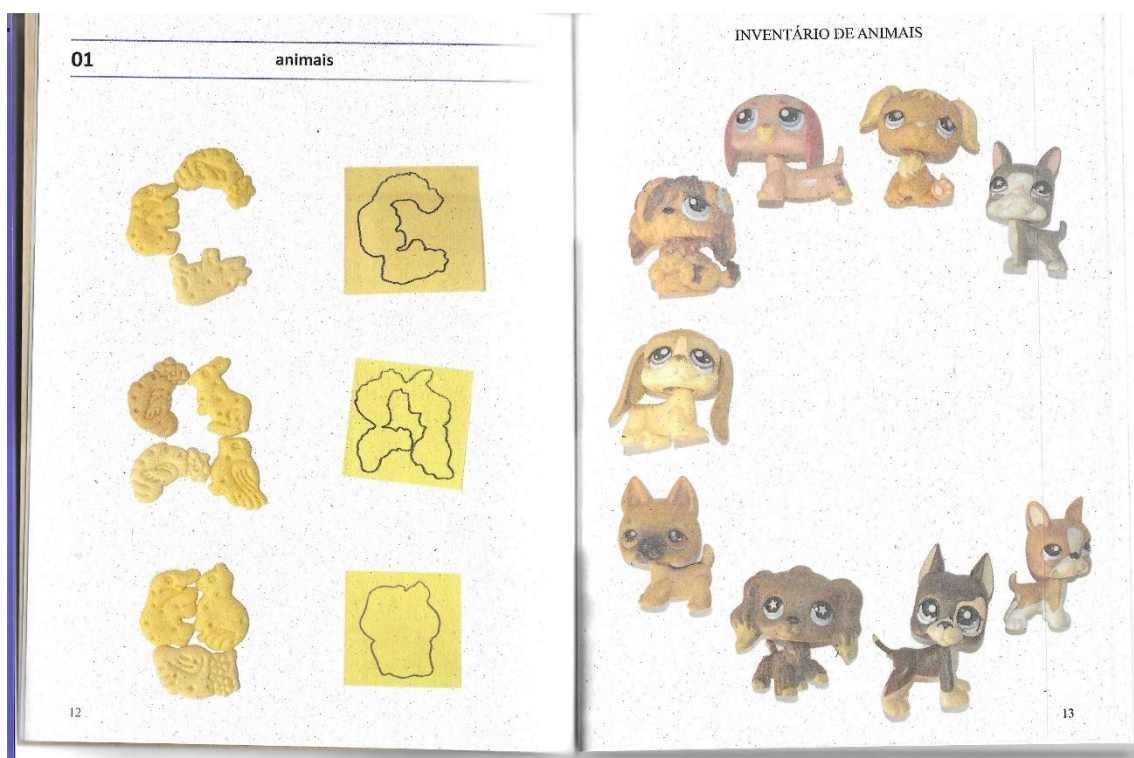
O Arquivo fez-te transportar para a tua infância?

Sim ☒ Não ☐

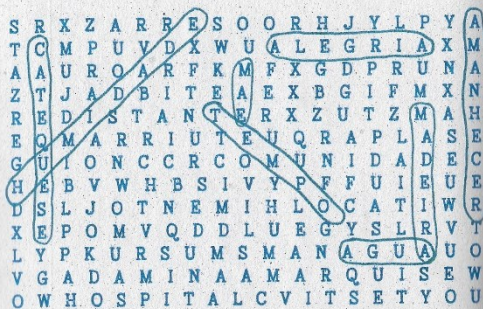
Que separador gostaste mais?

Animais	☒	Cores	☐	Família	☐
Brincadeiras	☐	Escola	☐	Sabores	☐

Apêndice O – *Carácter e Caracteres: Livro-arquivo: algumas páginas.*



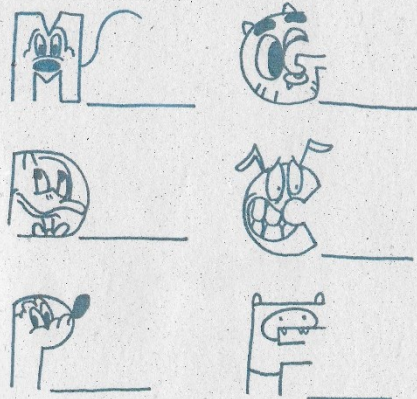
CONTINUA A RESOLVER A SOPA DE LETRAS



PALAVRAS

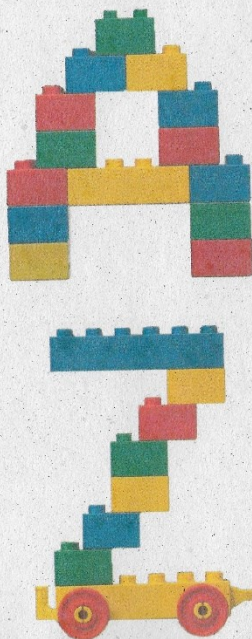
TEMPO	ALEGRIA	
COMUNIDADE	SERRA	ACOLHIMENTO
MADEIRA	PRAIA	AMANHECER
PARQUE	HOSPITAL	HUMIDADE
MARQUISE	RIA	ANIMADA
ÁGUA	DISTANTE	MÃE
CINEMA	CATEQUESE	

34



escreve o nome delas

35

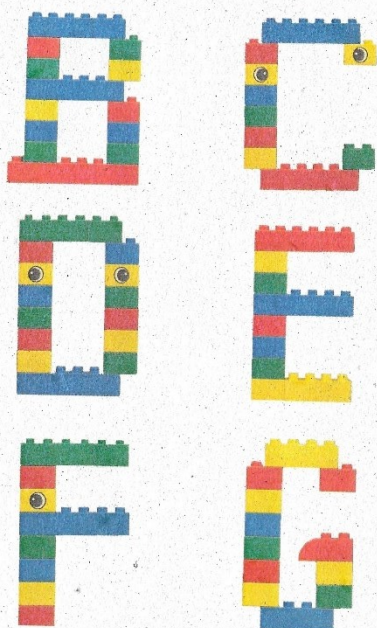


36

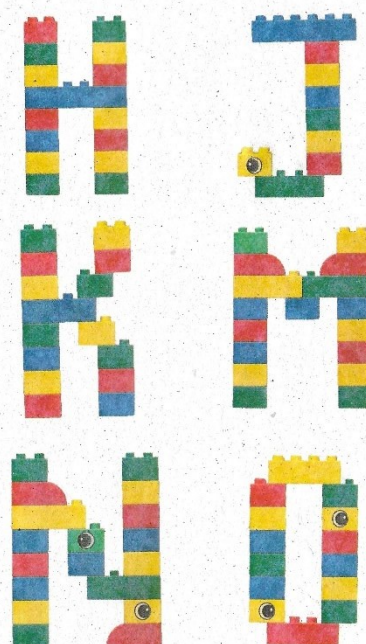
usa os autocolantes
(mais nas páginas seguintes)

37

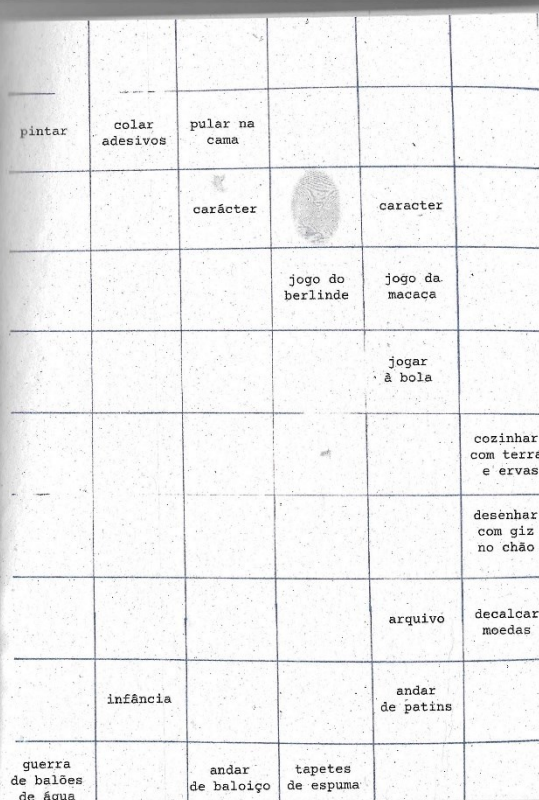
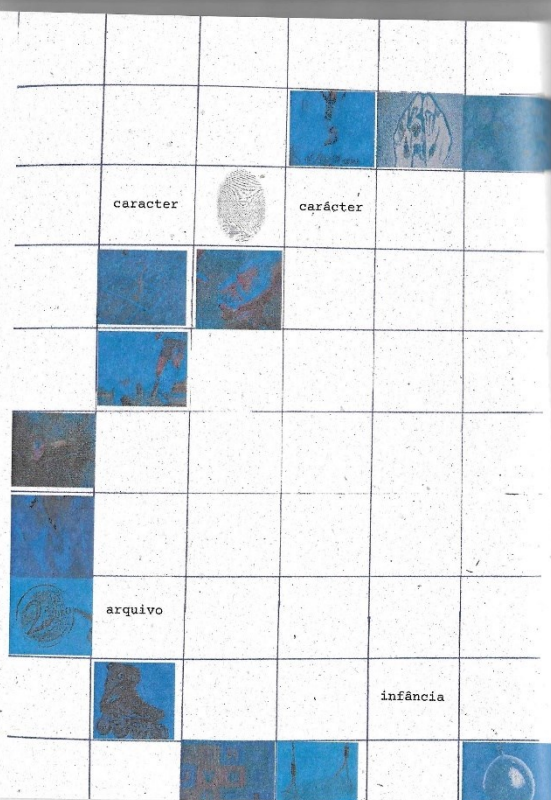
INVENTÁRIO DE LETRAS LEGO



40



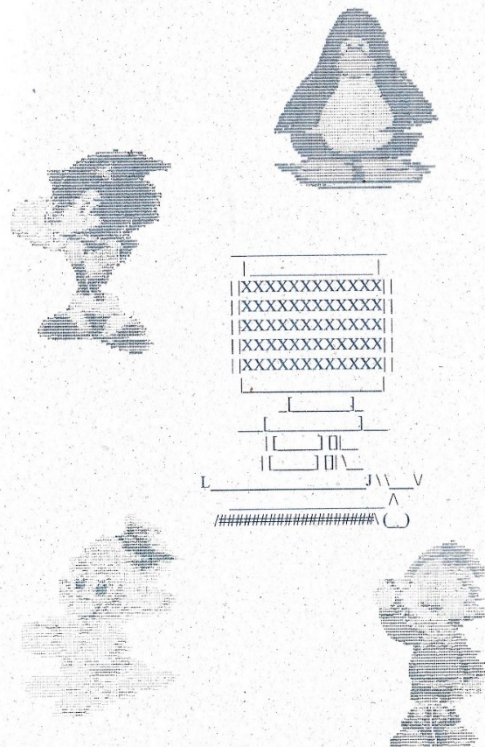
41



J O G A R A S
E S C O N
D I D A S

B R I N C A R
N O
S O T A O

54



PS2

GAME BOY
ADVANCE

Nintendo

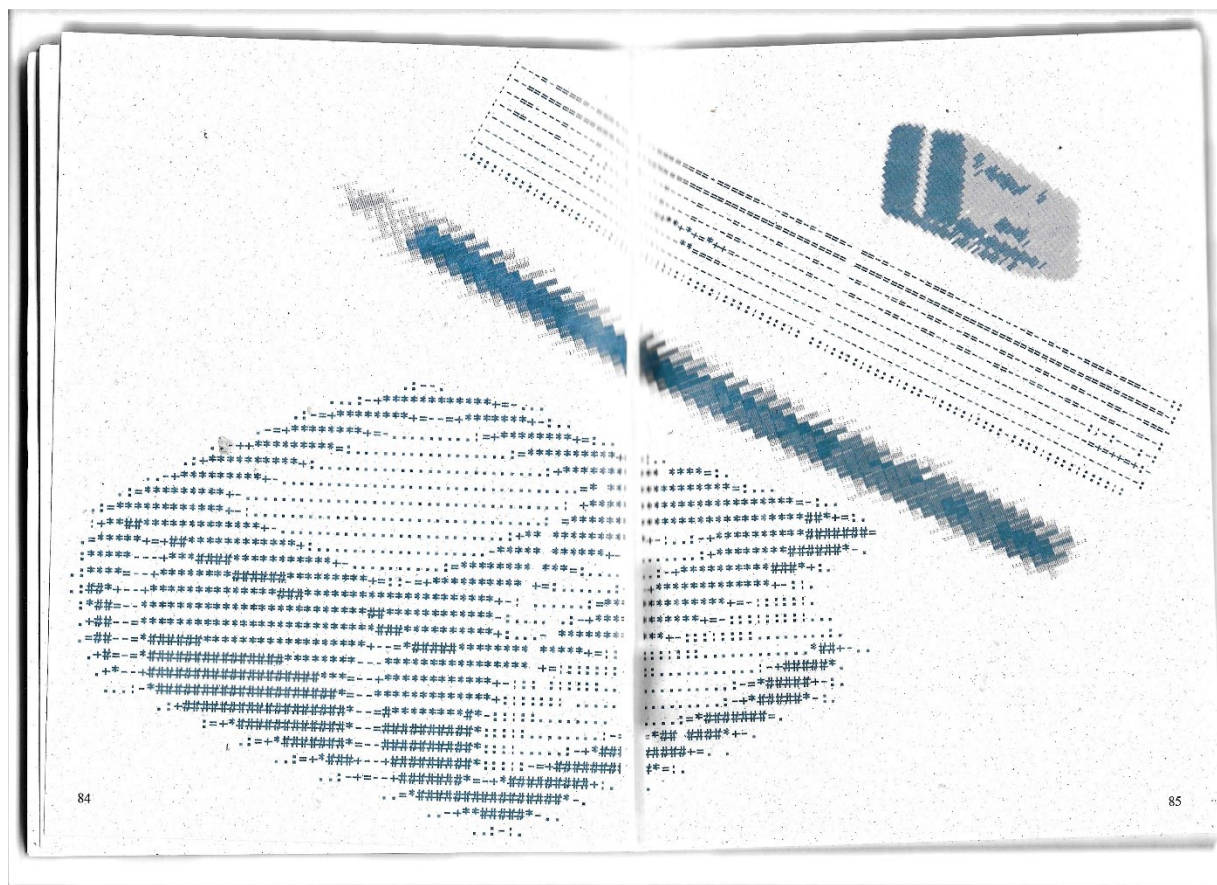
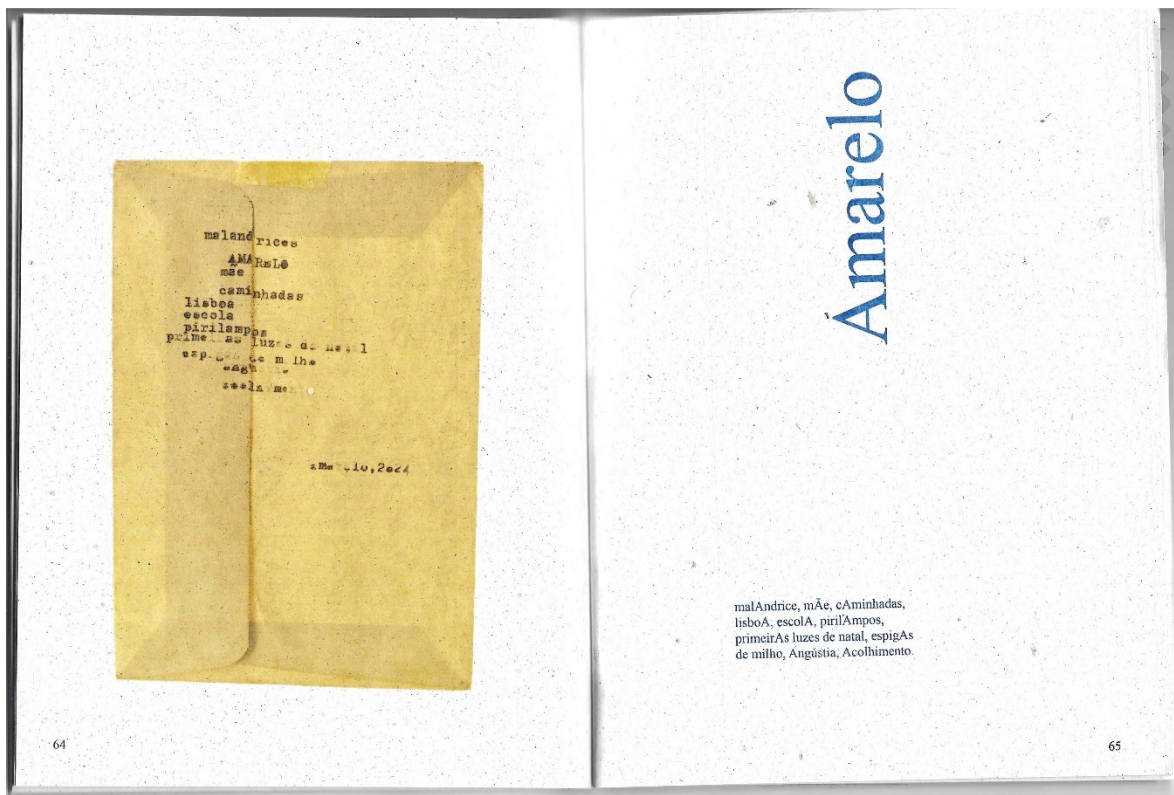
56

CLUB
PENGUIN

BUZZ!

TELEVISÃO

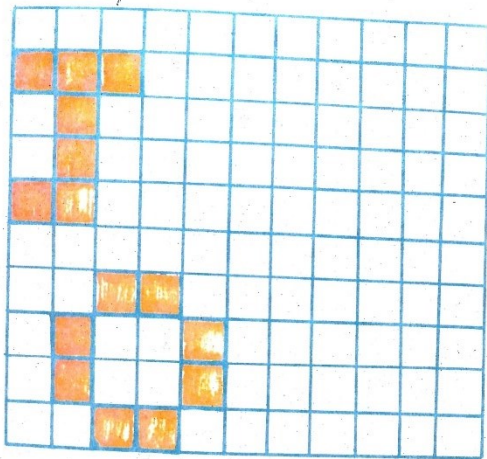
57



04

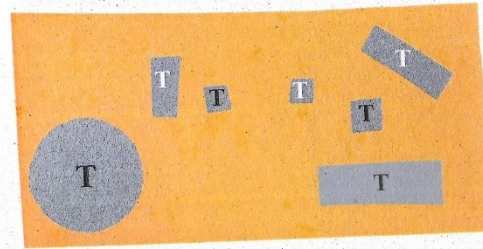
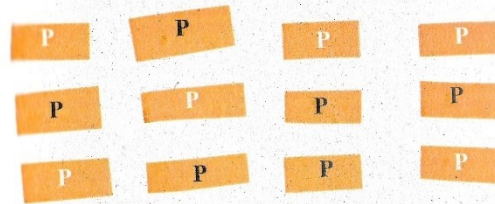
escola

COPIA O ESQUEMA



88

FESTA DE NATAL



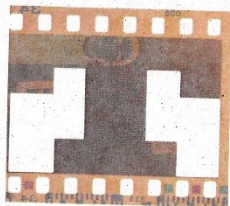
LEGENDA:

P PÚBLICO

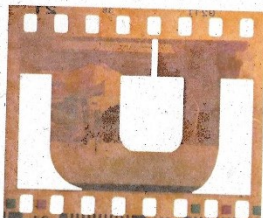
T TURMA

05

família

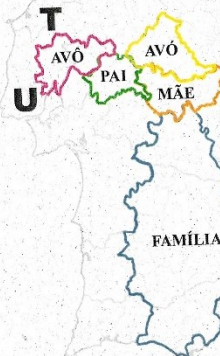


do cheiro do meu avô e de ir ao moinho com ele.

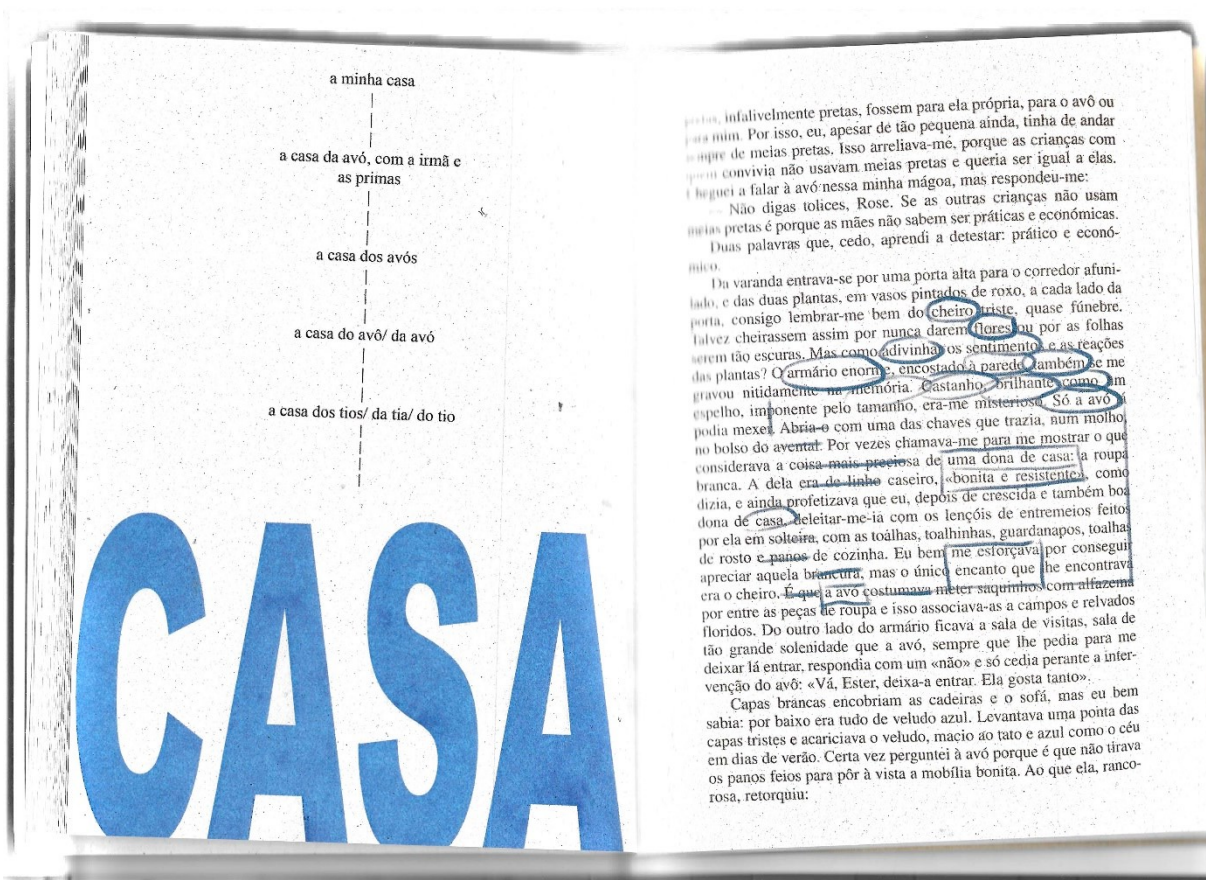
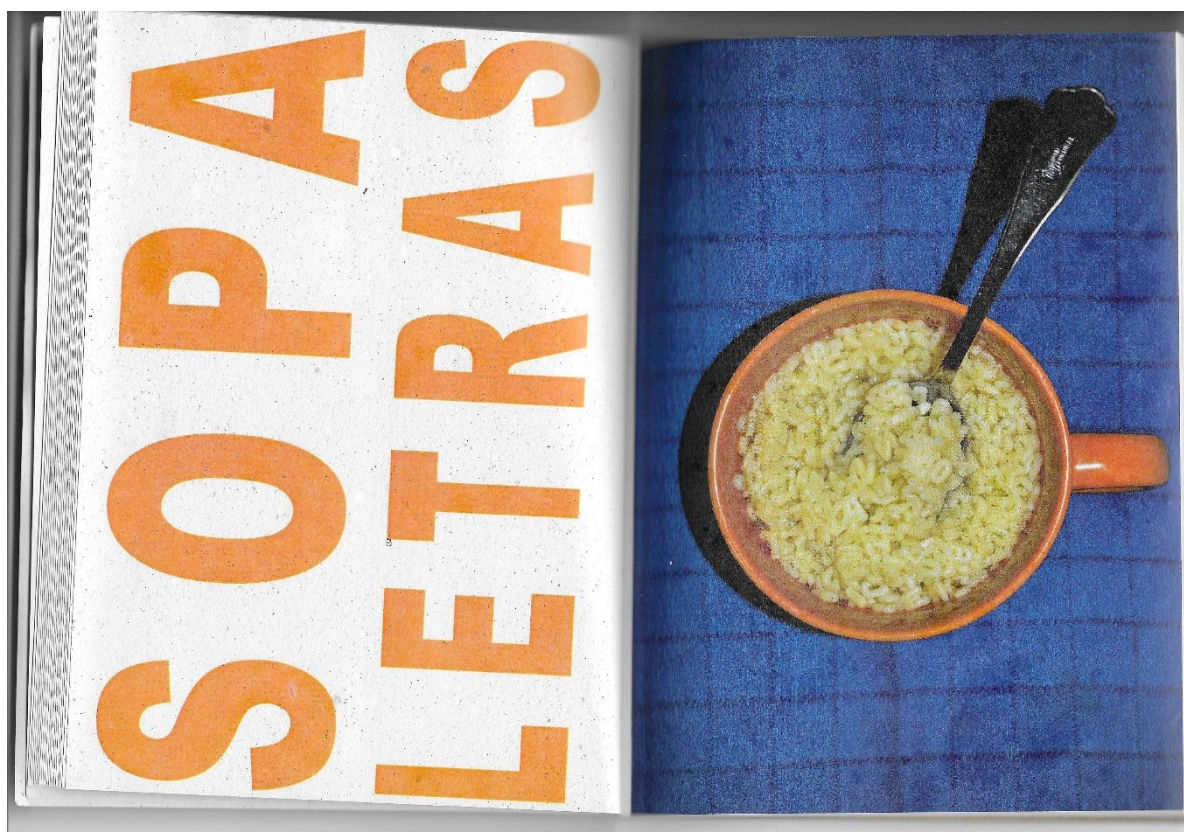


de ir à serra com o meu avô e de levar o burro connosco. O burro sabia o caminho de volta sozinho.

116

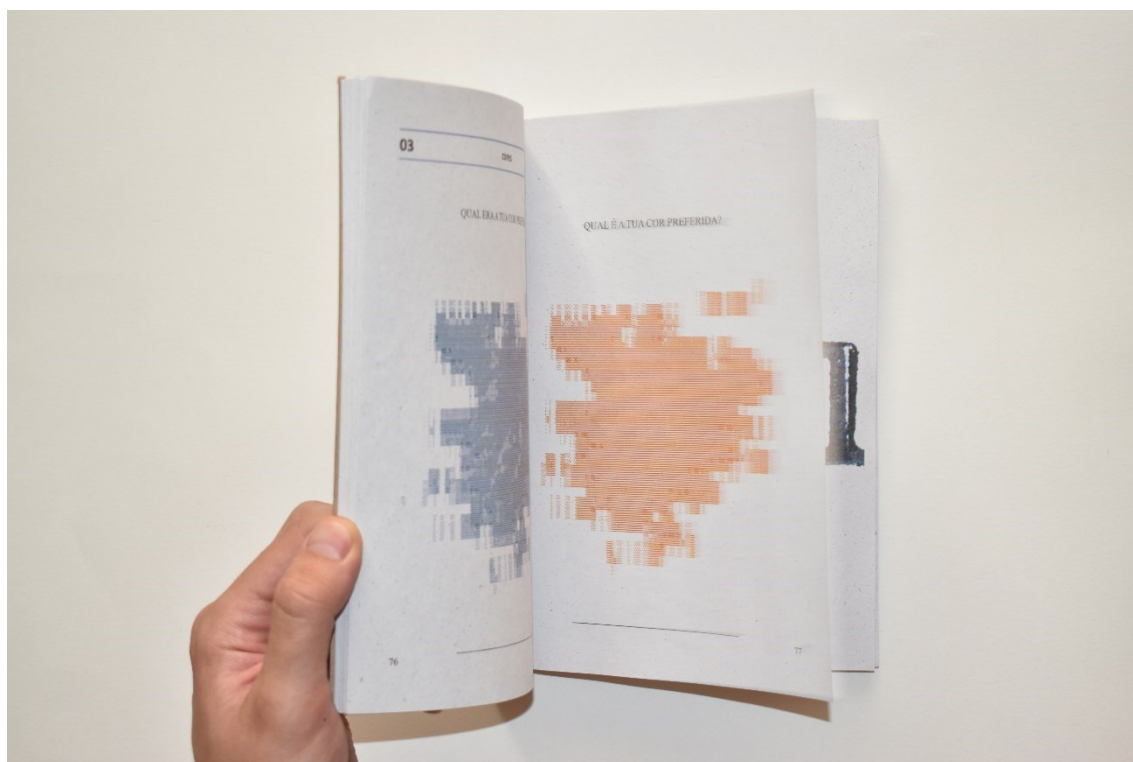


117





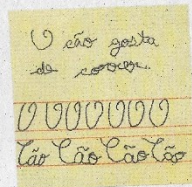




Apêndice P – Folha de sala da exposição *objetos vivos de Arquivo*: algumas páginas.

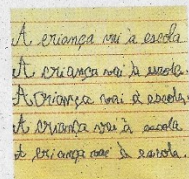


11



POST-IT
o cão

12



POST-IT
a criança

19



POST-IT
letra R

20

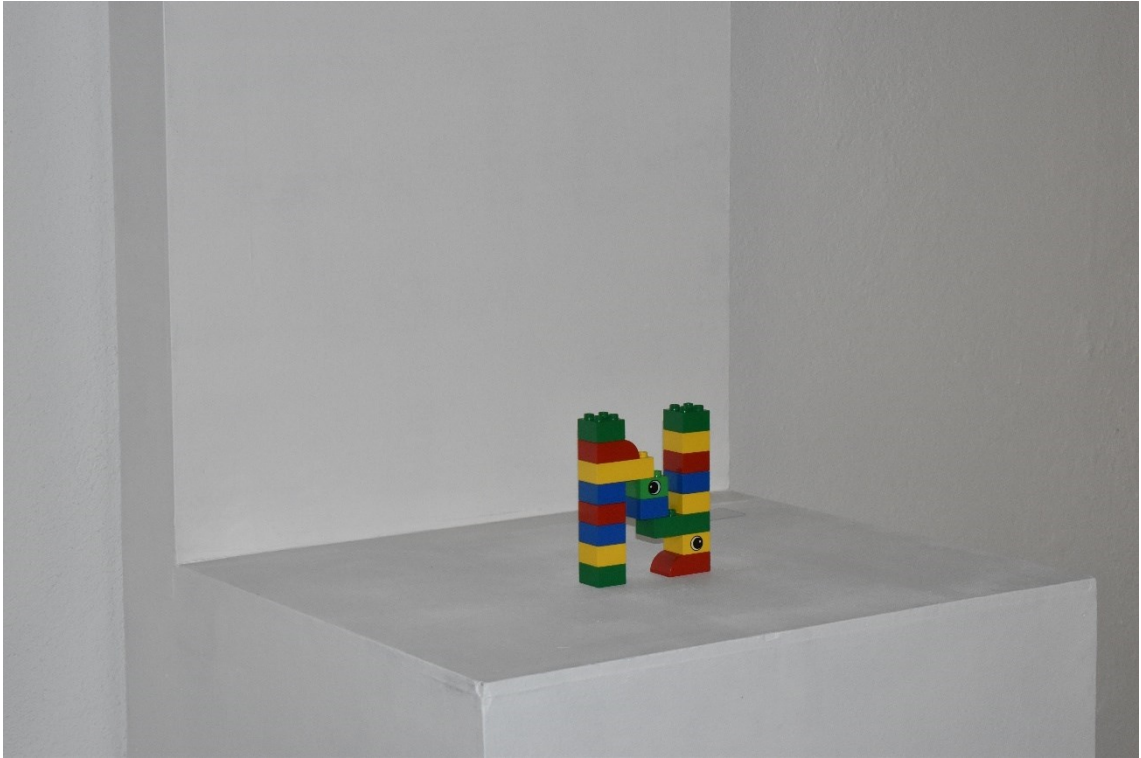


BISCOITOS
letra R

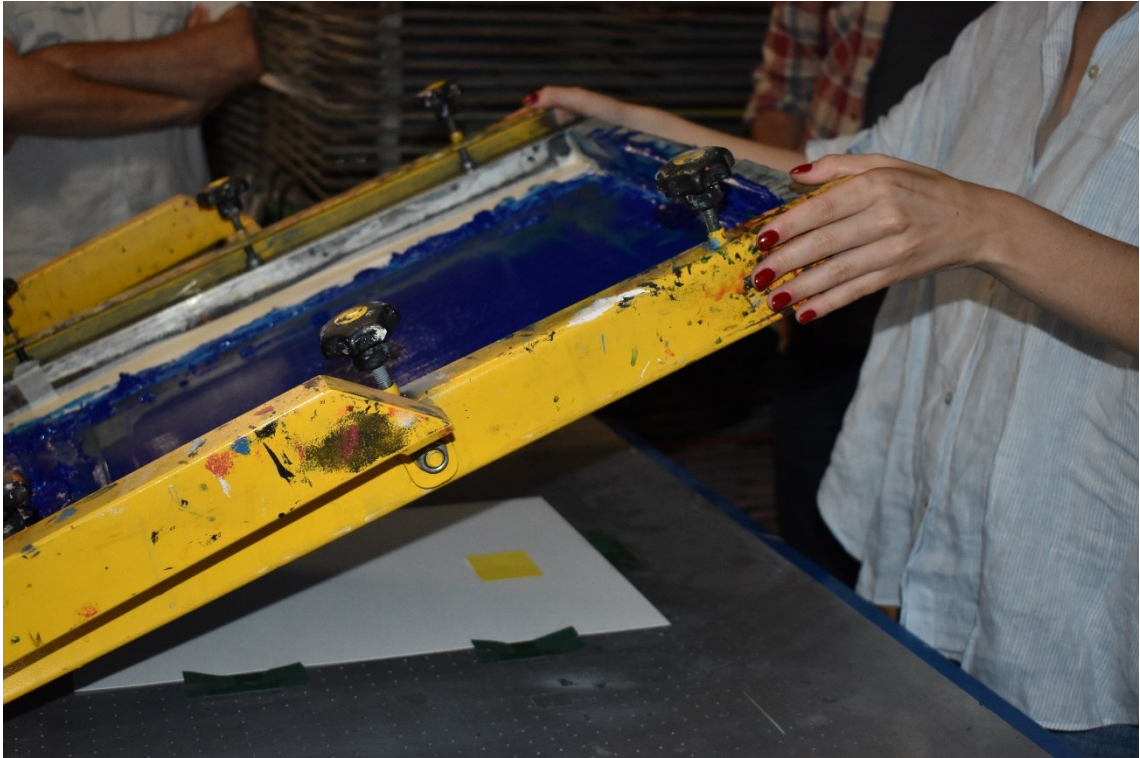


Apêndice Q – Registos fotográficos da exposição *objetos vivos de Arquivo*.









Apêndice R – Compilação dos registros à máquina de escrever realizados durante a exposição *objetos vivos de Arquivo*

tiago pinto
28
set
2024

ME MOR Ias de infância

quando era mais novo, na altura do verão, gostava de ficar em casa do meu avô.

Estou a mentir, na altura eu odiava ter que ficar em casa do meu avô. não havia internet lá. Era mesmo

mas ~~talvez~~ talvez esse aborecimento tenha sido importante. muito ~~aberi~~ aborecido lá na casa do meu avô.

talvez essa fase da minha vida foi a mais ~~criativa~~ criativa. obrigou-me a entreter de alguma maneira.

passai dias

edias

e dias a ~~enche~~ ⁿ encontrar brinquedos enterrados na terra, ~~ou~~ queimar-me com cola quente a tentar reanimar brinquedos estragados,

e a utilizar ~~pontes~~ ^{escadas} pontes como ~~escadas~~ .

hoje, acredito que aquela foi mais importante do que eu achava.

~~em~~ é mesmo bom estar aborrecido.

(descobri que não sei escrever) ;)

minha infância

infânciaaaaaaaaaa

fazer sons com a boca aberta aaaaaaaaaa

~ ~ ~~~~~ nadar nadar nas ribeiras e nas lagoas

comer bolos

fazer sons la la la la la

cores pintar desenhar desenhar desenhar desenhar todo o dia

ouvir musica ouvir musica

jogar à bola

correr

correr

corrrrrrrer

dizer bom dia dizer boa tarde

F I M

29 de Setembro de 2024 . Domingo . 18h16m . Lisboa . Quidina do Cego

Estava há pouco a falar da minha experiência com máquinas de escrever. Neguei a fazer trabalhos escolares quando já havia computadores mas eu ainda não tinha um. Lembro-me de um trabalho para história da arte, sobre arte rupestre. Esse trabalho influenciou-me até hoje. Achei muito interessante o que o homem do qual descendemos fazia.

Sempre gostei de brincar na rua. Talvez porque só me foi permitido um pouco mais tarde do que aos meus amigos vizinhos. Bricávamos no pátio onde todos vivíamos, a dar voltas ao pátio de bicicleta, ao berlinde, à sirumba e macaca, enfim, a tudo o que nos lembrávamos. Uma das brincadeiras, de que tenho falado nos últimos dias, consistia em esmagar plantas, misturar água e terra, na tentativa de fazer bolos ou experiências científicas. Oscheiros e as cores dessas brincadeiras ainda estão presentes hoje. Verde das folhas e o castanho avermelhado da terra são as minhas cores preferidas.

Apesar de alguns contextos e contornos da minha história, em particular na infância, penso que não podia ter tido melhor sorte. Tanto constantemente as particularidades de viver no pátio. Irmãos bater à porta uns dos outros, as vizinhas mais velhas a ralharem pelo pó, preocupadas com os chapéus de sol. A troca de bicicletas e berlindes. Os bolos verdadeiros e doces que uma irmã ou avó preparava para os lanches.

Não podia ter sido melhor.

As nossas casas, já naquela altura, eram velhas e com alguns problemas. Hoje a maior parte foi tendo alguns restauros e algumas estão ainda pior.

O tempo andou para a frente e por vezes parece que também para trás. Eu parece-me que estive parado, em sítios diferentes mas parado.

Há poucos anos voltei para a casa onde cresci, esta casa. Não podia ter sido melhor.

Nunca deixei de afrequentar mas voltar a viver nela ajudou-me a reformular-me. Arrumei memórias, relembrei emoções, entendi sentimentos. E reencontrei-me. A ouvir uma determinada música, encostado à parede da chaminé enquanto fumava um cigarro, olhei para a porta da rua e lá estava hesitante à entrada. Sujo de pó e lama, com um olhar entre o furioso e o arrependido, cansado. Não conseguia sair dali, voltar para trás, mas também não conseguia dar um passo em frente e avançar. Até mim. Isto parece estranho, esta coisa de falar de mim para mim, em tempos diferentes de mim. Mas foi assim que aconteceu. A chorar, abraçámo-nos sem nos tocar. Abracei o rapaz e todos os seus sonhos. Ele abraçou-me o tempo que passou por nós e os vazios deixados pelos sonhos.

Estivemos separados durante demasiado tempo. Cerca de um terço da vida. Desde que sentimos os grandes sonhos transformarem-se em grandes desilusões. Já não conseguíamos acreditar e não estávamos interessados na única opção que pensávamos existir: fingir.

...a minha infância
tive o privilégio de ter uma infân-
cia livre, pude brincar na rua, sem restr-
ições

os verões em vale de madeira, aldeia
dos meus avós paternos, eram interminá-
veis, fizeram parte da minha infância feliz

MARIANA VERÂNCIO :)

estou adorando esta máquina e exposição, tud-
oooo, e é uma incrível viagem à infância
:)