



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE TECNOLOGIAS
DEPARTAMENTO DE ARQUITETURA, URBANISMO E DESIGN
GRADUAÇÃO EM DESIGN

REBECCA CORRÊA SOUSA PAIVA ARNAUD

**EXERCÍCIO DE POSSIBILIDADES NO DESIGN: EXPERIMENTAÇÕES A PARTIR DE
CONTOS FANTÁSTICOS**

FORTALEZA

2019

REBECCA CORRÊA SOUSA PAIVA ARNAUD

EXERCÍCIO DE POSSIBILIDADES NO DESIGN: EXPERIMENTAÇÕES A PARTIR DE
CONTOS FANTÁSTICOS

Monografia apresentada ao Curso de Design do Departamento de Arquitetura, Urbanismo e Design da Universidade Federal do Ceará, como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientadora: Prof^a. Dra. Alexia Carvalho Brasil.

FORTALEZA

2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

A769e Arnaud, Rebecca.

EXERCÍCIO DE POSSIBILIDADES NO DESIGN : EXPERIMENTAÇÕES A PARTIR DE
CONTOS FANTÁSTICOS / Rebecca Arnaud. – 2020.

122 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro
de Tecnologia, Curso de Design, Fortaleza, 2020.

Orientação: Prof. Dr. Alexia Carvalho Brasil.

1. design. 2. processo criativo. 3. fantasia. 4. publicação experimental. 5.
experimentação. I. Título.

CDD 658.575

REBECCA CORRÊA SOUSA PAIVA ARNAUD

**EXERCÍCIO DE POSSIBILIDADES NO DESIGN: EXPERIMENTAÇÕES A PARTIR DE
CONTOS FANTÁSTICOS**

Monografia apresentada ao Curso de Design do Departamento de Arquitetura, Urbanismo e Design da Universidade Federal do Ceará, como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientadora: Prof^a. Dra. Alexia Carvalho Brasil.

Aprovada em: ___/___/_____.

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dra. Alexia Carvalho Brasil (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof^a. Dra. Camila Bezerra Furtado Barros
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof^a. Ma . Aura Celeste Santana Cunha
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Cecília Castellini Bichucher
Bacharel em Artes na Parsons School of Design

AGRADECIMENTOS

Para realização desta monografia, gostaria de agradecer, primeiramente, a minha orientadora Aléxia Carvalho Brasil, que se manteve presente durante todo esse período de ansiedade, estresse e inseguranças na feitura do presente trabalho, sempre apoiando minhas ideias e disponibilizando os recursos e os livros que precisasse para tornar esse projeto possível.

À minha mãe, Silney, por todo seu apoio durante meu percurso na faculdade, por todas as vezes que me incentivou a continuar indo atrás dos meus sonhos, mesmo com as noites mal dormidas e os eventuais problemas que surgissem, e por todas suas palavras dóceis, seu carinho e sua atenção com o próximo. Nada dessa minha conquista teria sido possível sem a sua ajuda.

À minha irmã, Gabriela, que sempre se mostrou presente na minha vida, que me ajudou a finalizar alguns dos trabalhos do curso quando eu acreditava que não fosse possível entregar a tempo e que é o maior exemplo de determinação pessoal e profissional que tenho.

Ao meu pai, Álamo, que disponibilizou de sua ajuda durante a minha trajetória profissional e sempre acreditou no meu potencial, mesmo quando eu mesma não o fazia. Por todos os momentos que me levou onde eu precisava, que consertou o meu computador e me ofereceu as ferramentas que foram cruciais no desenvolvimento dos meus projetos.

Presto, também, meus agradecimentos aos diversos membros familiares (primos, primas, avôs, avós, tios e tias) que sempre prestaram auxílio, tanto durante a vida e quanto no percurso de formação dentro da universidade.

À minha professora, Lia, por ter sempre atendido a meus pedidos de esclarecimento com relação às questões profissionais, sempre me orientando diante das dúvidas nos projetos acadêmicos e por ter me ajudado a evoluir como designer.

Gostaria de agradecer aos meus colegas que cresceram junto comigo, compartilhando os momentos de frustrações, dando a força necessária para atingir os objetivos e as nossas expectativas de entregar um bom trabalho. Aos momentos alegres e inesquecíveis que eles me proporcionaram. Em especial Stefany e Neilton, que participaram comigo nos trabalhos em grupo, buscando sempre atingir novos níveis e produzir algo que nos trouxesse orgulho.

Aqui presto também meus agradecimentos à Universidade Federal do Ceará, pelos recursos e as vivências, e a todos os professores que fizeram parte da minha formação, sempre agregando conhecimento para que eu pudesse atingir os requisitos necessários para atuar de forma competente no design.

Por fim, agradeço a todos que contribuíram para minha formação na universidade, diretamente ou indiretamente, e que me auxiliaram durante minha evolução profissional.

“Ó imaginação, que tens o poder de te impores às nossas faculdades e à nossa vontade, extasiando-nos num mundo interior e nos arrebatando ao mundo externo, tanto que mesmo se mil trombetas estivessem tocando não nos aperceberíamos; de onde provêm as mensagens visíveis que recebes, quando essas não são formadas por sensações que se depositam em nossa memória?” (CALVINO, 1990, p. 98).

RESUMO

O design é uma atividade projetual de caráter transdisciplinar e, como tal, permite uma abrangência de conhecimentos diversos, entre eles os processos que envolvem a faculdade criativa humana, e esse estudo é de grande importância para que se amplie as possibilidades de significação com a matéria. Assim, usando as relações de fantasia nos métodos criativos, é possível experimentar com a materialidade nas soluções de design e obter, nesse processo, uma maior compreensão sobre os códigos associativos da mente. A fim de aplicar esses conhecimentos na prática, objetivou a elaboração de dispositivos que serviriam para conduzir experimentações com o uso da fantasia como linguagem, produzindo, ao final disso, uma publicação de contos fantásticos do século XIX. Para tanto, foi preciso fazer um estudo sobre as interseções entre os temas livro, experimentação, processo criativo, fantasia e, por fim, publicação experimental. Além disso, executou-se uma análise de similares que pudesse gerar as diretrizes projetuais necessárias, seguindo para a fase de projeto, que atendia ao objetivo da pesquisa de concepção e utilização dos dispositivos na prototipagem da coleção dos contos fantásticos.

Palavras-chave: Design; Processo criativo; Experimentação; Livro; Materialidade; Dispositivo; Contos fantásticos; Publicação experimental.

ABSTRACT

Design is a projectual activity that is transdisciplinary at its core and, as such, covers a diverse range of topics, among them are the processes that involve the human creative faculty, and that is a study of big relevance in order to broaden the possibilities of expressing meaning through materials. That way, by using the relations of fantasy as a creative method, it's possible to experiment with materiality in design solutions and acquire a larger comprehension of the mind's associative codes in the process. In order to apply that knowledge in practice, devices were elaborated to conduct experiments that would use fantasy as a creative language, manufacturing, by the end of it, a publication of fantastic tales of the XIX century. For such, it was necessary to conduct a study regarding the intersections between topics such as book, experimentation, creative process, fantasy and, at last, experimental publication. Furthermore, an analysis of similar products was made in order to generate the design guidelines necessary, which was followed by the project stage, attending to the research's objective to concept and utilize the devices in the prototyping of the collection of fantastic tales.

Keywords: Design; Creative process; Experimentation; Book; Materiality; Device; Fantastic tales; Experimental publication.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	- Tabuleta de cera e madeira	24
Figura 2	- Fragmentos do texto mais antigo do Novo Testamento	25
Figura 3	- Bíblia antiga em códice	26
Figura 4	- <i>A Fuga do Egito</i> (Século XV)	27
Figura 5	- Madeira gravada descoberta em Lyon	28
Figura 6	- Máquina impressora do século XV	29
Figura 7	- Diagrama de Phillpot para <i>Art Libraries Journal</i> (1993)	33
Figura 8	- Diagrama de Phillpot: <i>Outside of a Dog</i> (2003)	33
Figura 9	- Bruno Munari: <i>Os Livros Ilegíveis</i> (1949)	38
Figura 10	- Ed Ruscha: <i>Nine Swimming Pools and a Broken Glass</i> (1968)	39
Figura 11	- Dieter Roth: <i>Collected Works</i> , Volume 19. (1969–79)	40
Figura 12	- Livro de Gianni Rodari Ilustrado por Bruno Munari (1960)	58
Figura 13	- <i>O mundo às avessas</i> (Gravura popular espanhola)	59
Figura 14	- <i>A Fera Malvada</i> (Gravura popular espanhola)	59
Figura 15	- <i>Pilgrimage To The Mountain of Life</i> (2018)	72
Figura 16	- <i>Aroma Island</i> (2018)	74
Figura 17	- <i>Become a Free Man</i> (2019)	76
Figura 18	- <i>Histórias da Mulher Selvagem</i> (2016)	77
Figura 19	- Apresentação de livros experimentais e zines	81
Figura 20	- Fanzine de encadernação solta (mantidos juntos por um barbante amarrado), a qual anexava folhas de papel vegetal em diversos tamanhos)	82
Figura 21	- Publicação com capa de papelão pintada e produzida por catadores de lixo em um projeto social	83
Figura 22	- Livro duotone em risografia (combinações variadas de duas cores em cada spread)	83

Figura 23	- Livro ilustrado com técnicas de colagem e capa de papelão recortado	84
Figura 24	- Livro com ilustrações fantasiosas (a exemplo do cachimbo apoiando uma cabeça humana)	84
Figura 25	- Poster/folder ilustrado (produzido pelo Complexo Gráfico) com texto manual risografado em preto e vermelho	85
Figura 26	- Livro experimental com ilustrações em stamping realizado com EVA e tinta acrílica	85
Figura 27	- Folha A1 serigrafada do primeiro dia	86
Figura 28	- Autora realizando o processo de serigrafia	87
Figura 29	- Fotos da autora ilustrando sobre o vegetal a partir dos livros que estavam disponíveis na biblioteca	87
Figura 30	- Folha A1 serigrafada resultada das experimentações do segundo dia	88
Figura 31	- Risografia com as ilustrações em sobreposição	89
Figura 32	- Processo de tipografia antes de aplicar sobre o papel Kraft da capa	89
Figura 33	- Risografia com as fotos e os desenhos digitalizados sobrepostos	90
Figura 34	- Revista Acaso	90
Figura 35	- Coleção de livros produzida pela <i>Nadifúndio</i>	91
Figura 36	- Livro Quase produzido pela <i>Nadifúndio</i> (Capa em colagem digital)	93
Figura 37	- Esboços de esquemas de elaboração da metodologia criativa da publicação experimental e do dispositivo	97
Figura 38	- Primeiro enunciado apresentado aos integrantes	101
Figura 39	- Ilustração de Gabriel Ferreira	102
Figura 40	- Ilustração de Gabriel Cela	103
Figura 41	- Segundo enunciado apresentado aos integrantes	104

Figura 42	- Ilustração de Gabriel Ferreira	105
Figura 43	- Ilustração de Nilson Carvalho	106
Figura 44	- Ilustração e colagem de Rafaela Almeida	106
Figura 45	- Terceiro enunciado apresentado aos integrantes	107
Figura 46	- Ilustração de Gabriel Cela	109
Figura 47	- Padrão geométrico de Nilson Carvalho	109
Figura 48	- Alguns dos modelos de testes prévios até o final (da esquerda para a direita)	111
Figura 49	- Protótipos I	111
Figura 50	- Protótipos II	112
Figura 51	- Protótipos III	112
Figura 52	- Protótipos IV	113
Figura 53	- Protótipos V	113
Figura 54	- Protótipos VI	113
Figura 55	- Mockup da coleção I	114
Figura 56	- Mockup da coleção II	114
Esquema 1	- Cronologia da evolução material do livro	22
Esquema 2	- Elementos do processo criativo	46
Esquema 3	- Cultura, sensibilidade e percepção	47
Esquema 4	- Memória e associação	49
Esquema 5	- Diagrama dos dispositivos	61
Esquema 6	- Metodologia	66
Esquema 7	- Diagrama do corpus de análise	69
Esquema 8	- Comparativo dos critérios para as diretrizes	70
Esquema 9	- Comparativo dos critérios entre os casos	71
Esquema 10	- Cronograma	79
Esquema 11	- Cronograma 2	94
Esquema 12	- Tabela de orientações	95

Esquema 13 - Metodologia anterior	96
Esquema 14 - Metodologia do processo criativo	98
Esquema 15 - Tabela 1	102
Esquema 16 - Tabela 2	105
Esquema 17 - Tabela 3	108
Ficha 1 - Análise: <i>Pilgrimage To The Mountain of Life</i>	73
Ficha 2 - Análise: <i>Aroma Island</i>	75
Ficha 3 - Análise: <i>Become a Free Man</i>	76
Ficha 4 - Análise: <i>Histórias da Mulher Selvagem</i>	78

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	14
2	CONTEXTUALIZAÇÃO	15
2.1	Estado da arte	16
3	PERGUNTA DE PESQUISA	18
4	OBJETIVO GERAL	18
4.1	Objetivos específicos	18
5	JUSTIFICATIVA	19
6	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	21
6.1	Possibilidades do livro	21
6.1.1	<i>Livro e materialidade</i>	21
6.1.1.1	Evolução material do livro	21
6.1.1.2	Gutenberg e as novas possibilidades	29
6.1.1.3	Novas considerações para o livro	30
6.1.2	<i>Livro e experimentação</i>	32
6.1.2.1	O encontro do livro com as artes	32
6.1.2.2	A nova arte de fazer livros	36
6.1.2.3	Ramificações posteriores	42
6.2	Possibilidades do design	43
6.2.1	<i>Design e materialidade</i>	43
6.2.1.1	A significação pela forma e a matéria	44
6.2.1.2	Processo criativo: cultura, sensibilidade e percepção	45
6.2.1.3	Processo criativo: memória e associação	48
6.2.1.4	Processo criativo: simbolizar e formar	49
6.2.2	<i>Design e experimentação</i>	50
6.2.2.1	Experimentação e as possibilidades da matéria	51
6.2.2.2	O design e a arte: uma relação permutável	52

6.2.2.3	A experimentação e o método	53
6.2.2.4	Os dispositivos: ferramenta de exercício criativo	55
6.3	Possibilidades da fantasia	57
6.3.1	<i>Livro, design e fantasia</i>	57
6.3.1.1	Potencialidades da fantasia: o experimental e o linguístico	57
6.3.1.2	O fantástico e a literatura fantástica	63
6.3.1.3	Contos fantásticos do século XIX	64
7	METODOLOGIA	65
8	ANÁLISE DE SIMILARES	67
8.1	Pilgrimage To The Mountain of Life	71
8.2	Aroma Island	73
8.3	Become a Free Man	75
8.4	Histórias da Mulher Selvagem	77
9	DIRETRIZES PROJETUAIS	78
10	PRIMEIRO CRONOGRAMA	79
11	EXERCÍCIO DE POSSIBILIDADES	80
11.1	Fase 1: Imersão com a publicação experimental	80
11.1.1	<i>Complexo Gráfico</i>	80
11.1.1.1	Acaso coletivo: Introdução ao projeto	81
11.1.1.2	Acaso coletivo: Serigrafia	86
11.1.1.3	Acaso coletivo: Risografia, tipografia e encadernação	88
11.1.1.4	Acaso coletivo: Encerramento e inauguração	90
11.1.2	<i>Reunião com Bianca Ziegler</i>	91
11.1.3	<i>Conclusões e pausa no cronograma</i>	93
11.2	Fase 2: Revisão de cronograma e metodologia	94
11.3	Fase 3: Execução dos dispositivos	99
11.3.1	<i>Enunciados de experimentação</i>	100
11.3.1.1	Enunciado 1	101

11.3.1.2	Enunciado 2	104
11.3.1.3	Enunciado 3	107
11.4	Fase 4: Produção dos contos	110
11.5	Fase 5: Encaminhamentos futuros	114
12	CONSIDERAÇÕES FINAIS	115
13	REFERÊNCIAS	117

1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa objetivou entender as ferramentas do exercício criativo, explorando, assim, os possíveis meios de experimentação e significação com a matéria durante um projeto de design. Mais especificamente, relacionou-se essas questões com o livro e com a fantasia, na intenção de compreender, com mais clareza, as possibilidades referentes a essas interseções e, por assim, direcioná-las a um produto final que se concretize nesse meio e como resultado da aplicação dos dispositivos¹ elaborados durante a fase de experimentação: os contos fantásticos.

Para atingir os objetivos, precisou-se realizar um breve estudo sobre os temas referentes ao livro e ao design, o que foi feito a partir de uma perspectiva que os relacionassem com a experimentação - dentro dela, as práticas artísticas -, com a materialidade e, por fim, com a fantasia. Diante disso, tendo compreendido os quesitos do livro, pode-se fundamentar a pesquisa com base nos conceitos que se referem ao processo criativo de Fayga Ostrower (2001), relacionando-os com o design pelas concepções de Luiz Antonio L. Coelho (2008), e trazendo alguns dos trabalhos de Bruno Munari (1979, 1997, 1998) sobre o design e metodologia, além do uso de suas teorizações sobre a fantasia, complementado por Gianni Rodari (1982). A partir dessas associações, pode-se determinar por qual seleção se daria a escolha dos contos fantásticos.

Assim, com esse estudo, foram analisados alguns casos específicos de livros que manifestam seu caráter experimental, a fim de entender como esses aspectos se mostram evidentes na materialidade de um produto de design, possibilitando, de fato, determinar sobre quais parâmetros se daria início a fase criativa do projeto. E, por assim, finalizar a primeira etapa do processo, a etapa de pesquisa.

¹ Determinados por Agamben (2006), em uma de suas definições, como conjunto heterogêneo que inclui elementos linguísticos e não linguísticos e a rede que é estabelecida entre eles. Nesta pesquisa, será apropriada essa terminologia, e direcionado o entendimento como função estratégica para o âmbito do processo criativo presente no design.

2 CONTEXTUALIZAÇÃO

O aspecto material do livro, segundo D. F. Mckenzie (1999), como forma significativa esteve ganhando mais e mais presença nos estudos dos biblioteconomistas. O autor defende em seu livro *Bibliography and the Sociology of texts* (1999), especialmente no capítulo “*The book as an expressive form*”² (envolvendo conceitos da semiótica para defender o seu posicionamento), que a biblioteconomia se encarrega, cada vez mais, em mostrar que a forma do livro atribui a ele o seu significado, estudando a materialidade de livros e de documentos como evidência histórica das mudanças culturais do mundo.

Essa preocupação, inclusive, toca outras áreas quando intercedidas por estudos literários - é uma abordagem de livro que pretende explorar sua materialidade, e a posiciona, socialmente, na interseção entre literatura, cultura e história (MOYLAN, STILES, 1996). E o design, nesse contexto, atua diretamente sobre o próprio processo de significação, cercando o artefato com discursos³ efetivados pela experiência que, nesse caso, se refere a experiência do leitor.

Como atividade voltada para a solução de projetos o design tem exercido historicamente a tarefa de criar objetos de uso. Os artefatos gerados possuem duas dimensões: sua configuração material e sua capacidade de mediar relações - ou seja, grosso modo, a dimensão formal e a informacional. (CARDOSO, 2012, p. 125).

Além disso, com a produção dos livros de artista no final do século XX, são geradas novas discussões teóricas acerca do livro e do potencial expressivo de sua forma: “O livro de artista é uma categoria (ou prática) artística que desenvolve tanto a experimentação das linguagens visuais como a experimentação das possibilidades expressivas dos elementos constituintes do livro ele mesmo.” (SILVEIRA, 2016, p. 77). Apesar de oriundo das artes visuais e plásticas, o livro de artista pode ser, e frequentemente é, um espaço de intercâmbio entre design e arte, contemplando, muitas vezes, produções de designers e artistas gráficos que desejam experimentar com esse tipo de mídia. Ressalta Plaza (1982) em seu artigo

² “O livro como forma expressiva.” (p.9, nossa tradução).

³ Os discursos podem ser de origem verbal, imagética ou híbrido (CARDOSO, 2012).

para a revista *Arte em São Paulo*: “O ‘livro de artista’ é criado como um objeto de design visto que o autor se preocupa tanto com o ‘conteúdo’ quanto com a forma e faz desta uma forma-significante.” (p.1, grifo do autor).

Extraindo esses dois aspectos, materialidade e experimentação, e relacionando-os ao design enquanto processo de significação, evidencia-se a fase criativa do projeto. Entretanto, como defende Fayga Ostrower (2001), o processo criativo é humano e não se limita a nenhuma área de atuação ou conhecimento. Ou seja, os aspectos e os atuantes criativos da mente, relacionam-se ao design, assim como poderiam relacionar-se a qualquer atividade de comunicação e significação de um indivíduo. Ainda assim, esse estudo mostra-se relevante para o desenvolvimento das atividades associativas durante um projeto, enquanto processo exploratório de novas soluções configuracionais: um exercício de criatividade, de imaginação e de fantasia⁴.

2.1 Estado da arte

A temática que envolve materialidade e livro não é estranha ao design. No entanto, quando se envolve materialidade, livro e experimentação com o design, o repertório teórico se torna um pouco mais limitado. Ainda mais, ao adicionar os conceitos de fantasia pelo seu viés linguístico⁵ sobre esses temas, o que acaba por parecer ser um tanto desafiador a construção de um projeto em meio a essas interseções. Entretanto, com o apanhado de artigos e livros que embasassem esses conceitos, tornou-se bem possível evidenciar as relações entre os termos.

Dentro dos trabalhos de temáticas semelhantes, encontrou-se a dissertação de mestrado de Camila Feltre, apresentada ao Curso de Pós-Graduação em Artes, do Instituto de Artes da UNESP. A pesquisa se chama *Experiências com livros que exploram a sua materialidade: mediações e leituras possíveis*. O trabalho de Feltre (2015) investiga a experiência de leitura e a influência que os livros que são explorados em materialidade podem provocar nas pessoas, tudo isso a partir de experimentos realizados em quinze oficinas na cidade de São Paulo. Essa pesquisa

⁴ Será visto no presente trabalho a relação da imaginação e da fantasia com o exercício criativo.

⁵ Perspectivas sobre a fantasia com base nos conceitos de Rodari (1982) e Munari (1979).

aproxima-se deste trabalho ao relacionar conceitos que são fundamentais para o mesmo, como: experimentação, design e materialidade do livro.

Ainda dentre pesquisas de perspectivas paralelas, localizou-se a tese de conclusão de curso intitulada *HANDMADE DESIGN: A importância da materialidade nos processos criativos*, onde Breda Naia Maciel Aguiar e Otavio de Oliveira Guimarães dissertam sobre a materialização como atuação criativa, no contexto da construção de artefatos que concretizem significados e emoções. Isso é relevante, para esta pesquisa, pela sua abordagem semelhante sobre a materialidade no design, abordagem essa que fundamenta-se em teorizações relacionadas a conjuntura do processo criativo.

Ademais, para fundamentar os conceitos dessa pesquisa foram utilizadas obras de autores de diversas áreas, entre elas história, jornalismo, comunicação social, artes visuais e plásticas, design e literatura. Destaca-se: Ana Paula Mathias de Paiva (2010), em seu livro *A Aventura do Livro Experimental*, sendo crucial para o entendimento da evolução das soluções materiais durante a história do livro; Clive Phillpot (2013) no livro *Booktrek* (reunido de uma coletânea de seus artigos publicados), que serviu para compreender o espaço do livro enquanto produção artística; Fayga Ostrower (2001), que formula concepções utilizadas para o entendimento geral de como se dá a materialização no processo criativo; e Bruno Munari, artista e designer que se mostra de grande importância para a presente monografia, tanto em bases metodológicas, quanto na conceitualização do que funcionou como direcionamento de projeto - a fantasia, sendo essa uma forma de interligar o produto final (contos fantásticos) com as concepções previamente construídas, com base na sua relação como linguagem e associação durante a fase de significação do processo criativo.

Por fim, associando o entendimento de fantasia como linguagem ao design na produção de livros, tem-se a tese de doutorado em design e arquitetura de Michaella Pivetti, de título *A fantasia, o design e a literatura para a infância: Fundamentos para uma gramática contemporânea da fantasia nos livros ilustrados*, a qual se aproxima dos pontos teóricos finais da fundamentação deste trabalho, estabelecendo relações entre fantasia, literatura e criatividade.

3 PERGUNTA DE PESQUISA

Quais dispositivos podem ser utilizados durante o processo criativo no design para produzir uma publicação experimental de contos fantásticos?

4 OBJETIVO GERAL

Gerar dispositivos que determinem uma linha de acontecimentos durante a fase criativa, a fim de explorar as possibilidades do livro como lugar de significação e experimentação, materializando, como resultado desse processo, uma publicação de contos fantásticos.

4.1 Objetivos específicos

- Entender como a evolução dos aspectos materiais do livro é pertinente para a sua conformação atual, demonstrando a magnitude da exploração de sua corporatura ao longo dos tempos, e compreendendo as questões que a sua materialidade infere.
- Investigar a dimensão que o livro adquire enquanto espaço de experimentação a partir de sua interseção com o campo das artes.
- Demonstrar a importância da matéria como veículo de expressão no design e entender como os diversos constituintes da atividade criativa atuam para a materialização no projeto.
- Compreender como a experimentação, alinhada ao método pelo dispositivo, pode excogitar sobre as possibilidades formais no processo criativo, fazendo um comparativo entre design e arte.
- Relacionar os entendimentos de experimentação e criatividade abordados na pesquisa com a fantasia, enquanto linguagem, e entender como isso vira um mecanismo criativo para o projeto.
- Escolher, dentro do objeto: contos fantásticos, qual será o recorte projetual.

- Desenvolver dispositivos determinantes de experimentos que auxiliem no processo de criação e resultem na materialidade do livro.
- Produzir uma publicação experimental a partir dos contos fantásticos selecionados conforme a aplicação dos dispositivos e em coerência com os conceitos desenvolvidos na pesquisa.

5 JUSTIFICATIVA

A presente pesquisa nasce do interesse da autora sobre questões que permeiam o processo criativo, como uma forma de ampliar a exploração das soluções expressivas da matéria. Esse interesse surge do desejo pessoal em desfrutar do potencial do design como área transdisciplinar e pretende-se fazer isso envolvendo métodos criativos com a metodologia de projeto escolhida, entendendo os códigos associativos da fantasia e traduzindo isso em uma coleção de contos fantásticos selecionados.

O design, assim como o livro, ao longo dos tempos, também tem se provado enriquecedor como área de interseção de conhecimentos:

O design tende ao infinito - ou seja, a dialogar em algum nível com quase todos os outros campos de conhecimento. Em seu sentido mais elevado e ambicioso, o design deve ser concebido como um campo ampliado que se abre para as diversas outras áreas, algumas mais próximas, outras mais distantes. Nesse sentido, o designer pode sim ser artista, ou artesão, arquiteto, engenheiro, estilista, marqueteiro, publicitário ou uma infinidade de outras coisas. A grande importância do design reside, hoje, precisamente em sua capacidade de construir pontes e forjar relações num mundo cada vez mais esfacelado pela especialização e fragmentação de saberes. (CARDOSO, 2012, p. 234).

Além disso, esse trabalho tem relevância para o mundo do livro, ao buscar por uma materialidade um tanto colocada em perspectiva a partir da revolução eletrônica dos últimos tempos. Chartier (1988) relata que o texto eletrônico perde o seu manuseio direto e imediato pelo leitor, consolidando uma estruturação do texto que difere do manuscrito ou impresso. A relação entre leitor e livro, nesse contexto, torna-se mais distanciada e não-corporal. “[...] todos esses traços indicam que a

revolução do livro eletrônico é uma revolução nas estruturas do suporte material do escrito assim como nas maneiras de ler.” (CHARTIER, p. 13, 1988).

Embora Chartier (1988) defenda o futuro tanto do mundo impresso quanto do mundo digital, ressaltando a necessidade dupla de preservação da inteligibilidade dos textos em biblioteca eletrônica e de conservação dos sucessivos meios da cultura escrita em biblioteca material, ele reconhece que o processo de transferência do texto para dispositivos eletrônicos, desencadeia mudanças na experiência do leitor. Essa experiência é justamente o local onde esta pesquisa se reverbera, sendo tanto um potencial para resgate da ênfase do tangível, quanto um experimento proporcionador de novas práticas de leitura.

Todo leitor diante de uma obra a recebe em um momento, uma circunstância, uma forma específica e, mesmo quando não tem consciência disso, o investimento afetivo ou intelectual que ele nela deposita está ligado a este objeto e a esta circunstância. (CHARTIER, 1988, p. 70-71).

Quanto a materialidade no design, a autora possui certa tendência projetual de experimentação com formas e técnicas e reconhece a importância da matéria como elemento que comunica. E, no contexto do livro, compartilha-se a mesma visão de Carrión (1980), na qual esse objeto é definido como estrutura tridimensional em que a mensagem é enviada por um suporte sequencial, compreendendo o livro como o todo ao invés de percebê-lo a partir da unicidade de suas páginas, o que será explorado, nesta pesquisa, enquanto espaço de experimentação.

Assim, unindo o interesse pelo potencial criativo do design às potencialidades materiais do livro, a fantasia é trazida como um elemento impulsionador que vai gerar o combustível necessário para que o exercício criativo do design seja executado de forma a ampliar suas possibilidades conformacionais, conduzindo-as para o produto final: a publicação experimental dos contos fantásticos. Como coloca Calvino (1990), é “Indispensável a toda forma de conhecimento atingir esse golfo da multiplicação” (p. 107).

6 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O objetivo deste capítulo é fazer uma breve análise de algumas categorias utilizadas na pesquisa, exercendo um levantamento de trabalhos publicados por outros autores que irão auxiliar na solução da pergunta de pesquisa. Por questões organizacionais, os temas foram divididos em três tópicos principais, sendo estes: possibilidades do livro, possibilidades do design e possibilidades da fantasia (este último intenciona uma forma de direcionamento para utilização dos temas anteriores na escolha do objeto referente a fase projetual da pesquisa).

6.1 Possibilidades do livro

A página é matéria plasmável por sua interação positiva com o texto e a imagem, e também porque é rasgada, furada, colada, feita, desfeita ou refeita, por mutilação ou reciclagem. A página que, às vezes, não passa de uma remissão, uma menção, uma possibilidade. Ela não deve ser confundida com uma folha solta de papel. Ela guarda consigo os sinais de ser parte de um todo. A página, como a estamos apresentando aqui, é a menor unidade possível do suporte livro. (SILVEIRA, 2016, p. 23).

6.1.1 Livro e materialidade

Faz-se imprescindível o entendimento do livro enquanto suporte físico mediador da leitura, o qual proporciona uma leitura não somente pela linguagem verbal, mas através da matéria. Pois, segundo Chartier (2002), a materialização é o processo que dá sentido ao texto, crucial para a sua existência: “Os textos não existem fora dos suportes materiais (sejam eles quais forem) de que são os veículos” (p.61). Assim, as formas que permitem a leitura participam, evidentemente, da construção de seu significado.

6.1.1.1 Evolução material do livro

A publicação de textos e a sua confecção em matéria implica em uma série de espaços, técnicas, meios de difusão, condições materiais, máquinas e indivíduos (F. MCKENZIE, 1999; CHARTIER, 2002), e, por isso, durante a evolução

do livro até sua forma atual, é possível perceber como esses diversos aspectos estão relacionados às suas contextualizações históricas (CHARTIER, 2002). Diante disso, nota-se que a materialidade do livro não se refere somente às questões de sentido, mas, dentro delas, produz os reflexos diversos de uma cultura.

Então, precisou ser analisado, na presente pesquisa, uma breve contextualização sobre o processo de evolução do livro enquanto suporte material, o que pode ser sintetizado no Esquema 1 em ordem cronológica, a fim de aprimorar o entendimento.

Esquema 1 - Cronologia da evolução material do livro.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Assim, é evidente que, antes da impressão, foram surgindo diversas formas primárias de registro de informação em material precursoras do que hoje entende-se como livro. Segundo Ana Paula Mathias de Paiva (2010), nos estágios primitivos da escrita e anterior aos fonogramas, já haviam representações em

iconografia, entre elas os desenhos rupestres, pictogramas e ideogramas. Para ela, o livro nasce dos meios descobertos a partir da necessidade de materializar esses repertórios visuais de conhecimento e, por fim, preservá-los.

O livro moderno nasce de uma longa evolução da escrita, do suporte, da técnica, da indústria, do *métier*. Comunica experimentações, acúmulos, resultados. Ilustra invenções e adequações de arte e técnica. Reorganiza o saber e o querer humanos ao longo da história. Revela Idades, pessoas, culturas. Ora rivaliza, ora contempla o tradicional. Estampa crescentemente liberdade. (PAIVA, 2010, p. 15, grifo da autora).

Os primeiros materiais de registro foram as superfícies naturais das paredes das cavernas e das montanhas. Após isso, aventurou-se pelas gravações em grandes blocos de pedra e megalitos, que, com um tempo, foram transferindo-se para pedaços menores de pedras: as duras, macias ou vulcânicas. Por vezes, era usado argila ou placas de materiais como cobre, latão, marfim, cristais e etc. Outrora, utilizavam-se materiais inusitados, como peles de peixe, intestinos de serpente e corcova de camelo. Até o momento em que as inscrições feitas em séries de tabletes de argila numeradas e gravadas para transcrição de atividades comerciais ganharam força na Mesopotâmia. Além da argila, outro material que foi usado abundantemente como meio de registro foi a madeira, diante de sua alta disponibilidade e facilidade de manuseio (PAIVA, 2010).

As placas de madeira chamavam-se *pagillares* e foram utilizadas no Egito Antigo, na Mesopotâmia, na China, na Índia, na Grécia e em Roma (PAIVA, 2010). Essas placas, a princípio, eram entalhadas, e passaram a serem recobertas por uma camada de cera, o que possibilitou sua reutilização. Elas eram gravadas por um instrumento pontiagudo conhecido como *stilus* ou *graphium*, semelhante a uma caneta atual (FERNANDES, 2001; PAIVA, 2010). Segundo Fernandes (2001), esses utensílios (FIGURA 1), que serviam para guardar pequenos textos como registros contábeis e apostas, já possuíam um formato muito semelhante ao livro atual, e o processo de leitura se dava no mesmo sentido, eram, portanto, os ancestrais do que é concebido hoje como livro.

Figura 1 - Tabuleta de cera e madeira.



Fonte: <https://marcusfabiano.wordpress.com/>

Reconhece-se que, além das inscrições em pedras, das tabuletas de argila, madeira e, posteriormente, a cera, foram explorados em diversas culturas outros tipos de materiais, como casca de árvore, bambu, cortiça e folhas de palma (PAIVA, 2010). Ainda assim, com relação aos suportes mais utilizados, para Fernandes (2001), as formas primárias de registro nesses materiais eram frequentemente incômodas. Alguns deles ofereciam dificuldades em seu manuseio, muitas vezes rígidos e pesados, acabavam por serem pouco proveitosos, exigindo amplos espaços para apenas uma pequena quantidade de informações.

Nesse contexto, o primeiro suporte flexível, de acordo com Paiva (2010), é o rolo de papiro (FIGURA 2), sendo considerado precursor do papel que se faz uso no mundo atual. Sua origem é de um tipo de vegetal da família das ciperáceas, de nome científico *Cyperus papyrus* e que era, comumente, encontrada em pântanos e alagados rasos do rio Nilo, mas, também, foi utilizado em antigas civilizações do Oriente Médio e todo o mundo greco-romano (FERNANDES, 2001; MEGGS, 2009; MATHIAS DA SILVA, 2010). O papiro era obtido da seção interna do caule da planta em cortes finos e longitudinais, os quais eram molhados e sobrepostos, ortogonalmente, para o processo de prensagem, e, depois desse processo, essas folhas eram marteladas, polidas, e coladas lado a lado usando sua própria seiva viscosa como adesivo natural. Com esses métodos, eram produzidos longos rolos

de papiro que recebiam a escrita paralelamente a suas fibras (MEGGS, 2009; PAIVA, 2010).

Figura 2 - Fragmentos do texto mais antigo do Novo Testamento.



Fonte: <https://brasil.elpais.com/brasil/2014/04/07/cultura/>

Segundo Fernandes (2001), outro fator que impulsionou alterações nas técnicas e nos materiais de registro durante os anos, além do usual, foi o econômico. Para ele, o papiro, obtido através do extrativismo de uma única espécie vegetal, começou a apresentar dificuldades de custo em meio ao volume de produção, não atendendo, assim, a todas as necessidades da escrita da época.

Diante disso, nasce o cenário para que o pergaminho, por volta de 190 aC, entrasse em uso geral como suporte da escrita (MEGGS, 2009). Seu surgimento tratou-se, na realidade, de uma competição sobre edificações de bibliotecas: O rei de Pérgamo - Eumenes II, contra o monopólio do Egito sobre o papiro, procurou por alternativas de abastecimento, a fim de inaugurar a sua biblioteca. Nesse contexto, criou-se o pergaminho: superfície de escrita oriunda da pele de animais, como bezerras e carneiros (MEGGS, 2009; PAIVA, 2010). No entanto, Fernandes (2001) defende que o papiro continuou sobrevivendo em produção, mesmo depois do século I, quando o pergaminho já encontrava-se difundido pela Europa, sendo o suporte mais utilizado para os manuscritos.

Figura 3 - Bíblia antiga em códice.



Fonte: <http://g1.globo.com/>

O pergaminho, aproximadamente no século I, passa a ser utilizado na estrutura de folhas em cadernos dobrados e costurados juntos, muitas vezes protegidas por uma capa de madeira (FIGURA 3), são os primeiros livros: os códices (FERNANDES, 2001). “Eis que o homem tinha inventado uma nova forma para a experimentação do livro” (PAIVA, 2010, p. 22). Assim, segundo Meggs (2009), esse “formato revolucionário” (p. 47), constituído em cadernos de duas, quatro ou oito folhas, começa a substituir a produção dos rolos na Roma e na Grécia, o que se justifica pelo fato de não necessitarem do processo de desenrolar e enrolar em seu uso, além da economia em custos materiais pela possibilidade do uso do verso das páginas.

A partir disso, é dado início a evolução do códex, ou códices, a qual se deve muito ao período da Idade Média, o forte cristianismo e religiosidade da época e a tradição dos mosteiros (PAIVA 2010). Principalmente, entre os séculos II e IV, o livro ganha sua estrutura e organização familiar aos dias de hoje, como elabora Paiva (2010, p. 22, grifo da autora): “Sua *mise en page*, ao longo da experiência, vai criando padrão estético de ornamentação, divisão de capítulos, paginação, títulos, separação de palavras, incremento de acabamento e encadernação”.

Figura 4 - A Fuga do Egito (Século XV).



Fonte: PAIVA, 2010.

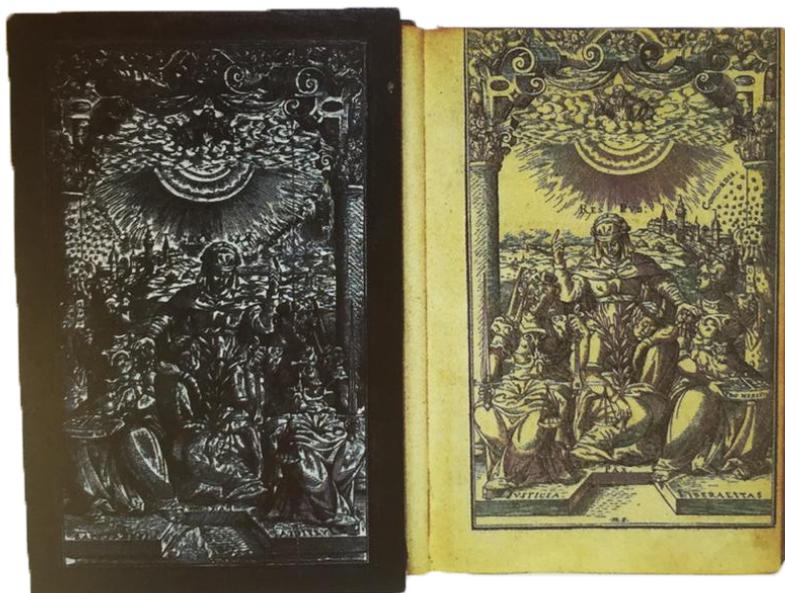
Dentro desse espaço religioso, o livro abre, como objeto manuscrito sagrado (FIGURA 4), uma ampla gama de possibilidades, com o detalhamento (característico da época) de ornamentos, ilustrações e encadernação, e pelo uso de materiais finos e de técnicas de produção mais habilidosas (PAIVA, 2010). Nesse contexto, já no segundo milênio da cristandade, precisamente no início século XII, é introduzida a produção do papel na Europa pelos árabes (FERNANDES, 2001). O que, segundo Paiva (2010), daria continuidade a mais uma grande revolução para o livro, sendo o papel, na realidade, uma invenção dos chineses (datada no século II d.C) que tinha como matéria prima a fibra vegetal ou trapos de linho, usados em um processo de fermentação e misturados com água em tinas até a obtenção da pasta que, eventualmente, era recolhida em telas suporte para obter-se o papel.

Nessa trajetória artesanal, rara, preciosa, o livro comunica a história. Deixa pegadas. Saído do pergaminho - peles de ovinos ou caprinos curtidas e preparadas - tão utilizado até a difusão da invenção do papel, o livro se adapta. Como registro. Como discurso de época. Veículo de ideias. Material, suporte com possibilidades comerciais bem maiores quando já se escasseava a produção em escala de pergaminho na segunda metade do século XIV. (PAIVA, 2010, p. 35).

Frente a chegada do papel como novo suporte e a apropriação da produção de livros pelos mosteiros religiosos, estes vão se desvinculando pouco a

pouco do monopólio religioso e recebendo demandas de fora de produção. Além disso, o crescimento das cidades desencadeiam novas mudanças. Entre os séculos XIII e XVI, universidades e escolas são criadas e os livreiros se profissionalizam, é uma época de grande interesse pela literatura. Assim, os livros deixam de ser propriedades religiosas, e passam a se efetivarem como disseminadores de conhecimentos (PAIVA, 2010).

Figura 5 - Madeira gravada descoberta em Lyon.



Fonte: PAIVA, 2010.

Diante disso, a partir do século XIV, a cópia artesanal falha em atender suficientemente a alta demanda de multiplicação dos livros. Logo, a fim de agilizar a produção, são empregados processos de xilografia e gravação de imagens e textos em madeiras (FIGURA 5). Essa técnica ajudou bastante a impulsionar o comércio de textos por toda a Europa, e foi sendo mais e mais desenvolvida devido a alta demanda de produção da época (FERNANDES, 2001; PAIVA, 2010).

6.1.1.2 Gutenberg e as novas possibilidades

Em meio a todo o contexto inventivo da época e em relação ao livro, de acordo com Fernandes (2001), chega Gensfleisch von Gutenberg, xilogravador e ourives, com a invenção que vai determinar o surgimento da indústria gráfica: ele desenvolveu uma das muitas formas de tipos móveis que serviram para a impressão de textos, e seus tipos eram produzidos em liga metálica, sendo bem resistentes e prestando para inumeráveis reproduções. Juntamente com isso, Gutenberg inventou a primeira máquina de impressão (FIGURA 6) invenção pela qual ele recebeu o legado de “Pai da Imprensa”.

Figura 6 - Máquina impressora do século XV.



Fonte: PAIVA, 2010.

Além disso, segundo Paiva (2001), a técnica dos tipos móveis de Gutenberg valorizou, na época, uma perspectiva essencial para o futuro da produção editorial: o olhar prévio e compositivo durante a elaboração de uma obra impressa. Surgem inúmeros outros fatores a serem considerados numa publicação, assim, obtém-se evolução nas diversas áreas que circundam esse processo, como tipografia e a ilustração, antecedendo questões que seriam abordadas, mais na frente, no design gráfico enquanto área consolidada.

A partir disso, é dado o caminho para diversas novas invenções referentes à impressão. A chegada da litografia (matrizes em pedra que substituem o uso dos clichês tipográficos) no século XIX, por exemplo, já possibilita aumentar a gama entre preto e branco, popularizando o uso de ilustrações no meio editorial e otimizando a produção em larga escala. O avanço nos processos industriais, também, acarretam novas mudanças em cima disso e, eventualmente, a encadernação é feita por máquinas, a fotografia já pode ser transferida para o papel e novas técnicas surgem, como a impressão “offset” no final do século XIX. Essa última passa a incorporar o processo fotográfico por matrizes metálicas flexíveis e possibilita diversas novas opções, como a impressão de todo tipo de imagem, além da grande melhoria na qualidade e um novo processo de seleção de cores com base nas tintas primárias, sendo elas: ciano, amarelo e magenta (FERNANDES, 2001). Com base nisso, o livro ganha seu aspecto técnico atual, e, no século XX, também, ocorreram importantes avanços para a produção e a disseminação das publicações:

Durante todo o século XX o que vimos foi a evolução de insumos e suportes, o aprimoramento das técnicas convencionais de impressão e o surgimento das impressões digitais (por definição as que são originadas diretamente de arquivos produzidos por programas gráficos de computadores), e toda esta evolução agregou qualidade ao aspecto do livro, possibilitou a existências de tiragens por demanda e toda uma série de novas perspectivas para o livro impresso. (FERNANDES, 2001, p.16-17).

6.1.1.3 Novas considerações para o livro

Percebe-se, diante da contextualização de sua evolução material até a conformação em códices, junto a seu desenvolvimento industrial e técnico, que o livro nada mais é do que a expressão do pensamento do homem, e, na busca de simbolizar esse pensamento e traduzi-lo na linguagem que cabe ao livro, o homem utilizou os mais diversos meios materiais, explorando formatos variados, imagens, colagens, recursos artesanais e avanços tecnológicos que o eram disponíveis (PAIVA, 2010).

A leitura é sempre apropriação, invenção, produção de significados. [...] Do rolo antigo ao códex medieval, do livro impresso ao texto eletrônico, várias rupturas maiores dividem a longa história das maneiras de ler. Elas colocam em jogo a relação entre o corpo e o livro, os possíveis usos da escrita e as categorias intelectuais que asseguram sua compreensão. (CHARTIER, 1988, p. 77).

Assim de acordo com Fernandes (2001), os livros são um dos principais meios de registrar e transmitir os saberes, adquirindo enorme relevância histórica por se caracterizar como elemento de preservação e disseminação de uma cultura. Nesse sentido, Paiva (2010) considera a revolução do livro uma revolução de discurso dirigida a permanência pela reprodutibilidade. Então, a autora estabelece que o livro assume os mais diversos papéis na cultura, entre eles suporte de discurso, produto intelectual e bem de consumo.

Dentro das possibilidades do livro, tem-se, ainda, uma amplitude de categorias, como livros digitais, livros de leitura sequencial, livros obra de referência, livros raros, livros de arte, pop-ups, flipbooks e livros de artista, sendo este último o norteador conceitual do próximo tópico desta pesquisa. Ressalta-se, ainda, que, dentro de cada uma dessas classificações, existem os variados tipos de livro, a exemplo do livro obra de referência, no qual encontra-se categorias particulares, como anuários, dicionários, catálogos e enciclopédias, entre outros (PAIVA, 2010).

Diante disso, se torna evidente que o estudo sobre a materialidade do livro transcende a análise estritamente morfológica desse objeto e percorre questionamentos sobre a função expressiva de seus elementos verbais e não-verbais, evidenciando até aspectos da cultura que deram ao livro suas conformidades atuais (CHARTIER, 2002). No entanto, o processo o qual a materialidade atribui sentido às obras ocorre de forma inerente às práticas da leitura. Segundo Chartier (1990), o objeto do livro sempre encontra-se relacionado a dois outros aspectos interligados: o seu conteúdo e a experiência do leitor.

Um bom exemplo da influência da materialidade nas práticas de leitura pode ser consolidado por meio da comparação do livro tradicional ao e-book. Segundo Paiva (2010), o livro digital veio como uma revolução própria dentro das possibilidades do livro. Nele, tem-se uma configuração de leitura em fluxo sequencial de tela que é bem diferenciada da organização física e temporal das páginas

encadernadas em códices, onde as fronteiras entre páginas são mais radicalmente evidenciadas pela matéria (CHARTIER, 1988). Assim, complementa-se esse raciocínio com um trecho da tese de doutorado em design de Michaela Pivetti (2018), referente ao romance de Umberto Eco de nome *A educação sentimental*, sobre a influência das questões materiais no aspecto temporal do livro:

A materialização do tempo na imagem do espaço branco, sugerida por Eco, que graficamente pode equivaler a virada da página ou a súbita ausência de palavras ou imagens no espaço da folha, ou das folhas espelhadas no espaço da página dupla, induz o leitor a assumir um ritmo, marcado pela ruptura ou pela descontinuidade. (PIVETTI, 2018, p. 180).

Dessa forma, constrói-se a argumentação sobre as complexidades que compreendem a materialidade do livro. A partir disso, pode-se investigar uma ramificação particular do livro, o livro de artista, utilizando-o como parâmetro para analisar as possibilidades formais que o livro apresenta enquanto lugar de experimentação e expressão artística, no tópico a seguir.

6.1.2 Livro e experimentação

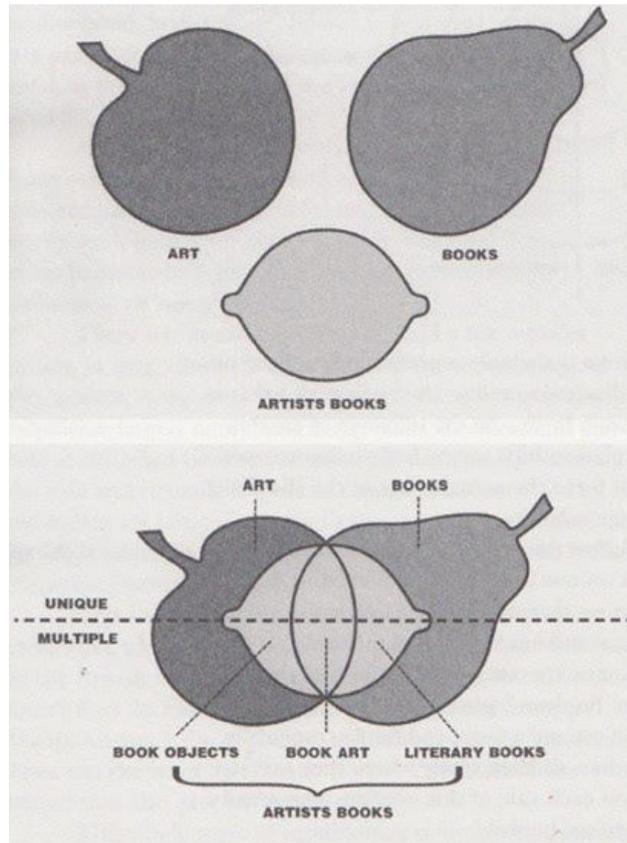
Ter o livro, sim, lê-lo também, mas também, e sobretudo, ver, virar e gerar as suas páginas. Comê-las. É preciso construí-lo como objeto de arte. Libertar-se não apenas do verso, mas da própria regra da página, sim ou não? À arte cabe essa liberdade, mesmo se melancólica. (SILVEIRA, 2016, p. 29).

6.1.2.1 O encontro do livro com as artes

O fenômeno o qual o artista envolve-se na construção do livro como obra de arte, historicamente, ganhou diversas denominações e classificações diferentes, algumas até que se contradizem entre os próprios autores, e, além disso, a tradução para o português mantém essa mesma amplitude categórica. Entre as variações estão: livro de artista, livro-objeto, livro ilustrado, livro-arte, livro-obra e livro-poema (SILVEIRA, 2016). Na presente pesquisa, será realizado um breve comparativo entre os conceitos de Ulises Carrión (1980), Clive Phillpot (2013), e o importante nome do âmbito nacional: Paulo Silveira (2016).

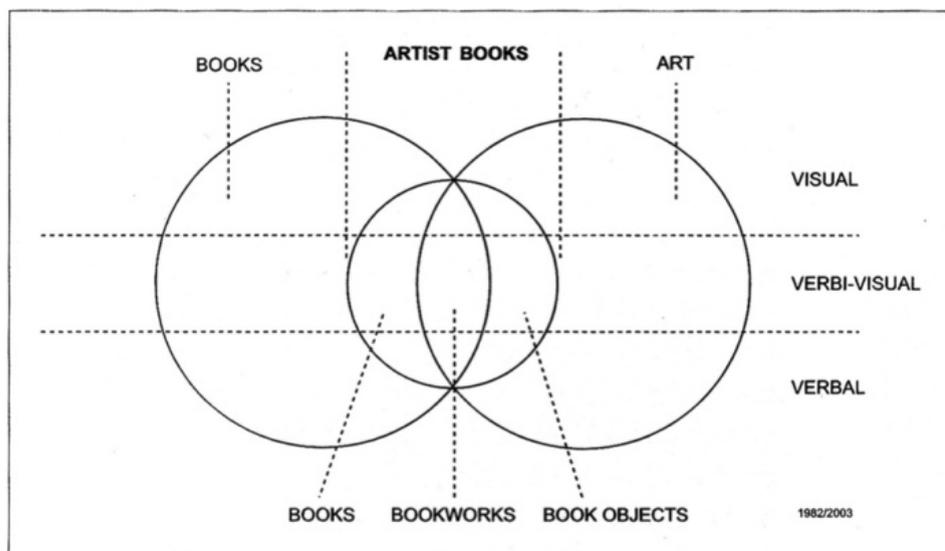
Phillpot (2013) elabora alguns diagramas na tentativa de esclarecer os termos que foram adaptados e modificados tanto ao longo das últimas décadas do século XX, exemplificados na Figura 7 e na Figura 8.

Figura 7 - Diagrama de Phillpot para *Art Libraries Journal* (1993).



Fonte: PHILLPOT, 2013

Figura 8 - Diagrama de Phillpot: *Outside of a Dog* (2003).



Fonte: PHILLPOT, 2013

Inicialmente, nota-se que, contrastando o segundo e posterior diagrama (FIGURA 8) com o primeiro (FIGURA 7), é adotada a mesma lógica de interseção, com duas grandes áreas de livro e de arte, e os livros de artista sendo sendo a área menor que as intercede. No entanto, a divisão linear já não se dá por único e múltiplo, mas por visual, verbo-visual e verbal, portanto, com base nos dois modelos, entende-se que as três grandes áreas permitem esses dois tipos de classificação entre elas. E, no segundo diagrama, livro-arte, ou *book art* em inglês, foi substituído por livro-obra, ou *bookworks* em inglês.

É importante salientar, no entanto, que Phillpot (2013) demonstra um desconforto com o termo livro de artista, ele evidencia sua preferência pela denominação livro-arte. Mas, com a força do uso desse termo no meio artístico, ele procura sistematizar definições que envolvam essa concepção, defendendo que o termo livro de artista refere-se mais a profissão do autor do que às qualidades do trabalho. É entendido por ele que a maioria das produções originam de artistas de tradição da pintura ou da escultura, mas existem, também, uma quantidade relevante de autores de tradição gráfica, como designers, desenhistas, tipógrafos, entre outros que desejam apresentar seus próprios trabalhos ao invés de projetar sobre os de terceiros.

Evidencia-se ainda que Phillpot não era o único a encontrar problemas com a nomenclatura. Carrión (1980) prefere designar esse uso do livro como meio artístico de livro-obra, pelo discernimento de que essa denotação não dá apropriação exclusiva para os artistas e exalta mais a forma do livro como trabalho autônomo. Ele prefere atribuir o termo livro de artista para livros que são feitos pelos mesmos, assim como Philpot (2013), incluindo os catálogos e as autobiografias de formatos usuais.

Entendendo isso, dentro do termo livro de artista, usado para denotar todo esse fenômeno em que o artista assume o papel do autor do livro, seja no sentido literário ou no artístico, encontra-se o livro-arte, definindo livros os quais a forma é intrínseca ao trabalho. Restringe-se, assim, aos livros de artistas que podem ser considerados obras de arte e são excluídos, dessa classificação, os trabalhos de

cunho convencional, como os livros de arte, os catálogos e as autobiografias (PHILLPOT, 2013).

Ainda sobre o território do livro-arte, existem dois segmentos: os que utilizam métodos de produção em massa para maior acessibilidade ao público e os livros escultóricos, que estão mais próximos da tradição da pintura e da escultura e evidenciam, mais expressivamente, a fisicalidade do livro. São, respectivamente, os livros múltiplos e os livros únicos. Suas diferenças são visualmente reconhecíveis, mas a maior diferença está na sua filosofia. Os livros únicos rejeitam a revolução de Gutenberg por negarem a possibilidade de proliferação, enquanto os múltiplos tem como motivação tornar a arte mais acessível por meio da multiplicação (PHILLPOT, 2013).

Enquanto, para Phillipot (2013), livro-arte determina a forma do livro como algo intrínseco ao trabalho, Carrión (1975) exerce um olhar mais voltado para a estrutura desse objeto, e defende o livro-obra como livros os quais sua forma, uma coerente sequência de páginas, determina condições de leitura que são intrínsecas ao trabalho. Carrión (1975) define o livro como "uma sequência espaço-temporal" (p. 33), evidenciando a presença do tempo em sua estrutura, em que cada espaço é percebido de forma diferente, e, no caso do livro-obra, esse espaço é utilizado de maneira mais proposital, assim, os signos ali presentes são evidenciados em sua materialidade.

No segundo diagrama, é evidente que, com o tempo, Phillipot prefere denominar como centro da produção artística o termo livro-obra. Assim, ele determina que livro-objeto são os livros escultóricos, os literários são os que não são trabalhos artísticos (entre eles as autobiografias e os livros de arte, como visto anteriormente) e que os livros de artistas englobam os dois, mas têm como produção central o livro-obra, definindo-o como obra artística que depende da estrutura do livro para articular seu conteúdo, em concordância com o discernimento de Carrión.

Anos depois, Paulo Silveira (2016), no seu livro *A Página Violada: da ternúria à injúria na construção do livro de artista* (original publicado em 2001), compara os conceitos de autores de sua seleção, incluindo Carrión e Phillipot, mas defende alguns pontos particulares sobre o assunto. A princípio, o autor descarta o

uso da nomenclatura 'arte do livro' por indicar a técnica, sendo esta artesanal ou industrial, ou questões de ofício, concordando com Phillpot (2013), as quais determinam preocupações materiais e técnicas (tipos de papéis, tecidos, couros e etc). Silveira (2016) escolhe utilizar o termo livro de artista, designando-o como uma ampla categoria das artes, mas aceita outros termos como livro-arte.

Silveira (2016) demonstra que o livro de artista pode designar tanto a categoria artística, quanto as obras específicas das experiências conceituais dos anos 60 que contribuíram para a consolidação do termo. No entanto, o autor defende que não precisa ser um livro, podendo apenas referir-se remotamente a ele, enquanto Phillpot (2013) mantia sua preferência por livros de artista que sustentavam o formato usual, utilizando dos métodos de produção em massa para maior disseminação.

Silveira (2016) categoriza o livro por aspectos mais sentimentais, aplicando o conceito de ternura para livros que preservam as conformações tradicionais como um manifesto de amor ao livro por meio da manutenção de sua tradução, "É o aceite e a dependência do fetiche." (p. 28), e o conceito de injúria para a tentativa de negação dessa tradição como subversão e afronta a esse suporte, "É o esforço de ataque ao fetiche." (p. 28).

Para o presente trabalho, ressaltou-se o que Phillpot (2013) designa como livro-arte múltiplo, visto que os livro-objetos podem até assemelhar livros, mas não podem ser abertos e nem sequer lidos, viram escultóricos. Diante disso, será de menor relevância os trabalhos classificados como injúria por Silveira (2016) ou livros-objeto por Phillpot (2013).

6.1.2.2 A nova arte de fazer livros

É evidente que, anterior ao nascimento do termo livro de artista, existiram produções artísticas que se enquadrariam dentro dessa designação. Entretanto, é apenas para o final do século XX que esse tipo de obra é legitimado e ganha sua autonomia (SILVEIRA, 2016). Portanto, na metade do século XX, o uso do livro como meio de expressão artística consolidado chega um tanto atrasado. Enquanto existiam os habilidosos ilustradores, designers e encadernadores, os exemplos do

livro como obra de arte falhavam em apresentar uma visão integrada, e nem sequer demonstravam um engajamento com a estrutura do livro. Quando os livros em questão eram abertos, o leitor frequentemente encontrava uma gravura detalhada na página esquerda e um bom material de leitura na direita, sem alguma interação real entre as duas formas de arte (PHILLPOT, 2013).

Carrión (1975) classifica o período a partir do nascimento do livro de artista e contextualizada pela produção dos poetas concretos (entre outros artistas) como “nova arte” de fazer livros. Para o autor, a “nova arte” relaciona o conteúdo a forma do livro, evidenciando uma conexão entre estrutura e texto, como já visto, que transforma a função do escritor, expandindo-a para todo o processo de produção do livro. Afirmação a qual pode ser contestada por Phillipot (2013) e Silveira (2016) que reconhecem que o artista não precisa estar envolvido em toda a execução, precisando, ao menos, estar no processo de concepção.

Essa satisfação nascida da completude e do contato remete ao que de mais determinante ou distintivo tem o livro de artista: sua fisicalidade. Como todo livro (aqui entendido como o volume), ele também é um corpo físico que ocupa lugar no espaço. É uma coisa, um objeto. Mas se o livro é, o livro de artista é muito mais. É linguagem e metalinguagem tornadas concretas. É um corpo físico expressivo. (SILVEIRA, 2016, p.120).

Ao contrário da “velha arte”, contexto o qual a estrutura do texto era indiferente a estrutura do livro, fazendo do livro apenas um recipiente. Ou seja, na nova arte de fazer livros, é preciso ler o livro todo como uma estrutura, identificando os seus elementos e entendendo suas funções (CARRIÓN, 1975).

Um artista, em particular, deixou sua marca nos anos 50, e esse artista foi Bruno Munari, que também era designer. Munari contribuiu, desde antes, para a exploração das propriedades formais do livro e, indiretamente, para o avanço do livro-obra acessível. Ele produziu livros inventivos voltados para o público infantil nos anos 40, os quais por vezes envolviam a abertura de abas, ou até mesmo pequenos livretos dentro das páginas, como em *Mai Contenti* de 1945, o primeiro da série *I Libri Munari* (PHILLPOT, 2013).

E então, em 1949, Munari começou a experimentar com livros únicos e pequenas edições de projetos artísticos na forma do livro. Ele se interessava, particularmente, pela ação do passar de páginas e gostava de experimentar com

isso, ele passava fios pelas folhas, fazia cortes nelas, e mudava seus materiais e suas cores. Esses trabalhos de Munari chamavam-se *I Libri Illeggibili* (PHILLPOT, 2013) de tradução *Os Livros Ilegíveis*, e podem ser visualizados na Figura 9.

Figura 9 - Bruno Munari: *Os Livros Ilegíveis* (1949).



Fonte: <http://reagente1.blogspot.com/2017/12/o-livro-ilegivel-e-os-pre-livros.html>

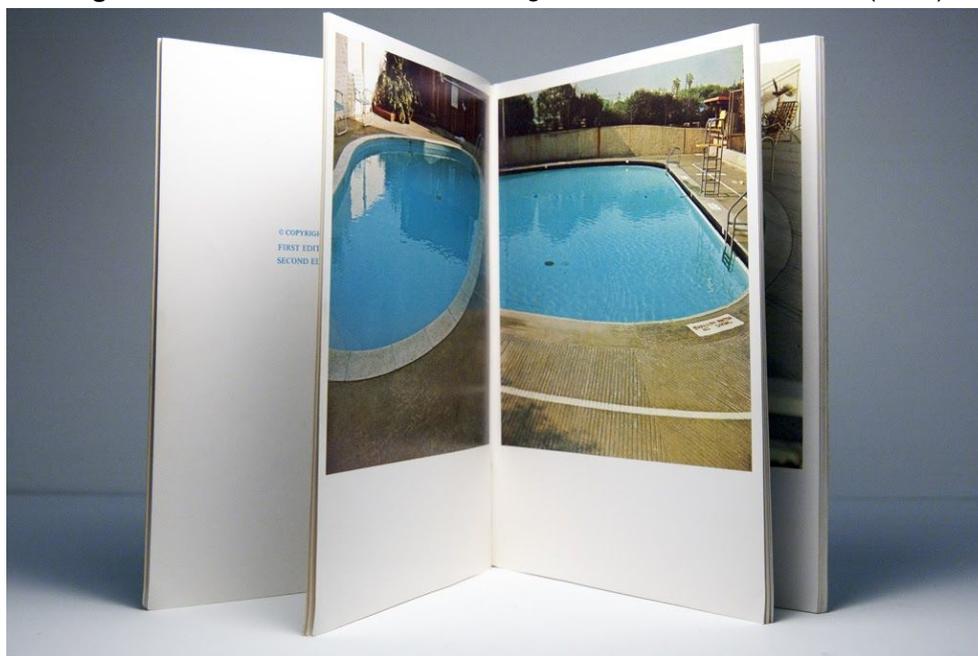
De acordo com Phillpot (2013), mesmo a produção de Munari sendo composta, majoritariamente, por livros únicos ou de pequena tiragem, seu trabalho teve grande relevância para o meio artístico e foi amplamente divulgado em revistas e exposições, o que acabou por influenciar trabalhos de diversos artistas de obras múltiplas, entre eles Ray Johnson⁶.

No entanto, a década de 60 foi, particularmente, crucial para a ascendência do livro de artista. O livro-arte tornou-se amplamente acessível, e uma figura importante para isso foi Ed Ruscha. O artista destacou-se por disseminar a ideia que o livro poderia ser um veículo primário para a arte, através da alta multiplicidade de suas publicações e, assim, quebrou radicalmente a concepção,

⁶ Artista americano dos anos 50, conhecido principalmente por seus trabalhos como colagista e artista de correspondência referentes ao início da arte pop.

que se tinha na época, do que era um objeto resultado da interação de artistas com o livro. Seus livros não eram para serem trancados e admirados de forma exclusiva, seu propósito era que fossem usados e acessados em ampla magnitude (PHILLPOT, 2013).

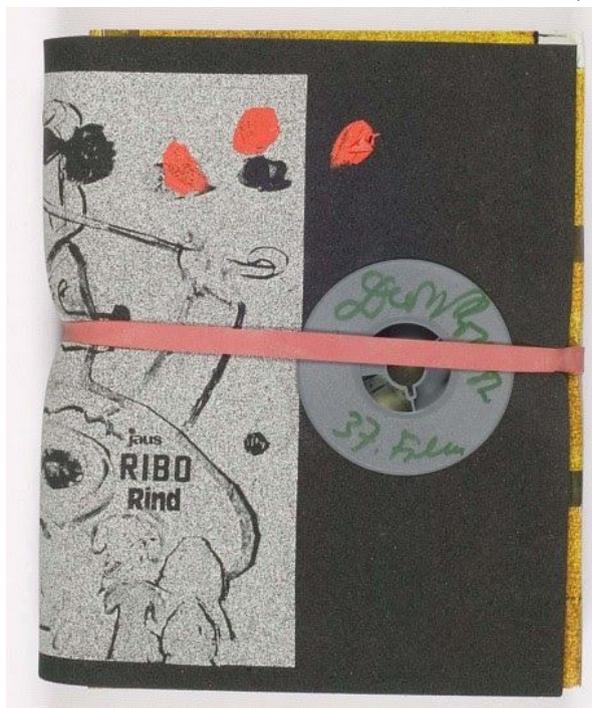
Figura 10 - Ed Ruscha: *Nine Swimming Pools and a Broken Glass* (1968).



Fonte: <https://www.flickr.com/photos/69184488@N06/6807939283>

Além de Ruscha, Dieter Roth foi outro importante precursor do livro-arte, antecedendo até os artistas conceituais do final da década de 60. Roth frequentemente reconstituía seus livros, especialmente no processo de publicação de sua coleção *Collected Works* (seleção de 20 dos seus trabalhos dos anos 60 adaptados para encaixar nas particularidades dessa série de livros). Os livros da série diferem muito entre si, alguns são feitos com jornal, outros folhas de plástico colorido transparente. Alguns são puramente tipográficos, outros fotográficos, e alguns possuem textos manuscritos e outros impressos (PHILLPOT, 2013). É possível ver, assim, que todos os livros da coleção contribuem para uma ampla variedade de materiais e técnicas.

Figura 11 - Dieter Roth: *Collected Works*, Volume 19 (1969–79).



Fonte: https://www.zuckerartbooks.com/artist/Dieter_Roth/works/2847

Comparando o trabalho dos dois é possível ver que Ruscha se apoiava mais na fotografia, evidente no seu trabalho sobre piscinas da Figura 10, e Roth tem uma maior tendência a explorar a matéria, como se nota na Figura 11, onde o volume 19 de sua coleção possui uma capa de espuma serigrafada envolvida com borracha e marcas manuais de tinta vermelha sobre a mesma.

Porém, segundo Phillpot (2013), outros fatores também foram responsáveis por tornar essa época tão propícia para essa produção. Entre eles a forte experimentação com as diferentes áreas das artes visuais, por conta da disseminação da fotografia, e o contexto social e político o qual as mídias convencionais não forneciam as pessoas as notícias e informações que elas procuravam, o que justifica o fato das publicações da época constantemente obterem um aspecto democrático, e com o livro-arte não era diferente.

Isso apresentou-se como uma mudança otimista para os artistas da época, pois o livro se manifestava como um suporte barato que poderia alcançar um grande número de pessoas, além de possibilitar um contato direto com seus consumidores. Os artistas sentiam-se mais libertos dos seus críticos, portanto eles aceitaram muito bem a novidade (CARRIÓN, 1980). Além disso, O livro-obra trouxe

novas possibilidades de experimentação, ao trazer as tradições literárias para as artes, criando conexões até entre áreas como livro e música (PHILLPOT, 2013).

Para muitos artistas conceituais, na época, o livro era o meio mais apropriado para gravar e disseminar suas ideias, teorias, diagramas ou desenhos, então já foram impulsionados a usar sua forma para isso (PHILLPOT, 2013). Os artistas conceituais e os do Fluxus foram os responsáveis por acostumar o público com as publicações de artistas e por reconhecerem a sua importância. Os artistas do Fluxus produziam livros altamente carregados com prestígios culturais e publicados em formatos alternativos, enquanto os artistas conceituais estavam mais interessados na linguagem do que no livro, suas publicações pareciam o mais normais possíveis (CARRIÓN, 1980).

Entretanto, a produção precursora de maior diversidade, que antecede, inclusive, o momento de interseção do movimento conceitual com o livro, foi a dos poetas concretos (entre eles Diaz-Pino, Rûhm, De Campos e Gomringer), que destruíram a ilusão de que o livro era um texto impresso e tornaram evidente que a linguagem impressa é espaço, foram além dos sonhos mais loucos de Mallarmé, fizeram páginas multicoloridas, as perfuraram, as dobraram e as queimaram (CARRIÓN, 1980). Inclusive, é com as obras do concretismo que a produção nacional ganhou força no cenário internacional do livro de artista, mais especificamente pelos trabalhos pioneiros de paulistas, como Décio Pignatari, Haroldo e Augusto de Campos e Julio Plaza (SILVEIRA, 2016).

Além disso, o interesse de muitos artistas do Pop Art também atingiu o pico pelo final dos anos 60, esses artistas, apesar do que o nome sugere, estavam interessados não só na cultura pop, mas nas variadas mídias nas quais os aspectos dessa cultura eram disseminados: jornais, quadrinhos, televisão e filmes. Não foi nenhuma surpresa, então, que alguns desses artistas voltaram sua atenção para o livro. Artistas como Allan Kaprow, Claes Oldenburg, Eduardo Paolozzi e Andy Warhol usaram o livro como veículo para suas ideias, mesmo se, com exceção de Warhol, não explorassem tanto sua forma. De fato, esse momento foi impulsionador para essas publicações (PHILLPOT, 2013).

6.1.2.3 Ramificações posteriores

Os anos 70 foi o período de maior divulgação dos livros de artista. É nessa época que essa publicação disseminou-se vastamente pelo território internacional e multiplicou-se em considerações teóricas (PHILLPOT, 2013; SILVEIRA, 2016). Começaram as primeiras exposições exclusivas desse tipo de trabalho, e os artistas, mais que nunca, estavam em seu auge de produção, alguns produzindo de 10 a 20 edições de livros múltiplos, entre eles Sol LeWitt e Richard Long (PHILLPOT, 2013).

Em contrapartida, na década de 80, com o termo livro de artista ainda pouco delimitado, abriu-se espaço para outros tipos de publicações além dos livros múltiplos, eram os livros artesanalmente trabalhados e que se preocupavam mais em explorar o material e a excentricidade da forma - esse era o espírito experimental da época. Com isso, acabou-se o sonho de muitos pela arte acessível (PHILLPOT, 2013). Como previa Carrión (1980), em seu artigo *Bookworks revisited* para o jornal *The Print Collector's*, a concepção de que o livro era um meio mais barato para o artista não se sustentava, pois o valor não está só no livro final mas de toda a sua publicação. Além disso, Phillpot (2013) acrescenta que as vendas, na época, não eram altas o suficiente.

Para Phillpot (2013), tudo isso contribuiu para que, na tentativa de expandir a durabilidade do livro como forma de arte, os artistas começassem a aplicar técnicas mais exclusivas de produção, ampliando o uso de cores na impressão e prestando mais atenção aos detalhes, como qualidade do papel e encadernação.

Visto a persistência das novas soluções matéricas, ainda nos anos 90 existiam pequenos desentendimentos sobre o desígnio dos livros de artista (SILVEIRA, 2016). Desde essa época, então, a produção dos livros de artistas se diversificou e é possível encontrar nela tanto os trabalhos ostentosos de edições limitadas, como os que tentam resgatar a estética das publicações múltiplas dos anos 70 e 80, produzindo ainda livros baratos e, frequentemente, usando-os para defender suas causas e preocupações sociais (PHILLPOT, 2013).

Diante das diversificações apresentadas do livro, percebe-se como elas refletem o potencial que esse objeto ganha quando intercedido por outras áreas de conhecimento, reconhecendo a amplitude das possibilidades de sua função expressiva, nas quais é possível explorar sua forma das mais diversas maneiras. Salienta-se também, como isso repercute na cultura, trazendo sempre novos diálogos e novas relações, além de novas experiências sensoriais com a leitura, mesmo que por vezes predominantemente visuais.

O artista plástico do livro constrói corpos – mas nem sempre. Ele tem a liberdade para construir o novo ou desconstruir o já existente. Esse é o seu esperado papel social. Ele funda a alma de sua obra a partir de sua própria individualidade ou de uma persona hipotética. Ou de qualquer concepção possível. O corpo será elaborado com a liberdade que a técnica e a tecnologia permitirem. Sua criatura é livre para ser apolínea ou dionisíaca. (SILVEIRA, 2016, p.123).

No entanto, essas relações estão sujeitas a constantes mudanças referentes ao contexto social, como percebe Phillipot (2013): Ironicamente, as publicações dos artistas que foram concebidas para serem acessíveis, hoje são vendidas a preços exuberantes como objetos raros, visto que não estão sendo mais publicadas. Ainda assim, como pode ser visto, essas publicações contribuíram amplamente para a exploração das possibilidades materiais do livro, o que acaba por influenciar, também, na prática projetual deste artefato no design.

6.2 Possibilidades do design

O *design* determina-se nesta intenção de combinar pragmática e poética, de unir a capacidade de fazer com o desejo de comunicar, cristalizando em formas a metamorfose do pensamento, captando e objectivando o que ainda não tem forma e o que está para além da forma, assumindo-se neste gesto como tomada de consciência que poderia considerar-se, também, desvelamento. (MOURA, 2005, p.74, grifo da autora).

6.2.1 Design e materialidade

De acordo com Coelho (2008), todo artefato, ou seja, objeto produzido pelo esforço humano, ocorre por meio da transformação da idéia em matéria, a sua objetivação. Nesse contexto, Fayga Ostrower (2001) defende, em seu livro *Criatividade e Processos de Criação*, que o processo criativo e suas potencialidades

não se restringem às artes, definindo a criatividade como uma necessidade do homem e um potencial inerente a ele, e, assim, o trabalho artístico não pode ser o único determinado como criativo. Então, contextualizando esse processo de materialização, segundo Coelho (2008), no design, ele corresponde ao ato de projetar: “Na sua essência, a ação de projetar tem como meta pôr em prática uma idéia através do domínio da matéria” (p.18).

6.2.1.1 A significação pela forma e a matéria

Para Ostrower (2001), criar diz respeito a dar forma a algo novo, formar. Os meios e os métodos utilizados não influenciam na sua definição, a qual engloba o ato criador como um ato de compreensão, ordenação, configuração e significação⁷. Dessa maneira, a autora defende ainda que qualquer realização humana envolve princípios de forma, ao considerá-la uma estruturação, e não a restringindo como imagem visual. Segundo ela, as formas ordenadas são classificadas como possibilidades, sem elas não há comunicação e é por meio delas que o homem estabelece suas relações.

No design, os processos de significação estão envolvidos numa relação mediadora com a construção da linguagem dos produtos projetados. O sucesso da ação do designer está diretamente vinculado à materialização de suas idéias em produtos, que, pelas possibilidades de uso, gerem significação. Essa manifestação semiótica confere à construção de significados e, conseqüentemente, à apreensão dos efeitos que esses possam produzir, a comunicabilidade exigida e desejada. (COELHO, 2008, p. 84).

Com isso em mente, é possível entender que, segundo Coelho (2008), a capacidade comunicacional de um produto bidimensional ou tridimensional, para o designer, encontra-se no significado transmitido para seu usuário através da forma. Cardoso (2012) defende a forma como expressão de uma atividade significativa, contendo três aspectos que se relacionam, sendo esses a aparência, a estrutura e a

⁷ Entende-se que a significação é “o processo mediante o qual significados vão sendo acrescentados, subtraídos e transformados em relação ao conjunto total das formas significativas.” (CARDOSO, 2010, p. 131) e que “O significado se concretiza na medida em que é usado nas trocas comunicativas.” (COELHO, 2008, p. 84).

configuração, em contrapartida com o conceito mais abrangente de forma por Ostrower (2001), como visto anteriormente, o qual não se restringe apenas a materialidade, mas a incorpora como linguagem⁸ e forma significativa. Segundo a autora, nas configurações da forma, moram os meios de comunicação em matéria, assim, através dessas configurações, consolida-se uma linguagem: “A materialidade não é, portanto, um fato meramente físico mesmo quando sua matéria o é” (p. 33).

Além disso, para Cardoso (2012), não é possível atrelar um significado fixo a uma forma, ela é passiva da relação da troca entre os conceitos premeditados e concretizados da criação e o que o indivíduo pode ressignificar em sua experiência. Logo, sempre é possível traduzir as diferentes associações concebidas em um projeto em diversas formas, assim como sempre é possível interpretá-las de maneiras diferentes: “A produtividade do homem, em vez de esgotar, liberando-se, se amplia” (OSTROWER, 2001, p. 27).

6.2.1.2 Processo criativo: cultura, sensibilidade e percepção

Sistematizou-se (ESQUEMA 2) alguns dos aspectos determinados por Fayga Ostrower (2001) que referem-se ao âmbito criativo, a fim de compreender melhor as relações entre as faculdades criativas que atuam nesse processo. A autora, além de defini-los, em seu livro, elabora o quão racional ou intuitivo se dá cada parte do processo. Entende-se que, segundo a autora, esses aspectos conduzem o processo de significação em matéria. Ressalta-se que foi adaptado um recorte específico ao que interessa à construção de raciocínio do presente trabalho.

⁸ Entende-se que a linguagem constitui o “Processo de combinação de associações e referências, com base em código e repertório partilhados por sujeitos de um grupo social e histórico, gerando informação e comunicação.” (COELHO, 2008, p. 41).

Esquema 2 - Elementos do processo de materialização.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Ostrower (2001) considera que o processo de criação ocorre intuitivamente em sua essência, mesmo que compreenda todo modo de experiência do indivíduo, incluindo as de caráter racional, assim, a medida que é transformado em forma, esse processo passa pelo consciente. Logo, as variadas escolhas durante uma produção criativa não se restringem ao conhecimento racional. No entanto, para a autora, este é um processo que busca da consciência como referência para avaliação dos possíveis significados durante um ato de criação.

Evidentemente, a natureza criativa, como um todo, insere-se sobre um contexto cultural. Isso implica na designação de dois pólos que são interligados no processo criativo, seriam esses pólos os dois níveis de existência humana: onde um é o nível individual que contém as potencialidades do ser único e o outro é o nível cultural onde a realização desse potencial é contextualizado e disseminado dentro do quadro de uma determinada cultura (OSTROWER, 2001).

A relação entre design, cultura e sociedade pode ser observadas a partir da própria experiência empírica. Primeiro porque design é uma atividade que configura objetos de uso e sistemas de informação e, como tal, incorpora parte dos valores culturais que a cerca, ou seja, a maioria dos objetos de nosso meio é, antes de tudo, a materialização dos ideais e das incoerências de nossas sociedades e de suas manifestações culturais, assim como, por outro lado, anúncio de novos caminhos. Segundo, porque o design, entendido como matéria (ou energia) conformada, participa da criação cultural, ou seja, o design é uma práxis que confirma ou questiona a cultura de uma determinada sociedade, o que caracteriza um processo dialético entre mimese e poese. (COELHO, 2008, p. 61).

Assim, resume-se que as formas não ocorrem independentes do contexto cultural, mesmo que os objetivos sejam pessoais, na criação, são elaboradas possibilidades culturais. Os valores de uma cultura representam a base sobre qual o homem atua - ela fornece as referências e define as propostas. E, nesse quadro, atua a sensibilidade como faculdade humana, visto que a criação é, essencialmente, um processo que ocorre no âmbito do sensível. Todo indivíduo possui a sensibilidade enquanto potencial, ou seja, em qualquer pessoa, existe a porta de entrada para as sensações, encontrando-se aberta constantemente para o mundo, e este é definido como um processo do inconsciente (OSTROWER, 2001).

Nesse contexto, a cultura serve tanto para conduzir o ser sensível, quanto o ser consciente que configura o subjetivo em forma e que comunica durante um processo materializador. Como coloca Ostrower (2001, p.17), “[...] a sensibilidade do indivíduo é aculturada e por sua vez orienta o fazer e o imaginar individual”.

Esquema 3 - Cultura, sensibilidade e percepção.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

A partir do entendimento sobre o papel que a sensibilidade tem enquanto receptivo dessa rede cultural, contextualiza-se a percepção agindo sobre o ser sensível (ESQUEMA 3). Enquanto a sensibilidade é de caráter intuitivo, uma porta constantemente aberta, a percepção está no plano do consciente, sendo o delimitador dessa experiência. A percepção é o processador das sensações na mente, por isso ela influencia diretamente sobre o que os seres humanos são capazes de sentir e entender, constituindo o ato de apreensão do homem e permitindo até que o mesmo se torne consciente sobre esse ato (OSTROWER, 2001).

Nesse contexto, para Coelho (2008) a percepção é instruída pelos sentidos. Segundo o autor, o termo “percepção” é constantemente aplicado no design pelo viés do percebimento de padrões em significado, como no caso da teoria psicológica da Gestalt ou configuracionismo. Diante disso, a percepção, na visão do autor, assim como na de Ostrower (2001), se dá em função dos estímulos sensoriais recebidos durante a vida através de operações cognitivas. Assim, têm-se definido as duas primeiras faculdades criativas.

6.2.1.3 Processo criativo: memória e associação

Da mesma forma que percepção atua sobre o sensório, a memória delimita e ordena as vivências do passado em um processo seletivo e de estruturação próprio. Ou seja, a memória é um processo ordenador que articula as barreiras entre o que é pensado, imaginado e recordado e as diversas experiências vividas e, assim, ela está sempre aberta a novas configurações, nunca se esgotando, e isso consiste em uma área do consciente (OSTROWER, 2001). Diante disso, destaca-se que, para Ostrower (2001), a memória funciona como uma faculdade criativa: “Evocando um ontem e projetando-se sobre o amanhã, o homem dispõe em sua memória de um instrumental para, a tempos vários, integrar experiências já feitas com novas experiências que pretende fazer” (p.18).

Ademais, Ostrower (2001) considera que as diversas associações da mente, geradas com base no processo seletivo da memória, são de origem inconscientes ou até pré-conscientes. Ela as define como relações que são

formadas a partir de semelhanças e de experiências anteriores. Percebe-se, assim, a importância da memória como precursora dessa faculdade criativa.

Esquema 4 - Memória e associação.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Para Ostrower (2001), as associações são constantes, espontâneas e muito rápidas, logo, não é possível obter-se um controle consciente delas. Elas interligam ideias e sentimentos e, por isso, são pessoais e singulares, mas, ainda assim, sempre se mostram, de alguma forma, coerentes. Será visto, mais na frente, a importância dessa faculdade para a experimentação, a imaginação e a fantasia.

6.2.1.4 Processo criativo: simbolizar e formar

Em seu livro, Ostrower (2001) explica o processo de fala como um dos meios de significação de um pensamento e da representação dele em seu conteúdo, já que as palavras são, de fato, signos e símbolos. Ela usa esse argumento para exemplificar como ao simbolizar, ou seja, codificar componentes expressivos de uma experiência em signos (nesse caso as palavras), pode-se formar outras totalidades e, assim, configurar conteúdos em novas formas. Não muito diferente, o design, segundo Coelho (2008), em sua função comunicativa, usa dos estudos semióticos uma ferramenta para o entendimento dos sistemas simbólicos e sua lógica de significado. E, para ele, o símbolo, enquanto reflexo e fragmento material da realidade, é essencial ao design, por representar e presentificar marcos culturais e ideológicos.

Acerca do processo criativo, Ostrower (2001) defende que na configuração em forma ocorre um fechamento, mas, a partir dele, é dada uma nova abertura. Ou seja, ao conceituar-se ou definir-se algo em palavras, ou outra forma de significação, surgem novas possibilidades de diversificação. O mesmo ocorre com a tradução em outras linguagens além da verbal, sendo a materialização uma delas, como Ostrower (2001) determina. Assim, cada decisão representa um ponto de partida no processo criativo ou, trazendo para o contexto do design, no projeto.

Dentro dos processos decisivos, entende-se que, de acordo com Ostrower (2001), ao se concretizar algumas das possibilidades da função criativa, as outras, que existiam somente em hipótese, são excluídas, ou seja, “Na forma, todo construir é um destruir” (p. 26). Ressalta-se que esse processo de seleção entre hipóteses, no exercício contemplador de possibilidades criativas, será explorado conceitualmente no tópico referente a experimentação.

Diante disso, compreendendo a relação entre a forma e o seu processo de significação, entende-se que o ato de simbolizar vai além do verbal ou imagético, pois, a forma incorpora outras linguagens, e elas são ordenações que servem como mediação significativa entre o mundo interno e o externo, recebendo da cultura e voltando para a mesma como forma de comunicação, o que acaba por refletir um ordenar íntimo, um aspecto do individual na função criativa - a materialidade, no design, é um exemplo disso (OSTROWER, 2001). Evidencia-se que tudo é percebido por formas (cores, cheiros, sons e etc), e que, no projeto, elas podem ser configuradas a partir dos mais diversos tipos de associações quando se traduz um conceito em matéria, portanto, o potencial criativo do design nunca se esgota, pois baseia-se na “pluralidade das manifestações perceptíveis” (COELHO, 2008, p. 160).

6.2.2 Design e experimentação

Compreendemos a inserção do acaso na atividade projetual, como exercício de liberdade criativa que acolhe a tensão de transitar entre as fronteiras do controle e do descontrole, ou ainda, do previsível e do imprevisível. Perpassa por estimular procedimentos moldados na aceitação da incerteza, articulando uma maneira particular de integrar experimentação, espontaneidade e descoberta sem submetê-los, como já dissemos, a condições ou compromissos associados a resultados pré-estabelecidos. (BELLUZZO, 2010, p.7).

6.2.2.1 Experimentação e as possibilidades da matéria

Com a indagação de Ostrower (2001) sobre a matéria, na qual ela alega que “só na medida em que o homem admita e respeite os determinantes da matéria com que lida como essência de um ser, poderá seu espírito criar asas e levantar vôo, indagar o desconhecido” (p. 32), estabelece-se o ponto de partida para um entendimento de experimentação que a relacione com a matéria, ou melhor, com os limitantes da mesma. A autora evidencia que cada materialidade diz respeito a suas possibilidades e impossibilidades em relação a ação configurativa, entendendo esses determinantes como sugestões ou orientações de direcionamentos que um trabalho pode seguir. Assim, é exemplificado, por ela, esse pensamento com o argumento de que um trabalho em madeira não poderia ser contemplado com as mesmas soluções configurativas de um trabalho em metal.

Ostrower (2001) entende que, dentro dos direcionamentos estabelecidos na especificação de um material, é explorado, ainda, o sistema de signos resultantes dessa materialidade, possibilitando transformar as ordenações mentais em simbólicas. Assim, para a autora, não se tratam apenas das possibilidades de uma matéria, mas possibilidades do homem e de suas relações com o meio. Portanto, pode-se dizer que “o imaginar - esse experimentar imaginativamente com formas e meios - corresponde a um traduzir na mente certas disposições que estabeleçam uma ordem maior, da matéria e ordem interior nossa.” (p. 34).

Por fim, Fayga Ostrower (2001) defende que a única forma de compreender os determinantes da matéria está no próprio ato de conformação da mesma - o ato de “fazer”. Enquanto experimentar refere-se a essa ação concretizadora em meio às possibilidades de uma matéria, a imaginação, ou o que Ostrower (2001) reconhece como imaginação criativa, está relacionada ao contemplar dessas hipóteses, ou seja, o indagar sobre o que uma forma significativa, dentro do plano dos recursos formais de um material, pode oferecer - é o pensar sobre o ato de concretizar.

6.2.2.2 O design e a arte: uma relação permutável

Como afirma Schneider (2010): “O ato material da criação [...] não determina a diferença entre design e arte.”⁹ (p. 224). É a partir disso que iniciou-se um questionamento sobre como se dá a procura por essa diferenciação em primeiro lugar, abrindo espaço para investigações que objetivam experimentar a aproximação das concepções de experiências artísticas com a prática projetual do design, a fim de desenvolver novas possibilidades criativas. Diante disso, traçou-se uma breve panorâmica, buscando compreender como seria abordada essa relação entre as duas áreas.

Nesse sentido, Munari (1979) examina, em seu livro *Artistas e Designers*, os dois pólos mais extremos: a arte pura e o design pelo viés funcional. Ele o faz afirmando que qualquer outro caso é somente uma variante dessas categorias, apresentando porcentagens maiores e menores de cada uma. Durante seu trabalho, são tocados os diferentes pontos que considera contemplar a diferenciação entre os dois campos, diferenciações essas que, embora relevantes ao seu contexto temporal e histórico, já podem ser contestadas com base no livro de Schneider (2010), em uma visão mais atualizada sobre o assunto.

Schneider (2010) intenciona, justamente, abranger a questão que foi muito recorrente no período da modernidade: a divisa entre arte e design. Segundo o autor, durante a modernidade, a relação entre um design mais próximo à força da indústria, com forte ligação com a técnica, e um design que enfatiza o projeto de caráter individual e expressivo sempre foi uma relação de tensão. Nesse contexto, os argumentos que construíram a base do pensamento de Munari (1979), já podem ser refutados segundo a perspectiva mais atual de Schneider, contrariando três pontos principais os quais Munari defendia: O fato do artefato ser produzido em massa ou não já não define mais a delimitação entre design e produção artística, muito menos a diferença entre trabalho que é livre e pessoal e o trabalho comissionado mercadologicamente, e, além disso, a antiga referência de distinção

⁹ Destaca-se o entendimento de Coelho (2008) sobre arte em uma comparação com a própria vida: “A vida se dá a conhecer ao ser experimentada - ou seja, na vivência -, e a arte, tanto quanto a vida, é antes uma questão de conhecer do que de saber” (p.17).

baseada no status de culto já não pode mais ser empregada, visto que muitos objetos hoje denominados como ícones do design passaram a ser cultuados.

Embora Schneider (2010) ainda busque por uma contraposição entre as duas áreas (e faz isso pelo viés semiótico¹⁰), Coelho (2008) estabelece uma visão mais ampla sobre o assunto. O autor se posiciona de forma antagônica ao que foi apresentado dos outros teóricos, ele defende que essa tentativa modernista de separar o design da arte nada contribui para a compreensão de seus conceitos a apenas empobrece suas concepções.

Assim, o que se pode concluir, diante dessa problemática, não é a completa negação de uma delimitação entre as áreas. Mas sim, que existe a possibilidade de enriquecer o conhecimento acerca do processo projetual, ao reconhecer que as linhas que contornam as duas áreas são tênues e que a exploração das relações entre elas ampliam e potencializam o exercício criativo. Isso é feito, como defende Coelho (2008), sem ser necessário mudar radicalmente os procedimentos usuais do design.

6.2.2.3 A experimentação e o método

Evidencia-se, em primeiro lugar, a dissertação de Mônica Tavares (1998) sob orientação de Julio Plaza, de nome *Os Processos Criativos com os Meios Eletrônicos*, como ponto de partida conceitual de experimentação. No trabalho, a autora desenvolve métodos, que acredita fazerem parte do processo criativo, na intenção de entender melhor a ação criativa do ser sensível e, por assim, poder explorá-la em maior amplitude. Esses mecanismos¹¹ são, primeiramente, organizados em três instâncias, são os métodos do possível, do existente e do pensamento: os métodos do possível geram acontecimentos por meios de estruturas em respostas aos diagramas mentais; os métodos do existente caracterizam-se pela

¹⁰ Pelo seguinte questionamento: “Os objetos de design diferenciam-se das obras de arte pelo fato de que a linguagem de produto de design (os signos) pode ter seus significados decodificados em seu teor de significação pelos seus receptores da mesma forma em qualquer situação, enquanto nas obras de arte isso pode permanecer aberto?” (SCHNEIDER, 2010, p. 225-226).

¹¹ Tavares (1998) baseia-se nos mecanismos de criação intelectual ou métodos hermenêuticos de Abraham Moles, em sua obra *A Criação Científica*.

ação e a relação com o meio; e os métodos do pensamento se baseiam no diálogo entre as diversas linguagens e seus códigos (TAVARES, 1998).

Tavares (1998) considera a experimentação um método do existente, método esse em que a experiência proporciona a descoberta: “a intuição desse método não está na obra acabada, mas sim, no ato de fazer”. Para a autora, o ato experimental é uma exploração guiada pela curiosidade, uma experiência que leva a descoberta, o processo que da prática chega a teoria. Segundo ela, essa ação caracteriza-se por tentar entender a materialidade dos meios para compreender melhor suas potencialidades. Assim, ela afirma que a experimentação é inerente a qualquer ato de criação e nela não há plano e nem projeto, é uma operação lúdica das possibilidades.

Para Coelho (2008), no entanto, o que está no plano não coordenado do reprodutivismo e encarrega-se de subjetivações é a experientiação, a qual não deve ser confundida com experimentação.

A experimentação é uma das formas que a ciência tem para gerar novos conhecimentos válidos, objetivos, refutáveis. É um dos métodos mais aplicados para geração de novos conhecimentos e certificação da validade de conhecimentos já aceitos como verdadeiros. (COELHO, 2008, p. 249).

Entre esses dois extremos, a ausência de plano e a metódica validação de verdades, é trazido Belluzzo (2010), funcionando como um conciliador dos dois posicionamentos. Para ela, o designer na sua fase de criação admite receber o experimento como um acaso coordenado. Assim, dentro de seus eixos direcionais, a experimentação é um operante fundamental ao exercício da liberdade criativa. Nessa visão de acaso coordenado, pode-se considerar um planejamento prévio que guia acontecimentos não previsíveis, o será contextualizado em dispositivo no próximo tópico.

Para Munari (1979), o designer necessita do método¹² para abordar da melhor forma o problema durante o processo projetual: “A série de operações do método de projeto é formada de valores objetivos que se tornam instrumentos de trabalho nas mãos do projetista criativo” (p.11). Assim, pode-se entender que

¹² Entende-se como método “uma série de operações necessárias, dispostas em ordem lógica, ditada pela experiência” (MUNARI, 1998, p.10).

coordenando o acaso, objetivando-o, obtém-se experimentações que são executadas, de fato, no plano do método.

Logo, conclui-se que a experimentação é correlacionável ao método, o intencional, mas não prevê um resultado, trabalhando pelo plano de hipóteses. Pode-se, então, traçar uma análise, voltando aos métodos do possível de Tavares (1998). Dentro dos métodos do possível, estruturas que se instalam a partir as potencialidades materiais de novos meios, a autora considera o acaso, o descobrimento, os limites¹³ e as associações¹⁴. Segundo ela, esses mecanismos possibilitam a concretização da matéria. Entende-se, a partir dos conceitos previamente abordados, que, atuando sobre o possível, a experimentação materializa-se coordenando mecanismos de acaso, atrás do descobrimento e partindo dos limites e das associações enquanto concepções criativas.

A experimentação, portanto, não é uma confirmação das verdades indagadas no projeto, mas uma confirmação de suas variáveis, pois ela procura descobrir “novas aplicações para um material ou instrumento” (MUNARI, 1998, p.48), sempre caminhando sobre as hipóteses, e não em busca de um resultado final, mas sim de um entendimento que surge a partir do fazer (TAVARES, 1998). Ela é, na verdade, um levantamento de possibilidades.

6.2.2.4 Os dispositivos: ferramenta de exercício criativo

Reconhece-se que o termo foucaultiano¹⁵ de dispositivo tem sido incorporado nos mais diversos contextos, desempenhando, assim, uma terminologia um tanto ampla. Portanto, direcionou-se o conceito para a conjuntura a que se refere o presente trabalho, e, para isso, foram evidenciados alguns dos pensamentos de Agamben e Deleuze sobre o dispositivo conceitualizado por Foucault.

Agamben (2006), na tentativa de constituir definições acerca do dispositivo com base no uso comum do termo e junto a amplitude conceitual foucaultiana, conclui que dispositivo parece se referir-se a uma gama de práticas e

¹³ Podendo estes serem os limites do projeto ou da matéria.

¹⁴ Alinha-se associações ao entendimento prévio de faculdade criativa.

¹⁵ Termo elaborado e disseminado por Michel Foucault em diversos de seus trabalhos.

de mecanismos, podendo conter elementos tanto de caráter linguístico quanto não linguístico, que objetivam “fazer frente a uma urgência e de obter um efeito” (p. 11), tendo sempre uma “função estratégica concreta” (p.10) e constituindo uma relação de poder. Agamben (2006) entende dispositivo como uma terminologia ampla que assegura qualquer coisa que possua a capacidade de influência sobre condutas, gestos, opiniões e discursos dos seres humanos e utiliza como exemplo a caneta, o cigarro, a linguagem, entre diversos outros. A partir disso, entende-se que tudo, nessas condições, pode constituir um dispositivo, e, nesse caso, considera-se um dispositivo os meios pelos quais se opera o processo criativo, contemplando desde os métodos do possível aos métodos do existente (vistos anteriormente) - é todo o processo em que a experimentação se configura e se concretiza.

É possível ainda, complementar essa linha de raciocínio com alguns dos argumentos de Deleuze (1996), em que o dispositivo é considerado uma multiplicidade, e os processos que são descritos nela ocorrem de forma distinta do que ocorreria em um outro dispositivo, o que se mantém coerente quando aplicado o termo ao âmbito do processo criativo. Para o autor, os dispositivos são, antes de mais nada, combinações do visível e do enunciável, e essas combinações são multilíneas, compreendendo linhas que direcionam e determinam processos que, sempre em desequilíbrio, e estão sujeitas a variações de direção e eventuais derivações. Ele defende assim, que as linhas podem ser tanto de estratificação quanto uma introdução nova surgida da criatividade em processo, o que torna possível sempre uma atualização no dispositivo. Traçar as linhas de um dispositivo, para ele, é construir um mapa e conduzi-lo pelo visível e o enunciável e, no caso da presente pesquisa, esse mapa é o condutor das experimentações durante a fase criativa de um projeto.

Com base nesses conceitos, elabora-se, assim, o recorte conceitual de dispositivo na presente pesquisa: uma série de enunciados pragmáticos que procuram, em sua finalidade, conduzir a prática do projeto, porém envolvem em si questões materiais e imateriais. O dispositivo, por assim dizer, como coloca Sardo (2017) em seu livro *O Exercício Experimental da Liberdade*, “edita uma experiência através de uma temporalidade” (p.41). Considera-se, então, que as linhas que

conduzem os dispositivos podem tanto estar no plano do possível (nas operações da imaginação criativa), quanto no plano do exequível, no qual tem-se a experimentação como método, concretizando, por fim, as formas estruturais do pensamento.

6.3 Possibilidades da fantasia

Penso numa possível pedagogia da imaginação que nos habitue a controlar a própria visão interior sem sufocá-la e sem, por outro lado, deixá-la cair num confuso e passageiro fantasiar, mas permitindo que as imagens se cristalizem numa forma bem definida, memorável, auto-suficiente, “icástica”. (CALVINO, 1990, p. 108).

6.3.1 Livro, design e fantasia

Segundo Munari (1997): “A fantasia é a faculdade humana que permite pensar em coisas novas que não existiam antes.”. No entanto, o autor desprende da fantasia a necessidade de certificar-se de sua novidade, pois, para ele, a fantasia é a faculdade mais livre de todas. Nesse raciocínio, ele compreende que tanto a fantasia quanto a criatividade trabalham sobre as possíveis relações de coisas que se conhece¹⁶, sendo que a fantasia, como faculdade mais livre, permite contemplar o irrealizável, diferente da criatividade, a qual se assemelha a definição de imaginação criativa de Ostrower (2001): o pensar sobre o ato de concretizar ou o realizável.

6.3.1.1 Potencialidades da fantasia: o experimental e o linguístico

A perspectiva de Munari (1997) sobre a fantasia é semelhante a de Rodari (1982), ao considerar seu potencial criativo e propor regras que podem ser utilizadas para extrair esse potencial. Os dois autores italianos lançaram seus livros em épocas muito próximas e já trabalharam em conjunto usando a fantasia como tema, a exemplo do livro ilustrado da Figura 12. Enquanto Munari (1997) considera a fantasia uma faculdade que se estabelece por meio de padrões percebidos nas

¹⁶ Dentro da idéia de “coisas que se conhece” pode-se referenciar os elementos previamente vistos do processo criativo, que vão da memória à cultura. Todos antecedendo, de fato, a plano das associações.

atividades associativas da mente, Rodari (1982) a vê como linguagem e estabelece nela relações de gramática ao desenvolver exercícios que buscam aplicar uma lógica à fantasia, com a finalidade de usá-la como veículo para liberação da criatividade, o que ele o faz pelo viés do contexto pedagógico.

Figura 12 - Livro de Gianni Rodari Ilustrado por Bruno Munari (1960).



Fonte: PIVETTI, 2018.

Munari (1997) entende como ato elementar da fantasia “ver o mundo às avessas” (p.40). Diante disso, ele descreve algumas das características presentes na fantasia que se baseiam nessa relação de contraste, nas quais as coisas se opõem e trocam de lugar, mudando de matéria, ou então multiplicando as partes de um conjunto.

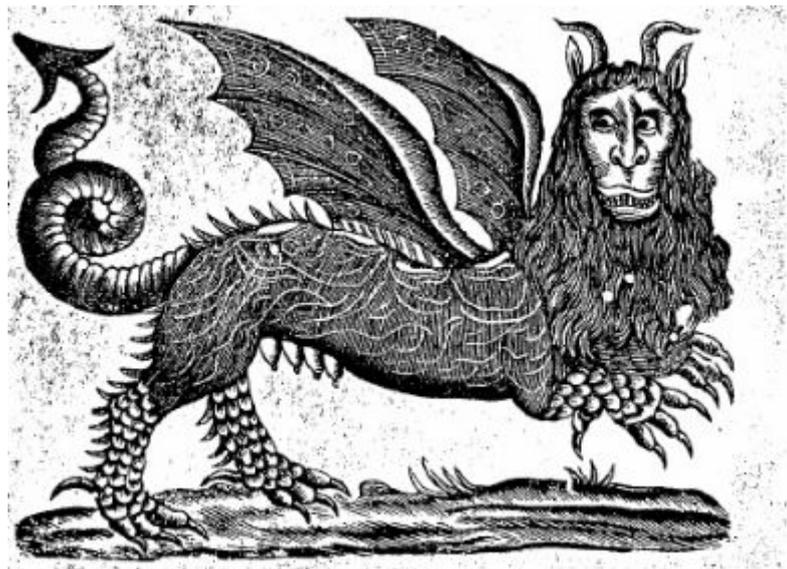
Figura 13 - O mundo às avessas (Gravura popular espanhola).



Fonte: MUNARI, 1997.

São associações que operam sobre a inversão, a repetição, a afinidade e a substituição, permitindo que sejam acumuladas e complexificadas. Dentro desses parâmetros, Munari (1997) exemplifica algumas das possibilidades, como a fusão (FIGURA 14) e a mudança de elementos (entre eles: cor, matéria, lugar, movimento, função, dimensão e peso).

Figura 14 - A Fera Malvada (Gravura popular espanhola).



Fonte: MUNARI, 1997.

Para Munari (1997), os casos elementares da fantasia aventuram-se por contrastar elementos reais com outros não reais, e, nesse pensamento, ele

demonstra alguns modelos em que foram aplicadas essas associações nas diversas áreas, incluindo o design, a exemplo do caso em que ao substituir o material de uma moldura por borracha (relação de substituição presente na fantasia), solucionou-se algumas questões de uso e tornou o objeto mais leve.

Rodari (1982) entra em um aspecto muito semelhante quando, em seu livro *Gramática da Fantasia*, define sua própria lógica de construção para a fantasia enquanto linguagem e gera uma série de exercícios e técnicas de desenvolvimento da criatividade para a construção de uma narrativa. Sua idéia-chave consiste no binômio fantástico, em que o principal elemento é a estrutura binária do pensamento, definindo as associações em dois polos, nos quais uma palavra necessita ser suficientemente estranha a outra para que a imaginação crie um conjunto fantástico relacionando as duas. E, então, ele exemplifica esse pensamento escrevendo uma narrativa a partir dos termos “cão” e “armário”.

Criou-se [...] uma espécie de binômio fantástico entre Munari e Rodari [...]. O fresco brilho racionalista de Munari queria transpor, na literatura para a infância, os frutos jocosos de uma pesquisa de vanguarda em que “ o jogo como símbolo do mundo” dialogava com o design, com o grafismo, com a sinalização, como todo tipo de experimentação icônica. As palavras de Rodari procediam elas também da vanguarda e da experimentação. [...] Juntos, Munari e Rodari, reconduziam os livros para crianças à pesquisa paralela de poetas e designers, tão viva naquele início dos anos sessenta (PIVETTI, 2018, p. 240 apud FAETI, 2010, p.15).

Na visão de Munari (1997), a criatividade faz, então, uso da fantasia como uma ferramenta, um código e uma categoria de representação. Tanto ele quanto Rodari (1982) entendem a fantasia como um exercício crucial para o desenvolvimento da criatividade humana, reconhecendo a importância de manter sempre em evolução o intermédio do indivíduo com suas potencialidades criativas. Entendendo o quadro de parâmetros pelo qual atua a fantasia, estabelece-se sua relação com a experimentação a partir das associações como operantes do processo criativo:

As associações nos levam para o mundo da fantasia (não necessariamente a ser identificado com devaneios ou com o fantástico). Geram nosso mundo de imaginação. Geram um mundo experimental, de um pensar e agir em hipóteses - do que seria possível, se nem sempre provável (OSTROWER, 2001, p. 20).

Assim, com base nos conhecimentos abordados até então, foi elaborado um diagrama relacionando e resumindo a linha de raciocínio construída na pesquisa, referente a como atuarão os dispositivos durante o projeto, que pode ser visualizado no Esquema 5 a seguir.

Esquema 5 - Diagrama dos dispositivos.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Calvino (1990), no entanto, como um escritor da narração fantástica, relata sobre seus processos criativos e suas concepções acerca dos temas que a circundam. Sua visão de fantasia compreende uma espécie de “máquina eletrônica que leva em conta todas as combinações possíveis e escolhe as que obedecem a um fim, ou que simplesmente são as mais interessantes, agradáveis ou divertidas.” (p. 107). Em seu processo, a visibilidade imaginativa de um conceito é o ponto de partida para que comece a escrever sua narração. Segundo o autor, as associações de imagens na mente é o sistema mais eficaz de coordenação e seleção das infinitas formas do possível e do impossível. Calvino (1990) entende a imaginação como todo esse repertório de hipóteses, é a “comunicação com a alma do mundo”

(p. 98). Pode-se então, a partir dos conceitos anteriormente elaborados, relacionar a imaginação de Calvino com a imaginação criativa de Ostrower, ou com a criatividade de Munari, sendo todos estes entendidos como meio sobre o qual a experimentação opera, seu possibilitador.

Para Munari (1997), as técnicas de investigação e experimentação, como um todo, auxiliam o desenvolvimento da criatividade. Ele acredita que essas duas atividades precisam ser feitas de forma sistemática, para maior exploração das possibilidades úteis de um experimento, o que vai de acordo com o que foi estabelecido na presente pesquisa como dispositivo. Não muito diferente, Calvino (1990) contempla a intencionalidade sobre a imaginação, direcionando-a em um processo que o indivíduo só pode aplicar a si mesmo, seguindo métodos inventados a todo instante que possuem resultados imprevisíveis. Assim, pode-se visualizar o que Calvino (1990) descreve de seu próprio processo como seu dispositivo de criação narrativa.

Diante disso, Calvino (1990) descreve o que, para esta pesquisa, considera-se o dispositivo utilizado na maioria de seus contos da seguinte forma:

- a) “A primeira coisa que me vem à mente na idealização de um conto é, pois, uma imagem que por uma razão qualquer apresenta-se a mim carregada de significado, mesmo que eu não saiba formular os termos discursivos ou conceituais” (p. 104). Suas imagens podem ser as mais diversas coisas, como duas metades de um ser humano que vivem separadamente entre si.
- b) a tentativa de estabelecer significados a essas imagens que sejam compatíveis ou não com o desígnio que pretende dar a sua narrativa
- c) o desenrolamento da história a partir da busca por ordenação desses significados, dando sentido às imagens.

Já no desenvolvimento de seus contos sobre a evolução do universo *As Cosmicômicas*, Calvino (1990) adiciona um passo que antecede a geração de imagens. O autor diz que seus contos partiram de enunciados extraídos de discursos da ciência hodierna, e só assim extraiu-se as imagens visuais, a fim de provar que “Mesmo quando lemos o livro científico mais técnico ou o mais abstrato dos livros de filosofia, podemos encontrar uma frase que inesperadamente serve de

estímulo à fantasia figurativa” (p. 105). Assim, ele descreve o que, para essa pesquisa, serve como exemplo de dispositivo na criação de narrativas do fantástico¹⁷, unindo o espontâneo à intencionalidade do processo criativo.

6.3.1.2 O fantástico e a literatura fantástica

Segundo Held (1980), o fantástico consiste no que cria pelo espírito e pela fantasia. Então, ao invés de se opor ao real, o fantástico reside, em sua essência, no momento o qual sonho e realidade se interpenetram e vai até o momento em que a linha de diferenciação entre os dois desaparece, encontrando sua fonte na experiência cotidiana, como diz a autora: “De certa maneira, e em resumo, produzo meu próprio real. Por isso mesmo, meu real é fantástico, assim como meu fantástico é real” (p. 26).

Seja como for, todas as “realidades” e as “fantasias” só podem tomar forma através da escrita, na qual exterioridade e interioridade, mundo e ego, experiência e fantasia aparecem compostos pela mesma matéria verbal; as visões polimorfos obtidas através dos olhos e da alma encontram-se contidas nas linhas uniformes de caracteres minúsculos ou maiúsculos, de pontos, vírgulas, de parênteses; páginas inteiras de sinais alinhados, encostados uns aos outros como grãos de areia, representando o espetáculo variegado do mundo numa superfície sempre igual e sempre diversa, como as dunas impelidas pelo vento do deserto. (CALVINO, 1990, p.114).

Já o fantástico, enquanto gênero da literatura, se distingue como narrativo a partir da hesitação do leitor, um ser que conhece apenas as leis naturais, entre uma explicação racional e uma explicação sobrenatural dos acontecimentos, os quais estão mais ligados ao sentimento do personagem, como medo, do que um acontecimento material que desafie a razão de fato. Assim, nesse tipo de narrativa, o extraordinário deve, a todo momento, deixar uma possibilidade de racionalização do ocorrido, mesmo que ela venha do mundo dos sonhos ou do delírio, fazendo com que o leitor sempre possua uma certa atitude em relação ao texto. (TODOROV, 2014).

¹⁷ Reconhece-se que o dispositivo, nesse caso, não intenciona uma materialização referente ao projeto de design. Serve, no entanto, como entendimento de um dispositivo que opera sobre outras finalidades.

Assim, a narração fantástica reúne, materializa e traduz todo um mundo de desejos: compartilhar a vida animal, libertar-se da gravidade, tornar-se invisível, mudar seu tamanho e - resumindo tudo isso - transformar à sua vontade o universo: o conto fantástico como realização dos grandes sonhos humanos, sonhos frequentemente retomados pela ciência. (HELD, 1980, p. 25).

6.3.1.3 Contos fantásticos do século XIX

O conto fantástico na literatura, nasce em meio a especulação filosófica e no cenário do romantismo alemão no início do século XIX, com influências dos “conto maravilhoso”, do “conto voltairiano” e das temáticas já abordadas no romantismo gótico inglês (como o cruel ou o apavorante), constituindo, assim uma produção literária que se caracterizava por revelar profundezas do interior de um ser e da simbologia coletiva. (CALVINO, 2004).

À nossa sensibilidade de hoje, o elemento sobrenatural que ocupa o centro desses enredos aparece sempre carregado de sentido, como a irrupção do consciente, do reprimido, do esquecido, do que distanciou da nossa atenção racional [...] o fantástico diz coisas que se referem diretamente à nós. (CALVINO, 2004, p. 9).

Percebe-se assim, uma certa dualidade presente entre essa constante “relação entre a realidade do mundo que habitamos e conhecemos por meio da percepção e a realidade do mundo do pensamento que mora entre nós e nos comanda” (CALVINO, 2004, p. 9), que pode ser relacionada com o conceito de binômio da fantasia de Rodari (1982), em que duas coisas de natureza diferente são associadas, trazido para o que Calvino (2004) chama de “realidades inconciliáveis” (p. 9) no conto fantástico.

Nesse contexto, Calvino (2004) organiza, em seu livro¹⁸ originado de uma solicitação de consultoria para a produção de uma série de telecine chamada *Os Jogos do Diabo* (transmitida em 1981), uma seleção própria de 26 contos fantásticos originados no século XIX. Ele usa como critério seletivo um total de 3 regras, sendo elas: apresentar só um texto de cada autor; máximo de 50 páginas cada; e escolher somente narrativas completas, com exceção apenas de Potocki, pois, segundo ele, suas histórias têm um caráter autônomo, mesmo estando

¹⁸ *Contos fantásticos do século XIX: o fantástico visionário e o fantástico cotidiano.*

entrelaçadas. Além disso, o autor escolhe escritores de características particulares e com fortes influências sobre o gênero, e, a partir disso, ele categoriza os contos em uma divisão de duas categorias: o fantástico visionário, do início de século XIX, e o fantástico cotidiano, do final do mesmo século. Nessa divisão cronológica e estilística, Calvino (2004) considera no visionário os que colocam, em primeiro plano, a visualidade sugerida pela força comunicacional, e os de natureza cotidiana como um sobrenatural invisível, o qual é mais “sentido” do que “visto”.

Ao organizar minha antologia do conto fantástico no século XIX, segui a corrente visionária e espetacular que extravasa dos contos de Hoffmann, Chamisso, Arnim, Eichendorff, Potocki, Gogol, Nerval, Gautier, Hawthorne, Poe, Dickens, Turgueniev, Leskov e vai dar em Stevenson, Kipling, Wells. Paralelamente a essa, segui ainda outra corrente - em alguns casos até com os mesmos autores -, que faz o fantástico brotar do cotidiano, um fantástico interiorizado, mental, invisível, que culminaria em Henry James. (CALVINO, 1990, p. 110-111).

Segundo Calvino (2004), das produções literárias do século XIX, o conto fantástico é a mais característica. Essa produção especificada pelo contexto histórico e gênero literário, particularmente as selecionadas pelo autor, foi o objeto escolhido para transformação em publicação experimental no presente trabalho, servindo como um meio interligação entre os assuntos anteriormente abordados, principalmente a experimentação e a fantasia, na intenção de que o processo criativo possibilite localizar, na produção do fantástico, formas de concretizar as relações de natureza dúbia do gênero em matéria.

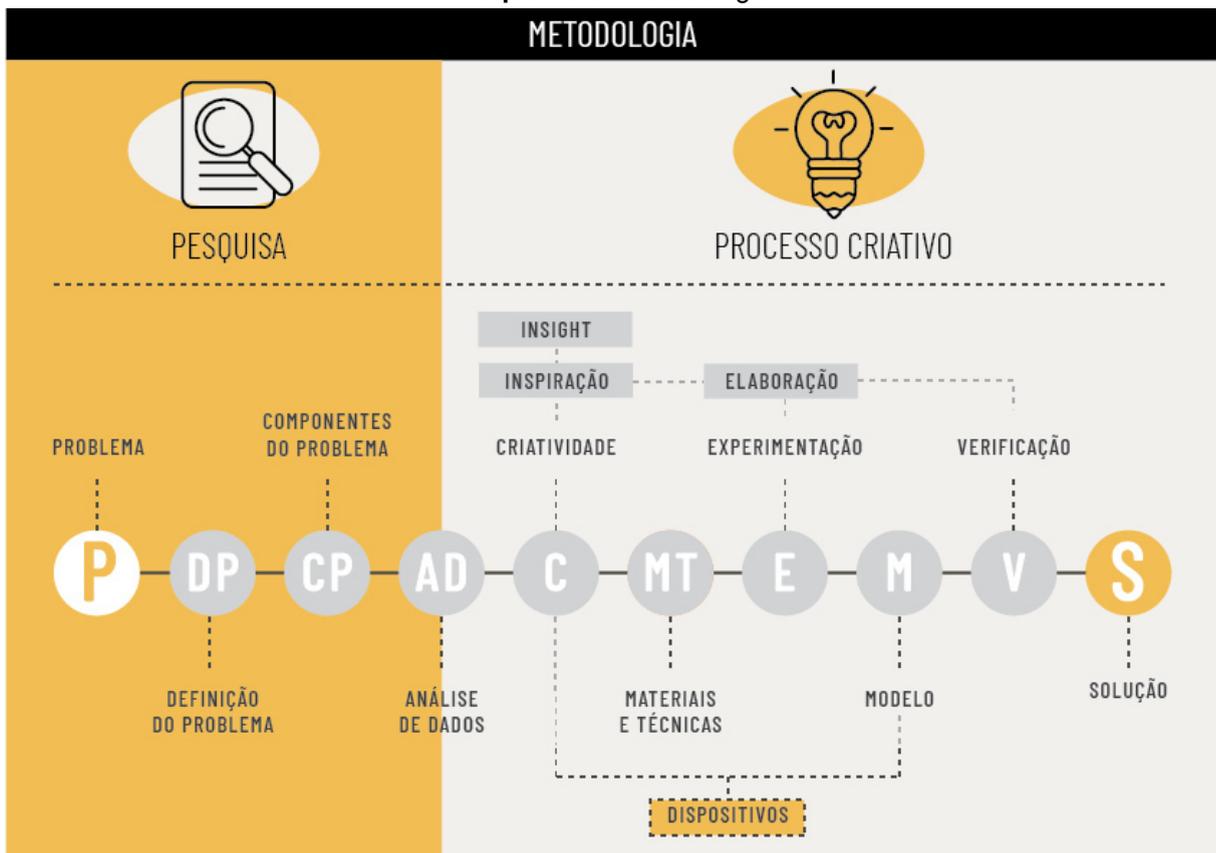
7 METODOLOGIA

A presente pesquisa possui um caráter qualitativo, delimitando sua própria perspectiva com base nas concepções agregadas de trabalhos que são relevantes para sua temática. Além disso, foi fundamentado o estudo pelo viés exploratório, abordando uma pesquisa bibliográfica que conceitualiza termos e temas que se relacionam com o presente trabalho, assim como suas interseções, delimitando seu recorte em cima de quatro amplas áreas de conteúdo: as artes, o livro, a fantasia, o

design e, dentro dele, o processo criativo. Assim, traçou-se as possíveis relações entre esses enunciados e definiu-se os conceitos que direcionarão o trabalho.

A partir desse embasamento, fez-se necessário definir uma metodologia projetual para nortear o trabalho em sua natureza teórica-prática, definindo, assim, quais seriam os métodos facilitadores para o cumprimento dos objetivos projetuais. Assim, como metodologia projetual foi elegida a chamada *Receita do Arroz Verde* de Munari (1998), a qual ele elabora em detalhes no livro *Das Coisas Nascem Coisas*. Diante disso, com a metodologia de Munari, adicionou-se os procedimentos do processo criativo descritos por Fayga (2001) e, após isso, foi possível localizar onde atuarão os dispositivos durante esse processo. Isso foi de importância visto que o presente trabalho se fundamenta, constantemente, em aspectos do processo criativo.

Esquema 6 - Metodologia.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Assim, existem na fase de pesquisa, um total de 3 etapas a partir de um problema. A primeira etapa “DP” é a etapa em que foi definido o problema, o que foi realizado com a elaboração da pergunta de pesquisa: “Quais dispositivos podem ser utilizados durante o processo criativo no design para produzir uma publicação experimental de contos fantásticos?”. Depois, foi dividido o problema em componentes “CP”, ao serem desenvolvidos os objetivos específicos que, em conjunto, serviriam para responder a pergunta de pesquisa, a fim de solucionar, o problema em questão. Por fim, realizou-se uma análise de casos que foram selecionados a partir de critérios escolhidos, determinando um corpus, para obter-se um comparativo que direcionaria a seleção de diretrizes para o projeto final.

Após isso, se dá início a fase criativa do projeto, que ainda será executada neste trabalho. Essa fase é composta pelas etapas de criatividade, definições de materiais e técnicas de execução, confecção de modelos teste e a verificação, até chegar-se a uma solução final. Os dispositivos vão da fase de criatividade, até gerarem modelos, gerando padrões de acontecimentos - o enunciável - que darão forma a materialidade e coordenarão a experimentação. Entendendo isso, têm-se a descrição do processo criativo da Fayga (2001) em 3 fases distintas: o insight, onde estruturam-se as possibilidades por meio da intuição, a elaboração, o qual trabalha em cima das hipóteses que são particularmente relevantes ao criador e a inspiração, que é o momento das tentativas de caráter decisivo, mas não necessita ser o último momento, podendo retornar-se às fases anteriores.

8 ANÁLISE DE SIMILARES

Para direcionar o projeto e solucionar o problema da pesquisa, foi definido um corpus de análise, constituindo um referencial atual de trabalhos e mapeando, neles, as questões de relevância para essa pesquisa. Diante disso, foram estabelecidos alguns critérios de seleção desse corpus. Primeiramente, foi escolhido, dentro do site de portfólios¹⁹, os trabalhos de um estúdio específico de

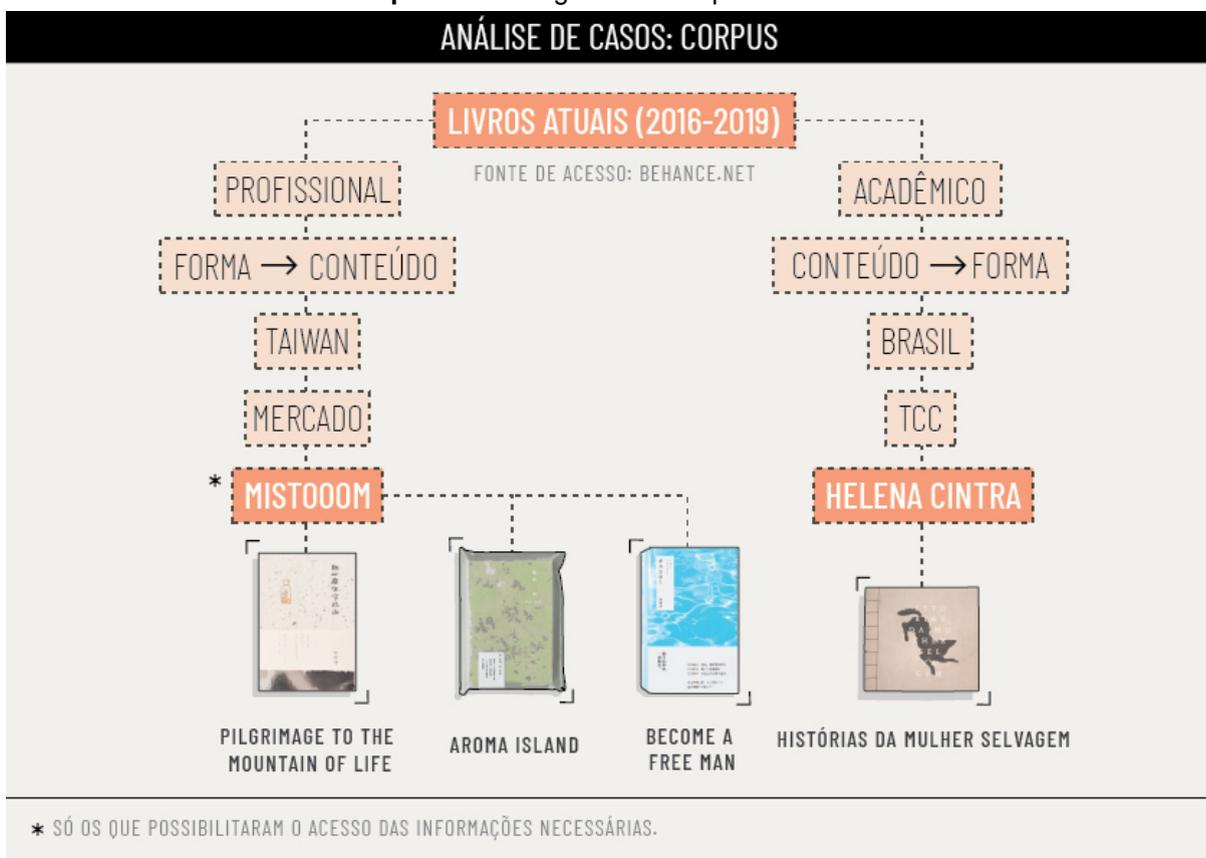
¹⁹ Disponível em <<https://www.behance.net/>>

design que contivessem todas as informações necessárias para análise, esse estúdio se chama “mistoom”²⁰ e é localizado em Taiwan. Dentro dos trabalhos que tinham esse critério, encontrou-se três publicações: *Pilgrimage To The Mountain of Life*, *Aroma Island* e *Become a Free Man*. Os projetos desse estúdio caracterizam-se por estarem em um contexto bastante atual, de no máximo dois anos atrás, e evidenciam bastante o significado expresso por sua materialidade, além de seus aspectos experimentais.

No entanto, tornou-se evidente que, nesses trabalhos, a significação do livro parecia prever seu conteúdo, e não o inverso. Como se o livro não partisse de um conteúdo, mas um conceito e, dele, chegasse no texto final, ou seja, pensando na materialidade sobre um conteúdo que ainda não existia, ou pelo menos não evidenciado. E então, surgiu a necessidade de colocar uma outra análise que funcionasse como comparativo, ou seja, que contrastasse com a primeira seleção de casos. Para isso, dentro dessa mesma rede de portfólio, foi escolhido o projeto mais semelhante possível a presente pesquisa que fosse encontrado. Nesse contexto, escolheu-se a obra *Histórias da Mulher Selvagem* de produção de Cintra (2016), em seu trabalho de conclusão de curso para a Universidade do Estado de Minas Gerais, se caracterizando como a reimaginação de uma coleção de contos (selecionados pela Clarissa Estés) que proporcionaram uma série de experimentos visuais com a ilustração e a transparência do papel.

²⁰ Disponível em <<https://www.behance.net/mistroomart>>

Esquema 7 - Diagrama do corpus de análise.



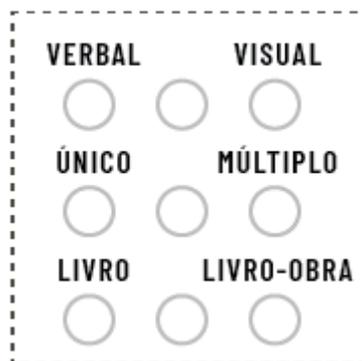
Fonte: Desenvolvido pela autora.

Assim, os parâmetros de análise foram baseados nas classificações vistas anteriormente de Phillpot (2013) e Carrión (1975), com a finalidade de determinar o posicionamento que se projetaria o livro, tendo em mente seu caráter experimental e expressivo. Assim, gerou-se três classificações, nas quais os objetos de análise podem se encaixar como meio termo, ou um dos dois extremos, como pode ser visto no Esquema 8. Os parâmetros de comparação são: verbal e visual, conferindo se o conteúdo das páginas incluem predominantemente imagens ou texto; únicos ou múltiplos de Phillpot (2013), diferenciação entre os que permitem maior escala de produção e os que não; o critério de livro-obra²¹, determinado por Carrión (1975) como os livros em que sua estrutura, sua leitura condicionada propositalmente, é crucial para que a expressão de seu trabalho se manifeste, e os livros que são meros suportes de seu conteúdo se colocam em oposição nesse

²¹ Não pretende-se classificá-los como um livro-obra de fato, apenas usar desse aspecto específico oriundo da análise de Carrión (1975) sobre essa produção como parâmetro de análise da relação entre expressão e a forma do livro.

comparativo, podemos colocar como meio termo livros de uma materialidade expressiva, mas que não necessitem da estrutura do livro para expressar seus significados.

Esquema 8 - Comparativo dos critérios para as diretrizes.



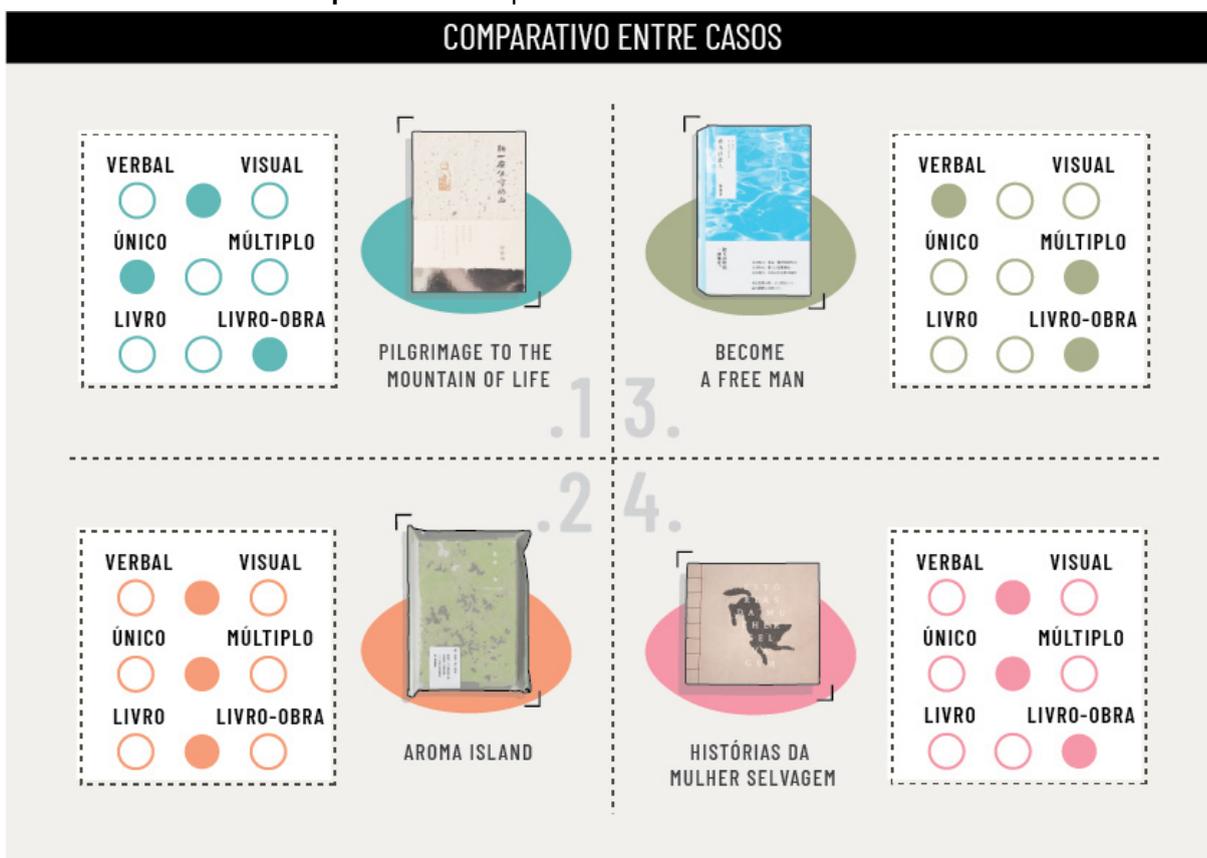
Fonte: Desenvolvido pela autora.

Além disso, na tentativa de contextualizar os temas abordados na pesquisa, e não, necessariamente, desenvolvendo um comparativo dos casos como um gerador de diretrizes, foram utilizados os entendimentos teóricos da presente monografia para descrever, em cada livro analisado, os cinco aspectos considerados relevantes para a compreensão mais ampla das possibilidades da materialidade e da experimentação com os livros:

- a) o conteúdo o qual ele aborda, podendo este ser textual ou imagético.
- b) a experiência proporcionada pela sua leitura, considerando-o como um objeto sequencial.
- c) os materiais e técnicas utilizados que se pode ter conhecimento.
- d) quais significados foram expressos e intencionados em sua forma.
- e) como a experimentação se deu para obter-se a materialidade final.

Diante disso, a análise dos casos gerou um infográfico (ESQUEMA 9) final comparativo, que os classifica por meio dos parâmetros de critério (apenas os que serviriam para gerar as diretrizes) escolhidos.

Esquema 9 - Comparativo dos critérios entre os casos.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

8.1 Pilgrimage To The Mountain of Life

*Pilgrimage To The Mountain of Life*²² é um livro produzido pelo estúdio de design “mistoom”, o qual procura incorporar os aspectos do templo de Taiwan “IBS” em sua forma, usando a própria encadernação como representação da fachada do templo, além de cortes em forma de grade em uma página que, sobrepondo-se a página imagética anterior, projeta uma sombra sobre ela e simula a visão noturna do corredor do templo. Sua capa é composta por dois elementos: um papel artesanal produzido com as sementes da árvore do local, levando os leitores ao que seria a idéia da “entrada” do templo, e um papel espelhado, como pode ser visto na Figura 15. No papel artesanal, existe um pequeno recorte (com uma impressão da estátua do Buddha presente na entrada) que representa uma janela e ao puxar essa parte do papel é revelado o outro papel de aspecto espelhado que reflete o leitor, expressando assim a jornada espiritual de autodescoberta. O reflexo do papel

²² “Peregrinação à Montanha da Vida” (Nossa tradução).

espelhado, durante a noite, representa o brilho divino do Buddha sobre o corredor escuro do local, e o livro, como um todo, procura expressar a busca por qualidade de vida nessa jornada de procura a respostas sobre as questões importantes da vida em si próprio.

Figura 15 - *Pilgrimage To The Mountain of Life* (2018).



Fonte: <https://www.behance.net/gallery/64766097/Pilgrimage-To-The-Mountain-of-Life>

É possível, assim, observar que esse livro possui tanto imagens fotográficas quanto texto, referenciando-se sempre ao templo “IBS”, e que ele se adequa mais a produção de escala muito limitada ou única, por ser produzido utilizando meios artesanais como a confecção manual de papel, diferenciado pelo uso de um tipo de semente específica em sua composição, evidenciando, ainda mais, a fisicalidade exclusiva do livro. Ele pode ser enquadrado como livro-obra considerando que constrói uma relação entre páginas (luz e sombra) e com o próprio reflexo do leitor que são inerentes a sua mensagem. Com base nessas informações, foi realizada a sua ficha de análise a seguir:

Ficha 1 - Análise: *Pilgrimage To The Mountain of Life*.

FICHA DE ANÁLISE: PILGRIMAGE TO THE MOUNTAIN OF LIFE



1.
PILGRIMAGE TO THE MOUNTAIN OF LIFE

VERBAL		VISUAL
ÚNICO	●	MÚLTIPLO
LIVRO	○	LIVRO-OBRA
	○	●

A) CONTEÚDO: REFERENTE AO TEMPLO *INTERNATIONAL BODHISATTVA SANGHA (IBS)* EM TAIWAN, NA CHINA. COMPOSTO POR IMAGENS E TEXTO.

B) ESPAÇO-TEMPO/LEITURA: ESPELHAMENTO DO LEITOR. SOMBRAS E INTERAÇÃO ENTRE PÁGINAS PARA SIMULAR A VISTA DA NOITE DO TEMPLO.

C) MATERIAIS E TÉCNICAS: PAPEIS: ARTESANAL FEITO COM A SEMENTE DA ÁRVORE DO TEMPLO; COMUM IMPRESSO; METALIZADO. ENCADERNAÇÃO EXPOSTA.

D) SIGNIFICADOS: O LIVRO TENTA TRADUZIR O TEMPLO BUDISTA DE TAIWAN, EM SEUS ASPECTOS FORMAIS, EXPRESSANDO QUALIDADE DE VIDA COMO CONCEITO.

E) EXPERIMENTAÇÃO: EXPERIMENTO COM A SOBRA E LUZ EM UMA PÁGINA CORTADA SOBRE A OUTRA E COM A ADIÇÃO DE SEMENTES NA FABRICAÇÃO DO PAPEL.

Fonte: Desenvolvido pela autora.

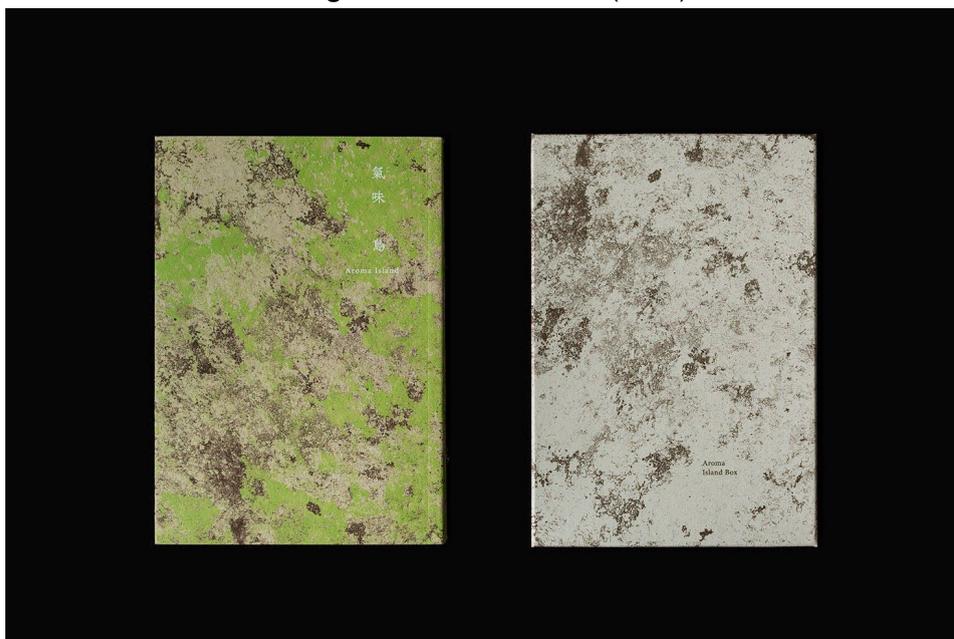
8.2 Aroma Island

*Aroma Island*²³ é outro dos livros selecionados do estúdio “mistoom”, o qual foi produzido na tentativa de reviver as memórias de Taiwan nos leitores, focando no aspecto do cheiro - em especial, o cheiro da terra após a chuva. O projeto é composto por uma caixa com fragrâncias produzidas exclusivamente para esse fim e um livro de três capítulos, em que cada um traduz um aspecto da natureza de Taiwan: a cor amarela do primeiro capítulo retrata a luz do sol, o segundo capítulo é o do meio e seu verde exprime o gramados e o capítulo 3, em marrom, constitui a base do solo. A própria parte externa do livro traduz essas camadas da natureza, o livro tem a textura da grama, enquanto a caixa de papel (com os aromas) que se posiciona em baixo representa o solo, todos envolvidos por uma embalagem de papel manteiga, associada a umidade. Nesse projeto, tanto as

²³ “Ilha do Aroma” (Nossa tradução).

cores quando as palavras se relacionam às essências, e é utilizada a técnica de impressão solar para reproduzir os textos das páginas, os quais descrevem os ingredientes dos óleos essenciais usados na produção do cheiro.

Figura 16 - *Aroma Island* (2018).



Fonte: <https://www.behance.net/gallery/64765931/Aroma-Island>

Considera-se o livro *Aroma Island* como visual e verbal, já que possui tanto imagens quanto texto. Além disso, ele se adequa mais a produção em média escala, ou tiragem pequena, por sua dependência na impressão solar e na produção exclusiva de essências encomendadas, e pode ser classificado como meio termo entre livro e livro-obra, seria um livro de materialidade expressiva, tendo a caixa apenas como acessório. Assim, foi elaborada a sua ficha de análise (FICHA 2).

Ficha 2 - Análise: Aroma Island.

FICHA DE ANÁLISE: AROMA ISLAND



2.
AROMA ISLAND

VERBAL		VISUAL
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
ÚNICO		MÚLTIPLO
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
LIVRO		LIVRO-OBRA
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

A) CONTEÚDO: CAIXA DE PAPEL COM ÓLEOS ESSENCIAIS, 1 LIVRO DE 3 CAPÍTULOS EXPLICANDO OS INGREDIENTES DE SEU RESPECTIVO ÓLEO ESSENCIAL.

B) ESPAÇO-TEMPO/LEITURA: SENTIDOS DOS LEITORES SÃO AGUÇADOS E OS LEVAM A SENTIR CHEIRO, SOLO, MUSGO, NÉVOA FINA E LUZ SOLAR DURANTE A LEITURA.

C) MATERIAIS E TÉCNICAS: IMPRESSÃO SOLAR; ÓLEO ESSENCIAL PRODUZIDO EXCLUSIVAMENTE PARA O LIVRO; EMBALAGEM DE PAPEL MANTEIGA; PAPEL COMUM;

D) SIGNIFICADOS: REPRODUZIR NA MEMÓRIA ASPECTOS DA NATUREZA DE TAIWAN, COMO A IDEIA DO CHEIRO DA TERRA DEPOIS DA CHUVA.

E) EXPERIMENTAÇÃO: EXPERIMENTO COM COR E CHEIRO EM CADA CAPÍTULO REPRESENTANDO SEU ELEMENTO DA NATUREZA DE TAIWAN.

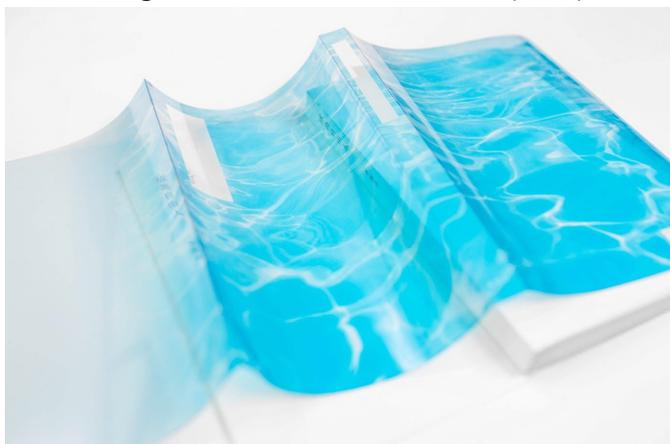
Fonte: Desenvolvido pela autora.

8.3 Become a Free Man

*Become a Free Man*²⁴, o último dos livros do “mistoom”, objetiva transmitir o sentimento de tranquilidade, traduzindo a sensação de liberdade por meio do reflexo do oceano. Sua filosofia consiste na idéia que o leitor é livre como o mar, o leitor é o oceano. É um trabalho com transparência, tendo a textura do mar impressa em PVC como jaqueta, enquanto o miolo mantém um aspecto comum, a não ser por seu degradê azul na borda e sua divisão pela metade, formando dois grupos de miolos encadernados juntos, na intenção que as páginas se abram “como ondas”. É um trabalho que utiliza a transparência da sua jaqueta para refletir as ondas do mar sobre as páginas.

²⁴ “Vire um Homem Livre” (Nossa tradução).

Figura 17 - *Become a Free Man* (2019).



Fonte: <https://www.behance.net/gallery/79125719/-as-free-as-the-ocean>

Como apenas um anexo do livro possui fotografia, foi considerado como majoritariamente textual. É um livro passível de produção em larga escala e de caráter expressivo que precisa da sua materialidade estruturada em livro para que, refletindo o PVC sobre as páginas, possa significar as ondas do mar. É, portanto, um livro-obra, analisado na Ficha 3.

Ficha 3 - Análise: *Become a Free Man*.

FICHA DE ANÁLISE: BECOME A FREE MAN



BECOME A FREE MAN

VERBAL	VISUAL	
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ÚNICO	MÚLTIPLO	
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
LIVRO	LIVRO-OBRA	
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

A) CONTEÚDO: 16 PÁGINAS QUE ABREM "COMO ONDAS": DOIS CONJUNTOS DE FÓLIOS ENCADERNADOS EM UM SÓ LIVRO. TEXTO INDEFINIDO. APENAS UMA FOTO.

B) ESPAÇO-TEMPO/LEITURA: INTENÇÃO DE FAZER O LEITOR SE SENTIR ACALMADO; GRANDES ESPAÇOS BRANCOS E UMA SEQUÊNCIA LENTA DE LEITURA.

C) MATERIAIS E TÉCNICAS: PAPEL COMUM IMPRESSO; PVC COM EFEITO BRILHOSO; DOBRADURA DE PAPEL; FOLHA DOBRADA INSERIDA.

D) SIGNIFICADOS: ONDAS DO MAR, REPRESENTANDO LIBERDADE, CALMARIA E RELAXAMENTO. REFLEXO DO OCEANO. "VOCÊ É O OCEANO".

E) EXPERIMENTAÇÃO: EXPERIMENTO COM REFLEXO DA TRANSPARÊNCIA IMPRESSA SOBRE O PAPEL BRANCO E COM O DEGRADÊ DA FOLHA.

Fonte: Desenvolvido pela autora.

8.4 Histórias da Mulher Selvagem

Histórias da Mulher Selvagem é um livro produzido por Helena Michalik Cintra, a partir de uma reunião de contos folclóricos escolhidos sobre uma pré-seleção de Clarissa Estés, em seu trabalho de conclusão de curso para a Universidade do Estado de Minas Gerais em 2016. Nele, Helena faz experimentos visuais sobre o papel manteiga, complementando o texto com ilustrações e rabiscos no decorrer do livro, criando, assim, relações de sobreposições e camadas. Isso tudo com base nos símbolos dos contos folclóricos. A intenção dos rabiscos e anotações é que se tenha a idéia de um antigo dono, além da sugestão de movimento que as ilustrações sobrepostas passam. Os contos têm como temática explorar o lado que foi “domesticado” do arquétipo feminino, um arquétipo selvagem e de instinto forte e criativo.

Figura 18 - Histórias da Mulher Selvagem (2016).



Fonte: <https://www.behance.net/gallery/51023275/Stories-of-the-Wild-Woman>

O livro possui uma capa de couro serigrafada e encadernação artesanal japonesa, o que determinaria uma produção de média escala, não sendo nem único, nem múltiplo. Além disso, ele estabelece uma relação equilibrada entre imagem e texto (nenhum sendo predominante ao outro significativamente), e é classificado como livro-obra por necessitar de sua estrutura para a sobreposição das camadas semitransparentes. Portanto, tem-se na Ficha 4, o último caso de análise.

Ficha 4 - Análise: *Histórias da Mulher Selvagem*.

FICHA DE ANÁLISE: HISTÓRIAS DA MULHER SELVAGEM



4.

HISTÓRIAS DA MULHER SELVAGEM

VERBAL	VISUAL	
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
ÚNICO	MÚLTIPLO	
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
LIVRO	LIVRO-OBRA	
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

A) CONTEÚDO: MITOS E CONTOS ACERCA DO ARQUÉTIPO DA MULHER SELVAGEM SELECIONADOS POR CLARISSA ESTÉS, COLETADOS EM VÁRIAS PARTES DO MUNDO.

B) ESPAÇO-TEMPO/LEITURA: SOMBRAS E MOVIMENTOS, PEQUENOS RABISCOS QUE SIMULAM UM DONO ANTERIOR, PÁGINAS QUE INTERFEREM VISUALMENTE ENTRE SI.

C) MATERIAIS E TÉCNICAS: PAPEL MANTEIGA, PAPEL COMUM IMPRESSO, COURO, ENCADENAÇÃO JAPONESA E SERIGRAFIA.

D) SIGNIFICADOS: RECONEXÃO COM AS CAMADAS PROFUNDAS E SELVAGENS DO INSTINTO FEMININO E SUA FORÇA CRIATIVA.

E) EXPERIMENTAÇÃO: EXPERIMENTO COM A REDE DE SÍMBOLOS MAPEADOS DO FOLCLORE POR MEIO DA ILUSTRAÇÃO E A TRANSPARÊNCIA DO PAPEL MANTEIGA.

Fonte: Desenvolvido pela autora.

9 DIRETRIZES PROJETUAIS

A partir do exposto, foi possível entender qual direcionamento teria trabalho. A fim de manter o caráter exploratório do projeto, procurou-se reduzir ao máximo os aspectos limitantes que previssem resultados específicos. Assim, foram geradas as 4 especificidades a seguir:

- o livro será idealizado a partir das técnicas de publicação em média escala, não se limitando às tecnologias de produção em massa e não permitindo modos de confecção super exclusivos.
- no livro deverá conter tanto elementos imagéticos, como textuais, sem um se sobrepôr demasiadamente sobre o outro.
- o trabalho trabalhará com base na concepção de livro-obra extraída de Carrión (1975), no qual sua estrutura sequencial de livro é necessária para que o trabalho exista. Porém, não se atentará às demais

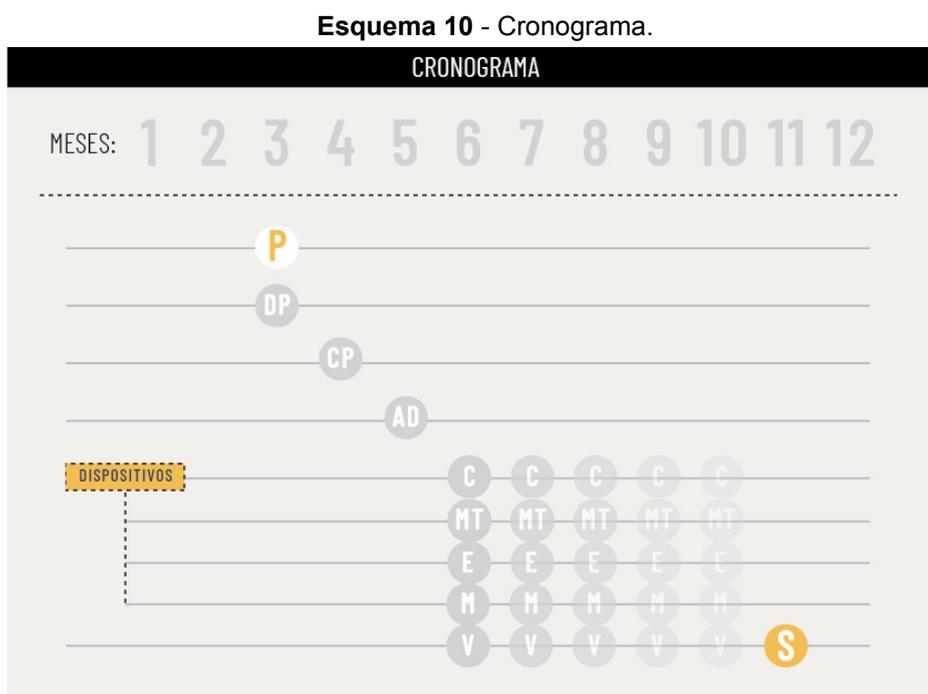
especificidades ou concepções que abordam a teorização desse tipo de livro.

- d) Cada conto será um objeto específico, formando, assim, uma coleção com a seleção de Ítalo Calvino e não uma produção única com todos os contos encadernados.
- e) Serão prototipados pelos menos 3 contos.

Assim, com base nos conceitos abordados na pesquisa e em suas inter-relações, serão desenvolvidos os dispositivos projetuais, determinando a série de acontecimentos que irão conduzir as experimentações. As decisões referentes a materiais, técnicas e contos fantásticos ocorrerão na próxima etapa do projeto.

10 PRIMEIRO CRONOGRAMA

A partir do que foi previamente apresentado e da determinação da metodologia, elaborou-se um cronograma (ESQUEMA 10) que evidenciasse a experimentação como um processo contínuo que se repetirá diversas vezes no processo criativo, até, por fim, no mês 11, ser entregue o produto final como resultado disso 3 unidades de livros dos contos fantásticos.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

11 EXERCÍCIO DE POSSIBILIDADES

Este tópico funciona como um memorial descritivo, no qual é detalhado todo o processo que conduziu ao produto final da pesquisa. No presente trabalho, em especial, é de grande relevância descrever os procedimentos realizados, visto o embasamento nas temáticas de fantasia, experimentação e materialidade durante o processo criativo.

Após o processo de construção teórica, metodologia, análise de similares e diretrizes projetuais, é dado início ao projeto. Este, por sua vez, foi dividido nas 5 fases descritas nos tópicos a seguir: Imersão com a publicação experimental, revisão de cronograma e metodologia, execução dos dispositivos, produção dos contos e encaminhamentos futuros.

11.1 Fase 1: Imersão com a publicação experimental

Essa primeira fase acabou por tornar-se uma imersão no mundo da publicação experimental e eventuais experimentações com o tema, além do aprendizado em algumas técnicas. Não havia sido planejado esse momento no cronograma inicial (era previsto um início imediato da elaboração dos dispositivos e, com isso, a produção dos contos a partir dos resultados). No entanto, algumas ocasionalidades, como a abertura de inscrições em um projeto gratuito de revista experimental, se mostraram pertinentes para o momento em que a pesquisa se encontrava.

11.1.1 Complexo Gráfico

O Complexo Gráfico é um coletivo de artistas e designers que dispõem recursos em um espaço, entre eles técnicas como serigrafia²⁵ e risografia²⁶ a baixo

²⁵ Serigrafia, ou silk-screen, é um processo de impressão à base de estêncil, na qual a tinta é pressionada por um crivo fino para o substrato posicionado abaixo dela.

²⁶ Processo de impressão através de uma máquina da marca Riso que usa um estêncil interno e, na qual, são colocados cartuchos de tinta de diferentes tons.

custo, com o intuito de incentivar a produção de publicações artísticas na cidade de Fortaleza. A autora já havia conhecido o espaço durante uma visita técnica da disciplina optativa *Tópicos Avançados em Percepção e Representação*, mas não havia tido nenhuma outra experiência prática no lugar.

No dia 04 de Outubro de 2019, o Complexo Gráfico, junto aos seus apoiadores, disponibilizaram vagas gratuitas para um projeto de publicação experimental, o qual foi divulgado pelas redes sociais e, assim, a autora pode tomar conhecimento e participar do processo, intencionando obter uma experiência com experimentações gráficas que somasse na produção deste trabalho de conclusão de curso e no entendimento de seu próprio processo durante o mesmo.

“A produção da revista *Acaso* foi coordenada pelos artistas e designers dos coletivos *Monstra Produção Cultural*, *RisoTropical.For* e *LTC - Laboratório de Tipografia do Ceará*, proponentes da *Oficina Prática de Publicação Experimental* realizada entre os dias 7 e 11 deste mês. Juntos os três grupos compõem o *Complexo Gráfico* - e pretendem ampliar o escopo convidando mais artistas para compartilhar o espaço do ateliê de experimentação em artes gráficas.” (FORTE, 2019, *Vida & Arte*, p.1).

Assim, inicia-se o processo de experimentação coletiva, aprendizado de técnicas e construção de uma revista que, eventualmente, servirá de embasamento para o planejamento de produção do presente trabalho.

11.1.1.1 *Acaso* coletivo: Introdução ao projeto

Figura 19 - Apresentação de livros experimentais e zines.



Fonte: Acervo da autora.

No primeiro momento, foram apresentadas as especificidades do projeto, além do seu propósito final. O trabalho surgiu de uma parceria facilitada com apoio de órgãos públicos, na qual seriam trabalhadas as técnicas de serigrafia, risografia, encadernação e tipografia no período de uma semana (cada dia totalizando um trabalho de 4 horas), com o intuito de produzir, coletivamente, uma revista experimental com ilustrações e fotografias produzidas pelos participantes, que seria inaugurada no sábado do dia 19 de Outubro de 2019.

Após apresentado o projeto, foi disponibilizado um acervo de publicações experimentais (autorais e/ou de empresas) para os participantes. Com isso, foi possível, pessoalmente, manusear e conhecer possibilidades conformacionais e soluções materiais para esse tipo de impresso. Alguns exemplos a seguir:

Figura 20 - Fanzine de encadernação solta (mantidos juntos por um barbante amarrado), a qual anexava folhas de papel vegetal em diversos tamanhos.



Fonte: Acervo da autora.

Figura 21 - Publicação com capa de papelão pintada e produzida por catadores de lixo em um projeto social.



Fonte: Acervo da autora.

Figura 22 - Livro duotone em risografia (combinações variadas de duas cores em cada spread).



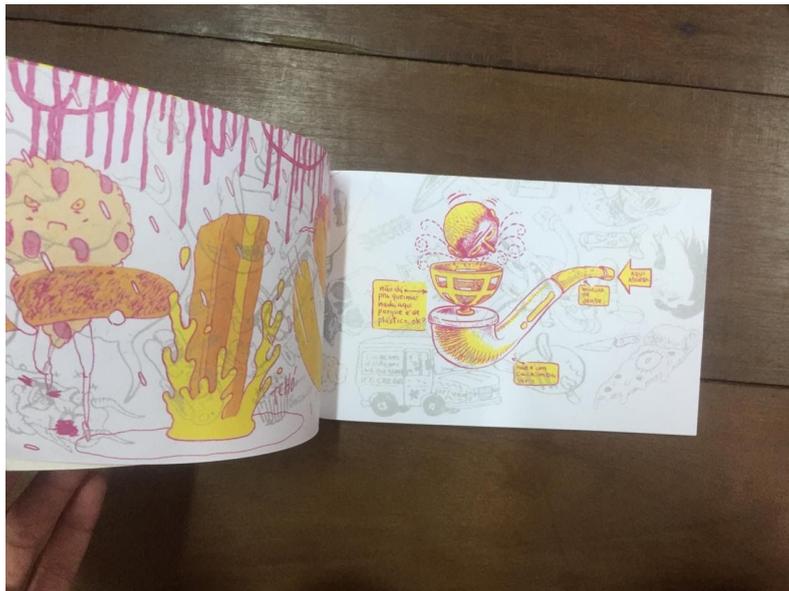
Fonte: Acervo da autora.

Figura 23 - Livro ilustrado com técnicas de colagem e capa de papelão recortado.



Fonte: Acervo da autora.

Figura 24 - Livro com ilustrações fantasiosas (a exemplo do cachimbo apoiando uma cabeça humana).



Fonte: Acervo da autora.

Figura 25 - Poster/folder ilustrado (produzido pelo Complexo Gráfico) com texto manual risografado em preto e vermelho.



Fonte: Acervo da autora.

Figura 26 - Livro experimental com ilustrações em stamping realizado com EVA e tinta acrílica.



Fonte: Acervo da autora.

Assim, os participantes obtiveram contato com diversos exemplos de soluções de encadernação, cortes, técnicas de reprodução, formatos e tipos de papel. Após isso, inicia-se fase de experimentação com a matéria.

11.1.1.2 Acaso coletivo: Serigrafia

Nesse momento do projeto, que se refere ao primeiro dia de experimentação, foi dada a atividade de desenhar sobre o vegetal usando tinta acrílica preta e pincel sintético, com o intuito de transferir o desenho para a matriz da serigrafia, em um processo de emissão de luz sobre a emulsão que produz uma espécie de “stencil” ao endurecer, a qual tem a funcionalidade de matriz para reprodução em diversas superfícies. Os desenhos foram de temática livre, combinando os traços de diversos artistas e culminando o acaso.

Figura 27 - Folha A1 serigrafada do primeiro dia.



Fonte: Acervo da autora.

Assim, todo o coletivo pode serigrafar um papel A1 (com demarcações dos espaços dos spreads A3 que seriam encadernadas na revista), compreendendo melhor a técnica e intervindo sobre as ilustrações uns dos outros. Foi o primeiro contato com o conceito de acaso no processo criativo e coletivo durante a experiência.

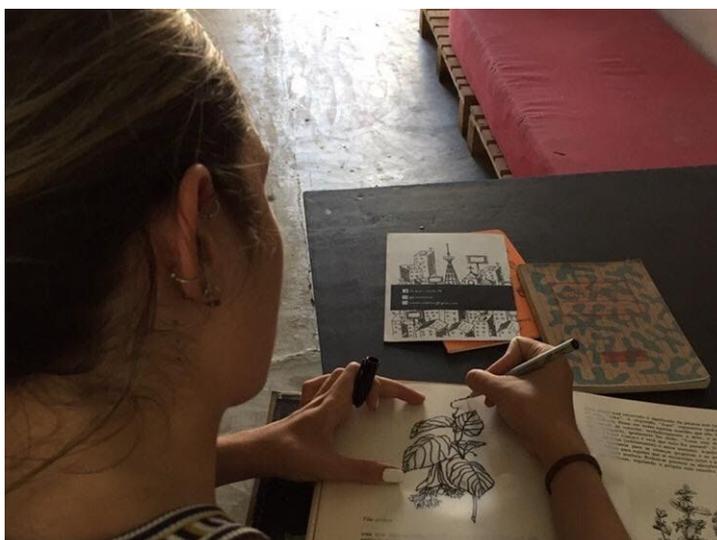
Figura 28 - Autora realizando o processo de serigrafia.



Fonte: Acervo da autora.

O segundo dia teve como propósito novas experimentações em serigrafia que viriam a sobrepôr as páginas produzidas no dia anterior. A pré produção da matriz com os desenhos no papel vegetal, no entanto, foi realizada em caneta permanente e não em tinta. O intuito era misturar mais ainda os traços, sobrepondo ilustrações de diferentes autorias. Além disso, durante a serigrafia, misturou-se mais de uma tinta aplicando técnicas de degradê e alguns desenhos foram invertidos durante o momento de composição do spread. O propósito era, de fato, experimentar coletivamente com os recursos disponibilizados.

Figura 29 - Fotos da autora ilustrando sobre o vegetal a partir dos livros que estavam disponíveis na biblioteca.



Fonte: Acervo da autora.

Os direcionamentos dados impulsionaram o uso do acaso como método criativo, o que pode ser relacionado ao conceito de hipótese abordado na presente pesquisa, nos quais os métodos do possível de Tavares (1998) proporcionam acontecimentos no plano do existente, em resposta aos diagramas mentais, sendo o acaso um exemplo deles.

Figura 30 - Folha A1 serigrafada resultada das experimentações do segundo dia.



Fonte: Acervo da autora.

11.1.1.3 Acaso coletivo: Risografia, tipografia e encadernação.

Nessa etapa, foram iniciadas as experimentações em risografia. No primeiro momento, foram produzidas ilustrações realizadas no vegetal, novamente, a fim de escanear o resultado final, tratar digitalmente e criar uma composição diagramada coletivamente que seria, enfim, replicada na máquina risográfica.

Figura 31 - Risografia com as ilustrações em sobreposição.



Fonte: Acervo da autora.

Após isso, os participantes exerceram uma nova técnica para produzir as capas: a tipografia. Foram gravadas com chapas metálicas cobertas de tinta dourada uma composição de letras que escrevia “Acaso” sob o papel Kraft em um verso, e “Complexo Gráfico” no outro.

Figura 32 - Processo de tipografia antes de aplicar sobre o papel Kraft da capa.



Fonte: Acervo da autora.

No segundo momento com a risografia, o coletivo foi pedido que trouxessem fotografias e arquivos digitalizados. Assim, todos fizeram uma composição com esses elementos na página final.

Figura 33 - Risografia com as fotos e os desenhos digitalizados sobrepostos.



Fonte: Acervo da autora.

Com todos os spreads impressos e a capa gravada, pode-se dar início ao processo de encadernação artesanal. Foi apresentada a encadernação corrente, um método simples de encadernar, em que todos puderam usar para finalizar os volumes da revista e, assim, ter contato com mais uma técnica. A autora, em particular, já havia tido experiência com encadernação, tanto em uma disciplina de sua graduação, quanto em um curso que havia feito.

11.1.1.4 Acaso coletivo: Encerramento e inauguração

Figura 34 - Revista Acaso.



Fonte: Acervo da autora.

“Um espetáculo visual, a Acaso tem capa em tipografia, miolo impresso em 16 páginas em risografia e outras 16 em serigrafia. As folhas têm tamanho e papéis diferentes - e a encadernação de cada exemplar também é manual. Outrora obsoletas, essas técnicas têm despertado atenção do público novamente.” (FORTE, 2019, Vida & Arte, p.1).

Nesse momento de encerramento, cada participante pode falar sobre sua experiência, e a conclusão de muitos, entre eles a autora, foi de como a experiência de uma publicação coletiva culmina o acaso e transforma isso em um exercício de criatividade. Além disso, percebeu-se os diferentes métodos a partir de uma comparação de processos criativos de mais de um indivíduo. Um dos participantes comentou que achou interessante o processo da autora de pegar um livro aleatório da biblioteca e ilustrar algo relacionado a ele, e a mesma se interessou pelo método desse participante de desenhar os gatos que, por acaso, interagem com ele dentro do espaço do Complexo Gráfico. Assim, foi possível comparar e compreender o diversos meios de realizar a mesma atividade de criação.

11.1.2 Reunião com Bianca Ziegler

Figura 35 - Coleção de livros produzida pela Nadifúndio.



Fonte: Acervo da autora.

No dia 16 de Novembro de 2019, a autora conversou com Bianca Ziegler, fundadora da editora local de publicações experimentais *Nadifúndio*. A conversa teve como propósito entender os processos criativos de Ziegler, localizar neles os

métodos de produção e compreender os modos em que possibilita-se realizar um projeto editorial experimental na região de Fortaleza.

“a nadifúndio foi criada em julho de 2013, com o desejo de experimentar formatos de publicações que dialogam entre literatura e artes visuais. [...] o aprendizado veio com a prática, através de experimentações alquímicas de formatos e materiais, da exploração de possibilidades de inserção no universo das publicações independentes e da busca por formação de parcerias.” (ZIEGLER, 201-?)

Ziegler disponibilizou algumas de suas publicações para que a autora pudesse observar e manusear. Suas publicações são livros de artistas, incluindo algumas obras de autoria da própria Ziegler. Durante a conversa, Ziegler explicou suas vivências pessoais do momento e comentou sobre uma série de processos que acontecem durante a concepção criativa de seus livros. O acaso é algo que Ziegler se apropria durante seus processos, são diversos testes de impressão em casa, antes do projeto chegar ao momento do serviço terceirizado, algumas vezes nem chegando nele e se tratando de uma produção pequena, onde a falha de impressão se torna elemento intencional e estético.

Além disso, Ziegler disseminou vários conhecimentos de referências de gráficas e técnicas, como tipo de encadernação, que a mesma utiliza na produção de seus livros. Ao explicar mais a respeito de sua vida, a autora pode identificar padrões de acontecimentos que auxiliam no desenvolver de um projeto, já que isso estava se apresentando como uma dificuldade para a autora no momento. A exemplo disso, Ziegler expôs sua situação de mudança para Portugal e seu doutorado, e como isso a incentivava a finalizar a produção de um grande volume de livros para ter estoque antes de sua viagem, caso alguém comprasse seus livros pelo site e produzindo os volumes, também, já encomendados. Ou seja, em virtude de seus planejamentos pessoais e metas, foram estabelecidos prazos que firmaram a urgência de um projeto, incentivando um momento de alta produtividade. Isso foi considerado como um método criativo para a autora no momento.

Um exemplo interessante, para o presente trabalho, de acaso no processo criativo citado por Ziegler, foi seu uso de seu rotulador manual para confeccionar uma etiqueta para a capa de seu livro *Quase*, o qual utiliza de processos de impressão em grande quantidade (com papel especial), mas tem esse detalhe da

etiqueta manual na capa (FIGURA 36). Segundo a artista e designer, essa solução veio do fato de ter comprado recentemente o rotulador e de sua consequente empolgação em utilizar o mesmo. Isso poderia até se enquadrar como acaso ou descoberta, os quais são mecanismos criativos para Tavares (1998).

Figura 36 - Livro *Quase* produzido pela Nadifúndio (Capa em colagem digital).



Fonte: Acervo da autora.

A partir dessa conversa, foi possível imergir no planejamento e na produção de um livro de artista. Com as experimentações coletivas da revista *Acaso* e a conversa com Ziegler, obtêm-se bagagem suficiente para a compreensão de um meio que até então era novo para a autora.

11.1.3 Conclusões e pausa no cronograma

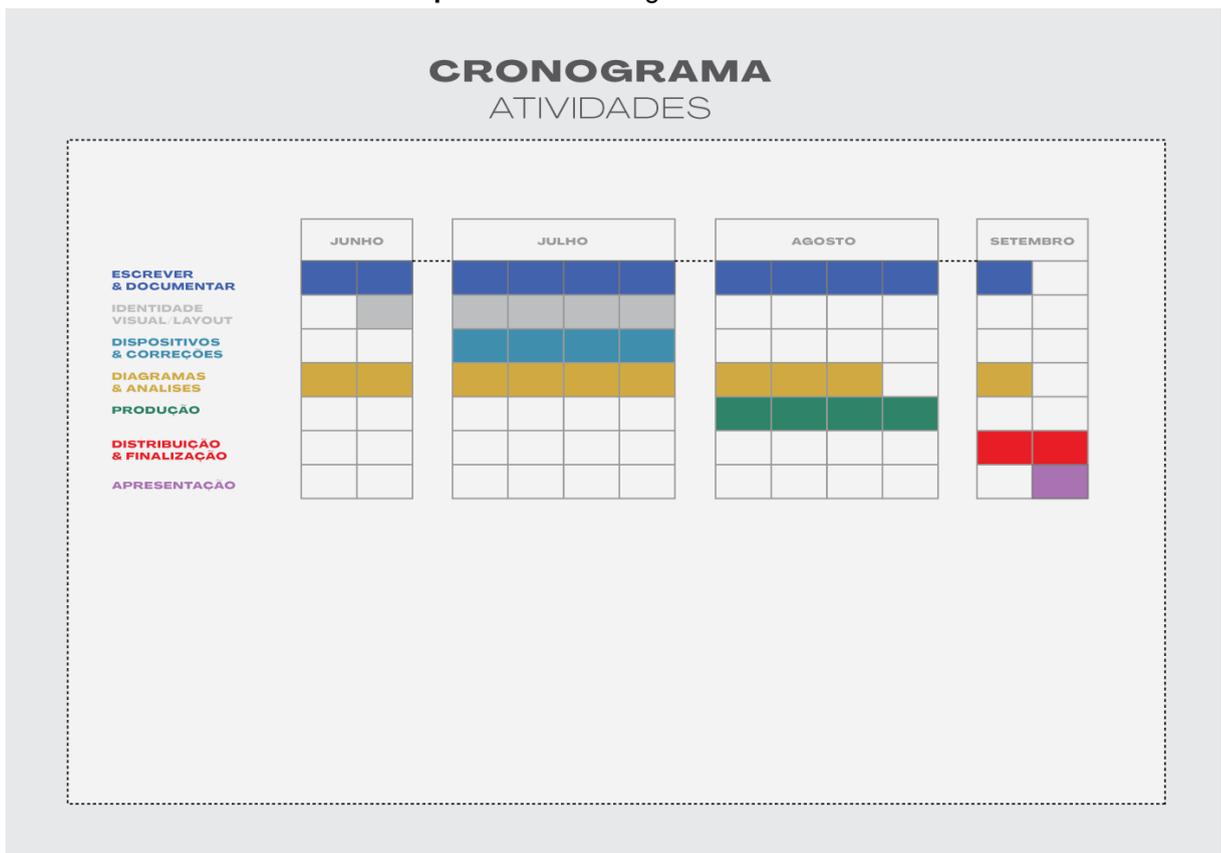
Depois da reunião com Bianca Ziegler e algumas outras experimentações rápidas em relação ao tema, foi decidido dar uma pausa no processo a fim de dissertar sobre ele e analisá-lo, podendo assim evoluí-lo em um entendimento coerente sobre o processo criativo.

Já havia ocorrido alguns momentos acelerados de envolvimento com a publicação experimental, mas pouco tempo dedicado a direcionar de forma a conduzir o presente trabalho. Com isso, é dada uma pausa no processo criativo, e, por motivos pessoais, a autora precisa se afastar do projeto.

11.2 Fase 2: Revisão de cronograma e metodologia

Após o atraso do semestre anterior, o semestre seguinte veio com mais um imprevisto que afetou o cronograma inicial: a pandemia. Assim, com a volta das orientações no mês de Junho, foi necessário produzir um novo cronograma e, até, adaptar um pouco a metodologia. A autora, depois de meses afastada do projeto, retorna com uma nova visão para o assunto.

Esquema 11 - Cronograma 2.



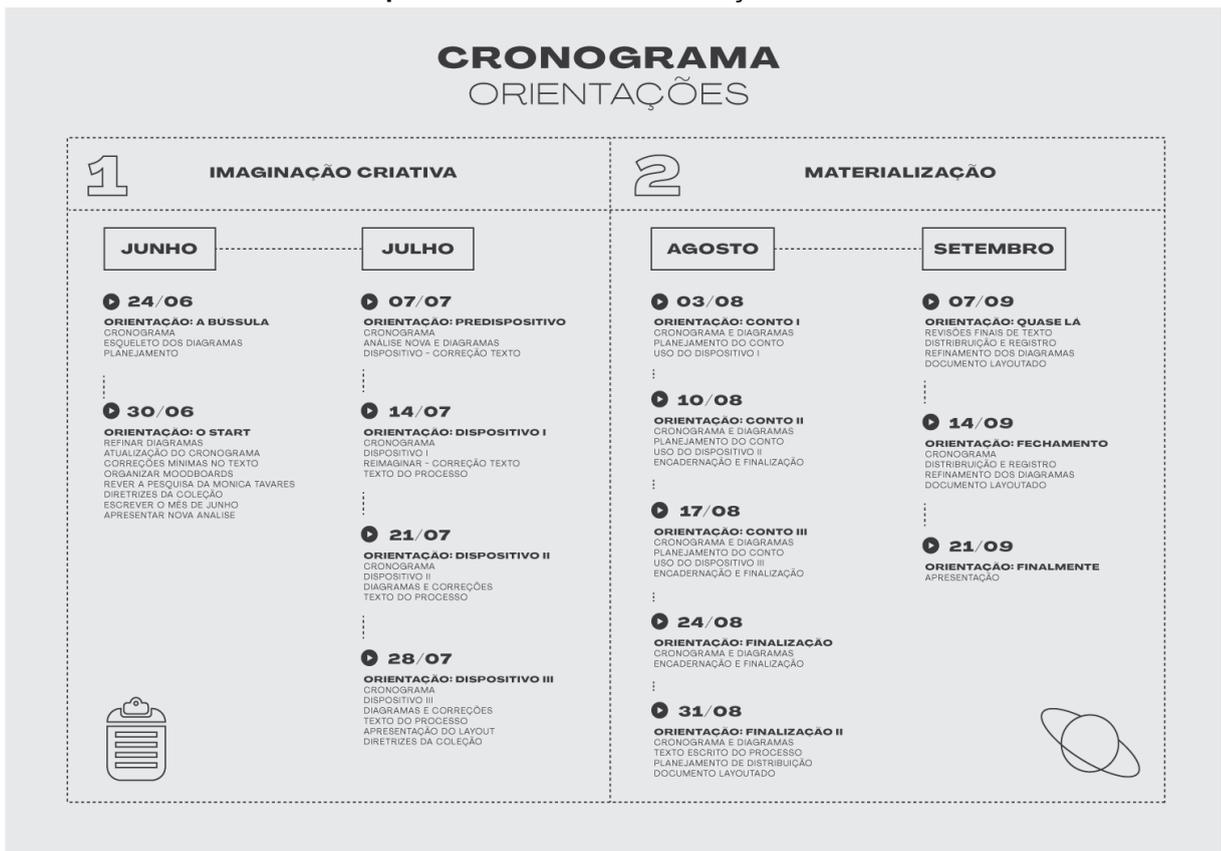
Fonte: Desenvolvido pela autora.

Esse novo cronograma (ESQUEMA 11) organiza as atividades em: documentação e escrita, identidade visual do documento de pesquisa, dispositivos e suas correções, diagramas e análises, produção, finalização e distribuição e a apresentação final. Com o atual cenário de pandemia, foi previsto que apenas em Agosto haveria perspectiva de usar os recursos de impressão e finalização nos estabelecimentos da cidade. Então, toda a parte anterior a isso seria realizada até o

mês de Julho, com exceção as atividades que poderiam se estender até o fechamento da pesquisa, sendo estas escrita, documentação, diagramas e as análises.

Esse cronograma teria servido para nortear o projeto. No entanto, os prazos reais ficaram para o mês de Outubro, o que acabou por destinar mais tempo ao trabalho e possibilitar a correção de eventuais atrasos.

Esquema 12 - Tabela de orientações.

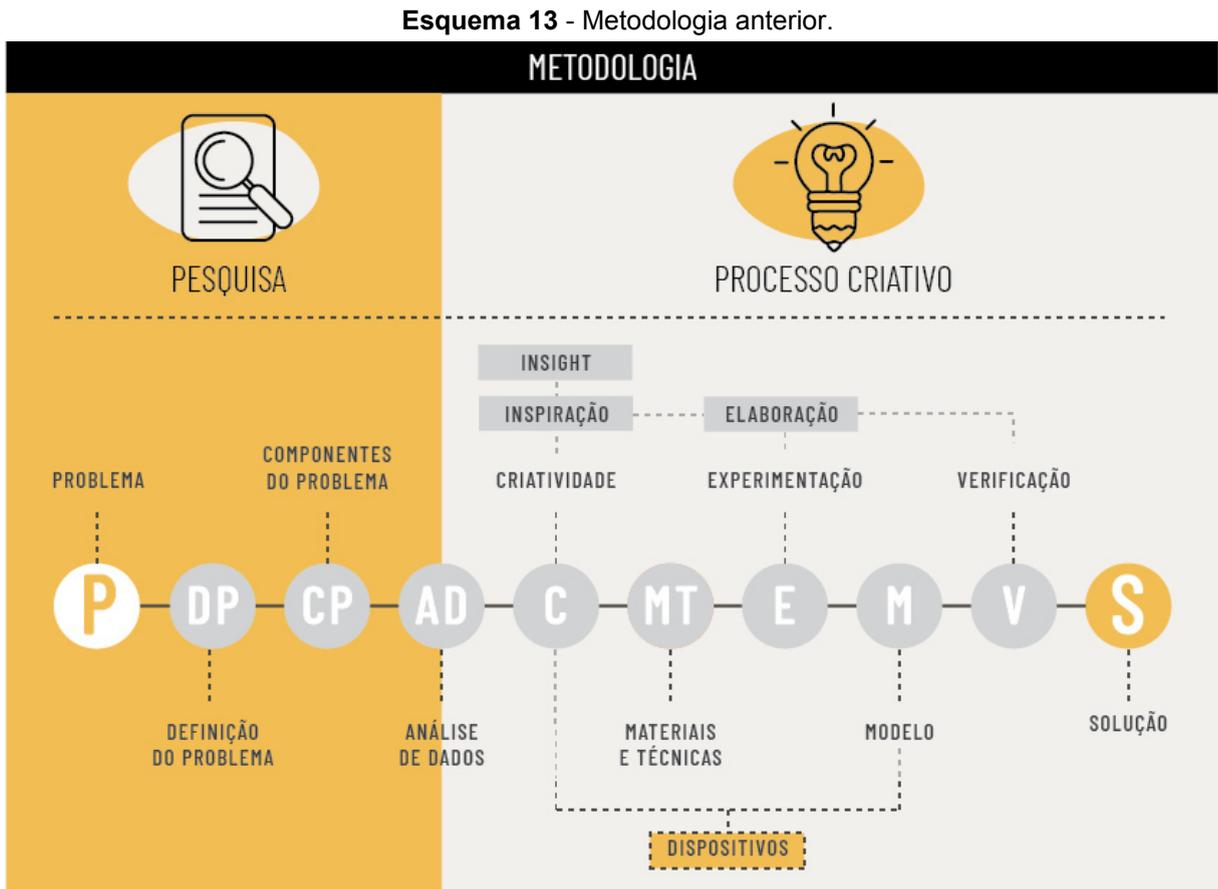


Fonte: Desenvolvido pela autora.

Com base no outro cronograma, foi planejado o que seria realizado durante as orientações em uma tabela (ESQUEMA 12), dividindo entre os conceitos de imaginação criativa e a materialização de Ostrower (2001) previamente abordados nesta pesquisa no tópico “Design e materialidade”.

Além disso, o entendimento da atuação do dispositivo precisou ser revisitado. Por conta do tempo de afastamento, novas idéias puderam agregar nesse

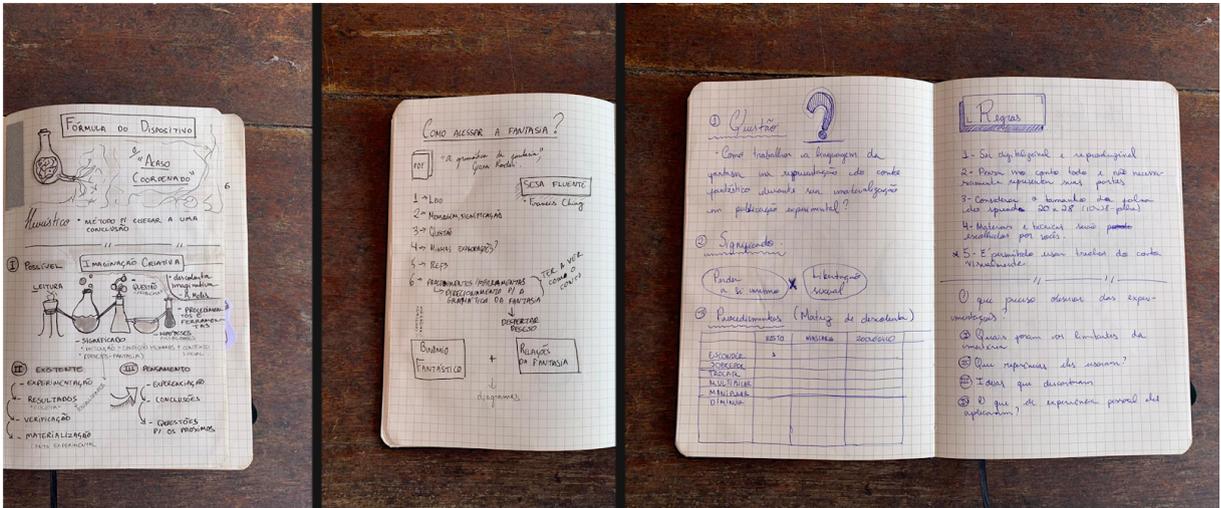
conceito. Recapitulando, dentro da metodologia de Munari (1998), o dispositivo atua entre criatividade e elaboração de modelos (ESQUEMA 13).



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Isso se mantém coerente no projeto. No entanto, para o contexto da presente pesquisa, que envolve a leitura dos contos, aplicação de dispositivos, produção da publicação experimental e agrega os conceitos dos mecanismos criativos (métodos do possível, existente e pensamento) de Tavares (1998), elaborou-se uma metodologia mais específica referente ao processo criativo dos contos fantásticos e tendo como base a anterior (FIGURA 37).

Figura 37 - Esboços de esquemas de elaboração da metodologia criativa da publicação experimental e do dispositivo.



Fonte: Acervo da autora.

Assim, ao invés de “criatividade”, especifica-se todos os métodos do possível (TAVARES, 1998) antecedendo a “experimentação” propriamente dita, e, além disso, considerou-se o termo “procedimentos e ferramentas” mais apropriado que “materiais e técnicas” para essa parte do processo, que teria foco nos enunciados direcionadores das experimentações e não em materiais ou técnicas pré especificadas. Com isso, são gerados os modelos, feita uma verificação dos resultados e processos, para que haja uma conclusão e elaboração de possibilidades para os próximos enunciados.

A experimentação, neste contexto, é colocada como um levantamento de hipóteses ou possibilidades, como foi abordado no tópico “A experimentação e o método” da presente pesquisa, pretendendo, assim, descobrir “novas aplicações para um material ou instrumento” (MUNARI, 1998, p.48). Ela é considerada método do existente por Tavares (1998), que caracteriza-se pela ação e a relação com o meio. Assim, as experimentações do trabalho pretendem gerar soluções ao questionamento de como trabalhar a linguagem da fantasia na representação do conto fantástico escolhido.

Esquema 14 - Metodologia do processo criativo.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Como especificado anteriormente, o dispositivo descreve um mapa condutor das experimentações durante a fase criativa deste trabalho, determinando etapas e enunciados que servem para a geração de modelos (ESQUEMA 14). Após ele, existe o processo de verificação e conclusões para os próximos, que considera-se como método do pensamento de Tavares (1998), por se basearem no diálogo²⁷.

Com isso, é possível dar continuidade a produção dos contos fantásticos, gerando, por fim, a solução ao problema definido na pesquisa: “Quais dispositivos podem ser utilizados durante o processo criativo no design para produzir uma publicação experimental de contos fantásticos?”

²⁷ No tópico seguinte, será descrito como se deu esse diálogo entre os grupos de experimentação.

11.3 Fase 3: Execução dos dispositivos

Uma vez elaborada a metodologia criativa do projeto, é iniciada a fase de execução dos dispositivos. Agora, faz-se necessário determinar os procedimentos e ferramentas, além de selecionar os 3 contos a serem prototipados durante o processo. Além disso, precisou-se montar um grupo de experimentação, no qual os participantes foram escolhidos por sua afinidade com ilustração, tanto pessoal quanto na temática de seus trabalhos de conclusão de curso, e estes, também, se encontravam em andamento.

Assim, foi decidido que a ilustração seria uma ferramenta de experimentação (mas não limitou-se a ela, era permitido, por exemplo, a manipulação e sobreposição digital de imagens), e, com o cenário de quarentena, os imprevistos foram culminando para que essa etapa fosse mediada digitalmente. A formação de grupos, assim como as técnicas utilizadas, para essa finalidade teve como inspiração o processo coletivo que a autora pode experienciar na construção da publicação experimental organizada pelo Complexo Gráfico, e teve o intuito de diversificar as análises dos processos criativos, evitando uma limitação ao âmbito pessoal da autora.

Nesse contexto, foram montados enunciados a partir dos contos selecionados, em um processo orgânico e coletivo, determinando os procedimentos que os integrantes poderiam utilizar para aplicar a noção de fantasia como linguagem²⁸ em suas experimentações.

“Um enunciado não é ali tanto uma pergunta, mas apenas a definição de um problema e da sua esfera de influência. Como tal não há uma resposta - a resposta certa - mas modos de tratar o problema. É isso que caracteriza o enunciado de desenho: trata-se sempre de uma razão projetual.” (CABAU, 2011, p. 229)

Na escolha dos 3 contos que seriam prototipados, priorizou-se os que a autora tivesse mais interesse em experimentar, pois, a intenção era que o processo pudesse ser realizado com qualquer conto, produzindo, assim, uma coleção com todos eles em um cenário futuro. Dentro da organização de Ítalo Calvino (2004),

²⁸ Perspectivas sobre a fantasia com base nos conceitos de Rodari (1982) e Munari (1979).

foram selecionados os contos: “Os buracos da máscara” de Jean Lorrain, “A Vênus de Illes” de Prosper Mérimée e “O coração denunciador” de Edgar Allan Poe.

11.3.1 Enunciados de experimentação

Os grupos foram montados com um total de 5 participantes, incluindo a autora, em um processo que iniciava com a leitura do conto, na sequência era realizada uma reunião para mostrar o enunciado, dado um período de aproximadamente 10 dias para experimentação e, por fim, era realizada uma outra reunião para mostrar os resultados e dialogar sobre o processo. Assim, pode-se analisar o que poderia mudar para o enunciado seguinte. Os participantes foram: Rebecca Arnaud, Gabriel Cela, Gabriel Ferreira, Nilson Carvalho e Rafaela Almeida.

Os enunciados eram compostos por título do conto e do dispositivo, questão, procedimentos e regras, e junto com eles era enviado o texto do conto em arquivo digital para os integrantes do grupo. Os procedimentos serviriam para instruir experimentações e aplicação dos conceitos da fantasia e foram representados por meio da estrutura de tabela. Nessas tabelas, era possível formar combinações entre as variáveis influenciadoras e as influenciadas, determinando uma ação sobre uma combinação de objetos, como será exemplificado nos tópicos seguintes.

Além disso, as regras serviriam apenas para esclarecimento, com algumas informações sobre o tamanho do spread, o uso ou não de texto nos experimentos, o fato de que precisava ser reproduzível e uma abertura para utilização de qualquer material ou técnica de preferência do usuário.

11.3.1.1 Enunciado 1

Figura 38 - Primeiro enunciado apresentado aos integrantes.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Tudo iniciou com a reunião de introdução ao primeiro enunciado (FIGURA 38). Nela, foi apresentado as regras, a questão do exercício e o objetivo. O texto escolhido foi “Os buracos da máscara” de Jean Lorrain, que, segundo Calvino (2016), foi um escritor parisiense maldito na época por ser homossexual e consumidor de éter. O conto narra a história de um personagem que, ao entrar num baile de máscara, vai perdendo a lucidez aos poucos até o momento da completa desapareição de si por baixo de sua própria máscara.

A tabela (ESQUEMA 15) disponibilizou três variáveis influenciadas, nas quais era possível escolher duas e testar as combinações delas com as variáveis influenciadoras. Tudo foi escolhido após a leitura do conto. Esse primeiro teste foi de total planejamento da autora, dando liberdade, apenas, para que os outros participantes experimentassem com as convergências entre os elementos.

Esquema 15 - Tabela 1.

PROCEDIMENTOS

	ROSTO	MÁSCARA	ZOOLÓGICO
ESCONDER	☀	☀	
SOBREPOR			
TROCAR			
MULTIPLICAR			
MANIPULAR			
DIMINUIR			

Fonte: Desenvolvido pela autora.

Nesse dispositivo, os integrantes explicaram que se divertiram ao testar o enunciado, mas que gostariam de ter tido mais liberdade de escolha na tabela, podendo, eles mesmos, selecionar as variáveis com base no texto do conto fantástico. Isso foi levado em consideração na elaboração dos próximos.

De uma forma geral, as pessoas usaram as técnicas que tinham maior experiência e acreditavam melhor representar alguma qualidade do conto, a exemplo de Gabriel Ferreira, que usou nankin para transmitir a sensação de mistério (FIGURA 39) juntando máscara, rosto e multiplicar. Além disso, ele descreveu que seu processo partia da procura, na tabela, de combinações que mais pudessem transmitir essas qualidades.

Figura 39 - Ilustração de Gabriel Ferreira.



Fonte: Acervo da autora.

Outro exemplo foi a ilustração de Gabriel Cela (FIGURA 40) que, usando os elementos rosto, zoológico e trocar, procurou representar algo numa estética antiga. Rafaela Almeida, também, procurou representar uma temporalidade, usando como referência máscaras clássicas.

Figura 40 - Ilustração de Gabriel Cela.



Fonte: Acervo da autora.

Assim, obteve-se uma primeira experiência de troca, onde foi possível ver como o dispositivo funcionaria nas mãos de outras pessoas, e, como resultado, foram apresentados vários experimentos com ilustração, manipulação digital, colagem e outras técnicas. Com base nos relatos do grupo, foi construído o seguinte enunciado.

11.3.1.2 Enunciado 2

Figura 41 - Segundo enunciado apresentado aos integrantes.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Nesse momento, foi introduzido o segundo enunciado (FIGURA 41) de experimentação, elaborado a partir do conto “A Vênus de Ille” do escritor Prosper Merimée. Para essa tabela (ESQUEMA 16), a intenção era unir o elemento central do conto “estátua” com uma das outras palavras, sendo elas um pouco mais desafiantes por se tratarem de qualidades ou sentimentos e não serem tão figurativas. Tanto as variáveis influenciadas como as variáveis influenciadoras foram escolhidas em conjunto com todos os participantes, assim, a tabela da vez foi montada em um processo coletivo.

O texto escolhido descreve a narrativa fantástica de uma estátua clássica de cobre de beleza admirável que, ao final, se torna o grande terror do conto. Segundo Calvino (2016), o resgate da antiguidade greco-romana é um grande tema desse gênero literário. Diferente dos outros dois contos, “A vênus de Ille” compreende um número bem maior de páginas, o que ocasionou em uma leitura mais extensa com descrições aprofundadas da estátua, e, segundo alguns dos integrantes do grupo, isso influenciou para que houvesse um certo bloqueio criativo. A ênfase nos detalhes que descrevem sua beleza acabou por gerar grandes expectativas em sua representação, porém, nada que impedisse a geração dos resultados.

Esquema 16 - Tabela 2.

PROCEDIMENTOS

	ESTÁTUA	SEDUÇÃO	MALÍCIA	MEDO
FALAR	☀		☀	
ENDURECER	☀			
ESCONDER	☀			
APERTAR	☀			
CHOCAR	☀			
ENALTECER	☀			

Fonte: Desenvolvido pela autora.

Além do bloqueio criativo com a “perfeição” da estátua, Nilson Carvalho relatou que sentiu dificuldades em ter que se prender ao elemento estátua nas suas experimentações, e muitos declararam não poder ter destinado tempo suficiente para que fossem produzidas mais variações em cima do enunciado.

Figura 42 - Ilustração de Gabriel Ferreira.

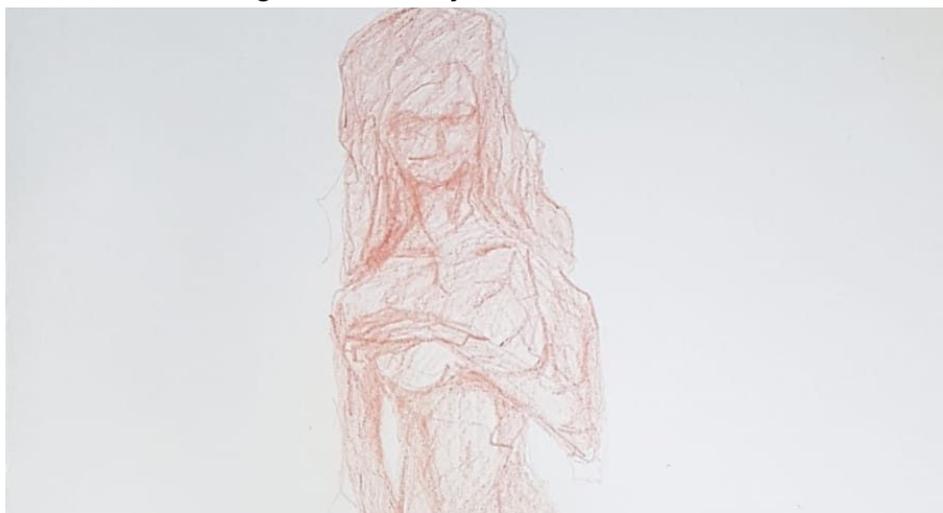


Fonte: Acervo da autora.

Gabriel Ferreira, em seu processo, começou partindo do verbo escolhido, trabalhando organicamente em cima dos diversos elementos, e sem se prender a

uma combinação dupla. Ele foi trabalhando composições (FIGURA 42) em cima disso e pode experimentar mais livremente dessa forma.

Figura 43 - Ilustração de Nilson Carvalho.



Fonte: Acervo da autora.

Outro exemplo foi o de Nilson Carvalho, que, para produzir suas ilustrações buscou referências de imagens de estátuas negras de Vênus. Na figura 43, ele combinou estátua e malícia com o verbo esconder, usando um traço mais rabiscado que ocultasse os detalhes. Rafaela Almeida, por sua vez, fez uma experimentação (FIGURA 44) pensando na junção de estátua com sedução e esconder, mas, ao apresentar, muitos relataram que estava mais evidente o uso da ação de apertar com o anel.

Figura 44 - Ilustração e colagem de Rafaela Almeida.



Fonte: Acervo da autora.

Após a conclusão da descrição de cada processo criativo, foi dado um espaço de alguns dias para que acontecesse a outra, e última, reunião de apresentação do enunciado.

11.3.1.3 Enunciado 3

Figura 45 - Terceiro enunciado apresentado aos integrantes.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Apresentou-se, por fim, o terceiro enunciado (FIGURA 45), no qual a tabela veio com o binômio fantástico em aberto. Por ser a última, entendia-se que os participantes já dominavam esse conceito e poderiam escolher, cada um, qual combinação poderia formar esse conjunto fantasioso de acordo com o conto lido: “O coração denunciador” de Edgar Allan Poe. Nas variáveis influenciadoras, foram extraídas diretamente as relações de fantasia de Munari (1979), para testar como funcionaria a junção dos dois conceitos.

O conto em questão é narrado por um personagem enquanto ele planeja e executa o assassinato do velho, tendo como motivo a obsessão com seu olho. Segundo Calvino (2016), Poe é “a figura central, a mais famosa e mais representativa do conto fantástico do século XIX” (p. 279). Assim, o texto foi enviado

junto com o enunciado para que se desse início às últimas experimentações dessa etapa (ESQUEMA 17).

Esquema 17 - Tabela 3.

PROCEDIMENTOS

	BINÔMIO FANTÁSTICO ABERTO³
VER DE OUTRA FORMA	
MUDAR A COR	
MUDAR A MATÉRIA	
MUDAR A FUNÇÃO	
MUDAR A DIMENSÃO	
FUNDIR ELEMENTOS	

Fonte: Desenvolvido pela autora.

Dessa vez, ficou evidente que os participantes já tinham em mente que suas experimentações seriam adaptadas ao formato livro, pois alguns pensaram na estrutura sequencial da página e da história (ilustrações que expressavam, progressivamente, a loucura se intensificando do personagem principal com os rostos ficando desconfigurados) e um deles, Nilson Carvalho, até produziu um ícone para a contra-capá.

Todos pensaram em um binômio fantástico que envolvesse o olho, por ser o elemento central do conto, e relataram que se sentiram mais soltos e flexíveis com esse terceiro dispositivo - as possibilidades pareciam maiores e, além disso, sentiam que dominavam mais os procedimentos e isso facilitou o processo criativo. Um dos participantes, no entanto, não conseguiu produzir a ilustração dessa vez, e não ficou claro o motivo.

Dois dos participantes usaram a combinação olho e lanterna. Gabriel Cela optou por representar uma espécie de caderno encontrado do narrador assassino, demonstrando todo seu planejamento se tornando obsessão com o olho do velho em ilustrações descritas como aterrorizantes (FIGURA 46), e tendo como procedimento a junção entre mudar matéria, olho e lanterna. Outro exemplo foi os

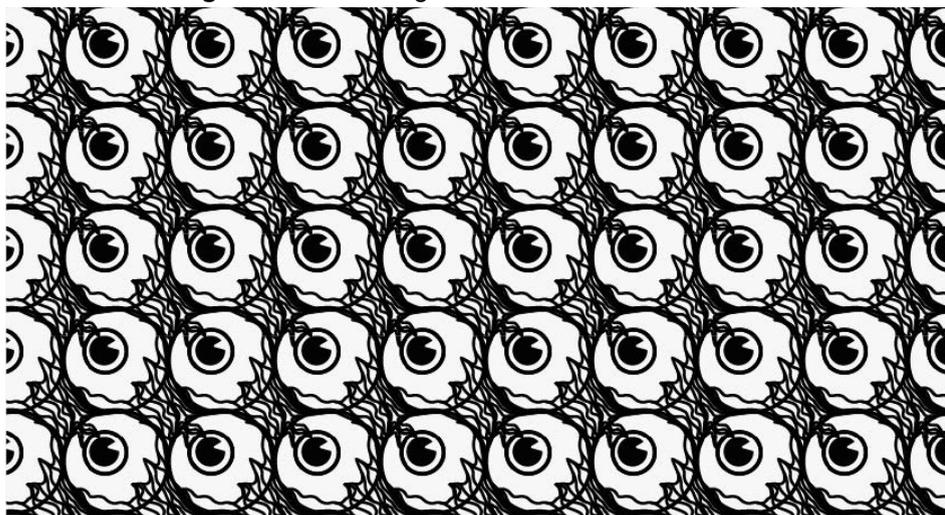
padrões geométricos que Nilson Carvalho (FIGURA 47) produziu, procurando representar a claustrofobia no procedimento: fundir elementos, olho e planta.

Figura 46 - Ilustração de Gabriel Cela.



Fonte: Acervo da autora.

Figura 47 - Padrão geométrico de Nilson Carvalho.



Fonte: Acervo da autora.

Com todos os modelos produzidos, foi possível visualizar, segundo os integrantes, o aspecto fantástico. Foi relatado que o dispositivo, de fato, se mostrou útil para conduzir esse momento da pesquisa até o seu objetivo de “trabalhar a linguagem da fantasia na representação do conto fantástico escolhido”, e, assim, finalizou-se essa etapa do processo criativo.

11.4 Fase 4: Produção dos contos

Após os resultados dos enunciados, coletou-se as experimentações e foi possível dar continuidade ao processo de produção dos contos fantásticos. Assim como na revista do Acaso Coletivo, seria seguido os seguintes passos: experimentações com ilustração e imagem, composição das páginas, reprodução dos spreads com a técnica escolhida, produção das capas e finalização (encadernação e montagem). Ressalta-se que, no caso do presente trabalho, apenas as experimentações dos enunciados se deram por um viés coletivo, o restante das etapas foram operadas unicamente pela autora.

O projeto do conto foi pensado para ser reproduzível em uma mistura de Risografia de duas tonalidades e impressão a jato do preto, a fim de manter um preço ainda acessível. Para os modelos dos protótipos, foi realizada uma impressão somente a jato em virtude da falta de acesso ao estabelecimento de risografia durante esse período, mas os arquivos para impressão risográfica estavam preparados para envio, pois projetou-se considerando esse processo. Por conta da limitação da máquina, os spreads precisaram montados numa folha de A3, e, assim, o formato escolhido foi de 9,2x14 centímetros fechado e 18,4x14 centímetros aberto, sendo um pouco menos que uma A6 e deixando essa margem para sangrias e refilagens. Assim, cabia um total de 4 spreads frente e verso na folha risografada em papel pólen 90g/m², e, além desse papel, foi utilizado o Color Plus 120g/m² na capa e na luva e um spread de papel colorido (de marcas diversas) dentro do miolo.

Uma vez diagramado digitalmente, foram realizados vários testes de impressão caseiros, similar ao processo descrito de Bianca Ziegler, para correções e refinamentos (FIGURA 48).

Figura 48 - Alguns dos modelos de testes prévios até o final (da esquerda para a direita).



Fonte: Acervo da autora.

Assim, com os spreads e as capas feitas, utilizou-se a encadernação artesanal em costura para fazer a montagem, refilando a lateral após desse processo. Os tons dos papéis coloridos e da linha de costura foram baseados na dualidade das cores das páginas risografadas, assim, eram escolhidas duas cores além do preto para cada conto, como pode ser visto na figura 49.

Figura 49 - Protótipos I.



Fonte: Acervo da autora.

O fato de todos pertencerem a uma coleção pode se mostrar visível pela padronagem de: formato, cores, tipografia, grid, composição de página, papéis, técnicas de reprodução e tipo de encadernação (FIGURA 50), assim como a coleção

de livros de Ziegler mostrados anteriormente (na Fase 1 do processo criativo). Portanto, nota-se que muito da experiência de imersão com a publicação experimental influenciou nas etapas do projeto em questão, tornando-se um estudo crucial de como projetar a coleção de contos fantásticos.

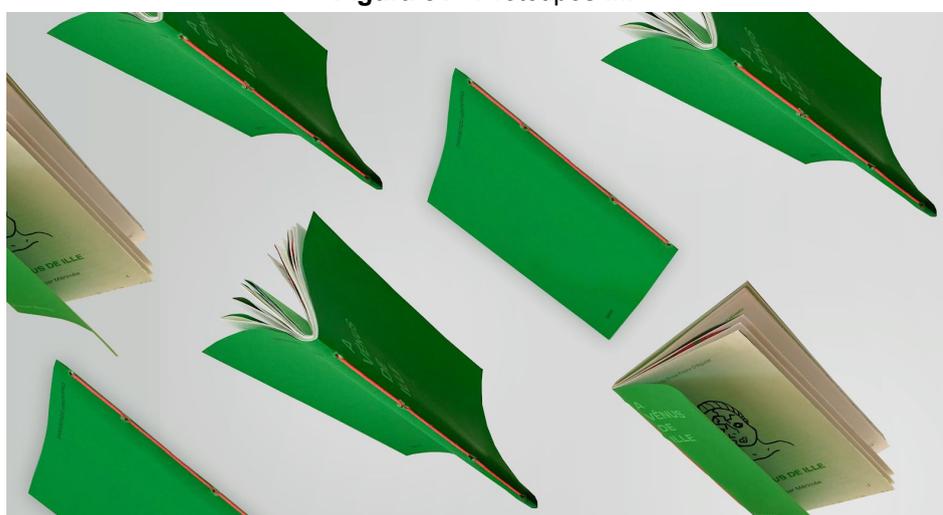
Figura 50 - Protótipos II.



Fonte: Acervo da autora.

Concluindo este tópico, as figuras 51, 52, 53 e 54 servem para mostrar o resultado final dos contos:

Figura 51 - Protótipos III.



Fonte: Acervo da autora.

Figura 52 - Protótipos IV.



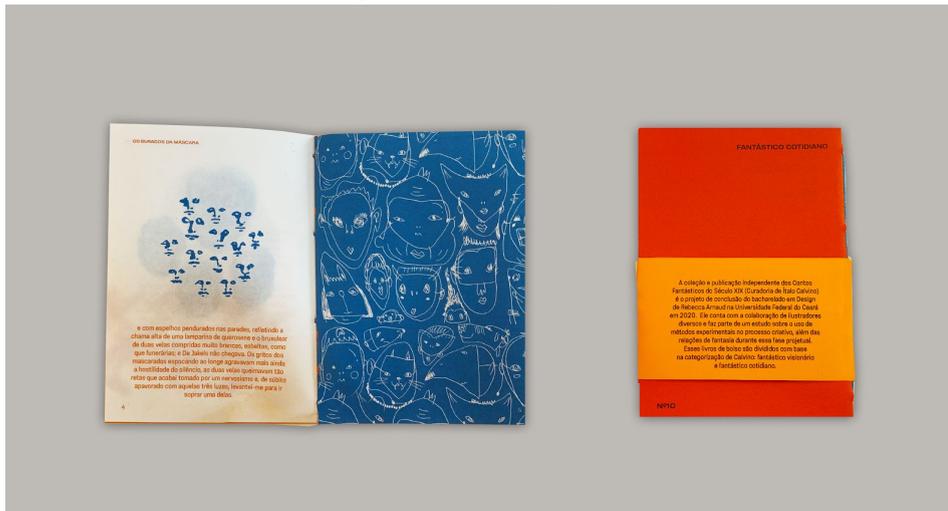
Fonte: Acervo da autora.

Figura 53 - Protótipos V.



Fonte: Acervo da autora.

Figura 54 - Protótipos VI.



Fonte: Acervo da autora.

11.5 Fase 5: Encaminhamentos futuros

A publicação dos contos fantásticos, em sua concepção, foi elaborada como uma coleção em que todos os contos seriam produzidos. Assim, seria possível seguir o mesmo processo e materializar todas as 26 narrativas escolhidas por Italo Calvino (FIGURA 55). No entanto, conforme as diretrizes projetuais e com a finalidade de comprovar a eficácia do uso do dispositivo, foram prototipados somente 3.

Figura 55 - Mockup da coleção I.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Entende-se que o projeto, futuramente, seria continuado e existiria uma divisão da coleção em dois segmentos: o fantástico visionário e o cotidiano - os dois enquadramentos previamente abordados de Italo Calvino. Assim, como observa-se na figura 56, os livros viriam em duas caixas separadas. Como foi prototipado dos menores aos maiores textos, reconhece-se que o tipo de encadernação, escolha de papel, impressão, diagramação e finalização funcionaria para todos. A tiragem seria de 50 a 100 livros, por se tratar de um processo de encadernação manual e impressão em risografia.

Figura 56 - Mockup da coleção II.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Para que se tornasse, de fato, uma publicação, seria interessante que o projeto fosse exposto publicamente em alguns espaços. Dessa forma, foi pretendido que, em uma perspectiva futura, ele chegasse a ser disponibilizado como proposta acadêmica na *Risotropical.For* (local onde seria impresso os spreads em risografia) e no estabelecimento de impressão do Departamento de Arquitetura, Urbanismo e Design da Universidade Federal do Ceará para consulta. Ele serviria também como um modelo para editoria e venda de contos de domínio público ou de autoria local, fomentando o mercado da publicação experimental em Fortaleza. Para conclusão do presente trabalho, o volume dos protótipos foi distribuído entre a banca examinadora, a autora e os colaboradores das experimentações.

12 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O principal objetivo dessa pesquisa encontra-se no desenvolvimento de dispositivos durante a fase criativa do projeto, de forma a gerar os acontecimentos que, exercendo a capacidade experimental do design, darão novas formas aos contos fantásticos selecionados. Com essa finalidade, fez-se necessário entender como a materialidade e a experimentação influenciam nos aspectos do design e do livro, agregando, também, a fantasia em seu potencial de linguagem para utilizá-la

como ferramenta de exploração das associações criativas no projeto, e, por assim, atingir os objetivos específicos do trabalho.

Com esse estudo, pode-se analisar, a partir de casos reais, como esses aspectos se mostram evidentes nos livros - especificamente os que foram selecionados. Assim, notou-se, de fato, a importância dos exercícios criativos no projeto e como isso resulta na materialidade de um produto, compreendendo a ampla gama de possibilidades que podem ser contempladas quando o design incorpora novos pensamentos ou concepções de outras áreas, sobretudo no seu processo criativo. As análises foram necessárias, também, para gerar as diretrizes do projeto.

Após isso, o trabalho seguiu para fase de desenvolvimento e elaboração dos protótipos, a qual se deu início após uma experiência prática de imersão com a publicação experimental. Uma vez compreendidas as etapas necessárias para esse tipo de produção, foi planejado um novo cronograma, adaptado a metodologia e dado início aos processos de experimentação realizados em grupos usando os enunciados dos dispositivos como condutor criativo. Com isso, foi possível seguir as fases de produção e prototipar 3 narrativas da coleção de contos fantásticos do século XIX - organização de Ítalo Calvino.

Atingindo os objetivos da pesquisa, foi testado e comprovado a eficácia do dispositivo na utilização da fantasia como linguagem durante a fase experimental, e, em um processo coletivo, foi possível entender como aprimorá-lo a cada experiência nova. Assim, entende-se que as possibilidades futuras são infinitas, e que esse mecanismo criativo está sujeito a constantes refinamentos de acordo com seu propósito dentro de um projeto.

Assim, a pesquisa pode revelar o potencial do livro como meio de aplicação dos fundamentos construídos sobre os métodos de criação, possibilitar uma fomentação do cenário local da publicação experimental, testar o funcionamento do dispositivo e a flexibilidade de seus enunciados, além de promover exercícios de possibilidades a partir das relações associativas do campo da fantasia, como uma expansão do processo criativo dentro do design.

REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. **O que é um dispositivo?** Santa Maria: Palloti, 2006. Tradução de Nilcéia Valdati.
- AGUIAR, Breda Naia Maciel, GUIMARÃES, Otavio de Oliveira. **Handmade Design: a importância da materialidade nos processos criativos.** 2017. 93 f. Trabalho de Conclusão de Curso – Tecnologia em Design Gráfico. Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2017.
- BELLUZZO, Gisela. Acaso e experimentação nos processos de criação: aproximações entre a arte moderna e o design contemporâneo. **Revista Arcos Design 6**, Rio de Janeiro, vol. 5, n. 1, julho 2010.
- CABAU, P.: **Design pelo Desenho: Exercícios, Jogos, Problemas e Simulações.** Lisboa: Fca Design, 2011.
- CALVINO, Italo. **Contos fantásticos do século XIX: o fantástico visionário e o fantástico cotidiano.** São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- _____. **Seis propostas para o novo milênio: lições americanas.** São Paulo: Companhia das Letras, 1990. Tradução de Ivo Barroso.
- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo.** São Paulo: Cosac Naify, 2012.
- CARRIÓN, Ulises. **A nova arte de fazer livros.** Belo Horizonte: C/Arte, 2011
- CARRIÓN, Ulises. Bookworks revisited. **The Print Collector's Newsletter**, Chicago: Art in Print Review, vol. 11, no. 1, 1980. Disponível em <www.jstor.org/stable/44130703> Acesso em: 26 de Maio. 2019.
- COELHO, Luiz Antonio L. **Conceitos-chave em design.** Rio de Janeiro: Novas Idéias, 2008.
- CHARTIER, Roger. **A aventura do livro: do leitor ao navegador.** São Paulo: Editora UNESP, 1998. Tradução Reginaldo Carmello Corrêa de Moraes.
- _____. **A história cultural: entre práticas e representações.** Lisboa: DIFEL, 1990.
- _____. **Os desafios da escrita.** São Paulo: UNESP, 2002. Tradução de Fulvia M. L. Moretto.
- DELEUZE, Gilles. **O mistério de Ariana.** Lisboa: Ed. Vega – Passagens, 1996. Tradução de Edmundo Cordeiro
- FAETI, Antonio, Il poeta e le figure. In: RODARI, Gianni; STOPPANI, G. **La grammatica delle figure.** Bologna: Compositori, 2010.

FELTRE, Camila. **Experiências com livros que exploram a sua materialidade: mediações e leituras possíveis**. 2015. 295 p. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Instituto de Artes, 2015. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/132012>>. Acesso em: 29 de Maio. 2019.

FERNANDES, Amaury. **Notas sobre a evolução gráfica do livro em: SÁ, Fernando (org.)**. Comum. Rio de Janeiro: Faculdades Integradas Hélio Alonso, 2001. v.6. n. 17. p.126-148.

F. MCKENZIE, Donald. **Bibliography and the sociology of texts**. Cambridge: Cambridge University Press, 1999.

FORTE, Bruna. Do que é imponderável. **Jornal O Povo**, Fortaleza, 19 out. 2019. Vida & Arte, p.1.

HELD, Jacqueline. **O imaginário no poder: as crianças e a literatura fantástica**. São Paulo: Summus, 1980. Tradução de Carlos Rizzi.

MOURA, Catarina. O desígnio do design. *In: Anais do 4º Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação-4º SOPCOM*. Aveiro. 2005. Disponível em <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/moura-catarina-designio-design.pdf>> Acesso em: 5 de Junho. 2019.

MOYLAN, Michele; STILES, Lane. **Reading Books: Essays on the Material Text and Literature in America**. Massachusetts: University of Massachusetts Press, 1996

MUNARI, Bruno. **Artista e designer**. Queluz de Baixo: Editorial Presença, 1979. Tradução de Gisela Monis.

_____. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1998. Tradução de José Manuel de Vasconcelos.

_____. **Fantasia**. Bari: Gius. Laterza & Figli, 1997. Tradução de José Jacinto Correia Serra.

MEGGS, Philip B. **História do design gráfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2009. Tradução: Cid Knipel.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 15. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

PAIVA, Ana Paula Mathias de. **A aventura do livro experimental**. Belo Horizonte: Autêntica Editora ; São Paulo: Edusp, 2010.

PHILLPOT, Clive. **Booktrek: Selected Essays on Artists' Books since 1972 (Documents)**. Zurique: JRP | Ringier, 2013.

PIVETTI, Michaella. **A fantasia, o design e a literatura para a infância: Fundamentos para uma gramática contemporânea da fantasia nos livros ilustrados**. 2018. 333f. Tese (Doutorado em Design e Arquitetura) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, Design e Arquitetura, São Paulo. Disponível em <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16134/tde-16102018-145108/en.php>>. Acesso em: 31 de Maio. 2019.

PLAZA, Julio. O livro como forma de arte (I). *In: Revista Arte em São Paulo*, n.6 e n.7, São Paulo, abril e maio de 1982.

RODARI, Gianni. **Gramática da fantasia**. São Paulo: Summus, 1982.

SARDO, Delfim. **O Exercício Experimental da Liberdade: Dispositivos da arte no século xx**. Lisboa: Orfeu Negro, 2017.

SCHNEIDER, Beat. **Design - uma introdução: o design no contexto social, cultural e econômico**. São Paulo: Editora Blücher, 2010. Tradução de Sonali Bertuol e George Bernard Sperber.

SILVEIRA, Paulo. **A Página Violada: da ternúria à injúria na construção do livro de artista**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2016. Disponível em: <<https://doi.org/10.7476/9788538603900>> Acesso em: 26 de Maio. 2019.

TAVARES, Mônica. **Os processos criativos com os meios eletrônicos**. 1995. 183 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, SP. Disponível em <<http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/284281>>. Acesso em: 31 de Maio. 2019.

VON OECH, Roger. **Um chute na rotina: os quatro papéis essenciais no processo criativo**. São Paulo: Cultura Editores Associados, 1995.

ZIEGLER, Bianca. **A editora**. [S. l.], 201-?. Disponível em <<https://www.nadifundio.com/aeditora>>. Acesso em: 23 de Outubro. 2020.