



Universidade de Brasília

Faculdade de Comunicação - FAC

Departamento de Audiovisuais e Publicidade

Projeto Final em Publicidade e Propaganda

Orientadora: Profa. Priscila Borges

**Palomo: a construção de um livro de
memórias baseado no leitor imersivo**

Gleydson de Lima Araújo

Brasília

2019



Universidade de Brasília

Faculdade de Comunicação - FAC

Departamento de Audiovisuais e Publicidade

Projeto Final em Publicidade e Propaganda

Palomo: a construção de um livro de memórias baseado no leitor imersivo

Gleydson de Lima Araújo

Orientadora: Profa. Priscila Borges

Memorial descritivo do produto apresentado à Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília (UnB), como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda.

Brasília

2019

Faculdade de Comunicação - FAC
Departamento de Audiovisuais e Publicidade
Projeto Final em Publicidade e Propaganda

Memorial descritivo do produto apresentado à Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília (UnB), como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda.

Palomo: a construção de um livro de memórias baseado no leitor imersivo

Gleydson de Lima Araújo
Brasília, 2019

BANCA EXAMINADORA

Profª. Orientadora Priscila Borges

Prof Wagner Rizzo

Prof. Luciano Mendes

Suplente: Prof. Rafael Dietzsch

When I look back on my life
It's not that I don't want to see things exactly as they happened
It's just that I prefer to remember them in an artistic way
And truthfully, the lie of it all is much more honest
Because I invented it
The Prelude Pathétique (Lady Gaga)

Agradecimentos

Antes de tudo, agradeço a Deus por ter me proporcionado o dom da vida e o privilégio de viver experiências únicas e estar sempre cercado por pessoas incríveis. Agradeço também à minha família (meus pais Sandra e Domingo, minha irmã Jéssica, meu genro Pedro e meu tio Luciano) que me apoiou imensamente na execução desse projeto, aos meus amigos que estiveram juntos comigo me dando forças durante toda minha jornada na universidade, ao Rui que me ajudou a encontrar soluções que salvaram o meu projeto, aos professores que conheci na UnB e na Universidade Nacional da Colômbia que foram essenciais para trilhar meus caminhos acadêmicos e profissionais, em especial à minha orientadora Priscila Borges. Por fim, *gracias* aos senhores e senhoras do INAPAM, Instituto Nacional de las Personas Adultas Mayores de Guanajuato, que me receberam tão bem e me proporcionaram momentos que aqui estão registrados e vão ficar guardados para sempre na minha memória.

Resumo

O presente trabalho descreve o processo de construção do livro de artista “Palomo”, inspirado em conceitos relacionados ao leitor imersivo descritos por Lúcia Santaella no livro "Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo" e memórias de uma experiência pessoal com idosos em Guanajuato no México. Seu referencial teórico aborda três eixos de pesquisa (leitor, livro e memória) e o memorial descreve o processo criativo ao mesmo tempo que apresenta detalhes da construção e seleção dos objetos presentes no produto final, que terminou tomando a forma de uma maleta de viagens.

Palavras-chave: livro de artista, leitor imersivo, memória, leitura, livro.

Lista de Figuras

Fig.	Legenda	Pág.
1	"Caixa Verde" (1934) de Marcel Duchamp	19
2	Exemplo de uma das edições do "Fluxkit" (1964)	20
3	"La Más Bella Tapa", edição da revista "La Más Bella"	30
4	Objetos guardados da viagem à Guanajuato.	32
5	Primeiro mapa mental realizado no X-Mind.	32
6	Fragmentos do mapa mental realizado a mão	33
7	Primeiro rascunho do mapa da mala	34
8	Mapa digital da mala feito no Adobe Illustrator	36
9	Fotos do processo de realização da maquete. À esquerda a base plana e à direita já com as divisórias e bases	36
10	Desenho da estrutura final da mala	37
11	Registros do processo de realização da mala	38
12	Registros do processo de busca do material de acabamento da mala. Em ordem, da esquerda para direita, o Cetim vinho, o Jacar Azul, os Tricolines em cores vibrantes e os Tricolines em cores terrosas.	39
13	Recorte do painel de referências com fotos retiradas da internet	39
14	Painel de referências com fotos tiradas durante a viagem ao México	40
15	Paleta de cores final	41
16	Registros do dia de montagem da estrutura interna de MDF da mala.	42
17	Mapa final da mala com as respectivas cores de cada bloco	43
18	Fotos do processo de finalização e anexo das bases de cada uma das divisões da mala	44
19	Primeiro rascunho dos cartões de memória	46
20	Referências utilizadas na elaboração da iconografia à esquerda e ícones desenvolvidos à direita.	47
21	Exemplo da estrutura dos dois lados de um cartão à esquerda e do cartão finalizado à direita.	48
22	Cartões presentes na obra "Events and Games" de Shiomi Mieko	49

23	Processo de realização da caixa à esquerda e versão finalizada à direita.	50
24	Fotos dos itens presentes na parte da mala dedicada ao dia do amor e da Amizade.	52
25	Exemplos de discos de fenacistoscópio	53
26	Exemplos de visualizadores de fenacistoscópio	54
27	Prévia dos espaços no mapa (esquerda) e na maquete (direita)	54
28	Exemplo do processo realizado para o disco "Flor de Piña"	56
29	Dispositivo eletrônico construído para girar os discos	56
30	Testes realizados para confecção dos fenacistoscópios	57
31	À esquerda, caixa com papel instrutivo, verso disco com imã e cabo de madeira com imã na ponta. No centro, espelho com papel instrutivo. À direita, teste do mecanismo do fenacistoscópio.	58
32	Protótipo da máquina de animação completo à esquerda e partes removíveis à direita.	59
33	Exemplo de organização das imagens da máquina de animação para impressão	60
34	Registros das fotos impressas, da caixa, dos CD's e do MP3 Player.	61
35	Fotos dos itens presentes na parte do Jantar de despedida.	63
36	Espaços reservados para Pintura (à esquerda) e para Crochê (à direita)	64
37	Fotos de alguns itens presentes no segmento "Memórias Anexadas"	65

Sumário

1. Introdução	9
1.1 Problema de pesquisa	10
1.2 Justificativa	11
1.3 Objetivo Geral	11
1.4 Objetivos Específicos	11
1.5 Metodologia	11
2. Referencial Teórico	
2.1 O leitor contemporâneo: que leitor é esse?	12
2.2 O livro: qual o tipo de publicação que vou produzir?	18
2.3 Memória: de que memória estou falando?	23
3. Produto Final: memórias e processo	29
3.1 Dispositivos de navegação	45
3.2 Dia do amor e da amizade	50
3.3 Dança	52
3.4 Jantar de despedida	62
3.5 Pintura e Crochê	63
3.6 Memórias anexadas	64
3.7 Palomo	65
4. Considerações finais	67
5. Referências Bibliográficas	69
6. Apêndice	71

1. Introdução

Eu mal consigo ler um livro por completo. Pode parecer vergonhoso que nos meus últimos dois anos eu consiga contar com os dedos de uma mão só os poucos livros que consegui terminar enquanto ostento um bom número de capítulos de séries vistos. No meu dia a dia, são os textos curtos de no máximo 280 caracteres e as imagens de uma página interminável na tela do celular minhas maiores leituras. Até me esforço para ler ao menos artigos mais simples de assuntos do meu interesse na internet, mas tenho no mínimo dez abas abertas no navegador e nunca sei por onde começar. Eu facilmente desisto de todas e guardo nos favoritos para um dia quem sabe voltar a acessá-las.

Ler, para mim, se tornou uma atividade de um ritmo fragmentado e muito mais rápido, tal qual o meu cotidiano e da minha geração. Vivemos sobre a ordem da rapidez e da multitarefa, onde tudo tem que ser executado de maneira paralela no menor tempo possível em um ambiente de acelerado fluxo de informações. Como consequência disso, a maneira como lemos também passou a ter uma nova configuração. O sujeito-leitor agora tem uma relação diferente com a leitura e, por consequência, com o livro.

O livro, a partir da Revolução Industrial e principalmente depois da ascensão dos meios digitais, começou a ser ressignificado e ter seu valor questionado. A internet e os dispositivos digitais tornaram o processo de armazenar e compartilhar informações muito mais fácil e democrático, o que fez com que muitas pessoas decretassem a morte dos livros impressos, como aponta a obra "Não contem com o fim do livro" de Umberto Eco e Jean-Claude Carrière (2010). Entretanto, o livro ainda resiste e se adapta a esse novo cenário.

Para além de questionar o valor desse tipo de publicação ou a legitimidade da relação que as novas gerações têm com a leitura, é preciso pensar nas qualidades do livro e como é possível explorar suas potencialidades e características para aproximá-lo dos novos leitores. A leitura, tendo em vista o volume de informações que se produz a todo tempo, continua sendo uma necessidade que permanece (CARRIÈRE; ECO, 2010, p. 19), mas ela é "diferente daquilo que o cânone escolar define como uma leitura legítima" (CHARTIER, 2009, p. 104) e precisa ser entendida e explorada.

Partindo dessas inquietações acerca do livro, da leitura e do leitor contemporâneo, surgiu a pesquisa aqui proposta e a vontade de executar um produto que respondesse aos seus resultados. Esse produto também surge de uma vontade pessoal de compartilhar experiências

vividas em uma viagem no México frente às angústias presentes na relação que eu construí com o universo onde se insere toda a problemática descrita até então: o da internet e do ambiente virtual.

No começo do ano de 2019 tive a oportunidade de trabalhar como voluntário em Guanajuato, cidade do México, em um projeto chamado "*Club de la Amistad*" do INAPAM (Instituto Nacional de las Personas Adultas Mayores). Durante quase dois meses propus e participei de diversas atividades artísticas e culturais com um grupo de idosos. Só que dessa vez, diferente de outras experiências de intercâmbio ou de viagens, eu decidi não compartilhar nada do que vivi na internet. Como resultado, para muitas pessoas que me seguem em redes sociais essa viagem simplesmente não aconteceu. Só quem de fato possui um contato pessoal mais íntimo comigo ficou sabendo das minhas experiências e sabe que eu passei praticamente três meses no México.

Essa situação me fez repensar a maneira como as minhas histórias e lembranças são armazenadas e principalmente como elas são compartilhadas. Meus registros, até então, não existem na internet e estão armazenados apenas no HD do meu computador ou em uma caixa de sapato no meu guarda-roupa, distante das redes que conectam milhares de pessoas ao redor do mundo. Tudo permanece ainda guardado de uma maneira bastante íntima, mas compartilhar os momentos que eu vivi e as minhas memórias sempre foi um desejo meu. Porém, eu quis me colocar o desafio de encontrar uma maneira alternativa às redes sociais para fazer isso. Por isso, juntei as minhas inquietações relacionadas ao meu processo de leitura com a vontade de compartilhar minhas memórias fora de um ambiente virtual para produzir a proposta de livro descrita neste trabalho.

Os capítulos que seguem buscam realizar uma revisão bibliográfica que delimita as fronteiras dessa pesquisa e fornecem conceitos básicos para a execução do produto dentro de três eixos principais: o do leitor, o do livro e o da memória. Os capítulos finais são dedicados a apresentar um memorial descritivo com detalhes do processo de conceituação, criação e execução do produto final.

1.1 Problema de pesquisa

Como desenvolver um livro físico de memórias para o leitor contemporâneo?

1.2 Justificativa

As razões para a produção dessa pesquisa, para além dos motivos de interesse pessoal, estão nas contribuições acerca do processo de se pensar a produção de um livro tendo especificamente o leitor contemporâneo como alvo, que está acostumado a estrutura e o fluxo de leitura do ambiente virtual. O resultado dessa pesquisa pode servir como base e referencial acadêmico para outras produções editoriais entenderem as particularidades desse novo leitor e como o livro pode ter sua estrutura modificada para a maneira como a leitura se configura nos dias de hoje.

Além disso, documentar memórias colabora para criar um marco temporal e histórico da nossa atualidade. O produto desta pesquisa será um registro de memórias construídas a partir das minhas vivências dentro de um determinado contexto histórico-social. Tendo em vista que será um produto que tem como premissa responder às demandas do leitor contemporâneo, ele também vai ser reflexo desse contexto. Portanto, tem sua importância também justificada em razão da sua carga de memórias individuais recheadas de fragmentos de uma memória coletiva que refletem nossa sociedade atual.

1.3 Objetivo Geral

Desenvolver um livro físico que documente memórias de uma viagem tendo em vista o perfil do leitor contemporâneo.

1.4 Objetivos Específicos

- Descrever um breve panorama histórico do livro e suas características
- Identificar e analisar o perfil do leitor contemporâneo
- Catalogar e editar memórias pessoais
- Editar e produzir o livro
- Documentar o processo de produção do livro

1.5 Metodologia

Para que se entenda melhor o tipo de produto que se pretende desenvolver nesta pesquisa, é essencial o uso da pesquisa bibliográfica como principal metodologia. É ela que vai contextualizar o produto, delimitar suas fronteiras teóricas e fundamentar as escolhas

durante a produção. Conforme antes apresentado, a bibliografia a ser explorada nesse método trata de três eixos que por vezes se interseccionam: o livro, o leitor e a memória.

Após essa etapa, a produção do produto começa por uma pesquisa exploratória e análise de referentes a fim de encontrar propostas editoriais e artísticas que forneçam caminhos para concretizar os conceitos do produto. Ao mesmo tempo, serão catalogados e selecionados registros pessoais referentes à viagem realizada que farão parte do conteúdo do livro que, por fim, será editado e produzido.

2. Referencial Teórico

2.1 O leitor contemporâneo: que leitor é esse?

A grande motivação dessa pesquisa veio de uma observação do meu modo de leitura nos últimos anos. O hábito de ler livros completos fazia parte do meu cotidiano na minha adolescência, quando eu me dedicava para ler sagas de livros nas condições mais precárias possíveis antes de dormir folheando um livro apenas com a luz do meu MP4 ligada ou na tela de um Sony Ericsson W200. Mas conforme o tempo foi passando e a minha relação com os meios digitais foi se intensificando, os tipos de textos que eu passei a ter acesso foram se modificando e a minha leitura já não era mais focada em terminar um livro. Eu deixei de ser um leitor que dedicava um largo período de tempo para a leitura de uma única obra para um que, na urgência do tempo, tenta ler fragmentos de várias coisas simultaneamente e, no fim das contas, não lê nada por completo. Porém, observei que esse comportamento não se restringia à mim: outras pessoas próximas que passavam a imergir no ambiente virtual, principalmente através do uso da internet, tinham o mesmo comportamento de leitura. A princípio, essas observações vieram juntas a uma culpa de não cumprir as expectativas do que se espera de um "leitor genuíno", aquele que coleciona livros lidos em sua biblioteca pessoal dos mais diversos temas e se adapta a uma leitura linear de sequências fixas com princípio e fim determinados. Mas depois vieram questionamentos sobre essa genuinidade: por que o meu modo de leitura e o da minha geração não são tidos como válidos? Qual é esse modo de leitura? E ainda mais: Que tipo de leitores somos? A partir dessas inquietações procurei responder essas perguntas mas, antes de tudo, entender qual o contexto que nos inserimos.

Conforme aponta Lucia Santaella (2009), a história do livro e da leitura vem despertando a atenção de vários pesquisadores, principalmente depois que surgiram novos

suportes eletrônicos para o texto escrito. Esses suportes, como o CD-Rom e a própria internet, permitiram organizar os textos em uma estrutura hipermidiática, ou seja, em uma estrutura híbrida na qual textos, imagens, vídeos, sons, ruídos e diversas outras linguagens podem se misturar e criar um fluxo não-sequencial e multidimensional de leitura. Muitos desses pesquisadores buscaram entender esse contexto preocupados com as incertezas relacionadas ao futuro do livro em razão da ascensão dessas tecnologias. O medo do fim do livro impresso, como aconteceu com os rolos de papiro depois da invenção do livro no formato códex¹, criou uma problemática em diversas áreas do conhecimento, mas esse debate "descarta a necessidade de compreender as transformações nas experiências de leitura" (BEIGUELMAN, 2003, p. 14). O foco, portanto, precisa estar em entender a prática da leitura de uma maneira ampla, ressignificando o que concebemos como texto e textualidade e desvinculando ambos do livro enquanto objeto. Só assim caminhamos para entender a leitura a partir de uma perspectiva que não se restringe apenas à decifração de letras, mas leva em conta "as relações entre palavra e imagem, desenho e tamanho de tipos gráficos, texto e diagramação" (SANTAELLA, 2009, p. 16). Isso permite que possamos enxergar uma multiplicidade de leitores e fugir do debate da legitimação de um tipo de leitor frente aos outros. Os leitores de imagens, de desenhos, pinturas, mapas, gráficos, do cinema, da televisão ou de textos inseridos em um ambiente hipermidiático possuem igual relevância e o que interessa no fim é entender quais suas características, as habilidades que utilizam no processo de leitura e qual o contexto em que leem. Para essa pesquisa, o tipo de leitor que interessa entender é principalmente o que navega em um ambiente onde as fronteiras do texto já não são mais visíveis como no livro impresso e onde existem possibilidades de estabelecer roteiros labirínticos e não-lineares de leitura. Esse tipo de leitor, que ganha forma principalmente na entrada do século XXI com o advento da era digital, é o que a Santaella (2009) chama de leitor imersivo.

No livro "Navegar pelo Ciberespaço", a autora procura estabelecer o perfil cognitivo dos leitores a partir de uma recuperação da história do livro e de seus suportes. Dentro de sua pesquisa, ela estabelece três tipos de leitores: o contemplativo, o movente e o imersivo. O primeiro surge em um período pré-industrial, na "era do livro impresso e da imagem

¹ O formato códex, conforme descrito por Chartier (2009, p. 7-8), é o de um livro composto por folhas dobradas em um certo número de vezes que determina seu formato e uma sucessão de cadernos, que são montados, costurados e protegidos por uma encadernação.

expositiva" (SANTAELLA, 2009, p. 19) e permanece dominante até meados do século XIX, quando surge o leitor de um mundo em movimento fruto da Revolução Industrial. Esse leitor, chamado movente, transita entre linguagens e já vive em um ritmo acelerado, ganhando características de um leitor de fragmentos, de textos efêmeros nas tiras de jornais, de sinais e cores no meio do tráfego urbano. As características perceptivas adquiridas por esse tipo de leitura aceleram o ritmo de atenção e permitem transitar entre momentos de distração e de foco. É nesse território que surge o último tipo de leitor: o imersivo. Este leitor é aquele que possui um texto manipulável, passível de ser embaralhado e entrecruzado, que tem liberdade de escolha infinitas nas suas rotas de leitura e conecta nós e nexos num roteiro que é único e que acontece num ritmo super acelerado. Ele agora, além de leitor, é também co-autor e, a partir da sua subjetividade, navega, intervém e constrói hipertextos dentro desse universo infinito de possibilidades. Diferente da intervenção que acontece no códex ou no livro em rolo, nos quais o leitor insinua sua escrita nos espaços deixados em branco (CHARTIER, 2009, p. 88) mas ainda ocupa um lugar marginal em relação à autoridade do texto já ali impresso, o leitor imersivo intervém no coração e no centro do texto. Porém, esse tipo de leitura impõe a existência de um ambiente virtual global, um "lugar sem lugar e que é, ao mesmo tempo, uma miríade de lugares" (SANTAELLA, 2009, p. 40) que a autora nomeia como o ciberespaço.

O ciberespaço é uma espécie de universo paralelo ao nosso universo físico, um universo virtual artificial que se expande mais além da tela, uma realidade multidirecional que existe sustentada por computadores e independe de como se acede a ela ou se navega nela (SANTAELLA, 2004, p. 39-40). É o espaço informacional feito de circuitos navegáveis e que permite ao usuário manipular, transformar e intercambiar os fluxos de informação. Entrar nesse espaço exige, necessariamente, um processo de imersão onde o leitor navega através de dados híbridos (sons, imagens, textos, vídeos, etc) e de grande riqueza sensorial que são próprios de um tipo de linguagem que é definida como hipermídia e fazem parte de uma arquitetura fluida, leve e volátil chamada hipertexto.

O hipertexto é um texto sem um centro definido. Ele é formado por vários nós que se conectam em uma estrutura não-sequencial por meio da interação do receptor. São diversos tipos de informação multimídia disponíveis em uma tela que através da navegação do usuário se estruturam em um desenho lógico e em um texto em constante construção e renegociação. Pierre Lévy (1993), em seu livro "Tecnologias da Inteligência", propõe seis princípios

básicos do hipertexto: 1) princípio da metamorfose, pois a rede hipertextual não é estável e sua composição e desenho estão sempre em jogo; 2) da heterogeneidade, visto que as conexões e os nós de um hipertexto assumem diversas formas, como imagens, sons, palavras, etc; 3) da multiplicidade e encaixe das escalas, porque o hipertexto se organiza de um modo "fractal" onde qualquer conexão pode indefinidamente revelar uma nova rede; 4) da exterioridade, em razão da dependência de um exterior indeterminado para sua seu crescimento e sua diminuição, sua composição e sua recomposição, ou seja, os caminhos escolhidos em um hipertexto vem de um usuário externo; 5) da topologia, já que a rede hipertextual não está em um espaço, ela é o próprio espaço onde as mensagens circulam, portanto os meios compostos por hipertextos interligados são similares ou vizinhos; e, por fim, 6) o princípio de mobilidade dos centros que indica que um hipertexto possui permanentemente diversos centros que são perpetuamente móveis.

Toda essa estrutura se organiza a partir de uma linguagem hipermidiática, híbrida, não-sequencial e que necessariamente pede um elemento chave: a interação. Sem a interatividade de um usuário no ciberespaço, não há conexões e nem texto pois é imprescindível que o usuário determine "qual informação deve ser vista, em que sequência ela deve ser vista e por quanto tempo" (SANTAELLA, 2009, p. 52). Ele é quem identifica as pistas e salta de nó em nó através de um documento hipertextual criando infovias virtuais, transitando entre elas e construindo o hipertexto como tal. Quanto maior for a interatividade desse leitor, mais profunda será sua imersão. Entretanto, essa interatividade pode ter diversos significados e é importante delimitar qual tipo de interação estamos falando.

Santaella (2009) afirma que essa comunicação interativa pressupõe necessariamente um intercâmbio e uma mútua influência do emissor do receptor na mensagem produzida e transmitida. No seu livro, ela traz o conceito de Marco Silva para delimitar o que significa a interatividade no ciberespaço afirmando que:

um produto, uma comunicação, um equipamento, uma obra de arte, são de fato interativos quando estão imbuídos de uma concepção que contemple complexidade, multiplicidade, não-linearidade, bidirecionalidade, potencialidade, permutabilidade (combinatória), imprevisibilidade, etc., permitindo ao usuário interlocutor-fruidor a liberdade de participação, de intervenção, de criação. (SILVA, 2001, p.100 apud SANTAELLA, 2009, p. 154)

Entretanto, a autora lembra que para que exista essa interatividade é necessário que exista um desenho de interface feito para incentivar o leitor a navegar. Como o ambiente

hipertextual envolve uma enorme quantidade de informações, transitar nessas infovias pode gerar frustração se o usuário se perder e não conseguir identificar um caminho ou pistas que o levem a tomar decisões de navegação. O processo de encontrar essa rota começa com uma compreensão do estado das coisas, que depende de uma alfabetização semiótica com relação aos significados dos signos que aparecem na tela, e é seguido de uma busca para se chegar a um alvo utilizando dos operadores disponíveis para o usuário. Basicamente, o leitor utiliza das suas habilidades para, dispondo de um esquema mental de navegação, fazer uso de ferramentas de ação no processo de navegação para alterar um estado inicial e chegar a um novo estado. Por isso é importante que a interface seja coerente e forneça pistas se apropriando do vocabulário de signos que o leitor já conhece para que ele possa explorar o ambiente sem dispersar-se ou perder o interesse em explorar. Entender o vocabulário e os níveis de cognição desse navegador é tarefa primordial para ajudá-lo a imergir em um hipertexto e a pesquisa de Santaella (2009) também colabora para entender como lidar com os diferentes tipos de navegadores.

Em seu texto, a autora se baseia em três operações fundamentais de raciocínio da mente humana (a abdução, a indução e dedução) para desenhar os caminhos que os diferentes tipos de leitores imersivos realizam em seus processos de navegação. Sendo assim, ela define três níveis de leitura imersiva: o abduutivo, característico de um navegador que ela nomeia como errante; o indutivo, referente ao que ela denomina navegador detetive; e o dedutivo, relacionado a um tipo de navegador chamado previdente. Cada um desses explora a trama hipermediática de uma maneira única, porém a mistura de todos é o que define a figura ideal do leitor imersivo.

Navegar no ciberespaço envolve um ciclo em constante renovação de se entregar a um instinto de adivinhar e se dispersar nesse ambiente na ausência de um rumo, como o navegador errante. Ao mesmo tempo, se aprende com experiência do erro a identificar pistas que possam ser horizontes para alcançar a familiaridade de mover-se nesses ambientes informacionais, como faz o navegador detetive. Até que, por fim, se internalize os esquemas gerais de navegação e o leitor possa criar uma rotina de navegação, como é de praxe do navegador previdente. Entretanto, a partir de uma desorientação provocativa dentro de uma nova situação de navegação, esse processo se reinicia e desperta novamente a posição de um leitor imersivo ideal que é ao mesmo tempo errante, detetivesco e previdente.

Em resumo, os conceitos aqui descritos colaboram para entender as características do universo que envolve a leitura e o leitor contemporâneo, que nessa pesquisa vamos passar a chamar de leitor imersivo, baseado nos conceitos de Santaella (2009). Esse leitor é o que vive em um contexto hipertextual e se apropria da linguagem da hipermídia para navegar no ciberespaço. Ele tem à disposição uma miríade de possibilidades de fluxos de leitura e caminha entre vários fragmentos e de fato nunca chega até um fim determinado. Ele inaugura um novo modo de ler, que ao mesmo tempo que é leitura também é escritura, pois "na hipermídia, a leitura é tudo e a mensagem só vai se escrevendo na medida em que os nexos são associados pelo leitor-produtor" (SANTAELLA, 2009, p. 175). Sua essência está na interatividade que marca o fim das fronteiras visíveis entre emissor e receptor, na super velocidade com que aprende e executa os processos cognitivos de leitura no contexto hipermediático e na sua habilidade de executar distintas tarefas ao mesmo tempo.

Reconhecer e determinar o perfil desse leitor foi só o primeiro passo. Para além disso, essa contextualização pode ajudar a expandir o sentido objetivo do livro e "pensar experiências de leitura pautadas pela hibridização das mídias e cibridização dos espaços (online e offline)" (BEIGUELMAN, 2003, p. 11) apontando caminhos para se repensar os mecanismos de leitura que já existem, encontrar novas formas para significar, ver e memorizar (BEIGUELMAN, 2003, p. 13) e promover um novo diálogo frente a estrutura do próprio livro enquanto objeto. O que o define? E quais rupturas possibilitam transcender o formato códex para expor ideias e suportar memórias levando em conta o perfil do leitor imersivo? Como representar uma estrutura virtual e em um objeto material que existe na nossa realidade? São perguntas que seguem para o próximo capítulo.

2.2 O livro: qual o tipo de publicação que vou produzir?

Viver sob a ordem de uma cultura fascinada pelos meios digitais certamente produz tensões acerca do livro impresso. Para além daquelas relacionadas ao seu fim, que conforme levantado no primeiro capítulo não é uma discussão que interessa a essa pesquisa, também se questiona sobre a sua estrutura. Desde a Era Moderna, quando o livro impresso surgiu, até os dias de hoje, esse objeto mudou muito pouco e sua estabilidade é "intrigante, haja vista o valor simbólico do descartável para a indústria cultural" (BEIGUELMAN, 2003, p. 35). Ele se manteve encadernado sob a forma de códice e resiste à moda antiga como prova de um princípio da história da comunicação: "uma mídia não toma o lugar de outra, ao menos a curto prazo" (DARNTON, 2010, p 14). O que em geral acontece é que conforme novas tecnologias e suportes aparecem e começam a ganhar relevância, os outros meios ou veículos começam a ter seu uso questionado e, conseqüentemente, alterado. Por sua estrutura estável ainda fazer parte do nosso cotidiano, o livro parece não ter passado por esse processo de uma maneira tão intensa. Entretanto, essa dinâmica acontece com uma frequência maior do que é perceptível no nosso cotidiano. Por isso, neste capítulo, o foco é entender as rupturas que historicamente ocorreram na composição e na essência do livro físico e os atores e processos que fazem com que um livro se torne livro, seja qual for a sua forma.

Quando pensamos na história do livro, principalmente levando em conta uma perspectiva ocidental da história, três etapas muito fortes são marcadas relacionadas ao seu formato: a do rolo antigo na Antiguidade, a do códex que atravessou a Idade Média e Moderna e, por fim, a do livro eletrônico digital. Autores como Santaella (2009) e Chartier (2009) costumam sempre realçar esses períodos quando descrevem os caminhos históricos do livro. Mas algo que com frequência escapa nessa trajetória são as subversões que iniciam no século XX com os artistas modernistas, que em razão dos avanços da indústria e dos conflitos sociais e políticos desse período começaram a criar uma nova poética dentro do universo da arte, se apropriando dos produtos da indústria cultural como suportes artísticos. Entre esses produtos está o objeto livro.

O livro, especialmente depois da invenção da prensa de Gutemberg no século XIX, ganha forma como um produto de uma dinâmica de reprodução de grande escala e que passa a ser subordinado à ordem do capital. Ele se torna um produto da indústria cultural, um objeto que tem como finalidade principal ser um veículo para comercializar obras (HEINZ, 2010,

p.95). Por esse motivo, junto a outros meios de comunicação de massa, ele começa a ser apoderado pela arte contemporânea e ganha novas conformações que procuram negar e afrontar suas estruturas tradicionais (SILVEIRA, 2008, p. 28) em uma "rede de eventos editoriais que, desde o fim da Segunda Guerra, tem-se colocado em paralelo à indústria cultural" (SILVEIRA, 2008, p. 90).

Esse processo se inicia em especial a partir de Marcel Duchamp, um antiartista, como costumava se descrever, que surge na modernidade e é uma referência na instauração da arte contemporânea. Duchamp declara o abandono da figura romantizada do artista e questiona os valores estéticos dos objetos e a potencialidade de torná-los obras de arte. Quando traz o conceito dos *ready-mades*, objetos 'prontos' que invadem exposições artísticas, ele demonstra que o lugar de exposição é o que torna esses objetos obras de arte, por menos estético que ele seja (CAUQUELIN, 2005, p. 94) e que nesse objeto a intervenção do artista é mínima pois ele é apenas responsável por escolher um objeto industrial para dar-lhe o "coeficiente de arte" (CAUQUELIN, 2005, p. 97). A obra de Duchamp é, portanto, um dos grandes marcos que impulsiona outros artistas a imprimirem valor estético a qualquer produto e que colabora para o surgimento de livros que fogem dessa estrutura tradicional.

Figura 1: " Caixa Verde " (1934) de Marcel Duchamp



Fonte: Arnet².

² Cf. <<https://bit.ly/2EVUFFk>>. Acesso em 06/06/2019.

Um exemplo marcante dessas disrupções no universo do objeto livro é o denominado "livro de artista", que Paulo Silveira (2008) procura conceituar e definir as suas origens. O pesquisador brasileiro ressalta a obra de Marcel Duchamp "*Caixa Verde*" (Figura 1) como uma das obras que, ainda que na época fosse classificada como "livro-objeto", é um dos primeiros exemplos de livro de artista.

Duchamp produziu uma caixa que armazenava notas sobre os significados de sua obra "*A noiva despida por seus celibatários, mesmo*"³ junto com documentos, desenhos e fotografias que registravam seu processo criativo. Essa obra é "simultaneamente o modelo para os assim chamados livros-objetos (aqueles trabalhos do último quarto do século 20 que incluem textos em contêineres não tradicionais) e o mais valioso protótipo para o livro de artista" (CASTLEMAN, 1994, p. 36 apud SILVEIRA, 2008, p. 36). Mas a formulação conceitual estrita desse tipo de livro só ganha força a partir de experiências conceituais nos anos 60. Um grupo de artistas de onde provavelmente esse conceito aparece com mais força é o Fluxus (CASTLEMAN, 1972, p. 206-207 apud SILVEIRA, 2008, p. 32). Formado no início dos anos 60 e liderado por George Maciunas, esse grupo produzia publicações efêmeras, com claras inspirações nas caixas de Duchamp, que continham objetos artísticos de diferentes artistas ao redor do mundo. Os Fluxkit (Figura 2), diferente das caixas de Marcel Duchamp, eram concebidos como um produto coletivo ao invés de um museu individual⁴.

Figura 2: Exemplo de uma das edições do "Fluxkit" (1964)



Fonte: AbcDesign⁵

³ Em francês "*La mariée mise à nu par ses célibataires, même*" traduzido por Silveira (2008, p. 38)

⁴ Conforme descrito no site Medien Kunst Netz <<https://bit.ly/2K9YiM3>>. Acesso em 11/06/2019

⁵ Cf. <<http://www.abcdesign.com.br/sobre-a-musica/>> Acesso em: 06/06/2019.

Esses e outros artistas e obras oferecem pistas que possibilitam identificar as origens do livro de artista no início do século XX, entretanto delimitar os territórios conceituais que ele ocupa ainda é uma tarefa complexa. Isso porque antes, durante e depois desse período, aparecem em paralelo produções que se assemelham e levam o nome de livro-objeto, livro ilustrado, livro de arte, livro-poema, arte-livro, livro-obra, etc. É uma categoria difícil de definir pois “muitas vezes entrelaça, modifica, subverte, muitas das acepções que temos dos significados e funções de uma obra de arte, de um livro, do ato de ler e escrever.” (LUNA, 2001, p. 20). Inclusive Silveira (2008, p. 240-250) encontra barreiras para definir o livro de artista:

As fronteiras do livro de artista são como as passagens entre cores. Entre matizes adjacentes há a comunhão e suavidade do convívio consentido: como no livro ilustrado e no livro de pintor. Entre cores complementares há a vibração do choque mútuo, pela passagem enérgica: como nos livros de artista conceituais e nos mais agressivos livros-objetos e nos não-livros.

Porém, o que importa para essa pesquisa, para além de traçar os limites e conceitos do livro artista, é entender qual o argumento da arte contemporânea, que teve grande importância na subversão da estrutura do livro, para justificar a existência de um objeto que ainda que não aparente semelhanças físicas com o formato códice possa ser denominado livro. É um consenso que o livro-objeto, por exemplo, ainda que seja subversivo em sua forma alude à figura de um livro (SILVEIRA, 2008, p. 47-48). Entretanto, “não existem limites ao que os livros de artista podem ser e nem regras para sua construção” (DRUCKER, 1995, p.364 apud SILVEIRA, 2008, p.39), então o que o mantém classificado como livro? A resposta se encontra no que o artista quer comunicar:

Eu penso que o livro é, tanto historicamente como por sua natureza, um meio concebido para conferir prioridade à mensagem. Essa é uma das principais razões para seu aparecimento [no mundo da arte] nos anos 60: a rejeição do formalismo artístico, naquele momento dominante na prática criativa e crítica, em favor de uma arte cujo alvo era significar (para modificar hábitos de pensamento) ou intervir no mundo e na vida real (para mudá-la). Em resumo, o livro, por sua verdadeira natureza, parece para mim ser o meio idealista (visível) por excelência! O suporte material não tem que ser levado em conta exceto na medida em que isso contribui para o conteúdo. (*Anne Moeglin-Delcroix: response to Johanna Drucker. JAB 6*, 1996, p.13 apud SILVEIRA, 2008, p. 45)

Esse trecho da entrevista de Anne Moeglin ajuda a esclarecer a importância que é dada ao conteúdo frente ao suporte. O livro permanece, "ainda que remissivamente ou remotamente, ou ainda pela sua negação e ausência" (SILVEIRA, 2008, p. 248) porque por vezes a falta de elementos que estritamente o consagram como livro se baseia justamente na

mensagem que o artista quis transmitir de negação dos cânones desse objeto. Algumas proposições podem inclusive suspender dois elementos estruturais fundamentais do livro, segundo Johanna Drucker (1995, p. 257 apud SILVEIRA, 2008, p. 82), que são os seus limites físicos e uma sequência narrativa tendo em vista um conceito que busque desmaterializar o objeto ou sugerir uma sequencialidade não-fixa.

No fim, o que de fato se mantém e que é único do livro de artista é a intenção do seu autor em ser (ou às vezes não ser) um livro, que está clara e é demarcada no seu processo de produção, extremamente valorizado na arte contemporânea. Tal qual a proposta de Duchamp de que o artista é quem define o que é arte, nesse caso o artista também define o que é livro de acordo com o seu desejo. As características estruturais são mero recurso de linguagem para transmitir uma mensagem, mas o que é mesmo essencial ao livro de artista é "uma convicção, uma alma, alguma razão de ser e, principalmente, alguma razão de ser um livro." (DRUCKER, 1995, p. 10, tradução nossa⁶).

A transgressão trazida pelo livro de artista é apenas um dos exemplos de intervenção estrutural nesse objeto livro ao longo da história. Outros atores ganharam mais destaque nesse processo e estão mais presentes no nosso cotidiano como é o caso, por exemplo, do livro eletrônico. Ele com frequência é evidenciado como um marco na história do objeto livro porque, entre outros motivos, sua presença é marcante no nosso dia a dia. Enquanto, por exemplo, o livro de artista tem um alcance muito menor em vista da complexidade e dos custos de sua produção, o livro eletrônico ganha mais atenção por estar ligado a uma lógica de consumo e sua produção ser muito menos onerosa. Portanto, sua disponibilidade e presença na nossa rotina são facilitadas e gera a sensação de que ele seja um marco recente mais relevante para o processo de desestabilização da estrutura do livro. Entretanto, para esse trabalho, o livro de artista ainda é mais expressivo porque fornece caminhos mais palpáveis para construção do produto aqui proposto visto que transcende o formato códex mas mantém sua materialidade, diferente do livro eletrônico que traz mudanças estruturais que abarcam uma dimensão virtual.

O que talvez seja importante trazer do livro eletrônico são os questionamentos relacionados ao valor do livro enquanto objeto material em um contexto de primazia dos meios digitais. Por exemplo, o livro físico desde o princípio é visto como um dispositivo de

⁶ "but ultimately an artist's book has to have some conviction, some soul, some reason to be and to be a book in order to succeed" (DRUCKER, 1995, p.10)

memória, um espaço concreto que armazena dados que podem ser acessados quando o leitor entra em contato com esse meio. As inovações tecnológicas que seguiram no decorrer de sua história, como a prensa de Gutemberg, buscavam também tornar essa memória disponível de maneira massiva. Mas agora qual sua razão de existir enquanto objeto material já que guardar e compartilhar as mesmas memórias é mais fácil e mais econômico no ambiente digital? O que é a memória e porque ela é importante de existir em um ambiente físico? Por isso, o próximo passo é entender qual o papel da memória nesse contexto dos meios digitais e a relação que ela possui com o livro de artista e com o leitor imersivo.

2.3 Memória: de que memória estou falando?

A memória é objeto de estudo de várias ciências. Autores da neurofisiologia, psicologia, filosofia, história, sociologia, e de diversas outras áreas trazem diferentes perspectivas para se pensar a memória. Na visão da psicologia cognitiva, por exemplo, ela está relacionada a processos que nosso cérebro realiza para lembrar não só de eventos e histórias que chegam ao nível do nosso consciente, no que se nomeia memória declarativa, mas também de processos que são relevantes para nossa existência e para o funcionamento do nosso corpo, as chamadas memórias procedurais. Ou seja, antes de tudo, a memória, como propriedade de conservar informações, pode ser definida como um conjunto de funções psíquicas do ser humano (LE GOFF, 1982, p. 423). Entretanto, mesmo nesse nível individual, é necessário ter em conta que a memória é um fenômeno construído coletivamente, "indissociável da organização social da vida" (POLLAK, 1989, p. 14). Entendê-la, portanto, pressupõe levar em conta sua dupla dimensão privada e pública (SILVA, 2002). Para essa pesquisa, a perspectiva pública da memória ganha mais destaque, pois o produto aqui desenvolvido surge de uma inquietação justamente em relação a um contexto que envolve necessariamente vários atores. É desse contexto essencialmente coletivo que partimos. Ele foge de uma análise particular e procura trazer a tona uma visão dos leitores com o seu contexto social, dos diversos tipos de livro com seus leitores e autores e de todos esses agentes com a memória. Falamos desses atores não apenas em suas individualidades, mas principalmente em suas relações.

Um dos primeiros autores que abordam essa compreensão é o sociólogo Maurice Halbwachs. No início do século XX, o autor apresentou o conceito de "memória coletiva",

demonstrando que nossas lembranças sempre se conservam e se apoiam em outros grupos ou em outros indivíduos (HALBWACHS, 2015). O processo de lembrar, para ele, nunca se dá sozinho, mesmo que não haja alguém materialmente conosco. Isso porque, para poder interpretar uma situação qualquer do nosso cotidiano, nosso pensamento necessariamente se desloca de grupo em grupo, instante em instante, pessoa em pessoa (HALBWACHS, 2015, p. 25-26). Michael Pollak (1992), sociólogo austríaco que também tem importantes contribuições acerca da memória coletiva, descreve o pensamento de Halbwachs afirmando que para o autor a memória é "um fenômeno coletivo e social, ou seja, como um fenômeno construído coletivamente e submetido a flutuações, transformações, mudanças constantes" (POLLAK, 1992, p. 201).

Essas memórias coletivas, partilhadas entre um grupo, influenciam diretamente no que a memória individual grava, recalca, exclui e relembra mesmo que esse processo aconteça de maneira inconsciente (POLLAK, 1992, p. 204). Às vezes, como destaca Pollak (1992, p. 201), vivemos algo que nem sempre participamos mas que no imaginário coletivo tomou tanto relevo que no fim das contas é quase impossível saber se participamos de fato ou não. "Estamos então tão bem afinados com aqueles que nos cercam, que vibramos em uníssono, e não sabemos mais onde está o ponto de partida das vibrações, em nós ou nos outros." (HALBWACHS, 2015, p 47). A força do coletivo é tão intensa que induz diretamente na seletividade da memória, uma de suas características essenciais. Nessa perspectiva, não escolhemos lembrar e esquecer apenas por um esforço nosso: os agentes externos são muito mais poderosos e influentes nesse processo.

Se voltarmos um pouco na psicologia cognitiva e nas noções de memória centradas apenas no indivíduo, é possível perceber como a nossa memória enquanto seres humanos é realmente mais débil. Com frequência para resgatarmos memórias declarativas, por exemplo, ou gravar informações no nosso cérebro buscamos estratégias como a repetição em uma tentativa de superar os limites de armazenamento do nosso cérebro que, como uma estratégia de sobrevivência, não retém tudo o que codificamos no nosso dia a dia. Por isso a memória humana "está longe de ter a performance de um equipamento ideal de armazenamento e recuperação das informações" (LÉVY, 1993, p. 49). Consequentemente passamos, enquanto humanidade, a produzir suportes externos que possam garantir essa memória e aperfeiçoar os nossos processos de lembrança.

Ao longo da história, os meios de comunicação se configuraram como suportes essenciais para reter essa memória e, além de inaugurarem novos paradigmas e novas práticas discursivas que afetaram a nossa relação com o mundo, também permitiram novas abordagens para o armazenamento da informação (ANDUEZA; MELLO, 2019, p. 299). Recentemente, as interfaces digitais começaram a ganhar destaque nesse processo em vista do desenvolvimento tecnológico que em pouco tempo catapultou sua capacidade de armazenamento e circulação de informação. Hoje, se não a totalidade do conhecimento, uma boa parte já se encontra estocada em uma ampla memória de base digital (ANDUEZA; MELLO, 2019, p. 301). Temos muita informação armazenada e disponível em função dos bancos de dados e da rede que conecta esses dados em uma estrutura que funciona como uma espécie de memória coletiva "repousando em massas compactas nos discos, esperando apenas um sinal para levantar-se, metamorfosear-se, combinar-se entre si e propagar-se pelo mundo em ondas inesgotáveis" (LÉVY, 1993, p. 81). Entregamos cada vez mais nossa memória a outros dispositivos, separados dos nossos corpos (LÉVY, 1993, p. 72) em um ambiente de saturação de informações:

Nenhuma época foi tão voluntariamente produtora de arquivos como a nossa, não somente pelo volume que a sociedade moderna espontaneamente produz, não somente pelos meios técnicos de reprodução e de conservação de que dispõe, mas pela superstição e pelo respeito ao vestígio. A medida em que desaparece a memória tradicional, nós nos sentimos obrigados a acumular religiosamente vestígios, testemunhos, documentos, imagens, discursos, sinais visíveis do que foi, como se esse dossiê cada vez mais prolífero devesse se tornar prova em não se sabe que tribunal da história (NORA, 1987, p.15 apud ANDUEZA; MELLO, 2019, p. 8).

Aqui identificamos com mais clareza um paradoxo que vem dessa conjuntura: o excesso de informações é ao mesmo tempo causa de memórias e esquecimentos. A grande urgência da humanidade sempre foi a de não esquecer, mas agora que temos uma quantidade virtualmente infinita de memória nós também lembramos cada vez menos. Estamos terceirizando o papel de lembrar (ANDUEZA; MELLO, 2019, p. 310) e outros elementos externos estão assumindo o papel da lembrança. Os indivíduos estão sendo alienados da memória, passando apenas a ter um acesso limitado e fragmentado dessas informações que se encontram em um ambiente virtual (ANDUEZA; MELLO, 2019, p. 310) e tudo isso leva a pensar se a própria noção de memória ainda é pertinente nesse contexto.

Lévy (1993) argumenta que essa imensa reserva ainda não constitui uma memória, pois a operação da memória não pode ser concebida "sem as aparições e supressões que a desagregam, que a moldam de seu interior" (LÉVY, 1993, p. 81), ou seja, sem o fator

essencial do esquecimento. Na cultura contemporânea, esse elemento é sistematicamente mal visto e descrito como uma falha (HUYSSSEN, 2014, p.155 apud ANDUEZA; MELLO, 2019, p. 302), mas ele precisa ter lugar como um princípio de função positiva porque só há memória se houver esquecimento. Conforme argumenta Andueza e Mello (2019), é Nietzsche que problematiza esse tema e pela primeira vez traz argumentos em defesa do ato de esquecer como uma força inibidora ativa (não é inercial frente a memória) e autônoma (não esquecemos porque queremos) que tem por utilidade ser como uma zeladora da ordem psíquica com a qual é possível entender que não há presente sem que se haja sossego, ou seja, sem que o que experimentamos também seja esquecido e dê lugar a algo novo. "A subjetividade da memória, sua ponta essencial e vital, consiste precisamente em rejeitar a pista ou o armazenamento no passado, a fim de inaugurar um novo tempo" (LÉVY, 1993, p. 81), sendo assim, diante de uma memória que é absoluta e de onde existe excesso de memória, só existe o passado. "Onde tudo é memória, não faz sentido falar em *lugar de memória*" (ANDUEZA; MELLO, 2019).

Em razão disso, ainda é necessário uma memória separada desses discursos entrelaçados nos hipertextos das interfaces digitais. A memória também precisa estar em circuitos informais, pessoais e em velhos suportes da escrita e da imagem. "Para inventar a cultura do amanhã, será preciso que nos apropriemos das interfaces digitais. Depois disso, será preciso esquecê-las." (LÉVY, 1993, p. 81). Por isso, tendo em vista que a memória ultrapassa o campo humano, mas não deve substituí-lo, encontramos em objetos não digitais que integram sua existência e são coadjuvantes do processo de rememoração.

Entre esses objetos o que aqui destacamos, em razão dos objetos dessa pesquisa, é o livro, que, como vimos, é tido primordialmente como instrumento de armazenamento de informações. Entretanto, esse artigo também pode ganhar uma dimensão espiritual e assumir a identidade do seu autor, do seu leitor ou de seu dono, evocando memórias e elementos subjetivos que estão presentes no objeto enquanto coisa física. Umberto Eco (2010, p. 20 apud FERNANDES, 2011) afirma que "À memória que o livro transmite, por assim dizer, de propósito, acrescenta-se a memória da qual emana, enquanto coisa física, o perfume da história de que ele está impregnado" desprendendo informações, em razão da sua fisicalidade, que não necessariamente tem relação direta com o conteúdo da leitura ou não tem relação alguma. E quando o livro de que se fala é o livro de artista, essa quantidade de informações

próprias da matéria em si é ainda mais evidente porque o objeto, neste caso, já é essencialmente a mensagem do artista, como vimos no capítulo anterior.

A memória no livro de artista está intrínseca e visível na sua fisicalidade porque desde a sua concepção o artista sabe que a materialidade daquele objeto é a mensagem e também é seu conteúdo. Por mais que os vestígios que estejam presentes no livro de artista possam apontar para uma narrativa literária descritiva, como algumas obras que possuem pequenos textos escritos, sua forma física ainda é sua principal expressão que pode apontar para outras novas narrativas ou para nenhuma, mas o importante é que ela denota uma intenção do artista. Em razão dessa materialidade ser entendida como mensagem, Silveira (2008) destaca a escolha de seus autores de participarem de todo a criação do livro de artista:

O livro de artista, na minha opinião, é aquele em que o autor começa a conceber o livro como um objeto específico, de inteiramente criação. E que nele há muita dificuldade da reprodução, ao passo que os outros estão subordinados diretamente aos meios de reprodução. Por isso que o livro de artista tem essa independência, e essa dificuldade. Daí o emprego muito grande da expressão física. (SILVEIRA, 2008, p. 268)

É necessário, portanto, parâmetros, analogias, confrontações por parte dos leitores para que as memórias presentes naquele objeto físico sejam decifradas. Essa dependência tão forte de um sujeito externo à obra para que ela seja interpretada também denota como a memória presente nele é maleável. Como aponta Silveira (2008, p. 111), diferente da preconcepção do objeto livro enquanto um curador de registros temporais, de uma memória que quer ser preservada como verdadeira (e aqui entra a ficção também porque no livro já é uma verdade que ela é ficção), para o livro de artista as histórias podem ser subvertidas no plano da narração ou da percepção do objeto em si, quer seja suas rupturas ou conformidades na sua forma. Sendo assim, a memória é no livro de artista como é na realidade: um elemento flutuante que se modifica em função de agentes externos. Mas o que de fato a constitui e a define?

Pollak (1992) define a memória como sendo constituída de três elementos: acontecimentos, pessoas e lugares. Esses critérios, como ele mesmo afirma, "podem estar relacionados à realidade, empiricamente fundados em fatos concretos ou não. Pode ser a projeção de outros eventos. Pode também ter uma data precisa ou não." (POLLAK, 1992, p.202-203), ou seja, esses elementos podem ter sido vividos, conhecidos ou visitados pessoalmente, pelo grupo ou pela coletividade à qual fazemos parte. Talvez, em razão disso, a memória tenha sua fragilidade frente a história. Ela está atrelada a um campo imaginativo,

que tem suas debilidades enquanto um ambiente factual. Mas essa preocupação já não nos importa porque, se tratando de livros de artistas, como discutido, a veracidade já não é tão imprescindível. Falamos de memórias, de histórias de vida vividas direta ou indiretamente, que devem ser "consideradas como instrumentos de reconstrução da identidade, e não apenas como relatos factuais" (POLLAK, 1989, p.13). O que importa mesmo é que os leitores possam se conectar com a obra e com sua mensagem, sem se importar se ela foi concebida como previsto pelo autor ou se ela têm relação com fatos concretos. No fim, no livro de artista a memória é "tão mais terna quanto mais conseguir a cumplicidade dos afetos envolvidos, não importando os danos que possam ser causados a critérios prescindíveis, como a prova ou a fé" (SILVEIRA, 2008, p. 111). Nesse processo de reconstruir lembranças e tê-las reconstruídas novamente por outrem, o reconhecimento de si mesmo e da relação com os outros é o mais relevante.

Dentro desse processo resgate de identidade, a rememoração, quando é um processo confessional, serve para o artista como uma exortação e de certa maneira um instrumento de vaidade de seu autor, porque muitas vezes os artistas o fazem com o pensamento na audiência ou mesmo na posteridade (SILVEIRA, 2008, p. 109). É uma opção de que o secreto, por meio do suporte do livro, tenha sua divulgação oficializada e legitimada para um público universal. Katia Canton (2011 apud GOMES, 2017) discute o lugar da evocação das memórias pessoais nas artes, mas em um contexto mais específico relacionado ao nosso contexto de virtualidades mediadas pelos dispositivos digitais:

“[...] implica a construção de um lugar de resiliência, de demarcações de individualidade e impressões que se contrapõem a um panorama de comunicação a distância e de tecnologia virtual que tendem a anular as noções de privacidade ao mesmo tempo que dificultam a trocas reais. É também o lugar de recriação e reordenamento da existência – um testemunho das riquezas afetivas que o artista oferece ou insinua ao espectador, com a cumplicidade e a intimidade de quem abre um diário” (CANTON, 2011, p. 22).

Em resumo, a memória é um elemento não factual, adaptável, construído, de reafirmação pessoal e que surge em um contexto essencialmente coletivo. Ela tem o papel, junto, ao esquecimento, de manutenção do tempo, de inaugurar o presente e o futuro e também é essencial para reconstrução de identidades. No caso do livro de artista, a memória acontece desde a concepção do objeto livro e de seu conteúdo até quando é interpretada pelo seu leitor, que aqui tem características muito semelhantes ao tipo de leitor imersivo, que como vimos anteriormente é responsável por conectar nós (vestígios do artista) e construir

uma possível narrativa (um caminho no universo hipertextual) a partir de diversos fragmentos. Em um contexto dos ambientes virtuais, no paradoxo que vimos de excesso de informações que nos lembra mas que também faz esquecer, é preciso que a memória aconteça também no campo material, nas pessoas ou em objetos. Partimos dessa conclusão para, por fim, assumir o desafio de executar e materializar, com base nos conceitos até então discutidos, a proposta de livro que é objetivo essencial desta pesquisa.

3. Produto Final: memórias e processo

O desafio lançado no começo dessa pesquisa era desenvolver um livro de memórias que fosse necessariamente físico, tivesse como base o perfil do leitor contemporâneo e documentasse memórias de uma experiência pessoal em Guanajuato, no México. Mas eu ainda não sabia exatamente por onde começar a realizar o produto nem qual forma ele iria adquirir. Foi a revisão bibliográfica aqui descrita e as referências que apresento a seguir que me ajudaram a encontrar soluções e fundamentar minhas escolhas criativas.

Esse processo, como já era de se imaginar, foi cheio de idas e vindas e, portanto, sem uma linearidade muito bem definida. Por isso, nesse memorial, optei por descrevê-lo baseado principalmente na divisão do livro, que adquiriu a forma de uma maleta segmentada em blocos. Mas, antes de tudo, é preciso entender como cheguei nesse formato e como foi o processo de construção desse objeto para então partirmos para explicar mais detalhes da produto final.

Desde que surgiu a ideia do livro, eu queria que o resultado final fosse algo que se assemelhasse as caixas de sapato onde guardo objetos que me ajudam a lembrar de experiências marcantes. Sempre que vivo algo que considero especial, tenho o costume de guardar qualquer elemento que me ajude a recordar essa vivência. Já acumulo quatro caixas cheias desses objetos e gostaria que o produto fruto dessa pesquisa fosse mais uma delas. Partindo dessa vontade, comecei a buscar referências de produtos editoriais que de alguma forma me remetessem a essas caixas.

Durante uma oficina de auto-publicação realizada em Brasília na "Semana Pensamento Criativo" da Caixa Cultural em 2017, fui apresentado a uma enorme quantidade de referências que respondiam a essa minha busca. Destaco aqui duas delas expostas por Neno, um dos oficinairos, que apresentou o conceito do Fluxkit e algumas cópias físicas da

revista "La Más Bella" (Figura 3), uma iniciativa espanhola editada desde 1993 que se descreve⁷ como impulsionadora e realizadora de projetos artísticos especificamente pensados para serem editados por canais e métodos alternativos ao mundo editorial convencional. Esses dois projetos foram referências primordiais para a realização do livro aqui descrito porque ambos são produtos editoriais que transcendem o formato códice, propõem uma leitura distinta das publicações convencionais e também se assemelham à estrutura das caixas onde eu guardo minhas memórias.

Figura 3: "La Más Bella Tapa", edição da revista "La Más Bella"



Fonte: La Más Bella⁸

Da revista, eu pude ter contato com as edições "La Más Bella Tapa" (Figura 3), "La Más Bella Anda" e uma outra realizada por Nuno junto à colegas em uma oficina que participaram no Instituto Cervantes de Brasília. Cada edição foi realizada baseada em uma temática específica e conta com a participação de artistas de diferentes áreas que colaboram com textos, imagens e objetos que no final compõem uma narrativa relacionada ao tema principal. Com exceção da que foi fruto da oficina, pude perceber que as demais foram pensadas como produtos para serem reproduzidos em tiragem limitada e comercializados em feiras de publicações. Da análise dessa proposta, surgiu a ideia de pensar em um livro que, ainda que fosse um objeto mais complexo, pudesse também ter mais de uma tiragem. Mas sua forma ainda não estava estabelecida e foi a partir do aprofundamento no estudo do Fluxkit que encontrei caminhos para definir o formato do produto final.

⁷ Descrição do projeto disponível em <<http://www.lamasbella.es/>> Acesso em 06/06/2019.

⁸ Cf. <<http://www.lamasbella.es/la-mas-bella-tapa-2/>> Acesso em 06/06/2019.

Durante a pesquisa de referências só pude ter contato com as obras do movimento Fluxus através de acervos virtuais. Dois deles foram mais completos: o da coleção digital do Fluxus da Universidade de Iowa⁹ e o da exposição interativa virtual do MoMa¹⁰ (The Museum of Modern Art). Eles permitiram entender melhor como George Maciunas organizava as caixas do movimento pensando em romper as barreiras entre a arte e a vida cotidiana com jogos, cartas, objetos, postais, *events*¹¹, manifestos, *flyers*, pôsteres, etc. Além disso, também passei a conhecer mais sobre os artistas que estavam envolvidos com o movimento artístico e detalhes de suas obras presentes no Fluxkit. Essas referências também foram importantes para o meu processo criativo, porém trataremos deles mais adiante. O que importa agora é que, dessa proposta, o formato de maleta foi o que mais me chamou atenção porque, além de lembrar minhas caixas de memórias, remetia ao imaginário de viagens e estava relacionado diretamente com o conteúdo do livro que eu queria produzir.

Partindo disso, comecei a pensar nas dimensões finais do livro coletando e dispendo no chão alguns objetos da minha viagem (Figura 4) que estavam espalhados em caixas e em outros espaços da minha casa. Também aproveitei para verificar melhor os tamanhos de cada um e as possibilidades de organização para que eles coubessem em um recipiente parecido com uma mala. Entretanto, nesse momento, percebi que eu ainda não possuía nenhum critério para selecionar quais deles estariam no produto final e se deixaria alguns de fora ou não. Decidi, então, começar o processo de catalogar e selecionar melhor minhas memórias antes de estabelecer as medidas da mala e quais objetos estariam presentes nela.

Comecei realizando um mapa mental como metodologia criativa no software Xmind (Figura 5) e pouco a pouco alguns nomes e acontecimentos foram aparecendo. Percebi que eu conseguia acessar melhor minhas memórias principalmente depois de identificar personagens e segmentar as lembranças a partir das atividades que eu participei no INAPAM. Em paralelo, me deparei com o conceito de Pollak (1992) sobre os elementos constitutivos da memória e a partir de então abandonei o software para começar a realizar mapas mentais à mão (Figura 6) focados principalmente em pessoas, acontecimentos e lugares.

⁹ Cf. <<https://thestudio.uiowa.edu/fluxus/>> Acesso em 06/06/2019

¹⁰ Cf. <<https://mo.ma/311o2od>> Acesso em 06/06/2019

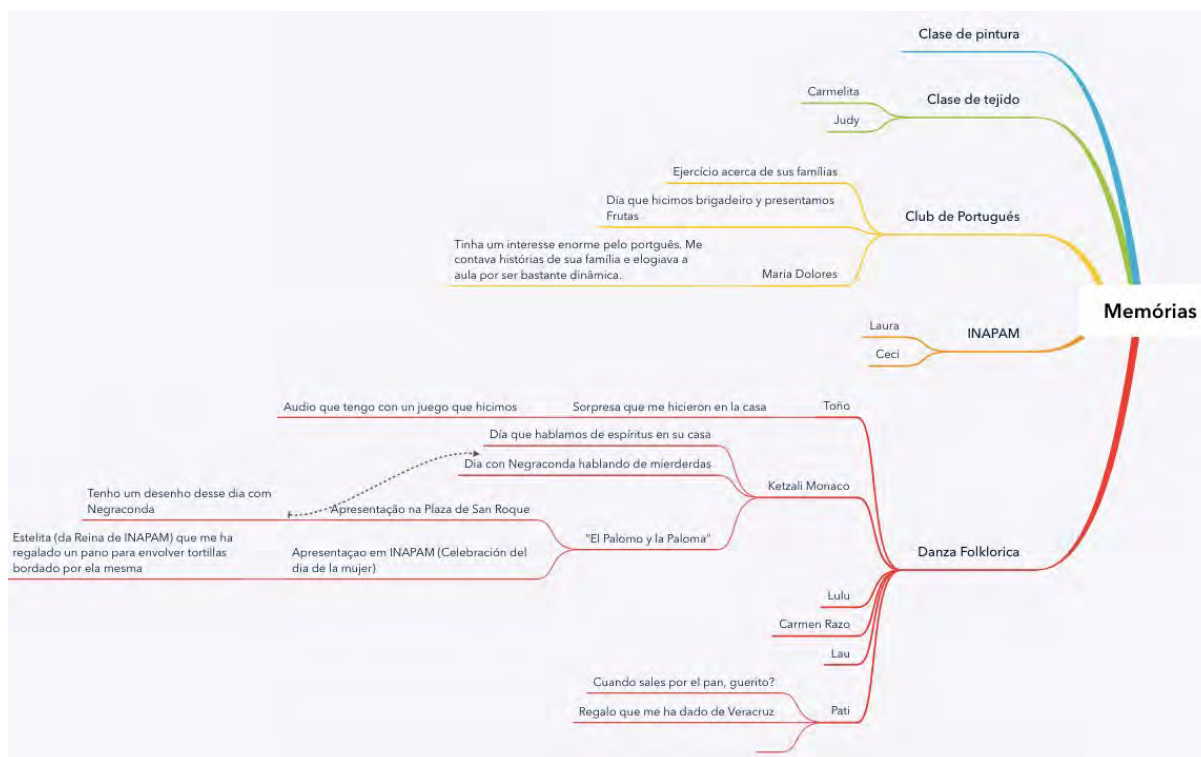
¹¹ *Events* eram propostas dos artistas do Fluxus de pequenas performances que estavam relacionadas com ações do cotidiano. Fonte: <<https://thestudio.uiowa.edu/fluxus/categories>> Acesso em 06/06/2019

Figura 4: Objetos guardados da viagem à Guanajuato.



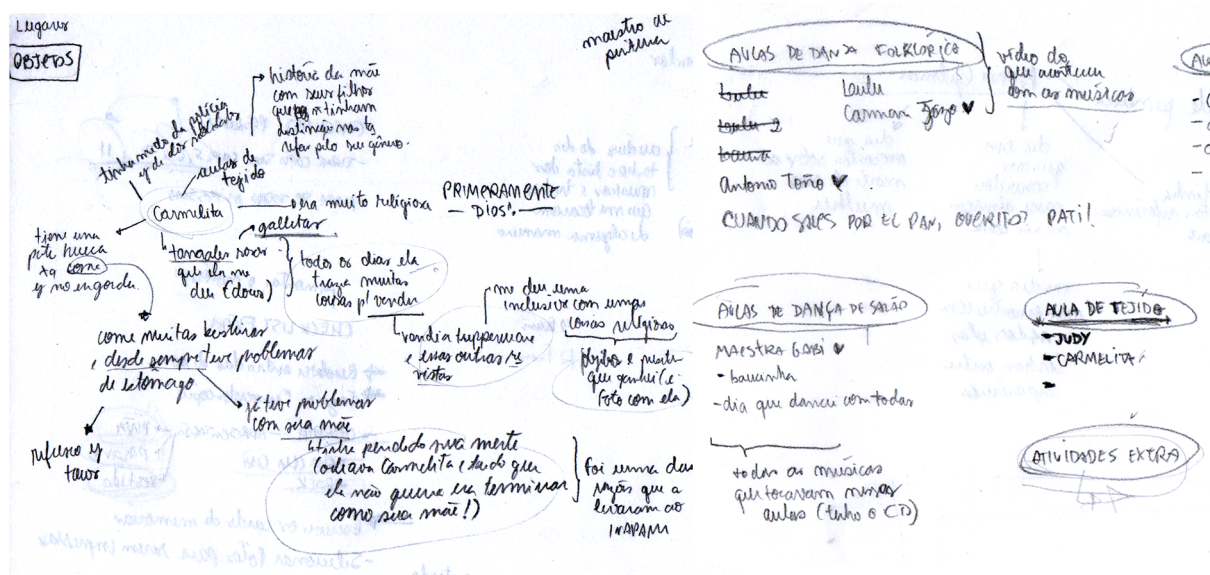
Fonte: Registro do autor

Figura 5: Primeiro mapa mental realizado no X-Mind.



Fonte: Registro do autor

Figura 6: Fragmentos do mapa mental realizado a mão



Fonte: Registro do autor

À medida que os personagens mais marcantes apareciam eu voltava, de maneira inconsciente, a segmentá-los por atividades. Era uma estratégia mais fácil para não perder o foco porque as pessoas por mim lembradas sempre se relacionavam a um universo específico e não ao conjunto de atividades do INAPAM. Diante dessa percepção, vi que precisava realmente desses segmentos e passei tomá-los como "lugares", porque funcionavam como um espaço onde eu identificava pessoas e acontecimentos ímpares. Sendo assim, dividi os mapas mentais entre aula de dança folclórica, aula de dança de salão, aula de crochê, aula de português e aula de pintura.

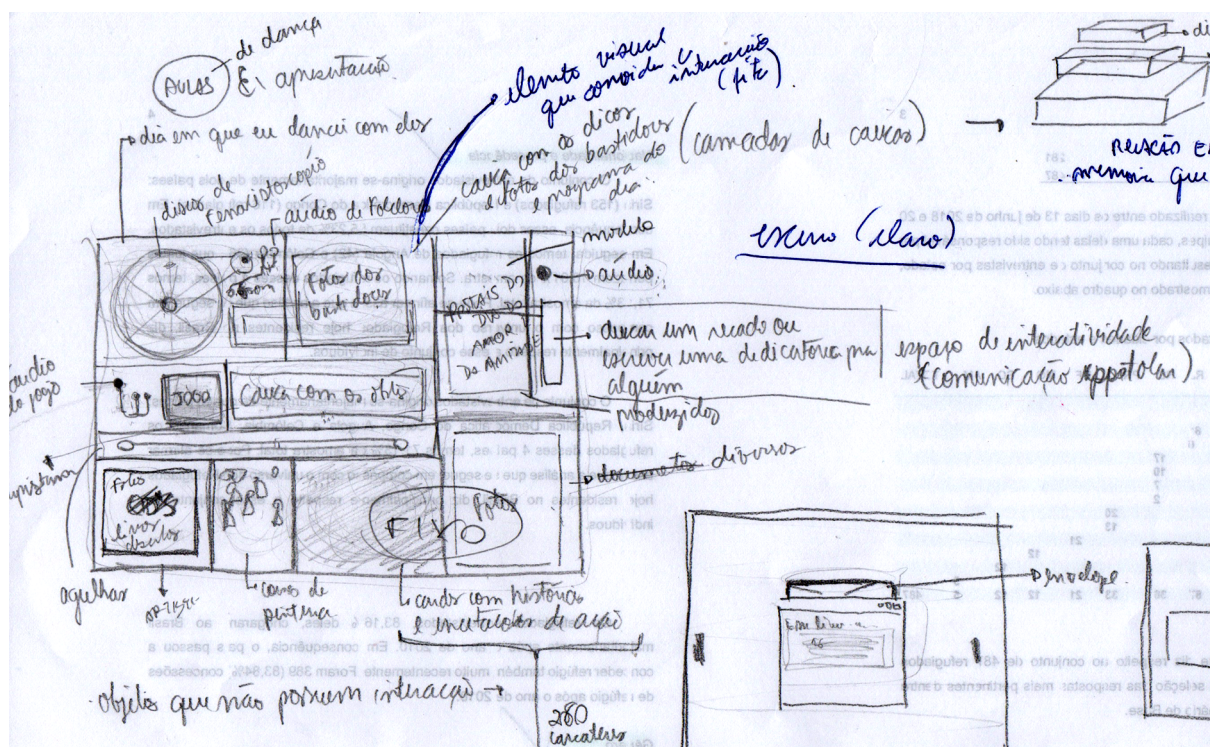
Porém, alguns eventos que também foram expressivos nessa viagem acabaram ficando fora dessa segmentação porque não configuravam necessariamente um "lugar" dentro da rotina do Instituto. Um deles foi a apresentação que participei junto ao grupo de dança folclórica em uma praça da cidade de Guanajuato, outro a celebração do dia do amor e da amizade com uma *rondalla*¹² e por último o jantar surpresa de despedida que o grupo de dança folclórica preparou para mim.

Decidi, por fim, que esses "lugares" e esses eventos seriam o ponto de partida para a seleção das minhas memórias. A partir dessa escolha, comecei a rascunhar à mão um mapa da mala (Figura 7) onde fosse possível começar a escolher quais dos objetos que eu já possuía poderiam estar presentes no livro, além de identificar quais outros eu poderia desenvolver.

¹² Uma banda musical cujos componentes tocam músicas populares com violão e outras instrumentos de corda. Nesse dia, a *rondalla* era do grupo de professores aposentados da Universidade de Guanajuato.

Nesse momento, abandonei a ideia de que a caixa em si seria reproduzível, como as da "La Más Bella", e passei a pensar na possibilidade de que o objetos presentes nela podiam ser os elementos que teriam mais de uma tiragem. A proposta, nesse momento, era de que no fim da navegação, os leitores pudessem retirar os objetos, guardá-los como uma espécie de "histórico" e levar pedaços da mala com os quais interagiram como uma lembrança do que vivenciaram ao ler o livro.

Figura 7: Primeiro rascunho do mapa da mala



Fonte: Registro do autor

Como solução para reproduzir os objetos que eu já possuía, comecei pensando em estratégias para escaneá-los tridimensionalmente e imprimir cópias em uma impressora 3D. Cheguei a pesquisar sobre aplicativos como o Qlone, que escaneia objetos com a câmera do celular, e procurar lugares em Brasília que imprimissem em 3D. Porém, constatei que essa reprodução faria com que muitos valores sensoriais se perdessem pois a textura dos objetos e os materiais dos quais eles eram feitos configuravam componentes essenciais para resgatar certas memórias.

Em reuniões com a professora Priscila, orientadora do projeto, também pensamos na possibilidade de reproduzi-los um a um, tal qual fez Marcel Duchamp com suas pinturas em uma de suas caixas chamada "Caixa-vasile", mas essa possibilidade era inviável em razão do

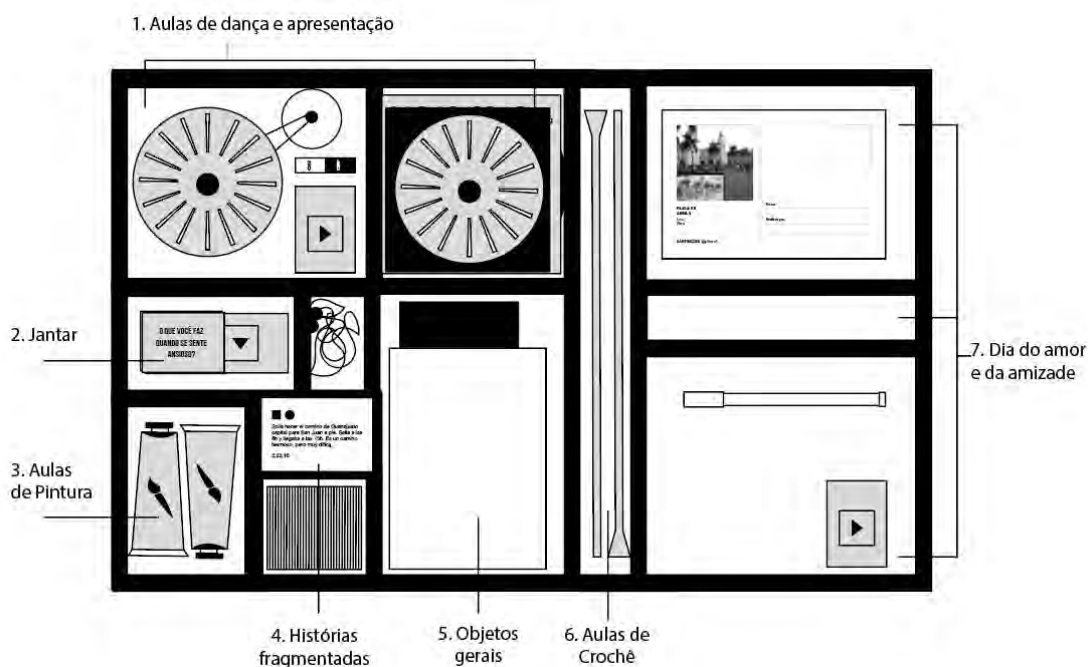
tempo e da dificuldade de se trabalhar com uma grande quantidade de materiais que eu não dominava. Sem contar que eles também perderiam seus valores afetivos por não serem objetos únicos, algo parecido ao fenômeno que descreve Walter Benjamin (1987) com a aura e a singularidade da arte na era da reprodutibilidade técnica.

Por fim, concluímos que as memórias afetivas e sensoriais eram muito mais importantes para objeto final do que a possibilidade de ele ser reprodutível. Lembrei ainda do que Silveira (2008) afirma de que muitos livros de artista com registros pessoais não fogem muito do suporte tradicional e que se mantêm nessa lógica porque em geral envolvem o ego do artista e a sua vontade de compartilhar seus registros para muitas pessoas. Resolvi, portanto, abandonar um pouco essa vontade de compartilhar esses objetos e esse livro com muitas pessoas, deixei de lado a ideia de que qualquer elemento na caixa fosse reprodutível e passei a pensar o produto como um objeto de tiragem única.

No processo de rascunhar a mala, também levei em consideração aspectos essenciais do produto final que eu havia definido durante a revisão bibliográfica tendo como base as características do ciberespaço, do hipertexto e do leitor imersivo. Em uma das páginas do meu caderno de anotações deixei claro durante as leituras que fazia: "Quero riqueza sensorial: som, vídeo e imagem", "Quero interatividade: um espaço e uma estrutura de participação, interação e criação", "Quero usar elementos de navegação conhecidos da internet e fazer referências a esse ambiente". As soluções criativas para atingir esses objetivos serão explicadas a partir de cada uma das divisões finais da caixa no decorrer deste memorial. Por enquanto, voltamos a focar no processo de realização da caixa.

Assim que terminado o primeiro rascunho da estrutura do livro, dispus uma base de isopor no tamanho máximo de uma mala de bordo permitida para embarque nos aviões (55cm x 35cm) e estabeleci essas dimensões como um limite do livro. Em seguida, comecei a medir objetos que apareceram no rascunho do mapa e prever as dimensões de outros que poderiam ser desenvolvidos. Depois, fiz desenhos em escala de cada um deles no Adobe Illustrator para que eu pudesse ter uma noção dos tamanhos exatos das divisórias para fazer a maquete. Terminado esse mapa digital (Figura 8), finalizei a construção da maquete tridimensional (Figura 9) e iniciei a definição das divisões da caixa.

Figura 8: Mapa digital da mala feito no Adobe Illustrator



Fonte: Registro do autor

Figura 9: Fotos do processo de realização da maquete.
À esquerda a base plana e à direita já com as divisórias e bases



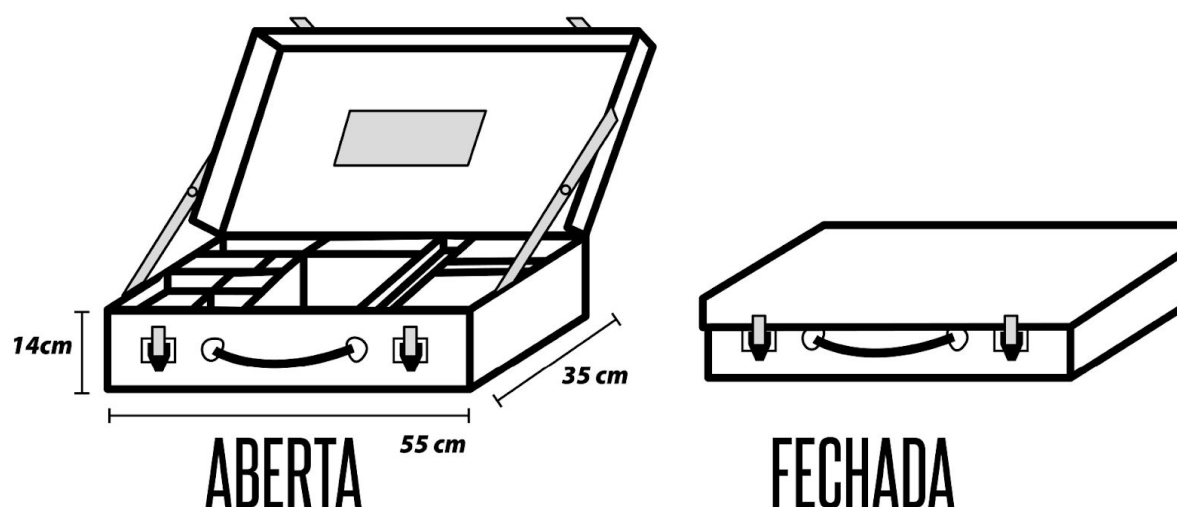
Fonte: Registro do autor

Resultaram dessa primeira maquete doze espaços sendo onze deles parte de sete categorias: 1) aulas de dança e apresentação; 2) jantar; 3) aulas de pintura; 4) histórias fragmentadas; 5) objetos gerais; 6) aulas de crochê; e 7) dia do amor e da amizade. O único que ainda não fazia parte de nenhuma categoria foi o que deixei reservado para um fone de ouvido pois, nessa maquete, já estava previsto que para incluir som na caixa a alternativa mais fácil seria a de colocar pequenos MP3 *players* ao invés de desenvolver um sistema para

tocar uma música na caixa inteira ou em partes dela. Cheguei a cogitar desenvolver alternativas com amigos que cursam engenharia para reprodução de sons, mas verifiquei preços e a complexidade da ideia e, por fim, comprar aparelhos reprodutores seria mais simples e econômico para o projeto.

Passada essa etapa, parti para a definição dos materiais da maleta e de seu acabamento. Também defini que sua tampa, diferente de outras malas, não seria funda para que pudesse tapar as divisórias da mala e impedir que, durante seu transporte, os objetos acabassem saindo dos espaços que lhes foram definidos e invadindo outros.

Figura 10: Desenho da estrutura final da mala



Fonte: Registro do autor

Inicialmente, a ideia era de realizá-la em madeira, entregando o projeto a um marceneiro e posteriormente finalizá-la com algum tecido. Cheguei a cogitar usar acrílico, porém não queria que o conteúdo da caixa estivesse visível antes mesmo dela ser explorada. O leitor imersivo não enxerga toda a estrutura que está por trás da rede, ele navega, explora e descobre novas coisas pouco a pouco. Por isso mantive a ideia de utilizar um material opaco. Entretanto, vindo de uma família de artesãs, procurei alternativas ao MDF junto a minha mãe Sandra e minha irmã Jéssica. Decidimos, em conjunto, testar o processo de cartonagem e realizar a mala em casa com os materiais que tínhamos disponível. Utilizamos cola PVA, papelão e tiras de jornal que foram coladas para reforçar a estrutura. Aqui, o produto começou a ganhar sua forma e seus valores enquanto livro de artista foram potencializados

porque, além de envolver o meu trabalho enquanto artista e o dos meus familiares desde a concepção e realização do livro, também passou a incluir valores afetivos e novas memórias conectadas a um processo que passou a ser essencialmente coletivo.

Figura 11: Registros do processo de realização da mala

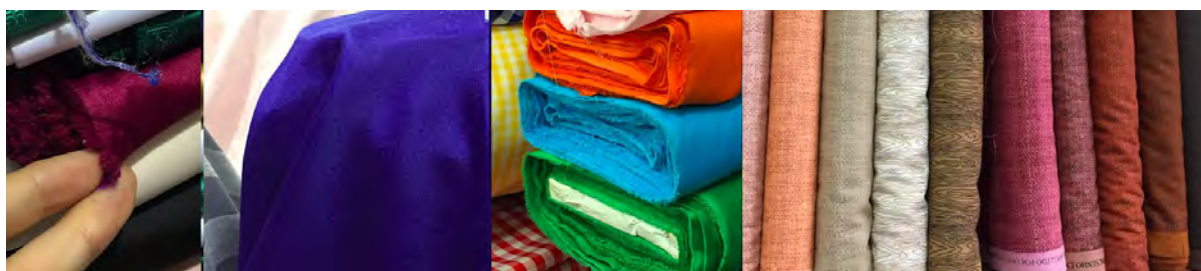


Fonte: Registro do autor

Assim que a tampa e a base da mala foram finalizadas e revestidas com cerca de 4 camadas de tiras de jornal, partimos para uma pesquisa de materiais no Taguacenter, complexo de lojas voltadas para artesanato em Taguatinga, Distrito Federal. Fui com a intenção de tocar tecidos e visualizar pessoalmente as cores disponíveis para encontrar o material que de alguma maneira me fizesse lembrar de vivências em Guanajuato. Os que mais me chamavam atenção possuíam cores vibrantes e eram brilhosos. Nessa pesquisa exploratória, se destacaram os tipos de tecido chamados Cetim e Jacar, nas cores azul e vinho, porém ambos não poderiam ser colados na mala com a cola PVA que tínhamos pois ou a absorveriam ao invés de aderirem à mala ou iriam enrugar muito por conta da textura criada pela sobreposição das tiras de jornais. A solução era utilizar o Tricoline, feito de algodão e que poderia ser colado sem maiores problemas na mala. Porém, sua textura ainda era muito opaca e, por mais que houvesse alguns disponíveis em cores vibrantes, eles não tinham nenhum brilho e isso, para mim, fazia com que ele perdesse força como elemento de rememoração. Procurando um pouco mais, encontrei algumas cores terrosas do Tricoline que também me saltaram aos olhos, porém percebi que eu ainda não tinha um critério nem entendia muito bem o motivo desses materiais e cores se destacarem frente à outros. Posto

isso, considereei que antes de comprar o tecido para dar o acabamento, era necessário racionalizar essas impressões e desenvolver também uma paleta de cores.

Figura 12: Registros do processo de busca do material de acabamento da mala. Em ordem, da esquerda para direita, o Cetim vinho, o Jacar Azul, os Tricolines em cores vibrantes e os Tricolines em cores terrosas.



Fonte: Registro do autor

Para desenvolver a paleta, criei um painel de referências (Figura 13) e juntei imagens pesquisadas na internet que estavam relacionadas ao imaginário construído a partir da minha viagem e dos conhecimentos que adquiri ao longo da minha vida relacionados ao México. Grande parte dele é fruto do meu interesse pessoal pela arte popular mexicana, presente nos bordados das roupas feitos por comunidades indígenas, nos *alebrijes*, nas *trajineras*, nos *árboles de la vida*, etc.¹³

Figura 13: Recorte do painel de referências com fotos tiradas da internet



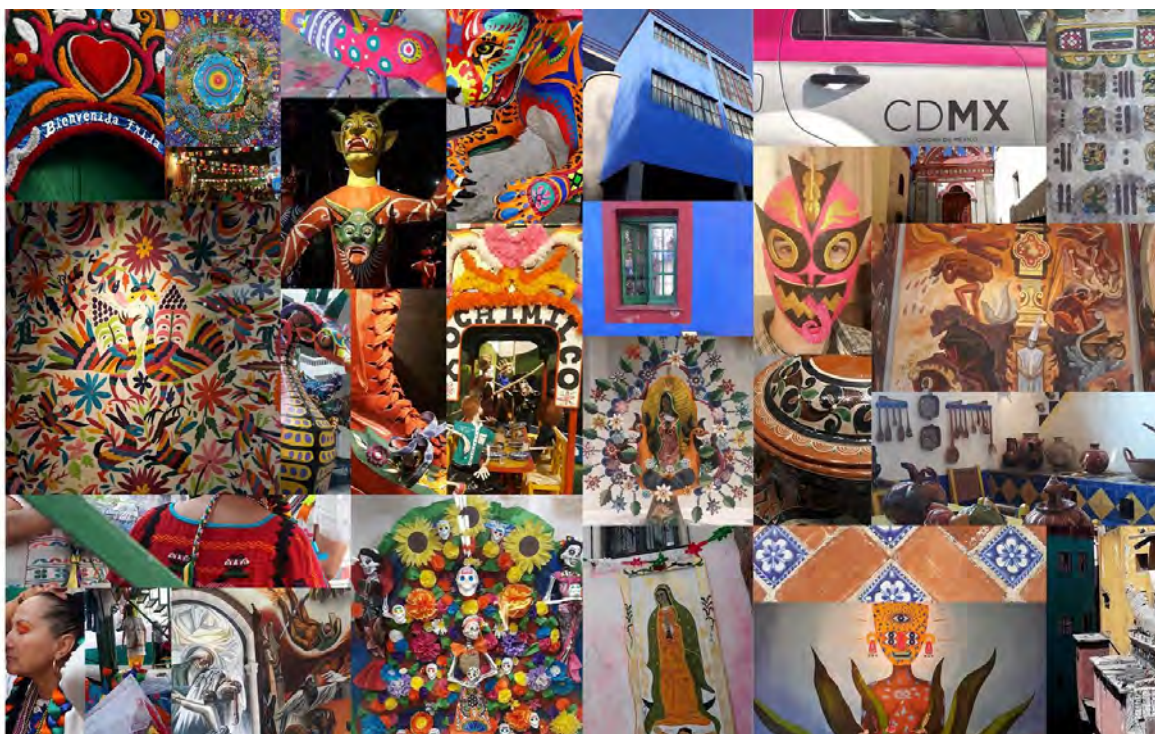
Fonte: Registro do autor

Esse primeiro painel de referências explicava minha vontade de que a mala tivesse cores vibrantes pois claramente meu imaginário estava construído de componentes bastante

¹³ *Alebrijes* são criaturas oníricas ou animais guardiões esculpidos em madeira ou papel machê e pintados em cores vibrantes que são realizados por comunidades indígenas de Oaxaca, estado do México, e também foram popularizados pelo artista Pedro Linares. As *trajineras* são tipos de embarcações coloridas que ficam na região de Xochimilco, na Cidade do México, onde as pessoas comem e escutam grupo musicais chamados *mariachis*. Los *árboles de la vida* são esculturas tradicionais de barro que representam, em geral, a criação do mundo de acordo com a Bíblia.

coloridos. Foi durante a pesquisa para esse painel que também lembrei da cor magenta, que me marcou muito no México pois era conhecida como "*rosa mexicano*", em razão do estilista Ramón Valdiosera utilizá-la nas roupas que apresentou em um desfile no hotel Waldorf Astoria em Nova Iorque em 1949¹⁴. Porém, os tons terrosos, que se destacaram na pesquisa do Taguacenter, ainda não apareciam nessas primeiras pesquisas visuais e eu sentia que eles me provocavam lembranças que precisavam estar na paleta de cores finais. Por isso, montei um novo painel somente com fotos tiradas durante a minha viagem para tentar entender melhor de onde vinha a vontade de incluir esses tons.

Figura 14: Painel de referências com fotos tiradas durante minha viagem



Fonte: Registro do autor

Esse novo painel reforçou as minhas memórias relacionada às cores vibrantes e ao rosa mexicano, mas, além disso, apontou para um detalhe que é forte, mas que geralmente é esquecido, principalmente na cidade onde vivi a minha experiência. Guanajuato é divulgada como sendo super colorida porque em algumas partes mais turísticas as casas ainda preservam cores fortes. Mas, fora desse eixo turístico, os *callejones*¹⁵ possuem tons terrosos e menos saturados que são resquícios de um período colonial e dos materiais utilizados para a

¹⁴ História disponível em <https://www.paredro.com/por-que-se-llama-rosa-mexicano-3-datos-curiosos/>
Acesso em 21/06/2019

¹⁵ *Callejones* significa "becos" em espanhol e são elementos bastante característicos da cidade.

construção das casas pelos mineiros no topo de morros e no fim de grandes ladeiras. Além disso, a cidade tem origens anteriores à colonização dos espanhóis e muitos artefatos desse período ainda estão guardados nos museus da cidade e também são parte da memória daquele espaço. Com frequência quando lembramos do México lembramos das suas festas e cores, porém nos esquecemos dos objetos construídos com materiais que vinham da terra e que adquiriam forma na mão de indígenas que existiam antes mesmo dos colonizadores sonharem com a América. A partir dessa análise, percebi que minha conexão com os tecidos de tons terrosos estava intrinsecamente ligada à paisagem de Guanajuato e aos objetos indígenas que eu via nos museus.

Terminado esse o processo de racionalizar os sentimentos que tive durante o dia que visitei o Taguacenter, defini as cores da paleta começando pelo rosa mexicano. Essa cor foi base da paleta porque foi a partir dela que, na pesquisa de suas origens, encontrei o manual de identidade visual da marca do México¹⁶ e nele estavam presentes outras seis cores que resolvi acrescentar a paleta final porque também apareciam nos meus painéis de referência. Foram elas o vermelho, o laranja, o amarelo, o roxo, o verde e o azul. Até então, essas cores em tons bastante saturados me satisfaziam, mas eu ainda queria alguma outra que pudesse contrastar e me lembrar dos tons dos tecidos opacos e terrosos.

Para minha surpresa, ao terminar os painéis de referência, fui observar a maleta e minha mãe havia coberto uma parte dela com os restos de um papel kraft que ela havia usado para reforçar ainda mais a estrutura. A cor do papel logo me chamou atenção porque justamente me lembrava as cores dos tecidos e a textura que se formava também se sobressaiu porque reforçava o aspecto artesanal da mala e deixava vestígios do seu processo feito a mão. Foi então que abri mão de pensar em um acabamento de tecido e assumi aquela última camada de papel kraft finalizada com uma camada de cola PVA como uma decisão final para o produto e o anexei o marrom claro como parte da paleta final.

Figura 15:: Paleta de cores final



Fonte: Registro do autor

¹⁶ Disponível em <<https://bit.ly/1qYyDX1>> Acesso em 21/06/2019

Assim que as cores e o acabamento foram finalmente definidos, finalizamos a estrutura básica da maleta e conectamos a tampa à base com uma tira de tecido de algodão escondida por uma última camada de papel kraft. Porém, percebemos que a estrutura final, por mais que estivesse firme, ainda era frágil para que um fecho e uma alça fossem anexados. A proposta era a de que o produto final se assemelhasse a uma mala, suportando inclusive seu próprio peso e dos objetos que estariam dentro para viajar para diferentes espaços. Portanto esses elementos que permitiam que ela fosse carregada eram essenciais. O papelão não era um material adequado onde podíamos fixá-los e, por esse motivo, optamos por desenvolver as divisórias de dentro com MDF em parceria com o marceneiro Rui, amigo da nossa família.

Montei o projeto final da mala com todas suas dimensões, levei a maquete de isopor e a estrutura de papelão que já estava pronta e apresentei a proposta ao Rui. Ele pediu que marcássemos um dia para que pudéssemos realizar a caixa juntos na sua oficina e, durante um dia inteiro, discutimos as dimensões, as espessuras dos materiais, a localização e a finalização das peças e por fim montamos a estrutura de interior, de fechamento e de transporte da mala.

Definimos que as bordas da estrutura interna seria de MDF 10 mm para que garantisse mais firmeza ao anexar elementos como os parafusos. O MDF 6 mm foi escolhido para as divisórias internas e se delimitamos que elas se encaixariam por meios de ranhuras na própria madeira para que não houvesse necessidade de utilizar cola. Os parafusos e os MDFs foram todos restos de materiais que Rui já tinha guardado na sua oficina, portanto não houve gastos com material exceto pelos fechos e pela alça da maleta, que no final foram anexados junto a estrutura interna e externa da mala e garantiram que ela ficasse reforçada e perfeita para transportar qualquer peso com segurança.

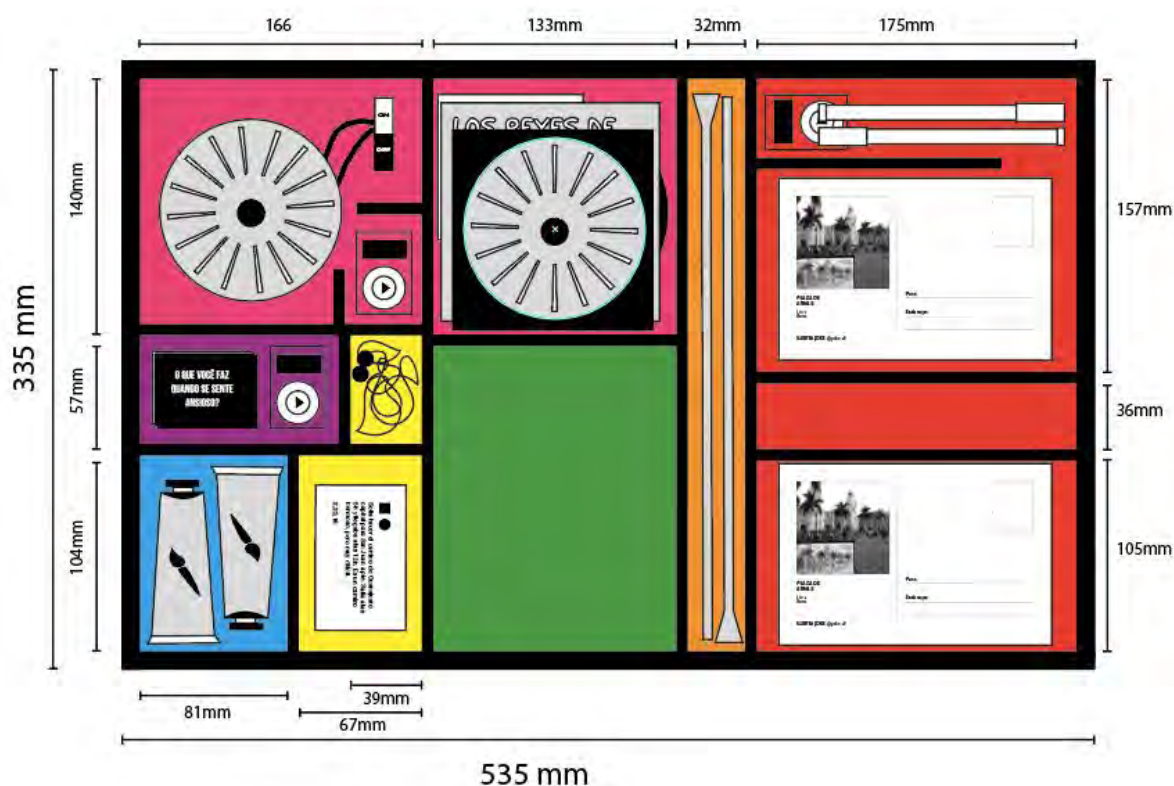
Figura 16: Registros do dia de montagem da estrutura interna de MDF da mala.



Fonte: Registro do autor

O projeto da maleta incluía algumas bases elevadas que também foram recortadas durante esse dia, porém não foram coladas. Isso porque ainda era necessário que elas tivessem um último acabamento com cor, que foi definido enquanto eu organizava e definia os objetos da caixa e pensava na paleta de cores. Durante esse processo percebi que poderia utilizar um sistema de cores para relacionar algumas partes da maleta que estavam separados fisicamente por uma divisória, mas que tinham algum tipo de ligação. Por isso, dividi a maleta em 7 blocos com uma cor para cada um, conforme a figura 17.

Figura 17: Mapa final da mala com as respectivas cores de cada bloco



Fonte: Registro do autor

Finalmente, os blocos definidos foram os seguintes:

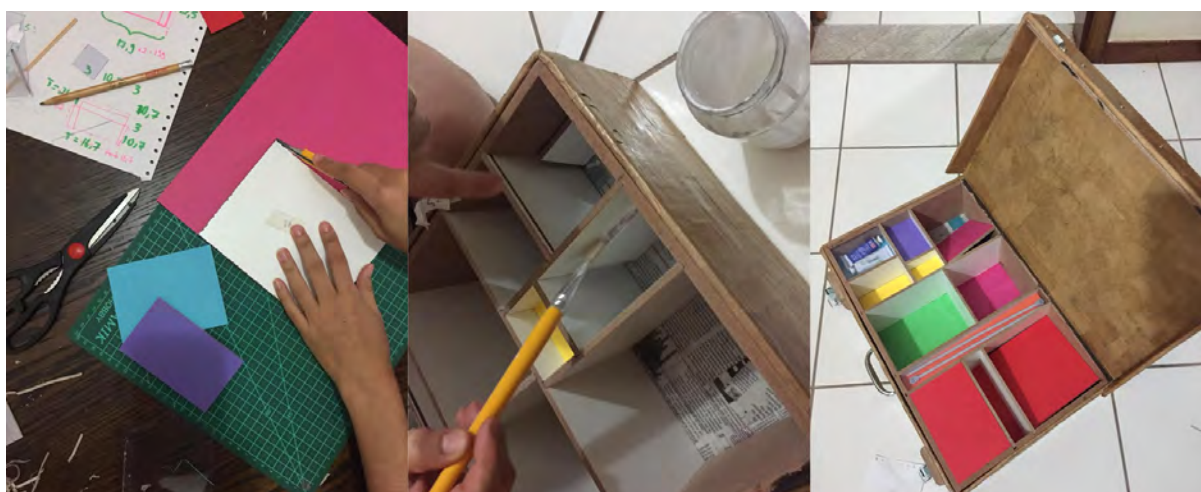
1. **Amarelo** (Dispositivos de navegação): Elementos que ajudavam a navegação do leitor por meio dos itens presentes na mala;
2. **Vermelho** (Dia do amor e da Amizade): Elementos relacionados ao dia do amor e da amizade, evento que foi destacado no mapa mental;
3. **Rosa** (Dança): Elementos relacionados às aulas de dança e a apresentação realizada junto ao grupo de dança folclórica;
4. **Roxo** (Jantar de Despedida): Elementos relacionados ao jantar de despedida, outro evento que apareceu realçado no mapa mental;

5. **Azul** (Pintura): Espaço reservado para as duas tintas que contextualizaram as aulas de pintura na maleta;
6. **Laranja** (Crochê): Espaço reservado para as duas agulhas que contextualizaram as aulas de crochê na maleta;
7. **Verde** (Memórias anexadas): Elementos que apareciam no mapa mental, mas que não cabiam ou não obedeciam à lógica das outras divisórias.

É importante ressaltar que quatro desses espaços tiveram suas cores definidas em razão de quatro objetos que não podiam ter sua cor alterada: um MP3 rosa, outro roxo, outro vermelho e um cachecol verde. Os MP3 foram pensados para reproduzir conteúdo relacionado aos blocos de Dança, Jantar de despedida e Dia do amor e da amizade. Por esse motivo, as cores rosa, roxo e vermelho foram distribuídas entre esses três segmentos. O verde ficou para a parte das Memórias Anexadas porque, para que durante o transporte da mala os objetos ali presente não quebrassem, era necessário algo que os envolvesse e os protegesse. No processo de seleção dos objetos, escolhi um cachecol que comecei a fazer na aula de crochê porque ele era importante para mim, tinha relação com a paleta de cores e era perfeito para proteger os objetos frágeis de algum choque.

Depois de definir essa divisão final e suas respectivas cores, cobrimos cada uma das bases com papel Color Plus 250g nas cores Azul Grécia, Verde Buenos Aires, Roxo Amsterdam, Magenta Cancún, Vermelho Tóquio, Laranja Cartagena e Amarelo Rio de Janeiro. Em seguida, anexamos com cola PVA e super cola cada uma das bases à estrutura interna da maleta e chegamos ao resultado final do suporte do produto.

Figura 18: Fotos do processo de finalização e anexo das bases de cada uma das divisões da maleta



Fonte: Registro do autor

A partir de agora, depois de entender todo o processo de conceituação e definição da mala de uma maneira geral e suas divisões, passamos à explicação detalhada das escolhas e do processo criativo por trás dos objetos presentes em cada uma delas e finalizamos esse memorial esclarecendo o nome designado ao livro.

3.1 Dispositivos de navegação

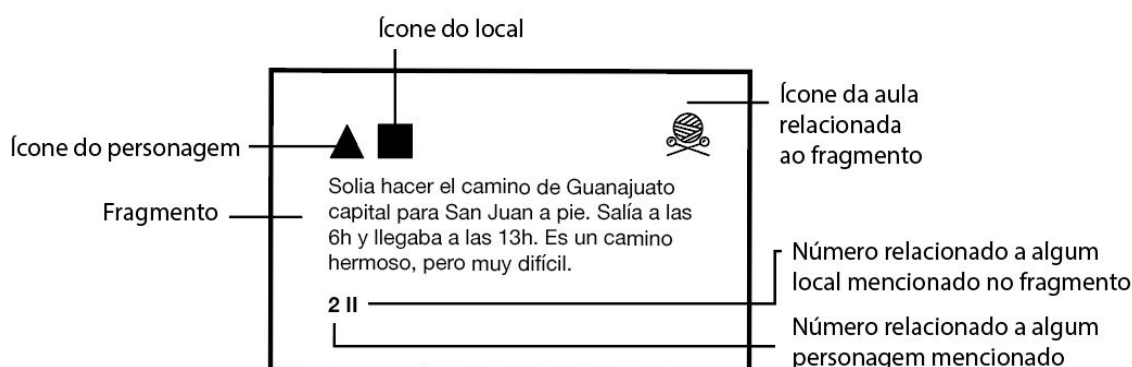
Um dos aspectos desejados para o produto, conforme explicado anteriormente, era de que ele fosse interativo. Por conter objetos que podem ser manipulados e intervidos, por si só ele já adquire essa característica. Entretanto, eu quis aproximar a interatividade do livro ao tipo de interação que acontece no ciberespaço e, para isso, era necessário que houvesse alguma interface que incentivasse o leitor a construir uma narrativa dentro do universo de opções de navegação presentes na caixa. Como descrito por Santaella (2009), se o navegador não encontra pistas e se perde em um ambiente hipertextual, ele pode se frustrar e perder o interesse em explorar esse ambiente. Eu não queria que isso acontecesse com o livro, principalmente porque sua proposta era de se inspirar no leitor imersivo. Sendo assim, me apropriei do vocabulário de signos desse tipo de leitor para construir elementos de navegação que foram distribuídos em dois espaços da mala e identificados pela cor amarela. Foram eles uma caixa com cartões coloridos, que eu denominei "fragmentos de memórias", e o outro um fone de ouvido que serviria para escutar os áudios presentes em aparelhos de MP3 *player* espalhados por outros segmentos do livro. A seguir, foco em explicar como foi o processo de construção desses cartões presentes na caixa de fragmentos de memórias.

Durante a realização dos mapas mentais para catalogar minhas memórias, notei que com frequência apareciam trechos curtos de histórias ou de descrições de algumas pessoas, lugares ou eventos. Esses textos se aproximavam da estrutura que eu estou acostumado a lidar no meu cotidiano de acesso ao Twitter. Nessa rede social, cada texto (ou *tweet*) tem um limite de 280 caracteres e às vezes funcionam como partes de um conjunto, as chamadas *threads*. Resolvi me apropriar da lógica dessa rede e reescrever alguns dos trechos dos mapas mentais respeitando esse limite de caracteres. Lembrei, durante esse processo, que também tinha textos já prontos guardados nos meu caderno de anotações ou em documentos no meu computador. Passei então dividi-los de acordo essa quantidade máxima de caracteres e organizei todos os "*tweets*" que foram aparecendo em um novo documento no computador. Nesse momento, também comecei a escrever novos textos conforme ía revisitando minhas

memórias. Mas ainda sentia que eu precisava ainda encontrar alguma maneira de conectá-los para que fosse possível gerar uma espécie de "threads", de links entre eles e objetos da mala.

A alternativa encontrada foi utilizar um sistema de ícones e números para identificar personagens, locais, acontecimentos e objetos e fornecer pistas ao leitor de que existia alguma conexão entre os cartões e os artigos espalhados pelo livro. Os primeiros rascunhos feitos digitalmente buscavam se aproximar da interface visual dos *tweets* e eram compostos pelo texto principal, por números decimais junto à formas geométricas para identificar personagens, números romanos junto à outras formas geométricas para indicar lugares e ícones para discernir as aulas que se relacionavam ao fragmentos. Essa estrutura foi posteriormente analisada e concluí que era muito complexa e limitada. A quantidade de pessoas e locais descritos nos primeiros trechos, por exemplo, já era muito maior do que a de formas geométricas disponíveis para identificar de maneira clara cada um deles.

Figura 19: Primeiro rascunho dos cartões de memória



Fonte: Registro do autor

Observando as limitações dessa versão, deixei de lado a ideia de indicar os locais mencionados nos fragmentos e também passei a mencionar os personagens relacionados ao texto com seus nomes antecidos de um arroba (@) em referência à linguagem que se usa para gerar um link para o perfil de alguma pessoa na internet. Além disso, também comecei a procurar ícones para melhorar a identificação presente nos cartões que os relacionava às divisões da mala que paralelamente estavam sendo definidas.

Inicialmente, a intenção era de utilizar ícones disponíveis no site The Noun Project¹⁷ mas, ao encontrar um deles que representava o bordado de dois personagens dançando,

¹⁷ C.f <<https://thenounproject.com/>> Acesso em 21/06/2019

percebi que podia utilizá-lo como base para criar outros que se assemelhavam aos bordados mexicanos indígenas, que já eram referências visuais pessoais. Foi então que desenvolvi uma malha de 29 x 25 quadrados e passei a experimentar ilustrações dentro desse limite, inspiradas nos bordados, em elementos que me lembravam as divisões da mala e em padrões geométricos indígenas. Como resultado final, redesenhei o ícone que foi a inspiração principal para representar a Dança, ilustrei um pincel para a Pintura, um cachecol sendo feito para a parte do Crochê, a torre de um dos edifícios próximos ao INAPAM para a divisão das Memórias Anexadas e, por fim, uma mesa de jantar com uma tequila para a sessão do Jantar.

Figura 20: Referências utilizadas na elaboração da iconografia à esquerda e ícones desenvolvidos à direita.



Fonte: Registro do autor

Finalizando a iconografia, revisei a estrutura dos cartões e passei também a usar as cores da paleta, que estava sendo definida de maneira paralela. Finalmente, estabeleci a organização final dos cartões. Ela ficou dividida em um ícone no canto superior esquerdo que representa o local da mala, um fragmento textual ao centro e os nomes dos personagens que aparecem no texto na parte de baixo.

Os dois lados dos cartões passaram a ter informações, um com o texto em espanhol e outro com o texto em português. Isso porque, quando mostrei as primeiras versões para amigos, percebi que alguns tinham dificuldades de entender os trechos que eu havia escrito apenas em espanhol. Porém, eu não queria deixá-los apenas em português pois sabia que o processo de traduzir deixaria para trás alguns detalhes importantes da minha memória e decidi mantê-los nos dois idiomas. Terminei organizando todos os trechos e escrevendo novos de maneira livre em planilhas dividindo em três colunas que continham as versões português, em espanhol e os nomes dos personagens. Essa planilha foi convertida em um

arquivo CSV¹⁸ e exportada para um documento do Adobe Indesign que já continha a estrutura dos cartões pronta para receber os dados organizados nessas planilhas. Utilizei a família tipográfica Helvetica Neue pois ela é frequentemente usada em interfaces digitais e me apropriei do recurso do sublinhado, geralmente utilizado em links no ambiente virtual, para identificar conexões com outros objetos presentes na caixa. Por fim, os arquivos foram finalizados para caberem em uma página A4 e foram impressos em casa 140 cartões em preto e branco, com Papel Color Plus 205g nas mesmas cores definidas para as bases da maleta. Cada cartão também foi refilado e finalizado em casa.

Figura 21: Exemplo da estrutura dos dois lados de um cartão à esquerda e do cartão finalizado à direita.



Fonte: Registro do autor

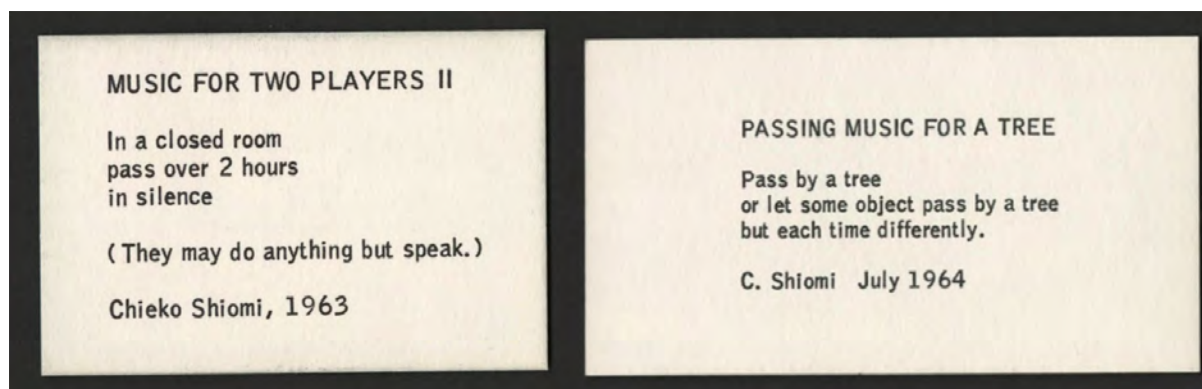
O espaço reservado para os cartões na primeira maquete da mala era dividido entre um vão onde eles ficavam distribuídos e uma outra base onde que eles podiam ser colocados depois de retirados para serem usados como guias fixos de navegação. Entretanto, isso diminuía muito o espaço para que o leitor colocasse a mão e pudesse retirar os cartões do vão. Por isso, optei por retirar essa base e manter apenas o espaço oco. Depois, criei uma caixa

¹⁸ Um tipo de arquivo que, em tradução livre, é sigla para "Valores Separados por Vírgula". Ao invés de armazenar informações em colunas, ele as separa por vírgulas e possibilita o processo de automação de inserção de dados em um documento do Adobe Indesign por meio do recurso "Data Merge".

para guardar os cartões e facilitar o acesso e manuseio deles feita de Papelão Paraná 160, revestida com papel Color Plus 250g Amarelo Rio de Janeiro e com uma tampa feita de acetato que se encaixa na estrutura. Por fim, imprimi um papel com instruções de uso no mesmo papel que revestiu a caixa e o colei na tampa.

O texto instrutivo foi inspirado no livro "Grapefruit" de Yoko Ono e na obra "Events and Games" de Mieko Shiomi, ambas artistas que fizeram parte do Fluxus. O livro de Yoko Ono é uma coleção de instruções que tomam forma como "poemas de ação", pois propõem atividades às vezes impossíveis de serem realizadas mas que trazem uma poética que ajuda a filosofar sobre o cotidiano. Um de seus textos, por exemplo, sugere: "Grave as vozes dos peixes numa noite de lua cheia. Grave até o amanhecer." Mieko Shiomi também faz algo parecido dispondo cartões com instruções para performances dentro de uma pequena caixa que ficava dentro da caixa Flux Year Box 2. Um dos cartões diz para que duas pessoas fiquem duas horas em silêncio em uma sala fechada fazendo tudo menos falar.

Figura 22: Cartões presentes na obra "Events and Games" de Shiomi Mieko



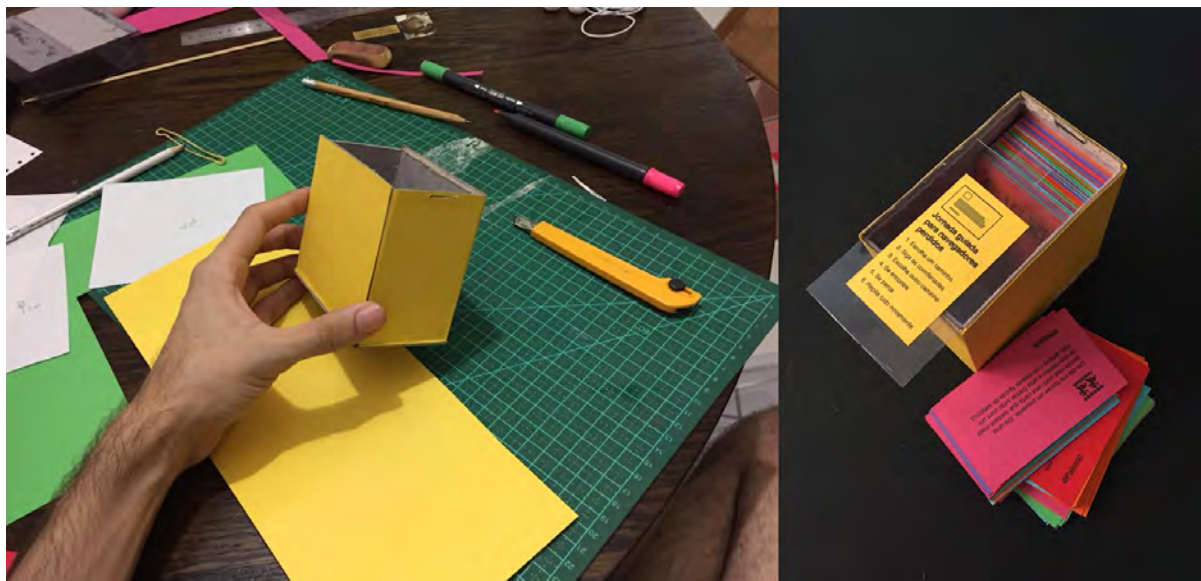
Fonte: Fluxus Digital Collection¹⁹

Essas duas obras ajudaram a formular não só as instruções desse segmento da mala, mas de todo os demais. A partir delas, determinei que iria construir textos que sugeriam instruções reais de uso dos objetos mas que também abriam espaço para interpretações mais subjetivas. Foi a alternativa encontrada para guiar a leitura e mas também indicar caminhos mais abstratos que não contivessem as escolhas de navegação particulares de cada leitor. No caso do segmento aqui descrito, de Dispositivos de Navegação, a proposta textual foi a de utilizar palavras que sugerem tratar do processo de navegação no oceano para instruir o leitor

¹⁹ C.f <https://thestudio.uiowa.edu/fluxus/content/events-and-games-0> Acesso em 21/06/2019

a escolher um dos cartões da caixa, seguir suas pistas e encontrar relações com os outros segmentos. Esse foi o detalhe final que encerrou o processo criativo dessa parte da maleta.

Figura 23: Processo de realização da caixa à esquerda e versão finalizada à direita.



Fonte: Registro do autor

3.2 Dia do amor e da amizade

Na leitura do referencial teórico, quando aprofundi nos conceitos relacionados a interatividade, surgiu a ideia de que alguma parte do projeto final pudesse ser relacionado à comunicação interativa. Segundo Santaella (2009), esse tipo de comunicação "pressupõe que haja necessariamente intercâmbio e mútua influência do emissor e receptor na produção das mensagens transmitidas" (SANTAELLA, 2009, p. 160). Ela cita, por exemplo, a troca que acontece no ciberespaço conectado em rede que liga o emissor à diferentes receptores de maneira sincrônica (como nos *chats*) ou assincrônica (como no correio eletrônico e nos fóruns). A autora também menciona que esse tipo de comunicação assume formas mais simples como acontece em programas finitos no computador (espaços virtuais que não estão conectados a uma rede, como o CD-ROM) ou na comunicação epistolar (por meio de cartas, postais, etc). Nesse instante da leitura, recordei dos postais que produzi para presentear as pessoas do INAPAM no dia do amor e da amizade, evento que foi destacado nos mapas mentais que eu havia realizado.

Foi então que comecei a idealizar esse segmento da maleta como um espaço onde o leitor pudesse interagir, de uma maneira assincrônica, com outras pessoas. É certo que a

comunicação epistolar, escolhida como alternativa final para essa parte do livro, possuía limites de interatividade, ainda mais quando os postais endereçados poderiam nunca ser de fato enviados aos seus destinatários. Entretanto, assumi uma licença poética e estabeleci que a interação na maleta não se daria por uma rede literal, mas sim por uma que fosse metafórica. A proposta foi a de que as memórias presentes na mala seriam as responsáveis por conectar os remetentes e destinatários dos postais ainda que eles não compartilhassem do mesmo espaço-tempo ou nem sequer chegassem a ter acesso direto às mensagens escritas. É uma situação semelhante ao que acontece no contexto das memórias coletivas, discutidos no referencial teórico do presente trabalho, no qual às vezes nos conectamos a pessoas, lugares ou acontecimentos que nem sequer tivemos contato de maneira direta. Sendo assim, através dessa metáfora, descartei a possibilidade de que o potencial interativo dos postais fosse eliminado e parti para definir melhor a estrutura dessa parte da mala.

No primeiro mapa digital do livro, estabeleci que dedicaria três espaços para esse evento. Um deles iria conter cópias dos postais impressos, outro seria um vão para guardar os cartões que já estivessem com alguma mensagem e o último seria uma base para que os leitores pudessem usar para escrever. Nessa base, previ também que anexaria uma caneta e um MP3 *player* com músicas cantadas pela *rondalla* e áudios que eu havia gravado com o celular durante apresentação desse grupo.

Em seguida, revisei alguns outros objetos que pudessem ser incluídos na caixa e encontrei algumas cartas e dedicatórias que eu havia recebido. Resolvi incluí-las no espaço do vão para que funcionassem como exemplos de mensagens e também indicassem que aquele local estava reservado para depositar os postais depois que fossem dedicados. Além disso, transferei a caneta e o MP3 *player* da base para a parte de cima da mala onde ficavam as cópias dos postais. Por fim, criei um instrutivo que indica o uso de recursos sonoros para auxiliar a escrita, sinaliza a base como um espaço para escrever e faz referência ao processo que realizei para dedicar os postais às pessoas do INAPAM. O instrutivo foi impresso em papel Color Plus Vermelho Tóquio e anexado a base. Os postais foram finalizados em tamanho 10x15 cm e impressos 40 deles no papel apergaminhado 240g, com frente e verso em preto e branco utilizando os mesmos arquivos que eu já tinha salvos no computador quando os imprimi em Guanajuato.

Figura 24: Fotos de alguns dos itens presentes na parte da mala dedicada ao dia do amor e da Amizade.



Fonte: Registro do autor

3.3 Dança

A dança foi um elemento que marcou bastante minha experiência em Guanajuato no *Club de La Amistad* do INAPAM. Inicialmente, eu participei das aulas de dança folclórica, dança de salão e zumba apenas como uma estratégia para me integrar aos grupos, mas no fim das contas foram nesses espaços onde eu desenvolvi minhas relações e memórias mais intensas. Inclusive, tive a oportunidade de me apresentar com o grupo de folclore na praça San Roque, uma praça histórica de Guanajuato. Por isso, era um universo do qual eu possuía muitos registros em diferentes tipos de mídias. Muitas fotos, vídeos e áudios estavam guardados no meu computador e havia bastante material para utilizar. Escolhi, portanto, focar em me dedicar à riqueza sensorial nessa parte da mala, um dos aspectos desejados para o livro, e pensar estratégias criativas para tornar o livro um espaço multimídia que pudesse reproduzir vídeos e áudios e exibir fotos.

A solução para os áudios veio através dos MP3 *players*, conforme já mencionado, e para exibir as fotos considerei imprimi-las. Entretanto, inserir algum componente

videográfico era um grande desafio e foi provavelmente a parte mais complexa de todo o livro. Inicialmente, vislumbrei a possibilidade de inserir um tablet para reproduzir vídeos, mas percebi que seria uma opção muito cara e complexa. Parti, então, para procurar alternativas primitivas de exibição de vídeos e me deparei com os primórdios da animação e os discos de fenacistoscópio.

Figura 25: Exemplos de discos de fenacistoscópio



Fonte: Revista Zupi

O fenacistoscópio é um apetrecho inventado por Joseph Plateau que consiste em várias figuras distribuídas em uma placa circular que, quando girada frente a um espelho, cria a ilusão de uma imagem em movimento. Eu já havia visto GIFs²⁰ desses dispositivos animados em uma matéria da revista Zupi²¹ e desde então tive o interesse pessoal de experimentar essa técnica de animação. Uni minha curiosidade de conhecer mais desse mecanismo ao objetivo de inserir algum material que remetesse aos vídeos no livro e comecei a pesquisar melhor como eu poderia realizar meus próprios discos de fenacistoscópio.

Encontrei tutoriais na internet e vídeos no Youtube que fizeram com que eu tivesse a ideia de criar algum dispositivo eletrônico ou analógico que facilitasse o giro e a visualização da animação. Inicialmente, pensei em fazer uma visualizador de animação semelhante aos da Figura 26, porém descobri que poderia utilizar um motor simples e pequeno conectado a um espaço onde ficaria o disco para automatizar o processo²². Nesse momento previ que precisaria de um espaço para esse dispositivo e outro para guardar os discos, que vislumbrava

²⁰ GIF é sigla para "Formato para intercâmbio de gráficos" em uma tradução livre. Representa um formato de imagens digitais que suporta animações.

²¹ <https://zupi.pixelshow.co/gifs-bizarros-e-psicodelicos-do-seculo-xix/> Acesso em 21/06/2019

²² Ideia inspirada em dois vídeos do Youtube: "Cómo Hacer un Sistema Biela Manivela" disponível em <https://youtu.be/hg-8UvEqzAM> e "Gerador de energia caseiro - Como funciona?" disponível em https://youtu.be/ayZkAgEEK_I Acesso em 21/06/2019

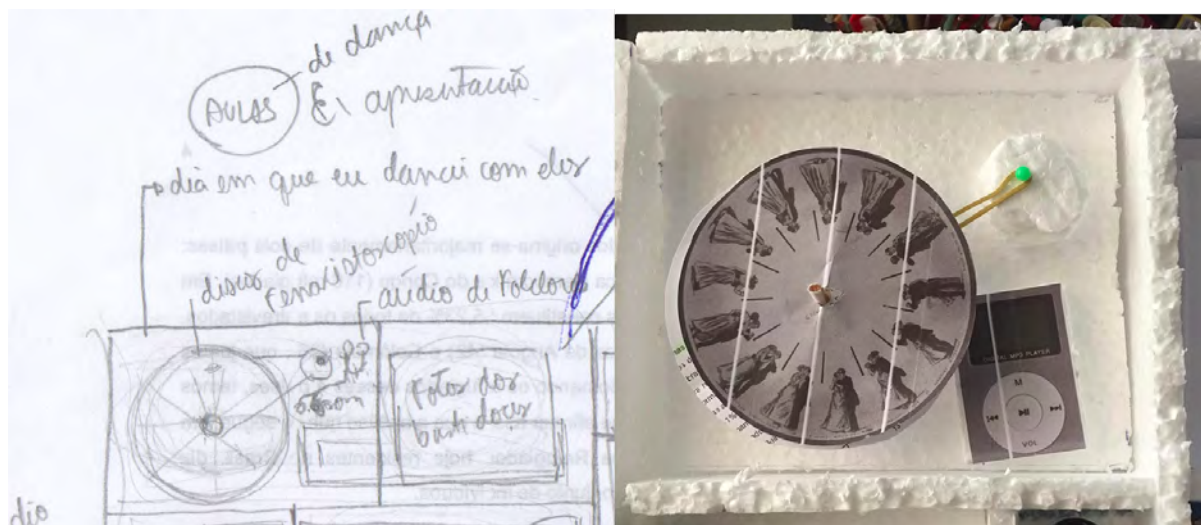
que teriam 10x10 cm. Por fim, separei dois espaços no livro para dedicá-los à Dança e já imaginei inserir neles algumas caixas onde guardaria os discos prontos, algumas fotos impressas, CD's que eu tinha ganhado durante as aulas e um MP3 player com áudios relacionados a essa seção do livro.

Figura 26: Exemplos de visualizadores de fenacístoscópio



Fonte: Instagram (@Nogara_arte) e Portal Universo Nerd

Figura 27: Prévia dos espaços no mapa (esquerda) e na maquete (direita)



Fonte: Registros do autor

Depois disso, consultei a viabilidade de executar esse dispositivo eletrônico com meu amigo Gabriel, estudante de engenharia mecatrônica, e com meu tio Luciano, profissional da área de informática. Vi que poderia ser um processo fácil para quem já conhece de eletrônica

mas que para mim, leigo nesse ramo, ainda seria complexo. Por isso pedi para que os dois analisassem o projeto e verificassem se podiam realizá-lo. Meu amigo não poderia em razão de estar em um intercâmbio na Colômbia, porém meu tio se dispôs a fazer o aparelho e enviar vídeos dos resultados para que eu analisasse à distância. Achei viável a proposta pois me permitia focar em definir e realizar em casa as ilustrações que estariam presentes nos fenacistoscópios enquanto ele executava o dispositivo.

Comecei, portanto, a selecionar quais danças e quais vídeos estariam presentes nesse segmento da maleta com base nos mapas mentais que realizei. Defini que iria fazer três discos de fenacistoscópio representando cada um as aulas de cumbia, de cha cha cha, e de rock e outros três representando respectivamente as danças folclóricas "Flor de Piña", "El Palomo" e outra de Veracruz que eu não lembrava o nome mas tinha registros visuais marcantes na memória e defini como "Dança do vestido". Decidi, também, que cada disco teria no máximo 10 imagens em razão do seu tamanho. Parti, então, para selecionar trechos dos vídeos que eu possuía e que poderiam ser referências para as ilustrações.

Nesse momento, percebi que eu só tinha vídeos em boa qualidade da apresentação que participei na Praça San Roque e das aulas de dança folclórica, e de cumbia. Sendo assim, diminuí o número de discos para três, sendo eles referentes à cambia, "*Flor de Piña*" e "*Palomo Miahuateco*". É importante ressaltar que a escolha de dois discos referentes ao universo da dança folclórica foi feita em razão de representarem um tipo de dança que comecei ensaiar com o grupo (*Flor de Piña*) e uma dança que performei na apresentação (*Palomo Miahuateco*).

Partindo dessa escolha, renderizei os trechos dos vídeos em uma taxa de 10 frames por segundo com a ajuda do Adobe After Effects e exportei para o Adobe Photoshop. Preparei os arquivos de cada disco e em seguida comecei a finalizar o referente à "*Flor de Piña*". Organizei os frames do vídeo em camadas e na linha do tempo do Photoshop defini suas posições para que começassem e terminassem na mesma imagem. Em seguida, rascunhei uma ilustração com ajuda de uma mesa digital por cima de cada frame e finalizei rascunho por rascunho utilizando um estilo pessoal de ilustração e cores da paleta da mala, ressaltando o rosa mexicano no fundo. Por fim, exportei cada frame ilustrado para um documento no Adobe Illustrator que continha um template geral para os discos e finalizei o arquivo inserindo um elemento central, que no caso foi a vista superior de um abacaxi cortado.

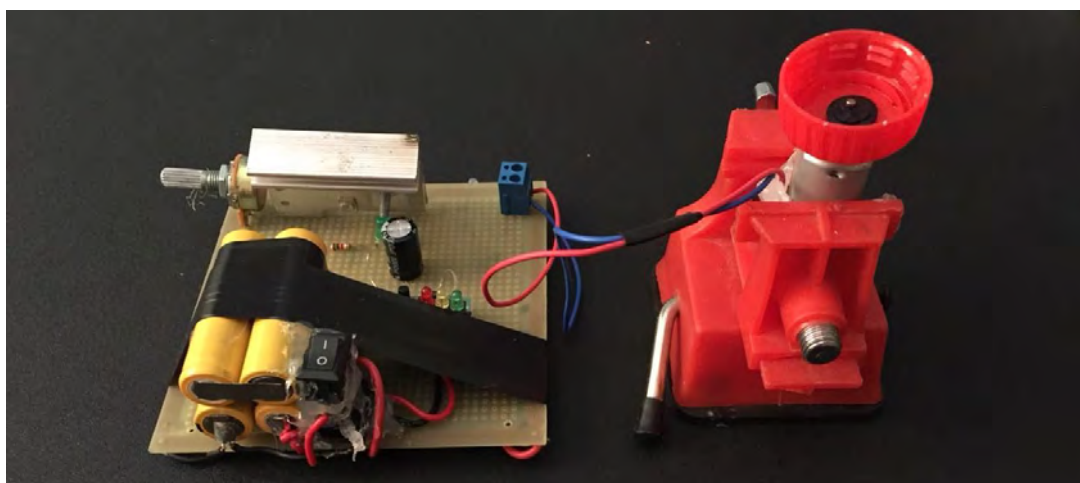
Figura 28: Exemplo do processo realizado para o disco "*Flor de Piña*"



Fonte: Registros do autor

Paralelo a esse processo, verifiquei com meu tio o andamento do dispositivo eletrônico para girar os discos. No vídeo da primeira versão do aparelho, o motor girava muito rápido e verificamos que era necessário inserir um outro mecanismo que diminuísse a velocidade do giro. A segunda versão foi realizada dias depois e já resolvia esse problema com um apetrecho regulador de velocidade. Pedi para que eu visse essa última alternativa pessoalmente para testá-la com o disco "*Flor de piña*" que já havia estava pronto. Entretanto, quando testei o aparelho pessoalmente, os discos criavam um borrão de cor ao invés de mostrarem a animação quando giravam, mesmo em baixa velocidade. A expectativa que eu tinha era de que eles se fossem reproduzidos de maneira semelhante aos GIFs que eu eu tinha como referência, mas terminei me frustrando pois dispositivo não funcionava como esperado.

Figura 29: Dispositivo eletrônico construído para girar os discos



Fonte: Registros do autor

Devido a falta de tempo, já não era mais possível pensar em uma terceira versão do dispositivo que fosse ainda mais devagar, então tive que procurar outra alternativa. Pesquisei novos tutoriais e percebi que eu na verdade tinha sido ingênuo de achar que o disco girando por si só geraria a ilusão de animação. As ranhuras presentes neles eram essenciais para que o cérebro fosse confundido e interpretasse figura por figura ao invés do todo. Sem interrupções na visão, mesmo que os discos fossem girados numa velocidade reduzida, as ilustrações terminariam virando um borrão de cor. Eu havia pensado que esses cortes no fenacístoscópio poderiam ser ignorados porque vi vídeos de discos girando e produzindo o efeito de animação no computador. Mas, na realidade, eu estava sendo enganado pois eles só produziam esse efeito porque tinham sua taxa de frames reduzidas durante sua reprodução. Caso eu quisesse reproduzir isso em um objeto físico, era imprescindível que houvesse alguma barreira mostrando um frame, imediatamente o tapando e revelando o seguinte.

Assim sendo, abandonei a ideia de inserir o motor e voltei a pensar em uma maneira mais simples de fazer os discos funcionarem. Optei pela maneira tradicional e os imprimi, recortei as ranhuras e os inseri no livro juntos a um espelho. Testei diversos tamanhos de disco, posições e tamanho de ranhuras e, além disso, anexei ímãs no verso dos fenacístoscópios e na ponta de cabos de madeira para que eles pudessem se conectar e desconectar, possibilitando ao leitor girar diferentes discos com um mesmo cabo. No decurso desses testes, percebi também que esse processo pedia instruções pois não era intuitivo de ser realizado e por isso anexei uma folha instrutiva na parte de trás do espelho e em uma caixa de acetato que havia feito para guardar os discos.

Figura 30: Testes realizados para confecção dos fenacístoscópios



Fonte: Registros do autor

Figura 31: À esquerda, caixa com papel instrutivo, verso disco com imã e cabo de madeira com imã na ponta. No centro, espelho com papel instrutivo. À direita, teste do mecanismo do fenacístoscópio.



Fonte: Registros do autor

Essa solução foi discutida em uma reunião com a orientadora do projeto e chegamos a conclusão de que o processo para visualizar a animação estava muito complexo. Por mais que, com muito esforço, fosse possível ver as imagens se movendo, ainda havia muitas distrações que impediam que a visão ficasse focada no espelho em razão das suas dimensões e do tamanho dos discos. A ideia principal de que houvesse um elemento videográfico na caixa estava se perdendo e por isso resolvemos esquecer o fenacístoscópio e fazer *flipbooks* para também não desperdiçar as ilustrações que já estavam sendo feitas.

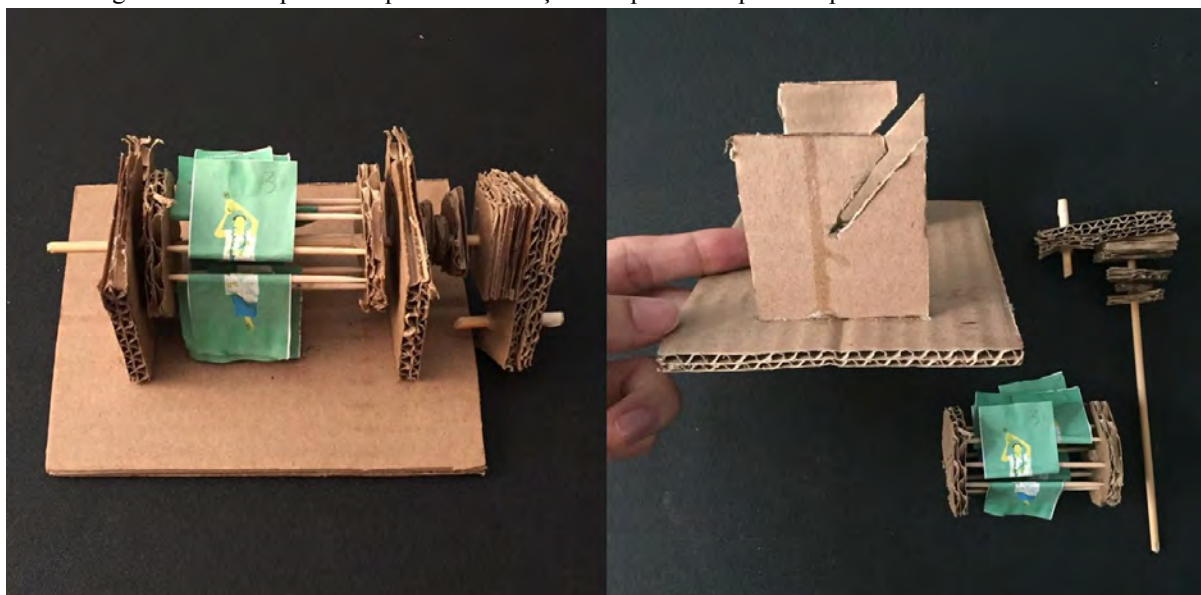
Os *flipbooks*, ou folioscópios, também datam dos primórdios da animação e são uma coleção de imagens organizadas em sequência que, quando folheada, dá a impressão de movimento. A princípio, pensei em apenas finalizar os arquivos que eu já tinha, imprimí-los em pequenos formatos e em seguida encaderná-los. Porém, eu já tinha tido experiências de atrasos com produção gráfica e não possuía mais tempo para lidar com gráficas. Por isto, passei a procurar soluções que poderiam ser realizadas em casa e encontrei a proposta de uma máquina para animação de folioscópios feita de papelão em um vídeo²³ no Youtube.

Investigando mais a fundo, vi que essa proposta poderia ter seu tamanho adaptado e incluído no mesmo espaço previsto para o fenacístoscópio, local que eu não quis descartar na

²³ "How to make a Flipbook Animation Machine at Home", disponível em <https://youtu.be/4WLU50bsNOY> Acesso em 21/06/2019

maleta. Além disso, também constatei que era possível incluir uma manivela que fosse removível e permitisse fazer peças com diferentes ilustrações que coubessem em uma mesma estrutura. Desse modo, construí um protótipo utilizando papelão, palitos de dente, palitos de churrasco e cola de isopor, que eram os materiais que eu tinha disponível com mais facilidade, para testar essa nova ideia.

Figura 32: Protótipo da máquina de animação completo à esquerda e partes removíveis à direita.



Fonte: Registros do autor

Esse protótipo demonstrou resolver as problemáticas encontradas no caminho aqui descrito e, portanto, decidi construir uma versão final um pouco maior adicionando uma camada de Papel Paraná, unindo as peças com cola PVA e supercola além de revestir algumas partes com papel Color Plus Magenta Cancún para dar o acabamento final. Finalizei o restante das ilustrações seguindo o mesmo processo da "*Flor de Piña*" para produzir três peças removíveis com 8 imagens cada, suficientes para gerar a sensação de movimento. Essas imagens foram anexadas à palitos de dente de maneira que ficaram dobradas ao meio com suas extremidades grudadas para que pudessem se mover com tranquilidade no eixo do palito. Um detalhe importante é que o arquivo finalizado para impressão de cada uma dessas imagens tinha metade de uma figura na parte de cima e metade da que seguia na parte de baixo seguindo a ordem da animação, como exemplificado na Figura 32. Por fim, os palitos foram colados com supercola para que se mantivessem firmes nos pedaços de papel Paraná que se localizavam nas extremidades das peças com as imagens e inseri um papel instrutivo na base da máquina para guiar o seu uso.

Figura 33: Exemplo de organização das imagens da máquina de animação para impressão



Fonte: Registros do autor

Depois de destrinchado o processo de resolução da incorporação de "vídeos" no livro, é importante também explicar como as imagens e os áudios foram inseridos. Conforme já mencionado, eu havia pensado em dispor fotos, CD's e o MP3 *player* em um dos vãos da maleta dentro de caixas. Aproveitei essa ideia para fazer referência às camadas de conteúdo que o leitor acessa no ciberespaço, lembrando o objetivo do livro de ter como foco o leitor imersivo. A proposta foi a de que, à medida que uma caixa fosse retirada, uma outra fosse revelada, fazendo analogia ao ato de clicar em um *link* em páginas da internet e encontrar novos conteúdos.

Desse modo, defini uma caixa para ficar por cima de 10,5 x 10,5 cm que guardava os discos de fenacistoscópios, outra de 12,5 x 12,5 cm para acomodar os CD's no meio do vão e por último optei por utilizar o espaço que sobrava para guardar as fotos. Como também já foi descrito, os fenacistoscópios foram abandonados e, por consequência, a caixa que os abrigava também. No fim, esse espaço ficou com as peças removíveis da máquina de animação por cima de uma caixa de acetato com os CD's (que também passou a abrigar o MP3 *player*) e as fotos permaneceram no fundo.

A caixa de acetato com os CD's passou a receber um papel instrutivo impresso em papel Color Plus Magenta Cancún 250g para tapar o conteúdo que estava presente nela e indicar por meio do texto que os objetos ali nela se relacionavam à recursos sonoros. Utilizei a ideia de teletransporte nas instruções porque as músicas selecionadas para estar no MP3 são recursos que eu uso para lembrar e me transportar ao universo das aulas de dança.

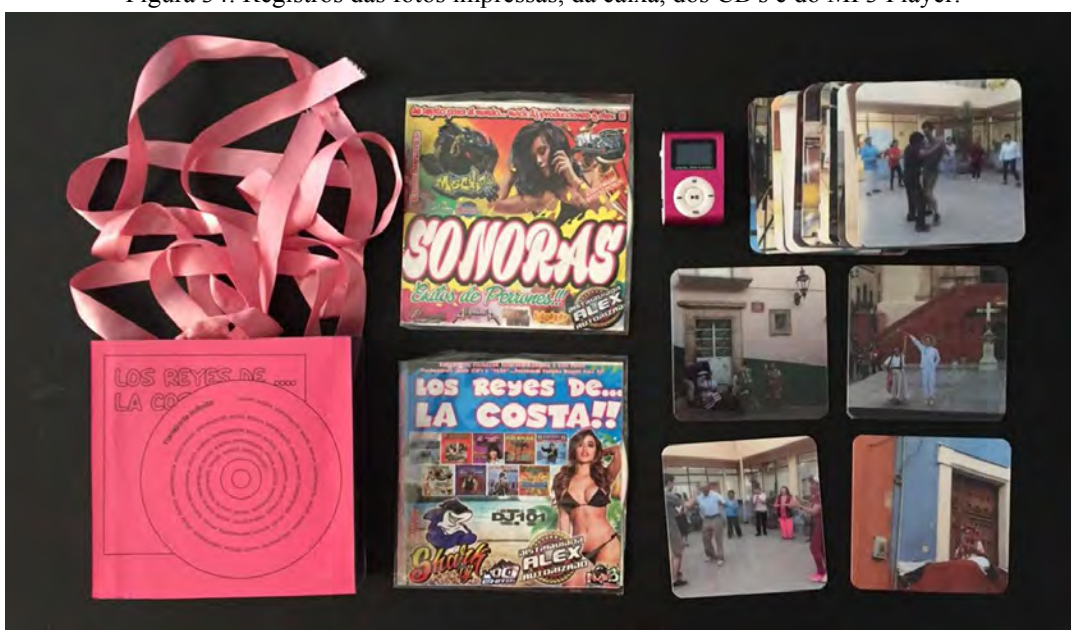
Além do mais, anexeí fitas de cetim na estrutura da caixa porque, em uma das reuniões de orientação do projeto, verifiquei que precisava de algum elemento que provocasse o leitor a retirá-la e explorar o conteúdo que existia por debaixo dela. Surgiu a ideia de referenciar as fitas que marcam páginas nos livros impressos em formato códice e lembrei que o cetim, material do qual são geralmente feitas, me lembrava bastante a arte

popular mexicana e também os figurinos que as senhoras utilizaram nas apresentações de dança. Por isso, decidi anexar tiras rosas às caixas para que elas indicassem um tipo de interação e também servissem como elementos de rememoração do universo da Dança.

Para a escolha das faixas presentes no MP3 *player*, extraí áudios de vídeos das aulas e baixei, com a ajuda de um amigo, músicas presentes em CD's que eram de professores das aulas e que eu havia fotografado. No total, foram 64 faixas. A princípio, eu também pensei em colocar as músicas dos discos musicais que estavam presentes fisicamente na caixa, mas optei por excluí-los pois seu conteúdo sonoro não me trazia memórias das aulas. O motivo deles estarem presentes era exclusivamente pela sua materialidade, por isso não fazia sentido colocar as faixas presentes neles no MP3 *player*.

Por fim, as fotos foram selecionadas de um universo de quase 300 imagens levando em conta dois critérios, um prático (fotos das aulas de dança ou de apresentações) e um subjetivo (fotos que eu postaria no meu Instagram). Novamente, quis me apropriar da linguagem de uma rede social que é parte do cotidiano do leitor imersivo no processo criativo e isso resultou na escolha de 42 fotos. As recortei digitalmente na proporção 1:1, característica da interface do Instagram, e as imprimi no tamanho 8x8cm na gráfica Central Park. Em seguida, pedi para que fossem plastificadas para que sua materialidade fosse reforçada e que tivessem seus cantos arredondados para facilitar o manuseio do leitor.

Figura 34: Registros das fotos impressas, da caixa, dos CD's e do MP3 Player.



Fonte: Registros do autor

3.4 Jantar de despedida

A proximidade que construí com as pessoas do grupo de dança folclórica fez com que elas preparassem uma surpresa para mim no fim meu período no INAPAM. Alguns dias antes de eu finalizar minhas atividades no projeto, o professor do grupo me levou à casa de uma das senhoras do grupo e lá todas me surpreenderam com presentes, lembrancinhas e um jantar dedicado à mim. Foi um dia marcante e detalhes dele sempre apareciam nos mapas mentais que eu executava para organizar minhas memórias.

Durante o processo de rememoração descrito no começo deste memorial, também lembrei que eu possuía uma gravação do momento no qual jogamos um jogo de perguntas chamado "Como conhecer pessoas *for dummies*", do coletivo CincoAgosto de Brasília. Eu costumo carregar esse jogo na mochila para utilizá-lo em situações que tenho a oportunidade de criar intimidade com outras pessoas e em um instante do jantar escolhi jogá-lo e deixar o celular no centro da mesa gravando as respostas. Foi então que decidi que poderia aproveitar esse áudio para criar um espaço dedicado para esse evento na maleta.

Já nos primeiros rascunhos, o jogo aparecia disposto em um segmento junto à um reproduzidor sonoro para que ambos fossem utilizados em conjunto. Durante o processo criativo, optei por manter apenas esses dois itens e comecei a pensar na possibilidade de imprimir uma nova versão do jogo com as mesmas perguntas em português e espanhol. Contudo, cheguei a conclusão de que a tradução e uma cópia do jogo fariam com que recordações importantes presentes no conteúdo e na materialidade daquele objeto fossem deixadas de lado. Então, estabeleci que iria utilizar o jogo original da maneira como o tinha: pequenos cartões guardados em um saco plástico transparente com fecho ziplock.

Dispus um MP3 *player* roxo para reproduzir o áudio da gravação do jantar, que foi dividido em dez faixas de cinco minutos para facilitar o processo de escutar o arquivo de quase uma hora. Por fim, coleí instruções na base embaixo do local que estabeleci para o jogo como uma proposta de performance do leitor para escutar a gravação e imergir no jantar. Essas instruções foram impressas em papel Color Plus Roxo Amsterdam.

Figura 35: Fotos dos itens presentes na parte do Jantar de despedida.



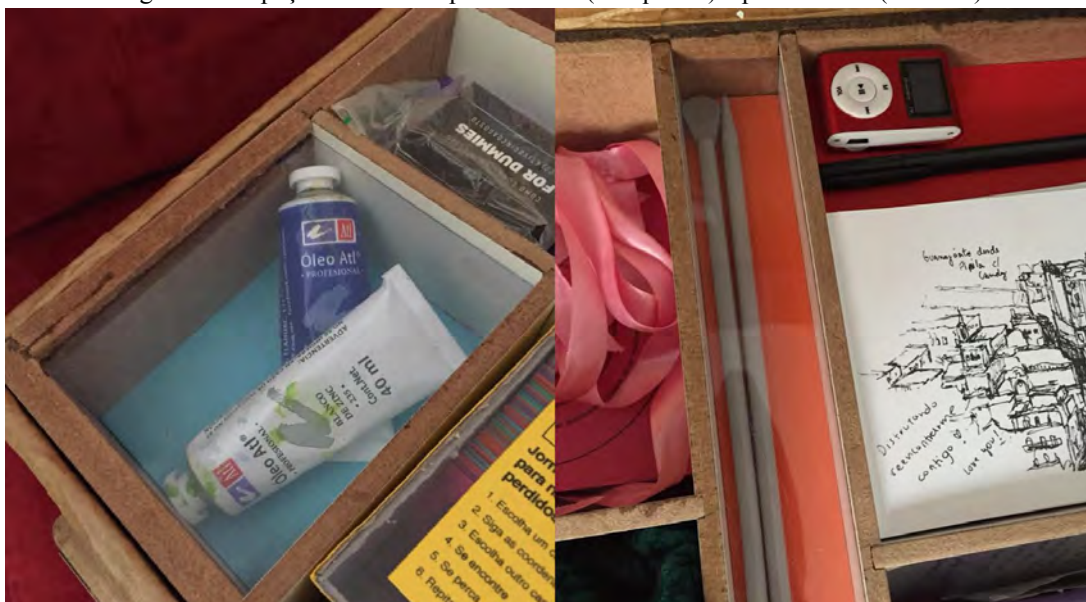
Fonte: Registros do autor

3.5 Pintura e Crochê

Quando ainda desenhava a primeira versão do mapa, destaquei duas agulhas da aula de crochê e as duas tintas que usei na aula de pintura como objetos que eu queria que permanecessem originais na mala para que servissem como contextualizadores de duas divisões importantes: a da aula de crochê e a da de pintura, respectivamente. Quis que eles não fossem tocados ou retirados, como se estivessem expostos em uma galeria de arte. Depois que decidi que além desses objetos, todos os outros seriam também originais, ainda assim os mantive isolados sem que pudessem ser pegos, como se fossem imagens bidimensionais que não podem ter sua tridimensionalidade tocada.

Essa escolha foi feita para referenciar, de maneira metafórica, a limitação imposta pelas imagens na tela de computador e pelo mundo virtual, pois já que a proposta do livro era de trazer aspectos do ambiente de leitura do leitor imersivo, eu quis que essa particularidade do ciberespaço também fosse mantida de alguma maneira. Como solução final, criei ranhuras no MDF das divisórias dos espaços dedicados para a pintura e para o crochê e coleí folhas de acetato para isolar os objetos dentro dessas zonas.

Figura 36: Espaços reservados para Pintura (à esquerda) e para Crochê (à direita)



Fonte: Registros do autor

3.6 Memórias anexadas

No processo de realização dos outros segmentos eu fui percebendo que alguns objetos e anotações não encaixavam dentro da divisão que eu havia proposto. As aulas de português, por exemplo, me permitiram o contato com pessoas que eu via exclusivamente nesses momentos, que haviam marcado minha experiência no INAPAM e que não mereciam ficar de fora da versão final do livro. Presentes que eu ganhei no dia do amor e da amizade e dia do Jantar também não cabiam nas divisórias que haviam sido designadas para esses respectivos dias e havia ainda uma grande quantidade de fotos do meu cotidiano que não foram incluídas na caixa. Por isso, reservei um espaço para objetos anexos, ou seja, itens que não respeitavam a lógica espacial ou conceitual da maleta mas que tinham relevância para ajudar a construir a narrativa do livro.

Para essa parte, selecionei 66 fotos me apropriando novamente de um critério subjetivo relacionado ao Instagram. Escolhi fotos que eu publicaria nas histórias (*stories*) dessa rede social e por isso as recortei digitalmente na proporção 16:9 e imprimi no tamanho da tela de um iPhone (10,5 x 6 cm aproximadamente), também plastificadas para reforçar sua materialidade e com os cantos arredondados para facilitar seu manuseio.

Figura 37: Fotos de alguns itens presentes no segmento "Memórias Anexadas"



Fonte: Registros do autor

3.7 Palomo

O último elemento que apareceu foi o nome do livro. Confesso que ele não foi uma prioridade no processo criativo porque, desde o começo, eu já tinha um nome em mente em razão de uma característica da minha história de vida. No decorrer dos anos, eu sou identificado por diversos nomes. Algumas pessoas me conhecem por Gleydson, meu nome de batismo, mas há outras que me chamam de Jimmy, Ge, Gley, Gigi, etc. Cada um desses nomes me permite acessar memórias de lugares, acontecimentos e pessoas específicas e um deles me lembrava os momentos que vivi no INAPAM

No Instituto, as pessoas me reconheciam inicialmente como Yei, pela dificuldade de entender meu nome de batismo e porque era a pronúncia mais próxima no espanhol ao meu apelido "Ge". Entretanto, pela minha conexão forte com as aulas de dança e pela apresentação na qual participei junto ao grupo de dança folclórica, passei a ser reconhecido como "Palomo", que traduzido para o português significa "pombo". Me apropriei desse nome e o utilizei para nomear o livro aqui proposto. Por fim, produzi um texto final impresso em

folha branca que foi colado na parte interior da tampa da maleta e que apresenta o Palomo, personagem que viveu essas experiências em Guanajuato, e introduz o leitor ao livro:

@Palomo voou em Guanajuato
E agora você voa com ele
Sem medo! Viaje
Pra onde e por onde quiser

4. Considerações finais

Realizar essa pesquisa e esse produto foi um imenso desafio. Era uma proposta que, no começo, eu imaginava que fosse ser simples, mas que no decorrer do processo foi adquirindo detalhes cada vez mais complexos. Ao mesmo tempo que eu revisitava minhas memórias, me deparava com as leituras do referencial teórico, pensava em novas alternativas a partir das referências que ia descobrindo e percebia pouco a pouco como o caminho de construção do "Palomo" se tornava mais intenso, profundo e cheios de desafios. Mas sei que esse caminho aconteceu como deveria e foi essencial para o meu crescimento e para alcançar os objetivos da pesquisa.

Entendo que nesse processo algumas ideias foram abandonadas e nem todas as características do universo do ciberespaço foram apropriadas como eu imaginava. Por um momento, por exemplo, pensei em trabalhar com outros sentidos que não estão presentes no ambientes de navegação do leitor imersivo, como o olfato, buscando uma novidade sensitiva que fosse exclusiva do ambiente físico. Mas, simultaneamente, notei que não havia nenhuma memória relacionada a outros sentidos além dos que eu utilizei no produto final que me trouxesse lembranças fortes da minha experiência em Guanajuato e por isso acabei ignorando essa proposta. A velocidade também foi outra ideia que foi deixada de lado, mesmo sendo uma característica essencial do ciberespaço, pois a imersão, no contexto do livro "Palomo", acontece em um contexto onde a rapidez não tem como ser simulada nem é prioridade. É preciso paciência para entender a lógica do espaço da mala e explorá-la, como faz o leitor contemplativo para decifrar os livros impressos.

Abrir mão da velocidade foi algo marcante no processo de execução e impactou diretamente o resultado final. As primeiras decisões criativas vieram ainda na ordem da rapidez, sem muitos experimentos e foram os erros que geraram novas alternativas e que frearam o desenvolvimento do livro. A pressa é tão parte do meu cotidiano que só no fim da execução do produto eu pude perceber como ela já se tornou intrínseca no meu processo criativo. O produto, idealizado para o leitor imersivo, ao ser desacelerado foi cada vez mais exigindo uma contemplação e uma calma para ser explorado. No fim das contas, percebi que usar aspectos analógicos e abandonar a velocidade como característica do produto terminou mudando a interação que eu esperava que o leitor tivesse com o livro e passou a exigir

habilidades cognitivas dele, como a paciência, que não são características do leitor imersivo e o distanciando do produto final.

Entretanto, ao mesmo tempo que algumas ideias e objetivos foram deixados de lado, noto que outros ou foram contemplados como eu imaginava ou se ressignificaram e superaram minhas expectativas. Os planos de alcançar riqueza sensorial, interatividade, apropriação dos elementos de navegação da internet e de referências esse ambiente virtual acredito que foram alcançados. Sei que por vezes eles foram contemplados por meio de soluções que não vieram de maneira prática, mas sim por metáforas ou analogias. Mas acredito que isso trouxe um aspecto inesperado e positivo ao livro visto que o aproximou do universo da arte e fez com que seu valor enquanto livro de artista, conceito que descobri apenas no processo de revisão bibliográfica, fosse reforçado.

Outro aspecto que também me surpreendeu e foi muito positivo foi o fato desse trabalho envolver outras pessoas além de mim durante toda seu desenvolvimento. Eu estou acostumado a administrar tudo no meu processo criativo, desde a conceituação até a execução dos mínimos detalhes. Mas, no caso do "Palomo", muitas coisas fugiram do meu controle porque justamente passaram a estar na mão de outras pessoas. Porém, foi interessante notar que acabei me apropriando desses "erros" quando eles começaram a me chamar mais atenção que os resultados que saíram conforme minhas expectativas. Sendo assim, vejo que o processo foi muito mais importante do que o resultado final porque demonstra o tanto que esse livro carrega não só memórias minhas ou que estão relacionadas ao universo da experiência que vivi em Guanajuato, mas também lembranças de um caminho coletivo com acertos e falhas que foram fundamentais para alcançar a solução final.

Eu espero que esse produto inspire outras pessoas a seguirem repensando o livro e que através da arte ou de outros mecanismos elas possam encontrar maneiras de seguir ressignificando esse produto editorial. Acredito que alcancei meus objetivos de documentar minhas lembranças e tenho agora um objeto que questiona o suporte tradicional do livro, reflete sobre o perfil do leitor contemporâneo e que, mais importante do que tudo, carrega memórias e afetos de uma viagem especial para mim e de um processo que me tocou e que espero que toque outras pessoas.

5. Referências Bibliográficas

ANDUEZA, Nicholas; MELLO, Carlos Affonso. Memória no cotidiano da hiperinformação: sobre toda a memória do mundo. **Mídia e Cotidiano**, Rio de Janeiro, 1 abr. 2019. Disponível em: <<http://periodicos.uff.br/midiaecotidiano/article/view/26954/16512>> Acesso em: 7 jun. 2019.

BEIGUELMAN, Giselle. **O livro depois do livro**. São Paulo: Peirópolis, 2003.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. In: Obras escolhidas I. São Paulo: Brasiliense, 1987.

CARRIÈRE, Jean-Claude; ECO, Umberto. **Não contem com o fim do livro**. Rio de Janeiro: Record, 2010

CAUQUELIN, Anna. **Arte contemporânea: uma introdução**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

CHARTIER, Roger. **A aventura do livro: do leitor ao navegador: conversações com Jean Lebrun**. 1ª reimpressão. São Paulo: Editora Unesp, 2009.

DUCKER, Johanna. **The Century of Artist Books**. Nova Iorque: Granary Books, 1995.

DARNTON, Robert. **A questão dos livros: passado, presente e futuro**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

FERNANDES, Paulliny Michelly Gualberto S. **O livro e a angústia: o lugar do impresso na cultura da mediação digital**. 2011. 73 f. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social)—Universidade de Brasília, Brasília, 2011.

GOMES, Simone Simões. **Gravura e Memória Afetiva: as caixas do quarto do fundo**. 2017. Dissertação (Programa de Pós Graduação em Arte e Cultura Visual) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2017. Disponível em <<https://bit.ly/2R8t099>> Acesso em: 11 jun. 2019.

HALBWACHS, M. **A memória coletiva**. São Paulo: Centauro, 2015.

HEINZ, Federico. De libros electrónicos, agua seca y otras quimeras. In: BUSANICHE, Beatriz (Org.). **Argentina copyleft: la crisis del modelo de derecho de autor y las prácticas para democratizar la cultura**. Villa Allende: Fundación Vía Libre, 2010.

LE GOFF, Jacques. **História e Memória**. 5 ed. São Paulo: Editora UNICAMP, 2003.

LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. Tradução: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1993.

LUNA, Ianni Barros. **Livros de artista**: noções expandidas em materiais em arte. 2011. 35 f., il. Monografia (Licenciatura em Artes Visuais)—Universidade de Brasília, Brasília, 2011. Disponível em <<http://bdm.unb.br/handle/10483/3754>> Acesso em 07 jun 2019.

POLLAK, Michael. Memória e Identidade social. **Estudos Históricos**, 5 ed., n.10, Rio de Janeiro, 1992, p. 200-212.

POLLAK, Michael. Memória, Esquecimento, Silêncio. **Estudos Históricos**, vol. 2, n.3, Rio de Janeiro, 1989, p. 3-15.

SANTAELLA, Lúcia. **Navegar no ciberespaço**: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2009.

SILVA, Helenice Rodrigues da. “**Rememoração**”/comemoração: as utilizações sociais da memória. *Revista Brasileira de História* [online]. 2002, vol.22, n.44, pp.425-438. Disponível em <<https://bit.ly/2I3cTGT>> Acesso em 07 jun 2019.

SILVEIRA, Paulo. **A página violada**: da ternura à injúria na construção do livro de artista. 2 ed., Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2008.

6. Apêndice

Gastos Finais do Produto

Item	Valor
Tubo de Cola PVA 500g	R\$ 20,00
Impressão de 40 postais	R\$ 54,48
Impressão de fotos plastificadas	R\$ 198,90
Pacote com 35 Folhas de papel A4 ColorPlus	R\$ 17,50
3 MP3 players	R\$ 60,00
Impressão das ilustrações	R\$ 21,00

Total gasto	R\$ 371,88
--------------------	------------