



Instituto de Artes

Departamento de Design

Nathalie Milene Teixeira de Farias Wagner

17/0064832

**uma jornada inesperada
pelas banalidades do cotidiano**

Brasília, 2022



Instituto de Artes

Departamento de Design

Nathalie Milene Teixeira de Farias Wagner

17/0064832

**uma jornada inesperada
pelas banalidades do cotidiano**

Relatório apresentado ao Departamento de Design da Universidade de Brasília como requisito para a Diplomação em Projeto de Produto e Programação Visual, com orientação do Prof. Dr. Tiago Barros Pontes e Silva.

Agradecimentos

Quero agradecer a toda minha família pelo apoio. Ao meu pai pela dedicação, amor e ensinamentos, à minha mãe por ser minha maior referência e por todo o seu empenho para tornar essa graduação possível. À minha irmã, por sempre acreditar em mim e me dedicar tanto amor.

Agradeço pelas valiosas conversas com a Ludimila e a todos que contribuíram para que esses anos na graduação fossem mais leves, me proporcionando doces lembranças.

Agradeço ao professor Tiago por ser tão paciente, presente e por ter, espontaneamente, dado o título a este projeto. Obrigada por todas as contribuições.

Ao professor Rogério e Ana Cecília pelas inspirações e aulas tão preciosas durante o curso, que me influenciaram diretamente neste projeto. Agradeço também por terem feito parte da banca.

À professora Geórgia pela atenção e por toda ajuda, assim como ao professor André Maya pelas referências e discussões.

Agradeço as oportunidades que a UnB me proporcionou, por todo o conhecimento e por fazer parte da minha história.

À Deus, por tudo.

Resumo

Este projeto propõe a investigação do contexto panorâmico do cotidiano contemporâneo e suas problemáticas, a fim de explorar novos caminhos projetuais que rompem com modelos tradicionais e automatizados da própria produção no campo do design, gerando um produto poético que viabilize a ressignificação de perspectivas sobre as banalidades do cotidiano. A especulação e demais atributos utilizados como ferramentas no Design fiction são apresentados e relacionados à poética de Manoel de Barros, como inspirações para a concepção do produto.

palavras-chave: design fiction, poética, cotidiano.

Sumário

1 Introdução _7

1.1 Objetivos _10

2 Delineamento _11

3 Revisão teórica _12

3.1 Ode ao lento _12

3.2 Design Fiction, a linguagem entre a especulação e o real _15

3.3 A poética onírica do sensível _19

3.4 A pobreza da descrição [quando a palavra vira brinquedo] _23

4 Ideação _25

5 Inspirações _29

5.1 Wladimir Dias-Pino _31

5.2 receita para fazer um poema dadaísta _32

5.3 Cent Mille Millions de poèmes _33

5.4 Brincar de livro _34

6 Alternativas _35

6.1 Alternativa final _37

7 Linguagem _39

8 Produto final _40

9 Discussão _49

10 Conclusão _51

Referencial Teórico _53

Anexo _56

Lista de figuras

- 01** Cenas do filme Dente Canino _17
- 02** Esquema a/b _18
- 03** Cenas do filme Pierrot, le Fou _20
- 04** Obra L' Empire des Lumières _21
- 05** Obra La clef des Songes _22
- 06** Fluxograma holístico de conceitos iniciais do projeto _26
- 07** Ferramenta de autogestão usada no processo de ideação _28
- 08** Ferramenta de autogestão usada no processo de ideação _28
- 09** Ferramenta de autogestão usada para analisar obras de referência _29
- 10** Livro A ave _31
- 11** Livro *Cent Mille Millions de Poèmes* _33
- 12** Livro Brincar de livro _34
- 13** Ferramenta de autogestão usada na geração de alternativas _36
- 14** Wireframe de baixa fidelidade dos spreads da alternativa _38
- 15** Tipografia adotada no projeto _40
- 16** Composição tipográfica adotada no projeto _41
- 17** Grid adotado no projeto _41
- 18** Spreads em papel vegetal e página com efeito da sobreposição _42
- 19** Spreads ilustrando a representação de muro _43
- 20** Ilustrações em contraponto _44
- 21** Páginas de Linha do tempo, sem sobreposição _44
- 22** Imagens de Linha do tempo, com sobreposição _45
- 23** Spreads simulando a intervenção do usuário _46
- 24** Imagens indicando a sobreposição de elementos _46
- 25** Imagens de quarta capa e capa _47

1 Introdução

Máquinas em alto ritmo de produção, gráficos indicando o avanço tecnológico, mentes esgotadas, corpos cansados. O cenário descrito em poucas palavras consegue refletir o que já é uma realidade alarmante em quase qualquer local do mundo. Reduzindo a escala, no Brasil não é diferente: o trabalho virou o assunto principal nos encontros de família e amigos. Não obstante, termos como *burnout*, *multitasking* e cansaço viraram tópicos recorrentes das matérias de jornal. Ao passo que produzimos e crescemos economicamente, vemos despontar em um ritmo inestimável a fadiga física e mental. A era da positividade radical, também vem extinguindo a pausa, a hesitação, a negação, sendo que, os indivíduos já fazem parte de um mecanismo que tende a requisitar respostas imediatas e precisas.

O alerta sobre o desgaste do trabalho e as implicações físicas e mentais geradas pelo modo de vida contemporâneo podem ser encontradas em diversos veículos de notícias. De acordo com Alvim, na matéria publicada no portal g1, (24 de janeiro de 2022), “*Burnout* e o esgotamento no trabalho”, é salientado o contexto propício para desenvolvimento da síndrome: “O alto grau de estresse pode ser compreendido se considerarmos o mundo capitalista, volátil, ditado por um ritmo acelerado e repleto de mudanças tecnológicas”, além disso, a vida privada também é afetada, assim como o lazer “[...] família, amigos e qualquer tipo de entretenimento ficam em segundo plano, afinal sempre há tarefas urgentes que precisam ser entregues. Tudo colabora para o esgotamento físico, mental e emocional.”

A rotina, por vezes estática, delimita os objetivos a serem realizados durante o dia e, o que está posicionado em momentos de transição, como a rua, por exemplo, torna-se um local provisório e facilmente esquecido. Os passos rápidos indicam que o relógio insiste em mostrar o atraso e a paisagem torna-se indiferente. A monotonia dos dias, acelerados, mas com pouca variação, sofre uma mudança abrupta ao ser enquadrado em um contexto pandêmico. O caminho até o trabalho foi transformado em passos curtos até o cômodo ao lado do quarto, as ligações invadiram o horário de descanso e a divisão entre vida privada, lazer e trabalho foi suprimida, pois o trabalho passou a ocupar espaços ainda maiores no cotidiano de grande parte da população. Sintomas que já existiam não foram reduzidos com a possibilidade de trabalho remoto, mas sim intensificados, como mostra a pesquisa mencionada na matéria de Raphael Bueno, publicada na CNN (18 de fevereiro de 2022), em que 32% das pessoas entrevistadas, de diferentes países, relatam uma piora significativa da saúde mental durante o trabalho remoto.

Analogamente à difusão de informações sobre as consequências do esgotamento, métodos e diretrizes sobre aproveitamento de tempo para realização de diversas tarefas são incentivadas como receita de sucesso. Um dos conceitos que ganhou notoriedade é o *multitasking*, que significa a realização de diversas tarefas ao mesmo tempo. Um exemplo simples, mas que pode ser observado com certa frequência é olhar as redes sociais durante a exibição de um filme ou uma conversa com amigos. Esse exemplo demonstra que a atenção difusa, em duas ou mais atividades, é ampliado às relações interpessoais e momentos de lazer, não sendo restrito ao trabalho. A concentração plena e a capacidade de observar e contemplar não é utilizada em sua potencialidade, atributo de destaque nos seres humanos. A matéria “Um convite para trocar o ‘multitasking’ pela ‘monotarefa’”, publicada por Sofia Esteves no portal exame (09 de agosto de 2021), apresenta um estudo que aponta que 95% dos brasileiros assistem televisão com a atenção dividida nas redes sociais. A recomendação pela troca do *multitasking* para a monotarefa tem avançado, assim como táticas de otimização, como pausas e momentos de concentração, mas quando o método é substituído, é na tentativa de continuarmos sendo produtivos, porém com mais foco na qualidade do que está sendo gerado, como a afirmação contida na matéria vinculada no jornal The Guardian, de Emma Sheppard (12 de janeiro de 2022) “Pode parecer contra-intuitivo, mas descansar durante o dia de trabalho é uma das coisas mais eficazes que os empresários podem fazer quando se trata de otimizar a produtividade.” A busca gradual para evitar o esgotamento com o uso de técnicas e recomendações, privilegiam em primeiro plano a produção e a realização das tarefas e o agente acaba sendo um coadjuvante no sistema. Em O Trabalho como Vida, Kamper (1997) faz uma afirmação sobre a configuração temporal do modo de trabalho: “A sociedade industrial tem tentado reorganizar os tempos de trabalho a partir das necessidades das próprias máquinas e criar assim um novo ritmo de trabalho, o que significa também novos ritmos de vida.” Esse ritmo de trabalho e, conseqüentemente de vida, ganha novas configurações com o desenvolvimento tecnológico e informacional. O tempo de produção não está limitado à fábrica, ao ambiente de trabalho, mas também à produção de conteúdo, de informação gerada individualmente nos aparelhos eletrônicos e ao consumo deste produto.

Em meio a este quadro, um agravante para o estado de descontentamento é o vislumbre de uma vida diferente e da constante sensação de atraso assistida nas redes sociais. Um estudo feito pela CNDL, relatada na matéria do portal IG (09 de novembro de 2019) destaca que para 54% dos jovens brasileiros, navegar na internet é a principal fonte de lazer. O longo período de exposição online, coloca os usuários em contato com influenciadores digitais, produtos desejáveis e a

positividade tóxica, com projeções de realidades perfeitas (Juan Diego Godoy, El País, 23 de agosto de 2021). A vida do outro é um comparativo e contextos são ignorados. O faz de conta, encenado em brincadeiras infantis, esboça realidades com ajustes e correções propícias, inseridas pela criança que executa a ação. Atualmente, os produtos gerados por usuários de redes sociais carregam grandes doses de faz de conta, porém, sem a nuance lúdica da fantasia experimentada na brincadeira infantil. Após uma longa jornada de trabalho, sem perspectiva de mudança, o usuário encontra nas redes sociais um meio de desacelerar (relacionando-se ao lazer para uma parcela das pessoas), investindo tempo em conteúdos que contribuem para a sensação de frustração e desejo por tendências utilitárias, entrelaçadas a um modelo de vida comercial, sutilmente oferecido.

Dentro dessa realidade, a cada dia, a produção em massa, geradora de produtos sem fim com novas estéticas adicionadas aos tão conhecidos objetos que usamos em nosso dia a dia, continuam crescendo e gerando lucro ao sistema de consumo.

A brincadeira, a ludicidade, a contemplação foram saindo de cena até que a utilidade, o consumo e a racionalidade ocupassem todos os espaços. O tempo pertence à dedicação em torno da produtividade e de bens de consumo, que se tornam obsoletos com velocidade descomunal. O cotidiano é engolido pelo cansaço. A miragem de dias melhores está perto dos olhos, na palma da mão, mas a rotina inquebrável assola os dias de esgotamento.

De acordo com o contexto apresentado, surge a pergunta: e se tirássemos as vestes materiais das coisas para ver o que podemos encontrar de forma experimental em meio a rotina? A cadeira, em sua forma definida de cadeira, pode representar algo além do que um móvel para sentar? E a função de abrigo, que adotamos para ela na infância, de prédio, de toca, gangorra? As coisas são o que são? As coisas podem conter camadas que desvelam sentidos e sensações que não foram atribuídos em suas concepções originais? E as palavras que usamos para nomeá-las, será que não as empobrecem, aprisionando-as em um conceito objetivo demais?

A partir desta inquietação, a proposta de intervenção deste trabalho é um livro, com instruções consideradas inúteis em um mundo racionalizado e intranquilo.

Com o projeto objetiva-se gerar um livro que propicie um momento de reflexão sobre ressignificar elementos comuns do dia a dia, utilizando um suporte que simula uma micro-realidade poética, extensível ao cotidiano, com elementos facilmente identificáveis no contexto de vida contemporâneo, mas com uma abordagem poética.

1.1 Objetivos

Objetivo geral

- Projetar um artefato poético que explore as vivências cotidianas, a fim de ressignificá-las.

Objetivos específicos

- Contextualizar o ritmo de vida contemporâneo;
- Analisar como o design fiction pode orientar a produção crítica e reflexiva;
- Identificar a prosa e poesia para além das produções artísticas;
- Analisar a palavra poética na obra do Manoel de Barros;
- Provocar uma nova perspectiva interpretativa do leitor-ator.

2 Delineamento

A inquietação teórica deu origem ao desenvolvimento do projeto e alguns princípios atrelados à reflexão primária conduziram a busca específica pelo subcampo no design: o design fiction. Com tal abordagem, a lógica de realização do projeto foi transformada e alguns recursos intimamente ligados ao design fiction foram incorporadas ao processo do diamante duplo, estruturando o projeto com etapas abertas em constante contato da convergência conceitual e prática, ligadas à pesquisa e execução do produto.

O modo de vida contemporâneo analisado apontou as principais problemáticas que acometem a população de modo geral e, desse modo, partindo de uma visão poética e subjetiva de ressignificação do cotidiano, a pesquisa teórica gerou requisitos, que nortearam a etapa de ideação e experimentações propositivas de alternativas.

Por fim, a conceituação do produto, o estudo da linguagem e a discussão sobre desdobramentos possíveis e reflexões atreladas ao processo de modo geral foram concretizadas.

3 Revisão Teórica

Reflexões pessoais sobre o modo de vida contemporâneo, as consequências do ritmo ditado pela indústria e como isso afeta a produção subjetiva no cotidiano, individualmente e coletivamente, foram inquietações precursoras da pesquisa.

Desse modo, a revisão teórica começa com a contextualização do cenário atual em relação a modelos de trabalho e utilidade para, em seguida, apresentar o design fiction como possibilidade reativa em relação ao modo de projetar, frente a um cenário de consumo e automatização.

Após a compreensão de tais pontos, a contraproposta do olhar poético, do subjetivo e das interpretações pessoais como constituintes da malha das vivências humanas, são analisadas por meio de obras de autores como René Magritte e Manoel de Barros.

3.1 Ode ao lento

Ao pensar no ser humano, o conceito de trabalho mostra-se inerente. Ao produzir suas próprias ferramentas, criou extensões que, posteriormente, originaram as máquinas complexas e, mais recentemente, os aparelhos eletrônicos (FLUSSER, 2007). Seguir a reação mecânica começou a ser uma tradução do ritmo de vida cada vez mais acelerado, ignorando os limites do corpo. Em decorrência disso, o tempo parece ter se encarregado de andar mais rápido, e qualquer ação é tomada pela necessidade de execuções imediatas.

A produção exige rapidez e seres altamente preocupados em não estarem sujeitos a passividade, pois quanto maior for o desempenho, mais notável é o resultado do trabalho. Com isso, o exercício da contemplação, do lento, passa a ser considerado perda de tempo ou falta de foco, resultando na improdutividade. Os seres intranquilos trabalham exaustivamente, mesmo que a saúde deva ser mantida para que não seja descartado e substituído por outro. O corpo carece de descanso; a culpa associada ao ócio, torna-se a pedagogia que norteia as ações, já não tão calculadas assim, mas oriundas da adestração do próprio sujeito. O pensamento lúdico é, muitas vezes, interpretado como uma exclusividade da infância, mesmo que o jogo, por exemplo, tenha sido praticado com propriedade por adultos, como demonstrado em registros antigos (KAMPER, 1997). Do mesmo modo, novos padrões começam a surgir e indivíduos com grande volume de demandas são vistos como detentores de status. Aproximar-se para olhar de perto exige mais do que uma resposta impulsiva, mas também não representa a passividade de ignorar estímulos, pelo contrário, é a

hesitação que precede a pausa e elimina a atividade mecânica, que fortalece as atuais configurações do trabalho, configurações realizadas pelos aparelhos tecnológicos que não hesitam e, por sua vez, produzem opções programadas.

A produção acelerada pode ser facilmente atrelada ao alto nível de consumo, em uma relação cíclica, confortavelmente alimentada pela indústria. Um exemplo é a aquisição de smartphones, que fornecem uma parcela considerável nas interações contemporâneas. Modernizados em curtos intervalos de tempo, são objetos de desejo que aliam a satisfação pelo consumo de uma ferramenta de alta capacidade a interação e destaque social. A estetização não está apenas relacionada à forma, mas ao prazer de possuir determinado produto, que acarreta diversos desdobramentos sobre utilidade e status social.

Os produtos, gerados pela indústria, carregam um padrão de perfeição (ideal que não está limitado à produção industrial, regendo também o modo de vida individual, como questões de aparência em redes sociais, por exemplo), que dificilmente seria alcançado por mãos humanas em tão pouco tempo. A produção é baseada no que o mercado determina que é útil para ser consumido. Mas em meio a esse sistema, o que poderia ser definido como útil? E se a utilidade deve ser constantemente incorporada, o que acontece com a parte inútil que sobra? E mais, o que a faz inútil?

Explicando semanticamente o que é “útil”, de acordo com o dicionário Aurélio (2001, p.698): “que pode ter algum uso ou serventia, ser proveitoso, vantajoso” e o conceito pontualmente associado ao trabalho “período reservado para o trabalho produtivo.”

Porém, a fronteira entre útil e inútil não parece bem estabelecida, uma vez que, tais definições podem variar de acordo com diversos fatores, pois seus limites são subjetivos.

Antes de prosseguir, é necessário evidenciar que a utilidade é discutida de maneira vasta e possui muitas abordagens, que não serão analisadas neste projeto. Porém, com intuito de sensibilizar o pensamento sobre as relações sobre o ínfimo, o chão, o muro descascado, os fios do poste, os dias inúteis da semana etc, o inútil cede espaço às necessárias elucidações ao seu oposto, o útil.

A sociedade atribui funcionalidades como justificativa para que algo seja útil e, desse modo, forneça resultados “vantajosos” para o consumidor, que terá suas necessidades atendidas e, para a indústria, o lucro. Esse sistema, tende a liquidar silenciosamente expressões oriundas dos sonhos, da arte e do ócio, por exemplo, pois o tempo é um viabilizador da produtividade e, por sua vez, de resultados concretos em gráficos e números. Segundo Ordine (2016, p.10) “um martelo vale mais que uma sinfonia, uma faca mais que um poema, uma chave de fenda mais que um quadro:

porque é fácil compreender a eficácia de um utensílio, enquanto é sempre mais difícil compreender para que podem servir a música, a literatura ou a arte.” e mais adiante Ordine destaca “a economia dominante, infelizmente, ao desprezar tudo o que não é funcional à lógica utilitarista do mercado persiste ainda hoje em considerar somente a produção e o consumo, e portanto continua a sacrificar as “artes da alegria” em favor do lucro.”

Como mencionado nos aspectos acima, em um ritmo de vida em que os padrões de consumo são elevados e exigem evidências de seu valor utilitário, como sinônimo de sucesso, o inútil também pode ser achado, como demonstrado por Ionesco, em matérias que não deixam evidentes a sua utilidade, mas que, mesmo assim, possibilitem o encantamento ou o não-encantamento, mas que afetam e evocam sensações e percepções diferentes nas pessoas, o que pode ser visto como um ganho, considerando o estado apático como ponto zero.

Observem o ritmo alucinado das pessoas pelas ruas. Não olham nem para a direita nem para a esquerda, preocupadas, com os olhos fixos no chão, como os cães. Seguem adiante, mas sempre sem olhar para a frente, pois refazem, maquinalmente, um percurso já conhecido. Em todas as grandes cidades do mundo as coisas são assim. O homem moderno, universal, é um homem atarefado: não tem tempo, é prisioneiro da necessidade, não compreende como algo possa não ser útil; não compreende nem mesmo como, na realidade, até mesmo o útil possa ser um peso inútil, esmagador. Se não se compreende a utilidade do inútil, a inutilidade do útil, não se compreende a arte; [...]. (ORDINE, 2016, p. 61, apud IONESCO)

É necessário reconhecer, com a mesma proporção, a inutilidade do útil, que, a partir do inútil, pode revelar-se e sugerir que atribuições de utilidade nem sempre representam a ausência de seu tão indesejado antônimo. Ao final deste capítulo, não é possível concluir o grau de utilidade necessário a ser atribuído a coisas de diversas naturezas para serem considerados relevantes em tempos de produtivismo, e da mesma forma, o contrário também.

Portanto, destaca-se a constante aceleração produtiva de conteúdos reconhecidos como úteis pelo trabalho ou mercado, mas em contrapartida, os efeitos causados no indivíduo, com limitação em produzir materiais de natureza lúdica e até mesmo subjetiva, sendo associada negativamente à inutilidade.

3.2 Design Fiction, a linguagem entre a especulação e o real

Para começar, é importante que alguns esclarecimentos sejam feitos. Algumas perguntas como: o que é design? Como o mundo é? Como o decodificamos? O que é útil? Não serão respondidas. Na realidade, podemos supor que essas questões nunca foram completamente respondidas. Esta inquietação, de não obter respostas, desafia e provoca a reflexão. E em poucas palavras, é exatamente este o papel do design fiction.

Uma criança, de aproximadamente três a sete anos, começa a questionar o mundo em que vive e os “porquês” tornam-se uma ferramenta importante para adquirirem mais informações sobre causalidades, que de tão “óbvias” de serem como são para os adultos, tornam a resposta difícil.¹ Mas os insistentes questionamentos da criança, insatisfeita e sempre desejando obter mais respostas, foi saciado pelo que sucede a infância?

O design fiction se coloca nesta posição, de renunciar padrões e convenções adotadas por tanto tempo. Isso não significa abandonar perspectivas, pelo contrário, é o esforço pelo outro caminho, a rota que valoriza os sonhos, que permite que a imaginação seja protagonista, que o prosaico dê espaço à poética, que a razão possa ceder gentilmente à sensibilidade, muitas vezes abandonada pela praticidade.

A arte, em toda sua magnitude, possui muitos desdobramentos, difíceis de serem resumidos em parágrafos, mas uma de suas potencialidades é a de colocar o espectador no processo de imersão. O design fiction assemelha-se à arte em relação a este requisito, podendo associar recortes do cotidiano para propor um novo olhar. Uma narrativa é capaz de gerar conexão com a chamada realidade, sem abandonar a sua posição de ideia. Isso significa que, uma ideia não precisa ser algo. Voltamos assim, ao início. O design fiction não é, em sua concepção, um produto que visa lucratividade, não tem pretensões de ser arte, não é uma sentença. O design fiction oferece caminhos, que o usuário irá percorrer com seu próprio entendimento. Durante este trajeto, irá se deparar com perguntas, requisitos, com a sátira, com o absurdo, com a inquietação, com a associação de um mundo que já conhece à uma realidade do que poderia ser.

Por fim, alguns "produtos" fornecem proposições similares às que são pretendidas pelo design fiction. Os livros possuem narrativas que oferecem subsídios para que o leitor construa cenários, a partir de sua imaginação, porém com certas interferências do autor. Os filmes também possibilitam tal visão de realidades imaginadas, todavia com espaço menor de criação do espectador, devido ao forte poder imagético, sonoro e sensorial oferecido no momento de

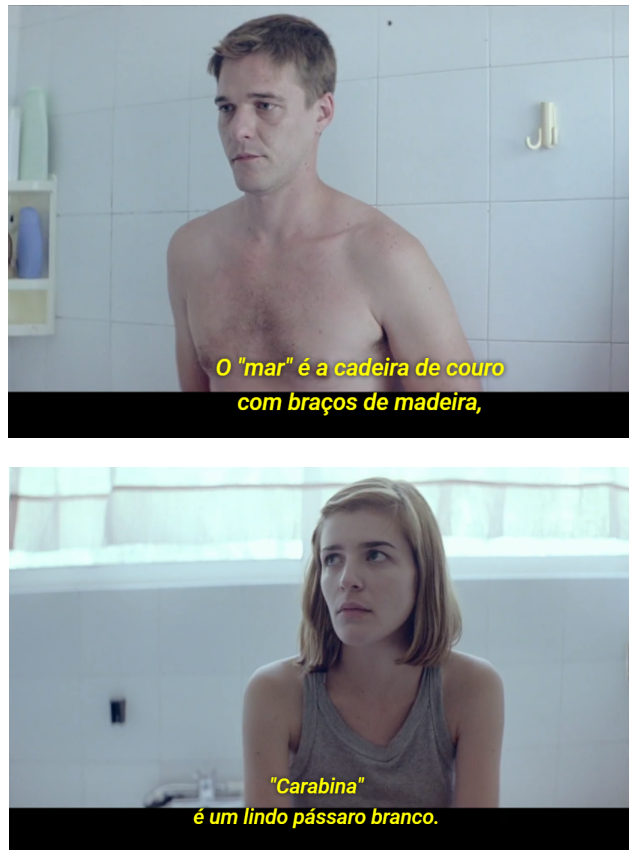
imersão, o que deixa o espectador em posição mais passiva em relação a possibilidade de complementação do significado da obra (meio quente – conceito definido por Marshall McLuhan, assim como o meio frio, para explicar a participação do sujeito em decorrência da experiência gerada pelos meios de comunicação). Os sonhos, por sua vez, assim como os livros e filmes, possuem alta capacidade de intrigar, porém possuem narrativas emaranhadas com camadas e reflexos pessoais em relação ao sujeito que sonha, podendo provocar, de forma muito pessoal, sensações de tristeza ou alegria, por exemplo. O jogo também oferece a imersão e a possibilidade de produzir novas concepções, sendo que o jogador encontra requisitos, mas depende de posições mais ativas durante o processo de suspensão. Em todos estes exemplos, o ator é levado a refletir como seria a construção de realidades, a partir do que foi colocado pelo autor, cineasta, pelo subconsciente, pelas regras do jogo. Assim é o design fiction, que enaltece a posição de questionar, de participar, de ver além, projetando um desejo, vagando por espaços inabitados da imaginação, sem a obrigação de racionalizar o subjetivo.

[Design pode ser] a plataforma estável para entreter incomuns companheiros de cama. A cola para coisas que podem não ser naturalmente pegajosas. O lubrificante que permite a movimentação entre ideias que não funcionam perfeitamente juntas. O meio pelo qual podemos fazer conexões e comparações estranhas. A linguagem para conversas e traduções complicadas.

(DUNNE e RABY, 2013, p. 188, apud ARNOLD, 2011, tradução livre)

Um exemplo é o filme dirigido por Yorgos Lanthimos, *Dente Canino* (2009), que apresenta um cenário impactante: a rotina de uma família, com hábitos que subvertem padrões considerados "comuns". Regras, como estabelecidas em um jogo, são criadas pelos pais, com intuito de delimitar a "área de segurança", em que seus filhos podem ocupar. A realidade ganha novos contornos, quando os gatos são apontados como seres perigosos e o latido, simulado por humanos, os repelem. A linguagem que os pais ensinam, faz uso de palavras existentes, porém com outros significados, como por exemplo, *mar*, que significa cadeira (Figura 1). Desse modo, a rotina da família é permeada por uma realidade paralela, criada pelos pais, que constringe o olhar dos filhos, moldando a forma como os residentes enxergam o mundo, limitado ao seu quintal.

Figura 1. Cenas do filme **Dente Canino**, exemplificando o deslocamento do sentido original das palavras.



Fonte: LANTHIMOS, Yorgos (2009)

Dente Canino usa elementos pertencentes à realidade, com certa distorção da forma como é aplicada ao cotidiano. Essa maneira de conduzir a narrativa desfaz fronteiras e permite a reflexão do espectador sobre como as coisas poderiam ser, mesmo que em um cenário ligado à provocação extrema e uso de temas delicados para afrontar e chocar o público. Com o exemplo mencionado, é possível entender como o design fiction oportuniza novas associações e discussões sob outras perspectivas.

No Livro *Speculative Everything* (2013), Anthony Dunne e Fiona Raby sugerem um caminho que promove outra dimensão para como o design pode ser desenvolvido, ampliando as possibilidades de reflexão e construção projetual (Figura 2).

Figura 2. esquema a/b de proposição do olhar transformativo de design, adaptado de Dunne e Raby (2013).

| a | b |
|------------------------|-----------------------------|
| afirmativo | crítico |
| solução de problemas | gerar possibilidades |
| a serviço da indústria | a serviço da sociedade |
| para como o mundo é | para como o mundo pode ser |
| ficção científica | ficção social |
| funções fictícias | ficções funcionais |
| futuro | mundos paralelos |
| pesquisa para design | pesquisa por meio de design |
| aplicações | implicações |
| nos faz comprar | nos faz pensar |
| design para produção | design para debate |
| consumidor | cidadão |
| usuário | peessoa |
| inovação | provocação |

Fonte: adaptado de Dunne e Raby (2013)

A tabela, denominada a/b, serve como ponto de referência sobre quais aspectos podem ser salientados e quais perspectivas podem ser adotadas no processo de design. Os conceitos destacados para esse projeto são:

- Criticar o modo como o indivíduo racionaliza perspectivas, abandonando a ludicidade;
- Gerar possibilidades que alteram a perspectivas sobre cotidiano (prosaico);
- Possibilitar novos modos de visualizar o banal/comum;
- Propor novas reflexões, inquietações que ainda não haviam sido despertadas;
- Provocação que conduz o pensamento, mas é flexível para ganhar novas versões.

Os princípios que constituem o esquema a/b fornecem suporte para a abordagem projetual de modo geral, tendo alta probabilidade combinatória entre os conceitos a serem extraídos, reforçando intencionalidades do projeto. O esquema também amplia as possibilidades de criação de outras novas listas conceituais, com comparações que não tem objetivo de engessar o autor, mas privilegiar alternativas opostas ao modelo tradicional.

Diante do que foi mencionado, o design fiction destaca-se por introduzir provocações em elementos cotidianos e comuns ao receptor, gerando uma ponte entre o presente e o futuro a ser construído, alterado e até mesmo imaginado. Muitas vezes ancorado em especulações e projetos experimentais, o objetivo de causar impacto no modo de pensar e possivelmente de agir do receptor, o faz alheio aos moldes de produção capitalista, em que o principal objetivo é o lucro.

3.3 A poética onírica do sensível

Tomar café, lavar a louça, ir para o trabalho, percorrer a rua até chegar ao endereço desejado. Andar com pressa. A descrição de um evento cotidiano, familiar a muitas pessoas, repete-se até tornar os dias parecidos, superficiais e, continuamente, engolem o encantamento poético da vida, cedendo espaço ao prosaico.

Em outras palavras, a repetição dos gestos, a mecanização das ações, a falta de entusiasmo e a banalização do indivíduo com suas interações habituais, preenchem a maior parte das experiências vivenciadas na contemporaneidade.

Em Amor, poesia, sabedoria (2002), Edgar Morin esclarece como a poesia ocupa lugares para além da literatura. O estado poético pode ser descrito como o oposto do prosaico, do mundo como é, das concepções práticas e técnicas vivenciadas no dia a dia, sendo então relacionado a metáfora, ao devaneio, fantasia, a dança e demais movimentos de expressão subjetiva, incluindo **o poema**. Essas duas linguagens, poética e prosaica, coexistem e se sobrepõem em todas as culturas. O indivíduo age automaticamente e a contemplação e produções oriundas do estado poético perdem espaço para o *multitasking*, técnica pós-moderna que vem sendo cada vez mais adotada, como sinônimo de progresso. (HAN, 2015)

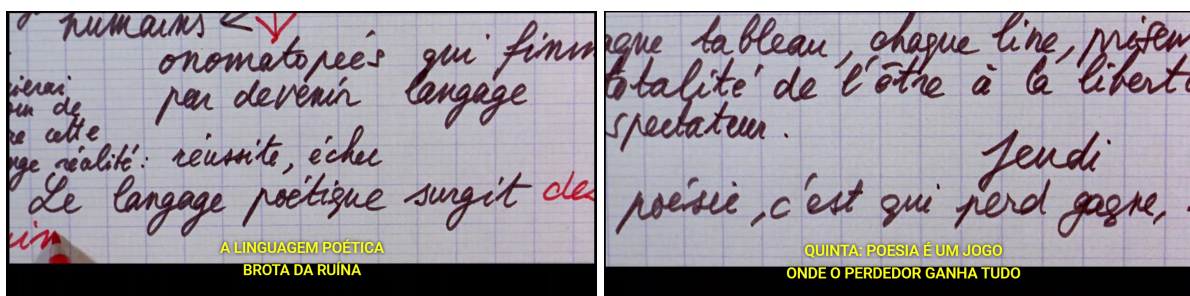
Poesia-prosa constituem, portanto, o tecido de nossa vida. Hölderlin afirmava: 'O homem habita a terra poeticamente.' Acredito ser necessário dizer que o homem a habita, simultaneamente, poética e prosaicamente. Se não houvesse prosa, não haveria poesia, do mesmo modo que a poesia só poderia evidenciar-se em relação ao prosaísmo. Em nossas vidas, convivemos com essa dupla existência, essa dupla polaridade.

(MORIN, Edgar. Amor, poesia, sabedoria, 2002, p. 36)

Sentir o cheiro do café, observar os contornos da espuma de sabão furta-cor, pisar nas folhas secas no caminho para o trabalho, navegar pela rua até chegar ao endereço desejado. Andar devagar.

Os encantamentos poéticos do cotidiano não são excepcionalidades de um olhar delirante, não estão escondidos e nem se revelam em estações específicas, mas dependem do agente que recorta expressões de eventos banalizados. Sendo assim, a justaposição do prosaico e poético não coloca o sujeito em suspensão contínua e nem absurdamente imerso na árida realidade dos dias.

Figura 3. Cenas do filme **Pierrot, le Fou**, com reflexões sobre a dualidade poética.



Fonte: GODARD, Jean-Luc (1965)

No filme *Pierrot, Le fou* (1965), dirigido por Jean-Luc Godard, o protagonista Ferdinand deixa a sua vida na alta sociedade para fugir com Marianne. Em meio a uma série de acontecimentos à parte, os personagens passam alguns dias em um local idílico, onde várias anotações são feitas, a partir da reflexão de Ferdinand (figura 3), propiciadas pela rotina em questão. As anotações indicam como o protagonista entendia que a poesia pode surgir da ruína ou por situações adversas, sendo que, o que preenche a forma pode ser achado no prosaico da vida, entrelaçando-se com vivências pessoais e subjetivas.

A nova vivência de contemplação inspirava questionamentos para Ferdinand, quando que para Marianne, os dias passavam de forma tediosa. O espectador é capaz de vivenciar tais estímulos presentes no dia a dia dos personagens, como o som dos pássaros, a vista do mar, a falta de aventura e novidade que aquele local passa a ter após dias de permanência.

Como no cenário descrito por T.S. Eliot em *Four Quartets* (1943), "A humanidade não consegue suportar muita realidade". O autor também retrata o tempo como uma abstração que possibilita um mundo de especulação.

No campo poético, Morin (2017) diz que pela metáfora e analogia é possível dar a profundidade afetiva às palavras e que, assim, elas perdem seu sentido utilitário, trazendo a emoção subjetiva para o que é descrito. Desse modo, a realidade ganha uma nova roupagem, sendo anunciada por outras vias, igualmente pertinentes, mas que muitas vezes atribuem novas perspectivas.

A emoção, quando resulta em sentimentos inconscientes, não é colocada pelo sujeito como protagonista do evento. Quando percebida, pode desencadear ações que transformam, não mais como produto de ordem passiva. O que afeta, toma o ator, mas está além, não sendo por muitas vezes reconhecido, nem explicado. Logo, pode ser dito que há uma relação dicotômica na emoção, pois ao mesmo tempo que possui, atravessa, gerando diversos enredos possíveis. Ao contemplar

uma pintura, por exemplo, é possível que o espectador seja por ela convidado a gerar novos conceitos, a partir da interpretação de natureza afetiva. (DIDI-HUBERMAN, 2016)

Em obras surrealistas, a metáfora é utilizada por meio de representações realistas, com referências do cotidiano, porém com justaposição de elementos que destoam do contexto ou que trazem indagações sobre a suposta realidade apresentada. Dessa forma, o mundo racionalizado fornece subsídios para a experiência de suspensão causada pelo estado subjetivo, como os surrealistas destacaram com os sonhos e o acaso.

Na obra *L' Empire des Lumières* (1954) do pintor surrealista René Magritte (figura 4), a composição sugere uma nova configuração do dia e da noite (habitando o mesmo momento no espaço-tempo), sendo símbolos de conhecimento comum e, por isso, facilmente identificáveis. A interpretação da pintura pode ser feita pelo receptor de diversas maneiras, cabendo apenas ao espectador fazer tal leitura, porém a indagação e questionamento suscitam novos conceitos a partir de uma reação que afeta o modo de perceber eventos comuns. Sobre a obra, Magritte declara: “A paisagem nos faz pensar na noite, o céu, no dia. Na minha opinião, esta simultaneidade de dia e noite tem o poder de surpreender e de encantar. Chamo este poder de poesia” (apud PAQUET, 1995, p.7).

Figura 4. Obra **L' Empire des Lumières**, retrato da coexistência de uma realidade improvável.



Fonte: MAGRITTE, René (1954)

Figura 5. Obra **La clef des Songes**, ressignificação das palavras em relação ao seu correspondente pictórico.



Fonte: MAGRITTE, René (1930)

Magritte também une elementos que nada têm em comum, transgredindo a lógica de associação de similares presentes no conceito da metáfora. Resignificar o que foi convencionalizado por meio das palavras, por exemplo, atribuindo novos princípios, provoca o encontro de opostos incomuns, sendo que, as composições geram experiências que possuem a mesma matéria dos sonhos (Figura 5). Desvelar as camadas da realidade apresentada por Magritte é encontrar questionamentos sobre a linguagem (tanto textual como imagética) e sua função de contrariar concepções já estabelecidas.

Através de associações inusitadas e aparentemente contraditórias entre a imagem e a legenda, o artista tenta destruir qualquer ponto de vista dogmático sobre o mundo, revelando nosso raciocínio e hábitos estereotipados; ele quer 'preocupar' o espectador, provocá-lo, impedir que seu pensamento funcione de maneira mecânica, para então conduzi-lo ao seu universo poético. (ARBEX, Márcia. As metáforas picturais de René Magritte, 2007)

A realidade pode ser inventada pelas palavras, criando pontes, espelhada pelos sonhos, refletindo a sensatez do absurdo e retratada por qualquer outra expressão oriunda da imaginação.

3.4 A pobreza da descrição [quando a palavra vira brinquedo]

[...] O olho vê, a lembrança revê, e a imaginação transvê.
É preciso transver o mundo.
É preciso desformar o mundo:
Tirar da natureza as naturalidades.
Fazer cavalo verde, por exemplo.
Fazer noiva camponesa voar — como em Chagall. [...]
(BARROS, Manoel. Poesia Completa, 2010, p. 350).

Manoel de Barros, poeta das coisas, das miudezas, do chão, da infância, chama atenção para a necessidade de "transver" o mundo. "Transver" é uma palavra inventada, possivelmente concebida pelo "ídioteleto manoelês arcaico", como o próprio Manoel diz em um de seus poemas, que serve como premissa para inúmeras interpretações. Mas como dito por Ítalo Calvino em *Contos Fantásticos do Século XIX* (2004): "[...] E aqui está outro ponto essencial que toda análise sobre o fantástico tem de levar em conta: qualquer tentativa de definir o significado de um símbolo (...) só faz empobrecer a sua riqueza de sugestões", desta forma, esse texto não atribui significados delimitantes para as coisas, palavras, símbolos, enredos, pois o propósito é fornecer insumos para que as cortinas que separam o ideal e real se abram.

Manoel se desagrada da palavra acostuada e propõe que ela seja construída, que seja objeto, protagonista a ser modelada pelas vivências pessoais, pela memória e relação afetiva do sujeito da ação. Ganhando novas associações, para além da sua própria funcionalidade, ela se transforma em visão de brinquedo, da infância, do inútil das pedras.

A palavra "transver", no poema em que foi inserida, é um resultado da imaginação, sendo tema recorrente em suas obras, assim como a memória, que esboçam uma combinação capaz de gerar uma gama de mundos desassociados da razão, mas com afinidade ao campo sensível.

O rio que fazia uma volta atrás de nossa casa era a imagem de um vidro mole que fazia uma volta atrás de casa.

Passou um homem depois e disse: Essa volta que o rio faz por trás de sua casa se chama enseada.

Não era mais a imagem de uma cobra de vidro que fazia uma volta atrás de casa. Era uma enseada.

Acho que o nome empobreceu a imagem.

(BARROS, Manoel. Poesia Completa, 2010, p. 303).

Nesse trecho, Manoel cita como a semântica empobreceu a lembrança e a relação de afeto dos moradores com o espaço, que antes mesmo de ser físico e receber denominações, povoava a imaginação e memória dos que ali habitavam, com uma outra interpretação da realidade, tão palpável quanto poética. A enseada é um exemplo de como as coisas são denominadas a partir de convenções, sendo reduzidas a uma utilidade específica ou função de ordem racional, sendo que, a visão lúdica pode ampliar as fronteiras estabelecidas. Reproduzindo o mecanismo introduzido pelo poema, a reflexão pode ser aplicada a outros objetos, elementos, espaços, sensações, como as narrativas desenvolvidas na infância, que contam uma história através de um objeto que passa a ser múltiplo, de acordo com a imaginação da criança.

Observemos uma cadeira. Rapidamente seu conceito se faz presente no imaginário, mesmo que não esteja materialmente presente, seus atributos e configurações são intrínsecos (móvel própria para que o usuário se sente). Contudo, a cadeira, despida de seu conceito utilitário, pode servir poeticamente para várias coisas, como casa, gangorra, túnel e o que mais for desejado, não precisando ser enquadrada à condição a qual foi destinada. Manoel de Barros (2010) incita: “As coisas não querem mais ser vistas por pessoas razoáveis: Elas desejam ser olhadas de azul — Que nem uma criança que você olha de ave.”

Assim como o questionamento sobre as associações das palavras às coisas, Manoel também busca na espontaneidade da infância a brincadeira e desordem da composição das frases, criando perspectivas que contrariam a construção gramatical correta, sendo frases livremente inventadas, apropriando-se da linguagem escrita para adicionar elementos do imaginário e a flexibilização da ordem, o que não tem como resultado o caos, mas sim, uma nova roupagem ao habitual.

A experiência de mundo que o leitor possui, constrói conjuntamente com o “poema-brinquedo”, uma realidade sinestésica por meio da palavra. Quando o receptor participa do jogo, alcança a contemplação, o olhar inquieto, a capacidade de transver o mundo.

Memória e sonhos, prosa e poesia tecem o mesmo produto, assim como a associação ao ideal e ao lugar sonhado. A cadeira e a enseada acolhem um tempo, um momento, que fazem associar a palavra a um evento particular. Exemplificando: a palavra nem sempre descreve a coisa, ou o seu grau de serventia, mas sim uma associação com o que foi, o que compõe o sonho, uma realidade distante, que é evocada do mundo ideal, dos sonhos ou do pensamento. Concluindo com as palavras de Barros (2010): “As coisas que não existem são mais bonitas.”

4 Ideação

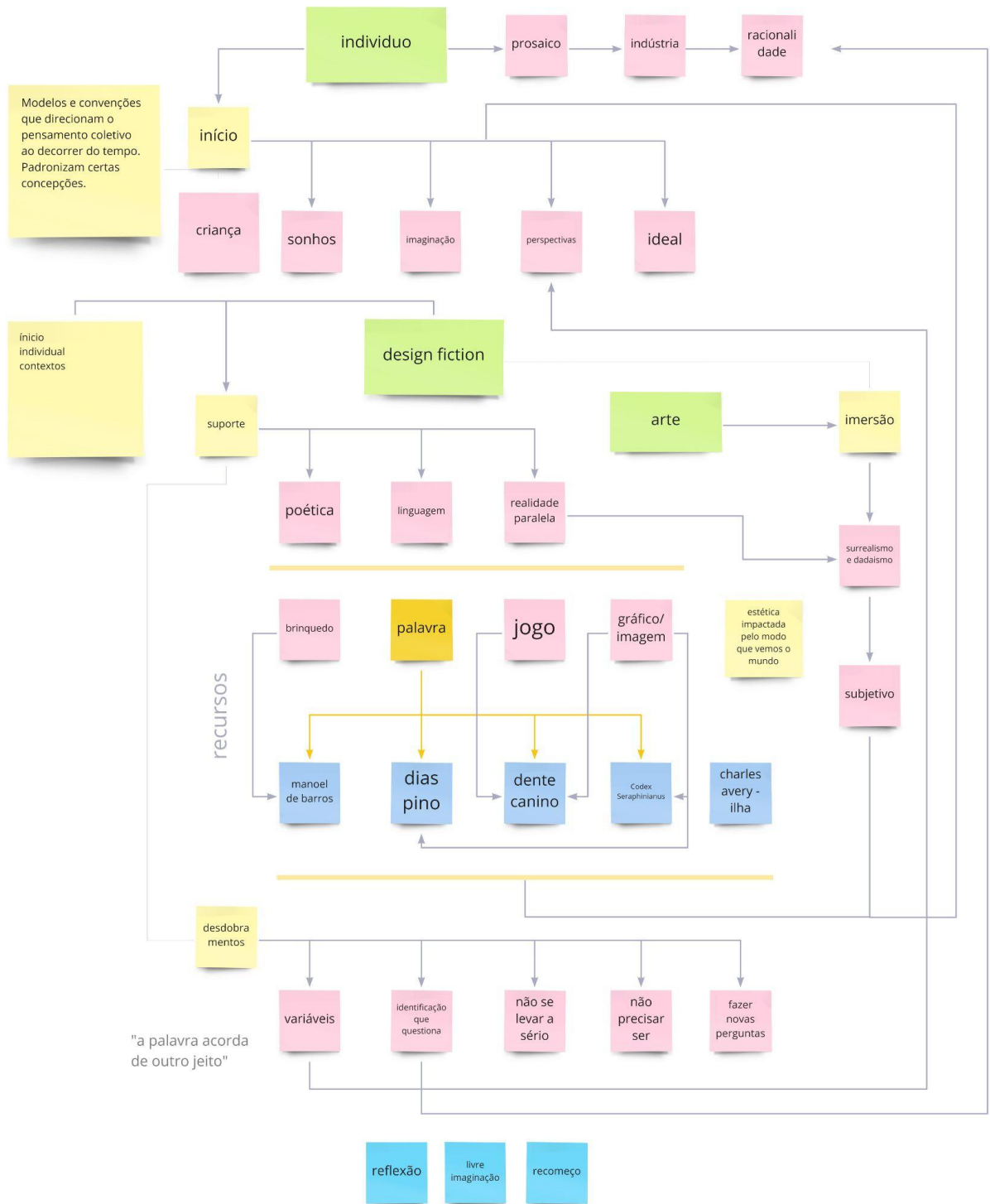
Antes de definir o cerne do projeto, alguns questionamentos, inspirações e inquietações surgiram e deram o tom inicial do que acabaria por ser definido como partes fundamentais do tema e do produto em si. Sem nenhuma amarra sobre qual o fruto desse apanhado de questões, até então muito pessoais, a poesia de Manoel de Barros sempre esteve presente, mesmo nas ideias mais primárias sobre o que seria tratado. Outras indagações iniciais: o design fiction e a capacidade de questionar, Manoel de Barros e a sua poesia sobre banalidades, usando a palavra como brinquedo para dar ao mundo um sentido novo (não grandioso), as vanguardas como precursoras de um pensamento disruptivo em um cenário efervescente e a própria sociedade contemporânea, que por si só já carrega dilemas, conflitos e transformações ágeis que permeiam os dias.

Em um primeiro momento, um fluxograma foi construído na plataforma *miro* (figura 6). Hierarquicamente, as palavras-chave, compreendidas como pontos importantes para a execução do projeto, indicam um fluxo de problema, viabilizadores (referencial) e resultado almejado. Não há definição sobre qual o produto final, mas sim de algumas expectativas e desdobramentos pretendidos, como "fazer novas perguntas", "variáveis" e "identificação que questiona".

No topo do esquema, o indivíduo está posicionado, assim como o que o afeta, a indústria e padrões de comportamento em decorrência do sistema. Ao longo do fluxograma, vão surgindo as oposições e as brechas onde foram idealizadas oportunidades de atuação, partindo da imaginação, do design fiction, de movimentos artísticos que questionam a ordem, como o surrealismo, e inspirações de projetos e recursos conceitualmente atrelados à inquietação levantada.

Esse modelo, com insights objetivos, agrupamento conceitual em setores e setas, apresentam links mais superficiais sobre o projeto, mas em contrapartida, deixa o registro do ponto de partida da ideia, apresentando esboços de requisitos e objetivos que foram refinados nas etapas seguintes, localizando o projeto em uma área de possibilidades futuras.

Figura 6. Fluxograma holístico de conceitos iniciais do projeto.



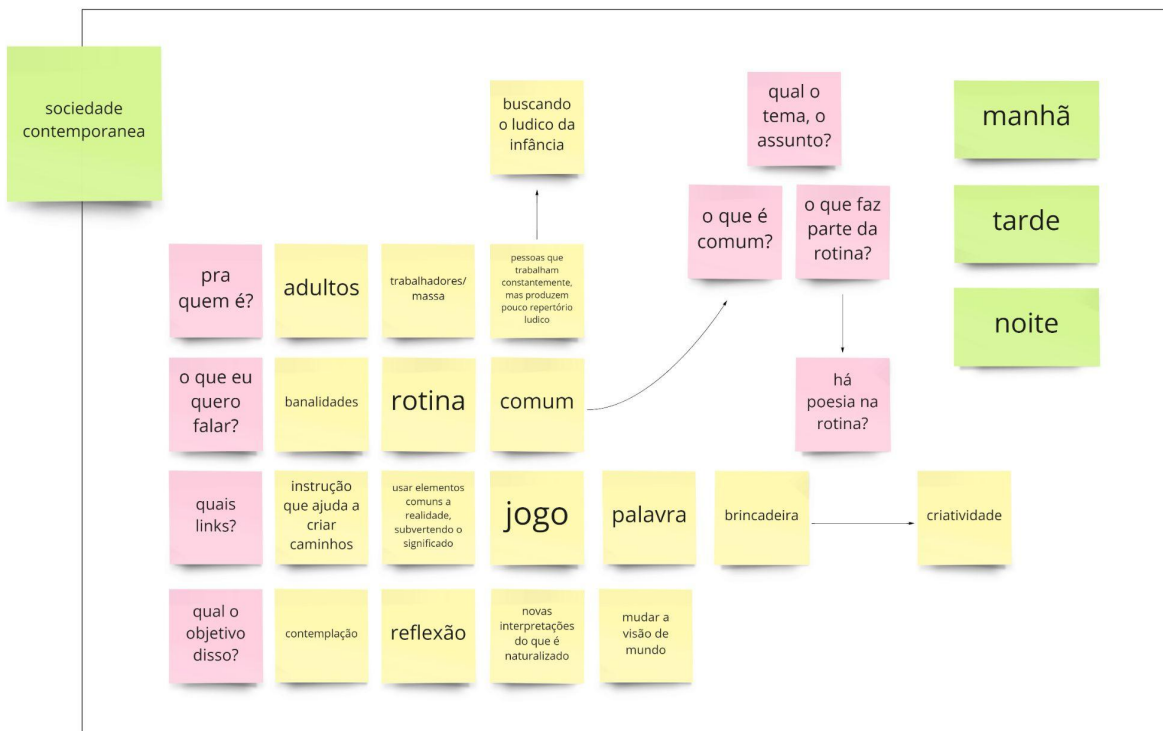
Fonte: Autoria própria (2022)

A obra de Manoel de Barros e o livro Speculative Everything, de Dunne e Raby, firmaram pontos sensíveis de acesso para reflexões pessoais, que nortearam o projeto como um todo. A mecânica utilizada na poesia de Barros e as abordagens do design fiction geraram uma grande oferta de

possibilidades. Com a análise dessas obras, identificou-se a utilização de elementos presentes na realidade, porém apresentados ao leitor/usuário de maneira incomum, com troca de sentido já convencionados, por novos significados, também conhecidos, mas estranhos naquela posição, assim como demais recursos como contraste, metáfora, absurdo e crítica. Desse modo, a decupagem de alguns poemas foi realizada, agrupando elementos que tornam os versos distintos e marcantes, ou que fornecem fontes de inspiração como "Palavra aceita tudo" e "Desutilidade poética". Nesse mesmo momento, a tabela A e B, presente no livro de Dunne e Raby, foi assinalada com os itens considerados essenciais para o projeto e, ao lado, um reforço de como o tópico é um norte para os próximos caminhos a serem trilhados (Figura 7). A obra de Magritte, "La Trahison Des Images", foi usada como referência, devido a troca de sentido da frase com a representação pictórica, além da exemplificação de uma abordagem não apenas textual, muito explorada nas análises dos poemas de Barros. As notas ao lado da obra salientam "provocação gerada pela afirmação" e "contradição".

Em seguida, após o aprofundamento das referências teóricas, o tema ainda era uma intenção que abraçava vários conceitos e assuntos, mas não estava suficientemente claro sobre o que estava sendo dito. Nesse momento, um exercício afirmativo teve como objetivo a definição de partes que ainda estavam desconexas ou de forma acessória no projeto (Figura 8). Algumas perguntas foram usadas a fim de delimitar uma área menos genérica, com respostas que permitissem traçar um caminho para as alternativas que seriam construídas. Com a realização desse exercício, o cotidiano assumiu o protagonismo e, mesmo sendo muito amplo e contendo em si mesmo muitas nuances, é possível adequar e gerar conexão, justamente pela flexibilização e quantidade de assuntos que constituem esse tecido, inerente à vida. O cotidiano, como um presente contínuo, está sempre se alimentando das ações humanas e da própria configuração sistêmica da sociedade. Além do cotidiano como um tema mais amplo, a palavra, o banal, o ócio e a própria poesia são assuntos vinculados que criam um nicho dentro do tema, segmentando e trazendo sentido mais específico sobre o teor do projeto.

Figura 7 e 8. Ferramenta de autogestão usada no processo de ideação.



Fonte: Autoria própria (2022)

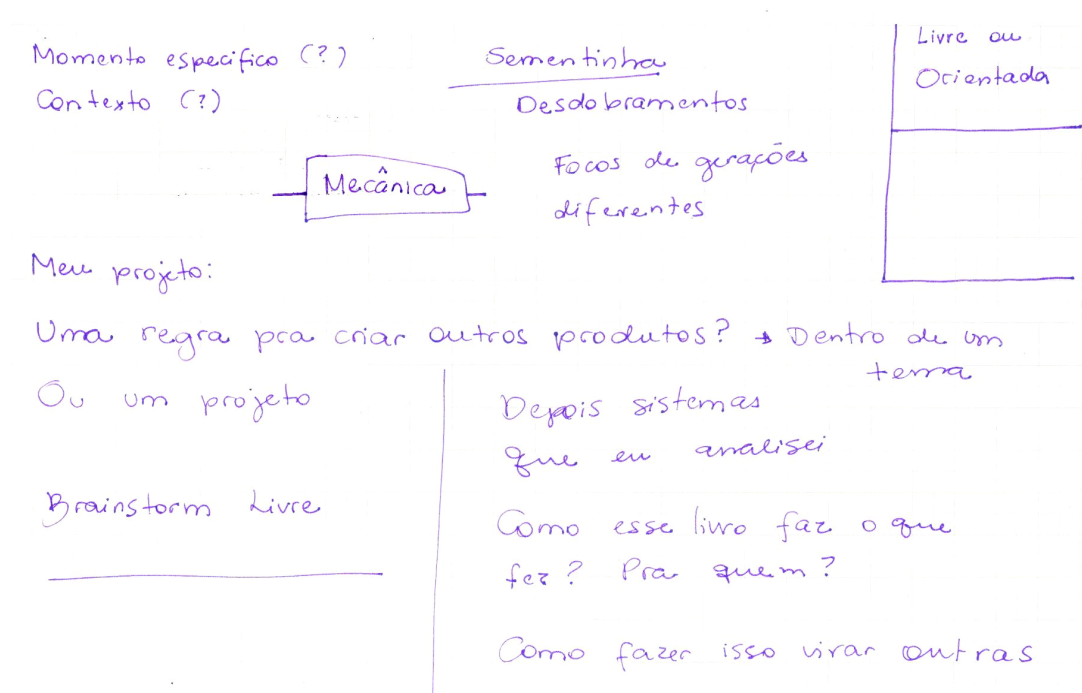
5 Inspirações

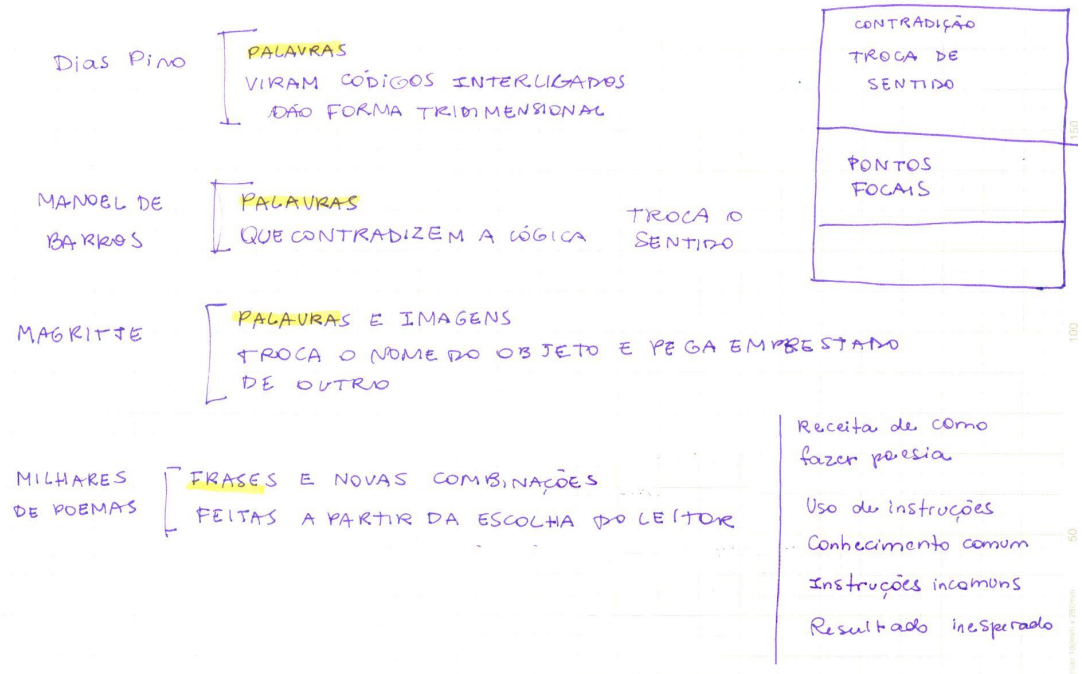
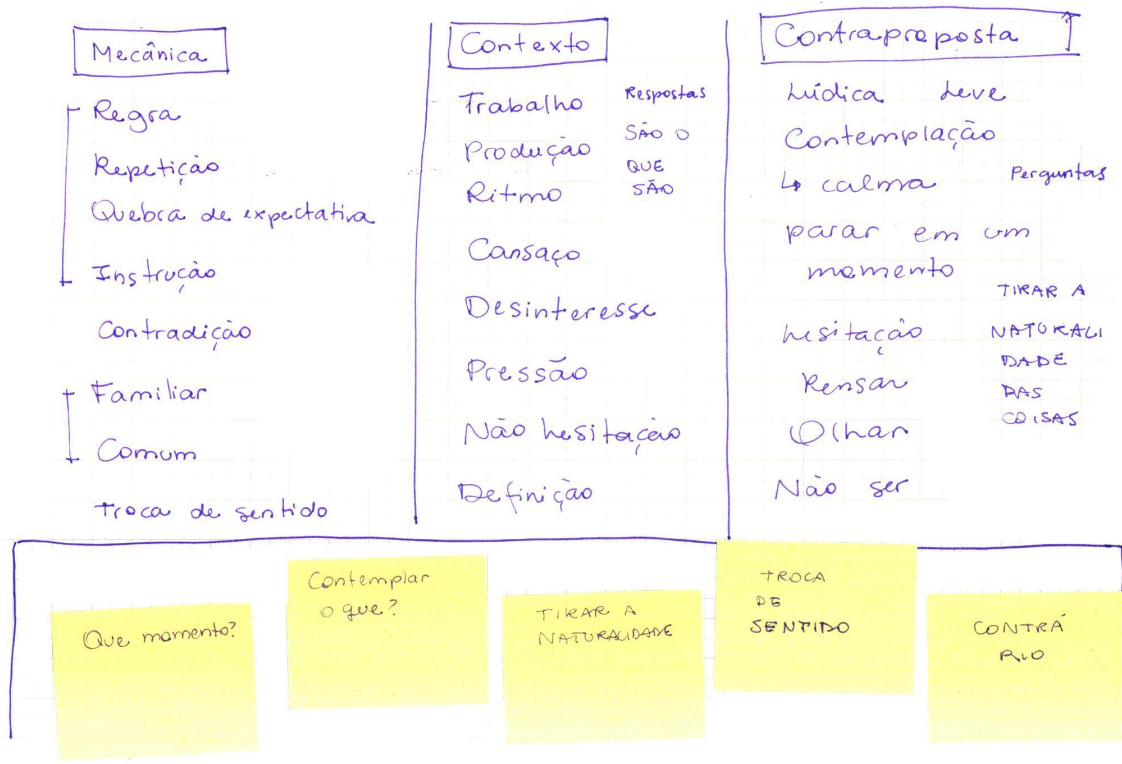
Com o avanço da revisão literária e com a definição do assunto central do projeto, um novo fluxo de pensamento emergiu. Os registros feitos a mão nessa etapa, acolhem o pensamento imediato e espontâneo (Figura 9). Em primeiro plano, as características marcantes das inspirações, que há muito acompanham este projeto, e das características almejadas a partir do produto foram destacadas em eixos principais de “mecânica”, “contexto” e “contraproposta”. Na coluna da mecânica, “regra”, “repetição”, “instrução” e “familiar” compõem o bloco. Na coluna de contexto, “trabalho”, “produção” e “respostas” são anotações que demarcam o cenário contestado. Na última coluna, a contraproposta reúne os conceitos elencados em confronto com o contexto, como uma espécie de antídoto para o problema: “lúdico”, “contemplação”, “perguntas”, “tirar a naturalidade das coisas”, “parar em um momento”.

Com a ciência dos principais pontos de atenção do projeto, a pergunta passou a ser: “como essa obra de análise foi composta?”, “Qual o sistema que permeia o projeto de referência?”, a fim de refletir sobre alternativas projetuais.

Todos os projetos e autores analisados têm em comum o uso da palavra (ou ausência provocativa da mesma) como objeto principal, como recurso gerador de códigos, sentidos, novas composições e alteração da ordem, propondo uma nova lógica.

Figura 9. Ferramenta de autogestão usada para analisar obras de referência.





Fonte: Autoria própria (2022)

de “codificação do espaço”, redirecionando o sentido da palavra e posicionando-a em uma nova dimensão, onde pode ser combinada, alterada, até perder o significado convencional da sua natureza lógica.

A codificação no espaço me permite escrever um poema não mais com letras, mas com objetos. Um copo aqui é uma determinada letra, e aqui o mesmo copo é outra letra. Comprovando que não tem nada de figurativo. Um jarro é igual a um copo, que é igual a uma máquina fotográfica, igual a um relógio. Então eu posso escrever a partir dessa lógica de codificação de acordo com a posição no espaço.

(KAC, Eduardo, 2015, p.26 e 27, apud DIAS-PINO, 2015)

A criação de desdobramentos visuais e experimentais a partir da palavra, assim como a expressão oferecida pelo próprio suporte, são elementos de referência para a execução do projeto.

5.2 Receita para fazer um poema dadaísta

O dadaísmo, movimento de vanguarda do século XX, questionava modelos da cultura tradicional, assim como os limites da arte e do próprio artista. Neste contexto, a literatura estava vinculada a um pensamento espontâneo, desassociado de regras e de parâmetros lógicos, sendo que as palavras são ordenadas de maneira arbitrária.

Tristan Tzara escreveu “Receita para fazer um poema dadaísta”, em que, como o título indica, fornece diretrizes para a confecção de um poema original.

Pegue um jornal.

Pegue uma tesoura.

Escolha no jornal um artigo do tamanho que você deseja dar ao seu poema.

Recorte o artigo.

Recorte em seguida com atenção algumas palavras que formam esse artigo e meta-as num saco.

Agite suavemente.

Tire em seguida cada pedaço um após o outro.

Copie conscienciosamente na ordem em que elas são tiradas do saco.

O poema se parecerá com você.

E ei-lo um escritor infinitamente original e de uma sensibilidade graciosa,
ainda que incompreendido do público.

(TZARA, Tristan, 1916, tradução livre)

O poema possui diretrizes factíveis, porém incomuns e provocativas, um dos objetivos do movimento, que com a rejeição da lógica e com doses de ironia, fornecia produções que rompiam com a arte tradicionalmente conhecida até então.

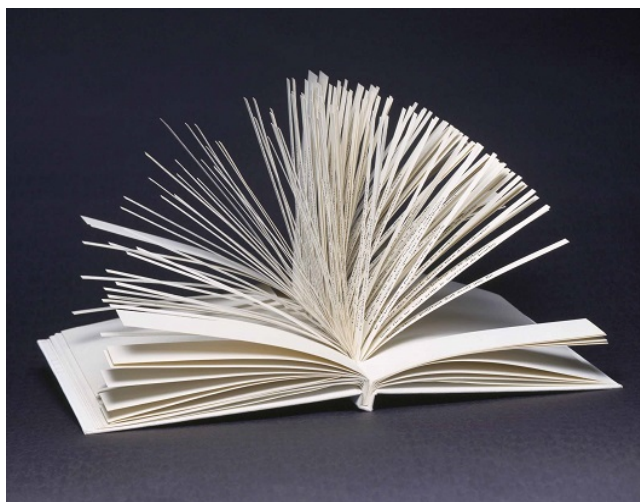
5.3 *Cent Mille Millions de poèmes*

O livro projetado por Raymond Queneau, *Cent Mille Millions de Poèmes* (1961), é composto por um conjunto de dez sonetos unidos por um tema central, com mesma conjugação verbal e unidade gramatical, recortado em tiras, permitindo poemas diversos, com versos intercambiáveis.

As restrições impostas no próprio modo de projetar, permitiram que as milhares de variações fossem coesas. Porém, o ponto de maior destaque da obra, de acordo com os objetivos deste projeto, é a mobilidade e possibilidade combinatória que o leitor possui, encontrando no mesmo livro diferentes poemas a serem construídos, de certa forma, pela autonomia de configurá-los a partir do próprio interesse do leitor-ator (Figura 11).

A própria montagem do livro garante a expansão de significados em um mesmo suporte, por meio da probabilidade de gerar poemas singulares.

Figura 11. Livro **Cent Mille Millions de Poèmes**, Raymond Queneau



Fonte: BnF, Arsenal (1961)

5.4 Brincar de livro

Brincar de Livro, de autoria de Emília Nuñez e ilustrado por Anna Cunha, é um convite para a livre construção a cada página, sendo uma história contada pelo próprio leitor que, pela ausência de palavras, recebe subsídios para desenvolver a história à sua maneira (Figura 12).

Sobre o livro-imagem, Anna Cunha diz: "Um livro infinito, reescrito a cada momento, por cada mão, pequena ou grande, que abre estas páginas e se dispõe a desvendá-las."

Figura 12. Livro **Brincar de livro**, Emília Nuñez



Fonte: Meu Tibi

6 Alternativas (construção)

Paralelamente à pesquisa teórica e a análise das inspirações, algumas alternativas foram sendo desenvolvidas, buscando sintetizar todo o levantamento realizado até então. Iniciando o processo de modo a ressaltar objetivos e ambições, era desejado uma referência aos suportes que demonstram autoridade, como dicionário, guia, manual.

Faz parte da natureza de tais suportes o caráter afirmativo, preciso e técnico, o que permite que sejam vistos como respeitáveis. A intenção é que não exista margem para interpretações equivocadas pelo receptor.

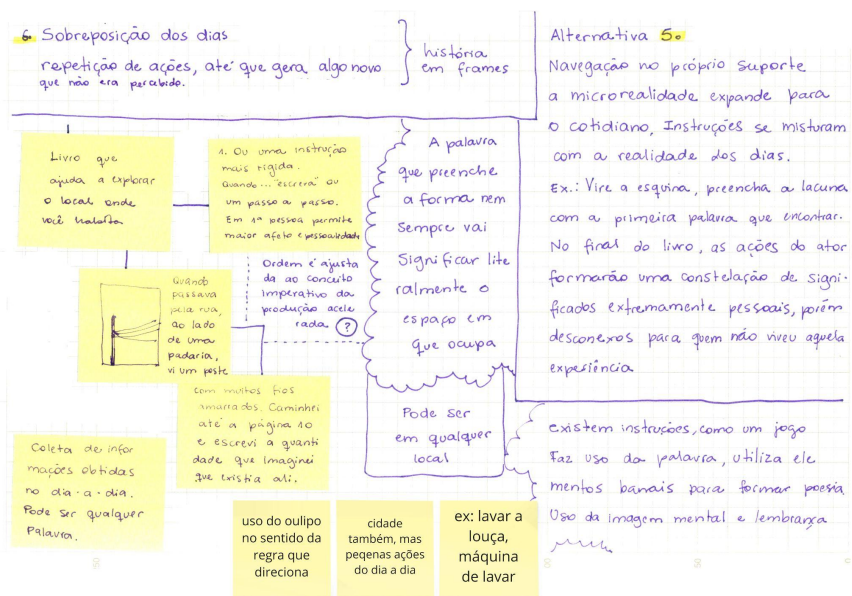
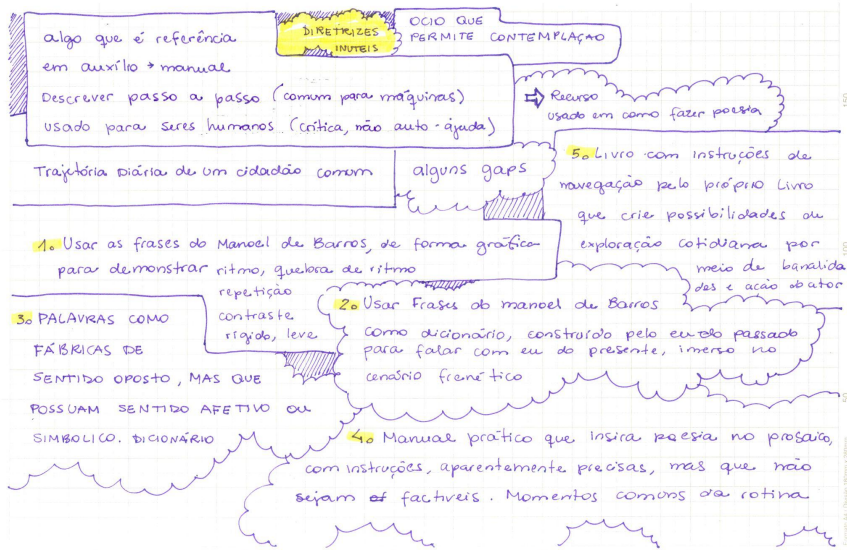
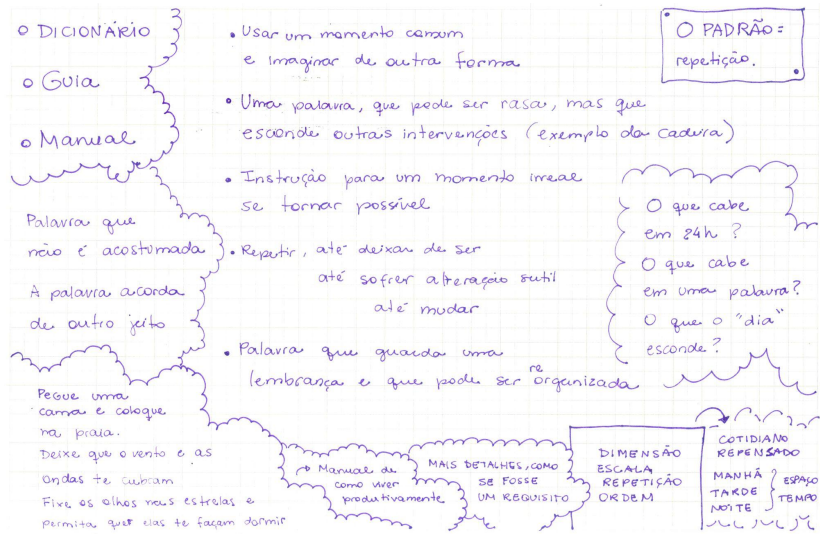
Desse modo, um dos intuitos da crítica era fazer uso de um objeto comum e respeitável, porém com a provocação oposta, ou seja com “diretrizes inúteis” e “instruções para um momento irreal se tornar possível”, conforme anotado na geração de alternativas (figura 13).

Outros atributos foram elencados ao longo do processo, como “palavra que guarda uma lembrança”, “cotidiano repensado”, e as perguntas: “o que cabe em 24h?”, “o que o dia esconde?”.

Os poemas do Manoel de Barros possuem muitas camadas interligadas com as pretensões desejadas para o projeto, então cogitou-se a utilização da obra como parte central do produto, com representações gráficas que dialogassem com os conceitos pretendidos, como repetição, contraste, ritmo entre outros, porém, mesmo sendo importante na constituição do projeto, os requisitos não seriam efetivamente correspondidos em sua totalidade e intervenções autorais eram necessárias para complementar o resultado almejado.

Outras abordagens que constituem a teia de ideias foram: 1. um manual que insira poesia no prosaico, com instruções precisas, mas infactíveis, 2. um livro com sobreposições dos dias, uma espécie de história em frames, com diferenças pontuais que alteram o resultado final e 3. livro com instruções de navegação pelo próprio livro, com possibilidade de exploração do cotidiano, ampliando aquela micro-realidade para o dia a dia, por meio de banalidades e ação do ator.

Figura 13. Ferramenta de autogestão usada na geração de alternativas.



Fonte: Autoria própria (2022)

6.1 Alternativa final

As ideias iniciais foram refinadas e filtradas, construindo então a alternativa final, que é composta por fragmentos das alternativas anteriores.

O produto é um livro de instruções poéticas, pouco comuns, com algumas definições e afirmações sobre eventos banais do cotidiano, com intuito de propor reflexões e interações do leitor, não apenas com o objeto físico, mas também com a ampliação do olhar sobre os elementos presentes no cotidiano. A micro-realidade do universo contido no livro, fornece orientações para atuação do sujeito, por meio de vivências pessoais, da memória, da contemplação e da observação.

A exploração no próprio suporte, seguindo instruções que se misturam com a realidade dos dias, direciona as ações, documentadas ao longo da jornada, que geram uma constelação de significados pessoais, porém desconexas em um primeiro momento.

A repetição e automatização são um dos principais pontos debatidos ao longo do projeto e, a partir dessa problemática, a reflexão acerca dos dias parecerem os mesmos em um ciclo contínuo e inquebrável gerou os questionamentos: "o que cabe em 24h?", "o que cabe em uma palavra?", "o que o dia esconde?", "é possível encontrar poesia na ruína?".

A ideia precursora de ressignificar as banalidades do cotidiano foi concebida por meio dos poemas do Manoel de Barros e, em algumas das alternativas, a obra era opção central a ser desenvolvida graficamente. A partir da premissa "é preciso transver o mundo", do autor, foi pensado em uma linha narrativa como um ciclo vivenciado por um personagem que, imerso na rotina, nota que os dias vão se repetindo, sempre iguais. Algumas variações menores existem, mas a vida também foi processada e o resultado disso é que, em uma sociedade artificial, até a rotina foi afetada pelo modelo de padronização e repetição.

Ao analisar o cotidiano, encontramos um dia e, ao traçar uma linha do tempo, três blocos principais que regem alguns padrões de ação podem ser delimitados: manhã, tarde e noite. Em virtude disso, foram construídos módulos narrativos que constituem o conteúdo do livro, separado em três capítulos denominados justamente de "manhã", "tarde" e "noite". Ampliando um pouco mais esse recorte, o mote para cada um deles foi definido.

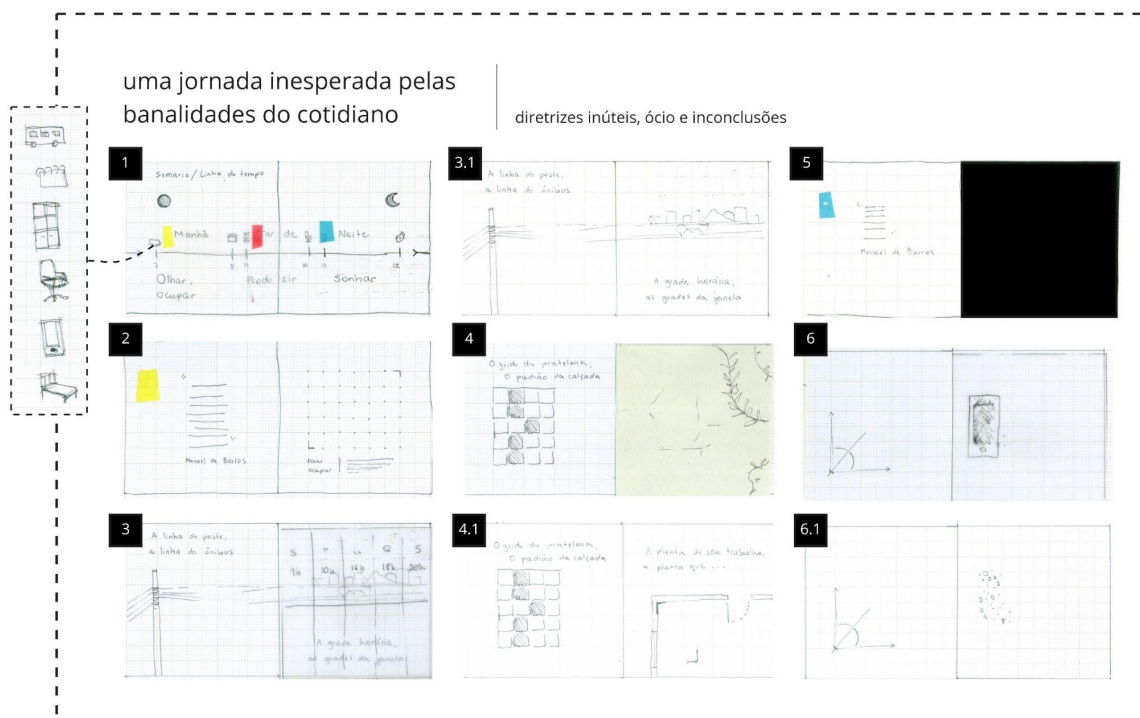
Pela **manhã**, o indivíduo percorre o trajeto até o trabalho, tomando nota dos seus compromissos agendados. Para essa fase, olhar e percorrer caracterizam as ações principais. O tempo é uma variável importante e situa o personagem no espaço.

Durante a **tarde**, a produção é a palavra de ordem e, assim, o personagem é encorajado a encontrar e documentar elementos banais e considerados desnecessários, presentes no cotidiano. À **noite**, saturado pelo ritmo frenético do trabalho, o personagem sonha e projeta realidades paralelas, sendo convidado a refletir sobre suas motivações, de modo intimista e sem interferências externas.

Para cada um desses blocos, foram coletados poemas do Manoel de Barros com o intuito de introduzir cada um dos capítulos.

Após o desenvolvimento dos módulos narrativos, um wireframe de baixa fidelidade foi esboçado com o intuito de mapear a mancha gráfica de cada página (figura 14).

Figura 14. Wireframe de baixa fidelidade dos spreads da alternativa.



Fonte: Autoria própria (2022)

A evolução da ideia culminou em um modelo físico de papel com sobreposições e elementos que constituem o ritmo narrativo de leitura do suporte, com materiais opacos e transparentes, como esboçados nos números 3 e 3.1 da figura 14, “A linha do poste, a linha do ônibus” que representam o início da jornada do leitor, guiada por um elemento comum do cotidiano até a página seguinte, sendo que, o material transparente é um elemento de sobreposição e interferência em relação ao conteúdo “A grade horária, as grades da janela”. Quando a página é superada, como retratado no item 3.1, o conteúdo pode ser visto sem ruídos,

7 Linguagem (conceituação)

A prensa gráfica e a expansão industrial mudaram significativamente o mundo, até chegar a forma que conhecemos hoje, com transformações cada vez mais rápidas. Os livros puderam ser replicados e ganharam maior alcance na população, assim como a informação atingiu novos patamares, não só nas mídias impressas, mas posteriormente em rádios, aparelhos de TV e atualmente em cada smartphone é possível encontrar novas fontes de informação. Tais informações transitam em uma velocidade constante e absurdamente rápida entre os receptores, que ficam imersos em caracteres e tipos que emitem a difusão de mensagens pouco absorvidas, mas amplamente veiculadas por toda a massa. A escrita a próprio punho, assim como outras atividades de natureza manual, são cada vez menos utilizadas, ainda mais em um contexto pandêmico, em que as relações virtuais se intensificaram.

Essa reflexão, sobre o ritmo que constitui os momentos cotidianos, com fluxos intensos de conteúdos fabricados, influenciou a proposta da linguagem a ser aplicada no projeto.

O diálogo de contraste entre indústria e pessoal, produção e contemplação, rápido e lento, processado e natural, são elementos constantes no projeto, que visam reforçar o cenário que está sendo analisado. Fazendo uso de artifícios constituintes do dia a dia e amplamente adotados pela indústria, a familiaridade é usada como um meio de assimilação e indica que o produto faz parte do cotidiano, gerando vínculo com o usuário, que encontra um objeto comum, alinhado, em um primeiro momento, com as expectativas do leitor. Assim, a utilização de alguns recursos como fontes monoespaçadas e layout enxuto é uma referência à produção industrial, porém, o próprio conteúdo e ilustrações a mão livre, em contraponto com ilustrações digitais e por isso precisas, indicam sutilmente o contraste do orgânico em uma produção aparentemente automatizada.

Uma das intenções do projeto é justamente incitar a observação, a reflexão, comumente abandonada em um contexto de vida acelerada. Desse modo, além do conteúdo escrito e dos constantes convites a reinterpretação do mundo, mais diretos pelos poemas e pelos exercícios provocativos, os detalhes também têm a intenção de incitar esta percepção.

A coloração do projeto, assim como a forma, é dada pelo usuário, que busca na memória o retrato do momento vivido e das nuances das realidades imaginadas. Desse modo, as representações são simplificadas e esboços, que viabilizam o processo pessoal do leitor, criador do seu próprio caminho.

8 Produto final (descrição)

Com a linguagem conceitual consolidada, decisões sobre formato, tipografia e demais atributos foram definidas nesta etapa.

Começando pelo formato, era importante que o livro pudesse ser transportado com facilidade pelo usuário, considerando o contexto levantado neste projeto. Como um livro de diretrizes práticas e expansíveis, intenciona que o produto se ajuste na mão do usuário, trazendo-o para perto. O produto tem 140mm de largura e 145 mm de altura (fechado).

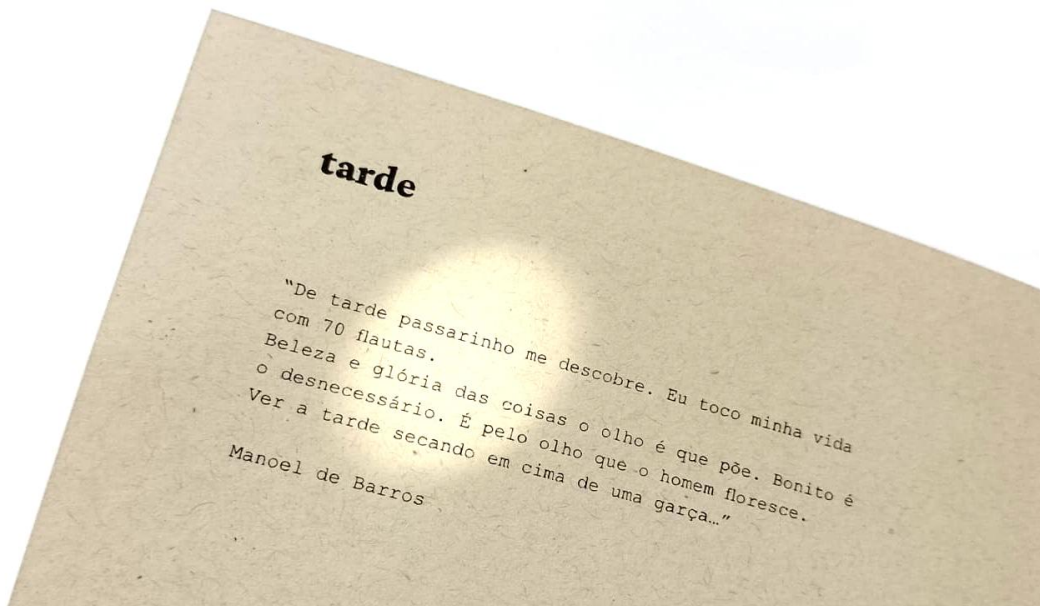
Conforme decidido na etapa de definição da linguagem, o interesse por uma fonte monoespaçada para compor a identidade do livro faz uma referência direta ao modo de escrita mecânica, muito comum em máquinas de escrever. A princípio, a fonte Computer Says No foi escolhida para o texto corrido, porém, em corpo menor, a leitura era prejudicada pelo aspecto condensado. Desse modo, foi escolhida a Courier New para o texto corrido e fôlio. Para os títulos foi escolhida a Crimson Pro Black, com terminações arredondadas, sendo comumente associada a boa legibilidade (Figura 15). Esse fator é um convite inicial para que o leitor continue adentrando na realidade proposta. Inicialmente, a fonte mais imponente (Crimson Pro) recebe o leitor e, em seguida, o impacto mais áspero da Courier New desenvolve o restante da proposta. O peso adotado para o título transmite potência e contrasta com a espessura das hastes do tipo escolhido para o texto corrido, o que também potencializa o fator hierárquico. Outro aspecto importante é a adoção de caixa baixa para os títulos, privilegiando o ritmo das hastes, sugerindo também algo pertencente ao cotidiano, informal e pontual, como uma palavra que foi proferida.

Figura 15. Tipografia adotada no projeto.

| | |
|----------------------------|-----------------------------------|
| Courier New | Crimson Pro |
| ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ | ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ |
| abcdefghijklmnopqrstuvwxyz | abcdefghijklmnopqrstuvwxyz |
| 1234567890 !?:,. . | 1234567890 !?:,. . |

Fonte: Autoria própria (2022)

Figura 16. Composição tipográfica adotada no projeto.



Fonte: Autoria própria (2022)

No miolo, o grid introduz os títulos em uma posição superior na página, como uma palavra de ordem. Texto corrido em corpo menor, logo em seguida (Figura 17). O espaço abaixo do texto corrido é destinado para as ilustrações, caso a página as possua. Cada capítulo possui um subtítulo, que indica um verbo de ação adequado para a situação que está sendo descrita na página em questão. Tal subtítulo está verticalizado e convida o leitor a olhar para os cantos, para o que é distinto e alheio.

Figura 17. Grid adotado no projeto.

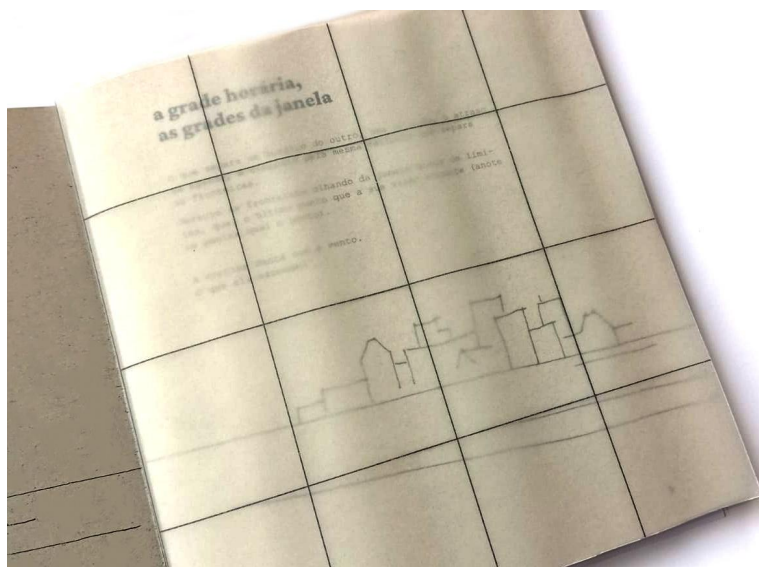
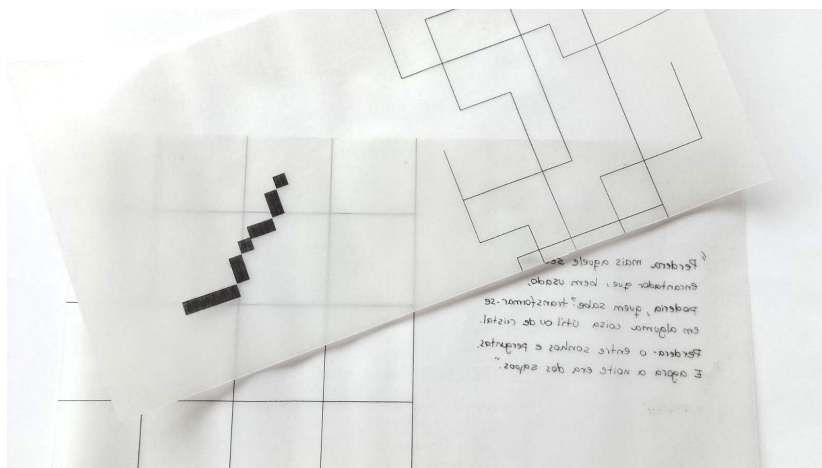
| | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|----|
| | | | | | | | |
| | tarde | | | fábrica | | | |
| | "De tarde passarinho me descobre. Eu toco minha vida com 70 flautas. Beleza e glória das coisas o olho é que põe. Bonito é o desnecessário. É pelo olho que o homem floresce. Ver a tarde secando em cima de uma garça..." | | | Produtos: 1 Produzir 2 Rápido 3 Êxito 4 Otil | | | |
| | Manoel de Barros | | | Embalagens: _ Colecionado todas as manhãs _ Motivo de ser desnecessário _ Período relativo para os insetos _ Modo antigo de criar o ócio | | | |
| | Produzir | | | Na fábrica não há margem para erros. Faça associações precisas do produto(palavra), com a sua respectiva embalagem (significado). | | | |
| | 10 | | | | | | 11 |

Fonte: Autoria própria (2022)

O Papel reciclado 120g foi escolhido pela tonalidade e espessura. A experiência tátil-visual foi levada em consideração e a coloração mais amarelada é uma interpretação de uma lembrança guardada que foi despertada pelo produto. O leitor está em um ambiente seguro para refletir e desenvolver a imaginação. Assim como as ilustrações, o projeto é impresso em 2 cores, pois as cores das imagens mentais completam as nuances e garantem a coloração da peça.

Outras texturas táteis-visuais também foram incorporadas no projeto, como o papel vegetal (Figura 18), garantindo a transparência (retícula que confere sobreposição e interferência) e páginas que interrompem a continuação da leitura, funcionando como intervenções de quebra de ritmo, desautomatizando a ação e sugerindo a sobreposição de elementos presentes no dia a dia como uma representação de muro e a escuridão da noite/ perspectiva (Figura 19).

Figura 18. Spreads em papel vegetal e página com efeito da sobreposição.



Fonte: Autoria própria (2022)

Figura 19. Spreads ilustrando a representação de muro, como ferramenta de interrupção.

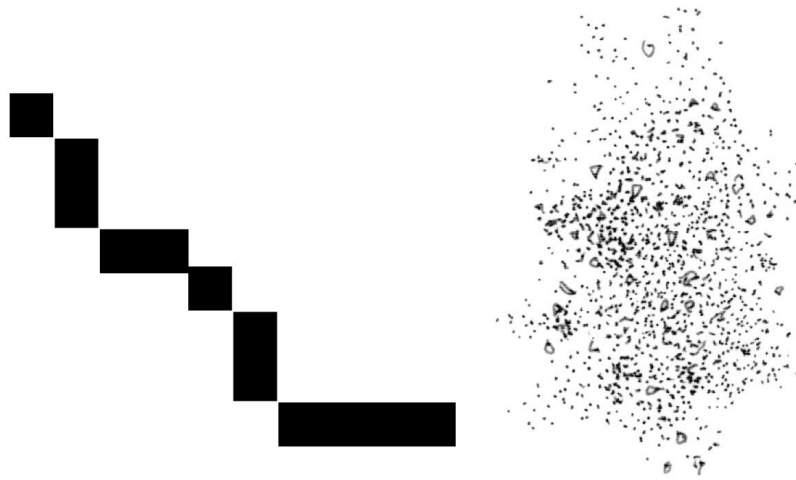


Fonte: A autoria própria (2022)

As ilustrações desenvolvidas mesclam representações digitais, com linhas e traçados precisos, em contraste com o desenho a mão livre, irregulares de nanquim sobre papel (Figura 20).

O pixel do smartphone se sobrepõe, por meio do papel transparente, aos pixels do chá. Ações locais e "manuais" como os grãos do chá, acabam sendo ignorados, mesmo compondo uma imagem, um aroma e sabor, em relação ao processado. O traçado duro sugere a interferência da máquina. A representação das ervas do chá são pontilhadas, irregulares e partem de um processo demorado de representação, esse conjunto indica a calma, orgânico e natural. As duas configurações de ilustração incitam a dualidade do cotidiano, prosa e poesia coexistindo e tecendo as páginas, como uma representação das vivências humanas.

Figura 20. Ilustrações em contraponto.

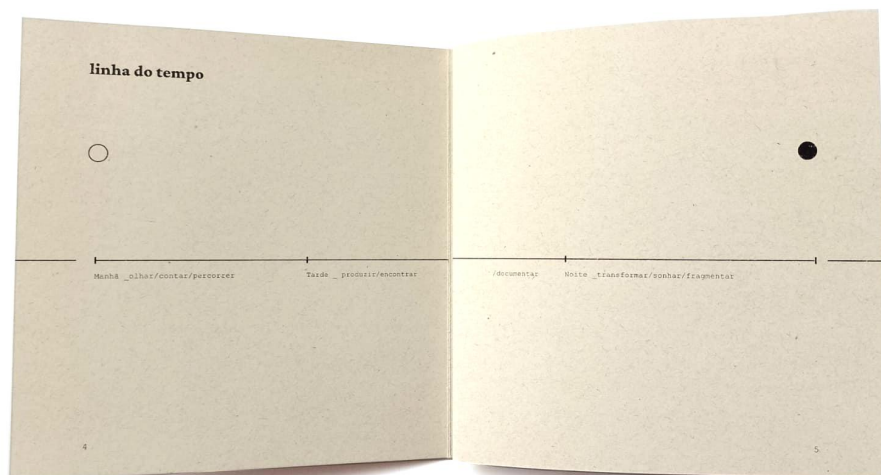


Fonte: Autorial própria (2022)

Alguns dos spreads que compõem o miolo do livro são apresentados a seguir, a fim de descrever a sua mecânica e intencionalidades.

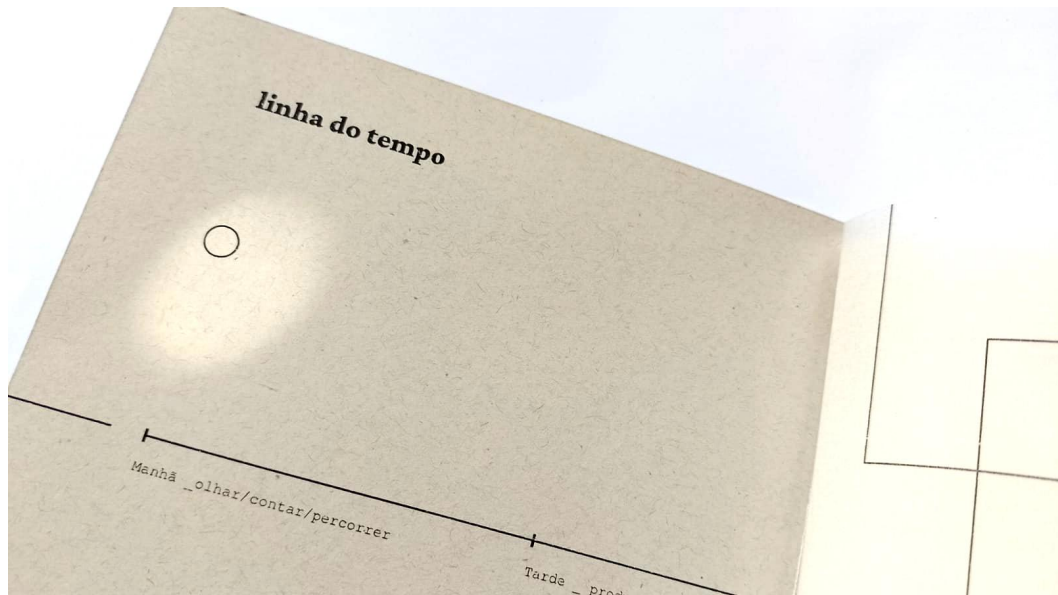
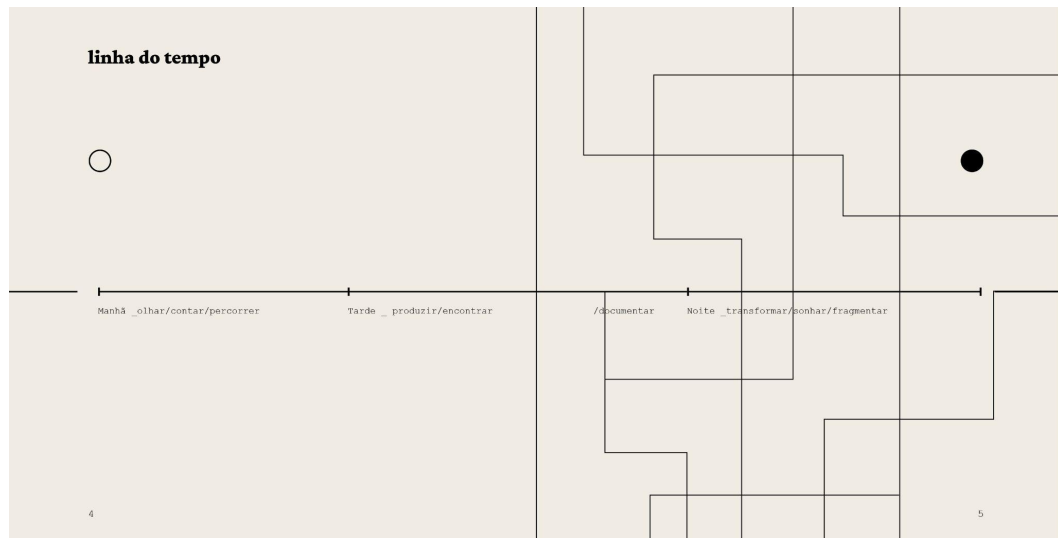
Logo no início do livro, o título “processamento” apresenta didaticamente as motivações que originaram o suporte. O título sugere que algo está sendo iniciado em modelos de produção. Em seguida, a página intitulada “Linha do tempo”, (espécie de sumário) com uma linha reta central indica a monotonia dos dias que se repetem em relação a configuração das vivências rotineiras, com ações pouco variáveis, como percorrer sempre o mesmo trajeto, conversar com as mesmas pessoas, ter a mesma perspectiva do dia anterior. A página transparente se sobrepõe a linha, com novos circuitos, convidando a mudança de rotas, de perspectivas (Figuras 21 e 22).

Figura 21. Páginas de Linha do tempo, sem sobreposição



Fonte: Autorial própria (2022)

Figura 22. Imagens de Linha do tempo, com sobreposição



Fonte: Autoria própria (2022)

O livro possui três capítulos, intitulados: "manhã", "tarde" e "noite". Em cada um deles, um poema de Manoel de Barros apresenta o início daquele período, com poemas relacionados ao tema em questão, aliado a um exercício provocativo, estimulando a ação do leitor, por meio da palavra.

Pela manhã, "ocupação" é a dualidade do significado e espaços de atuação tornam as fronteiras nebulosas. De tarde, "fábrica" propõe a associação de incomuns, induzindo a respostas imprecisas. À noite, após encontrar a frase duplicada e escrita a mão, como em um esboço (no papel vegetal), o leitor precisa ainda superar a página preta, desvelando mais uma camada. É quando surge então a constelação, um momento de pausa, de análise, de possibilidades, de conexão.

Figura 23. Spreads simulando a intervenção do usuário

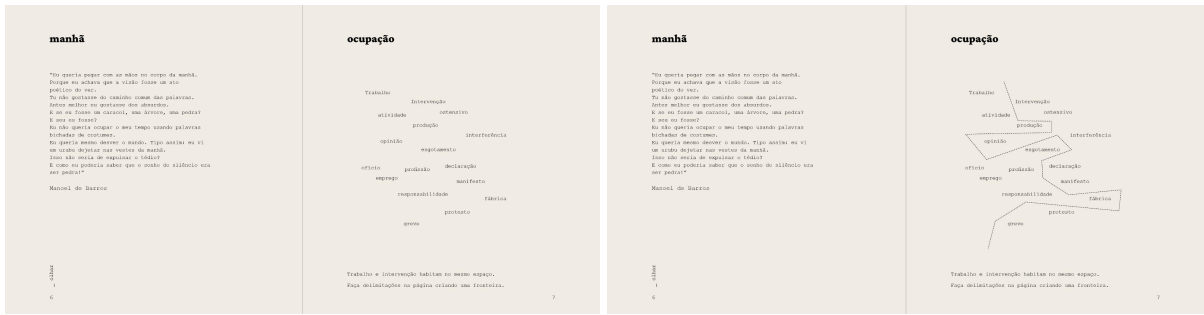
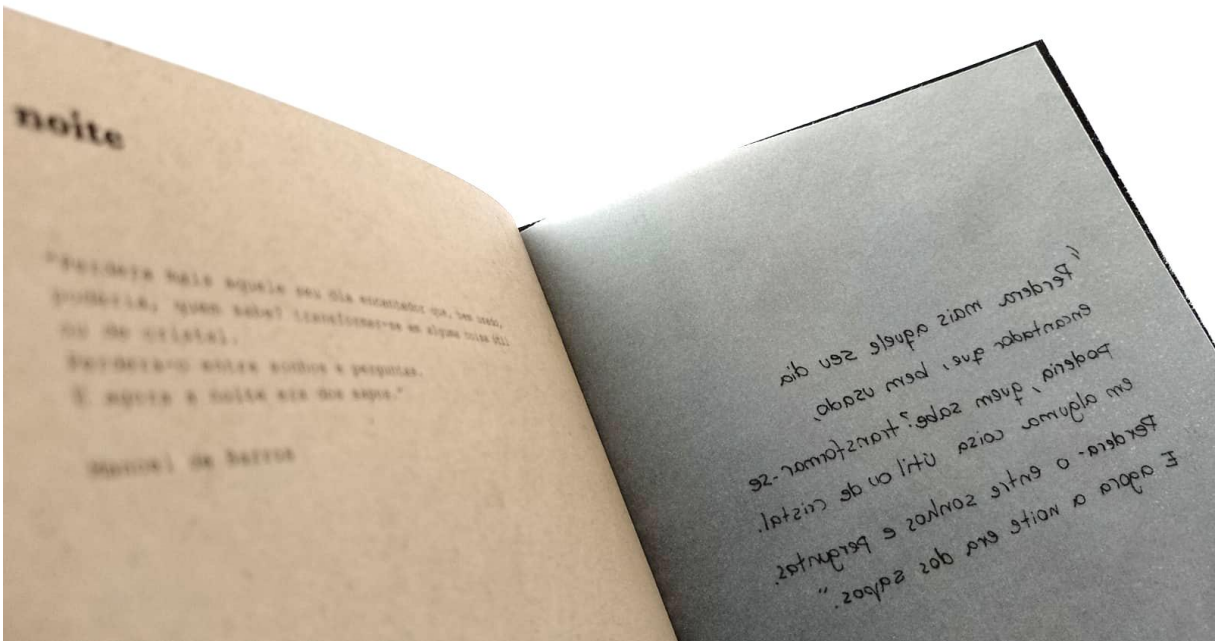
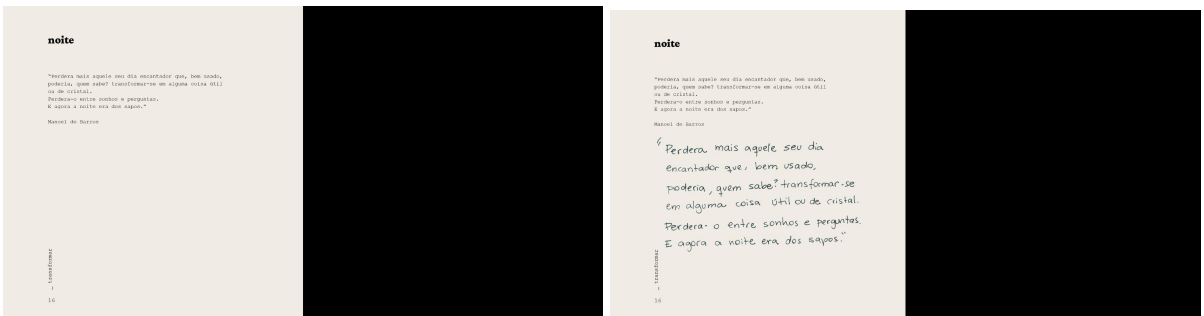


Figura 24. Imagens indicando a sobreposição de elementos.



Fonte: Autoria própria (2022)

Os conteúdos subsequentes aos capítulos de abertura contêm textos que indicam afirmações e ordem, mesmo que incomuns. Perguntas sem respostas "certas" são feitas e cabe ao leitor-ator refletir como respondê-las.

Para a capa e quarta capa optou-se pelo contraste às páginas internas, como uma espécie de negativo (Figura 25). A linha à mão livre converge com uma linha reta fabricada, na quarta capa. As

linhas indicam o esboço, um caminho e a relação com uma possibilidade ambígua. O título adotado “uma jornada inesperada pelas banalidades do cotidiano” apresenta ao leitor o universo que será experimentado ao longo do suporte. O subtítulo “_diretrizes inúteis, ócio e inconclusões” anuncia o modo como o tema central é tratado ao longo da jornada oferecida.

Figura 25. Imagens de quarta capa e capa.



Fonte: Autoria própria (2022)

Por fim, todo o conteúdo do suporte foi desenvolvido a partir de percepções pessoais sobre as vivências banais cotidianas, alinhadas aos conceitos levantados neste projeto. As ilustrações e conteúdo textual, com exceção dos poemas do Manoel de Barros, são autorais. O protótipo produzido manteve a escala real determinada, assim como o uso de papel definido previamente. As páginas especiais são colocadas na montagem do livro e são impressas separadamente.

9 Discussão

Repensar a prática do design contemporâneo parece ambicioso, porém ao longo do tempo, muitas questões foram sendo levantadas e debates envolvendo o usuário, mercado e consumo passaram a ser o centro da pauta. Na verdade, o usuário sempre fez parte do processo, muitas vezes reconhecido como receptor da mensagem. Mas novas abordagens foram sendo traçadas ao longo do tempo para que o usuário fosse devidamente alcançado pelo projeto de design, por exemplo.

Do mesmo modo, o papel do designer é uma área de importante reflexão, tendo sido espontaneamente analisada durante esse projeto, que não possui pretensão de criar métodos fechados de produção ou delimitações do que deve ser feito em um processo de design, porém esse é um tema inerente à própria projeção de expectativas a serem alcançadas no processo.

Tratar do cotidiano é falar sobre histórias que se repetem e que se cruzam, sobre impactos globais que afetam a vida de milhões de pessoas e, que, mesmo tendo suas próprias vivências e singularidades, acabam sendo experimentadas com modelos parecidos, que envolve repetição, cobrança e automatização. Nesse mesmo cenário, a prática de um cotidiano poético e dedicado à imperfeição, ao detalhe e até mesmo ao erro, não é tão debatida como a utilidade e padronagem de perfeição almejada inconscientemente pelos indivíduos, a todo tempo. Tais expectativas, geradas em grande parte pelo sistema de produção, tem impacto geral, incluindo na maneira que fazemos design.

O design fiction transita entre o real e irreal, rompendo justamente com a projeção automatizada, que geralmente visa apenas lucro e destaque no cenário mercadológico. A proposta é que novos efeitos sejam aplicados e a prática tradicional de modelos condicionados por tendências, seja substituída por um pensamento que não só questiona, mas propõe novos métodos de produção, nem sempre utilitário, mas com a ocupação de um espaço comum às hipóteses. Esse modelo de pensamento não sugere o abandono da técnica, do estudo, da análise, mas permite uma mobilidade do pensamento, que não é restrito ao mercado e muitas vezes o objetivo de alcance é muito mais íntimo e pontual, sobre um tema ou abordagem.

Portanto, o objeto que é criado pelo designer, coloca luz em algum tema muito maior que ele mesmo, não concentrando respostas, mas fomentando proposições que são estendidas ao modo de interpretação do receptor. Essa constatação, permite que não estejamos focados em soluções mágicas e até mesmo utópicas, mas que a construção de um novo pensamento ou até mesmo de uma ideia, seja aos poucos moldada de forma conjunta.

O tema desse projeto, o cotidiano e o impacto sistêmico relacionado ao trabalho, cobrança por

produtividade e status social, podem ser enquadradas também no modo de produção do design, como qualquer outra produção que precisa cumprir requisitos de mercado e de expectativas de um sistema de consumo. E assim, falar sobre esses impactos no design, acabou sendo um recurso adicional incorporado no projeto, que faz uso de nomenclaturas e recursos intimamente ligados à profissão.

O olhar poético pode ser direcionado para qualquer coisa, em qualquer momento e, durante a construção de exemplos banais e comuns ao leitor do projeto, as instruções "inúteis" acabaram tendo referência direta ao universo do design aliada a vivências comuns do cotidiano, como olhar as redes sociais pelo smartphone ou sonhar com uma vida diferente antes de adormecer. A metalinguagem, ou seja, nesse caso o design falando dele mesmo, em um suporte comum à produção do design (um livro) reforça quem é o público ao qual o objeto está endereçado. Falar com o próprio autor, o que produz o conteúdo, o projetista, é uma maneira de mostrar que a automatização ocupou todos os lugares e que nem mesmo a área da criação escapou de uma limitação tradicional do modo de produzir e, conseqüentemente, de geração de lucro.

A estrutura de consumo impõe padrões, direciona o olhar, constrói conceitos e manipula a maneira como a população age, consome e, conseqüentemente, vive. Propor um design reativo mediante tais aspectos, é sugerir a desconstrução do Modo de produzir também, e propor abordagens que não sejam apenas esteticamente apelativas, mas que sejam conceitualmente consistentes para gerar transformações locais ou minimamente conscientes sobre como afetam a natureza, o indivíduo, o projetista e a própria estrutura social.

A possibilidade de ressignificar o mundo, mesmo que de modo muito simples e fazendo uso do ócio, do pequeno e insignificante, sugere que a arte, a reflexão e a crítica podem ser encontradas em qualquer lugar, inclusive, por profissionais da área de criação, que possibilitam a comunicação de novas alternativas para o usuário e para si mesmo, durante a realização do ofício.

Para nós, essa separação do mercado cria um canal de design paralelo livre das pressões do mercado e disponível para explorar ideias e questões.

Essas podem ser novas possibilidades para o próprio design; novas possibilidades estéticas para a tecnologia; implicações sociais, culturais e éticas para a pesquisa científica e tecnológica; ou questões sociais e políticas de grande escala, como democracia, sustentabilidade e alternativas ao nosso atual modelo de capitalismo. Esse potencial de usar a linguagem do design para questionar, provocar e inspirar é a característica definidora do design conceitual.

(DUNNE e RABY, 2013, p. 12, tradução livre).

10 Conclusão

O projeto objetivou contextualizar o ritmo de vida contemporâneo para, em seguida, analisar como o Design Fiction pode romper com métodos tradicionais do projetar, orientando uma produção crítica e reflexiva, que antes mesmo de chegar no usuário, passa pelo próprio designer que desautomatiza seus padrões de produção. Repensar a prática do design inclui muitas áreas de atuação, porém, em um contexto de produção desenfreada e compulsiva, reconsiderar a imprecisão, a hipótese e cenários ficcionais como métodos propositivos permite o uso de elementos que caminham no sentido oposto de tendências estéticas e de ampla produção.

Percorrer um caminho contrário no modo de projetar é uma máxima que também pode ser detectada no campo das hipóteses e da especulação, porque fazer parte do sistema, produzir em um contexto social que exige rapidez e respostas rápidas, são agravantes que nem sempre são superados, muitas vezes por questão de tempo, de hierarquia, opinião externa de pessoas em posições superiores na cadeia de produção. Por mais que existam brechas de atuação e oportunidades de mudança, mesmo que pontuais e sutis, muitas variáveis fazem parte do processo de design e, intervenções mais contundentes muitas vezes exigem maior autonomia do projetista, o que inevitavelmente pode estar relacionado com custos, tempo e, possivelmente, uma projeção autoral.

Mesmo que o designer seja frequentemente considerado como “mediador” da mensagem, a própria liberdade de escolha projetual permite atuações que, conceitualmente, podem ressignificar a visão interpretativa do usuário, pois outros fatores foram levados em consideração, como a imaginação, a provocação, a perspectiva pessoal e afetiva do receptor. Nesse sentido, a mecânica utilizada na poesia de Barros aliada aos conceitos do Design Fiction geram uma grande oferta de possibilidades, das quais foi destacada neste projeto a utilização da contradição, dos contrastes e da metáfora, aliada a um cenário descritivo e comum.

O produto desenvolvido foi uma expressão pessoal que utilizou elementos comuns a uma grande parcela de pessoas, considerando usuários de redes sociais, personagens contemporâneos urbanos, com acesso a smartphones e com sensação de esgotamento pelo ritmo acelerado de suas vidas, porém o suporte não foi testado com tais usuários, o que propiciaria a captura de suas próprias e novas percepções. Desse modo, o próximo passo deste projeto contemplaria testes com usuários para compreender novos olhares a partir do produto.

O livro projetado é um fragmento de uma intervenção que pode ser continuada pelo próprio usuário, pois a visão poética não precisa estar atrelada apenas ao suporte, por mais que esse seja um primeiro passo para a adoção do olhar subjetivo no cotidiano.

Por fim, é necessário destacar que a geração de produções poéticas e ficcionais são relevantes para a contribuição reflexiva e questionadora de usuários e projetistas que, diante do contexto apresentado, são convidados a rever posicionamentos e desbravar novos caminhos.

Referencial Teórico

- KAMPER, Dietmar. **O Trabalho como Vida**. Tradução: Peter Naumann, Norval Baitello Junior. 1 ed. São Paulo: Annablume Editora. 1997. 70p.
- FERREIRA, A. B. H. **Dicionário Mini Aurélio**. 4 ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001. 790p.
- ORDINE, Nuccio. **A Utilidade do Inútil: Um Manifesto**. Tradução: Luiz Carlos Bombassaro. 1ed. Rio de Janeiro. Zahar. 2016. 224p.
- DUNNE, Anthony ; RABY, Fiona. **Speculative Everything: design, fiction and social dreaming**. 1 ed. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2013. 224p.
- PIAGET, Jean. **Seis estudos de psicologia**. Tradução Maria Alice Magalhães D´ Amorim e Paulo Sérgio Lima Silva. 24 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2003. 136p.
- Dente Canino**. Direção: Yorgos Lanthimos. Produção: Yorgos Lanthimos e Yorgos Tsourgiannis. Grécia, 2009. 97 min.
- HAN, Byung-Chul. **Sociedade do cansaço**. Tradução: Enio Paulo Giachini. 1 ed. Petrópolis, RJ: Editora Vozes. 2015. 136p.
- MORIN, Edgar. **Amor, poesia, sabedoria**. Tradução: Edgar de Assis Carvalho. 4 ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002.72p.
- MORIN, Edgar. **Sobre a Estética**. Tradução: Edgar de Assis Carvalho, Mariza Perassi Basco. 1. ed. Rio de Janeiro: Pró Saber. 2017. 128p.
- ELIOT, T.S. **Four Quartets**. 1. ed. New York: Harcourt: Brace and Company. 1943. 39p.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **Que emoção! Que emoção?** Tradução: Cecília Ciscato. 1 ed. São Paulo: editora 34. 2016. 72p.
- ARBEX, Márcia. **As metáforas picturais de René Magritte**. Belo Horizonte. Universidade Federal de Minas Gerais. 2007. 15p.
- PAQUET, Marcel. **Magritte**. Tradução: Lucília Filipe, edição Alemanha. Taschen. 1995.96p.
- BARROS, M. **Poesia completa**. São Paulo: Leya, 2010. 496p.

CEZAR, Pedro (diretor). **Só Dez Por Cento é Mentira**. Produção: Artesanato Eletrônico. Brasil, 2010. 80 min.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naif, 2007. 244p.

CALVINO, Italo. **Contos Fantásticos do Século XIX**. 1 ed. São Paulo: Companhia das Letras. 2004. 682 p.

KAC, Eduardo. **Entrevista com Wladimir Dias-Pino, poeta revolucionário**. Revista ARS, São Paulo, ano 13 n.26, p.51, 26, janeiro de 2015.

Sites, por ordem de aparição:

ALVIM, Jô. **Burnout e o esgotamento no trabalho**. G1, 24 de janeiro de 2022. Disponível em: <<https://g1.globo.com/sp/presidente-prudente-regiao/blog/psicoblog/post/2022/01/24/burnout-e-o-esgotamento-no-trabalho.ghtml>> . Acesso em: 29 de março de 2022.

BUENO, Raphael. **CNN Nosso Mundo debate saúde mental durante a pandemia com Rodrigo Bressan**. CNN, 18 de fevereiro de 2022. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/entretenimento/cnn-nosso-mundo-debate-saude-mental-durant-e-a-pandemia-com-rodriigo-bressan/>> . Acesso em: 29 de março de 2022.

ESTEVES, Sofia. **Um convite para trocar o ‘multitasking’ pela ‘monotarefa’**. Exame, 09 de agosto de 2021. Disponível em: <<https://exame.com/colunistas/sofia-esteves/um-convite-para-trocar-o-multitasking-pela-monotarefa/>> . Acesso em: 29 de março de 2022.

SHEPPARD, Emma. **Do less and think more: eight expert tips on boosting productivity for entrepreneurs**. The Guardian, 12 de janeiro de 2022. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/supercharge-your-business/2022/jan/25/do-less-and-think-more-eight-expert-tips-on-boosting-productivity-for-entrepreneurs>> . Acesso em: 29 de março de 2022.

Navegar na internet: principal fonte de lazer para 54% dos jovens brasileiros. IG, 09 de novembro de 2019. Disponível em:

<<https://tecnologia.ig.com.br/2019-11-09/navegar-na-internet-principal-fonte-de-lazer-para-54-dos-jovens-brasileiros.html>> . Acesso em: 29 de março de 2022.

GODOY, Juan Diego. **Como somos alegremente tóxicos no Instagram.** El País, 23 de agosto de 2021. Disponível em:

<https://brasil.elpais.com/tecnologia/2021-08-23/como-somos-alegremente-toxicos-no-instagram.html?rel=buscador_noticias>

Anexo

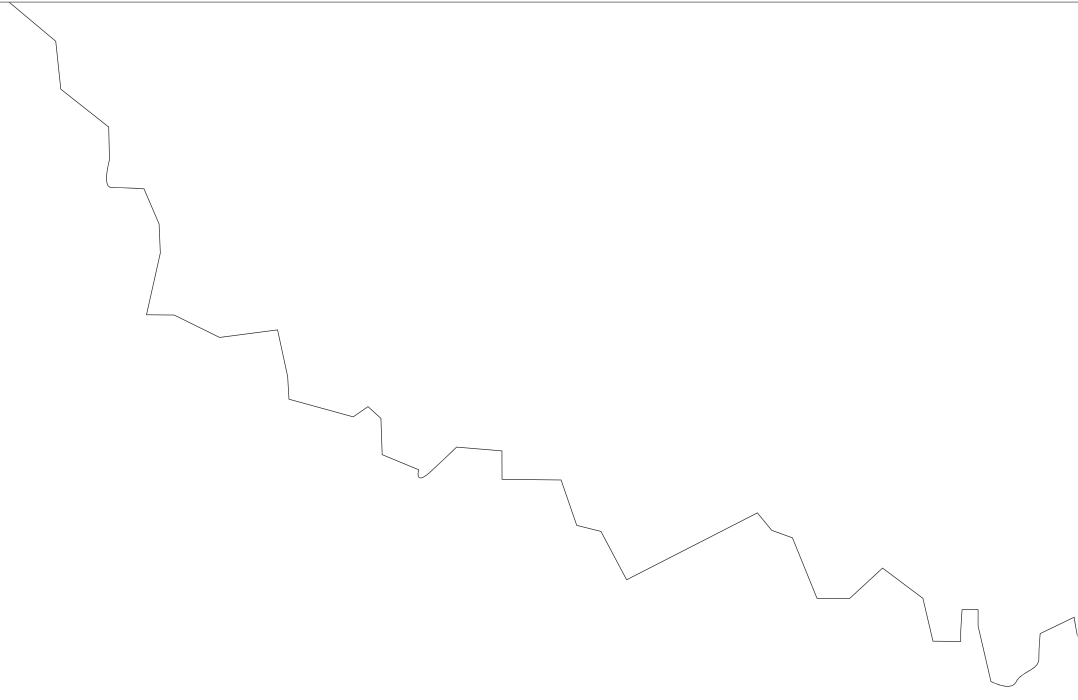
capa e quarta capa “uma jornada inesperada pelas banalidades do cotidiano”



**uma jornada inesperada
pelas banalidades do cotidiano**

`_diretrizes inúteis, ócio e inconclusões`

miolo “uma jornada inesperada pelas banalidades do cotidiano”



“[...] O olho vê, a lembrança revê,
e a imaginação transvê.
É preciso transver o mundo.”

Manoel de Barros

processamento

_o que cabe em 24h?

_o que o dia esconde?

_o que cabe em uma palavra?

_é possível encontrar poesia na ruína?

A rotina foi processada e em uma sociedade artificial, a padronização e a repetição regem os dias.

A partir de representações de eventos do cotidiano, esse suporte é um convite para ressignificação de narrativas banais que podem ser expandidas para a realidade do leitor.

Navegue pelo livro percorrendo o seu próprio caminho interpretativo e adicione nuances imaginárias.

linha do tempo



Manhã _olhar/contar/percorrer

Tarde _ produzir/encontrar

/documentar

Noite _transformar/sonhar/fragmentar

4

5

manhã

"Eu queria pegar com as mãos no corpo da manhã.
Porque eu achava que a visão fosse um ato
poético do ver.
Tu não gostasse do caminho comum das palavras.
Antes melhor eu gostasse dos absurdos.
E se eu fosse um caracol, uma árvore, uma pedra?
E seu eu fosse?
Eu não queria ocupar o meu tempo usando palavras
bichadas de costumes.
Eu queria mesmo desver o mundo. Tipo assim: eu vi
um urubu dejetar nas vestes da manhã.
Isso não seria de expulsar o tédio?
E como eu poderia saber que o sonho do silêncio era
ser pedra!"

Manoel de Barros

olhar
|
6

ocupação

Trabalho
Intervenção
atividade ostensivo
produção
opinião interferência
esgotamento
ofício profissão declaração
emprego manifesto
responsabilidade fábrica
protesto
greve

Trabalho e intervenção habitam no mesmo espaço.
Faça delimitações na página criando uma fronteira.

7

a linha do poste, a linha do ônibus

Além da já conhecida função de um poste, suas linhas também são fios condutores para as navegações na cidade.

A soma dos números da linha do ônibus (o que você pega para ir ao trabalho) indica uma rota.

Avance o total de casas indicadas pelo número da soma e permita-se guiar pelos fios dos postes (anote na página o número da soma).

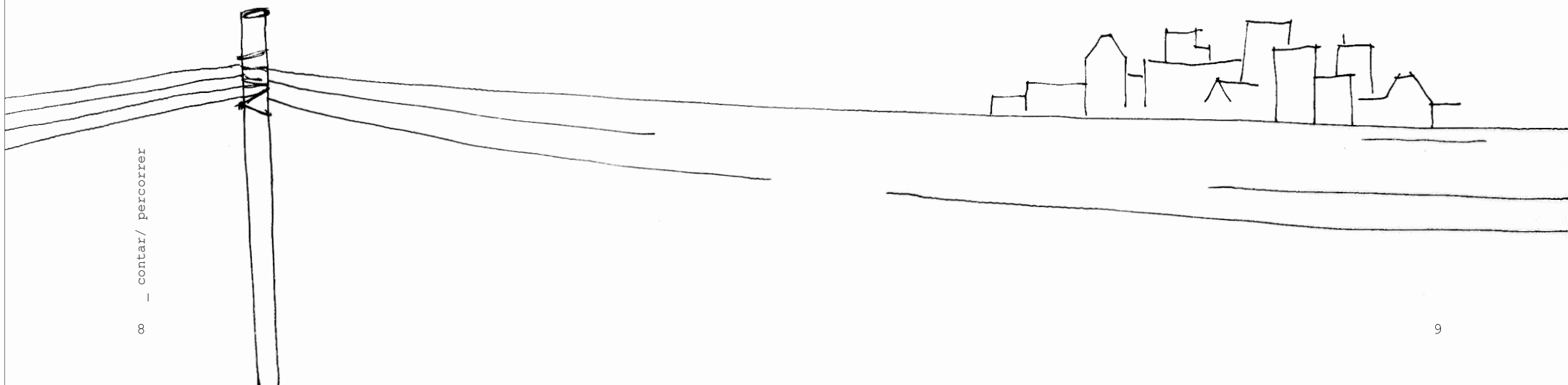
As linhas do poste também indicam um ritmo.
Qual música elas tocam?

a grade horária, as grades da janela

O que separa um horário do outro, uma reunião, o atraso na agenda, é composto pela mesma retícula que separa as fronteiras.

Detecte as fronteiras olhando da janela quais os limites, qual o último ponto que a sua visão alcança (anote na página qual o ponto).

A cortina dança com o vento.
O que ela esconde?



tarde

"De tarde passarinho me descobre. Eu toco minha vida
com 70 flautas.
Beleza e glória das coisas o olho é que põe. Bonito é
o desnecessário. É pelo olho que o homem floresce.
Ver a tarde secando em cima de uma garça..."

Manoel de Barros

produzir
-
10

fábrica

Produtos:

1 Produzir 2 Rápido 3 Êxito 4 Útil

Embalagens:

- _ Colecionado todas as manhãs
- _ Motivo de ser desnecessário
- _ Período relativo para os insetos
- _ Modo antigo de criar o ócio

Na fábrica não há margem para erros.

Faça associações precisas do produto(palavra), com a sua
respectiva embalagem (significado).

11

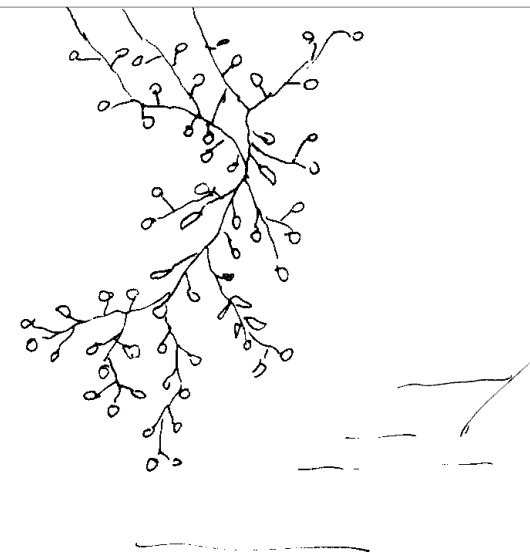
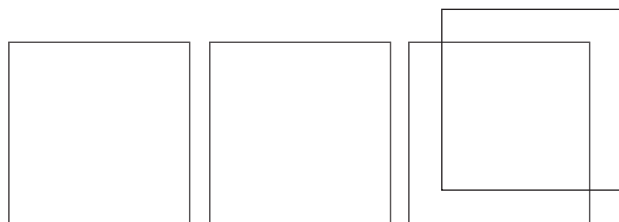
o quadrado da prateleira, o quadrado da calçada

Arestas, vértices e planos. Não importa o que preenche a forma, o que está no fundo da prateleira do mercado ou na superfície da calçada.

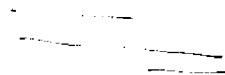
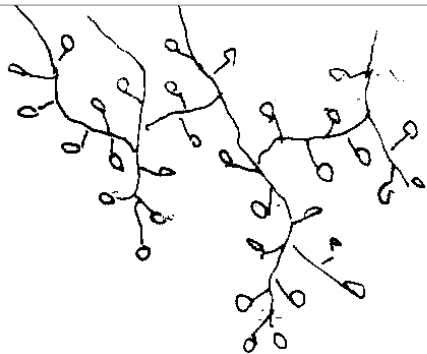
A primeira substância encontrada por você em cada um desses cenários é a que será convidada a ocupar a forma.

A poça guarda um pedaço do céu.
Quantos mundos cabem na poça?

12 - encontrar/ documentar



13



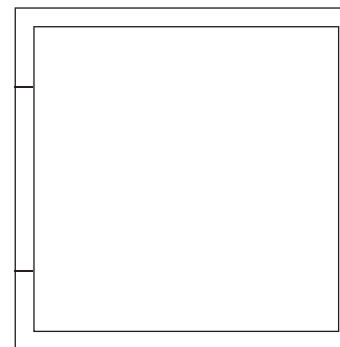
14

a planta do seu trabalho, a planta que cresceu no muro

Produção e limitação talvez sejam compostas pela mesma matéria.

O seu local de trabalho, indica como você deve ser útil e o muro, determina os limites e a restrição dos espaços. Ambos são aos poucos, deformados por organismos que precisam sobreviver naquela dimensão.

Documentar é uma forma de produzir. Registre as alterações orgânicas em locais artificiais, encontradas no seu dia.



15

noite

“Perdera mais aquele seu dia encantador que, bem usado,
poderia, quem sabe? transformar-se em alguma coisa útil
ou de cristal.
Perdera-o entre sonhos e perguntas.
E agora a noite era dos sapos.”

Manoel de Barros

constelação

q c r f
d s i l e r
d u t n l h o
n o d a n l h o
j i c r a
v e s r b g
a a

Dentro de cada palavra há um universo.

Faça marcações na página usando retas, sem que elas sobreponham as letras.

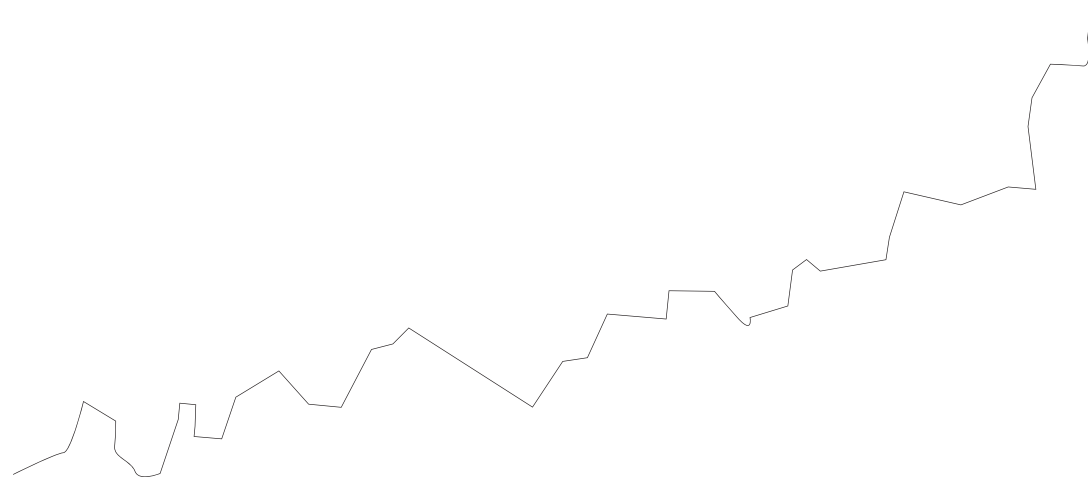
Quais letras foram selecionadas?
Quais códigos/palavras foram ditas?

máquina/dados

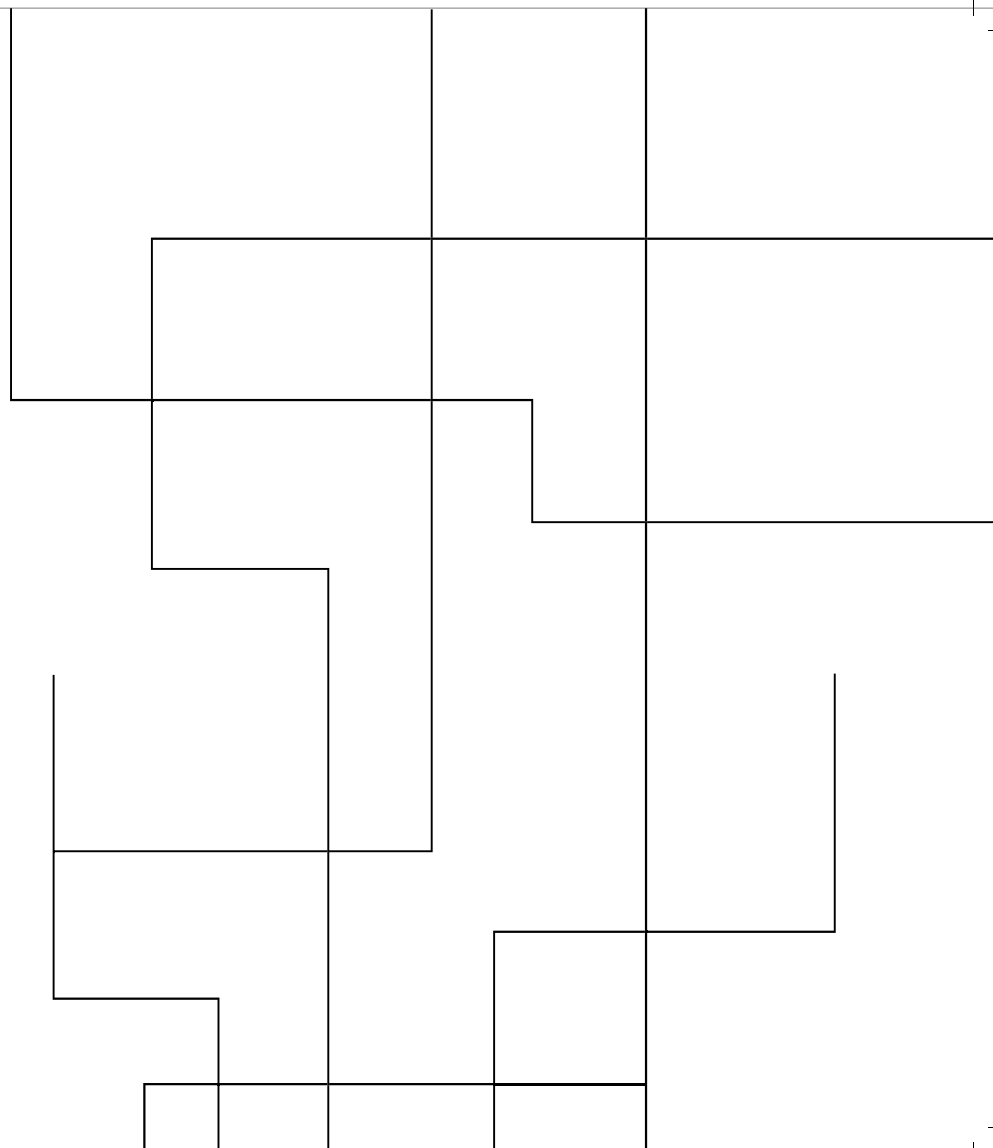
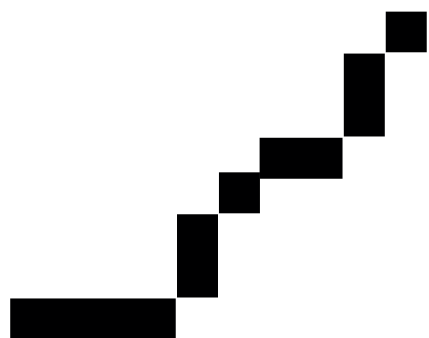
Desligar a máquina pode indicar um novo começo.

A poesia está espalhada no cotidiano e você pode continuar a encontrá-la, afinal, o prosaico não precisa ocupar todos os espaços sempre.

Novos dados podem ser coletados e documentados, como neste livro.

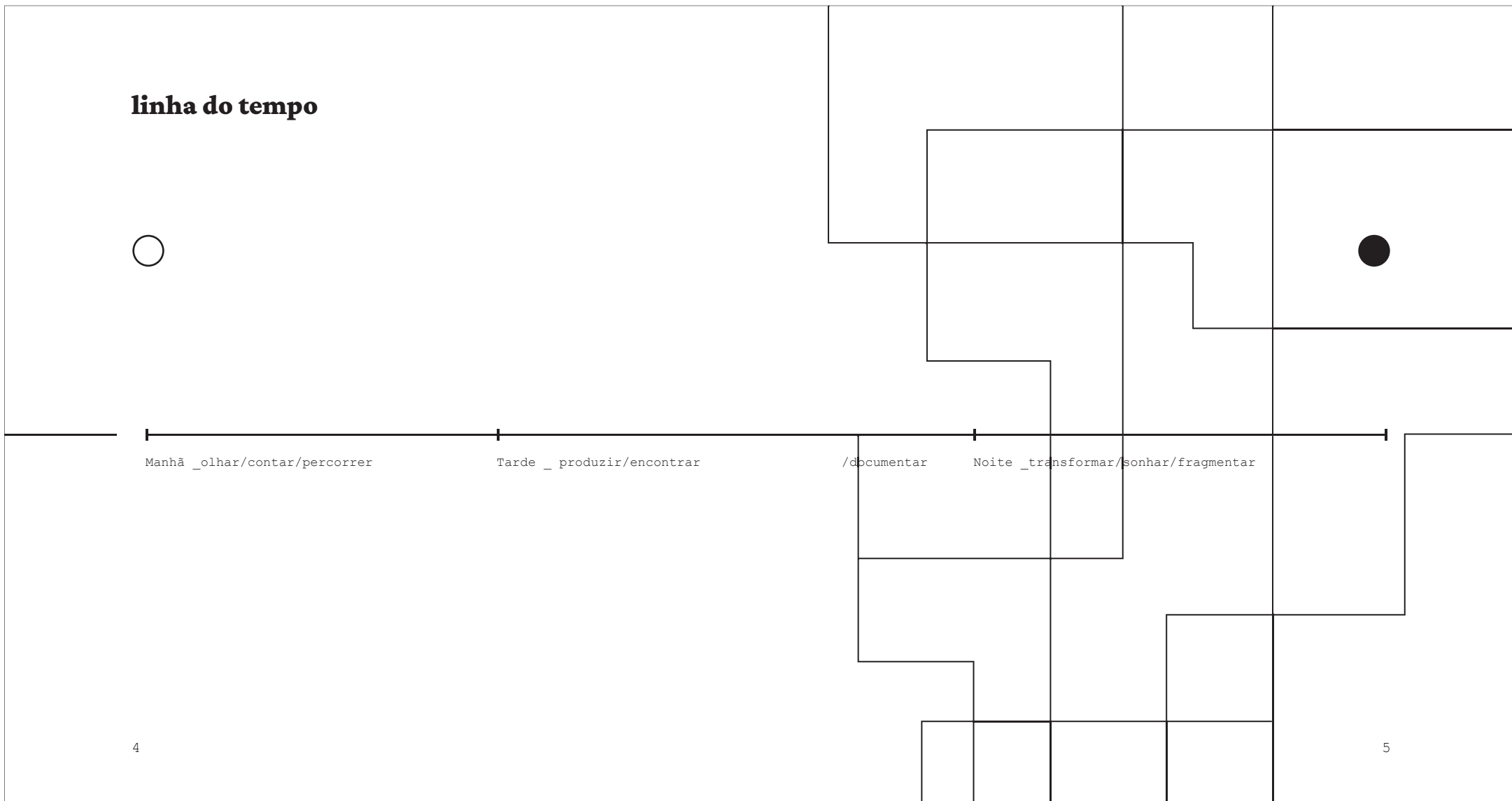


páginas especiais em papel vegetal “uma jornada inesperada pelas banalidades do cotidiano” para compor o caderno.



“Ferdina mais aquele seu dia
encantador que, bem usado,
poderia, quem sabe, transformar-se
em alguma coisa útil ou de cristal.
Ferdina - o entre sonhos e perguntas.
E agora a noite era dos sonhos.”

exemplificação das páginas especiais em papel vegetal “uma jornada inesperada pelas banalidades do cotidiano” compondo o miolo.



a linha do poste, a linha do ônibus

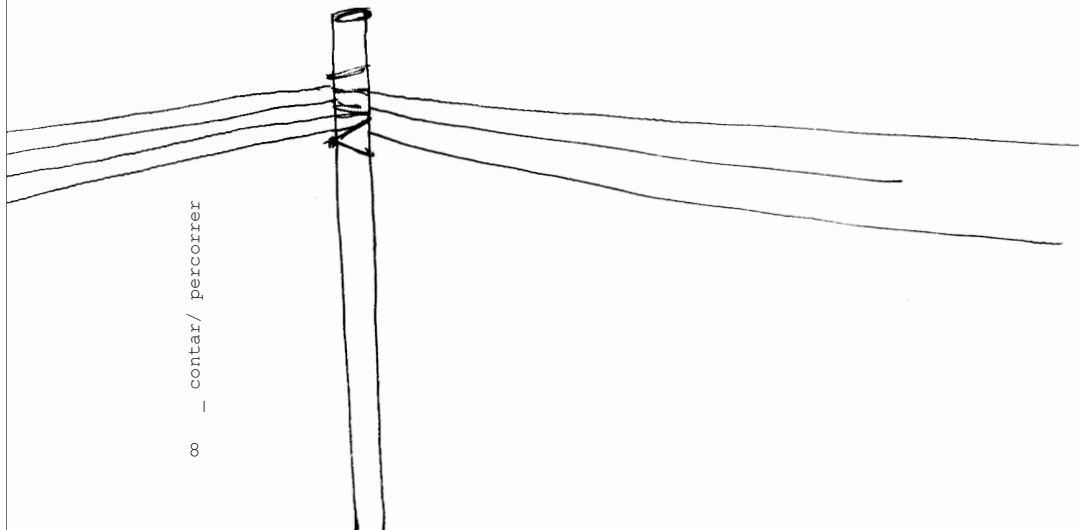
Além da já conhecida função de um poste, suas linhas também são fios condutores para as navegações na cidade.

A soma dos números da linha do ônibus (o que você pega para ir ao trabalho) indica uma rota.

Avance o total de casas indicadas pelo número da soma e permita-se guiar pelos fios dos postes (anote na página o número da soma).

As linhas do poste também indicam um ritmo. Qual música elas tocam?

∞ - contar/ percorrer

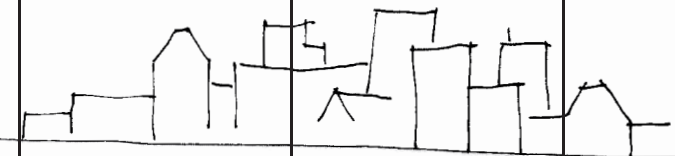


a grade horária, as grades da janela

O que separa um horário do outro, uma reunião, o atraso na agenda, é composto pela mesma retícula que separa as fronteiras.

Detecte as fronteiras olhando da janela quais os limites, qual o último ponto que a sua visão alcança (anote na página qual o ponto).

A cortina dança com o vento.
O que ela esconde?



noite

"Perdera mais aquele seu dia encantador que, bem usado, poderia, quem sabe? transformar-se em alguma coisa útil ou de cristal.
Perdera-o entre sonhos e perguntas.
E agora a noite era dos sapos."

Manoel de Barros

“ Perdera mais aquele seu dia
encantador que, bem usado,
poderia, quem sabe? transformar-se
em alguma coisa útil ou de cristal.
Perdera-o entre sonhos e perguntas.
E agora a noite era dos sapos.”

transformar

16

teto salarial, teto que você olha antes de dormir

A interseção entre o valor que você guarda e o sonho de ontem à noite, (ou em um devaneio), pode ser visto na pequena fissura do gesso.

Alinhe a sua cama no mesmo ângulo dos seus sonhos, desse modo, o que antes estava turvo poderá ser visto.

Seu último pensamento antes de adormecer:

sonhar / fragmentar
20



os pixels do smartphone, os pixels do chá

Sedativo, contemporâneo ou ancestral, fragmentado em pequenos grãos que fazem surgir um sabor, um aroma, uma imagem, uma projeção irreal.

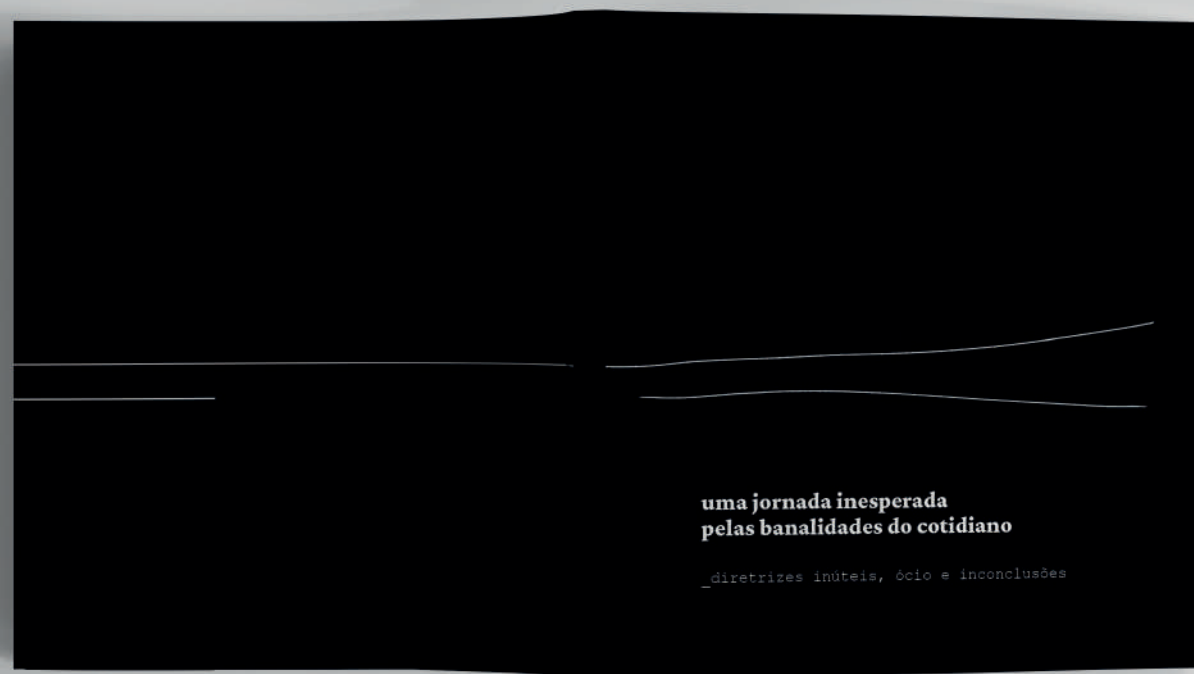
O toque na tela e o toque na xícara quente deixam uma impressão. Qual a palavra da embalagem foi comprada?

O sussurro do vento chacoalha a janela. O que ela diz?



21

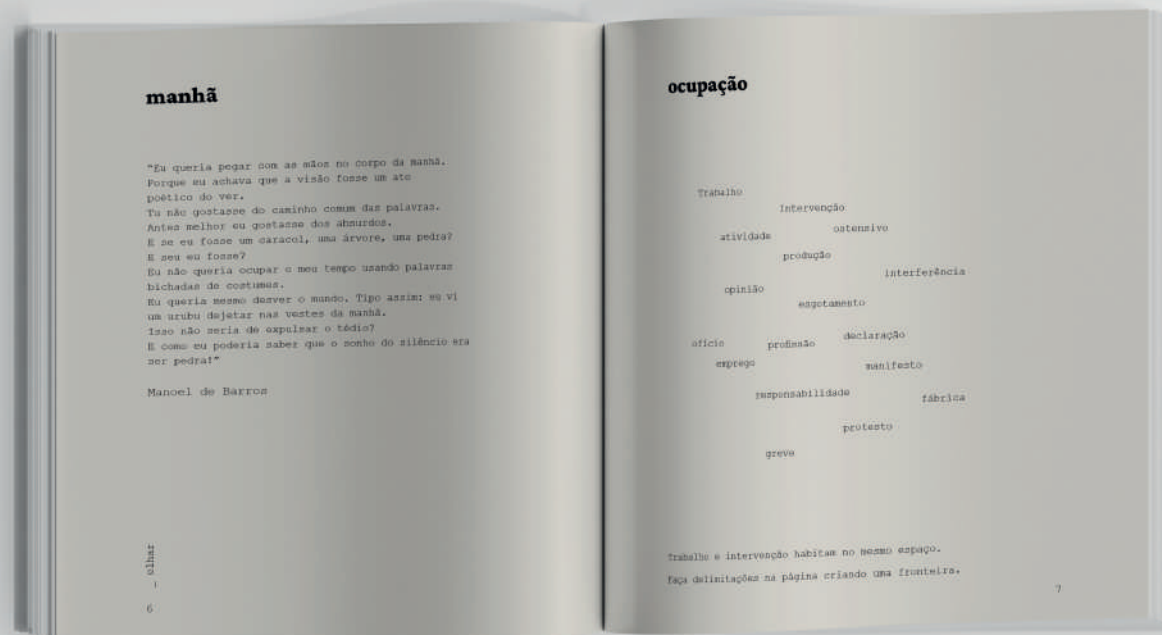
mockup da capa e quarta capa do livro “uma jornada inesperada pelas banalidades do cotidiano”



mockup da capa e miolo do livro “uma jornada inesperada pelas banalidades do cotidiano”



mockup do miolo do livro “uma jornada inesperada pelas banalidades do cotidiano”



a linha do poste, a linha do ônibus

Além da já conhecida função de um poste, suas linhas também são fios condutores para as navegações na cidade.

A soma dos números da linha do ônibus (o que você paga para ir ao trabalho) indica uma rota.

Avance o total de casas indicadas pelo número da soma e permita-se guiar pelos fios dos postes (anote na página o número da soma).

As linhas do poste também indicam um ritmo. Qual música elas tocam?



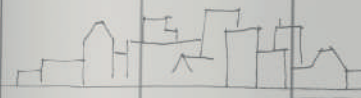
de - contar/ percorrer

a grade horária, as grades da janela

O que espera no horário do café, uma reunião, o atraso na escola, é transportado pela mesma retícula que espelra as fronteiras.

Depois as fronteiras olhando de janela quais as linhas, qual o último ponto que a sua visão alcança (anote na página qual o ponto).

A janela dança com o vento. O que ela encende?



tarde

"De tarde passarinho no desastre. Eu toco minha vida
com 70 flautas.
Beleza e glória das coisas o olho é que põe. Bonito é
o desnecessário. É pelo olho que o homem floresce.
Ver a tarde secando em cima de uma garça."

Manoel de Barros

produzir

10

fábrica

Produtos:

1 Produzir 2 Rápido 3 Êxito 4 Ótil

Embalagens:

— Coletinada todas as manhãs
— Motivo de ser desnecessário
— Período relativo para os insetos
— Modo antigo de criar o ácido

Na fábrica não há margem para erros.

Faça associações precisas do produto(palavra), com a sua
respectiva embalagem (significado).

11

o quadrado da prateleira, o quadrado da calçada

Arestas, vértices e planos. Não importa o que preenche a forma, o que está no fundo da prateleira do mercado ou na superfície da calçada.

A primeira substância encontrada por você em cada um desses cenários é a que será convidada a ocupar a forma.

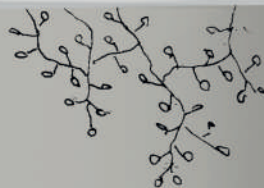
A poça guarda um pedaço do céu.
Quantos mundos cabem na poça?



encontrar/ documentar
12



13



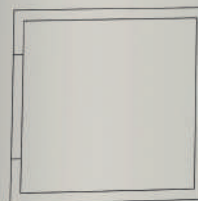
14

a planta do seu trabalho, a planta que cresceu no muro

Produção e limitação talvez sejam compostas pela
mesma matéria.

O seu local de trabalho, indica como você deve ser
até o muro, determina os limites e a restrição
dos espaços. Antes são aos poucos, deformados por
organismos que precisam sobreviver naquela dimensão.

Documentar é uma forma de produzir. Registre as al-
terações orgânicas em locais artificiais, encontradas
no seu dia.



15

noite

"Perdera mais aquele seu dia encantador que, bem usado,
poderia, quem sabe? transformar-se em alguma coisa útil
ou de cristal.
Perdera-o entre sonhos e perguntas.
E agora a noite era dos sapos."

Manoel de Barros

Perdera mais aquele seu dia
encantador que, bem usado,
poderia, quem sabe? transformar-se
em alguma coisa útil ou de cristal.
Perdera-o entre sonhos e perguntas.
E agora a noite era dos sapos.

noite

"Perdera mais aquele seu dia encantador que, bem usado, poderia, quem sabe? transformar-se em alguma coisa útil ou de cristal.
Perdera-o entre sonhos e perguntas.
E agora a noite era dos sapos."

Manoel de Barros

Perdera mais aquele seu dia
encantador que, bem usado,
poderia, quem sabe? transformar-se
em alguma coisa útil ou de cristal.
Perdera-o entre sonhos e perguntas.
E agora a noite era dos sapos."

transformar

16



constelação

¹ c r i d e r
d s u l e r
o d a t n l h o
i i c r a
v e r b g
a a

Dentro de cada palavra há um universo.
Faça marcações na página usando retas, sem que elas
sobrepõem as letras.
Quais letras foram selecionadas?
Quais códigos/palavras foram ditos?

teto salarial, teto que você olha antes de dormir

A informação entre o valor que você guarda e o sonho de ontem à noite, (ou em um devaneio), pode ser vista na pequena fissura do gesso.

Alinhe a sua cama no mesmo ângulo dos seus sonhos, dobre modo, e que antes estava turvo poderá ser visto.

Seu último pensamento antes de adormecer:

sonhar/ fragmentar

20



os pixels do smartphone, os pixels do chá

pedriva, instantâneo ou anormal, fragmentado em pequenos grãos que fazem surgir um sabor. Um aroma, uma imagem, uma percepção lírica.

O toque na tela e o toque na xícara quente deixam uma impressão. Qual a palavra da embalagem foi comprada?

É sussurro de vento (bacoelha e jabele). O que via diz?



21

teto salarial, teto que você olha antes de dormir

A interação entre o maluco que você virou e o sonho de
viver a morte, foi em um momento, para ser visto na
pedra da história do tempo.

Ainda a sua casa no mesmo ângulo dos seus sonhos, mas
não, o que antes estava tão próximo ao vício.

Seu último pensamento antes de adormecer:



o vício/ fragmenta

20

os pixels do smartphone, os pixels do chá

Judicial, contemporâneo ou ancestral, fragmentado em
pequenos grãos que fazem surgir um sabor, um aroma, uma
imagem, uma projeção irreal.

O toque na tela e o toque na xícara quando deixam uma
impressão. Qual a palavra da embalagem foi comprada?

O sussurro do vento chacoalha a janela. O que ela diz?



21

boneca do livro “uma jornada inesperada pelas banalidades do cotidiano”

processamento

- o que cabe em 24h?
- o que o dia esconde?
- o que cabe em uma palavra?
- é possível encontrar poesia na ruína?

A rotina foi processada e em uma sociedade artificial, a padronização e a repetição regem os dias. A partir de representações de eventos do cotidiano, esse suporte é um convite para ressignificação de narrativas banais que podem ser expandidas para a realidade do leitor.

Navegue pelo livro percorrendo o seu próprio caminho interpretativo e adicione nuances imaginárias.

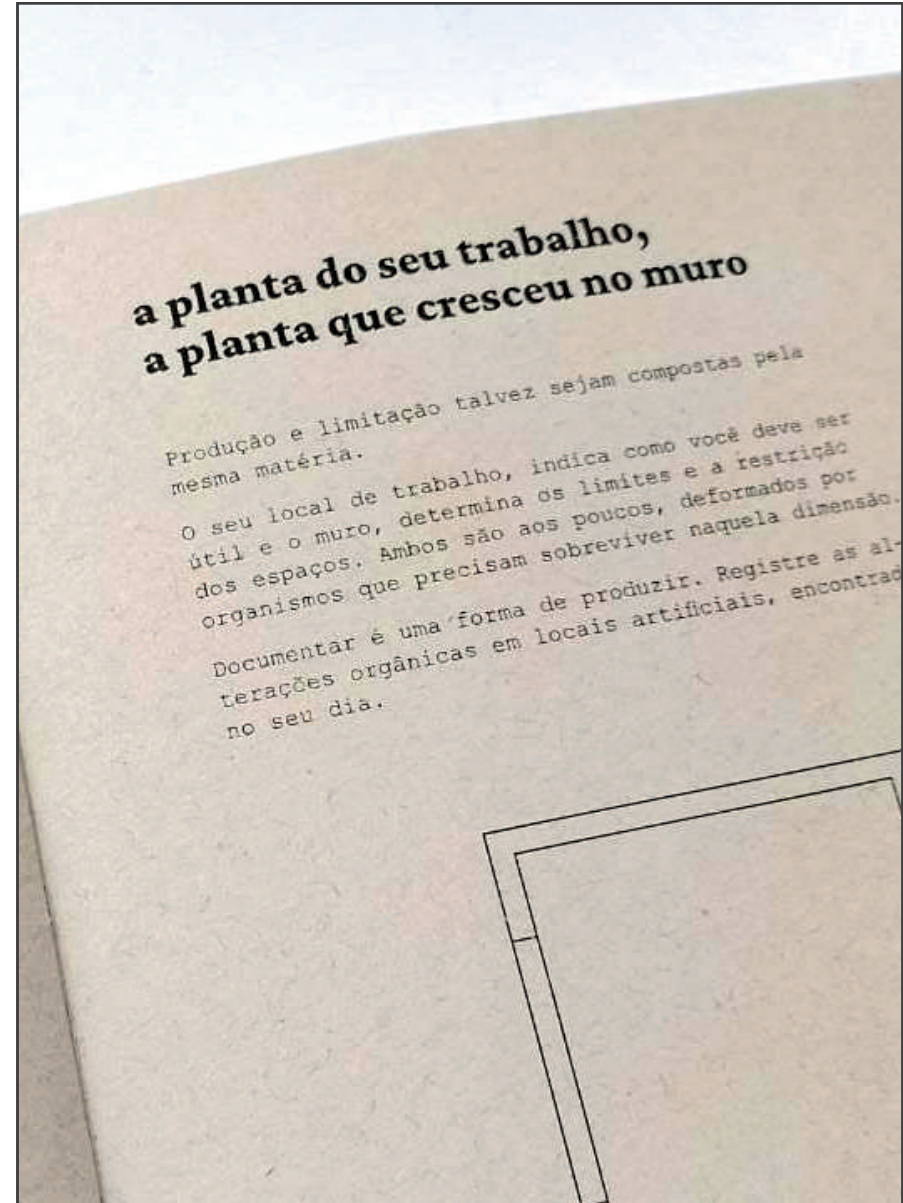
detalhe fólho do livro “uma jornada inesperada pelas banalidades do cotidiano”



∞ _ contar / percorrer

MM

detalhe ilustrações do livro “uma jornada inesperada pelas banalidades do cotidiano”



miolo do livro “uma jornada inesperada pelas banalidades do cotidiano”



detalhe diretriz do livro “uma jornada inesperada pelas banalidades do cotidiano”

Na fábrica não há margem para erros.

Faça associações precisas do produto (palavra), com a sua respectiva embalagem (significado).