



UNIVERSIDADE FEDERAL
DO RIO DE JANEIRO

Projeto de conclusão de curso
Comunicação Visual - Design

Amanda Neves de Oliveira

Diário das felicidades:
narrativas do mundo pós pandemia

DRE 116168079
UFRJ 2023

Amanda Neves de Oliveira

Diário das felicidades: narrativas do mundo pós pandemia

Monografia apresentada para conclusão do
curso Comunicação Visual - Design da
Universidade Federal do Rio de Janeiro.

Orientação: Jofre Silva

Documento assinado digitalmente
 **JOFRE SILVA**
Data: 30/01/2024 13:29:52-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Jofre Silva (orientador)
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

Documento assinado digitalmente
 **RAQUEL FERREIRA DA PONTE**
Data: 18/01/2024 19:56:06-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Raquel Ferreira da Ponte (Examinadora interna)
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

Documento assinado digitalmente
 **CLORISVAL GOMES PEREIRA JUNIOR**
Data: 29/01/2024 17:11:04-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Clorisval Pereira (Examinador interno)
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

CIP - Catalogação na Publicação

N518d Neves de Oliveira, Amanda
Diário das felicidades: narrativas do mundo pós
pandemia / Amanda Neves de Oliveira. -- Rio de
Janeiro, 2023.
54 f.

Orientador: Jofre Silva.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de
Belas Artes, Bacharel em Comunicação Visual Design,
2023.

1. diário. 2. felicidade. 3. livro de artista.
4. livro objeto. 5. saúde mental. I. Silva, Jofre,
orient. II. Título.

RESUMO

O projeto "Diário das felicidades" consiste num livro-objeto que mostre a rotina de uma pessoa que busca pequenas felicidades no dia-a-dia, com interferências gráficas, ilustrações, texturas, recursos que sirvam para instigar a autora, e consequentemente o leitor, a manuseá-lo enquanto o registro das pequenas felicidades é feito.

A motivação para este diário é a inquietação acerca da pergunta que ouvimos e reproduzimos todos os dias: "tudo bem com você?". Costumamos responder no automático e, muitas das vezes, nem sabemos se está tudo bem mesmo. Aqui, existe o convite para que haja essa reflexão, não se atendo a superficialidades, mas à sentimentos que muitas vezes estão ocultos em cada um de nós. Nele, terão registros de coisas agradáveis da rotina, para que o olhar aprenda a captá-los. É um estudo, como quem aprende a desenhar, praticando todos os dias e nunca se dando por satisfeito, a autora tenta aprender a ser feliz. O que te fez feliz hoje?

palavras-chave: diário, felicidade, livro de artista, livro-objeto, saúde mental

ABSTRACT

The "Diary of Happiness" project consists of a book-object that shows the routine of a person who seeks small happiness in everyday life, with graphic interferences, illustrations, textures, resources that serve to instigate the author, and consequently the reader, to handle it while the registration of small happiness is made.

The motivation for this diary is the concern about the question we hear and repeat every day: "How are you?". We tend to respond it automatically and, often, we don't even know if everything is ok. Here, there is an invitation for this reflection, not to pay attention to superficialities, but to the feelings that are often hidden in each of us. In it, there are registration of simple routine things, so that the eye can learn to capture them. It's a study, like someone learning to draw, practicing every day and never being satisfied, the author tries to learn to be happy. What made you happy today?

keywords: diary, happiness, artist book, book-object, mental health

SUMÁRIO

1. Introdução.....	7
2. Jogos e saúde mental.....	8
3. O que é o livro?.....	13
4. Livro-objeto e livro de artista	15
5. O motivo do diário e primeiras experimentações	
a) zine das pequenas felicidades.....	28
b) diário visual.....	32
c) zine casinha.....	39
6. O livro-objeto.....	43
7. Considerações finais.....	49
8. Referências bibliográficas.....	51
9. Lista de figuras.....	53

1. INTRODUÇÃO: intenção projetual e contexto

O intuito desse projeto é trazer uma reflexão sobre a temática da felicidade através das fronteiras da arte e do design, mais especificamente, através de um livro-objeto. Tal escolha foi feita a partir da concepção de que o livro-objeto, diferentemente do livro convencional, não tem forma fixa, podendo englobar os vários campos da arte e do design, podendo se tratar de uma publicação independente de baixa escala de produção ou de um livro mais estruturado, de larga escala, formatos estes que serão estudados para melhor aplicação do projeto. Esse tipo de livro foi usado também no meu projeto de iniciação científica que se iniciou em 2020 chamado **Casa e outros lugares: uma reflexão sobre os espaços e o pertencimento**, em que o produto final foi um livro-objeto, mostrando uma afinidade da autora e uma extensa pesquisa acerca desse conceito.

Já a escolha do tema se dá pela necessidade de resgate de nós mesmos. Ainda mais na pandemia, que fez com que as relações interpessoais ficassem em segundo plano, e a relação mais importante - ou então a única que restou - foi com a gente mesmo. De fora pra dentro. O que é que a gente pode fazer por nós mesmos, todos os dias? O que posso fazer por mim? Tirar um tempo para fazer um almoço saudável, pra cuidar do meu bem-estar. Ver aquela série nova que todo mundo está comentando ou tirar o atraso da leitura daquele livro que eu adorei, mas com a correria da rotina, esqueci de continuar. Sentir o sol queimando na pele numa manhã de domingo, depois de uma semana cheia de trabalho. Esse projeto é sobre esses pequenos resgates. Num mundo em que nós nos vemos completamente acelerados pelas demandas do mercado de trabalho, da faculdade, das relações familiares e interpessoais, desacelerar e voltar para nós mesmos é um desafio, e é possível que muitos de nós nem saibam como fazer isso.

A pesquisa realizada teve como metodologia a escolha de um recorte regional de produção gráfica no Brasil, com o objetivo de aprofundar o estudo desde o seu início até os dias atuais. Nesse sentido, foram investigadas as edições do Gráfico Amador, de Recife, assim como obras de renomados nomes como Haroldo de Campos, Augusto de Campos, Aloisio Magalhães, Waltercio Caldas e Ferreira Gullar.

A análise da produção gráfica no Brasil no século XX permitiu compreender a evolução, as características e as influências dessas obras e artistas, fornecendo uma base sólida para a compreensão do contexto e das tendências do livro-objeto no país.

A pesquisa também se baseou em referências relevantes, como as dissertações de mestrado "A página violada" (2001), de Paulo Silveira, e "O livro de artista como lugar tátil" (2009), de Márcia Regina. Além disso, o catálogo "Tendências do livro de artista no Brasil" (1985), de Annateresa Fabris e Cacilda Teixeira da Costa foram utilizados como fontes de informação e análise.

2. JOGOS E SAÚDE MENTAL

Os jogos são uma plataforma narrativa única e distinta, diferente de livros, livros ilustrados, histórias em quadrinhos e livro-objetos. Embora todos esses meios compartilhem a capacidade de contar histórias, os jogos oferecem uma experiência interativa e imersiva que vai além das outras formas de mídia narrativa. O livro-objeto, mesmo tendo sua capacidade imersiva de contato com o leitor, não possui certos elementos visuais, como gráficos, animações e arte, combinados com trilhas sonoras e efeitos sonoros que os jogos possuem, por isso o levaremos em conta na seguinte pesquisa como realização de mídia e como referencial bibliográfico para a produção do livro Diário das felicidades, que muito influenciou a autora.

O jogo Gris (2018) feito pela Nomada Studios conta a jornada triste e confusa de uma jovem mulher, com gráficos visuais arrebatadores, mas sem o auxílio de diálogo durante a jornada. Em uma entrevista para o The Indie Game Website, um website que faz reviews de jogos independentes, o autor Rogan Chahine (2018) discorre sobre o jogo Gris (2018) de forma que diz que embora os motivos pelos quais a personagem sofre não sejam detalhados, fica claro que ela está lutando contra eles e não tem força para superá-los. O jogo apresenta uma história emocionante de superação à essa dor, também permitindo que jogadores possam se relacionar com a narrativa solta e ambígua do jogo, que não tem diálogos, com sua própria interpretação.

figura 1



Gris, 2018

De maneira similar, Crowd (2020), outro autor do site IGN, descreve Gris como uma obra-prima visual. Ele destaca a presença de ilustrações vibrantes em aquarela, que exploram temas complexos como perda e luto através de um mundo visualmente

envolvente e uma trilha sonora orquestral belíssima. A história do jogo pode ser um pouco confusa às vezes, pois é contada principalmente por meio de simbolismos, em vez de diálogos diretos. A personagem principal, segundo Crowd (2020), é uma jovem de coração partido que perdeu sua voz e vagueia por um mundo vazio, sem um senso real de propósito. Conforme ela explora a paisagem, esta se transforma em desertos repletos de destroços, florestas e labirintos subaquáticos que escondem criaturas tanto amigas quanto hostis. Ao superar obstáculos ao longo de sua jornada, ela gradualmente encontra seu caminho "para fora".

figura 2



Gris, 2018

Essas análises destacam a abordagem do jogo Gris em relação ao tema do luto, a estética visual impressionante e a narrativa que convida os jogadores a interpretarem a história de acordo com suas próprias perspectivas.

Os jogos da thatgamecompany, uma desenvolvedora de jogos norte americana, também se utilizam de recursos gráficos e audiovisuais para levar os usuários a refletirem sobre a vida que tem enquanto jogam. De acordo com o site próprio da empresa, eles são uma companhia de games dedicada a criar jogos de entretenimento interativo que inspiram e conectam indivíduos ao redor do mundo. Sua história começou em 2006, quando Jenova Chen e Kellee Santiago formaram a empresa ao fim de seus cursos de mestrado.

Eles lançaram outros jogos como Cloud (2005), Flow (2006), em que estes dois foram desenvolvidos quando seus proprietários ainda eram estudantes, Flower (2007), Journey (2012) e Sky (2019).

Em Journey, os jogadores assumem o controle de um personagem sem nome, vestido com um manto vermelho. O objetivo principal é viajar por um vasto deserto em direção a uma montanha distante visível no horizonte. O jogo enfatiza a exploração e a descoberta, com a ausência de diálogos ou textos explicativos. Em vez disso, a narrativa é transmitida por meio de imagens e da interação com o ambiente e outros jogadores.

Uma das características mais marcantes de Journey é a sua mecânica multiplayer única. Durante a jornada, os jogadores podem encontrar outros viajantes online, mas não há nomes de usuários ou comunicação direta. A única forma de interação é através de sons e de pequenos movimentos, como pular ou deslizar. Essa abordagem sutil promove uma experiência colaborativa e anônima, onde os jogadores podem optar por viajar juntos ou separados.

figura 3



Journey, 2012

O jogo apresenta uma trilha sonora excepcional, composta por Austin Wintory, que se destaca por sua beleza e emotividade. A música se funde perfeitamente com a jornada, evocando uma sensação de maravilha e evolução emocional à medida que o jogador avança pelo deserto e encontra diferentes desafios e ambientes.

Journey é aclamado tanto pela crítica quanto pelos jogadores, sendo elogiado por sua arte deslumbrante, sua narrativa sugestiva, sua trilha sonora premiada e sua experiência multiplayer única. O jogo foi reconhecido com diversos prêmios como o The Game Awards 2012: Melhor Jogo Independente e Melhor Trilha Sonora Original e é considerado uma das obras-primas da thatgamecompany, refletindo a abordagem inovadora e artística da desenvolvedora em criar experiências emocionais nos jogos.

Sky: Children of the Light é um jogo de aventura social, muito semelhante ao seu posterior, Journey, lançado originalmente para dispositivos iOS. O jogo foi posteriormente disponibilizado para outras plataformas, como Android, Nintendo

Switch e PlayStation 4. Sky é um jogo que se concentra na conexão entre os jogadores, na exploração e na descoberta de um mundo mágico.

figura 4



Sky: Children of the Light, 2019

Em Sky, os jogadores assumem o papel de uma criança perdida feita de luz e embarcam em uma jornada para desvendar os mistérios de um reino celestial em ruínas. O objetivo principal é coletar velas e despertar espíritos ancestrais para trazer luz e esperança de volta ao mundo. A jogabilidade é baseada em interações intuitivas e gestuais, como deslizar o dedo na tela para voar, tocar para acender velas e abraçar para compartilhar luz com outros jogadores.

Uma das principais características de Sky é o seu foco na jogabilidade social. Os jogadores podem se encontrar e interagir com outros jogadores em tempo real, explorando o mundo juntos, resolvendo quebra-cabeças cooperativos e desvendando segredos ocultos. A comunicação no jogo é feita através de gestos e expressões, tendo também a opção de liberar o chat, através de uma quantidade específica de velas trocadas com outros jogadores.

Sky também se destaca por sua beleza visual deslumbrante e sua trilha sonora atmosférica. Os gráficos são ricos em cores e detalhes, criando uma experiência estética encantadora. A trilha sonora, composta por Vincent Diamante, complementa perfeitamente a atmosfera do jogo, proporcionando uma experiência imersiva e emocional.

Além disso, Sky segue um modelo de negócios "free-to-play", permitindo que os jogadores desfrutem do jogo gratuitamente, mas também oferece opções de compra dentro do aplicativo para desbloquear itens cosméticos e recursos adicionais.

Sky: Children of the Light também recebeu aclamação da crítica e dos jogadores,

sendo elogiado por sua experiência multiplayer colaborativa, sua estética cativante e seu foco na conexão emocional entre os jogadores. O jogo recebeu várias indicações de prêmios, levando o prêmio de Pocket Gamer People's Choice Awards 2020. Ele exemplifica a visão da thatgamecompany em criar jogos que exploram temas como a conexão humana e a emoção através de mecânicas inovadoras e experiências únicas.

Estes foram alguns dos jogos que influenciaram a autora a buscar novos olhares na rotina, como uma válvula de escape e na manutenção de um bem-estar emocional mais efetivo.

A depressão é uma das condições mais prevalentes relacionadas à saúde mental e pode afetar pessoas de todas as idades, gêneros e origens. Ela pode se manifestar de várias formas, desde sentimentos persistentes de tristeza e desesperança até perda de interesse em atividades que antes traziam prazer. A depressão também pode impactar o sono, o apetite e a concentração, tornando-se uma barreira significativa para o funcionamento diário. Citamos o transtorno na presente pesquisa como uma busca investigativa das mazelas que afetam a saúde mental como um todo e quais ferramentas são necessárias para que essa manutenção seja mais eficaz.

É mais do que apenas sentir-se triste; é uma condição médica que afeta o humor, os pensamentos e o comportamento de uma pessoa. Os sintomas podem variar de leve a grave e podem incluir tristeza persistente, perda de interesse em atividades que antes eram prazerosas, alterações no apetite e no sono, falta de energia e concentração, sentimentos de inutilidade e até pensamentos suicidas. A depressão não deve ser ignorada ou subestimada, pois pode ter um impacto significativo na qualidade de vida e, em casos extremos, pode levar a consequências graves.

Uma das maneiras pelas quais a sociedade moderna tem enfrentado a questão da saúde mental e da depressão é explorando a relação entre jogos eletrônicos e bem-estar psicológico. Os jogos eletrônicos vêm sendo objeto de estudos que destacam tanto os riscos quanto os benefícios em termos de saúde mental. Evidências sugerem que, quando utilizados de maneira equilibrada e consciente, os jogos eletrônicos podem oferecer vantagens significativas no apoio à saúde mental, como redução do estresse, socialização e estímulo cognitivo

“ Eric Zimmerman, por exemplo, propõe estender o conceito de aprendizagem para além de sua significação escolar, ao traçar um paralelo entre games e o campo das artes para abarcar outras dimensões da vida. Pensar os games como objeto de arte é tomá-los como um mundo de experimentação, no qual as regras estão embutidas nas relações entre os objetos e só podem ser apreendidas por meio de experiências dinâmicas nas quais existem muitas possibilidades de caminhos, de soluções e de expressões” (BAUM, MARASCHIN, 2016)

No entanto, é essencial enfatizar que os jogos eletrônicos não são uma solução única para a saúde mental e não devem substituir a busca por ajuda profissional quando necessário. Se alguém está enfrentando sintomas de depressão ou qualquer outra condição mental, é fundamental procurar a orientação de um profissional de saúde mental qualificado.

Além disso, é importante estabelecer um equilíbrio saudável entre o tempo gasto em jogos eletrônicos e outras atividades significativas, como exercícios físicos, hobbies, interações sociais presenciais e momentos de descanso.

Em suma, a saúde mental é um componente vital do nosso bem-estar geral, e a depressão é uma condição séria que merece atenção e apoio. Os jogos eletrônicos podem desempenhar um papel positivo quando utilizados de forma consciente.

3. O QUE É O LIVRO?

“Tradicionalmente um livro é feito de papel, é portátil, possui páginas sequenciais a serem folheadas, apresenta imagens e/ou elementos escriturais impressos e um fluxo de compreensão ou leitura linear. Em termos simbólicos, um livro é um contenedor de conhecimento, compilador de informações, espaço para preservação da cultura.”
(SOUZA, p. 67, 2009)

Um livro é um objeto físico composto por páginas impressas ou em formato digital, que contém informações, histórias, conhecimentos ou imagens. Os livros são geralmente organizados em capítulos e podem abranger uma ampla variedade de gêneros, como ficção, não ficção, literatura, ciência, história, entre outros.

Os livros desempenham um papel importante na transmissão e preservação do conhecimento, permitindo que as pessoas acessem informações, aprendam, se entretendam e explorem novas ideias. Eles são uma forma tradicional de compartilhar histórias, experiências, reflexões e descobertas.

Ao longo da história, os livros evoluíram em diferentes formatos, desde os pergaminhos e manuscritos antigos até os livros impressos modernos e os formatos digitais, como e-books. Independentemente do formato, os livros continuam a ser valorizados como uma fonte de aprendizado, inspiração e entretenimento para muitas pessoas ao redor do mundo.

Hansen (2019) diz que o livro não é um objeto natural, mas artificial, material e simbólico. Como objeto artificial, é mercadoria, produto acabado de vários processos intelectuais, técnicos e industriais; como objeto simbólico, é texto, que pressupõe uma autoria, que o acabou como obra, e leitores, que nunca acabam. Pode-se falar também dos processos técnicos do livro, industriais e editoriais, desde sua produção

à sua publicação. Como mercadoria, está sujeito à uma legislação que regula vendas, que também tem uma história.

“Existe uma hierarquia entre os livros, como por exemplo um livro didático é considerado um instrumento frente a um livro de ficção ou de ciência ou filosofia. Ainda há muito a dizer sobre o controle, a censura, e a guerra de livros como as grandes religiões do livro que são a Bíblia, o Corão e o Talmud, que batem de frente com ideais desviantes deles. Parece natural que o livro, um suporte preexistente e com regras, significados e tradições, enseje atitudes artísticas antagônicas expressas em sua elaboração.” (REGINA, 2011, p.25)

O conceito de autor e autoria não são uma constante na história do livro. Até o século XVIII, os livros de ciência eram citados pelos nomes dos autores, por exemplo, Euclides e Galeno, e os de ficção, não. A partir do século XVIII, o cenário se inverteu: a autoria dos livros de ciência se dissolve na generalidade de um campo em que a iniciativa da pesquisa do cientista individual é somente um elemento de um conhecimento anônimo. Os livros de física, matemática e os de ficção, começam a ser determinados pelo mercado e originalidade do século XIX passa a determinar os direitos autorais de livros como Machado de Assis e Guimarães Rosa.

O livro, nos dias de hoje, pode ser digital ou impresso, e marcas como Kindle, que possibilitam a existência dessa plataforma online de livros num só aparelho, certamente sacudiram o mercado de livros impressos.

O Kindle é produzido pela marca Amazon e, até o momento, possui dez gerações. A primeira geração do Kindle foi lançada no ano de 2007 e vendida somente nos Estados Unidos. Esse dispositivo, a partir de 2019 está em sua décima geração, tem diversas funcionalidades como compra de livros online, leitura de jornais e revistas, acesso à Internet e outras. (KINDLE, 2023)

O e-book reader é um suporte usado para a leitura de várias obras. Não somente livros, podendo ser também revistas e jornais periódicos (SILVA, 2011, p. 36). Os livros impressos ocupam ainda espaço para serem armazenados em estantes, e conseqüentemente, exigem cuidados de conservação do material para evitar sua deterioração ao longo do tempo. Portanto, o e-book reader tem uma vantagem sobre o livro tradicional por ter diversas obras armazenadas em um só aparelho.

Segundo Silva (2011), outra característica do e-book reader é a facilidade de ser transportado para qualquer lugar. Isso se assemelha também com o próprio livro, mas a diferença é que o livro é somente um exemplar e os e-books readers disponíveis para compra podem conter em torno de 1.500 livros armazenados. Outro fator importante é com relação ao peso, pois esse dispositivo não pode ser comparado, por

exemplo, à quantidade de livros pesados que uma criança carrega na mochila ao ir para a escola.

Mesmo à frente das vantagens do livro digital, o livro físico oferece vantagens que o digital não pode oferecer, tais como a experiência tátil, o cheiro característico, a resistência à fadiga visual e a possibilidade de construir coleções físicas. Também pode se levar em conta a ausência de distrações eletrônicas, a durabilidade, a facilidade de fazer anotações à mão no próprio livro e o valor colecionável em casos de edições especiais.

4. LIVRO-OBJETO E LIVRO DE ARTISTA:

um recorte no Brasil: década de 50-80

“As pessoas não sabiam exatamente do que se tratava, encontravam o choque pelo estranhamento. Eram livros, alguns que podiam ferir as mãos. E era arte, e ela feria os olhos.” (SILVEIRA, 2001, p. 16)

Como é dito por Silveira, o livro de arte é incomum e busca significados nos locais mais ocultos do nosso ser, seja pelo estranhamento ou seja pelo encantamento. Um fator pode vir com o outro, e certamente fica impresso na mente de quem o consome, como é o exemplo do livro de carne, composto inteiramente por pedaços de carne, e muitos outros que ainda viriam. Para entender melhor a história desses livros, vamos começar analisando um pouco do que foram as publicações dos anos 50 a 80 no Brasil.

figura 5



Livro de Carne, 1978-79, Artur Barrio

O Gráfico Amador foi um ateliê gráfico e uma editora experimental criada em Recife em 1954 por Aloisio Magalhães e seus amigos José Laurênio de Melo, Gastão de Holanda e Orlando da Costa Ferreira. Tinha como objetivo publicar pequenas tiragens manuais de textos literários mesclados com experimentações gráficas e foi muito importante no contexto brasileiro de publicações. Quase todo autor define o livro de artista ou o livro de objeto de maneiras específicas, pois são conceitos moveáveis, contendo definições imprecisas e instáveis. De acordo com Souza, o ideal seria utilizar a expressão do livro numa acepção mais ampliada que compreenderia assim todas essas manifestações artísticas semeadas no campo do livro. (SOUZA, 2009, p.55)

As edições desse coletivo recifense “revelam uma acentuada preocupação artística, quanto à escolha dos tipos, o aproveitamento dos espaços em branco, a composição e a apresentação” (GASPAR, p. 2, 2010)

figura 6

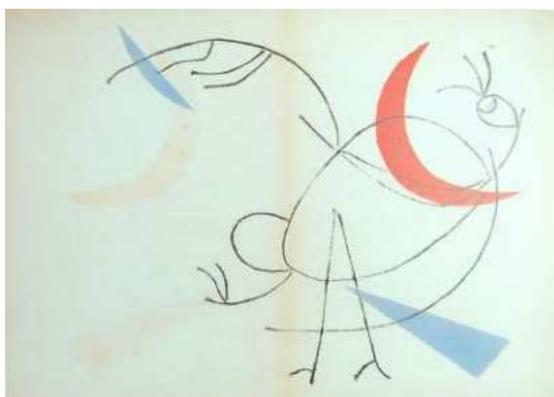


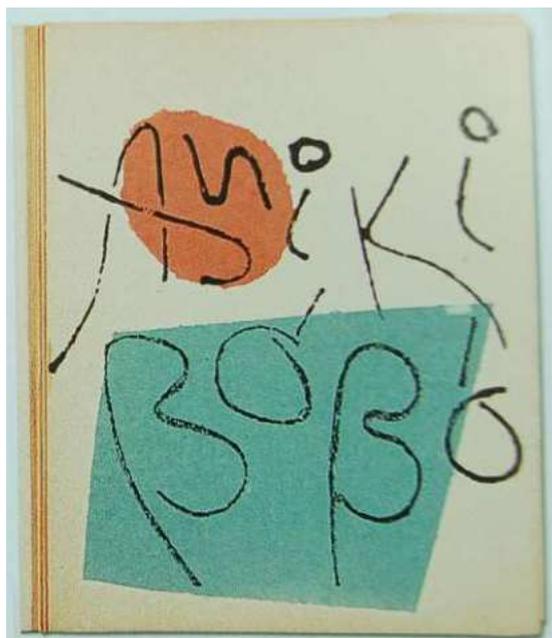
Ode, 1956, Ariano Suassuna

Em *Tendências do livro de artista no Brasil (1985)*, um contexto geral dos livros de artista no Brasil é traçado. Por ser um catálogo de uma exposição também de suma importância no contexto pesquisado, muito do seu conteúdo é descritivo e ajuda na construção imagética do que se passava nas páginas desses livros. A partir daqui, serão citadas as obras contidas nesse catálogo para que seja traçado uma linha do tempo das obras da época.

O primeiro livro citado é *Aniki Bobó*, de 1958, de Aloísio Magalhães e João Cabral de Mello Neto, surgindo no já citado *Gráfico Amador de Recife*, que privilegiam o caráter plástico e visual do ato de fazer um livro.

figura 7 e 8





Aniki Bobó, 1958, Aloisio Magalhães

É dito que nos anos 50 no Brasil, os artistas plásticos são precedidos pelos poetas concretos e neoconcretos, que enfatizam a importância dos elementos visuais em seus poemas-objetos. Silveira ainda diz que “livro-objeto é o “objeto tipográfico e/ou plástico formado por elementos de natureza e arranjos variados” (SILVEIRA, 2001, p.25)

“Se a poesia concreta revaloriza a palavra como estrutura significativa essencial, colocando-a num espaço específico, concebido como agente estrutural - o espaço gráfico - se leva a um novo tipo de interação, de identidade entre “forma” e “conteúdo”, se a partir dela é possível, no Brasil, pensar numa tipografia criadora, sua influência numa nova ideia de livro será mais reflexa do que efetiva, pois suas realizações não requerem necessariamente o suporte livro, podendo extrinsecar-se em outras formas, como o cartaz, o filme, etc.” (FABRIS E COSTA, 1985)



dias, dias, dias, 1953, Augusto de Campos

A experiência mais radical realizada pelos neoconcretos ocorre com os "livros-poemas", como os de Ferreira Gullar, Theon Spanudis, Lygia Pape e outros artistas. Nesses livros-poemas, os elementos plásticos e gráficos têm igual importância. Eles exigem que o leitor os manipule de forma expressiva para que possam existir, tornando-se uma experiência aprofundada em 1960 pelo Livro Infinito, criado por Reynaldo Jardim. Este volume possui dois dorsos e dois começos, logo, sem começo nem fim, estruturado de forma circular e contínua. Suas páginas são trabalhadas considerando a totalidade do livro, permitindo que o movimento e o significado se propaguem através de cortes, dobras e desdobras silenciosamente.

O Livro Infinito de Reynaldo Jardim é uma construção contínuo-descontínua, que proporciona uma experiência multi-sensorial, na qual o tato e a visão, o corpo e a mente, participam de uma operação imediata, concreta e sem fuga.

Como contraponto às experiências dos poetas, mas ainda no âmbito do livro-poema, Lygia Pape produz, em 1959, o Livro da Criação, no qual a linguagem não-verbal determina, nos dizeres da autora, uma narrativa verbal. Feito só de formas e cores, o livro é uma estrutura móvel que evolui do plano para o espaço, construído à medida que o leitor vai armando suas páginas e delas extraindo inúmeras sugestões metafísicas, lúdicas, que percorrem dois eixos principais de leitura: a criação do mundo, a criação artística através de elementos genuinamente plásticos.

figura 10 e 11



O Livro da Criação, 1959, Lygia Pape

figura 12



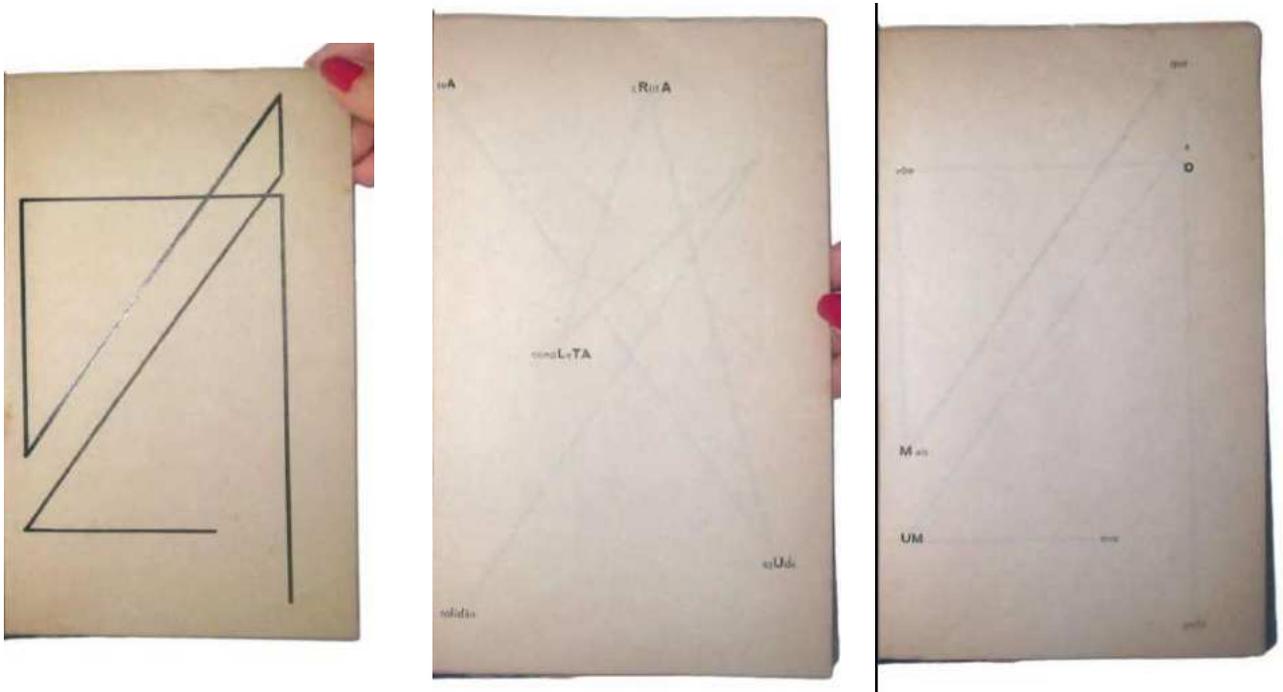
Livro dos Caminhos, 1954, Lygia Pape

Em outro texto da autora do *Tendências do livro de artista no Brasil*, ela diz que, embora Wladimir Dias Pino classifique *A Ave* (1956) como um produto do "intensivismo", que defendia a simultaneidade de visualidade e a sobreposição de camadas de códigos, é incontestável que este exemplo é fundamental para a renovação da prática do livro de artista realizada pelos neoconcretos.

“*A Ave*” introduz diversas inovações. A estrutura física do livro torna-se parte integrante do poema, pois sua existência depende da manipulação criativa do leitor, que determina o ritmo da leitura, as possibilidades de decodificação e as relações espaciais entre as páginas. O autor intencionalmente separa a escrita e a leitura. A combinação de gráficos, palavras, transparências e perfurações cria um código espacial, no qual as informações se sobrepõem e se particularizam, gerando um jogo de remissões que multiplica os significados verbais e visuais. Isso transforma o

poema em uma estrutura perceptiva constantemente ressignificada, uma "armadilha visual" que segue uma lógica interna e auto-referencial.

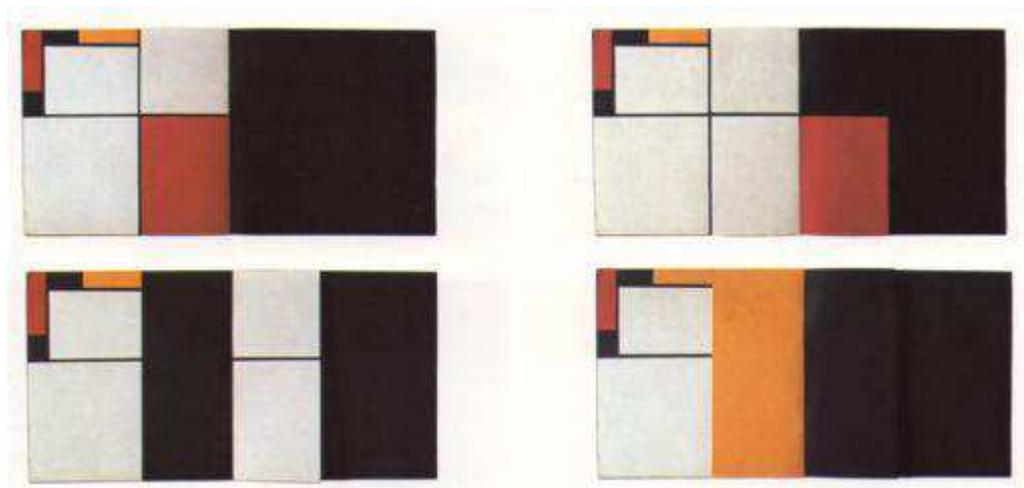
figura 13, 14 e 15



A ave, 1956, Wladimir Dias Pino

Sem dúvida, é a partir desse exemplo que surgem experiências posteriores, como as de Lygia Pape, de Reynaldo Jardim e de Raymundo Collares. Essas estruturas móveis são altamente sensoriais e envolvem integralmente o espectador com suas propostas lúdicas e construtivas.

figura 16



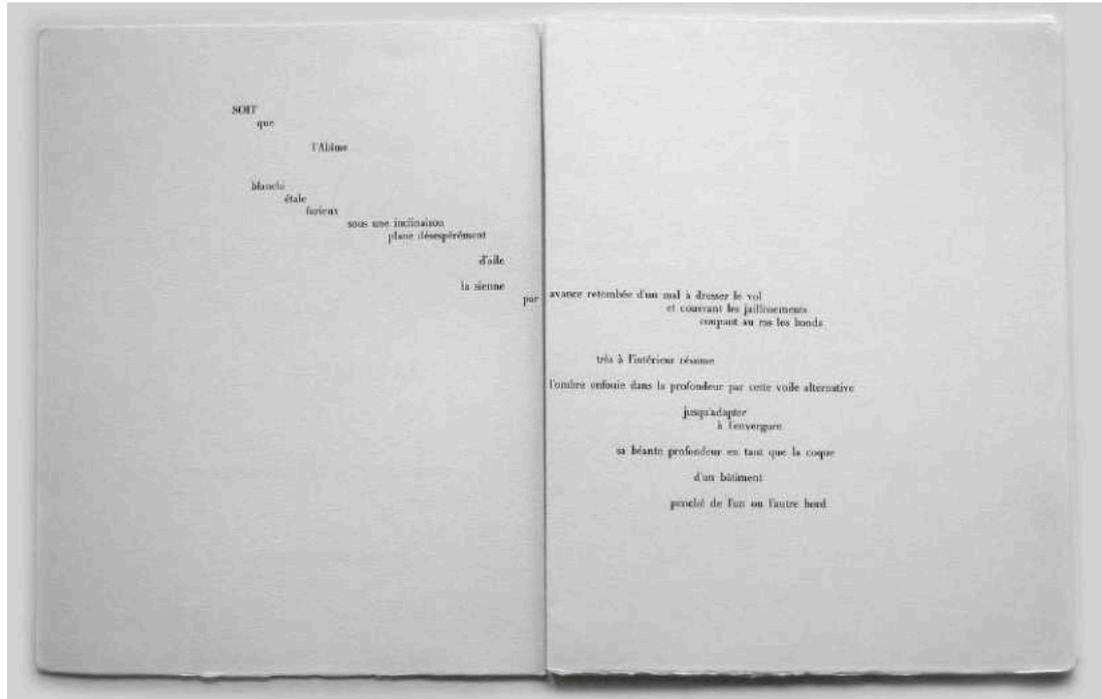
Gibi - aberto em diagonal, 1971, Raymundo Collares

“As tendências atuais do livro de artista postulam o objeto sensual, com uma nova abordagem estética que contrasta com a dimensão conceitual do momento anterior. A busca intensa da cor, o uso de formatos inusitados e técnicas como a colagem, o recorte e o relevo estão claramente apontando para a retomada da tradição dos anos 40-50, seguindo artistas como Antonio Violetta, Luciano Bartolini, Judith Levy, Eugenia Balcells e outros. O prazer formal retoma sua primazia, tornando o livro novamente uma experiência eminentemente perceptiva.

Enquanto as tendências europeias e norte-americanas se alinham às novas correntes pictóricas, no Brasil observa-se uma busca por um caminho próprio, especialmente marcado pela valorização das técnicas de gravura. Isso pode ser visto nas "Edições João Pereira" em São Paulo, na "Oficina Goeldi" em Belo Horizonte, bem como em artistas como Ricardo Campos, Hélio Ferverza e Otacílio Camilo (Terreno de Circo, 1985). Esses artistas renovaram a prática do livro artesanal, contribuindo para a riqueza e diversidade do livro de artista brasileiro” (FABRIS, 2009).

Saindo do campo brasileiro, temos então uma obra em especial que também foi citada, chamada Um Lance de Dados (1987) de Stéphane Mallarmé, em que Augusto de Campos chama de “poema-estrutura”, que se desdobra em uma tipografia funcional “capaz de dar conta das metamorfoses, dos fluxos e refluxos das imagens”, caracterizando-se pelo uso de tipos diversos, por uma nova disposição das linhas, pelos espaços em branco, por uma concepção inovadora da página, em que as palavras formam um todo e, ao mesmo tempo, se separam em dois grupos, determinados pela linha central, sem perder o caráter dum ideograma único.

figura 17



Um Lance de Dados, 1897, Stéphane Mallarmé

É indiscutível que o exemplo de liberdade apresentado por *Um Lance de Dados* desempenha um papel fundamental na prática artística contemporânea, especialmente na renovação da concepção de livro pelas vanguardas históricas. Estas vanguardas, ao contrapor as "criações pessoais" ao produto anônimo da indústria editorial, destacam o trabalho conjunto do artista, escritor e diagramador na criação de obras únicas.

Nos casos mencionados até o momento, o livro de artista assume a forma de uma unidade expressiva que transmite uma determinada ideia de arte e incorpora, em sua estrutura, o elemento essencial da construção do livro: sua natureza sequencial. Assim como um pintor explora os elementos inerentes à natureza do suporte ao criar uma pintura - como a superfície, o enquadramento e a dimensão -, o artista que cria um livro trabalha com uma sequência coerente de espaços - as páginas, o tempo necessário para virá-las, o gesto do leitor e a intimidade estabelecida entre o livro e aquele que o manipula.

Independentemente das técnicas utilizadas e das diretrizes estéticas seguidas, o livro de artista sempre explora as características estruturais do livro em si. A obra não se resume a cada página isoladamente, mas sim à soma de todas elas, percebidas em diferentes momentos da leitura. Portanto, o livro de artista se configura como uma sequência espaço-temporal, determinada pela relação cinética entre as páginas, é um diálogo entre a "página" e o contexto global do livro.

A concepção de livro de artista se expande, abrangendo a obra de arte presente na estrutura formal do livro. Ao se opor ao caráter elitista e exclusivo do "livro de bibliófilo", o livro de artista se consolida como uma forma de expressão que se comunica com um público mais amplo, enfatizando a dimensão da leitura, a predominância do conceito e do processo intelectual. Torna-se, assim, um registro e uma "exposição pública" dos procedimentos artísticos.

O livro de artista passa a abranger uma vasta área da "arte não-objetual", documentando performances, trabalhos conceituais, experiências e outros, frequentemente explorando a dimensão da intermídia. Ele se debruça sobre duas diretrizes fundamentais na estrutura do livro: a natureza serial, que permite a fluidez da informação ao virar das páginas. Essa abordagem ampla e inclusiva torna o livro de artista uma plataforma versátil, refletindo o fluxo contínuo das ideias e permitindo que a arte alcance um público mais amplo e diversificado. A leitura deixa de ser um elemento parado, imóvel, trata-se do registro dos procedimentos de fazer arte. É dizer que o processo é importante.

“Nos anos 70, multiplica-se a publicação de livros conceituais com o objetivo fundamental de estabelecer um canal de produção e distribuição que escape do circuito artístico estabelecido. Publicado pelos próprios artistas, por algumas galerias, por pequenas editoras, o livro conceitual ramifica suas vertentes, abarcando a expressão política, a poesia visual, as seqüências fotográficas ou gráficas, inventários, pesquisas seriais, experimentações intersemióticas, etc. o surgimento das novas tendências pictóricas nos fins da década leva a uma revisão do "ascetismo" conceitual. Começa a despontar novamente o livro "sensual" que usa abundantemente a cor, escolhe formatos e diagramações rebuscadas, realça a tatilidade do material, se vale de técnicas como a colagem, o recorte.” (FABRIS E COSTA, 1985, p. 15-16)

A partir desta data até o início dos anos 80, a produção de livros de artista se expande significativamente, abrangendo uma ampla variedade de materiais, técnicas e formas. Os artistas exploram as novidades oferecidas pela xerox e pela computação, abordando uma diversidade de temas, como discussões sobre a essência da arte, questões críticas, documentação de performances, jogos de palavras, reflexões políticas, investigações intersemióticas e muito mais.

figura 18 e 19



Poemobiles, 1974, Julio Plaza e Augusto de Campos

De cunho político, encontramos "Poética-Política" (1977) de Julio Plaza, um livro que se constrói a partir da justaposição de fragmentos - cadeados e manchas que delineiam as silhuetas de diversos países sul-americanos - esses fragmentos, ao se unirem, formam o mapa da América Latina, junto com os dos Estados Unidos e do Oriente Médio. O livro apresenta duas sequências de leitura, dependendo de sua abertura, seguindo a orientação ocidental ou oriental.

“Primeira constatação: é um livro sem palavras. O próprio título é, mais que palavra, um ideogramamontagem das palavras poética e política com a letra “E”, e a letra “L” fundidas, dando o signo chinês para “Sol”. Como pode um livro sem palavras ser político? Em lugar de palavras, Plaza usa mapas. Conversa através de mapas, como os marinheiros conversam através de bandeiras. O livro de Plaza é um livro icônico. O primeiro livro político puramente icônico de que tenho notícia. Plaza utiliza apenas dois ícones: mapas de países e continentes e um ideograma ambivalente de um cadeado que, visto de ponta cabeça é um capacete. O

livro inverte no meio, podendo portanto ser aberto com a lombada para a esquerda (modo ocidental) ou com a lombada para a direita (modo oriental: chinês, japonês, árabe, hebraico). O ideograma “cadeadocapacete” que começa o livro e o termina, cerca com sua sinistra ambigüidade e atrito entre os mapas.

Os mapas são dos Estados Unidos, do Oriente Médio, da América Latina, seus países, do Brasil, de Cuba, do Chile. E passam pelas páginas com o polimorfismo caprichosos de nuvens e a terrível precisão de conceitos.

Da pura “apresentação” dos mapas, jogando com o significado internacional de cada país, na distribuição das relações de poder, hegemonia, submissão e exploração, Plaza diagrama uma denúncia, historizando a geografia”.

(LEMINSKI, 1977)

figura 20



Poética-Política, 1977, Julio Plaza

O avanço das investigações com o xerox, no Brasil, ocorre de forma simultânea ao interesse pela arte postal e pelos processos conceituais, no início da década de 70. Isso impulsiona o surgimento de uma série de livros de artista que empregam a técnica de reprodução, tanto com propósitos conceituais quanto para a experimentação e exploração da dialética do "meio multiplicador", o qual é incapaz de gerar cópias absolutamente idênticas.

No final da década de 70, o conceito de catálogo como um projeto começa a ser encarado como uma "exposição paralela" àquela que ocorre nos espaços designados

do circuito artístico, mas autônoma e autocontida, visto que as páginas sequenciais substituem as quatro paredes dos museus ou galerias. Os primeiros experimentos de catálogos inovadores surgem na Escola Brasil, onde artistas como Baravelli, Fajardo, Nasser e Resende incentivam seus alunos a criar álbuns, manter cadernos de apontamentos e propor a elaboração de "narrativas" distintas. Por exemplo, uma história poderia ser estruturada em um caderno em branco utilizando apenas furos, recortes, dobras, grampos e fita adesiva.

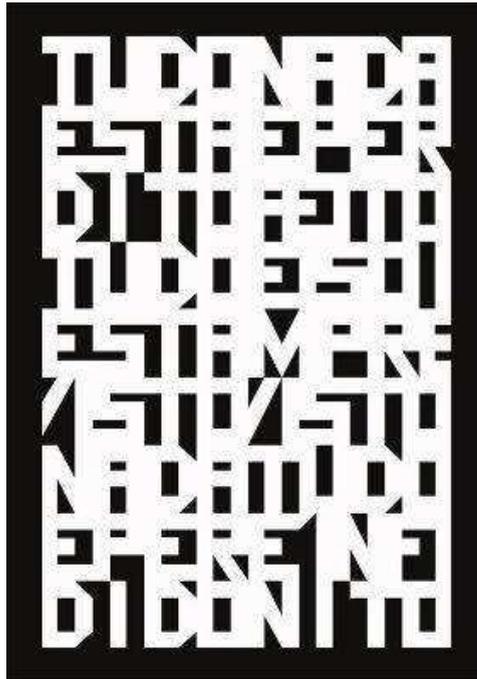
Dentro desse espírito de moldar a forma à ideia, concebendo a solução gráfica como uma relação intrínseca entre "forma" e "conteúdo", os artistas da Escola Brasil produzem os primeiros catálogos conceituais no Brasil, com destaque para Baravelli, Fajardo, Nasser e Resende (1968).

Uma vertente peculiar do livro de artista é representada pela "biblioteca virtual" de Otávio Roth: pequenos cadernos cujas folhas em branco funcionam como mensagens por si mesmas, e em que cada página, apesar da aparência similar, carrega as marcas do processo de trabalho e de "acidentes de percurso", com manchas, furos, rebarbas, espessuras, entre outros.

“Se o livro de artista não teve condições de conquistar um público mais vasto no Brasil, por estar essencialmente associado a pesquisas que não tiveram grande penetração no mercado, é inegável, entretanto, que divulgou a arte contemporânea junto a uma nova faixa de fruidores, os quais não concebem mais a obra a partir de categorias técnicas restritivas, sendo capazes de apreciar o processo, de estabelecer uma relação mais íntima com o objeto artístico, propiciada pela dimensão cinético-temporal do livro, cujo ritmo de leitura estabelecem livremente. O leitor torna-se, dessa forma, o programador duma espécie particular de museu, um museu no limiar da exposição real e daquela imaginária, mediado, em grande parte, pelo universo das técnicas de reprodução, propostas como a obra em si e não como o simulacro benjaminiano, destruidor da aura.” (FABRIS E COSTA, 1985, p.20)

Após a década de 70, ainda vemos muitas obras de Augusto de Campos e de seu irmão Haroldo de Campos e de Décio Pignatari, onde vemos os mesmos se utilizarem de recursos tecnológicos que permitem integrar palavra, som, imagem, movimento, tempo e espaço em composições que chamam o leitor a participar da obra como um todo.

figura 21



Tudo está dito, 1974, Augusto de Campos

Em *Criptocardiograma*, uma peça que faz parte da série Clip-poemas, disponibilizada em sua página na internet, a leitura é interativa: o leitor é convidado a arrastar as letras de um menu-alfabeto para dentro de um campo de ícones, substituindo cada ícone por uma letra e assim compondo o poema. Essa operação lúdica lembra a sofisticação barroca presente na poesia visual labiríntica.

Esse é um dos aspectos centrais na poesia de Augusto de Campos, um dos pioneiros da Poesia Concreta. Esse aspecto alcança sua plenitude na obra "Caixa Preta" (1975), um conjunto de poemas visuais e poemas-objeto criados em colaboração com Júlio Plaza. Nessa obra, destaca-se o poema intitulado "O Pulsar", no qual as letras se mesclam a sinais gráficos como círculos e estrelas, substituindo as vogais. Essa peça foi musicada por Caetano Veloso e faz parte da gravação em vinil que acompanha a obra "Caixa Preta".

figura 22



O Pulsar, 1975, Augusto de Campos

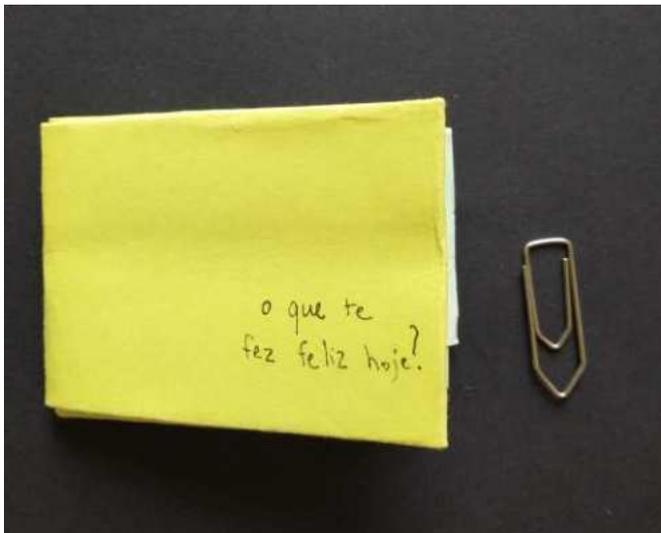
Se o livro de artista se torna um veículo dominante entre nós nos anos 70-80, não se pode esquecer que ele vem precedido, da década de 50, pela experiência do livro-poema, oriunda da práxis neoconcreta. (FABRIS, 2009)

5. O MOTIVO DO DIÁRIO E PRIMEIRAS EXPERIMENTAÇÕES

a) ZINE DAS PEQUENAS FELICIDADES

O motivo para a realização do diário foi refazer um projeto que fiz em 2018, chamado “zine das pequenas felicidades”. Ele foi realizado no 14º encontro regional de design (chamado (R) existência) na ESDI, que aconteceu dos dias 15 a 20 de novembro. A zine consiste em um caderno em branco com uma só pergunta na capa: "o que te fez feliz hoje?", em que eu convidava as pessoas do evento a escreverem e preencherem o caderno. No final do evento, fiquei com um compilado de respostas que depois de devidamente editadas, resultaram um total de 56 páginas separadas em 4 caderninhos de 14 páginas, com os mais variados relatos. No evento, aconteceram palestras, oficinas, rodas de conversa e trocas muito gostosas entre designers de vários estados. O formato da zine – um caderninho pequeno feito com uma folha A4 dobrada em 3 colunas – foi me ensinado numa das oficinas de encadernação do evento, pelo Saimon Brum, designer encontrista do evento que reside em Porto Alegre. A zine serviu como projeto final da matéria de Publicação Independente da UFRJ, orientada pela Julie Pires.

figura 23



O que te fez feliz hoje?

figura 24



Quadro cadernos agrupados, de 8,5x6cm

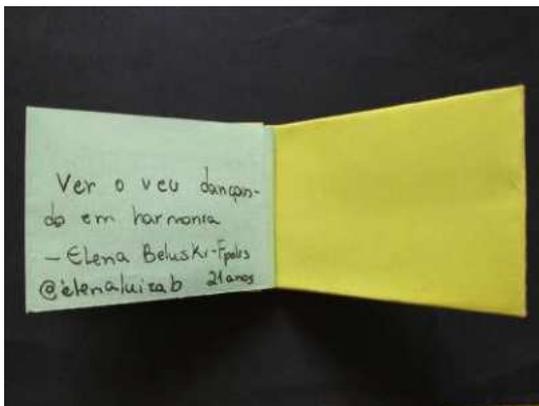
figura 25



"Abriu o sol, mas não ficou super quente." Saimon, 32, UFRGS

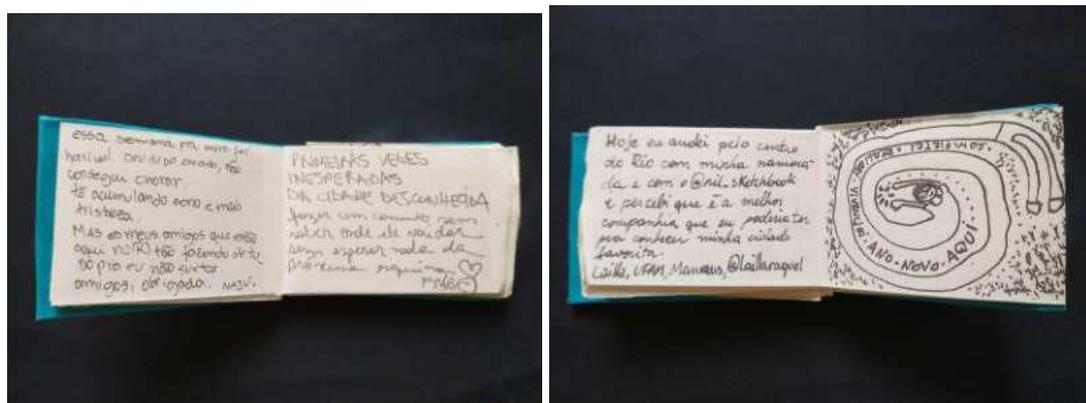
"Consegui dormir por mais tempo hoje" Ana Glauca, 20, ESDI/UERJ

figura 26



"Ver o véu dançando em harmonia" Elena Beluski, 21 anos, Florianópolis

figura 27 e 28



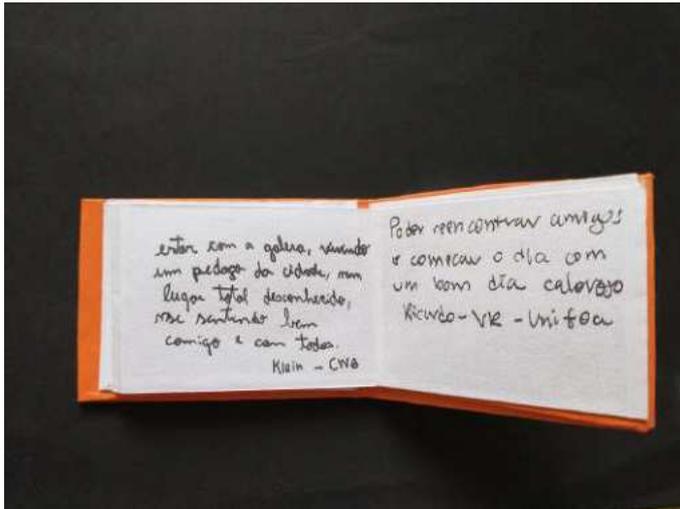
“Essa semana pra mim foi horrível. Deu tudo errado, não consegui chorar. Tô acumulando sono e mais tristeza, mas os meus amigos que estão aqui no (R) tão fazendo de tudo pra eu não surtar. Amigos, obrigada. Najú.”

“Primeiras vezes inesperadas da cidade desconhecida. Fazer um caminho sem saber onde ele vai dar / sem esperar nada da próxima esquina. Fa (BE)

“Hoje eu andei pelo centro do Rio com minha namorada e com o @nil_sketchbook e percebi que é a melhor companhia que eu poderia ter pra conhecer minha cidade favorita. Laila, UFAM, Manaus @lailaraquel”

“Completei, realizei, vivenciei, ano, novo, aqui.”

figura 29



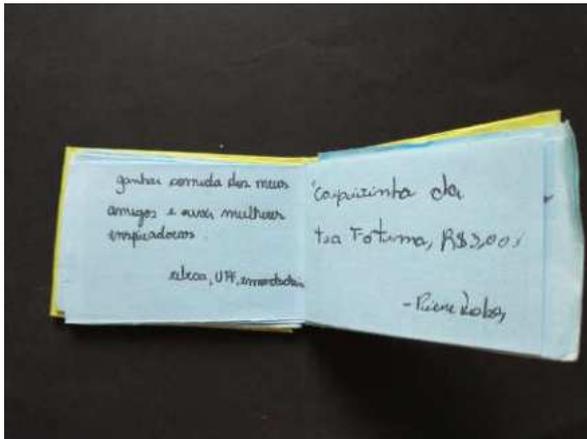
“estar com a galera, vivendo um pedaço da cidade, num lugar total desconhecido, me sentindo bem comigo e com todos. Klein - CWB”

figura 30



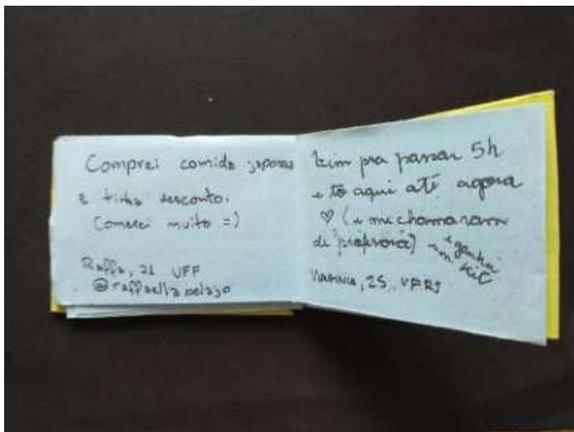
”Fui numa exposição maravilhosa feita por mulheres no Mar (Museu de Arte do Rio) Cami, 22 anos, UTFPR, Curitiba”

figura 31



“Ganhar comida dos meus amigos e ouvir mulheres inspiradoras. Rebeca, UFF”
“Capirinha da tia Fátima, R\$5,00. Pierre Lobos”

figura 32



“Comprei comida japonesa e tinha desconto. Comerei muito. Raffa, 21, UFF, @rafaellapelajo”
“Vim pra passar 5h e tô aqui até agora. (e me chamaram de professora) e ganhei um kit (kit enconstrista do evento). Virginia, 25, UFRJ”

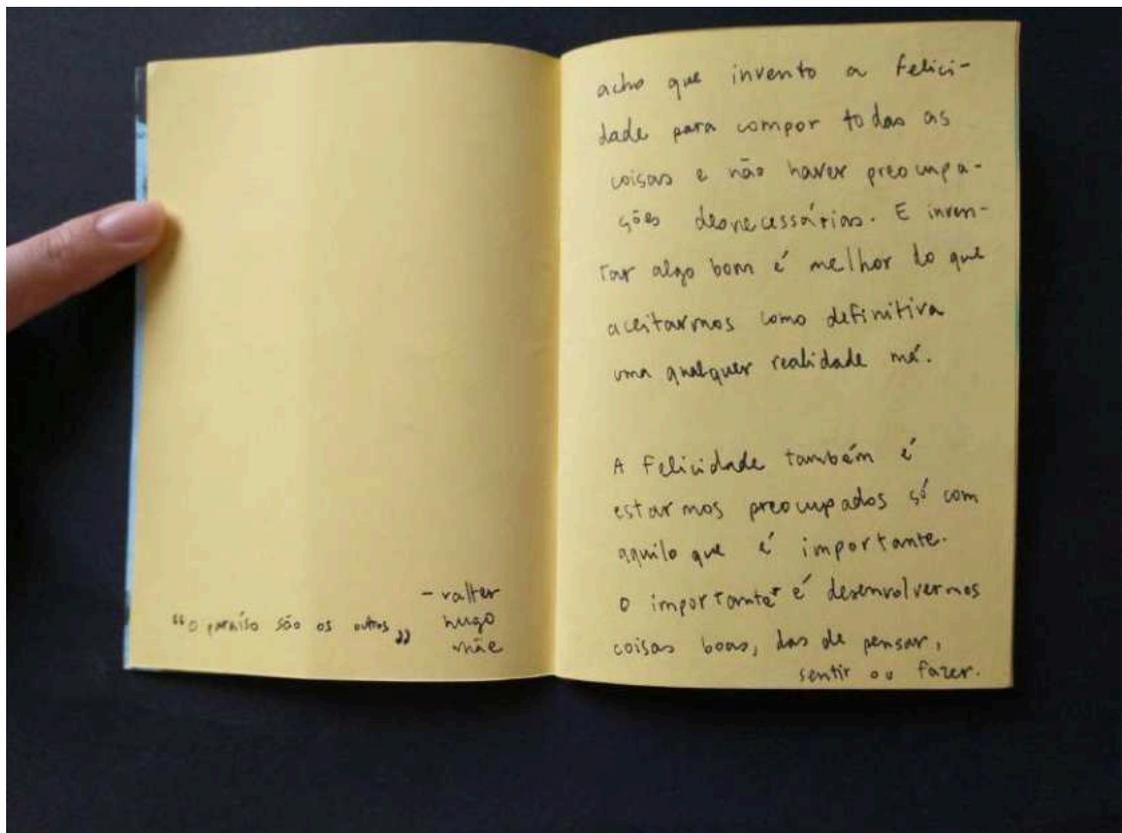
b) DIÁRIO VISUAL

Diferente da coleta de respostas de outras pessoas, na primeira experimentação, seria feito um diário visual de respostas mais pessoais, da autora da presente pesquisa. Textos, poemas, desenhos de observação, alguns recortes e colagens de páginas e uso de texturas foram testados no seguinte objeto livro. Essa metodologia de criar um diário visual veio da metodologia proposta por Ellen Lupton em seu livro Intuição, ação, criação: Graphic design thinking.

“Só há uma salvação para o esgotamento mental causado por um projeto interminável: romper com a sua rotina e criar algo belo. Criar um design novo a cada dia pode ser tão saudável para a mente criativa como comer

frutas e legumes é saudável para o corpo. Projetos que se arrastam ao longo de intermináveis etapas, revisões e sessões de brainstorming podem rapidamente se degradar em soluções excessivamente elaboradas e teorias sem rumo. Às vezes, o melhor remédio para quebrar um bloqueio mental resistente é uma boa colher da mais pura e doce criatividade. Criando coisas belas diariamente, você pode construir uma biblioteca de ideias pequenas e simples que poderão florescer e tornar-se projetos ambiciosos posteriormente. Criar algo vistoso pode ser indolor e muito gratificante. Hidrate a sua mente com os pequenos prazeres dos memoráveis rabiscos e páginas de cadernos de esboços que fizeram você se empolgar logo de início com o design gráfico.” (LUPTON, 2013, p.100)

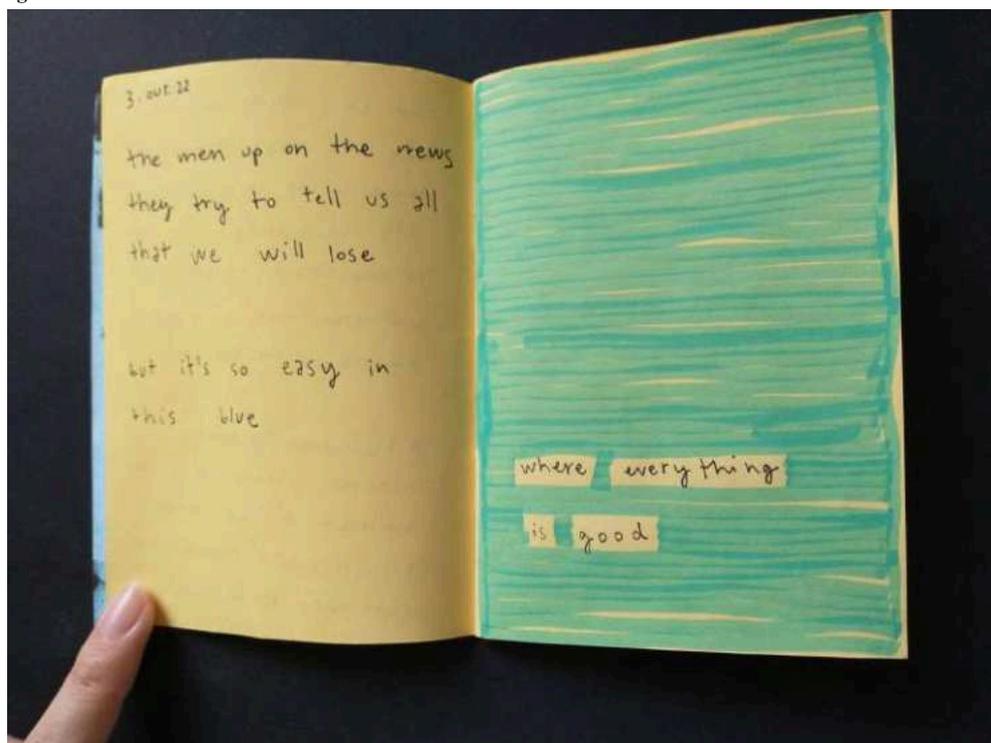
figura 33



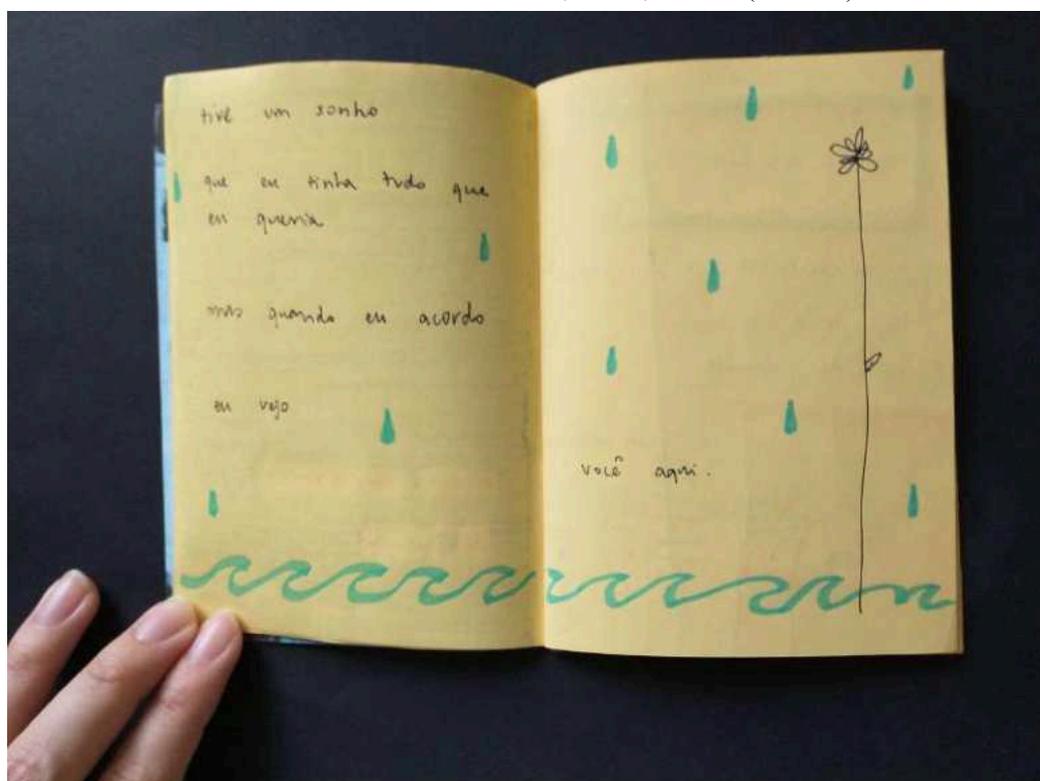
“O paraíso são os outros”, 2018, Valter Hugo Mãe (livro)

“Acho que invento a felicidade para compor todas as coisas e não haver preocupações desnecessárias. E inventar algo bom é melhor do que aceitarmos como definitiva uma qualquer realidade má. A felicidade também é estarmos preocupados só com aquilo que é importante. O importante é desenvolvermos coisas boas, de pensar, sentir ou fazer.”

figura 34 e 35

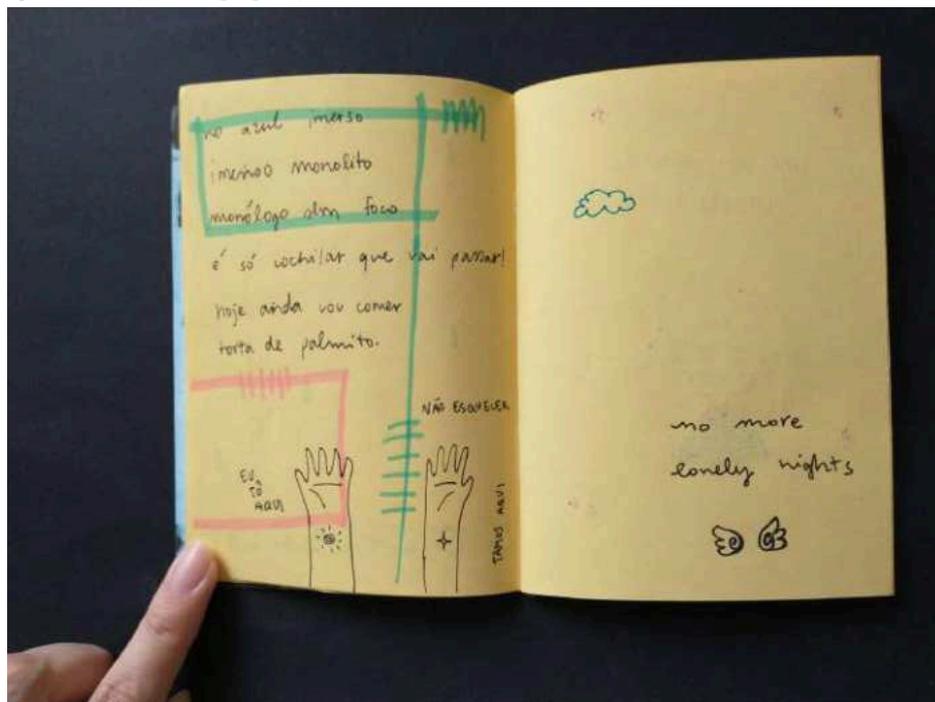


“os homens no noticiário tentam dizer que vamos perder / mas é tanta calma nessa tristeza / onde tudo é bom” Buzzcut Season, 2013, Lorde (música)

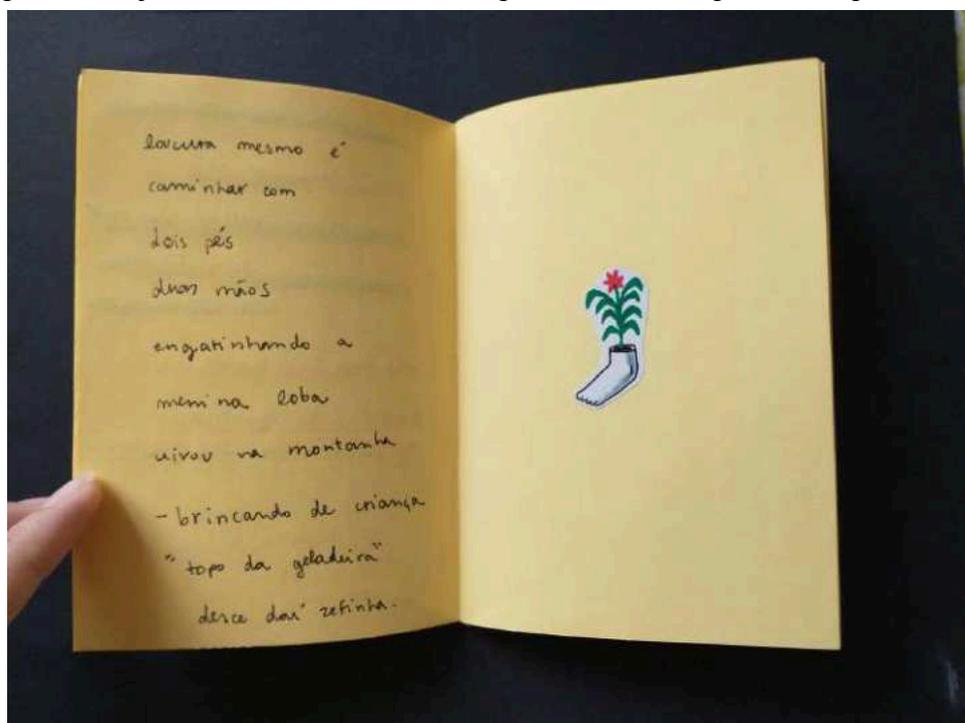


”tive um sonho que eu tinha tudo que eu queria / mas quando eu acordo / eu vejo você aqui.” Everything I Wanted, Billie Eilish, 2019

figura 35 e 36 (autorias próprias)



“No azul imerso / imenso monolito / monólogo sem foco / é só cochilar que vai passar / hoje ainda vou comer torta de palmito. Eu tô aqui, não esquecer, tamo aqui.”



“loucura mesmo é caminhar com dois pés duas mãos / engatinhando a menina loba uivou na montanha - brincadeira de criança “topo da geladeira” desça daí zefinha”

figura 37 e 38



figura 39 e 40

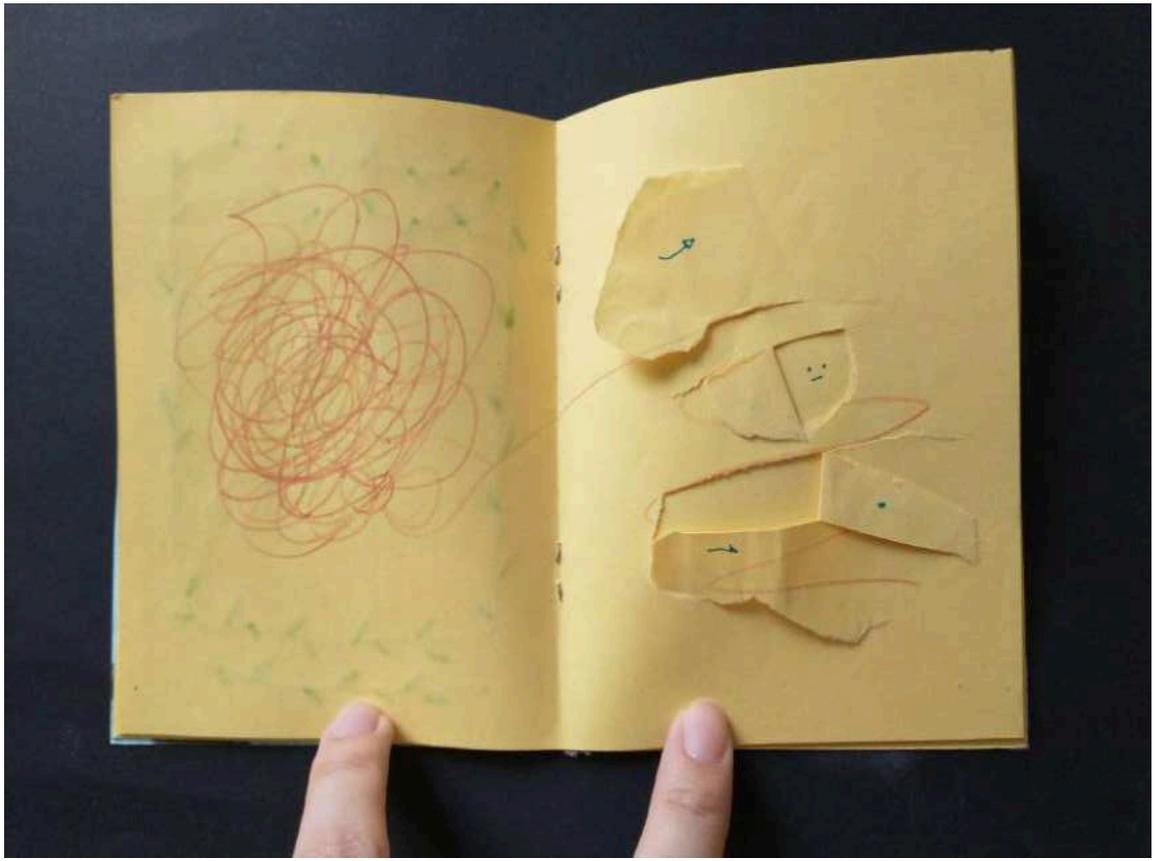
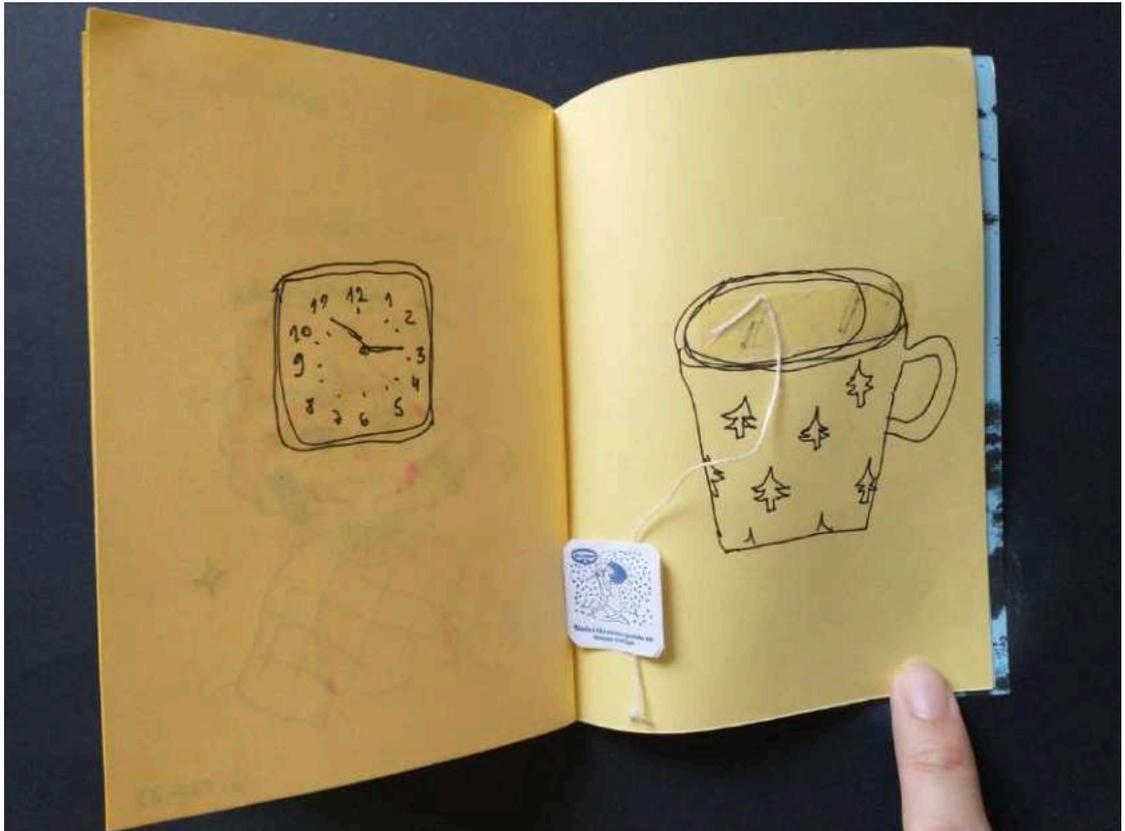


figura 41 e 42



uma flor presa por durex e os dizeres “cheire aqui”

c) ZINE CASINHA

Outro livro que serve de estudo, e também citado na introdução dessa pesquisa foi uma zine ilustrada concebida no projeto de pesquisa iniciado em 2020 com o nome de **Casa e outros lugares: uma reflexão sobre os espaços e o pertencimento** e dado o seguimento na pesquisa **Espaços e pertencimento: diálogo entre a publicação independente e o livro objeto**, em que se tem como propósito a criação de uma publicação independente que possa ser veiculada no meio virtual como livro-objeto.

O livro é repleto de informações adquiridas na primeira etapa da pesquisa, sendo elas oriundas de dois questionários: um sobre a relação das pessoas com sua casa; e o outro, das suas relações com o conceito de pertencimento. Essa metodologia foi utilizada a partir do interesse em refletir e questionar maneiras de se relacionar com o espaço, a partir de suas diversas significações e possibilidades, com base na leitura inicial do livro “A poética do espaço”, de Bachelard (2008). As respostas dos questionários estarão inseridas na publicação na forma de texto corrido, assim como experimentações artísticas pautadas pelos sentimentos que surgiram a partir da leitura delas.

figuras 43-53 (disponível online no link https://issuu.com/selopetricor/docs/zine_casinha)





o que te faz sentir em casa?

poder tirar os chinelos e deitar no sofá e não ter ninguém por perto pra conversar.

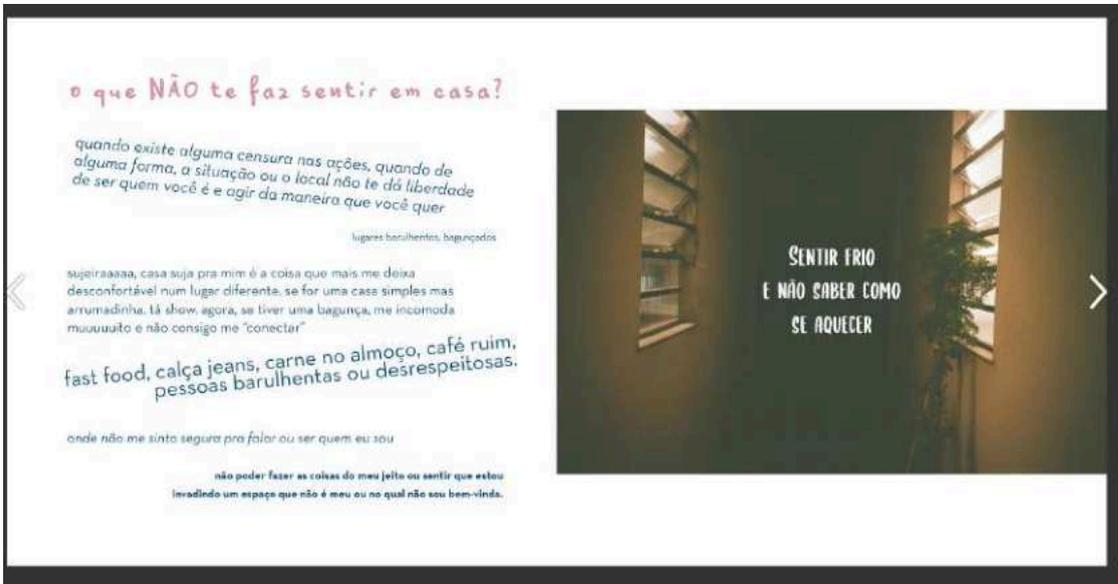
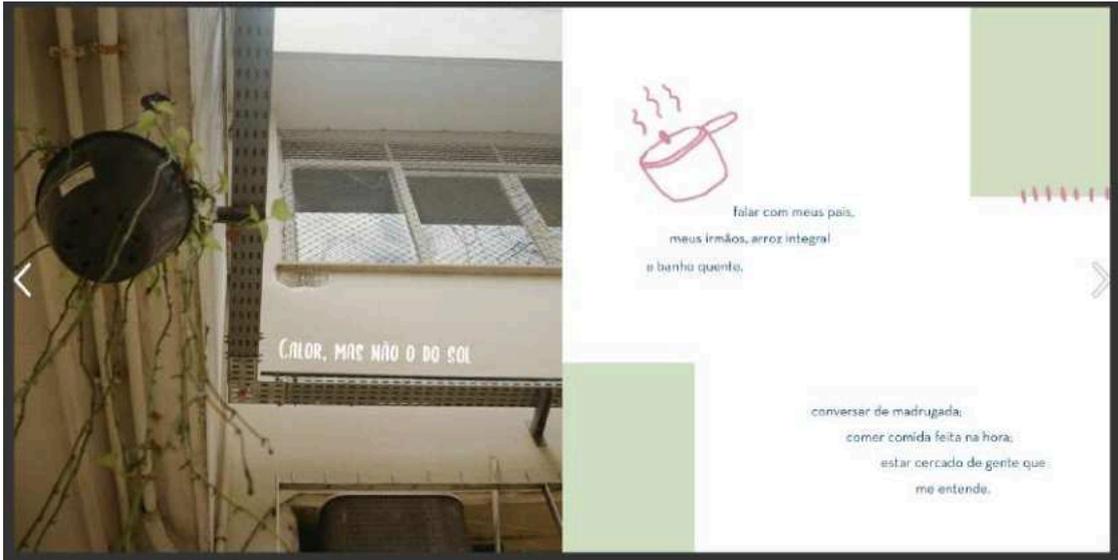
aqueles pequenos objetos que você acaba tendo apego e criam uma rotina (o cobertor que você gosta, a caneca, o lugar de apoiar o livro, onde você deixa a roupa...)

poder andar pelada, acender um incenso, passarinhos piando e me sentir segura de que nada de ruim vai acontecer comigo.

MINHA CASA, MINHAS PLANTAS E A TRANQUILIDADE QUE MEUS CANTOS EMANAM

A sensação de segurança e pertencimento

é o lugar em que sou a versão mais verdadeira de mim mesma, onde não faço o uso de nenhuma máscara social.



nas sextas e finais do semana é mais complicado, de resto, eu estou com a família e meu trabalho me mantêm ocupada

uma mistura de irritação, descanso, ódio e liberdade

estou na casa dos meus pais, aqui tenho espaço verde, quintal, vista e carinho - me sinto bem, mas falta a individualidade de estar no meu espaço, comigo mesma

desesperador: me sinto calado à força

TEM SIDO BOM, APESAR DE EU ADORAR SAIR À RUA. USANDO MAIS A VARANDA PARA TER A RUA EM CASA.

tem algo mais que você queira falar sobre CASA?

a "casa" do cantiga "era uma casa muito engraçada..." descreva o coração, sabia?

EU CONSIDERO MEU CORPO UMA CASA, E ELE ESTAR CONTIDO DENTRO DE UM LUGAR SEGURO ME FAZ PENSAR QUE ESTOU EVIDANDO DA MINHA CASA, DE MIM MESMA

QUE VALORIZO O QUE TENHO DE ELEMENTOS ASSIM COMO EM MINHA CASA-LUGAR.

tchau, meu bem!
me avisa quando chegar em casa, ok?

6. O LIVRO-OBJETO

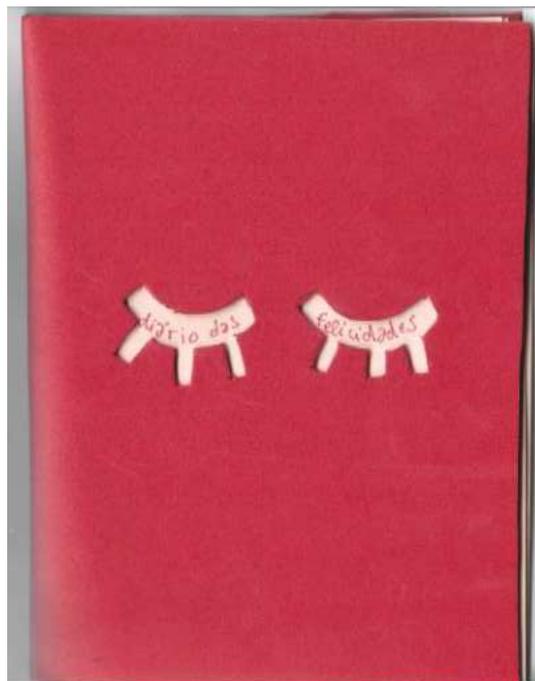
Esse termo se refere a uma concepção de livro que vai além da simples transmissão de informações por meio do texto escrito. Um livro-objeto é uma obra que integra elementos visuais, táteis e artísticos de maneira significativa, muitas vezes desafiando as convenções tradicionais de design de livros. Esses objetos são projetados para oferecer uma experiência mais envolvente e sensorial ao leitor.

Em um livro-objeto, a estética, a materialidade e a interação física com o livro são tão importantes quanto o conteúdo textual. Pode incluir elementos como formatos inovadores, ilustrações artísticas, papéis especiais, dobras criativas, pop-ups, texturas diversas e outras características visuais e táteis que vão além do simples ato de leitura.

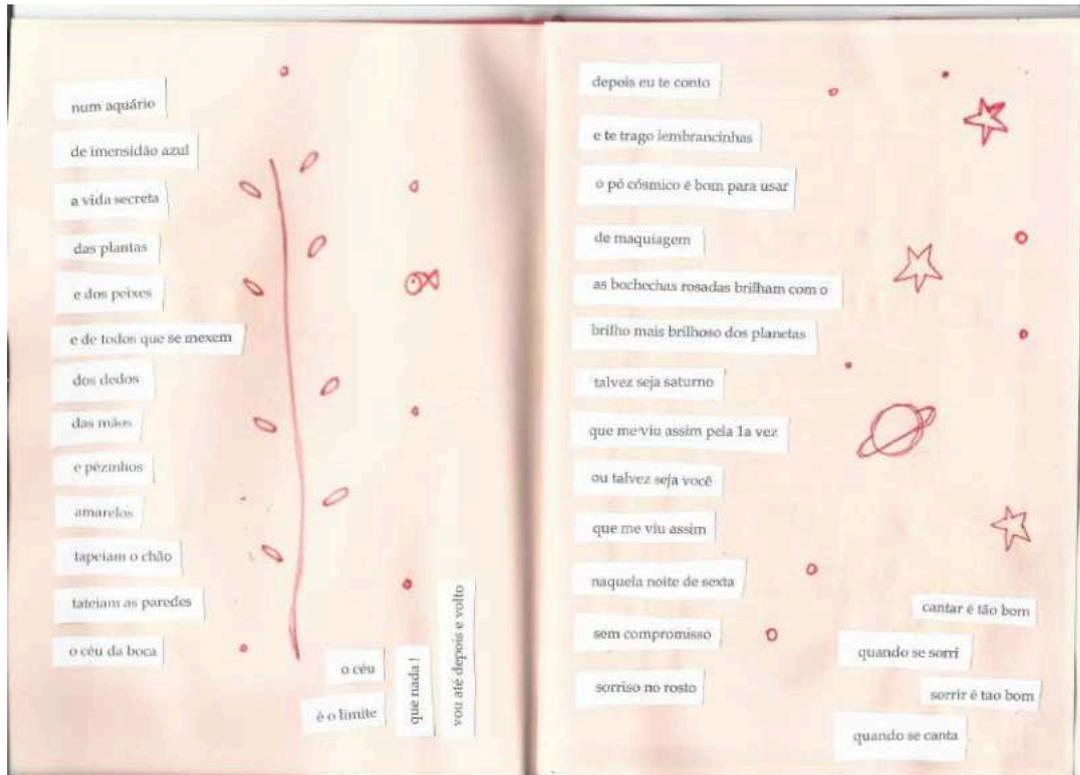
Esses livros muitas vezes desafiam a ideia tradicional de um livro como um meio estritamente funcional para transmitir informações e exploram as possibilidades artísticas e expressivas do formato, proporcionando uma experiência única e memorável para o leitor.

O “diário das felicidades” é composto por 24 páginas, com capa de papel EVA vermelha, para que a experiência tátil fosse diferente da de um livro convencional. O livro não é costurado, ele é preso por um elástico vermelho na lateral e isso se dá pelo fato das páginas poderem ser deslocadas, com o intuito futuro de fazer uma xerox das páginas duplas separadamente, transformando o livro-objeto em uma zine que pode ser reproduzida em uma pequena tiragem. A folha de miolo é composta por papel colorplus laranja 90g/m².

figuras 54-66



diário das felicidades



Página dupla com texto de 2018, que fala sobre plenitude e da relação da autora com o canto.



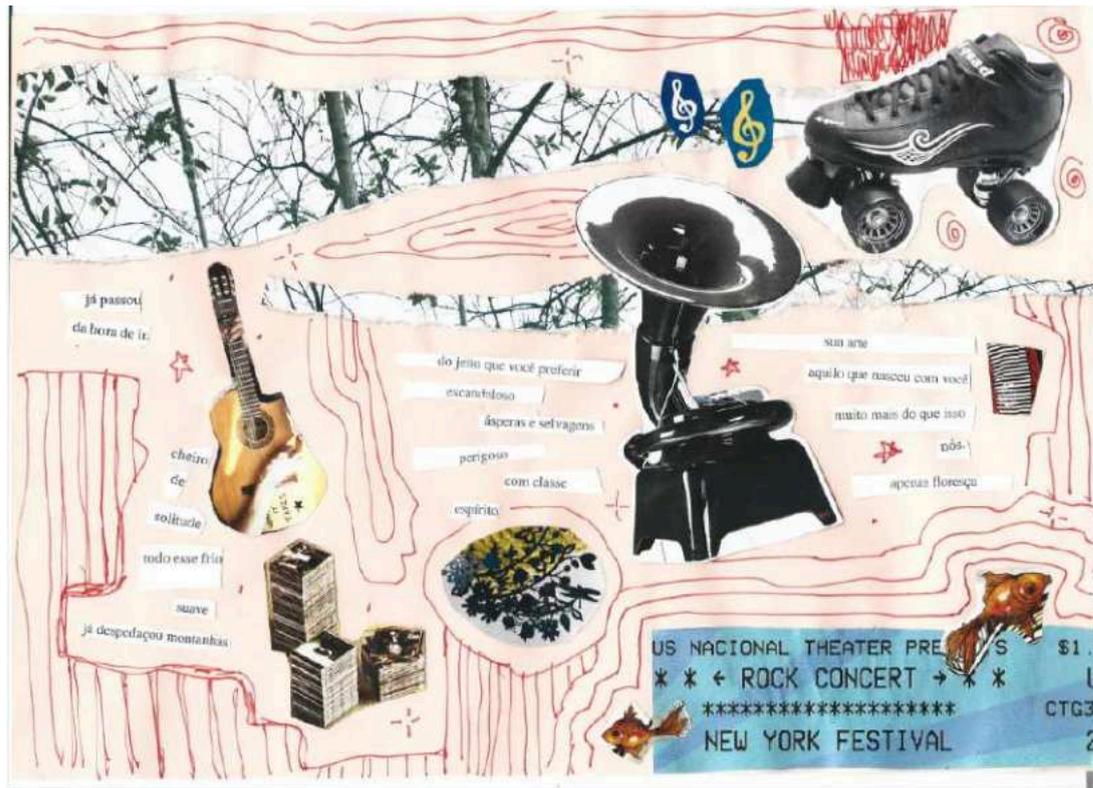
Na página par, temos a letra de uma música da autora com o código QR que te leva à música e na página ímpar, uma foto do diário pessoal junto com flores coladas.



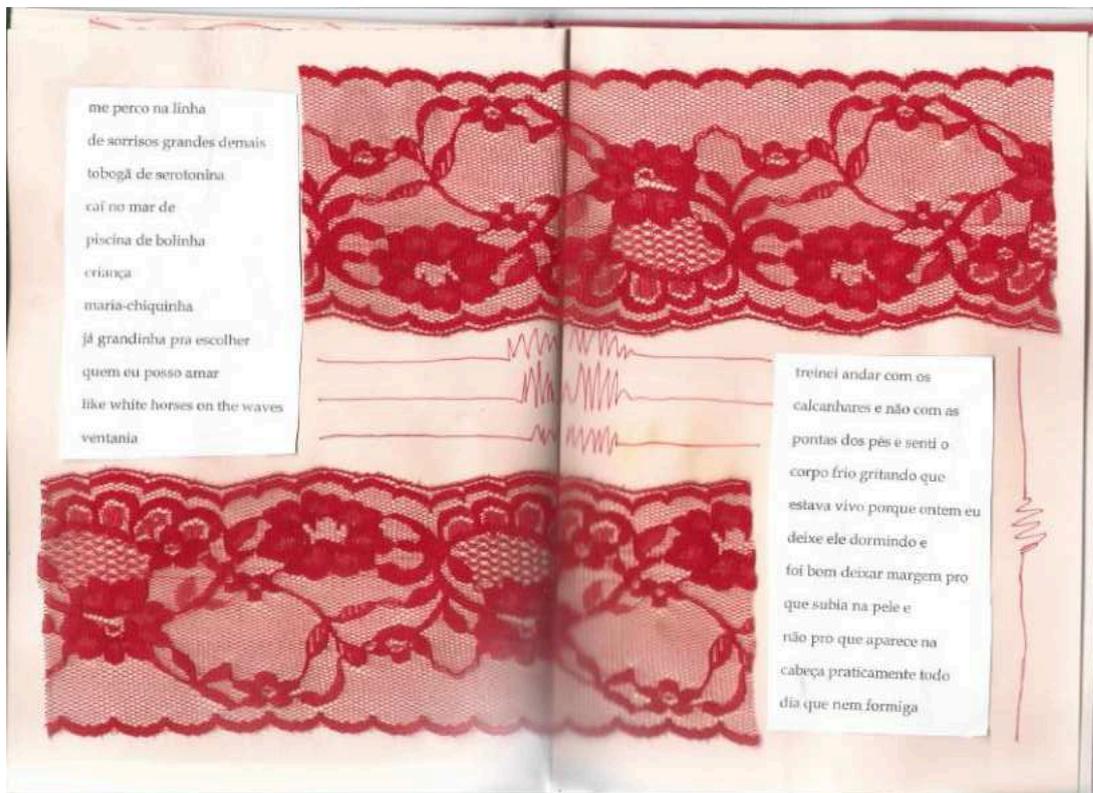
Página dupla de um texto de 2018, o negativo cortado da capa que simboliza olhos fechados na página par, e na página ímpar, um desenho de uma casinha de brinquedo localizada no parque favorito da autora, simbolizando o “castelo” do texto.



Página dupla de nuvens com chuva, com miçangas prateadas e coloridas coladas em uma delas, com um texto de 2018 dobrado na página ímpar. A autora sempre gostou de chuva, e ela tem uma relação afetiva com o aroma de chuva, que se chama petricor.



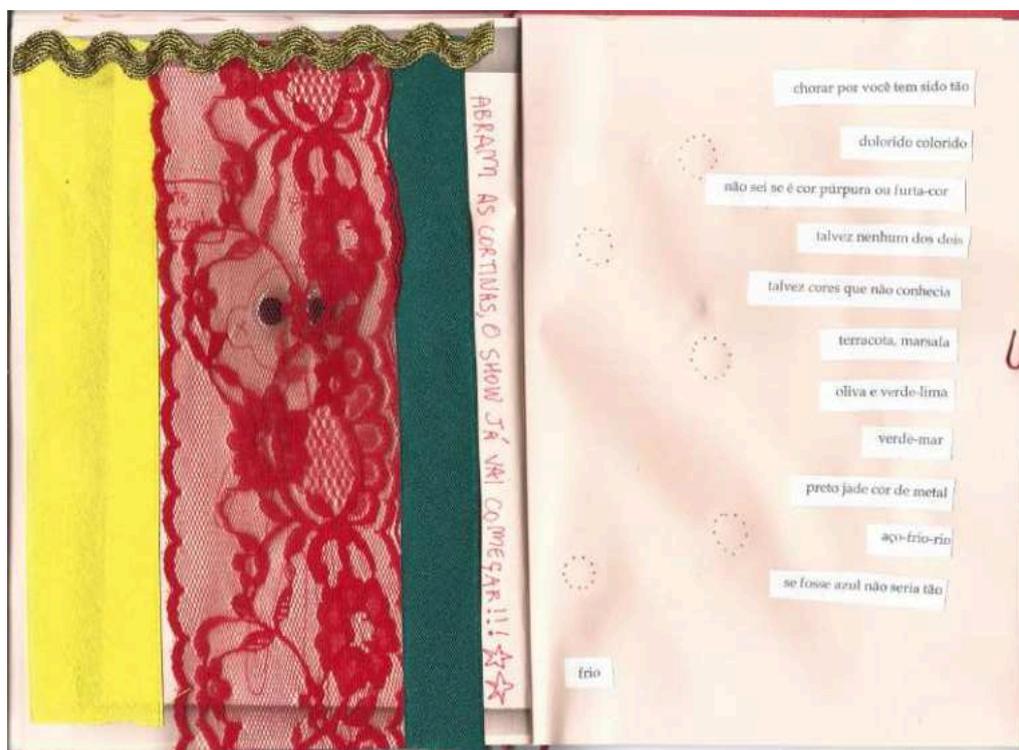
Página dupla de uma colagem feita em terapia em 2022, com textos do livro “Meu corpo, minha casa” da autora Rupi Kaur e recorte e colagem.



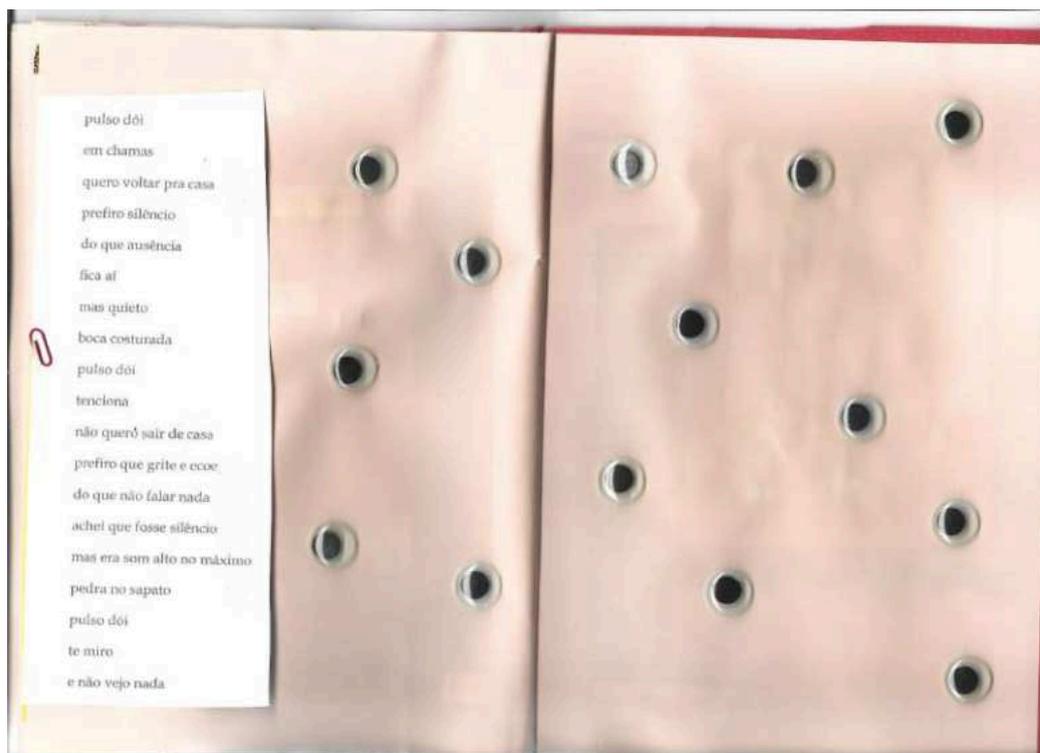
Página dupla com texto de 2019, com outro tipo de colagem (dois blocos ao invés de recorte por frases), pedaço de tecido e desenho de ruído, evocando as sensações do texto.



Na página par, texto de 2021 com miçangas prateadas e coloridas coladas na página, e na página ímpar, uma simulação de 7 páginas do diário visual coladas na página, com um texto de 2022 no canto inferior.



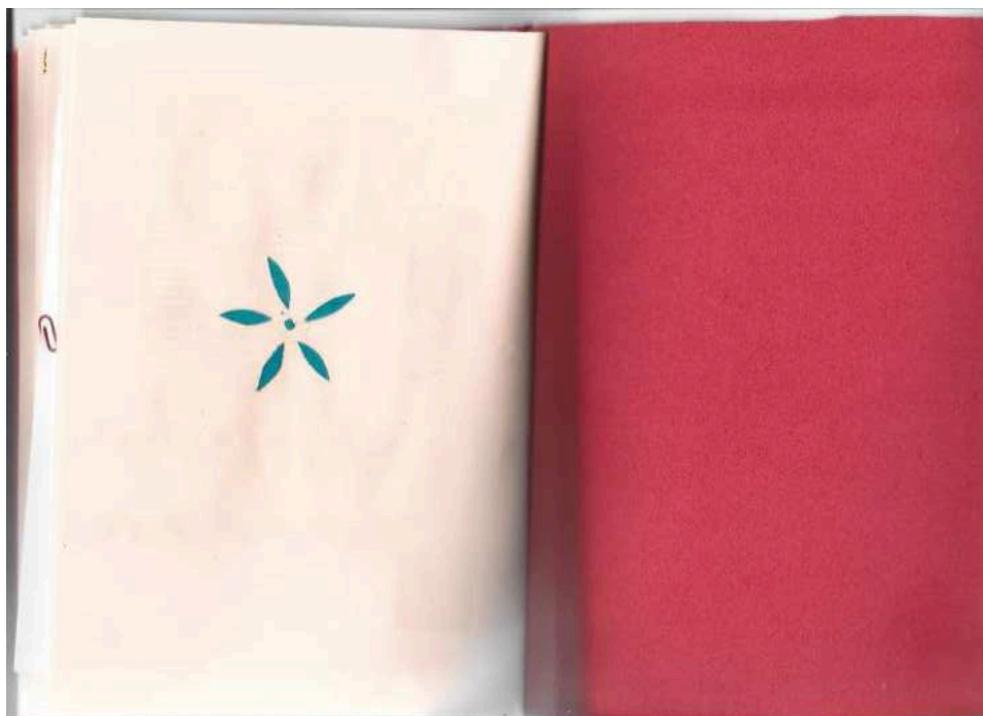
Na página par, uma intervenção com tecidos que ocultam um bonequinho com olhos grandes (na lateral, os dizeres “Abram as cortinas, o show já vai começar!”). Na página ímpar, um texto de 2022 que não fala sobre a felicidade propriamente dita, mas que demonstram sentimentos presentes na vida da autora, que abre espaço para não só felicidades, mas para todos os sentimentos.



Página par com texto de 2022 anexado por clips de papel, com olhos de boneca colados pela página. O desconforto do texto se relaciona com o sentimento de desconforto causado pelos olhos, sentimento esse de estar sendo visto pelas pessoas. Também não discorre sobre uma felicidade, mas como dito anteriormente, todos os sentimentos que passam pela autora são reconhecidos e expostos.



Página par com um desenho feito na praia em um dia feliz, com texto de 2023, e página ímpar com intervenções de tecido dourado, vermelho e petróleo, com texto de 2023.



Final do livro, com recorte de papel azul simbolizando uma flor. Geralmente a autora começa os cadernos com essa flor, e introduzi-lo no final significa o final de um ciclo com início, meio e fim.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com tudo que fora mostrado, as noções do que é um livro, as dimensões táteis do livro-objeto, as questões sobre saúde mental e bem-estar psicológico, podemos ver que o objetivo é produzir um livro-objeto que englobe tudo isso. Os estudos são muito importantes, pois vão desde o virtual ao físico, do individual ao coletivo. Estar com os olhos atentos em busca de pequenas felicidades é a temática que gira em torno do que se é proposto ao final dessa monografia.

Os livro-objetos nos mostram que a forma pode ser tão incisiva quanto o conteúdo, proporcionando experiências sensoriais únicas e estimulando a imaginação. Essas obras de arte literárias transcendem o convencional, convidando-nos a explorar novas maneiras de perceber e interagir com a palavra escrita, dando a nossa mente novos caminhos para pensar.

Nesse contexto, destacamos a importância vital da saúde mental e bem-estar emocional. Aprendemos que cuidar de nossa mente é tão essencial quanto cuidar de nosso corpo físico. A depressão e outras condições de saúde mental podem ser desafios esmagadores, mas reconhecê-las e buscar ajuda é um ato de coragem e amor próprio.

E é nesse ponto que o diário das pequenas felicidades surge como uma promessa de resgate. Através desse livro proposto, buscamos estabelecer um espaço seguro e acolhedor para a expressão de nossas emoções, gratidão e alegrias cotidianas. No ato simples de registrar as pequenas felicidades, cultivamos a consciência do presente, encontramos beleza no trivial e nos lembramos das coisas simples que realmente importam.

8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAÚJO, Emanuel, **A História do livro**. 2ª ed. Rio de Janeiro, Brasil: Lexikon editora Digital: São Paulo: Fundação Editora da Unesp, 2008

BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. Editora Martins Fontes, 2008.

BAUM, Carlos, MARASCHIN, Cleci, **Oficinas e jogos eletrônicos: produção de saúde mental?** Disponível em <<https://www.scielo.br/j/icse/a/bMCgWpgdJHwyTfvY8PNpxDd/?lang=pt#>> Acesso em junho de 2023.

DANIEL, Claudio. **A multipoesia de Augusto de Campos**. Disponível em <<https://vermelho.org.br/prosa-poesia-arte/claudio-daniel-a-multipoesia-de-augusto-de-campos/>> Acesso em maio de 2023.

FABRIS, Annateresa; COSTA, Cacilda Teixeira. **Tendências do livro de artista no Brasil**. São Paulo: Centro Cultural São Paulo; 1985.

FABRIS, Annateresa. **O Livro de Artista: da ilustração ao objeto**. Disponível em <<https://seminariolivrodeartista.wordpress.com/2009/09/22/o-livro-de-artista-da-ilustracao-ao-objeto/>> Acesso em abril de 2023.

GASPAR, Lúcia. **O Gráfico Amador. Pesquisa Escolar Online, Fundação Joaquim Nabuco, Recife**. Disponível em <<http://www.fundaj.gov.br>> ou <<https://aloisiomagalhaesbr.wordpress.com/historia-editorial/o-grafico-amador/>> Acesso em 20 de abril de 2023.

HANSEN, João Adolfo. **O que é um livro?** Coleção Bibliofilia. ed.1. Rio de Janeiro, 2019.

INSTITUTO ITAÚ CULTURAL. **Aloisio Magalhães**. 2016. Disponível em <<https://www.itaucultural.org.br/ocupacao/aloisio-magalhaes/>> Acesso em 20 de abril de 2023.

INSTITUTO ITAÚ CULTURAL. **O Gráfico Amador**. 2016. Disponível em <<https://www.itaucultural.org.br/ocupacao/aloisio-magalhaes/o-grafico-amador/>> Acesso em 20 de abril de 2023.

Kindle, 2023. Consultado em 15 de julho de 2023. No site Wikipédia:http://pt.wikipedia.org/wiki/Amazon_Kindle.

LEMINSKI, Paulo, **Um translivro**, Diário do Paraná, Anexo. Domingo, 31 de julho de 1977. <<https://colecaolivrodeartista.wordpress.com/2018/04/17/poetica-politica/>>

LIMA, Guilherme Cunha, **O Gráfico Amador** - 2.ed - Cosac & Naify, 2014.

LUPTON, Ellen, **Intuição, ação, criação: Graphic design thinking**. 1ª edição. São Paulo, Editora Gustavo Gili, 2013.

SILVA, Vinicius Farias da. **O papel do e-book reader no presente e no futuro das bibliotecas**. Monografia em Biblioteconomia, Universidade de Brasília, 2010.

SILVEIRA, Paulo. **A página violada: da ternura à injúria na construção do livro de artista** – 2.ed. – Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2008. Disponível em <<https://issuu.com/bdlf/docs/silveira-9788538603900>> Acesso em 2023

SOUZA, Márcia Regina Pereira. **O livro de artista como lugar tátil**. Florianópolis: Editora da UDESC, 2011 Acesso em 2022
<<https://www.livrosgratis.com.br/ler-livro-online-130041/o-livro-de-artista-como-lugar-tatil>>

THATGAMECOMPANY. Games. 2023. Disponível em <<https://thatgamecompany.com/>> Acesso em 2023.

9. LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Jogo “Gris”, 2018.....	8
Figura 2 - Jogo “Gris”, 2018.....	9
Figura 3 - Jogo “Journey”, 2012.....	10
Figura 4 - Jogo “Sky: Children of the Light”, 2019.....	11
Figura 5 - “Livro de Carne”, 1978-79, Artur Barrio.....	15
Figura 6 - Livro-objeto “Ode”,1956, de Ariano Suassuna.....	16
Figura 7 - Livro-objeto “Aniki Bobó”, 1958, de Aloisio Magalhães.....	16
Figura 8 - Livro-objeto “Aniki Bobó”, 1958, de Aloisio Magalhães.....	17
Figura 9 - Poesia concreta “dias, dias, dias”, 1953, de Augusto de Campos.....	18
Figura 10 - “O Livro da Criação”, 1959, de Lygia Pape.....	19
Figura 11 - “O Livro da Criação”, 1959, de Lygia Pape.....	19
Figura 12 - “Livro dos Caminhos”, 1954, de Lygia Pape.....	19
Figura 13 - Livro-objeto “A ave”, 1956, de Wladimir Dias Pino.....	20
Figura 14 - Livro-objeto “A ave”, 1956, de Wladimir Dias Pino.....	20
Figura 15 - Livro-objeto “A ave”, 1956, de Wladimir Dias Pino.....	20
Figura 16 - “Gibi - aberto em diagonal”, 1971, de Raymundo Collares.....	20
Figura 17 - Livro-objeto “Um Lance de Dados”, 1897, de Stéphane Mallarmé.....	23
Figura 18 - Livro-objeto “Poemobiles”, 1974, Julio Plaza e Augusto de Campos....	24
Figura 19 - Livro-objeto “Poemobiles”, 1974, Julio Plaza e Augusto de Campos....	24
Figura 20 - Livro-objeto “Poética-Política”, 1977, de Julio Plaza.....	25
Figura 21 - Obra “Tudo está dito”, 1974, de Augusto de Campos.....	27
Figura 22 - Obra “O Pulsar”, 1975, de Augusto de Campos.....	27
Figura 23-32 - “zine das pequenas felicidades”, 2018	28
Figura 33-42 - diário visual, 2022.....	33
Figura 43-53 - zine digital “zine casinha”, 2020.....	39
Figura 54-66 - livro-objeto “Diário das Felicidades”, 2023.....	43