

CAIO
MAIA

CoISAS

um livro interativo como resgate
da subjetividade criativa

Documento assinado digitalmente

gov.br JULIE DE ARAUJO PIRES
Data: 08/03/2024 11:01:11-0300
Verifique em <https://validar.itи.gov.br>

UFRJ

Universidade Federal do Rio de Janeiro
Escola de Belas Artes

Trabalho de Conclusão de Curso
Comunicação Visual Design

Julie de Araujo Pires (orientadora)

CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

gabriela A. Irigoyen

Gabriela Irigoyen

Mestranda PPGD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

Coisas

Um livro interativo como resgate
da subjetividade criativa

Caio Vasconcelos Maia Forte

Orientação de **Julie Pires**

Documento assinado digitalmente

gov.br IRENE DE MENDONCA PEIXOTO
Data: 11/03/2024 10:29:50-0300
Verifique em <https://validar.itи.gov.br>

Irene Mendonça Peixoto

CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

Rio de Janeiro, RJ

2023



eba ESCOLA DE
BELAS ARTES

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Escola de
Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro,
como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau
de Bacharel em Comunicação Visual Design.

Aprovado em 15 de dezembro de 2023.

CIP - Catalogação na Publicação

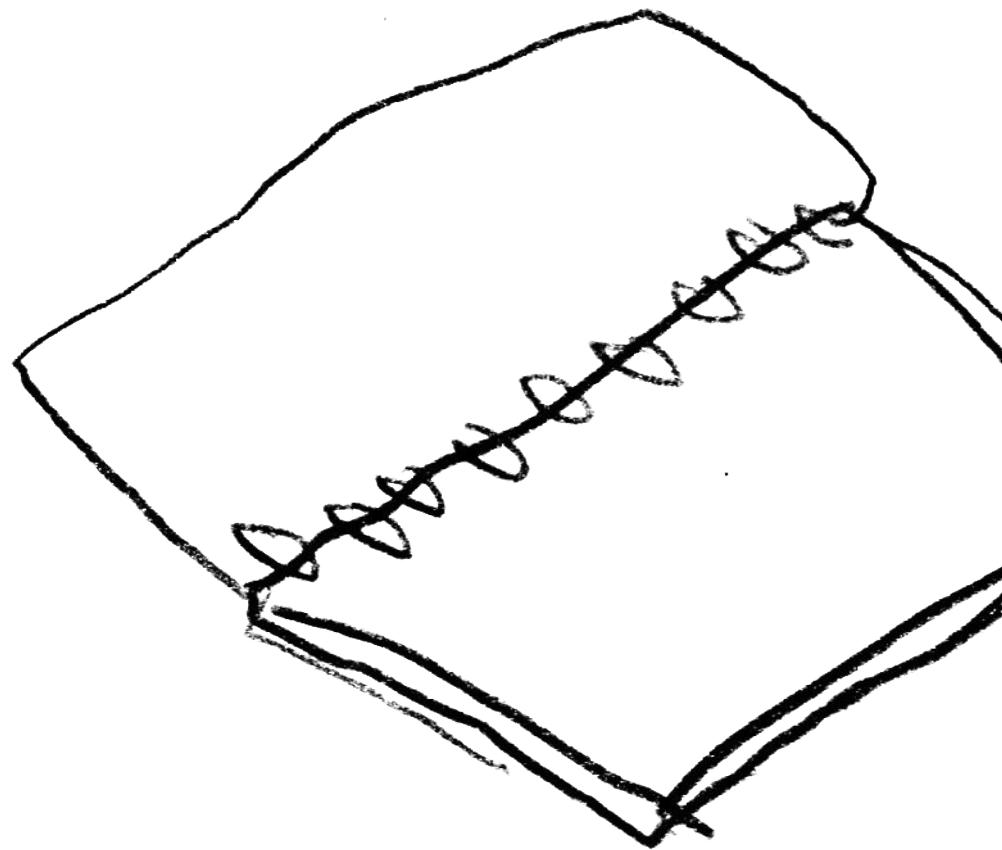
F737c

Forte, Caio Vasconcelos Maia
Coisas: Um livro interativo como resgate da
subjetividade criativa / Caio Vasconcelos Maia
Forte. -- Rio de Janeiro, 2023.
106 f.

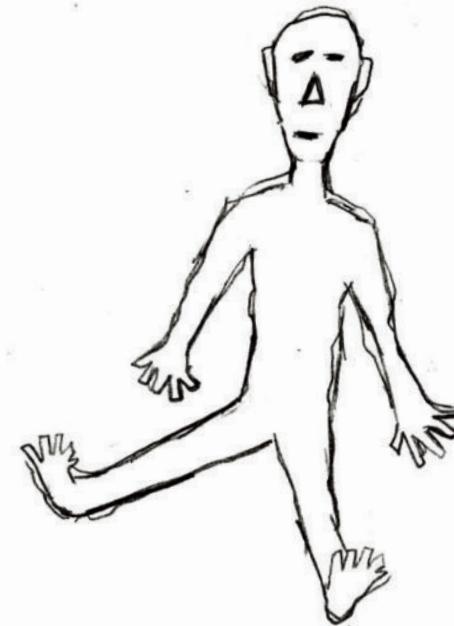
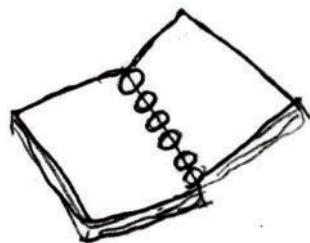
Orientadora: Julie de Araujo Pires.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de
Belas Artes, Bacharel em Comunicação Visual Design,
2023.

1. subjetividade criativa. 2. livro de artista.
3. capitalismo informacional. 4. manualidade. 5.
design editorial. I. de Araujo Pires, Julie,
orient. II. Título.

Elaborado pelo Sistema de Geração Automática da UFRJ com os dados fornecidos
pelo(a) autor(a), sob a responsabilidade de Miguel Romeu Amorim Neto - CRB-7/6283.



À todas aquelas coisas que não tiveram
sequer a chance de serem notadas.



Agradecimentos

Agradeço aos meus pais, Fernanda e Marcos, e à minha irmã, Barbara. O apoio incondicional de vocês sempre foi e continuará sendo uma constante na minha vida, e não há nada pelo qual eu seja mais grato no mundo do que isso. Vocês foram essenciais a cada passo diário da jornada de construção deste projeto, mas também em muitas outras jornadas. E sei que sempre seremos assim. Muito obrigado por tudo. Amo vocês.

À minha prima, Joana, e aos meus avós, Cristina e Fernando, e Carlos Alberto e Solange (*in memorian*). Tenho vocês por perto para sempre. Mesmo que em certos momentos, distantes pelos mais diferentes motivos — os sentimentos que sinto por cada um de vocês são permanentes em minha vida.

Sou grato às minhas amigas, Bruna, Luiza e Petra, por estarem sempre comigo, deixando tudo sempre mais leve e da melhor forma possível. A vida definitivamente não seria a mesma sem vocês; seria bem mais sem graça. Acompanhar o trilhar de nossas diferentes jornadas, desde a escola até nossa graduação na universidade, é uma sorte como nenhuma outra — e que está só começando.

Agradeço também ao Pedro, com quem dividi todas as minhas angústias durante este projeto e que é a melhor companhia que poderia escolher ter diariamente, tanto para este difícil processo que é se formar na universidade, quanto para as infinitas outras aventuras que ainda virão.

Entrar na Escola de Belas Artes da UFRJ transformou minha vida para sempre. O amor que carrego por esta instituição, pelos corredores deste prédio e por tudo o que vivi dentro deste campus são experiências que dispensam palavras. Agradeço à UFRJ, a todos os grandes amigos que cultivei nela e a tudo o que ela representa para mim. Também sou extremamente grato a todo o corpo docente do curso de Comunicação Visual Design por tantos ensinamentos. Agradeço à minha orientadora, Julie Pires, por participar de forma tão especial no percurso da minha graduação, seja em sala de aula, transbordando seu amor pelos livros aos alunos, ou durante as reuniões deste projeto, trocando nossas visões sobre tantas coisas.

Resumo

É notável que a aceleração exponencial dos avanços tecnológicos na era do capitalismo informacional provocam uma constante transformação na vida dos indivíduos e de seus hábitos criativos. A modernidade produtiva introduz o surgimento das indústrias criativas ao mesmo passo que afasta o indivíduo de sua manualidade e profundidade artística. Nesse contexto, o objetivo da pesquisa é investigar de que forma essas transformações ocorrem, bem como estudar alternativas para o resgate dos conceitos de criatividade em suas esferas subjetivas, noção cada vez mais esquecida na contemporaneidade.

O projeto prático consiste no desenvolvimento de um projeto editorial de um livro físico, intitulado *Coisas*, explorando técnicas não-convencionais de produção e investigando conceitos como: a realidade social contemporânea; as inquietações existenciais e subjetivas enfrentadas pelos indivíduos criativos; os objetos e suas relações e significados ocultos; a importância da manualidade; o livro como objeto interativo; a relação entre o livro e o ambiente; e o leitor como sujeito ativo na construção do objeto.

A intenção do projeto é reunir uma coletânea de conteúdos baseados em fundamentações teóricas cotidianas, filosóficas, sociais e artísticas, através de uma linguagem poética que explora a vida em suas pequenas brevidades. Conforme o leitor é apresentado ao conteúdo do livro, ele será convidado a participar da experiência de construção das páginas e refletir sobre os cenários expostos. De forma totalmente experimental e sem regras limitantes, a ideia é que o leitor desenhe, rabisque e rascunhe sem julgamentos técnicos, estéticos ou cronológicos, se apropriando e construindo sua própria relação com o objeto.

Palavras-chave: subjetividade criativa, livro de artista, capitalismo informacional, manualidade, e design editorial.

Abstract

It is noteworthy that the exponential acceleration of technological advancements in the era of informational capitalism is causing a constant transformation in the lives of individuals and their creative habits. Productive modernity introduces the emergence of creative industries while simultaneously distancing individuals from their manual skills and artistic depth. In this context, the research aims to investigate how these transformations occur and to explore alternatives for rescuing the concepts of creativity in their subjective spheres, a notion increasingly forgotten in contemporary times.

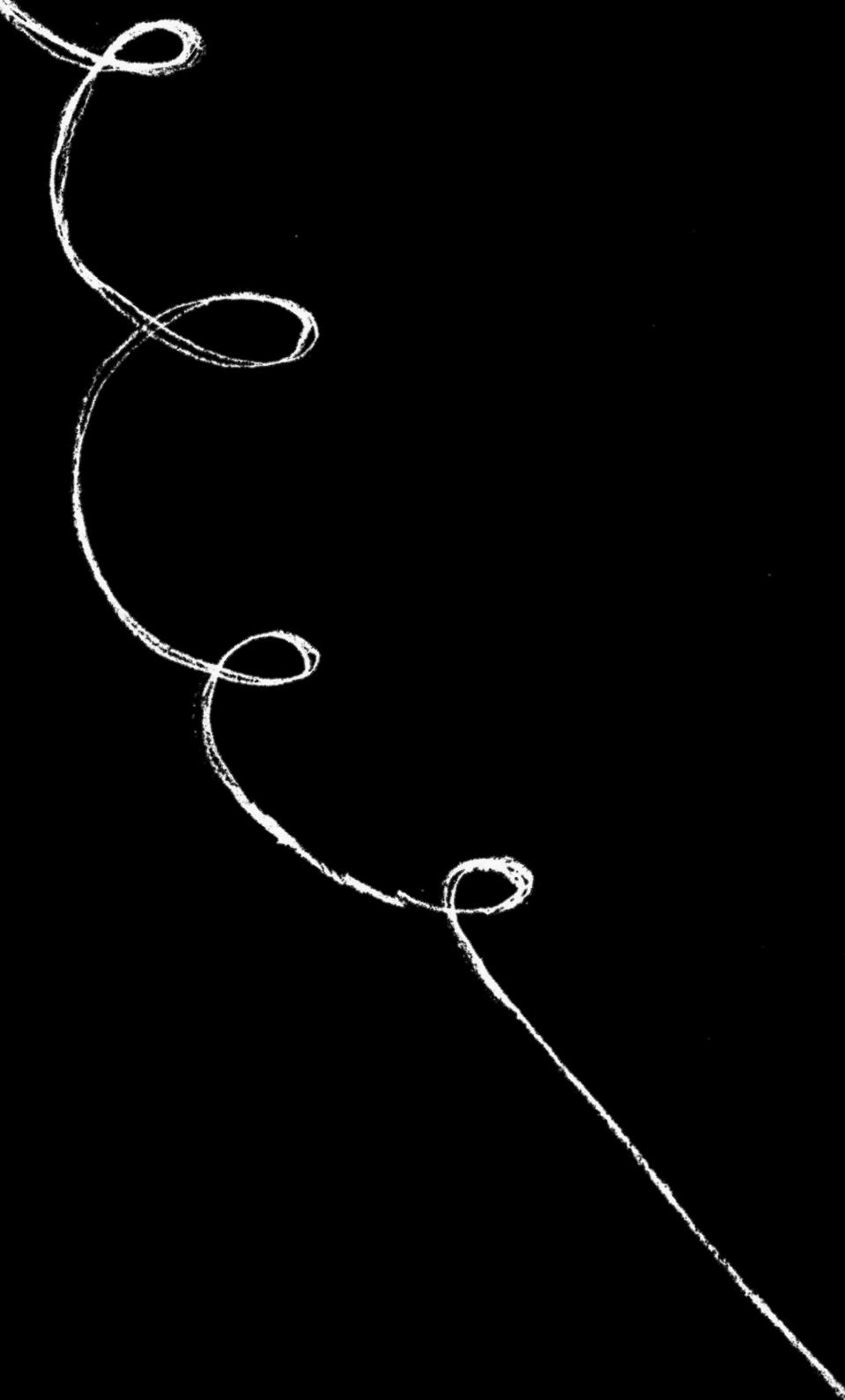
The practical project involves developing an editorial project for a physical book, titled “*Coisas*”, exploring unconventional production techniques and investigating concepts such as contemporary social reality, existential and subjective concerns faced by creative individuals, objects and their hidden relationships and meanings, the importance of manual skills, the book as an interactive object, the relationship between the book and the environment, and the reader as an active participant in the construction of the object.

The intention of the project is to compile a collection of content based on everyday, philosophical, social, and artistic theoretical foundations, through a poetic language that explores life in its small brevities. As the reader is introduced to the content of the book, they will be invited to participate in the experience of constructing the pages and reflecting on the exposed scenarios. In a completely experimental manner and without limiting rules, the idea is for the reader to draw, sketch, and doodle without technical, aesthetic, or chronological judgments, thereby appropriating and building their own relationship with the object.

Keywords: creative subjectivity, artist's book, informational capitalism, manual skills, and editorial design.

Sumário

Introdução	09
1. O indivíduo	12
1.1. Coleiras: O indivíduo criativo na era do capitalismo informacional	13
1.2. Cortinas: O fim iminente da subjetividade e da divagação contemplativa das coisas	17
1.3. Pincéis: Uma reflexão às atividades triviais e instintivas à mente criativa humana	20
2. A mão	23
2.1 Luvas: O sentido metafórico do tato como atenuante de distâncias simbólicas	24
2.2 Martelos: A importância da manualidade, da atenção e da trivialidade no processo criativo	28
2.3 Papéis: O valor do contato físico (com livros) para a formação de vínculos	33
3. O livro	36
3.1 Tesouros: O livro como potência imaginativa para repensar realidades	37
3.2 Janelas: O livro interativo como abertura para inspirar um olhar sensível para o mundo	39
3.3 Painéis: Projetos editoriais não-convencionais e novas propostas de linguagens	41
4. O lápis	43
4.1 Manuscritos: A proposta transformadora de um livro – caderno – diário com fronteiras difusas	46
4.2 Esboços: A rotina de diários visuais como alicerce para o exercício permanente da criatividade	51
4.3 Espetáculos: Dispositivos estimulantes do pensamento artístico-subjetivo a partir de peças culturais ...	53
5. COISAS: O livro interativo <i>Coisas</i>	55
Conclusão	99
Bibliografia	101
Livros	101
Pesquisas	101
Notícias	101
Epígrafes das seções	102
Notas de rodapé	104
Anexos de imagem	105



“Quero brincar, meus amigos,
de ver beleza nas coisas.”

— Hilda Hilst

Introdução

Em sua obra, *Não-coisas*, Byung-Chul Han (2022) nos diz que hoje há uma substituição gradativa daquilo que seria da ordem terrena a qual pertencem as “coisas do mundo” (Arendt apud Han, 2022) para uma ordem digital. A partir deste pensamento, Han nos apresenta os conceitos de “coisas” e “não-coisas”, onde as “coisas” referem-se a objetos físicos e tangíveis em nosso mundo, que têm uma existência concreta e material. São aquelas entidades que podemos ver, tocar, sentir, cheirar e experimentar de maneira direta. As “coisas” têm uma presença palpável em nossas vidas, e nossa relação com elas é geralmente mediada pelos sentidos.

Por outro lado, as “não-coisas” são conceitos, informações e estímulos abstratos que fazem parte do mundo digital, típicos da era da informação. São elementos intangíveis que não possuem uma presença física ou material. “Não-coisas” incluem dados, informações online, imagens digitais, mensagens eletrônicas e suas interações ocorrem por meio de dispositivos eletrônicos, como computadores, *tablets* e *smartphones*.

A análise de Byung-Chul Han se concentra em como as “não-coisas” da era digital estão começando a dominar nossa vida cotidiana, muitas vezes em detrimento das “coisas” tangíveis. Ele argumenta que a constante exposição a estímulos digitais e a imersão no mundo da informação estão causando mudanças significativas em nossa psicologia, comportamento e sobretudo, nossa criatividade — sobre a qual iremos especificamente aprofundar-nos nesta pesquisa.

Essa distinção entre “coisas” e “não-coisas” é fundamental para compreendermos como a tecnologia e a cultura da informação estão moldando

nossas vidas, nossas interações sociais e nossos processos criativos na era do capitalismo informacional. Ela serve como base para a discussão mais ampla sobre como a tecnologia afeta nossa relação com a materialidade, a manualidade e a experiência sensorial, tópicos que serão explorados profundamente ao longo deste trabalho. O conceito de “coisas” e “não-coisas” proposto pelo filósofo Byung-Chul Han percorrerá grande parte dos eixos teóricos e conceituais aqui propostos e analisados.

Na seção 1 – O INDIVÍDUO, a pesquisa busca aprofundar-se nas questões relativas ao “ser no mundo” (Heidegger, 2005) na esfera do campo criativo. Na era do capitalismo informacional e de sua complexa conjuntura social, contextualizamos de que forma se dá essa relação do indivíduo criativo com a realidade contemporânea. Neste cenário, descreve-se o surgimento das chamadas “indústrias criativas” e de como a criatividade muitas vezes se vê enredada pelas urgências produtivas e lucrativas impostas pela lógica capitalista (1.1 – COLEIRAS).

A influência avassaladora dos estímulos visuais e tecnológicos, acelerada pela ubiquidade dos dispositivos digitais, internet e redes sociais, são temas centrais da presente pesquisa. Examinamos como esse excesso de informações afeta o comportamento dos indivíduos criativos, levando a sociedade a cada vez mais negligenciar os pequenos detalhes e trivialidades da vida cotidiana, resultando no fim da divagação contemplativa das coisas (1.2 – CORTINAS) e das inspirações artísticas genuínas.

Em contrapartida, a pesquisa também busca relativizar a questão de se certos atributos criativos seriam inatos para a mente humana (1.3 – PIN-

CÉIS), tais como a manualidade e a materialidade. Pondera-se que existem necessidades profundas e inerentes aos indivíduos criativos que os avanços tecnológicos não conseguem suprir completamente, ou pelo menos não por enquanto. Mesmo em uma conjuntura social que muitas vezes nos afasta de atividades criativas relacionadas à nossa realidade material, como tocar, sentir texturas, cheiros, construir, criar e escrever, a satisfação que essas atividades proporcionam aos indivíduos permanece profundamente enraizada em nossa existência.

Dessa forma, tendo em vista a complexa problemática contemporânea em que os indivíduos criativos se encontram e identificado o conceito de manualidade como aspecto inevitavelmente intrínseco à criatividade, na seção 2 – A MÃO, ampliaremos os debates acerca destes aspectos materiais. A mão assume um papel central no que se refere à relação do indivíduo com o mundo, e através dela que é possível entender de que forma ocorre essa relação, e então, traçar caminhos alternativos à essa problemática identificada na seção 1.

A pesquisa analisa de que forma a mão, símbolo de proximidade tático e manualidade, desempenha esse papel central na criatividade humana, e como a distância imposta pelo mundo digital afeta nossa relação com a realidade e o significado metafórico de proximidade (2.1 – LUVAS).

Ademais, investiga-se o impacto do uso dos dispositivos digitais nos processos criativos (inteligência artificial, canetas e pincéis digitais) e nos hábitos de leitura contemporâneos (leitores de ebook). A pesquisa busca analisar se esses mecanismos acarretam transformações benéficas ou prejudiciais no ato do “fazer” humano, considerando como suas intenções operacionais muitas vezes priorizam a praticidade e produtividade em detrimento das preocupações autorais, inquietações artísticas de seus criadores e sobretudo, das experiências tátteis (2.2 – MARTELOS).

O trabalho também ressalta a importância da manualidade através dos livros impressos como meios de formar vínculos com conteúdos, destacando suas capacidades de estimular a atenção, compreensão e absorção em comparação com as telas digitais (2.3 – PAPÉIS). O livro impresso e seus atributos tátteis, no contexto da contemporaneidade, pode ser considerado uma potência que navega na contramão da onda avassaladora de estímulos visuais, digitais e informacionais que embaçam as capacidades cognitivas criativas cotidianas.

Além da figura da mão, a pesquisa identifica, agora de forma mais específica e profunda, outro elemento que também se relaciona com aspectos manuais e que é capaz de resgatar a relação do indivíduo com suas subjetividades criativas na seção 3 – O LIVRO. Evidenciamos a figura do livro como uma força poderosa e central na relação da sociedade com o mundo, capaz de inspirar um olhar sensível capaz de repensar realidades (3.1 – TESOUROS).

Vislumbra-se o potencial dos livros de artista interativos para resgatar elementos de manualidade, convencionalidade, sensibilidade, atenção, trivialidade, subjetividade e criatividade na sociedade contemporânea (3.2 – JANELAS). A pesquisa também se debruça sobre o conceito de “interatividade digital” e na sua relação com os indivíduos. Além disso, traça caminhos para uma “interatividade analógica” através de uma narrativa editorial não-convencional e dos estímulos poéticos que as páginas de um livro de artista é capaz de proporcionar (3.3 – PAINÉIS).

Por fim, na seção 4 – O LÁPIS, exaltamos a importância do fazer artístico vinculado às verdadeiras motivações existenciais de seus criadores e adentramos o eixo prático proposto por esta pesquisa. O lápis, símbolo que representa vários dos conceitos tratados por esta pesquisa, é a figura que faz a mediação entre o indivíduo, sua mão, e o livro. É através do lápis, que

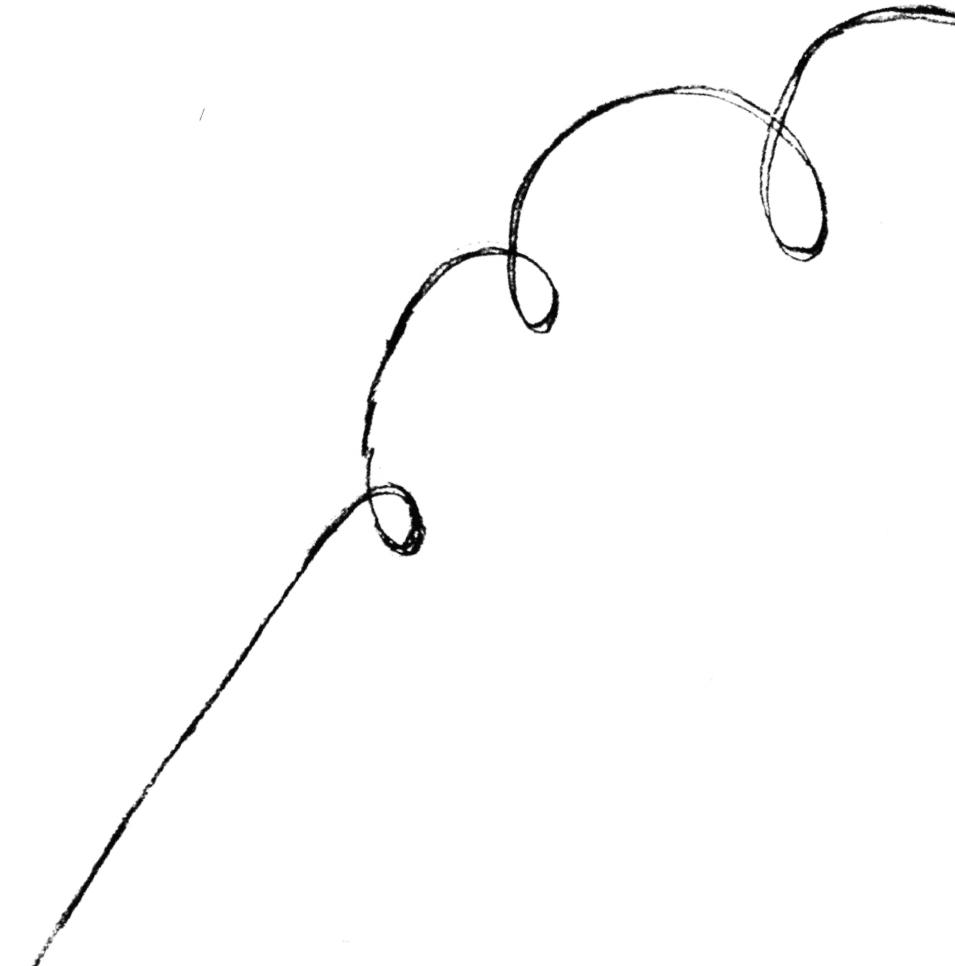
o indivíduo expressa suas realidades, conecta com sua própria materialidade, e faz disso, um registro criativo sob o objeto do livro.

Dado o contexto social contemporâneo apresentado nas seções anteriores, a fim de traçar caminhos que busquem navegar de formas diferentes daquelas impostas pela lógica criativa produtiva, propõe-se com este trabalho a publicação do livro de artista interativo “*Coisas*”. Durante a idealização da publicação, foram definidos três conceitos teóricos fundamentais que permeiam a ideia do livro: a construção artística horizontal nas fronteiras de um livro – caderno – diário (4.1 – MANUSCRITOS); a valorização da prática do desenho livre e como intenção final (4.2 – ESBOÇOS); e a relativização das barreiras entre o profissionalismo e o amadorismo criativo (4.3 – ESPETÁCULOS).

A escolha da temática da pesquisa partiu de uma motivação pessoal. Sempre me interessei por investigar a forma com que as pessoas se relacionavam com a criatividade. Quando criança desenhava muito, e conforme fui crescendo essa relação com o desenho mudou significativamente. Na infância, na escola, no curso de desenho, no ensino médio, na faculdade e durante a vida adulta foram muitas idas e vindas. Em alguns momentos me observava extremamente conectado com esse pensar criativo livre, e em outros sentia que não havia mais espaço para esse sentimento desprendido do “desenhar sem pretensão” que sentia quando criança. Sempre busquei entender também o porquê de algumas pessoas verem o desenho e a criatividade como algo tão afastado e inalcançável. Me espantava com as diversas travas e incômodos que muitos sentiam ao tentarem se relacionar com esse pensar criativo. Foi deste ponto de partida que surgiu a escolha de tentar entender o que estava por trás de todas essas questões e de idealizar o livro interativo *Coisas*.

Neste sentido, por meio de uma narrativa editorial não-convencional, o livro é um convite em direção a esta complexa tarefa de resgatar as subjetividades criativas dos indivíduos. Explorando temas da realidade social contemporânea e os desafios enfrentados pelos indivíduos criativos, o livro constrói uma linguagem poética que celebra as pequenas **coisas** da vida.

...



1. O indivíduo

“Gente: espelho de estrelas,
reflexo do esplendor.”

— Caetano Veloso, *Gente*



Em seu livro *Ser e tempo*, Heidegger (2005) designa o indivíduo como “aquele que dá sentido às coisas”. O conceito do *Dasein* (o termo ontológico para o ser humano) de Heidegger significa “o ser no mundo” e se dá como um manejo de coisas que estão disponíveis no ambiente.

Consequentemente, o indivíduo possui uma ligação estreita e quase simbiótica com as coisas. Tanto no sentido literal, quanto no sentido filosófico, o ser humano existe no mundo se relacionando de forma cíclica e direta com as coisas à sua volta. Tocando, movendo, descobrindo, inventando, dando sentido e modificando seus espaços desde o início das civilizações. É natural ao indivíduo transformar o mundo, criar coisas e alterar sua realidade concreta – tanto quanto é próprio da vida em sociedade, que ele também seja transformado e influenciado por outros indivíduos e pelo contexto social de seu meio.

É por isso que, para compreendermos um pouco mais sobre o sujeito, basta olharmos para a trajetória da criação das coisas e dos objetos ao longo dos séculos. O que espadas, martelos e foices dizem a respeito de seu tempo? E o que *smartphones*, fones de ouvido e *tablets* nos revelam sobre a sociedade contemporânea? Existe uma certa subjetividade embutida na linguagem das coisas à nossa volta que desvendam significados acerca de seus usuários, criadores e seus respectivos contextos histórico-sociais.

Dessa forma, podemos dizer que para refletirmos sobre o indivíduo no mundo inevitavelmente devemos analisar a mente criativa humana e de que forma se caracterizaram os processos criativos, suas necessidades e preocupações produtivas ao longo dos anos. Dessa forma, entendemos que as criações e a criatividade humana são meros produtos de seu tempo e contexto social. “Criatividade pode ser entendida como a capacidade de imaginar ou inventar algo novo que agregue valor” (Zavadil; Gomes da Silva,

2022, p.9). Na esfera do capitalismo digital, é interessante refletirmos sobre a seguinte provocação: o que as novas invenções e inovações humanas têm agregado de valor para a sociedade contemporânea?

Nas últimas décadas, observamos o avanço exponencial do aparato tecnológico, vimos o surgimento da internet e presenciamos uma transformação radical nas dinâmicas de comunicação da sociedade. Todas essas constantes mudanças, indiscutivelmente influenciam a forma com que os indivíduos se relacionam; se organizam; pensam; e especialmente, criam. O mundo está imerso em um turbilhão de trocas contínuas, onde as mudanças e as criações provocadas pelos indivíduos, impactam e transformam a capacidade de criação de outras novas mudanças pelos próprios indivíduos.

Neste contexto, se faz necessária uma análise crítica e profunda sobre como se deram essas transformações no âmbito da criatividade e do pensamento inventivo, imaginativo e subjetivo humano. Ao mesmo passo que a sociedade se transforma rumo adentro à era do capitalismo informacional, essas mesmas transformações parecem falhar em proporcionar que os indivíduos permaneçam conectados com o ato criativo e imaginativo (Han, 2022), sobretudo em sua essência subjetiva.

1.1 Coleiras

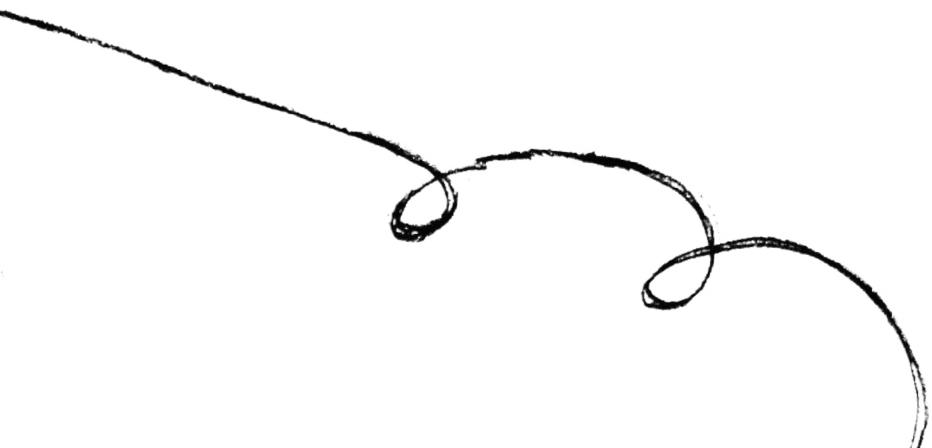
O indivíduo criativo na era do capitalismo informacional.

“Talvez não nos damos conta de que não temos a opção de recusar esse trabalho interminável.”

— Zygmunt Bauman, *Modernidade líquida*

O capitalismo informacional corresponde ao período histórico, econômico e social contemporâneo marcado pelo avanço e a consagração definitiva da globalização, da internet, dos aparelhos digitais e da robótica avançada, sobretudo a partir dos anos 1990. O termo “capitalismo informacional” foi utilizado pela primeira vez pelo sociólogo espanhol Manuel Castells em seu livro *A Sociedade em rede*, publicado em 1996.

Segundo Jonathan Crary (2016), aproximadamente entre 1850 e 1990 as metamorfoses e acelerações de um capitalismo globalizado se impuseram sobre a vida social e individual apenas parcialmente. Durante esse período, a sociedade presenciava “a experiência híbrida e dissonante de viver intermitentemente no interior de espaços e velocidades modernizadas e, no entanto, habitar ao mesmo tempo os resquícios de “mundos da vida” pré-capitalistas, sejam sociais ou naturais.” (Crary, 2016, p. 75). Segundo o autor, “a manufatura fabril, por exemplo, não extinguiu abruptamente os ritmos diurnos ou laços sociais antigos dos meios agrários. Em



vez disso, houve um longo período de coexistência durante o qual a vida no campo foi progressivamente desmantelada ou englobada por processos novos." (Crary, 2016, p. 75).

Durante esse período gradual de ocupação da vida cotidiana pela modernização capitalista, o fim da Segunda Guerra Mundial em 1945 foi um ponto de virada bastante significativo. "A Segunda Guerra Mundial foi o círculo no qual se forjaram novos paradigmas de comunicação, informação e controle, e no qual se consolidaram as conexões entre pesquisa científica, corporações transnacionais e poder militar." (Crary, 2016, p. 77).

No final dos anos 1940 e nos anos 1950, a ideia de vida cotidiana era descrita como aquilo que ainda sobrava frente ao forte avanço da modernização capitalista. Segundo Crary, o cotidiano na época era um conjunto de hábitos pouco notados, onde os indivíduos permaneciam anônimos. Por não poder ser transformado em um "tempo útil" e por conseguir escapar da tentativa de apreensão de tempo produtivo da lógica capitalista, poderia ser considerado para alguns como um núcleo dotado de certo potencial revolucionário presente nos indivíduos.

Porém, apesar dos anos 40 ainda ter sido muito caracterizado pela antiga prática de marcar a passagem do dia solar através dos ritmos diários que fundamentaram a existência social por muito tempo, essa dinâmica começou a mudar a partir dos anos 50. Os autores Lefebvre e Debord descreveram os anos 1950 pela ocupação cada vez maior da vida cotidiana pelo consumo, pelo lazer organizado e pelo espetáculo (Crary, 2016). Foi nesse contexto, que nas décadas de 1960 e 1970 surgiu nos Estados Unidos e na Europa uma onda de revoltas populares travadas em torno da ideia de reconquistar o terreno da vida cotidiana, fortalecidas pelos movimentos de defesa dos direitos civis. Entre eles,

as organizações populares de ativistas negros, feministas, hippies e homossexuais marcaram o movimento que ficou notoriamente conhecido por contracultura.

Entretanto, Jonathan Crary (2016) afirma que esses movimentos não impediram que o capitalismo e a modernização tomassem por completo a ideia de vida cotidiana na sociedade. Para o autor, a ascensão do neoliberalismo e a comercialização do computador pessoal foram peças chave neste processo:

"No entanto, com a contrarrevolução dos anos 1980 e a ascensão do neoliberalismo, a comercialização do computador pessoal e o desmantelamento de sistemas de proteção social, o ataque à vida cotidiana se tornou ainda mais feroz. O próprio tempo foi monetarizado, e o indivíduo, redefinido como um agente econômico em tempo integral, mesmo no contexto do capitalismo sem emprego." (Crary, 2016, p. 80).

Dessa forma, definimos que a partir dos anos 1990 até a atualidade, o capitalismo informacional vive seu estado mais absoluto e estabelecido na sociedade contemporânea. Com a aniquilação quase completa do conceito de vida cotidiana, os indivíduos hoje experienciam uma verdadeira "regulação institucional da vida social e individual de forma contínua e ilimitada". (Deleuze apud Crary, 2016, p. 81)

Em *Vigiar e punir*, Foucault elabora seu célebre conceito de "instituições disciplinares" para descrever a dinâmica social vigente na segunda metade do século XIX e no início do século XX. Para o autor, uma tecnologia de poder introduziu na sociedade métodos dispersos para regular o comportamento de um grande número de pessoas, através de instituições. Fábricas, escolas, prisões, exércitos e escritórios confinavam os indivíduos por boa parte de seus dias e os submetiam a rotinas e procedimentos

obrigatórios. Entretanto, uma característica fundamental do contexto histórico da época era que, apesar das instituições regularem a sociedade em grande parte de suas vidas, quando os indivíduos ocupavam os espaços entre esses locais, estavam relativamente livres do monitoramento, da coerção e da vigilância (Crary, 2016).

Em 1990, Gilles Deleuze propôs que o conceito de Foucault de instituições disciplinares já não era mais adequado para explicar o funcionamento contemporâneo do poder, justamente por ter observado o fim dessa noção paralela de tempos e lugares não regulados. Deleuze definiu por “sociedade de controle” o período contemporâneo que vivemos – onde desaparecem as brechas, os espaços e os tempos livres do monitoramento e da coerção capitalista. De 1990 até as primeiras décadas dos anos 2000, ressaltamos o surgimento e a intensificação ainda maior de muitos dispositivos de poder contemporâneo, marcados pela ampliação da cultura do consumo, o avanço da comunicação digital, a chegada das mídias sociais, a popularização dos smartphones e o surgimento do ciberespaço (Crary, 2016).

Segundo Byung-Chul Han (2022), o capitalismo informacional produz a compulsão da comunicação. Estamos imersos em uma verdadeira ebulição de informações, mídias e estímulos vinte e quatro horas por dia, sete dias por semana. A lógica contínua e infinita dos aparelhos tecnológicos e da mídia interminável apoderou-se, de forma ampla e sintomática, vários aspectos da vida cotidiana. Indo de encontro ao que definiu Deleuze como uma sociedade de controle sem brechas, se torna quase irônico observar aspectos operacionais com características “ilimitadas” existentes nos dispositivos digitais presentes em nossas vidas.

Com que frequência temos o hábito de desligar nossos aparelhos celulares? Em um cenário onde os aplicativos digitais de mídias sociais são

caracterizados pelas *timelines* de rolagens infinitas, reproduções automáticas, conteúdos ilimitados “sob demanda” e com a disponibilidade de acesso a qualquer momento e em qualquer lugar, nos encontramos de fato presos em um ciclo de consumo digital. Esses e outros mecanismos de controle bloqueiam qualquer chance do indivíduo de pensar conscientemente se deseja continuar ou não consumindo aquele conteúdo. Não é à toa que em um dos aplicativos mais populares da atualidade, o TikTok, assistimos um vídeo e o próximo aparece antes que você possa sair. Esse mesmo recurso já foi adotado por outras plataformas como o Netflix, Instagram e Spotify – parece que provocar o vício, gera resultados positivos para as empresas. “O desastre da comunicação digital decorre do fato de que não temos tempo para fechar os olhos. Os olhos são forçados a uma voracidade constante.” (Han, 2022, p. 142)

A problemática da compulsão pelo consumo digital é uma realidade muito latente na sociedade contemporânea, sobretudo nas gerações mais conectadas. Tal dinâmica está em uma crescente exponencial na última década e já afeta em vários níveis, diferentes camadas e grupos da sociedade – cujo os danos ainda não conseguimos medir por completo. Contudo, já é possível observar efeitos imediatos no comportamento e na organização de alguns setores sociais, como por exemplo nos campos da Arte, Design e áreas correlatas que experimentam o pensamento criativo por parte dos indivíduos.

O surgimento das tecnologias digitais dentro dos setores criativos da sociedade trouxe passos importantes no que se refere a processos complexos de democratização do saber, troca de conhecimentos técnicos, compartilhamento de experiências, divulgação de produções artísticas e independência na comercialização de trabalhos autorais. Além do indis-

cutível avanço e surgimento de uma diversa gama de ferramentas técnicas e novos processos de produções artísticas e digitais, sobretudo no campo do Design. Apesar destes fatores, a discussão sobre os sintomas e efeitos negativos da tecnologia digital nos processos criativos humanos é evidente e inquestionavelmente relevante.

Segundo Crary, o conteúdo visual presente nas sociedades contemporâneas “é na maioria das vezes um material efêmero, substituível, que, além de sua condição de mercadoria, circula para aclimatar e validar nossa imersão nas exigências do capitalismo do século XXI.” (Crary, 2016, p. 61). Em outras palavras, podemos dizer que grande parte da produção criativa moderna se curva para servir premissas e condições produtivas do universo capitalista. É neste contexto que surgiram as chamadas “indústrias criativas”, termo cada vez mais utilizado para designar setores nos quais a criatividade é utilizada como um método produtivo, instrumentalizada por negócios e empreendimentos lucrativos.

As indústrias criativas compreendem, entre outras, atividades relacionadas ao cinema, teatro, música e artes plásticas. Entretanto, para além de compreender como funcionam as indústrias da criatividade, é interessante destacar acima de tudo, o que pauta seu surgimento e o que sua existência revela acerca da forma com que o capitalismo se relaciona com as atividades criativas dos indivíduos na contemporaneidade.

Em primeiro lugar, apontamos a verdadeira transformação da cultura em mercadoria (Han, 2022). No cenário das indústrias criativas, é sintomático o surgimento de ferramentas como o Pinterest e o Midjourney, que, apesar de possuírem propostas distintas, ambos operam na lógica da criatividade à serviço da produtividade a qualquer custo. O Pinterest, um aplicativo criado para organizar tendências e referências

visuais em *moodboards* interativos, acaba contribuindo para um esvaziamento conceitual das produções artísticas. Já o Midjourney, é um serviço de inteligência artificial que gera imagens automaticamente a partir de descrições e comandos de texto. O usuário descreve uma cena, e a plataforma “cria” a imagem solicitada – na maioria das vezes com aspectos estéticos visivelmente genéricos, característica particular de imagens geradas por IA.

Em um contexto onde a busca infundável por tendências estéticas “do momento” se torna mais valiosa que a construção progressiva e acurada de um trabalho artístico autoral, o Pinterest e o Midjourney acabam contribuindo para um processo de esvaziamento e automação da criatividade. Carecidos por uma falta de teor conceitual autêntico, o repertório imagético contemporâneo é marcado por um “corte e colagem” de referências visuais vazias como resposta às intensas exigências produtivas capitalistas, sempre marcadas pela urgência e pelo lema popularmente conhecido de “quantidade acima de qualidade” – temáticas que serão mais discutidas na seção 2.2, MARTELOS.

Ademais, relatamos também o excesso de estímulos digitais através da compulsão da comunicação como um fator primordial na supressão do pensamento criativo nos indivíduos na contemporaneidade. “O smartphone, por outro lado, que nos inunda de estímulos, suprime a imaginação.” (Han, 2022, p. 55). A compulsão de produzir e comunicar, própria do capitalismo contemporâneo, transformou a mente humana em uma “caçadora de informações” (Han, 2022). O raciocínio humano, frente à tantos estímulos informacionais, está se tornando incapaz de conectar-se com seus atributos imaginativos e reflexivos, transformando-se cego para as coisas discretas, silenciosas e subjetivas da vida cotidiana, que

ancoram e inspiram o pensamento criativo contemplativo dos indivíduos (Han, 2022) – questões que iremos tratar mais profundamente na próxima seção (1.2), CORTINAS.

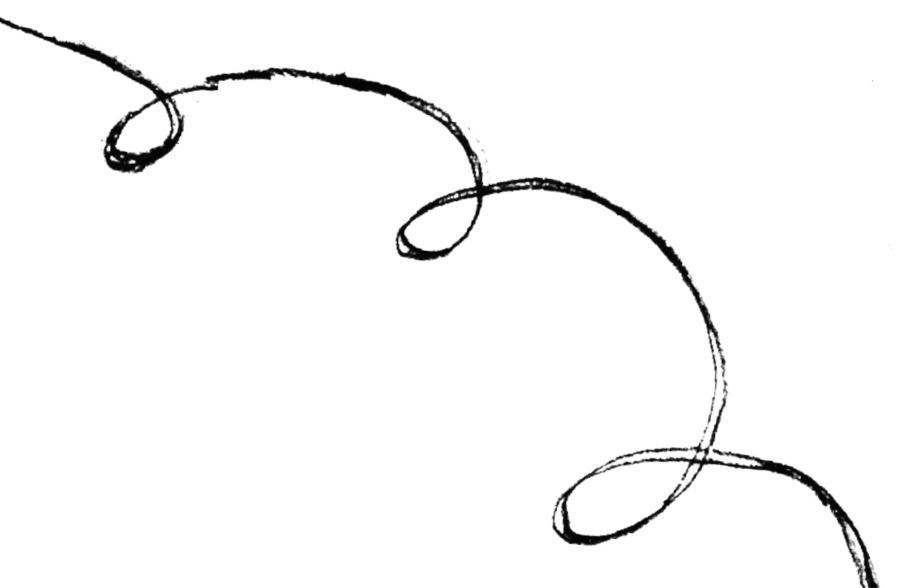
Concluímos então, que, analisando o panorama geral do que constitui a discussão criativa na era do capitalismo informacional, é primordial ressaltarmos duas dinâmicas distintas e complementares: (1) a transformação da cultura em mercadoria através de processos de automação da criatividade afim de servir exigências produtivas do capitalismo e; (2) a inibição da imaginação e da criatividade subjetiva humana por parte dos constantes estímulos de dispositivos digitais. Contudo, é de suma importância ressaltar que tais processos não ameaçam a existência da criatividade em seu sentido literal, pelo contrário, a indústria criativa enxerga a criatividade como seu maior lema (Han, 2022, p. 35). O que está em jogo aqui, é o fim da *criatividade subjetiva*. A problemática que vemos à frente é a substituição completa do raciocínio criativo pautado pela experimentação artística, por uma lógica criativa refém e prisioneira da produtividade capitalista.

1.2 Cortinas

**O fim iminente da subjetividade
e da divagação contemplativa das coisas.**

“Não importa o quão cuidadososせjamos, todos nós deixamos para trás pequenos pedaços de nós mesmos enquanto seguimos nossas vidas.”

— Yoko Ogawa, *A Polícia da memória*



Em meio às infelizes consequências experimentadas pela sociedade advindas das tragédias ocasionadas pela Segunda Guerra Mundial, o surgimento repentino de um novo aparelho tecnológico reorganizou completamente a relação entre o tempo e as atividades humanas. A chegada da televisão atendeu uma necessidade generalizada por um "senso de normalidade" e por uma aparência de continuidade e coesão social após eventos nefastos como Hiroshima e Auschwitz na sociedade do século XX. Sem nenhum precedente histórico com impactos comparáveis, o surgimento do aparelho televisivo desestabilizou relações determinantes na sociedade entre noções como "exposição e proteção, ação e passividade, sono e vigília, publicidade e privacidade" (Crary, 2016, p. 89).

"Centenas de milhões de indivíduos de repente começaram a passar muitas horas do dia e da noite sentados, mais ou menos estáticos, na proximidade de objetos reluzentes, iluminados. Toda a miríade de formas de passar, usar,

desperdiçar, aguentar ou dividir o tempo antes da televisão foi substituída por modos mais uniformes de duração e por um estreitamento da capacidade de reação sensorial. A televisão trouxe mudanças igualmente importantes para o mundo social externo e para a paisagem psíquica interna, revolvendo as relações entre esses dois pólos." (Crary, 2016, p. 90).

Em 2006, pesquisadores da Universidade Cornell publicaram os resultados de um estudo acadêmico que continha algumas hipóteses sobre como se deu a reorganização da sociedade a partir do surgimento da televisão nos anos 1980 e no quê isso pode ter impactado no funcionamento da mente humana. Na época, a pesquisa foi alvo de muitos ataques e escárnios, causando algumas controvérsias. O estudo insinuava, com asseveração, que a televisão talvez tivesse um impacto físico catastrófico no desenvolvimento humano, podendo gerar danos permanentes na aquisição de linguagem e na capacidade de interação social – entre outras conclusões. (Crary, 2016, p. 94 e 95).

Não coincidentemente, alguns dos mesmos resultados evidenciados em 2006 pelos pesquisadores da Universidade Cornell têm sido pouco a pouco mais ratificados nas vozes de outros estudiosos contemporâneos. Todos apontam para um evidente prejuízo nas capacidades cognitivas dos indivíduos na atualidade ocasionadas pelo abuso no uso de aparelhos tecnológicos. Segundo Crary, "assistimos à diminuição das capacidades mentais e perceptivas" (Crary, 2016, p. 43) humanas frente a um universo infinito e perpetuamente disponível de solicitações, atrações e estímulos acelerados.

Para o autor, um dos traços decisivos que definem a era do vício tecnológico que vivemos é o frequente retorno a um vácuo mental de baixa intensidade afetiva. "Quando ligamos a televisão, não sentimos excitação ou descarga de sensações de nenhum tipo. Ao contrário, há uma lenta passagem

a um vazio do qual temos dificuldade de nos desligar." (Crary, 2016, p. 96).

Centenas de estudos sobre depressão e o uso da internet apresentam resultados semelhantes, demonstrando a existência do mesmo caráter viciante associado também à pornografia na internet e a *games* violentos. Para Crary, essa propriedade viciante é caracterizada pelo aplastramento da capacidade de reação e pela substituição do prazer pela necessidade de repetição. Desta forma, torna-se notável que a televisão foi apenas o primeiro de toda uma extensa categoria de aparelhos tecnológicos que hoje nos rodeiam e são usados, na maioria das vezes, segundo poderosos padrões de hábito que envolvem a atenção difusa e o semiautomatismo. (Crary, 2016, p. 97).

Após o surgimento da televisão, presenciamos a chegada de outros aparelhos tecnológicos que naturalmente gozaram dos rastros comportamentais ocasionados pela tevê nos indivíduos. *Smartphones*, *tablets*, reprodutores de música portáteis, relógios e óculos inteligentes, e muitas outras inovações na área da tecnologia digital, tiveram seu *boom* na última década. Neste contexto, presenciamos na conjuntura contemporânea social, uma genuína disputa por atenção travada entre a "vida cotidiana" e os dispositivos tecnológicos – as chamadas *Coisas* e *Não-coisas*, conceitos do filósofo Byung-Chul Han (2022).

A contínua batalha pela atenção dos indivíduos entre o "mundo virtual" e "mundo real" já foi definida por alguns filósofos como assimétrica e descabida, resultando numa disputa verdadeiramente injusta. "Fenômenos sociais aparentemente estáticos, ou cujo ritmo de mudança é lento, são marginalizados e destituídos de valor ou interesse" na sociedade contemporânea. (Boltanski; Chiapello apud Crary, 2016, p. 54). Ademais, Crary reforça a iminente perda de relevância das atividades da vida real:

"Centenas de milhões de indivíduos de repente começaram a passar muitas horas do dia e da noite sentados, mais ou menos estáticos, na proximidade de objetos reluzentes, iluminados. Toda a miríade de formas de passar, usar, desperdiçar, aguentar ou dividir o tempo antes da televisão foi substituída por modos mais uniformes de duração e por um estreitamento da capacidade de reação sensorial. A televisão trouxe mudanças igualmente importantes para o mundo social externo e para a paisagem psíquica interna, revolvendo as relações entre esses dois pólos." (Crary, 2016, p. 90).

Portanto, observamos que, graças à infinidade do conteúdo midiático disponível vinte e quatro horas por dia, "sempre haverá online algo mais informativo, surpreendente, engraçado, divertido, impressionante do que qualquer outra coisa nas circunstâncias reais imediatas." (Crary, 2016, p. 68). Consequentemente, fica evidente que a oferta ilimitada de conteúdo digital acaba por triunfar e prevalecer sobre a maioria das comunicações e ideias em escala humana, nos tornando assustadoramente indiferentes à fragilidade e à transitoriedade das coisas vivas reais (Crary, 2016).

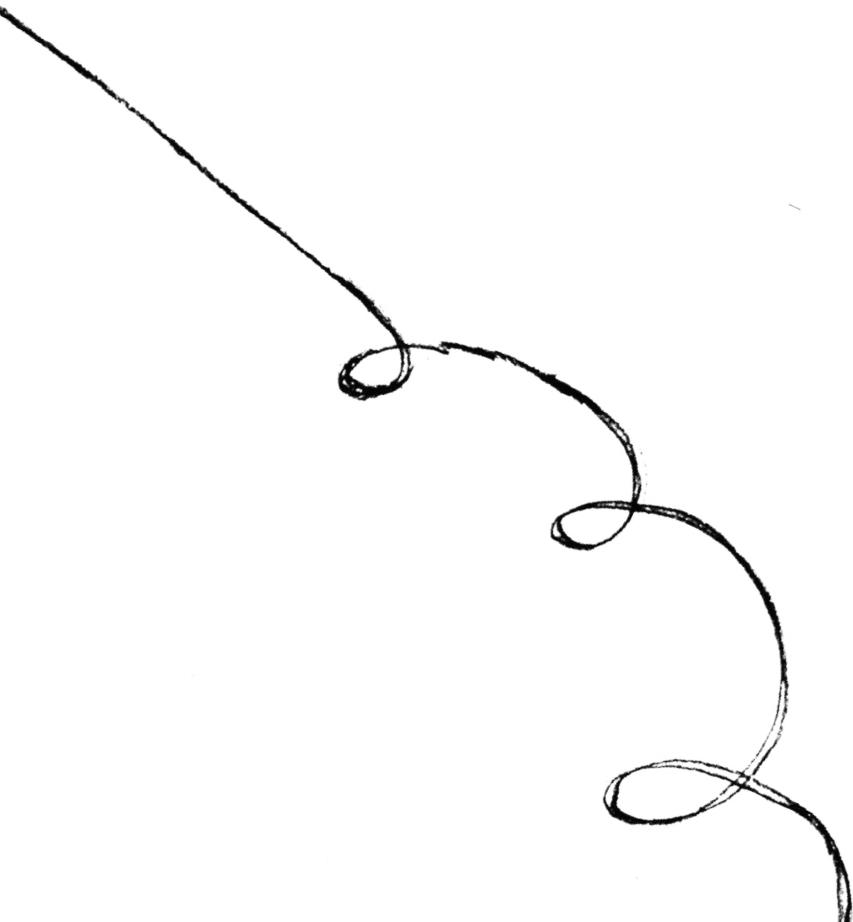
No romance *A polícia da memória*, da escritora japonesa Yoko Ogawa, somos apresentados à história de uma ilha sem nome. Situações misteriosas e inusitadas afetam a população da ilha. De forma inexplicável, coisas desaparecem e é impossível recuperá-las. "Coisas perfumadas, brilhantes, reluzentes, maravilhosas: fitas para cabelo, chapéus, perfumes, sinos, esmeraldas, selos, até mesmo rosas e pássaros. As pessoas não sabem mais para que servem todas essas coisas. Com elas, as memórias também desaparecem.". (Han, 2022, p. 1). A trama de Yoko Ogawa narra um universo distópico onde acontecimentos fictícios desenrolam a história, provocando uma verdadeira reflexão acerca da memória, do tempo e da atenção humana.

A polícia da memória revela uma sociedade que perde a existência de suas coisas pouco a pouco – objetos, roupas, animais, tesouros, peças... Possivelmente, hoje, também podemos dizer que perdemos coisas constantemente sem que sequer notemos. Na era do capitalismo informacional, onde "o lixo da informação e da comunicação destrói a paisagem silenciosa e a linguagem discreta das coisas" (Han, 2022, p. 143), será que não estamos nos deixando perder, sequer um pouco, das coisas do mundo?

Segundo Han (2022), as coisas silenciosas, ordinárias, trivialidades e convencionalidades que percebemos em nossa vida diária, carecem de estímulo, mas nos "ancoram no ser" (Han, 2022, p.10). É de suma importância refletirmos sobre o valor que a linguagem discreta das coisas possui no indivíduo e no mundo, sobretudo no sujeito criativo. Perder um pouco "as coisas do mundo", é acima de tudo, perder inspiração – no sentido mais subjetivo e amplo da palavra. Um indivíduo criativo sem inspiração, sem contemplação e sem admiração pelas coisas à sua volta, não é de fato criativo. Uma criatividade onde não existe subjetividade, liberdade, inspiração e atenção é na verdade, apenas mais uma das muitas engrenagens reféns da produtividade das rodas do capitalismo contemporâneo.

Jonathan Crary (2016) também constatou que uma das consequências das dinâmicas do capitalismo digital é a "perda da faculdade de sonhar acordado ou de qualquer tipo de introspecção distraída que ocorreria normalmente durante os intervalos de horas lentas ou vazias." Perdemos completamente a capacidade de concentrar nossa atenção em nossas introspecções criativas individuais.

Como observou o escritor Italo Calvino, "a civilização está prestes a perder uma faculdade humana fundamental: a capacidade de focar visões de olhos fechados." (Calvino apud Crary, 2016, p. 116). Focar visões de olhos



fechados, nada mais é que um atributo natural dos campos criativos artísticos, apontando novamente para um iminente fim da *criatividade subjetiva*. Concluímos portanto, que a mente humana encontra-se, no contexto do capitalismo informacional, redimensionada à bidimensionalidade das telas digitais e com intensas dificuldades de se conectar com ideias imaginativas, inventivas e criativas no âmbito subjetivo e contemplativo. Para um olhar viciado em estímulos e informações, a atenção não se aprofunda e o "ver sem intenção" (Han, 2022, p. 23) acaba, portanto, tudo se torna raso.

1.3 Pincéis

Uma reflexão às atividades triviais e instintivas à mente criativa humana.

"Com cinco ou seis retas é fácil fazer um castelo."

— Toquinho, *Aquarela*

A contemporaneidade revela problemáticas extremamente complexas em nossa sociedade, dentre elas, algumas que progressivamente agravam o processo de inibição da expressão criativa e subjetiva dos indivíduos – conforme exposto anteriormente. A disputa entre o meio digital e a "vida cotidiana" põem em evidência qual ideia construímos acerca da criatividade. A partir disso, é de suma importância refletirmos sobre o pensamento criativo originário, presente nos artesãos e na formação das primeiras sociedades, para um melhor entendimento da trajetória, da história, e de como o ato criativo humano se constrói atualmente.

É possível perceber a criatividade quase como um "reflexo instintivo", presente desde as primeiras civilizações até a atualidade, através do simples ato impetuoso e contínuo de transformarmos o mundo ao nosso redor. Isso nos permite entender o ato criativo como algo inerente, comum e natural em nossa existência. Apesar disso, o avanço das sociedades e o crescimento exponencial da tecnologia, no contexto do capitalismo informacional, têm desencadeado transformações severas nos padrões criativos dos seres

humanos. Compreender e estudar quais traços, atributos, características e "hábitos" criativos ainda permanecem presentes na mente humana, possibilita o avanço em direção ao entendimento de como resgatar o exercício de uma criatividade subjetiva, atenta, soberana e desprendida da lógica produtiva do capital — como um dia já esteve menos distante.

A partir de um exemplo da Grécia Antiga, é possível perceber a importância fundamental da manualidade na formação das civilizações. Os Hinos Homéricos são um conjunto de escritos e poemas importantes da Antiguidade, dedicados às genealogias e ao louvor dos deuses da mitologia. Os hinos representam o complexo cultural e simbólico daquela sociedade e representam uma forma pela qual um povo explica aspectos essenciais de sua realidade, tais como a origem do mundo; o funcionamento da natureza; a origem dos povos; entre outros.

Hefesto, o filho de Zeus e Hera na mitologia grega, é considerado o deus dos artesãos, podendo também ser interpretado como o deus da tecnologia, dos escultores, da metalurgia e do fogo. O hino homérico à Hefesto celebra e considera o início da civilização pelo momento em que os seres humanos começaram a usar ferramentas. De acordo com o contexto do hino, o artesão civilizador "utilizou essas ferramentas para um bem coletivo, o de pôr fim à vida nômade dos homens, como caçadores-coletores ou guerreiros desenraizados." (Sennett, 2009, p. 31 e 32). Nessa sociedade arcaica, o hino homérico à Hefesto homenageava e exaltava os denominados "civilizadores" como aqueles que associavam as atividades referentes à cabeça, à prática das mãos. (Sennett, 2009). O início da atividade artesanal humana é de tamanha importância no âmbito das primeiras sociedades, que foi o suficiente para demarcar historicamente o surgimento das civilizações, dentro do contexto mitológico.

É fundamental enxergarmos a prática do uso das mãos como uma ferramenta primária de descobrimento, exploração e experimentação do mundo, tanto na formação da espécie humana, quanto no surgimento do ato criativo. No contexto da Teoria da Evolução, Charles Darwin especulou que o aumento no tamanho do cérebro dos macacos ocorreu à medida que eles começaram a usar seus braços e mãos para finalidades além de simplesmente se locomover. Com um cérebro maior, os nossos antepassados humanos adquiriram a capacidade de segurar objetos com as mãos, refletir sobre o que estavam segurando e, eventualmente, moldar esses objetos. (Sennett, 2009, p. 170)

Para aprofundarmos nossa compreensão do conceito do ato criativo, inventivo e transformador da realidade como esse "instinto quase natural", é interessante explorarmos o termo de *preensão* apresentado por Richard Sennett (2009) em sua obra *O Artífice*. Segundo o autor, os movimentos nos quais o corpo antecipa e age à frente das informações sensoriais são o que podemos chamar de movimentos de *preensão*. Por exemplo, no gesto comum de pegar um objeto, a mão adota uma forma arredondada, apropriada para envolvê-lo, antes mesmo de entrar em contato com sua superfície. O corpo se prepara para segurar o objeto mesmo sem saber se ele está frio ou quente (Sennett, 2009, p.174).

"Os seres humanos recém-nascidos começam a praticar a preensão já na segunda semana de vida, tentando alcançar bugigangas à sua frente. Como o olho e a mão agem em harmonia, a *preensão* aumenta quando o bebê consegue levantar a cabeça; controlando melhor o pescoço, o recém nascido vê melhor aquilo que tenta pegar. Nos cinco primeiros meses de vida, os braços do bebê desenvolvem a capacidade neuromuscular de se mover independentemente em direção ao que o olho vê. [...] No fim do primeiro ano, explica Frank Wilson, "a mão está pronta para uma vida inteira de exploração física" (Sennett, 2009, p. 174 e 175)

Portanto, podemos dizer que o conceito de *prensão* resume e fundamenta de maneira precisa o aspecto inato e instintivo presente na criatividade humana, aquele ímpeto intrínseco que nos acompanha desde a infância de agarrar as coisas com as mãos, moldar o mundo à nossa volta e expressar-nos por meio de desenhos, traços, texturas e sensações táteis. O ser humano é, por natureza, um ser curioso, investigativo e criativo, e a *prensão*, presente desde as primeiras fases da vida humana, evidencia nossa urgência de interagir com o ambiente que nos cerca, muitas vezes antes mesmo de conseguirmos refletir sobre ele de forma consciente.

A relação entre os seres humanos e o domínio da manualidade no mundo sempre teve e continuará a ter uma relevância fundamental nas considerações sobre as possíveis trajetórias da criatividade no futuro. A mão permanece sendo um dos pilares mais essenciais e "embrionários" da criatividade, força inata que se entrelaça profundamente com o ato de "criar". Especialmente quando relacionado à manualidade e às coisas perenes e físicas do mundo, o ato criativo é a faísca que transforma ideias abstratas em realizações tangíveis, permitindo que a imaginação se torne palpável. Em seu cerne está a capacidade de conceber e dar forma a algo novo a partir de elementos já existentes.

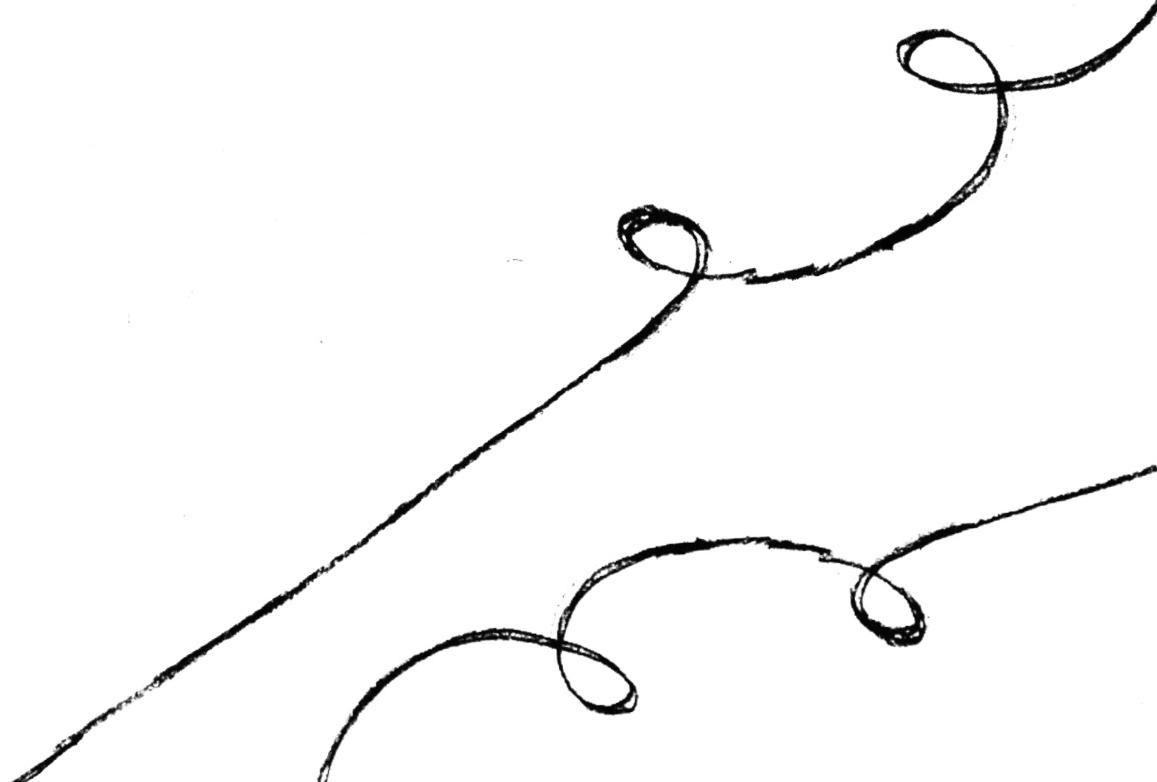
A criatividade é a habilidade de fundir materiais, cores, sons e texturas de maneira única, produzindo algo que transcende a simples soma de suas partes, é a habilidade de desenhar, esculpir, pintar, costurar, esboçar, construir e moldar o mundo ao nosso redor de acordo com nossa visão pessoal.

Mesmo em um cenário em que as relações sociais migram cada vez mais para o ambiente virtual e o *ciberespaço*, a relação entre a manualidade e a criatividade permanece com sua importância incontestável. Portanto, conclui-se que existem demandas e necessidades inerentes à mente criativa humana que os avanços tecnológicos não irão conseguir suprir

por inteiro – pelo menos não por enquanto. Por mais que o contexto atual tente a todo instante nos afastar de atividades triviais e ordinárias criativas relacionadas à nossa realidade material – tais como sentir prazer com o toque; experienciar texturas, cheiros; transformar fisicamente a realidade ao redor; construir, criar, investigar, e experimentar coisas; desenhar; rabiscar; escrever – a satisfação que sentimos ao realizar tais atividades é indubitavelmente natural à nossa condição existencial.

Analizar o processo de afastamento do indivíduo criativo de sua própria manualidade – um dos aspectos mais centrais, históricos e simbólicos do ato criativo – é mais um grande indício para o iminente fim das inspirações e da subjetividade do ser criativo.

...



2. A mão

"A mão é a janela que dá para a mente."

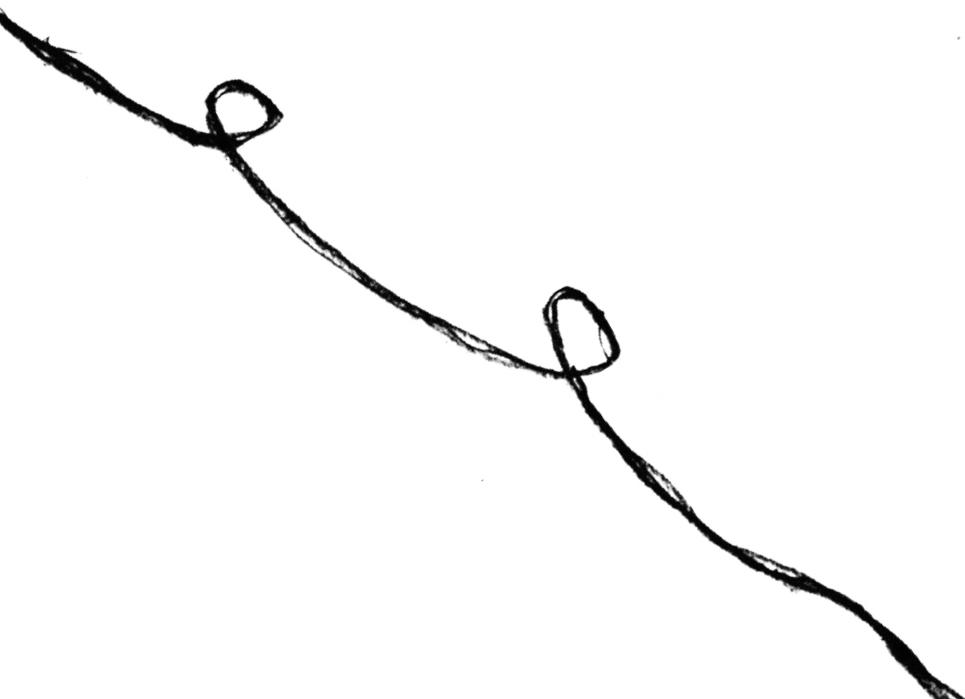
— Immanuel Kant



Considerando que Heidegger (2005) concebe o indivíduo como "o ser no mundo" por meio do manejo das coisas disponíveis no ambiente – como discutido anteriormente –, podemos ampliar essa compreensão afirmando que, o "manejo" do qual Heidegger se refere pode também ser entendido como de "antemão" ou "à mão" em outras traduções. Segundo a filosofia de Heidegger, o ser humano se abre ao meio ambiente por meio da mão (Han, 2022). É evidente que a mão assume um papel central no que se refere à relação do indivíduo com o mundo e, para Heidegger, é a ferramenta principal pela qual o indivíduo experiencia as coisas.

Adentrando a discussão da figura da mão no âmbito do processo criativo, torna-se evidente que em experiências artísticas que enfatizam a manualidade e destacam a mão como protagonista da atividade, os resultados tendem a se alinhar com a concepção mais ampla do "eu íntimo" e da expressão criativa que emana genuinamente do ser. Essa ligação ocorre porque a mão, como Heidegger argumenta, atua como uma espécie de ponte entre o indivíduo e o mundo. Valorizar a figura da mão durante essas experimentações artísticas, portanto, carrega o potencial de resgatar o conceito de criatividade subjetiva e soberana que busca-se perseguir durante a presente pesquisa.

Richard Sennett (2009) aborda o conceito da mão e da cabeça como aliados em sua reflexão sobre o trabalho manual e a criatividade. Sennett argumenta que a divisão entre trabalho manual e intelectual, que foi historicamente perpetuada, é prejudicial tanto para a sociedade quanto para o indivíduo. O autor defende a ideia de que a separação rígida entre o trabalho manual (mão) e o trabalho intelectual (cabeça) é uma simplificação inadequada da realidade.



Em *O Artífice*, Sennett enfatiza que o uso das mãos não é apenas uma atividade mecânica, mas sim uma forma de pensamento em si mesma. Ao envolver as mãos no trabalho, as pessoas podem ganhar uma compreensão mais profunda e uma apreciação mais valiosa de seu ofício. Essa conexão entre a mão e a cabeça, ou seja, entre a ação manual e o pensamento, é crucial para a realização de um trabalho genuinamente significativo (Sennett, 2009).

A verdadeira criatividade e excelência no trabalho frequentemente envolvem uma colaboração eficaz entre a mente e as mãos (Sennett, 2009), capaz de alcançar a criatividade subjetiva e soberana do indivíduo.

2.1 Luvas

O sentido metafórico do tato como atenuante de distâncias simbólicas.

"A vida é a arte do encontro, embora haja tanto desencontro pela vida."

— Vinícius de Moraes, *Samba Da Bênção*

Roland Barthes, em sua obra *O Óbvio e o Obtuso*, explora o significado do tato e como ele se relaciona com a percepção e a compreensão da realidade. Barthes contrasta o tato com a visão, destacando como esses dois sentidos oferecem experiências diferentes. Ele afirma que o tato é "o mais desmistificador de todos" em comparação com o sentido da visão, que é percebido como "o mais mágico" (Barthes, 1990). A distinção que Barthes faz entre esses dois sentidos é fundamental para a construção do seu argumento.

Barthes descreve o tato como um sentido que está intimamente ligado à materialidade e à proximidade. É um sentido que nos coloca em contato direto com o mundo físico e nos permite experimentar as coisas de forma imediata e concreta. O tato é considerado "desmistificador" porque não cria uma sensação de reverência ou distância em torno das coisas; ele revela as texturas, formas e qualidades tangíveis dos objetos. Por outro lado, Barthes sugere que a visão é um sentido mais "mágico" porque muitas vezes nos permite ver as coisas de forma distante, abstrata e ide-

alizada. A visão pode criar uma aura de beleza e mistério ao separar as coisas de seu contexto imediato e representá-las de maneira simbólica ou estilizada. É um sentido que pode gerar uma sensação de distância e reverência diante do que é percebido como "belo" ou "sublime" (Barthes, 1990).

Byung-Chul Han (2022) faz uso dos conceitos elaborados por Roland Barthes (1990) sobre o tato e a visão para estabelecer uma analogia com os dispositivos tecnológicos e sua influência na sociedade contemporânea. Segundo Han, o sentido do tato e da visão de Barthes estão diretamente relacionados aos seus conceitos de *Coisas* e *Não-coisas*, respectivamente. Para Han, o meio digital carrega a ideia do "intocável" e impõe uma distância simbólica e idealizada que é inerente aos dispositivos tecnológicos. Ele afirma que "O *touch screen* subsume a negatividade do outro, do indisponível. Ele generaliza a coerção táctil para tornar tudo disponível." (Han, 2022, p. 44).

No contexto da cultura digital, Han argumenta que a prevalência dos dispositivos tecnológicos, como *smartphones* e *tablets*, criam uma sensação de que tudo está ao alcance das mãos, pronto para ser tocado e manipulado. No entanto, essa facilidade de acesso e manipulação podem resultar em uma perda da profundidade da experiência. Tudo se torna instantaneamente disponível, mas também superficial e efêmero.

Através das telas e interfaces digitais, somos expostos a um fluxo constante de informações e imagens, mas essa visão acaba tornando-se desencarnada e desprovida de substância. Tudo se torna uma representação visual, e a experiência torna-se mais virtual e abstrata. Isso implica que as pessoas estão, cada vez mais, se distanciando da ampla gama de sensações proporcionadas pelo real sentido do tato. Os mais diversos tipos de experiências táteis estão gradualmente sendo achatadas, simplifi-

cadas e tornando-se percepções homogêneas, "lisas" e monótonas oferecidas pela bidimensionalidade do *touch screen* dos *smartphones*. É o triunfo da visão "idealizada" em detrimento do tato "desmistificador", a conquista das *não-coisas* sob o território das *coisas* (Han, 2022).

"O constante digitar e deslizar no *smartphone* é um gesto quase litúrgico que influencia massivamente a relação com o mundo. Deslizo para fora rapidamente as informações que não me interessam. Contrariamente, dou zoom com os dedos nos conteúdos que me agradam. Tenho o mundo todo na palma da mão. O mundo tem de se adaptar totalmente a mim. [...] Digitando, submeto o mundo às minhas necessidades. O mundo aparece para mim no brilho digital da disponibilidade total." (Han, 2022, p. 43)

Dessa forma, constatamos que o sentido do tato postulado por Barthes, daquele que "atenua distâncias", está ameaçado no contexto da contemporaneidade, visto que conceitos como a presença física e a existência concreta têm sido perdidos na esfera do *ciberespaço*. Já o sentido da visão no contexto digital, pode cada vez mais nos alienar da materialidade e da profundidade das "coisas" reais. Em um mundo onde temos tudo ao nosso alcance, nada mais nos atinge no caráter sensível e subjetivo das coisas.

Han descreve o ser humano como um ser próximo. Entretanto, argumenta que a proximidade não é uma falta de distância. A distância está inscrita nela. Segundo ele, a proximidade e a distância pertencem uma à outra, são interdependentes. Portanto, o ser humano é um ser próximo e ao mesmo tempo um ser distante. Todavia, o contexto muda um pouco de figura ao passo que a sociedade adentra a era do capitalismo informational. Para o autor, "a comunicação digital destrói tanto a proximidade quanto a distância ao tornar tudo sem distância." (Han, 2022, p. 102)

Byung-Chul Han (2022) também argumenta sobre o uso das mãos em comparação com os dedos, ao discorrer sobre o capitalismo digital e a consagração absoluta dos dispositivos eletrônicos na comunicação. De acordo com o autor, as pessoas deixaram de empregar a força de suas mãos e passaram a utilizar exclusivamente apenas seus dedos para executarem as atividades do dia a dia. Enquanto a mão é o "órgão de trabalho e ação", o dedo, por outro lado, é o "órgão de escolha" (Han, 2022, p. 27). O indivíduo contemporâneo, só faz uso de seus dedos. "Ele escolhe ao invés de agir. Ele aperta botões para satisfazer suas necessidades. Sua vida não é um drama que lhe impõe ações, mas um jogo." (Han, 2022, p. 27)

Não é à toa que substituímos os blocos de anotações, relógios, calculadoras, bússolas, gravadores, rádios — e outras infinidades de aparelhos diversos com uma ampla gama de especificidades e qualidades —, por suas versões nos *smartphones*. Reduzimos centenas de diferentes atividades manuais e cotidianas às suas réplicas enxutas e "práticas" através dos ilimitados apps oferecidos através de uma mesma tela bidimensional.

A vida dos indivíduos está tomada por decisões, e não por ações. Han discorre acerca dos dispositivos digitais e afirma que o *smartphone* é um símbolo de nosso tempo. "Nos aparelhos, nada é floreado. O liso e o reto dominam." (Han, 2022, p. 48) Segundo ele, "nós expulsamos o divino da vida quando nos submetemos inteiramente a funções e informações." (Han, 2022, p. 48). A consequência disso, para o autor, é o fim da "magia", do "divino" e das belas formas, tanto das coisas quanto da própria vida.

A sociedade dominada por informações é sem adornos, decorações e ornamentos — tudo é reduzido às suas funções e por consequência perdem suas particularidades, contextos e essências. Entretanto, "a vida insiste no fato de que ela é mais do que funcionar" (Han, 2022, p. 48). Ao deslocarmos

cada vez mais as pequenas coisas da vida, dos objetos e do cotidiano, — reduzindo tudo sempre à sua função, influenciados pelo discurso raso do minimalismo estético e da praticidade — estariámos verdadeiramente "expulsando o divino da vida", como concluiu Han. (Han, 2022, p. 48).

As belas coisas artesanais, com seus detalhes, particularidades, coincidências e irregularidades aquecem o coração. (Han, 2022) O calor que emana de nossas mãos, é transferido para as coisas, e das coisas para os indivíduos, como em um ciclo metafórico de troca. Criamos as coisas com nossas mãos, imprimimos nossa marca nelas e incorporamos nosso calor e energia naquilo. Esses objetos artesanais irão, para sempre carregar essa essência e transmitir esse calor particular e subjetivo durante sua vida útil.

Já a frieza presente nas máquinas e aparelhos do cotidiano, faz com que o calor das coisas desapareçam. O mundo se torna "desrealizado, descoisificado e descorporificado" (Han, 2022). Em uma sociedade onde não tocamos mais nas coisas, nem produzimos mais nada artesanalmente, onde a maioria dos objetos são produzidos em massa por indústrias e até as atividades mais simples migram para o ciberespaço, é evidente que esse calor subjetivo não permeia mais as coisas.

A enxurrada de "objetos frios" e aparelhos digitais resultam em uma perda de mundo. As coisas disponíveis e consumíveis não são um "Você", e sim um "Isso" (Han, 2022, p. 98). A falta de relacionamento, troca, apego e vínculo leva a uma grave pobreza do mundo. As telas são muito pobres no mundo e na realidade. Sem nenhum "Você" para nos relacionarmos, "nós só fazemos círculos em torno de nós mesmos" (Han, 2022, p. 98) e de nossos dispositivos digitais.

Segundo Jonathan Crary (2016), as consequências do alinhamento da sociedade aos inúmeros produtos, serviços e "amigos" que consumimos,

administramos e acumulamos através de nossos dispositivos tecnológicos são inevitáveis e afetam o comportamento dos indivíduos. Crary destaca o "empobrecimento sensorial, a redução da percepção do hábito e as respostas programadas" (Crary, 2016, p. 114) como resultados desse "mundo descoisificado".

Dado o contexto atual, repleto de desafios e tensões na relação da sociedade com a crescente distância dos indivíduos com sua materialidade, com o mundo e com as experiências do tato, é de suma importância refletirmos sobre o futuro e os possíveis rumos reservados para essa dinâmica nas próximas décadas. O processo de empobrecimento sensorial é apenas um dos aspectos que indicam um afastamento da sociedade de sua ordem terrena e das "coisas do mundo" (Arendt apud Han, 2022).

Segundo Han (2022), estamos ingressando em uma era trans e pós-humana, na qual a vida humana será um puro intercâmbio de informações. No entanto, essa transformação levanta questões profundas sobre nossa identidade e nosso lugar no mundo. "O ser humano está descartando sua condicionalidade, sua facticidade, que, no entanto, é o que faz dele o que ele é." (Han, 2022, p. 131). Esse despreendimento de nossas raízes terrenas levanta dúvidas sobre a essência da humanidade. A palavra "humano" remete a "húmus", ou seja, à terra. Essa conexão linguística nos lembra de nossa origem e vínculo com a natureza, que parece enfraquecer-se no mundo digitalizado de hoje. A digitalização é um passo consistente no caminho para a abolição do *humanus*. Ela nos conduz a uma nova realidade onde nossa existência é cada vez mais virtual e distante de nossa natureza primordial. Assim, "o futuro humano está bem traçado: o homem se suprime a si mesmo para se tornar absoluto." (Han, 2022, p. 131) A busca pela totalidade e transcendência pode ser uma resposta à

crescente digitalização, mas também nos desafia a redefinir o que significa ser humano.

Considerando a visão do filósofo Han sobre o que o futuro nos reserva acerca da relação humana com a manualidade na era pós-humana, não podemos deixar de contemplar o que desejamos defender para a sociedade e para as relações humanas no futuro, mas também no presente. Devemos refletir sobre o tipo de mundo que almejamos construir, e qual papel desempenhamos nisso. É essencial ponderarmos sobre uma sociedade onde aspiramos ter as coisas mais próximas, em vez de distantes. Pegar as coisas nas mãos, portanto, representa "trazer as coisas para perto" em um sentido metafórico e filosófico. Isso nos convida a reconsiderar o valor do contato humano, dos vínculos e das conexões genuínas, e a como podemos preservar esses elementos fundamentais em meio à crescente digitalização e distanciamento. É um convite à reflexão sobre como moldar o futuro de modo a preservar e nutrir as relações humanas e a proximidade, valores que nos torna verdadeiramente humanos.

O filósofo Walter Benjamin também discorreu acerca da relação do indivíduo perante ao "resfriamento das coisas" e dos desafios que o "homem suave" enfrenta ocasionados por essa relação. É significativo refletirmos sobre essa citação de Benjamin para refletir qual postura como indivíduo devemos adotar diante desse "empobrecimento da realidade" presente na contemporaneidade.

"O calor desaparece das coisas. Os objetos de uso diário repelem o homem suave, mas persistentemente, de si mesmo. Em suma, ele tem que lutar arduamente todos os dias para superar as resistências secretas – e não apenas as abertas – que eles impõem. Ele deve compensar sua frieza com

seu próprio calor a fim de não congelar diante deles e agarrar seus espinhos com infinita destreza a fim de não sangrar até a morte por eles." (Benjamin apud Han, 2022, p. 95)

O autor sugere que o homem deve compensar essa descoisificação da sociedade através de sua própria atitude perante o mundo. Indo de encontro com a conclusão de Benjamin, indicamos que no presente – enquanto a problemática da era pós-humana ainda não nos absorveu completamente – devemos tentar, ainda que pouco, nos agarrar em atividades que pulsam esses aspectos verdadeiramente humanos em nós. Se tentarmos tocar as coisas com nossas próprias mãos (ao invés de apenas teclar nas telas), se usarmos a força de nossos corpos (ao invés de utilizar apenas a "decisão" da ponta de nosso dedos) e se nos lembrarmos de nos conectar mais com o sentido criativo de nossas mãos, talvez estaremos atenuando (ao menos um pouco) as distâncias simbólicas amplificadas pela era do capitalismo informacional. Assim estariámos compensando a frieza com nosso próprio calor, como instigou Walter Benjamin.

2.2 Martelos

A importância da manualidade, da atenção e da trivialidade no processo criativo.

"Você não pode escrever com a cabeça.
Quero que você escreva com a mão."

— Yoko Ogawa, *A Polícia da memória*

Bernard Stiegler, filósofo francês contemporâneo, é conhecido por suas reflexões sobre a relação entre tecnologia, cultura e subjetividade na era digital. Sua visão aborda a homogeneização da experiência na cultura contemporânea e a maneira como a cultura artística é produzida e criada nesse contexto.

Stiegler argumenta que a tecnologia desempenha um papel fundamental na transformação da experiência perceptiva. Ele observa que a cultura contemporânea é caracterizada pela proliferação de telas, dispositivos digitais e plataformas de mídia social, que mediam nossa experiência com o mundo. Essas tecnologias moldam a maneira como percebemos e interagimos com o ambiente ao nosso redor, levando à homogeneização do que ele chama de "experiência perceptiva".

Stiegler menciona que a disseminação da internet na década de 1990 representou um momento crucial na relação que a sociedade mantinha com a produção de cultura. Ele argumenta que a partir de 1992, a ampla circulação global de "objetos temporais" produzidos em larga escala, como

filmes, programas de TV, músicas populares e videoclipes, iniciou esse processo de homogeneização da cultura contemporânea (Stiegler apud Crary, 2016, p. 59).

O filósofo argumenta que, à medida que nos tornamos cada vez mais dependentes da tecnologia digital, nossa experiência perceptiva se torna padronizada e uniformizada. Isso ocorre porque as tecnologias digitais tendem a favorecer uma forma particular de interação com o mundo, que é aquela mediada pelas telas e interfaces digitais. Como resultado, nossa experiência com o mundo e o consumo de peças culturais se torna cada vez mais homogênea e limitada pela lógica que orienta as plataformas digitais.

Nas últimas duas décadas, segundo Stiegler, passamos por um processo de "sincronização em massa" da consciência e da memória. "A padronização da experiência em tão larga escala, afirma, implica a perda da identidade e da singularidade subjetivas; também conduz ao desaparecimento desastroso da participação e criatividade individuais na construção dos símbolos que trocamos e compartilhamos entre nós." (Stiegler apud Crary, 2016, p. 59)

Crary também sinaliza esse fenômeno de homogeneização cultural e de enxurrada de "objetos temporais" instigados pela cultura do capitalismo global. Para Crary, esse processo fez com que as imagens se tornassem "um dos muitos elementos esvaziados e descartáveis que, por serem arquiváveis, não são jamais jogados fora" e contribuem para "um presente cada vez mais congelado e sem futuro" (Crary, 2016, p. 44). Crary também compara os padrões de consumo gerados pelas grandes mídias e pelos produtos de comunicação atuais com outros poderosos mercados globais também em expansão no contexto capitalista. Para o autor, o mercado

cultural revela grandes similaridades com os padrões de consumo controlados pelas grandes empresas farmacêuticas (Crary, 2022, p.63), capazes de instigar a dependência e o vício.

Esses e muitos outros autores críticos contemporâneos desenvolvem argumentações sobre a uniformização dos hábitos de consumo cultural dos indivíduos. No entanto, quando se trata da produção criativa e artística propriamente dita — e não necessariamente de seu consumo, Stiegler também destaca que a tecnologia desempenha um papel relevante e de impacto central nessa dinâmica. Ele observa que a digitalização e a automação estão transformando a forma como os artistas produzem e distribuem seu trabalho. Isso pode levar a uma padronização da produção cultural, onde as obras de arte são frequentemente criadas de acordo com tendências, maneirismos e fórmulas predefinidas — e não com as verdadeiras inquietações criativas de seus criadores.

É neste contexto que, de algumas décadas para cá, observamos o surgimento de centenas de ferramentas que exploraram o fazer artístico nas esferas digitais e eletrônicas. Ao longo dos anos, ocorreram aperfeiçoamentos significativos no processo de digitalização e modernização dessas ferramentas criativas, resultando na ramificação e no avanço dessas práticas na arte contemporânea. Hoje, podemos afirmar que elas estabeleceram um novo domínio e perspectiva para a criação artística, resultando na consolidação de um campo completamente novo do fazer artístico, conduzido por uma comunidade presente sobretudo nas redes sociais. É claro que essas novas abordagens não superaram completamente as tradicionais técnicas seculares de pintura, desenho e artes plásticas, mas é inegável que essas ferramentas digitais têm conquistado progressivamente seu espaço.

Muito tempo antes do início desse processo de modernização do fazer artístico, Martin Heidegger já fazia uma análise com reflexões bastante similares a esse movimento, a respeito do advento da máquina de escrever. Essa análise, apresentada por Byung-Chul Han (2022), vem contemporaneamente demonstrando-se muito pertinente também à discussão acerca do crescente uso de ferramentas de canetas e pincéis digitais, mesas digitalizadoras e recursos de inteligência artificial no meio artístico. Para Heidegger, "a máquina de escrever, da qual participam apenas a ponta dos dedos, retira do ser humano o âmbito essencial da mão" (Heidegger apud Han, 2022, p. 122). Ela degrada a "palavra" à um "meio de circulação", pautado apenas em sua difusão, ou seja, uma "informação". Para o autor, a máquina de escrever encobre a essência real da palavra, e apenas a "escrita manual" se aproxima do âmbito essencial da palavra e permite que "o que se confere ao pensar" (Han, 2022, p. 122) seja transmitido.

Trazendo essa reflexão para a era contemporânea, considerando suas devidas proporções, as ferramentas de automação da criatividade desempenham um papel análogo ao da máquina de escrever descrito na reflexão de Heidegger. Podemos afirmar que essas ferramentas também afastam o "âmbito essencial da mão" do processo criativo artístico.

Agora, em relação exclusivamente aos recursos de inteligência artificial — onde os softwares são capazes de gerar imagens até mesmo por conta própria —, a partir de uma análise contemporânea dos argumentos de Heidegger da década de 50, Byung-Chul Han afirma que o pensar humano procede de forma bem diferente da IA. Para Han, a inteligência artificial é incapaz de pensar, pois a totalidade a partir do qual ela começa a pensar já está fechada e definida em si. Ela carece de um mundo, uma vez que os horizontes semânticos do real sentido de "totalidade" e do pensar,

é muito maior do que aqueles objetivos disponíveis à inteligência artificial. Nós somos guiados por um paradigma de pensamento capaz de produzir novas verdades por conta própria. "A inteligência artificial, por outro lado, processa fatos, dados, constantes. Ela não pode criar novos fatos para si mesma." (Han, 2022, p. 78).

A inteligência artificial e os *big data* sugerem um certo "conhecimento absoluto". Neste contexto, tudo se torna "calculável, previsível e controlável". Para Han, a partir dessas novas ferramentas, "toda uma nova era de saber está sendo anunciada" (Han, 2022, p. 78) e estariamos lidando com "uma forma bastante primitiva de saber" (Han, 2022, p. 78 e 79) quando permitimos a popularização dos recursos de inteligência artificial na sociedade. Segundo ele, a IA é apática. Ou seja, sem *pathos*, sem paixão, sendo capaz apenas de calcular. (Han, 2022, p. 77)

O filósofo Gilles Deleuze afirma que a filosofia só desenvolveu-se através do *faire l'idiot* — "fazer de si mesmo um idiota". Esse termo caracteriza não uma inteligência, e sim um "idiotismo" que caracteriza o pensar. "Todo filósofo que produz um novo idioma, um novo pensar, uma nova linguagem, é um idiota. Ele se despede de tudo o que foi. Ele habita esse patamar imanente do pensar virgem, ainda sem descrição." (Han, 2022, p. 83). Segundo Han, a IA não é capaz de pensar, porque não tem a capacidade de fazer de si mesmo um idiota. "Ela é inteligente demais para ser uma idiota." (Han, 2022, p. 84). Assim como a filosofia, a arte também requer um certo desprendimento, um "pensar virgem" e um tipo de idiotismo. O *faire l'idiot* é um conceito muito valioso nos campos criativos como um todo. Assim, é evidente que a inteligência artificial não é capaz de ser criativa propriamente dita — ela produz, porém não cria.

O sistema capitalista investe bilhões de dólares em pesquisas dedicadas a encurtar o tempo de tomadas de decisões dos indivíduos em suas tarefas cotidianas, a fim de eliminar o "tempo inútil" de reflexão e contemplação. O progresso contemporâneo é pautado no "controle implacável do tempo e da experiência." (Crary, 2016, p. 49). No contexto das indústrias da criatividade, esse movimento não poderia ser diferente. O surgimento de centenas de dispositivos tecnológicos voltados para os campos da Ilustração, por exemplo, vieram com o propósito de facilitar, expandir e objetivar o fazer artístico, agora presente na esfera digital.

Objetos digitais, tais como *tablets*; canetas digitais; mesas digitalizadoras; aplicativos para desenhos e softwares de pintura digital, se tornaram uma verdadeira sensação entre a comunidade artística jovem. O campo da Ilustração Digital decolou significativamente nos últimos anos, e hoje, praticamente domina o mercado das ilustrações. No mesmo contexto da reflexão sobre a máquina de escrever, onde Heidegger argumenta que ela acaba por distanciar do âmbito essencial da mão, voltemos a aplicar essa ideia aos utensílios digitais artísticos. De certa forma, essas ferramentas acabam por separar o ato criativo de sua essência. Canetas e pincéis digitais trazem consigo uma relação subjetiva mais próxima à "produção" do que à "criação" propriamente dita. Os recursos virtuais são práticos, enxutos e rápidos. Segundo Han, "os objetos digitais não permitem que nos demoremos. É assim que eles diferem das coisas." (Han, 2022, p. 68).

Os pincéis, os lápis, as canetas, os papéis e as tintas "de verdade" — ou como diria Han, as *coisas* — permitem, e acima de tudo, *instigam* a experimentação orgânica e fluida. A manualidade pressupõe uma intermediação natural com o mundo, os objetos, as coisas, os ambientes. O artista está sujeito a interferências, inspirações, coincidências, desafios,

intempéries e mais uma extensa gama de outras qualidades inerentes ao "pensar" manual. Todos esses atributos se atravessam de forma muito diferente no processo e no resultado artístico em comparação com o pensamento criativo digital.

A criação feita pelo meio digital é blindada de manifestações externas. Durante o processo, o sujeito lida de forma direta e unilateral apenas com o campo imaterial do *ciberespaço*. O artista digital, ao invés de escolher o melhor pincel para a textura específica que deseja reproduzir – tocando e experimentando – faz o *download* de *brushes* ilimitados para criar seu desenho no *tablet* ou na mesa digital. Em um processo artístico onde antes existia uma infinidade de possibilidades de resultados gráficos, agora, os efeitos visuais acabam se tornando muito semelhantes em sua bidimensionalidade. A urgência pela praticidade, pela eficiência, e pela rapidez que a produção capitalista exige dos indivíduos eliminou o espaço da contemplação e da experimentação. Onde não se tem mais espaço para o trivial e o manual, a massificação e a padronização dos recursos e efeitos estéticos, segundo Stiegler, já é uma realidade.

Contudo, é importante colocar que, como afirmou Sennett: "não se trata de uma questão de nostalgia" (Sennett, 2009, p. 51). Defender os atributos da manualidade na era do capitalismo informacional — onde parece não haver mais alternativas para o triunfo definitivo da tecnologia, e os indivíduos buscam acima de tudo, sobreviver no sistema em que vivem — pode parecer uma postura um tanto romântica diante das coisas. Entretanto, se nos debruçarmos para esse debate em áreas mais pragmáticas do conhecimento, por exemplo no contexto do desenho arquitetônico e urbanístico, poderemos ver que "a observação leva em conta o que é perdido mentalmente quando o trabalho da tela substitui o traçado à mão" (Sennett, 2009, p. 51).

Richard Sennett (2009), indo de encontro com aquilo especulado nas análises de Heidegger e Han, apresenta três principais falhas que fazem o desenho digital representar uma ameaça de caráter genérico e uma prática desvinculada da materialidade concreta. São elas: a desconexão entre a simulação e a realidade (1), a ausência de compreensão relacional (2) e o superdeterminismo (3). Em seu livro, *O artífice*, Sennett descreve causos para argumentar essas três falhas. (Sennett, 2009, p. 54)

(1) - No planejamento urbanístico de um bairro na Geórgia, Peachtree Center, projetistas enchem as ruas com vistosos cafés e mesas ao ar livre. O fato é que não foi levado em conta o forte calor da Geórgia. Talvez se os projetistas estivessem sentados diariamente ao sol do meio-dia enquanto idealizavam os esboços, o desconforto teria permitido-os enxergar melhores alternativas projetuais. Situações em que as simulações se desconectam totalmente com a realidade, mais falhas como estas tendem a acontecer. (Sennett, 2009, p. 54)

(2) - No projeto do Hotel Portman, os projetistas vendem a ideia de um prédio todo enviraçado. Ao apresentar o projeto, se cria um clima publicitário do elevador subindo num pátio de quarenta andares; mas não se mostra que, na verdade, os quartos do hotel dão para pátios de estacionamento. "Na tela, a questão do estacionamento pode ser esquecida fazendo-se girar a imagem, para que o mar de carros desapareça; no local, não é possível descartá-la dessa maneira." (Sennett, 2009, p. 54) A ausência de compreensão relacional explica em parte o sucesso comercial desses softwares; o sistema pode ser usado para contornar as dificuldades e esconder certos contextos. (Sennett, 2009, p. 54 e 55)

(3) - Também na construção do bairro Peachtree Center, os projetistas ressaltam com orgulho seus prédios planejados com funções calcu-

ladas nos mínimos detalhes. Contudo, os cálculos levam a uma reflexão crítica a respeito do bom funcionamento do objeto concluído. "Os projetos superdeterminados deixam de lado aquela irregularidade de texturas que permite, nos prédios, o crescimento e a vibração de pequenos negócios e, portanto, de comunidades." (Sennett, 2009, p. 55) A ausência do fator incompleto e o superdeterminista, neste caso, inibiu "vida informal e tão fácil e sociável das ruas dos bairros antigos de Atlanta." As plantas desenvolvidas por softwares, programas e algoritmos tendem a fixar "quase instantaneamente uma imagem totalizada." (Sennett, 2009, p. 55)

Desta forma, Richard Sennett (2009) conclui que "desenhar os tijolos à mão, por tedioso que possa ser, leva o projetista a pensar em sua materialidade, a lidar com sua solidez" (Sennett, 2009, p. 52). Segundo ele, por mais que os programas "sejam capazes de calcular com assombrosa precisão a quantidade de tijolos ou de aço que pode ser necessária num prédio" (Sennett, 2009, p. 52), as telas planas dos computadores ainda "não são capazes de reproduzir bem as texturas dos diferentes materiais ou ajudar na escolha das cores" (Sennett, 2009, p. 52) — entre diversas outras qualidades que os aparelhos não são capazes de alcançar.

Por fim, seja nos campos da Arquitetura, Artes ou Design, "a mão faz do pensar um processo decididamente analógico", portanto, segundo a análise contemporânea de Han, Heidegger poderia dizer atualmente que "a inteligência artificial não pensa porque ela não tem mão" (Han, 2022, p. 121). O pensamento humano transcende meros cálculos e resolução de problemas. Ele ilumina e esclarece o mundo, dando origem a uma realidade completamente diferente. O maior perigo da inteligência das máquinas consiste na possibilidade de que o pensamento humano tente se equiparar a elas, perdendo sua singularidade e terminando por se assemelhar às

próprias máquinas, reduzindo-se apenas a funções, tarefas e altos desempenhos produtivos. (Han, 2022, p. 82)

Em última análise, enfatiza-se a importância da manualidade, da atenção e da trivialidade no processo criativo. Observamos o avanço da problemática da homogeneização dos padrões de consumo e de produções artísticas na contemporaneidade, assim como o advento de diversas ferramentas de automação do pensar criativo. Tais processos têm, por sua vez, mitigado a manutenção do "pensar" manual e analógico, aquele que se relaciona verdadeiramente com o ato de pensar em sua essência.

A inteligência artificial, por sua vez, torna tudo calculável, e segundo Han, "a sorte desaparece" (Han, 2022, p. 166). A trivialidade, a coincidência, o acaso, os acidentes e as inspirações se tornam cada vez mais raros no processo criativo. "A sorte é um evento que ilude todos os cálculos. Existe uma conexão íntima entre feitiçaria e sorte." (Han, 2022, p. 166). É uma reflexão no mínimo intrigante, considerar-se adicionar alguns toques de sorte, e até mesmo "feitiçaria" aos nossos processos criativos — quem sabe assim, resgatamos, ao menos um pouco, a pretendida "magia das coisas" (Han, 2022).

2.3 Papéis

O valor do contato físico (com livros) para a formação de vínculos.

"O papel amarelado e seu cheiro me aquecem o coração"

— Byung-Chul Han, *Não-coisas*

O governo sueco, desde a década de 1990, adotou uma estratégia massiva na área da Educação de informatizar seus materiais didáticos, tal como livros, apostilas e até mesmo aulas. A Suécia foi pioneira na política de educação digital nas escolas, começando a introduzir computadores nas salas de aula desde 1980 (G1, 2023).

Lotta Edholm, ministra da Educação da Suécia anunciou em 2023, após 15 anos migrando progressivamente o material didático impresso para o digital, a decisão de voltar atrás nesta política educacional. Em 2024 e 2025, o governo da Suécia investirá mais 44 milhões de euros por ano para que os livros em papel voltem às salas de aula. (ESTADÃO, 2023). Ao ser questionada, a ministra justificou que "Novas descobertas na ciência cognitiva mostram que os alunos aprendem mais quando leem em um livro do que em um tablet", afirmou a ministra ao portal de notícias Estadão.

A decisão das autoridades suecas de resgatar o uso de livros, cadernos, canetas e lápis em contraponto ao uso dos dispositivos digitais nas

escolas se baseou em estudos feitos em vários países que chegaram à mesma conclusão: quem lê um texto impresso consegue compreendê-lo melhor do que aqueles que leem o mesmo texto no computador (ESTADÃO, 2023).

Byung-Chul Han (2022) também apontou para a mesma conclusão estabelecida pelo governo sueco ao argumentar que a manualidade possui uma capacidade singular na relação entre os objetos e os indivíduos no que se refere à "formação de vínculos". Segundo ele, o sentido do tato é o "constitutivo de todo relacionamento", processo inerente ao ato de folhear as páginas de um livro. Já os *ebooks*, "são lidos sem o uso das mãos". (Han, 2022, p. 38)

Segundo Han, o processo de criação de vínculos é intrínseco à materialidade e sinaliza que, no contexto do capitalismo informacional, a sociedade carece de vínculos. A crescente digitalização da vida humana nos afastaram do relacionamento, da fidelidade, do vínculo e do compromisso por serem "práticas que demandam dedicação de tempo prolongada" (Han, 2022, p. 23). "As coisas do coração exigem um intenso vínculo libidinoso. Hoje, não queremos nos vincular nem às coisas nem às pessoas. Os vínculos são inoportunos. Eles diminuem as possibilidades de vivência, ou seja, a liberdade no sentido consumista." (Han, 2022, p. 32)

Walter Benjamin resgata o célebre ditado latino "*Habent sua fata libelli*" (Os livros têm seus destinos) ao refletir sobre a natureza das obras de arte e das obras escritas, especialmente no contexto da reprodução técnica e das mudanças culturais e tecnológicas de sua época. Benjamin estava preocupado em como os livros e as obras de arte em geral poderiam evoluir e adquirir novos significados ao longo do tempo e em diferentes contextos de leitura e recepção. De acordo com sua análise, o livro possui um destino "na medida em que é uma coisa, uma posse.", trazendo "vestí-

gios materiais que lhe confere uma história." Portanto, "um e-book não é uma coisa, mas uma informação." (Han, 2022, p. 38)

O domínio de um e-book não é uma verdadeira posse, mas sim um mero acesso. Ao adotar o formato digital, o livro perde sua substância física e é "reduzido ao seu valor informativo" (Han, 2022, p. 38) Ele se torna desprovido de idade, lugar e identidade.

Nesse contexto, "os destinos dos livros" não se encaixam na lógica digital, uma vez que "informações não têm nem fisionomia nem destino" (Han, 2022, p. 38). Elas não permitem o estabelecimento de um vínculo profundo e significativo. Portanto, no mundo digital, não existe um exemplar que confira ao livro uma identidade e uma história única. Segundo Han, "é a mão do dono que dá ao livro uma cara inconfundível." (Han, 2022, p. 38)

O momento evocado ao pegar um livro antigo é verdadeiramente repleto de significado. Nesse instante, a experiência tátil nos conecta de forma profunda com o objeto em questão. Ao segurá-lo, imediatamente nota-se suas características únicas e percebe-se a textura das páginas desgastadas pelo tempo e pelas mãos que o folheadaram ao longo dos anos. Observamos a capa envelhecida, marcada por suas escolhas de design — ultrapassadas ou até mesmo atemporais — e pelo manuseio cuidadoso ou não tão cuidadoso de leitores anteriores. Esses eventos tornam o livro real, palpável, e nos permite visualizar sua história.

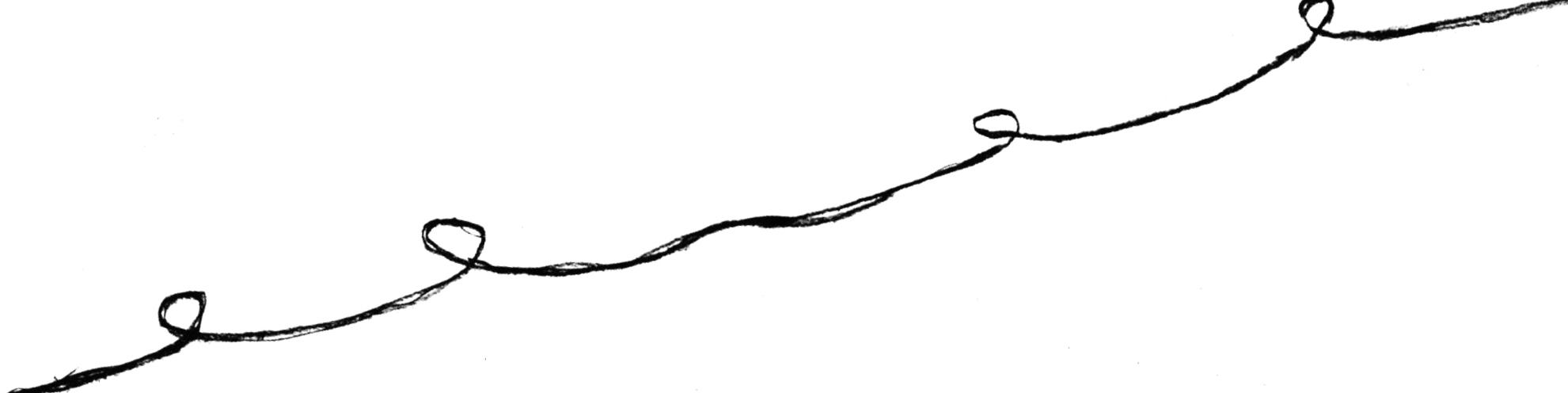
A presença de anotações nas margens das páginas acrescenta outra camada de profundidade à experiência. Ao ler as palavras escritas por outras pessoas, somos transportados no tempo e convidados a compartilhar pensamentos com desconhecidos do passado. Essas anotações, por vezes pessoais e emotivas, revelam um aspecto humano da leitura que

vai além das palavras impressas. Elas nos lembram que os livros são mais do que objetos estáticos; são testemunhas da jornada intelectual e subjetiva dos leitores.

Em um mundo marcado pela migração digital, onde a experiência tátil torna-se rara, pegar um livro antigo é um lembrete de que as coisas tangíveis têm um valor inestimável e nos "ancoram no ser" (Han, 2022, p.10). É um momento que nos faz apreciar a humanidade nos objetos, nas histórias e nas conexões que eles proporcionam.

A falta desse vínculo profundo com o objeto se reflete na relação do leitor com o livro digital. Não há imersão, paixão ou diálogo significativo com a leitura. A experiência não é marcada por um "encontro único, ímpar e inapelável com o objeto." (Han, 2022, p. 63 e 64). Em resumo, sua transição para o formato digital transforma o livro em um mero repositório de informações. Como definido por Han, "a digitalização destrói as memórias e os toques." (Han, 2022, p. 167)

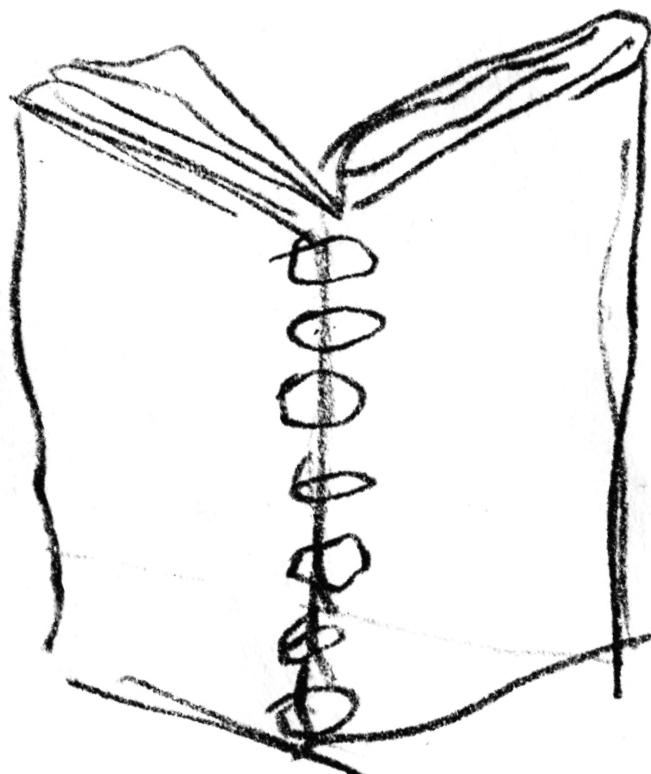
...



3. O livro

"Tudo no mundo existe para tornar-se livro."

— Stéphane Mallarmé



A filosofia de Martin Heidegger explora profundamente a nossa relação com a compreensão da realidade, identificando quatro elementos fundamentais que compõem a estrutura do mundo: a "terra", o "céu", o "divino" e o "mortal". Essa divisão do mundo em um quarteto de componentes serve como uma lente através da qual podemos compreender nossa experiência cotidiana. "Heidegger chama a estrutura de mundo que dá sentido de '*quadrado*'" (Han, 2022, p. 128), no qual seus "lados" seriam esses elementos.

A "terra" representa a base sólida e terrestre da nossa existência, a ligação com a natureza e o ambiente ao nosso redor. Enquanto o "céu" aponta para o horizonte de possibilidades e significados que se estendem além do mundo físico, simbolizando a dimensão espiritual e metafísica da existência. O "divino" remete às aspirações e às forças sagradas e religiosas, enquanto o "mortal" reconhece nossa natureza finita e efêmera.

Heidegger usa o termo "coisificação" para descrever o processo pelo qual as coisas e os objetos ao nosso redor se tornam significativos e adquirem um lugar dentro da nossa compreensão do mundo. "A coisa de Heidegger é uma coisa do mundo: a coisa coisifica o mundo. *Coisificar* como um verbo para coisa significa *reunir*". (Han, 2022, p. 128).

Dentro dessa estrutura, é possível destacar o objeto do livro, assim como outros exemplos, para ilustrar como os elementos do mundo cotidiano podem ser relacionados aos quatro componentes fundamentais da filosofia heideggeriana. Observa-se como o livro, neste contexto, transcende sua mera materialidade e adquire significados mais profundos e subjetivos em sua relação com a humanidade.

Analogamente, assim como o "céu" é associado à busca pelo transcendental e pelo conhecimento, o livro se revela como um portal que nos permite explorar ideias e reflexões profundas. Ele se torna o veículo que nos conecta com o "céu das ideias", permitindo-nos contemplar os horizontes intelectuais,

cognitivos, filosóficos e algumas vezes até mesmo "divinos" que vão além do mundo físico. Da mesma forma, o livro, também é um testemunho da experiência humana. Ao registrar pensamentos, ideias e vivências, ele se torna um reflexo da jornada "terrena" da humanidade. Sua presença e continuidade ao longo do tempo nos lembra nossa própria finitude e "mortalidade". Portanto, o livro, nesse contexto mais profundo, supera sua condição de objeto físico e se integra harmoniosamente à filosofia heideggeriana, incorporando elementos do "céu", do "divino", do "mortal" e da "terra" em sua essência. O livro reúne estes e muitos outros significados subjetivos em sua existência como entidade.

Evidenciada a miríade de possíveis significados universais e metafóricos atribuídos para o livro como objeto no mundo, consequentemente torna-se possível a compreensão de seu impacto e papel na sociedade.

A importância do livro como objeto transformador e elemento trivial no avanço do pensamento crítico e criativo humano é evidente ao longo da história da civilização. Os livros têm sido veículos para a transmissão e evolução do conhecimento, da cultura e da experiência humana — entre inúmeros outros fins. Desde os primeiros manuscritos até os modernos e-books, os livros moldaram nossas visões de mundo, inspiraram inovações e serviram como registros das reflexões humanas.

Na presente pesquisa, avalia-se a figura do livro como um possível personagem potencializador do resgate à subjetividade criativa em seu complexo contexto contemporâneo. A relação profunda e milenar entre os livros e os indivíduos; seu aspecto intrínseco de agente instigador do cognitivo e do criativo humano; e até mesmo sua recusa em tornar-se obsoleto na contemporaneidade, insiste no fato de que se existe alguma possibilidade de reavermos — pelo menos por algum momento — aspectos criativos subjetivos nos indivíduos, esse caminho poderá ser desenhado através do livro.

3.1 Tesouros

O livro como potência imaginativa para repensar realidades.

"Um livro, um recado, uma eterna viagem."

— Milton Nascimento, Léo

Em sua obra, *O prazer do texto*, Roland Barthes defende a ideia que o processo de leitura vai além da simples compreensão das palavras e da obtenção de informações. O autor argumenta que o texto pode proporcionar o *prazer* estético, emocional e intelectual, e que essa experiência de *fuição* é uma capacidade fundamental presente na relação dos indivíduos com os livros.

Barthes define dois conceitos complementares no que se refere à leitura, são eles o "prazer do texto" e o "texto de fruição". O *prazer do texto* é "aquele que contenta, enche, dá euforia; aquele que vem da cultura, não rompe com ela, está ligado a uma prática confortável da leitura" (Barthes, 2010, p. 20). Agora, o *texto de fruição* seria "aquele que põe em estado de perda, aquele que desconforta, [...] faz vacilar as bases históricas, culturais, psicológicas, do leitor, a consistência de seus gostos, de seus valores e de suas lembranças, faz entrar em crise sua relação com a linguagem." (Barthes, 2010, p. 21).

Neste contexto, vislumbrando na leitura a capacidade de desconfortar, de fazer o leitor questionar suas concepções prévias e de desafiar

suas bases, podemos considerar o livro como uma ferramenta poderosa de transformação. Ao abalar as "certezas" estabelecidas na sociedade e estimular a imaginação, este processo é capaz de levar os indivíduos a repensar suas realidades e a considerar "novas perspectivas" em um sentido mais amplo daquelas já definidas pela estrutura social vigente.

O que se encontra no livro é uma verdadeira potência capaz de conectar os indivíduos a esses pensamentos instigadores, criativos e vinculados ao exercício de abstração. No cenário contemporâneo, esse valor transformador do livro é muito valioso, uma vez que, segundo Jonathan Crary (2016) a modernização "erodiu implacavelmente a capacidade imaginativa do sonhador" (Crary, 2016, p.115).

A ideia de sonho discutida por Jonathan Crary (2016) compartilha significados muito semelhantes àqueles vinculados ao raciocínio da subjetividade criativa que discutimos nesta pesquisa. A importância de preservar e valorizar a subjetividade, a imaginação e a capacidade de sonhar são elementos essenciais para a experiência humana e para o potencial criativo da sociedade.

Desde a Antiguidade até os anos 1500, o sonho já era reconhecido universalmente como algo inerente aos indivíduos e às comunidades humanas (Crary, 2016, p.114 e 115). Foi apenas a partir do século XVII que a ideia do "sonhador" começou a ser marginalizada. O surgimento de mecanismos complexos desenvolvidos com o objetivo de excluir a falta de lógica e a inconsistência das visões oníricas foi expulsando a credibilidade e o "valor" dos sonhos na contemporaneidade. Nos séculos XVII e XIX, Crary afirma que o sonho passou por um "processo amplo de expropriação e incapacitação", e esse foi o momento quando "o sonho foi apartado de qualquer vínculo residual com visões de mundo mágico-teológicas" (Crary, 2026, p. 115).

Segundo o autor, atualmente, "o papel do visionário foi deixado para uma minoria tolerada de poetas, artistas e loucos" (Crary, 2016, p.115) visto que e a modernização e o sistema capitalista não permitiriam que o mundo fosse "povoado por um grande número de indivíduos que acreditavam no valor ou potência de suas próprias visões ou vozes internas" (Crary, 2016, p.115).

Apesar das noções de capacidade imaginativa e de subjetividade criativa estarem enfraquecidas no contexto contemporâneo, Barthes (2010) afirma que a leitura é capaz de provocar a reconexão da sociedade com esses atributos através do conceito de *fruição*. Com suas qualidades capazes de provocar uma verdadeira imersão existencial, o livro faz com que o indivíduo se reconecte com muitos desses valores subjetivos, criativos e imaginativos.

Ler um livro físico no cotidiano – por mais comum que seja essa atividade – é um dos poucos hábitos *offline*s que ainda lutam por resistir na contramão da lógica hegemônica massificada do pensamento criativo. O hábito da "leitura offline" evoca e instiga os indivíduos a imaginar outros mundos; duvidar da realidade concreta a sua volta e propor novas formas de viver.

Além disso, apesar da migração tecnológica e a digitalização serem tendências contemporâneas muito latentes, estudos mostram que os livros físicos parecem não ceder tão facilmente a essa transição. De acordo com o relatório de 2022 de produção e de vendas do setor editorial brasileiro, organizado pela Câmara Brasileira do Livro e pelo Sindicato Nacional dos Editores de Livros, a venda de livros digitais representa apenas 6% em comparação com os 94% dos livros impressos. Esse valor também se repetiu nos anos de 2020 e de 2021, sinalizando para uma tendência ainda muito tímida para o mercado dos livros digitais no Brasil (CBL; SNEL, 2022).



O livro físico persiste e se mantém presente em nosso cotidiano. Sua presença o torna um objeto ativo e de relevância extrema e intacta. Sua jornada histórica e milenar, faz do livro um ícone ancestral e ainda de muita força na sociedade. Assim, ele se revela como um aliado valioso na busca pelo pensamento crítico e da criatividade, fornecendo um meio possível para a exploração e perseguição da subjetividade criativa, bem como a conexão dos indivíduos com novos ideais contemporâneos.

O exercício de repensar realidades, impulsionado pelos livros, é um atributo muito estimado para o avanço de uma sociedade mais consciente. Sobretudo no contexto de um sistema capitalista, manter os indivíduos conectados com tais atributos é incentivar a luta da sociedade por um mundo cada vez mais justo, soberano e *lúcido*. Como afirmou Barthes, "o livro faz o sentido, o sentido faz a vida" (Barthes, 2010, p. 49).

3.2 Janelas

O livro interativo como abertura para inspirar um olhar sensível para o mundo.

"Luz de sol, janela aberta."

— Caetano Veloso, *Um dia*

Refletir sobre o contraste entre as coisas ditas como "acabadas" e as coisas "inacabadas" nos leva a uma profunda análise sobre a experiência dos indivíduos com o mundo, sua relação com os objetos e o ato de fazer, criar, consumir e intervir nas coisas ao seu redor. Enquanto as coisas acabadas muitas vezes nos oferecem uma sensação vinculada ao "intocável", de conclusão e finalidade, as coisas inacabadas nos convidam a participar ativamente do processo de criação e interpretação. É possível notar diversos exemplos de experiências acabadas e inacabadas, completas e incompletas, em diferentes contextos e áreas do conhecimento. Neste caso, nos limitaremos à análise de experiências necessariamente vinculadas aos campos criativos.

Nas Artes Visuais, encontramos uma clara manifestação desse contraste. As obras de arte tradicionais, como pinturas e esculturas, são exibidas em museus e galerias como produtos finais, e os espectadores têm a tarefa de interpretá-las de acordo com a intenção do artista. Já a arte contemporânea, muitas vezes abraça a ideia do "inacabado". Instalações de arte interativa, por exemplo, dependem da participação ativa do público para se completa-

rem, e cada interação pode alterar a obra de maneira única.

O campo da Música oferece outro exemplo para explorar essa dicotomia. As sinfonias clássicas são composições musicais "acabadas" que são executadas de acordo com uma partitura muito bem estabelecida. Em contraste, rodas de samba, espetáculos de jazz e manifestações musicais ao vivo e improvisadas são um exemplo de experiências musicais "inacabadas". Os artistas frequentemente improvisam e manipulam sons em tempo real durante suas apresentações, criando experiências sonoras únicas em relação com o público e com os outros musicistas.

A Arquitetura também apresenta essa distinção. Edifícios tradicionais têm um design "acabado" que é construído de acordo com os planos do arquiteto. Em contraste, a arquitetura participativa envolve comunidades na concepção e construção de espaços, resultando em estruturas que evoluem com as necessidades e contribuições dos indivíduos.

No contexto do livro, destaca-se essa relação particularmente interessante para o desenvolvimento da presente pesquisa. Um livro que deixa espaço para a intervenção do leitor, que permite uma experiência colaborativa, é como um convite para explorar, questionar e para a construção do "criar em conjunto". Nele, as palavras e as ideias não são imutáveis, mas sim pontos de partida para novas descobertas e interpretações. Os leitores se tornam, em parte, também autores daquele livro. Essa "abertura metafórica" para a criação, nos lembra que o conhecimento não é estático, mas sim fluido, sujeito a evolução e transformação.

Os livros tradicionais são vistos como obras acabadas, intocadas. Eles têm uma narrativa linear, uma estrutura fixa e a princípio, são publicados em sua forma final. Os leitores têm apenas a tarefa de absorver o conteúdo. E apesar do ato de realizar anotações nos livros ser algo muito comum por parte dos leitores, isso não é exatamente algo que os livros o convidam a realizarem. Esse hábito vem de uma necessidade natural do observador de se

sentir mais pertencente daquele conteúdo, destacando trechos, anotando e contribuindo para a construção dos significados ali presentes.

Segundo Richard Sennett (2009), o ato de desenhar e de escrever (com as mãos) inevitavelmente nos coloca em contato com o tátil, o relacional e o incompleto. Essas experiências físicas nos conectam diretamente com o processo criativo e nos convidam a explorar o verdadeiro significado do "fazer". Para Sennett, se relacionar com o incompleto requer uma certa *dificuldade*. Porém, ele considera que esses "obstáculos" deveriam ser positivos em nosso entendimento, uma vez que eles nos estimulam de uma forma que os "objetos completos" (Sennett, 2009, p. 55) não são capazes de instigar.

Ao refletir sobre o lugar de passividade e não-passividade oferecido pelos objetos em sua relação com os indivíduos, é possível traçar um panorama histórico capaz de evidenciar uma nova "dinâmica de interatividade" que surgiu na contemporaneidade.

Bernard Stiegler (apud Crary, 2016) definiu que os anos 80 e 90 foram marcados por um modelo relativamente passivo de recepção, atrelado ao consumo do entretenimento televisivo por parte dos indivíduos. Entretanto, houve uma quebra de paradigma alavancada pela popularização dos dispositivos digitais nos anos 2000 que modificou esses padrões de consumo. Para Crary, no contexto contemporâneo, todo ato de ver relacionado aos objetos digitais "é formado por camadas de opções ativas, escolhas e respostas simultâneas e interruptivas" (Crary, 2016, p. 61). De acordo com o autor, "a ideia de passarmos longos períodos exclusivamente no papel de espectadores é antiquada" (Crary, 2016, p. 61).

Estes valores interativos, presentes nas mídias contemporâneas, possuem atributos muito poderosos capazes de captar a atenção dos indivíduos. A interatividade digital representa parte do motivo pelos quais algumas atividades analógicas não despertam mais tanto o interesse da sociedade. É a formação

de uma nova tendência de consumo entre os indivíduos e os objetos, onde os estímulos interativos são os que captam a atenção.

Entretanto, apesar de tais valores interativos compartilharem uma estreita relação com a tecnologia, ao explorar o conceito do 'incompleto' descrito por Richard Sennett (2009) é possível traçar caminhos para essa interatividade fora das telas digitais. Introduzir aspectos interativos em objetos analógicos, como por exemplo no caso dos livros interativos, pode representar uma alternativa. Ao colocar o leitor em contato com "o tátil, o relacional e o incompleto" (Sennett, 2009, p. 55), os livros podem ser capazes de provocar interações mais valiosas e até mais profundas do que as digitais. Além disso, é inaugurada uma forma completamente nova do "enxergar" dos indivíduos para as coisas.

O leitor, instigado pela leitura de provocações de um livro interativo, se familiariza com sua dinâmica permissiva e colaborativa. A partir desse momento, o sujeito passa a introduzir comportamentos de uma *criatividade ativa* no seu cotidiano. Com um raciocínio criativo em movimento, o indivíduo entra em contato com uma ideia de espaços colaborativos e horizontais. Além disso, é resgatado o exercício de algumas sensações cada vez mais esquecidas na contemporaneidade, como a atenção, a presença e a profundidade. O sujeito criativo, reconectado com suas subjetividades, volta para si, procura inspirações em sua existência e a partir disso consegue desenvolver uma abertura para um olhar mais sensível de volta ao mundo.

Através da dinâmica do livro interativo, onde o objeto a todo tempo provoca, questiona, e demanda uma criatividade ativa do leitor, considera-se que o indivíduo absorva e carregue essa postura contemplativa para fora dos limites das páginas. Dessa forma, o leitor tende a aprofundar os significados em sua vida imediata e entra em uma "nova relação repleta de pressentimentos com toda a existência" (Han, 2022, p. 105), estabelecendo um "pensar com o coração" (Han, 2022, p. 105) em sua relação com o mundo.

3.3 Painéis

**Projetos editoriais não-convencionais
e novas propostas de linguagens.**

"É como se o livro dos tempos pudesse,
ser lido trás pra frente, frente pra trás"

— Gilberto Gil, *O fim da história*

O livro, um objeto em constante mutação, costuma explorar novas experiências, descobertas e sensações, seja mediante palavras em destaque, conteúdos provocadores, belas imagens ou projetos gráficos inovadores. É por sua grandiosa capacidade de versatilidade, que "o livro pode, ele próprio, ser a própria experiência" (Derdyk, 2013, p.7). O objeto, ao dialogar com fronteiras amplas do saber artístico e poético, experimenta outras linguagens e abandona seus compromissos conceituais/formais para *acontecer* na forma de um livro de artista.

Livro de artista, livro-objeto e obra-livro são experiências relativamente recentes no cenário editorial e artístico brasileiro. O livro, quando pensado como um suporte experimental, sinaliza para o surgimento de um território poético diferente daquele reconhecido pelos livros tradicionais. Seja em sua forma, função ou realidade tecnológica. (Derdyk, 2013).

Uma infinita gama de possibilidades formais é inaugurada a partir da investigação do livro como objeto poético. Experimentações que mes-

clam o conhecimento artesanal com processos industriais editoriais, potencializam a obtenção de diferentes modalidades de registros de linguagens visuais e literárias. Assim, multiplica-se a "descoberta de estruturas narrativas dadas pelos entrelaçamentos inusitados entre palavras e a imagem" (Derdyk, 2013, p. 215).

É neste contexto, que o livro de artista, apesar de uma figura de caráter contemporâneo, configura-se como uma potência que navega na contramão das lógicas criativas massificadas do capitalismo informacional. No cenário do mercado editorial brasileiro hegemônico, é notório que não haja muito espaço para o desenvolvimento expressivo de projetos de livros não-convenicionais. Esses projetos, intrinsecamente passam por relações cuidadosas, subjetivas, poéticas e meticulosas de criação.

Em um sistema capitalista de produção global, é de se esperar que editoras e organizações financeiras não consigam atender as especificidades produtivas que esses projetos inovadores demandam. Explorando técnicas de produção editorial alternativas e de pequena escala, ampliam-se as possibilidades reservadas para o campo da criação e abrem-se tempo e espaço para o cuidado e a atenção com o livro.

Para além de um objeto com linguagens não-convencionais de produção, o livro de artista encara e traduz os anseios criativos de seus idealizadores. "O livro de artista não é um livro. O livro de artista transmite informação, sua própria informação, a sua própria linguagem" (Antón apud Derdyk, 2013, p. 232). Portanto, independente de suas modalidades formais, linguagens, materiais ou tiragens, "o livro é artista é uma obra de arte" (Antón apud Derdyk, 2013, p. 232), capaz de evocar as subjetividades de seus leitores.

É neste contexto, que, a partir de seus poderosos artifícios tecnológicos, gráficos e poéticos, vislumbra-se no livro de artista a possibilidade de atrelar

conceitos de manualidade, convencionalidade, sensibilidade, atenção, trivialidade, subjetividade e criatividade em uma narrativa editorial não-convenicional. Com isso, propõe-se com esta pesquisa a idealização de um livro de artista interativo como convite para o exercício de resgate às subjetividades criativas dos indivíduos.

O desafio constrói-se a partir da intenção do desenvolvimento de uma interatividade analógica através de suas páginas, propondo uma contraposição frente a um mar de estímulos digitais contemporâneos. Assim, elabora-se a proposta de um livro de artista que discuta a realidade social contemporânea; os desafios enfrentados pelos indivíduos criativos; e suas inquietações existenciais e subjetivas, através de uma linguagem poética e criativa que explora a vida em suas pequenas brevidades.

...



4. O lápis



“Fazer o que seja é inútil
 Não fazer nada é inútil
 Mas entre o fazer e não fazer
 mais vale o inútil do fazer.
 Mas não, fazer para esquecer
 que é inútil: nunca o esquecer.
 Mas fazer o inútil sabendo
 que ele é inútil, e bem sabendo
 que ele é inútil e que seu sentido
 não será sequer pressentido,
 fazer: porque ele é mais difícil
 do que não fazer, e dificil-
 mente se poderá dizer
 com mais desdém, ou então dizer
 mais direto ao leitor Ninguém
 que o feito o foi para ninguém”

— João Cabral de Melo Neto,
O artista inconfessável

Durante o percurso desta pesquisa, aprofundamos diversas questões relativas ao “ser no mundo” (Heidegger, 2005) na esfera do campo criativo contemporâneo (1 – O INDIVÍDUO); ampliamos os debates acerca dos conceitos de manualidade e materialidade destes indivíduos (2 – A MÃO); e identificamos uma figura elementar e com grande potência na relação da sociedade com suas subjetividades criativas (3 – O LIVRO).

Por fim, nesta seção, iremos adentrar o eixo prático proposto por esta pesquisa exaltando, sobretudo, a importância de um fazer artístico e criativo genuinamente vinculado às motivações existenciais de seus criadores. O lápis é a figura que faz a mediação entre todas as outras entidades descritas nas seções anteriores desta pesquisa. A relação entre o indivíduo, a mão e o livro, é assim materializada através do lápis. A partir desta seção, veremos não apenas questões relacionadas ao “fazer criativo” contemporâneo propriamente dito, mas também as intenções que essa pesquisa busca para seu próprio “fazer” e o que propõe com seu projeto prático. O lápis aqui, representa “o fazer” em seu estado mais bruto e puro, é o momento em que o indivíduo deixa de ser apenas um observador da realidade para tornar-se um ator.

Para Han, quando pegamos imediatamente o lápis, ele não parece revelar-se como um objeto que possui as propriedades de um lápis. Temos que afastá-lo de nossas mãos e olhá-lo se quisermos representá-lo como um objeto. “A mão que agarra experimenta a coisa mais originalmente do que a concepção representativa.” (Han, 2022, p.123).

Segundo o conceito de “coisa-martelo” de Heidegger, quanto menos a coisa é apenas observada e quanto mais ela é empunhada em emprego e ação, “mais original será a relação com ela” e mais conectada ela estará com o que de fato ela é, um utensílio (Han, 2022, p.124). Tendo em vista esta análise de Han a partir dos conceitos de Heidegger, podemos dizer que es-

tamos mais próximos do verdadeiro significado do fazer, sobretudo, quando estamos de fato fazendo esta coisa. A ideia abstrata do fazer afastada da atividade em si, não representa de fato o que significa o real sentido do fazer.

Portanto, podemos afirmar que é apenas através da prática, do exercício e do movimento ativo e constante de nossas "mãos" (em seu sentido amplo ou literal), que experimentamos maior originalidade na relação das coisas com os indivíduos (Han, 2022, p.124).

A partir do estudo dos conceitos tratados nesta pesquisa, propõe-se como projeto de design a criação de um livro de artista interativo, que busca o diálogo direto com as subjetividades criativas cotidianas tanto de seus autores, quanto de seus leitores. O livro "*Coisas*", é uma antologia que reúne 15 autores onde o autor principal deles é o próprio leitor. A partir dos artifícios de um livro-objeto, a narrativa poética nos convida a refletir sobre as pequenas e discretas coisas que cruzamos ao longo da vida e não olhamos ou lembramos com a devida importância. A ideia vai em direção à tentativa de resgatar alguns daqueles conceitos relacionados à "divagação contemplativa" ameaçados pelo contexto contemporâneo, tratados na seção 1.2 – CORTINAS.

"Estrelas, tesouras, pelúcias, presilhas, pinheiros, paredes, fraldas, casas, conchas e chicletes. Silenciosas e discretas. Ordinárias e convencionais. Perfumadas, brilhantes, reluzentes e maravilhosas. Coleiras, cortinas, pincéis, luvas, martelos, papéis, tesouros, janelas e painéis.

O acaso, o risco e o improviso. A trivialidade, a tradição e a sorte. A manuabilidade e a subjetividade. Os interiores, as ameaças, as aparências e os futuros.

Entre as *coisas* e as *não-coisas*, passeiam suas histórias e personagens nas páginas de um livro incompleto. Belas coisas artesanais, com seus detalhes, particularidades, coincidências e irregularidades — soltas por aí, jogadas pelos asfaltos de uma grande cidade. Todas em direção a um palmo qualquer de luz. Ou sombra.

A antologia reúne uma coletânea de textos de 15 autores baseados em fundamentações teóricas cotidianas, filosóficas, sociais e artísticas dispostas por uma linguagem poética e interativa que explora a vida em suas pequenas brevidades.

Discutindo temas sociais contemporâneos e os desafios enfrentados pelos indivíduos criativos, suas inquietações existenciais e subjetivas, a narrativa apresenta contos, ensaios e relatos que investigam a relação humana com os objetos e seus significados ocultos.

Coisas convida o leitor a transformar este livro em seu caderno, celebrando as pequenas coisas da vida através do desenho e do rabisco, sem preocupações com julgamentos estéticos ou cronológicos." (Texto de orelha¹, Livro *Coisas*. MAIA, Caio. 2023).

...

"Quem se sente olhado ou abordado pelas coisas hoje? Quem percebe a feição das coisas? Quem reconhece uma fisionomia viva nas coisas? A quem as coisas parecem animadas? Quem suspeita que as coisas têm vida própria? Quem se sente ameaçado ou encantado pelas coisas? Quem está encantado com a visão calorosa das coisas? Quem se maravilha com a estranheza das coisas? As crianças de hoje ainda se arrastam com corações palpitantes pelo quarto meio escuro onde mesas, armários e cortinas fazem caras selvagens?" (Han, 2022, p. 96 e 97) (Texto de quarta capa, Livro *Coisas*. MAIA, Caio. 2023).

O livro *Coisas* é dividido em 4 seções distintas, "COISAS QUE FICAM: divagações sobre o mundo interior"; "COISAS QUE SOMEM: reflexões sobre o mundo ameaçado"; "COISAS QUE ESTÃO: esboços sobre o mundo aparente" e "COISAS QUE VIRÃO: ensaios sobre o mundo futuro". A partir desta divisão poética-conceitual, segmentada em 4 "capítulos", somos pouco a pouco apresentados aos infinitos significados possíveis que as "coisas do mundo" (Arendt apud Han, 2022) podem nos evocar enquanto indivíduos.

Na seção COISAS QUE FICAM, entramos em contato com as discussões referentes aos interiores de nossa existência. Introduzimos questões como: os vínculos poderosos e sentimentais que criamos com as coisas ao nosso redor; a relação que construímos com nossa criatividade; os significados ocultos que atribuímos aos objetos; as sortes, as atenções cuidadosas; os olhares atentos; e as coincidências. As coisas que ficam são aquelas que passam por nós e por algum motivo, ficam em nossa existência, nos marcam para sempre e "ancoram nosso ser" (Han, 2022, p.10).

Nas COISAS QUE SOMEM, passeamos pelos debates relacionados às coisas sob ameaça e que correm risco no contexto social contemporâneo do capitalismo informacional. Nesta seção, vemos histórias sobre as sensibilidades; os sentidos; os folclore; os ecossistemas; as memórias; as tradições; as ancestralidades; e os objetos e coisas que perdemos ou que, por algum motivo, deixaram de existir – e nos fazem alguma falta.

Na seção COISAS QUE ESTÃO, adentramos às coisas permanentes, às certezas e aos significados constantes em nossas existências. Não são coisas que somem e nem que ficam, são coisas que sempre estiveram aqui e sempre estarão. As coisas que estão fazem parte de uma grandeza maior, se relacionam com coisas que nem sempre somos capazes de entender e muitas das vezes só conseguimos observar. Neste caso, vemos histórias que se relacionam com nossos corpos; nossas materialidades; as grandezas físicas; as naturezas; nossas bases; e nossas casas. É a partir da compreensão das coisas que estão, que aprendemos sobre o tempo e exercitamos um olhar atento, calmo e observador às coisas que nos cercam e que estão muito além de nossas finitudes terrenas.

Na quarta e última seção, COISAS QUE VIRÃO, provamos um pouco das incertezas que o futuro nos reserva. Nesta seção, pouco se pode afir-

mar. Desta vez, vemos histórias sobre nossas confusões, prisões, compromissos, impactos, inseguranças e dúvidas.

É desta forma, que se constrói a estrutura da narrativa poética do livro *Coisas*. Mesclando personagens e histórias "universais" com perspectivas e relatos individuais, a ideia é apresentar vivências cotidianas que evoquem nos leitores algum tipo de identificação e relação pessoal com os conteúdos. A curadoria editorial dos conteúdos da antologia foi feita através de uma pesquisa de referências textuais e imagéticas que reuniram obras pré-existentes e trabalhos especificamente criados para esta publicação. Assim, procurou-se de alguma forma impactar o leitor com as histórias apresentadas e convidá-lo a contribuir e agregar seus relatos, vivências e experimentos às páginas interativas do livro, para que possa interferir através do rabisco, do desenho e da escrita. A intenção do livro é apresentar uma atmosfera poética que sirva de insumo para o resgate das próprias subjetividades criativas e memórias do leitor.

"Coisa é uma palavra difícil de ser explicada. Caberia, aqui, tentar defini-la, mas não coube. Poderia também limitar seu significado e, a partir de agora, dizer quais coisas você irá encontrar neste livro — mas achei melhor não. A verdade é que as palavras mais simples abrigam os significados mais profundos, e, por isso, deixarei como está. Simples. Do início ao fim. Este livro, surgiu do discreto esforço de fazer com que o conceito de criatividade voltasse para seu estado mais embrionário: o estado livre. Sem nenhuma timidez, julgamento, tendência, cronologia, prazo de entrega ou meta de qualquer tipo, a única pretensão é que não se tenha. Se me permite, convido você, que está lendo, para que vá além da leitura. O livro, mais do que de qualquer um, é seu — afinal, está em suas mãos. O melhor a se fazer, então, seria fazer o que você quiser. Por que não sublinhar, escrever, desenhar, rabiscar, pintar, dobrar, colar, molhar e até rasgar suas páginas? O livro é o limite. A propósito, todas

as vezes que você ver o símbolo * em uma página — aí sim, significa que você é praticamente obrigado a entrar em cena. De resto, fica apenas o convite encorajador mesmo. Aqui não existe o não. Me preocupo ao pensar que todas as singelas coisas com as quais cruzamos ao longo da vida não têm lugar para ir. As coincidências, os carinhos, as histórias, as sortes, as bobagens, os risos, os traumas, os fatos, as reflexões, as confusões e as conclusões vagam por nossa memória e estão prometidas mais cedo ou mais tarde, ao esquecimento. Este livro é justamente uma busca para encontrar esse lugar. Uma busca não somente para mim e para todos os autores reunidos aqui, mas para que você agora também tenha espaço para poder celebrar todas as suas *coisas*." (Texto de apresentação, Livro *Coisas*. MAIA, Caio. 2023).

O fundamento central em que se baseia a ideia do livro *Coisas* é o fazer — sobretudo, o fazer livre. A proposta geral da publicação defende a atividade artística como um exercício constante e desprestensioso durante nossas vidas. Por que deixamos de fazer cartas, anotar sentimentos, guardar momentos, desenhar memórias e relatar histórias? Em que momento passamos a nos preocupar mais em alcançar resultados primorosos em nossas atividades artísticas a ponto de abandonarmos completamente a prática?

Por fim, veremos nas seções seguintes de que forma se deu a construção deste livro e quais foram os artifícios utilizados para que se alcançasse a pretendida ideia da "liberdade do fazer". Durante esse estudo, foram trabalhados 3 conceitos paralelos: (1 – a construção artística horizontal nas fronteiras de um livro – caderno – diário); (2 – a valorização do esboço e do rabisco como intenção final) e (3 – relativizar as barreiras entre o profissionalismo e o amadorismo criativo). *Coisas* tenta nos mostrar que muitas vezes o percurso é mais interessante que o resultado, e que a viagem criativa é muito mais importante que o destino.

4.1 Manuscritos

A proposta transformadora de um livro – caderno – diário com fronteiras difusas.

"Por favor escreva, conte coisas."

— Caio Fernando Abreu em carta para Hilda Hilst

No livro "Sketchbooks: as páginas desconhecidas do processo criativo", Cezar de Almeida e Roger Bassetto (2010) definem os cadernos de esboço como ferramentas essenciais no processo de geração de ideias. "Portáteis e informais, são pequenos espaços para experimentações gráficas e exercícios do livre pensamento, companheiros inseparáveis dos artistas e criativos em geral" (de Almeida; Bassetto, 2010).

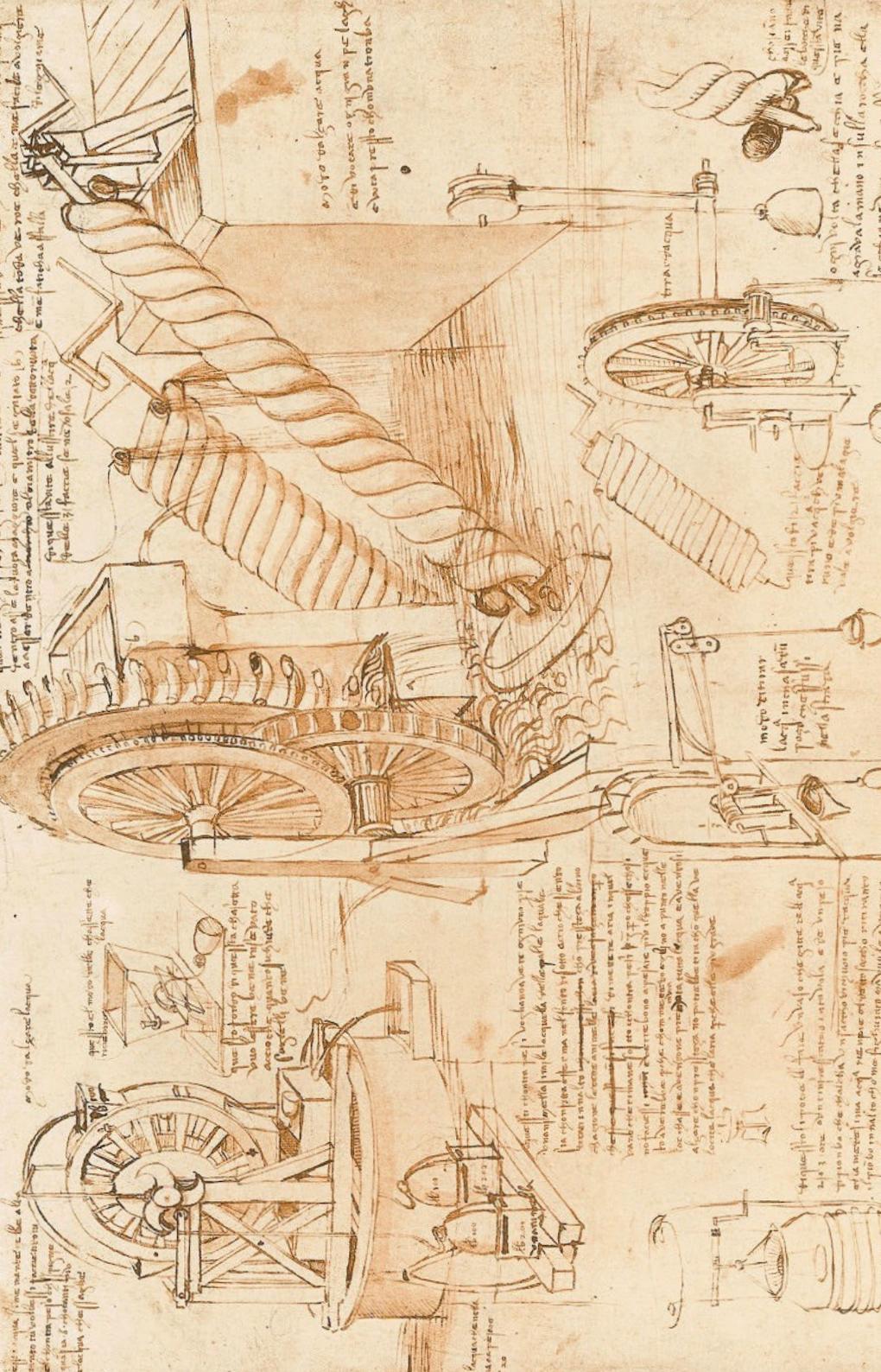
É no contexto dos cadernos de esboço como espaços para "exercícios do livre pensamento" que define-se a proposta editorial do projeto *Coisas* como um objeto que se coloca nas fronteiras entre um livro, um caderno e um diário. Um livro porque propõe e provoca situações, não se trata apenas de páginas em branco. É também um caderno, porque instiga o desenho e o rabisco do leitor através de aberturas permissivas de uma construção horizontal de pensamento. E por fim, um diário, porque incentiva o registro e a escrita de memórias e reflexões pessoais em suas páginas. É desta forma, que encaramos o leitor (um sujeito muitas vezes tido como um mero observador neste processo), como agente cen-

tral para a construção do livro. No caso do livro *Coisas*, se trata de um leitor-autor.

Livros de artista são símbolos do pensamento criativo ativo desde seus primórdios. Partindo dos extraordinários cadernos de Da Vinci, passando pelos notáveis livros de artista de Paul Klee e chegando até os modernos sketchbooks e livros-objetos contemporâneos, estas obras oferecem uma visão rara do processo criativo de seus artistas.

Leonardo da Vinci, o visionário renascentista, deixou para trás cadernos repletos de anotações, esboços e observações que abrangem uma variedade impressionante de temas. Desde estudos detalhados de anatomia até esboços de máquinas voadoras, seus cadernos refletem a mente polifacética de um gênio. Cada página é um mergulho profundo na curiosidade insaciável de Da Vinci, revelando sua busca incessante pelo conhecimento e pela beleza. Os esboços artísticos, muitas vezes intercalados com escritos, capturam sua capacidade de transcender fronteiras disciplinares.

Perpetual motion pump, Leonardo da Vinci 1480/1482.
© Museo Galileo - Istituto e Museo di Storia della Scienza.
Firenze, Itália. (Imagem 1)



Já os livros de artistas de Paul Klee são verdadeiras expressões poéticas em forma visual. Suas páginas são repletas de cores vibrantes, linhas intrincadas e formas abstratas que convidam o espectador a uma jornada única através da mente do artista. Klee usava seus cadernos como laboratórios de experimentação, onde cada página era um campo de teste para suas ideias mais ousadas. Cada esboço, cada anotação, é uma pista para o processo criativo singular de Klee, revelando a evolução de suas ideias desde a concepção até a realização final.

Capa de um dos cadernos de Paul Klee
© Zentrum Paul Klee (Imagen 2)



Segundo Cezar de Almeida e Roger Bassetto (2010), a utilização constante e ritualística dos sketchbooks proporcionam uma experiência única no fazer criativo. Tendo como referência os grandes exemplos de livros de artista ao longo da História da Arte, prova-se poderosa e transformadora a proposta de colocar os indivíduos em contato com a posse de seus próprios cadernos de esboço no contexto contemporâneo.

Página de um caderno de Paul Klee
© Zentrum Paul Klee (Imagen 3)

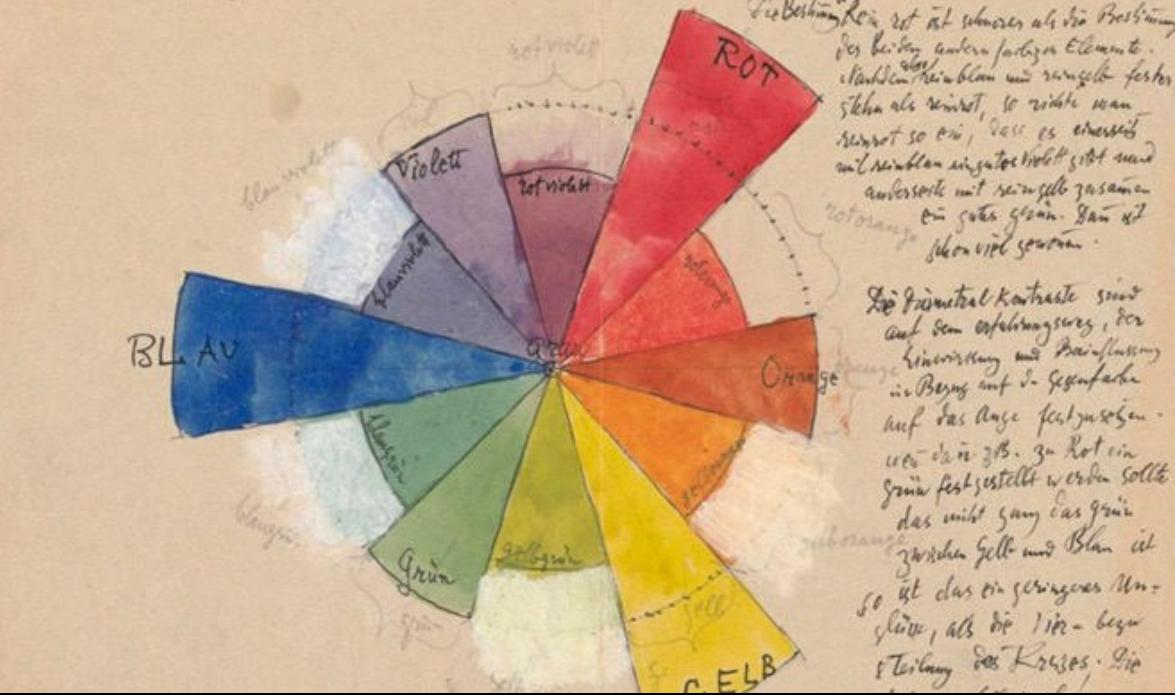
gleichen Teilen, und analog verhalten sich Orange und violettblau
Wirkungen zu ihren Ursachen Gelb rot bzw. Rot Blau. Wir
sind also wohl berechtigt, den rechts erscheinenden Farben verschiedene
Rang beizumessen. In einer Darstellung

Die geometrische Strukturierung des ganzen Geschehens wird
uns dies mit noch knapperer Deutlichkeit zeigen.



Angelehnt spricht der secundäre Charakter der drei Mischungen direkt ins Auge. Ihre Einordnung in die primären Blau, Gelb- und Rot beweist, dass Klee sehr wohl über die Farbenkunst nachdachte. Die Wiedergabe der farbigen

Página de um caderno de Paul Klee
© Zentrum Paul Klee (Imagem 4)



O livro *Coisas*, carrega em seu conceito central esta intenção de promover a apropriação do objeto por parte do leitor como se fosse seu próprio caderno. Esta ideia de projeto é construída a partir dos seguintes artifícios:

– (1) O formato pequeno-médio do livro foi definido a partir da escolha em valorizar a praticidade no transporte do objeto entre ambientes. Pequeno, leve e enxuto, com doze centímetros de largura e dezoito centímetros de altura, a ideia é que o livro consiga viajar com seu leitor-autor, sendo um possível companheiro para as mais diversas situações. O formato pequeno, quase de um livro de bolso, também viabiliza financeiramente sua produção gráfica, onde se alcança um bom aproveitamento de papel para a impressão.

– (2) O tipo de encadernação escolhida foi a técnica de encadernação espiral. Se assemelhando esteticamente com um caderno, o espiral proporciona uma fácil manipulação por parte do leitor-autor, principalmente quando o assunto é o desenho. Além disso, esse tipo de encadernação também viabiliza, no contexto do livro de artista com projetos editoriais não-convencionais, a fácil inserção de papéis especiais e artifícios gráficos sem grandes impactos de custo.

– (3) O livro *Coisas*, portanto, é um pequeno livro com encadernação espiral, mas que vem com uma sobrecapa em sua roupagem exterior. A ideia da sobrecapa surgiu com a ideia de propor que cada leitor pudesse criar sua própria capa, dando início a sua relação com o objeto desde seu princípio. Portanto, a sobrecapa foi feita em um material plástico transpa-

rente, com os textos de capa do livro impressos em serigrafia (igual para todos os exemplares). E atrás dessa sobrecapa transparente, uma folha em branco convida o leitor-autor a colorir e dar a cara para seu livro com suas próprias mãos.

– (4) A publicação também propõe em seu texto de apresentação (visto anteriormente), a ideia de um símbolo de interatividade ao longo de sua narrativa. O símbolo de um asterisco [*] aparece em suas páginas todas as vezes que o livro quer provocar ativamente uma participação do leitor. Essa participação, já é definida como livre e bem-vinda durante todo o momento, mas entendeu-se que definir alguns momentos durante a publicação ajudaria a incentivar o envolvimento daqueles leitores com mais dificuldade de aderência à interação. Durante o percurso do livro, o símbolo aparece durante textos, em lugares inusitados e em espaços em branco propostos pela narrativa. Ao final de cada uma das 4 seções do livro *Coisas*, a publicação também propõe que o leitor faça seu próprio registro, sob sua perspectiva pessoal, das suas coisas que somem, ficam estão ou virão.

Construindo essa relação leitor-autor no projeto, estabelece-se a valorização de alguns conceitos considerados por esta pesquisa como muito valiosos, como: a distinção entre o acabado e o inacabado; a singularidade presente em cada um dos exemplares do livro; e a importância dos processos artísticos manuais durante o processo criativo. Como visto anteriormente, "é a mão do dono que dá ao livro uma cara inconfundível" (Han, 2022, p.38), e é isso que a publicação do livro *Coisas* busca alcançar.

4.2 Esboços

A rotina de diários visuais como alicerce para o exercício permanente da criatividade.

"Eu com frequência me vejo como o rabisco."

— Omar Salomão, *Pequenos reparos*

Segundo Charles Watson (apud de Almeida; Bassetto, 2010), o desenho é um meio primordial de comunicação simbólica que antecede até mesmo a linguagem convencional escrita. Na Itália, desde o século XVI, o termo *disegno* refere-se tanto ao processo natural e simples do pensar, quanto à materialização desse pensamento em linhas físicas. De acordo com o autor, "mais do que a pintura ou a escultura, o desenho era considerado a origem do pensamento criativo" (Watson apud de Almeida; Bassetto, 2010).

Quando desenhamos, enquanto uma linha toca ao papel e evolui a partir de seus traços seguintes, ela deixa um rastro. É a existência deste rastro que permite que nos transformemos em observadores, verdadeiras testemunhas de uma realidade em formação. Desta forma, "podemos olhar e nos pronunciar sobre o início efêmero que agora tem sua primeira concretude" (Watson apud de Almeida; Bassetto, 2010).

Para Charles Watson, a dificuldade em "ver" um pensamento é implícita ao processo de pensar. Todas as grandes ideias nos parecem perfeitas e simples enquanto estão em nossas cabeças, os problemas começam quan-

do elas saem e encontram o mundo. "O esboço é o primeiro passo nesse processo, é o meio-termo entre mente e mundo." (Watson apud de Almeida; Bassetto, 2010). Esse meio-termo, é o que os renascentistas chamavam de *primi pensieri* (primeiros pensamentos), sugerindo que existia uma certa intimidade e espontaneidade neste primeiro ato imediato do esboço.

A partir das reflexões apresentadas por Charles Watson, podemos compreender a importância da prática do desenho a fim de alcançar um exercício permanente e constante de nossas criatividades subjetivas. É a partir do esboço que conseguimos visualizar nossos próprios pensamentos e seus primeiros contatos com o mundo.

Em seu livro, "Intuição, ação, criação: *graphic design thinking*", a designer estadunidense Ellen Lupton (2013) organiza e apresenta trinta recursos para conceitualizar e formalizar projetos gráficos, desde métodos rápidos e puramente intuitivos até sistemas de investigação mais formais. Neste contexto, Lupton nos expõe a algumas reflexões elaboradas por Christopher Clark (apud Lupton, 2013) a respeito das rotinas de diários visuais no processo criativo. Para Clark, emergir em uma rotina de criação de diários visuais é "tão saudável para a mente criativa como comer frutas e legumes é saudável para o corpo". O autor também ressalta a importância de seguir uma constância nesta rotina de desenho, afirmando que o compromisso é essencial para "a liberação" — e que quinze minutos de criatividade não supervisionada por dia podem gerar grandes resultados (Christopher Clark apud Ellen Lupton, 2013).

Assim como Clark, o arquiteto Renzo Piano (apud Sennett, 2009) também ressalta a importância da repetição para o exercício criativo. Para ele, o pensar, o fazer e o desenho caminham juntos e fazem parte de um ritmo cíclico. "É perfeitamente característico da abordagem do artífice. Ao mesmo tempo pensar e fazer. Desenhamos e fazemos. O ato de desenhar (...) é revisitado. Fazer, refazer e fazer mais uma vez." (Piano apud Sennett, 2009, p.52). Segundo Sen-

nett, essa metamorfose circular no ato do desenho gera vínculos e é algo que não encontramos nos desenhos em telas digitais — o que acaba nos afastando de atingir uma constância no exercício criativo. "As máquinas são mal empregadas quando impedem que as próprias pessoas aprendam com a repetição. A máquina inteligente pode separar o entendimento mental humano do aprendizado repetitivo, instrutivo, com a mão na massa." (Sennett, 2009, p.50)

É neste contexto, onde destaca-se: a prática do desenho como uma ponte entre a mente dos indivíduos e o mundo; a rotina de diários visuais como essencial para a manutenção da mente criativa; e o compromisso com a repetição para atingir a liberação, que introduzimos a proposta específica da prática do desenho no livro interativo *Coisas*.

O repertório imagético da publicação *Coisas* foi pensado a fim de criar uma atmosfera propícia ao rascunho, o rabisco e o esboço em suas páginas por parte do leitor-autor. Este clima para os diários visuais foi construído da seguinte forma:

- (1) Foi realizado um projeto de pesquisa de imagens em domínio público para ilustrar o projeto gráfico de *Coisas*. Foram escolhidas imagens de livros e encyclopédias antigas, com o foco em grafismos simples, abstratos ou figurativos, que evocassem sentimentos nostálgicos nos leitores. Estas imagens foram organizadas, tratadas, editadas e introduzidas em um ritmo constante durante a publicação. Seus estilos diversos, atemporais, divertidos e muitas vezes até familiares, servem como uma inspiração constante e trivial para o leitor-autor durante o percurso da narrativa. As ilustrações que encontramos nas páginas, caracterizam-se por traços delicados, com detalhes minuciosos, adicionando uma camada visual única à experiência de leitura. A escolha meticolosa destas imagens permitiram a criação de uma atmosfera que transcende o texto, proporcionando um diálogo silencioso entre a palavra escrita e a imagem visual.

- (2) No projeto gráfico do livro, também foram inseridas algumas ilus-

trações autorais em grafite em alguns momentos da publicação para dar o clima de um caderno de esboço ou rascunho que o livro pretende ser. Essas ilustrações, foram elaboradas de forma despretensiosa e sem nenhum tipo de perfeccionismo ou compromisso com a beleza, a fim de transmitir a ideia de uma prática de desenho fácil e rápida para o leitor-autor.

– (3) A elaboração de conteúdos e narrativas que provoquem o exercício de construção de imagens por parte dos leitores-autores foi essencial para a criação desta rotina de diários visuais. Muitas das histórias reunidas nesta antologia, discutem a prática do desenho, da observação, da pintura, da escrita e da criatividade no geral. Algumas destas histórias terminam com uma inspiração e um incentivo direto à participação na prática da proposta instigada pela narrativa.

– (4) A maioria dos autores reunidos nesta antologia não têm nenhuma relação direta com a prática do desenho, e alguns foram convidados a ilustrar suas próprias histórias. A inserção de desenhos naturais, grosseiros e até inacabados que se relacionam com relatos curtos, criam na publicação uma ideia que todos podem desenhar aquelas imagens e pensamentos que temos em nossas mentes. Desta forma, é possível provar que a prática do desenho deve ser algo fácil e simples; e relativizar os julgamentos que a sociedade carrega entre o que é um desenho belo, e um desenho feio.

Por fim, podemos concluir que é a partir da construção destes conceitos, que propõe-se a rotina de diários visuais no livro *Coisas* como alicerce para o exercício permanente da criatividade dos indivíduos. Assim como afirmou Charles Watson, o aspecto mais interessante de um caderno de desenhos é seu papel de transformador das ideias que passam diariamente por nossas cabeças, e não das belas imagens que ali se encontram. "O caderno pode ser fascinante, e muitos são, mas isso é dispensável. O caderno é essencialmente um lugar de processo e iminências, e é esse o seu fascínio." (Watson apud de Almeida; Bassetto, 2010).

4.3 Espetáculos

Dispositivos estimulantes do pensamento artístico-subjetivo a partir de peças culturais.

"Por que publicar o que não presta? Porque o que presta também não presta. Além do mais, o que obviamente não presta sempre me interessou muito. Gosto do modo carinhoso do inacabado, daquilo que desajeitadamente tenta um pequeno voo e cai sem graça no chão."

— Omar Salomão, *Pequenos reparos*

O livro *Coisas* foi construído a partir de textos e relatos de diferentes autores — dentre estes, alguns são profissionais da área criativa, enquanto outros, pessoas "comuns", que assim como o leitor, foram convidadas a praticar a criatividade livremente. Essas pessoas, não possuem o hábito de escrever, desenhar e muitas delas não praticam sua criatividade em suas vidas, foram chamadas para expor seus processos nas páginas do livro.

Ao longo do livro, não é feita distinção entre aquilo que é entendido como "profissional" e "amador".

A publicação do projeto *Coisas* busca relativizar as barreiras entre o profissionalismo e o amadorismo criativo. Neste caso, ser um profissional não é relevante para o processo criativo em si. Ao escolher não explicitar essa distinção, busca-se (além de não reforçar tais categorias tão limitantes), estimular o leitor a se sentir confortável para fazer coisas que não são, necessariamente, consideradas "boas". Segundo Sennett (2009), "fazer um

bom trabalho significa ser curioso, investigar e aprender com a incerteza" (Sennett, 2009, p.60 e 61) — e não ser impedido de exercitar a prática criativa pelo medo de falhar. Essa ideia, reforçada por Sennett, ao refletir sobre as distinções entre o trabalho artesanal e o profissional:

"Os artistas profissionais constituem uma fração ínfima da população, ao passo que a atividade artesanal se estende a todo tipo de profissão. Em termos de prática, não existe arte sem artesanato; a ideia de uma pintura não é uma pintura. Pode parecer que a linha divisória entre o artesanato e a arte separa a técnica da expressão, mas, como me disse certa vez o poeta James Merrill, "se essa linha efetivamente existe, não é o poeta que deve traçá-la; ele deve preocupar-se apenas em fazer o poema acontecer". Embora seja uma questão séria e permanente saber "que é a arte?", ficar perenemente preocupado com essa definição particular já pode ser uma outra coisa: estamos tentando descobrir que significa a autonomia — autonomia como um impulso vindo de dentro que nos compelle a trabalhar de uma forma expressiva, por nós mesmos." (Sennett, 2009, p.79)

A reunião e a disposição de peças culturais como textos, poemas e relatos no livro interativo *Coisas* servirá como inspiração central para a "virada de chave" do leitor-autor. A curadoria dessas peças foi feita com o intuito de fazer com que o indivíduo se sinta verdadeiramente conectado com os conteúdos e de fato disposto a criar intervenções e embarcar na jornada proposta pelo livro.

...

5. COISAS

O livro interativo *Coisas*.



“COISA”

s.f. (*latim, causa -ae, razão*)

objeto ou ser inanimado.

o que existe ou pode existir.

negócio, fato.

acontecimento

mistério.

causa.

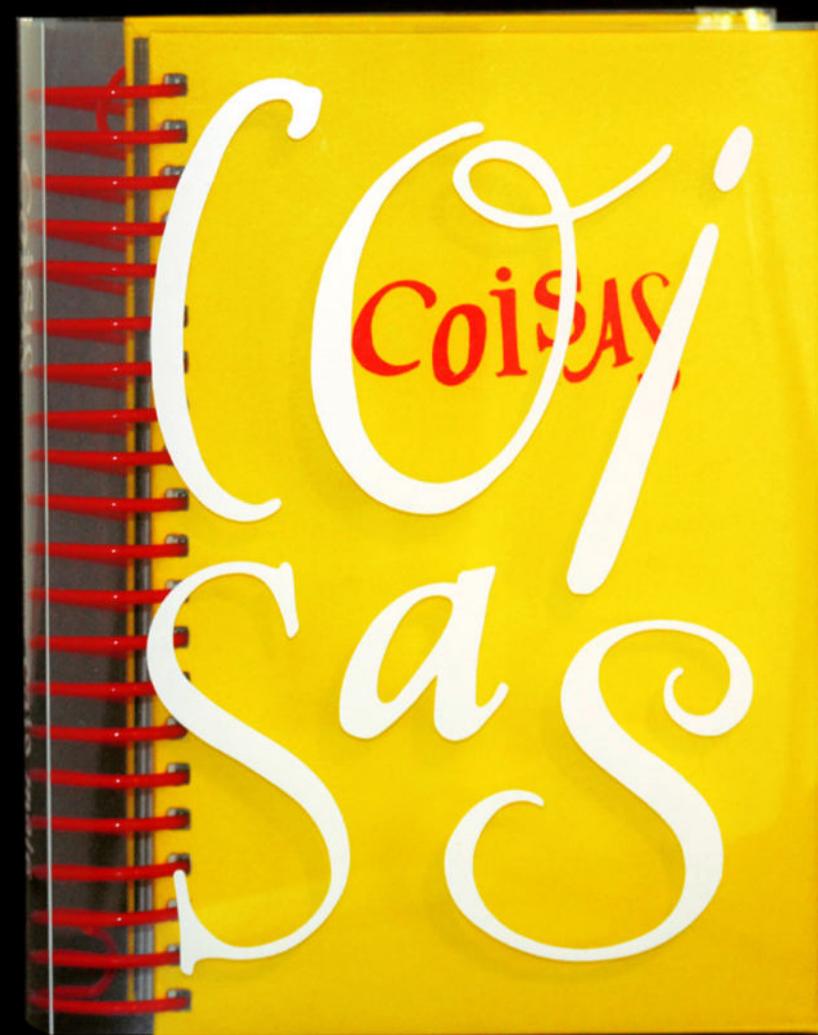
espécie.

qualquer objeto que não se quer,
ou não se consegue nomear.

— Dicionário Priberam da Língua Portuguesa

Foto da frente do livro interativo Coisas.

© Caio Maia, 2023. (Imagen 5)



coisa

Características que, juntas, geram um sentimento de nostalgia, tristeza, humor e desespero. Obras que retratam memórias e histórias de territórios, reflexões, planos, lutas, memórias. Coletivas, certeiras, plorantes, fúrias, paixões.

O acesso, o risoto e a imprensa. A memória, a visibilidade, a tradição e a sorte. A memória, a história e a subjetividade. Os interesses, as ambições, as apariências e os não-vistos.

Entre as cotadas e as não-cotadas, passaram suas histórias e personagens nas páginas de um livro incompleto. Belas colunas artesanais, com seus detalhes, particularidades, coincidências e irregularidades — soltas por aí, jogadas pelos assaltos de uma grande cidade. Todas em direção a um palmo qualquer de luz. Ou sombra.

A antologia reúne uma coletânea de textos de 15 autores baseados em fundamentações teóricas cotidianas, filosóficas, sociais e artísticas dispostas por uma linguagem poética e interativa que explora a vida em suas pequenas brevidades.

Discussindo temas sociais contemporâneos e os desafios enfrentados pelos indivíduos criativos, suas inquietações existenciais e subjetivas, a narrativa apresenta contos, ensaios e relatos que investigam a relação humana com os objetos e seus significados ocultos.

Cotadas convida o leitor a transformar este livro em seu caderno, celebrando as pequenas coisas da vida através do desejo e do rabiaco, sem preocupações com julgamentos estéticos ou cronológicos.

Foto da orelha do livro interativo *Coisas*.

Texto impresso em serigrafia sobre material plástico.

© Caio Maia, 2023. (Imagem 6)

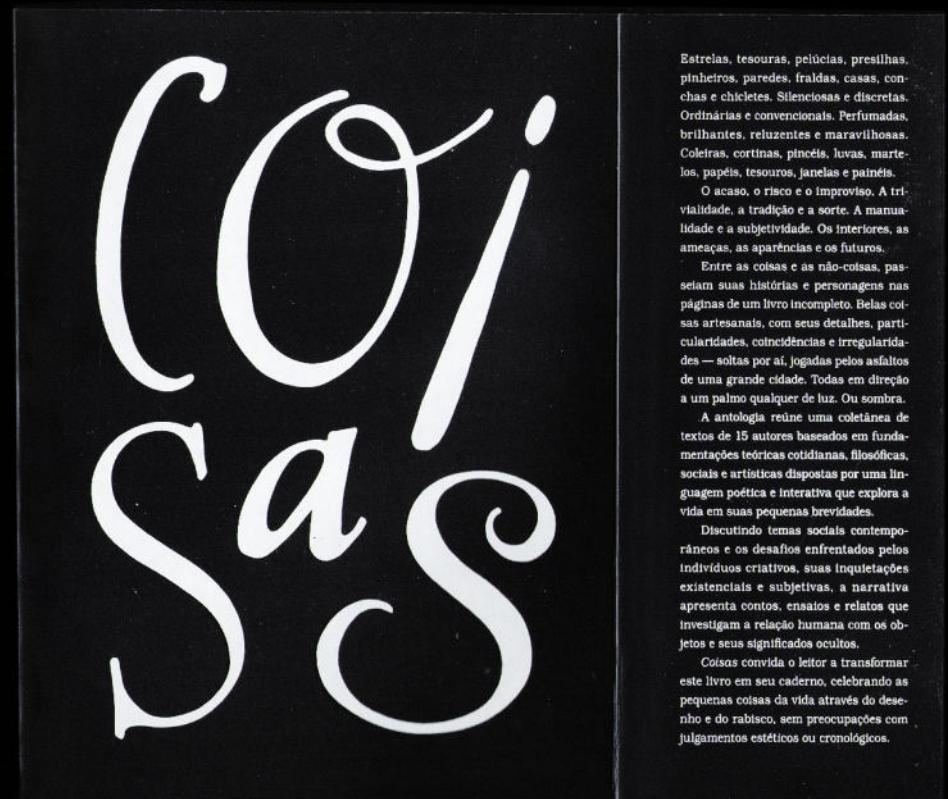
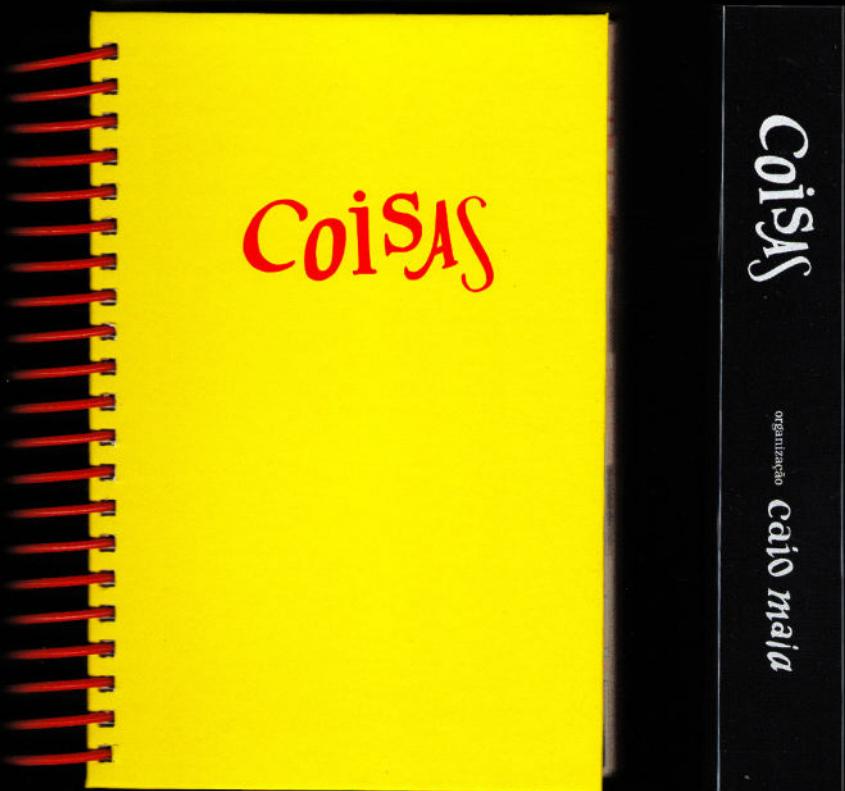


Foto do livro interativo *Coisas* sem a sobrecapa e ao lado,
lombada, capa e orelha da sobrecapa transparente.
© Caio Maia, 2023. (Imagem 7)

Estrelas, tesouras, peúIAS, presilhas, pinheiros, paredes, fraIDAS, casas, conchas e chICletas. Silenciosas e discretas. Ordinárias e convencionais. Perfumadas, brILhantes, reluzentes e maravilhosas. Coleiras, cortinas, pincéis, luvas, marteLOS, papéis, tesouros, janelas e painéis.

O acaso, o risco e o improviso. A trivialidade, a tradição e a sorte. A manuALidade e a subjetividade. Os interiores, as ameaças, as apariências e os futuros.

Entre as coisas e as não-coisas, passaram suas histórias e personagens nas páginas de um livro incompleto. Belas coisas artesanais, com seus detalhes, particularidades, coincidências e irregularidades — soltas por aí, jogadas pelos asfaltos de uma grande cidade. Todas em direção a um palmo qualquer de luz. Ou sombra.

A antologia reúne uma coletânea de textos de 15 autores baseados em fundamentações teóricas cotidianas, filosóficas, sociais e artísticas dispostas por uma linguagem poética e interativa que explora a vida em suas pequenas brevidades.

Discussindo temas sociais contemporâneos e os desafios enfrentados pelos indivíduos criativos, suas inquietações existenciais e subjetivas, a narrativa apresenta contos, ensaios e relatos que investigam a relação humana com os objetos e seus significados ocultos.

Coisas convida o leitor a transformar este livro em seu caderno, celebrando as pequenas coisas da vida através do desenho e do rabisco, sem preocupações com julgamentos estéticos ou cronológicos.

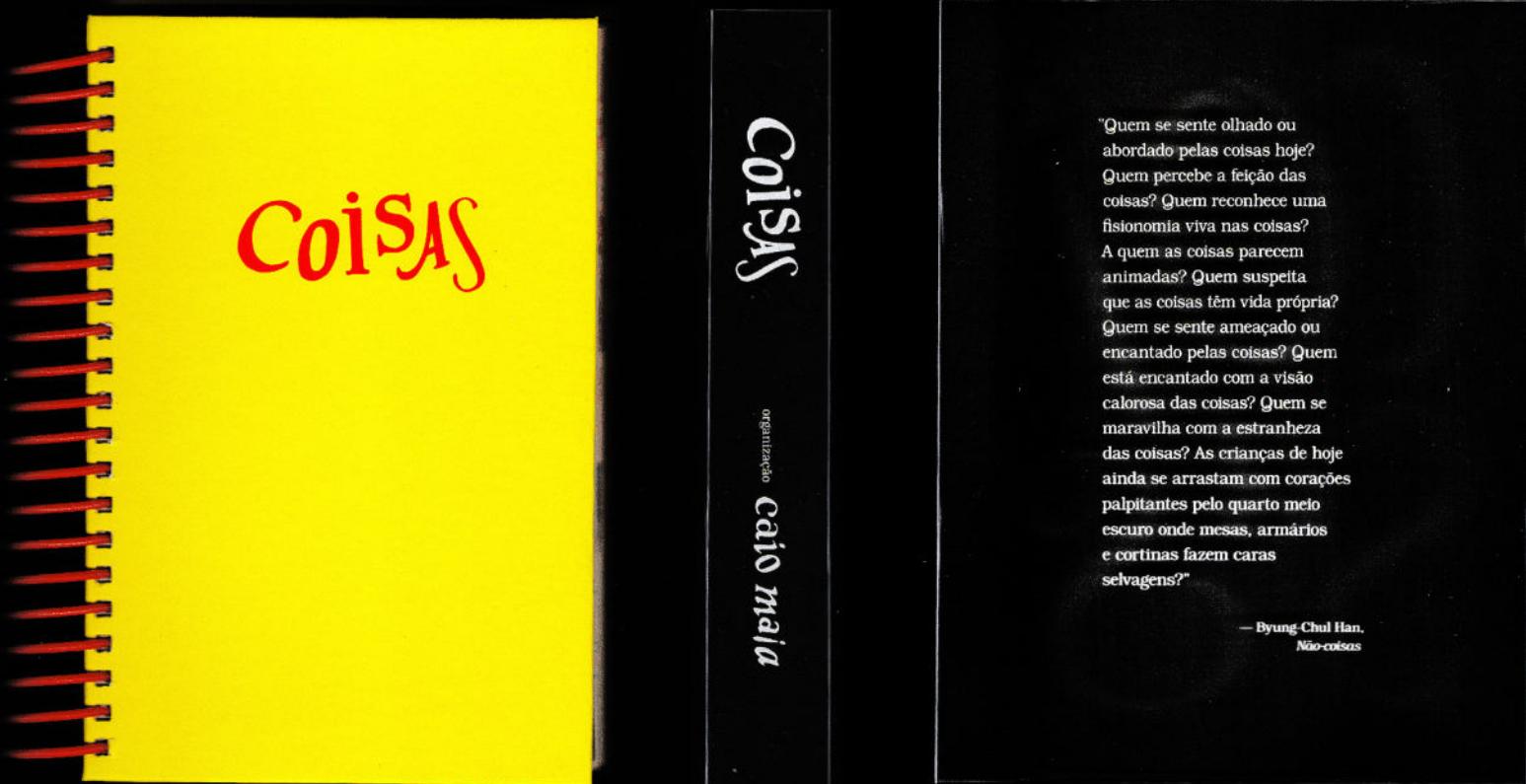


Foto do livro interativo *Coisas* sem a sobrecapa e ao lado,
lombada e quarta capa da sobrecapa transparente.
© Caio Maia, 2023. (Imagem 8)

"Quem se sente olhado ou
abordado pelas coisas hoje?
Quem percebe a felicidade das
coisas? Quem reconhece uma
fisionomia viva nas coisas?
A quem as coisas parecem
animadas? Quem suspeita
que as coisas têm vida própria?
Quem se sente ameaçado ou
encantado pelas coisas? Quem
está encantado com a visão
calorosa das coisas? Quem se
maravilha com a estranheza
das coisas? As crianças de hoje
ainda se arrastam com corações
palpitantes pelo quarto meio
escuro onde mesas, armários
e cortinas fazem caras
selvagens?"

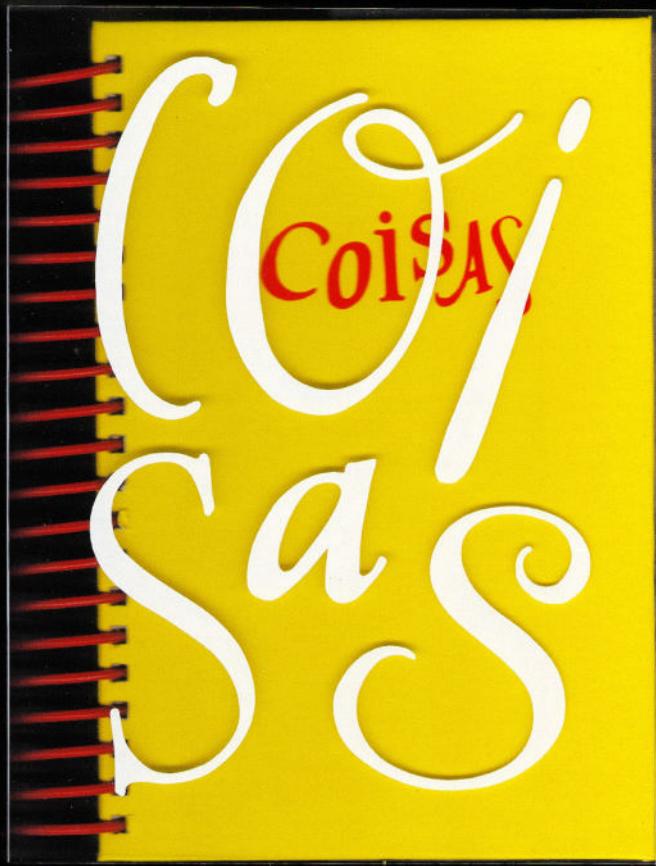
— Byung-Chul Han,
Não-coisas

Foto da interação do leitor-autor com a sobrecapa transparente.

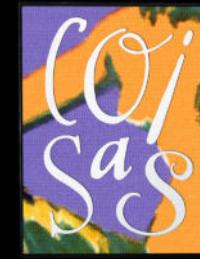
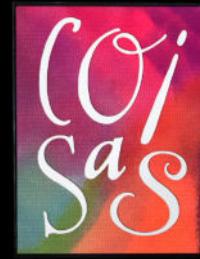
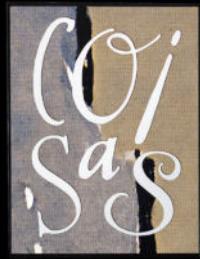
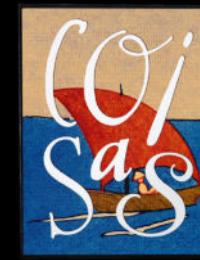
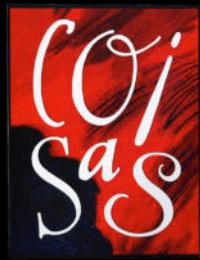
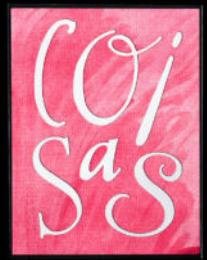
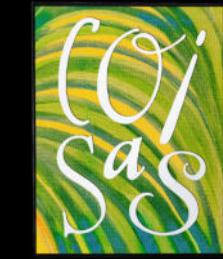
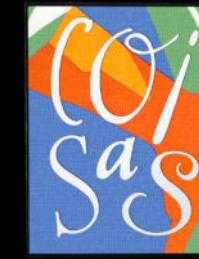
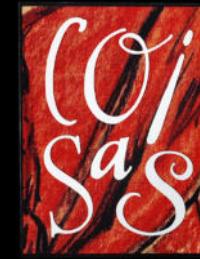
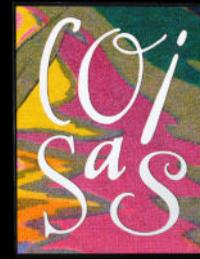
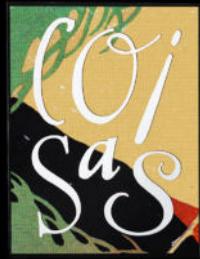
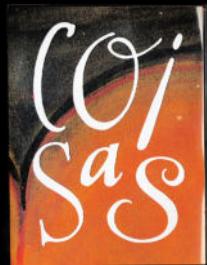
© Caio Maia, 2023. (Imagem 9)



Foto do processo de criação de capa individual do leitor-autor.
© Caio Maia, 2023. (Imagem 10)

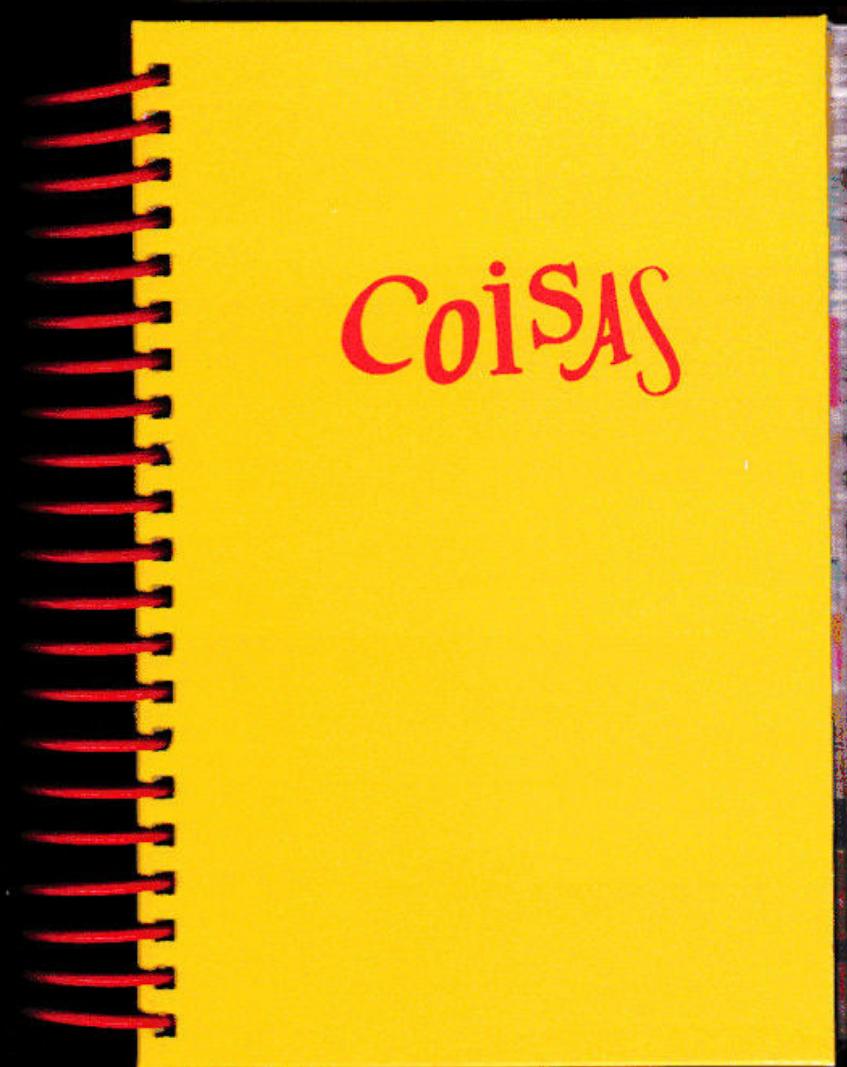


Demonstração das infinitas possibilidades para a capa do livro interativo Coisas, através do recurso gráfico da sobrecapa transparente em material plástico impressa em serigrafia.
© Caio Maia, 2023. (Imagem 11)

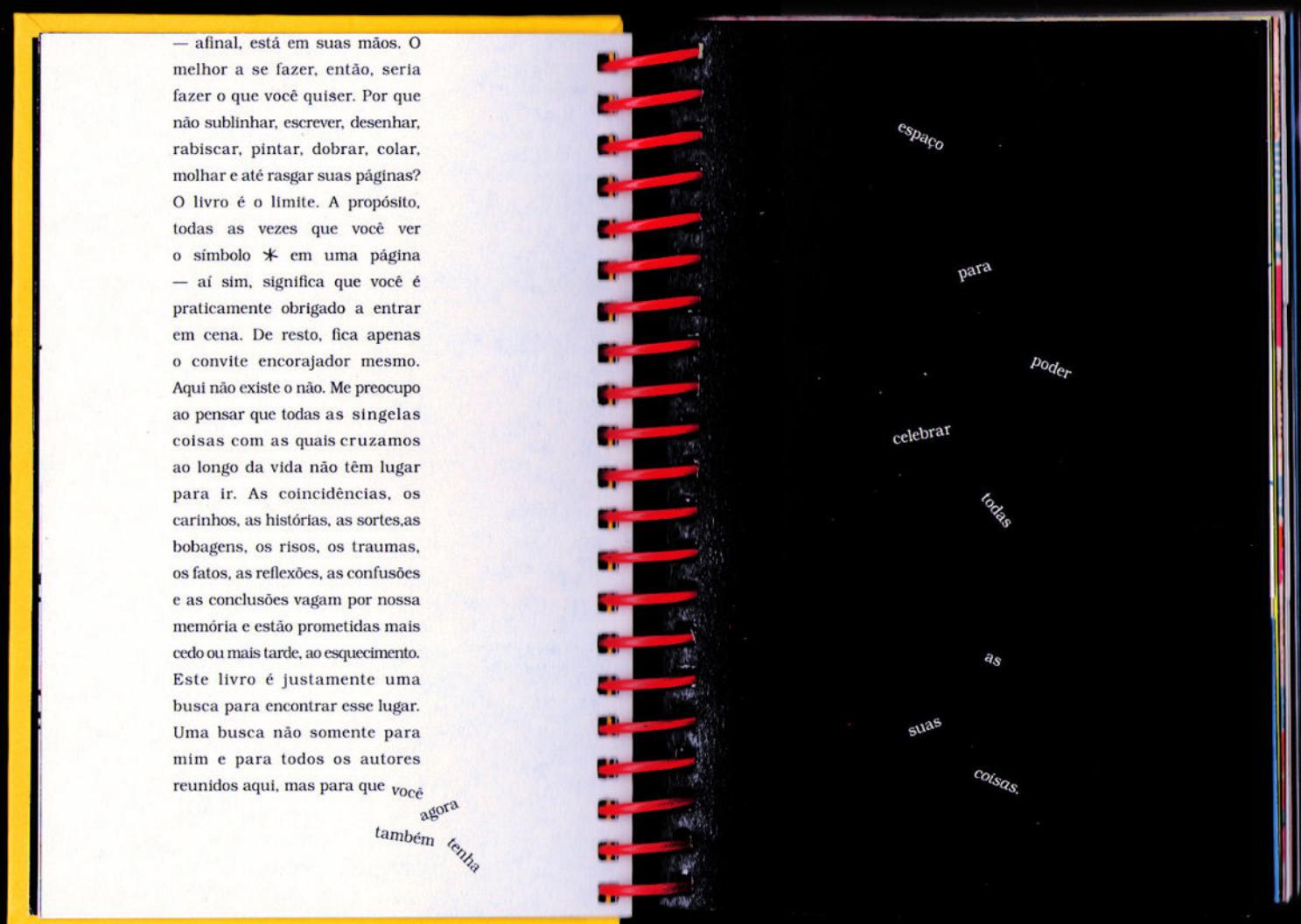


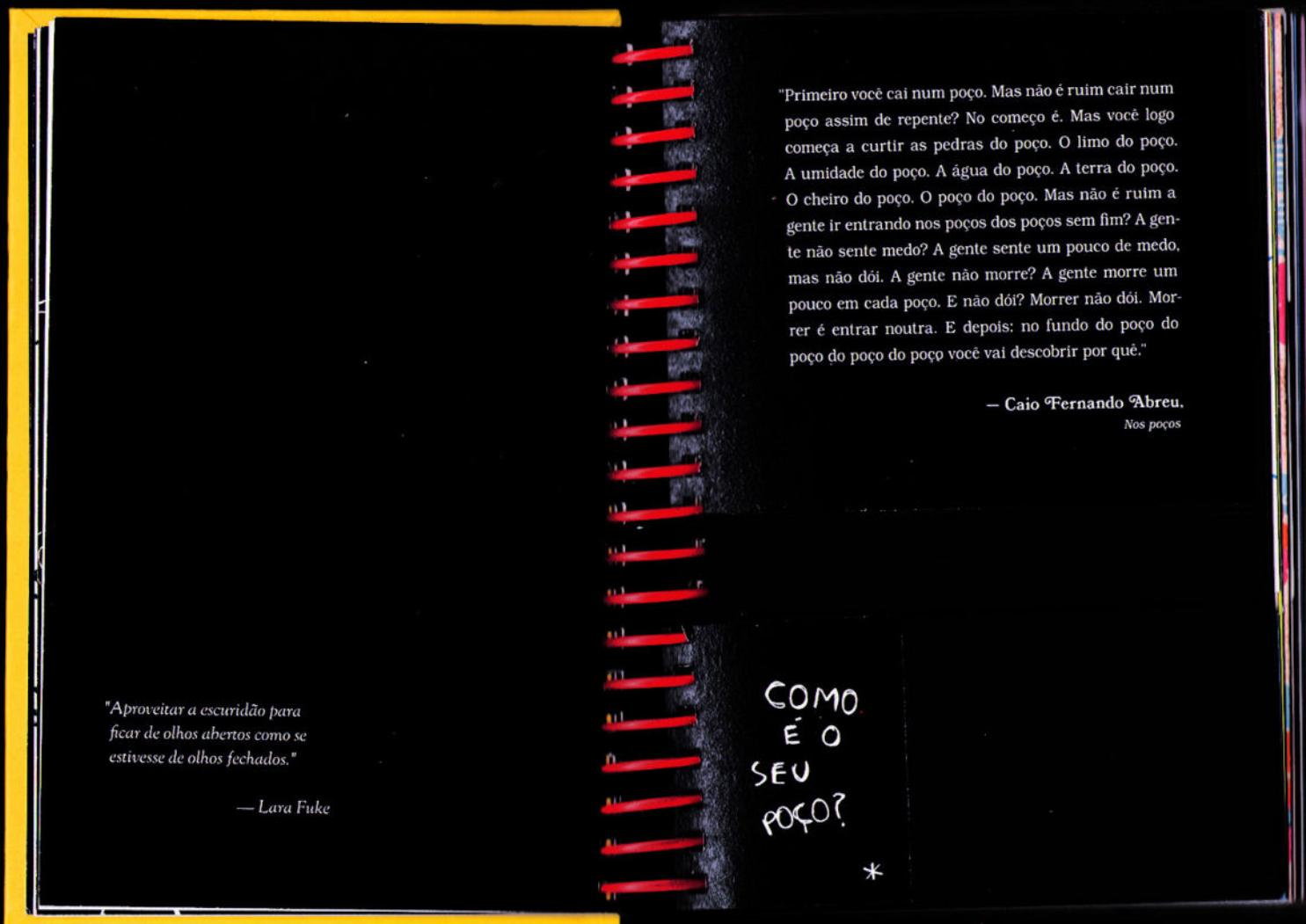
Capa do livro interativo Coisas sem a sobrecapa adicional.

© Caio Maia, 2023. (Imagem 12)









"Aproveitar a escuridão para
ficar de olhos abertos como se
estivesse de olhos fechados."

— Lara Fuke

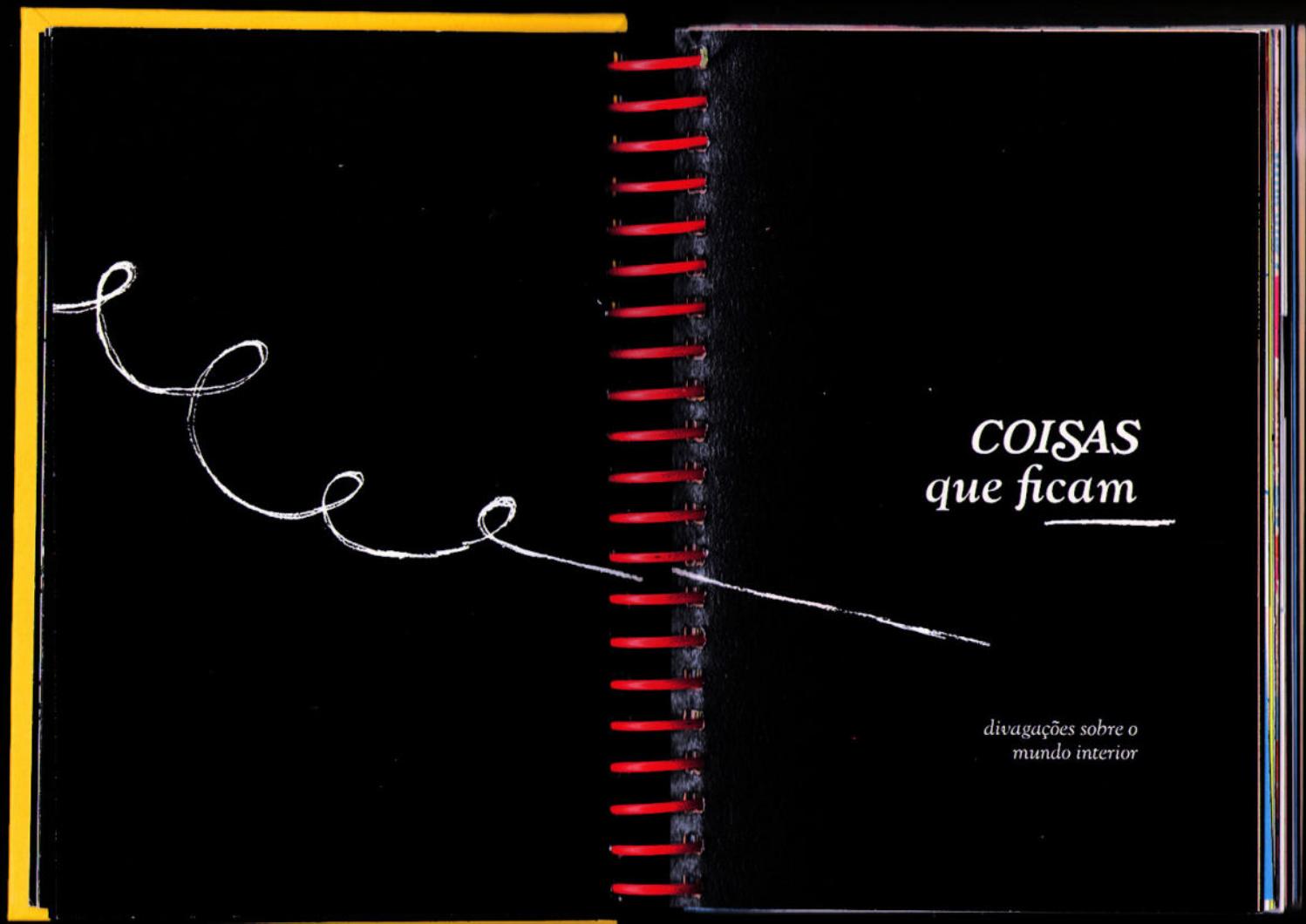


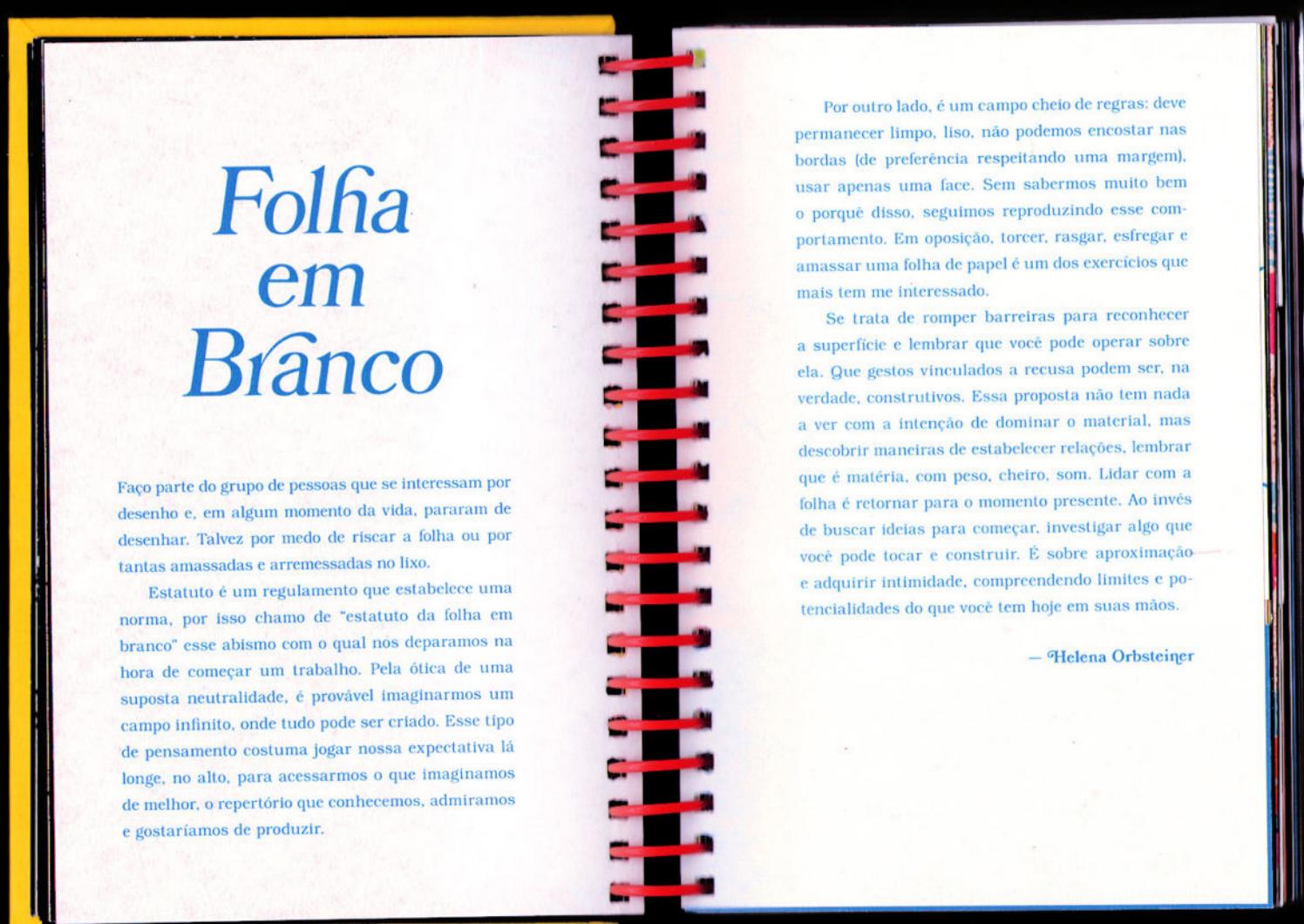
A umidade do poço.
O cheiro do poço. O gosto.
A gente ir entrando nos poços.
A gente sente medo? A gente sente dor?
Mas não dói. A gente não morre? A gente
pouco em cada poço. E não dói? Morrer não é
entrar em outra. E depois: no fundo do poço de
poco do poço do poço você vai descobrir por que?

— Caio Fernando Abreu.
Nos poços

Página dos recursos gráficos do prefácio do livro.

© Caio Maia, 2023. (Imagem 16)

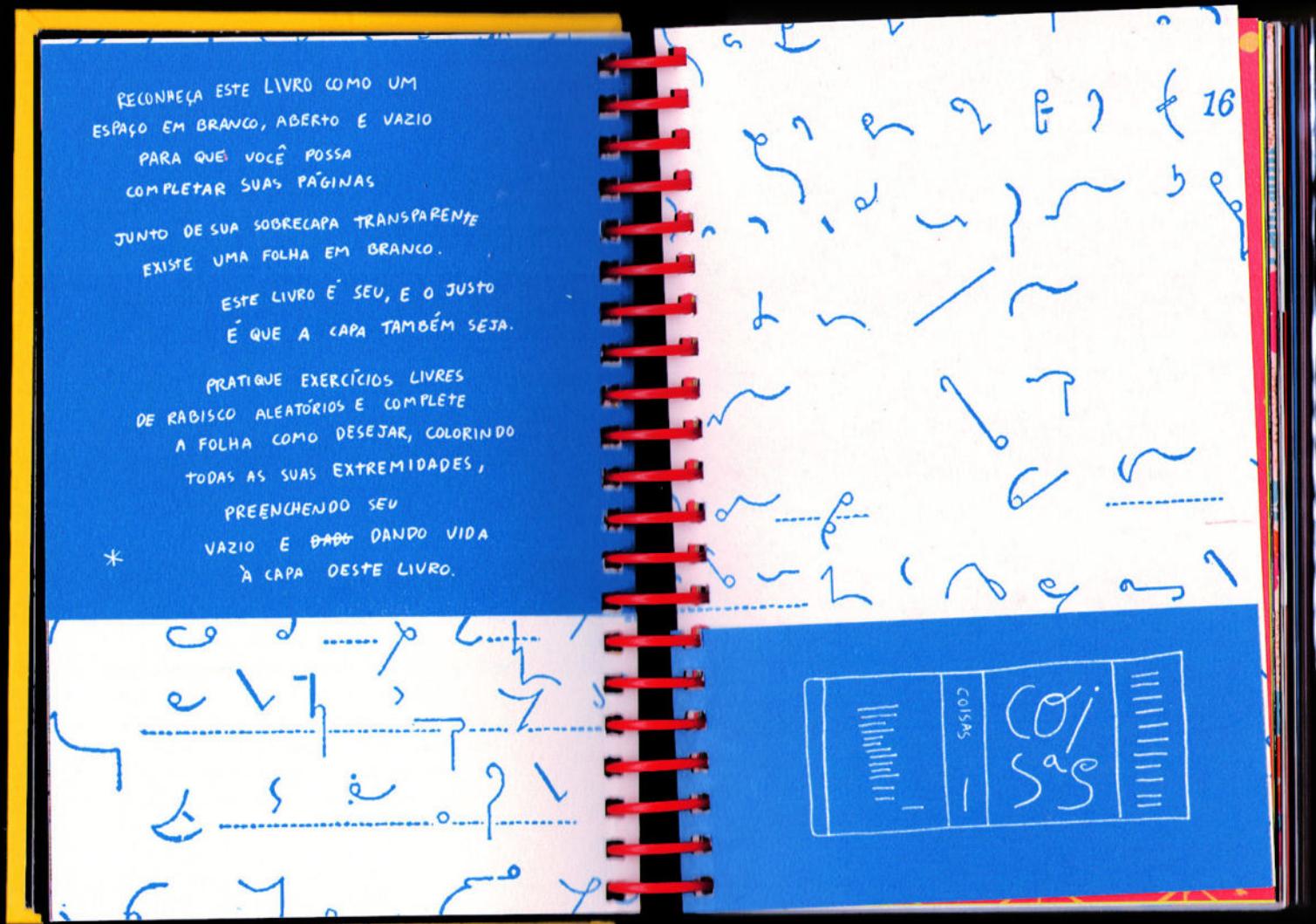




Por outro lado, é um campo cheio de regras: deve permanecer limpo, liso, não podemos encostar nas bordas (de preferência respeitando uma margem), usar apenas uma face. Sem sabermos muito bem o porquê disso, seguimos reproduzindo esse comportamento. Em oposição, torcer, rasgar, esfregar e amassar uma folha de papel é um dos exercícios que mais tem me interessado.

Se trata de romper barreiras para reconhecer a superfície e lembrar que você pode operar sobre ela. Que gestos vinculados a recusa podem ser, na verdade, construtivos. Essa proposta não tem nada a ver com a intenção de dominar o material, mas descobrir maneiras de estabelecer relações, lembrar que é matéria, com peso, cheiro, som. Lidar com a folha é retornar para o momento presente. Ao invés de buscar ideias para começar, investigar algo que você pode tocar e construir. É sobre aproximação e adquirir intimidade, compreendendo limites e potencialidades do que você tem hoje em suas mãos.

— Helena Orbsteiner







Ted

Bruna

Minha prima viajou e me trouxe de lembrança o Ted. Ele era pequeno, verde, gordinho, bem simpático, além de dar ótimos conselhos. Ela também trouxe um para a nossa outra prima, mas ele era vermelho vinho, quieto, sem muita energia, e não tinha nenhum potencial.

Onde eu estava
a cabeça balança
para que pudesse

Sempre tive muitas olimpiadas, viagens, todos mediados do mesmo, não era

Ted entendia que ia embora para trazer mundo - apesar de



sempre estava lá quando eu precisava, mesmo quando cresci e o enxotei numa cômoda minha.

Era para ele que eu ia - de cabeça baixa e rabo entre as pernas - quando, já jovem, nada mais ajudava, apenas essa memória de afeto e dor pueril.

O meu cachorro comeu a cabeça dele e aos 20 anos chorei como se tivesse 7, porque é verdade.

10

Pinheiro

Luiza

Sobre a grandiosidade de acompanhar uma árvore crescer e crescer junto com ela. No meu nascimento em 1999, meus pais acharam melhor mudar para uma nova casa. Nesta casa, na região serrana do Rio, meus pais plantaram um pinheiro bebezinho.

Nos anos 2000, era apenas um pinheiro com o tronco fino, poucos galhos e baixo. Ao longo da minha infância, ele foi crescendo junto comigo, sendo fonte de comparação de altura entre eu e meu irmão mais velho e fonte de brincadeiras com o uso da sua folha e goma transparente.

Tempo passou, mudanças foram feitas, o Rio virou nosso lar, mas não mais que a casa amarela com o pinheiro no portão. Hoje tem a altura da casa que tem dois andares, porém uma erva daninha tomou conta dele. Apesar de destruir aos poucos o pinheiro,

essa nova planta que divide espaço com o pinheiro é lilás, linda e diz muito sobre tudo que vivemos naquela casa. Aquele pinheiro que cresceu junto comigo e meu irmão, que tiramos foto para acompanhar o crescimento, viu uma parte da comparação ir embora. Diante da grandiosidade da natureza, aquela erva daninha surgiu em um época próxima da morte do meu irmão. Lá em 2016, quando meu irmão prematuramente nos deixou, o pinheiro começou a entortar para a esquerda, devido a nova planta que queria ocupar o seu espaço e depois de diversas tentativas de cortar a nova planta para o pinheiro permanecer ali vivo e saudável, desistimos. Não tínhamos mais força para lutar contra a natureza e o enveredar humano.

E hoje, essa erva daninha que tanto nos atormentou, floriu. Está lilás, com flores lindas e vemos beleza, o pinheiro não está ali. Crescemos, quase morreram, tivemos o pinheiro, a erva daninha e meu irmão, e meu irmão não está mais aqui, mas estamos na casa que é o mundo.



Foto do recurso gráfico do anexos presente nos relatos
selecionados, que ao todo somam 10 durante o livro.

© Caio Maia, 2023. (Imagem 24)



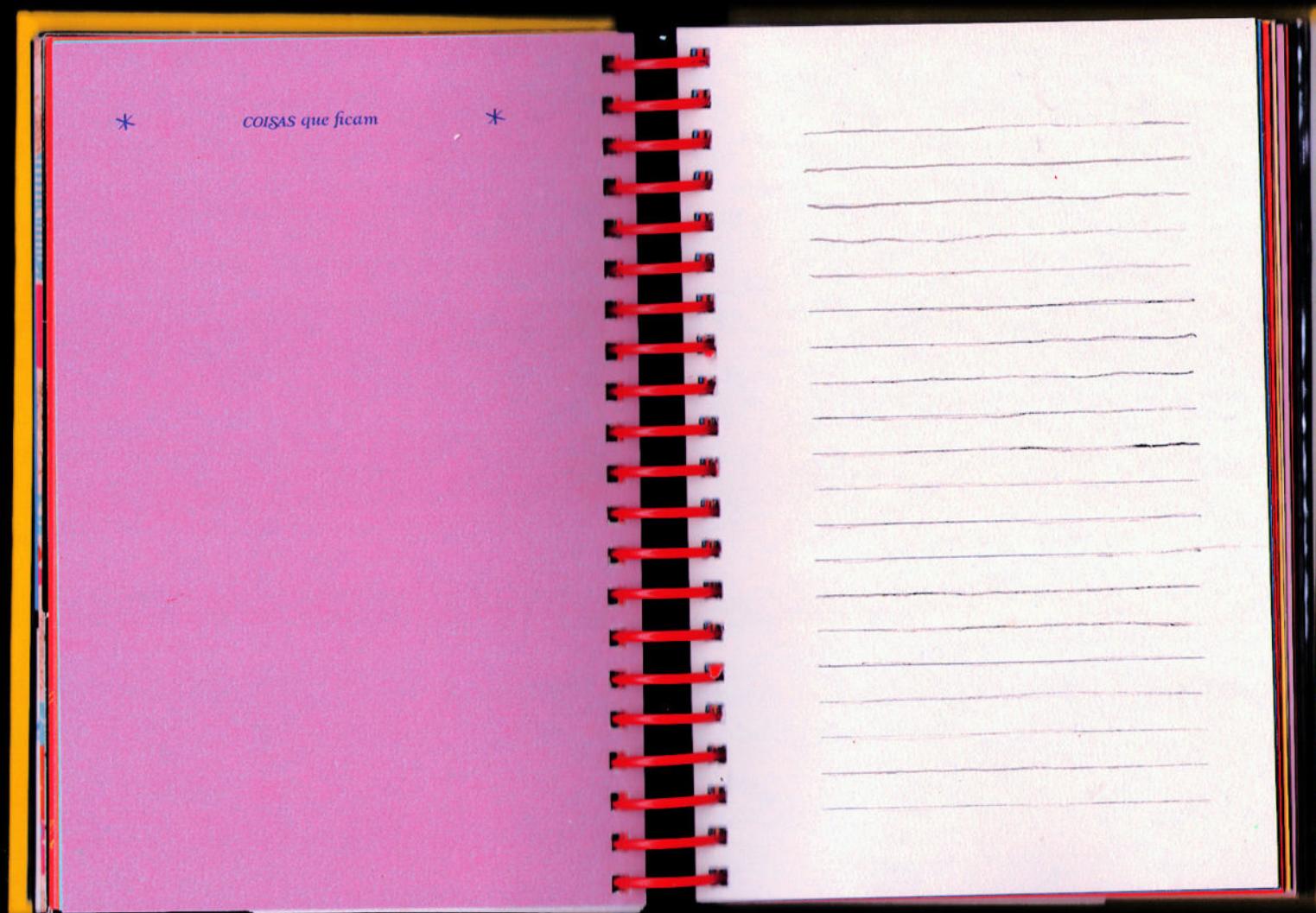
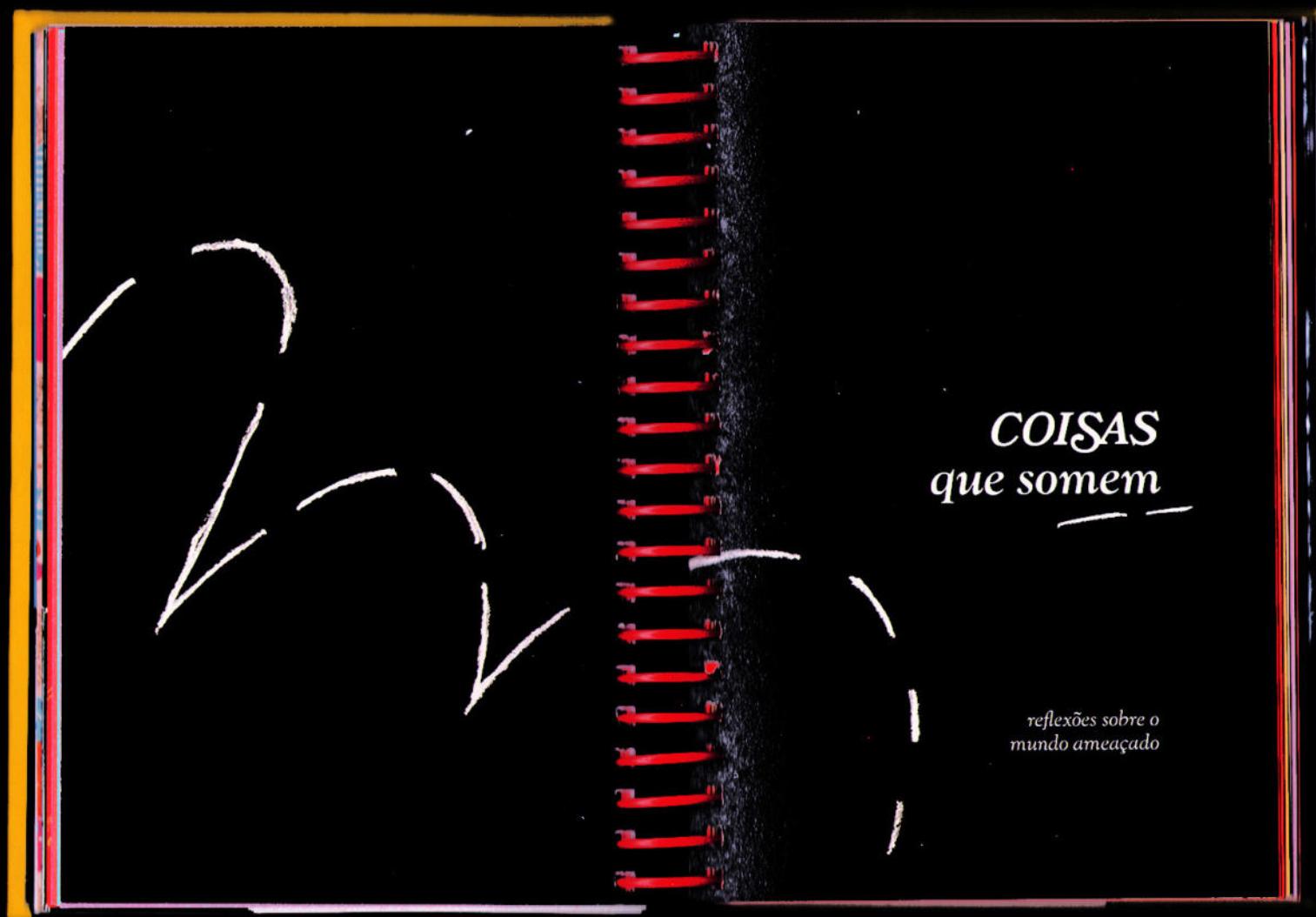




Foto da interação com a página final de cada uma das 4 seções.

© Caio Maia, 2023. [Imagem 26]





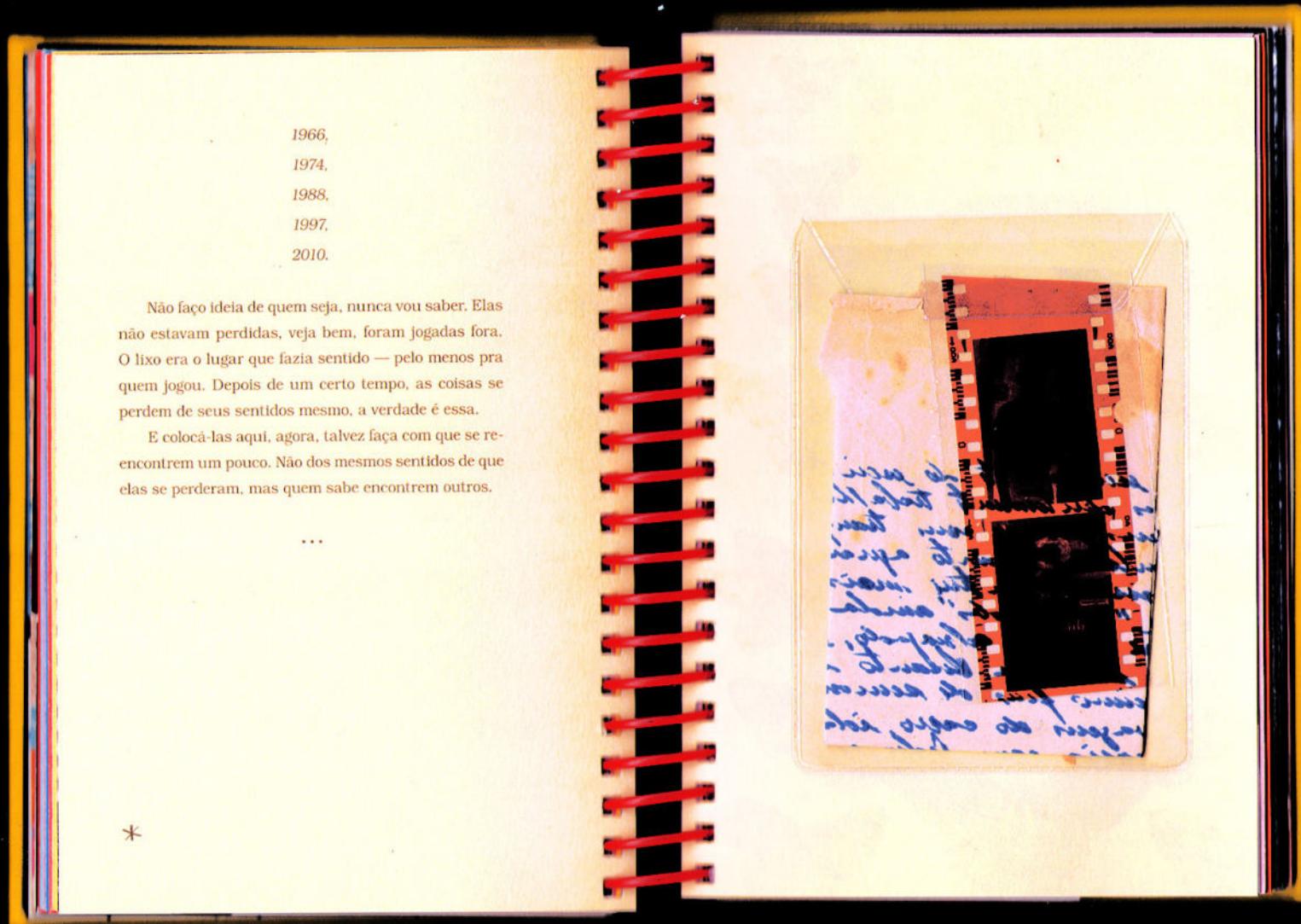
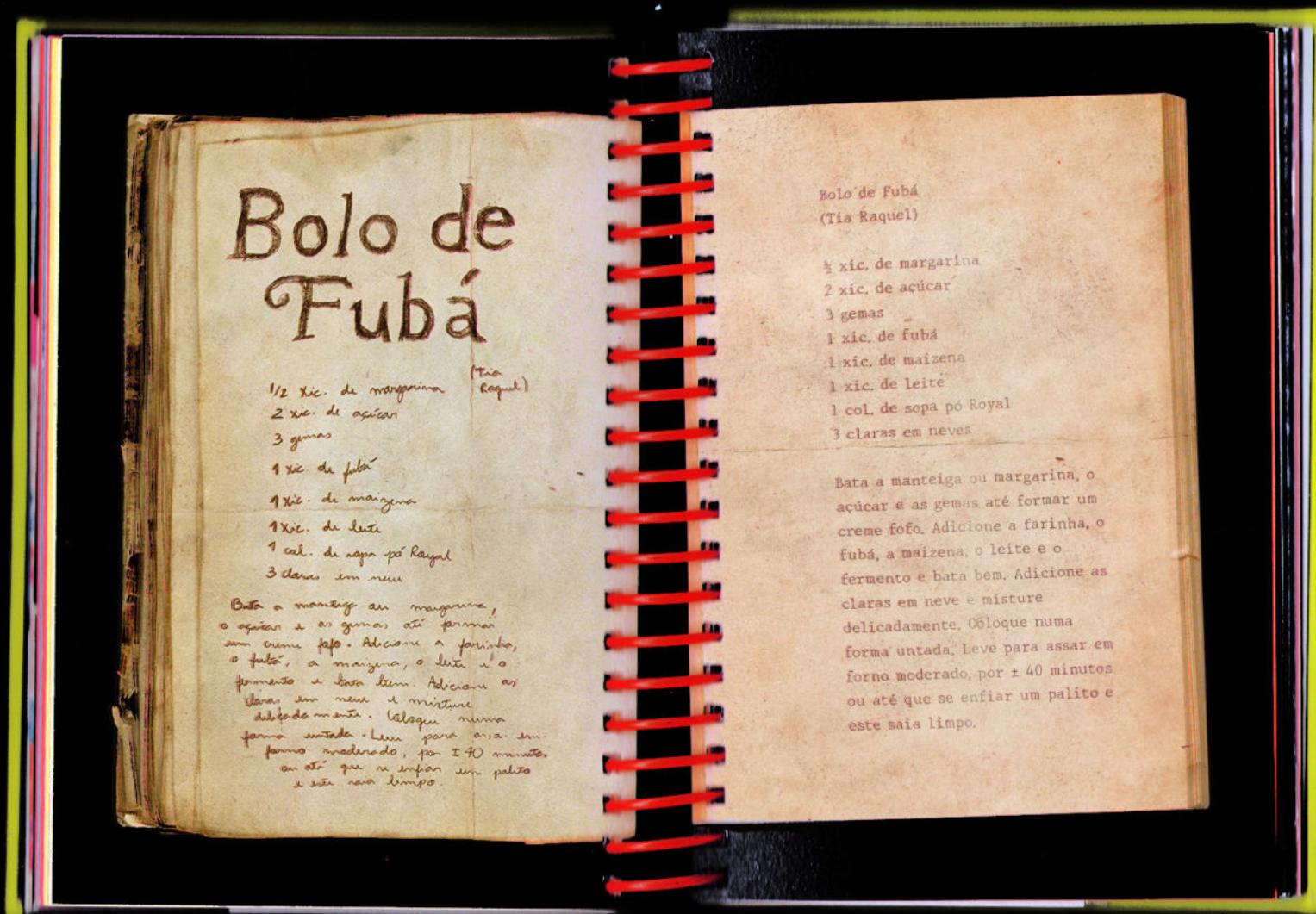
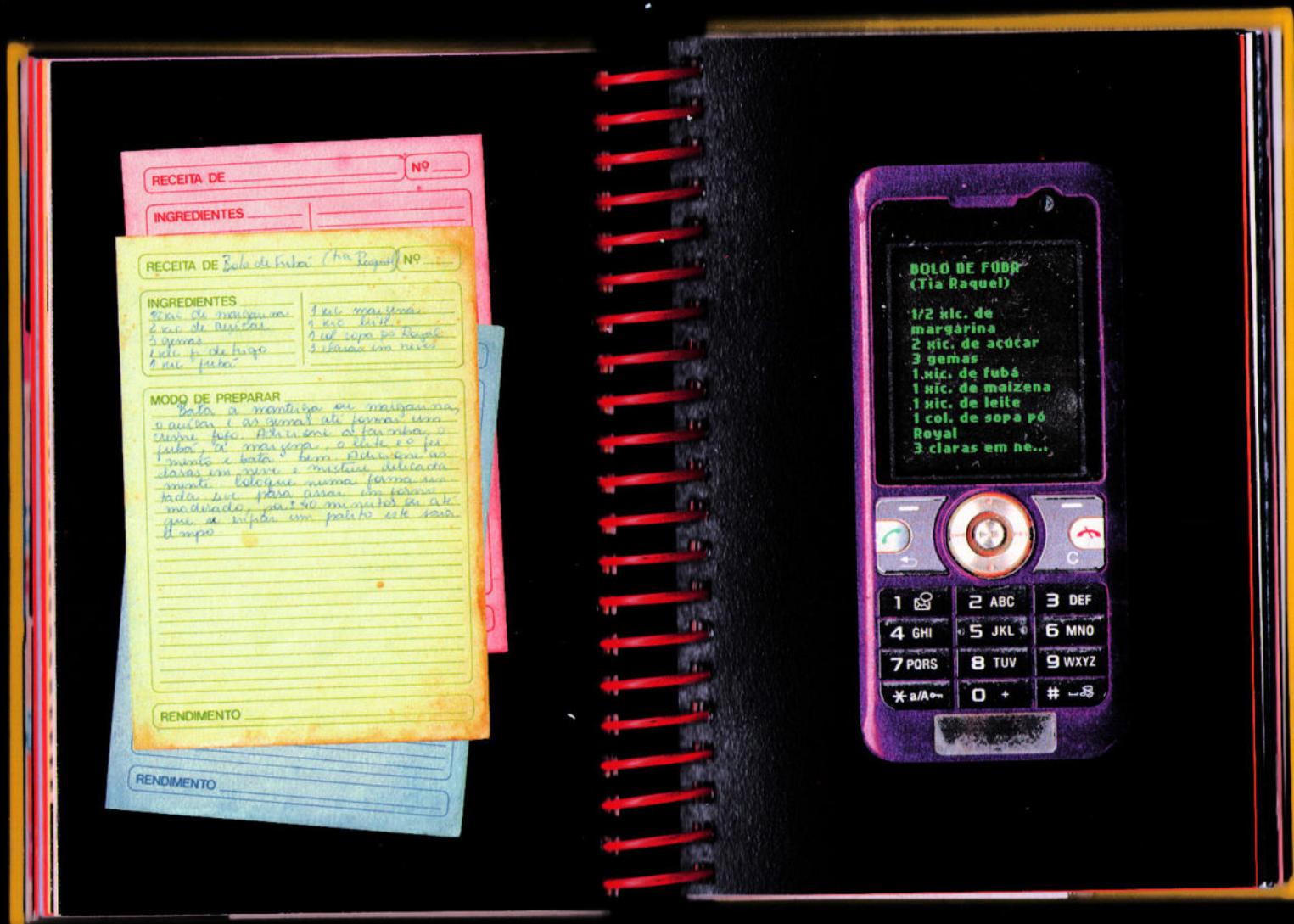
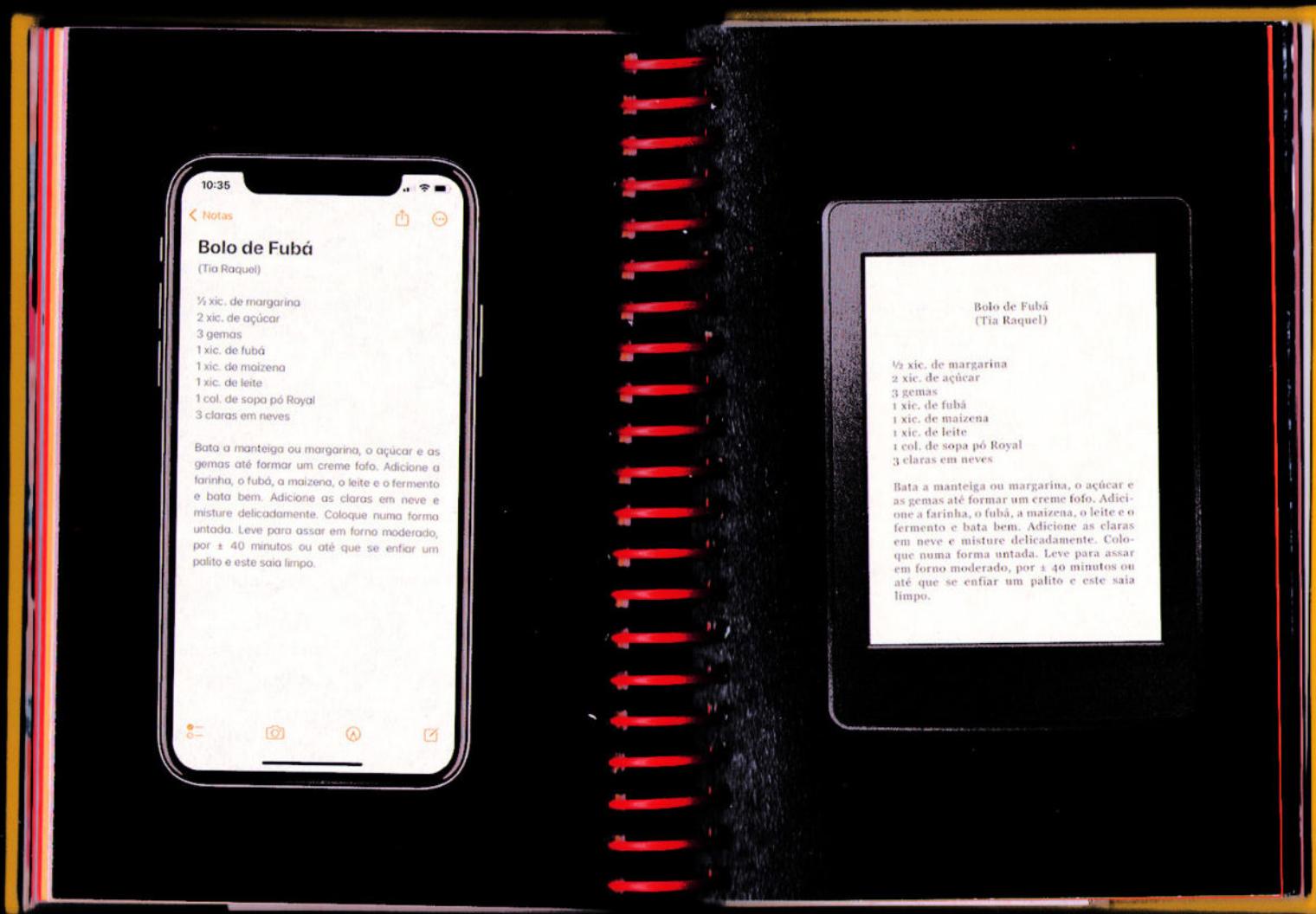


Foto da página do texto Sentido.
© Caio Maia, 2023. (Imagen 30)

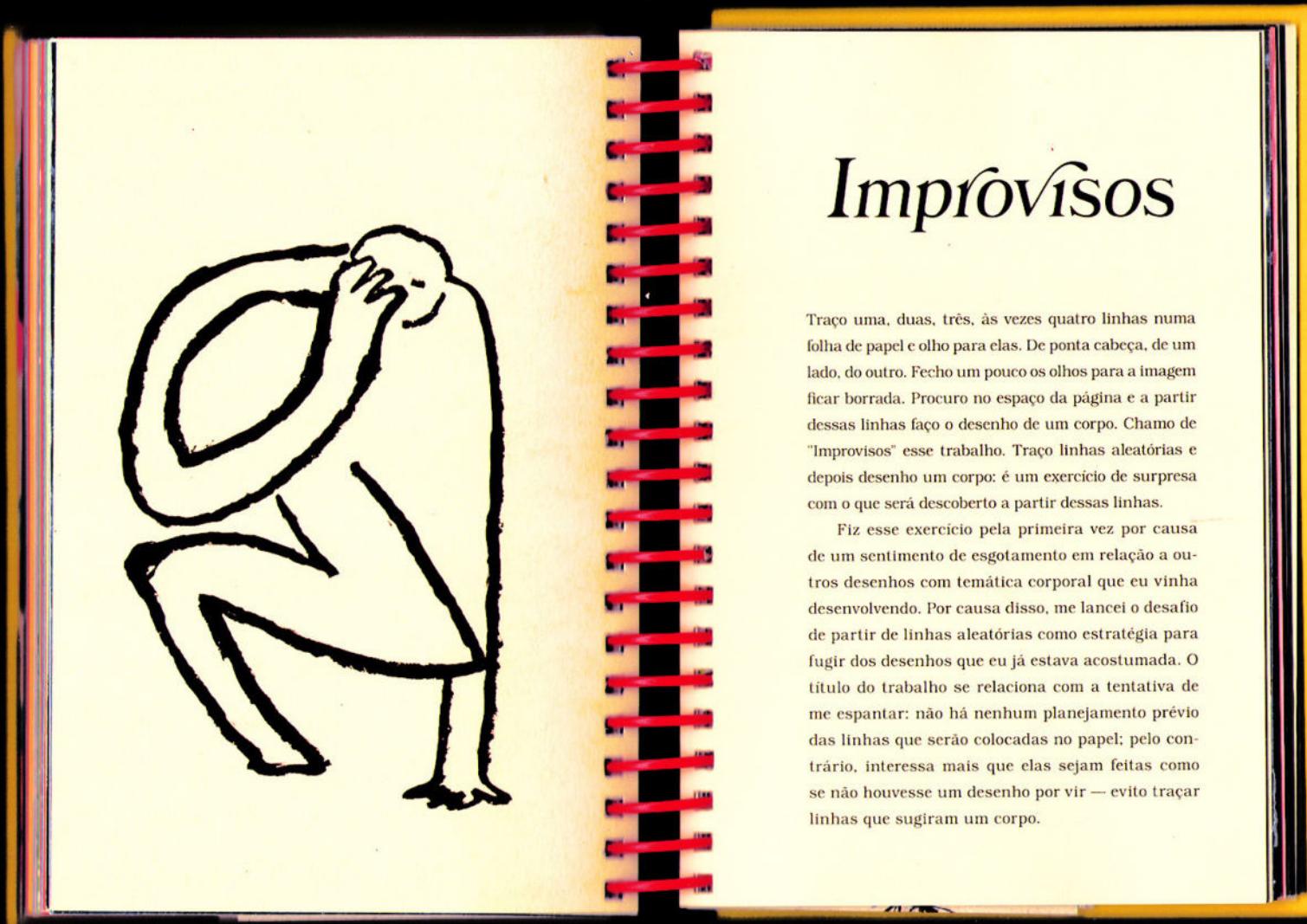


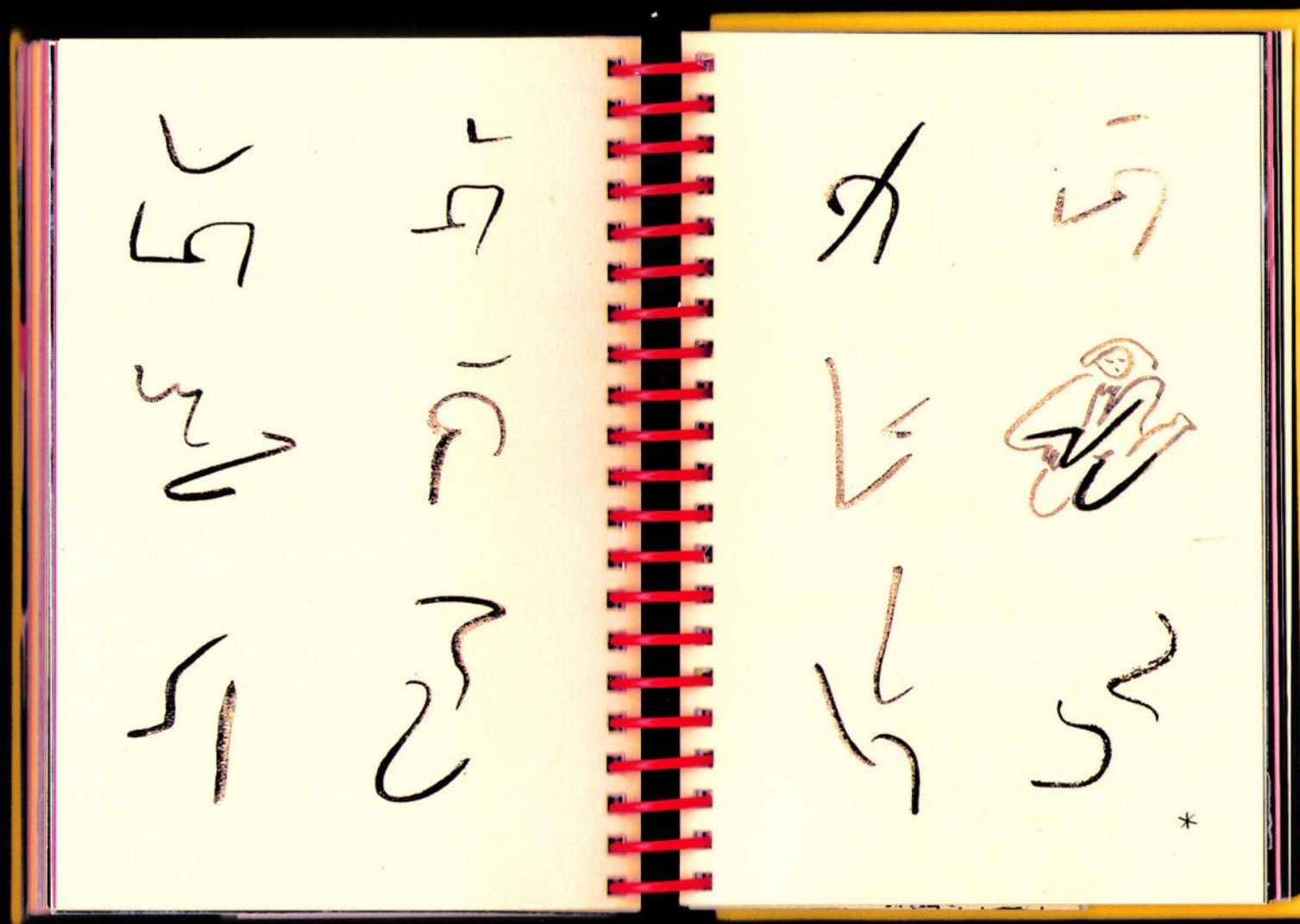




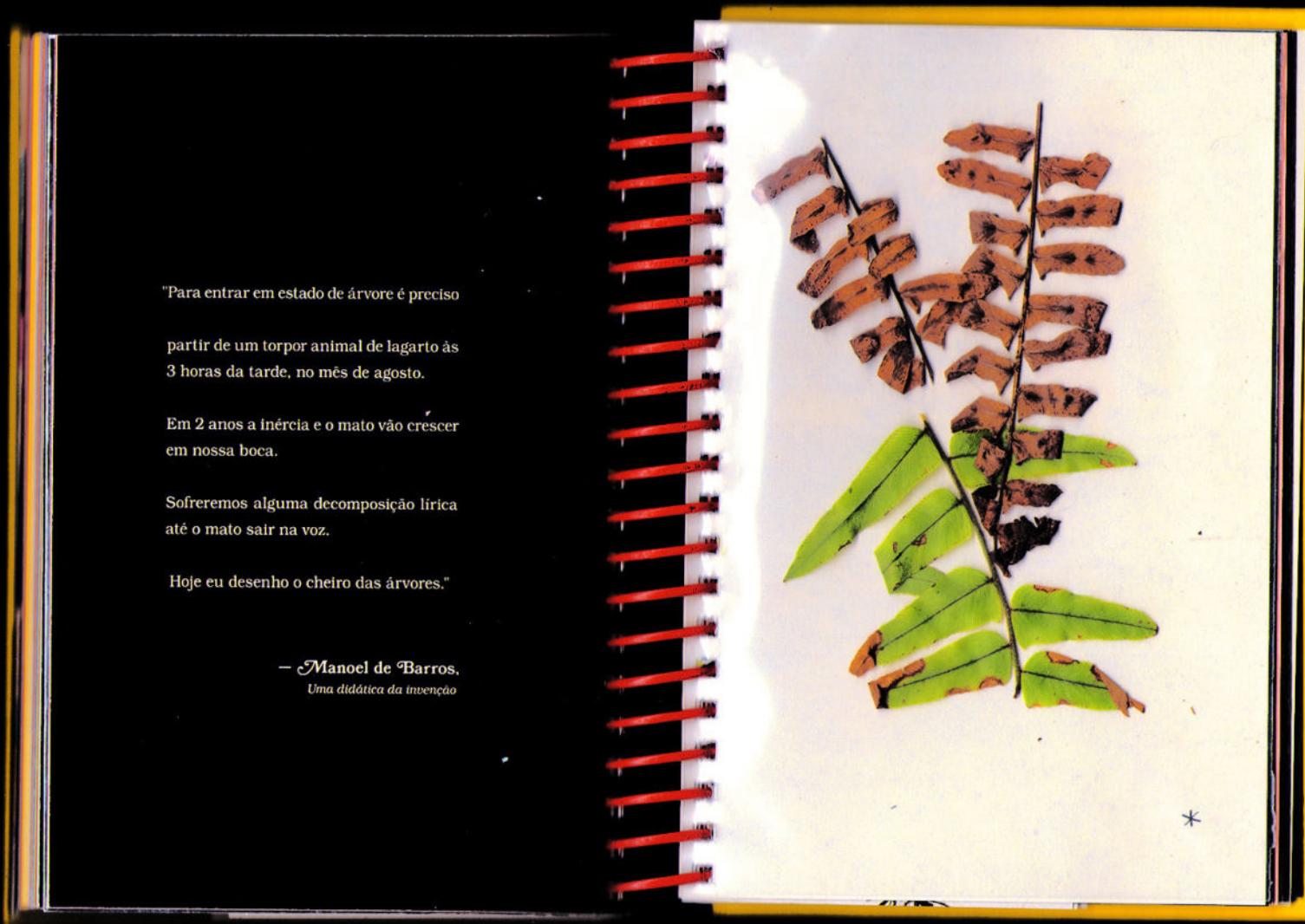




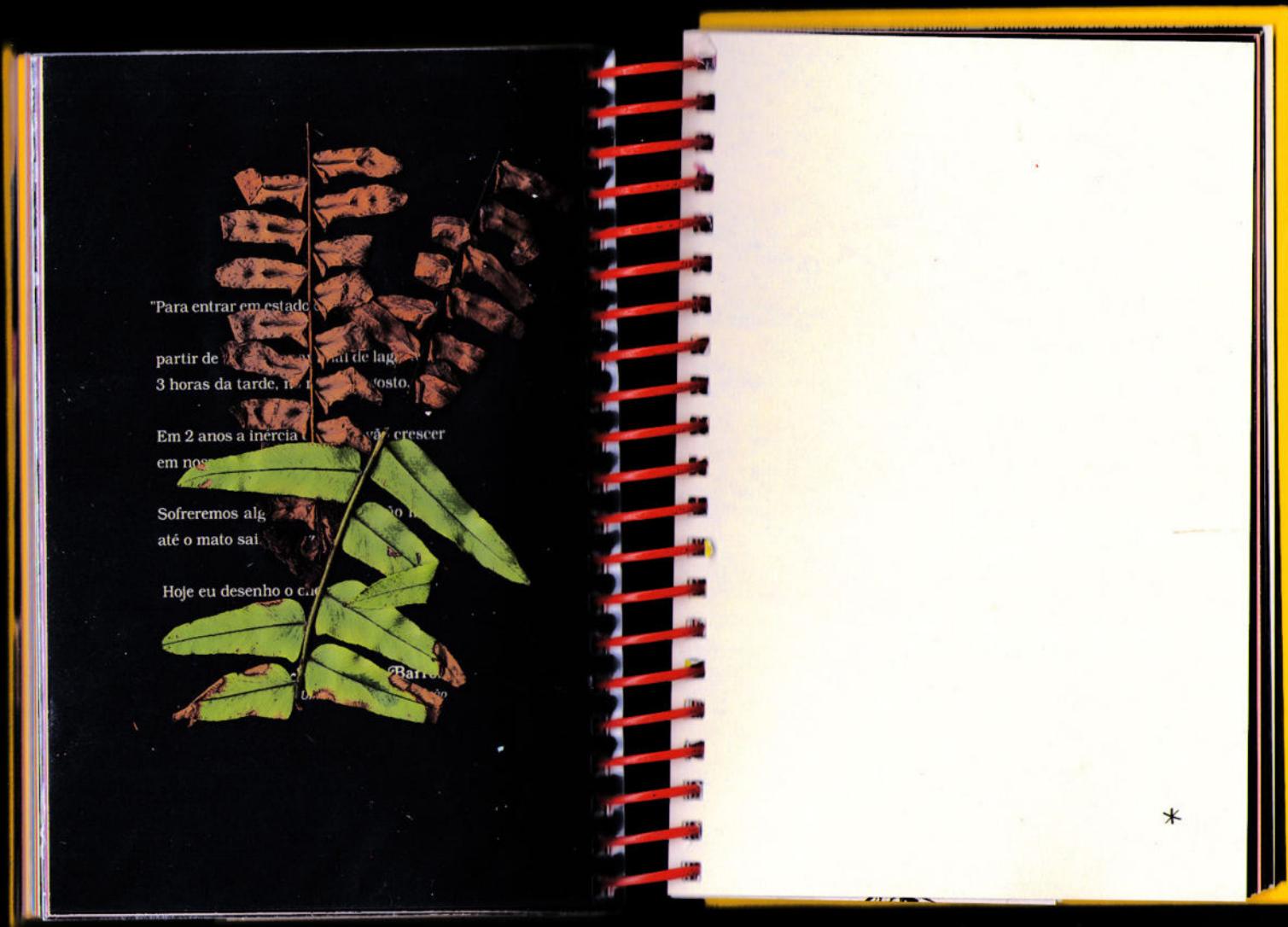


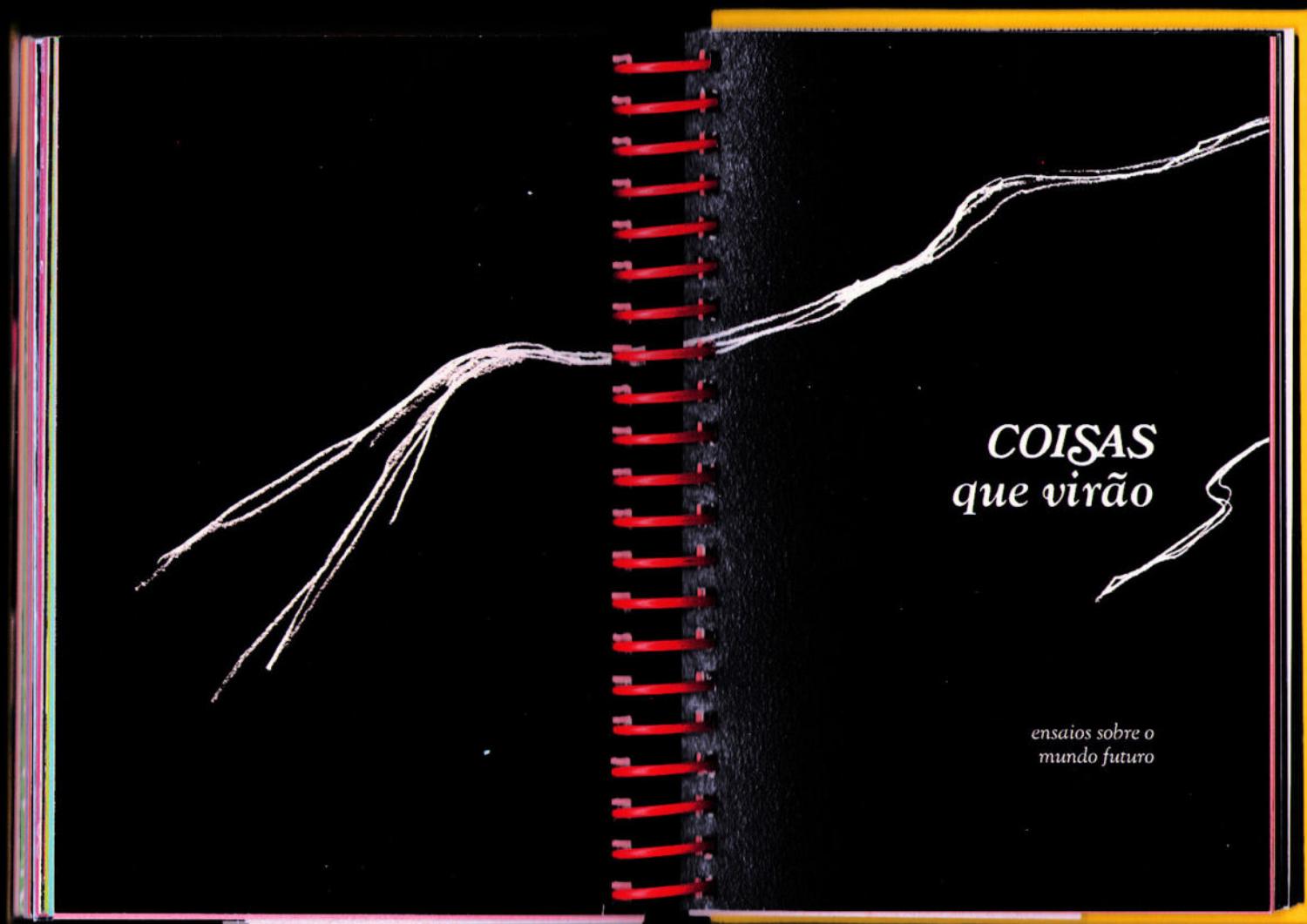


Página do poema de Manoel de Barros. Na direita, a folha é um envelope plástico transparente que permite que se guarde folhas. Atrás, instiga-se o desenho na página em branco.
© Caio Maia, 2023. (Imagem 37)



Página do poema de Manoel de Barros. Na direita, a folha é um envelope plástico transparente que permite que se guardem folhas. Atrás, instiga-se o desenho na página em branco.
© Caio Maia, 2023. (Imagem 38)





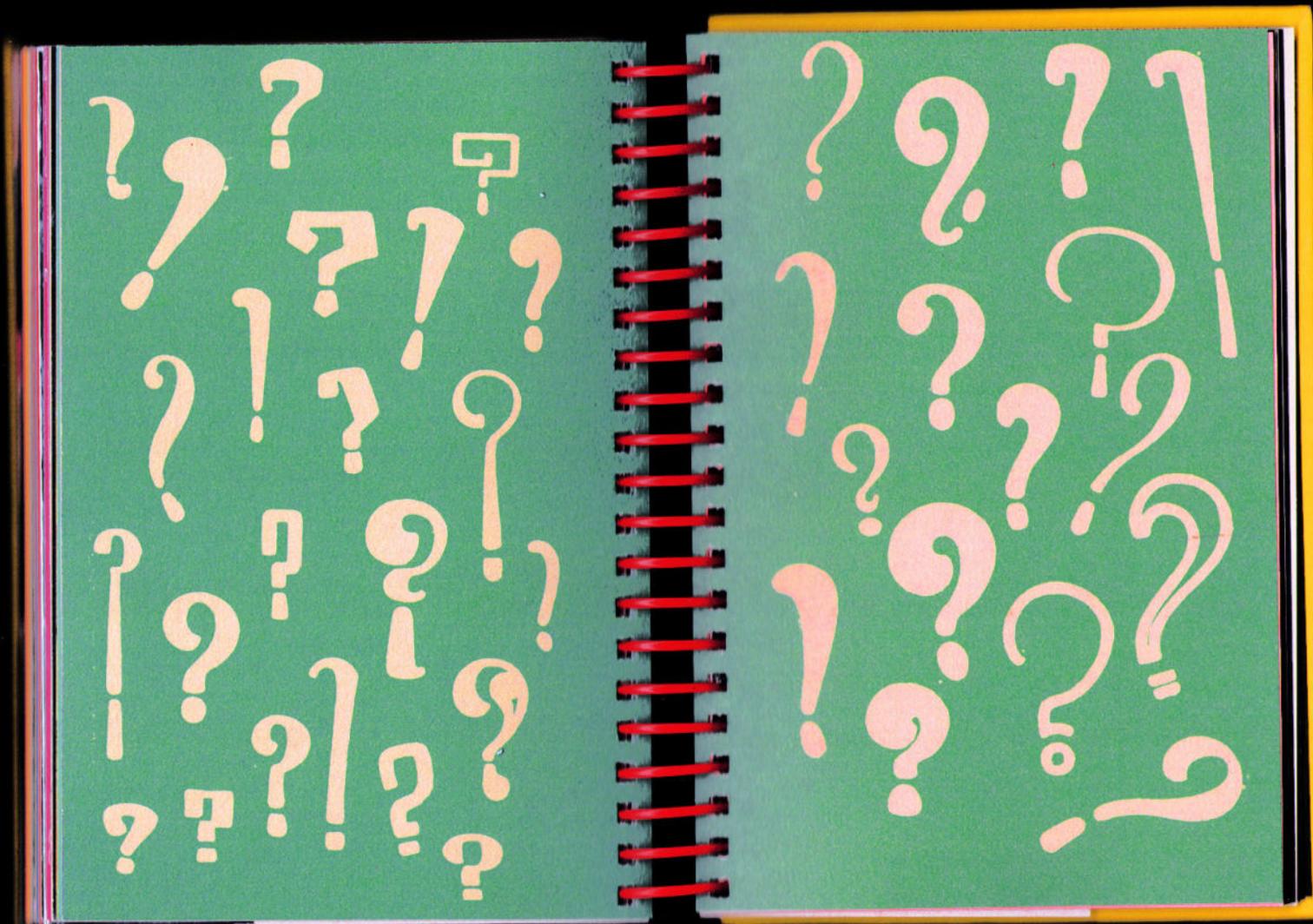






Foto dos livros *Coisas* em diferentes posições.
© Caio Maia, 2023. (Imagem 43)



Foto de três livros *Coisas* empilhados.
© Caio Maia, 2023. (Imagem 44)



Mosaico de algumas páginas do livro interativo Coisas.

© Caio Maia, 2023. (Imagem 45)



Não foi possível incluir o conteúdo completo de todas as páginas do livro neste documento.

Para saber mais:

[Confira o vídeo do miolo completo do livro Coisas aqui.](#)

[Confira mais detalhes sobre o projeto aqui.](#)

15 autores

30 conteúdos propositivos

35 elementos interativos

20 imagens contemplativas

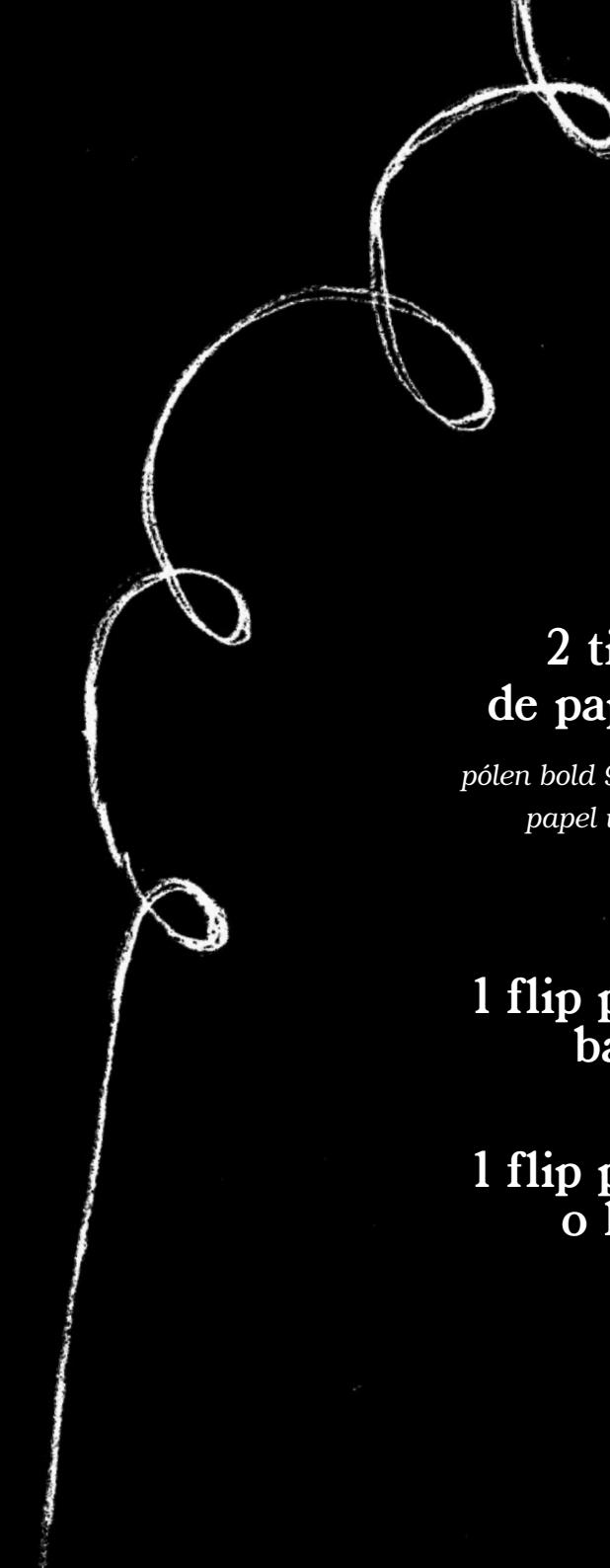
20 ilustrações autorais

10 relatos selecionados

4 relatos para o leitor fazer

230 páginas

tiragem inicial de 16 exemplares



**2 tipos
de papéis**

pólen bold 90g/m²
papel vegetal

**1 flip para
baixo**

**1 flip para
o lado**

**6 papéis
especiais**

colorplus
papel vegetal
papel de presente
papel espelhado
saco plástico
papel de jornal

**18 anexos
menores**

**1 envelope
com objetos**



Conclusão

"Sim, nada é mais difícil e delicado, até mesmo sagrado, quanto o ser humano. Nada pode igualar o poder voraz desses misteriosos elementos que, sem grandeza ou finalidade, nascem entre desconhecidos para acorrentá-los pouco a pouco com elos terríveis."

— Witold Gombrowicz, *Bakakai*

O livro *Coisas* nasce a partir da percepção de que questionar a relação que os indivíduos estabelecem com suas subjetividades criativas no contexto contemporâneo é uma urgência. Desde o seu ponto de partida, esta pesquisa comprehende a complexidade do desafio que é convidar os indivíduos a se entregarem às lógicas de uma criatividade libertadora e soberana através da materialidade das páginas de um livro interativo. As lógicas produtivas criativas, impulsionadas pelas demandas do capitalismo informacional e combinadas com o excesso dos estímulos de dispositivos digitais, arremessam para longe a possibilidade de uma resolução simples para esta complexa conjuntura em que se encontra o pensar criativo contemporâneo.

Alguns dos autores discutidos durante esse projeto, como Jonathan Crary, já sinalizam a inevitabilidade do avanço progressivo dessa problemática — como visto anteriormente, "sempre haverá online algo mais informativo, surpreendente, engraçado, divertido, impressionante do que qualquer outra coisa nas circunstâncias reais imediatas" (Crary, 2016, p.68). A

partir desta compreensão, é fato que "a disponibilidade ilimitada de informação ou imagens triunfa ou prevalece sobre qualquer comunicação ou exploração de ideias em escala humana" (Crary, 2016, p.68). Assim, comprehende-se que o avanço tecnológico exponencial é uma realidade, e apesar de alguns apontarem para uma possibilidade do "uso correto" desses dispositivos, o filósofo Giorgio Agamben (apud Crary, 2016) afirma o contrário: "É totalmente impossível que o sujeito do dispositivo o use 'de modo correto'. Aqueles que têm discursos similares são, de resto, o resultado do dispositivo midiático no qual estão aprisionados" (Crary, 2016, p.55).

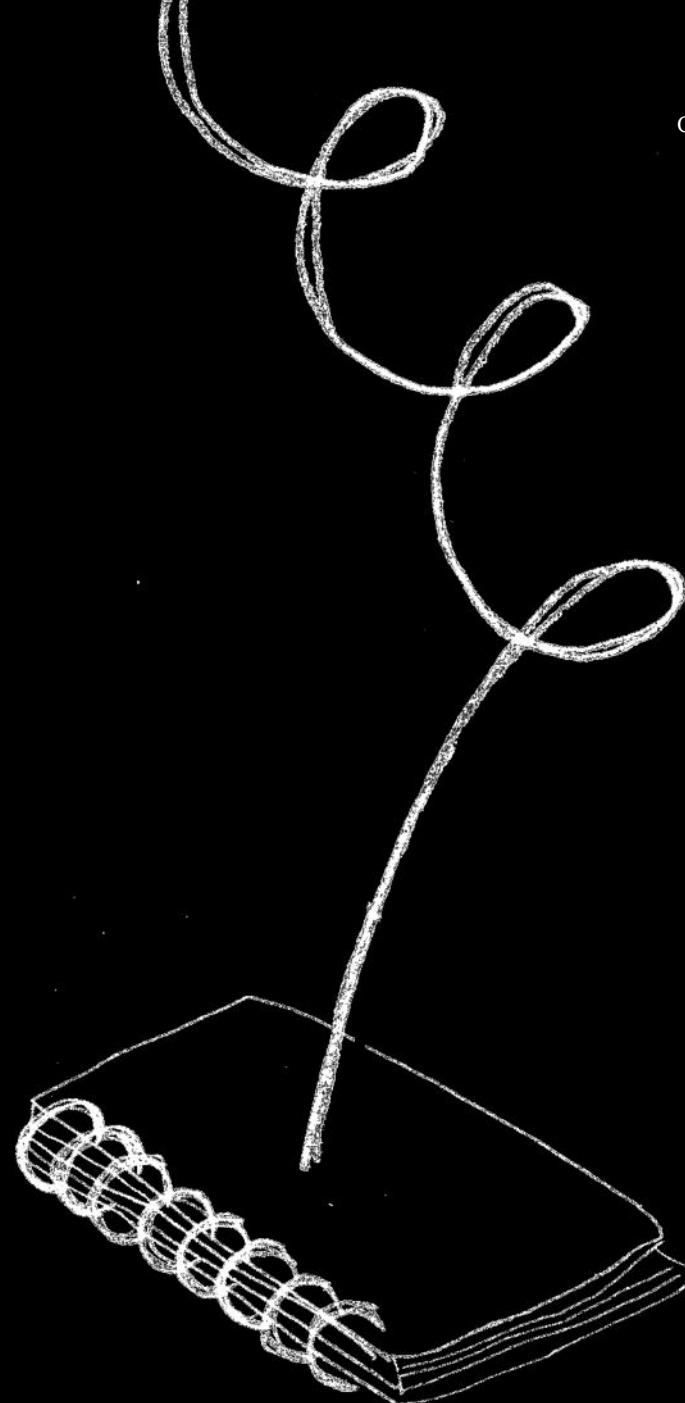
Neste sentido, esta pesquisa, bem como o livro interativo que resultou dela, não se propõe a resolver esta complexa problemática. Busca, por outro lado, entender de que forma ela vem progressivamente avançando e propor um espaço para se pensar outras possibilidades dentro deste contexto. Jonathan Crary (2016) discorre nas páginas finais de seu livro *24/7: capitalismo tardio e os fins do sono*, a respeito do filme *D'Est*, de Chantal Akerman. O filme, realizado entre 1991 e 1992, foi filmado principalmente na Polônia e na Rússia no primeiro ano após a dissolução da União Soviética e revela uma percepção intensa de um mundo em suspensão, no limiar de um futuro indeterminado. Akerman fez a famosa declaração de que sentiu a necessidade de fazer o filme "enquanto havia tempo". Em certo sentido, ela quis dizer que precisava finalizar o projeto antes que fosse tarde demais, antes que forças culturais e econômicas transformassem o tema de seu trabalho em algo diferente, até mesmo irreconhecível. (Crary, 2016)

Refletir sobre a declaração de Akerman aplicada ao contexto da estrutura social do capitalismo digital contemporâneo, descrita por Byung-Chul Han (2022) ao afirmar que "o lixo da informação e da comunicação destrói a paisagem silenciosa e a linguagem discreta das coisas" (Han, 2022, p.143)

nos leva acreditar que, enquanto ainda nos houver tempo, devemos sim celebrar as coisas que ancoram nossa existência. Enquanto podemos criar, viajar, deslumbrar, divagar, devanear, sonhar e transgredir é importante que o façamos. O livro *Coisas*, portanto, existe no contexto em que valorizar nossas manualidades e subjetividades, dentre outros aspectos sensíveis, ainda faz sentido — "enquanto ainda há tempo".

Compreendendo a noção exposta por Crary de que a ideia de cotidiano não existe mais no contexto contemporâneo, o livro propõe uma retomada a alguns de seus aspectos, como a atenção e a presença. Além disso, o cotidiano, por não poder ser transformado em um "tempo útil", é considerado como um núcleo dotado de certo potencial revolucionário, presente nos indivíduos. Propor, então, uma retomada a alguns aspectos do cotidiano é, de forma discreta, uma tentativa de traçar caminhos para possibilidades de reaver o silêncio, que, para Arendt (apud Crary, 2016), era essencial para a manutenção dos indivíduos políticos.

Assim, esta pesquisa de monografia e sua materialização, o livro *Coisas*, é um projeto que, ao mesmo tempo que reconhece suas limitações e circunstâncias, estima "recuperar a magia do sólido e do tangível e refletir sobre o silêncio que se perde no ruído da informação"². Assim como afirmou Walter Benjamin (apud Han, 2022), tentamos compensar a frieza do mundo com o calor de nossas mãos.



Bibliografia

Livros

BARTHES, Roland. O óbvio e o obtuso. 3. ed. Rio de Janeiro, RJ: Nova Fronteira, 1990.

BARTHES, Roland. O prazer do texto. 5. ed. São Paulo, SP: Perspectiva, 2010.

CRARY, Jonathan. 24/7: Capitalismo tardio e os fins do sono. 5. ed. São Paulo: Ubu Editora, 2016.

DE ALMEIDA, Cezar; BASSETTO, Roger. Sketchbooks: as páginas desconhecidas do processo criativo. 1. ed. São Paulo, SP: Editora Ipsis, 2010.

DERDYK, Edith (org.). Entre ser um e ser mil: O objeto-livro e suas poéticas. 1. ed. São Paulo, SP: Senac, 2013.

HAN, Byung-Chul. Não-coisas: reviravoltas do mundo da vida. 1. ed. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2022.

HEIDEGGER, Martin. Ser e tempo. 15. ed. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2005.

LUPTON, Ellen (org.). Intuição, ação, criação: graphic design thinking. 1. ed. São Paulo, SP: Editora G. Gili, 2013.

SENNETT, Richard. O artífice. Rio de Janeiro, RJ: Editora Record, 2009.

ZAVADIL, Priscila; GOMES DA SILVA, Naine. Pensar com as mãos: um estímulo à experimentação manual no processo criativo em design. 1. ed. Rio Grande do Sul: Editora Marca visual, 2022.

Pesquisas

CÂMARA BRASILEIRA DO LIVRO; SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS; NIELSEN BOOK DATA. Produção e vendas do setor editorial brasileiro ano base 2022. São Paulo, 2022. Disponível em: <https://cbl.org.br/wp-content/uploads/2023/07/1684255978775apresentaC3A7C3A3o_impressa_completa_revisada-2.pdf>. Acesso em 08 out. 2023, 16:18.

Notícias

GRELLET, Fabio; KER, João. Por que a Suécia retomou livro impresso? 'Criança aprende mais do que no tablet', diz ministra. Estadão, São Paulo, 09 ago. 2023. Disponível em: <<https://www.estadao.com.br/educacao/por-que-a-suecia-retomou-livro-impresso-crianca-aprende-mais-do-que-no-tablet-diz-ministra/#:~:text=A%20decis%C3%A3o%20do%20governo%20sueco,o%20mesmo%20texto%20no%20computador>>. Acesso em 08 out. 2023, 13:25.

TENENTE, Luiza. Por que a Suécia desistiu da educação 100% digital e gastará milhões de euros para voltar aos livros impressos?. Portal G1, São Paulo, 07 ago. 2023. Disponível em: <<https://g1.globo.com/educacao/noticia/2023/08/07/por-que-a-suecia-desistiu-da-educacao-100percent-digital-e-gastara-milhoes-de-euros-para-voltar-aos-livros-impressos.ghtml>>. Acesso em 08 out. 2023, 13:22.

Epígrafes das seções

Epígrafe inicial; *trecho de livro*

HILST, Hilda apud DIP, Paula. Numa hora assim escura: A paixão literária de Caio Fernando Abreu e Hilda Hilst. 1. ed. Rio de Janeiro, RJ: Editora José Olympio, 2016. p. 21.

1. O indivíduo; *trecho de música*

VELOSO, Caetano. Gente. In: VELOSO, Caetano; VELOSO, Moreno; VELOSO, ZECA. Ofertório (Ao Vivo). Rio de Janeiro: Universal Music Group, 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=p-q7BsJkXCsA&ab_channel=CaetanoVeloso-Topic>. Acesso em 08 out. 2023, 13:41.

1.1 Coleiras; *trecho de livro*

BAUMAN, Zygmunt apud CRARY, Jonathan. 24/7: Capitalismo tardio e os fins do sono. 5. ed. São Paulo: Ubu Editora, 2016. p. 82

Zygmunt Bauman, Liquid Modernity. Cambridge: Polity, 2000, pp. 53-76 [ed. bras.: Modernidade líquida, trad. Plínio Dentzin. Rio de Janeiro: Zahar, 2001, pp. 64-90].

1.2 Cortinas; *trecho de livro*

OGAWA, Yoko. The memory police. 1. ed. New York: Pantheon Books, 2019. p. 27 [tradução livre do inglês para português].

[edição brasileira] OGAWA, Yoko. A polícia da memória. 1. ed. São Paulo: Estação Liberdade, 2021. p.35.

1.3 Pincéis; *trecho de música*

TOQUINHO. Aquarela. In: TOQUINHO. Aquarela. São Paulo: Universal Music International, 1983. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZnUEeXpxBJ0&ab_channel=Toquinho-Topic>. Acesso em 08 out. 2023, 15:14.

2. A mão; *trecho de livro*

KANT, Immanuel apud SENNETT, Richard. O artífice. Rio de Janeiro, RJ: Editora Record, 2009. p. 169.

Ou pelo menos assim é citado por Raymond Tallis, The Hand: A Philosophical Inquiry in Human Being (Edimburgo: Edinburgh University Press, 2003), 4.

2.1 Luvas; *trecho de música*

DE MORAES, Vinicius. Samba da Bênção. In: DE MORAES, Vinicius. Vinicius. Rio de Janeiro: Elenco, 1967. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Fz0eddwTjnk&ab_channel=SomBrasilNost%C3%A1lgico>. Acesso em 08 out. 2023, 15:24.

2.2 Martelos; *trecho de livro*

OGAWA, Yoko. The memory police. 1. ed. New York: Pantheon Books, 2019. p. 43. [tradução livre do inglês para português].

[edição brasileira] OGAWA, Yoko. A polícia da memória. 1. ed. São Paulo: Estação Liberdade, 2021. p. 55.

2.3 Papéis; *trecho de livro*

HAN, Byung-Chul. Não-coisas: reviravoltas do mundo da vida. 1. ed. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2022. p. 167.

3. O livro; *trecho de livro*

ANTÓN, José Emilio apud DERDYK, Edith (org.). Entre ser um e ser mil: O objeto-livro e suas poéticas. 1. ed. São Paulo, SP: Senac, 2013. p.230.

ANTÓN, José Emilio. Catálogo exposición: el libro de artista, el libro como obra. Munique: Instituto Cervantes de Munich, 1994.

3.1 Tesouros; *trecho de música*

NASCIMENTO, Milton. Léo. In: NASCIMENTO, Milton. Clube da esquina 2. Minas Gerais: EMI Music Brasil Ltda, 1978. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LjvRWQecr1A&ab_channel=MiltonNascimento-Topic>. Acesso em 08 out. 2023, 15:47.

3.2 Janelas; *trecho de música*

VELOSO, Caetano. Um dia. In: COSTA, Gal; VELOSO, Caetano. Domingo. São Paulo: Universal Music Ltda, 1967. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qt_vNwkD2KE&ab_channel=GalCosta-Topic>. Acesso em 08 out. 2023, 15:52.

3.3 Painéis; *trecho de música*

GIL, Gilberto. O fim da história. In: GIL, Gilberto. Parabolicamará. Rio de Janeiro: WEA, 1991. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=F5_X-Hz_2RQ&ab_channel=GilbertoGil>. Acesso em 08 out. 2023, 16:09.

4. O lápis; *trecho de livro*

CABRAL DE MELO NETO, João apud VALÉRY, Paul. O artista inconfessável. In: VALÉRY, Paul. Poiética (cadernos). 1. ed. São Paulo, SP: 2022.

4.1 Manuscritos; trecho de livro

FERNANDO ABREU, Caio apud DIP, Paula. Numa hora assim escura: A paixão literária de Caio Fernando Abreu e Hilda Hilst. 1. ed. Rio de Janeiro, RJ: Editora José Olympio, 2016. p. 103.

[Caio Fernando Abreu em carta para Hilda Hilst].

4.2 Esboços; trecho de livro

SALOMÃO, Omar. Pequenos reparos. 1. ed. Rio de Janeiro, RJ: José Olympio, 2017. p. 56.

4.3 Espetáculos; trecho de livro

LISPECTOR, Clarice. apud FERNANDO ABREU, Caio. Ovelhas Negras. 1. ed. Porto Alegre, RS: Editora L&PM, 2002, p.6.

[Trecho de Clarice Lispector, A Legião Estrangeira utilizado como epígrafe no livro Ovelhas negras de Caio Fernando Abreu].

5. COISAS; trecho de livro

Dicionário Priberam da Língua Portuguesa apud CARVALHO, Tobias. As Coisas. 1. ed. Record, 2018. p. 6.

[Trecho do Dicionário Priberam da Língua Portuguesa utilizado como epígrafe no livro As coisas de Tobias Carvalho].

Epígrafe da conclusão; trecho de livro

GOMBROWICZ, Witold. apud FERNANDO ABREU, Caio. O ovo apunhalado. 1. ed. Porto Alegre, RS: Editora Globo, 1975. p. 63.

[Trecho de Witold Gombrowicz, Bakakai utilizado como epígrafe no livro O ovo apunhalado de Caio Fernando Abreu].

Notas de rodapé

1. O texto de orelha do livro *Coisas* foi diretamente inspirado no texto de orelha do livro *Morangos mofados* de Caio Fernando Abreu (FERNANDO ABREU, Caio. *Morangos mofados*. 4. ed. São Paulo, SP: Editora Brasiliense, 1982).

2. O trecho "recuperar a magia do sólido e do tangível e refletir sobre o silêncio que se perde no ruído da informação" é uma frase retirada do texto de orelha do livro *Não-coisas* de Byung-Chul Han. (HAN, Byung-Chul. *Não-coisas: reviravoltas do mundo da vida*. 1. ed. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2022).

Anexos de imagem

Imagen 1

Perpetual motion pump, Leonardo da Vinci 1480/1482. Google Arts & Crafts, Museo Galileo - Istituto e Museo di Storia della Scienza. Firenze, Itália. Disponível em: <https://artsandculture.google.com/asset/perpetual-motion-pump-leonardo-da-vinci/HQHXbj5_Umu6BA?hl=pt-BR>. Acesso em 07 dez. 2023, 11:07 [Página 46]

Imagen 2

Capa de um dos cadernos de Paul Klee. Zentrum Paul Klee Bern. Berna, Suíça. Disponível em: <<http://www.kleegestaltungslehre.zpk.org/ee/ZPK/BF/2012/01/001/>>. Acesso em 07 dez. 2023, 11:32. [Página 47]

Imagen 3

Página de um caderno de Paul Klee. Zentrum Paul Klee. Berna, Suíça. Disponível em: <<http://www.kleegestaltungslehre.zpk.org/ee/ZPK/BF/2012/01/001/>>. Acesso em 07 dez. 2023, 11:33. [Página 48]

Imagen 4

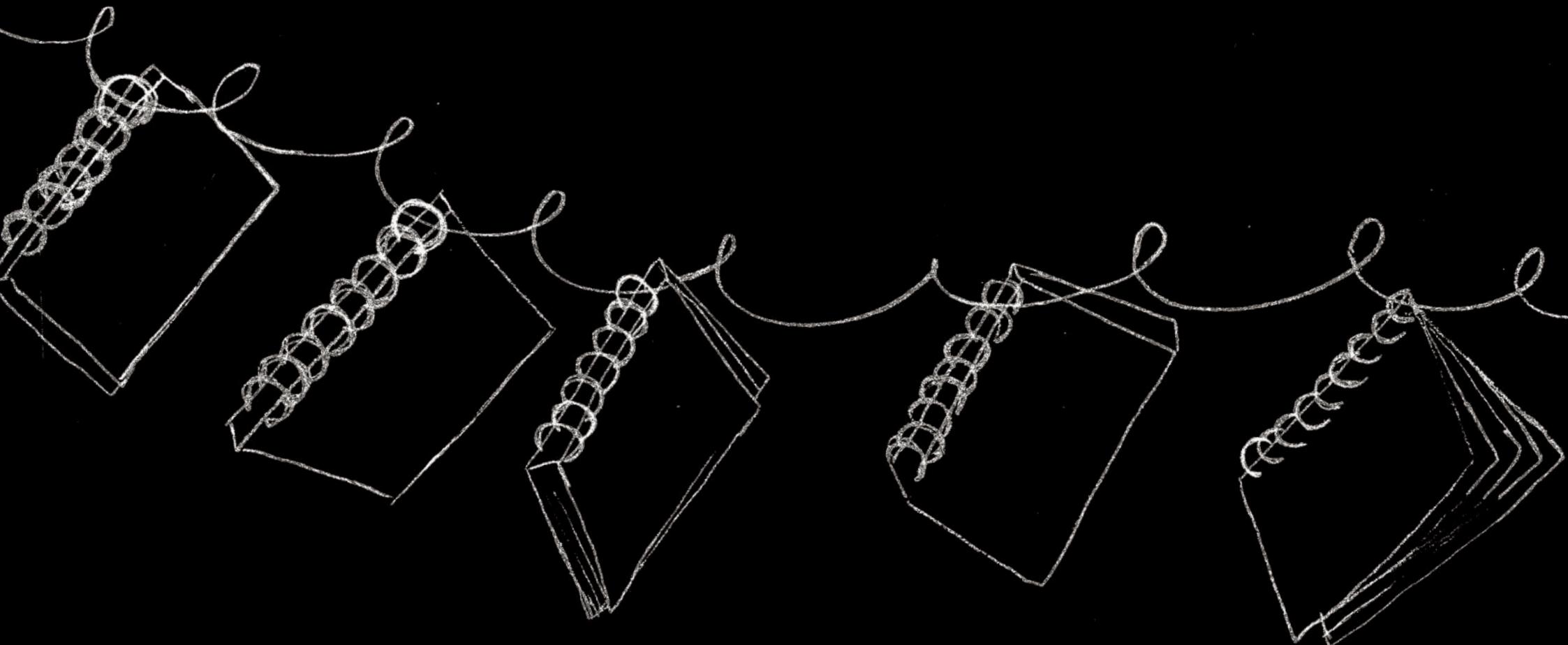
Página de um caderno de Paul Klee. Zentrum Paul Klee. Berna, Suíça. Disponível em: <<http://www.kleegestaltungslehre.zpk.org/ee/ZPK/BF/2012/01/001/>>. Acesso em 07 dez. 2023, 11:34. [Página 49]

Imagen 5 até imagem 44

Fotos de estúdio do manuseio do livro *Coisas* em diferentes cenários, ângulos e disposições específicas. Todas as imagens foram produzidas e são de autoria do idealizador do projeto, Caio Maia. A descrição sobre cada imagem pode ser conferida em sua respectiva página. [Página 55 até página 95]

Ilustrações

As ilustrações e esboços em grafite dispostas durante esse documento foram desenvolvidas especificamente para o projeto *Coisas* e algumas delas foram publicadas no próprio livro interativo. Todas as ilustrações foram produzidas e são de autoria do idealizador do projeto, Caio Maia.



coisas

um livro interativo como
resgate da subjetividade criativa

caio maia
caiomaiacom.br