

**O DESIGN ABERTO NO CONTEXTO EDITORIAL: O EXPERIMENTO DO LIVRO
“GELATINA GERAL”**

**OPEN DESIGN IN THE EDITORIAL CONTEXT: THE EXPERIENCE OF THE BOOK
“GELATINA GERAL”**

Lara Souza Benedet¹

Cristina Colombo Nunes²

Resumo

O design aberto (*open design*) é um modelo que incentiva a livre distribuição dos produtos, a documentação dos processos, e permite modificações e derivações por outras pessoas. Este artigo teve como principal objetivo discutir a aplicação desse modelo no contexto editorial, partindo do processo criativo de um livro-objeto para infância desenvolvido como projeto de conclusão do curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). A metodologia projetual utilizada foi a proposta pelo designer Bruno Munari, que possibilitou a definição do formato, do tema e a materialização do modelo físico do livro, através de dez etapas. Para fundamentar teoricamente a pesquisa, recorreu-se à própria definição de design aberto e às práticas de movimentos contraculturais que ao longo da história sedimentaram a construção de modelos de criação aberta e compartilhada. Com base no projeto, foram levantadas reflexões sobre a real viabilidade do design aberto e as possíveis transformações na comunidade do design e na relação entre os produtos e seus usuários/criadores, caso fossem adotadas e popularizadas as práticas de criação, disponibilização e documentação abertas.

Palavras-chave: design aberto; contracultura; faça-você-mesmo; design editorial.

Abstract

Open design is a model that encourages the free distribution of products, documentation of processes, and allows modifications and derivations by others. The main objective of this article was to discuss the application of this model in the editorial context, starting from the creative process of a book-object for children developed as a project to conclude the Design course at the Federal University of Santa Catarina (UFSC). The design methodology used was proposed by the designer Bruno Munari, which made it possible to define the format, the theme and the materialization of the physical model of the book, through ten steps. In order to theoretically support the research, we resorted to the very definition of open design and the practices of countercultural movements that throughout history have sedimented the construction of models of open and shared creation. Based on the project, reflections were raised on the real viability of open design and the possible transformations in the design community and in the relationship between products and their users/creators, if the practices of creation, availability and open documentation were adopted and popularized.

Keywords: open design; counterculture; do-it-yourself; editorial design.

¹ Graduada, UFSC – Departamento de Design e Expressão Gráfica, Florianópolis, Santa Catarina, Brasil, larasbenedet@gmail.com; ORCID: 0000-0001-9866-9180.

² Professora Doutora, UFSC – Departamento de Design e Expressão Gráfica, Florianópolis, Santa Catarina, Brasil, cristina.colombo@ufsc.br; ORCID: 0000-0002-1383-0949.

1. Introdução

O presente artigo descreve o processo criativo de um livro-objeto para infância sobre as mulheres do movimento Tropicália, cuja experiência projetual trouxe à tona algumas discussões sobre a aplicação do design aberto (*open design*) no contexto editorial. Desenvolvido no ano de 2021 em um projeto de conclusão do curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), o livro-objeto "Gelatina geral: uma brincadeira tropicalista" busca incentivar a cultura do faça-você-mesmo e do design aberto no contexto editorial através de práticas de disponibilização e documentação abertas.

O design aberto é definido pela Open Design Foundation como um modelo que permite a livre distribuição e documentação, assim como modificações e derivações (INSTITUTO FABER-LUDENS, 2012). No projeto, as principais práticas abertas utilizadas foram a disponibilização *online* e gratuita dos arquivos necessários para a impressão do livro, bem como algumas experimentações gráficas realizadas durante o processo criativo. Como uma forma de orientar e facilitar o entendimento da reprodução caseira do livro-objeto, também foi filmado e publicado um vídeo-tutorial do processo de montagem. Dessa forma, tornou-se possível que pessoas não envolvidas no projeto o confeccionem por si próprias.

De modo a estimular a interação e intervenção do leitor na narrativa, buscou-se inspiração nas letras das músicas interpretadas pelas cantoras tropicalistas para idealizar recursos lúdicos, como brincadeiras com personagens, colagem de adesivos e realização de desenhos. Esta personalização do livro pelo leitor também pode ser vista como uma abertura, pois é só com a participação ativa do mesmo que a obra pode ser considerada completa, ou "fechada".

A estrutura do artigo se deu a partir de quatro tópicos principais: a fundamentação teórica, o experimento "Gelatina geral: uma brincadeira tropicalista", a discussão do processo, e as considerações finais. Para fundamentar teoricamente a pesquisa, recorreu-se à própria definição de design aberto e às práticas de movimentos contraculturais que ao longo da história sedimentaram a construção de modelos de criação aberta e compartilhada, buscando embasamento em autores como Levy (1994), Pater (2021) e Hatch (2014).

Em seguida, foi apresentado um experimento de aplicação do design aberto ao contexto editorial, por meio do projeto "Gelatina Geral", onde foram detalhadas as etapas da metodologia de design e também as práticas abertas utilizadas. Logo após, foram confrontados ambos os aspectos teóricos e práticos para discutir a real viabilidade de uso do design aberto como uma prática projetual. Por fim, foram levantadas considerações sobre as transformações que possivelmente aconteceriam, tanto na comunidade do design quanto na relação entre os produtos e seus usuários/criadores, caso fossem adotadas e popularizadas as práticas de criação, disponibilização e documentação abertas.

2. Fundamentação teórica

Para dar subsídio teórico a este artigo foram escolhidos dois tópicos: o design aberto (*open design*) como prática projetual e a contracultura como uma constante no processo de evolução dos modelos de criação aberta e compartilhada.

2.1. O Design Aberto (*Open Design*) Como Prática Projetual

O design aberto, em inglês *open design*, despontou como uma adaptação do conceito *Open source* para o contexto do design. A saber, o *Open Source* foi o movimento responsável pelo início do compartilhamento de códigos fonte de *software* e pela origem da filosofia dos chamados *softwares* livres (PACHECO, 2019). A partir dessa filosofia, para que um *software* seja considerado livre devem ser garantidas outras quatro liberdades fundamentais além da gratuidade:

A liberdade de executar o programa, para qualquer propósito; A liberdade de estudar como o programa funciona e adaptá-lo para as suas necessidades; A liberdade de redistribuir cópias de modo que você possa ajudar ao seu próximo; A liberdade de aperfeiçoar o programa, e liberar os seus aperfeiçoamentos, de modo que toda a comunidade se beneficie deles (INSTITUTO FABER-LUDENS, 2012, p. 55-56).

Outro conjunto de preceitos que influenciou o movimento *Open source* foi a Ética *hacker*, uma abordagem à produção de tecnologias que visa o benefício da sociedade em oposição ao lucro. Um dos princípios desta filosofia é o acesso ilimitado e total a computadores e a qualquer coisa que possa ensinar algo sobre a maneira como o mundo funciona (LEVY, 1994). Pater (2021) vê na ética *hacker* uma orientação valiosa para todos os criadores críticos, incluindo designers, especialmente pela troca recíproca de conhecimento e pela utilização crítica das ferramentas, que precisam ser entendidas, adaptadas e personalizadas ao contexto.

Com o advento das tecnologias da comunicação e informação houve uma expansão da filosofia aberta/livre do universo dos *softwares* e programação para diferentes áreas do conhecimento, Pacheco (2019) é uma autora que cita a reivindicação pelo acesso livre a publicações e banco de dados feita por pesquisadores como um exemplo disso. No campo do design, este anseio repercutiu na criação do *Open design*, termo empregado pela primeira vez em 1999 pela ONG Open Design Foundation. Na ocasião, o *Open design* foi definido como aquele que permite a livre distribuição e documentação, assim como modificações e derivações, logo, algo similar à filosofia dos *softwares* livres (INSTITUTO FABER-LUDENS, 2012).

Como coloca Pacheco (2019), o que impulsionou a constituição do design aberto foi o incômodo causado pelo oferecimento de produtos que não permitem modificações para atender as necessidades pessoais dos usuários, o que levaria a um distanciamento destes à dimensão construtiva dos objetos. Nesse sentido, a proposta do design aberto de permitir o livre acesso às informações necessárias para que qualquer pessoa consiga fabricar um objeto, surge também como uma forma de repensar e transformar as relações construídas entre os usuários/criadores e os objetos que os permeiam.

As premissas do *Open design* não são de todo inéditas, alguns paralelos já podem ser observados nos movimentos contraculturais das décadas de 60 e 70, com a disseminação da cultura do faça-você-mesmo, e até no trabalho de artistas brasileiros como o Hélio Oiticica, em que a participação do fruidor é essencial para atingir a completude da obra. Estes pontos de conexão serão aprofundados no próximo tópico, que apresentará a contracultura como uma constante no processo de evolução dos modelos de criação aberta e compartilhada.

2.2. A contracultura Como Uma Constante

A contracultura pode ser entendida de duas maneiras: "como um fenômeno histórico concreto e particular, cuja origem pode ser localizada nos anos 60; e como uma postura, ou até uma posição, em face da cultura convencional, de crítica radical" (PEREIRA, 1985, p. 14). No contexto deste trabalho, optou-se por apresentá-la como uma constante no processo de evolução dos modelos de criação aberta e compartilhada. Para tal, foi feito um breve panorama de movimentos contraculturais com características abertas desde os anos 60 até os dias atuais, iniciando pela cultura faça-você-mesmo do *Punk*, prosseguindo com o movimento Tropicália e as suas influências artísticas, e chegando por fim, ao Movimento *maker*.

Inicialmente, é no período das décadas de 60 e 70 que há "o aparecimento de manifestações estéticas participativas e um despontamento da cultura do faça-você-mesmo como expressão crítica à produção massiva e ao consumo desenfreado" (PACHECO, 2019, p. 163). Em síntese, a cultura do faça-você-mesmo, em inglês *Do-It-Yourself* (DIY), pode ser entendida como qualquer criação, modificação ou reparo de objetos sem o auxílio de profissionais pagos (KUZNETSOV; PAULOS, 2010). Para Tolokonnikova (2019), a cultura DIY é uma maneira de libertar-se da alienação, onde tarefas são feitas de forma mecânica sem o conhecimento do sistema como um todo, pois nada está além da compreensão daqueles que se animam em explorar as coisas.

Um dos movimentos contraculturais que popularizou a prática DIY foi o *Punk*, que conforme Orozco (2010), tinha como filosofia o lema: se você não gosta do que existe, faça você mesmo. Guiados por este ideal, seus integrantes começaram a produzir músicas, roupas e publicações com as próprias mãos. As autopublicações do movimento, conhecidas como *zines* ou *fanzines*, são pequenas revistas compostas por folhas impressas com colagens e textos, que eram depois escaneadas e dobradas ou grampeadas. Além de consolidar a expressão visual do *punk*, o design dos *zines* também reverberou como um modelo viável para a difusão de pequenas publicações impressas com um baixo custo financeiro.

Ainda durante a década de 60, mais especificamente entre 1967 e 1968, se desenrolava no Brasil o Tropicalismo, "um movimento de ruptura no ambiente da música popular e da cultura brasileira" (OLIVEIRA, 2007, p. 1) formado por diversos artistas. O diferencial da Tropicália era a mistura, unindo ritmos populares brasileiros e estrangeiros, a guitarra elétrica ao berimbau, o pop ao folclore, a alta cultura a cultura de massas, e a tradição a vanguarda, seus integrantes romperam com o que era esperado da Música Popular Brasileira.

À primeira vista, o movimento não demonstra ter uma relação direta com os modelos de criação aberta. Contudo, vários dos artistas que os influenciaram eram reconhecidos por transpor o fruidor de suas obras à coagente delas, como o artista Hélio Oiticica e os artistas do campo da Poesia Concreta. Como coloca Duarte (2003), o designer por trás da estética gráfica tropicalista, a marca do tropicalismo era saída, na verdade, do campo das artes plásticas, do artista Hélio Oiticica, e de sua respectiva exposição Tropicália, essa última que dá inclusive nome ao movimento.

O citado Hélio Oiticica foi um artista performático, pintor e escultor, que produziu durante sua trajetória diversas obras abertas, como Parangolés (1964) e o labirinto Tropicália (1967). O seu trabalho era considerado aberto, pois só se completava com a participação ativa do fruidor ou observador, que nesse caso assumia uma nova posição, tornando-se agente e cocriador da obra (CABEZA, 2014).

Outros artistas que inspiraram a Tropicália, e até mesmo apoiaram o movimento em

um primeiro momento, foram os criadores da Poesia Concreta. Reconhecidos por inaugurarem um tipo experimental de poesia que mistura a linguagem verbal e visual, os integrantes da Poesia Concreta também foram os responsáveis por popularizar o livro-objeto como um meio para materializar experimentos verbais-visuais no cenário brasileiro.

Neste contexto, um dos livros-objeto brasileiros mais importantes é o *Poemóviles* (1974/2010), uma coleção de poemas-objeto gerados pela parceria entre o poeta concretista Augusto de Campos e o artista visual Julio Plaza. Como descreve Mattar (2020), esse livro é formado por 12 cartões em folha dupla, que apresentam poemas visuais, tridimensionais e interativos, necessitando da manipulação do leitor para que o ato da leitura seja concebido. Logo, tem-se nessa dinâmica uma abertura à participação do leitor, que "neste contexto não apenas lê e manuseia o livro, mas também o revela, o cria, o experimenta" (BENEDET, 2021, p. 25).

Avançando para o contexto contracultural dos anos 2000, tem-se o surgimento do Movimento *Maker*, uma espécie de repaginação da cultura do faça-você-mesmo para a cultura do faça-com-os-outros, em inglês *Do-It-With-Others* (DIWO). Os seus integrantes, conhecidos como *makers*, compartilham de um manifesto que aponta os princípios do movimento, são eles: 1. Faça, 2. Compartilhe, 3. Presenteie, 4. Aprenda, 5. Equipe-se, 6. Divirta-se, 7. Participe, 8. Apoie, 9. Mude (HATCH, 2014).

Segundo Hagel, Brown e Kulasooriya (2013), o que distingue os makers dos praticantes do faça-você-mesmo das décadas anteriores é o poder proporcionado ao primeiro pelas tecnologias modernas e pela economia globalizada, o que facilitaria tanto a colaboração e a troca de aprendizados, quanto o alcance aos meios de produção e distribuição. Uma das justificativas para a existência de um movimento como esse é a tendência do "fazedor" de atribuir um valor sentimental aos objetos que constrói ou cria, algo que aliado ao conhecimento de como consertá-los e repará-los, acabaria resultando no aumento do ciclo de vida desses produtos (PACHECO, 2019).

Após este breve panorama de alguns movimentos contraculturais, é possível compreender melhor como os modelos de criação aberta, participativa e compartilhada foram sendo repaginados ao longo da história, originando um cenário propício para criação do design aberto. Nesse sentido, também será possível entender as motivações por trás de algumas escolhas do experimento "Gelatina Geral: uma brincadeira tropicalista", apresentado no próximo tópico.

3. O Experimento "Gelatina Geral: Uma Brincadeira Tropicalista"

Como um exemplo prático da aplicação do design aberto no contexto editorial, apresenta-se neste trabalho o projeto do livro "Gelatina geral: uma brincadeira tropicalista". Desenvolvido no ano de 2021 em um projeto de conclusão do curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), este livro-objeto para infância busca proporcionar um primeiro contato com as músicas interpretadas pelas cantoras do movimento tropicalista através de experimentações gráficas e recursos lúdicos.

Sob influência dos movimentos contraculturais vistos no tópico 2.2, e também com o intuito de propagar o livro-objeto para além do contexto acadêmico, optou-se por adotar algumas práticas do design aberto e da cultura do faça-você-mesmo em seu desenvolvimento. Todavia, antes de detalhar as práticas abertas utilizadas, achou-se interessante apresentar o processo criativo e projetual.

A metodologia de design escolhida foi uma versão adaptada da desenvolvida por Bruno Munari em seu livro *Das coisas nascem coisas* (2008)³, em que através de dez etapas foi possível conceituar o formato, o tema e materializar o modelo físico do livro. Algumas subetapas também foram inseridas, como a pesquisa bibliográfica, a análise de similares, a entrevista com especialistas, entre outras, chegando a metodologia exibida na Figura 1.

Figura 1: Adaptação da metodologia



Fonte: Elaborado pelas Autoras.

De forma geral, o que impulsionou o desenvolvimento do livro-objeto foi a constatação de uma padronização nos projetos gráfico-editoriais de livros para infância sobre protagonismo feminino. Em sua grande maioria, mesmo que de diferentes coleções ou editoras, esses livros são constituídos por *spreads* em que uma página retrata a mulher através de ilustração e a outra apresenta um grande bloco de texto informativo. Essa padronização gerou o interesse pela prática inversa, ou seja, a possibilidade de abordar o protagonismo feminino com projetos gráfico-editoriais experimentais, interativos e com uma quantidade de texto mais receptiva a leitores iniciantes.

Instigado por essa ideia, foi definido o seguinte problema de projeto: de que maneira o design gráfico pode estimular a interação e intervenção das crianças na leitura, enquanto as aproxima da história do movimento Tropicália, pela perspectiva do protagonismo feminino?. Em um segundo momento, realizou-se uma pesquisa bibliográfica a partir do desmembramento desse problema em três tópicos: o livro-objeto (formato), a literatura infantil (área e público) e as mulheres do movimento Tropicália (tema principal do livro).

Com o problema de projeto já bem embasado, iniciou-se a etapa de coleta de dados, onde foram realizados dois processos: a análise de similares e a entrevista com especialistas. O primeiro teve como objetivo a verificação de projetos semelhantes ao pensado e a percepção de boas práticas que poderiam inspirar o produto final. Para isso, foram analisados quatro livros-objeto para infância e quatro livros para infância sobre música e/ou protagonismo feminino, a partir de alguns critérios específicos. A título de exemplo, no quadro 1 é apresentada uma síntese da análise de um dos livros-objeto, o *Eu nunca vou comer um tomate* (2009) da autora e ilustradora Lauren Child.

³ A primeira edição do livro *Das coisas nascem coisas* foi publicada em 1981.

Quadro 1: Análise do livro Eu nunca vou comer um tomate

	Eu nunca vou comer um tomate Editora: Ática Autora/Ilustradora: Lauren Child Ano da edição: 2009
Tipo de jogo	Recorte, de humor, imagens e adivinhação
Recursos lúdicos	<i>Pop-ups</i> , abas que precisam ser abertas/puxadas, roletas de papel
Nível de interação	Alto (todas as páginas necessitam da interação do leitor)
Tipografia	Serifada e <i>display</i> sem serifa, caixa baixa/alta e pouca diferenciação entre as letras l e i na <i>display</i>
Cores	Predomínio de cores quentes
Formato	Quadrado
Capa	Segue a norma; papelão e papel
Encadernação	Sanfonada e colada na capa
Acabamento	Aplicação de verniz e recortes especiais
Relação texto–imagem	Colaboração
Estilo de ilustração	Materialista; colagem

Fonte: Benedet (2021).

O segundo processo da etapa de coleta de dados foi a entrevista com especialistas, que buscou gerar um maior entendimento do campo da literatura para infância e do público leitor do projeto. Realizadas por meio de videoconferência entre março e abril de 2021, as entrevistas tiveram um tempo médio de 1h–1h30 e asseguraram o anonimato dos participantes através de um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). Para uma melhor contextualização, os quatro entrevistados serão representados pelos seguintes perfis:

- Entrevistado 1: designer, ilustrador e investigador do livro para infância.
- Entrevistada 2: bibliotecária, biblioterapeuta e mãe de uma criança de 6 anos.
- Entrevistada 3: designer, ilustradora e investigadora do livro para infância.
- Entrevistada 4: educadora e professora de turmas da Educação Infantil.

Alguns dos assuntos discutidos nas entrevistas foram a relação da literatura infantil com a divisão por faixa-etária e gênero, a relação das crianças com a tecnologia e o livro-objeto enquanto categoria, além de possibilitar um momento para indicação de livros para infância similares. De forma sucinta, o que pode ser concluído sobre o público, após este momento de entrevistas, é que não há uma predileção da faixa-etária por determinado tema ou estilo de ilustração e que a própria ideia de faixa-etária é algo muito flexível.

Porém, ficou claro que o público principal do projeto (crianças de 6 a 8 anos) já tem conhecimento e até repercute alguns estereótipos e papéis sociais de gênero, assim como também já tem contato com a tecnologia mas ela não deve ser tratada como um impedimento ou concorrente à literatura. Também surgiram nas conversas algumas ideias de caminhos a se seguir, principalmente nas experiências da entrevistada 2 com o seu filho, como o interesse

por livros que despertem o potencial criativo e a prática do faça-você-mesmo.

Em seguida, os dados coletados nas etapas anteriores foram avaliados em relação às suas qualidades e fraquezas, gerando uma lista de cinco requisitos projetuais obrigatórios e quatro requisitos desejáveis. São eles:

Quadro 2: Requisitos projetuais obrigatórios e desejáveis

Requisitos obrigatórios	Requisitos desejáveis
Estimular a interação, intervenção e personalização do leitor através de jogos e recursos lúdicos	Utilizar o formato máximo do livro aberto de uma A3 para que, sendo disponibilizado o arquivo, qualquer pessoa possa imprimir o livro em gráficas rápidas
O manuseio do livro não deve causar danos à saúde da criança	Ser constituído por encadernações simples, que fazem uso principalmente de cortes e dobras
Ser constituído de material durável e resistente ao manuseio	Dar preferência a ilustrações simples, que passam a sensação para a criança leitora de que ela poderia fazer um desenho similar também
Utilizar tipografias com boa diferenciação entre caracteres e legibilidade para o público leitor	Disponibilizar <i>link</i> ou <i>QR code</i> para uma <i>playlist</i> de músicas relacionadas ao conteúdo.
Uso de textos curtos e simples, possibilitando a leitura por crianças em processo de alfabetização	

Fonte: Benedet (2021).

Durante este período também foi definido o conteúdo textual e o título do livro-objeto. Para compor a narrativa, foram utilizadas três músicas do álbum *Tropicalia ou Panis et Circencis* (1968) interpretadas por mulheres: *Panis et Circenses*, *Lindonéia* e *Baby*. Já a inspiração por trás do título do livro advém da expressão *Geleia geral*, criada pelo poeta concretista Décio Pignatari e posteriormente adotada pelos tropicalistas. Procurando aproximar o termo do público infantil, optou-se por trocar a *Geleia* para outro alimento mais presente na rotina das crianças, ainda assim mantendo a sonoridade da palavra parecida, chegando por fim ao título *Gelatina Geral*.

Logo após, na etapa de Criatividade, foram realizados três processos: a definição de conceitos, a construção de painéis visuais e a geração de alternativas. No primeiro deles, houve a definição dos conceitos "Experimental", "Geleia Geral" e "Subversivo", que futuramente norteariam diversos aspectos do projeto. O Experimental inspirou a produção de elementos gráficos manuais, como o uso de carimbos e uma tipografia personalizada; o conceito *Geleia Geral* esteve presente na mistura de técnicas das ilustrações e no contraste do antigo e novo nos jogos e recursos lúdicos; e o conceito *Subversivo* influenciou a produção gráfica do projeto, remetendo a estrutura dos *zines* do movimento *punk*.

Em seguida, estes conceitos foram transpostos e traduzidos visualmente por meio de seis painéis visuais, sendo dois deles para cada conceito (Figura 2). O primeiro painel de cada conceito reuniu referências estéticas, como fotografias e ilustrações, e o segundo apresentou soluções editoriais, ou seja, projetos gráfico-editoriais que por conta de alguma característica trouxe à tona algum dos conceitos. Por fim, na geração de alternativas foram levantados

possíveis caminhos de formato, encadernação e ilustração para o projeto.

Figura 2: Painéis visuais dos conceitos



Fonte: Elaborado pelas Autoras.

As duas etapas seguintes, Materiais e tecnologia e Experimentação, se complementam entre si e tem como propósito materializar soluções gráficas e físicas para o livro-objeto. A primeira delas visou a pesquisa por materiais à disposição da designer para a produção das alternativas, e a segunda experimentou e testou estes materiais encontrados. Neste momento, também foram feitos os rascunhos das ilustrações e testadas três possibilidades de formato e encadernação.

Buscando unir uma técnica manual e tradicional (carimbos) com uma técnica digital e atual (ilustração digital), foram produzidos carimbos e texturas com materiais diversos. Os resultados destas experimentações foram posteriormente escaneados, digitalizados e disponibilizados de forma aberta. Durante este processo, também surgiu a ideia de criar uma tipografia personalizada com carimbos, sendo o material escolhido para esta produção o macarrão em formato de letrinhas (Figura 3).

Figura 3: Criação da tipografia Sopa de letrinhas



Fonte: Elaborado pelas Autoras.

Por meio das amostras e conclusões provenientes da etapa de experimentação, foi possível iniciar a construção dos modelos demonstrativos, que visaram a identificação e resolução de subproblemas na confecção. Pouco depois da finalização do modelo, foram preparados os desenhos de construção, que estabelecem todas as informações necessárias para a confecção do protótipo por uma pessoa não envolvida no projeto.

Por fim, chegou-se a uma solução para o problema inicial (Figura 4), em que o livro-objeto consegue estimular a interação e intervenção do leitor na narrativa através de jogos de adivinhação, recorte, imagens, e elementos impressos que fazem a ponte com o digital, como o *QR Code*. Para promover uma visualização mais fidedigna do produto final foi desenvolvido um vídeo que mostra o passar das páginas e a dinâmica do livro, o *link* para acesso é: youtu.be/RlxQgOKwlpU.

Figura 4: Versão final do livro Gelatina geral: uma brincadeira tropicalista



Fonte: Elaborado pelas Autoras.

3.1. Aberturas do Projeto

Para elencar as práticas abertas do projeto será considerada a definição de design aberto da Open Design Foundation, que o conceitua como aquele que permite a livre distribuição e documentação dos resultados de projeto, bem como modificações e derivações por outras pessoas.

3.1.1. Livre Distribuição e Documentação

No quesito livre distribuição, uma das estratégias utilizadas foi a disponibilização de forma *online* e gratuita a todos os arquivos necessários para a impressão do livro-objeto. Estes estão disponíveis em formato PDF no seguinte *link*: encurtador.com.br/kJNQ3. No sentido de documentação, e também como uma forma de orientar e facilitar a reprodução caseira do

livro, foi desenvolvido um vídeo-tutorial de todo o processo de confecção. Publicado na plataforma Youtube, o vídeo se encontra disponível no *link*: youtu.be/-Lgqjd-bVHU.

Junto aos arquivos para impressão também foi disponibilizado um documento que especifica a licença de direito autoral. Conforme a ideia de distribuição aberta, optou-se por utilizar uma licença pública Creative Commons. Visando promover o compartilhamento do conhecimento, da cultura e da criatividade, a organização não-governamental Creative Commons tem como uma de suas premissas a aposta em modelos abertos e livres de colaboração (VALENTE; HOUANG, 2021). A licença escolhida para estes arquivos foi a CC BY-NC-SA, que permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do trabalho para fins não comerciais, desde que o autor original seja atribuído e que as novas criações sejam licenciadas sob termos idênticos (CREATIVE COMMONS BRASIL, 2022).

Outro ponto importante para garantir que o projeto possa ser reproduzido por qualquer pessoa é a viabilidade financeira. Dessa forma, foram colocadas em prática alternativas para baratear a produção do livro-objeto, como o máximo aproveitamento do espaço das páginas e a encadernação por meio de dobradura, essa última fortemente inspirada pelo design dos *zines*. Para a verificação da viabilidade financeira foi solicitado um orçamento das impressões necessárias a uma gráfica rápida, que precificou o valor total unitário do livro em R\$20,00⁴.

Além disso, também foram disponibilizados os arquivos de experimentações gráficas realizadas durante o processo criativo, como a tipografia Sopa de letrinhas e as texturas obtidas a partir do experimento com carimbos manuais. Os arquivos, em formato PSD e PNG, estão disponíveis no *link*: encurtador.com.br/dgvDL. A licença Creative Commons escolhida para estes arquivos foi a CC BY-SA, que permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do trabalho, inclusive para fins comerciais, desde que o autor original seja atribuído e que as novas criações sejam licenciadas sob termos idênticos (CREATIVE COMMONS BRASIL, 2022).

Por fim, como o livro-objeto foi desenvolvido no âmbito de um Projeto de Conclusão de Curso, também há a documentação por meio do próprio relatório de projeto. De forma detalhada, este documento apresenta todo o processo metodológico e criativo, bem como as referências teóricas utilizadas. É possível acessá-lo no Repositório Institucional da Universidade Federal de Santa Catarina através do *link*: repositorio.ufsc.br/handle/123456789/228198.

3.1.2. Modificações e Derivações

No quesito modificações e derivações, foram disponibilizados os arquivos para a impressão do livro e de experimentações gráficas sob uma licença pública Creative Commons que permite o *remix*, adaptação e criação a partir do trabalho, como já apresentado no último tópico. Logo, espera-se que as pessoas sintam-se à vontade para modificar o livro, e até mesmo gerar derivações a partir dele, criando experimentações visuais de músicas não incluídas na narrativa ou abordando outros movimentos artísticos, por exemplo.

Em outra instância, a personalização do livro-objeto pelo leitor também pode ser vista como uma abertura, pois é só com a participação ativa do fruidor que a obra pode ser considerada completa, ou "fechada". Nesse sentido, recorreu-se às músicas Baby, Lindonéia e Panis Et Circensis, interpretadas por mulheres tropicalistas, para idealizar os jogos e recursos lúdicos e, conseqüentemente, as aberturas à participação do leitor.

⁴ Orçamento realizado em Agosto de 2021.

Para acompanhar a letra amorosa e delicada de Baby foi criado um envelope, a partir de uma abertura na encadernação, que contém um papel de carta com trechos da música e cinco adesivos em formato de selos postais que o leitor pode usar para personalizar o livro (Figura 5). Já em Lindonéia foi elaborado um jogo de adivinhação, através de uma colagem com diversas obras de arte brasileiras, em que o leitor deve adivinhar qual das obras inspirou a música. Além disso, também é disponibilizada uma moldura em branco onde o leitor pode desenhar como imagina a personagem Lindonéia, possibilitando outra forma de interação.

Para a música Panis Et Circenses são propostos jogos de recorte e imagens, por meio de uma boneca de papel e um cenário no verso do livro. A boneca, que representa a cantora Rita Lee, é construída de forma que possa ficar "em pé", possibilitando que o leitor a leve para o verso do livro e a utilize para brincar no cenário. Outro convite a interação se dá nas páginas iniciais do livro, onde uma abertura na encadernação foi utilizada como encarte para um disquinho de papel com um *QR Code* impresso. Ao mirar um celular para este código, o leitor é encaminhado automaticamente para a escuta do álbum *Tropicália Ou Panis Et Circensis* na plataforma de *streaming* Spotify.

Figura 5: Recursos lúdicos inspirados pelas músicas tropicalistas

Baby



Lindonéia



Panis Et Circenses



Fonte: Elaborado pelos Autoras.

4. Discussão do Processo

Tendo em vista a fundamentação teórica e o exemplo prático apresentados neste trabalho, é possível agora confrontar ambos os aspectos teóricos e práticos para refletir sobre a real viabilidade da aplicação do design aberto como uma prática projetual. Para iniciar, podem ser apontadas duas práticas que no contexto do experimento "Gelatina Geral" não puderam ser viabilizadas, seja por falta de tempo e domínio, ou pelo contexto de pandemia do coronavírus.

O primeiro desafio encontrado se deu na tentativa de substituição dos *softwares* da marca Adobe, uma liderança no campo das artes gráficas, para softwares livres. Em um experimento de troca do *software* fechado *InDesign*, especializado em diagramação, pelo *software* de código aberto *Scribus*, foi possível notar uma diferença substancial na interface e na lógica de funcionamento deste último para o *software* similar fechado. Dessa forma, tornou-se inviável que a designer pudesse aprender a utilizar o programa do zero e realizar a diagramação do livro no prazo estipulado para o projeto.

Outra impossibilidade se deu no convite à participação de atores externos durante o processo criativo, por conta do contexto de pandemia do coronavírus. Seria extremamente rico para o projeto a abertura a participação ativa do público final ao longo da metodologia, em etapas como as entrevistas e nos processos de geração de ideias e alternativas, por exemplo. Porém, em decorrência das exigências de isolamento social adotadas durante o período em que o projeto foi desenvolvido, optou-se por não entrar em contato com as escolas e as crianças para realização desse tipo de atividade coletiva.

Mesmo com as limitações apresentadas, foi possível demonstrar neste trabalho uma proposta concreta de aplicação do design aberto ao contexto editorial, através do experimento "Gelatina geral". Fazendo um paralelo com os preceitos do Movimento *maker*, apresentados na fundamentação teórica, puderam ser viabilizados o "Compartilhe" através da disponibilização de forma *online* e gratuita a diversos arquivos e a documentação de processos, e o "Divirta-se" por meio dos experimentos com carimbos e a criação da tipografia "Sopa de letrinhas".

Outras relações estabelecidas com as práticas dos movimentos contraculturais expostas durante a fundamentação teórica foram: a escolha por um formato gráfico-editorial similar aos *zines* do movimento *punk*, optando-se pelo uso de poucas folhas impressas e a encadernação por meio de dobradura; e o incentivo a personalização do livro pelo leitor, que tem como referencial o trabalho do artista Hélio Oiticica e dos artistas da Poesia Concreta, em que a participação ativa do fruidor é essencial para que a obra seja considerada completa.

De forma geral, a grande maioria das pessoas que conheceram o projeto demonstraram empolgação com a proposta aberta, expressando interesse na produção do livro-objeto por si próprias. No entanto, outras pessoas tiveram dificuldade em entender a proposta do design aberto, desejando apenas a compra do livro-objeto pronto, o que reflete o estranhamento de uma parcela da sociedade a projetos de design que visam a colaboração aberta, e não a monetização dos processos e resultados.

5. Considerações Finais

Enfim, ainda pode ter restado a questão: por que fazer design aberto? Para respondê-la, vários caminhos podem ser seguidos, optando-se neste trabalho por dois deles: o resgate da coletividade e a autonomia proporcionada aos fruidores e criadores. A começar pelo primeiro, é importante contextualizar que os movimentos iniciais da internet, enquanto um meio já

popularizado na esfera civil, se deram sempre em torno das coletividades (SOUSA, 2013), e que sem "os hackers experimentando, compartilhando e mexendo com tecnologia, não teríamos os computadores, smartphones e as redes que usamos hoje" (PATER, 2021, p. 372, tradução nossa).

Contudo, ao longo do tempo é possível observar uma transformação da ideia de inteligência coletiva ou de sociedade em rede pelo "show do eu" dos dias atuais, com redes sociais pautadas na auto-exibição do indivíduo, por exemplo (SOUSA, 2013). Transpondo para o campo do design, vemos com constância designers na busca por um estilo artístico pessoal, individual, único e intransferível, que tem como um de seus principais temores o plágio e a cópia do seu trabalho. Esse cenário suscita uma reflexão: qual seria o impacto na comunidade do design se a lógica do "nada se cria, tudo se copia" se converte-se em "nada se cria, tudo se *remixa*"?

O design aberto seria um elemento-chave para essa transformação, através das práticas apresentadas no projeto, como a documentação dos processos criativos, a disponibilização de arquivos e o uso de licenças públicas Creative Commons que permitem a adaptação, o *remix* e a derivação, por exemplo. Desse modo, seria possível a potencialização do sentido de comunidade no design, de forma que conhecimentos somariam-se uns aos outros para um bem maior, por meio da coletividade e colaboração em rede.

Outra motivação para a utilização de práticas do design aberto é a autonomia proporcionada aos fruidores e criadores dos projetos e produtos. Como já visto na fundamentação teórica, o ato de aprender e fazer coisas com as próprias mãos pode libertar as pessoas da alienação, segundo Tolokonnikova (2019), e aumentar o ciclo de vida dos produtos por conta do valor sentimental atribuído a eles pelos criadores, segundo Pacheco (2019). No projeto, buscaram-se maneiras de promover isso por meio da disponibilização de arquivos, de instruções e levando em conta a viabilidade financeira do mesmo, dessa forma possibilitando que outras pessoas confeccionem o livro-objeto por si próprias nos moldes da cultura do faça-você-mesmo.

A autonomia também pode se dar no próprio desenvolvimento dos projetos, por meio da adaptação de ferramentas e o uso de *softwares* abertos, por exemplo. Araujo (2018) em sua pesquisa sobre feminismo e cultura *hacker*, apresenta a definição de autonomia segundo uma de suas entrevistadas: "trata-se de perder o medo da tecnologia, experimentar e recusar fórmulas prontas". Essa definição relaciona-se com o trazido por Pater (2021) quando apresenta a ética *hacker* como uma orientação valiosa aos designers por conta de seu incentivo à utilização crítica das ferramentas, e com Groten (2019) que vê no ato de *hackear* uma maneira de emancipar os usuários de tecnologia da posição de consumidores passivos para a de "fazedores" críticos.

Em suma, o que buscou-se com este trabalho foi o levantamento de subsídio teórico sobre o campo do design aberto e os movimentos contraculturais que o sedimentam, bem como a exposição de um exemplo prático de aplicação do mesmo a um projeto de design editorial, destacando as práticas viabilizadas e também as inviabilizadas por dificuldades encontradas durante o processo. Espera-se que as informações apresentadas norteiem pessoas interessadas no assunto e mobilizem aberturas a novos modos de se pensar e fazer design.

Referências

ARAUJO, Daniela Camila de. **Feminismo e cultura hacker**: intersecções entre política, gênero e tecnologia. 2018. 147 p. Tese (Doutorado em Política Científica e Tecnológica) – Instituto de Geociências, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2018. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/296893481.pdf>. Acesso em: 29 maio 2022.

BENEDET, Lara Souza. **Gelatina geral**: projeto de um livro-objeto infantil sobre as mulheres do movimento tropicalista. 2021. 110 p. TCC (Graduação em Design) – Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/228198>. Acesso em: 29 maio 2022.

CABEZA, Edison Uriel Rodríguez. **Open design no cenário contemporâneo**. 2014. 169 p.

Dissertação (Mestrado em Design) – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2014. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/126304/000838099.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 29 maio 2022.

CHILD, Lauren. **Eu nunca vou comer um tomate**. São Paulo: Ática, 2009.

CREATIVE COMMONS BRASIL. **Sobre as Licenças**. Disponível em: <https://br.creativecommons.net/licencas/>. Acesso em: 29 maio 2022.

DUARTE, Rogério. **Tropicaos**. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2003.

GROTEN, Anja. Hacking & Designing: paradoxes of collaborative practice. In: BOGERS, Loes; CHIAPPINI, Letizia (ed.). **The Critical Makers Reader**: (un)learning technology. Amsterdam: Institute Of Network Cultures, 2019. p. 237-244. Disponível em: <https://issuu.com/instituteofnetworkcultures/docs/criticalmakersreader>. Acesso em: 29 maio 2022.

HAGEL, John; BROWN, John Seely; KULASOORIYA, Duleesha. **A movement in the making**. [S. l.]: Deloitte University Press, 2013. Disponível em: https://www2.deloitte.com/content/dam/insights/us/articles/a-movement-in-the-making/DUP_689_movement_in_the_making_FINAL2.pdf. Acesso em: 29 maio 2022.

HATCH, Mark. **The Maker Movement Manifesto**: Rules for Innovation in the New World of Crafters, Hackers, and Tinkerers. New York: McGraw-Hill Education, 2014.

INSTITUTO FABER-LUDENS. **Design Livre**. São Paulo: Clube dos Autores, 2012.

KUZNETSOV, Stacey; PAULOS, Eric. Rise of the Expert Amateur: DIY projects, communities, and cultures. In: NORDIC CONFERENCE ON HUMAN-COMPUTER INTERACTION: EXTENDING BOUNDARIES, 6., 2010, Reykjavik. **Proceedings [...]**. New York: Association For Computing Machinery, 2010. p. 295-304. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/1868914.1868950>. Acesso em: 29 maio 2022.

LEVY, Steven. **Hackers**: heroes of the computer revolution. New York: Dell Publishing, 1994.

MATTAR, Marina Ribeiro. Poemóviles: o livro além do livro. **Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea**, Brasília, n. 59, e5911, 2020. Quadrimestral. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/estudos/article/view/29313/25079>. Acesso em: 29 maio 2021.

MUNARI, Bruno. **Das Coisas Nascem Coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

OLIVEIRA, Ana de. **Tropicália**: um projeto de Ana de Oliveira. 2007. Disponível em: <http://tropicalia.com.br/>. Acesso em: 29 maio 2022.

OROZCO, Marcelo. **Três décadas de "faça você mesmo"**. 2010. Disponível em: <https://revistacult.uol.com.br/home/tres-decadas-de-faca-voce-mesmo/>. Acesso em: 29 maio 2022.

PACHECO, Paula Ramos. **Design (em) aberto: uma investigação sobre movimentos colaborativos em design**. 2019. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) – Instituto de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Carlos, 2019. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/102/102132/tde-09092019-090406/pt-br.php/>. Acesso em: 29 maio 2022.

PATER, Ruben. **Caps Lock**: how capitalism took hold of graphic design, and how to escape from it. Amsterdam: Valiz, 2021.

PEREIRA, Carlos Alberto Messeder. **O que é contracultura**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

SOUSA, Paulo Victor. **Da coletividade à individualidade na internet**. 2013. Disponível em: <http://gitsufba.net/da-coletividade-a-individualidade-na-internet/>. Acesso em: 29 maio 2022.

TOLOKONNIKOVA, Nadya. **Um guia Pussy Riot para o ativismo**. São Paulo: Ubu Editora, 2019.

VALENTE, Mariana; HOUANG, André. **Creative Commons BR**: o que você precisa saber sobre licenças CC. [S. l.]: Creative Commons Brasil, 2021. Disponível em: <https://br.creativecommons.net/wp-content/uploads/sites/30/2021/02/CartilhaCCBrasil.pdf>. Acesso em: 29 maio 2022.