

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE
PERNAMBUCO DEPARTAMENTO DE
DESIGN**

**LIVRO OBJETO INTERATIVO: PROCESSO, CONTEÚDO E
FORMA**

Gabriel Baltar Freire de Almeida

Recife-PE

2023

Gabriel Baltar Freire de Almeida

**LIVRO OBJETO INTERATIVO: PROCESSO, CONTEÚDO E
FORMA**

**Memorial de Trabalho de Conclusão de Curso apresentado na
Universidade Federal de Pernambuco como requisito básico para
a conclusão do Curso de Design.**

Orientador (a): Gentil Porto Filho

Recife-PE

2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Almeida, Gabriel Baltar Freire de.

Livro-objeto interativo: processo, conteúdo e forma / Gabriel Baltar Freire
de Almeida. - Recife, 2023.

33 : il.

Orientador(a): Gentil Alfredo Magalhães Duque Porto Filho

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Design - Bacharelado, 2023.

1. Livro-objeto. 2. Interatividade. 3. Hipertexto. I. Porto Filho, Gentil
Alfredo Magalhães Duque. (Orientação). II. Título.

700 CDD (22.ed.)

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO E RELATO	4
2. OBJETIVOS	5
2.1 GERAL	5
2.2 ESPECÍFICOS.....	5
3. LIVRO-OBJETO	6
3.1 CONCEITOS E DEFINIÇÕES	6
3.2 CITAÇÕES E COMENTÁRIOS	7
4. INTERATIVIDADE	8
4.1 HIPERTEXTO	8
4.2 INTERATIVIDADE NAS ARTES VISUAIS	9
4.3 METALINGUAGEM	10
4.4 CITAÇÕES E COMENTÁRIOS	11
5. OBRAS REFERÊNCIAS E COMENTÁRIOS	12
5.1 WATER YAM	12
5.2 NEOCONCRETISMO/ARTE INTERATIVA	12
5.3 VALISES	13
5.4 FLUXUS BOXES	14
5.5 GRAPEFRUIT	14
5.6 LIVROBJETOJOGO	15
5.7 CAIXAS VERDES	16
6. DOCUMENTAÇÃO DO ARTEFATO	17
7. ARQUIVOS	18
8. BIBLIOGRAFIA	32

1. INTRODUÇÃO E RELATO

O projeto representa o memorial de um projeto de conclusão do curso de Design. Consiste em um livro-objeto, com conteúdo escrito e manipulação do leitor/usuário.

Diante do estudo teórico e do interesse de trabalhar com práticas artísticas, principalmente relacionadas a livros de artista, encontrei como problemática a busca de uma delimitação entre o modo de descrever um livro-objeto e suas características principais e a revisitação referenciada de sua origem.

Aliado a isso e motivado por inspirações de trabalhos neoconcretos, principalmente de Lygia Clark e Hélio Oiticica, artistas com cujas obras tive contato nos estudos teóricos das disciplinas anteriormente citadas e que tiveram produções famosas por instigar o expectador a ser parte atuante na obra, tive o ímpeto de trabalhar de maneira prática um livro-objeto que vise abordar de maneira teórica os limites desse tipo de obra, revisitando referenciais teóricos e artísticos, com a premissa de que o leitor/usuário frua a obra sem ordem definida e manipule o livro à sua vontade, como um hipertexto, inclusive permitindo a alteração de sua estrutura e forma.

O processo de imaginar e construir uma obra de arte foi mais desafiador do que o esperado. E, com certeza, não por achar que seria um desenvolvimento fácil, mas sim dada a dificuldade imposta pela metodologia processual envolvida. Como designer em formação (formado?), estou diariamente em constante conflito com meu processo criativo, seja em atividades acadêmicas, seja no cotidiano de trabalho. Some-se a isso o fato de ser a confecção de um projeto de conclusão de curso, que por si só, já parece um desafio desde o momento em que ingressamos na universidade. Mas ao contrário dos métodos de criação estruturados e definidos como os de design, estudados exaustivamente nas disciplinas do departamento, criar um conceito, definir a forma e executar a estética de uma obra de arte é um processo demorado e envolveu, para mim, muitas vezes mais passividade do que atividade. Cada passo dado foi minucioso, lento e calculado.

Para quem tem contato desde pequeno com arte, por meu pai ser artista plástico, me colocar dentro do processo de criação artística foi uma sensação diferente. Enquanto eu, ainda criança, achava que o que meu pai fazia era só jogar tinta em uma tela de maneira aleatória, ou disponibilizar objetos de modo que tirava os mesmos de seu contexto, hoje percebo, mais do que nunca, que por trás de cada obra, houve antes reflexão e inquietude, mesmo que às vezes de forma não tão coordenada.

Percebi, de maneira mais latente, que arte é, acima de tudo, uma contradição ininterrupta. É tão simples quanto complexa. Como qualquer coisa na vida, a diferença na abordagem entre ser um observador e um agente ativo é clara, mas a impressão que tive, em se tratando de arte, é que são dois mundos completamente diferentes. Como uma primeira experiência, essa sensação é ainda mais crua, visto que permanece na minha cabeça a preocupação com a experiência que o consumidor da obra terá, talvez atrelado à minha formação como designer, e isso, de certa forma, provocou um sentimento de limitação no meu processo criativo.

O livro-objeto construído prezou pela demonstração do conteúdo estudado por mim de maneira artística, mostrando as referências teóricas e artísticas/visuais utilizadas para a construção do meu próprio livro de artista. A escolha pelas impressões em transparência, bem como a embalagem em acrílico, teve a intenção de mudar esteticamente a obra de acordo com a manipulação do usuário, visto que a transparência permite um novo aspecto à obra de acordo com os textos que estão mais à frente, disponibilizados à ordem do último leitor a manipulá-la.

2. OBJETIVOS

2.1 GERAL

Construir um livro-objeto interativo, com manipulação do leitor/usuário.

2.2 ESPECÍFICOS

Identificar e selecionar obras e artistas relacionados, considerados precursores dos livros de artista.

Revisão bibliográfica específica de trabalhos onde o espectador é atuante na obra.

Desenvolver processos das Artes Plásticas e do Design.

Sintetizar os resultados das pesquisas teóricas e práticas.

3. LIVRO-OBJETO

3.1 CONCEITOS E DEFINIÇÕES

No livro “*A century of artists books*”, ou “*Um século de livros de artistas*”, de Riva Castleman, a autora propõe, entre outras coisas, que a origem do livro-objeto se dá nas obras do movimento artístico *Fluxus*, autodeclarado como antiarte, que teve seu auge de produção nas décadas de 60 e 70. Entre as obras dos artistas desse movimento ficaram conhecidas as *Fluxus Boxes*, trabalhos em que o artista reunia uma série de objetos, cartões e outros materiais e os montava em diferentes tipos de recipientes.

De acordo com Bomfim (1994, p.19):

“Um objeto configurado é uma unidade entre forma e conteúdo. O conteúdo é a essência do objeto, isto é, o conjunto de elementos que definem sua natureza e utilidade. A forma é a expressão da essência, constituída por fatores tais como material, forma geométrica, textura, cor, etc”

Sobre isso, Oliveira (2017) afirma:

“O livro-objeto ultrapassa a linguagem verbal, constitui-se como um objeto visual, e/ou tátil, sonoro, olfativo, trazendo para esse objeto um conteúdo essencial ligado à sua materialidade.”

Sobre o objeto livro, Plaza (1982) diz:

“A linearidade imposta pelo livro (pelo sistema de leitura) pode ser superposta a similaridade. Se o livro impõe limites físicos, formais e técnicos fixados pela tradição, também impõe uma leitura e uma lógica do discurso em linguagem escrita e discreta que pode, no entanto, ser substituída pela analogia da montagem”

Já sobre livro-objeto, ele completa:

“O livro de artista é criado como um objeto de design, visto que o autor se preocupa tanto com o conteúdo quanto com a forma e faz desta uma “forma-significante.”

3.2 CITAÇÕES E COMENTÁRIOS

Não há uma convenção que defina precisamente o que é o livro-objeto. Algumas vezes chamado de livro-ilustrado, livro de artista, livro sensorial, livro interativo, livro brinquedo, livro de imagem, estas formas de objetivação carregam as suas próprias definições, identificadas por estudiosos da área, de acordo com olhares específicos voltados para esse objeto livro. Aqui, o que chamamos de livro-objeto é um tipo especial de publicação, que ultrapassa o conceito tradicional de livro e se instala na fronteira entre a literatura e o projeto visual. (OLIVEIRA, 2017)

Para definir o livro-objeto, Oliveira (2017) indica uma zona fronteira entre a literatura e um “projeto visual”. Esse termo utilizado é limitante. Um livro literário infantil ilustrado é um projeto visual mas não necessariamente é um livro-objeto. A materialidade envolvida é outra, o autor não se coloca como artista, e a literatura não é artística. A identificação do livro como arte ainda se encontra sem definição. Pode se indicar que se a intenção é diferente, logo o resultado também? Na verdade, me parece que além disso, a atuação do leitor, sua interpretação e a fruição da obra são mais determinantes nesse contexto.

Os livros-objeto assimilam traços e/ou semelhanças de/com outras áreas como o cinema, a arquitetura, a publicidade, a embalagem e/ou com os objetos do dia a dia que, inevitavelmente, solicitam uma leitura distinta da tradicional e um novo perfil de leitor. (MARTINS e SILVA, 2020)

A relação com outras áreas para além do design, da literatura, e da arte é uma proposição interessante de definição. O nome livro-objeto, é um fator dificultador de sua definição, pois pode parecer um fator limitador para o artista e sua criatividade, o que na verdade não é. É visto que a produção artística ligada ao livro-objeto é vasta e diversificada, mesmo na sua origem. Solicitar uma leitura distinta e uma mudança no perfil do leitor, é uma característica clara. Além do artista, o leitor se desprende das convenções para compreender a obra.

4. INTERATIVIDADE

4.1 HIPERTEXTO

O livro-objeto aqui apresentado toma emprestado do contexto tecnológico, o conceito de hipertexto, que tem sua origem na década de sessenta, para dar conta da nova leitura não-linear e interativa que surgiu com a informática e o advento da internet, e propõe ao leitor/usuário que ele interaja com as páginas, divirta-se no ato de leitura, construa seu próprio percurso. A falta de sequencialidade permite a manipulação deste livro-objeto ao sabor do desejo.

Berk e Devlin (1991) definem o hipertexto como “a tecnologia de leitura e escrita não-sequenciais”. Para Lévy (1996), o hipertexto desterritorializa o texto, deixando-o sem fronteiras nítidas, sem interioridade definível. O texto, construído dessa maneira, é dinâmico, está sempre em processo. Isso faz com que o leitor esteja sempre selecionando, associando e contextualizando as informações, trabalhando como agente construtor da forma.

De acordo com a linguista Ingedore Villaça Koch:

[...] o hipertexto não é feito para ser lido do começo ao fim, mas por meio de buscas, descobertas e escolhas, que irão levar à produção de UM sentido possível, entre muitos outros. Ou seja, no hipertexto a multiplicidade de leituras é condição mesma de sua existência: sua estrutura flexível e não-linear favorece buscas divergentes e o trilhar de caminhos diversos. (KOCH, 2007)

Luiz Antônio Marcuschi, em seu artigo “Linearização, cognição e referência: o desafio do hipertexto” aborda uma interessante questão, trazendo o leitor como partícipe na construção do texto.

Com o hipertexto, muda a noção de autor e de leitor, dando a impressão de uma autoria coletiva ou de uma espécie de co-autoria. A leitura se torna simultaneamente uma escritura, já que o autor não controla mais o fluxo da

informação. O leitor determina não só a ordem da leitura, mas o conteúdo a ser lido. Embora o leitor usuário do hipertexto (hoje ele é também chamado de 'hipernavegador') não escreva o texto no sentido tradicional do termo, ele determina o formato da versão final de seu texto, que pode ser muito diverso daquele proposto pelo autor. (MARCUSCHI, 1999)

Dessa maneira, o manipulador do presente livro-objeto, através da escolha de seus percursos de leitura, é parte essencial do processo de produção de sentido dessa experiência.

4.2 INTERATIVIDADE NAS ARTES VISUAIS

Para Maurice Benayoun, “a interatividade é a própria natureza da relação entre os seres vivos em geral e o humano em particular, no mundo.” Ao trazer esse tema para o campo das artes, pode inferir-se que a interatividade trabalha justamente com a construção de significado para a obra. Não só a intenção do artista, mas o significado e a relação emocional do espectador para com a obra é imprescindível.

Uma das artistas que produziram obras relacionadas com a interatividade, Lygia Clark falou sobre um de seus trabalhos que expressa claramente como funciona a interatividade nas artes visuais. Perguntada quantas posições tinha o Bicho, a artista respondeu: “Eu não sei, você não sabe, mas o bicho sabe”. Esta frase resume o que se entende como a lógica da arte interativa. Não se trata apenas de seriar ou multiplicar os objetos, como nos processos industriais sempre discutidos pela arte, mas de multiplicar os acessos e resultados. A intenção é não haver um resultado único do processo.

Os Bichos, feitos de alumínio anodizado, têm suas estruturas compostas de figuras geométricas, presas entre si por dobradiças, o que lhes possibilita deslocamentos no espaço criando diferentes formas. O caráter orgânico é visível: as dobradiças são a espinha dorsal do bicho. O Bicho não é estático, não se realiza na permanência mas no ato do espectador. Lygia com seus Bichos conclama a participação do espectador. Lygia queria divulgar pelo mundo a ideia de participação, fora dos lugares institucionais da arte.

Umberto Eco em seu trabalho “Obras Aberta” de 1962, diz: “Uma obra de arte, forma acabada e fechada em sua perfeição de organismo perfeitamente calibrado, é também aberta, isto é, passível de mil interpretações diferentes, sem que isso redunde em alteração de sua irreproduzível singularidade. Cada fruição é, assim, uma interpretação e uma execução, pois em cada fruição a obra revive dentro de uma perspectiva original.”

O que Eco traz no sentido da interpretação da obra artística, neste trabalho, o conceito da obra aberta é ampliado. A fruição dita por ele, passa a ser de fato uma manipulação da obra pelo receptor. É o que propõe Plaza (2003):

“A ‘abertura de segundo grau’ da obra se identifica com as alterações estruturais e temáticas que incorporam o espectador de forma mais ou menos radical. Trata-se da chamada “arte de participação”, onde processos de manipulação e interação física com a obra acrescentam atos de liberdade sobre a mesma.”

4.3 METALINGUAGEM

É por meio da linguagem que nos comunicamos uns com os outros e interagimos com o mundo que nos cerca. Usamos a linguagem para expressar nossas ideias, exprimir sentimentos, transmitir e receber informações, persuadir as pessoas, construir representações mentais, entre tantas outras possibilidades.

A linguagem – falada e escrita -, por ser a forma privilegiada de comunicação entre os seres humanos, faz parte de todos os aspectos da vida em sociedade; e como as relações em sociedade são muito variadas, são inúmeras as finalidades para as quais a empregamos. [...] Dizemos, por isso, que a linguagem tem diferentes funções. (FERREIRA, 2011, p.22)

Entre as funções classificadas pelos que se dedicam a estudar a linguagem, encontramos a função metalinguística, ou a metalinguagem, que se define pelo uso da linguagem para falar da própria linguagem; falar da linguagem a partir de seu código inerente; faz-se referência, no discurso, à linguagem utilizada para transmitir a mensagem.

Para William Cereja e Thereza Magalhães (2005), em sua *Gramática Reflexiva*, a metalinguagem acontece quando o código é posto em destaque; o código da língua é utilizado para explicar a si mesmo.

A metalinguagem é um recurso linguístico importante utilizado neste trabalho, já que se trata de um livro-objeto que fala sobre livro-objeto. Propus-me a missão de transmitir a você, leitor, a curiosidade em mim despertada durante a pesquisa.

4.4 CITAÇÕES E COMENTÁRIOS

O trabalho interativo é um objeto informacional e manipulável. Dois registros de interatividade podem ser distinguidos: um com um agente humano e outro sem agente humano. Neste segundo caso, o agente pode ser elementos da natureza ou do meio ambiente. Com a arte interativa, o visualizador e/ou o meio ambiente tornam-se elementos do trabalho, da mesma forma que os outros elementos que o compõem. (BUREAUD)

É crucial para este trabalho o entendimento acerca do conceito de interatividade e sua conexão com a arte. A obra interativa não se mantém finalizada, mas é um processo infinito de diálogo não só entre as diferentes interpretações e fruições possíveis de uma obra, mas também das diversas manipulações propostas pelos leitores/usuários.

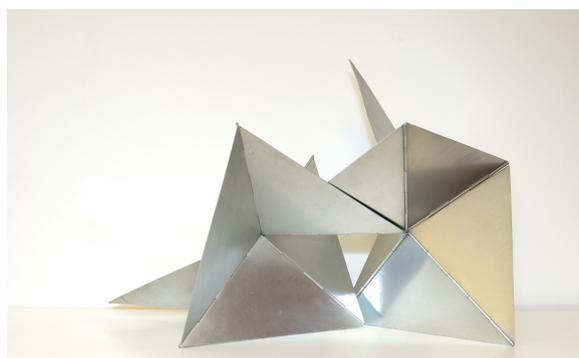
5. OBRAS REFERÊNCIAS E COMENTÁRIOS

5.1 WATER YAM



A obra *Water Yam*, livro-objeto publicado em 1963 pelo membro do Fluxus George Brecht, é talvez a grande referência artística deste trabalho. Pensada por Brecht como um “gerador de formas vivas renováveis ao infinito, um vetor de eventos” a obra consiste em uma caixa, contendo em suas páginas eventos a serem realizados pelo leitor/usuário, sendo assim, portanto, um exemplo de livro-objeto interativo.

5.2 NEOCONCRETISMO/ARTE INTERATIVA



Tanto *Bichos* de Lygia Clark quanto *Parangolés* de Hélio Oiticica são importantes referências conceituais deste trabalho. Apesar de não serem livros-objeto, são grandes exemplos de arte interativa e de obras onde o receptor manipula a obra e multiplica os resultados. O interesse sobre arte interativa surgiu a

partir dos contatos, ainda na época de escola, com obras nas quais o observador abandona o papel passivo e torna-se determinante para o resultado da obra, que, por sua vez, não é definitivo, tendo como principal aspecto o processo de fruição da obra em si.

5.3 VALISES



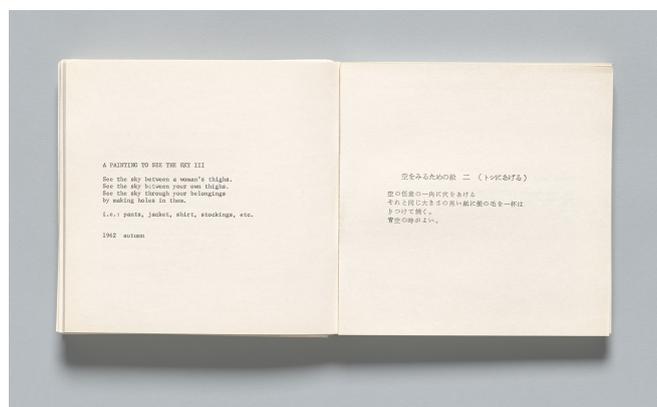
Podendo ser considerada uma das obras precursoras dos livros de artistas, feitas a partir de 1935, as *Valises* de Duchamp são referências deste trabalho. A intenção do artista era reunir e catalogar reproduções, obras e objetos no menor espaço possível, como um museu portátil. Duchamp inicialmente imaginou um livro, mas pela limitação espacial, acabou decidindo por malas, ampliando assim o conceito de livro-objeto como obra e incorporando ao objeto livro, um significado artístico desprendido da sua concepção tradicional.

5.4 FLUXUS BOXES



As caixas *Fluxus* eram uma forma peculiar de expressão em que o artista reunia uma série de objetos, cartões, materiais e componentes e os montava em caixas, malas ou outros recipientes. Um exemplo claro da razão de não se poder limitar o livro-objeto a materiais, técnicas ou estruturas, essas obras, datadas inicialmente por volta de 1965, mostram, na prática, que a abordagem do artista para com a obra é um dos importantes pontos de definição do livro-objeto.

5.5 GRAPEFRUIT



Grapefruit foi publicado no Japão em 1964, em edição limitada de 500 cópias, consistindo basicamente de pensamentos e instruções. Para além da interatividade

clara no conceito, ao instruir o leitor a praticar as atividades propostas no livro, na orelha do mesmo pode-se ler: "Queime-o depois de ler"!

5.6 LIVROBJETOJOGO



LivrObjetojogo de Paulo Bruscky, composto fundamentalmente de pano e botões, preza pelas experiências táteis do usuário. Para além do modo de utilização, esta obra teve papel importante como referência deste trabalho porque a maneira de encadernação me chamou a atenção quanto à possibilidade de troca de ordem das páginas, o que rapidamente evoluiu para a possibilidade de produção escrita onde a ordem do texto fosse irrelevante para o seu entendimento. Esta obra faz parte do meu acervo pessoal.

5.7 CAIXA VERDE



Em 1934, Duchamp produziu a *"Caixa Verde"*, um conjunto de notas em papéis esparsos que detalham a produção de uma de suas obras: "O Grande Vidro" ou "A noiva despida por seus celibatários, mesmo" (1915-1923). A própria produção da "Caixa Verde" já é considerada por Paulo Silveira em "Definições e indefinições do livro de artista" como uma obra precursora do livro-objeto. A obra ainda dialoga com este trabalho quando se utiliza de metalinguagem no sentido de tratar de arte se utilizando de linguagem artística, sendo assim uma grande referência.

6. DOCUMENTAÇÃO DO ARTEFATO

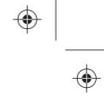
Caixa em acrílico transparente 5mm, 22x16x3cm, orçada com base em um produto disponibilizado pela fabricante, abrigando vinte e seis folhas em transparência contendo o conteúdo do livro escrito por mim e abordado neste memorial.



7. ARQUIVOS



// livro objeto interativo: processo, conteúdo e forma



No livro **“A century of artists books”, ou “Um século de livros de artistas”**, de **Riva Castleman**, a autora propõe, entre outras coisas, que a origem do livro-objeto se dá nas obras do movimento artístico Fluxus, autodeclarado como antiarte, que teve seu auge de produção nas décadas de 60 e 70. Entre as obras dos artistas desse movimento ficaram conhecidas as Fluxus Boxes, trabalhos em que o artista reunia uma série de objetos, cartões e outros materiais e os montava em diferentes tipos de recipientes.

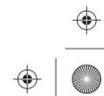


// livro objeto interativo: processo, conteúdo e forma



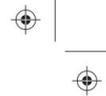
De acordo com **Bomfim (1994, p.19)**:

“Um objeto configurado é uma unidade entre forma e conteúdo. O conteúdo é a essência do objeto, isto é, o conjunto de elementos que definem sua natureza e utilidade. A forma é a expressão da essência, constituída por fatores tais como material, forma geométrica, textura, cor, etc”





180/203 0025



// livro objeto interativo: processo, conteúdo e forma

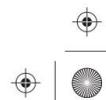
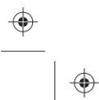
Para definir o livro-objeto, **Oliveira (2017)** indica uma zona fronteira entre a literatura e um “projeto visual”. Esse termo utilizado é limitante. Um livro literário infantil ilustrado é um projeto visual mas não necessariamente é um livro-objeto. A materialidade envolvida é outra, o autor não se coloca como artista, e a literatura não é artística. A identificação do livro como arte ainda se encontra sem definição. Pode se indicar que se a intenção é diferente, logo o resultado também? Na verdade, me parece que além disso, a atuação do leitor, sua interpretação e a fruição da obra são mais determinantes nesse contexto.



// livro objeto interativo: processo, conteúdo e forma

De acordo com **Oliveira (2017)**:

“O livro-objeto ultrapassa a linguagem verbal, constitui-se como um objeto visual, e/ou tátil, sonoro, olfativo, trazendo para esse objeto um conteúdo essencial ligado à sua materialidade.”





// livro objeto interativo: processo, conteúdo e forma



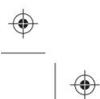
O livro-objeto aqui apresentado toma emprestado do contexto tecnológico, o conceito de hipertexto, que tem sua origem na década de sessenta, para dar conta da nova leitura não-linear e interativa que surgiu com a informática e o advento da internet, e propõe ao leitor/usuário que ele interaja com as páginas, divirta-se no ato de leitura, construa seu próprio percurso. A falta de sequencialidade permite a manipulação deste livro-objeto ao sabor do desejo.



// livro objeto interativo: processo, conteúdo e forma



Berk e Devlin (1991) definem o hipertexto como “a tecnologia de leitura e escrita não-sequenciais”. Para **Lévy (1996)**, o hipertexto desterritorializa o texto, deixando-o sem fronteiras nítidas, sem interioridade definível. O texto, construído dessa maneira, é dinâmico, está sempre em processo. Isso faz com que o leitor esteja sempre selecionando, associando e contextualizando as informações, trabalhando como agente construtor da forma.





A relação com outras áreas para além do design, da literatura, e da arte é uma proposição interessante de definição. O nome livro-objeto, é um fator dificultador de sua definição, pois pode parecer um fator limitador para o artista e sua criatividade, o que na verdade não é. É visto que a produção artística ligada ao livro-objeto é vasta e diversificada, mesmo na sua origem. Solicitar uma leitura distinta e uma mudança no perfil do leitor, é uma característica clara. Além do artista, o leitor se desprende das convenções para compreender a obra.



De acordo com **Martins e Silva (2020)**:

“Os livros-objeto assimilam traços e/ou semelhanças de/com outras áreas como o cinema, a arquitetura, a publicidade, a embalagem e/ou com os objetos do dia a dia que, inevitavelmente, solicitam uma leitura distinta da tradicional e um novo perfil de leitor.”





19/203 0925



// livro objeto interativo: processo, conteúdo e forma



Sobre o objeto livro, **Plaza (1982)** diz:

“A linearidade imposta pelo livro (pelo sistema de leitura) pode ser superposta a similaridade. Se o livro impõe limites físicos, formais e técnicos fixados pela tradição, também impõe uma leitura e uma lógica do discurso em linguagem escrita e discreta que pode, no entanto, ser substituída pela analogia da montagem”



// livro objeto interativo: processo, conteúdo e forma



Sobre livro-objeto, **Plaza (1982)** afirma:

“O livro de artista é criado como um objeto de design, visto que o autor se preocupa tanto com o conteúdo quanto com a forma e faz desta uma “forma-significante.”





// livro objeto interativo: processo, conteúdo e forma

Marchuschi (1982) diz sobre hipertexto:

“Com o hipertexto, muda a noção de autor e de leitor, dando a impressão de uma autoria coletiva ou de uma espécie de co-autoria. A leitura se torna simultaneamente uma escritura, já que o autor não controla mais o fluxo da informação. O leitor determina não só a ordem da leitura, mas o conteúdo a ser lido. Embora o leitor usuário do hipertexto não escreva o texto no sentido tradicional do termo, ele determina o formato da versão final de seu texto, que pode ser muito diverso daquele proposto pelo autor.”



// livro objeto interativo: processo, conteúdo e forma

De acordo com **Koch (2007)**:

“[...] o hipertexto não é feito para ser lido do começo ao fim, mas por meio de buscas, descobertas e escolhas, que irão levar à produção de UM sentido possível, entre muitos outros. Ou seja, no hipertexto a multiplicidade de leituras é condição mesma de sua existência: sua estrutura flexível e não-linear favorece buscas divergentes e o trilhar de caminhos diversos. ”





Para Maurice Benayoun, “a interatividade é a própria natureza da relação entre os seres vivos em geral e o humano em particular, no mundo.” Ao trazer esse tema para o campo das artes, pode inferir-se que a interatividade trabalha justamente com a construção de significado para a obra. Não só a intenção do artista, mas o significado e a relação emocional do espectador para com a obra é imprescindível.

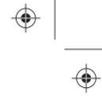


Uma das artistas que produziram obras relacionadas com a interatividade, Lygia Clark falou sobre um de seus trabalhos que expressa claramente como funciona a interatividade nas artes visuais. Perguntada quantas posições tinha o Bicho, a artista respondeu: “Eu não sei, você não sabe, mas o bicho sabe”. Esta frase resume o que se entende como a lógica da arte interativa. Não se trata apenas de seriar ou multiplicar os objetos, como nos processos industriais sempre discutidos pela arte, mas de multiplicar os acessos e resultados. A intenção é não haver um resultado único do processo.





// livro objeto interativo: processo, conteúdo e forma



Eco (1962) afirma:

“Uma obra de arte, forma acabada e fechada em sua perfeição de organismo perfeitamente calibrado, é também aberta, isto é, passível de mil interpretações diferentes, sem que isso redunde em alteração de sua irreproduzível singularidade. Cada fruição é, assim, uma interpretação e uma execução, pois em cada fruição a obra revive dentro de uma perspectiva original.”

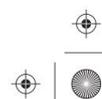


// livro objeto interativo: processo, conteúdo e forma



Plaza (2003) propõe sobre o conceito de obra aberta de **Eco (1962)**:

“A ‘abertura de segundo grau’ da obra se identifica com as alterações estruturais e temáticas que incorporam o espectador de forma mais ou menos radical. Trata-se da chamada “arte de participação”, onde processos de manipulação e interação física com a obra acrescentam atos de liberdade sobre a mesma.”





Para **William Cereja e Thereza Magalhães (2005)**, em sua **Gramática Reflexiva**, a metalinguagem acontece quando o código é posto em destaque; o código da língua é utilizado para explicar a si mesmo.

A metalinguagem é um recurso linguístico importante utilizado neste trabalho, já que se trata de um livro-objeto que fala sobre livro-objeto.



É por meio da linguagem que nos comunicamos uns com os outros e interagimos com o mundo que nos cerca. A usamos para expressar nossas ideias, exprimir sentimentos, transmitir e receber informações, persuadir as pessoas e construir representações mentais, por exemplo.

Entre as funções classificadas pelos estudiosos da linguagem, encontramos a função metalinguística, ou a metalinguagem, que se define pelo uso da linguagem para falar da própria linguagem; falar da linguagem a partir de seu código inerente.





// livro objeto interativo: processo, conteúdo e forma

Annick Bureau afirma sobre arte interativa:

“O trabalho interativo é um objeto informacional e manipulável. Dois registros de interatividade podem ser distinguidos: um com um agente humano e outro sem agente humano. Neste segundo caso, o agente pode ser elementos da natureza ou do meio ambiente. Com a arte interativa, o visualizador e/ou o meio ambiente tornam-se elementos do trabalho, da mesma forma que os outros elementos que o compõem”



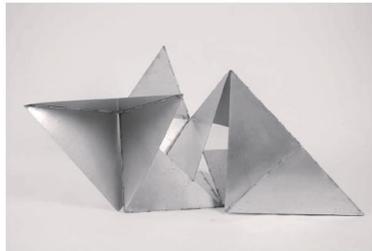
// livro objeto interativo: processo, conteúdo e forma

É crucial para este trabalho o entendimento acerca do conceito de interatividade e sua conexão com a arte. A obra interativa não se mantém finalizada, mas é um processo infinito de diálogo não só entre as diferentes interpretações e fruições possíveis de uma obra, mas também das diversas manipulações propostas pelos leitores/usuários.



// livro objeto interativo: processo, conteúdo e forma

Neoconcretismo/ Arte Interativa



Tanto Bichos de Lygia Clark quanto Parangolés de Hélio Oiticica são importantes referências conceituais deste trabalho. Apesar de não serem livros-objeto, são grandes exemplos de arte interativa e de obras onde o receptor manipula a obra e multiplica os resultados. O interesse sobre arte interativa surgiu a partir dos contatos, ainda na época de escola, com obras nas quais o observador abandona o papel passivo e torna-se determinante para o resultado da obra, que, por sua vez, não é definitivo, tendo como principal aspecto o processo de manipulação da obra em si.

// livro objeto interativo: processo, conteúdo e forma

Water Yam



A obra Water Yam, livro-objeto publicado em 1963 pelo membro do Fluxus George Brecht, é talvez a grande referência artística deste trabalho. Pensada por Brecht como um "gerador de formas vivas renováveis ao infinito, um vetor de eventos" a obra consiste em uma caixa, contendo em suas páginas eventos a serem realizados pelo leitor/usuário, sendo assim, portanto, um exemplo de livro-objeto interativo.



// livro objeto interativo: processo, conteúdo e forma



Valises

Podendo ser considerada uma das obras precursoras dos livros de artistas, feitas a partir de 1935, as Valises de Duchamp são referências deste trabalho. A intenção do artista era reunir e catalogar reproduções, obras e objetos no menor espaço possível, como um museu portátil. Duchamp inicialmente imaginou um livro, mas pela limitação espacial, acabou decidindo por malas, ampliando assim o conceito de livro-objeto como obra e incorporando ao objeto livro, um significado artístico desprendido da sua concepção tradicional.



// livro objeto interativo: processo, conteúdo e forma



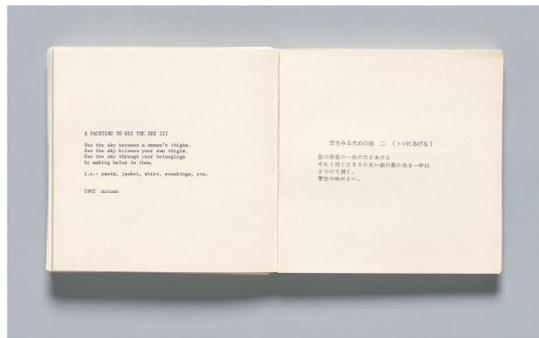
Fluxus Boxes

As caixas Fluxus eram uma forma peculiar de expressão em que o artista reunia uma série de objetos, cartões, materiais e componentes e os montava em caixas, malas ou outros recipientes. Um exemplo claro da razão de não se poder limitar o livro-objeto a materiais, técnicas ou estruturas, essas obras, datadas inicialmente por volta de 1965, mostram, na prática, que a abordagem do artista para com a





// livro objeto interativo: processo, conteúdo e forma



Grapefruit

Grapefruit foi publicado no Japão em 1964, em edição limitada de 500 cópias, consistindo basicamente de pensamentos e instruções. Para além da interatividade clara no conceito, ao instruir o leitor a praticar as atividades propostas no livro, na orelha do mesmo pode-se ler: "Queime-o depois de ler!"



// livro objeto interativo: processo, conteúdo e forma



Livro Objetojogo

Livro Objetojogo de Paulo Bruscky, composto fundamentalmente de pano e botões, preza pelas experiências táteis do usuário. Para além do modo de utilização, esta obra teve papel importante como referência deste trabalho porque a maneira de encadernação me chamou a atenção quanto à possibilidade de troca de ordem das páginas, o que rapidamente evoluiu para a possibilidade de produção escrita onde a ordem do texto fosse irrelevante para o seu entendimento. Esta obra faz parte do meu acervo pessoal.





Caixa Verde

Em 1934, Duchamp produziu a "Caixa Verde", um conjunto de notas em papéis esparsos que detalham a produção de uma de suas obras: "O Grande Vidro" ou "A noiva despida por seus celibatários, mesmo" (1915-1923). A própria produção da "Caixa Verde" já é considerada por Paulo Silveira em "Definições e indefinições do livro de artista" como uma obra precursora do livro-objeto. A obra ainda dialoga com este trabalho quando se utiliza de metalinguagem no sentido de tratar de arte se utilizando de linguagem artística, sendo assim uma grande referência.



8. BIBLIOGRAFIA

BERK, E.; DEVLIN, J. (Eds.). *Hypertext/Hypermedia handbook*. New York: Intertext Publications, 1991.

BOMFIM, Gustavo A. *Estudos em Design*, v.2,n 2.nov.1994 - Anais P&D Design 94.

CASTLEMAN, Riva. *A century of artists books*. New York: The Museum of Modern Art, 1994.

SILVEIRA, P. *Definições e indefinições do livro de artista*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, p.25-71, 2008. Disponível em: <http://books.scielo.org/id/2pwn4/pdf/silveira-9788538603900-03.pdf>. Acesso em 6 abr.2023.

CEREJA, William Roberto; MAGALHÃES, Thereza Cochar. *Gramática Reflexiva: texto, semântica e interação*. 2. ed. São Paulo: Atual, 2005.

KOCH, Ingedore G. Villaça. Hipertexto e construção do sentido. **ALFA: Revista de Linguística**, São Paulo, v.51, n.1, p.23-38, 2007. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/alfa/article/view/1425>. Acesso em: 6 abr. 2023.

LÉVY, P. *O que é virtual*. Rio de Janeiro: 34, 1996.

MARCUSCHI, L. A. *Linearização, cognição e referência: o desafio do hipertexto*. Línguas e Instrumentos Linguísticos, Campinas, n.3, p.21-45, 1999.

PATROCÍNIO, Mauro Ferreira do. *Aprender e praticar gramática: volume único*. São Paulo: FTD, 2011.

OLIVEIRA, Ana Paula Fonseca de. *O hibridismo e a expansão das narrativas no livro-objeto infantil contemporâneo*. Rio de Janeiro, 2017.

MARTINS, Diana Maria; SILVA, Sara Reis da. *A evolução do livro-objeto: técnica e estética*. São Paulo, 2020.

ECO, U; *Obra Aberta*; 1962

COLI, J; *O que é arte*; 1981

PLAZA, J. *O livro como forma de arte*. Mar. 1982.

PLAZA, J. *Arte e interatividade: autor-obra-recepção*, 2003