



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN**

WENDELL BRIAM SANTOS DE MOURA

PRISMA: Um fotolivro que explora as cores celestiais
nas paisagens de Caruaru

**Caruaru
2024**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN**

WENDELL BRIAM SANTOS DE MOURA

PRISMA: Um fotolivro que explora as cores celestiais
nas paisagens de Caruaru

Memorial Descritivo de Projeto
apresentado ao Curso de Design do
Campus Agreste da Universidade Federal
de Pernambuco – UFPE, como requisito
parcial para a obtenção do grau de
bacharel em Design.

Orientadora: Profa. Dra. Daniela Nery Bracchi

**Caruaru
2024**

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

Moura, Wendell Briam Santos de.

PRISMA: Um fotolivro que explora as cores celestiais nas paisagens de Caruaru / Wendell Briam Santos de Moura. - Caruaru, 2024.

51 p. : il.

Orientador(a): Daniela Nery Bracchi

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2024.

Inclui referências, apêndices.

1. Fotolivro. 2. Caruaru. 3. Fotografia. I. Bracchi, Daniela Nery. (Orientação). II. Título.

770 CDD (22.ed.)

WENDELL BRIAM SANTOS DE MOURA

PRISMA: Um fotolivro que explora as cores celestiais
nas paisagens de Caruaru

Memorial Descritivo de Projeto
apresentado ao Curso de Design do
Campus Agreste da Universidade Federal
de Pernambuco – UFPE, como requisito
parcial para a obtenção do grau de
bacharel em Design.

Aprovado em: 17/10/2024.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Daniela Nery Bracchi (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Me. SOPHIA DE OLIVEIRA COSTA E SILVA
Universidade Federal de Pernambuco

Me. MÔNICA ESTER DA SILVA
Universidade Federal de Pernambuco

Dedico este trabalho à minha família.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, primeiramente, por me dar forças para ir até o final do curso e realizar esse trabalho.

Aos meus pais, por terem me ensinado o sentido da vida, pela sua força, e pelo seu amor e apoio incondicional.

A minha noiva, pela sua paciência e por sempre estar ao meu lado.

A minha professora orientadora Daniela Nery Bracchi, por seu tempo em se dedicar a me instruir, auxiliar e por acompanhar meu desempenho.

Agradeço à professora Daniella Farias por me ajudar nesse processo de graduação.

Agradeço a todos os professores que contribuíram de forma positiva para a construção deste trabalho e a todos que passaram em minha vida e contribuíram para eu ser um aluno e profissional melhor, me inspirando e ensinando: professora Ana Beatriz Nunes da Silva, professor Lourival Lopes Costa Filho e professora Verônica Emilia Campos Freire.

RESUMO

O presente trabalho apresenta o memorial descritivo de projeto de um fotolivro, que é um livro que pode ou não possuir textos, mas cuja mensagem central é construída por fotografias. Nosso contato mais significativo com o fotolivro veio através da disciplina de Fotolinguagem e no estágio cumprido no Fotolab no curso de design do Campus Acadêmico do Agreste da UFPE, os quais nos permitiu ver que o fotolivro poderia ser produzido para diversos fins: artísticos, biográficos, históricos, científicos, etc. Apaixonados pela liberdade criativa permitida pelo fotolivro, concebemos nosso objetivo como: projetar um fotolivro que explore as cores celestiais contrastantes com a Terra em paisagens de Caruaru. Utilizamos o método projetual de Munari (1981), o qual resultou no fotolivro “Prisma”, em formato digital. A produção desse TCC permitiu pôr em práticas conhecimentos de projeto que vão ser necessários durante toda a carreira enquanto designer, depois de formado. Além disso, me fez sentir estimulado a fazer novos projetos exploratórios de fotolivros com o objeto também de se transformarem em objeto físico, para poder explorar diferentes materiais e técnicas próprias do fotolivro impresso. Por fim, espero que meu texto possa ser utilizado para inspirar outros estudantes em suas produções de fotolivros.

Palavras-chave: Fotolivro; Caruaru; Fotografia.

ABSTRACT

This paper presents the descriptive memorial of a photobook project, which is a book that may or may not contain text, but whose central message is constructed through photographs. Our most significant contact with the photobook came through the Photolanguage course and the internship completed at Fotolab in the design course at the UFPE Agreste Academic Campus, which allowed us to see that the photobook could be produced for various purposes: artistic, biographical, historical, scientific, etc. Passionate about the creative freedom allowed by the photobook, we conceived our objective as: to design a photobook that explores the celestial colors contrasting with the Earth in landscapes of Caruaru. We used Munari's (1981) design method, which resulted in the photobook "Prisma", in digital format. The production of this TCC allowed us to put into practice design knowledge that will be necessary throughout my career as a designer, after graduation. Furthermore, it encouraged me to do new exploratory projects involving photobooks that also transform the object into a physical object, so that I could explore different materials and techniques specific to printed photobooks. Finally, I hope that my text can be used to inspire other students in their photobook productions.

Keywords: Photobook; Caruaru; Photography.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	9
2	METODOLOGIA PROJETUAL.....	13
3	DESCRIÇÃO DAS ETAPAS DO PROJETO DO FOTOLIVRO CONFORME MÉTODO DE MUNARI (1981).....	15
3.1	Problema.....	15
3.2	Definição do problema.....	15
3.3	Componentes do problema.....	16
3.4	Coleta de dados e análise de dados.....	17
3.5	Criatividade.....	19
3.6	Materiais e tecnologia; e experimentação.....	22
3.7	Criação de modelo; verificação; e desenho construtivo.....	23
3.8	Solução.....	24
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	50
	REFERÊNCIAS.....	51

1 INTRODUÇÃO

Logo no início de seu livro *Photobook: A History*, Parr e Badger (2004, p. 6, tradução nossa) apresentam uma definição simplificada de Fotolivro:

O que é um fotolivro? Esta pode parecer uma pergunta redundante com uma resposta óbvia. Um fotolivro é um livro - com ou sem texto - onde a mensagem principal do trabalho é transmitida por fotografias. É um livro escrito por um fotógrafo ou por alguém que edita e sequencia o trabalho de um fotógrafo, ou mesmo de vários fotógrafos. Ele tem um caráter específico, distinto da impressão fotográfica, seja a impressão de "trabalho" de simples funcionalidade, ou a impressão de "exposição" de belas-artes. No entanto, embora isso possa servir como definição básica, não é tão simples assim.¹

Eles prosseguem, mostrando que o fotolivro é mais complexo que essa definição, pois ele pode ser de vários tipos. Eles citam Ralph Prins ao mostrar que o fotolivro possui uma identidade, individualidade própria, ou autonomia em relação a foto em si; ou seja, a arte nesse caso não é simplesmente a fotografia, mas o livro: seu material, as fotos nele impressas, sua diagramação, o formato de suas páginas, o tipo de impressão, a textura das folhas, o tipo de capa... Enfim, o criador do fotolivro, assim, não cria unicamente as fotos, mas trabalha nos elementos estéticos do fotolivro como um todo. Os próprios Parr e Badger (2004) consideram o criador do fotolivro um "autor" no sentido cinematográfico, como um diretor que gere a estética, os recursos mobilizados, sob uma visão artística própria.

Cita também John Gossage que parece tentar definir o fotolivro numa visão idealista, como se quisesse dizer o que seria "O bom fotolivro" em regra geral:

Primeiro, deve conter um ótimo trabalho. Segundo, deve fazer com que esse trabalho funcione como um mundo conciso dentro do próprio livro. Terceiro, deve ter um design que complemente o que está sendo tratado. E, finalmente, deve lidar com conteúdo que sustente um interesse contínuo² (PARR; BADGER, 2004, p. 7, tradução nossa).

¹ "What is a photobook? This may seem a redundant question with an obvious answer. A photobok is a book - with or without text - where the work's primary message is carried by phtographs. Is is a book authores by a photographer or by someone editing and sequencing the work of a photographer, or even a number of photographers. It has a specific character, distinct from the photographic print, be it the simply funcionation "work" print, or the fine-art "exhibition" print. HOver, while this might serve as basic definition, it is not that simple."

² Firstly, it should contain great work. Secondly, it should make that work function as a concise world within the book itself. Thirdly, it should have a design that complements what is being dealt with. And finally, it should deal with content that sustains an on going interest.

Tais definições apresentadas são visões particulares desses sujeitos que amam, trabalham e/ou criticam a produção de fotolivros; não são definições científicas exatas construídas dentro de uma disciplina. As criações humanas artísticas nem sempre podem ser colocadas sob uma definição única e universal; talvez a solução para definição de fotolivre, ao invés de tentar encaixar numa definição científicista como das ciências exatas, seja realmente pensá-lo de maneira aberta, de maneira mais antropológica, como uma palavra êmica (FABRÍCIO, 2020), ou seja, uma palavra usada dentro de um grupo cultural, cujos sentidos dependem do grupo cultural em que é utilizada. Bracchi (2016, p. 1) parece concordar ao dizer que “a generalidade de tal descrição (de Parr e Badger) deixa entrever a variedade de formatos de fotolivros, que só podem ser abarcados sem se precisar muitas outras características definidoras”.

Na liberdade êmica do termo fotolivre, é possível explorar diversos fatores ligados a esse objeto, Bracchi (2016) cita alguns ao longo de seu artigo:

- a) A caixa que envolve o fotolivre
- b) Formato, cores e texturas visuais ou táteis do papel
- c) Cheiro do livro
- d) Tamanho do livro (pequeno, grande, médio, minúsculo, enorme, etc.)
- e) As bordas ou falta delas
- f) Páginas simples ou duplas
- g) Tipo de encadernação (manual com barbante, espiral de plásticos ou metal, argolas individuais, lombada quadrada, cona, etc.)
- h) Matéria-prima ou material do livro: papel, folhas de plantas, couro, plástico, etc.)
- i) O modo de abertura ou impedimento de abertura das páginas duplas
- j) Disposição das figuras
- k) Tipo de impressão das fotos
- l) Encadeamento das imagens (linear, sucessiva, diacrônica, simultânea, etc.)

Vemos, assim, que o fotolivre extrapola a foto, embora a presença dela seja crucial para que ele seja percebido como sendo um fotolivre. Sem pretendermos erigir um padrão de “bom fotolivre”, concordamos com Bracchi (2016), quando ela diz que o fotolivre é um “texto” no sentido semiótico: o fotolivre constrói sentido em sua materialidade, suas presenças e ausências. Se o discurso elaborado é ruim, bom, ridículo ou eloquente, deixemos para os críticos discutirem. O que nos importa saber

é que os elementos do fotolivro podem ser vistos como significantes que podem fazer referência a determinados significados conforme o referencial cultural de quem o “lê”.

Acreditamos que o resultado do fotolivro depende do autor em sua liberdade criativa, como diz Parr e Badger (2004), e, claro, os contextos que lhe restringem (restrições financeiras e de tempo, exigências da editora, exigências do empregador, exigências do briefing, necessidades e desejos do público-alvo, restrições da própria narrativa que deseja ser contada ou sentidos que se deseja construir na mente do “leitor”, etc.).

Foi justamente essa liberdade criativa e pluralidade contextos em que pode ser apresentado (desde o artístico até o científico) que pude observar durante meu estágio no Fotolab, sob orientação da professora Daniela Bracchi, no Campus Acadêmico do Agreste da UFPE em Caruaru-PE. Nesse contexto local da cidade que abriga o curso, me chama a atenção o céu, vasto e global; as repetições do movimento do sol, e a nunca igual posição das nuvens; suas cores, sua permanência, sua beleza; seu contraste com a Terra que é mais caótica e cheia de informação. Por isso, tive como objetivo no projeto que ora apresento nesse memorial descritivo: projetar um fotolivro que explore as cores celestiais contrastantes com a Terra em paisagens de Caruaru.

Segundo Guy Julier (2014), o design pode ser abordado enquanto “objeto”, “espaço” e “imagem”. Ele propõe que seja pensada uma cultura do design que, para ele, seria as interrelações do design (objeto, espaço e imagem) com o “designer”, a “produção” e o “consumo”; o que abriria espaço para pensar diversas possibilidades: o projeto dos objetos pelo designer e dentro do contexto da indústria; os sentidos dos objetos, dos espaços e imagens para os consumidores e usuários; a relação de subordinação ou emancipação dos consumidores em relação à produção capitalista dos produtos; etc.

Nesse contexto, podemos justificar a feitura deste trabalho no curso de design, visto estarmos tratando de “imagem” (a fotografia) e “objeto” (o fotolivro em si). Acreditamos, ainda, poder contribuir com os designers que estejam à procura de exemplos projetuais de fotolivros, os quais poderão utilizar este trabalho como base para seus próprios projetos artísticos, profissionais ou mesmo científicos.

O nome Prisma foi escolhido para este fotolivro como uma referência ao fenômeno da dispersão da luz, onde, ao atravessar um prisma de vidro, a luz branca se divide em várias cores. Esse conceito é uma metáfora visual para o crepúsculo: assim como o prisma revela as diversas tonalidades da luz, a atmosfera terrestre

dispersa os raios solares no final do dia, criando um espetáculo de cores no céu. Esse fenômeno ocorre devido à dispersão da luz, onde diferentes comprimentos de onda são refratados em ângulos variados pela atmosfera, semelhante ao efeito de um prisma, conforme descrito por Bohren e Fraser (1985) em seus estudos sobre a interação da luz com partículas atmosféricas. Essa relação entre o prisma e o crepúsculo reforça a proposta do fotolivro de explorar as nuances celestiais contrastantes com as paisagens de Caruaru.

2 METODOLOGIA PROJETUAL

Para o projeto do nosso fotolivro, utilizaremos o método projetual proposto por Bruno Munari (1981) em seu livro *Das Coisas Nascem Coisas*. Munari (1981) repete algumas vezes em seu livro que os problemas de design deixam de fora o luxo, o styling, a moda, o artístico. Ele parece dar continuidade ao ideal de design enquanto preocupado sobretudo com a função, com o que é utilitário, racional. Já há críticas a essa visão que pode ser tida como funcionalista, utilitarista e racionalista ao reduzir o design a tais características. Não queremos discutir teoricamente, nesse momento, os limites de sua abordagem, porém, como é tradição ainda em muitas universidades de design, embora ele apresenta ressalvas à moda, ele abraça com prazer o design de móveis (menos o de luxo) e o design gráfico. No contexto do design gráfico, Munari (1981) cita as embalagens, a impressão e também a atividade editorial que parece se encaixar bem no que vimos sobre fotolivro. Sobre a atividade editorial, ele diz:

Não apenas o projeto gráfico da capa de um livro ou de uma série de livros, mas também o projeto do próprio livro, como objeto e portanto: o formato, o tipo de papel, a cor das tintas em relação à cor do papel, a encadernação, a escolha do caractere tipográfico de acordo com o assunto do livro, a definição da mancha do texto em relação à página, o local da numeração das páginas, as páginas de guarda, o caráter visual das ilustrações ou fotografias que acompanham o texto e assim por diante (MUNARI, 1981, p. 35).

De maneira geral, o modelo de projeto de design construído por Munari (1981), pode ser resumido nas seguintes etapas:

- a) **Problema** – problema do projeto;
- b) **Definição do problema** – estabelecimento da proposta a ser resolvida;
- c) **Componentes do problema** – elementos que compõem o problema;
- d) **Coleta de dados** – pesquisa de referências, similares;
- e) **Análise de dados** – análise do resultado das pesquisas, tomando nota e verificando suas propriedades;
- f) **Criatividade** – geração de croquis e alternativas;
- g) **Materiais e tecnologia** – disposição sobre técnicas, materiais e softwares a serem usados no produto final;
- h) **Experimentação** – prova preliminar das alternativas com as técnicas selecionadas;

- i) **Criação de modelo** – prática preliminar das mesmas, em estado não-finalizado, prototipação;
- j) **Verificação** – testes finais da solução proposta;
- k) **Desenho construtivo** – finalização do produto;
- l) **Solução** – produto pronto

Iremos dividir as subseções do próximo capítulo conforme as etapas ou conjunto de etapas conforme apresentado nas alíneas acima. Iremos reexplicar o que é cada etapa do processo de design e descrever o que fizemos em nosso próprio executar projetual.

3 DESCRIÇÃO DAS ETAPAS DO PROJETO DO FOTOLIVRO CONFORME MÉTODO DE MUNARI (1981)

3.1 Problema

Munari (1981, 30) informa que :

O problema do design resulta de uma necessidade, diz Archer. Isso quer dizer que, em nosso meio, as pessoas sentem a necessidade de ter, por exemplo, um automóvel mais econômico, ou uma maneira diferente de dispor em casa o espaço para as crianças ou um novo recipiente mais prático para...

Essas e muitas outras são necessidades que podem originar um problema de design.

O nosso problema pode ser descrito assim: projetar um fotolivro.

3.2 Definição do problema

Sobre a definição do problema, Munari (1981, p. 32) explica:

O cliente do designer é a indústria. É ela que lhe propõe o problema, e ele não deve ir imediatamente à procura de uma ideia geral que logo o resolva, porque esse é o método artístico-romântico de arranjar soluções. A primeira coisa a fazer é definir o problema como um todo. “Muitos designers pensam que os problemas foram suficientemente definidos pelos seus clientes, mas isso, na maior parte das vezes, é insuficiente”, diz Archer. É necessário, portanto, começar pela definição do problema, que servirá também para definir os limites dentro dos quais o projetista deverá trabalhar. Vamos supor que o problema seja projetar uma luminária. Será preciso estabelecer se se trata de uma luminária de mesa, de parede ou de escritório, de sala de estar ou de mesa de cabeceira. Se vai ser de incandescência ou fluorescente, de luz diurna ou qualquer outra. Se vai ter um preço limite, se vai ser distribuída nas grandes lojas, se de ser desmontável ou articulável, se deve ter um termostato para regular a intensidade luminosa, e assim sucessivamente.

Definimos melhor nosso problema como: projetar um fotolivro que explore as cores celestiais contrastantes com a Terra em paisagens de Caruaru.

No contexto profissional, o cliente (seja pessoa jurídica ou pessoa física) do designer irá solicitar a ele o que deseja e o designer, de maneira ideal, irá montar um briefing com o cliente para guiar o projeto do objeto, imagem ou espaço que o cliente necessita e deseja. Ainda o cliente pode não ser o consumidor final ou o público-alvo do produto a ser projetado. Aqui, não temos um cliente de fato, mas podemos

criar um perfil de público-alvo suposto. Poderíamos abordar o céu de Caruaru de maneira mais cientificista para um público de meteorologistas interessados na atmosfera e variações climáticas de Caruaru-PE. Poderíamos trazer uma perspectiva histórica, mostrando o céu em contraste com épocas diversas. Mas, aqui propomos um fotolivro para um público interessado em arte contemporânea. Nosso fotolivro não terá as restrições científicas ou históricas, mas abordará com mais liberdade a beleza do céu caruaruense em seu contraste com a Terra.

Além disso, conforme orientações de Munari (1981), também definimos nosso problema como buscando atingir uma solução definitiva, não provisória, visto que resultará num livro final para o Trabalho de Conclusão de Curso em design. E buscamos uma solução simples e econômica, que não demande técnicas sofisticadas e nem dispêndio elevado de dinheiro para execução.

3.3 Componentes do problema

Qualquer que seja o problema, você pode dividi-lo em seus componentes. Essa operação facilita o projeto, pois tende a pôr em evidência os pequenos problemas isolados que se ocultam nos subproblemas. Uma vez resolvidos os pequenos problemas, um de cada vez (e aqui entra em ação a criatividade e se propõe de lado a ideia de encontrar uma ideia), recompõe-se de maneira consistente, de acordo com todas as características funcionais de cada parte e funcional entre si, de acordo com as características materiais, psicológicas, ergonômicas, estruturais, econômicas e, por último, formais. [...]

Decompor um problema em seus componentes significa descobrir muitos subproblemas. "Um único problema de design. é um conjunto de muitos subproblemas. Cada um deles pode ser resolvido de forma a obter-se uma gama de soluções aceitáveis", diz Archer.

Cada subproblema tem uma solução ótima que pode, porém, contrastar com as outras. A parte mais árdua do trabalho do design. er será a de conciliar as várias soluções com o projeto global. A solução do problema geral está na coordenação criativa das soluções dos subproblemas (MUNARI, 1981, p. 36-38).

Como componentes do problema, temos os seguintes

- 1) Extensão do fotolivro: deverá ser longo, com muitas páginas e fotos, ou curto?

- 2) Modo de publicação do fotolivro: online ou físico? Se físico: qual papel, tipo de impressão, tipo de encadernação, formato de página serão utilizados? Haverá caixa ou outra forma de embalagem se for físico?
- 3) Haverá texto? Se sim, qual tipografia será utilizada?
- 4) As páginas serão simples ou haverá páginas duplas, triplas?
- 5) Qual equipamento será utilizado para fazer as fotos?
- 6) Quanto deverá custar o fotolivro?

3.4 Coleta de dados e análise de dados

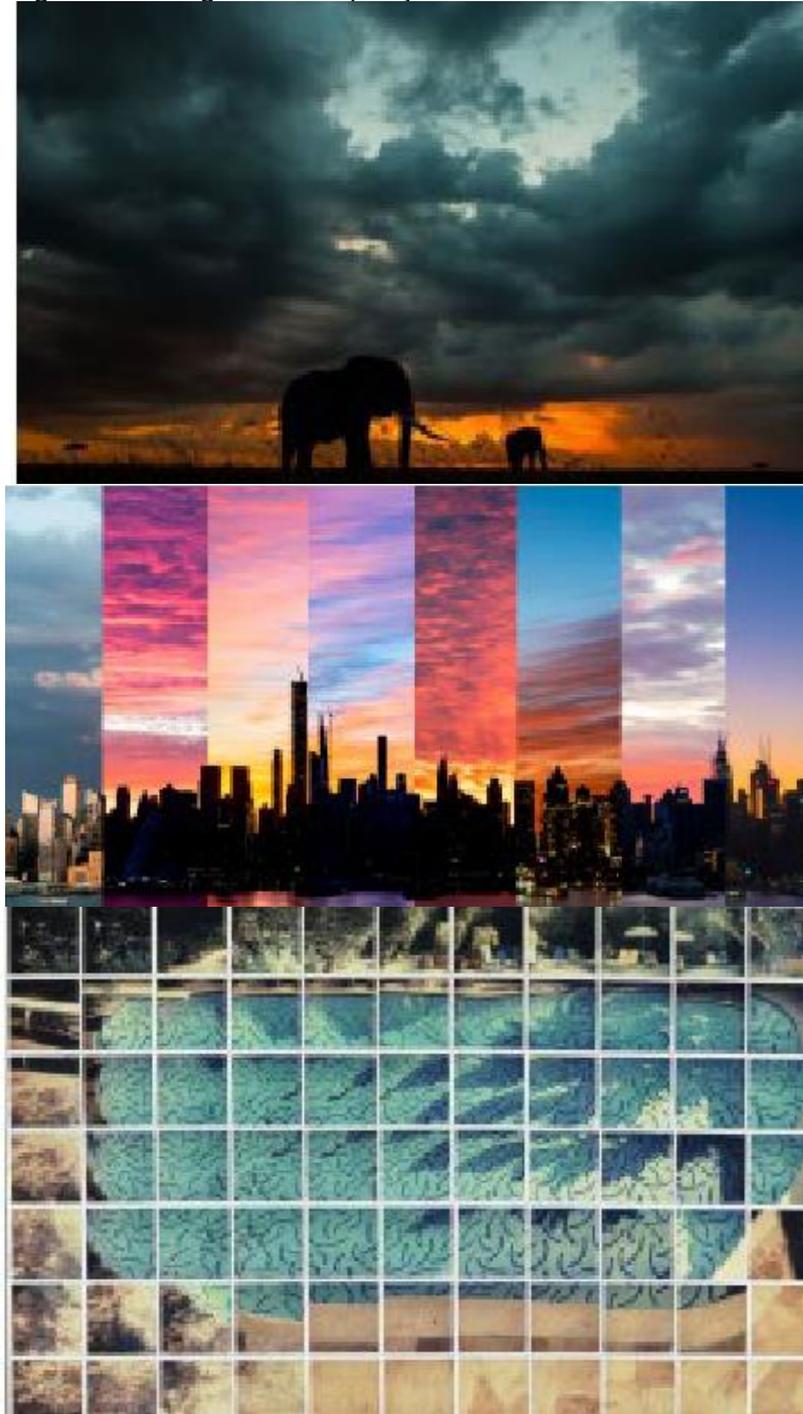
Munari (1981, p. 41) diz que após descrever os componentes do problema, “é bom recolher todos os dados necessários para estudar esses componentes um a um. A ideia que deveria resolver tudo deve ser deixada para mais tarde.”

Nessa etapa do projeto, o designer vai em busca de referências que possam basear de maneira assertiva a solução que irá propor. Isso pode envolver várias coisas como busca ou atualização de conhecimentos técnicos que beneficiem o projeto; busca de catálogos de fábricas com matérias primas e equipamentos que são necessários para seu projeto. Além disso, deve-se observar o que já foi criado, ver soluções que já existem, para entender o que é bom, o que não serve, o que deve-se evitar, o que pode-se imitar, o que pode ser inovado, etc.

Na etapa de coleta de dados, fizemos leituras de outros trabalhos que apresentavam descrições de projetos de fotolivros para podermos ver como outros designers já fizeram e reaplicarmos o método projetual para nosso problema em específico já definido. Lemos os seguintes trabalhos de conclusão de curso feitos para o curso de design da UFPE, campus CAA: Leticia Carvalho (2019); Vanessa da Silva (2019); Marina da Silva (2019).

Também, fizemos buscas de trabalho de fotógrafos para compreender o que poderíamos rejeitar e, principalmente, o que poderíamos aproveitar como inspiração para nossas próprias fotografias, prestando atenção no uso que fizeram de enquadramentos, tratamentos de cores, narrativa e etc. A busca segue um caminho livre que não é possível descrever exatamente, mas apresento algumas imagens a seguir que consideramos ser adequadas como referências estéticas para o projeto. A primeira de Paul Goldstein; a segunda de Joe DiGiovanna; a terceira de David Hockney.

Figura 1 – Imagens de inspiração na fase de coleta de dados



Fonte: Elaborado pelo autor.

Seguindo na etapa de análise de dados, pudemos observar como os fotógrafos recorrem ao contraste da luz natural que vem do sol com a baixa exposição da Terra a qual apresenta, muitas vezes, apenas a silhueta escura, como se a Terra fosse uma ausência do céu, como se fosse um recorte do céu. Vimos também que é explorada a coloração diversificada do céu ao longo do dia, nascer e pôr do sol: ora é rosado,

ora é amarelo, azulado, arroxado, alaranjado etc. Consideramos essas explorações estéticas muito interessantes para aplicarmos também.

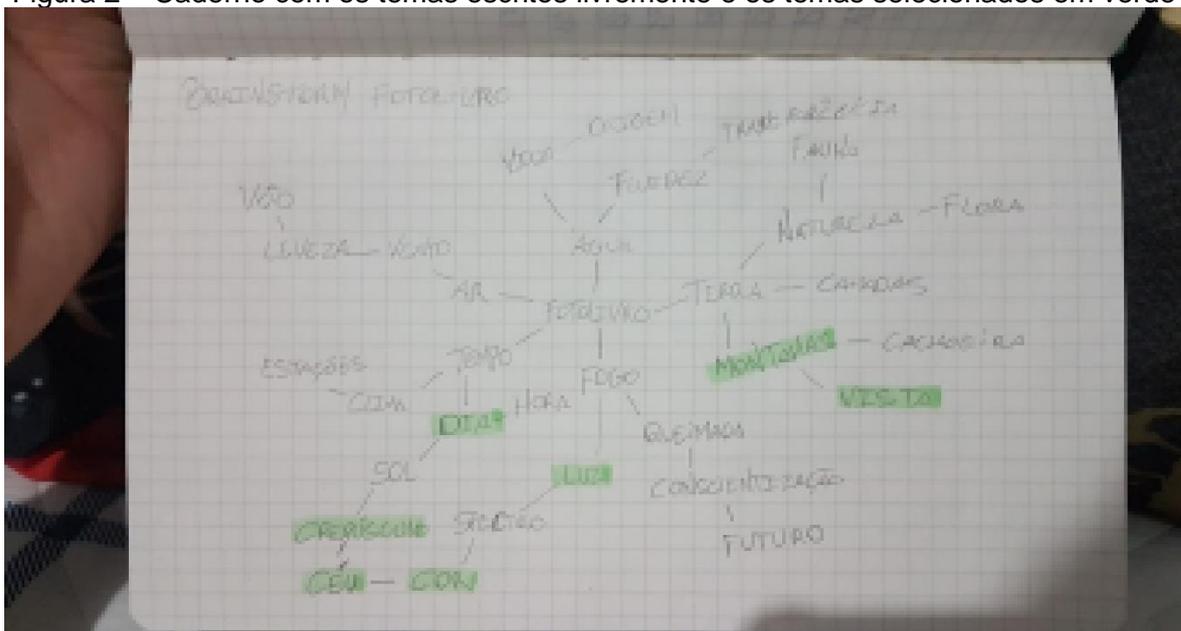
3.5 Criatividade

Sobre a etapa da criatividade, Munari (1981, 44) diz o seguinte:

Nesse momento já temos bastante material para iniciar o projeto. É claro que todo o material recolhido não seria levado em consideração por alguém que quisesse aplicar de imediato a ideia que tudo resolve. A procura por uma ideia desse tipo é deixada de lado em benefício de um modo mais criativo de proceder. Será precisamente a criatividade que substituirá a ideia intuitiva, a qual está relacionada ao modo artístico-romântico de resolver um problema. A criatividade ocupa assim o lugar da ideia e processa-se de acordo com o seu método. Enquanto a ideia, ligada à fantasia, pode chegar a propor soluções irrealizáveis por razões técnicas, materiais ou econômicas, a criatividade mantém-se nos limites do problema - limites que resultam da análise dos dados e dos subproblemas.

Nesse momento da criatividade, fomos tentando escolher temas para as fotos, começando com o tema “fotolivro”, depois os temas “água”, “ar”, “terra”, “fogo”, e assim por diante, de maneira livre, escrevendo os temas num caderno (Figura 2). Depois de vários temas serem escritos, selecionamos alguns para guiar nosso olhar durante as fotografias.

Figura 2 – Caderno com os temas escritos livremente e os temas selecionados em verde

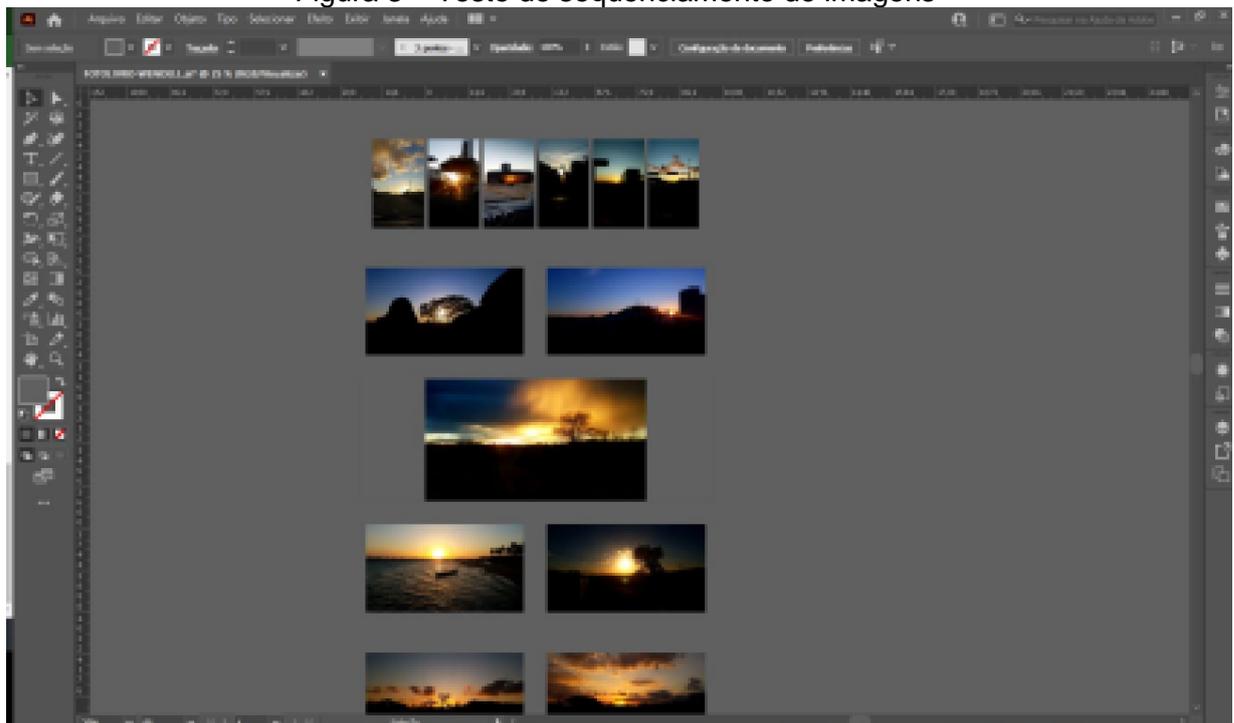


Fonte: Elaborado pelo autor.

Com os temas escolhidos, fomos à realização das fotos, explorando iluminações, cores, enquadramentos. Fomos fazendo fotos em horários diversos, aproveitando as variações de cores do céu e os diferentes formatos e posições das nuvens e ângulos da direção da luz do sol.

Testamos o sequenciamento das imagens no Photoshop, como na Figura abaixo:

Figura 3 – Teste de sequenciamento de imagens



Fonte: Elaborado pelo autor.

Fomos construindo uma narrativa do devir. Todas as imagens nunca completamente dia, nem completamente noite. Ou nunca totalmente claras, nem totalmente escuras. Durante o dia, a lua presente, ainda com a luz do sol restante. Independentemente da posição na fila das imagens, todas não são nem o começo e nem o fim, mas o meio termo.

Fizemos testes de layouts, também no Adobe Photoshop e no In Design (Figura 5).

Figura 5 – Teste de layouts



Fonte: Elaborado pelo autor.

Fizemos experimentações, nos softwares citados, com diferentes tipografias. Além disso, tais programas de edição permitiram fazer tratamento pós fotográfico nas imagens para deixá-las mais bonitas e harmonizadas. Abaixo (Figura 4) é possível ver um exemplo de uma imagem sem edição e pós a edição, onde foi retirada a imagem dos fios de energia que estavam atrapalhando e destoando do que queríamos.

Figura 6 – Exemplo de foto sem edição e com edição



Fonte: Elaborado pelo autor

3.6 Materiais e tecnologia; e experimentação

Sobre a etapa de materiais e tecnologia, Munari (1981, p. 46) diz o seguinte:

A operação seguinte consiste em outra pequena coleta de dados, relativos aos materiais e às tecnologias que o designer tem à sua disposição, no momento, para realizar o projeto. A indústria que apresentou o problema ao designer tem certamente uma tecnologia própria, capaz de trabalhar certos materiais, mas não outros. É inútil, portanto, pensar em soluções que desconsiderem os dados relativos aos materiais e às tecnologias.

Em complemento à etapa de materiais e tecnologia, ele propõe a etapa de experimentação:

É nesta altura que o projetista irá experimentar os materiais e as técnicas disponíveis para o seu projeto. Com frequência, materiais e técnicas são usados de uma única maneira, ou poucas, segundo a tradição. Muitos industriais dizem: "Não temos feito sempre assim? Para que mudar?". Pela experimentação, no entanto, podem-se descobrir novas aplicações para um material ou instrumento (MUNARI, 1981, p. 48).

Como vimos anteriormente, o autor do fotolivro impresso tem várias preocupações relativas aos materiais e tecnologias a serem empregados na produção do objeto: tipo de papel ou se será usado outro material que não o papel (tecido, couro, etc.); tipo de impressão; tipo de encadernação (argolas, cola, amarração. De ferro? Barbante? Ouro? Fita brilhante?), tipo de capa (dura, maleável, de metal, de materiais naturais, etc.), entre outros problemas relativos à composição física do fotolivro.

Como demonstramos na definição do problema, tínhamos como necessidade projetar um livro que exigisse poucos recursos financeiros, devendo ser simples e econômico. Assim, olhando as opções de matérias e tecnologias disponíveis no mercado, compreendemos que um livro impresso acabaria saindo muito dispendioso. Nas nossas pesquisas a encadernação mais barata de percalux, custaria cerca de R\$ 65,00; papel especial, cerca de R\$ 110,00; couro, cerca de R\$ 210,00; algodão ou linho, cerca de R\$ 130,00. Cada folha impressa colorida em papel couchê seria um custo de aproximadamente R\$ 4,00. Assim, o custo de 1 livro giraria em torno de quase R\$ 200,00 para ser impresso e encadernado com qualidade, o tornando custoso e pouco acessível, não correspondendo ao nosso problema definido.

Uma alternativa que encontramos foi a possibilidade de projetar o livro para ser um E-book, ou seja, um livro digital. Desse modo, não iremos dispendir recursos financeiros para sua impressão, e ele poderá ser acessado gratuitamente.

Desse modo, não chegamos a fazer experimentações com papéis ou tintas, pois nosso processo de experimentação foi inteiramente digital, por meio das tecnologias de edição de imagens fornecidas pelos aplicativos Adobe Photoshop e In Design. Isso tornou o processo mais rápido, simples e econômico.

3.7 Criação de modelo; verificação; e desenho construtivo

Munari (1981) fala que quando as experimentações, ao invés de serem feitas em partes separadas, são reunidas no objeto global, tem-se então um modelo que poderá ou não ser a solução final do problema. Após a criação do modelo, deve-se verificar seu funcionamento, para observar o que há de bom e ruim, o que precisa ser refeito, o que deve ser mantido na solução final, etc.

Nós realizamos essas etapas ao fazermos os testes de layouts no Photoshop já com as imagens editadas e escolhido o sequenciamento. Fomos revendo se o sequenciamento estava bom, se o layout estava apropriado. Como nosso fotolivro é digital, não houve necessidade de imprimir para testar um modelo físico. Todo o processo de criação de modelo e verificação das alternativas foram feitos no Photoshop e no In Design, pelo computador.

Observamos que era pertinente utilizar as bordas do livro em azul em tonalidade mais escura, remente ao próprio céu durante o crepúsculo.

Escolhemos a fonte tipográfica Gill Sans MT Condensed na cor branca, gerando um bom contraste entre o fundo e a letra, e fazendo referência às cores das nuvens que flutuam com o fundo azul celestial por trás, além de seu formato mais retilíneo e vertical, fazendo então referência aos edifícios e às construções da cidade.

A etapa da verificação também se deu com a ajuda da professora Daniela Bracchi, que orientou o trabalho, sugerindo melhorias e apontando as qualidades daquilo que íamos testando na criação de modelos, até chegar ao resultado final.

Munari (1981, p. 54) diz ser necessário um desenho de construção:

Os desenhos de construção devem servir para comunicar todas as informações úteis à confecção de um protótipo. Serão executados de maneira clara e legível, em quantidade suficiente para se evidenciarem bem todos os aspectos. E, se os desenhos não

bastarem, o projetista fará um modelo em tamanho natural, utilizando materiais muito semelhantes aos definitivos, por meio do qual o executor perceberá claramente o que se pretende realizar.

Embora em muitos projetos, seja necessário o desenho de construção principalmente quando o projeto será produzido por outra pessoa, a qual vai precisar das orientações exatas para aplicar o projeto na construção do produto final, como nosso fotolivro é digital, não foi pensado para ser reproduzido fisicamente, por isso não foi necessário um desenho de construção detalhado. O próprio arquivo digital do fotolivro é o que contém as informações computadorizadas de sua reprodução. Ao clique duplo sobre o PDF, será aberto o fotolivro, não sendo necessário orientações mais específicas para acessar seu conteúdo.

3.8 Solução

A última etapa, é a da solução. No caso de alguns designs de objetos físicos, essa solução pode ser o desenho de construção mais o protótipo, o qual servirá de base para a produção em larga escala de um mesmo modelo de objeto. No nosso caso, a solução é o próprio fotolivro finalizado e compactado em arquivo digital de fácil acesso.

A seguir, pode-se conferir as páginas do E-Book do fotolivro que chamamos de Prisma.



FOTOLIVRO E-BOOK INSTRUÇÕES

VISUALIZAÇÃO E NAVEGAÇÃO

Para uma melhor visualização deste e-book, é indicado o uso do aplicativo Adobe Acrobat Reader.

Este e-book também pode ser visualizado na maioria dos navegadores de internet ou em outros leitores de PDF, porém sem a garantia da mesma experiência de navegação e exibição para as quais foi projetado

Utilize as teclas de setas esquerda e direita do teclado do computador para passagem das páginas.



CONFIGURAÇÕES DE VISUALIZAÇÃO

Ao abrir este Arquivo através do Adobe Acrobat Reader, o modo Tela Cheia/Full Screen será acionado automaticamente. Este modo é imprescindível e garante que todos os recursos de transição de páginas deste e-book sejam visualizados corretamente

Ao final da visualização, para sair do modo Tela Cheia/Full Screen, aperte a tecla ESC do teclado.

PRISMA

Por: Wendell Briam



















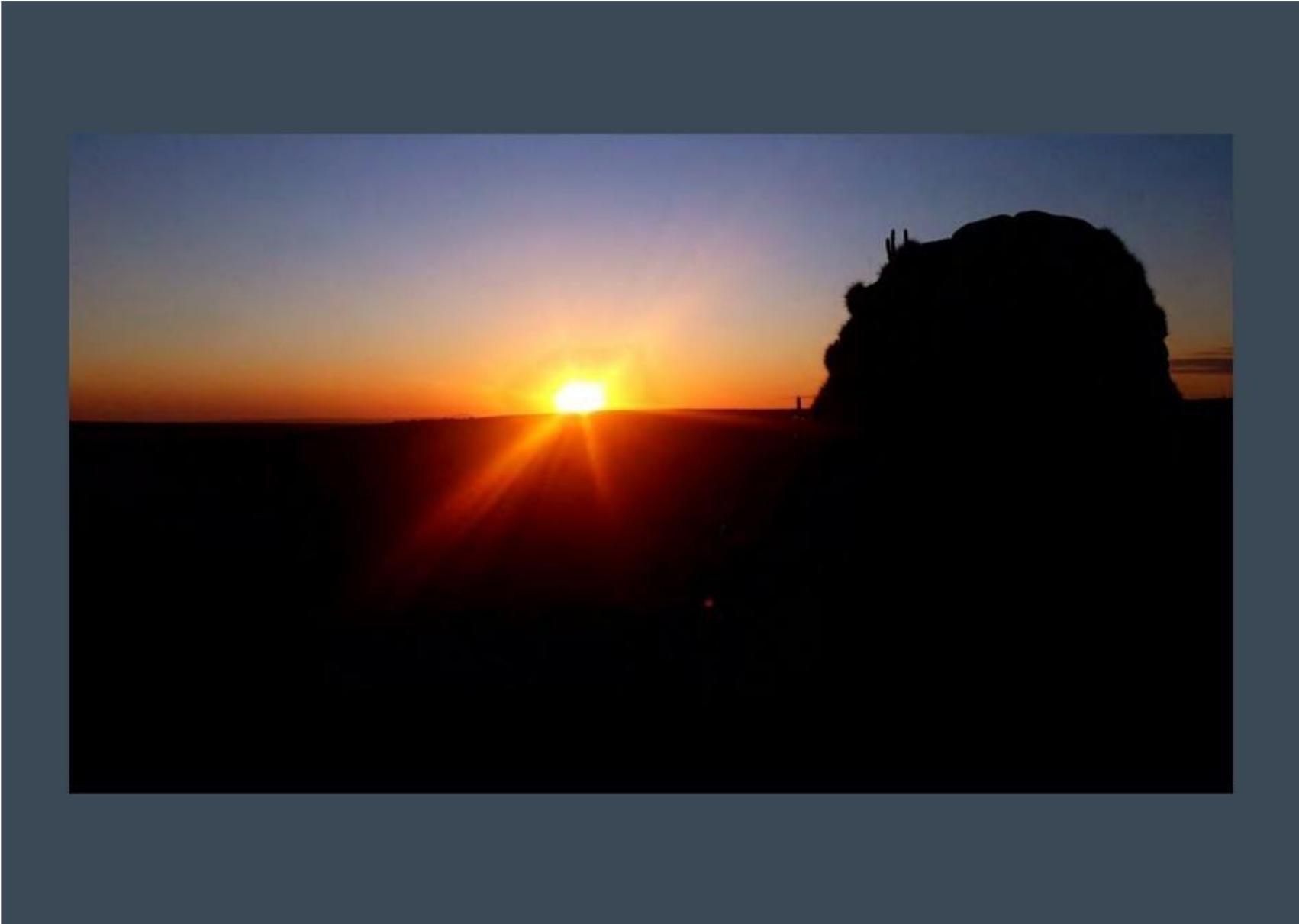


























PRISMA

Fotografias: Wendell Briam
Projeto Gráfico: Wendell Briam
Orientação: Daniela Bracchi

Tipografia: Gill Sans MT Condensed

Caruaru, Agosto/2021

APOIO:

fotolab LABORATÓRIO
DE FOTOGRAFIA
UFPE/CAA

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final da execução do nosso projeto, podemos dizer que cumprimos nosso objetivo inicial que era projetar um fotolivro que explorasse as cores celestiais contrastantes com a Terra em paisagens de Caruaru. Para tal feito, foi de extrema importância o conhecimento da metodologia projetual de Munari (1981), a qual me acompanhará por toda a trajetória como designer, após o fim da graduação. Além disso, esse projeto foi um espaço de poder aplicar conhecimentos adquiridos dentro da disciplina de Fotolinguagem e no período de estágio no Fotolab, momentos enriquecedores para formação do meu olhar como designer e que permitiram a elaboração do fotolivro Prisma.

Terminamos o processo satisfeitos com o resultado, que se tornou economicamente barato, e pôde ser feito num formato digital acessível e que as pessoas estão acostumadas a usar. Porém, acreditamos que seria interessante dar continuidade na prática de elaboração de fotolivros, e experimentar com a exploração de fotolivros físicos, descobrindo e testando técnicas de impressão, de encadernação, etc. Assim, poderemos ampliar nosso conhecimento além dos formatos digitais de produção.

Esperamos também que esse memorial descritivo de projeto pode inspirar e servir de exemplo para outros estudantes interessados na produção de fotolivros, assim como eu fui inspirado pelas produções de ex-alunas do curso que contribuíram com seus respectivos memoriais de conclusão de curso.

REFERÊNCIAS

BOHREN, C. F., & Fraser, A. B. (1985). Why is the sky blue? *American Journal of Physics*, 53(5), 457-462.

BRACCHI, Daniela Nery. Experimentações plásticas ao longo da história dos fotolivros. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE, 18, 2016. **Anais eletrônicos [...]**. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nordeste2016/resumos/R52-0979-1.pdf>. Acesso em: 21 set. 2024.

CARVALHO, Letícia. **Mais Ao Sul**: produção de um fotolivro de natureza arquivística. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design) – Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, 2019.

FABRÍCIO, Branca Falabella. **Sociolinguística interacional**: perspectivas inspiradoras e desdobramentos contemporâneos. São Paulo: Mórula Editorial, 2020.

JULIER, Guy. **The culture of design**. New York: Sage, 2014.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. Lisboa: Edições 70, 1981.

PARR, Martin; BADGER, Gerry. **The Photobook**: A history. Nova Iorque: Phaidon Press, 2004.

SILVA, Vanessa. **Herança Entre Tons**: fotolivro revelado por meio de antotipia. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design) – Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, 2019.

SILVA, Marina. **Fotolivro Véu**: retratos de uma natureza fictícia. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design) – Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, 2019.