

(Re)Vê e Aprende

Desdobragens da Literatura Ergódica em Design Gráfico

Projeto de Dissertação de Mestrado em Design Gráfico

Francisco Seco Costa dos Santos Silva

Orientação: Fernando Oliveira

ESAD.CR 2024



**POLITÉCNICO
DE LEIRIA**

ESCOLA SUPERIOR
DE ARTES E DESIGN

Palavras-chave

design gráfico
sistemas tipográficos
design crítico
teoria literária
literatura ergódica

Resumo

O projeto *Re(Vê) e Aprende* explora, de uma forma ativa e crítica, a literatura ergódica (ou literatura não linear), que surge em resposta à evolução da comunicação e do processo de leitura dentro e fora da rede digital, e o seu contributo como ferramenta de comunicação na disseminação do design gráfico em contexto analógico.

Ao longo da história da tipografia e do design gráfico, observa-se como a comunicação gráfica influencia e é influenciada pelo contexto socio-cultural em que se insere, e como novas perspetivas revelam o potencial das estruturas a que se apegam. Atualmente, as publicações impressas persistem como mecanismos analógicos de comunicação; mas a sua eficácia na disseminação do design gráfico como disciplina enfrenta desafios devido, em grande parte, à sua dependência de elementos visuais e associadas limitações na sua produção, comparativamente a soluções digitais. Por isso, o projeto *Re(Vê) e Aprende* investiga, através da revisão literária, análise de casos de estudo e desenvolvimento de uma publicação experimental, os elementos tipográficos constituintes de uma publicação impressa e o seu potencial como ferramentas de comunicação; o projeto tem como objetivo dar a conhecer as potencialidades da literatura ergódica, assim como estimular o diálogo direcionado ao desenvolvimento de estruturas alternativas de publicações de design gráfico.

Abstract

Re(Vê) e Aprende is a project that explores, in an active and critical fashion, the concept of ergodic (or nonlinear) literature, born in response to the evolution of communication and the reading process in and out of the digital net, and its contribution as a communication tool for graphic design dissemination in an analogical context.

Throughout the history of typography and graphic design, one can observe how graphic communication influences and is influenced by the socio-cultural context in which it operates, and how new perspectives reveal the potential of their associated structures. Today, printed publications persist as analogical mechanisms of communication; but their efficacy in the dissemination of graphic design as a subject faces many challenges due, in large part, to its dependence on visual elements and their associated limitations in production, compared to digital solutions. Because of this, Re(Vê) e Aprende researches, through literary review, case study analysis and the development of an experimental publication, the fundamental typographic elements of a printed publication and their potential as communication tools; the project aims to make the possibilities of ergodic literature known, as well as stimulate discourse directed to the development of alternative structures of graphic design publications.

Keywords

*graphic design
typographic systems
critical design
literary theory
ergodic literature*

Agradecimentos

Agradeço, antes de mais, ao meu orientador Fernando Oliveira pela paciência e contínuo voto de confiança.

Agradeço a Marco Balesteros e Elaine Ramos pela sua disponibilidade e partilha de conhecimento.

Agradeço a António Gomes e Ricardo Santos pela cedência dos seus exemplares de livros durante o processo de investigação.

Agradeço ao corpo docente da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha pela ajuda, conselhos e palavras amigas.

Agradeço à Oficina Digital da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha pela oportunidade de aprender e explorar os diferentes métodos de impressão à sua disposição.

Agradeço à minha família e amigos pelo apoio incondicional, com destaque: à minha irmã e sereia Mafalda Seco; ao mestre e amigo de longa data Afonso Marques; ao guru digital Karn McCloud; e aos *rapazes*, David Monteiro e David Nunes.

ÍNDICE GERAL

1 .INTRODUÇÃO	14	3.3 . <i>Dictionary of the Khazars</i>	88
1.1 . Enquadramento e Relevância	14	3.3.1 . Análise Formal: Estrutura, Tipografia, Cor e Imagem	92
1.2 . Motivação e Objetivos	16	3.3.2 . Análise Ergódica	94
1.3 . Questões de Investigação	17	3.4 . Análise de Dados	96
1.4 . Metodologias	18	4 . INVESTIGAÇÃO APLICADA: PROJETO (RE)VÊ E APRENDE	100
1.5 . Estrutura do Documento	21	4.1 . Conceito	100
2 . ENQUADRAMENTO TEÓRICO	22	4.2 . Explorações Prévias: <i>What We Leave Behind</i>	102
2.1 . (Pós) Modernismo e o Além-Grelha	22	4.3 . Protótipos e Análise Experimental	106
2.1.1 . Tipografia e Imagem na Era Moderna	24	CONCLUSÕES, LIMITAÇÕES E CONTRIBUTOS PARA INVESTIGAÇÕES FUTURAS	112
2.1.2 . (Pós) Estruturalismo, Desconstrução, Semiótica e Signos	30	Conclusões	112
2.1.3 . A Revolução Digital e o Design Gráfico Contemporâneo	34	Limitações	114
2.2 . Literatura Ergódica	38	Contributos Futuros	115
2.2.1 . Modelo de Formas Ergódicas e Tipologias Textuais	40	BIBLIOGRAFIA	116
2.2.2 . Exemplos e Aplicações Ergódicas	46	Referências Bibliográficas	116
2.3 . Macro e Micro Estéticas em Tipografia	50	Bibliografia e Webgrafia	120
2.3.1 . Espaço, Formato e Estrutura Tipográfica	52	Imagens	126
2.3.2 . Tipo de Letra	60	ANEXOS	130
2.3.3 . Bloco de Texto	64	Anexo A . Registo Fotográfico	130
2.3.4 . Cor, Textura e Imagem	68	Anexo B . Documentos de Impressão	138
3 . CASOS DE ESTUDO	70	Anexo C . Notas e Esboços	144
3.1 . <i>Ma Vie Va Changer</i>	72	Anexo D . Entrevistas e Consentimentos	148
3.1.1 . Análise Formal: Estrutura, Tipografia, Cor e Imagem	76		
3.1.2 . Análise Ergódica	78		
3.2 . Paulo de Cantos: Jornadas e Compêndio	80		
3.2.1 . Análise Formal: Estrutura, Tipografia, Cor e Imagem	84		
3.2.2 . Análise Ergódica	86		

ÍNDICE DE FIGURAS E TABELAS

Figuras

- Figura 1** Diagrama de metodologias em contexto de projeto (imagem do autor).
- Figura 2** Capa de *Demorest's illustrated monthly and Mme Demorest's mirror of fashions* (Demorest, 1865).
- Figura 3** Página de *The Nature of Gothic*, considerado um manifesto do movimento *Arts & Crafts*. In *The Stones of Venice* (Ruskin, 1892).
- Figura 4** Póster litográfico do movimento *Art Nouveau*. *La dame aux camelias - Sarah Bernhardt Theatre de la Renaissance* (Mucha, 1896).
- Figura 5** *Sachplakat* publicitário de cigarros *Manoli* (Erdt, 1911).
- Figura 6** Capa de revista expressionista, impressão e linogravura. *Der Weg 1, no. 1* (Schaeffler, 1919).
- Figura 7** Capa e contracapa do livro *avant-garde Slovo predostavliaetsia Kirsanovu. Gosudarstvennoe izdatel'stvo* (Telingater, 1930).
- Figura 8** Páginas do livro *avant-garde Slovo predostavliaetsia Kirsanovu. Gosudarstvennoe izdatel'stvo* (Telingater, 1930).
- Figura 9** Capa de *Jugend* com exemplo de *collage* dadaísta (Heartfield, 1916).
- Figura 10** Manifesto futurista *Parole, Consonanti, Vocali, Numeri in Libertà* (Marinetti, 1915).
- Figura 11** *Die Neue Typographie. Verlag des Bildungsverbandes der deutschen Buchdrucker*. p. 214–215 (Tschichold, 1925)
- Figura 12** Páginas de *Grid Systems in Graphic Design* (Müller-Brockmann, 1996).
- Figura 13** *Merz no. 11: Typographic Advertising: Pelikan issue* (Schwitters, 1924).
- Figura 14** Capa de *Neue Grafik*. Volume 16, um exemplo do Estilo Internacional (Vivar-elli, 1963).
- Figura 15** Póster da Cranbrook Academy, litografia frente e verso com postais destacáveis. *The Graduate Program in Design* (McCoy, 1989).
- Figura 16** Exemplo de ícone: retrato de Umberto Eco (Bogaerts, 1984).
- Figura 17** Exemplo de índice: pegada de astronauta na Lua (NASA, 1969).
- Figura 18** Exemplo de símbolo: bandeira de Portugal (Martins-Tuválkin & Rodrigues, 2004).
- Figura 19** Páginas da revista *Raygun* (Carson, 1992-2000).
- Figura 20** Página de *Cent Mille Millions de Poèmes* (Queneau, 1961).
- Figura 21** Diagrama dos hexagramas de *I Ching. Leibniz and China: A Commerce of Light* (Perkins, 2004).
- Figura 22** Detalhes do jogo *Adventure* (Crowther & Woods, 1976).
- Figura 23** Fotografia da instalação *I Am Awake at the Place Where Women Die. Installationsansicht, Jenny Holzer: Kriegszustand* (Kluge, 1996).
- Figura 24** Colunas de texto de *Glas* (Derrida, 1974).
- Figura 25** Diagrama baseado na distinção da função do utilizador e a sua relação com outros conceitos (Aarseth, 1997, p. 64) (imagem do autor).
- Figura 26** Páginas recortadas de *Tree of Codes* (Stutzman, 2012).
- Figura 27** Páginas soltas dentro do “livro-na-caixa” (Byng, 2022).
- Figura 28** Aplicação de *Composition No.1* em iPad (Byng, 2022).
- Figura 29** Demonstração do efeito do papel fotossensível em *Urgente* (Ramos & Sampaio, 2010).
- Figura 30** Páginas de *O design de Bea Feitler* (Castro & Ramos, 2016).
- Figura 31** Página de *Design Dictionary: Perspectives on Design Terminology* (2007). Utiliza-se o símbolo (→) para demarcar as ligações entre *scriptons* (imagem do autor).
- Figura 32** Estrutura das proporções de um manuscrito medieval. Proporção de página 2:3. Proporção de margens 1:1:2:3. Área do bloco de texto baseado na proporção dourada (Tschichold, 1975).
- Figura 33** Sistema axial organiza-se ao longo de um único eixo, sendo a informação distribuída à esquerda e direita do mesmo (imagem do autor).
- Figura 34** Sistema bilateral organiza-se ao longo de um único eixo, sendo a informação distribuída de forma simétrica (imagem do autor).
- Figura 35** Sistema radial expande-se a partir de um único ponto (imagem do autor).

Figura 36	Sistema dilatacional posiciona-se ao longo de linhas circulares concêntricas (imagem do autor).	Figura 47	Exemplo de sistema transicional: pôster <i>Dubai Lynx International Festival of Creativity</i> (Carson, 2015).	Figura 61	Diagrama de cores do risógrafo na Oficina Digital (imagem do autor).
Figura 37	Sistema aleatório apresenta-se sem estrutura ou padrão aparente (imagem do autor).	Figura 48	Exemplo de sistema dilatacional: pôster <i>Brésil Brésil. Année Du Brésil en France</i> (Apeloig, 2005).	Figura 62	Diagrama do processo de aplicação de duas camadas de cor (preto e azul) em risografia (imagem de autor).
Figura 38	Sistema de grelhas subdivide-se através de linhas horizontais e verticais perpendiculares, ou grelhas (imagem do autor).	Figura 49	Páginas da edição de 2015 de <i>Ma Vie Va Changer</i> (Almeida & Guéniot, 2015).	Figura 63	<i>What We Leave Behind</i> (imagem do autor).
Figura 39	Sistema transicional sobrepõe-se informalmente por camadas (imagem do autor).	Figura 50	Sequência de leitura de <i>Ma Vie Va Changer</i> (imagens do autor).	Figura 64	<i>What We Leave Behind</i> , formato solto (imagem do autor).
Figura 40	Sistema modular, ou sistema de grelha modular (Kunz, 2000) posiciona a informação dentro de elementos unitários, ou módulos (imagem do autor).	Figura 51	Excerto de texto com tipo de letra serifada e “selo” em <i>Ma Vie Va Changer</i> (2020). Impressão a vermelho (imagem do autor).	Figura 65	<i>What We Leave Behind</i> , formato encadernado (imagem do autor).
Figura 41	Exemplo de sistema axial: pôster <i>10 Zürcher Maler – Kunsthalle Basel</i> (Ruder, 1957).	Figura 52	Capa de <i>O Livro-mem - Paulo de Cantos na palma da mão</i> (imagem do autor).	Figura 66	Participante D manuseando as folhas (imagem do autor).
Figura 42	Exemplo de sistema bilateral: página de <i>Cranbrook Design: The New Discourse Book Design</i> (McCoy & McCoy, 1990).	Figura 53	Capa de <i>Compêndio Cantiano</i> (imagem do autor).	Figura 67	Maquete da publicação <i>(Re)Vê e Aprende</i> (imagens do autor).
Figura 43	Exemplo de sistema radial: pôster <i>The Diva is Dismissed - Public Theater</i> (Scher, 1994).	Figura 54	Sequência de leitura de <i>Compêndio Cantiano</i> (imagens do autor).	Figura 68	A estrutura da publicação <i>(Re)Vê e Aprende</i> remete para a relação do computador e do bloco de notas em contexto de investigação (imagem do autor).
Figura 44	Exemplo de sistema dilatacional: <i>Capa de CD 20 Jahre Inventionen II. EDITION RZ</i> (2018).	Figura 55	Páginas de <i>O Livro-mem - Paulo de Cantos na palma da mão</i> (imagem do autor).	Figura 69	Exemplo de caderno em papel azul, com três dobras paralelas (imagem do autor).
Figura 45	Exemplo de sistema aleatório: capa de <i>Zang Tumb Tuuum: Adrianople. Words-in-Freedom</i> (Marinetti, 1912).	Figura 56	Páginas de <i>Compêndio Cantiano</i> com três colunas de texto alinhado à esquerda (imagem do autor).	Figura 70	Exemplo de aplicação da família tipográfica <i>Lato</i> nos dois tipos de papel utilizados (imagens do autor).
Figura 46	Exemplo de sistema de grelhas: capa do jornal <i>Skyline No. 1</i> (Vignelli & Vignelli, 1978).	Figura 57	Capa de <i>Dictionary of the Khazars</i> (Pavic, 1989).	Figura 71	Exemplos de alterações subtis de disposição de texto que alteram o sistema de grelhas para um sistema aleatório na publicação (imagem do autor).
		Figura 58	Sequência de leitura de <i>Dictionary of the Khazars</i> (imagens do autor).	Figura 72	Grelha transversal da folha A3 (imagem de autor).
		Figura 59	Excerto de <i>Dictionary of the Khazars</i> com explicação dos símbolos representativos (imagem do autor).	Figura 73	Exemplo da maquete da publicação <i>(Re)Vê e Aprende</i> e a sua relação com a grelha (imagem de autor).
		Figura 60	Esboços de formatos e estruturas para a publicação (imagem do autor).		

Tabelas

Anexos

Tabela 1	Tabela de classificação de exemplos textuais de Aarseth (1997) segundo o modelo de formas ergódicas (imagem do autor).	Figura 74	<i>What We Leave Behind</i> . Distribuição de páginas inicial (topo). Participante A (imagens do autor).	Figura 85	Exemplo de documento de impressão de um caderno de <i>(Re)Vê e Aprende</i> (imagem de autor).
Tabela 2	Tabela de classificação dos casos de estudo segundo o modelo de formas ergódicas (Aarseth, 1997) (imagem do autor).	Figura 75	<i>What We Leave Behind</i> . Distribuição de páginas inicial (topo). Participante B (imagens do autor).	Figura 86	Exemplo de documento de impressão de um caderno de <i>(Re)Vê e Aprende</i> para impressão a azul (imagem de autor).
Tabela 3	Tabela comparativa da sequência de páginas do formato encadernado de <i>What We Leave Behind</i> e das sequências criadas por cada participante (A, B, C, D, E) (imagem do autor).	Figura 76	<i>What We Leave Behind</i> . Distribuição de páginas inicial (topo). Participante C (imagens do autor).	Figura 87	Notas tiradas durante a comunicação com Marco Balesteros. 20 de fevereiro de 2024 (imagem do autor).
Tabela 4	Tabela comparativa dos temas identificados no formato solto de <i>What We Leave Behind</i> , assim como as estratégias de criação de sequências de cada participante (A, B, C, D, E) (imagem do autor).	Figura 77	<i>What We Leave Behind</i> . Distribuição de páginas inicial (topo). Participante D (imagens do autor).	Figura 87	Notas gerais de desenvolvimento. 4 de abril de 2024 (imagem do autor).
		Figura 78	<i>What We Leave Behind</i> . Distribuição de páginas inicial (topo). Participante E (imagens do autor).	Figura 88	Esboços e notas de desenvolvimento. 3 de julho de 2024 (imagem do autor).
		Figura 79	Visualização das ligações (linhas azuis) entre segmentos textuais da publicação (retângulos), concebidas através sobreposição de termos, conceitos ou nomes (imagem do autor).	Figura 89	Esboços e notas de desenvolvimento. 19-22 de julho de 2024 (imagem do autor).
		Figura 80	Explorações de formato e estrutura da publicação <i>(Re)Vê e Aprende</i> (imagens do autor).	Figura 90	Notas gerais de desenvolvimento. 26 de julho a 10 de agosto de 2024 (imagem do autor).
		Figura 81	Teste de tratamento de imagem para impressão (imagem do autor).	Figura 91	Esboços e notas de desenvolvimento. 29 de agosto a 2 de setembro de 2024 (imagem do autor).
		Figura 82	Teste de impressão da família tipográfica <i>Lato</i> (imagem do autor).	Figura 92	Esboços e notas de desenvolvimento. 29 de agosto a 2 de setembro de 2024 (imagem do autor).
		Figura 83	Teste de impressão nos três tipos de papel disponíveis em risografia. Por ordem decrescente: amarelado, <i>off-white</i> , branco (imagem do autor).	Figura 93	Esboços e notas de desenvolvimento. 9-17 de setembro de 2024 (imagem do autor).
		Figura 84	Exemplo de documento de impressão de um caderno de <i>(Re)Vê e Aprende</i> com linhas a subdividir a folha A3 em 8 páginas (imagem de autor).	Figura 94	Consentimento por escrito de Elaine Ramos (imagem do autor).
				Figura 95	Consentimento por escrito de Marco Balesteros (imagem do autor).

GLOSSÁRIO

<i>avant-garde</i>	Agente, grupo ou movimento intelectual, artístico ou político que está ou procura estar à frente do seu tempo, relativamente a ações, ideias ou experiências; vanguarda (Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, 2024).
<i>bourgeois; bourgeoisie</i>	Classe social dominante no regime capitalista, porque os seus membros possuem os meios de produção, por oposição à classe trabalhadora; burguesia (Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, 2024).
<i>incunábulo</i>	Obra impressa antes do século XVI (Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, 2024).
<i>layout</i>	Modo de distribuição e arranjo dos elementos gráficos num determinado espaço ou superfície (Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, 2024).
<i>master; matriz</i>	Gravação original de sons, imagens ou dados, de que pode ser feita a reprodução de cópias; placa original para reprodução fotográfica ou tipográfica (Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, 2024).
<i>off-white</i>	Quase branco; esbranquiçado (Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, 2024).
<i>proporção dourada</i>	Uma constante real algébrica irracional utilizada na arquitetura, nas artes e no design gráfico, representada pela divisão de uma reta em dois segmentos (a e b), sendo que quando a soma desses segmentos é dividida pela parte mais longa, o resultado obtido é de aproximadamente 1,61803398875 (Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, 2024).
<i>smartphone</i>	Telemóvel com conectividade e funcionalidades semelhantes às de um computador pessoal, nomeadamente com um sistema operativo capaz de correr várias aplicações; <i>telephone</i> inteligente (Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, 2024).

software Conjunto de programas, processos, regras e, eventualmente, documentação, relativos ao funcionamento de um conjunto de tratamento de informação, por oposição a *hardware* (Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, 2024).

*“Um livro é um espelho flexível da mente e do corpo...
... Se o livro aparenta ser apenas uma máquina de papel, apenas
máquinas o vão querer ler.”^[1]*

(Robert Bringhurst, 1996, p.143)

[1] Tradução do autor a partir do original: *"A book is a flexible mirror of the mind and the body...
... If the book appears to be only a paper machine, only machines will want to read it."*

1 . INTRODUÇÃO

1.1 . Enquadramento e Relevância

Observa-se no livro uma estrutura rígida na sua organização, enraizada na proporção dourada que influenciou também o desenvolvimento dos formatos da página de papel (Elam, 2001) e do bloco de texto (Bringhurst, 1996), em manuscritos e incunábulo medievais. O processo de leitura, no entanto, enfrenta uma evolução constante: não só devido à quantidade de informação acessível (Tschichold, 1928), como resultado do avanço da tecnologia (Samara, 2017), a leitura transforma-se numa experiência multifacetada de comunicação visual. Com esta evolução, a necessidade de explorar sistemas alternativos de organização visual em publicações impressas surge repetidamente ao longo do tempo.

Presentemente, a mudança paradigmática social, cultural e tecnológica abre caminho para a discussão no design gráfico; o seu papel na acessibilidade, inclusão e responsabilidade individual para com uma comunidade cada vez mais global. Mas a forma, a organização, a linguagem visual, os modelos de linearidade textual e a sua eficácia, por estarem intrinsecamente ligados à disseminação da informação, devem também ser questionados através do processo de design crítico (Dunne & Raby, 2013).

Apesar da relevância dos sistemas estabelecidos para o efeito, desafios propostos através de mecanismos de comunicação menos convencionais podem oferecer ao público uma compreensão mais profunda de uma mensagem (Samara, 2017). Os desafios associados à disseminação teórica do design gráfico, pela sua complexidade (Walker, 2017), são alvos de análise no contexto deste projeto de investigação.

Espen J. Aarseth (1997) define o termo literatura ergódica como qualquer obra de literatura ou textual que requer um esforço não trivial por parte do leitor de forma a compreender a totalidade da sua mensagem. Apesar de subsequentes investigações de literatura ergódica focarem-se em experiências de texto interativo em meios digitais - video jogos, hipertexto digital, geradores de texto - Aarseth (1997) argumenta que o conceito não é exclusivo de nenhum meio de comunicação. São considerados exemplos analógicos de literatura ergódica obras como *Calligrammes* de Apollinaire (1918), *House of Leaves* de Mark Z. Danielewski (2000), *Tree of Codes* de Jonathan Safran Foer (2010), entre outras. Obras ergódicas exploram a não linearidade do texto através do seu *layout*, disposição do conteúdo e caminhos de acesso à informação.

Esta abordagem oferece uma nova camada exploratória dos sistemas de comunicação, existindo muitos modelos de publicação (obras de referência como dicionários, por exemplo) que acolhem estratégias ergódicas na sua estrutura (Aarseth, 1997; Baines & Haslam, 2002).

O contributo das estratégias ergódicas à disseminação do design gráfico é analisado de uma forma crítica ao longo do projeto.

1.2 . Motivação e Objetivos

Registam-se em memórias de infância, as quais são guardadas com muita estima, horas passadas no escritório da casa dos avós a pesquisar, imprimir e compilar imagens de interesses de criança (desenhos animados, super heróis, etc.); finalmente, as páginas são dobradas ao meio e encadernadas com dois agrafos, criando livros rudimentares. É desconhecida a razão por detrás do fascínio com imagens impressas, mas sendo levados para a escola e para casa, estes compêndios proporcionam um entretenimento simples ao folhear e olhar para as personagens no papel. Por um lado, a portabilidade do objeto permite a sua consulta a qualquer altura, função que mais tarde veio a ser substituída pelo *smartphone*. Mas a experiência da consulta de um livro, e a sensação táctil associada, mantêm-se insubstituíveis até hoje (Kunz, 2000).

Pretende-se com este projeto, numa primeira instância, obter uma revisão e introspectiva crítica e exploratória do processo de desenvolvimento projetual. Visa-se também que os resultados obtidos na conclusão do projeto, assim como as limitações registadas ao longo do processo, apresentem estratégias das quais beneficia a disseminação do design gráfico e abre portas discursivas acerca da produção de publicações, nomeadamente de carácter académico e relacionadas com o design gráfico.

Em termos de objetivos específicos, visa-se com este projeto analisar os sistemas tipográficos existentes e em circulação em publicações de design gráfico, descodificar os seus elementos constituintes, e numa análise experimental e crítica propôr uma abordagem alternativa aos mesmos sistemas assim como à estrutura de uma publicação, tendo como prioridade facilitar o processo de compreensão dos conceitos através dos princípios da literatura ergódica.

Os objetivos projetuais culminam numa publicação de natureza ergódica que expõe e interpreta os conteúdos de investigação, refletindo o próprio processo de design gráfico. Por sua vez, o projeto tem como objetivo ser um ponto de partida para projetos futuros e abrir portas à discussão e procura de soluções, expondo a importância e contributo do processo contínuo da crítica no design gráfico.

1.3 . Questões de Investigação

O primeiro passo para o desenvolvimento de um projeto de investigação é a identificação do problema (Leedy & Omrod, 2010).

Refletindo as considerações de Sue Walker (2017) sobre os obstáculos na produção de publicações de design gráfico, questiona-se a possibilidade do design crítico servir de veículo para ir ao encontro de soluções alternativas. Questiona-se o contributo do modelo de formas ergódicas (Aarseth, 1997) para a disseminação do design gráfico em publicações impressas, contornando as barreiras na sua produção e eficácia de comunicação (Walker, 2017).

Como ferramentas de design gráfico e de comunicação, analisam-se as estratégias de organização tipográfica, os seus constituintes, e o seu enquadramento histórico e cultural.

Finalmente, identificam-se projetos e publicações relevantes, analisando as suas estratégias de comunicação e classificando-as segundo o modelo de formas ergódicas (Aarseth, 1997).

Qual é o contributo da literatura ergódica como ferramenta discursiva em publicações de design gráfico? é a questão principal deste projeto que abre portas a problemáticas secundárias:

Qual é o lugar da crítica num projeto de design gráfico?

Pode a literatura ergódica abrir caminhos à disseminação do design gráfico como disciplina?

De que forma pode a literatura ergódica representar o processo de investigação de design gráfico?

Quais são os sistemas tipográficos existentes? Quais são os elementos componentes dos sistemas tipográficos?

Quais os casos de estudo relevantes para este processo?

1.4 . Metodologias

O trabalho de Anthony Dunne e Fiona Raby (2013) enquadra o termo design crítico como uma descrição generalizada para projetos de natureza crítica: o design crítico tem como objetivo principal abrir caminhos de pensamento, de crítica e de formação de novas ideias, e criam uma confortável separação das pressões da sociedade e de mercado contemporâneas para o designer e para o projeto, permitindo uma exploração conceptual livre. Para tal, identifica-se a elaboração de um livro de artista como uma abordagem possível para explorar, de uma forma contida e independente do fator comercial, as temáticas de investigação de uma forma crítica (Rock et al., 1996).

É preciso definir o modo - o alvo - da prática de um projeto de design crítico. Entendem-se três modos principais que definem a área em análise: o primeiro modo, no círculo interior da reflexão, é relativo ao processo do designer em particular; o segundo modo relaciona-se com o design gráfico como prática e disciplina; e o terceiro modo procura usar a prática do design como forma de crítica a um problema exterior à disciplina, exibindo questões da sociedade contemporânea (design crítico) ou futura (design especulativo) através do estímulo discursivo (Mazé, 2008; Dunne & Raby, 2013).

As questões de investigação, na sua componente crítica de primeiro e segundo modos de criticismo (Mazé, 2008), surgem num contexto relevante para a prática do projeto de design. O projeto toma, portanto, uma abordagem de pesquisa aplicada e qualitativa, enquadrando-se entre a investigação teórica e a experimentação de maneira a fundamentar e avaliar os seus resultados (Leedy & Omrod, 2010; Muratovski, 2016).

A abordagem inicial do desenvolvimento do projeto incorpora os métodos da investigação qualitativa devido à natureza das questões, complexidade dos conceitos e a dimensão dos temas específicos (Baxter & Jack, 2008). São precisas, por isso, diversas fontes de investigação relacionadas com as questões centrais e com diferentes abordagens do problema.

Numa primeira instância, a revisão literária sobre sistemas tipográficos, design gráfico contemporâneo e abordagens alternativas a publicações analisadas sob o modelo de formas ergódicas (Aarseth, 1997) produz uma base sólida e restrita de investigação. Também é aplicada uma análise de casos de estudo a projetos e publicações relacionadas com os temas mencionados, tanto em conteúdo como em estruturas tipográficas (Baxter & Jack, 2008; Leedy & Omrod, 2010).

A recolha e análise de dados literários e de casos de estudo está interligada com a componente prática do projeto. É sintetizado o sistema para a produção do artefacto que, acoplado com um registo escrito, fundamenta os resultados da pesquisa aplicada. Esta estrutura envolve a seleção do objeto de estudo, experimentação e prototipagem inicial procurando responder às questões de investigação (Candy, 2006; Muratovski, 2016).

O artefacto experimental é submetido a um processo contínuo de análise, avaliação e reexecução de forma a estabelecer, registar e resolver questões que possam surgir ao longo do desenvolvimento do projeto, tanto de um ponto de vista de autoavaliação durante a prática (McNiff, Whitehead, 2006), como através da análise crítica dos resultados de forma a obter um conhecimento holístico dos problemas que o projeto acarreta.

A **Figura 1** representa um diagrama que reflete as metodologias e métodos do projeto, dividindo-os em períodos (Questão, Estado da Arte, Objeto e Projeto) consoante a sua cronologia.

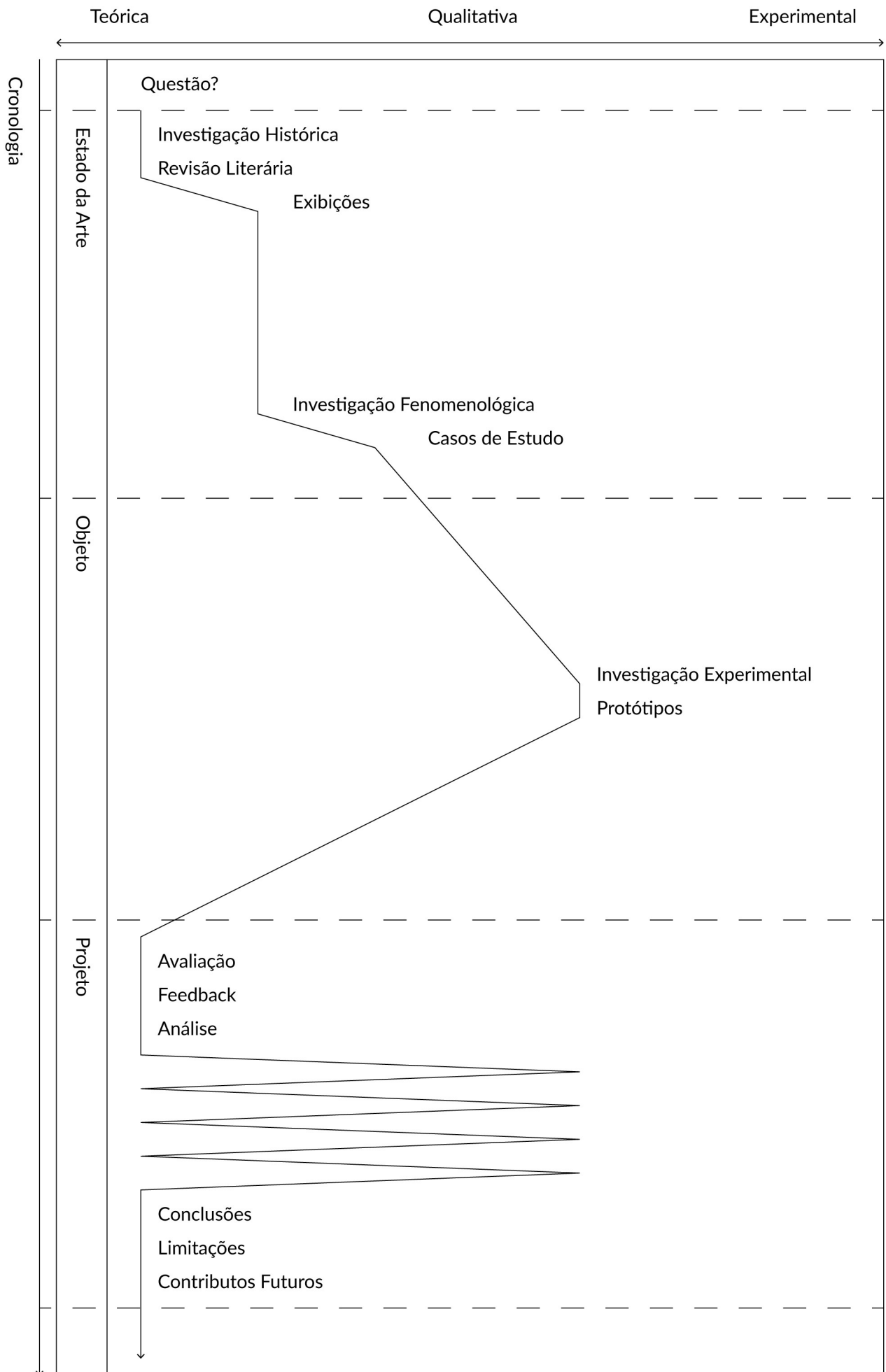


Figura 1 Diagrama de metodologias em contexto de projeto (imagem do autor).

1.5 . Estrutura do Documento

O presente documento reflete as metodologias e o processo de investigação referentes ao projeto. Para além da **Introdução**, o documento é subdividido consoante a sua posição temática e cronológica em contexto projetual:

O **Enquadramento Teórico** reflete a revisão literária direcionada à evolução e contextualização socio-cultural da tipografia e design gráfico de publicações desde a Era Vitoriana à atualidade, assim como as suas origens e relações com conceitos pós-estruturalistas e de Desconstrução; a definição de literatura ergódica, do modelo de formas ergódicas (Aarseth, 1997) e as suas tipologias; e as especificidades dos elementos tipográficos como o formato, estrutura, texto, cor e imagem, e a sua relação com a legibilidade, acessibilidade e linguagem visual de uma publicação. Cada temática é suplementada com exemplos visuais e de estado da arte.

Os **Casos de Estudo** apresentam os métodos e resultados da análise de três projetos editoriais consoante as suas características tipográficas formais e estruturas ergódicas: *Ma Vie Va Changer* (Almeida & Guéniot, 2020), *Jornadas Cantianas* (Castelo & Gomes, 2013, 2022a, 2022b) e *Dictionary of the Khazars* (Pavić, 1984).

A **Investigação Aplicada** resume o processo de experimentação referente ao desenvolvimento da publicação *(Re)Vê e Aprende*, contextualizando-o quanto às temáticas da revisão literária e resultados da análise dos casos de estudo, incluindo ainda um exercício de pesquisa qualitativa sobre o papel de estruturas tipográficas informativas numa publicação.

As **Conclusões** analisam os resultados da investigação aplicada do ponto de vista de objeto de design crítico, refletindo os objetivos do projeto de investigação, as limitações detetadas durante o processo, e uma estimativa das possibilidades e contributos da investigação para projetos futuros.

2 . ENQUADRAMENTO TEÓRICO

2.1 . (Pós) Modernismo e o Além-Grelhas

A passagem do livro singular (manuscrito) ao livro plural (impresso), em meados do século XV, provocou uma revolução de proporções gigantescas, comparável, do ponto de vista económico e cultural, à que ocorrera, na Alta Idade Média, com a substituição do rolo de papiro (volume) pelo livro plano (códice) de pergaminho. (Anselmo, 2002, p.13)

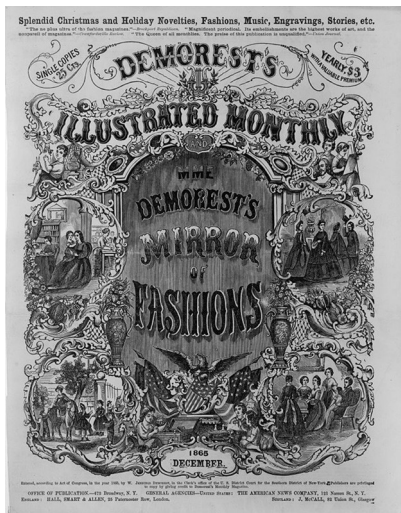


Figura 2 Capa de *Demorest's illustrated monthly and Mme Demorest's mirror of fashions* (Demorest, 1865).

A partir do século XIX a comunicação impressa é marcada por uma mudança de valores do quotidiano devido, em grande parte, à mecanização da tipografia e impressão durante a Revolução Industrial (Baines & Haslam, 2002). O material impresso, ao tornar-se a principal ferramenta de comunicação em massa, obriga a tipografia, a publicidade impressa e as publicações a acompanharem o aumento considerável da literacia e do consumismo na sociedade da Era Vitoriana. Devido aos avanços tecnológicos de produção em massa, a precisão mecanizada é tomada como prioridade relativa aos valores estéticos e de legibilidade; e o fervor comercial modifica o espaço impresso com formas e composições cada vez mais retorcidas, garridas e ornamentadas (Fili & Heller, 1999; Baines & Haslam, 2002; Samara 2017).

Existe, no entanto, alguma resistência a esta mudança. Na segunda metade do século XIX, nomeadamente na Europa e Estados Unidos, surgem em contrariedade ao industrialismo da Era Vitoriana diversos movimentos nas artes e no design. O movimento *Arts & Crafts*, originando em Inglaterra, procura restabelecer padrões estéticos e funcionais, controlando todos os aspetos de produção na arquitetura, na indústria tipográfica e no design.

Enquanto que certos seguidores do movimento defendem o regresso às técnicas artesanais, uma faceta do *Arts & Crafts* evolui para a *Art Nouveau*, que se inclina para a integração das características técnicas e estéticas da época com os padrões do movimento. O ambiente comercial sobrecarregado e efémero da indústria tipográfica estende-se também para o início do século XX, prefigurando os ideais funcionais do Modernismo (Fili & Heller, 1999; Samara, 2017).

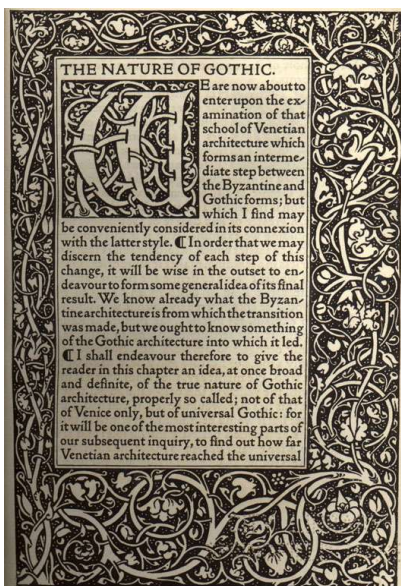


Figura 3 Página de *The Nature of Gothic*, considerado um manifesto do movimento *Arts & Crafts*. *In The Stones of Venice* (Ruskin, 1892).

Figura 4

Póster litográfico do movimento Art Nouveau.
La dame aux camélias - Sarah Bernhardt Theatre de la Renaissance (Mucha, 1896).



2.1.1 . Tipografia e Imagem na Era Moderna

Apesar da saturação gráfica herdada do desenvolvimento comercial e industrial do século XIX, agregada a todos os aspetos da vida moderna e à classe social burguesa, a comunicação impressa subsiste como o método mais eficaz para informar, comunicar e vender. Observa-se, por isso, um esforço significativo na sua melhoria (Fili & Heller, 1999).

Nesta época surge a estratégia da redução na composição gráfica: um foco nos elementos principais do objeto gráfico, de maneira a que este se sobressaia. Para tal, tipografia e imagem tornam-se uma combinação essencial: na Alemanha, os *Sachplakat* (ou pósteres objeto), por exemplo, procuram simplificar a publicidade e distinguir os seus produtos num mercado visualmente sobrecarregado. Em contraste com “os excessos da *Art Nouveau*” (Fili & Heller, 1999, p. 61), os *Sachplakat* reduzem os pósteres publicitários aos seus elementos básicos: uma imagem do produto, o logótipo da marca, e uma curta mensagem com um tipo de letra em bloco (Fili & Heller, 1999).

Por outro lado, a revolução artística do virar do século alcança uma voz política, *avant-garde*, na junção de texto e imagem. O Expressionismo alemão, ao tender para técnicas de impressão rudimentares como a xilogravura, transforma a tipografia numa ferramenta de expressão emocional não só pelo conteúdo, como pela forma distinta das suas letras (Fili & Heller, 1999). Na Rússia surge o Construtivismo, um movimento artístico associado às limitações materiais causadas pela Primeira Guerra Mundial. As formas visuais reduzidas, porém fortes, geométricas e dinâmicas do Construtivismo russo tornam-se símbolos revolucionários contra os *bourgeois* (Fili & Heller, 1999).



Figura 5 Sachplakat publicitário de cigarros Manoli (Erdt, 1911).



Figura 6 Capa de revista expressionista, impressão e linogravura. *Der Weg* 1, no. 1 (Schaeffler, 1919).

Figura 7 Capa e contracapa do livro avant-garde Slovo predostavliaetsia Kirsanovu (Telingater, 1930).



Figura 8 Páginas do livro avant-garde Slovo predostavliaetsia Kirsanovu (Telingater, 1930).

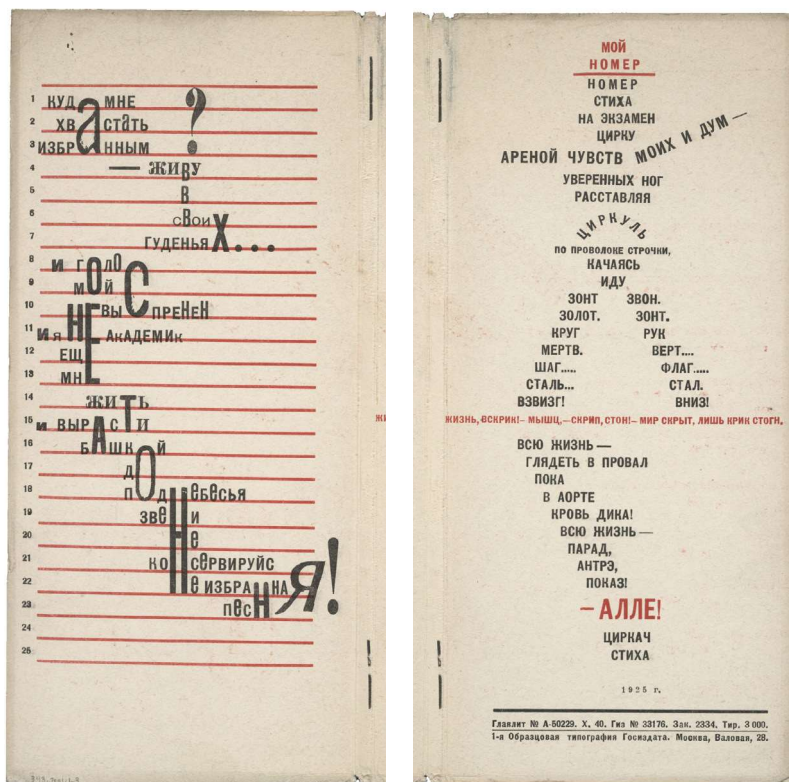


Figura 11 Die Neue Typographie. Verlag des Bildungsverbandes der deutschen Buchdrucker. p. 214–215 (Tschichold, 1925).

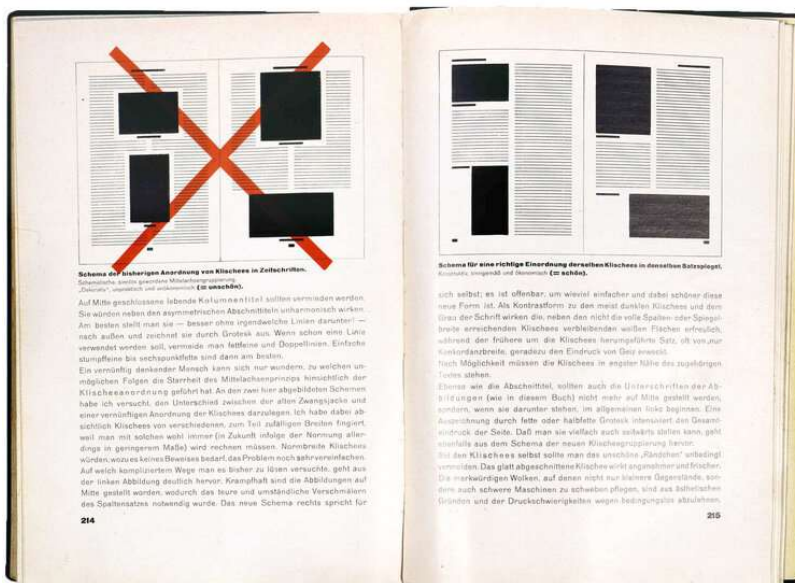


Figura 12 Páginas de Grid Systems in Graphic Design (Müller-Brockmann, 1996).

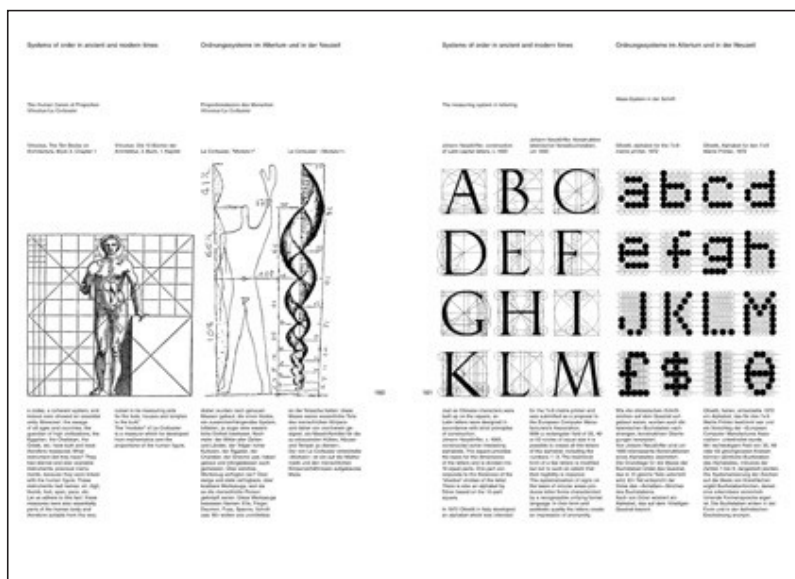
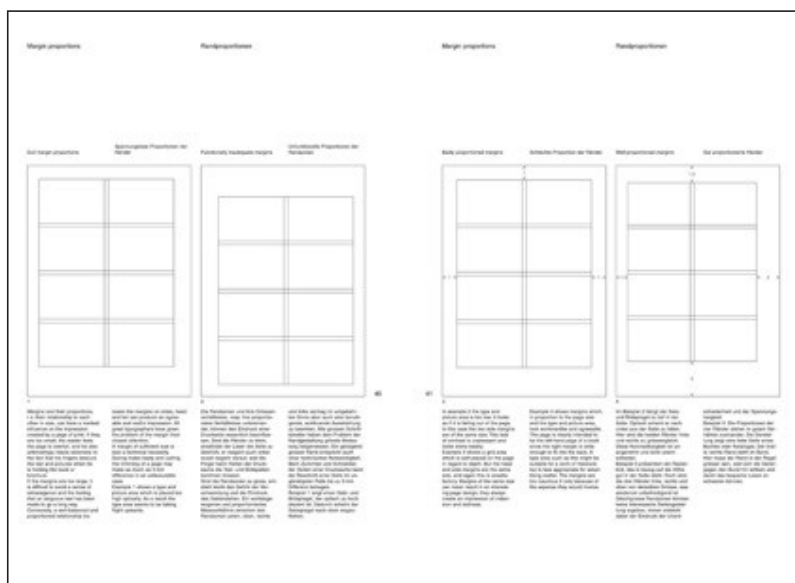




Figura 13 Merz no. 11: Typographic Advertising: Pelikan issue (Schwitters, 1924).

Os valores do Modernismo proliferam por todos os aspetos da vida moderna no século XX como a filosofia, a arquitetura e o design, cimentando-se como pilares indiscutíveis do progresso e do racionalismo. Porém, estes valores não constituem uma verdade universal (Fili & Heller, 1999). Apesar das origens anti-*bourgeoisie* do Modernismo no design gráfico, a sua estética é eventualmente adotada como símbolo do progresso em meios comerciais (Fili & Heller, 1999). O estilo *moderne*, ou *art deco*, representa uma versão mal compreendida e “adulterada” da Nova Tipografia (Fili & Heller, 1999, p.95). Para além disso, uma nova onda de limitações e dificuldades causadas pelas tensões da Segunda Guerra Mundial leva a um repensar da rigidez das normas modernistas.

Na década de 1940 Tschichold renuncia ao dogma da própria Nova Tipografia (Heller & Filli, 1999). Todavia, o Modernismo continua a evoluir no ambiente politicamente neutro da Suíça, onde é desenvolvido o Estilo Internacional. Carregando a estética da Nova Tipografia, e por consequência o sistema de grelhas, o Estilo Internacional é também adotado pelo design corporativo, dominando em contexto de projetos de identidade empresarial, publicações e comunicação em massa a partir da década de 1960; e a sua influência é ainda visível nos dias de hoje (Heller & Filli, 1999; Kunz, 2000; Samara, 2017).

Com a ubiquidade do Estilo Internacional surgem problemas semelhantes à saturação visual pré-moderna; “a comunicação em massa exigia mais variação, e a tipografia, como a moda, renova-se constantemente num processo alternado de saltos para a frente e para trás” (Fili & Heller, 1999, p.154).

Figura 14 Capa de *Neue Grafik*. Volume 16, um exemplo do Estilo Internacional (Vivarelli, 1963).



2.1.2 . (Pós) Estruturalismo, Desconstrução, Semiótica e Signos

O estruturalismo é uma corrente de pensamento que surge na segunda metade do século XX e que se distancia da classificação objetiva de fenômenos e objetos. No pensamento estruturalista, a relação entre o objeto observado e o observador toma precedência, e a semelhança ou diferença entre os objetos define a estrutura que influencia as conclusões do observador. Por isso, o estruturalismo procura identificar as estruturas permanentes que definem a realidade (Hawkes, 2003). Originalmente associado ao campo da linguística, o conceito de estruturalismo é apresentado por Ferdinand de Saussure em 1916 e vem influenciar muitos campos científicos e humanísticos (Saussure, 1916; Hawkes, 2003).

Saussure (1916) desenvolve ao mesmo tempo o estudo da semiologia, onde surge uma noção específica de signo - uma imagem, gesto, som, objeto, etc. - como uma relação entre significado e significante: o conceito inerente, ou a ideia mental do conceito (significado) é atribuído a uma imagem representativa (significante), dentro de um sistema - linguagem, cultura, protocolo - resultando num signo.

Roland Barthes (1953; 1957) é um crítico dos campos do estruturalismo e da semiologia, e conclui que a investigação semiológica, ou a significação de objetos analisados segundo os parâmetros da semiologia, é limitada por questões de pertinência e heterogeneidade de interpretações, e não acompanha o ritmo de mudança dos próprios sistemas. Barthes (1953; 1957) analisa a ausência de um significado universal e absoluto, em oposição às noções estabelecidas pelo estruturalismo; os filósofos Gilles Deleuze e Félix Guattari (1980) conceptualizam a noção de rizoma, ou seja, uma rede de significados e significantes interligados e multidirecionais, em oposição a uma rede hierárquica de progresso unidirecional da qual surgem, segundo o pensamento estruturalista, as estruturas permanentes.

Revela-se também que, em contextos literários, a relação entre texto e autor tem-se vindo a alterar ao longo do tempo, e que o autor como autoridade atribuidora de significado é fundamentalmente ausente. Compete ao leitor, por isso, formar o significado do texto através da sua análise e interpretação (Barthes, 1967; Foucault, 1969; Rock et al., 1996; Lupton, 1998).

O crítico pós-estruturalista Jacques Derrida (1967) resume um dos exemplos mais concretos de crítica da língua como sistema complexo de signos, na sua definição semiológica, no conceito de *différance*: salienta-se a heterogeneidade nas relações dos signos e na formação dos elementos da linguagem, assim como a necessidade de avaliar a relação entre texto e significado numa abordagem ao qual dá o nome de Desconstrução (Fili & Heller, 1999; Norris, 2002).

A Desconstrução implica a deformação das estruturas básicas, forçando os seus elementos constituintes a assumir relações novas (Derrida, 1967; Norris, 2002). Na década de 1980, estudantes da Cranbrook Academy nos Estados Unidos aplicam os princípios da Desconstrução ao design gráfico através de composições tipográficas complexas, refletindo a complexidade da significação. Segundo Heller e Fili (1999), a Desconstrução aplicada às estruturas tipográficas revela como a descodificação das hierarquias da informação visual abrem caminhos à leitura e compreensão da mesma de uma forma não linear. Os autores (1999) defendem a relevância da Desconstrução em contextos de design contemporâneo:

A sobreposição de teoria intelectual e processos tanto racionais como intuitivos tem sido altamente criticado como uma desculpa para o design desorganizado que oculta significado... Mas os princípios em que a Desconstrução se baseia são aplicáveis, se não úteis, para transmitir um certo tipo de mensagem numa sociedade saturada de informação e digitalmente ligada. As hierarquias inerentes às múltiplas camadas de informação textual forçam o leitor a analisar aos poucos, em vez de numa forma linear. A narrativa linear, argumenta-se, não é a única forma de navegar um texto. Para aqueles que descodificam a estrutura, compreensão é relativamente fácil. (Fili & Heller, 1999, p.181)^[2]

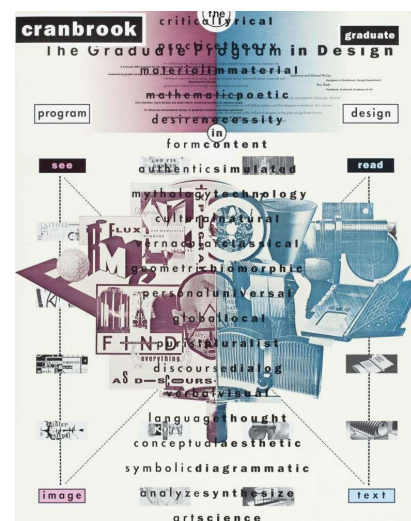


Figura 15 Póster da Cranbrook Academy, litografia frente e verso com postais destacáveis. *The Graduate Program in Design* (McCoy, 1989).

[2] Tradução do autor a partir do original: *The overlay of intellectual theory on both rational and intuitive processes has been highly criticized as an excuse for cluttered design that obscures meaning... Yet the principles on which Deconstruction is based are applicable, if not useful, to conveying a certain kind of message in an information-saturated, digitally linked society. The hierarchies inherent in the multiple layers of written information force readers to scan in bites, rather than in linear fashion. The linear narrative, it is argued, is not the only way to navigate text. For those that can decode the structure, comprehension is fairly easy.*

Contemporâneo à semiologia de Saussure surge o estudo da semiótica, introduzido por Charles Sanders Peirce (1900), que oferece uma definição mais complexa, porém rigorosa, de signos. Enquanto que Umberto Eco (1978) identifica uma distinção de signo como elemento do processo de significação “com nomes diversos no decurso da história da filosofia da linguagem e linguística” (p.23-24), a semiótica é tomada como ponto de partida para a sua definição baseada numa relação tripartida: o signo, *representamen* (Peirce, 1900) ou significante (Eco, 1973), que equivale ao significante da semiologia saussuriana; o interpretante, imagem mental (Peirce, 1900) ou significado (Eco, 1973), associado à imagem mental produzida pelo signo, porém distinto do significado em semiologia; e o objeto (Peirce, 1900) ou referente (Eco, 1973), que corresponde ao contexto ou significado saussuriano, podendo este não existir ou não estar envolvido diretamente no processo semiótico.

Eco (1973) exemplifica esta classificação através da significação do signo cavalo, apresentado a um indivíduo que desconheça a língua e que não tenha, na sua experiência, observado um cavalo real (referente). O significante cavalo, seja este a própria palavra, uma descrição ou desenho de um cavalo, cria uma imagem mental (significado) no indivíduo, apesar do referente cavalo não estar envolvido no processo de significação. Da mesma forma, o significante unicórnio cria um significado familiar na mente do leitor, apesar do seu referente não existir na realidade.

Em particular na interpretação de imagens, o significado é influenciado por aspetos como o estilo, conteúdo e contexto da imagem, dos quais um grupo de observadores reconhece e se sintoniza segundo o seu próprio universo sócio-cultural e de signos, ou cultura visual. Ou seja, o significado é influenciado pela subjetividade e pela literacia visual do grupo ou indivíduo, e não por um conceito absoluto (Peirce, 1900; Eco, 1973; Curtin, 2007; Vilas Boas, 2010).

Em semiótica, são identificados três tipos de signos:

O **ícone**, caracterizado pela sua relação de proximidade sensorial com o referente, é uma representação de reconhecimento imediato do objeto (Peirce, 1900; Eco, 1973; Vilas Boas, 2010).

Exemplo: um retrato fotográfico (Vilas Boas, 2010).

O **índice**, representante do objeto/referente através de uma relação de causa-efeito, resultante da experiência do observador ou da sua herança cultural (Peirce, 1900; Eco, 1973; Vilas Boas, 2010).

Exemplo: pegadas como indícios de um indivíduo (Vilas Boas, 2010).

O **símbolo**, representante desprovido de semelhanças sensoriais ou causais, requer um conjunto de regras ou associação de ideias pré-estabelecidas de forma a se referir ao objeto. Um símbolo pode, no entanto, tornar-se enraizado no vernacular visual de um grupo ou comunidade a ponto de se tornar um ícone (Peirce, 1900; Eco, 1973; Vilas Boas, 2010).

Exemplo: uma bandeira nacional (Vilas Boas, 2010).



Figura 16 Exemplo de ícone: retrato de Umberto Eco (Bogaerts, 1984).



Figura 17 Exemplo de índice: pegada de astronauta na Lua (NASA, 1969).



Figura 18 Exemplo de símbolo: bandeira de Portugal (Martins-Tuválkin & Rodrigues, 2004).

2.1.3 . A Revolução Digital e Design Gráfico Contemporâneo

A invenção do computador impulsiona mais uma mudança paradigmática no design e na sociedade em geral. As décadas de 1980 e 1990 são marcadas pelo Pós-Modernismo: a revolução digital introduz novas técnicas e ferramentas no design, convidando a uma maior experimentação; e a ruptura das convenções modernistas abre lugar à expressão livre e individual, a uma maior variação de forma e estilo, e a uma maior consciência social no processo de design (Fili & Heller, 1999).

Os *softwares* de manipulação de imagem e os novos meios de comunicação digital catalisam a prática desconstrutivista no design gráfico: novas possibilidades técnicas de deformação da grelha permitem explorar o espaço tridimensional e alterar a sua hierarquia, dando lugar à percepção de profundidade através da perspectiva e sobreposição de camadas de texto, textura e imagem (Samara, 2017). Todavia, esta nova prática não é limitada a designers formados em escolas como a Cranbrook Academy.

Graças à “proletarização do design” (Lupton, 1998; p.13) levada a cabo pela revolução digital, os meios de produção gráfica tornam-se acessíveis a um público mais abrangente, não requerendo conhecimento ou treino prévio para produzir objetos gráficos de qualidade técnica comparável aos produtos de designers profissionais. Começam, por isso, a surgir variações na composição tipográfica baseadas na intuição, desconhecendo ou ignorando por completo qualquer estrutura pré-estabelecida.

A composição ótica espontânea e a operação casual (Samara, 2017) permitem ao designer, de uma forma intuitiva, controlar a própria estrutura da página, representando a subjetividade no conteúdo. A alusão conceptual ou pictórica (Samara, 2017), por outro lado, oferece uma recontextualização dos elementos tipográficos ao formar ligações alusivas a conceitos externos, porém visualmente reconhecíveis; e o conteúdo do texto pode definir a sua própria subdivisão numa Desconstrução linguística (Samara, 2017), tomando como base o ritmo e cadência da língua falada. No caso de publicações com múltiplas páginas ou volumes, em ambas as abordagens a estrutura visual altera-se, porém cria uma relação alusiva a um tema unificador.

Abordagens não estruturais permitem ainda explorar conceitos para além do conteúdo textual, recontextualizando-o quanto ao espaço, tempo e cultura através da alusão ao material, ao movimento, e até ao próprio processo de design (Samara, 2017). Segundo Samara (2017), o designer David Carson “epitomiza esta mudança... através das suas composições tipográficas não estudadas” (p.118). Relativo a David Carson:

No seu design da revista de cultura Raygun, publicada entre 1991 e 1996, não existe nenhuma estrutura abrangente, mas todos os fascículos estão reconhecivelmente relacionados; a ferocidade das composições e a contínua destruição de cada página define visualmente o sistema que é identificável e compreensível, apesar da ausência de uma estrutura de grelha editorial consistente. (Samara, 2017, p.119)^[3]

Apesar da explosão de possibilidades e de experimentação da era digital, os sistemas de grelha mantêm a sua posição como estrutura predileta no design para meios digitais, em conjunto com a produção baseada nas experiências do utilizador (Lupton, 1998), contribuindo mais uma vez para uma saturação do ambiente comercial e de comunicação (Samara, 2017). Adicionalmente, publicações de natureza académica mostram, na sua maioria, resistência às abordagens mais experimentais, preferindo as estruturas tipográficas clássicas (Lupton, 1996). Samara (2017) defende que esta tendência se deve à moldagem da experiência do utilizador:

A habilidade do público para apreender e digerir informação tem-se tornado mais sofisticada ao longo do tempo; o bombardeamento constante de informação de fontes como a televisão, filmes, e meios digitais interativos criaram uma certa expectativa para a informação se comportar de certas maneiras. (Samara, 2017, p.120)^[4]



Figura 19 Páginas da revista Raygun (Carson, 1992-2000).

[3] Tradução do autor a partir do original: *In his design of the culture magazine Raygun, published between 1991 and 1996, no overarching structure exists, yet every issue is recognizably related; the ferocity of the layouts and the continual destruction of conformity on every page visually define a system that is identifiable and understandable, despite the lack of a consistent editorial grid structure.*

[4] Tradução do autor a partir do original: *The public's ability to apprehend and digest information has become more sophisticated over time as well; constant bombardment of information from sources like television, film, and interactive digital media have created a certain kind of expectation for information to behave in particular ways.*

Em entrevista com Elaine Ramos, uma designer com cerca de 20 anos de experiência em design editorial, design de identidade, pôsteres, capas de álbuns, curadoria e design de exposições (Snaith, 2020), levanta-se a questão do papel da publicação impressa na disseminação do design gráfico no ponto de vista teórico, assim como os desafios do designer gráfico em comunicar na contemporaneidade.

Alguns dos projetos editoriais da designer incluem edições e traduções de influentes obras relacionadas com a teoria do design gráfico, assim como a história da disciplina no Brasil: *History of Graphic Design* (2012); *Linha do Tempo do Design Gráfico no Brasil*, projeto de investigação co-autorado com Chico Homem de Melo (2012); *Design Total* de Cauduro Martino (2014); e mais recentemente, *Elementos do estilo tipográfico: versão 4.0* de Robert Bringhurst (2022). A designer partilha que a sua participação ativa na edição destas obras “foi fundamental para a (sua) formação”, considerando a mesma como um processo contínuo (Snaith, 2020; Ramos, entrevista por e-mail, abril 18, 2024).

Ramos (Snaith, 2020) defende que na era da informação dos dias de hoje, a informação transmitida insistentemente pelos meios de comunicação é, ao mesmo tempo, fragmentada e superficial. De facto, o computador (ou meio digital) é o formato superior no que toca à pesquisa e obtenção de pequenos fragmentos de informação. Porém, a publicação impressa subsiste como o meio predileto para uma leitura profunda (Kunz, 2000).

Graças ao formato familiar do livro (Kunz, 2000), e apesar dos avanços técnicos para simular a experiência de leitura analógica, incluindo no desenvolvimento de livros eletrónicos (Liesaputra & Witten, 2012), é comum que utilizadores prefiram imprimir e criar “os seus livros individualmente editados” (Kunz, 2000, p. 6) em vez de ler através do ecrã.

O efeito da comunicação e da aprendizagem é reduzido nos meios digitais, e por isso resiste à disseminação da informação para lá dos círculos em que é inserida (Baron, 2021).

Para além disso, um dos desafios na publicação impressa do design gráfico está na sua produção, devido em parte à sua dependência de imagens e outros suportes visuais para uma comunicação eficaz (Walker, 2017). Ramos (Snaith, 2020) comenta: “O grande desafio que os designers gráficos enfrentam nos dias de hoje é a capacidade de comunicar adequadamente para além dos nichos consensuais”. Segundo a designer (Snaith, 2020; comunicação pessoal, fevereiro 20, 2024), o design de um livro “deve ser leal ao texto e permitir que o livro seja confortável de ler e manusear, flexível e leve... deve revelar com clareza ao leitor todas as hierarquias e especificidades do texto.” Porém, investimento em projetos editoriais desta natureza torna-se elusivo num ponto de vista comercial (Lupton, 1996), e são por isso “uma forma de resistência.”

Ramos (comunicação pessoal, fevereiro 20, 2024) defende que “no campo do design as experimentações são bem-vindas e podem incentivar um público que talvez não se empenharia em comprar e ler um livro” e que é “fundamental que as experimentações sejam coerentes com o conteúdo, e não gratuitas. Elas não devem ser um fim em si mesmas ou uma estratégia exclusivamente comercial.”

2.2 . Literatura Ergódica

Em resposta ao crescimento nos estudos literários de meios eletrônicos, na ótica do texto interativo, Espen Aarseth (1997) é o autor pioneiro no conceito de literatura ergódica, e muitos estudos subsequentes utilizam as suas definições e modelos de análise. O autor (1997) inspira-se na Desconstrução, na rede rizomática de informação (Deleuze & Guattari, 1980) e em pensamentos pós-estruturalistas que questionam a relação entre autor, leitor e texto, na sua definição de literatura ergódica (baseado no grego *ergon* e *hodos*, ou trabalho e caminho) como uma perspectiva de análise literária que explora a não linearidade inerente na estruturação de um texto. Ao invés da ambiguidade de interpretação do significado de um texto, ou nos meios em que este é produzido e apresentado, a literatura ergódica foca-se na atividade de leitura como critério na classificação de uma obra literária (Aarseth, 1997; Landow, 2006).

A literatura ergódica, ou não linear, em contraste com a literatura linear, ou não-ergódica, requer um esforço não trivial por parte do leitor, ou seja, qualquer tarefa excluindo o movimento ocular no seguimento do texto e/ou a arbitrária mudança de página, de forma a aceder a todo o conteúdo textual inerente. Eric Hayot e Edward Wesp (2004) utilizam o termo “estratégias ergódicas” (p.407) para descrever o desenvolvimento e aplicação propositada dos esforços não triviais; e o leitor, ou utilizador (Aarseth, 1997), determina a sequência de signos que lhe é apresentada, tanto de forma controlada ou aleatória, através de “escolhas ergódicas” (Hayot e Wesp, 2004, p.406).

A produção de uma obra ergódica tem como objetivo principal “manter a tensão e entusiasmo enquanto apresenta um caminho para a descoberta, um foco didático no design e os princípios ocultos dentro da obra” (Aarseth, 1997, p.179). Marianne Corrigan e Ash Ogden (2013) marcam a relevância das estratégias ergódicas no ambiente social e de meios de comunicação atuais:

A crescente popularidade dos video jogos e dos meios digitais marca a passagem para além do modo “passivo” de apreensão gerada pela televisão e pela literatura não-ergódica, e em direção ao desejo público da participação ativa nos meios de comunicação. Intrínseco ao ambiente dos meios de comunicação contemporâneos, a abordagem lúdica gerada por textos ergódicos reforça a habilidade do leitor de encontrar auto expressão num estado de subjetividade-híbrida. Ao gerar capacidades que ajudam o indivíduo a navegar ambientes digitais, o ergódico suaviza a clivagem sentida entre o digital e o textual, sugerindo que ambas as plataformas podem reconciliar a ação humana com um design sistemático. (Corrigan & Ogden, 2013)^[5]

[5] Tradução do autor a partir do original: *The increasing popularity of videogaming and digital media marks a shift away from the ‘passive’ mode of apprehension engendered by television and non-ergodic literature, and towards a public desire for active participation with media. Within the contemporary media environment, the ludic approach engendered by ergodic texts bolsters the reader’s ability to find self-expression in a state of hybrid-subjectivity. By engendering skills that aid the individual in navigating digital environments, the ergodic smooths over the commonly-perceived rift between the digital and the textual, suggesting that both platforms can reconcile human agency with systemic design.*

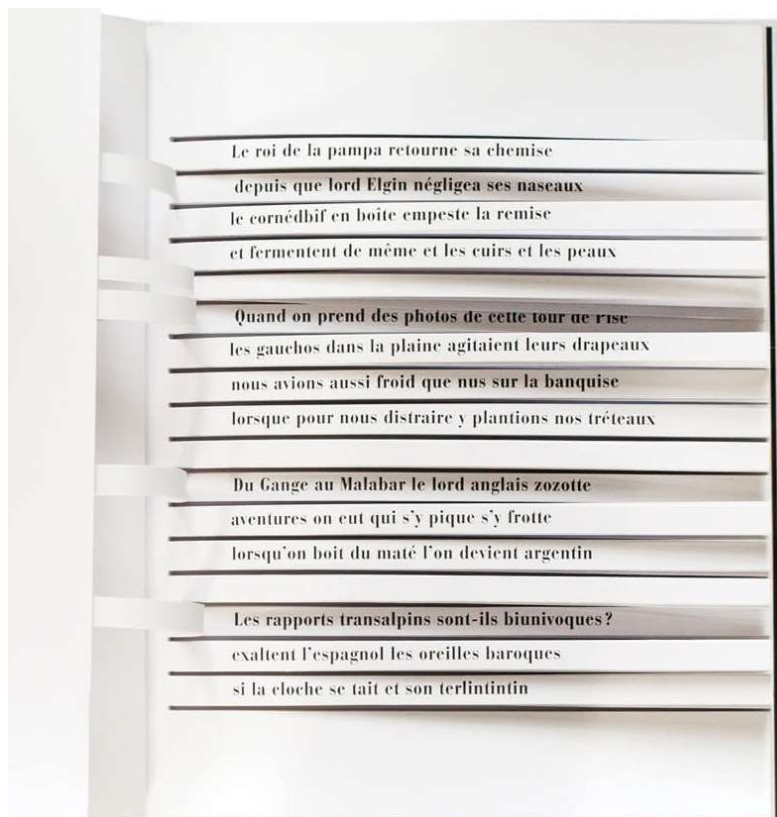
2.2.1 . Modelo de Formas Ergódicas e Tipologias Textuais

Em resposta à ausência de uma definição universal do significado de texto, Aarseth (1997) classifica “texto” como “um objeto cuja função primária é de transmitir informação verbal” (p.62).

A informação, dentro deste contexto, é definida como uma linha de signos que transmite um significado ao observador. Porém, torna-se importante distinguir segmentos de informação consoante a sua relação com a obra e o utilizador.

A segmentos de informação na perspetiva do utilizador, Aarseth (1997) dá o nome de *scriptons*, enquanto que a segmentos no contexto do próprio texto, independentes da sua leitura ou interpretação, dá o nome de *textons*. A obra *Cent Mille Millions de Poèmes* de Raymond Queneau (1961), que sendo formado por 140 segmentos de texto independentes, ou *textons*, o utilizador pode criar ligações entre os segmentos, possibilitando a formação de 100,000,000,000,000 segmentos de informação com significados únicos, ou *scriptons*. *Scriptons* podem também ser vistos como combinações únicas de *textons* (Aarseth, 1997).

Figura 20 Página de *Cent Mille Millions de Poèmes* (Queneau, 1961).



Baseado nesta classificação, o autor define um modelo de sete variáveis de forma a avaliar, de uma forma qualitativa, diversos textos consoante a sua relação com o utilizador:

Dinamismo, que define se um texto é estático (a quantidade de *scriptons* se mantém constante) ou dinâmico (a quantidade de *scriptons* e *textons* varia). Os textos dinâmicos subdividem-se ainda em dinâmico intratextónico (ou DIT; apenas os *scriptons* variam) e dinâmico textónico (ou DTT; os *textons* e os *scriptons* variam);

Determinabilidade, que define se um texto é determinável (a relação entre *scriptons* é fixa) ou indeterminável (a relação entre *scriptons* é variável ou imprevisível, dependente de um fator externo como o lançamento de um dado, por exemplo);

Transigência, que define se um texto é transiente (a formação de *scriptons* não requer ação do utilizador) ou intransigente (a formação de *scriptons* requer ação do utilizador);

Perspetiva, que define se o texto é pessoal (ou permanente; o utilizador assume um papel participativo ou ativo na narrativa, como o de uma personagem) ou impessoal (ou impermanente; o papel do utilizador não é determinante para a narrativa);

Acesso, que define se o texto é de acesso aleatório (os *scriptons* podem ser acedidos a qualquer altura) ou de acesso controlado (requer uma ordem ou caminho específico para aceder a todos os *scriptons*);

Ligação, que define se o acesso a *scriptons* é feito através de uma ligação explícita, uma ligação condicional, ou se não existe nenhuma ligação.

Função do Utilizador, que define se o utilizador tem uma função interpretativa (ou FI; de leitura linear), exploratória (ou FE; de leitura não linear), configurativa (ou FC; *scriptons* são escolhidos ou criados pelo utilizador) ou textónica (ou FT; o utilizador adiciona ou modifica *textons*).

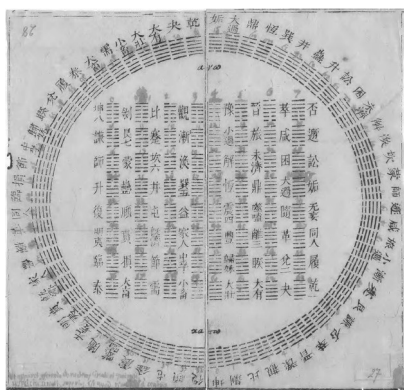


Figura 21 Diagrama dos hexagramas de *I Ching*. Leibniz and China: A Commerce of Light (Perkins, 2004).

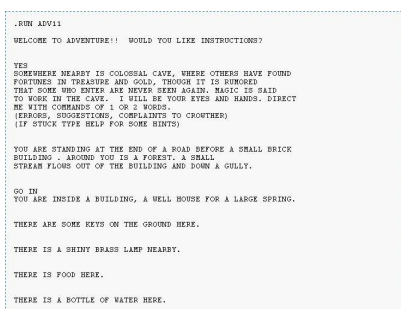


Figura 22 Detalhes do jogo *Adventure* (Crowther & Woods, 1976).



Figura 23 Fotografia da instalação *I Am Awake at the Place Where Women Die*. Installationsansicht, Jenny Holzer: Kriegszustand (Kluge, 1996).

O autor apresenta um conjunto diverso de textos analógicos e digitais considerados ergódicos ou não lineares, analisados segundo o modelo de formas ergódicas na **Tabela 1**. Textos analógicos incluem: Os textos de divinação *I Ching*, originários da China antiga (cerca de 1000 a.C.); *Calligrammes* de Apollinaire (1916); *Cent Mille Millions de Poèmes* de Raymond Queneau (1961); os livros-jogo *The Money Spider* de Robin Waterfield e Wilfred Davies e *Falcon 5: The Dying Sun* de Mark Smith e Jamie Thomson (1986); os romances *Pale Fire* de Vladimir Nabokov (1962), *Composition No. 1* de Marc Saporta (1962) e *Hopscotch* de Julio Cortázar (1966); o livro de artista *Norisbo* de Randi Strand (1922).

Os textos digitais incluem: os video jogos *Adventure* de William Crowther e Don Woods (1976) e *Twin Kingdom Valley* de Trevor Hall (1983); os romances hipertextuais *Afternoon* de Michael Joyce (1990) e *Victory Garden* de Stuart Moulthrop (1991); os programas de conversação *Eliza* de Joseph Weizenbaum (1966) e *Racter* de Thomas Etter e William Chamberlain (1984); o gerador de prosa *Tale-spin* desenvolvido por James Meehan; e os jogos de multi utilizador *MUD1* de Richard Bartle e Roy Trubshaw (1989) e *TinyMUD* de James Aspnes (1989).

Na **Tabela 1** são também incluídos textos lineares selecionados por Aarseth (1997) de forma a comparar as suas variáveis com textos ergódicos: *Moby Dick* de Herman Melville (1851); a instalação *I Am Awake at the Place Where Women Die* de Jenny Holzer (1993); o poema *Agrippa* de William Gibson (1992); *The Unending Adventure* de Allen S. Firstenberg (1995) e o gerador de texto *Book Unbound* de John Cayley (p.65-67). Observa-se que os textos lineares diferem em todas as variáveis exceto na Função do Utilizador, sendo esta sempre classificada como interpretativa (FI). Aarseth (1997) também conclui na sua análise que “a versatilidade e divergência de textos em papel é quase tanta como em textos digitais” (p.71).

Texto	Dinamismo	Determinabilidade	Transigência	Perspetiva	Acesso	Ligação	Função do Utilizador
<i>Adventure</i>	DIT	determinável	intransigente	peçoal	controlado	condicional	FE
<i>Afternoon</i>	estático	determinável	intransigente	impessoal	controlado	condicional	FE
<i>Book Unbound</i>	DIT	determinável	transiente	impessoal	controlado	explícita	FI
<i>Agrippa</i>	DTT	indeterminável	transiente	impessoal	controlado	condicional	FT
<i>Calligrammes</i>	estático	determinável	intransigente	impessoal	aleatório	nenhuma	FE
<i>Cent Mille Millards de Poèmes</i>	estático	determinável	intransigente	impessoal	aleatório	nenhuma	FC
<i>Composition No. 1</i>	estático	indeterminável	intransigente	impessoal	controlado	nenhuma	FI
<i>Eliza</i>	DIT	determinável	intransigente	peçoal	controlado	condicional	FC
<i>Falcon 5: The Dying Sun</i>	DIT	indeterminável	intransigente	peçoal	controlado	condicional	FE
<i>I Am Awake ...</i>	estático	determinável	transiente	impessoal	controlado	nenhuma	FI
<i>Hopscotch</i>	estático	determinável	intransigente	impessoal	aleatório	explícita	FE
<i>I Ching</i>	estático	indeterminável	intransigente	peçoal	controlado	condicional	FC
<i>Moby Dick</i>	estático	determinável	intransigente	impessoal	aleatório	nenhuma	FI
<i>Money Spider</i>	DIT	determinável	intransigente	peçoal	controlado	condicional	FE
<i>MUD1</i>	DTT	indeterminável	transiente	peçoal	controlado	condicional	FE
<i>Norisbo</i>	estático	indeterminável	intransigente	impessoal	controlado	nenhu	FC
<i>Pale Fire</i>	estático	determinável	intransigente	impessoal	aleatório	explícita	FI
<i>Racter</i>	DTT	indeterminável	intransigente	peçoal	controlado	condicional	FC
<i>Tale-spin</i>	DTT	indeterminável	intransigente	impessoal	controlado	nenhuma	FC
<i>TinyMUD</i>	DTT	indeterminável	transiente	peçoal	controlado	condicional	FT
<i>Twin Kingdom Valley</i>	DTT	indeterminável	intransigente	peçoal	controlado	condicional	FE
<i>Unending Addventure</i>	estático	determinável	intransigente	peçoal	controlado	explícita	FT
<i>Victory Garden</i>	estático	determinável	intransigente	impessoal	controlado	explícita	FE

Tabela 1 Tabela de classificação de exemplos textuais de Aarseth (1997) segundo o modelo de formas ergódicas (imagem do autor).

Dentro da definição de literatura ergódica, existem ainda diferentes tipologias textuais; nomeadamente o hipertexto e o cibertexto. Ted Nelson (1965) define pela primeira vez o termo hipertexto (e *hypermedia*) como um sistema complexo de informação textual ou pictórica perpetuamente interligada e expansiva, providenciando ao leitor uma experiência de leitura “não linear, multilinear ou multisequencial” (Landow, 2006, p.3).

Por outro lado, o termo “cibertexto” é um neologismo de Aarseth (1997, p.1) que oferece uma perspectiva de análise de textos que envolvem interação ou influência direta do utilizador, independente dos meios em que o mesmo é transmitido. Em suma, um cibertexto é qualquer tipo de texto não linear onde o utilizador tem uma função configurativa ou textónica (Aarseth, 1997; Wardrip-Fruin, 2005).

Considera-se que o hipertexto, como tipologia de literatura não linear, é comparável ao conceito de rede rizomática de informação (Deleuze & Guattari, 1980; van der Klei, 2002), e que está intrinsecamente ligado à Desconstrução. A obra *Glas* de Derrida (1986) é descrita por George Landow (2006) como “Derrida digitalizado e hipertextualizado” (p.1), sendo também comparado com *Finnegans Wake* de James Joyce (1975). Esta comparação, no entanto, diverge num aspeto fundamental no contexto do modelo de formas ergódicas. Aarseth (1997) considera a diferenciação entre uma obra não linear em contexto narrativo e uma obra não linear em contexto estrutural, no qual se inserem as obras hipertextuais, “uma potencial fonte de confusão” (p.2).

Glas de Derrida (1986), com o design de Robert Eckersley em parceria com o autor, combina uma coleção de textos filosóficos de Georg Wilhelm Friedrich Hegel e textos autobiográficos de Jean Genet. O conteúdo do texto é apresentado na forma de diálogo onde os autores, como personagens, são representados em duas colunas separadas, com intervenções de Derrida numa coluna central. A obra é considerada desafiante à leitura devido à sua divergência das estruturas estabelecidas, e por obrigar ao questionamento das relações e hierarquias entre segmentos textuais e enfatizar a importância da intertextualidade e interações entre colunas, *Glas* é vista como uma crítica ao género literário e à própria forma do livro (Lupton, 1996, Landow, 2006).



Figura 24 Colunas de texto de *Glas* (Derrida, 1974).

Enquanto que *Glas* é não linear na sua estrutura, podendo por isso ser considerada uma obra hipertextual, *Finnegans Wake* é uma obra de literatura experimental difícil de compreender ou extrair significado devido à sua circularidade narrativa e uso de múltiplos idiomas, estruturas e formas idiossincráticas da linguagem (Roughley, 1999); *Finnegans Wake* é não linear apenas em contexto de enredo. Em suma, considera-se uma obra como hipertextual apenas quando a função do utilizador é exploratória, e qualquer obra cuja função do utilizador é interpretativa, independentemente da linearidade da sua narrativa, é considerada linear segundo o modelo de formas ergódicas (Aarseth, 1997).

A **Figura 20** esquematiza a distinção entre literatura linear e ergódica, assim como cibertexto, hipertexto e texto linear segundo o modelo de formas ergódicas de Aarseth (1997).

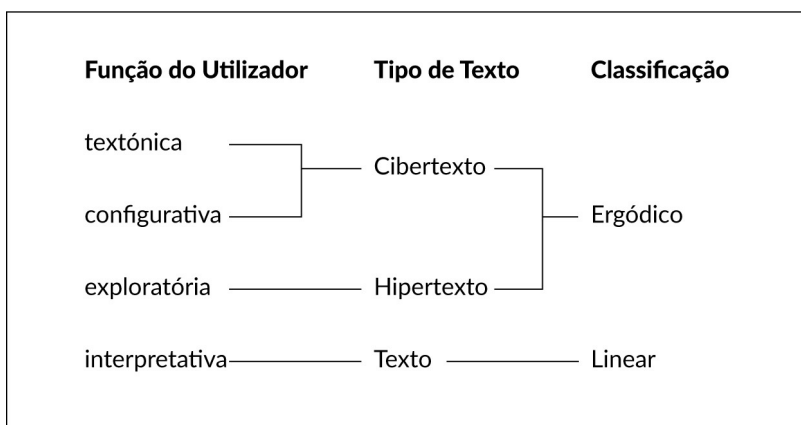


Figura 25 Diagrama baseado na distinção da função do utilizador e a sua relação com outros conceitos (Aarseth, 1997, p. 64) (imagem do autor).

2.2.2 . Exemplos e Aplicações Ergódicas

Aarseth (1997) defende que a origem da literatura ergódica é complementar à da escrita, e por isso encontram-se exemplos de textos classificados como ergódicos desde os primórdios da história. Phil Baines e Andrew Haslam (2002) argumentam a favor da classificação de diversos formatos analógicos (publicações impressas) como não lineares:

Em impressão, o leitor é apresentado a uma informação que é fixa no tempo e em aparência, prescrito pelo editor ou designer. Apesar da suposição comum de que a impressão é, por definição, linear e sequencial, a realidade é por vezes muito diferente. Assim que um livro é produzido, por exemplo, não existe controlo de como será lido ou acedido: isso torna-se uma relação privada entre o leitor e o autor. De qualquer das formas, nem todos os livros são feitos para serem sequenciais e lineares: obras de referência, por exemplo, são desenhadas para serem acedidas de várias maneiras, enquanto que muitos artistas dos dias de hoje têm-se esforçado para subverter as noções aceites do livro linear. (Baines & Haslam, 2002, p. 105)^[6]

As perspetivas de Aarseth (1997) focam-se na variedade de exemplos de forma a descrever o modelo de classificação textual, admitindo não se tratar de um “trabalho enciclopédico” e que “descrições futuras de formas até agora apenas invalidam as teorias se não obedecerem ao modelo geral de formas ergódicas” (p.9). Desde então, o repertório de obras classificadas como ergódicas tem vindo a expandir-se. Markku Eskelinen (2001) identifica pontos de contacto entre as teorias de literatura ergódica e cibertexto e projetos do movimento *OuLiPo* (*Ouvroir de Littérature Potentielle*), obras pós-modernistas, estudos de narratologia, transtextualidade, escrita criativa, estudos de *new media* e jogos de computador. E com o desenvolvimento das tecnologias computacionais, o modelo de formas ergódicas ganha uma nova onda de relevância: o advento da Internet produz novos mecanismos hipertextuais e ergódicos através das hiperligações, e o desenvolvimento de inteligência artificial e *chatbots* são previstos por Aarseth (1997) como ferramentas de cibertexto trinta anos antes do surgimento de plataformas generativas de texto como o Chat GPT.

[6] Tradução do autor a partir do original: *In print, the reader is presented with information that is fixed in time and in appearance, as dictated by publishers and designers. While the assumption is often that print is, by definition, linear and sequential, the reality is often very different. Once a book is produced, for instance, there is no control over how it is read or accessed: this becomes a private relationship between reader and author. In any case, not all books are intended to be sequential and linear: reference works, for instance, are designed to be accessed in a variety of ways, while many modern-day artists and writers have striven to subvert accepted notions of the linear book.*

São selecionados alguns exemplos posteriores ou externos ao estudo de Aarseth, considerados relevantes em contexto projetual: O uso do termo ergódico na série de livros *Choose Your Own Adventure* é fundamentado (Kontopoulou et al. 2013), representando o género literário do livro-jogo; o romance *House of Leaves* de Mark Z. Danielewski (2000) é considerado dos exemplos mais populares de uma obra ergódica (Elliott, 2023) devido ao seu layout e o uso de rotação do livro em certas etapas da narrativa, assim como uma rede de informação que fomenta o papel participatório do leitor (Corrigan & Ogden, 2013).

A editora londrina Visual Editions explora com frequência estratégias ergódicas nas suas publicações: a editora possibilita a publicação da obra *Tree of Codes* de Jonathan Safran Foer (2010), uma adaptação do livro *The Street of Crocodiles* de Bruno Schulz (1933). *Tree of Codes* é descrito como um livro artístico que, através do recorte em papel, certas palavras da obra referenciada são removidas ou ocultadas. Alterando o significado do texto original, o utilizador forma novos *scriptons* com o virar das páginas, numa função configurativa (Aarseth, 1997).

A editora Visual Editions explora ainda o potencial de outras variáveis do modelo de formas ergódicas em publicações híbridas (digitais e impressas) na sua interpretação do livro *Composition No.1* de Marc Saporta (1962). A obra original é composta por um conjunto de páginas soltas, cada uma contendo fragmentos de uma rede interligada de relatos de parisienses durante a ocupação alemã da cidade na Segunda Guerra Mundial. Guardados numa caixa em vez de encadernados, cada fragmento é descrito como “narrativa autossuficiente” (Byng, 2022), sendo por isso *texton* e *scripton* em simultâneo; o utilizador é convidado a reconfigurar a sequência de páginas e a determinar o seu próprio caminho de leitura.

Em 2022 e em parceria com o estúdio de design digital Universal Everything, Visual Editions reedita o “livro-numa-caixa” (Byng, 2022) com um formato semelhante à obra original, porém a edição de 2022 é acompanhada por uma aplicação para iPad onde as mesmas páginas são baralhadas até o utilizador carregar no ecrã (Byng, 2022). Apesar de em ambas as versões a função do utilizador ser interpretativa segundo o modelo de formas ergódicas (Aarseth, 1997), a edição digital providencia um mecanismo alternativo de acesso aos *scriptons*.

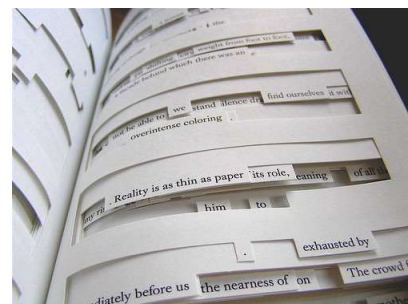


Figura 26 Páginas recortadas de *Tree of Codes* (Stutzman, 2012).



Figura 27 Páginas soltas dentro do “livro-na-caixa” (Byng, 2022).

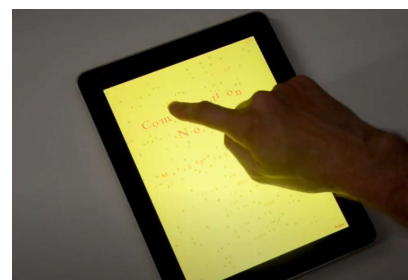


Figura 28 Aplicação de *Composition No.1* em iPad (Byng, 2022).

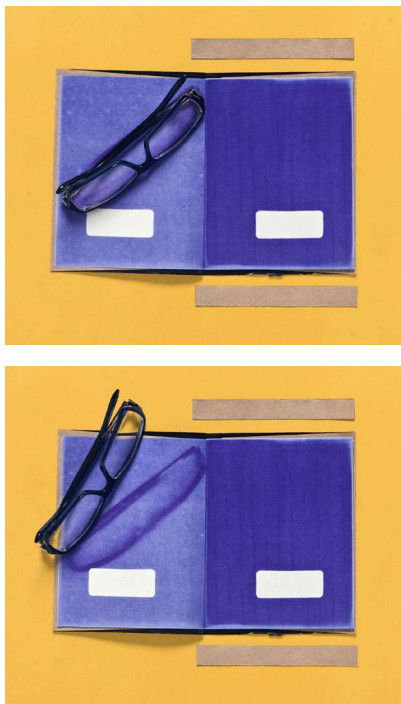


Figura 29 Demonstração do efeito do papel fotossensível em *Urgente* (Ramos & Sampaio, 2010).

Elaine Ramos, em projetos editoriais independentes ou como parte da editora Ubu, explora e interpreta obras clássicas através de estratégias ergódicas. *Bartleby, o escrivão – uma história de Wall Street* (2005) é uma obra de Herman Melville publicada pela Ubu; o livro reflete a apatia de Bartleby, o protagonista, e a época contemporânea ao autor, obrigando a que o utilizador retire a costura da capa e que abra as páginas, cortando-as com um marcador, de maneira a aceder ao seu conteúdo (Ramos, 2024). Este carácter participativo do livro cai sobre a definição de esforço não trivial de obras ergódicas segundo Aarseth (1997).

Urgente (2010), um livro de artista projetado em parceria entre a designer e Maria Carolina Sampaio (Ramos, 2024) e que explora o tema da obsolescência no design gráfico: impresso em papel fotossensível, cada página revela gradualmente silhuetas de objetos considerados obsoletos no ramo do design gráfico; ao revelar signos com a passagem do tempo e exposição ao ar (Ramos, 2024), *Urgente* (2010) é um exemplo da variável transiente do modelo de formas ergódicas (Aarseth, 1997), numa publicação impressa.

O design de Bea Feitler (2016), obra biográfica escrita por Bruno Feitler e com análise gráfica de André Stolarski, é um projeto co-autoral entre Elaine Ramos, Gabriela Castro e Aline Valli (Ramos, 2024). De forma a refletir os paralelos narrativos entre a escrita biográfica e a análise gráfica do trabalho do sujeito do livro, *O design de Bea Feitler* (2016) apresenta os dois textos em orientações diferentes (Ramos, 2024), atribuindo ao livro um carácter exploratório semelhante a *Glas* (1986) e *House of Leaves* (2000).

Existem também publicações focadas na história e teoria do design gráfico e que aplicam estratégias ergódicas na sua estrutura. Projetos como o *The Thames and Hudson Dictionary of Graphic Design and Designers* de Alan e Isabella Livingston (1998) e *Design Dictionary: Perspectives on Design Terminology* de Michael Erlhoff e Tim Marshal (2007) utilizam o formato de dicionário de maneira a definir e referenciar personalidades e termos técnicos comuns no design gráfico.



Figura 30 Páginas de *O design de Bea Feitler* (Castro & Ramos, 2016).

The Thames and Hudson Dictionary of Graphic Design and Designers tem como objetivo evidenciar, de uma forma concisa, as relações entre o desenvolvimento artístico, tecnológico e de design gráfico desde 1840 (Livingston & Livingston, 1998); e direcionado a um público mais abrangente, *Design Dictionary: Perspectives on Design Terminology* é um exemplo da aplicação de estratégias ergódicas como ferramenta de disseminação em resposta à ausência de um vernacular comum para esferas adjacentes ao design gráfico (Erlhoff & Marshal, 2007).

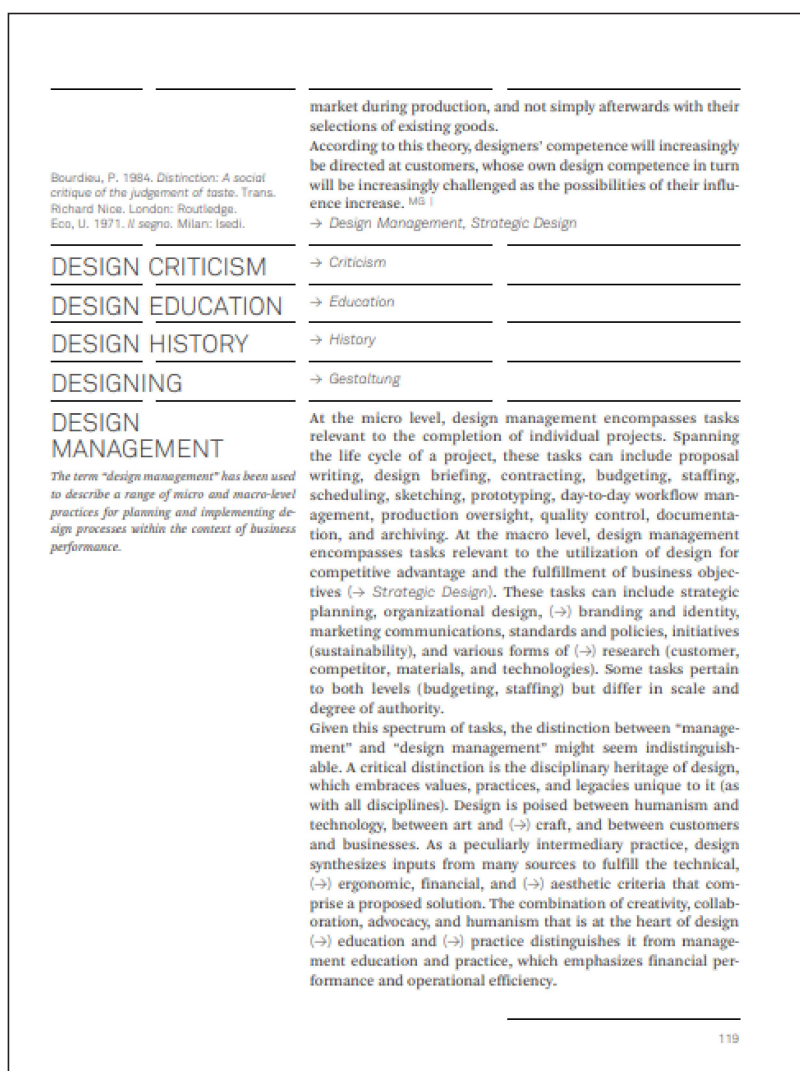


Figura 31 Página de *Design Dictionary: Perspectives on Design Terminology* (2007). Utiliza-se o símbolo (→) para demarcar as ligações entre *scriptons* (imagem do autor).

2.3 . Macro e Micro Estéticas em Tipografia

Os princípios da tipografia têm a sua génese nas propriedades materiais e nos métodos de impressão com tipos móveis metálicos (Baines & Haslam, 2002), progredindo durante as “revoluções visuais do Modernismo” (Kunz, 2000, p. 5), e resultando numa herança secular que permanece relevante na era de design e comunicação digital dos dias de hoje (Kunz, 2000).

Entende-se como tipografia o processo de criação de tipos de letra, assim como o processo de interpretar e comunicar uma mensagem através da composição gráfica e posicionamento de elementos tipográficos e visuais num espaço (Baines & Haslam, 2002). Para tal, identificam-se as variáveis chave de uma composição tipográfica numa publicação impressa: o tipo e tamanho da letra; a cor do texto e do fundo; o comprimento das linhas de texto; os espaçamentos horizontais (entre caracteres) e verticais (entre linhas); o alinhamento do texto; a articulação dos parágrafos; a profundidade das colunas de texto; a posição dos elementos visuais na página; e o formato da mesma (Baines & Haslam, 2002).

A função da tipografia é pragmática mas também estética: a tipografia tem como objetivo facilitar a leitura e o acesso à mensagem; assim como atrair o olhar e convidar ao envolvimento emocional (Bringhurst, 1996; Kunz, 2000) num ambiente “dominado por imagens gritantes” (Bonnici, 1999, p. 80). A tipografia, como uma imagem, comunica para além do seu conteúdo literal ou simbólico. Através da sua cor, forma (macro e micro estética), proporção, tonalidade, textura e alusão semiótica, constituintes da linguagem visual, cada elemento tipográfico influencia a interpretação e a reação emocional do leitor (Bonnici, 1999).

Os termos “macro estética” e “micro estética” (Kunz, 2000, p. 97) dividem as variáveis do processo tipográfico consoante a sua inerente escala, assim como as camadas de imersão por parte do leitor ou observador de um objeto gráfico: a macro estética (Kunz, 2000) caracteriza o formato e dimensão do espaço, ou moldagem da página (Bringhurst, 1996), a forma, composição, textura e cor dos seus elementos principais, e a sua estrutura geral. São estes elementos que, numa primeira instância, captam a atenção do leitor.

A micro estética (Kunz, 2000), por outro lado, foca-se na forma, tamanho e peso dos tipos de letra escolhidos, o seu espaçamento interno e a relação com outros elementos secundários, como cor e imagem. Os elementos da micro estética, pela sua subtilidade, requerem um olhar aprofundado de forma a que a complexidade da composição visual se manifeste por completo. Kunz (2000) defende que ambas as estéticas são forças que devem procurar contrabalançar-se no design tipográfico. A nível geral, a informação deve ser legível e facilmente acedida, sendo a complexidade de decifrar uma mensagem tomada como um obstáculo à leitura.

Na era contemporânea onde a informação abunda, o leitor dará prioridade à mensagem mais acessível e simples (Kunz, 2000). Porém, a composição macro estética pode oferecer um desafio visual em complemento de uma solução micro estética simples, e vice-versa, contribuindo em ambos os casos para um design atraente e cativante. Para que tal seja possível, Kunz (2000) identifica quatro aspetos fundamentais do design tipográfico a considerar: espaço, estrutura, contraste e sequência.

2.3.1 . Espaço, Formato e Estrutura Tipográfica

O espaço tipográfico, seja este uma página de papel, o ecrã ou qualquer área bidimensional, emoldura e é subdividido pelo seu conteúdo numa relação figura-fundo (Kunz, 2000). Os aspetos fundamentais do espaço são as suas dimensões (largura e comprimento); e a sua proporção ou formato, ou seja, a relação entre as dimensões (Kunz, 2000; Baines & Haslam, 2002).

Encontram-se ao longo da História, e em diversas práticas como o desenho e a arquitetura, a tendência fundamentalmente humana de procurar proporções agradáveis ao olhar e à mão. Da mesma forma, a tipografia tradicional tende a utilizar proporções remetentes à geometria, à natureza, ao corpo humano, e até ao ritmo musical na escolha não só do formato da página, como na composição dos blocos de texto e outros elementos tipográficos (Bringhurst, 1996; Kunz, 2000; Elam, 2001, 2007).

Certos formatos de página apresentam qualidades únicas e vantagens práticas inerentes da sua proporção. Formatos quadrados sugerem estabilidade, enquanto que formatos retangulares verticais ou horizontais transmitem a noção de expansão nas suas respetivas direções; o formato padrão internacional da folha de papel (ISO), também conhecido como o formato A (A4, A3, etc.) de proporção $1:\sqrt{2}$, baseia-se na estrutura funcional da Nova Tipografia (Samara, 2017).

Dominando no ambiente de impressão comercial, este formato tem a propriedade de manter a sua proporção quando dobrada ao meio, podendo a composição de uma página ser replicada sem alterar o seu conteúdo quando as suas dimensões são duplicadas ou reduzidas a metade (Bringhurst, 1996; Kunz, 2000; Baines & Haslam, 2002). Devido à sua acessibilidade, é comum que projetos de publicação utilizem o formato internacional como ponto de partida na escolha das suas dimensões, cortando e ajustando as suas margens após a impressão (Baines & Haslam, 2002).

Apesar das vantagens práticas e estéticas de certas proporções, a escolha das dimensões e de formatos deve ser adaptada não só ao conteúdo da publicação, em particular o formato do material ilustrativo e fotográfico (Baines & Haslam, 2002), como à intenção e enquadramento histórico e cultural da mensagem (Bringhurst, 1996; Kunz, 2000).

O formato da página (ou espaço) pode também influenciar o posicionamento dos seus elementos tipográficos e o estabelecimento das margens. Tschichold (1975) observa como as margens em manuscritos e incunábulo medievais são delineadas utilizando as diagonais das páginas singulares e duplas, criando uma simetria e equilíbrio visual (Tschichold, 1975; Baines & Haslam, 2002).

Apesar das vantagens de um esquema simétrico que influencia muitas composições tipográficas contemporâneas, Baines e Haslam (2002) defendem que um esquema assimétrico alberga um maior dinamismo e suporte para vários tipos de elementos tipográficos num só objeto, e que ambos os esquemas podem funcionar em conjunto.

O espaço bidimensional de uma composição tipográfica é visualmente subdividido devido às tensões criadas pelo posicionamento e características dos seus elementos, criando uma estrutura visual. Esta estrutura pode ser classificada consoante a sua origem: uma estrutura ótica improvisada (Kunz, 2000), ou composição ótica espontânea (Samara, 2017), provém das características dos elementos visuais no momento da composição; enquanto que abordagens estruturais como o sistema de grelhas pressupõem uma construção prévia (Kunz, 2000; Samara, 2017).

Em ambos os casos, a sequência de leitura dos elementos é, de uma forma básica, ditada pela ordem gramatical das estruturas linguísticas que criam um padrão textual. Em línguas derivadas do latim, é expectável que o texto seja lido da esquerda para a direita, e do topo para baixo.

Existem, no entanto, elementos estruturais que influenciam esta sequência: linhas concretas (físicas), formadas pelos próprios elementos e caracterizadas pelo seu comprimento, peso e direção; e as linhas imaginárias, que surgem das tensões visuais criadas pelo posicionamento de dois ou mais elementos separados no espaço. Estas linhas, como qualquer outra estrutura geométrica, guiam o olhar, criando uma hierarquia visual segundo a sua tonalidade, dimensão e orientação (Kunz, 2000). Quando aplicada a uma imagem ou bloco de texto, a geometria da forma que delimita o elemento tipográfico influencia a sua linguagem visual (Bonnici, 1999).

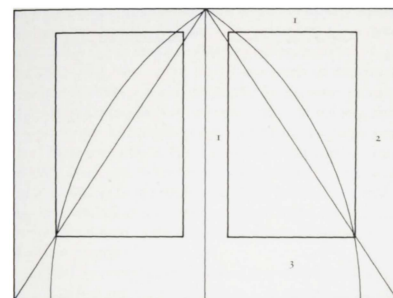


Figura 32 Estrutura das proporções de um manuscrito medieval. Proporção de página 2:3. Proporção de margens 1:1:2:3. Área do bloco de texto baseada na proporção dourada (Tschichold, 1975).

Kimberly Elam (2007) identifica e esquematiza oito possíveis sistemas tipográficos através de casos de estudo e exercícios práticos e visuais, exemplificados nas **Figuras 33 a 40**. Do conjunto de regras de cada sistema podem surgir infinitas variações e combinações, e cada sistema oferece uma linguagem visual dinâmica e distinta, devendo ser considerado consoante a quantidade e natureza da informação; nomeadamente o seu tom, estrutura e significado (Elam, 2007; Samara, 2017):

Sistema axial e sistema bilateral, onde a informação, em particular informação textual, organiza-se ao longo de um único eixo, sendo distribuída à esquerda e direita do mesmo, ou de forma simétrica, respetivamente;

Sistema radial, expandindo a partir de um único ponto;

Sistema dilatacional, posicionando-se ao longo de linhas circulares concêntricas;

Sistema aleatório, apresentando-se sem estrutura ou padrão aparente;

Sistema de grelhas, subdividindo-se através de linhas horizontais e verticais perpendiculares, ou grelhas;

Sistema transicional, sobrepondo-se informalmente por camadas;

Sistema modular, ou sistema de grelha modular (Kunz, 2000) que posiciona a informação dentro de elementos unitários, ou módulos.

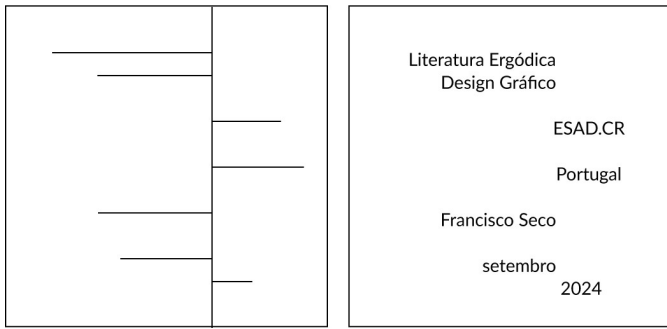


Figura 33 Sistema axial organiza-se ao longo de um único eixo, sendo a informação distribuída à esquerda e direita do mesmo (imagem do autor).

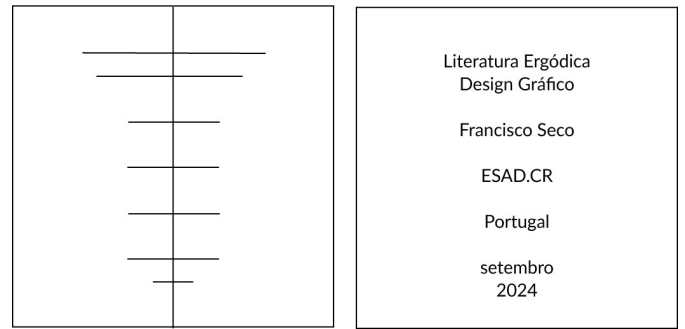


Figura 34 Sistema bilateral organiza-se ao longo de um único eixo, sendo a informação distribuída de forma simétrica (imagem do autor).

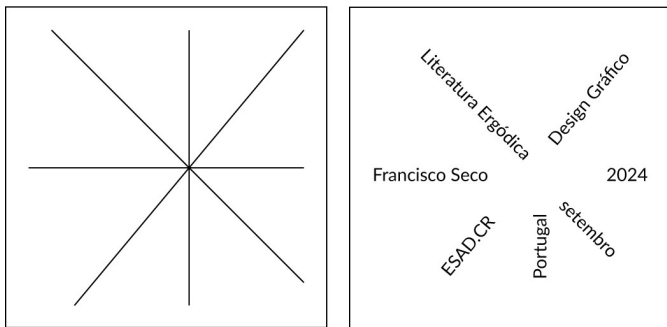


Figura 35 Sistema radial expande-se a partir de um único ponto (imagem do autor).

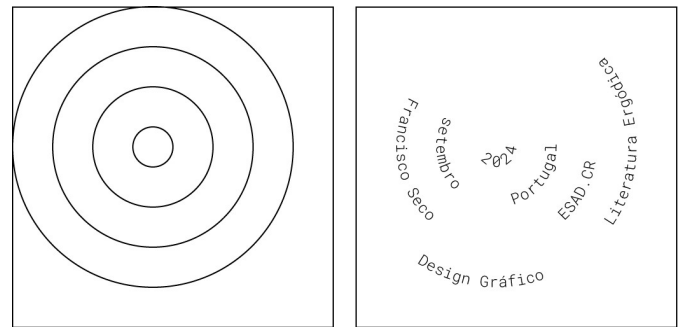


Figura 36 Sistema dilatacional posiciona-se ao longo de linhas circulares concêntricas (imagem do autor).

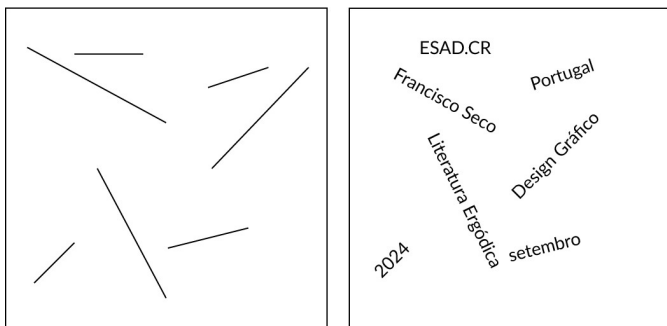


Figura 37 Sistema aleatório apresenta-se sem sistema ou padrão aparente (imagem do autor).

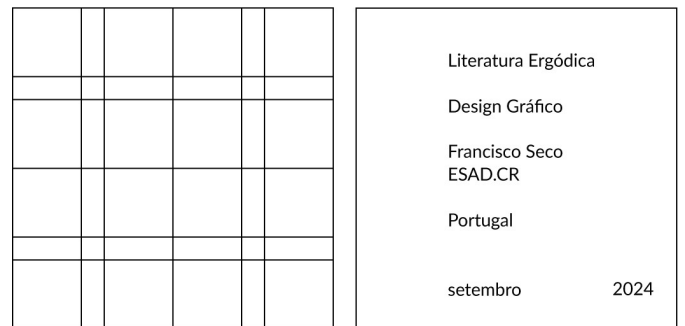


Figura 38 Sistema de grelhas subdivide-se através de linhas horizontais e verticais perpendiculares, ou grelhas (imagem do autor).



Figura 39 Sistema transicional sobrepõe-se informalmente por camadas (imagem do autor).

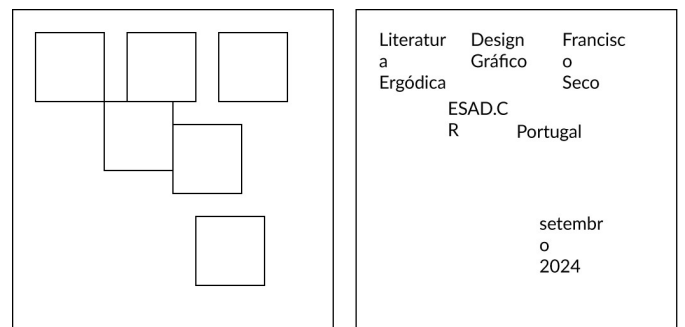


Figura 40 Sistema modular, ou sistema de grelha modular (Kunz, 2000) posiciona a informação dentro de elementos unitários, ou módulos (imagem do autor).



Figura 41 Exemplo de sistema axial: póster 10 Zürcher Maler – Kunsthalle Basel (Ruder, 1957).

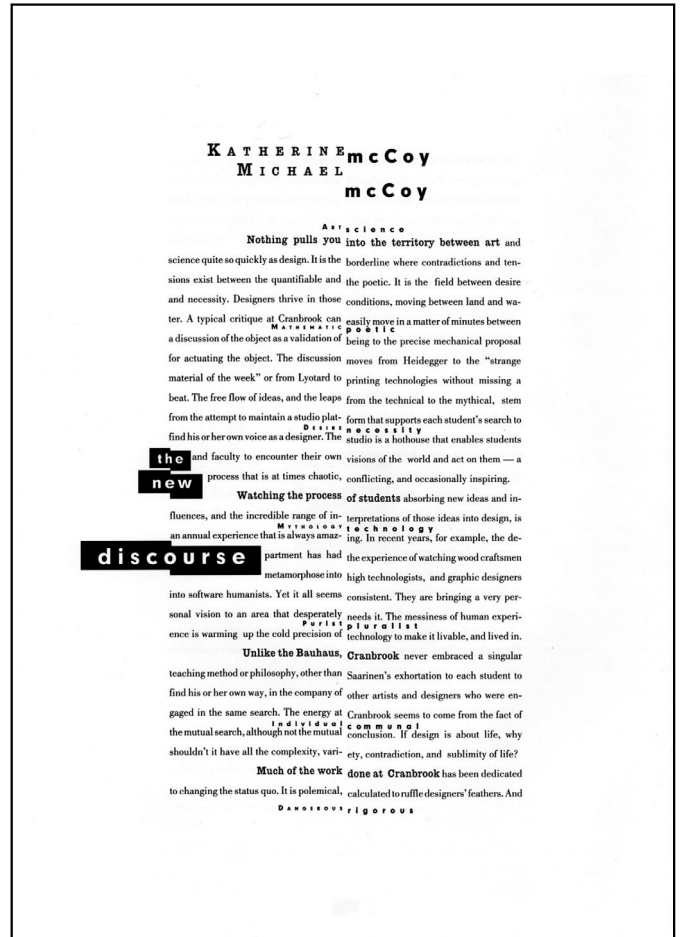


Figura 42 Exemplo de sistema bilateral: página de Cranbrook Design: The New Discourse Book Design (McCoy & McCoy, 1990).

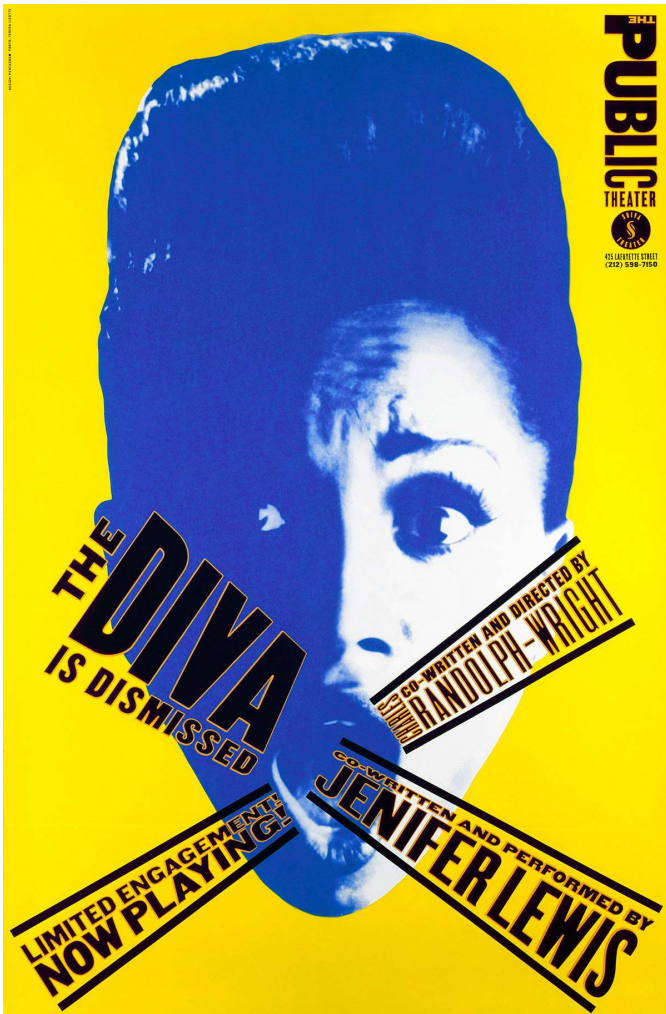


Figura 43 Exemplo de sistema radial: póster *The Diva is Dismissed* - Public Theater (Scher, 1994).

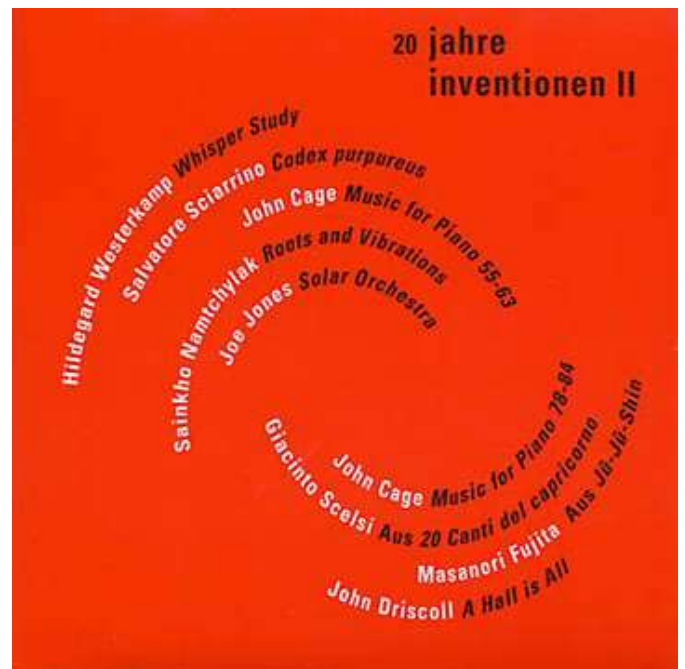


Figura 44 Exemplo de sistema dilatacional: Capa de CD *20 Jahre Inventionen II*. EDITION RZ (2018).



Figura 45 Exemplo de sistema aleatório: capa de Zang Tumb Tuuum: Adrianople. Words-in-Freedom (Marinetti, 1912).

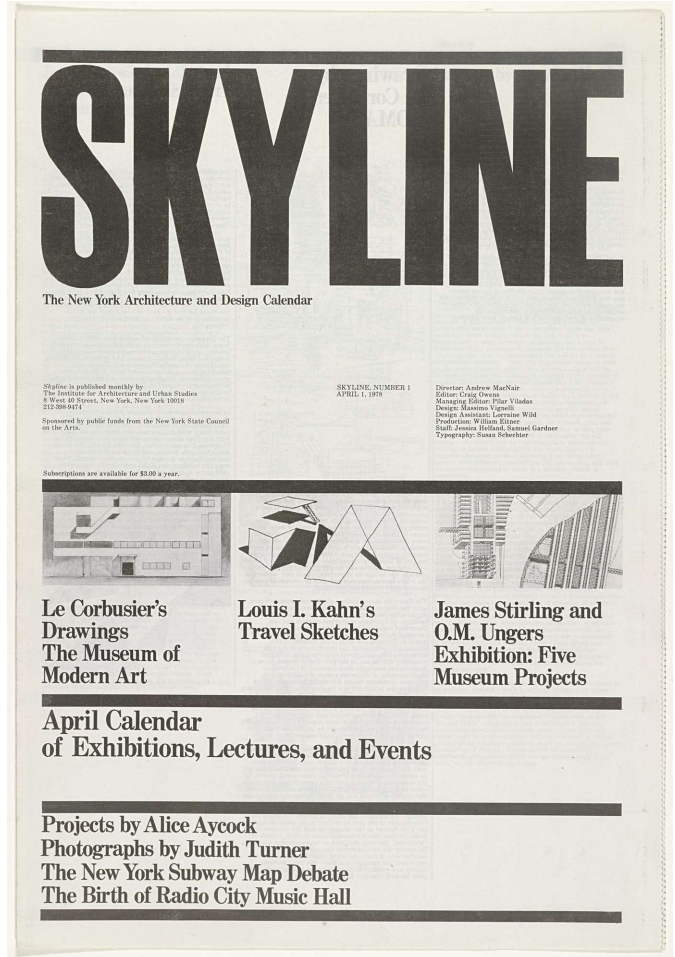


Figura 46 Exemplo de sistema de grelha: capa do jornal Skyline No. 1 (Vignelli & Vignelli, 1978).



Figura 47 Exemplo de sistema transicional: póster *Dubai Lynx International Festival of Creativity* (Carson, 2015).

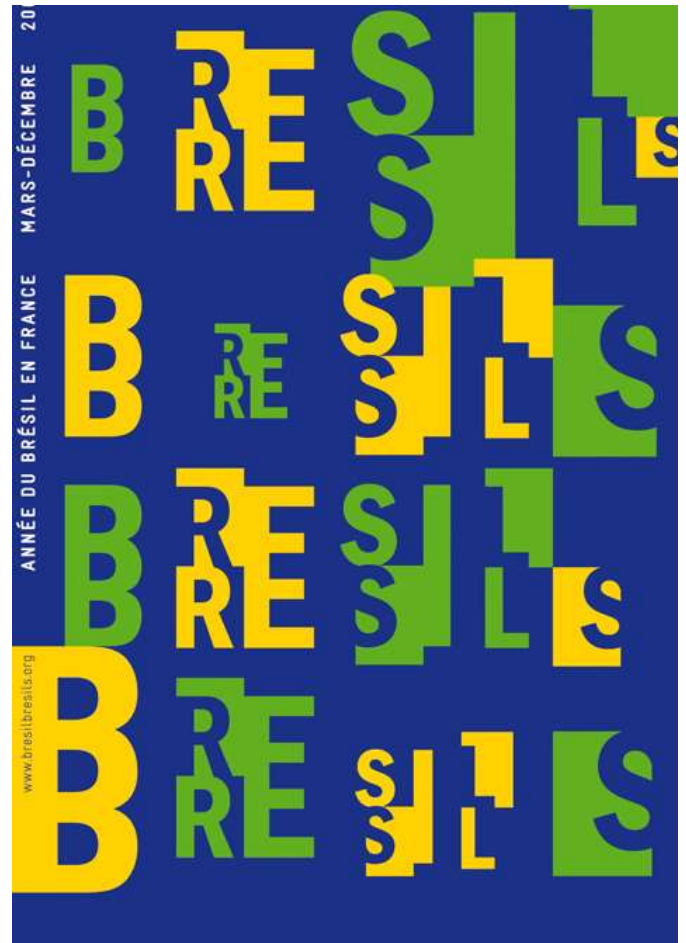


Figura 48 Exemplo de sistema dilatacional: póster *Brésil Brésil. Année Du Brésil en France* (Apeloig, 2005).

2.3.2 . Tipo de Letra

Tal como a escrita, a tipografia é um processo fundamental na produção de uma publicação, utilizando os mesmos elementos básicos: letras, números e pontuação (Kunz, 2000). Um tipo de letra é um conjunto de variações funcionais, estéticas e estilísticas destes elementos básicos, diferenciando-os em termos de legibilidade, facilidade de leitura e contextualização cultural (Fili & Heller, 1999; Kunz, 2000). Em termos micro estéticos, cada tipo de letra varia em cinco aspetos fundamentais: variações de caixa alta, ou letras maiúsculas, e caixa baixa, ou letras minúsculas; face, ou a presença e ausência de serifas; inclinação, referente ao eixo dos elementos tipográficos; peso, que se refere à espessura das formas constituintes dos elementos tipográficos; e largura.

A escolha do tipo de letra (ou conjunto de tipos de letra) pode ser influenciada por inúmeras variáveis: as características do texto em que é aplicado (hierarquia, composição, contexto, etc.) assim como pela sua disponibilidade, atratividade, legibilidade e *readability*, ou facilidade de leitura (Baines & Haslam, 2002); ou pela linguagem visual que é transmitida através das suas formas ou conotações (Bonnici, 1999). Cada tipo de letra pode ser associado ao período histórico da sua criação ou utilização comum (Kunz, 2000), e por isso pode ser escolhido de forma a refletir o contexto temporal e cultural em que o texto se insere (Baines & Haslam, 2002).

Variações de peso e largura podem também alterar a linguagem visual de um texto, passando da elegância de um tipo de letra de baixo peso ou largura, à força e ímpeto de um tipo de letra de peso ou largura elevada (Bonnici, 1999; Kunz 2000). Textos com o objetivo de chamar a atenção, como títulos, mensagens em pósteres ou logótipos, podem utilizar tipos de letra que evocam algum significado ou contexto pela forma, mais do que pelo conteúdo da sua mensagem. Mas em corpos de texto é comum que a legibilidade tome precedência (Kunz, 2000; Baines & Haslam, 2002, pois, nesses casos, “a ideia é ler as palavras em vez de reparar no tipo de letra” (Baines & Haslam, 2002, p.105).

É importante notar que a legibilidade de um tipo de letra, assim como a sua conotação, podem ser influenciadas pelo contexto cultural em que o leitor se identifica: um tipo de letra é uma variação estética de um conjunto de símbolos de um sistema de comunicação visual (o alfabeto romano, por exemplo). Por isso, a variação estética de um texto, para ser legível, deve estar inserida, ou ser familiar, no vernacular visual do leitor (Kunz, 2000; Baines & Haslam, 2002).

Phil Baines e Andrew Haslam (2002) identificam algumas variáveis relativas à hierarquia e composição do texto na escolha de um tipo de letra: a quantidade de textos de autores diferentes ou de características distintas; a quantidade de informação específica como datas, citações ou notas de rodapé em cada texto; os diferentes níveis de títulos e subtítulos; e a relação do texto com as imagens inseridas no espaço.

O tipo de letra (ou tipos de letra) deve corresponder às necessidades de legibilidade e comodidade na leitura para cada nível hierárquico do texto, e as variações dentro de uma família tipográfica podem justificar o seu uso em várias posições hierárquicas do mesmo objeto gráfico. Tipos de letra em itálico, geralmente de inclinação de 12 a 15 graus (Kunz, 2000), por exemplo, podem ser úteis para enfatizar ou destacar certos segmentos de informação quando acoplados a variações regulares, de inclinação vertical, da mesma família tipográfica (Baines & Haslam, 2002).

O tamanho nominal de um tipo de letra, medido em pontos (pt), considera o espaço que cada carácter ocupa. Porém, a variedade de formas, particularmente em letras minúsculas, que delimitam o tamanho nominal de um tipo de letra podem não refletir o seu tamanho aparente. Por isso, de forma a aproximar visualmente, e em termos de hierarquia, dois ou mais tipos de letra de famílias tipográficas distintas, utiliza-se a altura-x; ou seja, a altura desde a linha de base do texto até à altura do carácter x minúsculo, resultando por vezes na escolha de tamanhos nominais distintos (Kunz, 2000; Baines & Haslam, 2002).

A escolha do tamanho do tipo de letra é influenciada pelas circunstâncias de leitura em que o texto se insere: a distância e velocidade em que o leitor se depara com um póster, sinal informativo ou publicitário, por exemplo, definem a necessidade de um tipo de letra de tamanho maior ou menor. Para publicações destinadas a leitores adultos, é comum que o corpo de texto tenha um tamanho nominal entre 8.5 pt e 10 pt; mas para crianças ou indivíduos de idade avançada, pode ser necessário um tamanho maior. Conhecendo os princípios por detrás da definição do tamanho de um tipo de letra, é possível escolher tamanhos atípicos e subverter as expectativas no objeto gráfico, atraindo o olhar devido à estranheza ou novidade (Baines & Haslam, 2002).

O suporte ou meio de comunicação em que o texto se insere pode também influenciar a escolha do seu tipo de letra. Se o texto tiver como objetivo ser impresso, a textura e qualidade de absorção do papel podem alterar ou ocultar certas subtilezas da família tipográfica selecionada (Baines & Haslam, 2002).

Historicamente, os tipos de letra acompanham a evolução da indústria de produção de papel: Baines e Haslam (2002) dão o exemplo de como famílias tipográficas comuns em incunábulos dos séculos XV a XVII, como *Bembo*, *Caslon*, *Ehrhardt*, *Garamond* ou *Janson*, são detalhadas especificamente para papéis ásperos, enquanto que famílias tipográficas dos séculos XVIII e XIX, como *Baskerville*, *Bodoni*, *Didot* ou *Walbaum*, refletem o papel relativamente mais suave da sua época. Paralelamente, os tipos de letra utilizados em meios digitais são especificamente desenhados para o seu suporte, sendo influenciados pela resolução dos ecrãs (Kunz, 2000; Baines e Haslam, 2002).

Em suportes digitais podem-se testar inúmeras variações e tipos de letra instantaneamente, e aprimorar a que melhor corresponde às necessidades do texto, mas para material impresso, os autores (2002) recomendam que se façam testes sucessivos com amostras impressas no papel ou material pretendido para o objeto.

2.3.3 . Bloco de Texto

Um bloco (ou coluna) de texto, de um ponto de vista macro estético, comporta-se de forma semelhante ao espaço que o contém, influenciando o olhar consoante o seu posicionamento e tamanho (Kunz, 2000). O bloco de texto é subdividido verticalmente pelo número de linhas de texto inseridas na coluna, e horizontalmente pela média do número de caracteres (incluindo espaços em branco e pontuação) em cada linha. O espaçamento entre caracteres informa o movimento horizontal de um bloco de texto (Bringhurst, 1996), enquanto que o espaçamento entre as linhas de texto informa o seu movimento vertical (Bringhurst, 1996).

Observa-se que a leitura de uma linha de texto (movimento horizontal) é feita através de uma sequência visual de palavras agrupadas. Por isso, a legibilidade e fluidez de leitura de uma linha de texto é influenciada pelas características de espaçamento do seu tipo de letra: a maioria dos tipos de letra disponíveis em meios digitais alberga um espaçamento entre caracteres (*kerning*) e entre palavras ou parágrafos ajustado às suas formas, de maneira a agrupar cada conjunto de letras de uma forma orgânica e facilitando a leitura. Porém, Baines e Haslam (2002) salientam que por vezes pode ser necessário um ajuste manual destes espaçamentos.

Os mesmos autores (2002) salientam outros dois fatores influentes na *readability* de um bloco de texto: o comprimento relativo (medido em número de caracteres) de cada linha; e a distância entre linhas subsequentes, ou. O limite da legibilidade para leitura contínua tende para um comprimento de 75 a 80 caracteres por linha. Um bloco de texto de largura de 65 a 66 caracteres, ou 12 palavras (Baines & Haslam, 2002) é considerado ideal; e uma largura entre 45 e 75 caracteres é considerada aceitável. Em blocos de uma só linha, o limite pode exceder para os 85 a 90 caracteres (Bringhurst, 1996; Baines & Haslam, 2002). Existe também a possibilidade de se aplicarem múltiplas colunas de texto na mesma página. Nestes casos, Bringhurst (1996) defende que uma largura menor, entre 40 e 50 caracteres, é ideal.

Baines & Haslam (2002) notam a tendência ao longo da história de criar colunas de texto com cerca de 40 linhas. Porém, a quantidade de linhas em cada bloco de texto, ou a profundidade da coluna, é delimitada pelas especificidades de dimensão e formato do espaço em que o texto é inserido. E em meios de comunicação pela *web*, a delimitação de uma coluna de texto é influenciada apenas pelas especificidades do texto (Baines & Haslam, 2002).

O termo *leading* é herdado da era da tipografia de tipos móveis metálicos, onde cada linha de texto é tipicamente separada por barras de chumbo (ou *lead*, em inglês) (Baines & Haslam, 2002). Hoje em dia, o *leading* de um bloco de texto refere-se apenas à medida do espaço em branco entre cada linha de texto.

Devido à variedade de tamanhos para cada tipo de letra, os meios tipográficos digitais, por norma, especificam o *leading* como 120% do tamanho do maior tipo de letra inserido na linha, de forma a preservar a sua legibilidade. Os mesmos meios permitem também especificar o *leading* de um bloco de texto de uma forma mais livre, ajustando conforme as especificidades do texto; os meios digitais possibilitam até a criação de texturas visuais interessantes, porém menos legíveis, através de *leading* negativo (Baines & Haslam, 2002). A aplicação de *leading* em relações proporcionais às diversas hierarquias de texto contribui para a unificação de um objeto gráfico complexo (Baines & Haslam, 2002).

Segundo Baines e Haslam (2002), cada parágrafo dentro de um bloco de texto deve ser distinguível. Para tal, as duas técnicas mais comuns para a articulação de parágrafos são a separação vertical, aplicando um espaço equivalente a uma linha de texto e o seu respetivo *leading* entre o fim de um parágrafo e o início do próximo; e através da distinção por indentação (Baines & Haslam, 2002). A indentação entre parágrafos é também herdada das técnicas tipográficas tradicionais: o início de cada parágrafo é originalmente denotado com o símbolo de parágrafo (¶); o símbolo torna-se eventualmente omissivo, utilizando-se o espaço que este ocuparia como medida de indentação (Baines & Haslam, 2002). Os autores (2002) notam, no entanto, que as circunstâncias de cada objeto gráfico podem sugerir outras soluções distintas.

O bloco de texto difere também no seu alinhamento. Baines e Haslam (2002) defendem a existência de quatro alinhamentos possíveis: alinhado à esquerda ou à direita, centrado ou justificado; e que cada estilo de alinhamento se associa a diferentes práticas e contextos históricos. Defendem também que, pelas vantagens únicas de cada alinhamento, podem surgir circunstâncias em que a coexistência de textos com mais do que um estilo de alinhamento seja pertinente. Com a margem esquerda, ou início de cada linha de um bloco de texto, agrupada no mesmo eixo, o alinhamento à esquerda reflete a sequência de leitura e escrita de línguas derivadas do latim. Porém, o seu uso em publicações impressas apenas se torna popular no início do século XX (Baines & Haslam, 2002). O estilo de alinhamento justificado é a forma mais tradicional de alinhar textos desde os primórdios da impressão, permitindo que ambas as margens laterais se agrupem num eixo.

Este efeito é conseguido através da manipulação do espaçamento entre palavras e da hifenização de cada linha de texto, podendo resultar em espaços verticais irregulares se tais fatores não forem adequadamente ajustados pelo designer (Baines & Haslam, 2002). O alinhamento à direita, por outro lado, agrupa apenas a margem direita de um bloco de texto no eixo. Sendo que este estilo de alinhamento dificulta a navegação entre linhas na leitura de textos na sequência esquerda-direita, Baines e Haslam (2002) salientam que o alinhamento à direita é tipicamente reservado para textos curtos. Por último, o estilo de alinhamento centrado agrupa as linhas de texto num eixo simétrico, e é tipicamente utilizado em textos chamativos (Baines & Haslam, 2002).

2.3.4 . Cor, Textura e Imagem

Entende-se por cor, em contextos tipográficos, como a tonalidade dos elementos tipográficos; a cor da tinta (em papel) ou luz (em ecrã) em que o texto é reproduzido; e a cor do fundo em que os elementos tipográficos se inserem (Baines e Haslam, 2002). O contraste, ou a relação tonal entre figura e fundo no espaço, é o fator principal a considerar na escolha de cor em tipografia.

Numa ótica macro estética, as características do tipo de letra como o seu tamanho, cor, peso e espaçamento constituem a cor (textura, tonalidade ou densidade visual) do bloco de texto em que se inserem (Bringhurst, 1996; Kunz, 2000; Baines & Haslam, 2002). Em termos micro estéticos, a cor de um tipo de letra é influenciada pelas diferenças de espessura e contrastes nas formas dos seus elementos tipográficos (Baines & Haslam, 2002). Por isso, tais características devem ser tomadas em consideração na escolha do tipo de letra para as diferentes hierarquias de texto numa publicação, de maneira a garantir a sua legibilidade e guiar a sequência de leitura (Bringhurst, 1996).

A cor preferencial de tinta para texto impresso e para leitura contínua é o preto (Baines & Haslam, 2002). Tschichold (1928) salienta o uso de vermelho como cor secundária para contrastar ou enfatizar certos segmentos de texto. Mas, nos dias de hoje, as opções de impressão, pela sua abrangência, permitem o uso de uma vasta gama de cores, padrões e texturas que reforçam (ou subvertem) uma mensagem e influenciam a sua linguagem visual (Bonnici, 1999; Baines & Haslam, 2002).

A cor do fundo, aplicada diretamente na composição tipográfica ou pela cor do próprio suporte, afeta a legibilidade através do seu contraste tonal com o texto. Baines e Haslam (2002) defendem que, de forma a manter a claridade de informação, a diferença entre tonalidades dos dois elementos não deve ultrapassar os 30%. Em teoria, o contraste máximo (100%), ou seja, o preto do texto com a típica cor branca do papel oferece o maior grau de legibilidade, porém um contraste de tal nível pode tornar a leitura desconfortável. Sendo, por isso, preferível um papel *off-white*, com um contraste ligeiramente abaixo de 100% face ao texto preto (Baines & Haslam, 2002). Segundo os autores (2002), excessos de contraste são ainda mais evidentes em ecrãs, sendo a informação digital preferencialmente apresentada num fundo de cor.

Imagens (fotografias em particular) tendem a preservar as suas cores melhor em papel branco revestido e brilhante. Pode ser necessário para um designer encontrar um compromisso entre a facilidade de leitura de um texto e a fidelidade cromática das imagens que o acompanham na escolha do papel, ou vice-versa, e em particular para publicações direcionadas à teoria do design gráfico, dada a sua dependência de suportes visuais (Baines & Haslam, 2002; Walker, 2017).

É importante notar que imagem e texto cumprem ambos a função de transmitir informação dentro de um objeto gráfico. Mas, assim como uma imagem, um texto pode ser uma expressão da linguagem visual do objeto gráfico. Peter Bonnici (1999) compara o papel do conteúdo e da linguagem visual com a de uma mensagem e o tom de voz respetivo com que a mensagem é transmitida. Assim como o formato, forma e estilo de um tipo de letra, a cor e textura também influenciam a “voz visual” (Bonnici, 1999, p. 39) de uma mensagem.

Para além das suas características estéticas, Bonnici (1999) salienta o poder descritivo, tanto literal como simbólico, das imagens; assim como a sua influência na linguagem visual de uma composição tipográfica. Segundo o autor (1999), é importante entender a função descritiva de uma imagem de forma a ajustar os constituintes da sua linguagem visual adequadamente.

Salienta-se ainda como uma imagem como signo pode representar conceitos diferentes dependendo da sua contextualização, alterando a sua descrição em direção ao sentido literal ou simbólico. Dando o exemplo da imagem de uma rosa: a rosa pode ser representada como uma flor literal em contexto botânico; mas a mesma rosa carrega também valor simbólico quando associada a certos partidos políticos que a adotam como símbolo. E assim como uma flor pode representar conceitos como crescimento e frescura, pode também evocar sentimentos de sofisticação e a inevitável degradação da beleza (Bonnici, 1999).

Bonnici (1999) salienta o valor da intuição, experimentação e até do acidente no processo de seleção e ajuste dos constituintes da linguagem visual de uma composição tipográfica.

3 . CASOS DE ESTUDO

Com o objetivo de formar um corpo de investigação abrangente, são selecionados e analisados três projetos editoriais com diferentes graus de linearidade e enquadramentos temáticos distintos. Todos os casos de estudo são alvos de uma análise crítica das suas estruturas tipográficas como ferramentas de comunicação das temáticas do seu conteúdo, e classificadas segundo o modelo de formas ergódicas de Aarseth (1997).

Nos casos de estudo 3.1 e 3.2 são apresentados dois projetos distintos, de natureza linear, relacionados com a temática do design gráfico:

Ma Vie Va Changer (3.1) é uma publicação que oferece uma apresentação singular de um tema complexo e multifacetado, e expõe a temática do papel interpretativo do leitor num contexto do modelo de formas ergódicas, incluindo uma comunicação pessoal com o designer com o intuito de compreender o processo de desenvolvimento;

Paulo de Cantos: *Jornadas e Compêndio* (3.2) aborda um projeto de investigação ativa, compilando um fragmento histórico do design gráfico do século XX em Portugal na forma de arquivo simultaneamente digital e analógico, e expõe através do seu conteúdo exemplos de estratégias ergódicas na pedagogia.

No caso de estudo 3.3 é apresentada uma obra de referência não linear: *Dictionary of the Khazars* é uma obra de ficção com formato de dicionário. A sua estrutura ergódica baseada em sistemas de linguagem e o seu uso de signos são os principais alvos de análise.

3.1 . *Ma Vie Va Changer*

Originalmente publicado em 2015, *Ma Vie Va Changer* surge de um projeto co-autoral de Patrícia Almeida e David-Alexandre Guéniot, casal fundador da editora portuguesa independente GHOST. O livro compila 198 imagens resultantes de uma seleção de fotografias familiares do casal, assim como recortes de jornais, anúncios e revistas, recolhidas entre 2011 e 2013.

A recolha das imagens é contemporânea a um período turbulento a nível social e económico em Portugal, assim como a nível familiar com o surgimento da doença da autora. Segundo os autores, o objeto serve como cápsula do tempo para o seu filho, que viveu a sua infância durante o registo; e que o objetivo da sequência pictórica não é um de comentário ou denúncia, mas de registo remetente ao próprio processo e vivência, optando pela leveza e sentido de humor na sua abordagem (Almeida & Guéniot, 2015; Marmeleira, 2015). Em 2020 e após o falecimento de Patrícia Almeida, surge uma segunda edição com o design de Marco Balesteros.

Segundo Balesteros (comunicação pessoal, fevereiro 20, 2024), a intenção de criar uma edição nova e diferente da original surge após um diálogo entre o designer e Guéniot. As limitações técnicas e materiais observadas ao longo do processo, assim como as soluções criativas em resposta às mesmas, influenciam muitas das decisões de formato e edição. Em particular, o formato reduzido permite que as páginas sejam impressas em folhas A3, excedentes de projetos anteriores, compatíveis com uma fotocopiadora adquirida recentemente pela editora. Por consequência, o objeto resultante tem a vantagem de se tornar mais transportável e pessoal, como um livro de bolso.

O designer (comunicação pessoal, fevereiro 20, 2024) defende que as decisões autorais na edição apenas são possíveis de concretizar em projetos em que prevalece o sentido de cooperação e “autoria partilhada” entre o autor/cliente e designer com peso na atribuição de significado através da abordagem gráfica, contrastando com a relação hierarquicamente definida em que o designer submete o seu serviço às decisões do cliente.

Esta relação, argumenta, é prevalente no ambiente do design comercial contemporâneo, que por sua vez contribui para uma homogenia e estandardização das publicações e para a divisão do público dentro e fora da “bolha do design gráfico” (Balesteros, comunicação pessoal, fevereiro 20, 2024) devido ao desconhecimento da sua derradeira forma de operar. O designer como autor, defende, pode ser visto como uma perspectiva pretensiosa pelo público geral, porém, é justificada e necessária na realização de projetos de design de qualidade e identidade diferenciadas.



Figura 49 Páginas da edição de 2015 de *Ma Vie Va Changer* (Almeida & Guéniot, 2015).

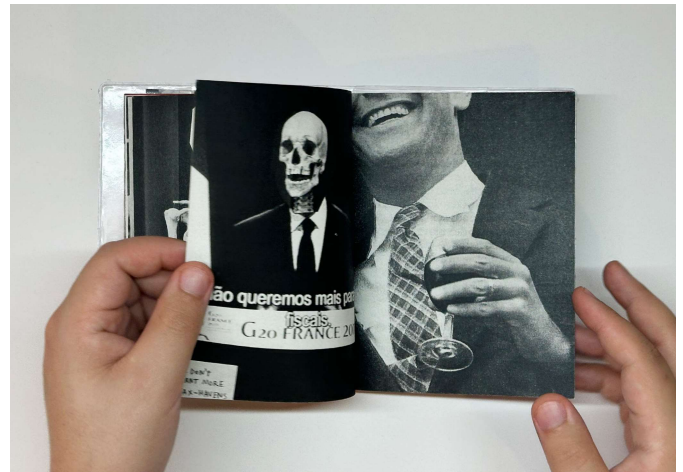
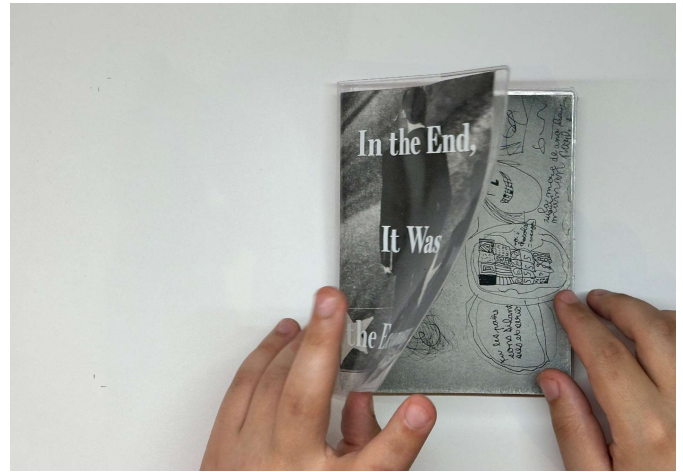
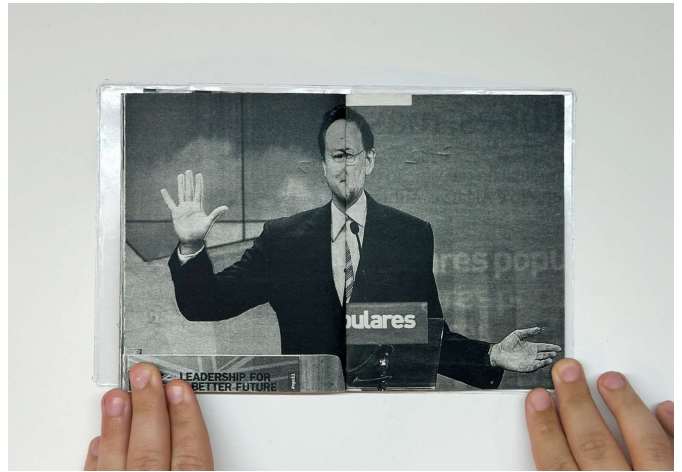


Figura 50 Sequência de leitura (da esquerda para a direita e de cima para baixo) de *Ma Vie Va Changer* (imagens do autor).



3.1.1 . Análise Formal: Estrutura, Tipografia, Cor e Imagem

A edição de 2015 é de formato largo (27,5 por 40,0 centímetros) e impressa a preto e branco em fotocopiadora XEROX. A organização das páginas, isenta de texto ou espaço branco, sobrepõe as duas vertentes da experiência quotidiana através da sequência de quatro imagens, por vezes divergentes em termos de linguagem, técnica e estética, em cada página dupla, convidando o leitor a uma análise própria acerca do período registado (Almeida & Guéniot, 2015).

A edição mais recente é de formato reduzido (12,0 por 16,0 centímetros) e inclui uma capa plastificada transparente impressa em serigrafia. O novo formato reduz a sequência de cada página dupla de quatro para duas imagens, criando uma experiência de leitura mais intimista e pessoal (Almeida & Guéniot, 2020).

Em ambas as edições, a alusão à técnica de *collage* é comum em todas as páginas: tanto de forma direta, como é evidente no recorte e fragmentação de fotografias e material impresso unificado; mas também através dos paralelismos criados em certas páginas duplas. Em imagens onde o texto é visível, o mesmo é composto por um sistema tipográfico independente (Elam, 2007), sendo o ambiente em que surge identificável pela forma - textos manuscritos contrastam com letras fortes de noticiários, publicidade, cartazes e produtos - reforçando a dualidade de contextos (familiar e nacional) do livro.

O texto torna-se um elemento visualmente significativo (Bonnici, 2002; Boyraz, 2000): a distinção entre texto e imagem é desconstruída, pois convida o leitor a interpretar os dois tipos de elemento tipográfico alternadamente (Derrida, 1967; Norris, 2002). A decisão de imprimir as imagens a preto, pode-se argumentar, reforçam a função dupla dos elementos tipográficos, visto ser a tinta mais frequentemente utilizada para conteúdo de leitura contínua (Baines & Haslam, 2002). Para além disso, a composição monocromática unifica as diversas imagens numa linguagem visual comum.

Todo o texto externo à composição principal, como o título e ficha técnica, é impresso a vermelho, numa família tipográfica serifada. A escolha da cor secundária é comparável à justificação de Tschichold (1928), podendo, por isso, ser mais um ponto que reforça o papel das composições pictóricas como texto dentro do livro. Existem também três versões de um prólogo remetente aos eventos registados e ao próprio processo projetual (em português, francês e inglês). A articulação de parágrafos por indentação, as margens e o *leading* reduzidos criam mais um ponto de relação com a composição principal através da textura resultante.

Observa-se um comprimento reduzido, ligeiramente abaixo dos limites da legibilidade (Bringhurst, 1996; Baines & Haslam, 2002), da linha de texto (cerca de 40 caracteres). Apesar disso, a legibilidade do texto é preservada graças ao tamanho do tipo de letra acima da média. Cada versão do prólogo difere apenas no estilo de alinhamento (alinhado à esquerda, justificado e alinhado à direita, respetivamente) como forma de diferenciação das versões idiomáticas do texto. Porém, esta diferença é subtil devido às margens reduzidas e ao uso da hifenização.

Dentro das páginas de prólogo, Balesteros (comunicação pessoal, fevereiro 20, 2024) utiliza “selos”, ou versões reduzidas das imagens que surgem ao longo da publicação, de forma a criar uma ligação entre o texto e as páginas do livro onde os eventos ou sentimentos são referidos.

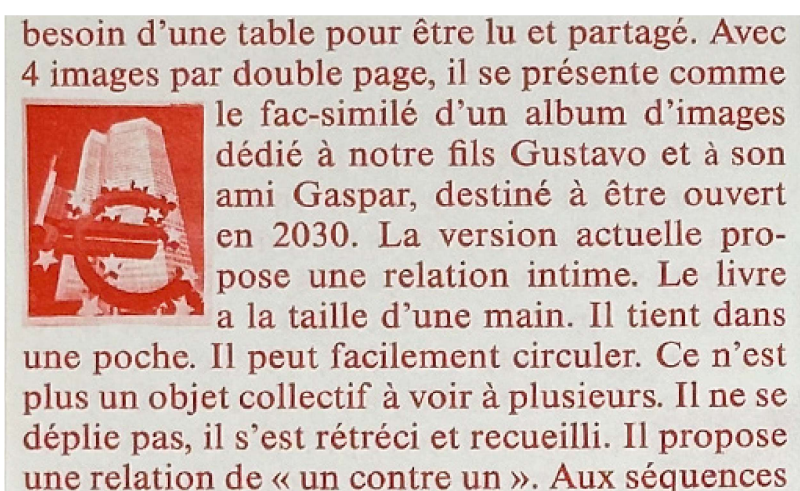


Figura 51 Excerto de texto com tipo de letra serifada e “selo” em *Ma Vie Va Changer* (2020). Impressão a vermelho (imagem do autor).

3.1.2 . Análise Ergódica

Analisando o objeto segundo o modelo de formas ergódicas (Aarseth, 1997), considera-se cada página da composição principal e versão do prólogo um *texton*, para um total de 201 *textons* (198 imagens e 3 versões do prólogo). É importante salientar que a quantificação dos *textons* neste contexto é arbitrária, podendo-se considerar o prólogo um só *texton* por variar apenas no idioma, ou até considerar o conteúdo total do livro como um só *texton*. Mantém-se que, em qualquer uma das circunstâncias, a quantidade de *scriptons* é igual à quantidade de *textons*:

Dinamismo: o texto é estático, pois a quantidade de *scriptons* e *textons* não se altera independentemente das ações do utilizador.

Determinabilidade: a relação entre *scriptons* é determinável.

Transigência: o texto requer a ação manual do utilizador para formar *scriptons*, sendo por isso intransigente.

Perspetiva: em nenhuma altura o utilizador se torna elemento narrativo, sendo o texto, por isso, impessoal.

Acesso: o acesso a cada *scripton* é considerado aleatório.

Ligação: não existe nenhuma ligação entre *scriptons*.

Função do Utilizador: a função do utilizador é puramente interpretativa.

Em suma, o perfil de *Ma Vie Va Changer* é classificado, segundo o modelo de formas ergódicas (Aarseth, 1997), como: estático; determinável; intransigente; impessoal; aleatório; nenhuma ligação; função interpretativa. Conclui-se, por isso, que se trata de uma obra linear.

Ma Vie Va Changer é um exemplo da diferenciação entre leitura e narrativa não linear. As imagens compostas são, segundo os autores (2015), de interpretação livre: de facto observa-se uma multiplicidade de significados dependentes do contexto cultural e experiências individuais de cada leitor (Eco, 1973; Vilas Boas, 2010). Porém, a navegação pretendida do livro remete à definição de Aarseth (1997) de esforço não trivial da leitura: o olhar do leitor segue cada página consoante a sequência que interpreta como adequada e sem instrução; e a mudança de página faz-se de forma arbitrária.

Algumas das decisões de edição surgem como tentativa de subverter as expectativas e a linguagem formal do design: “Este livro acaba por ter dois títulos” defende Balesteros (comunicação pessoal, fevereiro 20, 2024), justificando a escolha de colocar o título oficial *Ma Vie Va Changer* na contracapa, sobreposto mas visível através da sobrecapa.

Na capa, sobrepondo-se de forma semelhante à figura humana que se aproxima do livro, surge o título *In the End, It Was the Economy*. Esta alteração à experiência de leitura fornece uma jornada pessoal ao leitor, enfatizando o objetivo da reedição numa estratégia admitidamente ergódica. Porém, devido ao carácter puramente interpretativo dos títulos, a estrutura de *Ma Vie Va Changer* mantém-se linear.

3.2 . Paulo de Cantos: Jornadas e Compêndio

“Paulo Cantos (1892-1979) foi editor, bibliófilo, pedagogo e tipógrafo amador com um lugar particular na modernidade artística em Portugal, tendo escrito, desenhado e editado, entre 1920 e 1960, cerca de 70 títulos.” (Cantosverso, 2024).

Numa tentativa de reunir e analisar o trabalho de Paulo de Cantos, o atelier de design Barbara Says inicia o projeto *Jornadas Cantianas*, um ciclo de conferências e exposições sobre a vida e obra do pedagogo, resultando na publicação de *O Livr-o-mem - Paulo de Cantos na palma da mão* em 2013. O livro reúne ilustrações, zincogravuras e outros artefactos tipográficos de Cantos, assim como ensaios de Alexandre Estrela, Filipa Cordeiro, Robin Fior, Mário Moura, Olga Pombo, António Silveira Gomes e Inácio Steinhardt (Castelo & Gomes, 2013) .

Mais tarde, em 2022, o projeto é reanalisado e compilado nas edições *Compêndio Cantiano* e *A Cantos Compendium*, publicações idênticas e escritas em português e inglês respetivamente, assim como no arquivo digital *Cantosverso*. As publicações, semelhantes a *O Livr-o-mem*, reúnem imagens de obras de Cantos e incluem textos de António Silveira Gomes, Sébastiën Dégeilh, Eloïsa Pérez e Mário Moura (Castelo & Gomes, 2022b).

Sendo um projeto de investigação em progresso, a descoberta da obra editorial de Cantos é alvo de contínua análise e redescoberta, e o *Cantosverso* permanece em constante atualização, tornando-se o arquivo mais completo dos resultados da pesquisa das *Jornadas Cantianas* (Cantosverso, 2024).

Paulo de Cantos, educador de profissão, reflete nos seus métodos muitas das ideologias próprias da nova educação. Esta distingue-se do paradigma tradicional de aprendizagem linear educador-educando, focando-se numa aprendizagem heurística e dirigida ao desenvolvimento natural, em particular da criança. Com recurso a materiais pedagógicos específicos ou pré-existentes, são desenvolvidos sistemas de educação focados na participação ativa, atividades práticas e contacto direto com a matéria de aprendizagem (Castelo & Gomes, 2013).

Figura 52 Capa de *O Livr-o-mem - Paulo de Cantos na palma da mão* (imagem do autor).

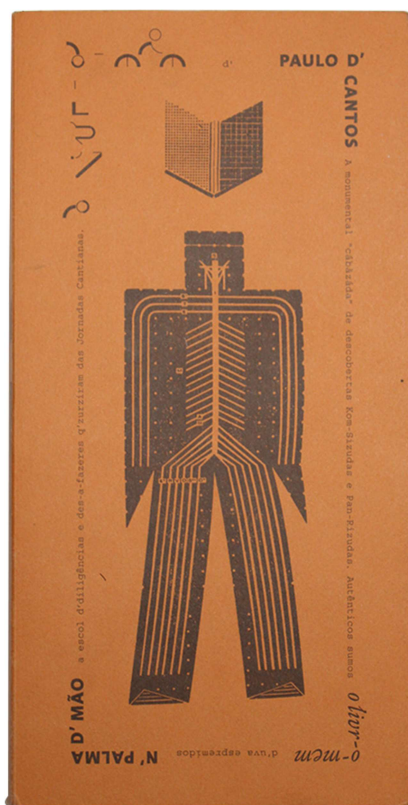


Figura 53 Capa de *Compêndio Cantiano* (imagem do autor).



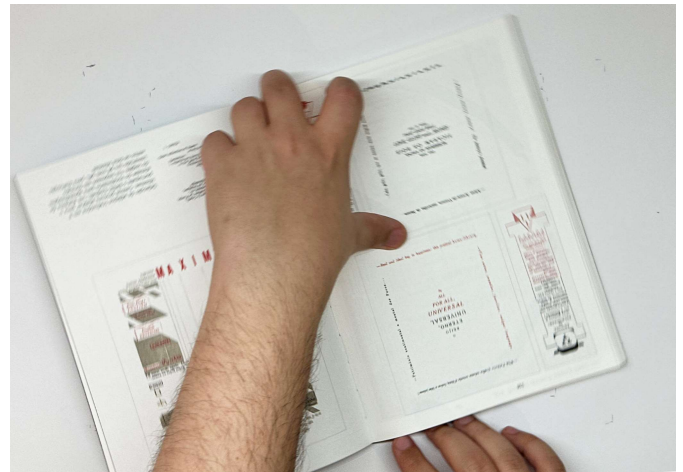
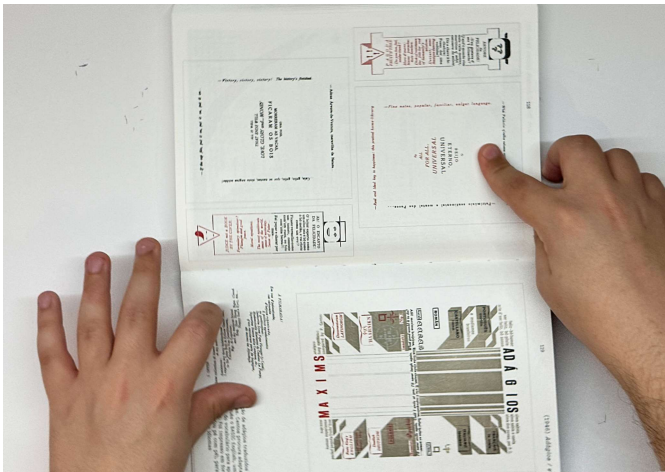
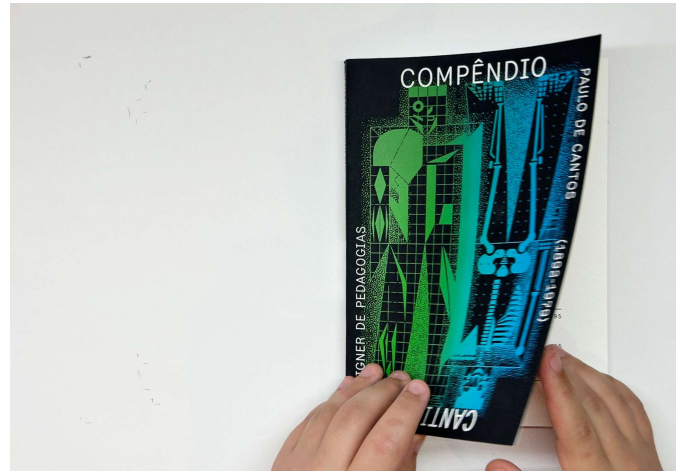
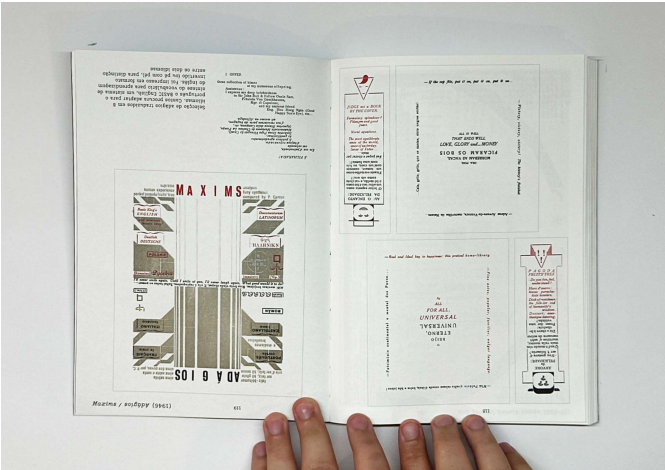
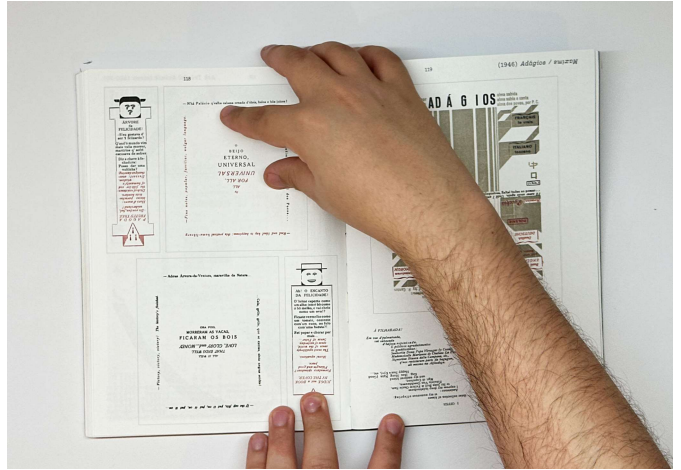
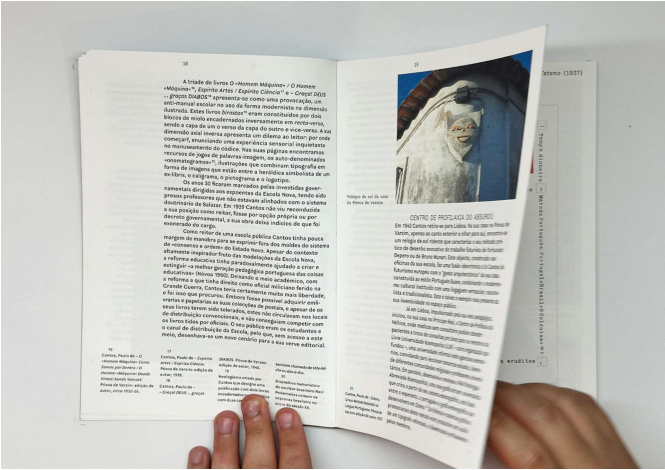


Figura 14 Sequência de leitura (da esquerda para a direita e de cima para baixo) de *Compêndio Cantiano* (imagens do autor).



3.2.1 . Análise Formal: Estrutura, Tipografia, Cor e Imagem

O *Livr-o-mem* é uma publicação de formato estreito (11,1 por 22,4 centímetros), composto sob um sistema bilateral (Elam, 2007). Os textos autorais são intercalados por imagens, na sua maioria registros fotográficos de publicações e objetos remetentes a Paulo de Cantos e às exposições das *Jornadas Cantianas*, assim como por citações e descrições das mesmas. O texto é impresso a preto e as imagens em escala de cinza, com exceção de algumas páginas, cobertas na totalidade por imagens impressas a cores. Devido ao formato estreito do livro, os ensaios autorais são posicionados numa única coluna de largura enquadrada nos limites de legibilidade (Bringhurst, 1996; Baines & Haslam, 2002), enquanto que as descrições das imagens são posicionadas em colunas menores e assimétricas.

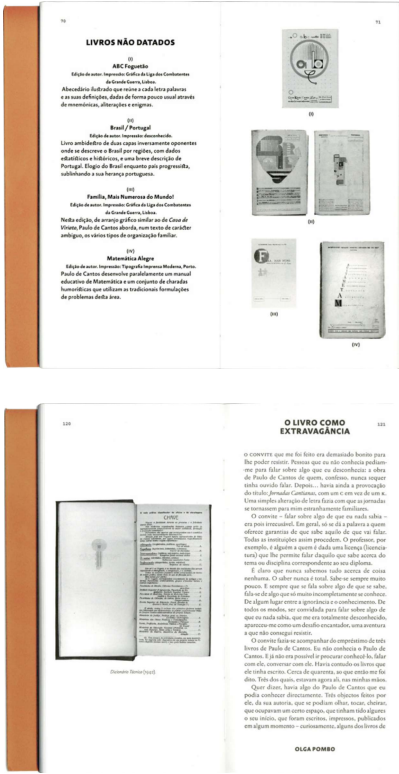


Figura 55 Páginas de *O Livr-o-mem - Paulo de Cantos na palma da mão* (imagem do autor).

De forma a diferenciar os dois tipos de texto, *O Livr-o-mem* alberga três famílias tipográficas distintas: *Jannon*, uma família tipográfica serifada reservada para o corpo de texto dos ensaios autorais; *PAKfnt*, sem serifa, usada para títulos, citações e descrições; e *Courier*, reservada para outros tipos de texto, quando necessário (Castelo & Gomes, 2013). O alinhamento e separação de parágrafos dos diferentes tipos de texto também contribui para uma distinção em termos de hierarquia visual dos diferentes textos: os ensaios autorais são justificados e os seus parágrafos separados por indentações; as descrições e citações são alinhadas à esquerda e com uma linha de separação entre parágrafos. Os títulos e subtítulos, por outro lado, destacam-se pelo seu tipo de letra maior e alinhamento centrado (Kunz, 2000; Baines & Haslam, 2002).

O *Compêndio Cantiano* e *A Cantos Compendium* apresentam conteúdo semelhante a *O Livr-o-mem*. Porém, os compêndios albergam um formato e estrutura distintos da edição de 2013: as imagens e a capa são impressas a cores; o formato das páginas é mais largo, permitindo uma distribuição dos textos em várias colunas obedecendo a um sistema de grelhas (Elam, 2007); a liberdade acrescida no número de colunas permite que sejam utilizadas apenas duas famílias tipográficas, ambas sem serifa e de formas distintas, de maneira a distinguir os ensaios autorais dos outros tipos de texto; os mesmos mantêm os tipos de separação de parágrafos, porém todo o texto é alinhado à esquerda.

Estas alterações estruturais contribuem para uma linguagem visual distinta de *O Livro-o-mem*, porém consistente ao longo da publicação (Bonnici, 1999). A mudança de alinhamento de texto para uma abordagem mais moderna (Baines & Haslam, 2002), em particular, realça o objetivo de atualizar o projeto de investigação contínua na publicação.



Figura 56 Páginas de *Compêndio Cantiano* com três colunas de texto alinhado à esquerda (imagem do autor).

3.2.2 . Análise Ergódica

Considera-se, em contexto de análise das obras segundo o modelo de formas ergódicas (Aarseth, 1997), cada capítulo numerado no índice como um *texton* e um *scripton* (15 em *O Livr-o-mem* e 10 em *Compêndio Cantiano*), por se tratarem de ensaios autorais e conjuntos de imagens e descrições independentes.

Dinamismo: em ambas as obras o texto é estático, pois a quantidade de *scriptons* e *textons* não se altera independentemente das ações do utilizador.

Determinabilidade: a relação dos *scriptons* é determinável em ambas as obras.

Transigência: os textos requerem a ação manual do utilizador, nomeadamente o virar das páginas, para formar o *scripton*, sendo por isso intransigente.

Perspetiva: em nenhuma altura o utilizador se torna elemento narrativo, sendo o texto, por isso, impessoal.

Acesso: o acesso a cada *scripton* é considerado aleatório em ambas as obras.

Ligação: não existe nenhuma ligação entre *scriptons*.

Função do Utilizador: a função do utilizador é puramente interpretativa.

Em suma, os perfis de *O Livr-o-mem* e o *Compêndio Cantiano* são classificados, segundo o modelo de formas ergódicas (Aarseth, 1997), como: estáticos; determináveis; intransigentes; impessoais; aleatórios; nenhuma ligação; funções interpretativas. Conclui-se que se tratam de obras lineares.

Apesar de ambas as publicações serem lineares, pode-se considerar a jornada - o projeto *Jornadas Cantianas* - de caráter ergódico. Para além da natureza interligada entre as publicações e o arquivo digital *Cantosverso*, um dos exemplos mais diretos da natureza não linear e transiente do processo de investigação nas *Jornadas Cantianas* está representado em *O Livr-o-mem* (2013): o capítulo intitulado Epistolária apresenta a correspondência eletrónica entre Inácio Steinhart, jornalista e então co-autor da publicação, e o artista Daniel Blaufuks, sobre Paulo de Cantos. Surgindo durante o processo de elaboração do livro, a sua inclusão num ponto aparentemente arbitrário do livro procura representar o evento no seu contexto cronológico (Castelo & Gomes, 2013; Cantosverso, 2024).

É possível ainda incluir certos elementos textuais estruturais como responsáveis na classificação de *O Livr-o-mem* e o *Compêndio Cantiano* segundo o modelo de formas ergódicas (Aarseth, 1997): o índice (de nome *Índex* no *Compêndio Cantiano*) fornece a informação necessária para a navegação entre os capítulos (*scriptons*). Nesse caso, a ligação entre *scriptons* enraizada no índice é explícita; a função do utilizador torna-se, por isso, exploratória, e as obras podem ser consideradas hipertextuais.

Por outro lado, muitas das imagens dispostas são obras de Paulo de Cantos, caracterizadas pela rotação do seu texto. Ao considerar as imagens como objetos transmissores de informação (Aarseth, 1997), as obras podem ser classificadas como não lineares.

3.3 . *Dictionary of the Khazars*

Dictionary of the Khazars: A Lexicon Novel é uma obra de Milorad Pavić (1984) que descreve uma versão fictícia do povo *Khazar* e a sua conversão religiosa no século VII. *Dictionary of the Khazars* é uma obra de ficção que explora também o tema dos sonhos, e o autor (1984) considera o povo *Khazar* uma metáfora para a sobrevivência de qualquer grupo pequeno de pessoas quando dominado por grandes poderes e ordens religiosas (Pavić, 1984; Coover, 1988).

A narrativa de *Dictionary of the Khazars* é dividida em três períodos históricos: a obra manifesta-se como uma reconstrução feita na década de 1980 de uma edição destruída de 1691, que é por sua vez uma reconstrução do dicionário do povo *Khazar*, escrito cerca de 8 séculos antes. Cada período histórico é protagonizado por 3 personagens - resultando numa rede de 9 personagens centrais interligadas em termos de espaço, tempo e enredo (Pavić, 1984; Coover, 1988). Porém, *Dictionary of the Khazars* não desenvolve a narrativa de uma forma linear nem cronológica.

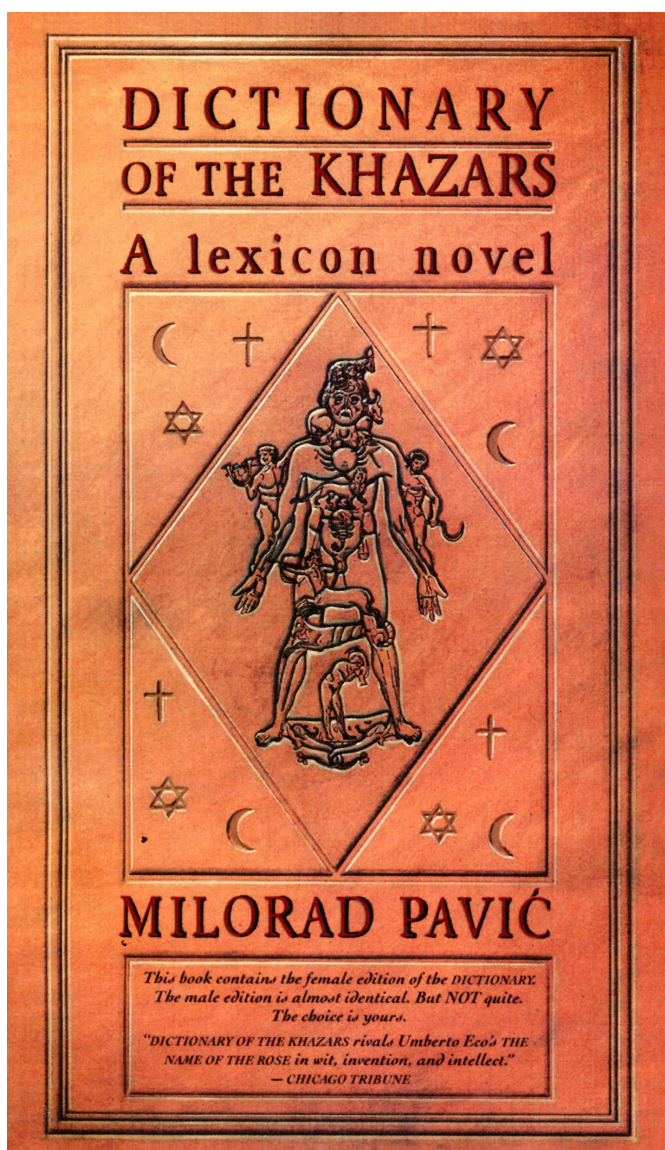
A obra tem a estrutura de três dicionários alfabetizados e paralelos: o dicionário cristão (*The Red Book*), o dicionário islâmico (*The Green Book*) e o dicionário hebraico (*The Yellow Book*). Existem ainda duas versões da obra - uma masculina e uma feminina - variando apenas num parágrafo (Pavić, 1984; Coover, 1988). Para além de algumas notas preliminares e apêndices, a obra é constituída por 45 termos, eventos e personagens, assim como as suas definições e descrições, em parágrafos distribuídos entre os três dicionários.

Destaca-se o uso de símbolos na demarcação e referenciação cruzada dos três dicionários: certos termos são comuns em dois ou mais dicionários, porém diferem nas suas definições e perspetivas, cabendo ao leitor explorar e tomar as suas próprias conclusões (Pavić, 1984; Coover, 1988). Pavić descreve o mecanismo de leitura de *Dictionary of the Khazars*:

Nenhuma cronologia será observada aqui, nem será necessária. Por isso, cada leitor juntará o livro por si próprio, como num jogo de dominós ou de cartas, e, como num espelho, tirará tanto do dicionário quanto nele investir, porque... não se pode tirar mais da verdade do que aquilo que se lhe dá. (Pavić, 1989, p.13)^[6]

[6] Tradução do autor a partir do original: *No chronology will be observed here, nor is one necessary. Hence each reader will put together the book for himself, as in a game of dominoes or cards, and, as with a mirror, he will get out of this dictionary as much as he puts into it, for you ... cannot get more out of the truth than what you put into it.*

Figura 57 Capa de *Dictionary of the Khazars* (Pavic, 1989).



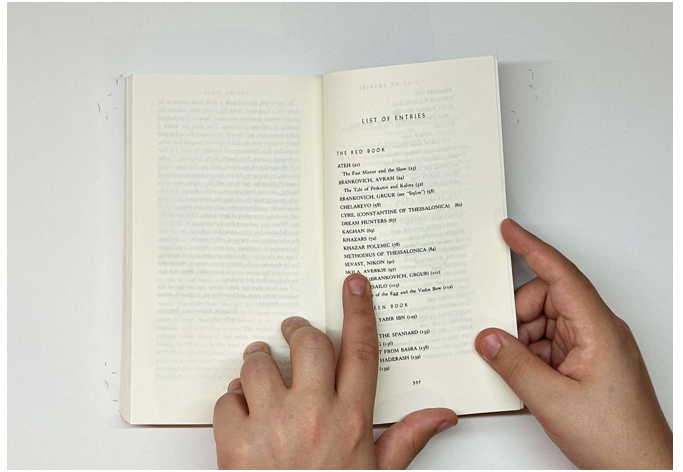
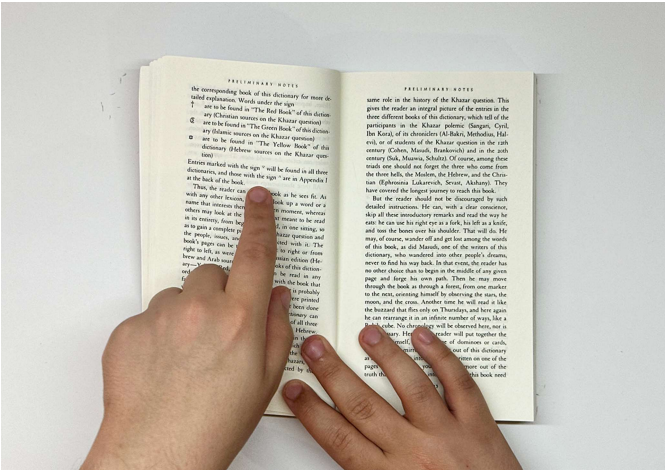
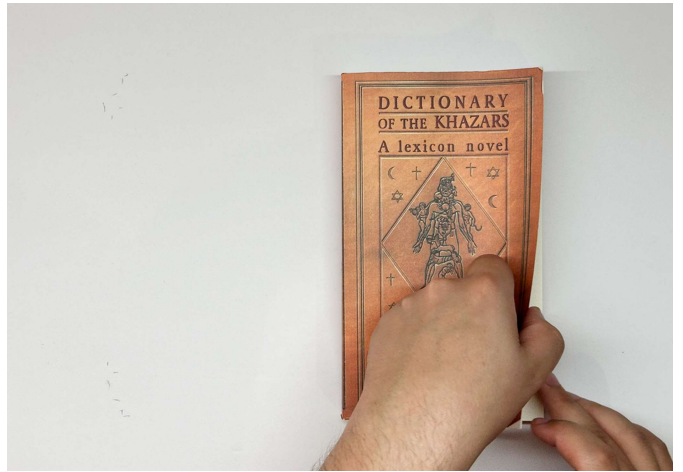
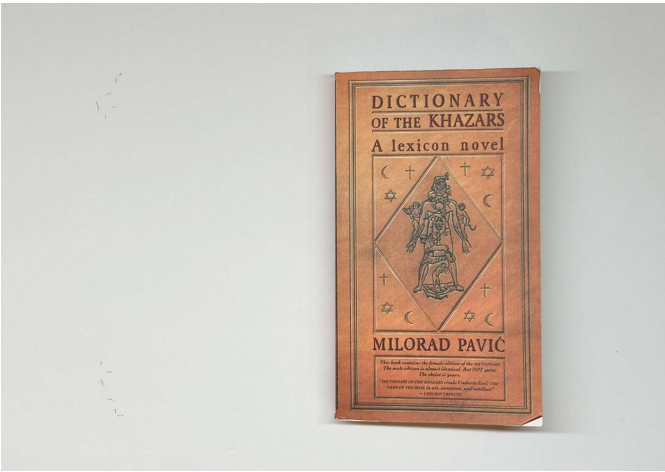


Figura 58 Sequência de leitura (da esquerda para a direita e de cima para baixo) de *Dictionary of the Khazars* (imagens do autor).

3.3.1 . Análise Formal: Estrutura, Tipografia, Cor e Imagem

Dictionary of the Khazars é de formato estreito (12,3 por 21,3 milímetros) e, apesar da sua estrutura narrativa complexa, a linguagem visual da obra é relativamente simples. As páginas são posicionadas segundo um sistema bilateral (Elam, 2007) de eixo vertical e centrado.

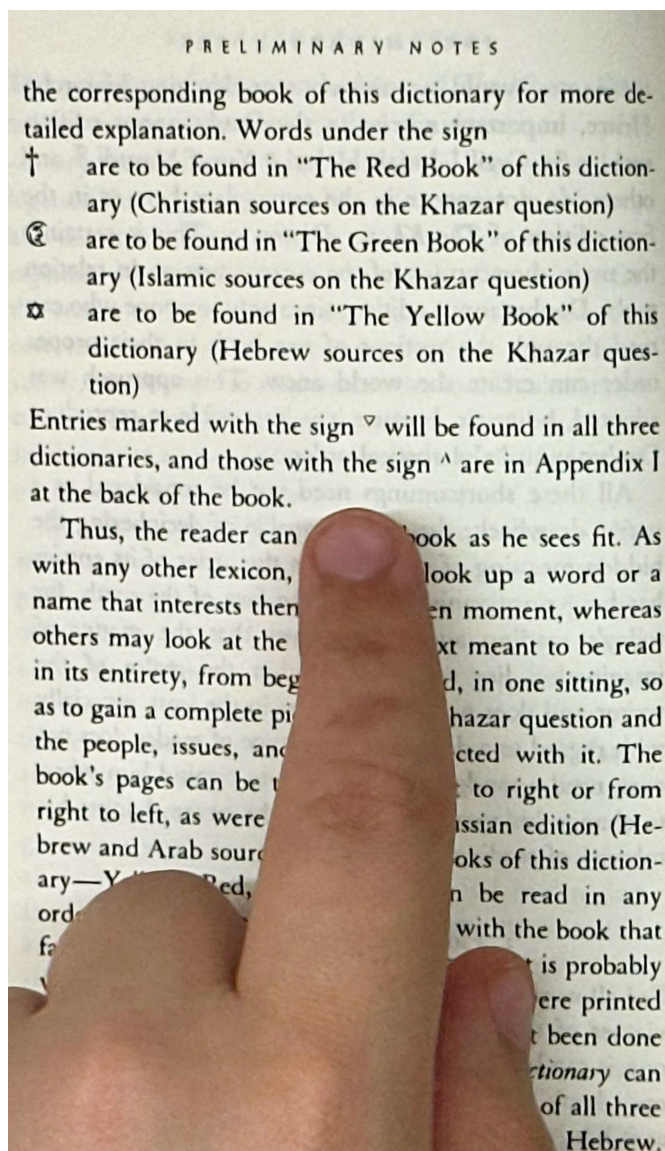
A coluna do corpo de texto tem uma largura de cerca de 50 caracteres, posicionando-a ligeiramente abaixo dos limites ideais de legibilidade. Este posicionamento, argumenta-se, é justificada pelo formato estreito da página (Bringhurst, 1996; Baines & Haslam, 2002).

Observam-se duas famílias tipográficas ao longo de todo o texto da obra, ambas serifadas e semelhantes em forma. O alinhamento justificado é de uso exclusivo no corpo de texto, sendo os restantes tipos de texto (títulos, subtítulos, etc.) alinhados ao centro (Baines & Haslam, 2002). Esta escolha de alinhamentos contribui para uma melhor percepção da hierarquia visual da página com tipos de letra de tonalidades semelhantes (Kunz, 2000). O texto da obra é acompanhado por ilustrações e outras imagens referentes à narrativa, e toda a obra é impressa a preto, exceto a capa.

A sobreposição de termos, estando na base das referências cruzadas e do caráter exploratório da obra, é marcada por um símbolo representativo de um dicionário adjacente, exemplificados na **Figura 59**: uma cruz cristã para o dicionário cristão, uma lua estilizada para o dicionário islâmico, e a estrela de David para o dicionário hebraico; os termos comuns aos três dicionários são marcados por um triângulo invertido; e o símbolo de um A maiúsculo aponta para uma referência externa, nos apêndices da obra. A separação de parágrafos de cada dicionário, assim como os cantos superiores das páginas, é também adornado por símbolos de animais: peixes no dicionário cristão; um leão no dicionário islâmico; e um carneiro no dicionário. Estes símbolos cumprem funções decorativas, porém contribuem para a distinção visual dos três dicionários.

Originalmente escrito em sérvio, existem edições de *Dictionary of the Khazars* traduzidas para muitas outras línguas (Coover, 1988). Devido aos diferentes alfabetos e estruturas gramaticais de cada língua, é expectável que a ordem dos termos em cada dicionário seja diferente. Segundo Robert Coover (1988) o sucesso internacional da obra é atribuído à tarefa do autor de assegurar a qualidade e autossuficiência narrativa de cada entrada nos dicionários, independentemente da sua ordem de leitura.

Figura 59 Excerto de *Dictionary of the Khazars* com explicação dos símbolos representativos (imagem do autor).



3.3.2 . Análise Ergódica

Diversas fontes, incluindo do próprio autor (1984; Coover, 1988; Nevala-Lee, 2012, 2017), defendem que *Dictionary of the Khazars* tem três modos de leitura possíveis: leitura linear e unidirecional; de consulta aleatória entre as entradas dos três dicionários; ou seguindo as referências textuais e os símbolos representativos. Analisando a obra segundo o modelo de formas ergódicas (Aarseth, 1997), consideram-se as 45 entradas distribuídas entre os dicionários, assim como os dois apêndices, como *textons* e *scriptons*:

Dinamismo: o texto é estático, pois a quantidade de *scriptons* e *textons* não se altera independentemente das ações do utilizador.

Determinabilidade: a relação entre *scriptons* é determinável.

Transigência: o texto requer a ação manual do utilizador para formar *scriptons*, sendo por isso intransigente.

Perspetiva: apesar da multiplicidade de personagens, em nenhuma altura o utilizador se torna elemento narrativo, sendo o texto, por isso, impessoal.

Acesso: o acesso a cada *scripton* é considerado aleatório.

Ligação: existem ligações explícitas entre *scriptons*.

Função do Utilizador: a função do utilizador é exploratória.

Em suma, o perfil de *Dictionary of the Khazars* é classificado, segundo o modelo de formas ergódicas (Aarseth, 1997), como: estático; determinável; intransigente; impessoal; aleatório; ligação explícita; função exploratória. Conclui-se, por isso, que se trata de uma obra não linear e hipertextual.

É importante notar que as ligações entre *scriptons* são consideradas explícitas porque os símbolos representativos são introduzidos nas notas preliminares, nomeadamente no subcapítulo 3. *How to Use the Dictionary*, página 12. Ao estabelecer o seu significado na própria obra, os símbolos tornam-se, em contexto semiótico (Peirce, 1900; Eco, 1973; Vilas Boas, 2010), ícones dos respetivos dicionários; em junção à estrutura pré-estabelecida do formato de dicionário alfabético, segundo o autor (1984), o utilizador possui toda a informação necessária para navegar as referências cruzadas.

3.4 . Análise de Dados

Em análise da revisão literária observa-se que, no design de uma publicação, existem decisões referentes ao formato, estrutura, tipo e posicionamento do texto, cor e imagem que influenciam a componente estética, a contextualização histórica e cultural e a legibilidade de um objeto de comunicação, seja este impresso ou digital (Baines & Haslam, 2002). Estas decisões, por sua vez, são também influenciadas pelo contexto socio-político em que se inserem, e os seus elementos (nomeadamente o texto e a imagem) contribuem para a sua distinção num ambiente visual competitivo (Baines & Haslam, 2002).

Apesar das vantagens dos sistemas de grelha e da sua ubiquidade no design corporativo e comercial desde o século XX (Fili & Heller, 1999), existem abordagens que subvertem os sistemas pré-estabelecidos, tomando-os como pontos de partida para a Desconstrução (Derrida, 1967) ou ignorando-os por completo, com a capacidade de preservar a sua linguagem visual de uma forma consistente e apelativa. Estas abordagens, incluindo o sistema de grelhas, podem ser classificadas como variações de oito sistemas fundamentais (Bonnici, 1999; Elam, 2007; Samara, 2017).

Justifica-se a relação entre o conceito de literatura ergódica (Aarseth, 1997) e os pensamentos pós-estruturalistas, nomeadamente na noção de rede rizomática de informação (Deleuze & Guattari, 1980), e observam-se relações entre a aplicação de estratégias ergódicas e o design de publicações com o objetivo de subverter as expectativas do leitor ou transmitir certos elementos narrativos através da sua linguagem visual (Eskelinen, 2001; Baines & Haslam, 2002).

Na maioria dos casos de estudo observa-se como as decisões de estrutura tipográfica podem ser influenciadas pelo formato da publicação, que no caso de *Ma Vie Va Changer*, é por sua vez influenciado pelas limitações materiais e técnicas no processo de impressão (Baines & Haslam, 2002).

Em publicações de formato estreito - *O Livr-o-mem* e *Dictionary of the Khazars* - salienta-se o uso comum do sistema bilateral (Elam, 2007) e de texto justificado numa só coluna, refletindo nas suas linguagens visuais (Bonnici, 1999) e estéticas tipográficas (Kunz, 2000) o período histórico que ambas as obras procuram representar (Baines & Haslam, 2002); enquanto que formatos mais largos, nomeadamente o *Compêndio Cantiano*, tendem para a utilização do sistema de grelhas e o texto alinhado à esquerda, numa abordagem mais moderna (Baines & Haslam, 2002).

Ma Vie Va Changer demonstra, através da sua abordagem não estrutural, o potencial da imagem como signifiante (Eco, 1973) e a possibilidade da desconstrução dos elementos tipográficos onde é procurado o equilíbrio entre a legibilidade e a subversão das expectativas de um objeto editorial (Fili & Heller, 1999).

A **Tabela 2** resume os resultados da análise dos casos de estudo segundo o modelo de formas ergódicas (Aarseth, 1997).

Texto	Dinamismo	Determinabilidade	Transigência	Perspetiva	Acesso	Ligação	Função do Utilizador
<i>Ma Vie Va Changer</i>	estático	determinável	intransigente	impessoal	aleatório	nenhuma	FI
<i>O Livr-o-mem</i>	estático	determinável	intransigente	impessoal	aleatório	nenhuma	FI
<i>Compêndio Cantiano</i>	estático	determinável	intransigente	impessoal	aleatório	nenhuma	FI
<i>A Cantos Compendium</i>	estático	determinável	intransigente	impessoal	aleatório	nenhuma	FI
<i>Dictionary of the Khazars</i>	estático	determinável	intransigente	impessoal	aleatório	explícita	FE

Tabela 2 Tabela de classificação dos casos de estudo segundo o modelo de formas ergódicas (Aarseth, 1997) (imagem do autor).

Observa-se que *Ma Vie Va Changer* e ambas as publicações das *Jornadas Cantianas* partilham perfis idênticos entre si e com *Moby Dick* (1851), que representa “o modo canonizado de textualidade” de uma obra linear (Aarseth, 1997, p.67), demonstrando como a temática ou estilo de narrativa, na ausência de mecanismos de instrução que informem o leitor da sua intenção, não determina a linearidade de uma obra, e que a função do utilizador mantém-se puramente interpretativa (Aarseth, 1997).

Dictionary of the Khazars, por outro lado, apresenta um perfil idêntico a *Hopscotch* (1966) na classificação de Aarseth (1997). Esta semelhança entre obras é justificada quando se considera que, assim como em *Dictionary of the Khazars*, o autor de *Hopscotch* (1966) sugere três mecanismos de navegação entre os 155 capítulos da obra: uma leitura linear, porém limitada, do capítulo 1 ao 56; um caminho não linear pré-estabelecido pelo autor; e através da consulta livre (Cortázar, 1966; Emily, 2010). Estes mecanismos, observa-se, são semelhantes aos modos de leitura (linear, aleatória e de referências cruzadas) estabelecidas por Pavić (1984) para *Dictionary of the Khazars*, salientando o papel da intenção do autor, em contacto com o designer ou editor, na estruturação de uma obra não linear cuja função do utilizador (Aarseth, 1997) seja exploratória e as ligações entre *scriptons* sejam explícitas.

Dictionary of the Khazars revela-se um resultado do equilíbrio entre uma estrutura hipertextual complexa e um conjunto de soluções gráficas simples culminadas numa publicação de design intrigante (Kunz, 2000).

4 . INVESTIGAÇÃO APLICADA: PROJETO (RE)VÊ E APRENDE

4.1 . Conceito

O projeto *(Re)Vê e Aprende - Desdobragens da Literatura Ergódica em Design Gráfico* tem como objetivo representar a não-linearidade do processo de investigação de design gráfico através da elaboração de uma publicação ergódica:

O título **(Re)Vê e Aprende** remete à subdivisão da experiência do utilizador (Ver, Rever, Aprender), servindo como referência aos três modos de leitura (Pavić, 1984) refletidas na estrutura da publicação, e a sua influência no design crítico (Dunne & Raby, 2013) e na introspeção como obtenção de conhecimento em contexto de investigação.

O termo *desdobragens* no subtítulo **Desdobragens da Literatura Ergódica em Design Gráfico** tem um significado duplo em contexto projetual: o ato de desdobrar, como manipulação dos elementos da publicação de forma a revelar as relações inerentes do seu conteúdo, remete à Desconstrução (Derrida, 1967) como componente do processo crítico; e o ato de desdobrar como processo inverso à dobragem, revelando o passado e contexto histórico e cultural das temáticas apresentadas.

Salienta-se a classificação de *(Re)Vê e Aprende* como um livro de artista: a sua independência da corrente comercial permite uma exploração livre dando prioridade à componente crítica; e a sobreposição entre autor e designer tornam todas as decisões textuais, estruturais e visuais alvos de análise de primeiro e segundo modos de criticismo (Rock et al., 1996; Mazé, 2008; Dunne & Raby, 2013).

De maneira a representar o processo de investigação numa publicação, exploram-se, numa primeira instância, formas de estruturar a publicação com o objetivo de 1 - subverter as expectativas do utilizador; 2 - permitir três modos de leitura, ou mecanismos de navegação, de uma forma intencional; e 3 - tomar partido das propriedades materiais de uma publicação impressa.

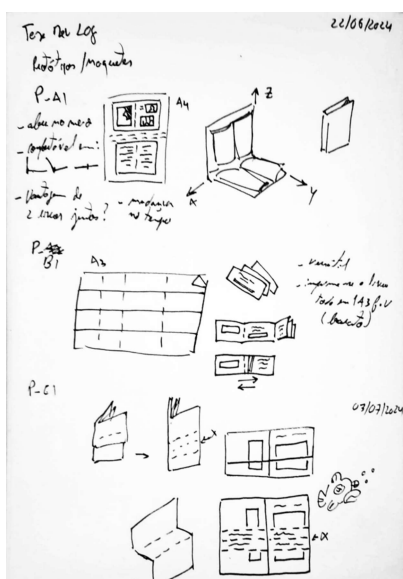


Figura 60 Esboços de formatos e estruturas para a publicação (imagem do autor).

Estabelecidas as decisões de formato e estrutura, procede-se à análise e seleção dos restantes elementos tipográficos (tipo de letra, cor, textura e imagem) de forma a que: 1 - correspondam às especificidades técnicas e propriedades materiais no processo de impressão; e 2 - contribuam para uma linguagem visual clara e simples, respeitando os limites da legibilidade e equilibrando visualmente o objeto de estrutura complexa (Kunz, 2000).

O projeto serve também como ponto de partida à exploração da risografia como técnica de produção de uma publicação. A risografia é uma técnica de impressão exclusiva de um risógrafo, ou impressora de risografia, que transfere o material digital para uma *master*, ou matriz fotossensível. Por sua vez, a *master* aplica a impressão no papel através de transferência de tinta em tambores de impressão.

O resultado de uma risografia é uma impressão monocromática com uma textura e cor características da técnica; e devido às subtis diferenças texturais em cada impressão, a risografia atribui a cada cópia uma impressão única. Objetos gráficos com mais de uma cor envolvem a aplicação de várias matrizes em camadas, limitadas pelas cores disponíveis nos tambores de impressão. A risografia é identificada como uma alternativa acessível para impressão de pôsteres e publicações em grandes quantidades (Mertens, s.d.).

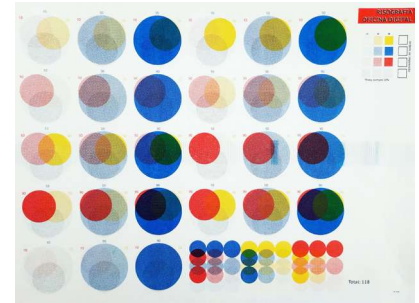


Figura 61 Diagrama de cores do risógrafo na Oficina Digital (imagem do autor).

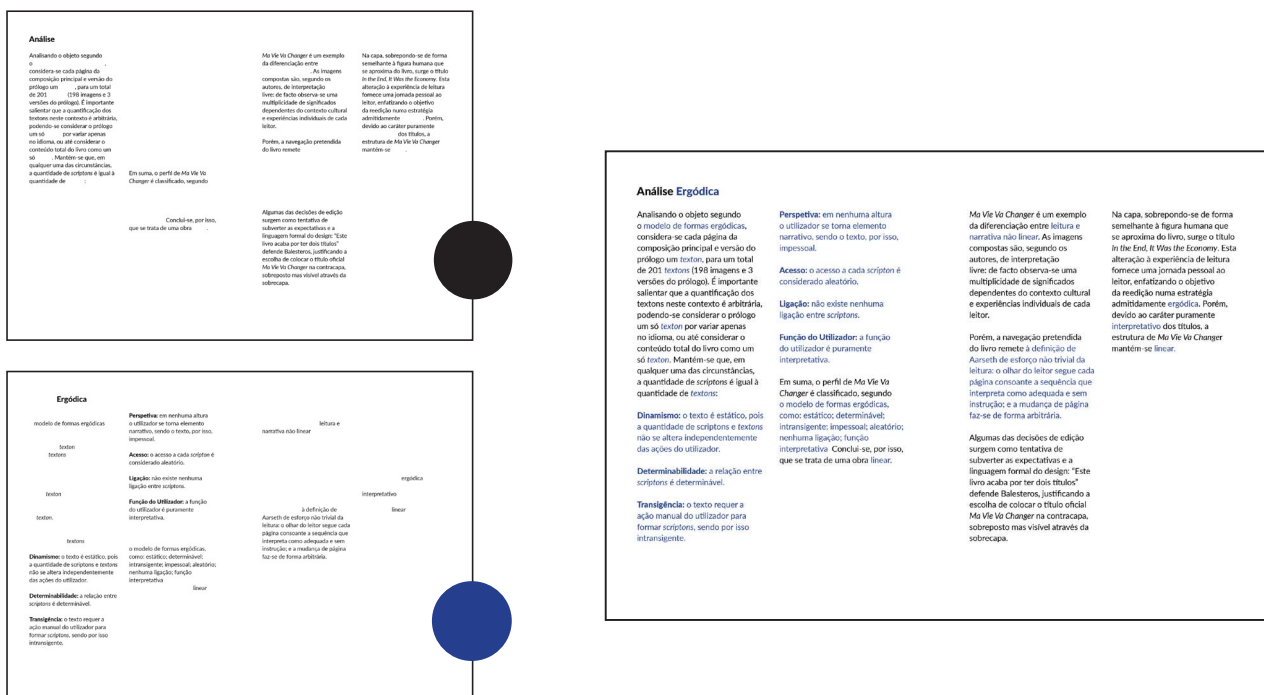


Figura 62 Diagrama do processo de aplicação de duas camadas de cor (preto e azul) em risografia (imagem do autor).

4.2 . Explorações Prévias: *What We Leave Behind*

What We Leave Behind é um projeto de investigação ativa que surge como exploração preliminar ao desenvolvimento da publicação *(Re)Vê e Aprende*, baseado no conceito pós-estruturalista de rizoma (Deleuze & Guattari, 1980) e nas palestras *Loose Associations* de Ryan Gander (2007), realizado em 2023 pelo autor. O projeto angaria textos e imagens com o tema unificador da representação visual, assim como um ensaio do próprio autor sobre o processo de investigação.



Figura 63 *What We Leave Behind* (imagem do autor).

As especificidades técnicas e limitações materiais da risografia definem muitas das decisões de apresentação da informação em contexto projetual. Em particular, a impressora RISO SF9350, disponível na Oficina Digital da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, permite um formato máximo de dimensões de 420 por 297 milímetros (formato A3), utilizando tambores de impressão de cor preta, vermelha, azul ou amarela.



Figura 64 *What We Leave Behind*, formato solto (imagem do autor).

Produzidas inteiramente em risografia, as páginas de *What We Leave Behind* são impressas em escala de cinza e formatadas de maneira a encaixar numa única folha A3, frente e verso, resultando em 24 páginas de formato pequeno e largo (14,0 por 7,4 centímetros). Esta escolha de formato permite economizar na sua produção, diminuindo o número de *masters* necessárias para o processo. De forma a preservar a legibilidade do texto num formato reduzido, os parágrafos do ensaio são organizados em blocos pequenos e com um tipo de letra ABC ROM de 7pt, e cada página é ocupada por apenas uma imagem.



Figura 65 *What We Leave Behind*, formato encadernado (imagem do autor).

O objeto gráfico de *What We Leave Behind* explora os temas centrais através de uma estrutura flexível e não linear. A partir da mesma sequência de páginas não numeradas, são produzidos três tipos de objeto que permitem leituras diferentes do mesmo conteúdo: a folha A3, por inteiro, resulta num formato tipo póster de leitura aleatória; num formato solto, as 12 folhas (24 páginas) recortadas e soltas convidam a uma organização personalizada do conteúdo por parte do leitor, criando a sua própria narrativa semelhante a *Composition No. 1* de Saporta (1962); e o formato encadernado, com capa impressa a laser em papel preto, possibilita a leitura na sequência objetivada pelo autor. Este último formato, porém, convida também à criação de ligações inesperadas entre imagens e texto devido ao posicionamento dos parágrafos na margem direita do livro, numa espécie de marginália desdobrável.

O formato solto de *What We Leave Behind* é objeto de um exercício de pesquisa qualitativa, envolvendo 5 participantes anônimos (identificados de A a E) de níveis de conhecimento de design gráfico variáveis. No exercício, cada participante é apresentado individualmente com as 12 folhas constituintes da publicação distribuídas numa matriz de 3 colunas e 4 filas, numa organização aleatória. É pedido a cada participante que organize as folhas de maneira a formar uma sequência livre, sobrepondo-as como num baralho de cartas. Os participantes são convidados a pegar, virar e reposicionar as folhas, e o processo de cada sujeito é registrado fotograficamente.

Cada folha é numerada, sem o conhecimento dos participantes, de 1 a 12 consoante a sua posição relativa no formato encadernado da publicação. As sequências resultantes de cada participante são comparadas com a sequência do formato encadernado: a **Tabela 3** apresenta a diferença entre a sequência do formato encadernado e a sequência criada por cada participante.

Observa-se que os participantes não detetam uma sequência inerente da publicação, sugerindo que, na ausência de elementos tipográficos informativos como a numeração de páginas, ou outra instrução exterior, cada leitor cria uma sequência própria, baseada no processo mental e organização visual individual (Baines & Haslam, 2002).

De seguida, cada participante é entrevistado com o intuito de averiguar a retenção e compreensão dos temas descritos na publicação, assim como o processo mental de organização e sequência lógica que justifica a distribuição final das folhas. A **Tabela 4** apresenta os temas identificados e as estratégias implementadas pelos participantes durante e após o exercício.

Observa-se que certos elementos estruturais de uma publicação, como a ficha técnica e a página de título, são identificados por todos os participantes e usados como base nas suas sequências. Este resultado sugere que, independentemente do conhecimento sobre o processo de design e produção de uma publicação, a estrutura da mesma pode estar presente no vernacular visual de um público abrangente (Vilas-Boas, 2010).

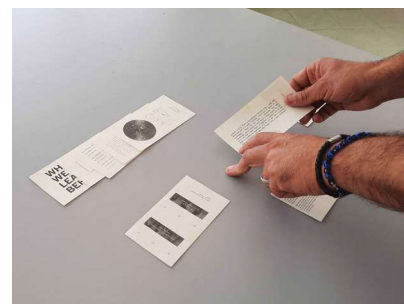


Figura 66 Participante D manuseando as folhas (imagem do autor).

Sequência (Formato Encadernado)	Participante				
	A	B	C	D	E
1	1	1	1	1	1
2	9	8	7	11	10
3	6	10	10	10	7
4	2	7	9	5	11
5	3	11	5	7	3
6	10	4	4	3	9
7	7	5	3	9	2
8	4	6	2	2	5
9	5	2	6	4	4
10	11	3	8	6	12
11	8	9	12	12	6
12	12	12	11	8	8

Tabela 67 Tabela comparativa da sequência de páginas do formato encadernado e das sequências criadas por cada participante (A, B, C, D, E) (imagem do autor).

Participante	Temas Identificados	Estratégias de Criação de Sequências
A	representação semiótica; meios de comunicação; relações	agrupamento de conceitos sobrepostos; estrutura de publicação
B	design especulativo; desconstrução	estrutura de publicação ; ligações visuais
C	flores; beleza	estrutura de publicação
D	procura (de identidade, de processo); questionar; lúdico-reflexivo	estrutura de publicação ; objeto narrativo; "causar estranheza"; relações lógicas
E	processo de design; mulheres; flores; puzzle	estrutura de publicação ; relações entre palavras-chave

Tabela 4 Tabela comparativa dos temas identificados no formato solto de What We Leave Behind, assim como as estratégias de criação de sequências de cada participante (A, B, C, D, E) (imagem do autor).

4.3 . Protótipos e Análise Experimental

A pesquisa e experimentação do projeto *What We Leave Behind* contribuiu em grande parte para as decisões tipográficas de *(Re)Vê e Aprende*. Por um lado, as especificidades da risografia influenciam as escolhas de formato, tipo de letra, cor de papel, de texto e de imagem. Por outro lado, o exercício de pesquisa qualitativa revela a liberdade de exploração e interpretação do leitor na ausência de uma estrutura fixa, que vai ao encontro do modo de leitura aleatório; todavia, a variedade de interpretações durante o exercício revela a necessidade de um mecanismo de instrução quanto às ligações entre segmentos de texto (*scriptons*) de forma a identificar, de uma forma holística, os temas centrais da publicação.

Tipologia Ergódica e Ligações: Observa-se, após um exercício de visualização das ligações temáticas entre os segmentos textuais do projeto (Anexo A), uma estrutura semelhante à rede rizomática (Deleuze & Guattari, 1980), revelando uma correlação entre o projeto e os princípios do hipertexto (Ted Nelson, 1965; Aarseth, 1997).

De forma a manifestar estas ligações hipertextuais na publicação, exploram-se as alterações de cor, *layout* e tipo de letra, assim como o uso de imagens e símbolos como ferramentas associativas e de referência cruzada, tal como observado na edição de 2020 de *Ma Vie Va Changer* (Almeida & Guéniot, 2020) e em *Dictionary of the Khazars* (Pavić, 1984). Estas alterações não devem, no entanto, ser uma fonte de distração nos modos de leitura não referenciada, procurando por isso um compromisso entre a acessibilidade de leitura e o caráter cativante do design (Kunz, 2000); e devem revelar a sua intencionalidade através de um mecanismo de instrução dentro da própria publicação.

Segundo o modelo de formas ergódicas (Aarseth, 1997), o perfil de *(Re)Vê e Aprende* é classificado de forma idêntica a *Dictionary of the Khazars* (Pavić, 1984) e *Hopscotch* (Cortázar, 1966): estático; determinável; intransigente; impessoal; aleatório; ligação explícita; função exploratória. Conclui-se, por isso, que se trata de uma obra não linear e hipertextual.



Figura 67 Maquete da publicação *(Re)Vê e Aprende* (imagens do autor).

Formato: Tendo como base a folha de formato A3 utilizada em risografia, são exploradas as possibilidades de dobra e corte de forma a reduzir o desperdício do papel no processo de impressão e montagem da publicação.

O formato selecionado é, de uma forma geral, um conjunto de páginas de formato A6, possibilitando a sua impressão em cadernos de 8 páginas por folha A3 (16 páginas por folha frente e verso). Estes cadernos são agrupados em dois conjuntos, consoante a sua temática: as páginas relativas ao enquadramento teórico da história do design gráfico contemporâneo, a literatura ergódica e das macro e micro estéticas da tipografia; e as páginas de contexto projetual, equivalente à análise dos casos de estudo e do próprio projeto.

Cada conjunto permite uma leitura linear e independente sobre as temáticas inerentes. Porém, a disposição dos dois conjuntos, unidos lateralmente pela capa, revela a possibilidade de uma desdobração expansiva da publicação, permitindo uma leitura e consulta da mesma de uma forma livre, ou seguindo as referências cruzadas da rede hipertextual. Destaca-se também certas páginas com três dobras paralelas, permitindo o acesso a informação auxiliar na desdobração das mesmas.



Figura 68 A estrutura da publicação *(Re)Vê e Aprende* remete para a relação do computador e do bloco de notas em contexto de investigação (imagem do autor).

Esta estrutura tem a particularidade não só de subverter as expectativas do leitor ao assemelhar-se ao formato de uma publicação convencional numa primeira observação, como também reflete o processo pessoal de investigação ao assemelhar-se, quando aberto, à disposição dos dois dispositivos centrais de pesquisa: o conjunto superior representa o ecrã de computador ou o livro de referência, de onde é extraída a informação teórica; e o conjunto inferior representa o bloco de notas, refletindo o processo de análise e investigação projetual.

Material: A impressora risográfica da Oficina Digital da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha disponibiliza três tipos de papel: branco e *off-white* de gramagem de 120g; e um papel amarelado de gramagem de 170g. Após alguns testes preliminares de impressão nos três tipos de papel, observa-se que o papel amarelado, apesar de proporcionar um contraste confortável à leitura (Baines & Haslam, 2002), oferece uma maior resistência à dobra, dificultando o encadernamento de múltiplas páginas e o manuseamento das folhas devido à sua gramagem elevada. É selecionado, por isso, o papel *off-white* de 120g para a impressão da publicação como um compromisso entre o contraste figura-fundo e a comodidade do material (Baines & Haslam, 2002).

Complementa-se a impressão da publicação com um papel azul de gramagem idêntica, reservado para determinados segmentos textuais onde se justifica a formação de ligações visuais através da cor ao longo da publicação, sem depender totalmente da cor da tinta de impressão. A capa, por outro lado, apresenta uma gramagem mais elevada devido à sua função estrutural. Esta, impressa a laser, não é limitada pelas mesmas especificidades de impressão que o resto da publicação.

O material utilizado, em conjunto com o formato pequeno e estrutura flexível, resultam numa publicação fácil de transportar e manusear, semelhante a um livro de bolso como a edição de 2020 de *Ma Vie Va Changer* (Almeida & Guéniot, 2020).

Tipo de Letra: A escolha do tipo, tamanho e espaçamento da família tipográfica utilizada na publicação é o resultado de testes preliminares de impressão em risografia, com foco na preservação da legibilidade em formatos reduzidos. São testadas diferentes famílias tipográficas serifadas e sem serifa, assim como alinhamentos e colunas de texto variáveis, para as diferentes hierarquias textuais. Observa-se que, em tamanhos menores, os tipos de letra sem serifas são preferenciais em contexto de impressão risográfica devido ao contraste menor das suas formas, contribuindo para uma legibilidade maior (Fili & Heller, 1999; Kunz, 2000).

É selecionada a família tipográfica *Lato* para a publicação. *Lato* é uma família tipográfica criada na Polónia por Łukasz Dziedzic em 2010. A família tipográfica é descrita como “transparente” (Lato Fonts, s.d.) quando usada em corpos de texto, e ao mesmo tempo realçando a originalidade das suas formas quando usada em tamanhos e pesos maiores. *Lato* utiliza proporções clássicas nas suas formas, transmitindo uma linguagem visual elegante, porém moderna (Lato Fonts, s.d.).

Observa-se também que o tamanho ideal do tipo de letra para o corpo de texto é de 7.5pt, com 10pt de espaçamento entrelinha, com o tamanho de 6pt reservado para notas de rodapé e entre 10 e 12pt para títulos e subtítulos. Apesar do tamanho nominal do tipo de letra ser, por definição, abaixo dos limites de legibilidade, esta é compensada pela altura de x elevada da família tipográfica selecionada.

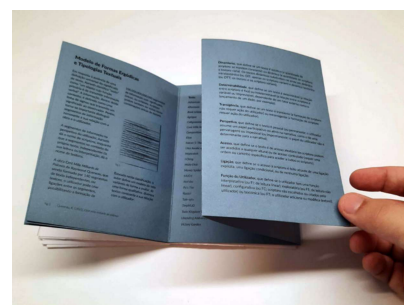


Figura 69 Exemplo de caderno em papel azul, com três dobras paralelas (imagem do autor).

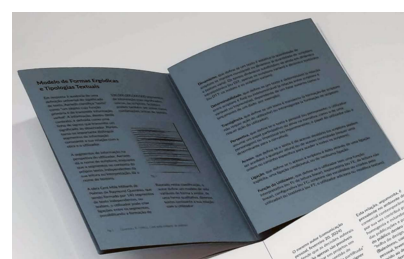
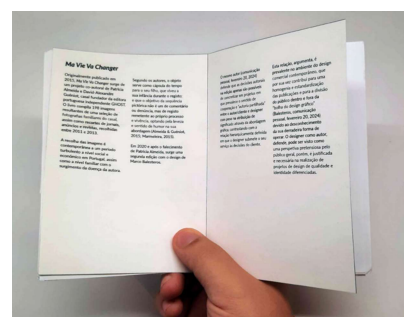


Figura 70 Exemplo de aplicação da família tipográfica *Lato* nos dois tipos de papel utilizados (imagens do autor).

Em imagens onde o texto é visível, o mesmo é composto por um sistema tipográfico independente, sendo o ambiente em que surge identificável pela forma - textos manuscritos contrastam com letras fortes de noticiários, publicidade, cartazes e produtos - reforçando a dualidade de contextos (familiar e nacional) do livro.

O texto torna-se um elemento visualmente signifiante: a distinção entre texto e imagem é desconstruída, pois convida o leitor a interpretar os dois tipos de elemento tipográfico alternadamente.

Figura 71 Exemplos de alterações subtis de disposição de texto que alteram o sistema de grelhas para um sistema aleatório na publicação (imagem do autor).

Sistema Tipográfico e Posicionamento de Texto: Assim como em *What We Leave Behind*, é composto, como ponto de partida, um sistema de grelhas transversal à folha A3 utilizada para a impressão de cada caderno, de forma a dividir as páginas e contribuir para uma consistência estrutural ao longo da publicação. É importante salientar que, em certos casos onde esta estrutura é subvertida como forma de ligação hipertextual, o sistema tipográfico das páginas é considerado aleatório, apesar da grelha ser identificável num contexto geral (Elam, 2007).

A estrutura da grelha resulta em uma ou duas colunas de texto de largura mínima de 40 caracteres por página, respeitando os limites de legibilidade, com alinhamento à esquerda e uma linha de separação de parágrafos (Bringinghurst, 1996; Baines & Haslam, 2002).

Cor e Imagem: Devido principalmente às limitações da risografia, o texto e imagem da publicação são impressas inteiramente a preto. Esta escolha de cor, no entanto, vai de acordo à preservação da legibilidade ao proporcionar o maior grau de contraste entre conteúdo e fundo (Baines & Haslam, 2002).

As imagens utilizadas na publicação, de conteúdo maioritariamente informativo em contexto de investigação, também são seleccionadas segundo o grau de contraste e clareza visual em versão monocromática. É utilizado o azul como cor secundária em certos segmentos textuais como forma de ligação ao caderno de papel azul (representativo da temática da literatura ergódica), enfatizando a sua mensagem porém preservando uma linguagem visual clara e simples (Tschichold, 1928).

CONCLUSÕES, LIMITAÇÕES E CONTRIBUTOS PARA INVESTIGAÇÕES FUTURAS

Conclusões

O que é a literatura ergódica? é a pergunta que mais vezes surge durante o processo de desenvolvimento projetual. De facto, apesar da eclosão de um modelo que une as componentes digitais e analógicas da narrativa e da estrutura textual há quase três décadas, a literatura ergódica é um conceito de potencial subexplorado, principalmente numa época em que os mecanismos que esta descreve são mais relevantes do que nunca: a incorporação de novas tecnologias como a inteligência artificial em várias facetas da sociedade, e a sua influência na comunicação, por exemplo, refletem os períodos históricos de maior reação e mudança nos valores estéticos e técnicos na tipografia e no design gráfico ao longo dos séculos; e salienta-se, assim como agora, a importância de uma introspectiva crítica destas mudanças.

O objetivo principal do projeto *(Re)Vê e Aprende* envolve uma investigação contínua acerca do contributo de um modelo que quebra as convenções do que é ou não é literatura, aplicado a um processo que ao longo da história se une à corrente comercial e, ao mesmo tempo, à rebelião: do paradoxal abraço da tecnologia e do artesanato; aos símbolos anti-burguesia que inspiram as corporações na febre modernista; ao abandono da estrutura que prende o design ao ecrã. A história do design gráfico é uma história de ação, reação e crítica, de consumo e de experimentação. E a literatura ergódica pode ser um (re)contar, por vezes invisível, dessa mesma história.

Conclui-se que as estratégias ergódicas fortalecem a liberdade individual do leitor, e a linguagem visual de uma publicação tem um papel fundamental nesta liberdade ao informar e guiar o leitor quanto à navegação e contextualização do seu conteúdo. Os elementos desta linguagem: cor; letra; forma; proporção; tom e textura; e imagem (Bonnici, 1999), na procura de um equilíbrio entre a estética e a acessibilidade da comunicação, influenciam e são influenciados pelas especificidades materiais, pelo contexto histórico e cultural e pela intenção do projeto, salientando a componente crítica inerente nas escolhas tipográficas em processo de design gráfico de uma publicação; e apesar das novas tecnologias introduzirem oportunidades de exploração dos sistemas tipográficos, é na desconstrução e análise dos seus elementos fundamentais, e na compreensão da sua estrutura holística, que se revela o potencial de um objeto de design.

Limitações

Tal como previsto por Sue Walker (2017), as limitações materiais e técnicas provam ser um obstáculo na elaboração de uma publicação de design gráfico, mesmo quando estas limitações são um dos alvos discursivos em contexto projetual. O processo e os custos de produção limitam a exploração, em particular, de formatos de publicação e do uso de cor e imagens em obras ergódicas direcionadas à temática do design gráfico.

Por outro lado, e apesar de se identificarem sete variáveis no modelo de formas ergódicas (Aarseth, 1997), o projeto dá prioridade, sobretudo, à função do utilizador e ao acesso na seleção e análise de obras lineares e ergódicas como casos de estudo. Porém, como observado em revisão literária, existem possibilidades interessantes na exploração de todas as variáveis do modelo, nomeadamente em contexto de publicações impressas e híbridas. Reflete-se que as restantes variáveis são subexploradas em contexto projetual.

Os resultados do exercício de pesquisa qualitativa de *What We Leave Behind*, servindo o seu propósito em contexto de elaboração da publicação, são limitados devido em grande parte ao conjunto reduzido de participantes. Apesar de se mostrarem promissores como prova de conceito, não devem ser considerados conclusivos.

Finalmente, a narrativa aberta do projeto não permite tirar conclusões quanto à sua performance em comparação com os mecanismos de publicação contemporâneos, nem das suas vantagens e desvantagens face a formatos digitais, sem primeiro enquadrar o projeto numa análise comparativa e pesquisa qualitativa ou quantitativa mais rigorosa.

Contributos Futuros

O objetivo de *(Re)Vê e Aprende* de servir como ponto de partida para a discussão e para projetos futuros dá-se como cumprido a partir do momento em que é introduzido no vernacular mental do leitor; e como uma semente, a sua influência cresce e eventualmente dê fruto à curiosidade, ao interesse ou à crítica de um ou mais dos temas apresentados. Nenhum ângulo do projeto se considera um beco sem saída ou uma porta trancada, e existe no design crítico a consciência de que nenhuma das conclusões retiradas ao longo do processo é definitiva.

O projeto não é, de todo, conclusivo quanto à identificação e classificação de todas as obras ergódicas, tanto do ponto de vista histórico, como no repertório atualmente em circulação, dentro e fora da temática do design gráfico. Por isso, qualquer esforço direcionado a uma listagem mais detalhada de exemplos não lineares, tanto em contexto digital, analógico, ou híbrido, pode contribuir para: 1) uma melhor compreensão dos limites e possibilidades das variáveis do modelo; e 2) a recontextualização do conceito da literatura ergódica dentro de outras esferas científicas, artísticas e humanísticas.

Quanto à noção de que “descrições futuras de formas até agora apenas invalidam as teorias se não obedecerem ao modelo geral de formas ergódicas” (Aarseth, 1997, p.9), conclui-se que o modelo mantém-se válido de uma forma generalizada, porém sugere-se que uma investigação mais rigorosa sobre o papel de elementos estruturais secundários de uma publicação (índice, imagens, etc.) na classificação da mesma segundo o modelo de formas ergódicas (Aarseth, 1997) possa contribuir para um resultado mais conclusivo.

A componente de investigação ativa e prática do projeto, nomeadamente a elaboração da publicação, levanta questões sobre as potencialidades de estruturas tipográficas alternativas aplicadas a: edições bilíngues; livros de fotografia; manuais escolares e publicações académicas em geral; e o seu contributo na compreensão dos conceitos inerentes de cada publicação.

BIBLIOGRAFIA

Referências Bibliográficas

Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press.

Almeida, P. & Guéniot, D. (2015). *Ma vie va changer (2015 edition)*. Recuperado em fevereiro de 2024, de <https://ghost.pt/Ma-Vie-Va-Changer-2015-1>.

Almeida, P. & Guéniot, D. (2020). *Ma vie va changer (2020 edition)*. Recuperado em fevereiro de 2024, de <https://ghost.pt/Ma-Vie-Va-Changer-2020-1>.

Almeida, P. & Guéniot, D. (2020). *Ma Vie Va Changer*. Ghost Editions.

Anselmo, A. (2002). *Estudos de História do Livro*. Guimarães Editores.

Apollinaire, G. (1966). *Calligrammes: Poèmes de la paix et de la guerre (1913-1916)*. Gallimard.

Baines, P. & Haslam, A. (2002). *Type and Typography*. Watson-Guptill.

Baron, N. S. (2021). *Know what? How digital technologies undermine learning and remembering*. In *Journal of Pragmatics*. Volume 175. p. 27-37. Recuperado em agosto de 2024, em <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0378216621000187>.

Barthes, R. (1953). *Elementos de Semiologia*. Edições 70, Lda.

Barthes, R. (1957). *Mitologias*. Edições 70, Lda.

Barthes, R. (1967). *The Death of the Author*. In *Image-Music-Text*. Fontana Press.

Baxter, P. & Jack, S. (2008). *Qualitative Case Study Methodology: Study Design and Implementation for Novice Researchers*. *The Qualitative Report* 13 (4).

Bonnici, P. (1999). *Visual Language, the Hidden Medium of Communication (Design Fundamentals)*. Rotovision.

Boyraz, G. (2022). *The Place of the Collage as a Way of Expression in Graphic Design*. *European Journal of Arts* 3 - 4. Section 2. Visual art.

Bringhurst, R. (1996). *The Elements of Typographic Styles*. Hartley & Marks.

Byng, M. (2022). *Composition No. 1, published by Visual Editions*. Wallpaper. Recuperado em setembro de 2024, de <https://www.wallpaper.com/lifestyle/composition-no-1-published-by-visual-editions>.

Candy, L. (2006). *Practice Based Research: A Guide*. Creativity & Cognition Studios, University of Technology, Sydney.

Castelo, C. & Gomes, A. S. (2013). *O Livro-o-mem - Paulo de Cantos na palma da mão*. Barbara Says.

Castelo, C. & Gomes, A. S. (2022a). *A Cantos Compendium*. Barbara Says.

Castelo, C. & Gomes, A. S. (2022b). *Compêndio Cantiano*. Barbara Says.

Coover, R. (1988). *He Thinks the Way We Dream*. *The New York Times*. 20 de novembro de 1988, Late City Final Edition Section 7. p. 15, coluna 1. Book Review Desk. Recuperado em setembro de 2024, de <https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/books/98/12/06/specials/pavic-khazars.html>.

Corrigan, M & Ogden, A. (2013). *Explorations in the Ergodic*. In *Alluvium*. Volume 2. No. 2.

Cortázar, J. (1966). *Hopscotch (Rayuela)*. Tradução de Rabassa, G. Pantheon.

Curtin, B. (2007). *Semiotics and Visual Representation*. *The Academic Journal of the Faculty of Architecture of Chulalongkorn University*, vol. 01-2551.

Deleuze, G. & Guattari, F. (1980). *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. University of Minnesota Press.

- Derrida, J. (1967). *Linguistics and Grammatology*. In *Of Grammatology Corrected Edition*. Johns Hopkins University Press.
- Derrida, J. (1986). *Glas*. Tradução de Leavey, J. P. Jr. & Rand, R. University of Nebraska Press.
- Dicionário Priberam da Língua Portuguesa. (s.d). Recuperado em setembro de 2024, de <https://dicionario.priberam.org/>.
- Drucker, J. (1994). *The Visible Word: Experimental Typography and Modern Art, 1909-1923*. University of Chicago Press.
- Dunne, A. (2013). *Speculative Everything. Design, Fiction, and Social Dreaming*. MIT Press.
- Dziedzic, L. (s.d). *Lato fonts*. Recuperado em setembro de 2024, de <https://www.latofonts.com/team/>.
- Eco, U. (1973). *O Signo*. Editorial Presença.
- Elam, K. (2001). *Geometry of Design*. Princeton Architectural Press.
- Elam, K. (2007). *Typographic Systems*. Princeton Architectural Press.
- Elliott, B. T. (2023). *Ergodic Literature: What It Is and Why It Matters*. Weird Novels. Recuperado em setembro de 2024, de <https://weirdnovels.com/articles/what-is-ergodic-literature/> .
- Emily. (2010). *Hopscotch: The Wacky Structure*. evening all afternoon. Recuperado em setembro de 2024, de <http://www.eveningallafternoon.com/2010/02/hopscotch-the-wacky-structure.html>.
- Eskelinen, M. (2001). *Cybertext Theory and Literary Studies, A User's Manual*. The Electronic Book Review 12. Recuperado em março de 2024, de <https://www.altx.com/ebr/ebr12/eskel.html>.
- Fili, L. & Heller, S. (1999). *Typology: Type Design from the Victorian Era to the Digital Age*. Chronicle Books.
- Foucault, M. (1969). *What is an Author?.* In *Aesthetics, Method, and Epistemology*. The New Press.
- Gander, R. (2007). *Loose Associations and Other Lectures*. One Star Press.
- Hawkes, T. (2003). *Structuralism and Semiotics (New Accents) 2nd Edition*. Routledge.
- Hayot, E. & Wesp, E. (2004). *Style: Strategy and Mimesis in Ergodic Literature*. *Comparative Literature Studies* 41(3):404-423.
- Kontopoulou, E., Predari, M. & Gallopoulos, E.. (2013). *Onomatology and content analysis of ergodic literature*. *Proceedings of the 3rd Narrative and Hypertext Workshop*.
- Kunz, W. (2000). *Typography: Macro and Microaesthetics*. Verlag Niggli AG.
- Landow, P. G. (2006). *Hypertext 3.0 Critical Theory And New Media In An Era Of Globalization*. Johns Hopkins University Press.
- Leedy, P. D. & Ormrod, J. E. (2010). *Practical Research: Planning and Design*. Pearson.
- Liesaputra, V. & Witten, I. H. (2012). *Realistic electronic books*. In *International Journal of Human-Computer Studies*. Volume 70. Artigo 9. p. 588-610. Recuperado em agosto de 2024, em <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1071581912000316>.
- Livingston, A. & Livingston, I. (1998). *The Thames and Hudson Dictionary of Graphic Design and Designers*. Thames and Hudson.
- Lupton, E. (1996). *Mixing Messages: Graphic Design in Contemporary Culture*. Princeton Architectural Press.
- Marmeleira, J. (2015). *O Álbum de uma Família em crise*. Público. outubro de 2015.

- Mazé, R. (2008). *Critical of What? / Kritiska mot vad?!*. In M. Ericson, et al. (eds) *Iaspis Forum on Design and Critical Practice – The reader*. p. 378-398.
- McNiff, J. (2006). *All You Need to Know About Action Research*. SAGE.
- Mertens, A. (s.d). *What's a Risograph?!*. Riso Pop. Recuperado em setembro de 2024, de <https://www.risopop.com/what-is-riso>.
- Müller-Brockmann, J. (1996). *Grid Systems in Graphic Design*. Verlag Niggli AG.
- Muratovski, G. (2016). *Research for Designers, A Guide to Methods and Practice*. SAGE.
- Nelson, T. H. (1965). *Session 4: Complex Information Processing. 4.2: A File Structure for the Complex, the Changing, and the Indeterminate em ACM 20th National Conference*. Association for Computing Machinery.
- Nevala-Lee, A. (2012). *The mystery of the Khazars*. Recuperado em maio de 2024, de <https://nevalalee.wordpress.com/2012/08/07/the-mystery-of-the-khazars/>.
- Nevala-Lee, A. (2017). *My ten great books #8: Dictionary of the Khazars*. Recuperado em junho de 2024, de <https://nevalalee.wordpress.com/2017/05/17/my-ten-great-books-8-dictionary-of-the-khazars/>.
- Norris, C. (2002). *Deconstruction, 3rd Edition*. Routledge.
- Paulo de Cantos - O Arquivo*. (2024). Cantosverso. Recuperado em abril de 2024, de <https://cantosverso.org/>
- Pavić, M. (1984). *Dictionary of the Khazars: A Lexicon Novel*. Prosveta.
- Pavić, M. (1989). *Dictionary of the Khazars: A Lexicon Novel. First Vintage International Edition. Female Edition*. Tradução de Christina Pribičević-Zorić. Vintage Books.
- Peirce, C. S. (1900). *Semiótica*. Perspectiva.
- Ramos, E. (2024). *Elaine Ramos / estúdio gráfico*. Recuperado em junho de 2024, de <https://elaineramos-estudiografico.com.br>.
- Rock, M. et al. (1996). *The designer as author*. Eye, 20. Recuperado em abril de 2024, de <https://www.eyemagazine.com/feature/article/the-designer-as-author>.
- Roughley, A. (1999). *Reading Derrida Reading Joyce*. University Press of Florida.
- Samara, T. (2017). *Making and Breaking the Grid, Third Edition: A Graphic Design Layout Workshop*. Rockport Publishers.
- Saussure, F. (1916). *Curso de Linguística Geral*. Payot.
- Snaith, S. (2020). *Elaine Ramos: The book designer*. Eye, 100. Recuperado em abril de 2024, de <https://www.eyemagazine.com/feature/article/elaine-ramos-the-book-designer>.
- Tschichold, J. (1928). *The Principles of the New Typography*. In *The New Typography: A Handbook for Modern Designers*. University of California Press.
- Tschichold, J. (1975). *The Form of the Book: Essays on the Morality of Good Design*. Lund Humphries.
- Ubu (s.d). *Sobre a editora*. Recuperado em setembro de 2024, de <https://www.ubueditora.com.br/editora>.
- van der Klei, A. (2002). *Repeating the Rhizome*. In *Sub-Stance Volume 31. No. 1. Issue 97: Special Issue: The American Production of French Theory*. p. 48-55. The Johns Hopkins University Press.
- Vilas Boas, A. (2010). *O que é a Cultura Visual?!*. Porto.
- Walker, S. (2017). *Research in Graphic Design*. The Design Journal.
- Wardrip-Fruin, N. (2005). *Clarifying Ergodic and Cybertext*. Grand Text Auto. Recuperado em março de 2024, de <https://grandtextauto.soe.ucsc.edu/2005/08/12/clarifying-ergodic-and-cybertext>.

Wileman, R. E. (1993). *Visual Communicating*. Educational Technology Publications.

Bibliografia e Webgrafia

- Aarseth, E. J. (1994). *Nonlinearity and Literary Theory. Hyper/Text/Theory*. p.51-86. The Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press.
- Almeida, P. & Guéniot, D. (2015). *Ma vie va changer (2015 edition)*. Recuperado em fevereiro de 2024, de <https://ghost.pt/Ma-Vie-Va-Changer-2015-1>.
- Almeida, P. & Guéniot, D. (2020). *Ma vie va changer (2020 edition)*. Recuperado em fevereiro de 2024, de <https://ghost.pt/Ma-Vie-Va-Changer-2020-1>.
- Almeida, P. & Guéniot, D. (2020). *Ma Vie Va Changer*. Ghost Editions.
- Anselmo, A. (1997). *Livros e Mentalidades*. Guimarães Editores.
- Anselmo, A. (2002). *Estudos de História do Livro*. Guimarães Editores.
- Apollinaire, G. (1966). *Calligrammes: Poèmes de la paix et de la guerre (1913-1916)*. Gallimard.
- Aspnes, J. (1989). *TinyMUD*. Carnegie Mellon University.
- Baines, P. & Haslam, A. (2002). *Type and Typography*. Watson-Guptill.
- Baron, N. S. (2021). *Know what? How digital technologies undermine learning and remembering*. In *Journal of Pragmatics*. Volume 175. p. 27-37. Recuperado em agosto de 2024, em <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0378216621000187>.
- Barthes, R. (1953). *Elementos de Semiologia*. Edições 70, Lda.
- Barthes, R. (1957). *Mitologias*. Edições 70, Lda.
- Barthes, R. (1967). *The Death of the Author*. In *Image-Music-Text*. Fontana Press.
- Bartle, R. & Trubshaw, R. (1980). *MUD1*. University of Essex.
- Baxter, P. & Jack, S. (2008). *Qualitative Case Study Methodology: Study Design and Implementation for Novice Researchers*. *The Qualitative Report* 13 (4).
- Berger, J. (1972). *Ways of Seeing*. British Broadcasting Corporation.
- Bierut, M., Drenttel, W. & Heller, S. (2007). *Looking Closer 5: Critical Writings on Graphic Design*. Allworth Press.
- Blauvelt, A. (2011). *Graphic Design Now in Production*. Walker Art Center.
- Bonnici, P. (1999). *Visual Language, the Hidden Medium of Communication (Design Fundamentals)*. Rotovision.
- Boyras, G. (2022). *The Place of the Collage as a Way of Expression in Graphic Design*. *European Journal of Arts* 3 - 4. Section 2. Visual art.
- Bringhurst, R. (1996). *The Elements of Typographic Styles*. Hartley & Marks.
- Byng, M. (2022). *Composition No. 1, published by Visual Editions*. Wallpaper. Recuperado em setembro de 2024, de <https://www.wallpaper.com/lifestyle/composition-no-1-published-by-visual-editions>.
- Candy, L. (2006). *Practice Based Research: A Guide*. Creativity & Cognition Studios, University of Technology, Sydney.
- Castelo, C. & Gomes, A. S. (2013). *O Livro-mem - Paulo de Cantos na palma da mão*. Barbara Says.
- Castelo, C. & Gomes, A. S. (2022a). *A Cantos Compendium*. Barbara Says.
- Castelo, C. & Gomes, A. S. (2022b). *Compêndio Cantiano*. Barbara Says.
- Cayley, J. (1995). *Book Unbound*. Wellsweep.

- Clube da Criatividade Portugal. (2020). *O Miolo do Livro / The Book Block*. C. DESIGN EDITORIAL. Livro. Recuperado em junho de 2024, em https://www.clubedacriatividade.pt/detail-premio/entry_72213/.
- Coover, R. (1988). *He Thinks the Way We Dream*. The New York Times. 20 de novembro de 1988, Late City Final Edition Section 7; p. 15, coluna 1; Book Review Desk. Recuperado em setembro de 2024, de <https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/books/98/12/06/specials/pavic-khazars.html>.
- Corrigan, M & Ogden, A. (2013). *Explorations in the Ergodic*. In *Alluvium*. Volume 2. No. 2.
- Cortázar, J. (1966). *Hopscotch (Rayuela)*. Tradução de Rabassa, G. Pantheon.
- Crowther, W. & Woods, D. (1976). *Adventure*. CRL.
- Curtin, B. (2007). *Semiotics and Visual Representation*. The Academic Journal of the Faculty of Architecture of Chulalongkorn University, vol. 01-2551.
- Danielewski, M. Z. (2000). *House of Leaves*. Pantheon Books.
- De Bondt, S. (2020). *The Form of the Book Book*. Occasional Papers.
- Deleuze, G. & Guattari, F. (1980). *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. University of Minnesota Press.
- Derrida, J. (1967). *Linguistics and Grammatology*. In *Of Grammatology Corrected Edition*. Johns Hopkins University Press.
- Derrida, J. (1986). *Glas*. Tradução de Leavey, J. P. Jr. & Rand, R. University of Nebraska Press.
- Dias, R. (2019). *The Book Block [Miolo do Livro]*. Recuperado em junho de 2024, em <https://rubenrdias.com/author-ship-consultancy/the-book-block-miolo-do-livro/>.
- Dias, R. R., Oliveira, R., Martins, F. D. & Dantas, R. P. (2019). *The Book Block – Industrial Bookbinding Techniques*. O. itemzero + Gráfica Maiadouro.
- Dias, R. R., Oliveira, R., Martins, F. D. & Dantas, R. P. (2019). *The Book Cover – Industrial Bookbinding Techniques*. O. itemzero + Gráfica Maiadouro.
- Dicionário Priberam da Língua Portuguesa*. (s.d). Recuperado em setembro de 2024, de <https://dicionario.priberam.org/>.
- Drucker, J. (1994). *The Visible Word: Experimental Typography and Modern Art, 1909-1923*. University of Chicago Press.
- Drucker, J. (2012). *Graphic Design History: A Critical Guide*. Pearson.
- Drucker, J. (2014). *Graphesis: Visual Forms of Knowledge Production*. Harvard University Press.
- Dunne, A. (2013). *Speculative Everything. Design, Fiction, and Social Dreaming*. MIT Press.
- Dziedzic, L. (s.d). *Lato fonts*. Recuperado em setembro de 2024, de <https://www.latofonts.com/team/>.
- Eco, U. (1973). *O Signo*. Editorial Presença.
- Elam, K. (2001). *Geometry of Design*. Princeton Architectural Press.
- Elam, K. (2007). *Typographic Systems*. Princeton Architectural Press.
- Eliot, S. (2007). *A Companion to the History of the Book*. Blackwell Publishing.
- Elliott, B. T. (2023). *Ergodic Literature: What It Is and Why It Matters*. Weird Novels. Recuperado em setembro de 2024, de <https://weirdnovels.com/articles/what-is-ergodic-literature/>.

- Emily. (2010). *Hopscotch: The Wacky Structure*. evening all afternoon. Recuperado em setembro de 2024, de <http://www.eveningallafternoon.com/2010/02/hopscotch-the-wacky-structure.html>.
- Erlhoff, M. & Marshall, T. (2007). *Design Dictionary*. Birkhäuser Basel.
- Eskelinen, M. (2001). *Cybertext Theory and Literary Studies, A User's Manual*. The Electronic Book Review 12. Recuperado em março de 2024, de <https://www.altx.com/ebr/ebr12/eskel.html>.
- Etter, T. & Chamberlain, W. (1984). *Racter*. Northbrook.
- Feitler, B. (2016). *O design de Bea Feitler*. Cosac & Naify.
- Fili, L. & Heller, S. (1999). *Typology: Type Design from the Victorian Era to the Digital Age*. Chronicle Books.
- Firstenberg, A. S. (1995). *The Unending Addventure*. Recuperado em julho de 2024, de <http://www.addventure.com/addventure/>.
- Foer, J. S. (2010). *Tree of Codes*. Visual Editions.
- Foucault, M. (1969). *What is an Author?*. In *Aesthetics, Method, and Epistemology*. The New Press.
- Gander, R. (2007). *Loose Associations and Other Lectures*. One Star Press.
- Gibson, W. (1992). *Agrippa: A Book of the Dead*. Kevin Begos.
- Hall, T. (1983). *Twin Kingdom Valley*. Bug-Byte.
- Hawkes, T. (2003). *Structuralism and Semiotics (New Accents) 2nd Edition*. Routledge.
- Hayot, E. & Wesp, E. (2004). *Style: Strategy and Mimesis in Ergodic Literature*. *Comparative Literature Studies* 41(3):404-423.
- Holzer, J. (1993). *I Am Awake at the Place Where Women Die* [Instalação eletrônica].
- Jackson, S. (1993). *O Talismã da Morte. Aventuras Fantásticas nº11*. Editorial Verbo.
- Joyce, J. (1975). *Finnegans Wake*. Faber & Faber.
- Joyce, M. (1990). *Afternoon: A Story*. Eastgate Systems.
- Kontopoulou, E., Predari, M. & Gallopoulos, E. (2013). *Onomatology and content analysis of ergodic literature*. Proceedings of the 3rd Narrative and Hypertext Workshop.
- Kunz, W. (2000). *Typography: Macro and Microaesthetics*. Verlag Niggli AG.
- Landow, P. G. (2006). *Hypertext 3.0 Critical Theory And New Media In An Era Of Globalization*. Johns Hopkins University Press.
- Leedy, P. D. & Ormrod, J. E. (2010). *Practical Research: Planning and Design*. Pearson.
- Liesaputra, V. & Witten, I. H. (2012). *Realistic electronic books*. In *International Journal of Human-Computer Studies*. Volume 70. Artigo 9. p. 588-610. Recuperado em agosto de 2024, em <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1071581912000316>.
- Livingston, A. & Livingston, I. (1998). *The Thames and Hudson Dictionary of Graphic Design and Designers*. Thames and Hudson.
- Lupton, E. (1996). *Mixing Messages: Graphic Design in Contemporary Culture*. Princeton Architectural Press.
- Lupton, E. (1998). *The Designer as Producer*. In *Graphic Design Now in Production*. Walker Art Center.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press.

- Marmeleira, J. (2015). *O Álbum de uma Família em crise*. Público. outubro de 2015.
- Mazé, R. (2008). *Critical of What? / Kritiska mot vad?'*. In M. Ericson, et al. (eds) *Iaspis Forum on Design and Critical Practice – The reader*. 378-398. Berlin: Sternberg Press / Iaspis.
- Mazé, R. (2009). *Difficult Forms: Critical Practices of Design and Research*. *Research Design Journal*, 1.
- McNiff, J. (2006). *All You Need to Know About Action Research*. SAGE.
- Meehan, J. R. (1977). *Tale-Spin, an interactive program that writes stories*. IJCAI'77: Proceedings of the 5th international joint conference on Artificial intelligence. Volume 1. p 91-98. Morgan Kaufmann Publishers Inc.
- Melville (2005). *Bartleby, o escrivão – uma história de Wall Street*. Ubu.
- Melville, H. (1851). *Moby Dick*. Richard Bentley.
- Mertens, A. (s.d). *What's a Risograph?'*. Riso Pop. Recuperado em setembro de 2024, de <https://www.risopop.com/what-is-riso>.
- Moulthrop, S. (1991). *Victory Garden*. Eastgate Systems.
- Müller-Brockmann, J. (1996). *Grid Systems in Graphic Design*. Verlag Niggli AG.
- Muratovski, G. (2016). *Research for Designers, A Guide to Methods and Practice*. SAGE.
- Nabokov, V. (1962). *Victory Garden*. Penguin Books Ltd.
- Natasha, J. (2019). *Design Thinking is Bullsh*t*. Design Indaba [Conferência].
- Nelson, T. H. (1965). *Session 4: Complex Information Processing*. 4.2: *A File Structure for the Complex, the Changing, and the Indeterminate em ACM 20th National Conference*. Association for Computing Machinery.
- Nevala-Lee, A. (2012). *The mystery of the Khazars*. Recuperado em maio de 2024, de <https://nevalalee.wordpress.com/2012/08/07/the-mystery-of-the-khazars/>.
- Nevala-Lee, A. (2017). *My ten great books #8: Dictionary of the Khazars*. Recuperado em junho de 2024, de <https://nevalalee.wordpress.com/2017/05/17/my-ten-great-books-8-dictionary-of-the-khazars/>.
- Norris, C. (2002). *Deconstruction*, 3rd Edition. Routledge.
- Paulo de Cantos - O Arquivo*. (2024). Cantosverso. Recuperado em abril de 2024, de <https://cantosverso.org/>
- Pavić, M. (1984). *Dictionary of the Khazars: A Lexicon Novel*. Prosveta.
- Pavić, M. (1989). *Dictionary of the Khazars: A Lexicon Novel. First Vintage International Edition. Female Edition*. Tradução de Christina Pribičević-Zorić. Vintage Books.
- Peirce, C. S. (1900). *Semiótica*. Perspectiva.
- Perec, G. (2008). *Species of Spaces and Other Pieces*. Penguin Classics.
- Poynor, R. (2023). *This is a column*. Eye, 104.
- Queneau, R. (1961). *Cent mille milliards de poèmes*. Gallimard.
- Ramos, E. (2024). *Elaine Ramos / estúdio gráfico*. Recuperado em junho de 2024, de <https://elaineramos-estudiografico.com.br>.
- Ramos, E. & Sampaio, M. C. (2010). *Urgente*. Edição do autor.
- Randi, S. (1992). *Norisbo*. Impressão de madeira em papel semitransparente.
- Rock, M. et al. (1996). *The designer as author*. Eye, 20. Recuperado em abril de 2024, de <https://www.eyemagazine.com/feature/article/the-designer-as-author>.

- Roughley, A. (1999). *Reading Derrida Reading Joyce*. University Press of Florida.
- Samara, T. (2017). *Making and Breaking the Grid*, Third Edition: A Graphic Design Layout Workshop. Rockport Publishers.
- Saporta, M. (1962). *Composition No. 1*. Seuil.
- Saporta, M. (2022). *Composition No.1*. Visual Editions.
- Saussure, F. (1916). *Curso de Linguística Geral*. Payot.
- Schön, D. (1983). *The Reflective Practitioner : How Professionals Think in Action*. Basic Books.
- Schulz, B. (1933). *The Street of Crocodiles*. Penguin Books Ltd.
- Skulmoski, G. J. (2007). *The Delphi Method for Graduate Research*. Journal of Information Technology Education: Research, 6(1).
- Smith, M. & Thomson, J. (1986). *Falcon 5: The Dying Sun*. Sphere.
- Snaith, S. (2020). *Elaine Ramos: The book designer*. Eye, 100. Recuperado em abril de 2024, de <https://www.eyemagazine.com/feature/article/elaine-ramos-the-book-designer>.
- Spencer, H. (2004). *Pioneers of Modern Typography*. Lund Humphries.
- Tschichold, J. (1928). *The Principles of the New Typography*. In *The New Typography: A Handbook for Modern Designers*. University of California Press.
- Tschichold, J. (1975). *The Form of the Book: Essays on the Morality of Good Design*. Lund Humphries.
- Ubu (s.d). *Sobre a editora*. Recuperado em setembro de 2024, de <https://www.ubueditora.com.br/editora>.
- van der Klei, A. (2002). *Repeating the Rhizome*. In *Sub-Stance Volume 31. No. 1. Issue 97: Special Issue: The American Production of French Theory*. p. 48-55. The Johns Hopkins University Press.
- Vilas Boas, A. (2010). *O que é a Cultura Visual?*. Porto.
- Walker, S. (2017). *Research in Graphic Design*. The Design Journal.
- Wardrip-Fruin, N. (2005). *Clarifying Ergodic and Cybertext*. Grand Text Auto. Recuperado em março de 2024, de <https://grandtextauto.soe.ucsc.edu/2005/08/12/clarifying-ergodic-and-cybertext>.
- Waterfield, R. & Wilfred, D. (1988). *The Money Spider*. Penguin Books Ltd.
- Weizenbaum, J. (1966). *Eliza*. MIT.
- Wileman, R. E. (1993). *Visual Communicating*. Educational Technology Publications.
- Wilhelm, R. (1989). *I Ching Or Book Of Changes Ancient Chinese Wisdom To Inspire And Enlighten*. Penguin Books Ltd.
- Zachary, P. (2018). *Train as an Architect, Work as a Book Designer*. AIGA Eye on Design. Recuperado em abril de 2024, de <https://eyeondesign.aiga.org/train-as-an-architect-work-as-a-book-designer>.

Imagens

20 Jahre Inventionen II. EDITION RZ. (2018). [Capa de CD]. Boomkat. <https://boomkat.com/products/20-jahre-inventionen-ii>

Almeida, P. & Guéniot, D. (2015). *Ma vie va changer (2015 edition)*. [Páginas de livro]. Ghost. <https://ghost.pt/Ma-Vie-Va-Changer-2015-1>

Apeloig, P. (2005). *Brésil Brésil. Année Du Brésil en France. Mars-Décembre 2005*. [Póster]. Philippe Apeloig. <https://apeloig.com/project/bresil-bresil/?lang=en>

Bogaerts, R. (1984). [Retrato de Umberto Eco]. Nationaal Archief. <https://www.nationaalarchief.nl/onderzoeken/fo-tocollectie/ad390f7a-d0b4-102d-bcf8-003048976d84>

Bromskloss. (2020). *A series paper sizes*. [Diagrama de tamanhos do formato ISO]. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/ISO_216#/media/File:A_size_illustration2.svg

Byng, M. (2022). *Composition No. 1, published by Visual Editions*. [Aplicação em iPad]. Wallpaper Magazine. <https://www.wallpaper.com/lifestyle/composition-no-1-published-by-visual-editions>

Byng, M. (2022). *Composition No. 1, published by Visual Editions*. [Páginas soltas dentro de caixa]. Wallpaper Magazine. <https://www.wallpaper.com/lifestyle/composition-no-1-published-by-visual-editions>

Carson, D. (1992-2000). *raygun*. [Páginas de revista]. David Carson Design. <https://www.davidcarsondesign.com/t/tag/raygun/>

Carson, D. (2015). *Dubai Lynx International Festival of Creativity*. 8 de Março de 2015. [Póster]. David Carson Design. <https://www.davidcarsondesign.com/>

Castro, G. & Ramos, E. (2016). *O design de Bea Feitler*. Ubu Editora. [Páginas de livro]. Elaine Ramos. <https://elaineramos-estudiografico.com.br/Bartleby-o-escrivao>

Demorest, W. J. (1865). *Demorest's illustrated monthly and Mme Demorest's mirror of fashions*. Dezembro de 1865. [Capa de revista]. Library of Congress. <https://www.loc.gov/item/2006680184/>

Derrida, J. (1986). *Glas*. [Colunas de texto]. Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/Glas_\(book\)#/media/File:Derridaglas.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Glas_(book)#/media/File:Derridaglas.jpg)

Erdt, H. R. (1911). *Manoli*. [Póster publicitário de cigarros Manoli]. Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/wiki/Plakatstil>

Erlhoff, M. & Marshall, T. (2007). *Design Dictionary: Perspectives on Design Terminology*. [Página de livro]. Birkhäuser Basel

Heartfield, J. (1916). *Neue Jugend*. Julho de 1916. [Capa de jornal]. The John Heartfield Exhibition. <https://www.johnheartfield.com/John-Heartfield-Exhibition/about-john-heartfield-photomontages/dada-political-art-history/heartfield-grosz-neue-jugend-4>

Kluge, H. (1996). *Installationsansicht, Jenny Holzer: Kriegszustand*. [Fotografia]. Galerie für Zeitgenössische Kunst Leipzig. <https://gfkz.de/en/1996/jenny-holzer-kriegszustand/>

Marinetti, F. T. (1912). *Zang Tumb Tuuum: Adrianople. Words-in-Freedom*. Outubro de 1912. [Capa de livro]. Guggenheim. <https://www.guggenheim.org/articles/checklist/words-in-freedom-the-unique-colors-of-our-changeable-i>

Marinetti, F. T. (1915). *Parole, Consonanti, Vocali, Numeri in Libertà*. 11 de Fevereiro de 1915. [Página de folheto]. Sotheby's. <https://www.sothebys.com/en/articles/free-verse-and-words-in-freedom-1>

Martins-Tuválkin & Rodrigues. (2004). [Imagem vetorizada de bandeira]. Arquivo Jorge Sampaio. <https://jorgesampaio.arquivo.presidencia.pt/pt/republica/simbolos/bandeiras/index.html#imgs>

- McCoy, K. (1989). *The Graduate Program in Design*. [Póster, litografia frente e verso com postais picotados]. Cranbrook Art Museum. <https://cranbrookartmuseum.org/artwork/katherine-mccoy-posters-the-graduate-program-in-design/>
- McCoy, K. & McCoy, M. (1990). *Cranbrook Design: The New Discourse Book Design*. Rizzoli International. [Página de livro]. Alliance Graphique Internationale. <https://a-g-i.org/design/cranbrook-design-the-new-discourse-book-design>
- Mucha, A. M. (1896). *La dame aux camelias - Sarah Bernhardt Theatre de la Renaissance*. [Póster, litografia]. Library of Congress. <https://www.loc.gov/pictures/item/00652382/>
- Müller-Brockmann, J. (1996). *Grid Systems in Graphic Design*. [Páginas de livro]. Niggli Verlag. <https://www.niggli.ch/en/produkt/grid-systems-in-graphic-design/>
- NASA. (1969). [Imagem de pegada de astronauta na Lua]. NASA. https://nssdc.gsfc.nasa.gov/imgcat/html/object_page/a11_h_40_5878.html
- Pavic, M. (1989). *Dictionary of the Khazars (F)*. [Capa de livro]. Penguin Books Australia. <https://www.penguin.com.au/books/dictionary-of-the-khazars-f-9780679727545>
- Perkins, F. (2004). *Leibniz and China: A Commerce of Light*. [Diagrama dos hexagramas de I Ching]. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/I_Ching#/media/File:Diagram_of_I_Ching_hexagrams_owned_by_Gottfried_Wilhelm_Leibniz,_1701.jpg
- Queneau, R. (1961). *Cent mille milliards de poèmes*. [Páginas de livro]. The Shelf. <https://journal.thesheff.fr/library/cent-mille-milliards-de-poemes>
- Ramos, E. & Sampaio, M. C. (2010). *Urgente*. Ubu Editora. [Página de livreto com papel fotossensível]. Elaine Ramos. <https://elaineramos-estudiografico.com.br/Bartleby-o-es-crivao>
- Ruder, E. (1957). *10 Zürcher Maler – Kunsthalle Basel*. [Póster]. Typeroom. <https://www.typeroom.eu/in-grid-we-trust-emil-ruder-aka-the-iconic-pioneer-of-swiss-style>
- Ruskin, J. (1892). *The Nature of Gothic*. In *The Stones of Venice*. Impressão de William Morris. Kelmscott Press. [Página de livro]. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Arts_and_Crafts_movement
- Schaeffler, F. (1919). *Der Weg 1, no. 1*. [Capa de revista periódica, impressão e linogravura]. LACMA. <https://collections.lacma.org/node/199104>
- Scher, P. (1994). *The Diva is Dismissed - Public Theater*. [Póster]. Typeroom. <https://www.typeroom.eu/content/paula-scher-and-her-love-poster-explained>
- Schwitters, K. (1924). *Merz no. 11: Typographic Advertising: Pelikan issue (Typoreklame: Pelikan-Nummer)*. [Capa de revista periódica]. MoMA. <https://www.moma.org/collection/works/217722>
- Stutzman, K. (2012). *Tree of Codes - Jonathan Safran Foer*. [Sequência de páginas]. Flickr. <https://www.flickr.com/photos/kdstutzman/>
- Telingater, S. (1930). *Slovo predostavliaetsia Kirsanovu. Gosudarstvennoe izdatel'stvo*. [Capa e contracapa de livro]. MoMA. <https://www.moma.org/collection/works/16018>
- Telingater, S. (1930). *Slovo predostavliaetsia Kirsanovu. Gosudarstvennoe izdatel'stvo*. [Página de livro]. MoMA. <https://www.moma.org/collection/works/16018>
- Tschichold, J. (1925). *Die Neue Typographie (The New Typography)*. Verlag des Bildungsverbandes der deutschen Buchdrucker. p. 214–215. [Páginas de livro]. Merrill C. Berman Collection. <https://mcbcollection.com/jan-tschichold-designer-theorist-collector>
- Tschichold, J. (1975). *The Form of the Book: Essays on the Morality of Good Design*. Lund Humphries. [Diagrama de proporções de páginas e margens]. Internet Archive. <https://archive.org/details/the-form-of-the-book-jan-tschichold/page/n45/mode/2up?q=proportion>

Vignelli, M. & Vignelli, L. (1978). *Skyline*. No. 1. 1 de April 1 de 1978. [Capa de jornal]. MoMA. <https://www.moma.org/collection/works/89291>

Vivarelli, C. (1963). *Neue Grafik*. Volume 16. Julho de 1963. [Capa de revista]. Fonts in Use. <https://fontsinuse.com/uses/15395/neue-grafik>

Anexo A. Registo Fotográfico

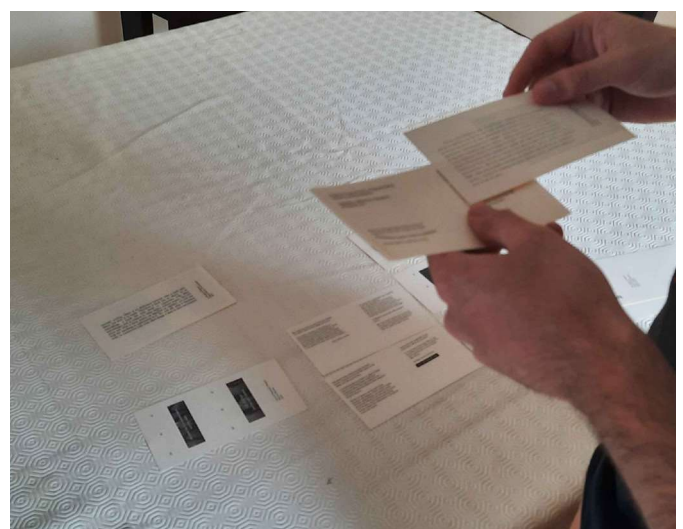
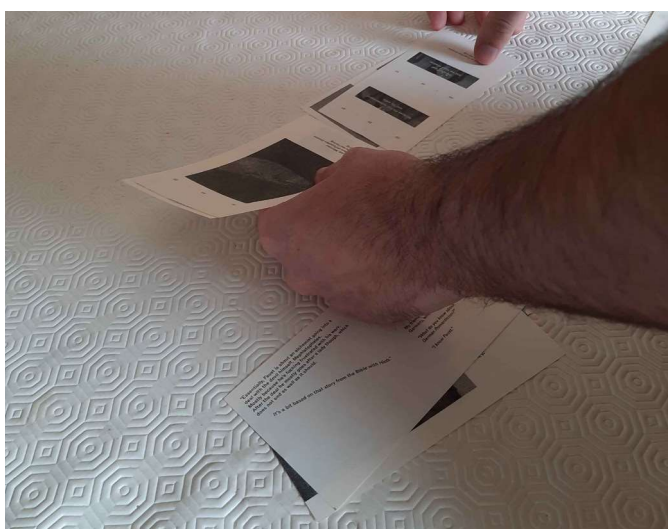


Figura 74 What We Leave Behind. Distribuição de páginas inicial (topo). Participante A (imagens do autor).

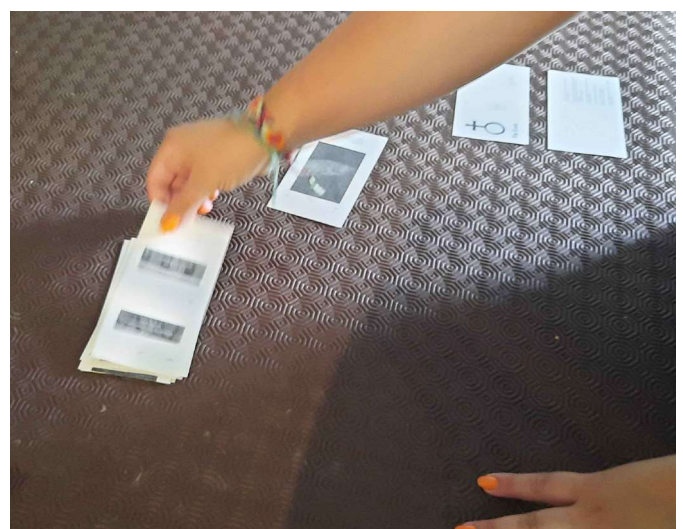
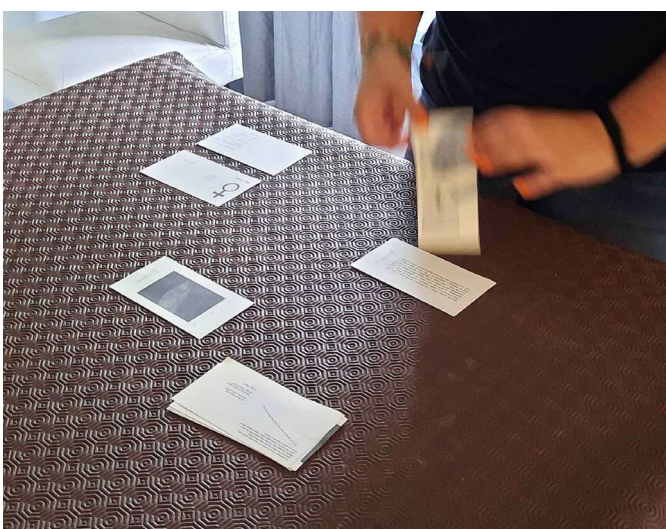
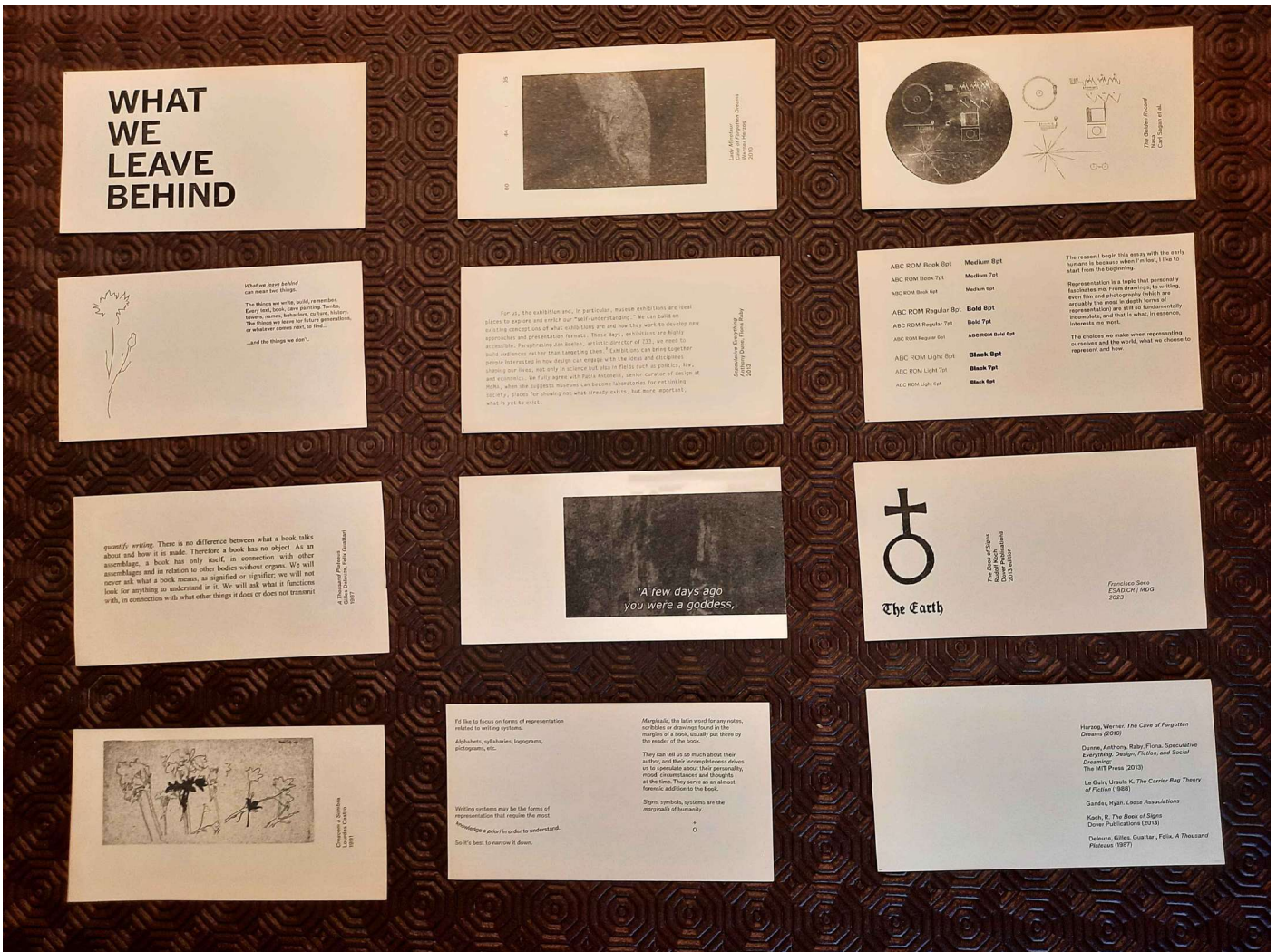


Figura 76 What We Leave Behind. Distribuição de páginas inicial (topo). Participante C (imagens do autor).



Figura 77 What We Leave Behind. Distribuição de páginas inicial (topo). Participante D (imagens do autor).

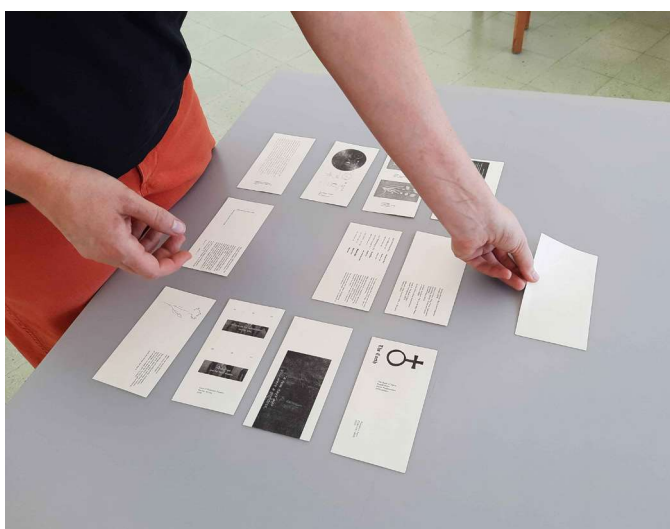


Figura 78 What We Leave Behind. Distribuição de páginas inicial (topo). Participante E (imagens do autor).

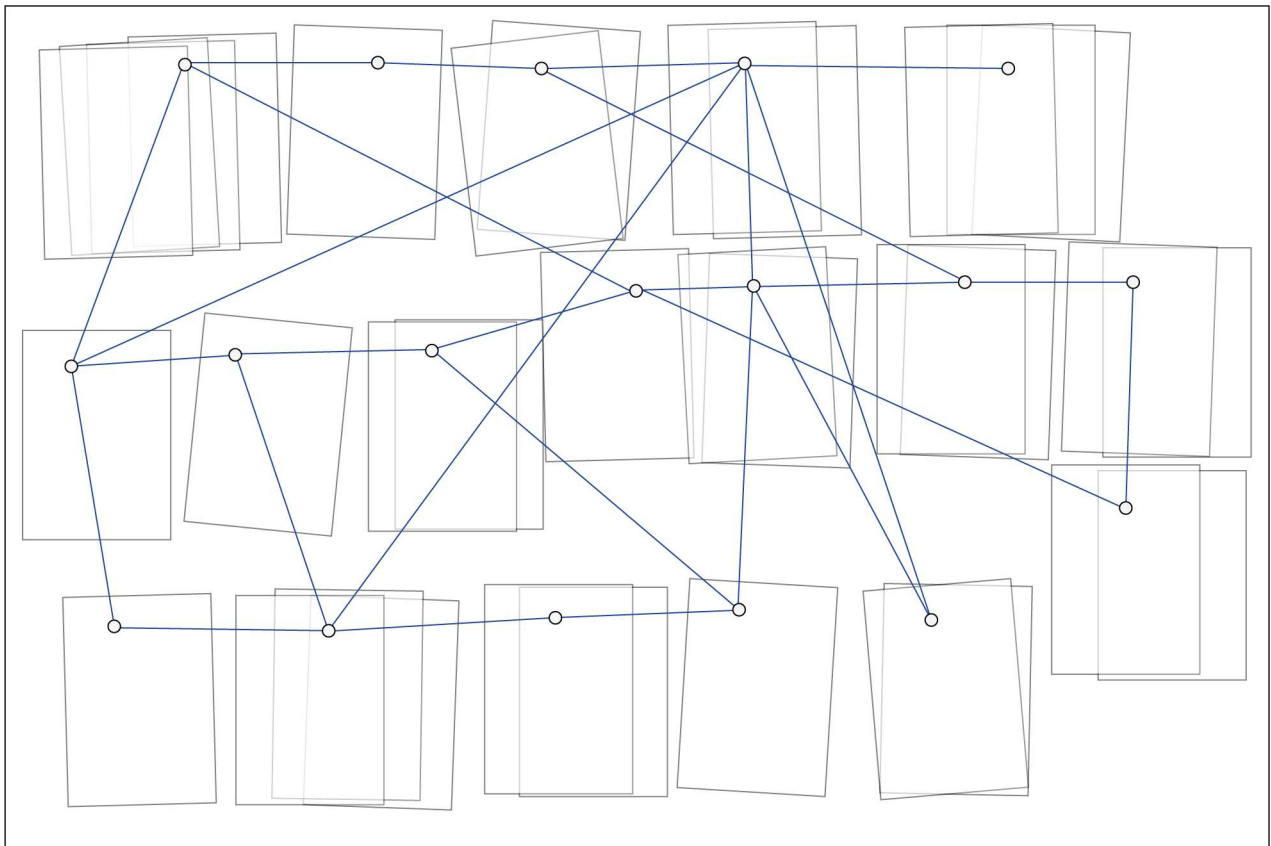
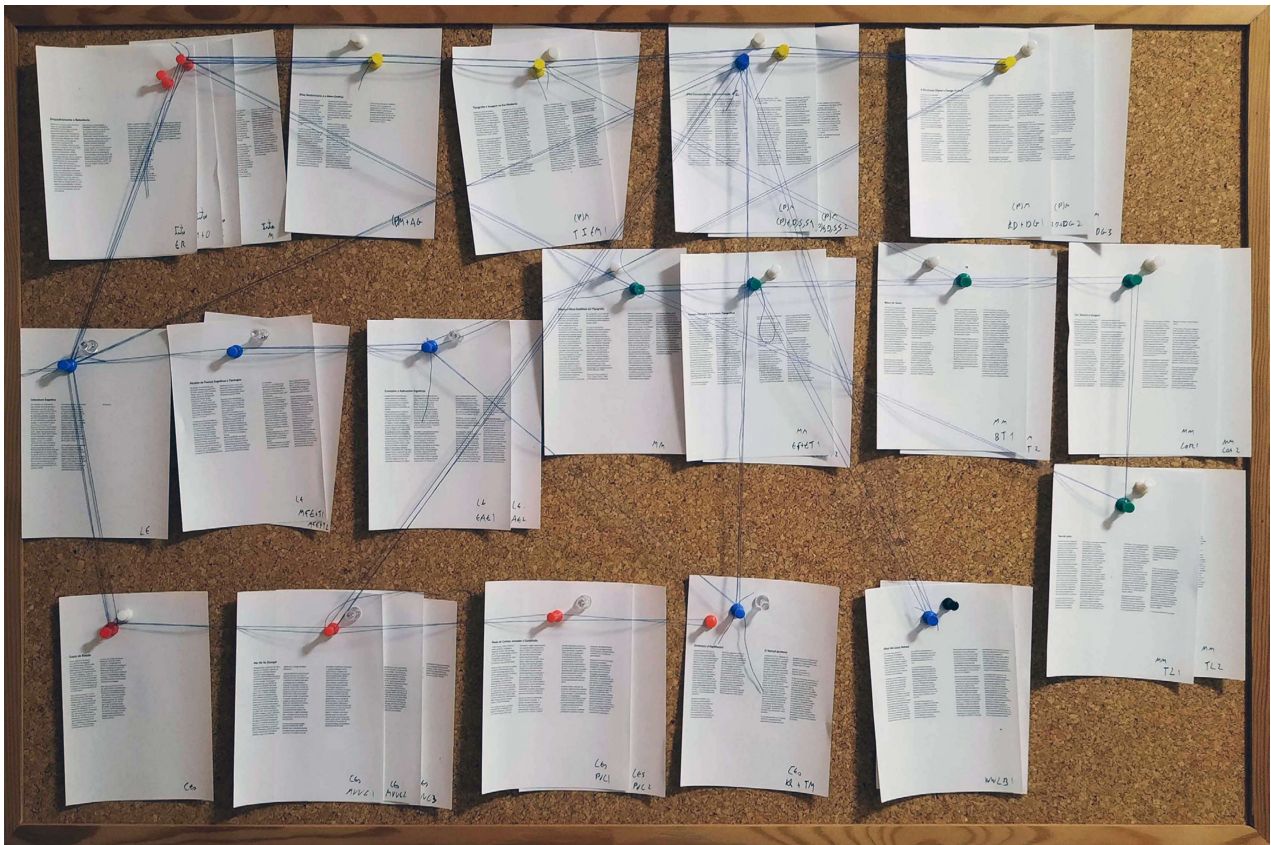


Figura 79 Visualização das ligações (linhas azuis) entre segmentos textuais da publicação (retângulos), concebidas através sobreposição de termos, conceitos ou nomes (imagem do autor).

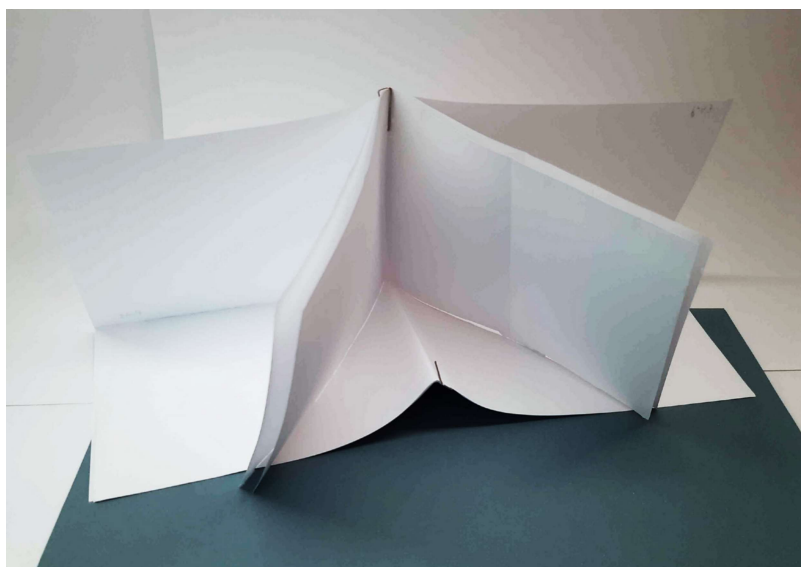
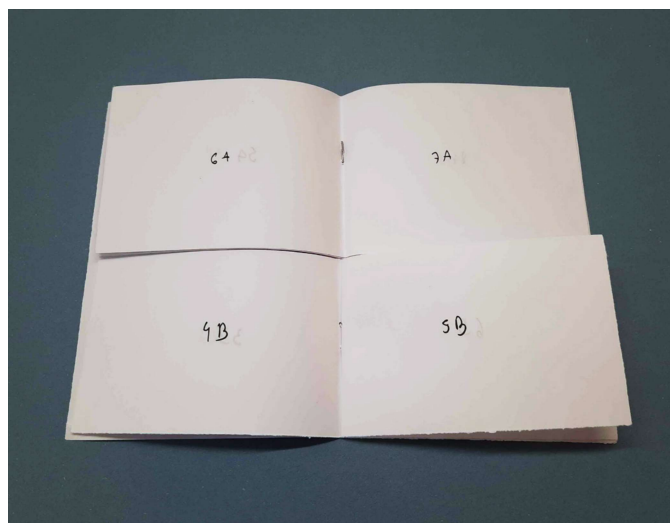
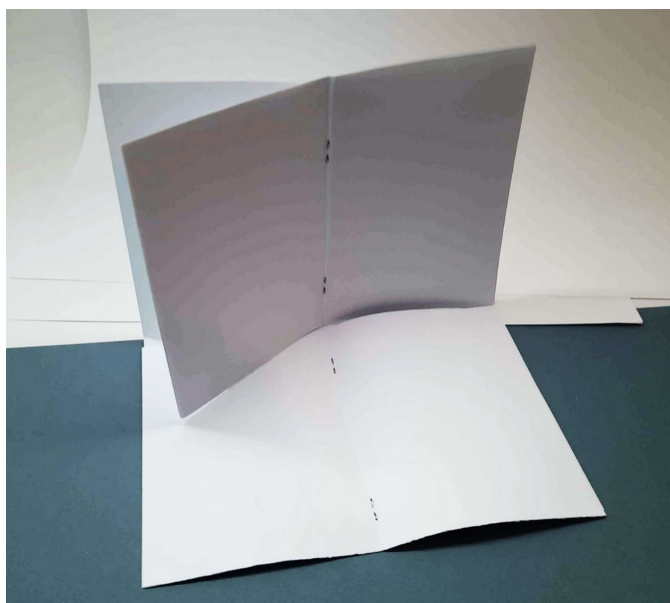


Figura 80 Explorações de formato e estrutura da publicação *(Re)Vê e Aprende* (imagens do autor).

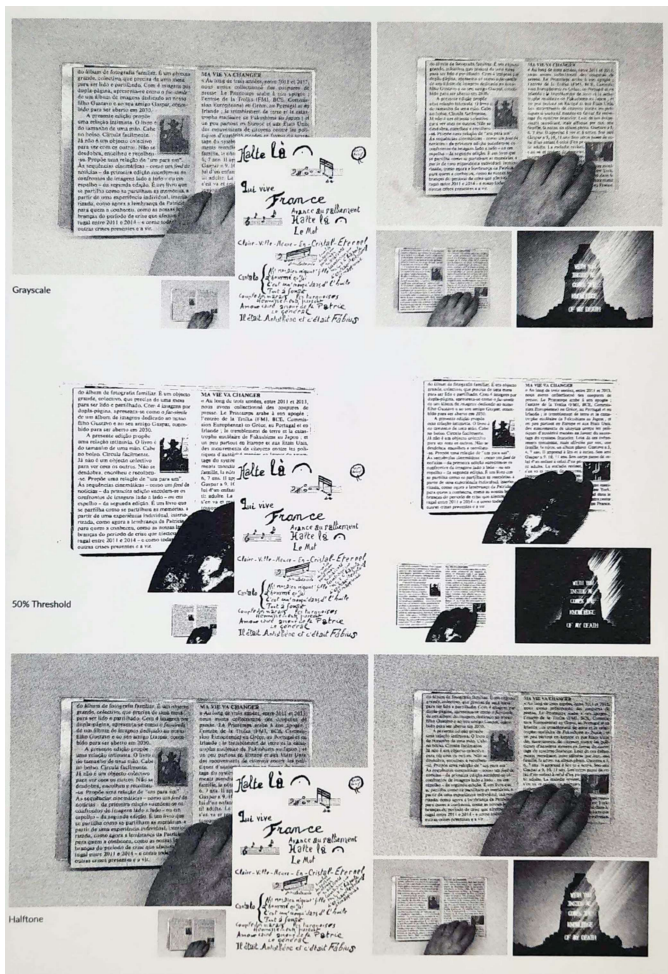


Figura 81 Teste de tratamento de imagem para impressão (imagem do autor).



Figura 82 Teste de impressão da família tipográfica Lato (imagem do autor).



Figura 83 Teste de impressão nos três tipos de papel disponíveis em risografia. Por ordem decrescente: amarelado, off-white, branco (imagem do autor).

Anexo B . Documentos de Impressão

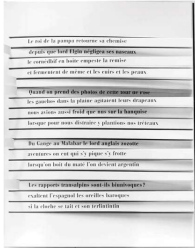
<p>Literatura Ergódica</p> <p>Em resposta ao crescimento nos estudos literários de meios eletrônicos, na ótica do texto interativo, Espen Aarseth é o autor pioneiro no conceito de literatura ergódica, e muitos estudos subsequentes utilizam as suas definições e modelos de análise.</p> <p>O autor inspira-se na Desconstrução, na rede rizomática de informação e em pensamentos pós-estruturalistas que questionam a relação entre autor, leitor e texto, na sua definição de literatura ergódica (baseado no grego <i>ergon</i> e <i>hodos</i>, ou trabalho e caminho) como uma perspetiva de análise literária que explora a não linearidade inerente na estruturação de um texto. Ao invés da ambigüidade de interpretação do significado de um texto, ou nos meios em que este é produzido e apresentado, a literatura ergódica foca-se na atividade de leitura como critério na classificação de uma obra literária.</p> <p>A literatura ergódica, ou não linear, em contraste com a literatura linear, ou não-ergódica, requer um esforço não trivial por parte do leitor, ou seja, qualquer tarefa excluindo o movimento ocular no seguimento do texto e/ou a arbitrária mudança de página, de forma a aceder a todo o conteúdo textual inerente.</p> <p>Eric Hayot e Edward Wesp utilizam o termo "estratégias ergódicas" para descrever o desenvolvimento e aplicação propositada dos esforços não triviais; e o leitor, ou utilizador, determina a sequência de signos que lhe é apresentada, tanto de forma controlada ou aleatória, através de "escolhas ergódicas".</p> <p>A produção de uma obra ergódica tem como objetivo principal "manter a tensão e entusiasmo enquanto apresenta um caminho para a descoberta, um foco didático no design e os princípios ocultos dentro da obra".</p>	<p>Marianne Corrigan e Ash Ogden marcam a relevância das estratégias ergódicas no ambiente social e de meios de comunicação atuais:</p> <p><i>A crescente popularidade dos videojogos e dos meios digitais marca a passagem para além do modo "passivo" de apreensão gerada pela televisão e pela literatura não-ergódica, e em direção ao desejo público da participação ativa nos meios de comunicação. Intrínseco ao ambiente dos meios de comunicação contemporâneos, a abordagem lúdica gerada por textos ergódicos reforça a habilidade do leitor de encontrar auto expressão num estado de subjetividade-híbrida. Ao gerar capacidades que ajudam o indivíduo a navegar ambientes digitais, o ergódico suaviza a clivagem sentida entre o digital e o textual, sugerindo que ambas as plataformas podem reconciliar a ação humana com um design sistemático.</i></p>																																																																								
<p>Modelo de Formas Ergódicas</p> <p>Em resposta à ausência de uma definição universal do significado de texto, Aarseth classifica "texto" como "um objeto cuja função primária é de transmitir informação verbal". A informação, dentro deste contexto, é definida como uma linha de signos que transmite um significado ao observador. Porém, torna-se importante distinguir segmentos de informação consoante a sua relação com a obra e o utilizador.</p> <p>A segmentos de informação na perspetiva do utilizador, Aarseth dá o nome de <i>scriptons</i>, enquanto que a segmentos no contexto do próprio texto, independentes da sua leitura ou interpretação, dá o nome de <i>textons</i>.</p> <p>A obra <i>Cent Mille Milliards de Poèmes</i> de Raymond Queneau, que sendo formado por 140 segmentos de texto independentes, ou <i>textons</i>, o utilizador pode criar ligações entre os segmentos, possibilitando a formação de 100,000,000,000,000 segmentos de informação com significados únicos, ou <i>scriptons</i>.</p> <p><i>Scriptons</i> podem também ser vistos como combinações únicas de <i>textons</i>.</p>  <p>fig.1</p> <p>Baseado nesta classificação, o autor define um modelo de sete variáveis de forma a avaliar, de uma forma qualitativa, diversos textos consoante a sua relação com o utilizador:</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Texto</th> <th>Dinamismo</th> <th>Determinabilidade</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><i>Adventure</i></td> <td>DIT</td> <td>determinável</td> </tr> <tr> <td><i>Afternoon</i></td> <td>estático</td> <td>determinável</td> </tr> <tr> <td><i>Book Unbound</i></td> <td>DIT</td> <td>determinável</td> </tr> <tr> <td><i>Agrippa</i></td> <td>DTT</td> <td>indeterminável</td> </tr> <tr> <td><i>Calligrammes</i></td> <td>estático</td> <td>determinável</td> </tr> <tr> <td><i>Cent Mille Milliards de Poèmes</i></td> <td>estático</td> <td>determinável</td> </tr> <tr> <td><i>Composition No. 1</i></td> <td>estático</td> <td>indeterminável</td> </tr> <tr> <td><i>Eliza</i></td> <td>DIT</td> <td>determinável</td> </tr> <tr> <td><i>Falcon 5: The Dying Sun</i></td> <td>DIT</td> <td>indeterminável</td> </tr> <tr> <td><i>I Am Awake at the Place Where Women Die</i></td> <td>estático</td> <td>determinável</td> </tr> <tr> <td><i>Hopscotch</i></td> <td>estático</td> <td>determinável</td> </tr> <tr> <td><i>I Ching</i></td> <td>estático</td> <td>indeterminável</td> </tr> <tr> <td><i>Moby Dick</i></td> <td>estático</td> <td>determinável</td> </tr> <tr> <td><i>Money Spider</i></td> <td>DIT</td> <td>determinável</td> </tr> <tr> <td><i>MUD1</i></td> <td>DTT</td> <td>indeterminável</td> </tr> <tr> <td><i>Norisbo</i></td> <td>estático</td> <td>indeterminável</td> </tr> <tr> <td><i>Pale Fire</i></td> <td>estático</td> <td>determinável</td> </tr> <tr> <td><i>Racter</i></td> <td>DTT</td> <td>indeterminável</td> </tr> <tr> <td><i>Tale-spin</i></td> <td>DTT</td> <td>indeterminável</td> </tr> <tr> <td><i>TinyMUD</i></td> <td>DTT</td> <td>indeterminável</td> </tr> <tr> <td><i>Twin Kingdom Valley</i></td> <td>DTT</td> <td>indeterminável</td> </tr> <tr> <td><i>Unending Adventure</i></td> <td>estático</td> <td>determinável</td> </tr> <tr> <td><i>Victory Garden</i></td> <td>estático</td> <td>determinável</td> </tr> </tbody> </table>	Texto	Dinamismo	Determinabilidade	<i>Adventure</i>	DIT	determinável	<i>Afternoon</i>	estático	determinável	<i>Book Unbound</i>	DIT	determinável	<i>Agrippa</i>	DTT	indeterminável	<i>Calligrammes</i>	estático	determinável	<i>Cent Mille Milliards de Poèmes</i>	estático	determinável	<i>Composition No. 1</i>	estático	indeterminável	<i>Eliza</i>	DIT	determinável	<i>Falcon 5: The Dying Sun</i>	DIT	indeterminável	<i>I Am Awake at the Place Where Women Die</i>	estático	determinável	<i>Hopscotch</i>	estático	determinável	<i>I Ching</i>	estático	indeterminável	<i>Moby Dick</i>	estático	determinável	<i>Money Spider</i>	DIT	determinável	<i>MUD1</i>	DTT	indeterminável	<i>Norisbo</i>	estático	indeterminável	<i>Pale Fire</i>	estático	determinável	<i>Racter</i>	DTT	indeterminável	<i>Tale-spin</i>	DTT	indeterminável	<i>TinyMUD</i>	DTT	indeterminável	<i>Twin Kingdom Valley</i>	DTT	indeterminável	<i>Unending Adventure</i>	estático	determinável	<i>Victory Garden</i>	estático	determinável
Texto	Dinamismo	Determinabilidade																																																																							
<i>Adventure</i>	DIT	determinável																																																																							
<i>Afternoon</i>	estático	determinável																																																																							
<i>Book Unbound</i>	DIT	determinável																																																																							
<i>Agrippa</i>	DTT	indeterminável																																																																							
<i>Calligrammes</i>	estático	determinável																																																																							
<i>Cent Mille Milliards de Poèmes</i>	estático	determinável																																																																							
<i>Composition No. 1</i>	estático	indeterminável																																																																							
<i>Eliza</i>	DIT	determinável																																																																							
<i>Falcon 5: The Dying Sun</i>	DIT	indeterminável																																																																							
<i>I Am Awake at the Place Where Women Die</i>	estático	determinável																																																																							
<i>Hopscotch</i>	estático	determinável																																																																							
<i>I Ching</i>	estático	indeterminável																																																																							
<i>Moby Dick</i>	estático	determinável																																																																							
<i>Money Spider</i>	DIT	determinável																																																																							
<i>MUD1</i>	DTT	indeterminável																																																																							
<i>Norisbo</i>	estático	indeterminável																																																																							
<i>Pale Fire</i>	estático	determinável																																																																							
<i>Racter</i>	DTT	indeterminável																																																																							
<i>Tale-spin</i>	DTT	indeterminável																																																																							
<i>TinyMUD</i>	DTT	indeterminável																																																																							
<i>Twin Kingdom Valley</i>	DTT	indeterminável																																																																							
<i>Unending Adventure</i>	estático	determinável																																																																							
<i>Victory Garden</i>	estático	determinável																																																																							

Figura 84 Exemplo de documento de impressão de um caderno de (Re)Vê e Aprende com linhas a subdividir a folha A3 em 8 páginas (imagem de autor).

O autor apresenta um conjunto diverso de textos analógicos e digitais considerados ergódicos ou não lineares, analisados segundo o modelo de formas ergódicas na Tabela 1. Textos analógicos incluem: Os textos de divinação *I Ching*, originários da China antiga; *Calligrammes* de Apollinaire; *Cent Mille Millions* de Poèmes de Raymond Queneau; os livros-jogo *The Money Spider* de Robin Waterfield e *Wilfred Davies e Falcon 5: The Dying Sun* de Mark Smith e Jamie Thomson; os romances *Pale Fire* de Vladimir Nabokov, *Composition No. 1* de Marc Saporta, *Hopscotch* de Julio Cortázar; o livro de artista *Norlbo* de Randi Strand. Os textos digitais incluem: os videojogos *Adventure* de William Crowther e Don Woods e *Twin Kingdom Valley* de Trevor Hall; os romances hipertextuais *Afternoon* de Michael Joyce e *Victory Garden* de Stuart Moulthrop; os programas de conversação *Eliza* de Joseph Weizenbaum e *Racter* de Thomas Etter e William Chamberlain; o gerador de prosa *Tale-spin* desenvolvido por James Meehan; e

os jogos de multi utilizador *MUD1* de Richard Bartle e Roy Trubshaw e *TinyMUD* de James Aspnes.

Na Tabela 1 são também incluídos textos lineares selecionados por Aarseth de forma a comparar as suas variáveis com textos ergódicos: *Moby Dick* de Herman Melville; a instalação *I Am Awake at the Place Where Women Die* de Jenny Holzer; o poema *Agrippa* de William Gibson; *The Unending Adventure* de Allen S. Firstenberg e o gerador de texto *Book Unbound* de John Cayley. Observa-se que os textos lineares diferem em todas as variáveis exceto na Função do Utilizador, sendo esta sempre classificada como interpretativa (FI). Aarseth também conclui na sua análise que "a versatilidade e divergência de textos em papel é quase tanta como em textos digitais".



fig.2 Apollinaire, G. (1918). Venu de Dieuze. In *Calligrammes*

Transigência	Perspetiva	Acesso	Ligação	Função do Utilizador
intransigente	pessoal	controlado	condicional	FE
intransigente	impessoal	controlado	condicional	FE
transiente	impessoal	controlado	explícita	FI
transiente	impessoal	controlado	condicional	FT
intransigente	impessoal	aleatório	nenhuma	FE
intransigente	impessoal	aleatório	nenhuma	FC
intransigente	impessoal	controlado	nenhuma	FI
intransigente	pessoal	controlado	condicional	FC
intransigente	pessoal	controlado	condicional	FE
transiente	impessoal	controlado	nenhuma	FI
intransigente	impessoal	aleatório	explícita	FE
intransigente	pessoal	controlado	condicional	FC
intransigente	impessoal	aleatório	nenhuma	FI
intransigente	pessoal	controlado	condicional	FE
transiente	pessoal	controlado	condicional	FE
intransigente	impessoal	controlado	nenhu	FC
intransigente	impessoal	aleatório	explícita	FI
intransigente	pessoal	controlado	condicional	FC
intransigente	impessoal	controlado	nenhuma	FC
transiente	pessoal	controlado	condicional	FT
intransigente	pessoal	controlado	condicional	FE
intransigente	pessoal	controlado	explícita	FT
intransigente	impessoal	controlado	explícita	FE

Dinamismo, que define se um texto é estático (a quantidade de *scriptons* se mantém constante) ou dinâmico (a quantidade de *scriptons* e *textons* varia). Os textos dinâmicos subdividem-se ainda em dinâmico intratextónico (ou DIT; apenas os *scriptons* variam) e dinâmico textónico (ou DTT; os *textons* e os *scriptons* variam);

Determinabilidade, que define se um texto é determinável (a relação entre *scriptons* é fixa) ou indeterminável (a relação entre *scriptons* é variável ou imprevisível, dependente de um fator externo como o lançamento de um dado, por exemplo);

Transigência, que define se um texto é transiente (a formação de *scriptons* não requer ação do utilizador) ou intransigente (a formação de *scriptons* requer ação do utilizador);

Perspetiva, que define se o texto é pessoal (ou permanente; o utilizador assume um papel participativo ou ativo na narrativa, como o de uma personagem) ou impessoal (ou impermanente; o papel do utilizador não é determinante para a narrativa);

Acesso, que define se o texto é de acesso aleatório (os *scriptons* podem ser acedidos a qualquer altura) ou de acesso controlado (requer uma ordem ou caminho específico para aceder a todos os *scriptons*);

Ligação, que define se o acesso a *scriptons* é feito através de uma ligação explícita, uma ligação condicional, ou de nenhuma ligação.

Função do Utilizador, que define se o utilizador tem uma função interpretativa (ou FI; de leitura linear), exploratória (ou FE; de leitura não linear), configurativa (ou FC; *scriptons* são escolhidos ou criados pelo utilizador) ou textónica (ou FT; o utilizador adiciona ou modifica *textons*).

Ma Vie Va Changer

Originalmente publicado em 2015, *Ma Vie Va Changer* surge de um projeto co-autoral de Patrícia Almeida e David-Alexandre Guéniot, casal fundador da editora portuguesa independente GHOST. O livro compila 198 imagens resultantes de uma seleção de fotografias familiares do casal, assim como recortes de jornais, anúncios e revistas, recolhidas entre 2011 e 2013.

A recolha das imagens é contemporânea a um período turbulento a nível social e económico em Portugal, assim como a nível familiar com o surgimento da doença da autora.

Segundo os autores, o objeto serve como cápsula do tempo para o seu filho, que viveu a sua infância durante o registo; e que o objetivo da sequência pictórica não é um de comentário ou denúncia, mas de registo remetente ao próprio processo e vivência, optando pela leveza e sentido de humor na sua abordagem.

Em 2020 e após o falecimento de Patrícia Almeida, surge uma segunda edição com o design de Marco Balesteros.



fig.1 P. & Guéniot, D. (2020). *Ma Vie Va Changer*.

Análise Formal

A edição de 2015 é de formato largo (27,5 por 40,0 centímetros) e impressa a preto e branco em fotocopadora XEROX. A organização das páginas, isenta de texto ou espaço branco, sobrepõe as duas vertentes da experiência quotidiana através da sequência de quatro imagens, por vezes divergentes em termos de linguagem, técnica e estética, em cada página dupla, convidando o leitor a uma análise própria acerca do período registado.

A edição mais recente é de formato reduzido (12,0 por 16,0 centímetros) e inclui uma capa plastificada transparente impressa em serigrafia. O novo formato reduz a sequência de cada página dupla de quatro para duas imagens, criando uma experiência de leitura mais intimista e pessoal.

Em ambas as edições, a alusão à técnica de collage é comum em todas as páginas: tanto de forma direta, como é evidente no recorte e fragmentação de fotografias e material impresso unificado; mas também através dos paralelismos criados em certas páginas duplas. Em imagens onde o texto é visível, o mesmo é composto por um sistema tipográfico independente, sendo o ambiente em que surge identificável pela forma - textos manuscritos contrastam com letras fortes de noticiários, publicidade, cartazes e produtos - reforçando a dualidade de contextos (familiar e nacional) do livro.

O texto torna-se um elemento visualmente significante: a distinção entre texto e imagem é desconstruída, pois convida o leitor a interpretar os dois tipos de elemento tipográfico alternadamente.

A decisão de imprimir as imagens a preto, pode-se argumentar, reforçam a função dupla dos elementos tipográficos, visto ser a tinta mais frequentemente utilizada para conteúdo de leitura contínua. Para além disso, a composição monocromática unifica as diversas imagens numa linguagem visual comum.

Todo o texto externo à composição principal, como o título e ficha técnica, é impresso a vermelho, numa família tipográfica serifada. A escolha da cor secundária é comparável à justificação de Tschichold, podendo, por isso, ser mais um ponto que reforça o papel das composições pictóricas como texto dentro do livro. Existem também três versões de um prólogo remetente aos eventos registados e ao próprio processo projetual (em português, francês e inglês). A articulação de parágrafos por indentação, as margens e o leading reduzidos criam mais um ponto de relação com a composição principal através da textura resultante.

Observa-se um comprimento reduzido, ligeiramente abaixo dos limites da legibilidade, da linha de texto (cerca de 40 caracteres). Apesar disso, a legibilidade do texto é preservada graças ao tamanho do tipo de letra acima da média.

Cada versão do prólogo difere apenas no estilo de alinhamento diferente (alinhado à esquerda, justificado e alinhado à direita, respetivamente) como forma de diferenciação das versões idiomáticas do texto.

Porém, esta diferença é subtil devido às margens reduzidas e ao recurso da hifenização.

Dentro das páginas de prólogo, Balesteros utiliza "selos", ou versões reduzidas das imagens que surgem ao longo da publicação, de forma a criar uma ligação entre o texto e as páginas do livro onde os eventos ou sentimentos são referidos.

Figura 85 Exemplo de documento de impressão de um caderno de *(Re)Vê e Aprende* (imagem de autor).



O mesmo autor defende que as decisões autorais na edição apenas são possíveis de concretizar em projetos em que prevalece o sentido de cooperação e "autoria partilhada" entre o autor/cliente e designer com peso na atribuição de significado através da abordagem gráfica, contrastando com a relação hierarquicamente definida em que o designer submete o seu serviço às decisões do cliente.

Esta relação, argumenta, é prevalente no ambiente do design comercial contemporâneo, que por sua vez contribui para uma homogeneia e estandardização das publicações e para a divisão do público dentro e fora da "bolha do design gráfico" devido ao desconhecimento da sua derradeira forma de operar.

O designer como autor, defende, pode ser visto como uma perspectiva pretensiosa pelo público geral, porém, é justificada e necessária na realização de projetos de design de qualidade e identidade diferenciadas.

Análise

Analisando o objeto segundo o , considera-se cada página da composição principal e versão do prólogo um , para um total de 201 (198 imagens e 3 versões do prólogo). É importante salientar que a quantificação dos textons neste contexto é arbitrária, podendo-se considerar o prólogo um só por variar apenas no idioma, ou até considerar o conteúdo total do livro como um só . Mantém-se que, em qualquer uma das circunstâncias, a quantidade de *scriptons* é igual à quantidade de :

Em suma, o perfil de *Ma Vie Va Changer* é classificado, segundo

Conclui-se, por isso, que se trata de uma obra .

Ma Vie Va Changer é um exemplo da diferenciação entre

. As imagens compostas são, segundo os autores, de interpretação livre: de facto observa-se uma multiplicidade de significados dependentes do contexto cultural e experiências individuais de cada leitor.

Porém, a navegação pretendida do livro remete

Algumas das decisões de edição surgem como tentativa de subverter as expectativas e a linguagem formal do design: "Este livro acaba por ter dois títulos" defende Balesteros, justificando a escolha de colocar o título oficial *Ma Vie Va Changer* na contracapa, sobreposto mas visível através da sobrecapa.

Na capa, sobrepondo-se de forma semelhante à figura humana que se aproxima do livro, surge o título *In the End, It Was the Economy*. Esta alteração à experiência de leitura fornece uma jornada pessoal ao leitor, enfatizando o objetivo da reedição numa estratégia admitidamente . Porém, devido ao caráter puramente dos títulos, a estrutura de *Ma Vie Va Changer* mantém-se .

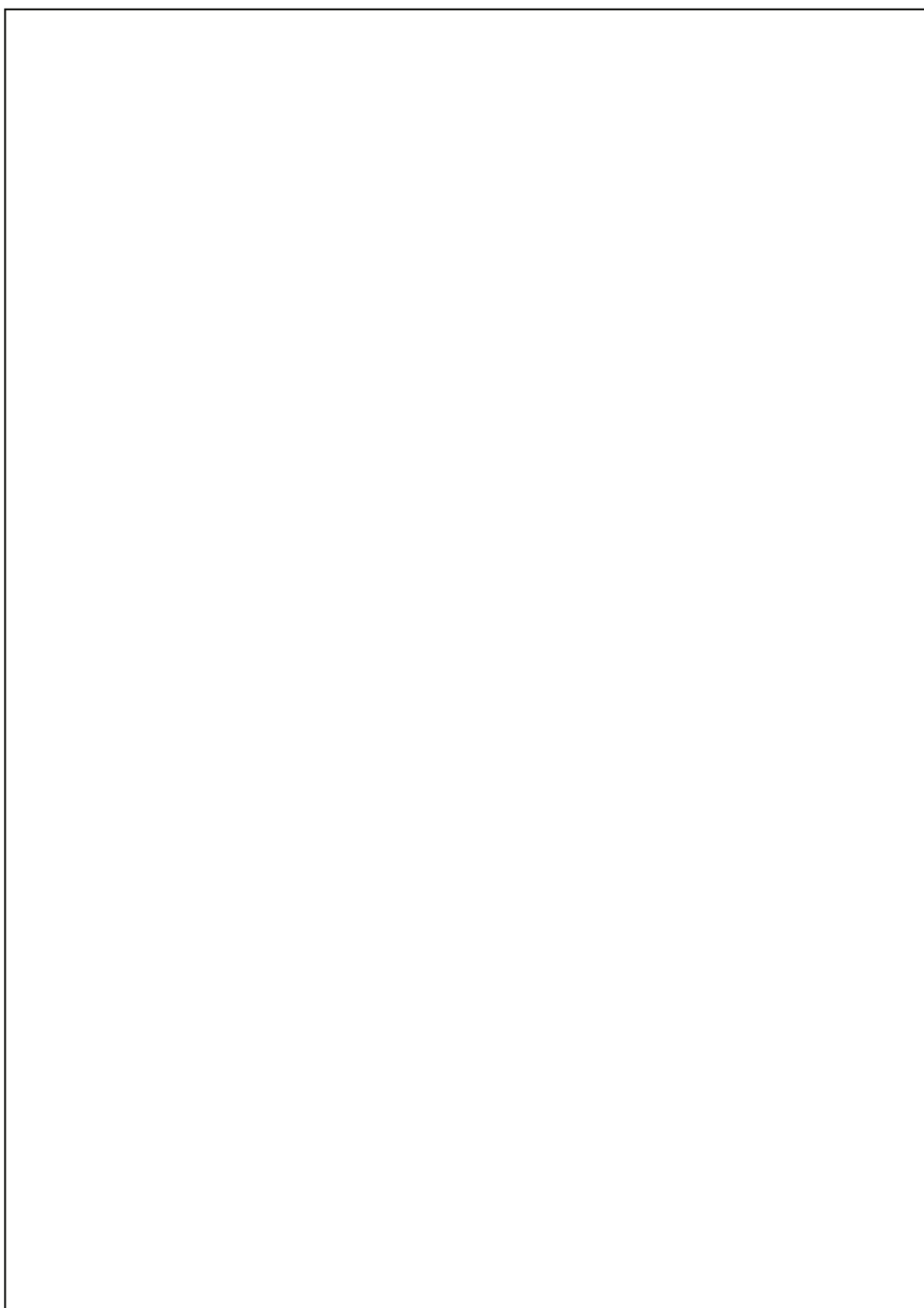


Figura 86 Exemplo de documento de impressão de um caderno de *(Re)Vê e Aprende* para impressão a azul (imagem de autor).

Ergódica

modelo de formas ergódicas

texton
textons

texton

texton.

textons

Dinamismo: o texto é estático, pois a quantidade de *scriptons* e *textons* não se altera independentemente das ações do utilizador.

Determinabilidade: a relação entre *scriptons* é determinável.

Transigência: o texto requer a ação manual do utilizador para formar *scriptons*, sendo por isso intransigente.

Perspetiva: em nenhuma altura o utilizador se torna elemento narrativo, sendo o texto, por isso, impessoal.

Acesso: o acesso a cada *scripton* é considerado aleatório.

Ligação: não existe nenhuma ligação entre *scriptons*.

Função do Utilizador: a função do utilizador é puramente interpretativa.

o modelo de formas ergódicas, como: estático; determinável; intransigente; impessoal; aleatório; nenhuma ligação; função interpretativa

linear

narrativa não linear
leitura e

à definição de Aarseth de esforço não trivial da leitura: o olhar do leitor segue cada página consoante a sequência que interpreta como adequada e sem instrução; e a mudança de página faz-se de forma arbitrária.

ergódica

interpretativo

linear

Anexo C . Notas e Esboços

Figura 87 Notas tiradas durante a comunicação com Marco Balesteros. 20 de fevereiro de 2024 (imagem do autor).

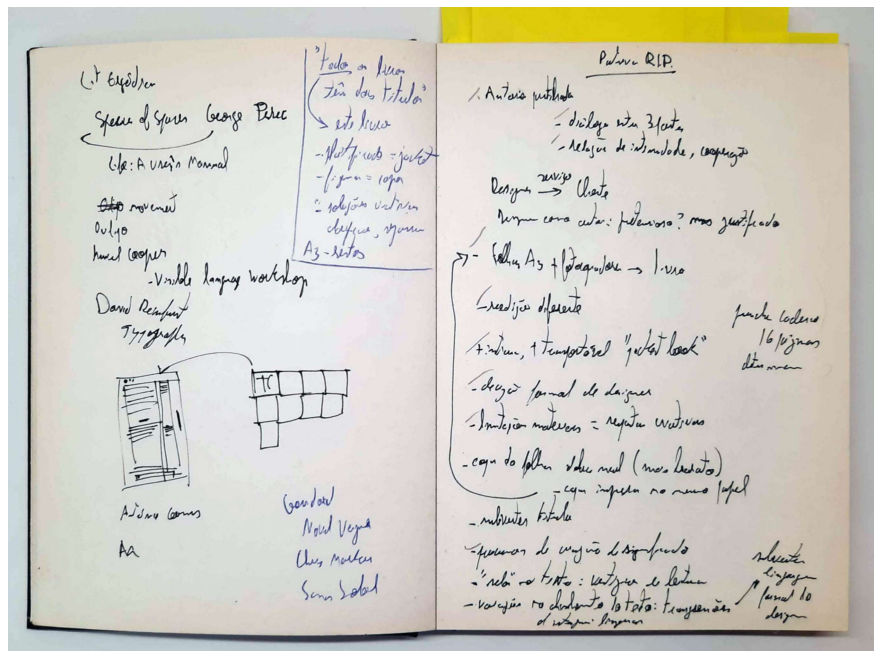


Figura 88 Notas gerais de desenvolvimento. 4 de abril de 2024 (imagem do autor).

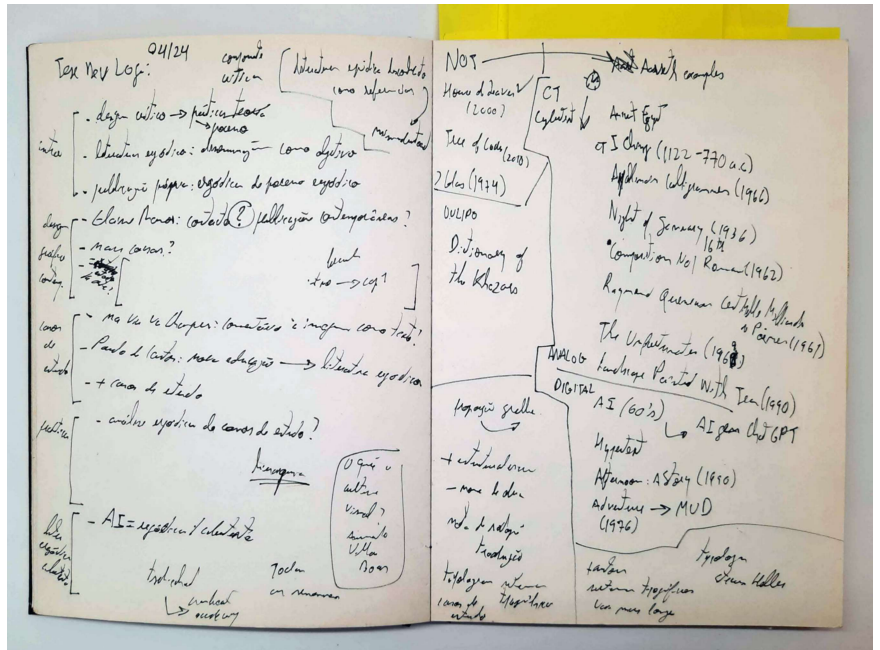


Figura 89 Esboços e notas de desenvolvimento. 3 de julho de 2024 (imagem do autor).

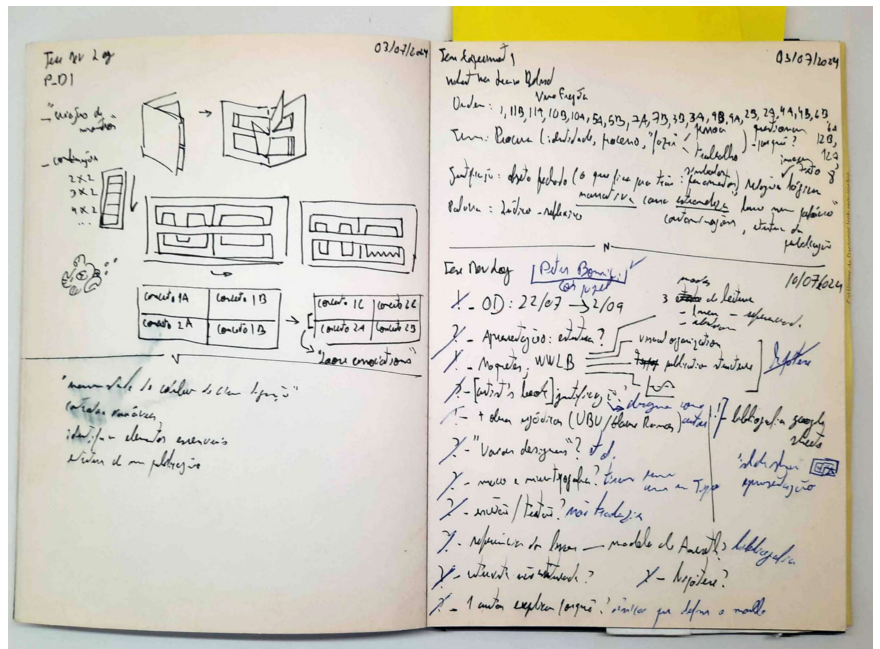


Figura 90 Esboços e notas de desenvolvimento. 19-22 de julho de 2024 (imagem do autor).

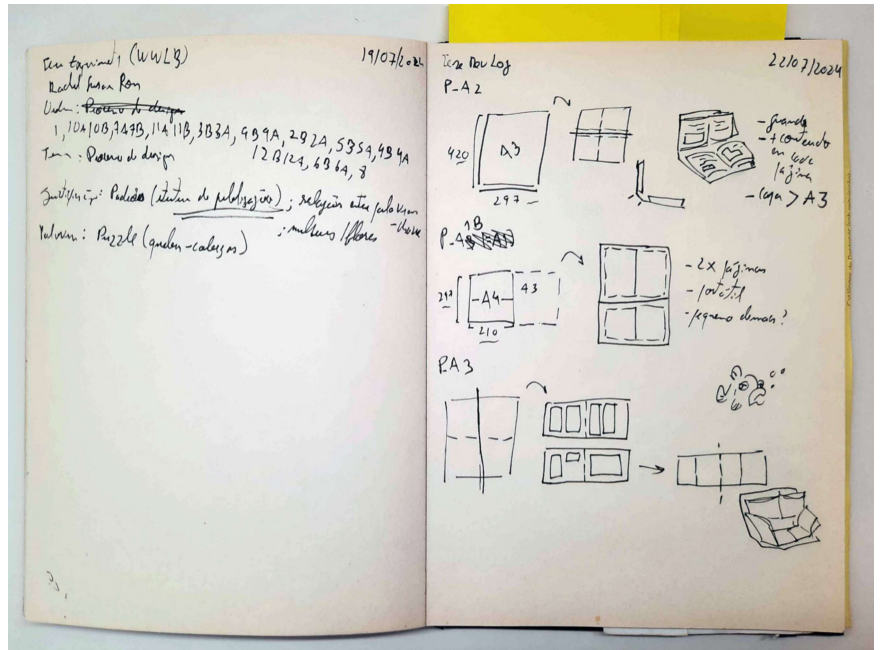


Figura 91 Notas gerais de desenvolvimento. 26 de julho a 10 de agosto de 2024 (imagem do autor).

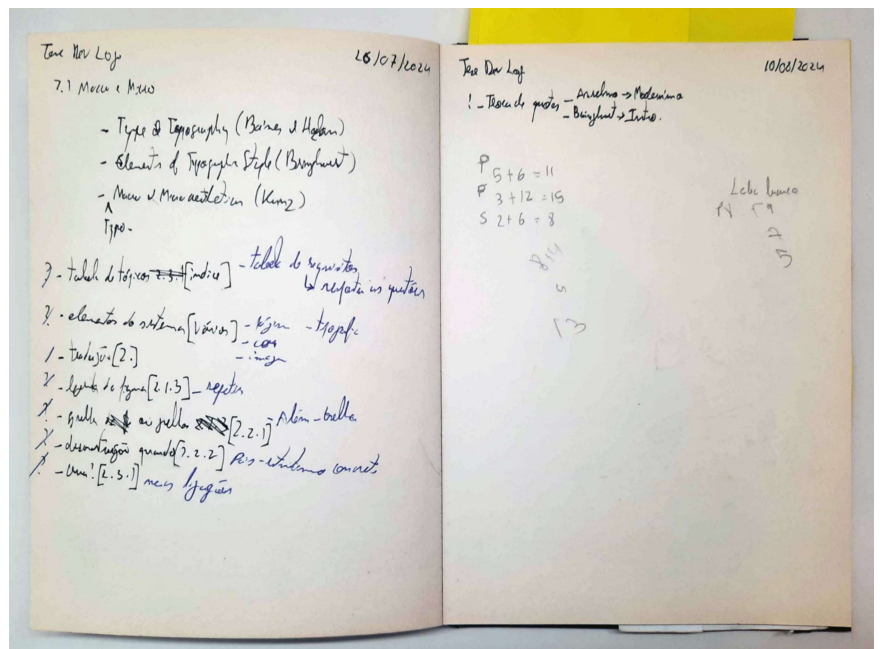


Figura 92 Esboços e notas de desenvolvimento. 29 de agosto a 2 de setembro de 2024 (imagem do autor).

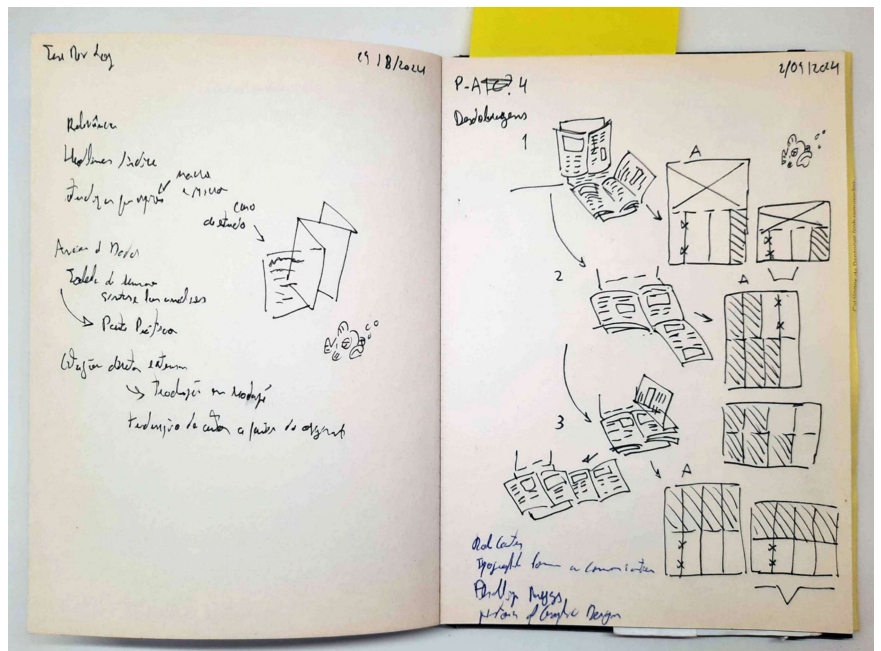
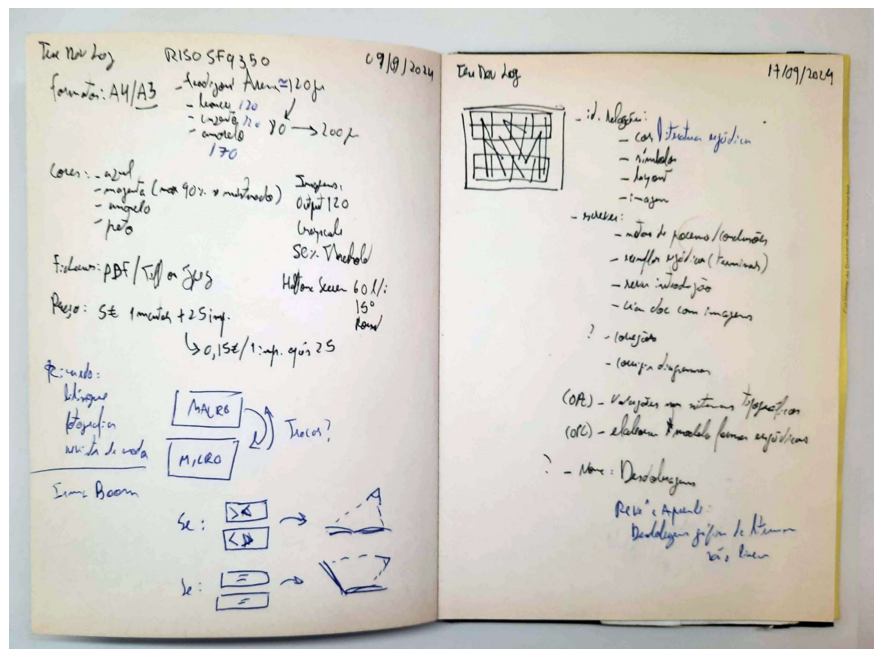


Figura 93 Esboços e notas de desenvolvimento. 9-17 de setembro de 2024 (imagem do autor).



Anexo D . Entrevistas e Consentimentos

Entrevista a Elaine Ramos

18 de abril 2024

Olá! Muito obrigado por me responder. Em baixo envio algumas perguntas acerca do design de livros e design gráfico contemporâneo.

O meu trabalho consiste numa análise crítica sobre a publicação no design gráfico através da produção de um livro que enquadra princípios de literatura ergódica (texto não linear; alusão pictórica na tipografia, por exemplo). Algumas das minhas maiores influências são a desconstrução de Jacques Derrida, poesia concreta como os Caligrammes de Apollinaire e designers críticos como Ellen Lupton, Dune & Raby e Steven Heller.

1 - Consentimento

Concorda com que o seu nome e as suas respostas sejam partilhadas em contexto académico na dissertação de mestrado em Design Gráfico na Escola Superior de Artes e Design (ESAD.CR), Caldas da Rainha, Portugal?

E: ok

2 – Influências Académicas

Segundo o artigo “Train as an Architect, Work as a Book Designer” para revista AIGA em 2018, originalmente estudou arquitetura e diz não ter conhecimento da existência do design gráfico nessa altura. Achei uma coincidência engraçada porque eu também estudei ciências (bioquímica) antes de mudar para design gráfico, e só aprendi o que era (e o que significava) design muito depois. Acho que o design gráfico, pelo menos em Portugal, ainda é muito invisível, ou incompreendido, para o público geral.

2.1 - Ter estudado arquitetura foi crucial para a sua forma de pensar em design, mas se tivesse tido contacto com o design gráfico antes de escolher ter estudado arquitetura, teria escolhido esse campo/não teria escolhido arquitetura?

E: Não tenho como saber, mas a Faculdade que eu cursei na época tinha uma formação abrangente que incluía o design, e foi isso que me fez escolher o curso.

2.2 - Que tipo de contacto com o design gráfico lhe foi mais influente para decidir mudar de ramo na carreira? Experiências práticas no design, interação com designers, exposição a objetos de design ou leitura mais teórica?

E: Na graduação eu me interessei especialmente pela fotografia, e pelas disciplinas de design gráfico, história da arte e história social. Fiz como iniciação científica uma pesquisa na área de cenografia. Eu me interessava por muitas coisas, mas as aulas ligadas ao design gráfico eram minha preferidas, e certamente pesou também o lado prático, eu queria ter logo a minha independência financeira.

2.3 - Menciona na entrevista com Snaith que obteve inspiração de designers como Mau, Kalman, Tschichold, e mais tarde Massin e o design holandês influenciado por van Krimpen. Hoje em dia ainda sente que estas influências estão presentes no seu trabalho? Existe mais alguma influência que gostaria de adicionar à lista?

E: Essas listas são sempre um tanto aleatórias... Hoje em dia eu acho que ter editado o Elementos do estilo tipográfico, do Robert Bringhurst, em português e toda a minha atuação com os livros sobre design brasileiro, o sobre a Bea Feitler, o Design total sobre o Cauduro e Martino e, sobretudo, a Linha do tempo de design gráfico do Brasil foram fundamentais para a minha formação.

2.4 - Costuma ter uma abordagem mais intuitiva ou teórica nas escolhas de layout, cor, tipografia, semiótica?

E: Existe um repertório pessoal que atua nas decisões de projeto, não acho possível fazer essa separação.

3 - Relação Designer - Livro

Na sua entrevista com Sarah Snaith para a Eye 100 em 2020 menciona que gosta de livros “em que o seu design é uma tradução inteligente do seu conteúdo” e que “livros simples e bem feitos, ao contrário do que se pensa, são difíceis de conseguir e requerem muita experiência.”

3.1 - Na sua carreira já trabalhou em muitas traduções e reinterpretações de obras de outros autores. É frequente trabalhar em contacto direto com o autor? Que estratégias aplica para, nas suas abordagens mais livres, transmitir a “visão” do autor quando não pode simplesmente perguntar a sua opinião?

E: O contato com o autor é muito intenso nos livros de arte, em livros de texto a interação costuma ser bem pequena. Um projeto é uma interpretação pessoal de um conteúdo, não vejo como uma tentativa de transmitir a visão do autor, não é possível pensar com a cabeça de outra pessoa. Quando o autor é vivo ele é sem dúvida uma interlocução valiosa, mas o que importa mesmo é o que está no livro e não o que está na cabeça dele.

4 - Comunicação do Design Gráfico

A sua entrevista com Snaith termina com “O grande desafio que os designers gráficos enfrentam hoje é conseguir comunicar adequadamente para além dos seus niches consensuais.” Publicações académicas de design gráfico, devido à sua natureza visual, dependem muitas vezes de suportes visuais de alta qualidade para transmitir a informação adequadamente.

4.1 - Na sua opinião, as dificuldades (económicas e materiais) relacionadas com a dependência visual das publicações de design gráfico contribuem para o desafio da disseminação do design gráfico? Existem outros fatores mais influentes?

E: Acho que os designers em geral leem pouca teoria, e isso faz com que o campo teórico não avance muito e que poucas editoras invistam nesse nicho.

4.2 - Uma das estratégias da Ubu para maximizar a venda e disseminação de publicações está na criação de duas edições separadas, iguais em conteúdos mas com graus de produção diferentes. Existem outras estratégias que está a testar/gostaria de desenvolver mas não passam para a produção? Se sim, quais são os seus impedimentos?

E: A Ubu tem várias estratégias para ser uma editora saudável financeiramente. Colocamos em prática todas as nossas hipóteses.

4.3 - Acredita que as ligações de forma e conteúdo que desafiem o leitor (exemplo: as páginas não recortadas na sua edição de *Bartleby o escrivão*), aplicadas a publicações académicas no campo do design gráfico, podem contribuir para (1) uma maior disseminação do design gráfico; (2) uma melhor compreensão teórica e/ou histórica do design gráfico?

E: Acho que no campo do design as experimentações são bem-vindas e podem incentivar um público que talvez não se empenharia em comprar e ler um livro. Mas acho fundamental que as experimentações sejam coerentes com o conteúdo, e não gratuitas. Elas não devem ser um fim em si mesmas ou uma estratégia exclusivamente comercial.

5 - Livros na Era da Informação

Numa era de “overdose de informação”, as notícias viajam rápido, de forma curta e sem tempo para serem questionadas, contribuindo para uma enchente de informação falsa.

5.1 - Acredita que o design de livros venha a ser influenciado mais pela forma como o público “prefer” a informação, simplificando a sua forma e conteúdo e dando prioridade ao consumo rápido, ou como parte da sua resistência deve procurar abordagens contrárias de forma a sobreviver como ferramenta de comunicação?

E: Não entendi essa pergunta.

(Depois de clarificar: Na sua opinião, os livros devem seguir o caminho da tecnologia e simplificar o conteúdo (ficarem mais parecidos com o online), ou irem numa direção oposta para se diferenciarem? E: alternativa 2!)

5.2 - Pode a tecnologia, de certa forma, ser aliada à disseminação de publicações impressas? Em particular relacionadas com o design gráfico? Por exemplo: publicações híbridas (físicas e digitais), interações entre dispositivo e publicação (realidade aumentada) são um caminho viável para o ambiente de comunicação em massa contemporâneo?

E: Não vejo como um frutífero.

5.3 - O livro continua (e continuará) a ser uma ferramenta predileta de expressão na comunicação? E de eficácia na comunicação?

E: Predileta pra quem? Se estamos falando de predileção depende do gosto pessoal de cada um. “Comunicação” é um campo absurdamente abrangente, o livro é uma mídia eficaz para a comunicação de um determinado tipo de informação.

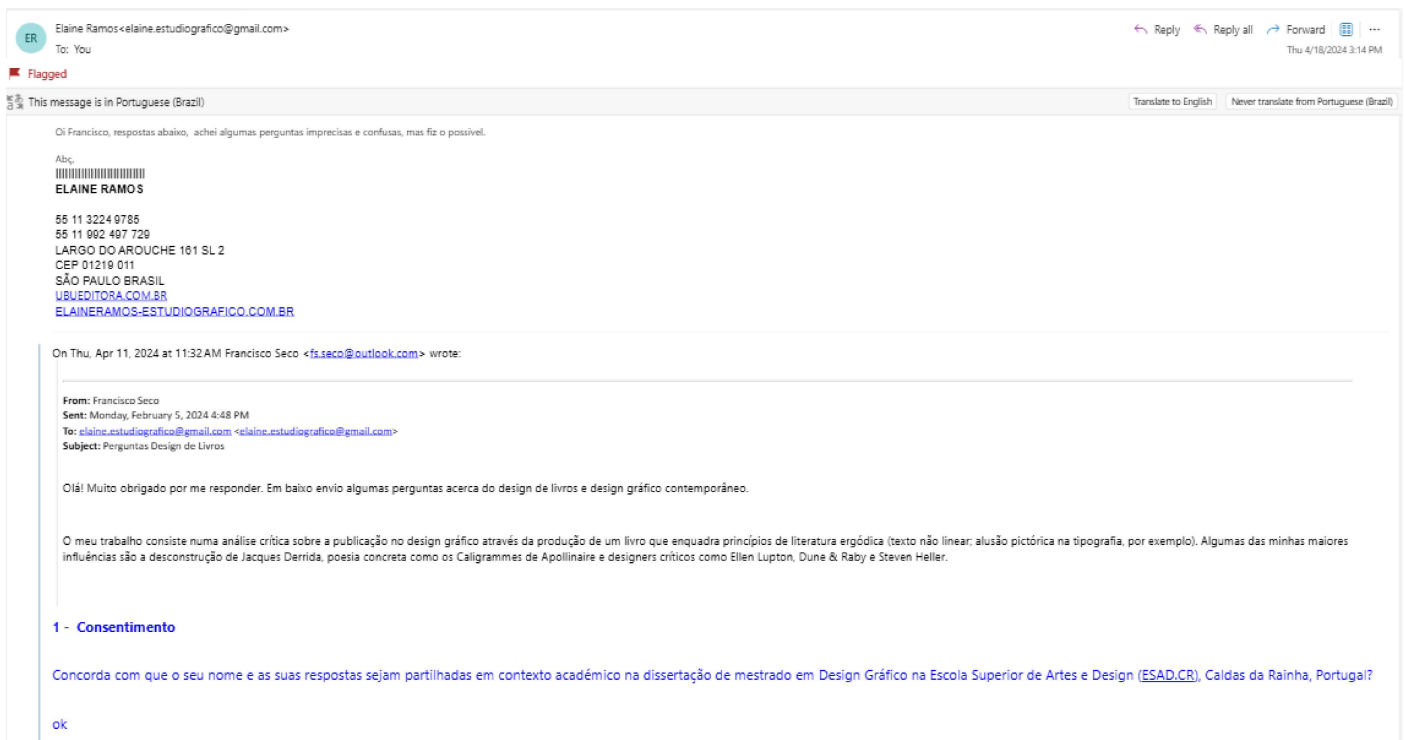


Figura 94 Consentimento por escrito de Elaine Ramos (imagem do autor).

Figura 95 Consentimento por escrito de Marco Balesteros (imagem do autor).

