

# SOBREPOSIÇÕES

JOANA BARROS

# SOBREPOSIÇÕES

---

CADERNOS QUE POTENCIAM A CRIATIVIDADE E  
A IMAGINAÇÃO

ESAD.CR  
Escola Superior de Artes e Design  
do Instituto Politécnico de Leiria

Rua Isidoro Inácio Alves de Carvalho  
2500-321 Caldas da Rainha

[www.esad.ipleiria.pt](http://www.esad.ipleiria.pt)

Relatório de Projeto Final  
Mestrado em Design de Produto

Autora  
Joana Inês Abraúl Barros  
[bjoana@hotmail.com](mailto:bjoana@hotmail.com)

Orientador  
Renato Jorge Costa Lopes Bispo

2019

Um agradecimento muito especial ao meu orientador, à minha família, ao meu namorado e aos meus amigos.

Obrigada.

## PALAVRAS-CHAVE

---

Design, Criatividade, Imaginação, Jogo, Cadernos.

## RESUMO

---

A presente investigação começou com a vontade de compreender como o design poderia contribuir para que as pessoas fossem mais confiantes da sua imaginação e de que forma o design pode ser uma fonte potenciadora de criatividade que se adapta ao dia-a-dia das pessoas e aos seus afazeres, com a capacidade de proporcionar um ritmo mais calmo que as incentive a desacelerar.

Procurou-se começar por perceber qual é a base para o desenvolvimento da criatividade. Esta passa pela curiosidade, pela vontade inerente ao ser humano de questionar sobre o que o rodeia, aprender e ampliar conhecimentos, armazenando-os na memória. A criatividade e a imaginação permitem-nos olhar para o mundo de uma forma mais atenta. As coisas mais simples e improváveis do dia-a-dia ganham conotações diferentes, aprendemos a apreciá-las e a tirar partido das potencialidades que nos podem oferecer, descobrimos outras perspetivas e a capacidade de nos expressarmos criativamente é enriquecida.

Este projeto é um conjunto de cadernos em papel vegetal que pretende estimular o mundo livre e infinito da curiosidade, da criatividade e da imaginação. Os graus de transparência das folhas reforçam a sensação de profundidade, continuidade e de fluir dentro de uma história que ganha vida através da imaginação de cada um. Os cadernos representam a passagem do tempo e a sua transformação, não existem quebras ou limites, todas as páginas dependem umas das outras para contar a história, tornando-se numa só.

Os cadernos são precursores de um quadro maior, apresentam uma aventura que começa no papel, mas que se pode desenvolver em novas descobertas. Pretendem inspirar, proporcionar novos desafios, tornar visíveis interesses pessoais e novas oportunidades de ação e expressão desconhecidas ou até mesmo descobrir talentos escondidos. Através de um conjunto de folhas dobradas podemos ultrapassar a fronteira entre a realidade e a fantasia, preenchendo-nos com uma visão mais ampla do mundo.

## KEYWORDS

---

Design, Creativity, Imagination, Play, Notebooks.

## ABSTRACT

---

The present investigation started with a desire to understand how design could contribute to making people more confident about their imagination, and how design can be a source of creativity which adapts to people's daily lives and tasks, with the ability to provide a calmer pace that encourages them to slow down.

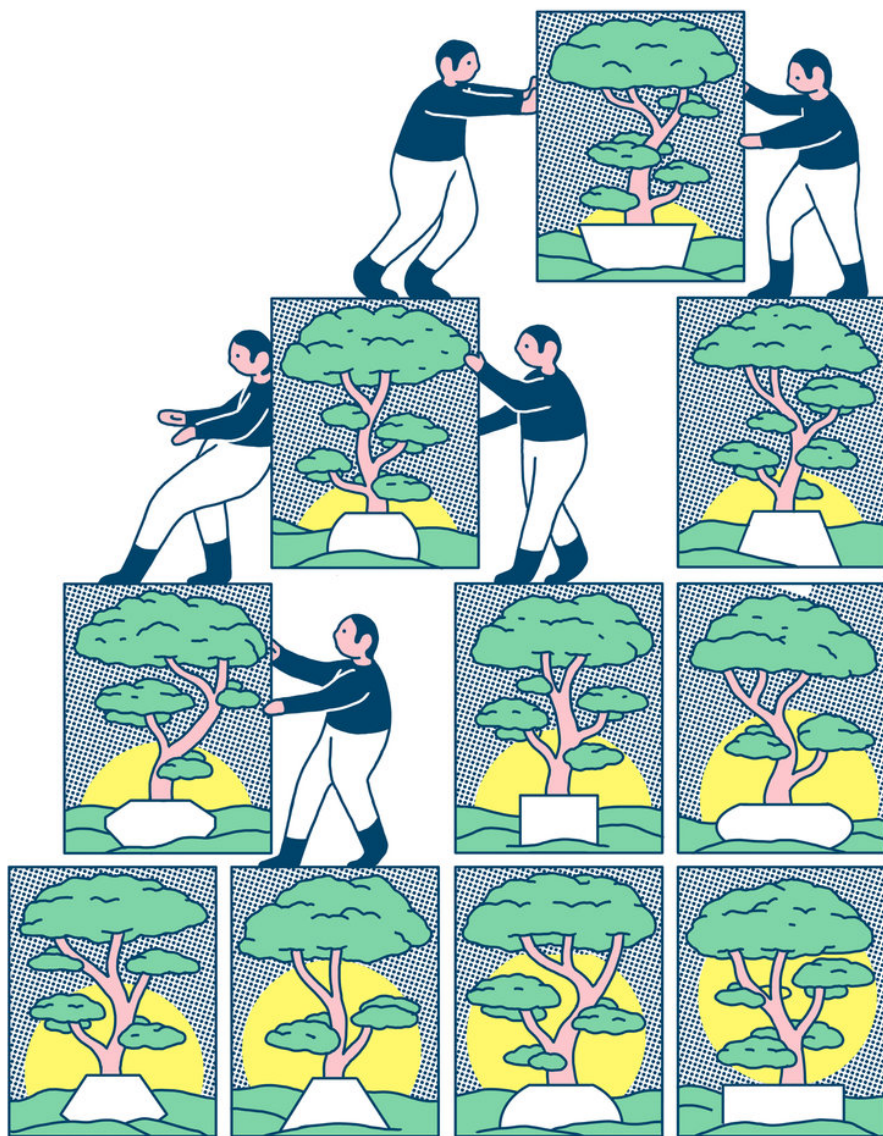
To begin with, it is crucial to understand the basis for the development of creativity. This goes through curiosity, the inherent willingness of the human being to question their surroundings, to learn and to expand knowledge and store it in their mind. Creativity and imagination enable us to take a closer look at the world. The simplest and most unlikely events in our everyday life gain different connotations, teaching us to appreciate them and allowing us to take advantage of their potential while discovering other perspectives; it is highly enriching to acquire the capacity to express ourselves creatively.

This project is a set of notebooks on parchment paper intended to stimulate the free and infinite world of curiosity, creativity and imagination. The degree of transparency of the leaves reinforces the sense of depth, continuity and flow within a story that comes to life through the imagination of each individual. The notebooks represent the progression of time and its transformation, there are no breaks or boundaries, all pages rely upon one another to tell the story, becoming one in the end.

These notebooks are the precursors of a bigger picture, highlighting an adventure that begins on paper to then develop into perhaps new findings. It aims to inspire, to provide new challenges, to make personal interests noticeable and to open new doors to opportunities and unfamiliar expression, or to even discover hidden talents. Through a set of folded sheets one can cross the line between reality and fantasy, filling ourselves with a broader view of the world.

# ÍNDICE

1. O DESIGN COMO FONTE DA CRIATIVIDADE E DA IMAGINAÇÃO	12
1.1. THE RED TURTLE	14
1.2. PENSAMENTO E MEMÓRIA	19
1.3. FANTASIA, INVENÇÃO, CRIATIVIDADE E IMAGINAÇÃO	25
1.4. JOGO E CRIATIVIDADE	35
1.5. ESTADO DE FLUXO	45
2. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	50
2.1. PAPEL	52
2.2. CADERNOS	59
2.3. EXPERIÊNCIAS	64
2.4. CADERNOS FINAIS	70
2.4.1. HORIZONTE	72
2.4.2. ESCRITA	78
2.4.3. EXPLORAR	86
2.4.4. COR	90
2.4.5. UNIVERSO	96
2.5. CRIAR CONJUNTOS	102
2.6. CONHECER OS CADERNOS	104
2.6.1. FORMATO	106
2.6.2. CAPA	108
2.6.3. CAPA INTERIOR	110
2.6.4. COSTURA	112
2.7. MATERIAIS E PROCESSO	114
3. CONCLUSÕES	122
CRÉDITOS DE IMAGENS	130
TEXTOS ORIGINAIS	132
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	133
BIBLIOGRAFIA CONSULTADA	135



# 1. O DESIGN COMO FONTE DA CRIATIVIDADE E DA IMAGINAÇÃO

Imagem 1.  
Focus, ilustração de  
Evan M. Cohen, 2018.



Imagem 2.  
The Red Turtle, filme  
de animação de  
Michael Dudok de Wit,  
coproduzido pelo  
Studio Ghibli e Wild  
Bunch em associação  
com a Why Not  
Productions, 2016.

## 1.1. THE RED TURTLE

Um homem à deriva no mar, no meio de uma grande tempestade. A todo o custo tenta sair, mas sente-se encurralado por um cenário onde os pingos fortes caem sobre as grandes e aterrorizantes ondas cinzentas. Já de dia, acorda numa ilha na companhia de um caranguejo e do som dos pássaros a voar. Enquanto explora passa por uma imensa floresta de bambus, ao escalar as rochas altas o horizonte que avista tem tanto de paradisíaco como de assustador, surge o desespero e os gritos ecoam. Descobre água e fruta e continua na busca pelo desconhecido.

Os fatores de sobrevivência são diversos e os perigos escondem-se em cada canto, a começar pela queda numa pequena fenda de uma rocha. O homem, habilmente, começa a utilizar os recursos ao seu redor, como as canas de bambu, para construir uma jangada, mas a noite cai. O dia nasce e continua a construir a jangada. Já no mar e afastado da costa, algo destrói a jangada, sem perceber o que é, volta a terra. Várias jangadas são construídas e destruídas.

A persistência é tal que volta a construir outra jangada, que por sua vez volta a ser destruída, mas uma vez caído na água ele depara-se

com uma enorme tartaruga vermelha, nada rapidamente e tenta proteger-se do animal marinho, mas a tartaruga não lhe faz mal e acaba por se afastar. Com a jangada destruída volta para a ilha. O desespero e a raiva são agora incontroláveis e mais uma vez os gritos ecoam por toda a ilha. Descobriu o que o tem impedido de voltar para casa, e agora a tartaruga vermelha rasteja pela areia na sua direção. Enfurecido, ataca a tartaruga com uma cana de bambu e vira-a ao contrário.

Começa a construir outra jangada, a tartaruga impedida de se mover mantém-se imóvel na areia e o sentimento de remorso começa a apoderar-se do homem. Mas a noite cai, ele adormece e sonha que a tartaruga está a subir para o céu. Acorda repentinamente, o arrependimento surge e tenta salvá-la virando-a para cima, mas é demasiado pesada. Corre desesperadamente para ir buscar água, mas percebe que é tarde de mais. Adormece ao seu lado e acorda com o som da carapaça a estalar a meio, olha para o horizonte e o mar está calmo, no céu o pássaro voa e as estrelas brilham, ao olhar de novo para a tartaruga é surpreendido com uma mulher de longos cabelos vermelhos dentro da carapaça, não consegue acreditar no que está diante dos seus olhos, tenta acordá-la mas sem qualquer reação, constrói um abrigo para a proteger do sol e espera pacientemente sentado na areia.

A meio da noite começa a chover e o homem vai buscar mais vegetação para a proteger da chuva, subitamente a mulher acorda. Na volta, o homem apercebe-se que ela já não se encontra ali e procura-a por toda a ilha. A noite continua e ele volta a adormecer na praia. Acorda de manhã e ela está no meio do mar, o homem dá-lhe a sua camisola e afasta-se, quando volta observa que ela está a lançar a carapaça da tartaruga pelo mar dentro e ele faz o mesmo com a jangada que estava a construir. A noite cai e ambos flutuam e nadam tranquilamente na água, um novo capítulo é traçado, o destino altera-se e encontram um lugar neste novo mundo.

Alguns anos mais tarde têm um filho, que ao crescer cria uma relação muito próxima e peculiar com o mar. Um dia despede-se dos seus pais e parte na busca do seu próprio caminho com a ajuda de um trio de tartarugas. O homem e a mulher continuam a sua vida na ilha, envelhecendo e visivelmente felizes.

A noite cai, o mar está tranquilo, o céu é estrelado, a lua brilha e o homem fecha os olhos, a mulher imediatamente apercebe-se da

sua morte, deita-se ao seu lado e segura a sua mão pela última vez, transformando-se de novo na enorme tartaruga vermelha, rasteja pela areia, retorna ao mar, fazendo-nos pensar se algum dia deixou de ser uma tartaruga, ou se a estivemos a ver pelos olhos do náufrago.

Comecei pela descrição deste filme como primeira abordagem, porque este é, sem dúvida, um verdadeiro desafio à imaginação, não só por ser um filme extremamente delicado, com uma alargada e profunda carga poética, é também uma narrativa que nos permite contemplar e propor as nossas próprias reflexões e interpretações. Tem tanto de realidade como de sonho, de completo como de incompleto, mas é essa ambiguidade interpretativa que nos desafia a dar um ou mais significados aquilo que vemos, é o que nos faz imaginar e fantasiar enquanto vivemos num mundo cheio de significados impostos, obrigações e futuros pré-escritos, lembra-nos da magia e do mistério das histórias e como pode ser tão gratificante estar à deriva numa experiência cinematográfica.

O desafio é claro em vários sentidos, mas a sua verdadeira expansão está na forma como este é animado, as imagens, os cenários paisagísticos e as cores utilizadas são uma esperança artística, fazem tanto ressaltar os ciclos do dia como a sensação de tristeza, desespero, felicidade, tranquilidade e uma certa paz. Os recursos visuais tanto prendem a nossa atenção como nos permitem divagar sobre as cores vibrantes e as escalas de cinza. Embora exista alguma modelação em computador é principalmente criado através do desenho. A simplicidade e pureza do traço é perceptível nas marcas e texturas que envolvem todas as personagens e o cenário animado.

A falta de diálogo e a predominância de música e sons são mais uma forma de estímulo à imaginação. Subtis e enigmáticos criam uma dinâmica que nos transporta para dentro daquele espaço e circunstância. Sem nunca expressarem uma palavra conseguimos empregar a qualidade de sonho, onde podemos imaginar as suas vozes e o que diriam, sentimos o som do vento, o bater das ondas, o voar dos pássaros, os gritos de desespero e as canas de bambu a partir, sensações que muitas vezes passam despercebidas quando existe um texto sobreposto. O poder da música, dos sons e ruídos flutua como uma chave direta para um mundo de sensibilidade, beleza e poder emocional, que é tão ou mais eficaz que qualquer palavra dita.

O filme relata as diversas capacidades humanas e a força da natureza, mas mais importante, ensina-nos como pode ser poderoso quando

esses dois mundos, que nada têm de opostos, se cruzam e criam uma conexão tão simbólica como real e uma afinidade tão vulnerável como profunda e misteriosa. Carrega consigo uma mensagem muito importante para o presente e para o futuro, a valorização e o respeito pelo ciclo de qualquer vida, a liberdade como um dos bens mais preciosos, a consciência e a aceitação de que o amor é possível em todos os lugares e de todas as formas e a reconexão com as coisas mais simples e por vezes mais improváveis da vida.

Este filme tornou-se num exemplo a seguir, ajudou a delinear os objetivos a alcançar tanto no projeto como ao longo do relatório. The Red Turtle apresenta um conjunto de diferentes características que inspiraram a realização deste projeto, como: a abertura da obra e a sua liberdade interpretativa que nos permite refletir sobre as inúmeras respostas; o estímulo criativo e potenciador da imaginação que ressalta na profundidade da história ilustrada; o desafio e a curiosidade como elementos essenciais para contar ou escrever qualquer história; e a capacidade de escrever histórias que transcendem os limites da idade, acessíveis a todos independentemente dos limites culturais e da linguagem.

## 1.2. PENSAMENTO E MEMÓRIA

Segundo Munari (2007), o mundo da fantasia, da invenção, da criatividade e da imaginação foi sempre mantido em segredo, os produtos chegam ao consumidor finalizados, sem nunca revelar o surgimento da ideia ou a forma como esta foi pensada. Apesar da dificuldade em distinguir estas capacidades humanas, tendo em conta que frequentemente estas atuam em simultâneo, Munari acredita que as pessoas querem compreendê-las de forma a usufruir e tirar maior partido delas, defende que divulgá-las potenciará a sua utilização.

Com efeito, de que forma é que o design pode ser uma fonte potenciadora de criatividade? E por consequência, como seria o mundo se as pessoas fossem mais confiantes da sua imaginação? Estas questões têm respostas múltiplas e inesgotáveis, que ao longo da investigação foram analisadas.

Considerou-se essencial perceber os processos que estão por trás do desenvolvimento destas capacidades. Estes passam por entender a enorme plasticidade cerebral de que o homem é dotado, e como é que o mundo que nos rodeia pode ser um fator essencial para o seu desenvolvimento. A harmonia entre ambos permite a individualidade

do cérebro com um alargado número de pensamentos que por sua vez são armazenados na memória, essas relações entre experiência e memória são a base das faculdades criativas.

A curiosidade e a necessidade de alargar o conhecimento que o homem preserva como essencial ao longo da sua vida é a verdadeira fonte da grande plasticidade do cérebro humano. A infância é a altura em que a plasticidade do cérebro é maior, o momento mais crítico das nossas vidas, e esse é o grande truque da evolução, esse longo período sobre os cuidados dos progenitores permitiu, ao contrário de outras espécies animais, a construção do cérebro humano de uma forma lenta e portanto com uma maior dimensão e plasticidade, o que explica o facto de permanecer infantil durante muito tempo ou até mesmo para sempre. A forma como é estimulado ao longo da vida, torna-se um fator decisivo sobre a plasticidade do cérebro na idade adulta, que se não forem tomadas as devidas precauções tende a diminuir cada vez mais à medida que envelhecemos (Maffei, 2018).

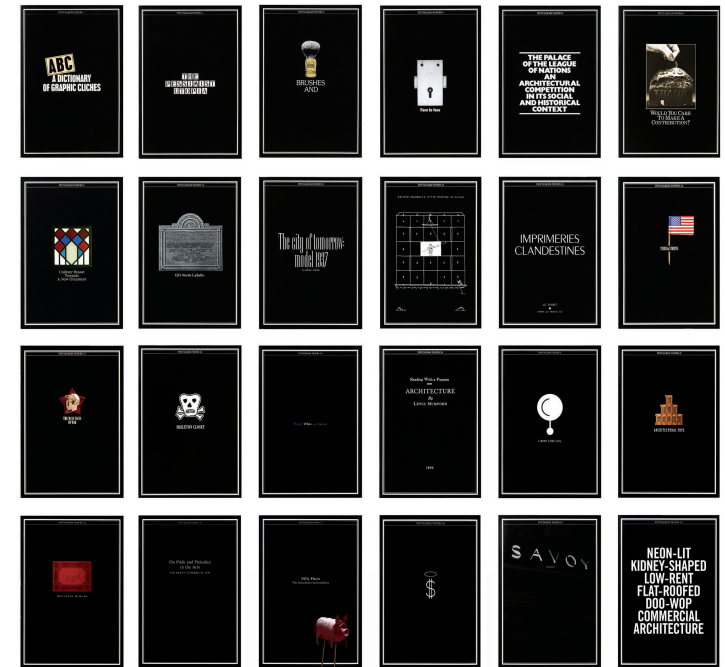
Maffei (2018) considera que o cérebro e o ambiente que nos rodeia dependem um do outro para funcionar. A plasticidade do cérebro humano é desenvolvida pelos estímulos sensoriais provenientes do ambiente e depende destes para explorar, criar, ajustar e se envolver nas suas próprias experiências. A forma como o ambiente exterior é facultado vai conduzir a essas práticas.

Os Pentagram Papers são uma publicação produzida anualmente pelo estúdio de design Pentagram. Todos os anos os temas são diferentes e não existem quaisquer regras em relação ao seu conteúdo, depende da visão do parceiro da empresa que os executa. Os Pentagram Papers são um conjunto de exemplos de entretenimento, observações e provocações que estimulam e encorajam novas perspetivas. Veem a curiosidade e o conhecimento como um fator essencial para a estimulação e inovação criativa. Desafiam-nos a olhar para coisas que a maior parte das vezes ignoramos ou assumimos como garantidas e convidam-nos a colecionar elementos do ambiente que nos rodeia, sejam fotografias ou objetos.

*“O mundo exterior ao indivíduo é explorado pela inteligência mediante manipulações e operações lógicas, com o objetivo de procurar perceber as coisas e os fenómenos que nos rodeiam. A visão, a audição, o tacto e todos os outros receptores sensoriais entram em ação simultaneamente e a inteligência procura coordenar todo o tipo de sensação para tomar consciência do que se está a passar.” (Munari, 2007, p.21)*

Imagem 3.  
Pentagram Papers,  
conjunto de publicações  
do estúdio de design  
Pentagram, (1975 - em  
continuação).

Imagem 4.  
Pentagram Papers 47:  
Museum Collection,  
desenhado por Luke  
Hayman, 2017.



O cérebro humano está equipado com propriedades que se permitem moldar em função de um ambiente exterior que está em constante mudança. Essa possibilidade de aprendizagem e de adaptação desenvolve a sua plasticidade, tornando-nos conscientes que os estímulos que nos rodeiam são indispensáveis para um cérebro saudável, suavizando assim, o seu envelhecimento. No entanto, tendemos a movimentarmo-nos de uma forma sistemática pelo mundo, em que a pressa, o consumismo e os afazeres muitas vezes não nos permitem tirar partido dos estímulos que nos rodeiam. Sabendo que o ambiente como estímulo é um fator decisivo para o homem, é importante lembrar que o cérebro se constrói de uma forma lenta, e para isso é essencial criar tempo para olhar para as coisas que nos envolvem, reparar nessas pequenas interações sensoriais, refletir e explorá-las.

Suri (2005) e Ackroyd, Dyer e Bush (2001) apresentam-nos um conjunto de documentação fotográfica como um exemplo de que a chave para nos relacionarmos com o ambiente que nos rodeia, seja este natural ou projetado, é observar. Através de fotografias são partilhados entusiasmos e interações do dia-a-dia das pessoas, que mostram inúmeros exemplos de como somos influenciados a adaptar e explorar o espaço que nos rodeia em prol das nossas necessidades, sejam estas físicas, sociais ou culturais. A busca pela inspiração pode estar na base destas observações, tornando-nos conscientes das diversas coisas que temos falhado em reparar, que por muito simples que possam parecer e até mesmo surpreendentemente óbvias, o curso apressado em que vivemos não nos permite tirar partido desta fonte de inspiração.

Suri (2005) sugere que cada fotografia exposta ao longo do livro possa ser um convite à curiosidade e uma provocação que encoraje uma tomada de consciência sobre estas interações intuitivas. Ao examiná-las percebemos diretamente como é que o design funciona ao longo da nossa vida e as suas consequências e oportunidades.

Para Maffei (2018) o cérebro humano apresenta diferentes mecanismos de resposta ao ambiente, com ritmos e intenções diferentes. Um é de resposta mais rápida e automática, está diretamente ligado à sobrevivência e aos reflexos e é naturalmente um pensamento inconsciente. O outro é de resposta mais lenta, vincula os acontecimentos no tempo armazenando-os na memória, é consciente e influenciado tanto pela evolução biológica como pela evolução cultural. O pensamento resultante pode ser expresso pela palavra, pela reflexão, pelo ato criativo, entre outras formas de expressão.

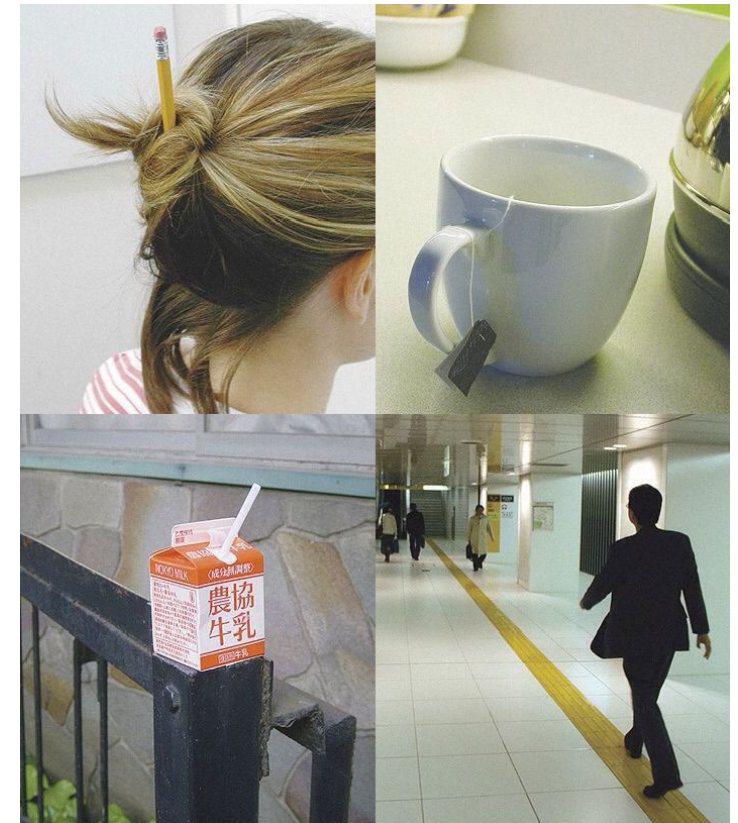


Imagem 5.  
Conjunto de fotografias  
do livro *Thoughtless  
Acts?*, de Jane Fulton  
Suri e IDEO, 2005.



Imagem 6.  
Hertfordshire, England,  
fotografia de Richard  
Wentworth, 1981.

A memória é a faculdade mental que permite alargar os dados na nossa consciência, armazenando-os. Cria uma ordem de acontecimentos temporais que nos permite recordar e realizar outras intervenções mentais, produzindo novos conhecimentos e objetivos.

Segundo Csikszentmihalyi (2002), a Ciência e a Filosofia nasceram pelo simples desfrute de pensar e refletir, fazendo da memória a mãe da cultura e por conseguinte a faculdade mental mais respeitada desde que existem registos de inteligência humana.

No entanto, os pensamentos são armazenados na memória em diferentes categorias, que se regem pela sua importância, necessidade funcional e estruturação do tempo. Para Munari (2007) existem três setores da memória, o primeiro é de curta duração, engloba apenas conhecimentos que recordamos e que servem simplesmente para aquele momento em questão, seguidamente são esquecidos. O segundo setor é de longa duração, envolve todos os conhecimentos que serão sempre recordados ao longo da vida de forma a providenciar melhores experiências, seja nas relações com os outros ou em projetos individuais, servem para sempre e nunca são esquecidos. No terceiro setor, tratamos de conhecimentos que nascem das funções genéticas, ou seja, são as memórias das memórias, os conhecimentos que são transmitidos de geração em geração, de pessoa para pessoa.

Seguramente, os pensamentos que se enquadram no segundo e terceiro setor da memória são os que mais podem contribuir para uma melhor qualidade de vida, onde predomina a capacidade de conservar a memória através dos dados colecionados e estruturados ao longo do tempo, sendo que a memória de um adulto contém mais conhecimento do que a memória de uma criança. Contudo, existe uma relação de dependência entre todos os setores, sendo que o segundo e o terceiro influenciam, de uma forma positiva, o primeiro setor para que este possa ser recordado e posto em prática. Muitas vezes é neste setor que estão as coisas mais pequenas, que muitas vezes consideramos insignificantes, como por exemplo, chegar a horas a um certo local, mas que a longo prazo foram importantes recordar para que outros acontecimentos mais importantes surgissem, acontecimentos esses que se localizam no segundo e terceiro setor. Assim, o campo do conhecimento está em constante crescimento e desenvolvimento.

## 1.3. FANTASIA, INVENÇÃO, CRIATIVIDADE E IMAGINAÇÃO

Agora que compreendemos, mesmo que resumidamente, como funciona e se desenvolve a base do cérebro inerente ao pensamento, e como este responde em função do ambiente que o rodeia, entendemos que as faculdades humanas ligadas à criatividade são operações que se dão na memória e que relacionam, de diferentes formas, todos os conhecimentos adquiridos ao longo da vida. No entanto, para que seja possível pôr estas faculdades em prática é necessário explicá-las e entendê-las.

Para Munari (2007) estas capacidades humanas estão divididas em quatro. A primeira, é a faculdade mais livre, a (i) fantasia, tem a absoluta liberdade para pensar naquilo que quiser, pode ser algo completamente irracional e inexplicável ou algo incrível e fabuloso. A segunda faculdade, a (ii) invenção, também é construída sobre a

base de um pensamento livre, no entanto, tem em consideração a sua viabilidade. A sua maior preocupação é o funcionamento prático e se realmente é possível tirar partido daquilo que é inventado, esta pode ou não, estender-se a um lado estético. A terceira faculdade é a utilização finalizada da fantasia e da invenção em simultâneo, a (iii) criatividade, que abrange todos os campos do saber e que está em constante transformação. Por último, a quarta faculdade, a (iv) imaginação que funciona como um meio para visualizar tudo o que as outras capacidades humanas (fantasia, invenção e criatividade) pensam.

As faculdades como a fantasia, a invenção e a criatividade têm o propósito de permitir pensar, descobrir e produzir coisas que não existem. Nascem de novas relações que o pensamento cria com os conhecimentos já adquiridos na memória, tornando-se num procedimento seguro e válido de que as pessoas podem dispor. A imaginação é diferente das outras faculdades, tem a capacidade de imaginar coisas que já existem, se a imaginação não for criativa, não vai conseguir visualizar e expor os pensamentos provenientes das outras faculdades.

*“Pensem em quantas pessoas vêem um rosto na lua. Porquê apenas um rosto? Por que não um pavão? Ou um cópris? Porque o cópris nunca o viu, não o memorizou e, portanto, não o pode reconhecer. Enquanto que o rosto humano é a primeira coisa que um ser humano vê assim que vem ao mundo. É a primeira imagem que é memorizada, que todos memorizam e, portanto, dizer que se vê um rosto na lua é das associações mais simples que se podem fazer. Que coisas vemos, de resto, nas manchas das paredes, no conjunto de fragmentos de mármore que formam determinados pavimentos, em certas rochas, em certas nuvens? Amiúde, um rosto. Há quem veja um camelo que se transforma em baleia.” (Munari, 2007, p.30)*

Com este excerto, Munari procura demonstrar extremos da imaginação, as pessoas que superam esta capacidade imaginativa e outras que estão totalmente desprovidas desta faculdade, necessitando muitas vezes do auxílio de um profissional, que torne visível esse pensamento projetual proveniente da fantasia, da invenção e da criatividade.

A fantasia é o primeiro degrau de uma escada onde se encontram os pensamentos com maior liberdade de espírito, todos os pensamentos são revestidos com incontáveis potencialidades, guias para um mundo de fantasia onde tudo é possível, ilimitado, original e onde o desfecho é sempre agradável, tendo em conta que não é tarefa da fantasia conferir se as associações que cria são realmente novas ou não. Esse papel é desempenhado pelo pensamento racional, a razão,

que analisa e verifica todos os dados através de métodos de lógica e que, em última análise, decide se compensa continuar ou não para o passo seguinte.

O mesmo processo acontece com a invenção, neste caso, o pensamento está expresso num projeto físico e funcional, sendo também investigado através de métodos experimentais. Apesar da sua principal característica ser a liberdade total, é importante entender que esta deve ser mediada. Tudo aquilo que é pensado deve ser claro e cuidado para que a aferição que lhe segue possa ser o mais justa possível, de outro modo acabamos por ficar com um conjunto de pensamentos fantásticos fechados numa caixa. Por estes e outros motivos é tão importante preservar a fantasia no tempo e no espaço através da cultura.

A criatividade é um encontro feliz entre a fantasia e a invenção, tornando-se a faculdade mais difícil de alcançar. De todas as outras é a que dispõe de um significado mais completo, pois tem a capacidade de se moldar e aceitar quando lhe é exposta outra ideia mais rigorosa e clara, exigindo que esta esteja em constante transformação. O surgimento imprevisível do ato criativo é mais frequente quando o cérebro está tranquilo e descontraído. Mesmo relaxado, o cérebro está em constante atividade involuntária, usufruindo da liberdade do pensamento. Quando o ato criativo acontece, é tão rápido que solicita e depende de todos os acontecimentos que foram posteriormente guardados, este vínculo entre criatividade e memória requer um intelecto rápido e adaptável, as pessoas que possuem uma mente com tais características e com a capacidade de as recordar têm mais privilégios sobre as pessoas que carecem destas faculdades.

1. Tradução livre da autora (Textos Originais, ver página 132)

*“(…) O tempo move-se mais depressa ou mais lentamente consoante o ambiente de certas zonas. Se os artistas entendessem isso melhor, poderia tornar-se uma fonte de inspiração excepcional.” (Ackroyd, 2001, p.6, T.L.)<sup>1</sup>*

Sendo a criatividade uma propriedade do homem, é indiscutível que os seus mecanismos cerebrais criativos estejam em constante procura de pensamentos que enriqueçam e estimulem este desejo pelo mistério, novas ideias, entusiasmos e fascinações, por esse motivo, todos podemos ter ideias criativas ao longo da nossa vida, mas apenas algumas pessoas têm um cérebro culturalmente preparado para fazer da criatividade um modo de estar na vida. O cérebro está mais disciplinado para lidar com os problemas diários e inevitavelmente criar soluções mais favoráveis e originais, quem é incompleto nesse

sentido tem mais dificuldade nessas adaptações, dependendo sempre de alguém que tenha essas capacidades mais desenvolvidas para o ajudar a criar respostas às mudanças da vida, deixando muitas vezes passar ao lado uma pluralidade de oportunidades.

Tanto os artistas, como os filósofos, os cientistas, os investigadores, entre outros, criam os seus próprios modelos, uns de uma forma mais elementar e exata outros através de análises mais emocionais e abstratas, mas cada um deles tira o seu ponto de vista sobre o dia-a-dia, as pessoas e o ambiente que os rodeia através de atos criativos, embora distintos entre si. As pessoas que os observam e analisam aceitam ou não os seus modelos também por intermédio dos seus próprios atos criativos com o objetivo de os compreender, formando-se assim, um ciclo de aprendizagem e conhecimento. Se nos movimentamos e damos resposta ao mundo através de atos criativos, uma pessoa com uma cultura muito reduzida tem mais dificuldade em criar relações entre pensamentos e seguidamente dispor da sua combinação, a fantasia está menos ativa e por consequência a imaginação terá mais dificuldade em visualizar a criatividade.

A criatividade é o maior objetivo a alcançar, é a cola que une todos os ingredientes para que o processo criativo possa surgir através dessas novas ligações, mas para que isso aconteça, é essencial um equilíbrio harmonioso entre todas as faculdades, essa é a melhor forma de tirar partido delas, todas trabalham em simultâneo e dependem direta e indiretamente umas das outras para funcionar, a sua divisão inicial foi apenas para simplificar a sua compreensão. A sintonia entre faculdades tem que ter na sua base um terreno que as beneficie, uma mente totalmente livre, desinibida de modelos estipulados e com o dom da vontade para se inspirar e adquirir conhecimento.

Wave é um livro da ilustradora Suzy Lee. Este livro é um exemplo de harmonia e união entre todas estas faculdades. Celebra a naturalidade e a liberdade das manifestações criativas e do conhecimento. O equilíbrio entre a fantasia e a realidade é visível no livro através da história, do traço desinibido da ilustração que varia entre duas cores e no uso inesperado dos limites das folhas de papel.

Imagens 7, 8, 9  
e 10. Wave, páginas do  
livro da ilustradora Suzy  
Lee, publicado em 2008.



Maeda (2006) fala-nos sobre a aprendizagem como a quarta lei da simplicidade. O maior incentivo para aprender é sentirmo-nos inspirados, e esse processo é simplificado quando existe uma enorme vontade de alargar o conhecimento. Estar num processo de aprendizagem constante torna tudo mais simples e mais objetivo. Muitas vezes a motivação pode vir de recompensas externas, mas em grande parte, quando o desejo de alcançar conhecimento se torna numa vontade pessoal, provem apenas de motivações particulares, em que as recompensas se transformam em reconhecimento pessoal e num enorme orgulho por aquilo que está a ser alcançado.

A vontade de questionar, de saber e de adquirir conhecimentos pode ser uma das formas mais puras de satisfação e alegria, principalmente quando estas estão rodeadas de diversas experiências anteriores que se podem associar a estas novas aprendizagens. Entendemos então, que a falta de conhecimento é um dos maiores obstáculos para a criatividade se desenvolver.

O conhecimento é um componente essencial para a liberdade criativa, para transmitir e expor com clareza e exatidão a mensagem, em qualquer situação ou formato e para qualquer recetor, fortalecendo a personalidade e a singularidade de cada um. Seguramente, não significa que uma pessoa com um vasto conhecimento tenha uma ótima capacidade criativa, é necessário que faça uso desses dados adquiridos na memória e que os cruze, de outra forma, a memória não passará de um composto de conhecimentos repletos de potencialidades incríveis fechadas.

*“Exactamente como um dicionário, que tem todas as palavras com as quais se constrói qualquer poesia, mas não tem sequer uma poesia.” (Munari, 2007, p.37)*

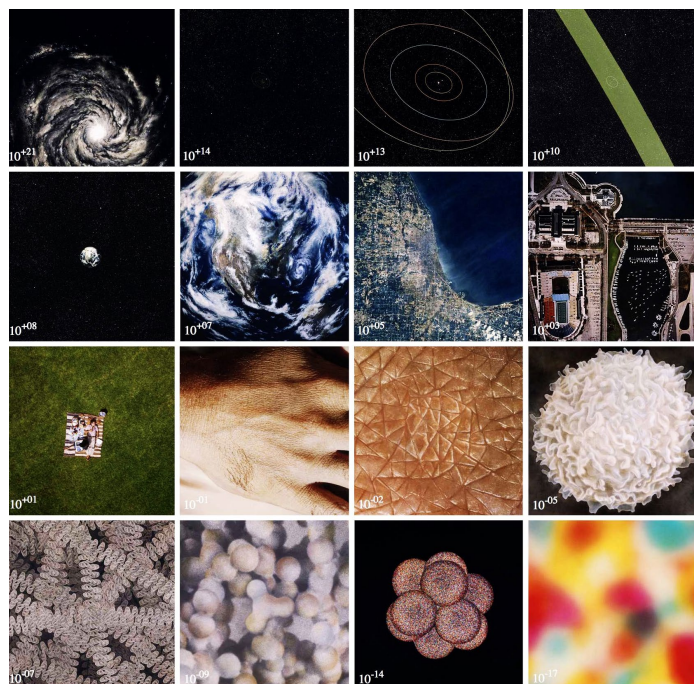
Compreendemos então que adquirir e interligar conhecimentos é um fator essencial para desenvolver uma mente criativa, mas perceber isso, apesar de ser um começo, não basta, é necessário que exista uma grande vontade própria para pôr em prática tais faculdades. É a nossa obrigação como sociedade tomar consciência que o futuro e a evolução dependem da forma como alcançamos e usamos estes conhecimentos, se nos tornamos pessoas dotadas de uma mente criativa ou apenas imitadores.

Podemos começar por olhar para as crianças, sabemos que é a altura da vida em que a plasticidade do cérebro é maior, e a forma como é desenvolvido vai determinar se estas se transformam em membros de uma sociedade independente ou acomodada. Então, se ambicionamos que as crianças se tornem pessoas providas de criatividade, temos que, dentro das suas capacidades, criar estímulos que as ajudem a imaginar e a memorizar um maior número de pensamentos e experiências, para mais tarde, se tornarem em adultos capazes de criar relações constantes entre novos pensamentos e conhecimentos adquiridos, capacitados para responder a qualquer problema que surja através de uma mente livre e criativa. Para que isso aconteça, é importante que tanto os adultos como as crianças se libertem dos condicionamentos e restrições a que são sujeitos a imitar padrões já existentes. Uma sociedade em que os adultos se ajudam entre si e às crianças que dependem deles, a formar a sua personalidade única, em que aceitam e vivem com os outros de uma forma criativa, só assim é que é possível conduzir a um progresso de evolução coletivo.

É mais fácil ocuparmo-nos apenas com os nossos problemas, mas para avançarmos com esta progressão coletiva, temos que nos encarregar de tratar dos problemas sociais, dos problemas de todos, é assim que se dá continuidade à cultura na sociedade. A criatividade encaixa-se perfeitamente nestes termos, uma pessoa criativa tem mais capacidade de recolher e transmitir novas ideias, potenciando um crescimento cultural que se desenrola numa sociedade que ambiciona estar em constante envolvimento e evolução.

O campo do design tenta englobar as necessidades coletivas da sociedade. A utilização da criatividade no design não se encarrega apenas da liberdade, da fantasia ou da funcionalidade da invenção, mas de resolver problemas e necessidades sociais, económicas e pessoais. Qualquer ato de criatividade, quando transformado em algo benéfico, sendo em forma de objeto ou de ambiente, contribui para o desenvolvimento da cultura. Transformar as pessoas em indivíduos mais criativos é dar continuidade à cultura e desenvolver a sociedade. Qualquer objeto que potencie esse conhecimento está a cumprir o seu papel. É o exemplo de Powers of Ten, um filme de Charles and Ray Eames e Astronomical, conjunto de 12 volumes do artista Mishka Henner.

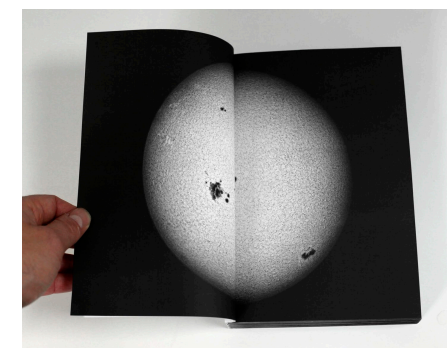
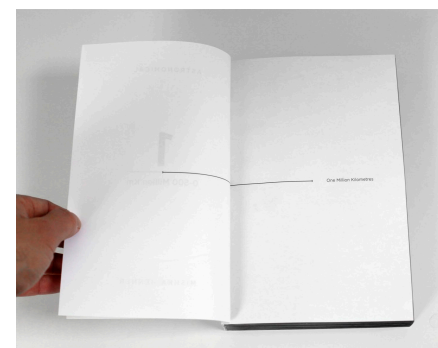
Powers of Ten é uma adaptação do livro Cosmic View: The Universe in Forty Jumps, de Kees Boeke, publicado em 1957. Este filme começa com um piquenique num jardim em Chicago, a cada dez segundos vemos o ponto de partida dez vezes mais longe até que chegamos ao Universo, depois a viagem é feita de novo para a terra, exatamente com a mesma escala, mas desta vez ultrapassa a vista inicial do piquenique e entra na escala celular. Este filme de Charles and Ray Eames é uma ferramenta que nos auxilia a compreender e visualizar o significado da escala matemática, adicionando um zero a qualquer número, ao mesmo tempo que nos desperta para a semelhança que existe entre a escala do universo e a escala celular. Este filme faz parte de uma coleção de projetos realizados pelos Eames com o objetivo de promover o conhecimento científico.



Astronomical é um conjunto de 12 volumes com 500 páginas cada. Representam um modelo à escala do sistema solar, onde o Sol está na página 1 e Plutão encontra-se na página 6000, a largura de cada página do livro equivale a um milhão de quilómetros. Estes dois projetos demonstram que o conhecimento pode ser acessível a todos os que tenham a curiosidade de o experimentar.

Imagem 11.  
Powers of Ten, filme de  
Charles and Ray Eames,  
produzido em 1977.

Imagens 12, 13, 14,  
15 e 16. Astronomical,  
conjunto de 12  
volumes do artista  
Mishka Henner, 2011.



# 1.4.

## JOGO E CRIATIVIDADE

Segundo Brown (2009), somos projetados para jogar, crescemos e transformamo-nos através do jogo. Quando pensamos no papel do jogo ao longo das nossas vidas, os primeiros momentos que nos ocorrem são memórias de uma grande felicidade e alegria, de pura satisfação e intenso desfrute, uma energia capaz de atenuar as dificuldades e aborrecimentos do dia-a-dia, capaz de nos renovar e despertar para novos caminhos e novas possibilidades, estas lembranças são o verdadeiro e valiosíssimo poder do jogo. Apesar de só conseguirmos entender o seu significado mais genuíno quando o experienciamos, Brown desvenda-nos algumas das suas propriedades. Entre estas está a habilidade de improvisação, a atração intrínseca e absorvente, que nos faz perder a noção de tempo e até mesmo a noção de nós próprios. A autoconsciência diminui e divaga-se, esta sensação de liberdade e desejo de continuação é encorajadora e estimulante, proporcionando uma total satisfação e bem-estar. É espontâneo, voluntário e supostamente sem propósito aparente.

A aprendizagem e a ampliação de conhecimentos, assim como a sua memorização, são feitos através do jogo, com maior predominância na idade infantil. Como consequência desse cruzamento, potenciam

a estimulação da criatividade e de todas as faculdades que a envolve, como a fantasia, a invenção e a imaginação. Então se somos construídos para encontrar, por intermédio do jogo, a realização pessoal, a nossa própria forma de expressão e, muito importante, desenvolver as nossas capacidades criativas, temos de aprender a desfrutar desta força que nós próprios construímos ao longo da nossa evolução.

Ao percebermos as propriedades que o jogo detém, entendemos o porquê da aprendizagem e da memorização serem mais benéficas e inesquecíveis quando aprendidas enquanto jogamos. O foco está direcionado apenas para aquele momento e é nele que está depositada toda a atenção, não há barulho de fundo, nem pensamentos indesejados, todos os pensamentos fantásticos que são adquiridos naquele espaço de tempo lúdico, são diretamente fixados na memória. A experiência é tão gratificante que, com certeza, será recordada por muito tempo, assim os pensamentos que provêm do jogo são mais profundos e duradouros, aumentando as reservas do conhecimento.

Para Brown (2009) a melhor forma de entender e comprovar que o jogo está difundido na cultura e na evolução biológica foi através de pesquisas científicas no reino animal, onde o jogo é incrivelmente concentrado. Este autor defende que provavelmente o jogo teve um valor de sobrevivência, tendo em consideração que está tão enraizado no nosso mundo, caso contrário já teria sido eliminado pela ordem natural da vida. Os animais quando jogam estão a aprender as regras de envolvimento em grupos sociais, a distinguir amigo de inimigo, a analisar o ambiente, a caçar e a lutar como necessidades de sobrevivência. O jogo é utilizado como uma prática para criar competências fundamentais para singrar e se adaptar ao mundo. O jogo é uma atividade primária, surge de estruturas biológicas, muito antes do desenvolvimento da nossa consciência ou capacidade verbal, por isso, o mesmo processo aconteceu com os primatas que se adaptaram e evoluíram até ao homem moderno. Por esse motivo, o que acontece com as simulações feitas pelas crianças e os adultos quando jogam não é muito diferente das outras espécies animais. Todas as observações feitas permitiram perceber realmente o que o jogo pode fazer pelos seres humanos, afirmando cientificamente o poder e a utilidade de jogar enquanto estratégia de sobrevivência e adaptação.

Quando jogamos estamos a moldar e a formar o cérebro, estamos na nossa mais pura forma de expressividade. Todos os conhecimentos adquiridos e depositados ao longo do jogo são simulações para

a sobrevivência no nosso dia-a-dia. No jogo podemos imaginar, experimentar e testar situações que nos ajudam a avaliar as consequências do nosso comportamento antes que este aconteça e aprender com isso. Como estamos apenas a jogar, sentimo-nos seguros e, portanto, arriscamos, sabemos que não estamos a magoar os outros e a nós próprios, física ou emocionalmente, se assim fosse, já não seria jogo. Combinar a realidade com atos lúdicos é a forma das crianças desenvolverem a compreensão do mundo que as rodeia e nos adultos essas combinações também estão muito presentes. O adulto tira proveito de todas as simulações feitas em criança e continua a fazê-las na idade adulta, imaginamos e fantasiámos com situações futuras, muitas vezes sem ter consciência desses atos. Todos estes conhecimentos deixam impressões no cérebro, dando-lhe continuidade e possibilidade de se organizar, um dos benefícios mais valiosos que o jogo pode proporcionar.

Uma das particularidades do cérebro de uma criança é a liberdade total. Não tem preocupações com os problemas do dia-a-dia e a sua atitude confiante em relação ao jogo permite sustentar e estimular o cérebro de uma forma saudável. Cada movimento explorado através do jogo vai permitir que a criança ganhe uma maior flexibilidade, tenha noções de espaço e de tempo e organize o conhecimento através de estímulos de aprendizagem que surgem à medida que se movimenta no mundo que a rodeia.

Um ser humano passa 9 meses no útero da sua mãe e a iniciação ao jogo, mesmo que de forma indireta, começa antes do bebé nascer. Jogar pode ser umas das mais valias para uma mulher grávida, porque de certa forma vai aliviar os desconfortos naturais da gravidez e por consequência, uma maior diminuição do stress, que ajudará o bebé a desenvolver-se com mais tranquilidade. Depois do nascimento, todos os movimentos são iniciativas ao jogo, desde esbracejar, pontapear, gatinhar e tentar levantar-se para começar a andar. O jogo é o meio utilizado para descobrirem e aprenderem como é que o seu corpo funciona. O domínio e a manipulação de brinquedos, assim como a interação e socialização com os pais através de brincadeiras é uma forma de os ajudar a alcançar o seu pleno potencial de jogo (Brown, 2009).

Quando uma criança joga não precisa de regras nem de instruções, muito menos de jogos formatados e determinados apenas por outros. Através de ligações imaginativas e fantasiadas que vai combinando, descobre aquilo que mais gosta e simplesmente joga.

Essa é a verdadeira autenticidade do jogo, todos os pensamentos e desejos vêm naturalmente de dentro e estão prontos a voar e a exprimir todos as suas potencialidades imaginativas e sonhadoras. A maior recompensa é a verdadeira satisfação inerente, a harmonia interior e um crescimento equilibrado. A verdadeira genialidade do jogo espontâneo é que cria pessoas autênticas e harmoniosas.

À medida que a sociedade avança, o jogo espontâneo recua, as experiências e os jogos são cada vez mais determinados e organizados pelos adultos. Sejam estes os progenitores ou os educadores, o supervisionamento constante torna-se uma ameaça para a liberdade de jogar, as crianças tornam-se menos confiantes de si próprias e das suas capacidades, as potencialidades tão valiosas que são aprendidas através do jogo espontâneo são postas de lado. Obviamente que, os adultos têm um papel fundamental em proteger as crianças de alguns riscos que possam provir dessas atividades mais livres, mas ao suspê-las, criam riscos ainda maiores para o seu futuro.

Munari (2007) afirma que é necessário despertar e desenvolver o conhecimento e a criatividade nas crianças e é da responsabilidade dos progenitores, educadores e professores tomar sentido e providenciarem esses momentos através de jogos criativos, se não o fizerem, os conhecimentos não se cruzam, e a criatividade e imaginação serão muito limitadas.

*“Quase todas as crianças de quase todo o mundo pintam as mesmas coisas. Pintam o que vêem, o que sabem, o que conhecem, ou seja, um prado, uma casa, montanhas, uma árvore e o sol. Muda, certamente, a forma da casa ou da árvore, mas os temas são mais ou menos estes. E se não forem ajudadas a desenvolver-se, em adultos pintarão, como passatempo, as mesmas coisas, do mesmo modo.”*  
(Munari, 2007, pp.124-125)

Qualquer professor ou educador sabe que jogar reforça a aprendizagem. Quando se dá esta união é possível criar momentos e aprendizagens que permanecerão por toda a vida. Aprender e jogar podem ser os melhores amigos numa luta à conquista do crescimento de um cérebro saudável e feliz e o design tem um papel fundamental em tirar partido desses elementos como um todo, através da criação de estímulos que potenciam a fantasia e a criatividade.

From Afar It Was An Island é um livro de Bruno Munari que pode ser visto como um instrumento estimulador da criatividade, desde a linguagem visual ao domínio de novas técnicas e formatos, permite uma constante participação ativa. Aprender, experimentar e visualizar o que nos rodeia de uma forma em que as regras são claras, mas mais importante ainda, onde existe liberdade para fantasiar. Na imagem 17 podemos ver um exemplo proposto por Munari que nos convida a desenhar imagens através dos veios das pedras.



Imagem 17.  
From Afar It Was  
An Island, livro  
de Bruno Munari,  
publicado em 1971.

Na educação, a música e a arte deviam ser temas imprescindíveis nas escolas, o que foge muito da nossa realidade, sendo consideradas muitas vezes inúteis e substituídas por outros temas supostamente mais relevantes. A arte e a música nascem da vontade de idealizar e criar, e essa vontade é um resultado do jogo, ao considerá-las desnecessárias estamos a desvalorizar todas as suas potencialidades criativas e de sobrevivência. Estamos a descartar caminhos potenciadores de novas ideias, novas formas de ver o mundo e fugir da rotina.

Estas disciplinas, não são apenas informação, são experiências que podem cultivar e promover a interação e inclusão na comunidade e educar-nos para um pensamento diferente das normas estipuladas. Ajudam-nos a enfrentar novos desafios, a crescer e a adaptarmo-nos no mundo, não como códigos ou cópias, mas sim como pessoas criativas e plenas da sua essência, que estão em sintonia com os outros e com a cultura que os rodeia.

O jogo na infância é como um alicerce para tudo o que construímos ao longo das nossas vidas, e se este se mantiver presente é mais fácil idealizar um percurso de vida feliz e completo. Mas a transição do período da adolescência para a idade adulta pode carregar mudanças muito difíceis que podem inibir um crescimento saudável do ser criativo que existe dentro de cada um de nós.

Um ritmo de passagem que permite ao adolescente expandir a sua singularidade e a sua essência individual, manter um senso de perspetiva e confiança para reconhecer as suas responsabilidades e obrigações na medida certa, sem exageros, é uma forma de prosperar num mundo que está cheio de oportunidades, mas também de contratempos e desafios atribulados. O jogo é muitas vezes esquecido e posto de parte, devido à pressão acrescida para se tornar um adulto bem-sucedido.

Segundo Byung-Chul Han (2014), na sociedade contemporânea, o excesso de trabalho forçou-nos a gerir a atenção e o tempo de uma forma muito mais regrada, essa mudança estrutural não tem por base o progresso como sociedade, mas sim o seu retrocesso, tornámo-nos numa civilização multifuncional, ou seja, muito mais aproximada à vida selvagem. Segundo este autor, no reino animal há pouco espaço para a contemplação, o multifuncionalismo acarreta uma condição essencial para a sobrevivência das espécies, por isso é essencial que estejamos em constante alerta.

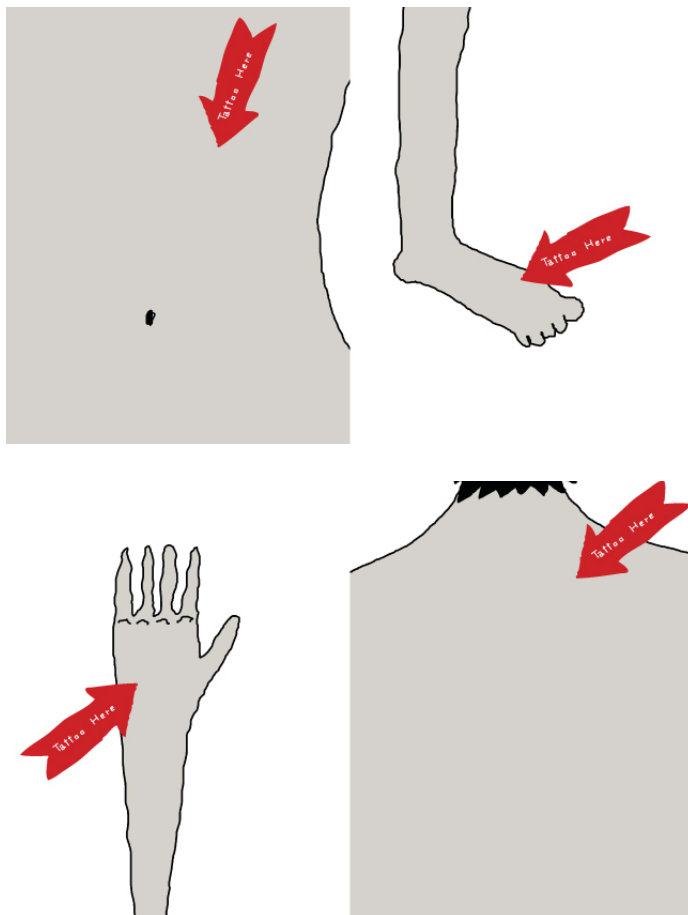
A percepção do tempo é diferente, temos a sensação que estamos constantemente a correr contra o relógio e os dias parecem cada vez mais curtos, a atenção está apenas focada em todos os afazeres que nos rodeiam e as atividades reduzem-se muitas vezes ao trabalho. Este frenesim constante que se vive diariamente, começa a desenvolver-se em alguns adolescentes e está no seu auge quando chegam à idade adulta.

Na idade adulta, somos levados a sentir-nos culpados por jogar e muitas vezes afastados dessas atividades pessoais. Pensamos, ou somos levados a pensar, que se os assuntos que nos rodeiam são sérios e difíceis então a aprendizagem também tem que o ser, por isso jogar é um desperdício de tempo que leva a algo pouco produtivo. O medo constante de não sermos levados a sério e o nosso trabalho ser visto como uma irresponsabilidade e infantilidade faz-nos afastar do jogo ou até mesmo de uma vida mais lúdica.

Para Brown (2009), o adulto não tem a necessidade de estar em constante jogo para estar feliz, como o seu cérebro se desenvolve mais devagar, dosear algumas quantidades de jogo ao longo da vida é o suficiente. O importante é não parar. O jogo funciona como um catalisador para a criatividade, e todos os benefícios que tiramos dele fazem de nós pessoas mais alegres, realizadas e produtivas. Se pararmos de jogar por completo, os contratempos e as adversidades assumem o controle total sobre o nosso humor e a sensação de bem-estar.

Então, se somos projetados para sermos jogadores eternos, em qualquer idade podemos tirar partido de todos os benefícios que isso acarreta. Se pararmos de o fazer, como Byung-Chul Han (2014) reconhece, estamos simplesmente a assemelhar a nossa vida futura à dos outros animais selvagens. Tornamo-nos desinteressados e estagnados.

Tattoo Book, um dos livros de Martí Guixé, tem como objetivo desafiar-nos a criar tatuagens através do desenho. Neste livro, Guixé procura criar uma linguagem visual, a partir da representação de partes do corpo que nos desafiam a preenchê-las com tatuagens. Usa o jogo sob o formato de caderno, com o objetivo de estimular novos pensamentos e comportamentos através dos diversos desafios propostos ao longo das folhas. Estes jogos criativos levam a nossa mente para outros lugares onde podemos abrir novos caminhos de fantasia e de criação. Apesar de ser um livro mais regrado e menos aberto à liberdade para interpretar apresenta-nos um caminho para a iniciação ao jogo. Funciona como um ponto de partida que nos incentiva a explorar e a não parar de jogar.



Imagens 18 e 19.  
Tattoo Book, livro de  
Martí Guixé, publicado  
em 2008.

Segundo Brown (2009), jogar e trabalhar são extensões um do outro. Apesar de sermos encaminhados a pensar que estes são incompatíveis e estão em extremidades opostas, Brown afirma que para além de se apoiarem mutuamente, não conseguem prosperar um sem o outro. O trabalho que consideramos mais recompensador é uma recreação das atividades em criança ou na adolescência. Fazer emergir essa sensação de pura satisfação e aventura é fazer do trabalho uma ampliação enriquecedora em todos os sentidos da nossa vida. Precisamos de todos os impactos que o jogo proporciona, como a sensação de novos desafios e descobertas e um senso de novidade e de diversão, mas também precisamos do equilíbrio financeiro que o trabalho assegura, da sensação de que estamos integrados na comunidade, que temos um propósito e que estamos a trabalhar para nós próprios e para o desenvolvimento do mundo. Para realizar uma tarefa a longo prazo (um trabalho), é importante que o sentido de jogo esteja ativo, sem isso ninguém se consegue manter tempo suficiente para poder dominar essa tarefa.

O trabalho pode ser insuportável ou estimulante, depende da forma como o encaramos, se olharmos para o trabalho como um jogo, estamos constantemente a tirar partido das suas potencialidades e simultaneamente a enriquecê-lo com ideias mais criativas. Encaramos diariamente o trabalho com uma sensação de liberdade e vontade, em vez de o assumirmos apenas como uma obrigação. É uma forma de transformar os aborrecimentos da vida em oportunidades para estimular e exprimir a criatividade e a fantasia, os desafios são claros e estão harmoniosamente incorporados.

Existem empresas que cada vez mais, consideram o jogo como uma ferramenta essencial para o sucesso. Não só porque possibilita uma maior conexão social entre trabalhadores, como o trabalho a desenvolver flui com maior naturalidade e o ambiente que os rodeia se torna mais produtivo. A ideia de que todos trabalham para todos com um objetivo comum é cada vez mais importante para que um negócio possa prosperar.

Algumas empresas sabem que apesar da produção ser fundamental, a criatividade é a chave para a expansão, e o que as pessoas criativas criam, sejam produtos ou serviços, têm a capacidade de mudar formas de pensar e de estar, e isso pode fazer toda a diferença se uma empresa consegue progredir ou fechar as portas (Brown, 2009).

Concluimos então que o jogo é um estimulante para a criatividade, e quando o trabalho se une ao jogo, tira partido de todas as potencialidades da fantasia, invenção, criatividade e imaginação. Juntos podem construir um mundo em que as pessoas e o ambiente que as rodeia possam desfrutar e trabalhar de uma forma mais tranquila, verdadeira, harmoniosa e feliz.

*“Se isto parece ser uma afirmação ousada, pense como seria o mundo sem jogar. Não é só a ausência de jogos ou desporto. A vida sem jogar é uma vida sem livros, sem filmes, arte, música, piadas e histórias dramáticas. Imagine uma vida sem namoriscar, sem sonhar acordado, sem comédia e ironia. Um mundo assim seria um sítio muito sombrio para se viver. Num sentido mais abrangente, jogar é o que tira uma pessoa da vida aborrecida, às vezes comparo o jogo ao oxigénio – está todo à nossa volta, e, no entanto, muitas vezes passa despercebido ou não é apreciado até que deixe de existir.” (Brown, 2009, s.p. T.L.)<sup>2</sup>*

2. Tradução livre da autora (Textos Originais, ver página 132)

## 1.5. ESTADO DE FLUXO

Brown (2009), acredita que o ser humano é o maior jogador de todas as espécies animais, por isso, se esquecermos o jogo à medida que a vida avança, mais tarde ou mais cedo vamos olhar para trás e perceber que perdemos uma parte muito significativa, aquela sensação de alegria, leveza e liberdade que outrora já sentimos. Quando nos damos conta que existe esse défice de jogo nas nossas vidas e que estamos a perder algo muito maior do que aquilo que pensávamos (felicidade) pode ser realmente avassalador. Sem jogar estamos apenas a sobreviver. Mas jogar está na nossa essência, e a alegria pode ser sempre recuperada e tornar-se num projeto essencial. Para o fazermos é necessário recordar o que é jogar, voltar ao passado e reencontrar algo que nos faz recriar esses sentimentos. Encontrar o nosso próprio jogo pode ser algo transformador, e quando emergir, para além da sensação de envolvimento total, prazer e alegria, é um bom ponto de partida para voltarmos a fantasiar e a sonhar, tornarmos-nos pessoas mais criativas e entusiastas, tanto no trabalho como na vida pessoal. A vida passa a funcionar como um todo mais completo.

Se permitirmos que o jogo volte a entrar nas nossas vidas, em qualquer idade ou circunstância, vamos encontrá-lo em diversas ocasiões.

O cérebro humano está constantemente a desenvolver-se e a transformar-se e se deixarmos, vai estar em constante procura de novas aprendizagens e formas diferentes de aproveitá-las para jogar. O ser humano gosta de ser desafiado, tem o desejo pela novidade e de quebrar as rotinas, mas precisa de ser estimulado para encontrar um pouco de risco e a satisfação do inesperado. Todas estas necessidades inerentes têm que ser estimuladas, e o jogo, independentemente da forma que adquira, tem um papel essencial, é o que nos faz sintonizar com o mundo real unido à fantasia, à invenção, à criatividade e à imaginação.

O mundo em que vivemos carece de interrupções, o frenesim e a aceleração diária suspende qualquer intervalo ou momento de descontração. Byung-Chul Han (2014) afirma que a cultura na sociedade só se consegue desenvolver quando existe um tempo ou um intervalo em que a paz e o jogo são o foco principal, com o objetivo de propiciar e estimular uma atenção profunda e contemplativa. Mas a hiperatividade em que vivemos tende a dispersar essa atenção. A alternância de tarefa para tarefa, a necessidade de direcionar o foco para diversos sítios e fontes de informação ao mesmo tempo, não deixa qualquer espaço em aberto para a reflexão.

Segundo Csikszentmihalyi (2002), conseguimos conduzir no máximo 126 informações por segundo, seja um som, uma imagem ou uma sensação, abrange todos os elementos que nos rodeiam. Crescemos a tentar sintetizar e racionalizar todos essas informações, mas essa aprendizagem não funciona da mesma forma para todos. O dia divide-se entre o dormir, a alimentação, a higiene, o trabalho e o tempo de lazer, todos com percentagens diferentes de utilização do tempo. Para Csikszentmihalyi (2002), o tempo livre de obrigações, ou seja, o tempo direcionado ao lazer corresponde a 1/3 do nosso dia, e na maioria das vezes é utilizado de uma forma pouco propiciadora. A nossa atenção tem a capacidade de selecionar todas as informações que considera significativas, faz associações com os conhecimentos já adquiridos na memória e escolhe o caminho a seguir. Estruturar esse tempo de lazer de forma a tornar-se numa oportunidade de recreação é tomar consciência e disciplinar a atenção para onde as nossas capacidades podem crescer. O entretenimento passivo, como a televisão, requerem pouco esforço e pouca concentração, a memória não consegue cruzar dados porque a informação é muito reduzida, o conteúdo não tem qualidade de desfrute, muito menos de estimulador para a criatividade.

A falta de jogo nas nossas vidas é um risco para a saúde, tanto da mente como do corpo. Quando nos colocamos num ambiente que contribui e potencia o ato de jogo, todos os campos da nossa vida beneficiam. A vida torna-se mais gratificante, sentimos que estamos a envolver-nos ativamente em algo maior que nós próprios, que nos permite ser espontâneos, exploradores e expressar-nos de acordo com as nossas vontades fundamentais, numa harmonia profunda connosco e com o mundo que nos rodeia.

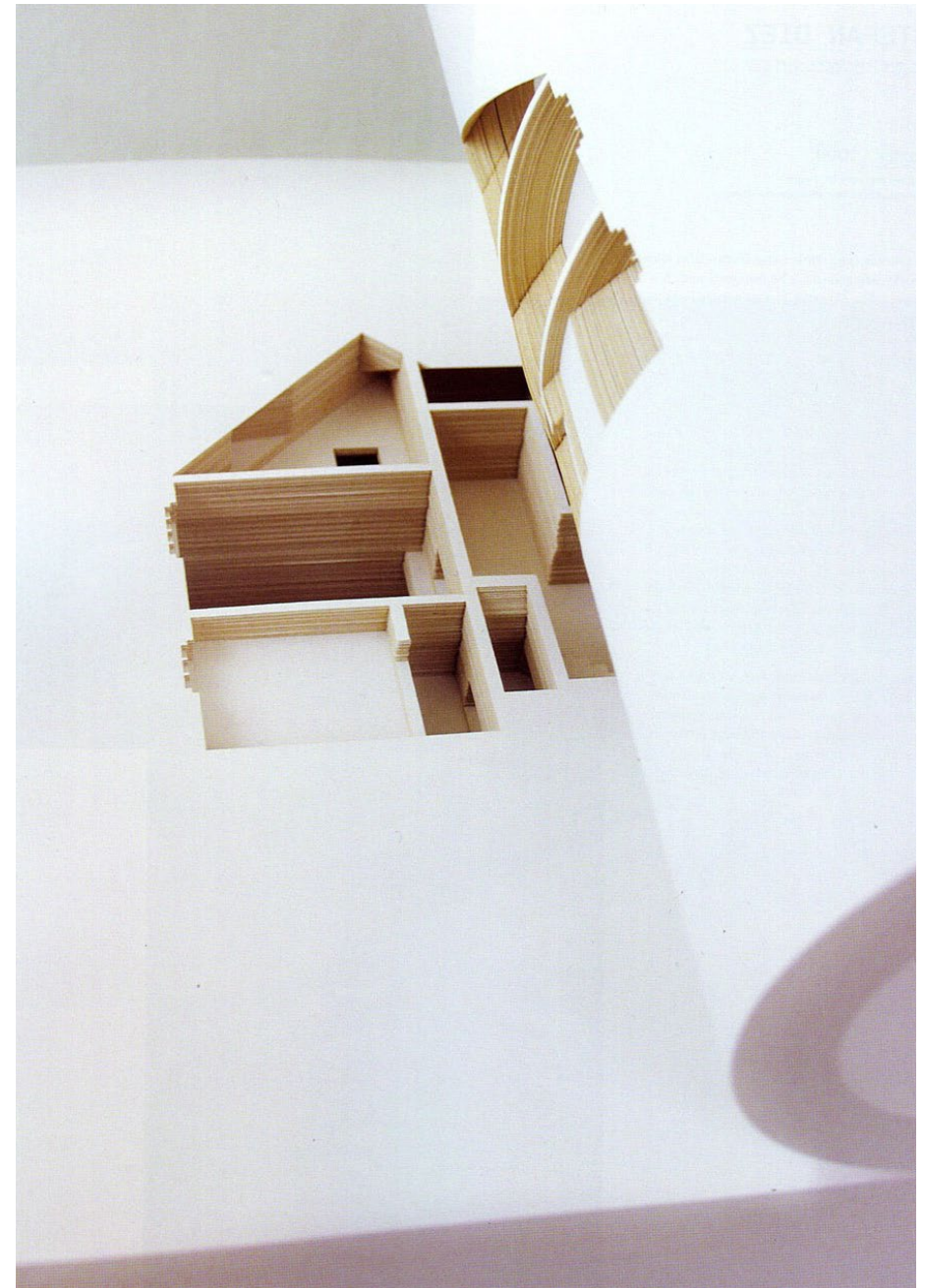
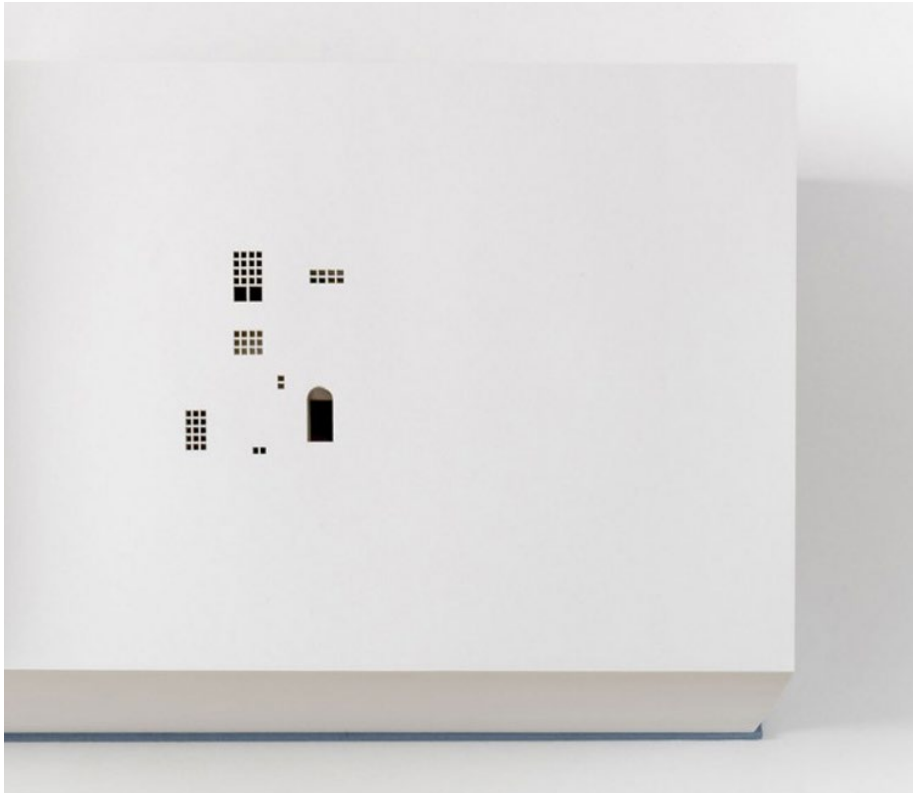
O estado de fluxo é um estado em que as pessoas estão tão focadas e envolvidas numa atividade que nada mais parece interessar, tudo aquilo que as rodeia não existe naquele momento, a noção da passagem do tempo é completamente perdida. O envolvimento total, a liberdade de expressão, a criatividade, a alegria e a pura satisfação dominam por completo aquele momento, nada mais importa senão a própria experiência em si. Mas este estado de felicidade não nasce de forma aleatória, tem que ser cultivado e protegido. Depende de um esforço acrescido que provém da criatividade, com o objetivo de controlar a qualidade dessa atividade, criar harmonia e um maior significado sobre estes fatores positivos da experiência humana. Essas atividades propiciadoras de fluxo têm de surgir de uma sequência de regras e de um conjunto de objetivos definidos, em que os desafios propostos se adequam ao nível das oportunidades e capacidades de ação de cada um. Esses desafios têm objetivos exatos, pistas e regras claras, transmitindo uma sensação de segurança que nos permite expandir e participar na atividade. Se nos concentrarmos e empenharmos, a atividade torna-se numa experiência muito agradável, prazerosa e principalmente exequível. O desfrute total sobre a experiência ocorre não só quando correspondemos às nossas expectativas, mas também quando as transcendemos. A sensação de novidade e de alcançar algo que não estava previsto, permite criar um novo senso de realização e procurar novos desafios. A atividade é tão gratificante que os benefícios não residem em recompensas externas, mas sim na vontade imensa de voltar a sentir de novo o estado de fluxo na sua forma mais plena de desfrute, a compensação está na realização da própria atividade e nas consequências que ela proporciona (Csikszentmihalyi, 2002).

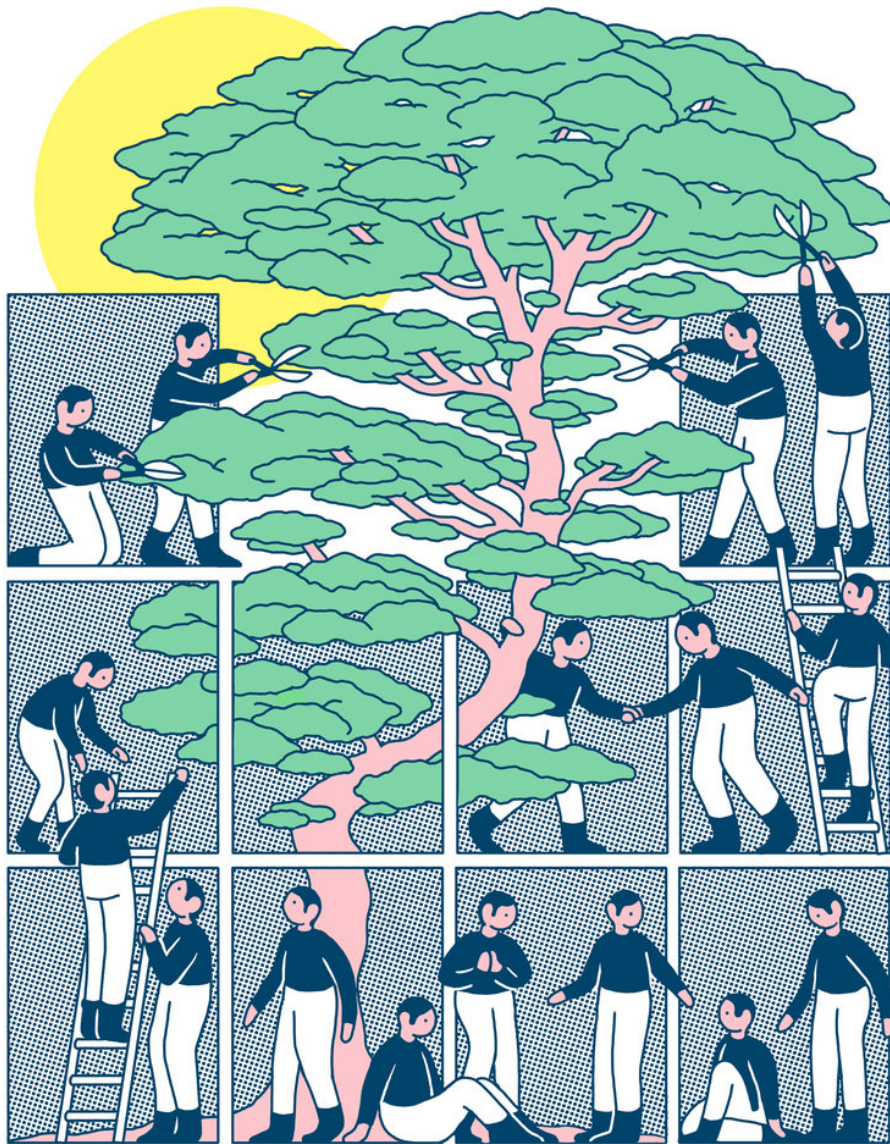
O objetivo do fluxo é permanecer a fluir. A sensação de descoberta e conquista conduz à criatividade. Há uma necessidade de desenvolver novas aptidões e criar novas oportunidades para poder continuar a desfrutar do estado de fluxo ao longo da vida, e isso é latente à evolução cultural. Mas para poder alcançar tais necessidades dependemos,

principalmente, do uso da faculdade criativa e imaginativa, que nos mantém em movimento. O fluxo cria uma harmonia essencial, tornando-nos mais ativos, resistentes, corajosos e motivados, transporta-nos para uma realidade em que a criatividade é a chave que conduz ao crescimento e à descoberta. Transformar a vida numa única atividade de fluxo seria o objetivo ideal.

Your House, um livro de Olafur Eliasson, é um exemplo de desafio à criatividade e à imaginação e de como estas nos podem transportar para o estado de fluxo. Em 908 páginas está representada a casa de Eliasson em Copenhaga. Podemos percorrer cada divisão, criar e construir uma narrativa no tempo e no espaço através dos seus recortes, da passagem das páginas e da sua sobreposição. Este livro mostra uma forma diferente de experienciar, contemplar, refletir e adquirir conhecimento, estimula a criatividade em todos os seus sentidos, física e mentalmente.

Imagens 20 e 21.  
Your House, livro de  
Olafur Eliasson, 2006.





## 2. DESEN- VOLVIMENTO DO PROJETO

Imagem 22.  
Focus, ilustração de  
Evan M. Cohen, 2018.

## 2.1. PAPEL

Hara (2017) expõe o branco como uma cor com singularidade própria e invulgar em relação às outras. Para este autor o branco pode, em simultâneo, ser o conjunto de todas as cores ou a inexistência total de cor. Através do conceito de branco, Hara tenta encontrar outras formas expressivas de como a delicadeza e simplicidade podem ser entendidas e produzidas. A partir de Hara pode-se depreender que o papel tem a capacidade de funcionar como um catalisador da fantasia, invenção, criatividade e imaginação, característica que se constitui como o seu principal potencial.

*"O toque do papel pode variar muito dependendo da forma como é tratado, normalmente é suave ou ligeiramente áspero, mas se for amachucado e novamente alisado a sensação que nos transmite é outra. Pode ser cortado, enrolado, dobrado normalmente ou em milhares de maneiras diferentes. Pode ser furado, molhado ou alterado com lixa ... Papel é a pele de uma superfície variável." (Munari, 2005, p.11, T.L.)<sup>3</sup>*

3. Tradução livre da autora (Textos Originais, ver página 132)

A brancura do papel existe na nossa percepção visual e conduz-nos à sua faculdade inerente de estimular a vontade criativa. Com uma folha de papel, qualquer pessoa, tem a possibilidade de criar, da forma que quiser e aquilo que quiser. Pela quantidade de oportunidades que o papel nos transmite somos levados, de uma forma que nos é muito natural, a comunicar e exteriorizar qualquer desejo criativo.

A interpretação e a utilidade que o papel tem nas nossas vidas hoje em dia está a ser alterada pelo crescimento constante da média digital. Segundo Hara (2017), o papel é indubitavelmente um sistema de média, a sua aplicação prática é importante para a comunicação, mas a sua influência e impacto imaginativo tem mais significado que qualquer outro uso funcional. O papel supera por completo a função de material de escrita, a percepção sentida através de todas as suas texturas, a fragilidade, a metamorfose a que está sujeito, a pureza, a paz, o equilíbrio e a subtileza transmitida em cada folha de papel metricamente concebida, transmitem uma sensação de realização impossível de igualar. Para Hara (2017), a natureza intrínseca do papel, cheio de potencialidades imaginativas e estimulantes capaz de fazer mexer todo o sistema criativo de um ser humano, nunca será substituída pela média digital, porque carece de todas as faculdades e matérias expressivas das quais o papel é feito.

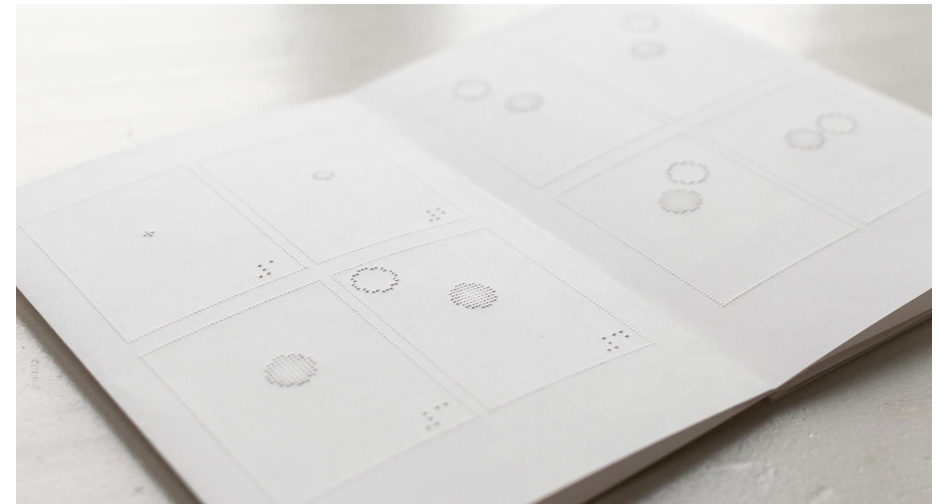
O papel permite adquirir conhecimentos e expressar as vivências, propicia os mais diversos detalhes e oferece-nos um ritmo mais calmo, uma possibilidade de desacelerar o passo e experienciá-lo através de todos os nossos sentidos como uma forma de expressão, interação e criação. Os livros podem ser um reflexo de todas essas possibilidades e oportunidades.

Hara (2017) olha para o design de um livro como um processo trabalhoso e complexo. Existe uma vasta variedade de tipos de papel e cada um é escolhido de forma a representar e diferenciar as partes importantes de um livro. O design coordena essas escolhas, reduzindo-as apenas ao essencial, controla todas as pequenas diferenças através das sensações e dos sentidos. O toque, a visão, a memória, a reflexão e o ato experimental são junções essenciais para a sua construção. Para Hara, os livros são instrumentos importantes para o diálogo. Registam, armazenam e conservam os progressos da sabedoria humana, desde pensamentos intelectuais a pensamentos estéticos. Embora a evolução tecnológica seja contínua, as pessoas vão sempre encontrar a beleza à sua volta, e é esse senso de beleza intrínseco que ativa a mente de forma a expressar-se e a criar através das folhas de papel, essa resposta é o que tem preservado a existência de livros ao longo do tempo.

O papel não é simplesmente um espaço neutro e inanimado utilizado apenas como área de impressão. Quando há um envolvimento entre os sentidos e uma vontade de exprimir os desejos humanos, isso é refletido na cultura de uma forma positiva e assim, surgem projetos

como Life, a tactile comic for blind people de Philipp Meyer. Uma história baseada na reprodução e na vida, que tem como objetivo ser compreensível e legível para pessoas com e sem visão. Os símbolos desenhados a partir da linguagem braille permitem que o leitor participe na narrativa táctil através da sua sensibilidade ao tocar no papel. Explora a história através de uma sequência de acontecimentos com a finalidade de criar uma relação entre a imagem e o mundo real que está a ser narrado.

Imagens 23 e 24.  
Life, a tactile comic for  
blind people, desenhado  
por Philipp Meyer, 2013.



*"A ciência defende que a entropia do universo está em contínuo crescimento. Mas o que é que isso significa em termos leigos? Uma criança abre um livro infantil ilustrado, folheia pelas várias imagens e vê uma parte da página em branco. Com um lápis de cera cerrado no punho, começa a aproximar-se do espaço branco. O que é que é mais provável que faça? Preencher os espaços vazios claro. (...) Esse tipo de superfícies convidam o caos, da mesma maneira que uma bancada em casa coleciona as chaves, as moedas, o correio, entre outros. Da mesma forma, nós poderíamos preencher e deixar notas nos espaços vazios à nossa volta ou até nas entrelinhas que separam o texto." (Maeda, 2006, p.54, T.L.)<sup>4</sup>*

4. Tradução livre da autora (Textos Originais, ver página 132)

Maeda (2006) defende que sintetizar o ambiente ou o contexto à nossa volta, requer que sejamos forçados a prestar mais atenção às pequenas coisas que aparentemente não têm tanto interesse, mas que podem ser muito significativas. Para Maeda, a capacidade de conservar o vazio e compreender que o nada é algo muito poderoso e deve ser visto como um desafio. Amplificar o espaço em branco significa que menos informação é exposta, logo a atenção está focada sobre tudo o que resta. Todas as coisas que muitas vezes passam despercebidas pelo caos estão agora livres para tomar outra precedência. Maeda acredita que quando há menos, nós temos a capacidade de admirar e contemplar tudo muito mais.

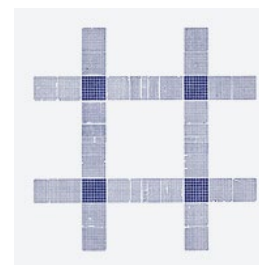
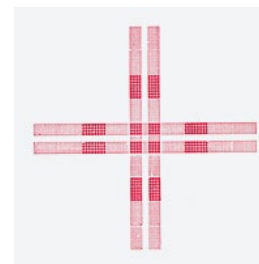
As ideias de John Maeda são complementares às de Kenya Hara. Para Hara (2017), o entendimento de espaço vazio é a conjugação e comunicação profunda entre o branco e a ideia de vazio. Esse espaço não deve ser visto como uma superfície livre de comunicação, muito pelo contrário, deve ser tomado como um espaço em potência que pode ser preenchido com qualquer conteúdo, carregado com uma diversidade de significados, em que o nada pode ser tudo. Uma pessoa criativa não vê este espaço como vazio, mas como uma possibilidade de ser preenchido com algo, vê um mundo de potencialidades onde pode deixar a criatividade e a imaginação fluir. Segundo Hara (2017), este é o verdadeiro sucesso para a comunicação, quando o pensamento criativo imprime poder no vazio e nos diversos significados que podem ser imaginados e criados sobre ele.

Consideremos então que as ideias nascem do vazio, porque o nosso cérebro encontra nesse espaço uma oportunidade para se expressar criativamente. A sua necessidade de completar os espaços, faz do sistema de comunicação uma boa forma para desenvolvermos as nossas capacidades imaginativas e mostra que todos nós podemos ver significados diferentes nas mesmas coisas, os pensamentos de cada um são projetados de forma distinta e podem tomar rumos

completamente opostos, ainda que a base seja a mesma. Neste sentido, um objeto que pretenda estimular a imaginação deve ser simples para que a abordagem criativa possa ser o mais ampla possível, e a inspiração possa gerar o maior número de ideias no maior número de pessoas possível.

Os papéis sobrepostos nas mesas de muitos restaurantes são agora a chave potenciadora de inspiração utilizada no Caderno Toalha de Mesa, das publicações Serrote. Um caderno de 40 folhas que utiliza o vazio, o branco do papel, a sua textura e padrão facilmente reconhecível e a sensação nostálgica que este nos provoca como uma forma de nos expressarmos criativamente. Um caderno aberto a todas as possibilidades imaginativas, que valoriza sobretudo as potencialidades do espaço vazio.

Imagens 25, 26, 27 e 28. Caderno Toalha de Mesa, das publicações Serrote, impresso em 2017.



Para Maeda (2006), alcançar a simplicidade significa que precisamos da complexidade e este autor usa essa premissa como a sua quinta lei para atingir a simplicidade. Sem a complexidade nós não conseguiríamos distinguir e identificar a simplicidade quando esta nos rodeia. Perceber este contraste permite-nos detetar as qualidades que mais desejamos e destacar coisas simples quando nos deparamos com elas.

Estas passagens da complexidade para a simplicidade e vice-versa podem ser uma chave importante a considerar, como forma de criar um ritmo mais harmonioso nas nossas vidas. A simplicidade desafia-nos a expressar, a refletir e a contemplar. É um espaço livre para a fantasia, a criatividade e a imaginação voarem, não existem perguntas nem respostas definidas, cada um entende e desafia-se consoante a sua essência criativa e as suas capacidades. Procurar essa realização no espaço vazio pode ser uma forma de fomentarmos os diversos campos do saber e ver as coisas que nos rodeiam sob outras perspetivas. Olhar para uma folha de papel e para o espaço vazio incentiva-nos a desacelerar e a ponderar sobre as coisas de uma forma diferente e mais tranquila, propondo como é crucial reparar nos pequenos pormenores que o mundo nos oferece.

## 2.2. CADERNOS

Este projeto é um conjunto de trinta e um cadernos que encaram a curiosidade, a criatividade, a imaginação e a inspiração como um elemento essencial para construir uma visão mais ampla do mundo e procuram transmitir a importância da abertura para diversos pontos de vista. São um conjunto de histórias graficamente simplificadas, reduzidas ao essencial, que nos convidam a olhar para o ambiente que nos rodeia numa tentativa de reparar em coisas que de outra forma nos passariam despercebidas.

Este projeto fala principalmente de tempo e transformação, a sua essência emocional e poética e a necessidade inerente ao ser humano de questionar sobre tudo, permite libertar-nos de modelos pré-estabelecidos e experienciar novas linhas de pensamento, diferentes formas de expressão e de ação. Assim, os cadernos funcionam como catalisadores que têm como objetivo potenciar a fantasia e a imaginação e estimular novas vias da criatividade através de atos de exploração, observação, contemplação, reflexão, escrita e desenho.

São exemplos de curiosidade, que procuram enriquecer a nossa sensibilidade e que encorajam perspetivas únicas que ganham vida através da imaginação de cada um, como consequência produzem efeitos completamente distintos. Quando cedemos a essa curiosidade, somos encorajados a interpretar, a apreciar e a inspirar-nos nas

diversas potencialidades que existem em cada caderno e no mundo. Desenvolvemos a capacidade de fantasiar, criar e imaginar, que proporciona novas oportunidades de fomentar novos pensamentos e alargar os nossos conhecimentos.

Enquanto designers não temos a capacidade de prever o que as pessoas fazem com os objetos e é isso que os torna tão fascinantes, mostra que apesar da percepção do mundo ser diferente em todos nós, tendo em conta que esta muda de acordo com a experiência, com o que vivemos, aprendemos e conhecemos.

O objetivo deste projeto é criar objetos inspiradores que provoquem sensações e experiências profundas, intrigantes e desafiantes, não passa só por ver as coisas positivas da vida, é necessário olhar e explorar o mundo na sua totalidade. As variações que encontramos nos cadernos são infinitas e ilimitadas, uma tentativa de assegurar a capacidade de se moldarem a cada pessoa e em qualquer idade.

Assim, este projeto é um fragmento de um quadro maior, onde estão codificados diversos campos do saber que podem tornar visíveis ligações ocultas, como novos interesses pessoais, novas oportunidades de ação desconhecidas ou mesmo talentos escondidos.

São inspirados em memórias, recordações, ideias e desejos futuros, nas pessoas que me rodeiam, nas coisas que vejo e que leio e principalmente em observações mais detalhadas do dia-a-dia. Assim, como a inspiração provém de momentos distintos, os cadernos e os temas neles propostos são também diversificados. Dependendo da perspetiva de cada um, alguns podem ser mais ambíguos que outros, aumentando o desafio, mas não existem limites para a liberdade criativa, as pistas e os objetivos são claros e simples, certificando que há espaço para a descoberta, sem ter medo de arriscar.

O processo de realização dos cadernos surge da união entre as inspirações diárias e das leituras e temas que os autores propõem. Este projeto é uma materialização dos conceitos de fantasia e criatividade (Munari, 2007), de jogo (Brown, 2009), da lentidão (Maffei, 2018), de fluxo (Csikszentmihalyi, 2002) e do poder do papel e do espaço vazio (Hara, 2017) através de explorações sobre a perspetiva, simetria, padrão natural, reflexo, cor, luz, poesia, escrita, profundidade, regularidade, continuidade, aleatoriedade, tempo, espaço, transformação, caos, gravidade, movimento, transparência, observação, sobreposição, entre outros. Num processo que se poderia repercutir até ao infinito.

Imagem 29.  
Conjunto de todos  
os cadernos.



O conteúdo dos cadernos é um exercício que procura ensinar-nos a voltar ao básico, ao início das formas que provêm de uma imagem, assim, é importante, remover o máximo possível garantindo apenas o essencial, certificando que a mensagem é transmitida corretamente e que deixa uma marca duradoura na nossa memória. As cores são utilizadas para salientar e distinguir momentos importantes e são também uma forma de decifrar a linguagem visual.

Não há observações, interpretações ou respostas definidas, pelo contrário, qualquer caderno pode conter um número infinito de associações e de formas de expressão, assim sendo, é necessário que as ilustrações sejam simples e pouco detalhadas de forma a criar espaço para que o conteúdo possa ser trabalhado, com o objetivo de recordar os nossos poderes imaginativos, atingir uma sensibilidade expressiva e desenvolver a criatividade.

Não existe uma leitura certa ou errada, existe simplesmente liberdade para fazer essa leitura, esta ambiguidade permite que os cadernos possam ganhar uma conotação de livros, a forma de expressão tanto pode estar associada a preencher o espaço vazio como simplesmente fazer uma leitura contemplativa, sem recurso ao desenho ou à escrita. Cabe a cada pessoa fazer a associação que achar mais pertinente, pode ser um caderno, pode ser um livro e também pode ser uma união entre os dois, depende da percepção de cada um. Apesar de reconhecermos essa pluralidade, ao longo do relatório atribuímos o nome de cadernos ao presente projeto, na medida em que se pretende tornar claro que estes são histórias abertas à espera de serem preenchidas e concluídas.

Atingir o estado de fluxo segundo Csikszentmihalyi (2002) é um dos grandes objetivos deste projeto. Relembramos que para Csikszentmihalyi o estado de fluxo é o momento em que estamos tão envolvidos numa atividade que nada mais parece importar, as preocupações e os problemas são postos de lado por um tempo e podemos usufruir por completo de algumas das nossas faculdades mais fantásticas, em que a verdadeira felicidade está na base da recompensa.

Este projeto tenta lembrar-nos a tendência que temos para esquecer o quão vastos são os limites da nossa realidade, e como essa pode ser tão fascinante e admirável. Através de um conjunto de folhas dobradas, podemos celebrar o poder da imaginação, um mundo em equilíbrio que se desenrola ao longo das páginas. Este projeto tenta mostrar-nos que os momentos mais poderosos estão muitos vezes

nas coisas mais simples, naquelas que criam uma fronteira entre a realidade e a fantasia, que proporcionam um espaço ilimitado para a criatividade e que enriquecem a nossa percepção sobre o ambiente que nos rodeia dando-lhe um sentido mais profundo e harmonioso. Estes objetos pequenos e transportáveis pretendem adaptar-se ao dia-a-dia das pessoas e aos seus afazeres, preenchendo-as com uma visão mais atenta da vida. Assumem diferentes formatos e dimensões, mas todos têm como objetivo capturar a alegria e a felicidade do jogo criativo, seja a ler uma história ou a criar a própria narrativa.



Imagens 30 e 31.



Imagem 32.  
Conjunto dos cadernos  
em papel branco.

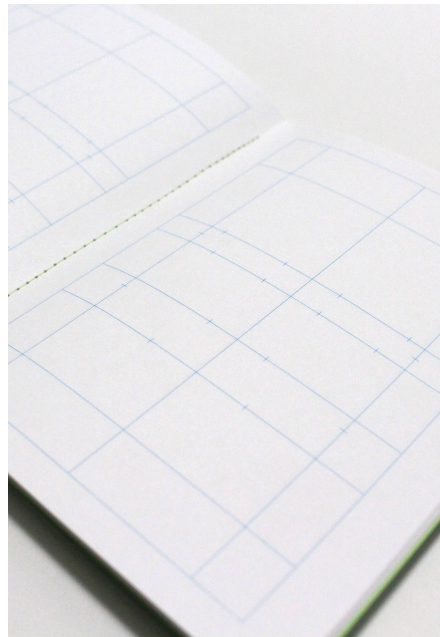
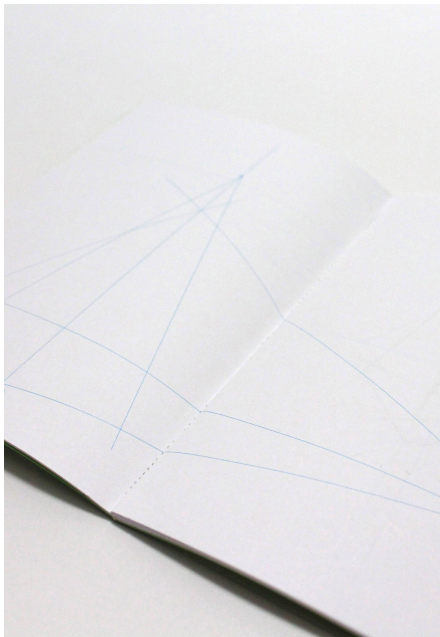


Imagem 33.  
Caderno perspectiva em  
papel branco.

Imagem 34.  
Caderno retrato em  
papel, branco.

## 2.3. EXPERIÊNCIAS

As primeiras experiências foram feitas sobre o papel branco, à medida que as ilustrações eram desenhadas existia a sensação de que estas ficavam fechadas dentro dos limites das páginas. O foco parecia estar direcionado para algo técnico, passava por ensinar a escrever bem ou a desenhar bem, uma tentativa de aplicar conhecimentos de uma forma demasiado didática e regrada, em que a essência da criatividade e da imaginação que se procurava transparecer parecia tomar um sentido contrário, faltava a sensação de continuidade, profundidade e emoção, elementos considerados essenciais para escrever ou contar uma história.

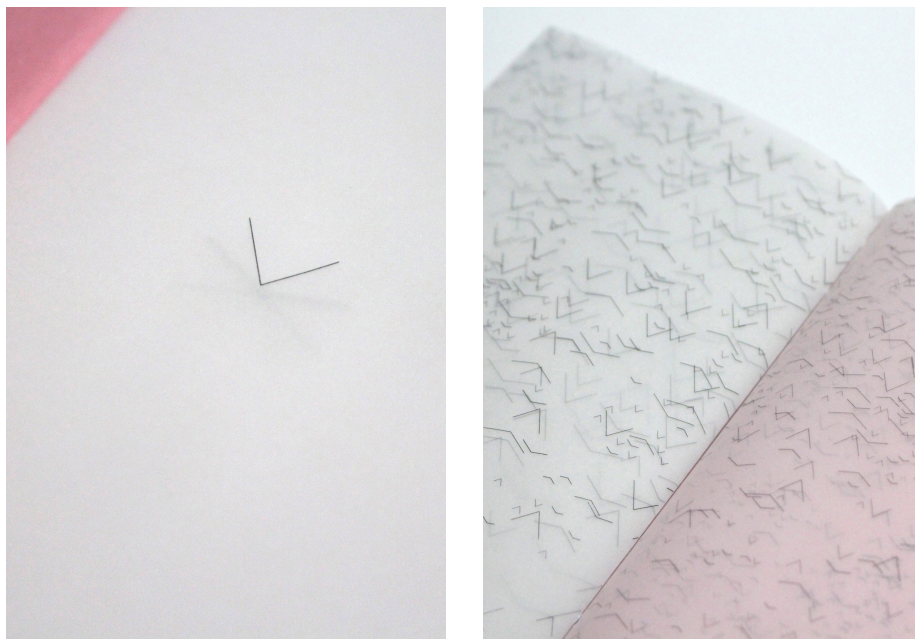
Existia também a sensação de que o próprio papel estava a ser desvalorizado. Todas as suas formas potenciadoras de expressão, o poder do diálogo e a importância do espaço vazio não podiam ser levados como garantidos, era necessário trabalhar com eles. Percebeu-se que, se o objetivo era traduzir estas sensações visuais e enriquecer o mais possível a experiência, seja da leitura, do desenho, da reflexão ou da escrita, então era necessário redefinir os limites das folhas, pisar essa linha limitadora e aumentar as potencialidades do papel e o poder da fantasia e da criatividade.

Surge o papel vegetal.

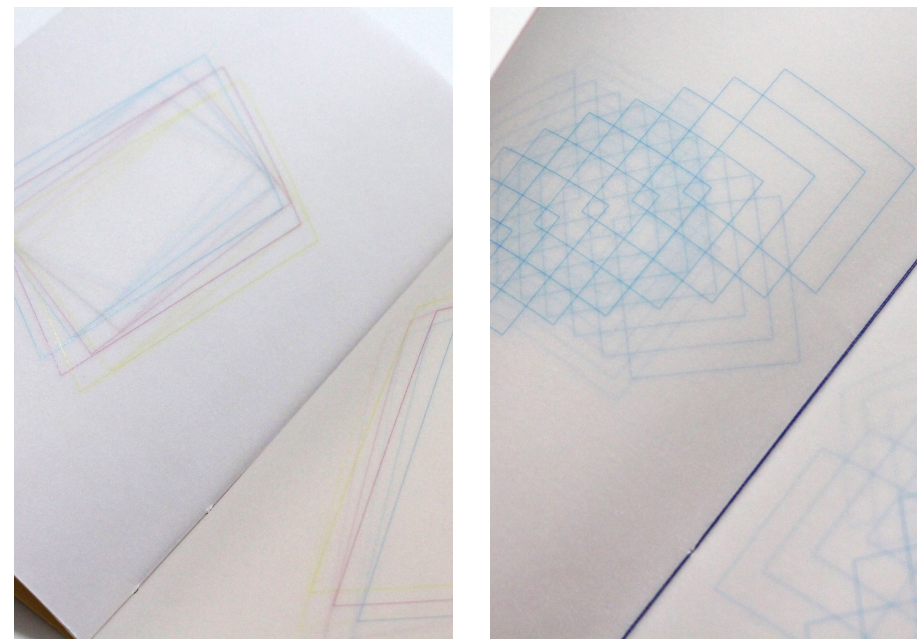
A sensação de profundidade, de continuidade e de flutuar dentro de uma história foi encontrada através da utilização do papel vegetal. Não existem quebras, nem limites, ao virar a página podemos manter ou modificar o contexto visual, torna-se um jogo de ilusão ótica e de novas percepções. A transparência reforça a ideia de jogo criativo, ao expressar as nossas ideias numa página sabemos que será visível na página seguinte e assim por diante, esse é o verdadeiro desafio. Quando o caderno ganha esta conotação de jogo lúdico, somos estimulados a atravessar as fronteiras da fantasia e da realidade, o olhar e a perspectiva modificam-se e a capacidade de nos expressarmos criativamente é enriquecida.

Quando a nossa atenção e o nosso pensamento avaliam os graus de transparência, estes conseguem representar a passagem do tempo (passado, presente e futuro) e a sua transformação. Tiramos o maior proveito das transparências quando evocamos o mundo da imaginação e oscilamos para a frente e para trás criando um maior envolvimento com a história, ao virar a folha somos sempre surpreendidos. O efeito máximo é alcançado quando percebemos que todas as páginas dependem umas das outras para contar a história. Visíveis em todas as perspectivas o conjunto das páginas torna-se numa só.

Imagens 35 e 36.  
Pássaros a voar,  
experiências sobre o  
movimento, caderno  
em papel vegetal.



Imagens 37 e 38.  
Cadernos em papel  
vegetal, experiências de  
ilusão ótica e cor.



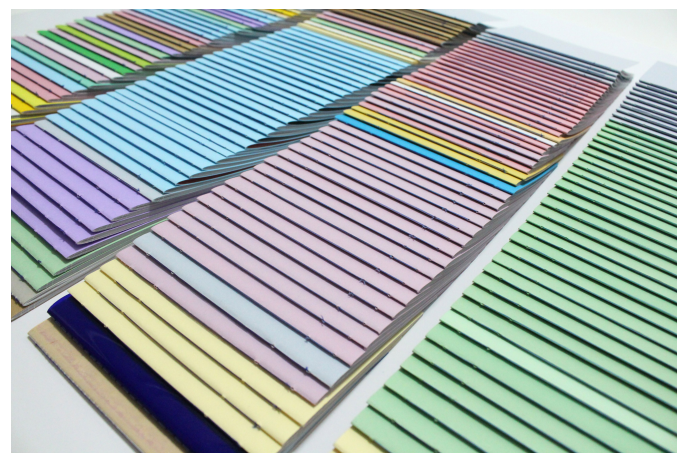
Ao utilizar as folhas de vegetal, na tentativa de tirar o maior proveito da sua transparência, percebi que a minha própria inspiração e imaginação tinha sido enriquecida. Nestas segundas experiências de cadernos, todos os sentidos foram atraídos e encontrei-me completamente imersa no ambiente. Tudo aquilo que me rodeia ganhou uma conotação diferente, comecei a olhar para o mundo de uma forma mais minuciosa e atenta, como se este fosse um grande caderno cheio de potencialidades. Desde perceber os movimentos das pessoas e das coisas a compreender passagens do tempo e no espaço, olhar para os pingos da chuva a cair e ver os reflexos de luz nas janelas, ver as cores do amanhecer e do anoitecer e como os pássaros voam livremente, olhar para tudo com o objetivo de o poder ilustrar. Seguidamente, tentar transmitir estas mensagens em forma de pequenas pistas que ganham vida através dos sentidos e da imaginação de cada um.

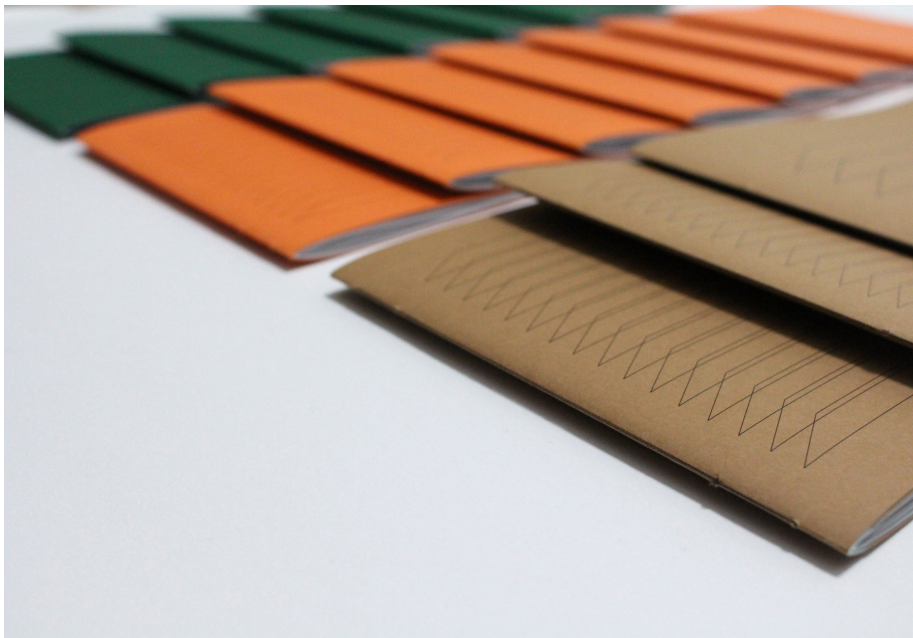
As segundas experiências foram as potenciadoras para a fase seguinte, a partir destas, foi possível criar uma base para que o projeto pudesse fluir com maior naturalidade e com a certeza de que os objetivos estavam definidos. O papel vegetal e a sua transparência são sem dúvida um fator essencial para poder contar todas estas histórias, apresentam-nos uma aventura que começa no papel, mas que se pode desenvolver em novas descobertas, interesses e fascínios para pôr em prática ao longo da vida.

Imagem 39.  
Sistema solar,  
experiências sobre o  
tempo e o espaço,  
caderno em papel  
vegetal.



Imagens 40 e 41.  
Conjunto dos cadernos  
em papel vegetal.





## 2.4. CADERNOS FINAIS

Depois das diversas experiências realizadas, alguns cadernos acabaram por se destacar. Criar conhecimento e estimular o mundo livre e infinito da imaginação e da criatividade tornaram-se a máxima deste projeto. Desta forma, percebemos que existia a necessidade de uma base sólida para a imaginação poder crescer e se ampliar, e que esta base abrangia diversos campos do saber simultaneamente ligados à fantasia. O conteúdo dos cadernos é sempre diversificado para que possa existir uma escolha, o que é inspirador para uns pode ser indiferente para outros, pessoas diferentes têm memórias diferentes e inspiram-se e identificam-se com os temas de formas diferentes.

Com o objetivo de construir associações entre cadernos que abrangessem um maior número de leituras possível, uma maior profundidade e imaginação individual, estes foram organizados em categorias. Todos têm como objetivo inspirar-nos a ver coisas que muitas vezes nos passam despercebidas e a fazer coisas que julgamos que nunca seríamos capazes de realizar, através de algumas pistas e desafios levam-nos para situações e momentos diferentes do nosso mundo real e do nosso imaginário. A curiosidade dá-nos a coragem para questionar e isso desponta o nosso potencial que muitas vezes está escondido. Questionarmo-nos é uma forma de nos expressarmos criativamente e de estabelecer objetivos pessoais acima daqueles predefinidos pela nossa sociedade.

Imagens 42 e 43.  
Conjunto dos cadernos  
finais.

## 2.4.1. HORIZONTE

Este conjunto de seis cadernos transmite sobretudo a passagem do tempo e a sua transformação, uma linha ou fração horizontal simetricamente centrada ao longo das suas páginas pode criar uma fronteira entre a realidade e o sonho, mas também uma harmonia entre os dois. Fala-nos dos oceanos e das paisagens, das cidades e das perspectivas. Fala-nos também dos segundos e das horas, dos dias e dos anos, do recuo e do avanço, do esconder e do revelar, do perto e do longe, do grande e do pequeno, todos estes, símbolos de um mundo em movimento e em equilíbrio.

Uma linha azul infinita (imagem 45) é o caderno que nos fala de um horizonte próximo ou distante, pode ser uma cidade, pode ser o mar, mas também pode ser o tampo de uma mesa ou uma linha à espera que escrevam uma frase infinita.

Imagem 44.  
Horizonte, conjunto de seis cadernos.

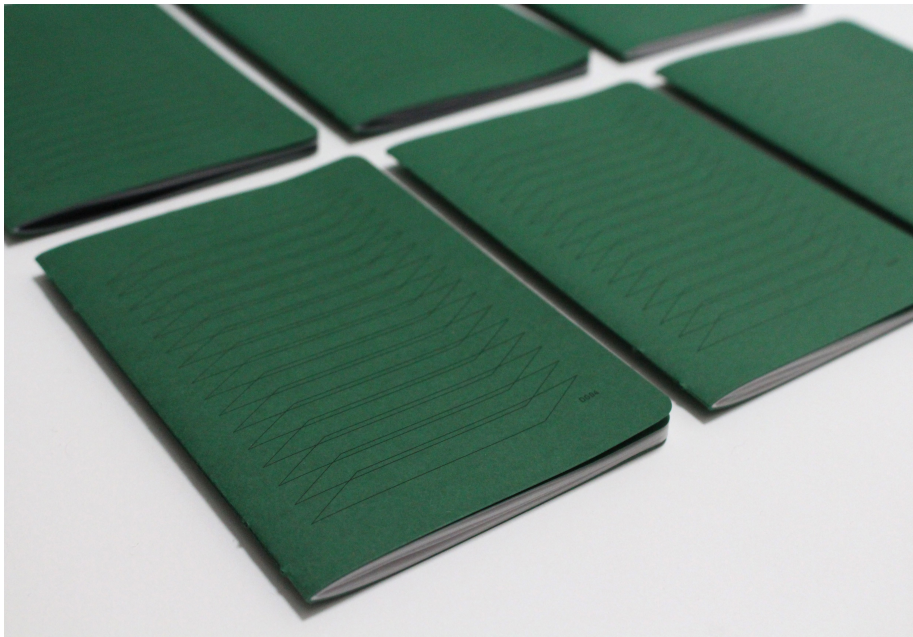
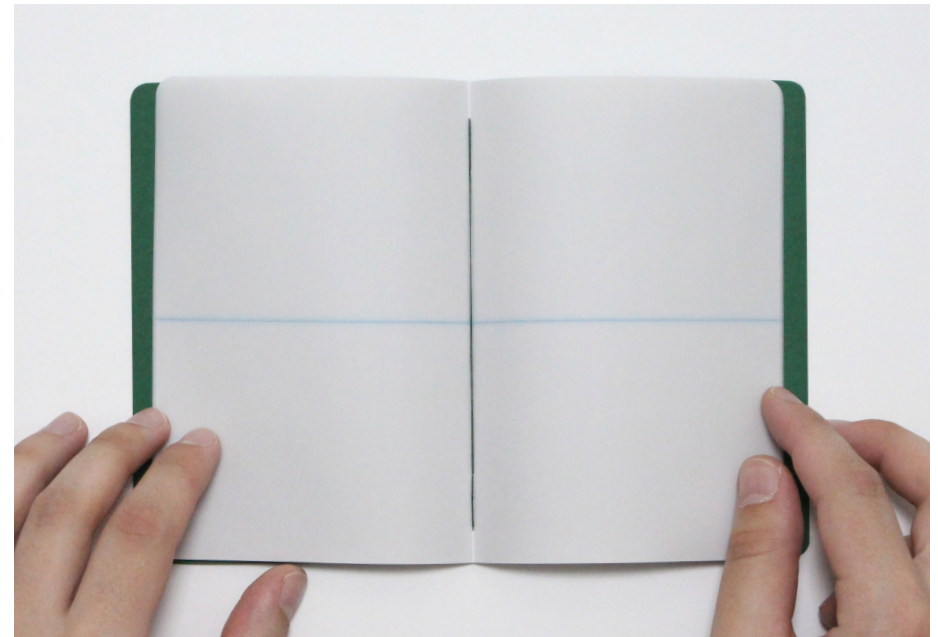


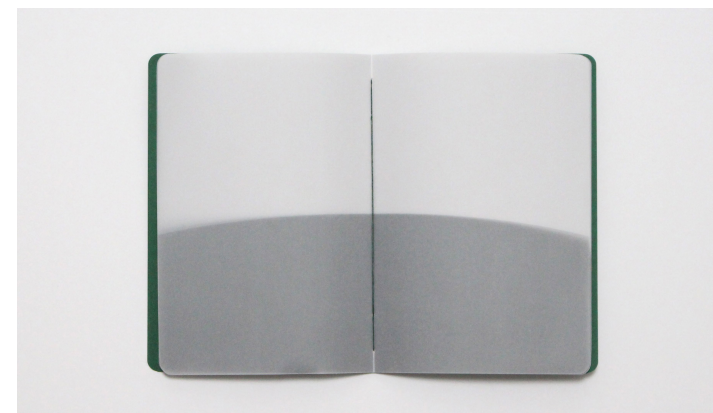
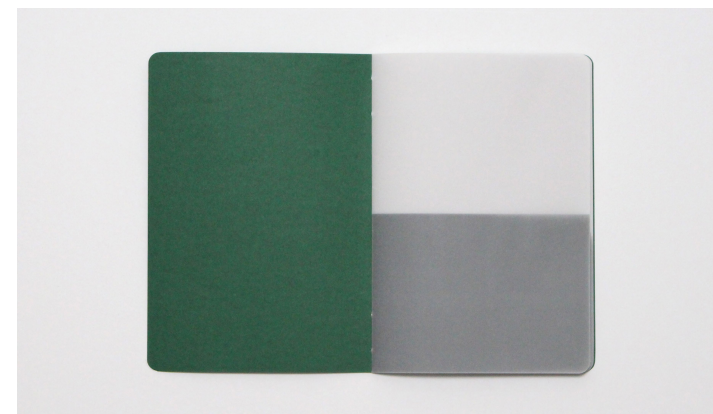
Imagem 45.  
Uma linha azul infinita,  
caderno DG03.



A presença da cor é um dos fatores mais importantes para criar estas metamorfoses. Algumas alterações são muito repentinas e outras vezes as nuances são tão suaves que se tornam quase impercetíveis. Estas modificações procuram acentuar a ideia de mudança entre as páginas e usufruir de uma história aparentemente simples.

O escuro e a luz (imagem 46), o caderno que nos faz sentir a luz e a escuridão, mostra-nos a lua e o mar e imprime uma sensação do anoitecer. A zona a preto é tão densa que nos permite escolher o que queremos esconder e o que queremos mostrar, tudo o que é colocado nessa zona fica impercetível. Uma superfície nivelada ao recuar tornou-se curvada (imagens 47, 48 e 49), um caderno que nos convida a questionar se o horizonte é plano ou se o que estamos a ver é uma viagem à lua.

Imagem 46.  
O escuro e a luz,  
caderno DG01.



Imagens 47, 48 e 49.  
Uma superfície  
nivelada ao recuar  
tornou-se curvada.  
A primeira, o centro  
e a última página do  
caderno DG02.



Imagens 50 e 51.  
Uma linha do preto  
ao verde. A primeira  
e a última página do  
caderno DG04.



Imagens 52 e 53.  
Uma linha do amarelo  
ao rosa. A primeira  
e a última página do  
caderno DG05.



Imagens 54 e 55.  
Uma linha do rosa ao  
castanho. A primeira  
e a última página do  
caderno DG06.

Uma linha do preto ao verde (imagens 50 e 51), Uma linha do amarelo ao rosa (imagens 52 e 53) e Uma linha do rosa ao castanho (imagens 54 e 55) são cadernos que nos falam de tempo através da passagem das cores nas linhas, algumas poderão ser interpretadas como o pôr do sol, outras como o amanhecer na floresta ou uma estação do ano, noutras é a falta de tempo ou tempo a mais, mas todas procuram remeter para a passagem do tempo e a sua transformação, pode estar impresso em segundos, minutos, horas, dias e até mesmo anos, depende da percepção de cada um.

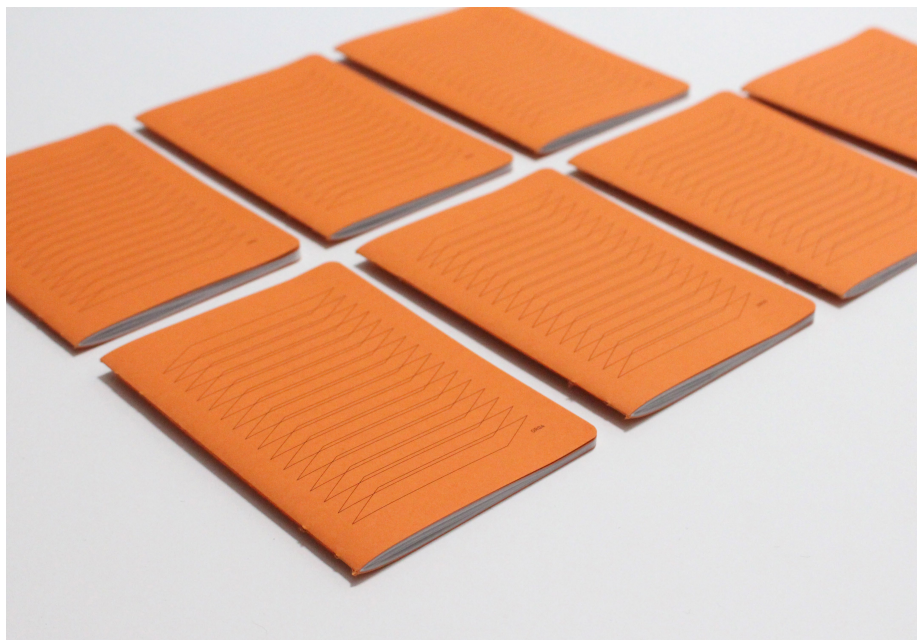
O Horizonte é talvez o conjunto de cadernos em que podemos tirar maior partido da ideia de espaço vazio (Hara, 2017). A sequência das páginas e o uso da linha contínua cria a sensação de um horizonte permanente, podemos ver essa linha como um limite ou com um comprimento infinito, podemos explorar o espaço que a rodeia ou interromper o espaço que ela ocupa, cabe a cada um disciplinar o seu olhar e a sua atenção, com o objetivo de libertar a imaginação e desfrutar dela ao máximo.

## 2.4.2. ESCRITA

Um conjunto de sete cadernos totalmente dedicados à escrita e à palavra. As linhas azuis dispostas ao longo das páginas procuram estabelecer uma associação com as típicas folhas pautadas, criando uma sensação de nostalgia que nos faz viajar no tempo, quando a escrita e o papel eram o principal meio de comunicação.

No caderno Linhas desaparecidas (imagens 57 e 58) existe apenas uma linha em cada página e à medida que as páginas avançam essa linha vai descendo de forma gradual, permite-nos contar uma história que aparece à medida que folheamos o caderno. Procura criar uma relação profunda com a forma como as palavras surgem na imaginação e na memória que não é só transmitida pela história contada, mas na forma como os graus de transparência a evocam.

Imagem 56.  
Escrita, conjunto de  
sete cadernos.



Imagens 57 e 58.  
Linhas desaparecidas,  
caderno OR01 em  
utilização.



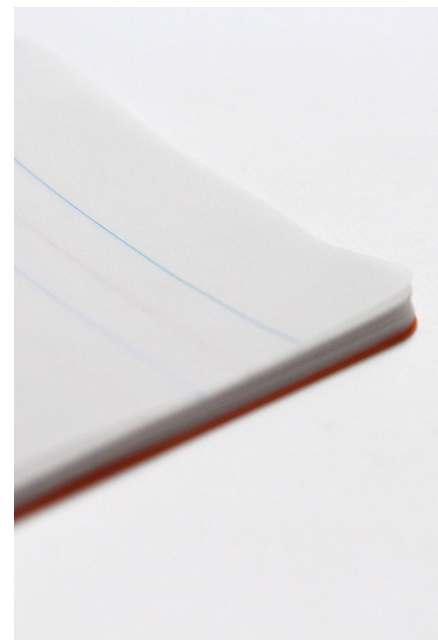
O ato de escrever associado ao uso fundamental da imaginação permite-nos criar novos pensamentos e não apenas transmiti-los, assim, este grupo de cadernos tem como objetivo criar um espaço que estimule a criatividade e que tire o maior partido desta prática. Utiliza a escrita como um meio de expressão para contar histórias, escrever poesia, registrar momentos e experiências, observar e analisar acontecimentos, reavivar memórias ou até mesmo fazer listas.

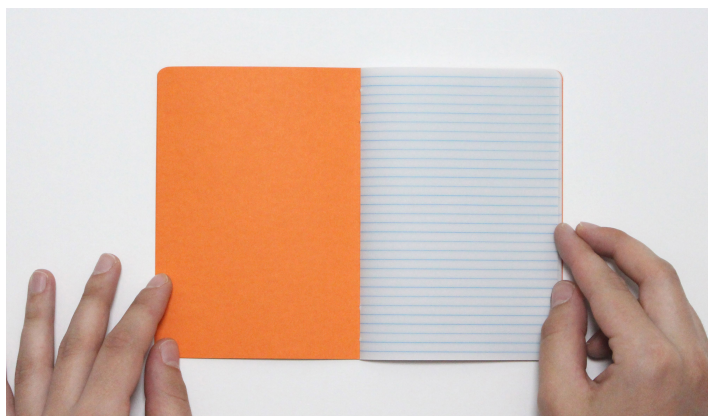
No caderno Linhas intercaladas (imagens 59 e 60) a lógica é a mesma do caderno Linhas desaparecidas (imagens 57 e 58), mas as linhas estão alternadas, não têm um seguimento, o resultado final modifica a cronologia da história, alternando frases que podem alterar ou não o seu sentido, convidando-nos a refletir sobre como a sequência temporal pode influenciar o sentido de uma narrativa. O caderno Linhas desaparecidas (imagens 61 e 62) procura criar um diálogo, também expresso através da escrita, que estimula a interação criativa e a imaginação. Entre linhas azuis e linhas rosa contamos uma história a duas vozes, que remete para o encontro com outra pessoa ou com outro ponto de vista.

Imagens 59 e 60.  
Linhas intercaladas,  
caderno OR02.



Imagens 61 e 62.  
Linhas partilhadas,  
caderno OR03.





Imagens 63, 64 e 65.  
Muitas linhas e poucas linhas.  
A primeira, o centro e a última página do caderno OR04.

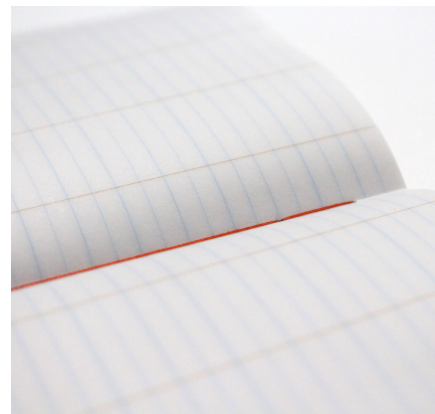
Escrita é um conjunto de cadernos que possui uma ligação muito próxima com o estado de fluxo. Para Csikszentmihalyi (2002), a utilização das palavras é um dos sistemas simbólicos mais antigos com a capacidade de gerar experiências mais gratificantes. Quando dominamos por completo o uso das palavras e aprendemos a tirar partido desse domínio conseguimos expressar-nos criativamente e atingir o estado de fluxo. Quando as palavras são bem determinadas e perfeitamente alinhadas surge a poesia, uma das formas mais criativas e poderosas de dominar a palavra e a linguagem.

Muitas linhas e poucas linhas (imagens 63, 64 e 65), o caderno que nos convida a explorar o texto com o objetivo final de atingir apenas a palavra. Um desafio gradual que nos obriga a ponderar sobre o que escrevemos e como escrevemos. Como poderá um texto ser resumido em três frases ou três palavras.

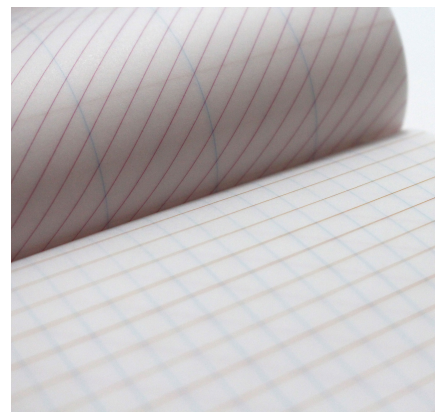
As linhas são o elemento principal no conjunto Escrita, sejam verticais, horizontais ou diagonais, de cor azul, laranja ou rosa, a quantidade e a forma como estão dispostas procura influenciar a nossa iniciação ao jogo criativo. O desafio é inerente em todos os cadernos e à medida que os utilizamos percebemos esse grau de evolução.

No caderno Linhas horizontais com limites verticais (imagens 66 e 67) as linhas horizontais azuis e os limites verticais laranja, relembram-nos as folhas pautadas. Neste caderno todos os limites se modificam, a quantidade de linhas sejam elas horizontais ou verticais variam na sua quantidade. As colunas delineadas por esses limites convidam-nos a escrever textos, poemas ou listas, os cadernos Muitas horizontais azuis, verticais laranja e diagonais rosa (imagens 68 e 69) e Ainda mais horizontais azuis, verticais laranja e diagonais rosa (imagens 70 e 71) procuram explorar estes limites e desafiar a nossa percepção de linha, margem, orientação ou tamanho do texto.

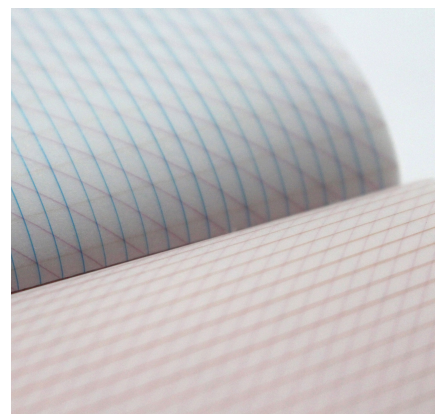
Imagens 66 e 67.  
Linhas horizontais  
com limites verticais,  
caderno OR05.



Imagens 68 e 69.  
Muitas horizontais  
azuis, verticais laranja  
e diagonais rosa,  
caderno OR06.



Imagens 70 e 71.  
Ainda mais horizontais  
azuis, verticais laranja  
e diagonais rosa,  
caderno OR07.



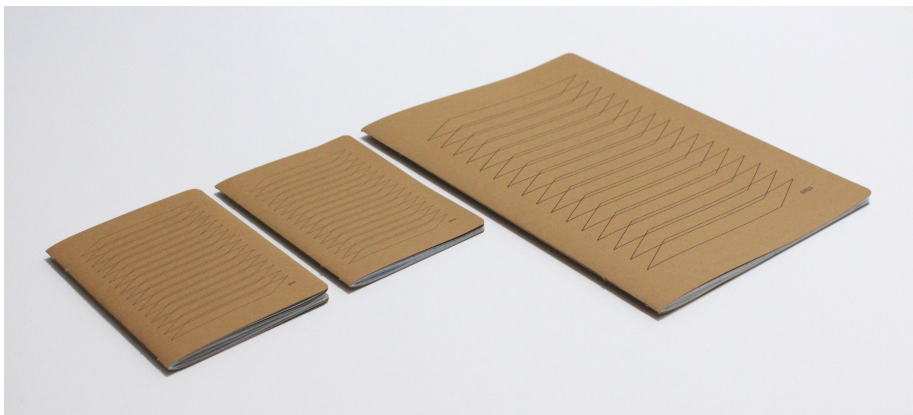
## 2.4.3. EXPLORAR

O tema Explorar propõe um conjunto de três cadernos muito distintos dos outros conjuntos, não só pelas suas dimensões, como pelas características que lhes são acrescentadas. Todas estas modificações feitas, que se distanciam visivelmente dos outros grupos, são necessárias para que estes se tornem verdadeiros e autênticos objetos de exploração e investigação.

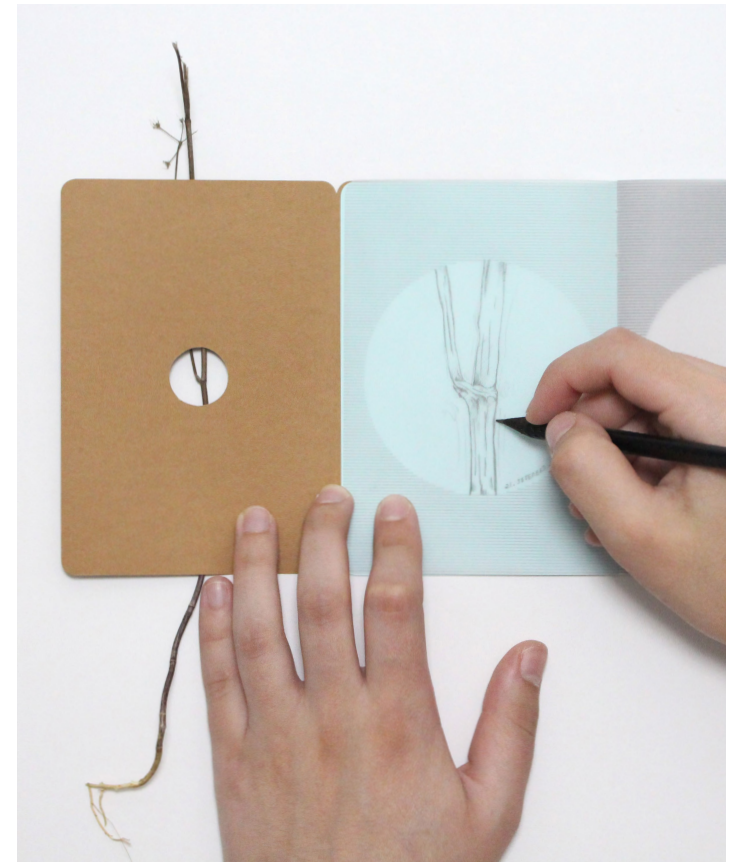
Estes cadernos pretendem provocar a nossa curiosidade, desafiam-nos a explorar o mundo, a encontrar e a criar coisas novas, convidam-nos a sair à rua e examinar o ambiente que nos rodeia com um olhar mais atento e focado. Proporcionam-nos outras perspetivas e alargam os nossos conhecimentos.

Duas lupas, uma para aproximar outra para afastar (imagens 73 e 74), o caderno que nos permite olhar para o que nos rodeia sob uma perspetiva diferente. Através de duas furações nas extremidades da capa com a forma de um círculo de 2cm ou de 4cm, podemos observar um qualquer elemento, convidando-nos a desenhá-lo nas páginas do caderno que funcionam como uma lupa de aumento. A transparência das folhas acentua a ideia de transformação do elemento representado procurando despertar para a necessidade de uma sequência de observações.

Imagem 72.  
Explorar, conjunto de  
três cadernos.

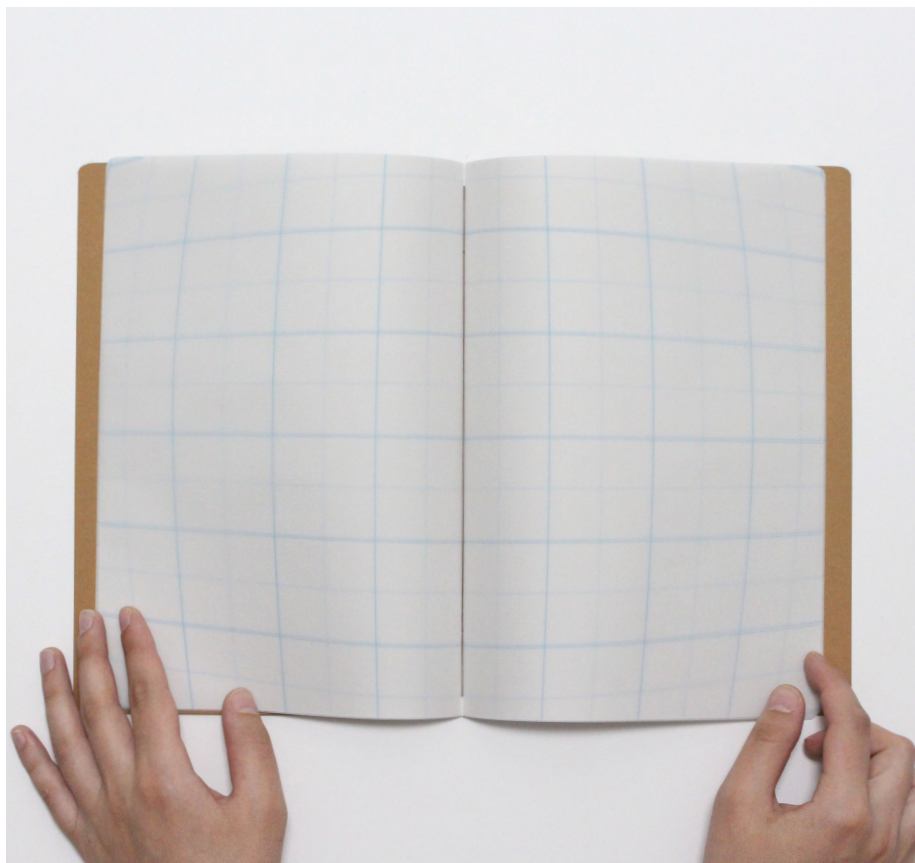


Imagens 73 e 74.  
Duas lupas, uma para  
aproximar outra para  
afastar, caderno BR01  
em utilização.



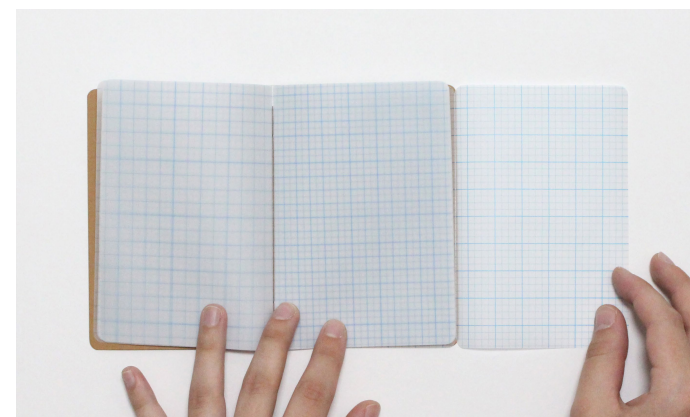
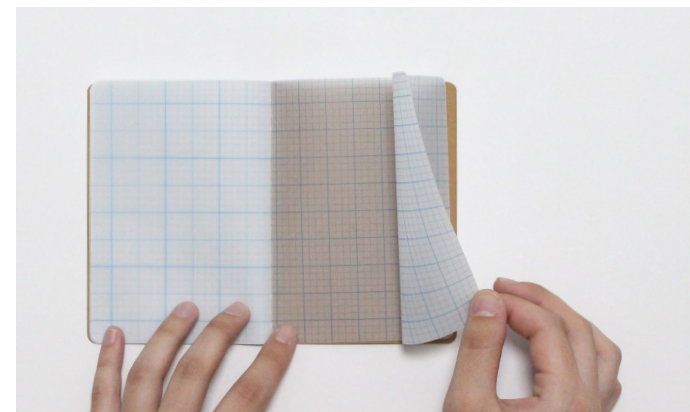
É a natureza estimulante da criatividade que nos ajuda a compreender o mundo e as suas particularidades, por isso cada detalhe acrescentado tem como objetivo criar uma ponte entre o ambiente que nos rodeia e o mundo da imaginação e da fantasia. Os cadernos inspiram-nos a viajar, a conhecer de norte a sul e a apreciar o mundo natural. Falamos de pequenos e grandes insetos, das flores e das árvores. Falamos de diminuir e aumentar, de copiar e colar, de aproximar e afastar. Falamos também de escalas pequenas, médias, grandes e muito grandes. Olhar e observar tudo sob novas perspetivas, para umas precisamos de binóculos, para outras precisamos de lupas.

Imagem 75.  
Atlas,  
caderno BR03.



O caderno Atlas (imagem 75) é o maior caderno do conjunto de trinta e um cadernos finais, encoraja-nos a alargar os horizontes e a olhar para além daquilo que nos é perceptível. Pode ser um planisfério, um percurso de uma viagem ou uma paisagem.

O caderno Copiar, diminuir e aumentar (imagens 76 e 77) oferece-nos um conjunto de grelhas geométricas de diferentes escalas. A última página do caderno é desdobrável e quando colocada sob qualquer superfície permite-nos copiar, diminuir ou aumentar.



Imagens 76 e 77.  
Copiar,  
diminuir e aumentar,  
caderno BR02.

## 2.4.4. COR

Este é o conjunto ao qual pertencem mais cadernos. São doze e todas as suas páginas são cobertas com cor, sem repetições. Este conjunto pode dividir-se entre as cores frias e as cores quentes, mas isso não é necessariamente uma regra estabelecida. Em todo o conjunto observamos a passagem do tempo, mas esta modifica-se consoante o caderno, em alguns sentimos que a viagem é acelerada e noutros a subtilidade das cores faz com que a sua transformação passe quase despercebida, uma sensação tão lenta e morosa que só nos apercebemos quando olhamos para a primeira e última página e têm cores distintas uma da outra.

Estes cadernos, para além de serem um apelo à sensibilidade visual, são também um convite ao jogo. Todas as folhas, junto à costura, têm um picotado que permite retirá-las dos cadernos. Esse conjunto de folhas individuais e soltas são um estímulo à criatividade, desafiam e encorajam novas aplicações e transformações. Jogar, fantasiar e imaginar as suas possibilidades pode ser a fonte direta para novas ideias.

Imagem 78.  
Cor, conjunto de doze cadernos.

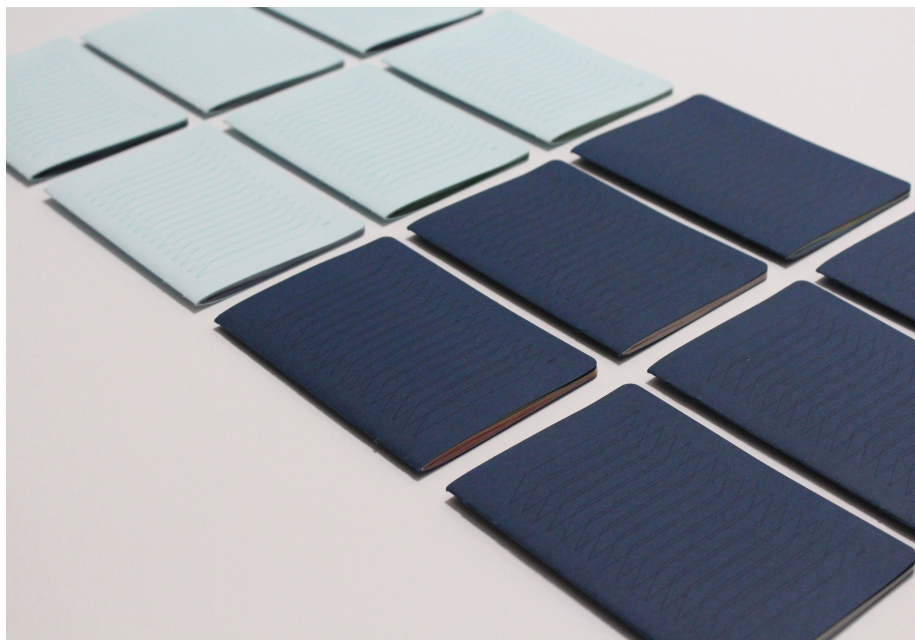


Imagem 79.  
Picotado junto à costura.

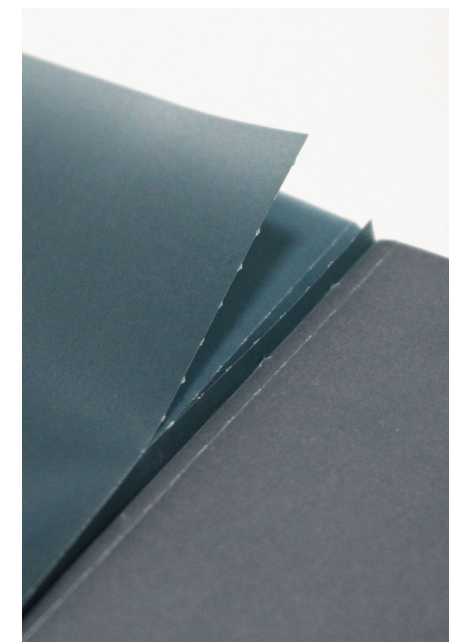
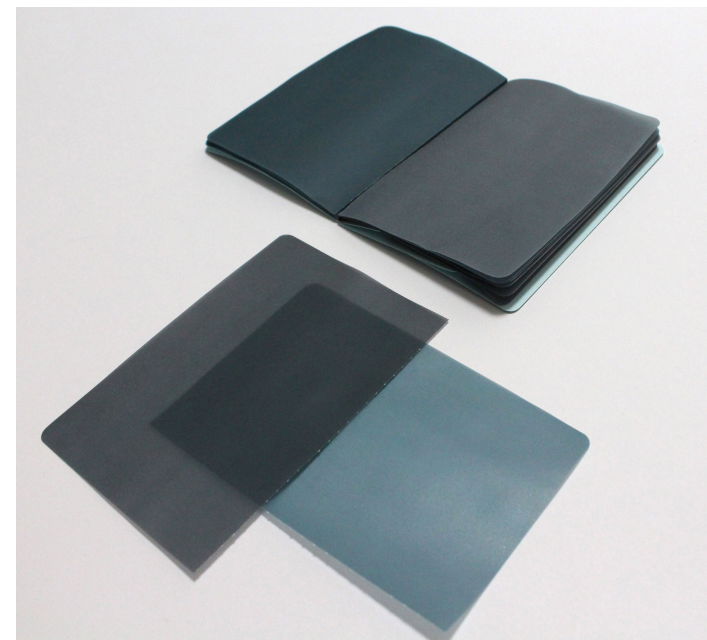


Imagem 80.  
Sobreposição de duas folhas do caderno.



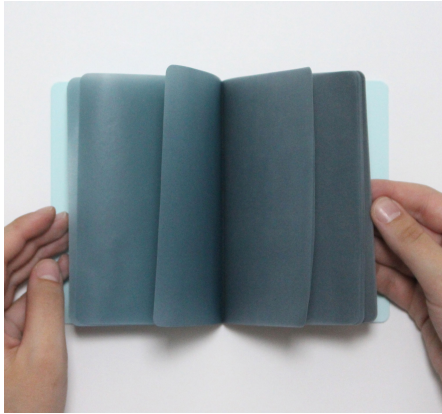


Imagem 81. (50%)  
Azul claro  
acinzentado ao azul  
escuro acinzentado,  
caderno LB01.

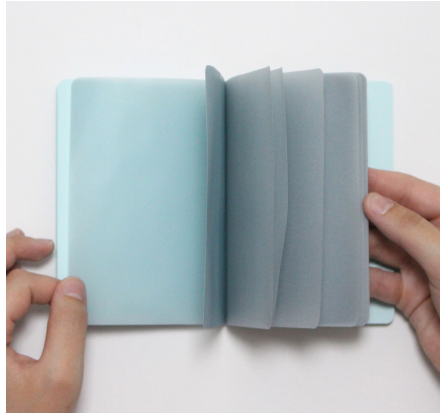


Imagem 82. (25%)  
Azul claro  
acinzentado ao azul  
escuro acinzentado,  
caderno LB02.

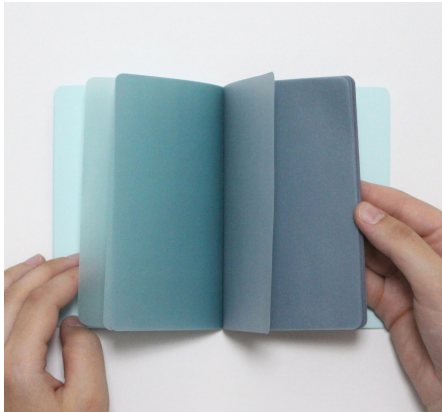


Imagem 83. (50%)  
Azul claro ao azul  
escuro, caderno LB03.



Imagem 84. (25%)  
Azul claro ao azul  
escuro, caderno LB04.

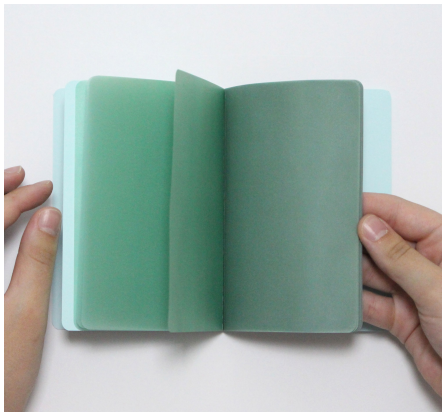


Imagem 85. (50%)  
Verde claro ao verde  
escuro, caderno LB05.



Imagem 86. (25%)  
Verde claro ao verde  
escuro, caderno LB06.

A cor é o elemento principal, mas existem características fundamentais que a compõem para que esta passagem ocorra com mais clareza e equilíbrio. A opacidade difere consoante o caderno, quanto mais opaco for mais se pode esconder e quanto menos opaco for mais se pode revelar. A sobreposição também é um fator essencial para que as cores se transformem à medida que viramos a página, esta camuflagem é um dos pontos de partida da iniciação ao jogo. Outro fator importante é a presença do brilho no verso da folha e mate na frente, permite-nos sentir diferentes texturas que mudam a percepção que temos da cor.

O conjunto de seis cadernos à esquerda (imagens 81, 82, 83, 84, 85 e 86) com opacidades que variam entre os 50% e os 25%, falamos da superfície do mar, dos confins do oceano, de florestas e de campos. Convidam-nos a entrar num cenário em que o padrão natural predomina, mas não precisa de ser ilustrado de uma forma realista, fazer essa ponte entre a realidade e a imaginário utilizando unicamente a cor para expressar um momento pontual ou um local pode ser a característica chave para nos transportar para uma determinada situação ou espaço.

A visão pode proporcionar-nos experiências muito agradáveis, é através desta faculdade que acedemos ao ambiente que nos rodeia de uma forma imediata. Esta sensibilidade visual é uma faculdade inerente ao ser humano, mais treinada em alguns do que noutros, mas todos temos a capacidade de nos adaptar à luz e à escuridão com uma certa facilidade e rapidez. Assim, todos os cadernos deixam esse espaço para imaginar a superfície clara e a escuridão do fundo do mar, a luz e os reflexos nas janelas, um dia de verão muito quente e uma manhã de inverno muito fria, as florestas e os oceanos, a solidão e a companhia, a alegria e a tristeza. Todas as passagens de cor levam-nos a sentir algo que pode, ou não, ser traduzido numa expressão mais poética.

O conjunto de seis cadernos à direita (imagens 87, 88, 89, 90, 91 e 92) com opacidades que variam entre os 30% e os 10%, tentam transmitir-nos a luz e o reflexo, à medida que os folheamos apercebemo-nos dessa profundidade através do movimento das cores e da sua sobreposição.

A inspiração principal para o conjunto Cor surge da visualização dos filmes de animação do Studio Ghibli, fundado em 1985. Apesar de todos os filmes serem muito distintos uns dos outros, acarretam particularidades fantásticas e comuns em todos, como o detalhe e atenção para os mais pequenos pormenores. Tudo se sente muito mais, desde a abundância dos sons que evocam novas sensações e emoções, ao ambiente que transporta a nossa imaginação para lugares desconhecidos, fantásticos e até poéticos e ainda as deslumbrantes imagens que nos inspiram e carregam consigo o mundo do sonho e da realidade. A sensibilidade e profundidade é traduzida pela forma como a história é contada, desde a compaixão pela condição humana à consciência emocional inerente em todo aquele universo animado. Todos os filmes refletem o verdadeiro poder da imaginação e da criatividade.

Imagem 87. (30%)  
Amarelo ao rosa, a  
passar pelo laranja,  
caderno DB01.



Imagem 88. (10%)  
Amarelo ao rosa, a  
passar pelo laranja,  
caderno DB02.



Imagem 89. (30%)  
Laranja ao violeta, a  
passar pelo amarelo,  
pelo verde e pelo azul,  
caderno DB03.



Imagem 90. (10%)  
Laranja ao violeta, a  
passar pelo amarelo,  
pelo verde e pelo azul,  
caderno DB04.



Imagem 91. (30%)  
Rosa ao azul, a  
passar pelo violeta,  
caderno DB05.



Imagem 92. (10%)  
Rosa ao azul, a  
passar pelo violeta,  
caderno DB06.



## 2.4.5. UNIVERSO

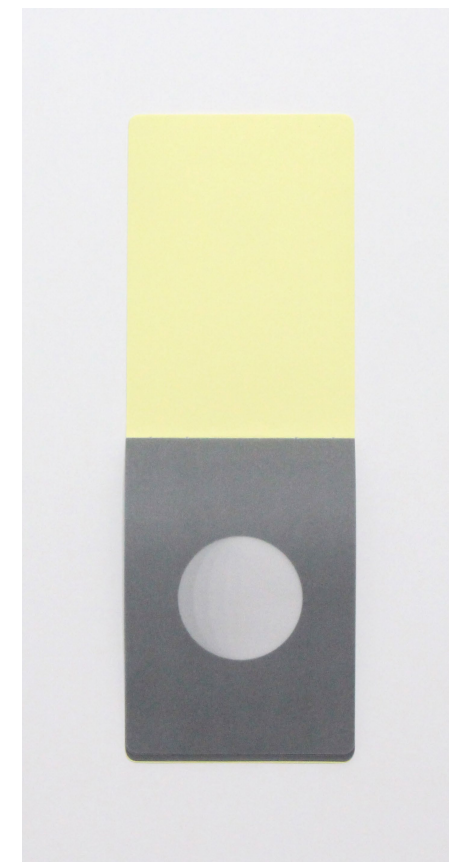
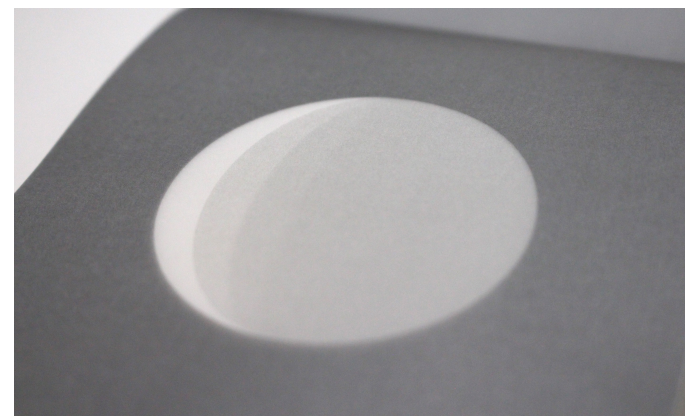
Universo é provavelmente o conjunto menos ambíguo de todos tendo em conta a sua linguagem visual, os objetivos dos cadernos são mais claros e perceptíveis à medida que os folheamos. Este conjunto propõe um grupo de três cadernos que ganham a forma de blocos, característica que os distingue dos outros. Assim, como o nome indica, falam principalmente do Universo e do infinito, das estrelas e das fases da Lua, do Sol e dos planetas, das escalas e das distâncias, fazem-nos olhar para o céu tanto de noite como de dia e imaginar o quão amplo são os nossos horizontes.

As fases da Lua (imagens 94 e 95) é o primeiro caderno deste conjunto, mostra-nos a sombra própria de um globo esférico que, devido à orientação luminosa escolhida, pode ser facilmente interpretada como satélite natural da Terra, a Lua e o ciclo completo das suas fases. Começa na Lua cheia, passa o quarto minguante até à Lua nova, seguido o quarto crescente e assim por diante. A compreensão de como a percepção visual da Lua se constrói acentua a sua dimensão tridimensional e respetiva relação com o Sol e a Terra, procurando criar as bases para uma compressão mais concreta dos princípios físicos que estruturam o mundo em que vivemos e a nossa consequente capacidade para o imaginarmos.

Imagem 93.  
Universo, conjunto de  
três cadernos.



Imagens 94 e 95.  
As fases da Lua,  
caderno LY01.





Imagens 96.  
As 24 horas do céu.  
Indicação na capa  
interior do caderno.

Imagem 97.  
Ao centro a estrela  
Polar.

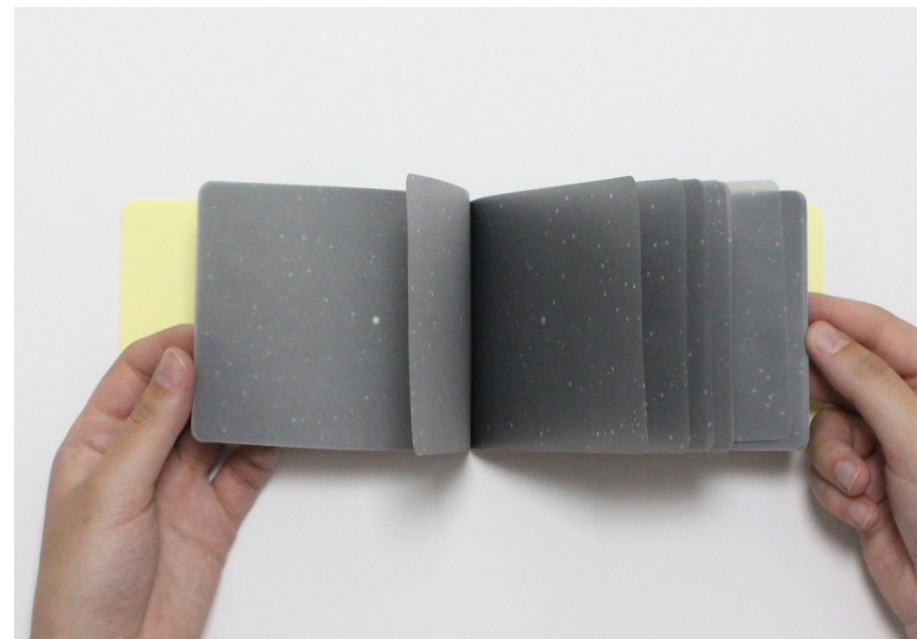


A aplicação Solar System Scope (2010), os dados científicos da NASA, National Aeronautics and Space Administration (1958) e ainda alguns vídeos e artigos do website National Geographic (2010), foram as ferramentas que permitiram construir este conjunto de cadernos, que só seriam possíveis a partir de conhecimentos científicos existentes, que lhes dão credibilidade.

Este conjunto de cadernos cria uma conexão muito importante entre três fatores: (i) jogo, (ii) conhecimento e (iii) imaginação. O jogo criativo e a alegria que este proporciona possibilita alargar os nossos conhecimentos, enquanto estes por sua vez alimentam a nossa capacidade de imaginar.

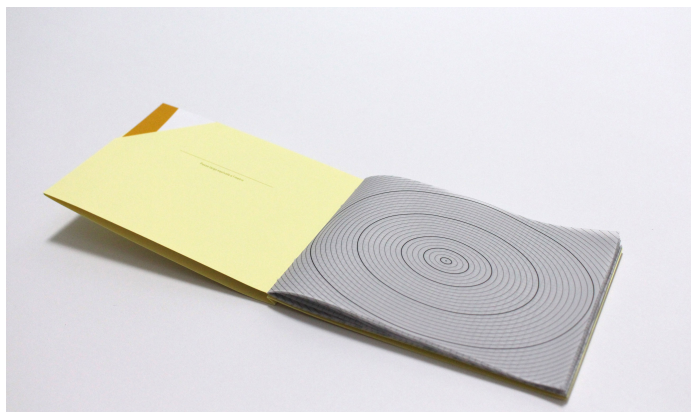
O caderno As 24 horas do céu em 24 folhas (imagens 96, 97 e 98) leva-nos a procurar no céu noturno a estrela Polar, a estrela mais brilhante da constelação Ursa Menor. Por estar alinhada com o eixo de rotação da Terra, é a única estrela que não muda de posição quando observamos o céu noturno a partir do hemisfério norte do planeta Terra, todas as outras rodam em torno dela. Neste caderno estão representadas as 24 horas do céu em 24 folhas, a transparência das folhas permite-nos ver o movimento de todas as estrelas, enquanto a estrela Polar permanece fixa no centro da página.

Imagens 98.  
As 24 horas do  
céu em 24 folhas,  
caderno LY02



Os cadernos do conjunto Universo são gatilhos para o conhecimento, ampliam e fortalecem a nossa percepção sobre o tempo e o espaço e a importância de compreender a escala daquilo que nos rodeia, uma visão mais aproximada do nosso lugar nesta imensidão que é o Universo.

O caderno Explorar o Universo num raio de 2,5 quilómetros (imagens 99, 100, 101, 102 e 103) permite-nos explorar o Universo com a ajuda de uma folha auxiliar. Numa escala muito reduzida, podemos situar todos os planetas do sistema solar, compreender as suas distâncias e dimensões em relação aos outros planetas e ao Sol. Este caderno convida-nos a viajar pelo Universo num raio de 2,5 quilómetros, em que um passo largo equivale aproximadamente a 1.798.800 quilómetros. As folhas do caderno convidam-nos a representar as distâncias entre planetas do sistema solar e a planear a sua transposição para uma escala que podemos percorrer a pé.



Imagens 99 e 100.  
Explorar o  
Universo num raio  
de 2,5 quilómetros,  
caderno LY03.



Imagem 101.  
Passo largo  
equivale a 1 metro.  
Indicação na capa  
interior do caderno.

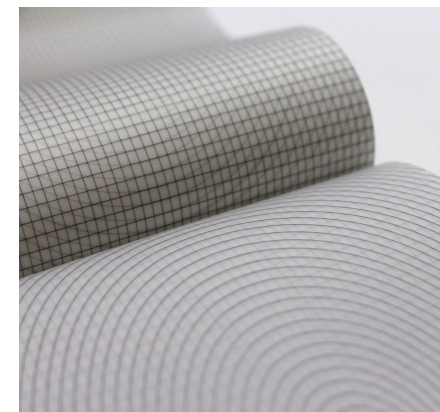
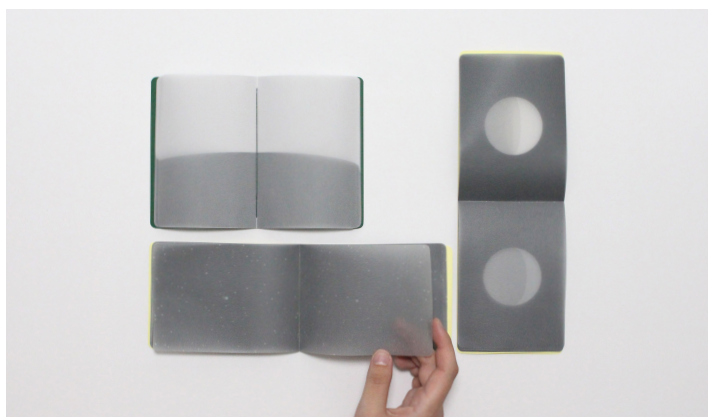
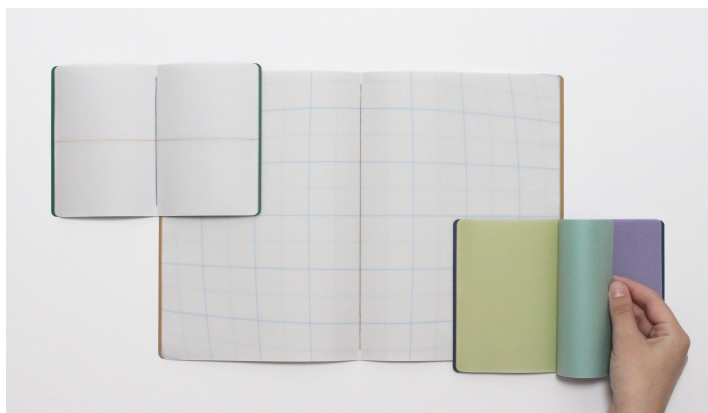


Imagem 102.  
Interior do caderno.



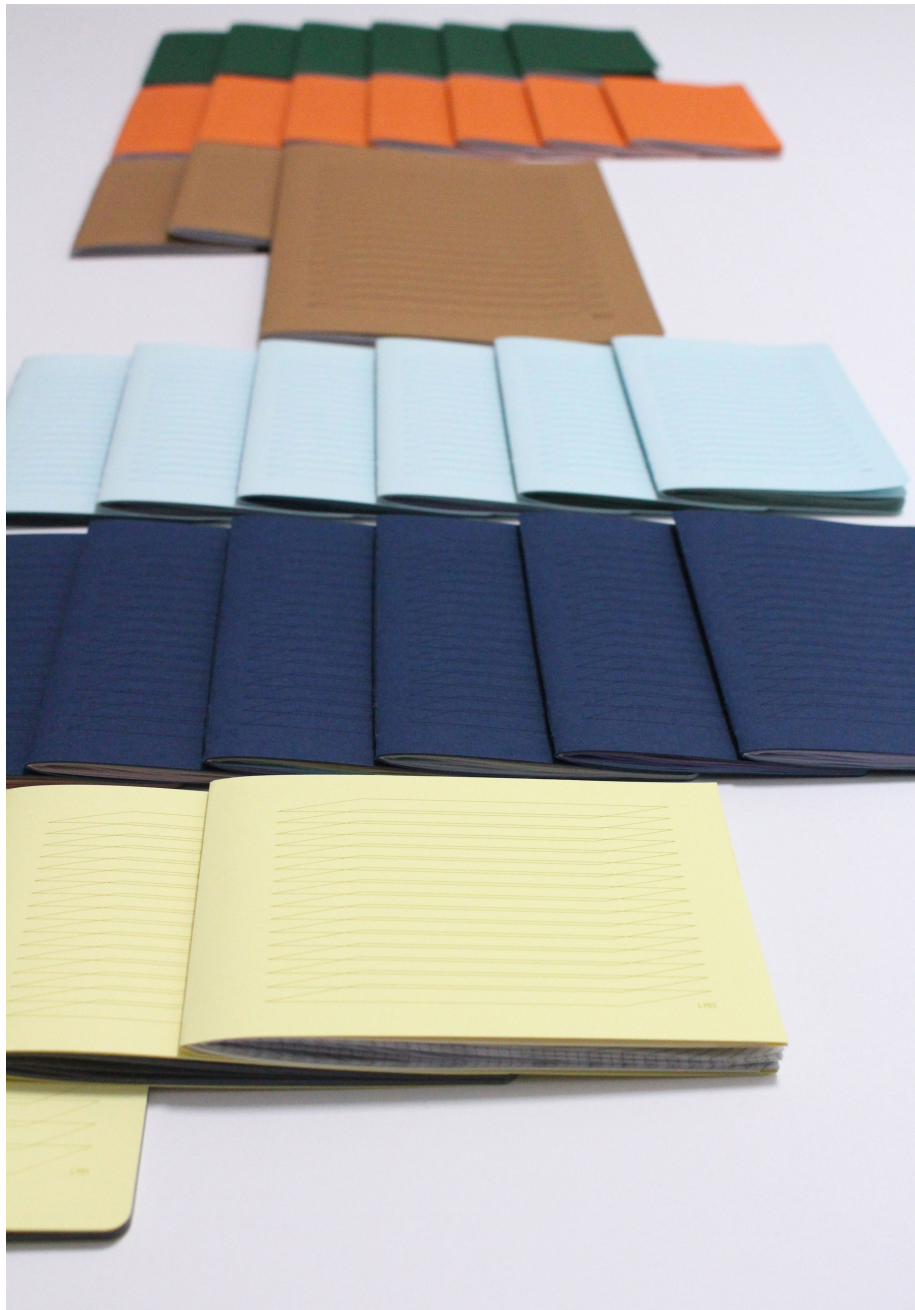
Imagem 103.  
Folha auxiliar.



## 2.5. CRIAR CONJUNTOS

A divisão dos cadernos em cinco categorias foi elaborada com o intuito de criar uma ordem que facilita-se a sua apropriação. Os cadernos não dependem uns dos outros para funcionar e conjugá-los de diferentes maneiras pode ser outra forma de estimular a criatividade e a imaginação, potenciar o jogo e ainda adquirir novos conhecimentos. Assim, criar novos conjuntos e fazer diferentes ligações pode ser uma forma de criar vários significados e consequentemente fomentar novos desafios.

Imagens 104, 105 e 106.  
Três exemplos de vários  
conjuntos possíveis.



## 2.6. CONHECER OS CADERNOS

Imagem 107.

## 2.6.1. FORMATO

Existem duas dimensões, mas 4 formatos diferentes. O maior caderno tem 18x25,5cm. Todos os outros têm 9,5x13,5cm, apesar dos seus formatos variarem entre as encadernações pela face mais longa ou mais curta, as dimensões não se modificam.

Os cadernos são pequenos e finos, o que permite moldá-los, guardá-los e transportá-los de forma confortável e prática, assim, todos os cantos são arredondados para os proteger de possíveis dobras.

Imagem 108.



Imagens 109 e 110.



## 2.6.2. CAPA

Existem 6 capas com cores diferentes, cada uma representa um conjunto de cadernos. A capa do Horizonte é verde escura, a da Escrita é laranja e a do Explorar é castanha. O grupo da Cor está dividido em dois, para os conteúdos claros é utilizada uma capa azul escura, para os conteúdos escuros é utilizada uma capa azul clara, com o intuito de permitir uma melhor visualização do conteúdo. Por fim, a capa do Universo é amarela, com o objetivo de aumentar a sensação de luminosidade nas zonas transparentes. As cores foram escolhidas de forma a destacar o conteúdo dos cadernos e pela sensação que despertavam quando estavam reunidas, uma tentativa de utilizar a sensibilidade e o que esta nos provoca para criar uma linguagem visual. A gramagem das cartolinas utilizadas é de 250 GRS.

Ao longo do desenvolvimento do projeto tornou-se um objetivo utilizar sempre a mesma quantidade de folhas, mas com a liberdade de acrescentar ou retirar quando necessário e fizesse sentido. Desta forma, todos os cadernos têm dezasseis folhas, à exceção de dois. A ilustração idealizada para a capa representa as dezasseis folhas sobrepostas umas nas outras, todas as linhas são visíveis com o objetivo de transmitir a sensação de transparência. A ilustração é igual em todos os cadernos, mas a cor é modificada consoante a cor da capa utilizada.

Imagem 111.



São trinta e um cadernos e todos têm um código que os identifica. Para além de os distinguir, torna-os num objeto de coleção. As duas primeiras letras maiúsculas identificam a cor da capa e os dois números seguintes identificam o número do caderno. Um exemplo de código: OR07; OR, significa *orange*; 07, significa que é o sétimo caderno do conjunto. A escolha da língua inglesa prende-se pela sua universalidade, uma forma de atingir o maior número de pessoas. Assim como acontece na ilustração a cor do código também muda consoante a cor da capa.

Imagens 112 e 113.



## 2.6.3. CAPA INTERIOR

As capas interiores têm a mesma cor que as capas, a cartolina e a gramagem utilizada não se modificam. Como referenciado anteriormente as cores foram escolhidas pela forma como destacavam o conteúdo dos cadernos, deste modo, a capa interior tem uma importância acrescida em relação à capa tendo em conta que está em contacto direto com o conteúdo em papel vegetal. Sendo este transparente a cor tem um papel fundamental, pois a sobreposição de todas as folhas modifica a nossa percepção em relação ao conteúdo dos cadernos.

Todas as frentes das capas interiores têm uma linha de 6cm, essa linha tem como objetivo trazer uma identidade mais pessoal ao caderno, uma personalização que permite torná-lo mais nosso. Podemos escrever o nome, uma data, o local onde o utilizámos ou até mesmo dar um título à nossa história, qualquer identificação que o torne mais peculiar, especial e único. Foram colocadas pequenas indicações em alguns cadernos, que surgem pela necessidade de informações para que se possa tirar o maior partido possível do conteúdo em questão, sem estas pequenas pistas a compreensão do tema tornar-se-ia mais difícil. Estas indicações surgem por baixo da linha, numa tentativa de as tornar muito discretas, mas perceptíveis. A cor da linha e das indicações é igual à cor da ilustração e dos códigos da capa, mudam consoante os cadernos.

Imagens 114 e 115.

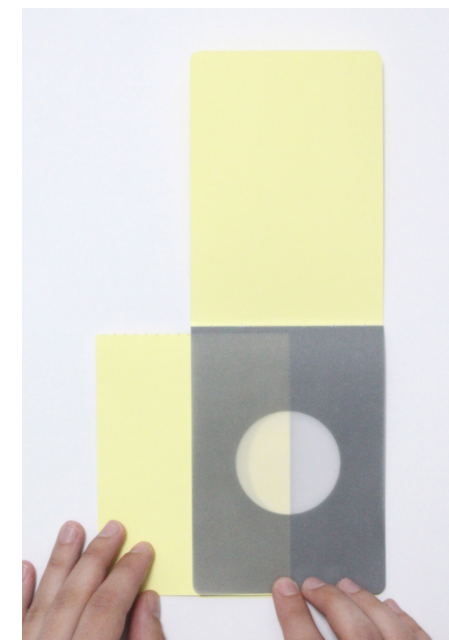


Imagens 116 e 117.



Na parte de trás da capa interior é criado um picotado vertical que permite retirar a folha de cartolina. Nos conjuntos Explorar e Universo, o picotado está junto à costura. No conjunto Escrita o picotado está centrado na folha. Nos conjuntos Horizonte e Cor o picotado está a 2,7 cm da costura.

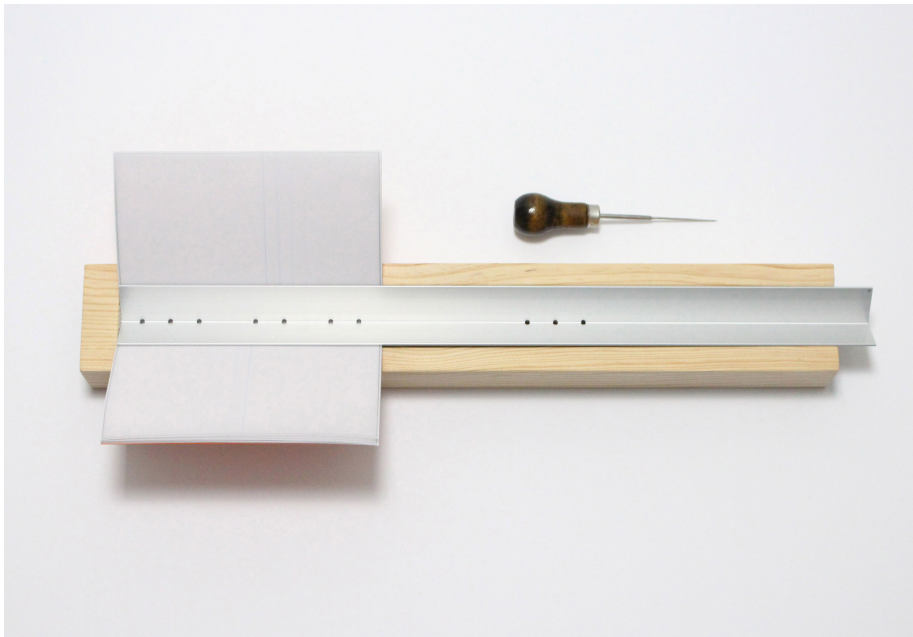
Inicialmente, a folha de cartolina servia apenas como auxílio, caso o utilizador não quisesse que a tinta passasse de folha para folha ou pretendesse bloquear momentaneamente a transparência do caderno. Mas à medida que o projeto se foi desenvolvendo, a folha de cartolina ganhou uma conotação de estímulo criativo. Pode ser vista como marcador ou até mesmo como um elemento essencial para o desenrolar da história, podemos esconder ou evidenciar partes do conteúdo. As suas três formas diferentes são um indicador de jogo e um potenciador da imaginação.



## 2.6.4. COSTURA

A costura é igual em todos os conjuntos, mas modifica-se (aumenta ou diminui) consoante a proporção e o formato dos cadernos. Foi projetada uma peça em madeira de pinho e uma régua em alumínio com um perfil L, de forma a facilitar a costura, para que esta fique simetricamente igual, e a montagem final dos cadernos. Na peça de alumínio foram feitas todas as furações necessárias, para qualquer dimensão ou formato. A peça de madeira funciona como base, onde colocamos todas as folhas previamente dobradas, seguidamente, a peça de alumínio é colocada por cima do conjunto de folhas e consoante o caderno é escolhida a furação. Depois de perfurado, o conjunto de folhas é costurado.

Imagem 118.



A cor da linha utilizada para a costura dos cadernos é idêntica às ilustrações, códigos, linhas e indicações que se encontram na capa e na capa interior. São seis linhas com cores diferentes utilizadas consoante o conjunto de cadernos.

Imagem 119.





## 2.7. MATERIAIS E PROCESSO

Imagem 120.  
Materiais utilizados  
para o processo de  
produção  
dos cadernos.

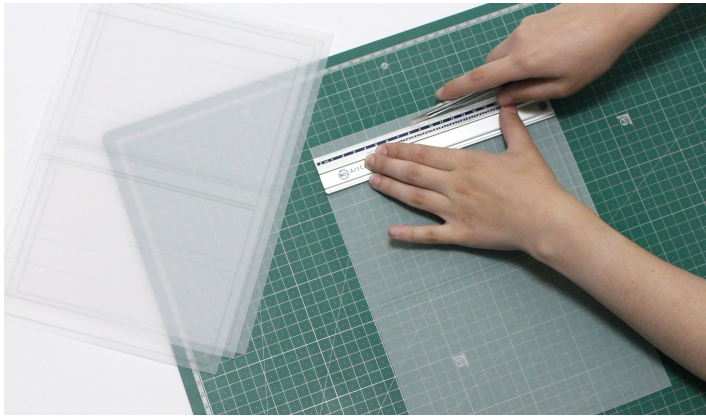


Imagem 121.  
Corte das folhas de  
papel vegetal.

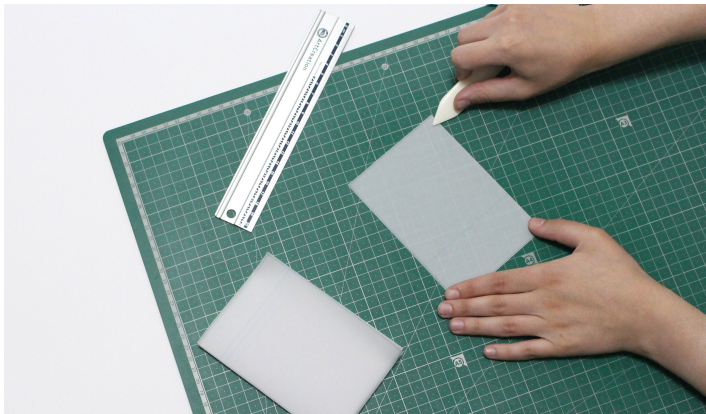


Imagem 122.  
Vincar as folhas de  
papel vegetal.



Imagem 123.  
Conteúdo de um  
caderno.

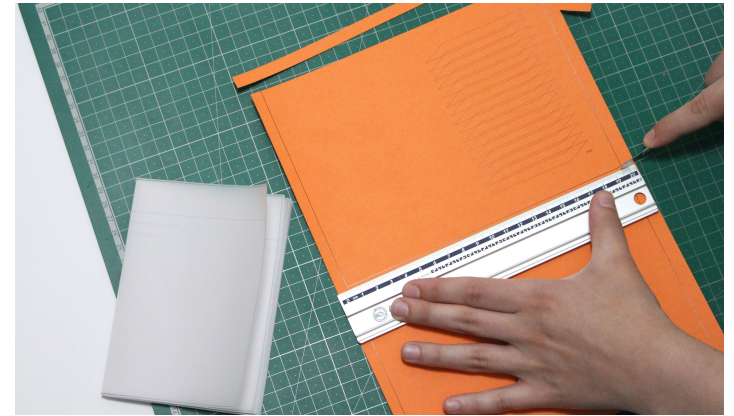


Imagem 124.  
Corte da capa e da  
capa interior.



Imagem 125.  
Vincar a capa e a capa  
interior.

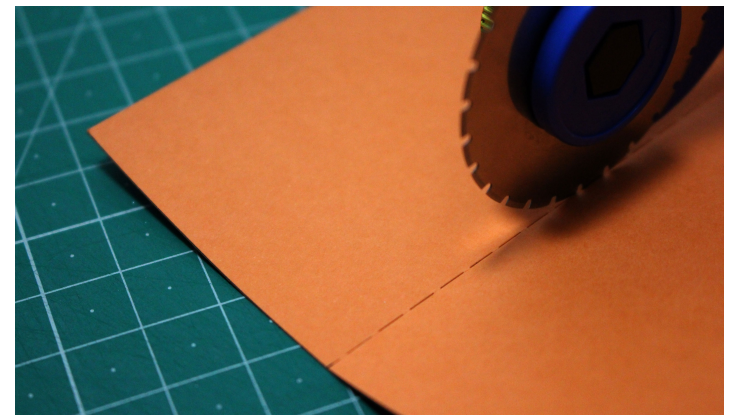


Imagem 126.  
Picotar a capa interior.

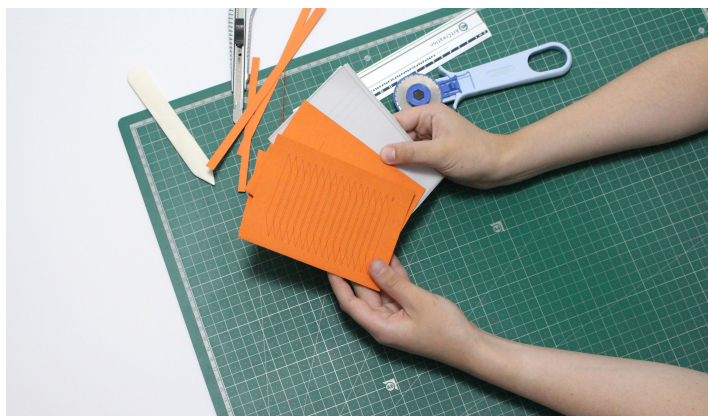


Imagem 127.  
Capa, capa interior e conteúdo.

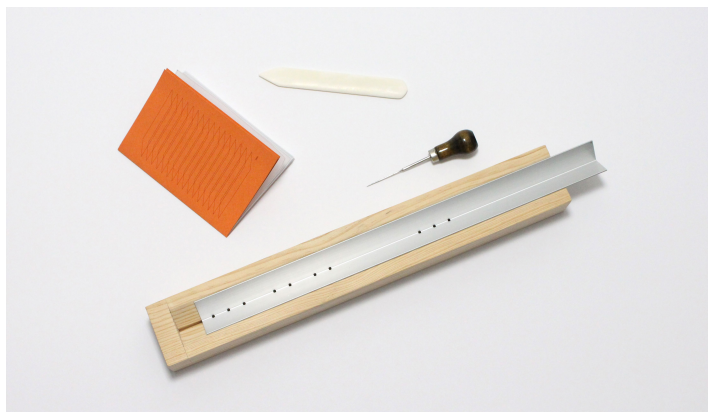


Imagem 128.  
Materiais necessários para a furação dos cadernos.

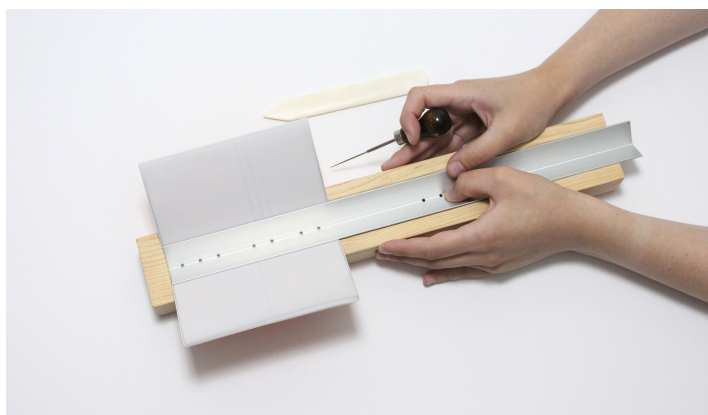


Imagem 129.  
Alinhamento dos cadernos para a furação.



Imagem 130.  
Processo de furação dos cadernos.

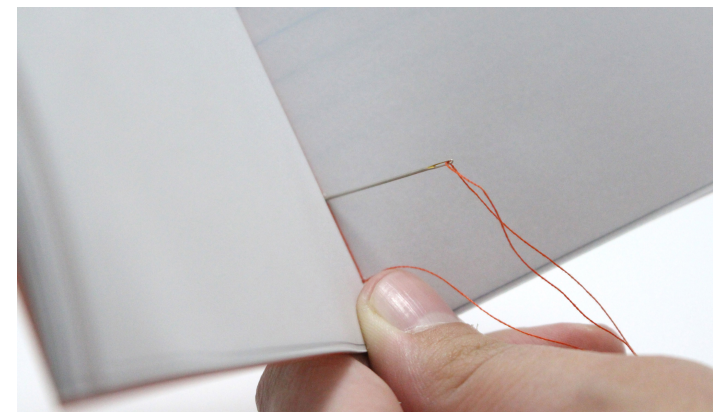


Imagem 131.  
Costura manual dos cadernos.



Imagem 132.  
Remate final da costura com um nó.

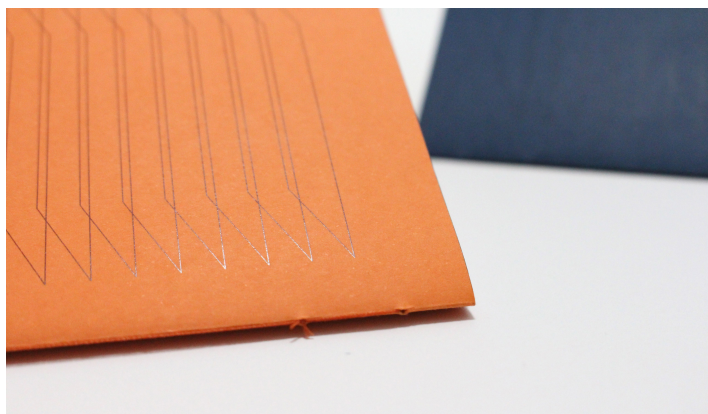


Imagem 133.  
Corte da linha  
excedente.

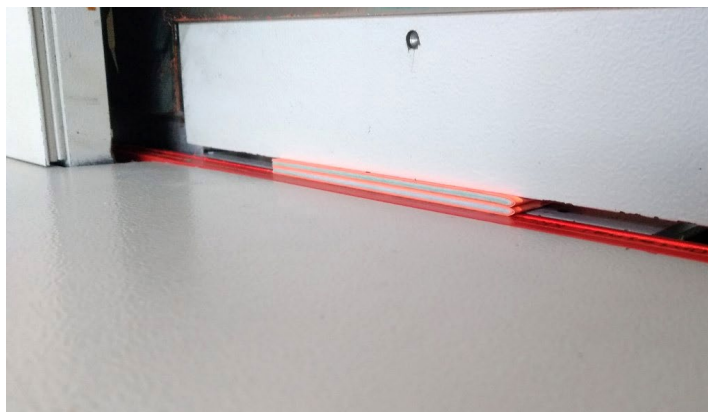


Imagem 134.  
Corte final na guilhotina.



Imagem 135.  
Corte dos cantos dos  
cadernos.



Imagem 136.  
Caderno finalizado.



Imagem 137.  
Diversos elementos  
dos cadernos.



Imagem 138.  
Diversos elementos  
dos cadernos.



### 3. CONCLUSÕES

Imagem 139.  
Focus, ilustração de  
Evan M. Cohen, 2018.

Como seria o mundo se as pessoas fossem mais confiantes da sua imaginação? E de que forma o design pode ser uma fonte potenciadora de criatividade?

No início do projeto foram colocadas estas duas questões, como um pressuposto de partida para a investigação e como um objetivo assente em descobrir e explorar algumas respostas.

A investigação e o desenvolvimento do projeto procuram demonstrar que estimular a curiosidade e potenciar a imaginação e a fantasia são fatores diretamente ligados ao jogo, à aprendizagem, à ampliação do conhecimento e da criatividade. Quando todos estes elementos se cruzam criam uma fonte muito poderosa, capaz de encorajar a descoberta de perspetivas únicas. Construir uma visão mais ampla e inspiradora do mundo e aprender a apreciar e a tirar partido das potencialidades que este tem para nos oferecer, a chave é olhar com mais atenção.

Perceber que a curiosidade e a necessidade de alargar os conhecimentos são a grande fonte de plasticidade do cérebro humano, tornou-se um fator essencial para progredir nesta investigação. Todos os estímulos que nos rodeiam têm um papel fundamental para desenvolver esta plasticidade, são estes que nos permitem envolver em novas experiências, explorar, criar e moldar-nos às constantes mudanças do ambiente. Mas é a memória que nos ajuda a armazenar todos estes conhecimentos provenientes dos estímulos, cria uma ordem que nos vai permitir cruzar e relacionar conhecimentos já adquiridos e novos conhecimentos. Esta é a base de qualquer faculdade criativa, um ciclo constante entre aprendizagem, conhecimento, criatividade e imaginação. Concluimos então que é essencial estimular a criatividade ao longo da vida, para além de ser um fator decisivo na plasticidade do cérebro na idade adulta, tomar estas precauções é necessário e indispensável para manter o cérebro saudável, uma forma de suavizar o seu envelhecimento.

Entender que a fantasia, a invenção, a criatividade e a imaginação são faculdades inerentes ao ser humano é um ponto de partida para compreender a necessidade de serem estimuladas e fomentadas. Estas faculdades estão em constante procura por conhecimentos que enriqueçam e potenciem o seu desejo pelo mistério e pela novidade.

É da nossa obrigação como sociedade tomar consciência de que a evolução depende da forma como alcançamos e utilizamos esses conhecimentos. Se no futuro nos tornaremos apenas repetidores de códigos ou pessoas dotadas de uma mente criativa e com um cérebro culturalmente preparado para tirar o maior partido destas capacidades ao longo da vida.

Através do jogo podemos aprender e criar memórias mais duradouras, seja em criança ou na idade adulta. Todos os conhecimentos que provêm do ato de jogar são mais profundos e permanecem na memória durante mais tempo, a atenção está apenas depositada naquele instante, estamos completamente focados e não existe espaço para pensamentos indesejados. É importante concluir que os estímulos criativos e a iniciação ao jogo podem tomar várias formas, podem chegar em qualquer altura, de qualquer lado e em qualquer situação, o importante é dirigir a atenção para as pequenas coisas do dia-a-dia que muitas vezes passam despercebidas, mas que podem ser verdadeiros potenciadores da fantasia, da criatividade e da imaginação.

Todas as pesquisas, pensamentos, observações, experiências e o desenvolvimento de todo o projeto são uma tentativa de resposta para as questões acima identificadas e implícitas ao longo de toda a investigação. O conjunto de todas estas informações adquiridas associadas a todas as leituras realizadas e à inspiração do dia-a-dia permitiu explorar, desenhar e materializar centenas de cadernos que nos levam a trinta e um objetos finais, que procuram responder aos objetivos iniciais e aos que surgiram ao longo da investigação.

Os cadernos pretendem adaptar-se ao dia-a-dia das pessoas e aos seus afazeres com o objetivo de inspirar e provocar novas sensações e experiências mais profundas. Intrigar e desafiar a criar uma visão mais atenta do ambiente que nos rodeia e a encontrar nas coisas mais simples novas linhas de pensamento e diferentes formas de expressão e ação.

O papel vegetal e a sua transparência tornaram-se, neste projeto, no grande potenciador de todas as faculdades. A sensação de continuidade, profundidade e a capacidade de flutuar dentro de uma história, incentiva-nos a desacelerar e oferece-nos um ritmo mais calmo para que nos possamos expressar criativamente. Incentiva-nos a criar os mais diversos detalhes e a atravessar a fronteira entre a realidade e a fantasia.

Não há limites para a liberdade criativa. Não há observações, interpretações ou respostas definidas, as variações e os espaços de descoberta que encontramos nos cadernos são infinitos e ilimitados, não dependem uns dos outros para funcionar, mas podem tornar-se mais desafiantes quando conjugados. Mostram como uma imagem, uma forma e um detalhe podem ser poderosos quando associados à liberdade para imaginar.

Em todos os cadernos estão codificados diversos campos do saber que podem suscitar novos interesses pessoais e novas oportunidades de ação e expressão. Um dos objetivos principais do projeto é que os cadernos funcionem como precursores para outras coisas, começam pelo papel mas desenrolam-se em talentos desconhecidos ou simplesmente escondidos.

Este projeto transforma-se e modifica-se à medida que o folheamos e esse facto tornou o processo de fotografia num desafio muitas vezes complicado e difícil de gerir. A sensibilidade, surpresa ou entusiasmo que o caderno nos transmite à medida que folheamos as suas páginas é difícil de perceber quando estamos apenas a olhar para uma fotografia. Precisamos de tocar, sentir a sua textura, deixar-nos levar pela sua profundidade e pela história que a ilustração e os graus de transparência nos proporcionam. Espera-se que as fotografias façam jus a essa sensação e que este relatório possa transmitir um pouco da emoção que é folhear um caderno.

O design apresenta um papel fundamental no campo da criatividade, mas não se encarrega apenas da liberdade da fantasia, da funcionalidade da invenção ou da visualização imaginativa, encarrega-se das necessidades sociais, económicas e pessoais.

Qualquer projeto de design que potencie a criatividade pode ser algo estimulante e proveitoso para o crescimento da sociedade e para o desenvolvimento cultural. Espera-se que o presente projeto contribua para a compreensão da importância do design como catalisador e precursor para o ato criativo e imaginativo.

Existem com certeza outras formas de abordar as faculdades da criatividade e da imaginação, mas espero que esta visão do design, possa contribuir para que outros designers olhem para cadernos como uma força poderosa capaz de inspirar, transformar e encorajar novas perspetivas sobre o mundo.

Muitas experiências ficaram para trás, com potencial para os próximos cadernos, mas esses têm que esperar pelos próximos capítulos. Este projeto é sem dúvida uma história que não se completa sozinha, ultrapassa os limites da idade, da cultura e da língua, pretende contagiar e desafiar os caminhos da fantasia, da criatividade e da imaginação para quem os quiser experimentar. A recompensa final espera-se que seja de felicidade e realização, uma nova percepção e interpretação daquilo que nos rodeia e que a curiosidade e os conhecimentos adquiridos sejam precursores para novos e maiores desafios criativos.



## CRÉDITOS DE IMAGENS

Imagem 1. Recuperada em 16 de setembro de 2019 de <http://www.evanmcohen.com/focus>

Imagem 2. Recuperada em 16 de setembro de 2019 de <https://www.amazon.co.uk/Red-Turtle-Emmanuel-Garajo/dp/B072FS1FLS>

Imagem 3. Recuperada em 16 de setembro de 2019 de <https://designtaxi.com/news/394187/How-Pentagram-Brands-Itself-Through-Its-One-And-Only-Promotional-Material/>

Imagem 4. Recuperada em 16 de setembro de 2019 de <https://www.pentagram.com/work/pentagram-papers-47-museum-collection?rel=search&query=pentagram%2520papers&sector=&discipline=&page=1>

Imagem 5. Recuperada em 16 de setembro de 2019 de <https://i.pinimg.com/originals/8e/96/6c/8e966c0b2179169d8280440db5a4bdf.jpg>

Imagem 6. Recuperada em 16 de setembro de 2019 de <http://www.gupmagazine.com/articles/making-do-and-getting-by>

Imagem 7. Recuperada em 16 de setembro de 2019 de <http://www.suzyleebooks.com/books/wave/>

Imagem 8. Recuperada em 16 de setembro de 2019 de <http://www.suzyleebooks.com/books/wave/>

Imagem 9. Recuperada em 16 de setembro de 2019 de <http://www.suzyleebooks.com/books/wave/>

Imagem 10. Recuperada em 16 de setembro de 2019 de <http://www.suzyleebooks.com/books/wave/>

Imagem 11. Recuperada em 16 de setembro de 2019 de <https://medium.com/@barryvacker/powers-of-ten-honoring-the-40th-anniversary-of-the-existential-masterpiece-5c5affa46249>

Imagem 12. Recuperada em 16 de setembro de 2019 de <https://mishkahenner.com/Astronomical>

Imagem 13. Recuperada em 16 de setembro de 2019 de <https://mishkahenner.com/Astronomical>

Imagem 14. Recuperada em 16 de setembro de 2019 de <https://mishkahenner.com/Astronomical>

Imagem 15. Recuperada em 16 de setembro de 2019 de <https://mishkahenner.com/Astronomical>

Imagem 16. Recuperada em 16 de setembro de 2019 de <https://mishkahenner.com/Astronomical>

Imagem 17. Recuperada em 16 de setembro de 2019 de <https://www.design-is-fine.org/post/54679512473/bruno-munari-a-stone-from-the-childrens-book>

Imagem 18. Recuperada em 16 de setembro de 2019 de [https://www.corraini.com/en/catalogo/scheda\\_libro/351/Tattoo-Book](https://www.corraini.com/en/catalogo/scheda_libro/351/Tattoo-Book)

Imagem 19. Recuperada em 16 de setembro de 2019 de [https://www.corraini.com/en/catalogo/scheda\\_libro/351/Tattoo-Book](https://www.corraini.com/en/catalogo/scheda_libro/351/Tattoo-Book)

Imagem 20. Recuperada em 16 de setembro de 2019 de <https://www.gessato.com/your-house-carefully-cut-by-olafur-eliasson/your-house-carefully-cut-by-olafur-eliasson-7/>

Imagem 21. Recuperada em 16 de setembro de 2019 de <https://www.gessato.com/your-house-carefully-cut-by-olafur-eliasson/your-house-carefully-cut-by-olafur-eliasson-7/>

Imagem 22. Recuperada em 16 de setembro de 2019 de <http://www.evanmcohen.com/focus>

Imagem 23. Recuperada em 17 de setembro de 2019 de <https://www.hallo.pm/life/>

Imagem 24. Recuperada em 17 de setembro de 2019 de <https://www.hallo.pm/life/>

Imagem 25. Recuperada em 17 de setembro de 2019 de [https://www.avidaportuguesa.com/loja/catalogo/pesquisa/caderno-serrote-toalha-de-mesa\\_1974](https://www.avidaportuguesa.com/loja/catalogo/pesquisa/caderno-serrote-toalha-de-mesa_1974)

Imagem 26. Recuperada em 17 de setembro de 2019 de [https://www.serrote.com/caderno\\_toalha\\_8.htm](https://www.serrote.com/caderno_toalha_8.htm)

Imagem 27. Recuperada em 17 de setembro de 2019 de [https://www.serrote.com/caderno\\_toalha\\_8.htm](https://www.serrote.com/caderno_toalha_8.htm)

Imagem 28. Recuperada em 17 de setembro de 2019 de [https://www.serrote.com/caderno\\_toalha\\_8.htm](https://www.serrote.com/caderno_toalha_8.htm)

Imagem 29 – 138. Da autora.

Imagem 139. Recuperada em 16 de setembro de 2019 de <http://www.evanmcohen.com/focus>

## TEXTOS ORIGINAIS

1. "(...) time moves more slowly or quickly in the ambience of certain districts. If artists understood this better, it might become a wonderful source of inspiration." (Ackroyd, 2001, p.6)

2. "If that seems to be a big claim, consider what the world would be like without play. It's not just an absence of games or sports. Life without play is a life without books, without movies, art, music, jokes, dramatic stories. Imagine a world with no flirting, no day-dreaming, no comedy, no irony. Such a world would be a pretty grim place to live. In a broad sense, play is what lifts people out of the mundane. I sometimes compare play to oxygen - it's all around us, yet goes mostly unnoticed or unappreciated until it is missing." (Brown, 2009, S.P.)

3. "The touch of paper can vary greatly depending on how it is treated: normally it is smooth or slightly rough but if it is crumpled up and then smoothed out its feel changes. It can be cut up, rolled up, folded regularly or in thousands of different ways. It can be pierced, wet, or distressed with sandpaper ... Paper is the skin of a variable surface." (Munari, 2005, p.11)

4. "Science holds that entropy in the universe is always increasing. What does this mean in lay terms? A child opens an illustrated story book, flips through the pictures, and sees an empty part of the page. A crayon clenched in her fist, she moves her hand towards the blank space. What is she likely to do? Fill in the emptiness, of course. (...) Such surfaces invite chaos, in the same way that a countertop at home collects change, mail, keys, and so forth. Similarly we might scribble notes in these empty spaces that surround, and also in the gutters that separate lines of text." (Maeda, 2006, p.54)

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ackroyd, P., Dyer, G., & Bush, K. (2001). *Richard Wentworth / Eugène Atget*. London: The Photographers' Gallery and Lisson Gallery.

Bayer, A. (2010). *Solar System Scope*. Recuperado em 10 de setembro de 2019, de Solar System Scope: <https://www.solarsystemscope.com/>

Brown, S. (Maio de 2008). *Play is more than just fun*. Recuperado em 10 de setembro de 2019, de Ted: Ideas worth spreading: [https://www.ted.com/talks/stuart\\_brown\\_says\\_play\\_is\\_more\\_than\\_fun\\_it\\_s\\_vital](https://www.ted.com/talks/stuart_brown_says_play_is_more_than_fun_it_s_vital)

Brown, S. (2009). *Play: how it shapes the brain, opens the imagination, and invigorates the soul*. New York: Penguin Group.

Csikszentmihalyi, M. (2002). *Fluir - A Psicologia da Experiência Ótima Medidas para Melhorar a Qualidade de Vida*. (M. Amado, Trad.) Lisboa: Relógio D' Água Editores. (Obra original publicada em 1990).

Dunbar, B. (29 de julho de 1958). *NASA*. Recuperado em 10 de setembro de 2019, de NASA: <https://www.nasa.gov/>

Eames, C., & Eames, R. (Realizadores). (1977). *Powers of Ten* [Filme]. New York: IBM.

Eliasson, O. (2006). *Your House*. Olafur Eliasson Studio.

Ghibli, S. (2005). *Cronologia do Studio Ghibli*. Recuperado em 10 de setembro de 2019, de Ghibli: <http://www.ghibli.jp/chronology/>

Guixé, M. (2008). *Tattoo Book*. Mantova: Edizioni Corraini.

Han, B. -C. (2014). *A Sociedade do Cansaço*. (G. L. Encarnação, Trad.) Lisboa: Relógio D' Água Editores.

Hara, K. (2017). *White*. (J. Rhee, Trad.) Zurich: Lars Müller Publishers.

Henner, M. (2011). *Astronomical*. Mishka Henner Studio.

Lee, S. (2008). *Wave*. San Francisco: Chronicle Books.

Maeda, J. (2006). *The Laws of Simplicity*. Cambridge: The MIT Press.

Maffei, L. (2018). *Elogio da Lentidão*. (J. Serra, Trad.) Lisboa: Edições 70.

Meyer, P. (2013). *Life - A tactile comic for blind people*. Philipp Meyer.

Munari, B. (1971). *From Afar It Was An Island*. Milan: Emme Edizioni.

Munari, B. (2005). *The tactile workshops*. (I. Butters, Trad.) Mantova: Edizioni Corraini. (Obra original publicada em 1985).

Munari, B. (2007). *Fantasia*. (J. J. Serra, Trad.) Lisboa: Edições 70. (Obra original publicada em 1997).

National Geographic. (10 de Janeiro de 2010). *National Geographic website*. Recuperado em 10 de setembro de 2019, de National Geographic: <https://www.nationalgeographic.com/>

Neves, N., & Vilela, S. (2017). *Caderno - Toalha de Mesa*. Sintra: Serrote.

Pentagram. (2006). *The Pentagram Papers*. San Francisco: Chronicle Books.

Suri, J. F. (2005). *Thoughtless acts?* San Francisco: Chronicle Books.

Wit, M. D. (Realizador). (2016). *The Red Turtle* [Filme].

## BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

Canales, J. D. (2016). *Como Viaja a Água*. Madrid: Arte de Autor.

Eco, U. (2016). *Obra Aberta*. (J. R. Furtado, Trad.) Lisboa: Relógio D'Água Editores (Obra original publicada em 1962).

Lee, S. (2003). *Mirror*. Mantova: Edizioni Corraini.

Lee, S. (2010). *Shadow*. San Francisco: Chronicle Books.

Munari, B. (2004). *Roses in the Salad*. Mantova: Edizioni Corraini. (Obra original publicada em 1974).

Munari, B. (2015). *Drawing a tree*. (I. Butters, Trad.) Mantova: Edizioni Corraini. (Obra original publicada em 1978).

Overstreet, W., & Gorosh, A. (8 de Fevereiro de 2017). *Watch This Guy Build a Massive Solar System in The Desert: National Geographic*. Recuperado em 10 de setembro de 2019, de National Geographic: <https://www.nationalgeographic.com/video/shorts/881827907587/>

Pereira, R. A. (2016). *A Doença, o Sofrimento e a Morte Entram Num Bar - Uma Espécie de Manual de Escrita Humorística*. Lisboa: Edições Tinta-da-China.

Smith, K. (2008). *How to Be an Explorer of the World: Portable Life Museum*. New York: Penguin Group.

Smith, K. (2011). *Finish this Book*. New York: Penguin Group.

Smith, K. A. (2003). *Structure of the Visual Book*. Indiana: Keith Smith Books .



