

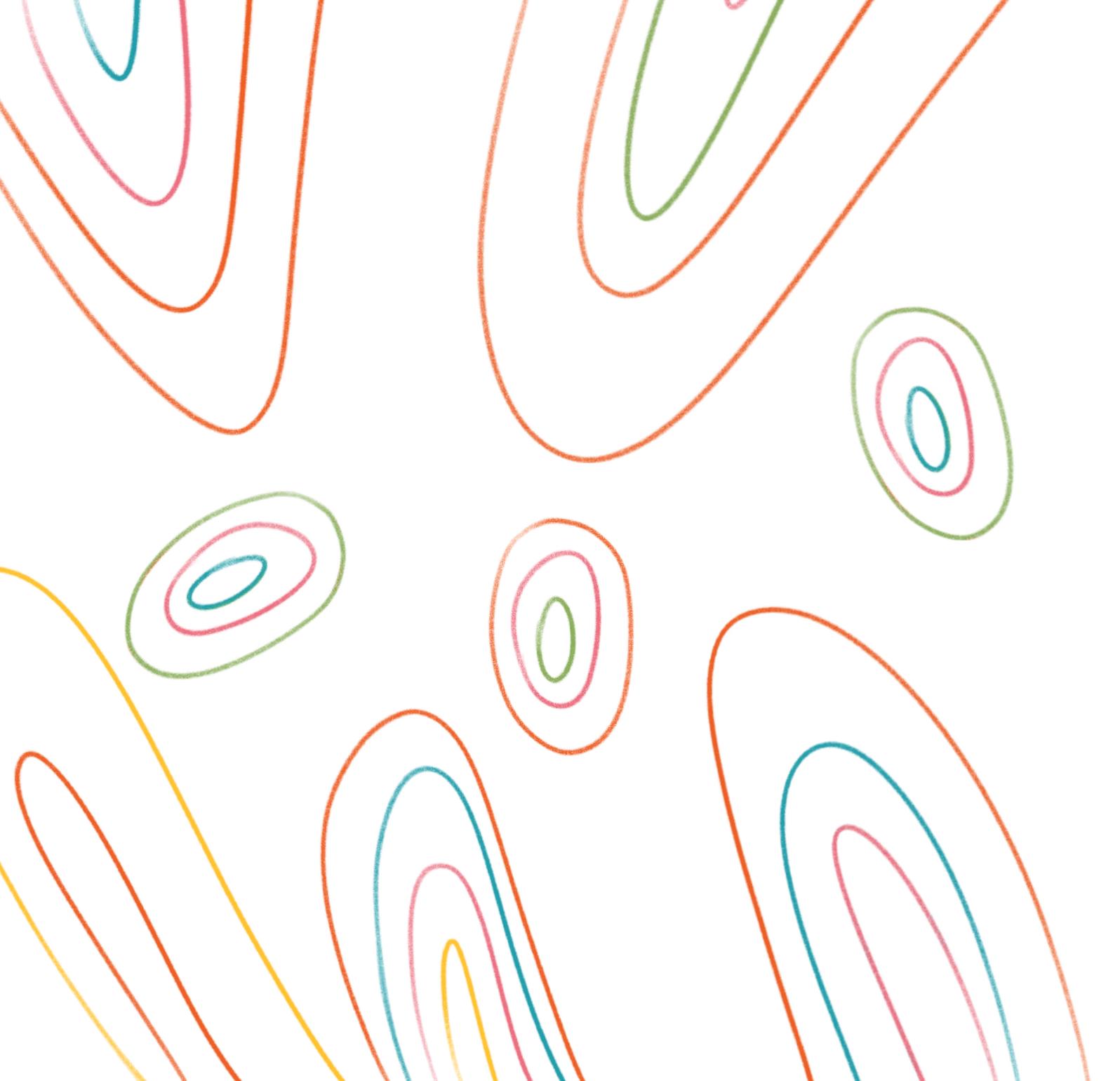
REVISTA EXPERIMENTAL DO CURSO  
DE PRODUÇÃO EDITORIAL DA UFSM

COMUNICAÇÃO E  
PROCESSOS CRIATIVOS



v.13 - 2024  
ISSN: 2316-5588







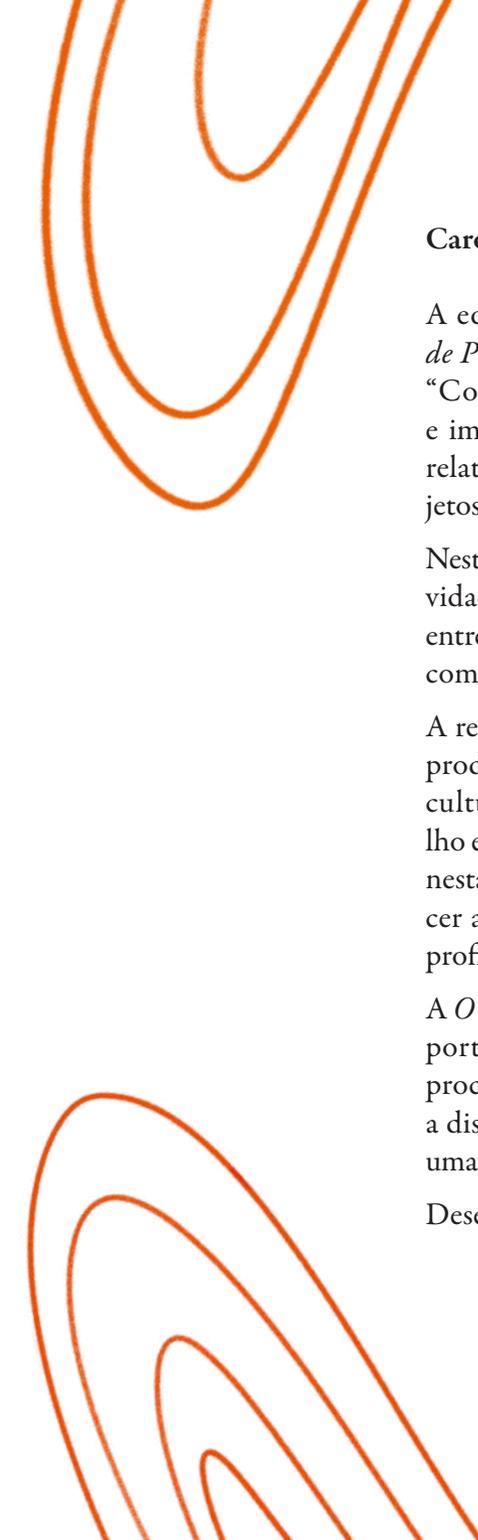
O QI

REVISTA EXPERIMENTAL DO CURSO  
DE PRODUÇÃO EDITORIAL DA UFSM

COMUNICAÇÃO E  
PROCESSOS  
CRIATIVOS

UFSM  
2024





Caro(a) Leitor(a),

A equipe editorial da *O QI - Revista Experimental do curso de Produção Editorial* te convida para adentrar o Dossiê Temático “Comunicação e Processos Criativos”, que destaca a pluralidade e importância do pensamento criativo através dos originais que relatam produções voltadas à criação e ao desenvolvimento de projetos na Comunicação e áreas afins.

Nesta edição, você irá encontrar múltiplas formas de celebrar a criatividade, com ensaios, relatos de produção, resumos de monografia, entrevistas e artigos, que irão te inspirar a tirar suas ideias do papel e compreender as diversas possibilidades de criação.

A revista discorre sobre assuntos como processos criativos nas artes, produções de jogos e livros educativos, práticas de criação editorial e cultura visual, entrevistas que abordam o mercado de trabalho e análises críticas sociais. A seleção dos originais presentes nesta edição tem como objetivo mostrar que é possível exercer a criatividade em diversas áreas do mundo acadêmico e profissional.

A *O QI*, como uma revista experimental, exerce um papel importante como instrumento que efetiva o pensamento dos processos criativos e proporciona aos estudantes que cursam a disciplina de Projeto Experimental em Revistas Científicas uma experiência única de criação.

Desejamos uma ótima leitura!

■ Equipe Editorial, v. 13, 2024.

EDITORIAL

# COLORADD

Em um mundo onde o Daltonismo é uma limitação não visível que afeta mais de 350 milhões de pessoas, a ColorADD vem como uma solução em todo o mundo, sendo uma linguagem simples que identifica tonalidades. Composta a partir dos 3 ícones que representam as 3 cores primárias, além do preto e do branco, seguindo o conceito de adição de cores, obtemos facilmente variações pela conjugação dos símbolos que permitem a identificação das cores.

Com implementação do Código ColorADD, para a pessoa daltônica a informação essencial está onde deve estar. Não sendo desagradável, intrusiva, incômoda ou perturbadora, permite a interação e o convívio com todo e qualquer suporte de comunicação, seja uma marca, um produto, uma peça de vestuário, um edifício, um documento, um jogo, um diagrama de transportes, um mapa ou um guia. Devido a facilidade do seu uso, seus princípios e sua mensagem principal, o produto e a marca conquistaram seu espaço. Assim, todos têm a mesma oportunidade perante a necessidade de escolha ou decisão em função de uma cor.

A ColorADD está presente em mais de 90 países, apresentando-se, atualmente, como a solução universal na identificação de cores e contando com mais de 30 prêmios e distinções internacionais. Com destaque para: Medalha de Ouro comemorativa do 50º aniversário da

Declaração Universal dos Direitos do Homem; Vodafone Foundation; Boehringer Ingelheim; Ashoka; Zero Project da ONU; Banco Europeu de Investimento; Royal College of Arts; Festival de Cannes com o Lions Health, entre outros. A ColorADD é válida em seu caráter único e diferenciado.

A implementação do código ColorADD passa por um processo de licenciamento que é acompanhado por suporte técnico especializado e todas as ferramentas necessárias. Desde a identificação de necessidades e pertinência, passando pelo design até à concepção de cada projeto. Tornando-se um produto inclusivo pela cor de forma simples!

Os valores em crescimento de Inclusão, Equidade, Diversidade e Igualdade estão mudando a vida e a forma de comunicação de marcas e produtos. A ColorADD acompanha o paradigma da mudança para o impacto social positivo. Porque a Cor é para Todos!

## ■ ColorADD

✉ coloradd@gmail.com    📷 @coloradd\_oficial

## ■ ALFABETO DE SÍMBOLOS

- ▀ Vermelho    ✎ Laranja
- ◀ Azul    □ Branco
- ↗ Amarelo    ■ Preto
- ↘ Verde    ✎ Marrom
- ▄ Roxo

## ■ COLORADD NO v.13

- ✎ Laranja    ✎ Amarelo
- ✎ Verde    □ Branco
- ✎ Rosa    ■ Preto
- ◀ Azul

## ■ QR CODE COM A APLICAÇÃO DO COLORADD NO v. 13



# EXPEDIENTE

<b>Editora Chefe</b>	Cláudia Regina Ziliotto Bomfá
<b>Gestão Editorial</b>	Anna Claudya da Silva, Ariane Marçola, Isabel Dos Santos Rita, Laura de Vargas
<b>Capa e Ilustração</b>	Gisele Biserra Pereira Silva
<b>Projeto Gráfico e Diagramação</b>	Amanda Conceição de Sousa, Ana Lise Barbosa Soares, Eduardo Prates Macedo, Gisele Biserra Pereira Silva, Igor Euler Barbosa de Sousa, Laura Gutheil Bayer, Livia de Oliveira Cristino, Pietra Alexandra Faria
<b>Preparação e Revisão</b>	Ana Cleide Santiago de Lima, Fernanda Rodrigues de Quadros, Giovana Fernandes Moreira Silva, Larissa Nobrega Pereira Tavares, Laura Turczinski Kinn, Maria Eduarda da Costa Levy
<b>Acessibilidade</b>	Ana Lia Suriano Godoy, Jamillys Vitória Lima da Silva, Vitória Corrêa Brum
<b>Produção de Conteúdo para Web</b>	Adriana Sarzi, Camila de Souza Aita, Gustavo Leme Damascena, Mayara Menezes de Queiroz, Rafael Corrêa Fernandes, Renan Cardoso da Rosa, Taiane Wendland de Souza, Vinícius Garcez Carvalho
<b>Site</b>	Gabriel Salgado Sarturi, Kaylane de Oliveira Fernandes, Valentina De David Antonio Sperandio

**Conselho Editorial** Ana Elisa Ribeiro, Andre Cordenonsi, Camila Cabete, Fabio Brust, Gabriela Irigoyen, Jean Rossi, Leandro Stevens, Lielson Zeni, Márcio Gonçalves, Maria José Rosolino, Marília Barcellos

**Avaliadores** Amanda Gabriela Patta Concolato, Amarinildo Osório de Souza, Ana Julia Della Mea Lotufo, Ana Julia Rodrigues, Antônia Tâmara Haag, Bernardo Abbad da Rocha, Bruno Cordeiro dos Santos, Charles William Cordeiro de Pinho, Danielle Difante Pedrozo, Jean Silveira Rossi, Eduardo Ruedell, Emanuely Vargas, Gabrielli Leiria Padilha, Giovana Sibille Franco, Igor Vianna Bianchin, Julia Dorneles Trombine, Laura Roratto Foletto, Lucas Braga dos Anjos, Mar Rodrigues Fonseca, Luciomar de Carvalho, Sáryon da Costa Azevedo, Macri Elaine Colombo, Mariângela Barichello Baratto, Maurício Fanfa, Nadriel Diovane Essy Massaia, Rômulo Tondo, Silvio José de Mello Netto

**Revisão Técnica** Lavínia Neres Feronato, Marina Judiele dos Santos Freitas

**Apoio** Departamento de Ciências da Comunicação – UFSM  
Curso de Comunicação Social – Produção Editorial

---

O QI : Revista Experimental do Curso de Comunicação Social / Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Ciências Sociais e Humanas, Departamento de Ciências da Comunicação, Curso de Comunicação Social, Produção Editorial. – Vol. 1, N. 1 (2012) - . Santa Maria, 2012 - .

Anual  
ISSN 2316-5588  
V.13 (2024)  
Disponível em: <https://www.ufsm.br/midias/experimental/revista-o-qi>

1. Revista Acadêmica. 2. Comunicação Social – Produção Editorial. 3. Editoração. 4. Universidade Federal de Santa Maria.

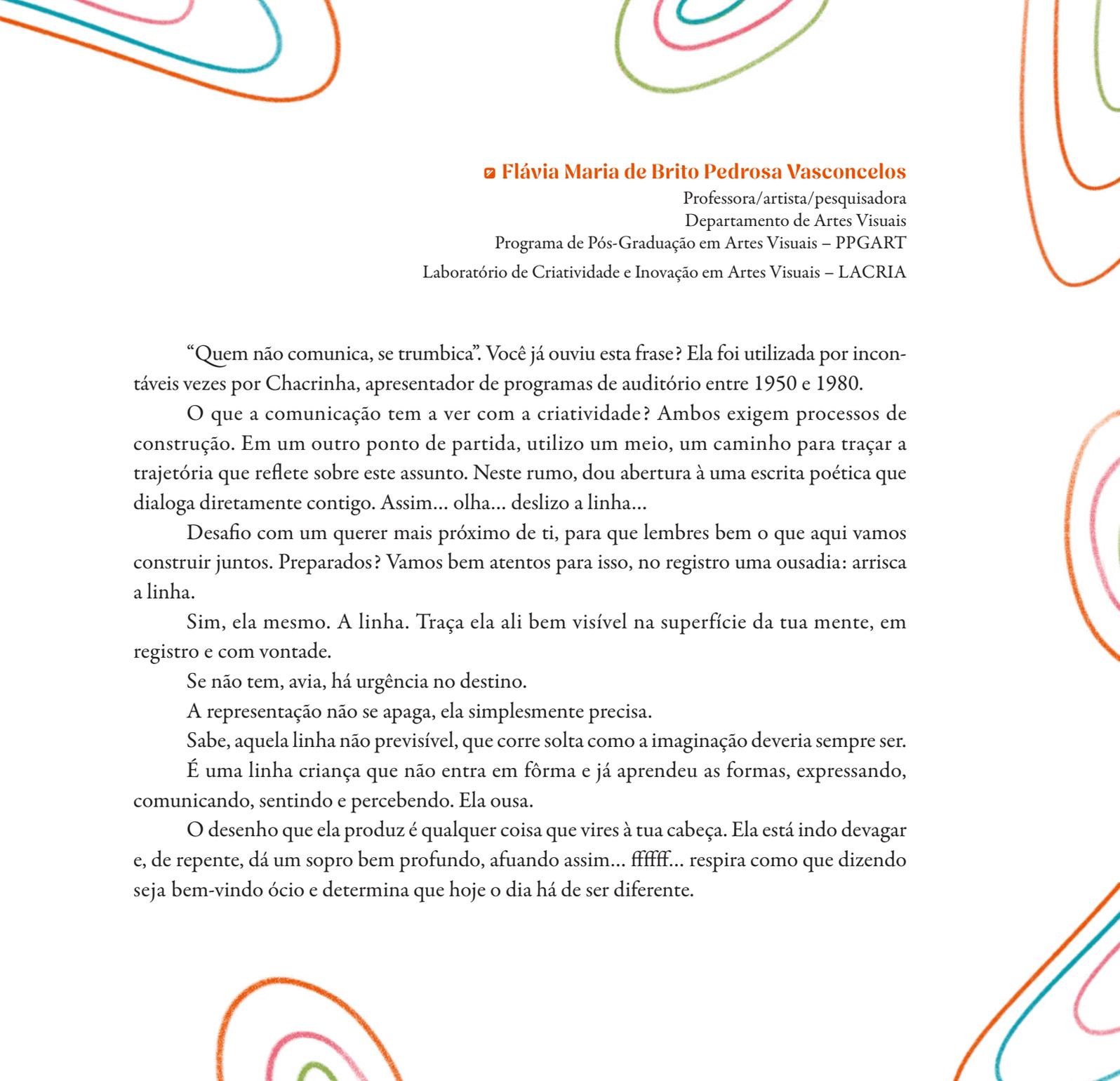
---

Ficha catalográfica elaborada por Luciano Rapetti CRB-10/2031  
Biblioteca Central da UFSM



# CRIATIVIDADE E COMUNICAÇÃO

PROCESSOS E PONTOS DE VISTA PARA O FUTURO



## ▣ Flávia Maria de Brito Pedrosa Vasconcelos

Professora/artista/pesquisadora  
Departamento de Artes Visuais  
Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais – PPGART  
Laboratório de Criatividade e Inovação em Artes Visuais – LACRIA

“Quem não comunica, se trumbica”. Você já ouviu esta frase? Ela foi utilizada por incontáveis vezes por Chacrinha, apresentador de programas de auditório entre 1950 e 1980.

O que a comunicação tem a ver com a criatividade? Ambos exigem processos de construção. Em um outro ponto de partida, utilizo um meio, um caminho para traçar a trajetória que reflete sobre este assunto. Neste rumo, dou abertura à uma escrita poética que dialoga diretamente contigo. Assim... olha... deslizo a linha...

Desafio com um querer mais próximo de ti, para que lembres bem o que aqui vamos construir juntos. Preparados? Vamos bem atentos para isso, no registro uma ousadia: arrisca a linha.

Sim, ela mesmo. A linha. Traça ela ali bem visível na superfície da tua mente, em registro e com vontade.

Se não tem, avia, há urgência no destino.

A representação não se apaga, ela simplesmente precisa.

Sabe, aquela linha não previsível, que corre solta como a imaginação deveria sempre ser.

É uma linha criança que não entra em fôrma e já aprendeu as formas, expressando, comunicando, sentindo e percebendo. Ela ousa.

O desenho que ela produz é qualquer coisa que vires à tua cabeça. Ela está indo devagar e, de repente, dá um sopro bem profundo, afuando assim... ffffff... respira como que dizendo seja bem-vindo ócio e determina que hoje o dia há de ser diferente.

Ócio bem da vírgula que dá uma pausa para o percurso, onde pode ser encontrado o respiro e o que inspiro.

Apesar de outros dias, a linha persiste em todas as suas potências. Do momento pausado que não é em pause, ela reverbera em consonância com o tempo sem arrasto.

Assim, te encontro entre as linhas que nos cruzaram e te dou a primeira premissa para a criatividade com afeto:

---

☑ – Seja desobediente. Não aceite o óbvio, enxergue o que fica entre as brechas do momento. Ali reside uma ponte que pode gerar muitos pontos de partida.

---

O sistema que nos forma, endurece os sentidos, a percepção recua e ficamos viciados e/ou alienados no cotidiano diante de escolhas e situações.

Desobedecer questiona as fôrmas que nos encaixamos também no pensamento. É postura de não conformidade em um meio que a maioria já assumiu que tem um lugar e ali se acostuma.

Levanta a mão para este desenho e agora outra ponta dá encontro e emerge como segunda.

---

☑ – Exercita como quem movimentava um músculo, para que ele se torne mais forte. O tensionamento de momentos, entre dúvidas e curiosidade é um mote porque criamos quando temos algum desafio adiante.

---

Sobe e desce, para cima e para baixo e quem sabe usando a outra mão, outra parte do corpo, deixa ir.



A linha assim encorpa aprendizados, vai verificando como ela se configuraria diante disso e daquilo. Enfrenta o instante e traduz suas vontades.

Na experiência, o tracejado vai sendo experimentado, entre escolhas, se fortalece e outras imagens vão sendo apropriadas. Inspira, inspira, processa e produz.

Em terceiridade, como num começo, meio em fim, da tríade que desejo em tua memória plasmada:

---

■ – Percebe. Na medida em que há o porvir, percorre a sua necessidade. No meio do processo há o sim e o não, a potência. Entende seu espaço para que a linha exista e o desenho seja representado. O braço não se move, a imaginação não se ativa. Sente os sentidos, interpreta. A ação de existir que passou por uma resistência, experienciou, utilizando ferramentas, apoiando-se em estratégias específicas, contextualizou. A paciência. As tentativas e erros. O que se compreende agora. A criatividade ensina no tempo e no espaço. Em sua plataforma imbricadas estão Arte e Ciência conversando amigavelmente tanto na artesanaria do saber quanto do fazer e na estética em suas poéticas prováveis diante da ética das escolhas que vão sendo palpáveis.

---

Então chego ao momento de pensar a criatividade, a comunicação e seus processos com as linhas que aqui já creio eu tenhas desenhado. Instauro o ponto de vista. Aprendemos a nos comunicar, e será que aprendemos a criar?

Temos pontos de vista que são ensinados desde a família, passando à vivência da escolarização, pontos que se tornam enformados, alguns alienados e muitos não-críticos que comportam formas de ser e estar na sociedade. Há pontos que encontram outros ecos, reveem trajetórias e imaginam. São nestes que foco.



A criatividade não nasce ao acaso nem é dom instaurado. A criatividade necessita de um esforço e uma continuidade de saberes e fazeres.

Neste mês de junho de 2024, tivemos a publicação dos resultados do teste PISA, que em 2022 resolveu medir além de questões que envolvem a matemática, a língua e as ciências, a criatividade. O resultado para o Brasil foi desastroso, ficamos na 44ª posição de um total de 56 países analisados e inclusive atrás de outras nações da América Latina, como Uruguai, Colômbia e Peru.

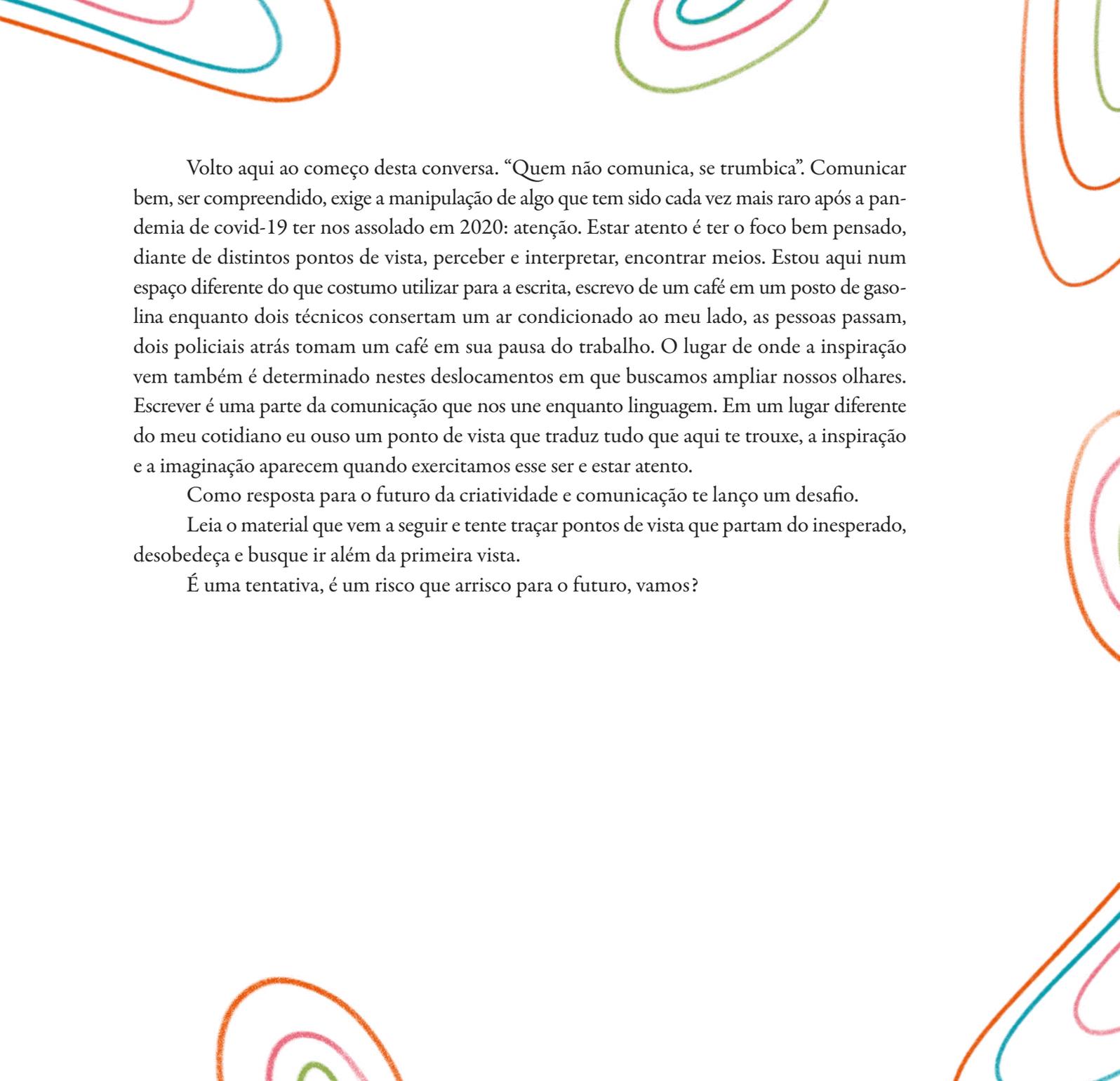
Temos mais da metade dos estudantes do país com baixo nível de criatividade. Isso quer dizer que tem dificuldade em formular novas possibilidades a partir do que é visto e experienciado.

Ou seja, há um grande problema com a questão do ponto de vista que temos ensinado no atual sistema e na formação de nossos professores. A divisão das áreas auxilia ao reforço de sua importância e especificidade e ao mesmo tempo reforçou o enquadramento e não-comunicação em processos de ensino/aprendizagem. Isso significa que a falta de diálogo entre as áreas do conhecimento enfraqueceu as possibilidades criativas, especialmente quando se atenta aos currículos das licenciaturas.

Este ponto de vista único, que já vem pronto em livros especializados e apostilas, em materiais digitais, determina apenas uma plataforma das tantas de nossas possibilidades de ser e estar, como todo ponto de vista, ele é filtrado e, neste caso, por quem escreveu a história e quem a organizou conforme parâmetros de saber e poder dentro da sociedade Ocidental.

Aprender a comunicar por palavras em som e escrita é importante, porém antes disso, precisamos aprender a ir além da primeira vista, a criar novos meios de entender o que vemos, de solucionar problemas, encontrar soluções e compartilhar, trabalhar colaborativamente.

A comunicação é um meio e não um fim. O fim deveria ser traçar um rumo além do que se espera, encontrar caminhos próprios, em pontos de vista ampliados, emancipatórios. Para isso, comunicação e criatividade precisam estar unidas.



Volto aqui ao começo desta conversa. “Quem não comunica, se trumbica”. Comunicar bem, ser compreendido, exige a manipulação de algo que tem sido cada vez mais raro após a pandemia de covid-19 ter nos assolado em 2020: atenção. Estar atento é ter o foco bem pensado, diante de distintos pontos de vista, perceber e interpretar, encontrar meios. Estou aqui num espaço diferente do que costumo utilizar para a escrita, escrevo de um café em um posto de gasolina enquanto dois técnicos consertam um ar condicionado ao meu lado, as pessoas passam, dois policiais atrás tomam um café em sua pausa do trabalho. O lugar de onde a inspiração vem também é determinado nestes deslocamentos em que buscamos ampliar nossos olhares. Escrever é uma parte da comunicação que nos une enquanto linguagem. Em um lugar diferente do meu cotidiano eu ousa um ponto de vista que traduz tudo que aqui te trouxe, a inspiração e a imaginação aparecem quando exercitamos esse ser e estar atento.

Como resposta para o futuro da criatividade e comunicação te lanço um desafio.

Leia o material que vem a seguir e tente traçar pontos de vista que partam do inesperado, desobediça e busque ir além da primeira vista.

É uma tentativa, é um risco que arrisco para o futuro, vamos?



## ▣ Dôssie temático

### ▣ 20

▣ Relato de Produção

O Jogo do Poder: Produção de um Livro-Applicativo sobre Política

Eduardo Prates Macedo

### ▣ 28

▣ Relato de Produção

Relato de Produção de Livreto e Jogo de Cartas Educativo sobre Renascimento

Joana Nicola Gerevini, Stefany Rosa Paschoal e Gabriela Garcia de Oliveira

### ▣ 38

▣ Relato de Produção

Viajantes: em Busca dos Doze Celestiais

Gisele Biserra Pereira Silva, Amanda Conceição de Sousa, Ana Lise Barbosa Soares

### ▣ 48

▣ Ensaio

O Bloco Não Cala: Processos Criativos em Habitações Decoloniais nas Artes

Flávia Maria de Brito Pedrosa Vasconcelos

### ▣ 24

▣ Relato de Produção

Projeto Experimental de Livro Infantil: “Onde Está o Astro Sol?”

Fernanda Rodrigues de Quadros, Camila de Souza Aita, Rafael Corrêa Fernandes, Renan Cardoso da Rosa, Nadine Bernardini

### ▣ 32

▣ Relato de Produção

Relato de Produção do Livro *The Picture of Dorian Gray*

Pietra Alexandra Faria, Ana Cleide Santiago de Lima; Anna Claudya da Silva

### ▣ 42

▣ Resumo de Monografia

Livro Ilustrado Majestas: Processos de Criação

Isaac Newton Dantas da Costa Luz, Alberto Ricardo Pessoa

### ▣ 52

▣ Entrevista

Entrevista com Leandro Müller

Leandro Müller

# SUMÁRIO

## Temática Livre

64

Artigo

Alienação Social e Indústria Cultural em Fahrenheit 451: Uma Análise com Base na Teoria Crítica da Escola de Frankfurt

Isabella dos Santos Matos,  
Vitória Skalla Gracce

86

Artigo

O Jogo Editorial: Publicação Independente e Bibliodiversidade por meio de Coletânea LGBTQIA+

Mar Rodrigues Fonseca, Lucas Braga,  
Marília de Araujo Barcellos

106

Resumo de Monografia

Práticas de Criação Editorial: Teoria e Experiência Criativa na Experimentação em Produção Editorial

Rodrigo Osorio Santini

74

Artigo

O Dom das Histórias Vivas: Análise Crítica da Performance de Dom Quixote

Isabel dos Santos Rita

100

Resumo de Monografia

Machado Místico: Coleção de Contos de Machado de Assis em um Livro-objeto

Larissa Taís Ferreira, Sandra Depexe

112

Relato de Produção

Relato de produção: Litterae o Jogo de Literatura

Ana Cleide Santiago de Lima; Anna Claudya da Silva, Pietra Alexandra Faria,







DossIÊ  
TEMÁTIcO



## ▣ O Jogo do Poder: Produção de um Livro-Applicativo sobre Política

### ▣ 1. APRESENTAÇÃO DO PRODUTO

O projeto “O Jogo do Poder” trata-se de um livro-aplicativo interativo, tendo como um dos seus principais recursos a jogabilidade de fazer escolhas que definem o desfecho dos personagens, alinhando-se ao conceito de gamificação, em que há aplicação de elementos de jogos em produtos que não são jogos (Fael; Ulbricht, 2014). O produto foi desenvolvido no primeiro semestre de 2023, durante a disciplina de Publicações Digitais, ministrada pelo Prof. Dr. Leandro Stevens, com o objetivo de produzir o protótipo de um livro-aplicativo interativo com o recurso de escolhas, sobre a temática de política para o público-jovem adulto, visando tencionar o potencial educativo do produto. A concepção do produto apresenta dois eixos: o primeiro sendo teórico norteado pela pesquisa do conceito de livro-aplicativo, fundamentado por Gosciola (2010); e o segundo, prático norteado pela produção do aplicativo nos softwares Adobe Illustrator e Adobe XD, bem como a plataforma Canva.

### ▣ 2. APORTE TEÓRICO

Os livros-aplicativos são uma forma de leitura hipermidiática. Para Gosciola (2010), hipermídia é um conjunto de recursos que oferece acesso simultâneo a textos, imagens e sons de forma interativa e

não linear. Isso permite que o usuário faça conexões entre diferentes elementos de mídia, controle a navegação e crie uma versão pessoal do conteúdo, selecionando e organizando textos, imagens e sons de acordo com suas preferências. Em vista disso, é possível extrair informações específicas e criar uma experiência única e personalizada de uso. A interatividade e flexibilidade oferecidas por esses recursos podem enriquecer a experiência do usuário e ampliar suas possibilidades de exploração do conteúdo disponível. Ao contrário dos livros tradicionais, não há uma sequência fixa de páginas, mas sim de telas, que podem ser exploradas de maneira linear ou não-linear pelo usuário. Para compreender completamente a história, é necessário interagir com cada tela e fazer escolhas que influenciam o desenvolvimento da narrativa. Além das telas narrativas, os livros-aplicativos costumam ter um menu inicial, que serve como a capa do livro digital, um menu de configurações e um sumário para facilitar a navegação pelo conteúdo. Apesar de ter uma estrutura diferente dos livros convencionais, os livros-aplicativos oferecem uma experiência de leitura interativa e imersiva, que pode ser enriquecedora para o leitor.

### ▣ 3. PRODUÇÃO

Para iniciar a produção do livro-aplicativo, foi elaborado um moodboard. Foi utilizada uma

**Eduardo Prates  
Macedo**

Universidade Federal de Santa  
Maria (UFSM)

paleta de cores escuras-acinzentadas: azul meia-noite, vermelho bordô, preto e cinza, conferindo um aspecto desgastado ao produto. Pensando na acessibilidade, a paleta escolhida foi testada na página Adobe Color e aprovada como adequada para daltônicos. O projeto tipográfico utilizou duas fontes: Special Elite e Garamond. A primeira foi selecionada para compor os títulos e textos mais importantes da narrativa, enquanto a fonte Garamond foi escolhida para compor o corpo de texto e textos secundários

❏ **Figura 1:** Tela inicial.



Fonte: do autor (2023).

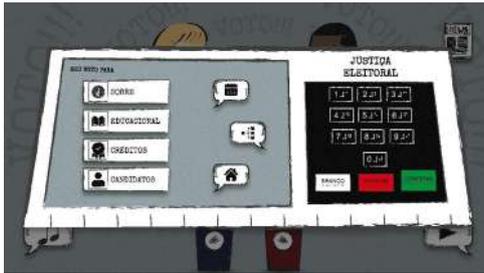
O processo de desenvolvimento seguiu com a concepção das personagens no debate. Tendo como base a premissa do livro-aplicativo, foram criadas biografias políticas inspiradas em figuras reais. O propósito é estabelecer uma relação com a realidade. Dessa forma, foi criada a personagem Antonella Bianchi, uma advogada filiada a um partido de extrema-direita que defende pautas relacionadas à religiosidade e ao conservadorismo. Além dela, o outro candidato à presidência é Mario

Santos, um professor de sociologia filiado a um partido de esquerda, que tem como principais pautas a defesa de minorias e a promoção da educação.

A estrutura do debate foi pensada em três blocos. O primeiro começa com uma pergunta do mediador, seguida de confronto direto. No segundo, jornalistas fazem perguntas aos candidatos. No terceiro, um jornalista pergunta, seguido de novo confronto direto, e finaliza com considerações dos candidatos. Foram selecionados temas para cada bloco: o primeiro aborda educação e corrupção; o segundo, economia e saúde; o terceiro, meio ambiente e políticas sociais. Assim, delinearam-se os caminhos possíveis para o leitor.

Em seguida, foi pensado o funcionamento do aplicativo. A narrativa inicia com uma introdução e, em seguida, vai para a tela inicial, onde são apresentados os botões de volume, play e news – um botão que exhibe uma série de materiais extras do produto. Ao iniciar o livro, o leitor se depara com uma breve contextualização da narrativa. A seguir, são explicadas as etapas que compõem o debate. Por fim, começam as perguntas para os personagens, onde, em momentos de decisão, o leitor escolhe o caminho que o personagem seguirá. Além disso, foi pensada a utilização de música e efeitos sonoros para aprofundar a imersão, porém não foram inseridos no protótipo devido ao tamanho que este alcançou.

❑ **Figura 2:** Botão news.



Fonte: do autor (2023).

O próximo passo foi produzir o layout das telas. Foi utilizado o software Adobe Illustrator para a produção do design. O estilo de design pensado inicialmente foi adaptado para permitir uma usabilidade melhor do aplicativo. A estrutura das ilustrações dos personagens foi criada no site Open Peeps e, posteriormente, adaptada para a narrativa do livro-aplicativo. Esse artifício foi utilizado para economizar tempo de produção. Outras ilustrações, ícones, marcas e demais elementos foram criados pelo autor.

❑ **Figura 3:** Interação de escolha por parte do leitor



Fonte: do autor (2023).

Com a estrutura do layout pronto, foram pensadas as transições entre telas. Assim, testou-se as ferramentas do Adobe XD para essa produção, porém o software ainda é muito limitado em seus recursos. Diante disso, o autor optou por animar as telas no site Canva, exportá-las como vídeo e inseri-las no Adobe XD para criar a conexão entre telas. Infelizmente, o XD permite a inclusão máxima de 20 vídeos por arquivo, o que impossibilitou a continuação da produção do protótipo do livro-aplicativo.

#### ❑ 4. CONCLUSÃO

O livro-aplicativo alcançou seu objetivo ao combinar leitura digital, interatividade e potencial educativo dos jogos. Permitindo que os leitores façam escolhas pelos personagens e influenciem a narrativa, o projeto busca engajar no tema da política e refletir sobre o poder das escolhas.

A interatividade é um ponto forte, envolvendo ativamente os leitores na construção da história e criando uma conexão profunda com os personagens e enredo. Combinando texto, imagens, áudios e vídeos, os leitores exploram diferentes caminhos narrativos, tornando a leitura digital mais acessível e atraente. As decisões dos leitores pela personagem principal os confrontam com as consequências de suas escolhas, incentivando a reflexão sobre impactos políticos.

## ☑ REFERÊNCIAS

FADEL, L. M., ULBRICHT, V. R., BATISTA, C. R. E VANZIN, T. (Org.). **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

GOSCIOLA, V. **Roteiro para as novas mídias**: do cinema às mídias interativas. São Paulo: SENAC, 2010.

MONTEIRO, G. **Segredos do Planalto**: Bastidores fictícios de uma família presidencial. [s.l.]: [s.n.], 2019.

## ☑ AUTORIA

### **Eduardo Prates Macedo**

Graduando em Comunicação Social – Produção Editorial, UFSM.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6295040944055481>

E-mail: [eduardo.macedo@acad.ufsm.br](mailto:eduardo.macedo@acad.ufsm.br).

Submetido em: 21 de maio de 2024. Aprovado em: 5 de julho de 2024.

## ▣ Projeto Experimental de livro infantil: “Onde Está o Astro Sol?”

### ▣ 1. INTRODUÇÃO

A literatura infantil desempenha um papel fundamental no processo de aprendizado e desenvolvimento das crianças em idade de alfabetização. Nesse contexto, o projeto surgiu conforme o interesse em desenvolver um livro infantil interativo intitulado “Onde Está o Astro Sol?”, elaborado com o propósito de enriquecer a experiência educacional das crianças com idades entre 6 e 8 anos. O projeto foi planejado e construído na disciplina de Projeto Experimental em Educação. Este relato aborda a criação de uma ferramenta pedagógica que não apenas estimula o desenvolvimento de habilidades motoras, cognitivas, linguísticas e criativas, mas também oferece um ambiente de aprendizado e ensino multidisciplinar, contando com saberes de ciências, história e geografia, incentivando a formação de um conhecimento de modo lúdico.

Jacques Delors, em “Educação: um tesouro a descobrir” (2018), destaca a importância da educação, especialmente para crianças, como um meio crucial para alcançar um futuro engrandecedor, tanto individual quanto socialmente. Ao compreendermos que “a alfabetização desenvolve-se no contexto de e por meio de práticas sociais de leitura e de escrita, isto é, através de atividades de letramento [...]” (SOARES, 2004, p. 14, grifos da autora), entendemos que produzir um livro educativo baseado nesse processo seria um grande

desafio. Ainda assim, apostamos em uma obra de história ficcional que caminha junto a uma atividade que estimula as crianças a pensarem e produzirem. Logo, também investimos no estímulo do interesse pela leitura e pelas outras disciplinas desde cedo.

### ▣ 2. DESCRIÇÃO DO PRODUTO

Decidiu-se dividir o projeto em duas etapas: a primeira direcionada principalmente ao professor ou responsável, sendo um livro ilustrado e com conteúdo completo, incluindo a história e material extra, para que o adulto desenvolva mais conversas ou atividades a partir dele; a segunda focada em uma atividade de recorte e colagem para a criança. Assim, a leitura utiliza as ferramentas propostas, sendo feita em conjunto e de maneira dinâmica, de forma que o aluno participe ativamente, acompanhe a leitura, converse com o professor narrador e ainda trabalhe em suas próprias atividades manuais. A colaboração com a psicopedagoga Luciane Aita Comunello e a professora de geografia Norma de Oliveira Bernardini durante o desenvolvimento do projeto assegurou que aspectos pedagógicos, cognitivos e emocionais fossem considerados.

O objetivo principal do livro “Onde Está o Astro Sol?” foi proporcionar às crianças uma introdução cativante e acessível ao Sistema Solar, despertando nelas um genuíno interesse pela

**Fernanda Rodrigues  
de Quadros**

Universidade Federal de Santa  
Maria (UFSM)

**Camila de Souza Aita**

Universidade Federal de Santa  
Maria (UFSM)

**Rafael Corrêa  
Fernandes**

Universidade Federal de Santa  
Maria (UFSM)

**Renan Cardoso  
da Rosa**

Universidade Federal de Santa  
Maria (UFSM)

**Nadine Bernardini**

Universidade Federal de Santa  
Maria (UFSM)

astronomia. Através da história protagonizada por uma cadelinha curiosa chamada Laika, as crianças são imersas em uma jornada pelo universo, explorando planetas e descobrindo suas características únicas. Além disso, o livro tem como objetivo desenvolver habilidades fundamentais de leitura e compreensão, aproveitando a leitura dinâmica e incentivando a participação ativa das crianças por meio de atividades de recorte e colagem.

Denominado “Onde Está o Astro Sol?”, o livro didático para responsáveis possui história e complementos para serem trabalhados com o público-alvo. O material foi impresso em papel couchê, com gramatura de 90g/m<sup>2</sup>, em folha A5, e acompanha uma atividade (em folha A3) onde estão disponíveis figuras para serem cortadas e coladas durante a narração da história. Quanto à parte gráfica, o livro possui desenhos simples, com cores vibrantes, na intenção de chamar atenção e imergir ainda mais as crianças na história. Já a atividade segue o mesmo padrão, porém com marcações (de pouca opacidade) onde as colagens devem ir, a fim de orientar os alunos.

### 3. RESULTADOS

O projeto não se limita apenas ao preenchimento das lacunas educacionais, mas também garante maior aderência nas salas de aula, tornando-se uma ferramenta inclusiva e adaptável às necessidades específicas das crianças no processo de alfabetização, bem como aos educadores envolvidos, considerando as necessidades únicas de cada pessoa em uma ação pedagógica (Soares, 2004). Essas estratégias de

adaptações se estendem ao conteúdo adicional fornecido no livro para orientadores, estrategicamente incluído para enriquecer a experiência educacional, fornecendo dados e capacitando os educadores a aprimorarem suas interações com os alunos.

Assim, foi realizada uma aplicação-piloto de “Onde está o Astro Sol?” na turma do primeiro ano da Escola Carmen Lisboa Trindade, localizada em uma comunidade chamada Murta, no interior de Passa Sete, Rio Grande do Sul. A turma, sob a orientação da professora Ivanete Pimenta, consistia em oito alunos. Devido à disponibilidade de apenas um livro, a professora optou por ler a história e depois conduzir um ditado sobre o conteúdo, seguida pela atividade de colagem das figuras em duplas. Essa adaptação foi bem-sucedida, fortalecendo as habilidades manuais, de leitura e de compreensão das crianças. Depois da tarefa principal, a educadora pediu aos alunos que fizessem desenhos relacionados à história do livro para serem adicionados em um mural. A aula foi complementada com a exibição de um vídeo sobre o Sistema Solar. O retorno da professora foi positivo, destacando a história envolvente e adequada à idade dos alunos, além das ilustrações chamativas. No final da aula, os alunos também expressaram o desejo de levar a atividade do “mapa” para casa, evidenciando o interesse e apreço pelo projeto.



☑ **Figura 1:** Imagens apresentando a forma final do livro didático “Onde Está o Astro Sol?”



Fonte: Acervo pessoal (2023).

## ☑ REFERÊNCIAS

DELORS, Jacques et al. **Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI.** Educação um tesouro a descobrir, v. 6, 1996.

FREIRE, Paulo. **Livro Educação como prática de Liberdade.** Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1967.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo, Paz e Terra, 1996 (Coleção leitura).

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**; tradução de Catarina Eleonora F. da Silva e Jeanne Sawaya; revisão técnica de Edgard de Assis Carvalho. – 2. ed. – São Paulo: Cortez ; Brasília, DF: UNESCO, 2000. Disponível em: <<http://www.teoriadacomplexidade.com.br/textos/textosdiversos/SeteSaberes-EdgarMorin.pdf>>. Acesso em: 26 de junho de 2024.

SOARES, Magda. **Letramento e alfabetização**: as muitas facetas. Revista Brasileira de Educação. n° 25. p. 5-17. Jan./Abr. 2004.

SOARES, Magda. **Letramento**: um tema em três gêneros. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

## ✉ AUTORIA

### **Fernanda Rodrigues de Quadros**

Graduanda em Comunicação Social - Produção Editorial, Universidade Federal de Santa Maria (UFSM).  
E-mail: fernanda.quadros@acad.ufsm.br.

### **Camila de Souza Aita**

Graduanda em Comunicação Social - Produção Editorial, Universidade Federal de Santa Maria (UFSM).  
E-mail: camila.aita@acad.ufsm.br.

### **Rafael Corrêa Fernandes**

Graduando em Comunicação Social - Produção Editorial, Universidade Federal de Santa Maria (UFSM).  
E-mail: rafael.fernandes@acad.ufsm.br.

### **Renan Cardoso da Rosa**

Graduando em Comunicação Social - Produção Editorial, Universidade Federal de Santa Maria (UFSM).  
E-mail: renan.cardoso@acad.ufsm.br.

### **Nadine Bernardini**

Graduanda em Comunicação Social - Produção Editorial, Universidade Federal de Santa Maria (UFSM).  
E-mail: nadinebernardini98@gmail.com.

Submetido em: 5 de maio de 2024. Aprovado em: 5 de julho de 2024.

## ▣ Produção de Livreto e Jogo de Cartas Educativos sobre o Período Renascentista

### ▣ 1. INTRODUÇÃO

Este relato de produção abordará a criação e desenvolvimento de um livreto que destaca as principais características do período renascentista, acompanhado de um jogo de cartas temático destinado a alunos e professores do 7º ano do Ensino Fundamental. O projeto foi desenvolvido como trabalho final para a disciplina Projeto Experimental em Educação, sob orientação dos professores Leandro Stevens, Sandra Depexe e Jean Rossi, no segundo semestre de 2023.

O livreto e jogo foram concebidos com o propósito de tornar o processo de aprendizagem menos monótono e mais envolvente para os estudantes do Ensino Fundamental. Em reuniões com a professora de História e mestra em Educação, Bárbara Nicola Zandoná, que nos auxiliou com o conteúdo do material produzido, fomos informadas de que os professores estão sempre em busca de algo que retenha a atenção dos alunos e gere interesse pela disciplina. Reconhecendo a importância da interatividade, desenvolvemos uma abordagem que combina um método de aprendizagem lúdico por meio do jogo, juntamente com um projeto gráfico atraente e simples.

A concepção do projeto também foi pensada a partir dos princípios do REA, de reuso, adaptação, recombinação, redistribuição e retenção de

material (WILEY, 2014), para que o conteúdo possa ser reutilizado e adaptado se necessário e também para que a ideia possa ser apropriada de acordo com as necessidades de cada professor.

### ▣ 2. PRODUÇÃO DO JOGO

Começamos a fase de pré-produção reunindo ideias e considerando temas das disciplinas de história, artes e português. Por fim, decidimos focar no Período Renascentista, que abrange tanto história quanto artes. Desde o início, optamos por desenvolver um livreto e jogos de carta, por serem mais fáceis de criar e de usar.

Durante a produção, nos dedicamos a estruturar o livreto e as cartas, definindo quantas dicas seriam escritas, quais fases do Renascimento abordaríamos e o tamanho ideal dos materiais. Decidimos que as cartas teriam cinco dicas para garantir que o jogo não fosse muito difícil para o público-alvo e não demorasse nas aulas. Criamos um protótipo e buscamos referências visuais, como o jogo Perfil, para o projeto gráfico. Contamos com a assessoria pedagógica da Profª Ma. Bárbara Nicola Zandoná, que nos ajudou com o conteúdo e a esclarecer dúvidas sobre a abordagem. Decidimos, então, focar no Renascimento científico e artístico, por ser a parte mais abordada no Ensino Fundamental II. A produção incluiu a elaboração do conteúdo

**Joana Nicola  
Gerevini**

Universidade Federal de Santa  
Maria (UFSM)

**Stefany Rosa  
Paschoal**

Universidade Federal de Santa  
Maria (UFSM)

**Gabriela Garcia De  
Oliveira**

Universidade Federal de Santa  
Maria (UFSM)

escrito, a finalização gráfica do livreto, a revisão pela professora, nossa revisão e diagramação das cartas, e a impressão final.

### ▣ 3. O JOGO

O livreto acompanha 20 cartas que oferecem duas maneiras distintas de serem jogadas. A primeira é um quebra-cabeça: a frente de cada carta contém parte de uma famosa obra renascentista que, quando juntadas, completam a obra. No verso, há cinco dicas relacionadas a conceitos do Renascimento. O jogo pode ser jogado em duplas, grupos ou individualmente como material de revisão. Quanto menos dicas forem necessárias para chegar à resposta, mais pontos o jogador ganha: 1ª dica: 5 pontos; 2ª dica: 4 pontos; 3ª dica: 3 pontos; 4ª dica: 2 pontos; 5ª dica: 1 ponto.

Em sala de aula, os alunos podem ser divididos em duplas ou grupos para competir entre si, com a pontuação marcada na lousa ou em papel. Outra opção é marcar a pontuação individualmente, com o professor administrando o jogo e fazendo as perguntas.

### ▣ 4. APLICAÇÃO DO PROJETO

A aplicação do projeto ocorreu no dia 08/10 na EsA aplicação do projeto ocorreu no dia 08/10 na Escola Municipal de Ensino Fundamental Milton Alves de Souza, no município de Sarandi/RS. No primeiro período, 21 alunos foram divididos em 4 grupos para leitura e revisão do conteúdo. No segundo

período, o jogo foi aplicado. A professora explicou as regras e registrou os pontos. Um aluno escolhia um número de 1 a 20, a professora lia as dicas e os grupos tentavam adivinhar. Se não acertassem após a 5ª dica, os outros grupos podiam tentar adivinhar e ganhar 1 ponto. Após três rodadas, cada grupo recebeu um baralho para montar um quebra-cabeça, mas não houve tempo para completá-lo.

Os alunos se envolveram e consideraram a aplicação divertida e bem organizada, embora sugerissem perguntas mais fáceis e a exclusão do quebra-cabeça devido ao tempo limitado. A professora observou que os alunos estavam ansiosos e interessados, destacando a necessidade de equilibrar perguntas fáceis e complexas. Ela também achou o quebra-cabeça difícil de montar devido ao tempo limitado.

### ▣ 5. RELATO

Uma das maiores dificuldades foi lidar com um conteúdo novo, voltado para um público jovem, que não víamos há muito tempo. Decidir quais respostas e dicas seriam mais apropriadas e proveitosas para as cartas também foi desafiador. No entanto, o maior desafio foi conciliar o tempo necessário para desenvolver o projeto, considerando as pesquisas, a escrita do texto e a criação de um material visualmente atraente para os alunos.

### ▣ 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto não apresenta ideias completamente inéditas, mas oferece novas maneiras de tornar o



conteúdo em sala de aula mais interessante sem prejudicar o que é ensinado. Pode ser usado de diversas formas, tanto em aula quanto pelo próprio aluno em casa, e está disponível em formato impresso e digital, facilitando o acesso ao material. Apesar da falta de

domínio sobre o tema, acreditamos que fizemos um bom trabalho e que, conforme pudemos perceber durante a aplicação, a ideia pode se apresentar como uma boa opção para professores e alunos e reaproveitada em outras disciplinas.

## ▣ REFERÊNCIAS

WILEY, David. The Access Compromise And The 5th R. 2014. Disponível em: <http://opencontent.org/blog/archives/3221>. Acesso em: 12 set. 2023.

## ▣ AUTORIA

### **Joana Nicola Gerevini**

Graduanda em Comunicação Social - Produção Editorial pela Universidade Federal de Santa Maria.  
E-mail: joanagerevini@acad.ufsm.br

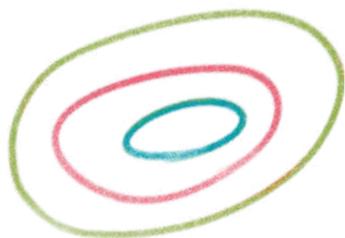
### **Stefany Rosa Paschoal**

Graduanda em Comunicação Social - Produção Editorial pela Universidade Federal de Santa Maria.  
E-mail: stefany.paschoal@acad.ufsm.br

### **Gabriela Garcia De Oliveira**

Graduada em Comunicação Social - Produção Editorial pela Universidade Federal de Santa Maria.  
E-mail: gabriela.garcia@acad.ufsm.br

Submetido em: 28 de abril de 2024. Aprovado em: 10 de julho de 2024.



## Relato de Produção do Livro *The Picture Of Dorian Gray*

### 1. INTRODUÇÃO

Levando em consideração a relevância literária de obras atemporais, trabalhamos com a criação de uma nova versão física para a obra *The Picture of Dorian Gray*, escrita por Oscar Wilde e publicada no ano de 1891. A presente versão foi idealizada com o objetivo de trazer um produto diferenciado, que explorasse novas formas de se fazer um livro, transformando-o em uma obra de arte a ser exposta. Vale ressaltar que todas as etapas do processo de materialidade do original foram feitas pelas autoras deste relato.

Entendendo o livro como uma expressão artística e considerando que o conteúdo dessa obra possui uma relação intrínseca com a arte, buscamos trazer experimentações no campo editorial, apresentando o livro com mais riqueza de detalhes e explorando sua materialidade. Desse modo, inserimos algumas intervenções na história, a fim de imergir o leitor tanto no livro, quanto na filosofia que ele traz, de maneira que seja feita uma reflexão acerca de si e do fazer artístico.

### 2. DESCRIÇÃO DO PRODUTO

Realizamos a impressão da obra em inglês, pois o objetivo é transmitir a ideia de que o livro é uma história que foi encaminhada para publicação,

mas foi censurada antes de circular. Assim, a obra deverá ser exposta em uma caixa, que representa um compartimento escondido dentro do quadro do protagonista da história, pois o autor teria grande apego emocional com ela e teria guardado-a.

**Figura 1:** Parte externa do quadro.



**Fonte:** Acervo pessoal (2023).

**Pietra Alexandra Faria**

Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)

**Ana Cleide Santiago de Lima**

Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)

**Anna Claudya da Silva**

Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)

❑ **Figura 2:** Disposição dos elementos escondidos dentro do quadro.



Fonte: Acervo pessoal (2023).

Dito isso, o livro conta com trechos grifados para censura — pois o texto original possuía referências ao amor homoafetivo entre Basil, Henry e Dorian e, no período em que foi lançado, no século XIX, era considerado crime —, além de paratextos escritos por nós, que demonstram ainda mais essa relação do triângulo amoroso. Assim, caso a obra seja comercializada, sua publicação será direcionada a pessoas de classe média alta, na faixa etária de 25 a 35 anos, levando em consideração o alto custo de uma produção em larga escala. Os interessados podem ser colecionadores de obras clássicas, entusiastas por livros e obras de arte e também o público LGBTQIAP+.

Sendo assim, projetamos um livro físico em orientação retrato, no tamanho 14x19,5 cm. A impressão do miolo foi feita em pólen 90g/m<sup>2</sup>,

com costura moleskine e acabamento manual feito em capa dura com papel cartão, censuras feitas à parte em papel vegetal e arte impressa em couchê fosco 230g/m<sup>2</sup>. Acompanha o livro, 6 cartas e 11 missivas também impressas em pólen 90g/m<sup>2</sup>, dois ingressos de teatro impressos em papel vergê, uma caixa com anel de noivado e uma flor para a representação da deterioração do personagem principal. Todos dispostos dentro da caixa cujo tampo acompanha uma moldura para a arte do personagem Dorian Gray. A arte possui duas versões do personagem, uma por fora e outra por dentro, além disso, há também um espelho ao fundo da caixa na parte interna com fitilhos para amarrar todos os objetos. E, para finalizar, encontram-se adesivos nas laterais internas da caixa que devem ser lidos pelo reflexo do espelho.

❑ **Figura 3:** Paratexto para ser lido através do espelho.



Fonte: Acervo pessoal (2023).

O processo de preparação do original foi desafiador, uma vez que o texto trabalhado estava em inglês e trata-se de uma literatura antiga, com linguagem complexa. Apesar disso, foi possível fazer correções e melhorias no texto e no seu encadeamento. Ainda, muitos



parágrafos que ocupavam várias linhas permaneceram, pois não queríamos tirar por completo a essência da escrita do autor.

Com relação a escrita dos paratextos, pode-se dizer que foi um processo intenso marcado por idas e vindas ao texto original, visto que foi necessário ler a obra por completo e analisar em quais trechos poderíamos inserir algo pessoal das editoras. Sendo assim, a leitura minuciosa do livro foi essencial, juntamente de diversas anotações sobre trechos e falas dos personagens para a criação desse conteúdo. Ressalta-se que os paratextos foram escritos em português e depois transcritos para o inglês britânico, ocupando grande tempo da equipe de criação de conteúdo, que precisou trabalhar com os textos nos dois idiomas antes de encaminhá-los para a diagramação.

Sobre a diagramação, optamos por dividi-la em etapas: primeiro, a equipe decidiu em conjunto quais seriam as configurações de cada tipo a serem utilizadas, como o entrelinhamento, a margem, hifenização e outros detalhes para a configuração dos estilos de parágrafo no indesign<sup>1</sup>. Em seguida, todo o livro foi diagramado respeitando as necessidades da fonte e corrigindo ao máximo possível erros como viúvas<sup>2</sup> e órfãs<sup>3</sup>. Ao final desse processo,

<sup>1</sup> *Software* da Adobe desenvolvido para diagramação de texto.

<sup>2</sup> Última linha de um parágrafo que é posta sozinha no começo da página.

<sup>3</sup> Primeira linha de um parágrafo que fica sozinha na parte inferior de uma página.

o texto passou por uma revisão na diagramação e pelos ajustes necessários. Foi utilizado para a diagramação do livro o grid modular<sup>4</sup> com mancha de texto simétrica, que, segundo Haslam (2010, p. 42), reforça a simetria natural do livro. As cores presentes no miolo estão em tons de cinza/preto, devido ao custo mais barato na hora da impressão, e na caixa, encontram-se o preto, vermelho, branco e dourado envelhecido.

Com relação aos elementos pré-textuais, trabalhamos com a folha de guarda, falsa folha de rosto, verso do olho, frontispício, página de créditos e epígrafe.

Não colocamos o prefácio do Oscar Wilde, porque este foi escrito para a publicação censurada do livro, lançada posteriormente. Logo, não faria sentido para nosso conceito que o prefácio estivesse presente no miolo. Apesar disso, fizemos referência ao prefácio, colando a segunda frase do texto na parte de dentro da caixa: *“to reveal art and conceal the artist is art’s aim”*, ou seja, *“o objetivo da arte é se revelar enquanto esconde o artista”*. Acreditamos que essa frase se encaixa perfeitamente com o conceito proposto, uma vez que o livro, enquanto objeto artístico e que sofreu uma censura, está ali para se revelar ao leitor.

Segundo Martins Filho (2016, p. 93) os capítulos sempre devem iniciar em páginas ímpares. Dos 13

<sup>4</sup> Grid são linhas verticais e horizontais ou quadrados e retângulos que ajudam na estruturação de uma peça de design. O grid modular utiliza colunas verticais e múltiplas guias horizontais, formando módulos uniformes

capítulos do livro, 7 iniciariam na página par. Para que isso não ocorresse e entrasse em concordância com os pressupostos de Martins Filho (2016), optamos por preencher a página par com uma ilustração de narciso vazada em um fundo preto, a qual vai se deteriorando ao longo da história assim como o personagem principal.

❑ **Figura 4:** Abertura de capítulo com o narciso se deteriorando.



Fonte: Acervo pessoal (2023).

Inserimos como elementos pós-textuais a nota das editoras, que versa um pouco sobre a proposta da edição e a biografia do autor, trazendo alguns apontamentos sobre a vida e obra de Oscar Wilde.

### ❑ 3. CONCLUSÃO

Ao longo de todo o processo ocorreram diversos testes de impressão, muitas idas à gráfica, floriculturas e lojas no geral para a entrega do protótipo. Sendo assim, esse trabalho acarretou em muita pesquisa, não só de materiais físicos, mas também de conteúdos que se encaixassem na ideia da obra que desenvolvemos.

Obtivemos ao final um livro com paratextos, no qual a experiência já inicia ao olhar a “caixa” em que a obra se encontra, sendo ela a representação de um quadro. Ao abrir esse projeto, encontram-se o livro em si e todos os paratextos já citados anteriormente. É perceptível que os elementos dispostos dentro da caixa são antigos, remetendo à ideia inicial do projeto, assim como a atemporalidade também é visível, visto que encontram-se o quadro e o espelho intactos no projeto.

Dessa maneira, o projeto da obra *The Picture of Dorian Gray* alcançou seus objetivos acerca de materialidade e conceito principal, sendo considerado um exemplo de inúmeras experimentações pessoais das editoras.

## ☑ REFERÊNCIAS

HASLAM, Andrew. **O livro e o designer II - Como criar e produzir livros**. 2. ed. São Paulo: Edições Rosari, 2010.

MARTINS FILHO, Plínio. **Manual de Editoração e Estilo**. 1. ed. Campinas/São Paulo/Belo Horizonte: Editora Unicamp/Edusp/Editora UFMG, 2016.

PAIVA, Ana Paula Mathias de. **Um livro pode ser tudo e nada: especificidades da linguagem do livro-brinquedo**. 2013. 739 p. Tese (Doutorado em Educação: Conhecimento e Inclusão Social) - Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013.

## ☑ AUTORIA

### **Pietra Alexandra Faria**

Aluno de graduação, Comunicação Social - Produção Editorial, Universidade Federal de Santa Maria  
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3200349247454085>

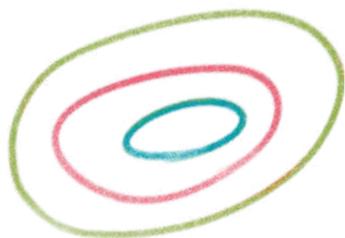
### **Ana Cleide Santiago de Lima**

Aluno de graduação, Comunicação Social - Produção Editorial, Universidade Federal de Santa Maria  
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7010655148998236>

### **Anna Claudya da Silva**

Aluno de graduação, Comunicação Social - Produção Editorial, Universidade Federal de Santa Maria  
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3476145381917117>

Submetido em: 4 de março de 2024. Aprovado em: 17 de julho de 2024.





## ▣ **Viajantes:** em Busca dos Doze Celestiais

O projeto a seguir é o jogo de tabuleiro “Viajantes: em busca dos doze celestiais”. O jogo é um Recurso Educacional Aberto (REA), criado e produzido pelas autoras para apresentar a cultura chinesa a partir do conto mitológico da criação do zodíaco chinês. Nele, há conteúdos relacionados à culinária, arquitetura, festividades e medicina, presentes em suas cartas de missão, que são retiradas ao longo das rodadas.

O jogo apresenta uma narrativa que introduz os jogadores aos quatro personagens, Mimi, Lola, Pony e Nami, que serão levados a conhecer uma nova cultura, aprender e se divertir. O REA é para no mínimo duas e no máximo quatro pessoas jogarem e, apesar de ter sido pensado para ser utilizado nos anos finais do ensino fundamental II, nas disciplinas de História e Geografia, ele também pode ser jogado em momentos de lazer com a família e amigos, como forma de entretenimento e descobertas sobre outra cultura.

Ele possui como suporte físico um tabuleiro, cinco conjuntos de cartas, quatro pinos, uma cartilha com o manual de instruções e o informativo da história, quatro envelopes para a Pergunta Mestre e dois dados. O jogo contém três fases e tem como objetivo levar os animais do zodíaco chinês para a cerimônia do chá com o Imperador de Jade.

Durante a construção deste projeto foi necessário fazer um estudo teórico sobre jogos e, principalmente, jogos de tabuleiro. Os autores trazem aspectos

importantes sobre jogos e suas produções. Araújo (2019) trabalha em seus estudos os gêneros e características de jogos de tabuleiro. Azevedo (2017) reflete sobre os mecanismos dos jogos. Souza e Hübner (2010) trabalham sobre a importância das regras dentro de um jogo de tabuleiro.

### ▣ **1. OBJETIVO**

Como objetivo geral, o recurso produzido pela equipe propõe aprimorar o aprendizado por meio de uma atividade lúdica que possa ser usada tanto para fixar o conteúdo de uma disciplina, como para lazer.

Já os objetivos pedagógicos específicos são: a) estimular o interesse pelo conteúdo relacionado à cultura chinesa; b) apresentar um método de atividade lúdica para revisão de conteúdos; c) incentivar a concentração e absorção de conhecimento.

### ▣ **2. ETAPAS DE PRODUÇÃO**

A produção deste recurso contou com uma equipe de três pessoas. As habilidades desempenhadas pela equipe foram: design instrucional, coordenação, roteirização, design, criação e ilustração. O processo de produção teve uma duração de sete semanas e foi dividido em ideação, produção e testes e impressão.

**Amanda Conceição de Sousa**

Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)

**Ana Lise Barbosa Soares**

Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)

**Gisele Biserra Pereira Silva**

Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)

Inicialmente, a equipe se reuniu para criar a ideia do jogo e, após definir a temática e os principais pontos a serem abordados, cada integrante deu início às suas atividades. Na parte de roteirização, desenvolveu-se a história do jogo e dos personagens, além da definição dos objetos utilizados no jogo. Para a parte de design, foram produzidos os layouts da caixa, cartas, manual de instruções e tabuleiro, assim como a diagramação desses conteúdos. Já na parte das ilustrações, foram feitas as artes dos personagens e do palácio presente no tabuleiro (figura 1).

❑ **Figura 1:** Versão digital do tabuleiro do jogo e dos personagens do jogo.



## Personagens



**Capi**



**Mimi**



**Nami**



**Lola**

Fonte: Acervo das autoras.

## ❑ 3. RESULTADOS E RELATO DE EXPERIÊNCIA

A maior dificuldade observada foi definir um ritmo de jogo, visto que isso dependia da sorte do jogador ao tirar os dados. A partir disso, algumas alterações foram feitas e foram obtidos feedbacks positivos dos jogadores beta. Conforme o parecer dos jogadores e a análise da própria equipe, pode-se dizer que o projeto cumpriu os objetivos propostos de aprimoração do aprendizado por meio de uma atividade lúdica que possa ser usada tanto na sala de aula, quanto num grupo de amigos. Como equipe, é possível



afirmar que os conhecimentos adquiridos durante a produção e aplicação deste projeto foram muito significativos. Além disso, foi possível aplicar

saberes obtidos nos semestres anteriores, na área editorial, gráfica e de design, além de mapear a nossa evolução durante todas as fases do projeto.

## ▣ REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Jesiel Carvalho Lima De. **Jogo de tabuleiro e apropriação de ambientes: o círculo mágico e a suspensão tática do cotidiano**. Dissertação (Mestrado em Mídia e Cotidiano) - Universidade Federal Fluminense. Niterói, p. 105. 2019.

AZEVEDO, Kelly De Lima. **Jogo de tabuleiro com elementos de RPG “aventura em um livro mágico”: Contribuições para a educação matemática**. Dissertação (Mestrado em Matemática) – Universidade Federal de Pernambuco. Recife, p. 130. 2017.

SOUZA, Silvia Regina De; HÜBNER, Martha. Efeitos de um jogo de tabuleiro educativo na aquisição de leitura e escrita Acta Comportamental: **Revista Latina de Análisis de Comportamiento**, v. 18, n. 2, 2010, p. 215-242. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=274520108004>. Acesso em: 10 de mai. de 2024

## ▣ AUTORIA

### **Amanda Conceição de Sousa**

Graduanda em Comunicação Social - Produção Editorial, Universidade Federal de Santa Maria (UFSM).

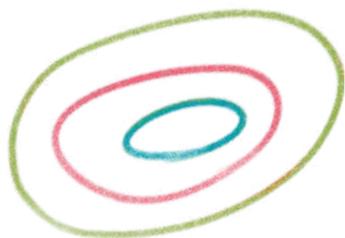
### **Ana Lise Barbosa Soares**

Graduanda em Comunicação Social - Produção Editorial, Universidade Federal de Santa Maria (UFSM).

### **Gisele Biserra Pereira Silva**

Graduanda em Comunicação Social - Produção Editorial, Universidade Federal de Santa Maria (UFSM).

Submetido em: 21 de maio de 2024. Aprovado em: 10 de julho de 2024.





## ▣ Livro Ilustrado Majestas: Processos de Criação

### ▣ 1. INTRODUÇÃO

Este resumo tem como objetivo apresentar um produto das observações e práticas dentro do curso de Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Norte entre o período de 2018 e 2022, que culminaram no trabalho de conclusão de curso intitulado “Processos Criativos em Arte e Cultura Visual: livro ilustrado Majestas” sob a orientação da Prof.<sup>a</sup> Dra. Fabiola Cristina Alves.

Reúne-se, nesta pesquisa, uma investigação dos processos criativos acerca dos cenários do livro ilustrado Majestas, narrativa em desenvolvimento, sob a ótica dos estudos da cultura visual e da influência que as imagens possuem na produção artística singular.

Nascido em uma família bastante religiosa dos anos 1990 no interior de Santa Cruz/RN, tenho as influências de mundo radicalmente alteradas após a mudança para a capital do Rio Grande do Norte, Natal, em 1995. A nova cidade oferecia novas influências visuais, oportunidades de conhecimento e acesso ao mundo globalizado como jamais pensei e que estimulou ainda mais a criança artística que crescia dentro de mim.

Meus pais sempre foram entusiastas da cultura oriental, dos filmes de artes marciais aos desenhos animados chamados *animes* e os *mangás*

(quadrinhos japoneses), que ficaram popularmente conhecidos no Brasil a partir dos anos 80 e 90. Animes como Sailor Moon, Cavaleiros do Zodíaco, Yu Yu Hakusho e Shaman King são só alguns exemplos que foram porta de entrada não só para a cultura japonesa, como também para o mundo da arte em geral, principalmente do desenho e da animação. Tanta admiração levou-me à prática do desenho e a pensar na arte, posteriormente, como objetivo profissional.

Ingressei no curso de Design Gráfico na Universidade Potiguar (UnP) em 2009, onde tive meu primeiro contato com as tecnologias de *softwares* e ferramentas de desenho e edição. Após a graduação em Design Gráfico, cursei Filosofia na UFRN em 2013, em um momento que me encontrava um tanto decepcionado com as experiências do mercado de trabalho publicitário. Dentro da graduação de filosofia, pude ter contato com a disciplina de Estética Filosófica, que reacendeu a minha paixão pelas artes. Ao final da graduação de filosofia, prestei vestibular novamente e ingressei em Artes Visuais pela mesma instituição em 2018, terminando o curso no início de 2022.

Ter a oportunidade de experienciar não só o campo prático da arte, mas também o filosófico, permitiu ampliar os conhecimentos que envolvem o pensar artístico e a amadurecer como pessoa e artista. Em 2023, ingressei no Programa Associado

#### **Isaac Newton Dantas da Costa Luz**

Programa Associado de Pós Graduação em Artes Visuais (UFPB/UFPE)

#### **Alberto Ricardo Pessoa**

Programa Associado de Pós Graduação em Artes Visuais (UFPB/UFPE)

de Pós-Graduação em Artes Visuais UFPB/UFPE, tendo como objeto de estudo os processos criativos em artes, direcionado para a construção de narrativas e histórias em quadrinhos do gênero poético-filosóficos.

A importância de observar os caminhos que envolvem o fazer artístico não é algo novo, porém cada pessoa ou artista, quando defrontado com uma questão da produção de arte, revela um arcabouço de referências que são processadas de uma maneira bastante singular. E são esses processos singulares que busco elucidar, são interações do artista com o meio que vive, das conversas entre amigos, das aulas com professores do curso ou opiniões de leitores e espectadores particulares (SALLES, 2018). Com isso em mente, adentremos agora o mundo dos processos criativos potencializados pela cultura visual, mídias digitais e pelo ambiente acadêmico efervescente que fomentaram este projeto.

## 2. VIVÊNCIAS E PRÁTICAS ARTÍSTICAS

A ideia do livro ilustrado Majestas surgiu durante a graduação de Artes Visuais da UFRN (2018-2022), no grupo de extensão CUCA HQ, hoje conhecido como CUCA ICCM UFRN (Coletivo Universitário de Criação e Análise da Imagem Contemporânea e da Cultura de Massa da UFRN). Este grupo tem como objetivo potencializar as produções artísticas nas áreas de games, quadrinhos, animação e de pesquisa em artes, dos estudantes e da comunidade geral.

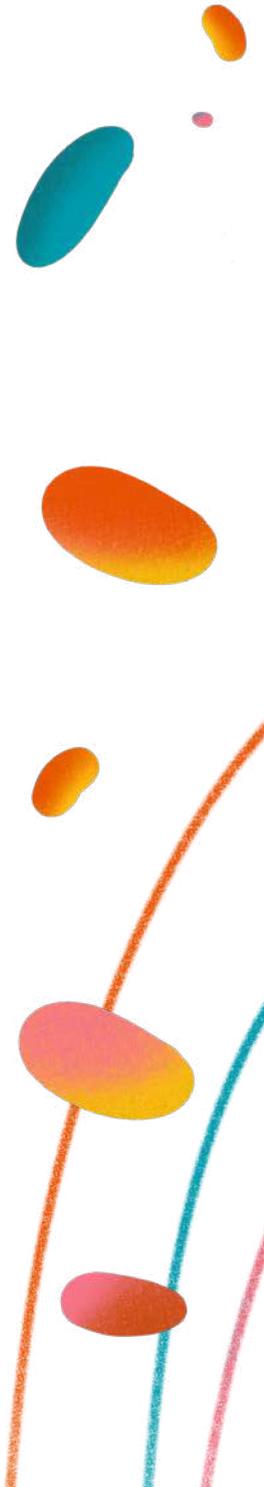
Na disciplina de Desenho de Observação II, ministrada pelo professor Rodrigo Born, pude imaginar e criar os cenários que gostaria para a narrativa. Foram escolhidos oito cenários em tamanho A3, feitos de maneira tradicional em grafite e finalizados com nanquim.

A ideia de transformar essa atividade de desenho particular em TCC surgiu após observar os trabalhos desenvolvidos durante o curso de artes visuais. Ora, os estudantes são impelidos a pintar, desenhar, modelar, fazer animações, produzir textos críticos e poéticos, e muitos desses trabalhos se perdem na categoria de serem apenas atividades com a finalidade da nota final da disciplina.

Orientado pela Prof.<sup>a</sup> Dra. Fabiola Cristina, aproveitamos o ensejo da disciplina de Desenho II, para reunir os cenários desenvolvidos e passamos a observar as forças criativas e as referências que direta ou indiretamente apareciam nas soluções artísticas escolhidas.

Nas conversas bem guiadas com a professora, pude compreender que o processo criativo não é uma atividade de inspiração ou iluminação divina, como muitos pensam. Ele é o resultado de uma rede de conexões que vão além dos conteúdos artísticos, perpassa as vivências, as filosofias de vida e os acontecimentos que marcam a vida, exemplificando o papel da cultura visual em nossas vidas.

Devemos pensar, portanto, a obra em criação como um sistema aberto que troca informações com seu meio ambiente. Nesse sentido, as interações envolvem também as relações entre espaço e tempo social e individual, em



outras palavras, envolvem as relações do artista com a cultura, na qual está inserido e com aquelas que ele sai em busca. (SALLES, 2018, p. 25-26).

Aliado a isto, quando se pensa na produção de imagens, artísticas ou não, é possível notar as grandes mudanças causadas pelos aprimoramentos das tecnologias, da internet e o surgimento das mídias digitais. Somos chamados a conviver com as imagens o tempo todo, dentro de nossas casas, nos ambientes que frequentamos, na rua e não mais apenas em ambientes formais, onde se esperava ver a obra de arte, desenvolvendo um novo tipo de relação.

Esta relação dos sujeitos com as imagens é característica da identidade do sujeito pós-moderno que pode ser entendida como a de um indivíduo “transformado continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam” afirma Hall (1987, apud HALL, 2006). Trazendo para o campo da arte, posso imaginar o artista como uma grande antena de captação de imagens e sensações, criando novas leituras imagéticas, sendo esta uma habilidade base para a sociedade industrializada (MIRZOEFF, 2003, p. 23).

## ❑ 2. 1. O PROCESSO DE CRIAÇÃO DOS CENÁRIOS

A premissa que envolve a narrativa de Majestas está relacionada diretamente à literatura espírita, doutrina organizada por Allan Kardec (1804-1869), na qual acredita-se na imortalidade da alma, na comunicabilidade dos espíritos, da pluralidade dos mundos e das existências e no mais importante:

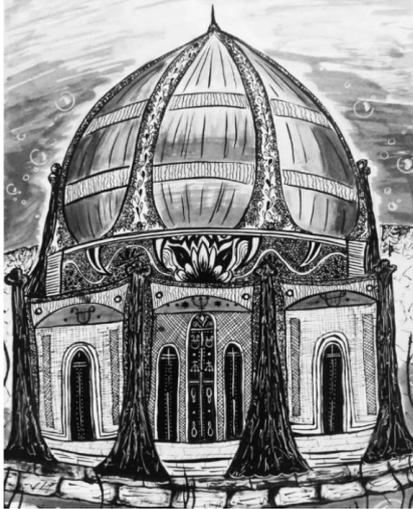
a existência de Deus como causa primeira de todas as coisas (KARDEC, 2019). A relação com a doutrina espírita aconteceu tardiamente, na tentativa de compreender aspectos da vida que até então me pareciam estranhos, sendo um segundo ponto de virada na formação como pessoa no mundo (a primeira sendo a mudança para a capital).

Pensar a vida em outros planetas é algo que mexe muito com o imaginário humano, as histórias da teologia e da mitologia apontam a tentativa do humano se relacionar com algo mais universal, maior que nós mesmos. Majestas é uma história construída sob esses aspectos.

O nome Majestas é inspirado numa anotação que fiz da proposta de Rudolf Otto (1869-1937), em seu livro *O Sagrado* (1917), texto que estudei durante a graduação de Filosofia. Ele destaca a experiência numinosa como um fator para a experiência religiosa ou “*o mysterium tremendum* ou mistério arrepiante” (2007, p. 51).

É possível observar na construção dos cenários, símbolos e signos que permeiam a minha vivência, seja ela de origem religiosa, filosófica ou artística, referências dos mangás e animes que fizeram parte da minha infância, descrições dos cenários retirados da literatura espírita e de textos científicos sobre ciência e astronomia, entre outros.

❑ **Figura 1:** Cenários I - A cidade de Doomet (dir.) e o Templo Tarz (esq.).



Fonte: Elaborado pelo autor (2018).

❑ **Figura 2:** Cenários II - Monte Petrus (dir.) e a Torre D'Alva (esq.).



Fonte: Elaborado pelo autor (2018).

### ▣ 3. CONSIDERAÇÕES

Pensar de forma sistemática o processo criativo por trás do universo criado é uma tarefa desafiadora, pois a partir dele analisa-se de perto os índices que revelam fragmentos da minha identidade como pessoa e artista através dos tempos. Tais fragmentos falam da infância, das crenças familiares e dos gostos moldados pelo contato com a cultura visual global.

Do ponto de vista dos estudos em cultura visual, foi de grande importância revisitar as atividades, o arcabouço imagético construído na minha experiência particular e coletiva. A forma que a análise do

processo de criação acontece nos permite perceber essa grande rede de interconexões que vai além dos registros materiais, de anotações, esboços, etc. Conversas pontuais, eventos do cotidiano, filmes, livros, tudo o que está na mídia e nos meios de comunicação pode ser utilizado e transformado apoiando-se nas semióticas e signos, advindos dos mais variados campos visuais.

Este resumo, assim como o TCC, é apenas um recorte do processo criativo, que não almeja dar conta de todas as nuances deste mecanismo, mas aponta caminhos para entender como e porque continuamos fazendo arte.

### ▣ REFERÊNCIAS

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Trad. de Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. 11. Ed. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2006.

KARDEC, Allan. **O evangelho segundo o espiritismo**. Trad. de Salvador Gentile. 365 ed. 75ª reimpressão. São Paulo: Instituto de Difusão Espírita, 2019.

MIRZOEFF, Nicholas. **Una introducción a la cultura visual**. Traducción de Paula Garcia Segura. Espanha: Paidós Iberica Ediciones S. A., 2003.

OTTO, Rudolf. **O sagrado**: os aspectos irracionais na noção do divino e sua relação com o racional. Trad. de W. O. Schlupp. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2007.

SALLES, Cecilia Almeida. **Redes da criação**: a construção da obra de arte. 2. Ed. São Paulo: Horizonte, 2018.

## ▣ AUTORIA

### **Isaac Newton Dantas da Costa Luz**

Mestrando pelo Programa Associado de Pós Graduação em Artes Visuais UFPB/UFPE

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1932653599193607>

### **Alberto Ricardo Pessoa**

Doutor em Letras pela Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM). Professor do Programa Associado de Pós Graduação em Artes Visuais UFPB/UFPE

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6167799335143402>

Submetido em: 18 de junho de 2024. Aprovado em: 22 de junho de 2024.

## ▣ *O Bloco Não Cala:*

### Processos Criativos em Habitações Decoloniais nas Artes

Como habitar espaços na universidade para desenvolver processos criativos? Pode-se inferir que alguns meandros fazem com que a criatividade aconteça. Entre espaço, tempo, estímulo e vontade, o processo criador se torna meio pelo qual imaginação e invenção dialogam concretamente.

Tenho pesquisado em processos criativos há 15 anos e, neste percurso, interpreto que criar faz parte de um conjunto de fatores que demandam exercício contínuo diante da experiência, entendendo o valor de erros para acertos. A própria experiência em si (DEWEY, 2010), quando fruto da presentificação (estar ali naquele momento) é o ponto onde encontramos o caminho criador entre possibilidades e ações em determinadas situações e utilização de materiais.

O olhar estético na experiência traduz diferentes plataformas de construção de formas simples e complexas, traduzindo como se vê e o que se vê além da vista treinada (VASCONCELOS, 2023). Assim, para desenvolver o olhar estético em uma experiência é preciso diálogo do tempo, do espaço e da(s) pessoa(s) que, presentificando, estão produzindo algo, estão em processo criador.

Intento sempre, em minha prática profissional como mulher/ mãe/professora/artista/pesquisadora, trazer à tona a discussão de memória numa perspectiva decolonial. Isso significa que estou com

os discentes e orientandos, olhando para o passado não como revolta contra a colonialidade (pois essa atitude só geraria rancor do conceito à prática), porém, estabeleço um elo com o que foi registrado diante de escolhas que nos fizemos Sul Global. Por isso, uma atitude decolonial em um retrato que vai além da primeira vista entre subordinação e dominação (MEMMI, 1977), se consubstancia como uma das potências contemporâneas do ser/ estar, ou seja, percepções concretas (AGAMBEN, 2006) contemporâneas do pensamento e da criação artística contemporânea.

Neste sentido, trago aqui um ensaio que visa difundir olhares estéticos desde um momento registrado e o expõe enquanto obra artística: uma audioperformance desenvolvida em agosto de 2022. Destarte, já faz tempo que tenho refletido sobre esse trabalho que ainda não foi devidamente exposto, um trabalho que também faz parte de investigação em andamento no projeto de pesquisa *Arte Contemporânea: fronteiras e decolonialidade* e que dialoga com a minha atuação no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais – PPGART da Universidade Federal de Santa Maria - UFSM.

A audioperformance foi criada a partir de outro trabalho. Desenvolvi um texto para ser utilizado em um momento de performance em que corpo, fala e palavra se uniriam. Assim, ela foi produzida a partir desses olhares refletidos devido às habitações

**Flávia Maria de Brito  
Pedrosa Vasconcelos**

Universidade Federal de Santa  
Maria (UFSM)

do espaço artístico/educativo com o retorno das aulas após a pandemia de covid-19, no bloco 40, do Centro de Artes e Letras - CAL da UFSM. O fato é que não me senti à vontade para expor o trabalho, tendo em vista problemas de ordem de uso dos espaços disponíveis dentro deste bloco, visto que ele é utilizado por todos os cursos do CAL, em um local de estrutura de mais de 50 anos, tendo feito 60 anos em 2023.

Desse modo, trago o texto transubstanciado por meio do uso do som e de suas tonalizações, sotaques e possibilidades como a audioperformance *O Bloco não cala* (2022) – UFSM. Na sensação de um corpo silenciado, duro e que se demorava em observações sobre objetos, pessoas, paredes de ser-estar, o bloco é personagem e a ele dei uma fala em que se imiscui às falas escutadas e às falas de memória internalizada diante dos territórios geográficos que atravessei em minhas vivências.

Assim, dou voz ao bloco, uma voz com seu lugar de fala (RIBEIRO, 2017), como nordestina parda que mora no sul, vivencia a UFSM há cinco anos e traduz habitações nas quais professores e discentes, em um universo imaginário diante de disputas do ego, figuram um corpo invisível que se olha, se veste, se nutre e se sente.

O corpo também nosso, silenciado por uma arte que não entende que educa, ainda arraigada por um costume colonial embutido no Brasil, na divisão entre quem ensina e quem produz arte, como se os dois fazeres não pudessem ocupar a mesma pessoa ou numa alienação que de forma gradual intenta diminuir a importância de se ensinar Arte para

também se construir um fazer Arte e podendo um ensinar Arte se tornar um fazer Arte, tal como Eisner (2003) enunciava.

Portanto, para dar espaço às tuas possíveis habitações e traduzindo o processo criativo decolonial narrado, indico que *O Bloco não cala* pode ser visualizado, lido, escutado, fruído esteticamente em:



E, por fim, que *O Bloco não cala* te dê aberturas para pensar de outras maneiras as habitações na universidade, visibilizando outras imagens, palavras em decolonialidades do saber e do poder com olhar criativo, atento e artístico/educativo!

## ▣ REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. La potenza del pensiero. Tradução de Carolina Pizzolo Torquato. **Revista do Departamento de Psicologia - UFF**, v. 18 - n. 1, p. 11-28, Jan./Jun. 2006. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rdpsi/a/N6v9wqP8ChHzLQwQNMjLNGt/?format=pdf>. Acesso em: 04 maio 2023.

DEWEY, John. **Arte como experiencia**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

EISNER, E. Artistry in Education. **Scandinavian Journal of Education Research**. Vol. 47. Nº 3. p.373-384, 2003. Disponível em: [http://tl594.pbworks.com/f/1Eisner\(2003\).pdf](http://tl594.pbworks.com/f/1Eisner(2003).pdf). Acesso em: 05 maio 2024.

MEMMI, Albert. **Retrato do colonizado precedido de retrato do colonizador**. Trad. R. Corbisier e M. Pinto Coelho. 2 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1977.

O BLOCO NÃO CALA. Audioperformance em comemoração aos quase 60 anos do CAL UFSM. Flávia Pedrosa Vasconcelos. 10'21''s. 2022. Disponível em: <https://soundcloud.com/flavia-maria-de-brito-pedrosa-vasconcelos/o-bloco-nao-cala-audioperformance-em-comemoracao-aos-50-anos-do-cal-ufsm>. Acesso em: 05 maio 2024.

RIBEIRO, Djamila. **O que é**: lugar de fala? Belo Horizonte(MG): Letramento: Justificando, 2017.

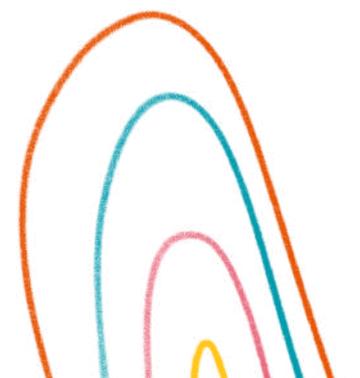
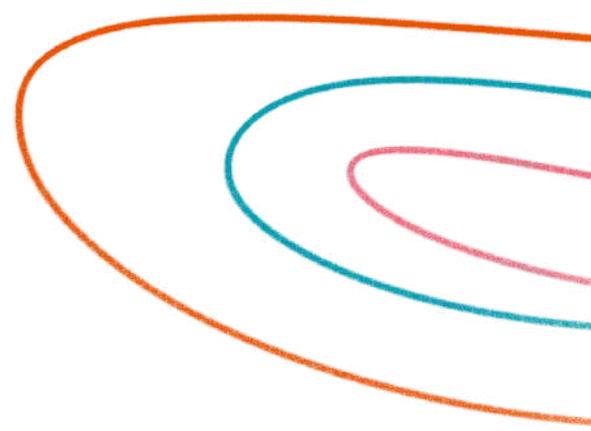
VASCONCELOS, Flávia Maria de Brito Pedrosa. A VISTA DESOBEDIENTE: OLHARES DECOLONIAIS EM ARTES VISUAIS.. In: **Formas de Vida - Anais do 32º Encontro Nacional da ANPAP**. Anais... Fortaleza(CE) IFCE, 2023. Disponível em: <https://www.even3.com.br/anais/32anpap2023/641512-a-vista-desobediente--olhares-decoloniais-em-artes-visuais/>. Acesso em: 06/05/2024

## ▣ AUTORIA

### **Flávia Maria de Brito Pedrosa Vasconcelos**

Doutora em Educação Artística (UPORTO) rec. Arte e Cultura Visual (UFG), Departamento de Artes Visuais, Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais - PPGART da UFSM.  
E-mail: [flavia.p.vasconcelos@ufsm.br](mailto:flavia.p.vasconcelos@ufsm.br)

Submetido em: 6 de maio de 2024. Aprovado em: 5 de julho de 2024.



# ENTREVISTA COM LEANDRO MÜLLER

## ▣ 1. BIOGRAFIA:

Leandro Müller é pesquisador do mercado editorial, doutor em Comunicação (UERJ / Université Clermont-Auvergne), mestre em Comunicação (UERJ), graduado em Publicidade (UFRJ) e graduado em Filosofia (UERJ / Universidade do Porto).

Também editor e escritor, tem nove livros publicados no Brasil e na Espanha, entre eles “Como editar seu próprio livro: um manual básico para quem quer publicar ou ser publicado”, “O consumidor de livros: prática de comportamento em livrarias”, e “Pequeno Tratado Hermético sobre Efeitos de Superfície”, vencedor do “Prémio Master en Edición” do Grupo Santillana Formación, na Espanha.

Por cinco anos fez parte da equipe de professores da pós-graduação em Editoração do IUPERJ, curso que coordenou por dois anos, tendo também atuado como professor convidado da Faculdade de Produção Editorial da Escola de Comunicação da UFRJ.

Atualmente à frente do NESPE, é coordenador dos cursos de especialização em “Edição e Gestão Editorial”, “Escrita Criativa” e “Design Editorial”, oferecidos em parceria com o Centro Universitário Católico Ítalo Brasileiro; na Câmara Municipal do Rio de Janeiro, é uns dos designers responsáveis pelo projeto gráfico e a publicação diária do Diário Oficial do Poder Legislativo carioca.

## 2. CARREIRA (FORMAÇÃO)

### 1. Gostaríamos de saber sobre sua paixão pelos livros?! Quando tudo começou?

A paixão pelos livros surgiu tardiamente, marcada antes pela aversão aos livros. Infelizmente não nasci em uma família de leitores e, em nossa casa, não tínhamos livros, salvo um dicionário e uma enciclopédia em três volumes. Assim, foi na escola meu primeiro contato com a literatura, mais especialmente a partir do 2º grau. Antes disso, para realizar provas, até tínhamos que ler algumas obras mais juvenis, apropriadas para idade, mas eu apenas lia os resumos e me saía bem nas provas. Aquela que considero minha primeira leitura viria aos 14 anos, *A senhora*, de José de Alencar. Achei o livro tão chato que só voltei a me aproximar de um livro aos 19 anos, traumatizado.

Cresci no interior do estado do Rio de Janeiro, de tal modo que, quando chegava o momento de ingressar na faculdade, ou os jovens se mudavam para a capital, ou estudavam nas universidades particulares da região. Não tendo posses, acabei ingressando na Escola de Comunicação da UFRJ, por ser uma instituição federal. Em janeiro de 1998, na rodoviária de Volta Redonda, enquanto aguardava o ônibus para viajar e realizar minha matrícula, deparei-me na banca local com uma recém lançada coleção da Folha de São Paulo cujo livro era de um autor completamente desconhecido e de nome estranho: Fiodor Dostoiévski. Adquiri *Crime e Castigo* por R\$6,90 e li ininterruptamente. Não tenho memória de quantos dias se passaram, mas eu apenas lia. Faltando 20 páginas para o fim,

já às quatro horas da manhã, cochilei sobre a obra, despertando às seis horas e finalizando a leitura. Ao término, eu chorava copiosamente, não por ser uma história particularmente triste, mas porque eu tinha me tornado um grande amigo e confidente de Rodion Românovitch Raskólnikov e nunca mais o encontraria novamente.

Naquele mesmo ano, como minhas aulas começaram em 26 de outubro, li mais de 100 livros. Empréstimos, bibliotecas, sebos. Graciliano Ramos, Machado de Assis, Camus, Herman Hesse, Goethe, e uma enorme lista de autores brasileiros e estrangeiros, além de muitos e muitos livros policiais. E nunca mais parei de ler.

### 2. Em que momento da sua vida, a paixão pelo mundo editorial se tornou uma possibilidade de formação profissional?

Dois anos após meu ingresso na faculdade, surgiu uma oportunidade de estagiar na assessoria de imprensa da Editora da UFRJ. Foi meu primeiro trabalho da vida e já nessa área. Mas minha formação era em Publicidade. Dediquei meu tempo na universidade para montar uma editora, sem entender nada do assunto. Meu trabalho final foi uma revista de filosofia (nos moldes de algumas revistas francesas), que pretendia lançar nas bancas de jornais. Terminei meu curso em 2002 e fui empreender, mas sem sucesso, pois minhas bases e conhecimentos de negócios eram muito frágeis. Então surgiu a oportunidade de trabalhar na livraria da Travessa, na qual entrei e saí por diversas vezes, ficando ao todo por praticamente sete anos.

Paralelamente à carreira de livreiro, dediquei-me aos estudos informais de edição e escrita. Eu ajudava colegas a publicar livros e acabei eu mesmo publicando alguns, tanto de forma independente quanto por editoras tradicionais. Apaixonei-me pela autopublicação e pelo mundo das publicações.

Contudo, em 2011, recebi um convite da professora Michelle Sales para dar algumas aulas na pós-graduação “O mercado do livro”, no IUPERJ, na qual ela era a coordenadora. A convite dela, assumi a coordenação do curso em 2014, quando se desligou para se dedicar à docência na Escola de Belas Artes da UFRJ. Foi a partir de então que passei a pensar no mercado editorial como um ramo de atividade, embora já fizesse parte dele há mais de 10 anos.

### ■ 3. De que modo as suas formações em Publicidade e Propaganda, Jornalismo e Filosofia influenciaram a sua abordagem na pesquisa, na escrita e na edição de livros?

---

É importante contextualizar que, naquela época, eu queria ser escritor. Era a profissão que eu imaginava para mim, logo, os primeiros cursos que me vieram à cabeça foram aqueles que comumente relacionamos à escrita: publicidade, jornalismo, letras. Porém, ainda no segundo período, tive uma aula com o incrível professor Edwaldo Cafezeiro, que tomou conhecimento da minha ambição literária. Lembro até hoje textualmente de sua resposta ao meu comentário “quero ser escritor, estou pensando em fazer uma faculdade de letras”. Ele disse: “não faça essa bobagem, menino, vá estudar filosofia”. No mesmo ano entrei para a graduação em Filosofia na UERJ.

A formação em Publicidade e Propaganda contou mais para mim como uma experiência de vida, em um contexto em que eu saía da casa dos meus pais e vinha morar sozinho na capital do estado. Eram os anos do aprendizado de ser adulto. E como nunca quis trabalhar com publicidade, nem com jornalismo (e de fato nunca trabalhei), a faculdade serviu como um percurso formativo humano e social. Evidentemente, essa formação humanística moldou grande parte do meu pensamento e da forma de abordar e interpretar a realidade.

### ■ 4. Durante os cinco anos em que esteve na equipe de professores da pós-graduação em Editoração do IUPERJ e nos dois anos em que coordenou o curso, como foi a dinâmica de troca de experiências com os (as) alunos (as)? Como a docência impactou a sua vida?

---

Esse momento foi um dos mais marcantes na minha trajetória profissional, especialmente a troca com os alunos, grande parte deles ainda presentes até hoje como colegas profissionais do livro. Muitos se tornaram editores, agentes literários, revisores de textos, diagramadores, e ainda nos esbarramos.

Desde minhas primeiras experiências com autopublicação em 2004, percebi que eu gostava muito de ajudar as pessoas e compartilhar meus conhecimentos. Ser professor unia essas duas coisas. Por isso, desde 2011 tenho atuado como professor, sempre criando novos cursos, dando aulas, criando comunidade de pessoas interessadas em aprender mais sobre o fazer do livro.

### ▣ 3. CARREIRA (MERCADO EDITORIAL)

▣ 5. Em um dos seus livros “O consumidor de livros: prática de comportamento em livrarias”, você apresenta uma face autora, voltada às suas pesquisas a respeito do mercado editorial. O que lhe instiga enquanto pesquisador deste campo?

Embora a produção bibliográfica sobre o fazer dos livros tenha aumentado nos últimos anos, ainda são poucos os livros que abordam o tema. Se considerarmos pesquisas de mercado, os dados são ainda mais escassos. Além da minha paixão pelos processos que envolvem a publicação, circulação e consumo dos livros, há também uma necessidade em mim de poder contribuir para a profissionalização do mercado por meio da formação de bons profissionais. Considero a escrita uma boa forma de ajudar nisso, uma vez que transcende o tempo e o espaço, alcançando muitas pessoas e por um longo período. Quando sou professor, sou mais limitado do que quando “sou livro”.

▣ 6. E como é o seu processo criativo ao iniciar um novo projeto literário?

Tenho ideias em todo momento, em sua maioria ruins. Algumas delas sequer me interessam e nem sei porque pensei nelas. Porém, anoto tudo, organizo, separo em pastas e subpastas digitais. Monto planilhas de ideias, planilha de leituras, planilhas de referências para cada ideia. De tempos em tempos revisito essas pastas e planilhas, procurando algum

projeto que faça sentido para a ocasião. Às vezes é uma pesquisa, às vezes um romance. Por exemplo, olhando rapidamente, percebo que tenho 8 projetos iniciados para teses de doutorados futuros, uns 24 romances, algumas notas para contos e até uns poemas esparsos.

Em Escrita Criativa há uma interessante analogia atribuída a George R. R. Martin, que classifica os autores em “arquitetos” e “jardineiros”. Simplificadamente, isso quer dizer que há aqueles que planejam tudo antes de começar e outros que lançam uma semente, acompanham seu desenvolvimento, para podar no final. Já me aconteceu de atuar dos dois modos. Quando escrevi meu segundo romance, *O Código Aleijadinho*, foi uma obra muito pensada, com uma pesquisa de campo de quase um ano. Fiz uma planilha com todos os personagens, todos os locais onde ocorriam cenas, caminhos e tempos reais entre as trajetórias, mais de 2.000 fotografias, registros de documentos, pesquisa histórica, estrutura de capítulos, etc. Já para meu livro *Pequeno Tratado Hermético sobre Efeitos de Superfície*, a ideia surgiu em uma aula de filosofia na qual estudávamos *A Lógica do Sentido*, do Deleuze, especificamente sua segunda série de paradoxos, justamente chamada “efeitos de superfície”. Este livro foi escrito de uma só vez, como um fluxo de consciência, e editado apenas no fim, sem nenhum planejamento inicial. Meus dois romances da série *Clebynho*, também seguiram mais uma tendência à estética criativa do jardineiro.

### 7. Ganhar o *Prémio Máster en Edición* em 2008 foi um grande reconhecimento. Como você acredita que essa experiência impactou o seu trabalho subsequente como escritor e editor?

---

Vencer esse prêmio foi muito impactante por razões diversas. Primeiramente, trata-se de um prêmio internacional (Espanha), ligado a um grupo editorial enorme (Santillana, que hoje faz parte do grupo Penguin Random House). A premiação foi a publicação pela editora mais antiga ainda em funcionamento, com mais de 500 anos de existência: Ediciones Universidad Salamanca, fundada em 1486. Além disso, consegui para o livro um prefácio inédito de um dos meus escritores favoritos à época, o catalão Enrique Vila-Matas, e uma quarta capa e orelhas da conceituada tradutora Rebeca Hernández, professora titular do departamento de Filologia Moderna da Universidade de Salamanca. Por causa desse prêmio e prefácio, recebi um convite para lançar o livro na Espanha com todas as despesas pagas pela Fundación Hispano Brasileña.

Naquele momento, ter visibilidade na mídia não era um problema para mim, pois eu já havia estado sob holofotes quando lancei *O Código Aleijadinho*, que rendeu diversas matérias em jornais e algumas aparições na televisão, dada a popularidade do livro. Contudo, ter os reconhecimentos dos pares e começar a ser lido na academia adicionava uma pressão no modo de encarar o fazer literário. A responsabilidade

ao dizer algo, quando muitos podem ouvir, aumenta. Ou seja, passei a tomar mais cuidado e refletir mais sobre as consequências das ideias que eu produzia.

### 8. Como a autopublicação tem impactado o mercado editorial? Quais são os desafios e as oportunidades que ela apresenta para os autores e editores?

---

A autopublicação tem uma longa história e, no século XXI, tem ganhado muito destaque e relevância. Ainda não há pesquisas oficiais para mensurar suas dimensões, mas por alguns indicativos, podemos inferir que ela já seja muito significativa. Trata-se de uma tendência em crescimento constante.

Para os autores, pode representar a possibilidade de ocupar um lugar no mercado. Não mais aquele posto dos autores rejeitados, como via-se estereotipadamente ao longo do século XX, o espaço daqueles autores que não conseguiram se publicar pelos editores tradicionais. Porém, eles podem ocupar a posição do autor que quer gerir a própria carreira, quer pensar na melhor forma de publicação para suas ideias.

Para os editores, quando a utilizam a seu favor, a “autopublicação” pode significar um retorno financeiro significativo. Isso porque no mundo da autopublicação muitos autores precisam contratar serviços editoriais.

## ▣ 4. COMUNICAÇÃO E PROCESSOS CRIATIVOS

### ▣ 9. Você também escreve literatura ficcional. Qual sua inspiração para a criação destas histórias? Como você aborda a fase de pesquisa, desenvolvimento de personagens e construção de trama?

---

Geralmente, escrevo literatura para pensar questões que são relevantes para mim. Pode ser um problema estético de forma ou uma reflexão sobre um tema específico. Escrevo devagar, pesquiso, reescrevo. Fico feliz descobrindo a história que quero contar e me considero o primeiro leitor dos livros que escrevo, ou seja, procuro ter uma relação de satisfação ao desenvolver uma história.

Começo a fase de pesquisa de um novo com leituras. Quando necessário, faço uma pesquisa de campo, entrevisto pessoas. Para os personagens procuro me inspirar em alguém que conheço, seja pessoalmente ou uma figura pública. Não me inspiro propriamente pela vida dessas pessoas, mas do imaginário que faço a partir de seu jeito de ser no mundo.

Sobre a construção da trama, acredito muito que uma narrativa precisa caminhar, não importa a direção, mas deve se mover (ainda que isso signifique permanecer imóvel). Sou fascinado por elucubrações e desvios, desses que parecem não se relacionar com as histórias, mas que enriquecem o cenário, engrandecem os personagens. Por

exemplo, o relato no capítulo 8 do livro *O túnel* de Ernesto Sábato, quando a personagem começa a falar de seu incômodo com a literatura russa, de que uma mesma personagem tem tantos nomes e apelidos que achamos estar lendo sobre uma família quando o livro é sobre uma só pessoa. Ou quando o Marquês de Sade insere em meio a uma orgia na *Filosofia da Alcova* a leitura de um manifesto político em favor da república.

### ▣ 10. Comente como ocorre o seu processo criativo no momento de escrita, tanto de textos acadêmicos quanto literários.

---

São dois processos bastante distintos entre si. Nos textos acadêmicos, procuro pensar como se estivesse dando uma aula. Sempre organizo uma estrutura antecipadamente e há uma etapa preparatória intensa de leituras.

Já nos textos literários, sou um pouco mais livre, pois não é necessário uma correspondência com a realidade, embora seja preciso uma coesão interna da própria obra.

Em comum, ambos têm sua origem nas experiências anteriores. Adoro ser influenciado positivamente, ser impressionado.

### ▣ 11. Quais são suas maiores influências literárias e filosóficas? Como elas moldam sua visão e prática criativa?

---

Influências literárias foram muitas e felizmente continuam acontecendo. As principais acabam

ganhando o Prêmio Leandro Müller de Literatura, que mantenho em meu site:



Mas cito a que moldou minha percepção da arte: o escritor guatemalteco Augusto Monterosso. A arte deve causar movimento, interno ou externo. Até hoje julgo uma obra de arte por sua capacidade de me causar movimento.

Já as influências filosóficas, três grandes pensadores me marcaram profundamente e moldaram aspectos importantes do meu modo de ver o mundo: Emil Cioran, Gilles Deleuze e Baruch Espinosa.

De Cioran estudei a obra completa e cheguei a montar pesquisas sobre uma “ética da desesperação” e uma “estética da desesperação”. Uma visão um pouco sombria do mundo, mas muito irônica e cheia de humor.

De Deleuze, sobre quem fiz meu TCC na graduação em filosofia, trouxe para vida diversos conceitos, mas especialmente as ideias de territorialização, desterritorialização e reterritorialização, que simplificarmente poderia ser definida como a capacidade de movimento das coisas/pessoas se tornarem outras coisas/pessoas, ocupando papéis

que não lhes foram originariamente designados. Muitas das minhas ideias até hoje orbitam em torno desse deslocamento de função (é como muitas das grandes ideias do mundo nascem!)

Já Espinosa, escreveu uma obra prima de estrutura e narrativa, chamada *Ética demonstrada à maneira dos geômetras*. Mas o que ficou mais forte para mim foi a ideia de Deus como substância e não como entidade. Esse Deus substância é o que muitas pessoas chamam de energia e muitos filósofos outrora chamaram natureza.

## ▣ 5. “EXTRAS”

### ▣ 12. Você possui uma premiação anual de literatura, como surgiu a inspiração para a criação dessa homenagem?

O prêmio Leandro Müller de Literatura surgiu em 2004, inicialmente para homenagear os escritores que mais me influenciaram pessoalmente naquele ano. Com o tempo, percebi que se tornou um importante instrumento de memória, para que eu pudesse acompanhar minha própria construção intelectual com o passar dos anos, saber que tipos de leitura eu frequentava em dado momento da minha vida e como elas me afetaram. Criei de forma que o prêmio fosse outorgado, ou seja, imposto e sem possibilidade de recusa. Claro que como uma brincadeira, pois os vencedores normalmente não tomam ciência de que foram premiados e, mesmo se tomassem, não há vantagem alguma em vencer esse prêmio, salvo minha gratidão pessoal.

São duas categorias rigorosamente atribuídas anualmente no dia 14 de novembro (meu aniversário): laureado, um escritor vivo, e homenageado, um escritor já falecido. O critério de premiação é ter influenciado minha vida ou minha escrita.

### ■ 13. Além de tudo, você também atua como empresário. O que é e como surgiu a ideia de fundar o NESPE (Núcleo de Estratégias e Políticas Editoriais)?

---

Depois da primeira experiência empreendendo logo após a primeira graduação, fiquei alguns anos resabiado com isso de ser empresário. Gato escaldado. Contudo, em 2015, uma antiga colega da UFRJ veio me procurar com uma oportunidade de criar uma pós-graduação em uma universidade que buscava novos cursos. Como ela sabia que eu já coordenava uma pós ligada a livros e a universidade onde estávamos não ia muito bem, ela sugeriu que montássemos um novo curso. Assim, realizamos alguns estudos e a Cibele Bustamante e eu desenhamos uma nova pós-graduação em Edição e Gestão Editorial. Com o apoio inicial do fundador do *Publishnews*, Carlo Carrenho, o sucesso foi imediato e começamos a crescer e expandir. Em 2018, criamos uma pós-graduação em Escrita Criativa e, em 2021, uma pós-graduação em Design Editorial. Além de algumas dezenas de cursos livres, sempre na área de produção de livros e criatividade.

Apesar de termos começado com cursos presenciais, atualmente todas nossas pós-graduações estão em formato EAD e são oferecidas em parceria

com o Centro Universitário Católico Brasileiro, em São Paulo.

### ■ 14. Quais são seus próximos projetos e ambições no campo editorial e literário?

---

Na perspectiva acadêmica, pretendo continuar minhas pesquisas sobre autopublicação, especialmente um projeto com objetivo de mapear melhor as dimensões do campo no Brasil. Será uma tarefa árdua, pois os dados são difíceis de obter. Em contrapartida, muitos colegas, empresários e instituições já se ofereceram para colaborar e futuramente publicar os resultados. Isso dá um pouco de esperança.

Já na área literária, nenhuma das minhas antigas ideias têm me chamado a atenção para o momento atual de vida que atravesso. Nos últimos meses, retomei minhas práticas de leitura intensa e de consumo de filmes e séries. Tenho estado mais interessado em ser plateia do que subir ao palco. Estou me permitindo usufruir das obras de arte sem comprometimento.

### ■ 15. Quais são os maiores desafios e oportunidades que você enxerga para o futuro do mercado editorial brasileiro?

---

Considero o mercado brasileiro muito “internacionalista” e vejo isso como uma acomodação dos editores, que preferem arriscar menos trazendo/traduzindo obras já testadas em mercados estrangeiros. Evidentemente, não se pode ignorar que o público leitor brasileiro também tem muito

interesse nos formatos importados, especialmente aqueles influenciados por outras indústrias criativas como o cinema e os jogos. Mesmo assim, defendo que intensificar e apostar mais em nossos escritores nacionais deveria ser um investimento a ser feito com mais intensidade, principalmente pelos grandes grupos editoriais.

Sobre as oportunidades, muitas virão em decorrência do surgimento de novas tecnologias e modos de leitura. Contudo, vejo uma tendência da autopublicação e da publicação independente ganhar cada vez mais espaço. Inicialmente ocupando as brechas deixadas pelo mercado editorial, mas depois, se tornando uma alternativa mais interessante para muitos autores do que se associar

com editoras. É importante que o editor mantenha-se atento para continuar sendo relevante para o público.

#### ■ 16. Que conselhos você daria para estudantes, novos escritores e profissionais que desejam ingressar na área da Produção Editorial?

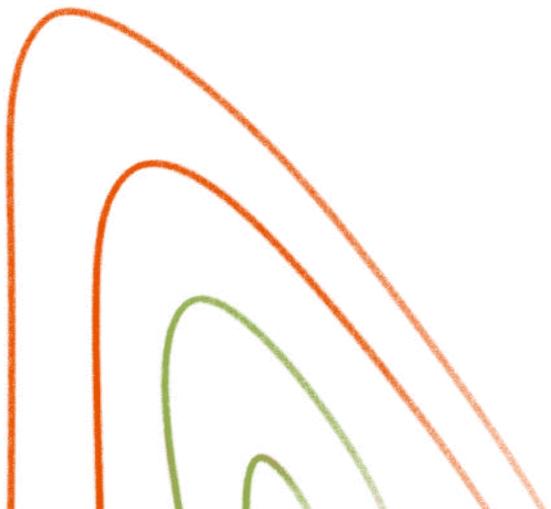
---

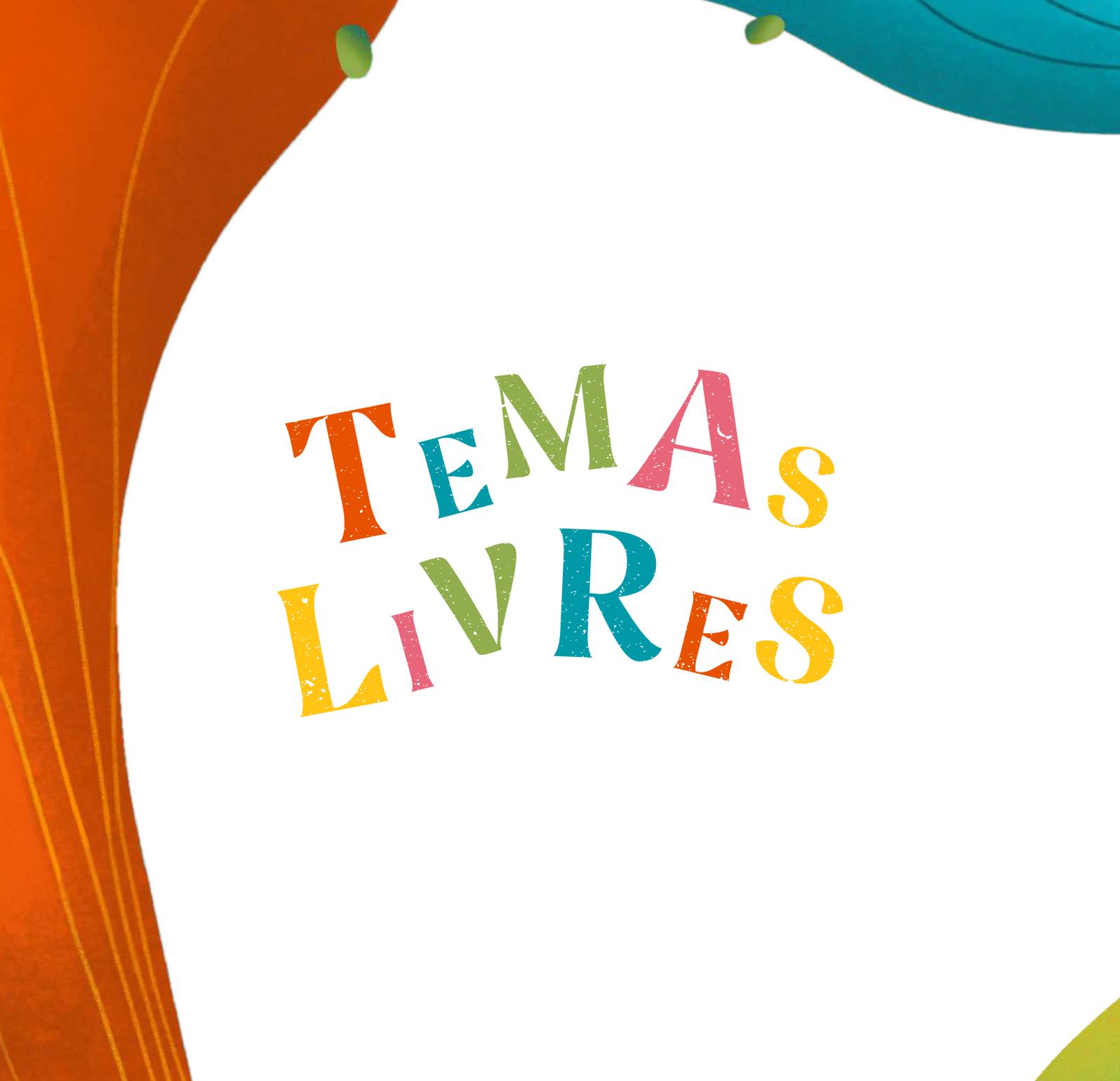
Façam cursos, leiam bastante, assistam tutoriais. Busquem o conhecimento formal além da experiência prática. Mas, principalmente, estabeleçam e cultivem conexões com profissionais. Procurem ir a lançamentos de livros, leiam autores novos, comprem livros e criem sua própria comunidade.



#### ■ LEANDRO MÜLLER

Doutor em Comunicação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro.  
E-mail: leandromuller@nespe.com.br





TEMA  
LIVRES



## ❑ **Alienação Social e Indústria Cultural em Fahrenheit 451:** Uma análise com base na Teoria Crítica da Escola de Frankfurt

*Social Alienation and Cultural Industry in Fahrenheit 451: An Analysis Based on the Critical Theory of the Frankfurt School*

*Alienación Social e Industria Cultural en Fahrenheit 451: Un Análisis Basado en la Teoría Crítica de la Escuela de Frankfurt.*

### ❑ **Resumo**

O presente artigo analisa a obra Fahrenheit 451 de Ray Bradbury com base na Teoria Crítica da Escola de Frankfurt, abordando temas como alienação social, regressão social, Indústria Cultural e a importância literária. A pesquisa destaca a relevância contemporânea desses temas e utilizam-se materiais de pensadores como Adorno, Marx, Benjamin e Horkheimer.

**Palavras-chave:** Fahrenheit 451; Escola de Frankfurt; Teoria Crítica.

### ❑ **Abstract**

This article analyzes Ray Bradbury's work, entitled "Fahrenheit 451", which is based on the Critical Theory of the Frankfurt School and addresses themes such as social alienation, social regression, Cultural Industry, and the importance of literature. The research highlights the contemporary relevance of these themes and draws on materials from thinkers such as Adorno, Marx, Benjamin, and Horkheimer.

**Keywords:** Fahrenheit 451; Frankfurt School; Critical Theory

### ❑ **Resumen**

Este artículo analiza la obra Fahrenheit 451 de Ray Bradbury basándose en la Teoría Crítica de la Escuela de Frankfurt, abordando temas como la alienación social, la regresión social, la Industria Cultural y la importancia de la literatura. La investigación resalta la relevancia contemporánea de estos temas y utiliza materiales de pensadores como Adorno, Marx, Benjamin y Horkheimer.

**Palabras-clave:** Fahrenheit 451; Escuela de Frankfurt; Teoría Crítica.

**Isabella dos Santos Matos**

Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)

**Vitória Skalla Gracce**

Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)

## ▣ 1. INTRODUÇÃO

O objeto de análise e estudo para o presente artigo é a distopia Fahrenheit 451, escrita em 1953 pelo norte-americano Ray Bradbury, e classificada como um romance distópico de ficção científica. Nela, as funções dos bombeiros são invertidas e, ao invés de apagarem fogo, eles o ateiam. A história apresenta Guy Montag, um bombeiro, cuja função é queimar livros de bibliotecas clandestinas. Nesta sociedade, é proibido o consumo de qualquer leitura e o direito de possuir livros, portanto todo e qualquer material impresso é queimado. Essa sociedade totalitária se passa em um futuro não muito distante e tem sido controlada pela “Família”, a qual está em telas gigantes que ocupam paredes inteiras, sendo nada mais e nada menos que os atores dos programas.

Livros são considerados propagadores de infelicidades e causadores de uma extrema tristeza nas pessoas. São ferramentas de livre-pensamento que propiciam o pensar por si mesmo, e, é claro que ao se questionar, gradualmente estará deixando de ser e de se sentir realmente feliz. Portanto, nessa sociedade a literatura é perseguida e destruída, principalmente por conta de sua possibilidade de informação e elevação intelectual. Nessa narrativa, vê-se casas inteiras sendo queimadas apenas pela descoberta de um único livro, pessoas implorando para serem queimadas junto de seus preciosos materiais impressos e um grande fanatismo pelas tais telas gigantes. Montag se considerava uma pessoa feliz, possuía uma vida e uma rotina agradável, gostava de ser um bombeiro e até mesmo de queimar livros. Cumpria sua função com excelência e, justamente

por causa disso, estava prestes a ser promovido a capitão; entretanto, nesse meio tempo, começou a questionar o que haveria de tão interessante dentro desses pequenos materiais impressos.

Essa curiosidade é despertada por dois motivos: o primeiro diz respeito a ele ter conhecido e se tornado amigo de sua vizinha, a qual faz parte da resistência que vai contra a sociedade atual. Então, ao contrário das outras pessoas dessa sociedade, ela usufrui da capacidade de pensamento crítico. O segundo motivo ocorre quando Montag é chamado para incendiar uma casa e vê uma mulher se incendiar junto de seus preciosos livros. A partir desses acontecimentos, o bombeiro começa a questionar e a contrapor todo aquele sistema, se tudo aquilo era realmente certo e se sua vizinha não estava correta em ir contra. No desenrolar da narrativa, Montag continua suas missões de queima de livros e, numa delas, esconde um exemplar consigo e leva-o para casa. Essa atitude começa a se tornar uma rotina e a leitura gradualmente muda seu modo de pensar, fazendo-o construir um pensamento crítico e consequentemente contrapor diversos assuntos que anteriormente assentia, sendo um deles seu próprio trabalho.

A partir disso, Montag tenta convencer sua esposa e seus amigos a começarem a ler e, portanto, a desenvolverem livres-pensamentos. Entretanto, em uma dessas tentativas, Mildred, sua esposa viciada em assistir a “família”, denuncia-o, levando sua própria casa a cinzas. Apesar do acidente, o bombeiro não se intimida e continua adquirindo mais e mais aprendizados por intermédio dos livros.

Todavia, seus antigos colegas de trabalho começam a persegui-lo e Montag, sem saída, foge em direção a um grupo de professores também perseguidos pelo regime. Como tudo nessa sociedade distópica, sua fuga vira um grande espetáculo para as telas. Ao mesmo tempo em que a perseguição ocorria, uma guerra era declarada, mas esta fica em segundo plano. Após um período do encontro de Montag com o grupo de intelectuais, uma bomba atômica cai na cidade, matando praticamente toda a população presente ali. Porém, por estarem longe, ele e seu grupo de professores não são afetados pela destruição e aproveitam a oportunidade para recomeçarem uma nova vida. No fim, com o retorno, eles se dispõem a ajudar a reconstruir a cidade e a inserir o conhecimento intelectual novamente à sociedade. Ademais, como uma forma de apoio aos que restaram, Montag aproveita também para restaurar o sentido original da palavra “Bombeiro”.

Desse modo, após este breve relato a respeito da narrativa Fahrenheit 451, busca-se analisar alguns acontecimentos e pontos segundo a visão da Teoria Crítica da Escola de Frankfurt. O primeiro ponto a ser destrinchado será a alienação social, na qual se criou uma grande repulsa com o ato de pensar criticamente, de modo a concluir que as pessoas se tornaram acomodadas. Em seguida, será analisado o contexto da regressão social presente na obra, vinculando diretamente à manipulação de massas e consequentemente à Indústria Cultural. Por fim, será abordado a evidente importância que a narrativa dispõe aos livros e o poder desses materiais impressos na sociedade. Tais pontos são encontrados facilmente em diversos momentos do livro, presentes desde a narrativa principal até nas ideias do autor,

cujas análises serão realizadas mediante o ponto de vista dos pensadores Frankfurtianos.

## ▣ 2. SOCIEDADE ALIENADA

### ▣ 2.1. PROIBIÇÃO DA LEITURA

Para começar a análise, é necessário pontuar que a Teoria Crítica surgiu na Escola de Frankfurt. Com isso, seus teóricos contaram com uma grande influência de ideais marxistas, sendo uma delas a ideia de alienação. Segundo a teoria marxista, o trabalho aliena, de modo que na sociedade capitalista, o trabalhador é colocado em segundo plano e a mercadoria em primeiro. Assim, o homem torna-se cada vez mais desvalorizado por um produto e, além da mercadoria produzida, ele também se torna o produto de um mercado.

O trabalhador torna-se tanto mais pobre quanto mais riqueza produz, quanto mais a sua produção aumenta em poder e extensão. O trabalhador torna-se uma mercadoria tanto mais barata, quanto maior número de bens produz. Com a valorização do mundo das coisas, aumenta em proporção direta a desvalorização do mundo dos homens. O trabalho não produz apenas mercadoria; produz-se também a si mesmo e ao trabalhador como uma mercadoria, e justamente na mesma proporção com que produz bens. (MARX, 2002, p.111).

Influenciados por isso, os pensadores da Teoria Crítica argumentam que, além do trabalho, há outros fatores que colaboram com a alienação da sociedade: a tecnologia e a mídia. Adorno afirma que “O consumidor não é rei, como a indústria

cultural gostaria de fazer crer, ele não é o sujeito dessa indústria, mas seu objeto.” (ADORNO, 1971, p.287). Com isso, entende-se que a alienação das mídias vem atrelada ao fato do consumidor crer que está no controle do que vê e consome, ou seja, que aquele conteúdo é seu objeto. Entretanto, o verdadeiro objeto é ele, visto que aquela mídia ou tecnologia foi feita de modo que o usuário se identificasse, criando o sentimento de satisfação, fazendo-o se sentir como “rei”, assim, facilitando a manipulação e, conseqüentemente, a alienação.

Compreendido isso, é possível observar que em *Fahrenheit 451* também estão presentes diversas questões sobre a alienação da população. Os livros são considerados objetos criminosos por parte do Estado, logo, é de se pensar que o governo apenas proibiu os livros contra a vontade da sociedade. Porém, o que realmente ocorreu, segundo a explicação do chefe de Montag, foi que: “[...] os bombeiros raramente são tão necessários, o próprio público deixou de ler por decisão própria.” (FAHRENHEIT 451, 2013, p.101). Desse modo, é possível observar que não há um culpado para o desinteresse na literatura. Por muitas vezes, a sociedade tenta encontrar um alvo para ser o culpado dos acontecimentos, no entanto, na maioria das vezes a própria sociedade é a responsável.

O que ocorre na narrativa é que, após esse desinteresse se alastrar, as pessoas no poder (que ainda liam, porém não de forma séria e profunda) não permitiriam que indivíduos comuns, isto é, pessoas de classes inferiores que ainda mantinham o ato de leitura, fossem intelectualmente melhores que a elite. Portanto, uma vez que o desinteresse pela

leitura veio por meio da grande parcela da população, os livros foram proibidos e criminalizados por completo, para que assim não houvesse ninguém superior às pessoas de alto poder aquisitivo, criando a ideia de alienação da população. Aqueles que contrariavam este ideal e desfrutavam ilegalmente da leitura tornavam-se superiores e com pensamentos críticos, porém, como consequência de seus atos ilícitos, acabavam mortos. Este foi o caso da personagem Clarisse e de sua família, que continuaram lendo e fazendo muitos questionamentos, todavia tiveram suas vidas arrancadas brutalmente por causa de seus “crimes”.

### ▣ 3. REGRESSÃO SOCIAL

#### ▣ 3.1. MANIPULAÇÃO DAS MASSAS

A princípio, a obra *Fahrenheit 451* discute a censura e a intolerância associada à proibição da literatura, contudo também há uma segunda temática presente no livro: as mídias e seus papéis massivos e manipulativos. A sociedade distópica se entrega facilmente ao entretenimento barato, retratado pela “família”. De maneira sucinta, há telas gigantescas que tomam uma parede de cada residente da distopia, funcionando como uma gigantesca televisão. Dentro dessas telas, estão atores, os quais são conhecidos e chamados de “família”, gerando um entretenimento que, além de massivo, é barbárie.

A liberdade formal de cada um é garantida. Ninguém deve dar conta oficialmente do que pensa. Em troca, todos são encerrados, do começo ao fim, em um sistema

de instituições e relações, que formam um instrumento hipersensível de controle social. (...) A cultura sempre contribuiu para domar os instintos revolucionários bem como os costumes bárbaros. A cultura industrializada dá algo mais. Ela ensina e infunde a condição em que a vida desumana pode ser tolerada. (ADORNO, 2002, p. 29)

Diante disso, essas telas mantêm os cidadãos entretidos, sem precisar pensar ou gerar algum senso crítico, enquadrando-se e tolerando a sociedade estabelecida. Para mais, essas telas são interativas, de modo que as pessoas que estão assistindo conseguem interagir, como se de fato fizessem parte do programa. Na narrativa, é possível ver que os espectadores recebiam em sua casa um papel para seguir durante os programas, desempenhando realmente um papel nas telas, de modo que o observador se sente pertencente à “família”. À vista disso, a população é mobilizada a realizar atividades necessárias para manter o sistema econômico-social e tudo isso é executado diante da massificação e do fácil entretenimento. Para uma melhor compreensão, esses programas possuem uma linguagem extremamente simplificada, havendo uma inferiorização da arte e da cultura.

### 3. 2. INDÚSTRIA CULTURAL E SOCIEDADE DO CONSUMO

Ao se tratar da cultura de massas, torna-se necessário passar pelo conceito de Indústria Cultural, também muito retratada na distopia. A Indústria Cultural está vinculada à sociedade do consumo, gerando a massificação de culturas. Adorno acreditava que a cultura possuía uma missão mais nobre, tal como os intelectuais, únicos capazes

de modificar a sociedade. Entretanto, a Indústria Cultural se limitava a levar o entretenimento como se fosse arte para o consumidor. Assim, esse consumidor se sente satisfeito ao deparar-se com elementos aparentemente agradáveis e de fácil consumo. Todavia, há uma padronização dos bens culturais, gerando uma sociedade “obediente”, como é mostrado em *Fahrenheit 451*.

O prazer acaba por se congelar no aborrecimento, porquanto, para continuar a ser um prazer, não deve mais exigir esforço e, por isso, tem de se mover rigorosamente nos trilhos gastos das associações habituais. O espectador não deve ter necessidade de nenhum pensamento próprio, o produto prescreve toda reação: não por sua estrutura temática – que desmorona na medida em que exige o pensamento –, mas através de sinais. (ADORNO e HORKHEIMER, 1985, p. 113.)

Com este esclarecimento de Adorno e Horkheimer, compreende-se que a Indústria Cultural não é nada mais que entretenimentos gerados em alta demanda, com o propósito de “facilitar” a vida de seus consumidores. Visto que se o consumidor não tiver que pensar e apenas seguir os “sinais” escondidos que ditam como se deve reagir, ele será mais feliz e terá uma vida melhor. Contudo, a consequência disso é a manipulação, dado que se torna suscetível a aceitar qualquer ação que for imposta. Como já dito anteriormente, percebe-se isso em Mildred, viciada em assistir à “família”, a qual ela faz parte e tem seu papel dentro do programa, havendo até um roteiro para seguir com falas e reações. É possível ver que nada ali é natural, tudo é imposto a ela, apesar dela não perceber o quão superficial seja.

Além disso, para Adorno, a Indústria Cultural tinha o papel de promover necessidades nos observadores. Não necessidades básicas como moradia e saúde, mas sim necessidades consumidoras, seguindo um dos pragmatismos capitalistas, no qual a pessoa só seria feliz se consumisse um produto em específico. Isto pode ser observado em *Fahrenheit 451*, no qual há diversas propagandas induzindo pessoas a quererem certos objetos, como na transmissão da perseguição de Montag, em que é visível a propaganda do Sabujo Mecânico induzindo o telespectador a comprar um cão mecânico perseguidor de intelectuais. Logo, diante da Indústria Cultural surgiu a expansão das possibilidades de reprodução, conhecida como reprodutibilidade técnica. Na narrativa de *Fahrenheit 451*, essa reprodutibilidade técnica fica evidente nos programas retratados pelas telas que, como já supracitado, são massivos e de fácil consumo. Ao decorrer da leitura, é possível notar por meio da personagem Mildred, que os conteúdos das telas parecem sempre os mesmos.

As técnicas de reprodução destacam o domínio da tradição o objeto reproduzido. Na medida em que multiplicam a reprodução, substituem a existência única da obra por uma existência serial. E na medida em que essas técnicas permitem à reprodução ir ao encontro do espectador, em todas as situações, elas atualizam o objeto reproduzido. (...) Eles se relacionam intimamente com os movimentos de massa, em nossos dias. Seu agente mais poderoso é o cinema. Sua função social não é concebível, mesmo em seus traços mais positivos, é precisamente neles, sem seu lado destrutivo e catártico: a liquidação do valor tradicional do patrimônio da cultura. (BENJAMIN, 1987, p. 168 - 169)

Diante disso, os personagens viciados em assistir a “família” acreditavam fielmente que consumiam algo interessante e até mesmo uma minoria acreditava que estava consumindo conteúdo de verdade. De certa forma, os programas reproduzidos pelas telas são a simplificação de produtos culturais mais complexos, os quais são transformados em produtos sem valor intelectual, isto é, produtos da cultura massiva. Nessa perspectiva, pode-se concluir que as pessoas de *Fahrenheit 451*, por meio de seus programas, tinham a norma conservadora reforçada e, por conta disso, não havia muitos rebeldes presentes no livro justamente pelo fato da maioria reproduzir opiniões comuns e conformistas, universalizando a alienação social. Os rebeldes eram pessoas que sabiam da importância literária e que não davam ouvidos às telas, tendo ainda sua visão crítica preservada e ativa a respeito do mundo.

#### ❑ 4. IMPORTÂNCIA LITERÁRIA

Uma coisa é fato: antes mesmo da prensa de Gutenberg ser inventada, quando as histórias ainda eram registradas em papiros, o poder dos livros já assustavam as pessoas, principalmente as pessoas de alto poder aquisitivo. Isso se deve a gigantesca bagagem de informações presentes nesses pequenos materiais, que podem transformar uma pessoa de pensamentos medíocres em alguém de alta elevação intelectual. Na narrativa *Fahrenheit 451*, apesar dos livros serem vistos como objetos proibidos, ruins e errados, Bradbury fez questão de deixar evidente a extrema importância dos livros e principalmente seu papel na história da humanidade,

mediante a pequenos e simples diálogos, até em questões mais pertinentes e significativas a respeito da sociedade da obra. Entretanto, apenas a proibição dos livros já evidencia sua importância, visto que neles continham conhecimentos que assustam uma sociedade moderna inteira.

Diferentemente de outras distopias, o governo totalitário não é muito presente em *Fahrenheit 451*, a obra dá ênfase principalmente ao controle exercido por eles, no caso um controle de informação. Apesar de terem sido os próprios cidadãos a pararem de ler, o governo decidiu aderir à proibição por conta de um pequeno número de indivíduos que ainda valorizavam os livros e, caso continuassem lendo, iriam se tornar superiores intelectualmente a todas as pessoas de alto poder. Após isso, começou o controle das informações, por meio da busca pela superioridade e pela determinação de não deixar que existam pensamentos rebeldes, o governo proibiu os livros. O autor, Bradbury, desenvolveu o Capitão Beatty, chefe do corpo de bombeiros, com o intuito do personagem representar na história a repressão, o retrocesso e a política dos anos 1953. O mundo ainda vivenciava o pós-guerra e, por isso, colocou no personagem o que se viu naquele período: a queima de livros na Alemanha nazista de Adolf Hitler. Pode-se concluir que queimar um livro é um modo eficiente de eliminar registros e ideias que não se adequam a ideologia social dominante.

Para mais, é possível notar que o Capitão Beatty realiza a leitura de alguns livros, em alguns de seus diálogos fica evidente o uso de citações presentes em obras conhecidas, além da narrativa deixa

claro que o personagem conhece muitas obras. Sustentando a questão do controle de informações, Beatty sempre soube que os livros são importantes para uma elevação intelectual; entretanto, para manter uma sociedade sem conflitos era necessário banir esses objetos intelectuais. Conhecimento é poder e, acima de tudo, é visto pelas autoridades como algo poderoso.

Beatty, o capitão dos bombeiros em meu romance *Fahrenheit 451*, explicou como os livros foram queimados primeiro pelas minorias, cada um rasgando uma página ou parágrafo desse livro e depois daquele, até que chegou o dia em que os livros estavam vazios e as mentes caladas e as bibliotecas para sempre fechadas. (BRADBURY, 2013)

A partir da fala do autor, esse esclarecimento fica evidente em uma cena que ocorre um diálogo de Montag com seu chefe, no qual este revela que foram as próprias pessoas que deixaram de ler gradualmente, como já supracitado. Assim, elas próprias fizeram os autores pararem de escrever, obrigando-os a trancarem suas máquinas de escrita. Para que escrever sobre algo se ninguém iria ler, se era afrontoso demais para pessoas que optavam por ser medíocres? Se algum conteúdo era superior demais ou se de alguma forma ofendia intelectualmente alguém, as pessoas dessa sociedade simplesmente fingiam que o livro não existia mais. Dessa forma, esses pequenos materiais foram sumindo aos poucos até serem oficialmente proibidos. Trazendo este acontecimento diretamente para a sociedade atual, não ficamos muito atrás do mundo de *Fahrenheit 451*. Ao invés de livros incendiados, veem-se exemplares esquecidos e

ganhando pó em estantes belíssimas. Nessa sociedade contemporânea, ler se tornou algo banal e muitas vezes apenas decorativo. Adorno afirma no ensaio *Caprichos Bibliográficos* que “Contra a atitude do colecionador pode-se contestar que para ele é mais importante possuir livros do que sua leitura” (ADORNO, 1973, p. 21).

À vista disso, torna-se mais que claro que a maior preocupação da sociedade atual está em expor suas aquisições, ao invés de se dispor de conhecimentos e pensamentos críticos presentes na literatura. Bradbury, nessa obra, pôde prever com excelência como os livros seriam tratados nas sociedades futuras. Além do nítido desprezo por eles, a Indústria Cultural juntamente com a Sociedade do Consumo massificaram esses conteúdos, transformando-os em leituras, na maioria das vezes, fúteis. “A cultura se tornou um objeto de indústria que, na sua forma mais extrema — a indústria cultural —, também se apropriou do espírito e quer controlá-lo.” (ADORNO e HORKHEIMER, 1947). Portanto, vê-se nitidamente que o livro se tornou verdadeiramente um “bem-de-consumo”, prezando principalmente a venda. Por fim, os livros se transformaram em veículos promotores de ignorância e de in-culturas, virando instrumentos tênues. Assim, torna-se incontestável não citar o grande vício da sociedade em aparelhos tecnológicos com conteúdos massivos, evitando o pensar depois de um dia de trabalho, porém claramente, evitando o pensar sempre que possível. Logo, faz-se impossível não vincular essa sociedade atual com a sociedade construída na distopia.

## ▣ 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por fim, mediante as análises realizadas da obra de Ray Bradbury a partir dos estudos da teoria crítica da Escola de Frankfurt, foi possível concluir que *Fahrenheit 451* trata-se de um livro sobre independência, sobre o pensar por si próprio e sobre estimar os livros. A partir do destrinchamento de todos os pontos apresentados, nota-se com exatidão a importância da busca pelo conhecimento, para se ter uma elevação intelectual. Entretanto, o maior obstáculo é o exacerbado vício nas tecnologias que Bradbury, em 1953, conseguiu prever com maestria em seu livro: essa sociedade medíocre viciada nas telas. E atualmente, em 2023, encontra-se uma sociedade muito semelhante a da distopia, na qual a sociedade do consumo, juntamente com o capitalismo acentuado, são os causadores de um entretenimento barato e de um desinteresse pelo conhecimento.

## ▣ REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento**: fragmentos filosóficos. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 1985.

ADORNO, Theodor. **Indústria Cultural e Sociedade**. São Paulo, Editora Paz e Terra, 2002.

ADORNO, Theodor. A indústria cultural. In: COHN, G. (org). **Comunicação e Indústria Cultural**. Cia Editora Nacional/Editora Universidade de São Paulo, 1971.

ADORNO, Theodor. **Caprichos Bibliográficos**. In: ADORNO, Theodor. Notas de Literatura. Tradução: Celeste Aída Galeão. São Paulo: Tempo Brasileiro, 1973.

BENJAMIN, Walter. **Magia e Técnica, Arte e Política**. São Paulo, Brasiliense, 1987.

BRADBURY, Ray. **Fahrenheit 451**. Tradução: Cid Knipel. 3ª Reimpressão. São Paulo, Editora Globo, Globo de Bolso, 2013.

MARX, Karl. **Manuscritos Econômico-Filosóficos**. São Paulo, Martin Claret, 2002.

## ▣ AUTORIA

### **Isabella dos Santos Matos**

Titulação: Graduanda em Comunicação Social - Produção Editorial

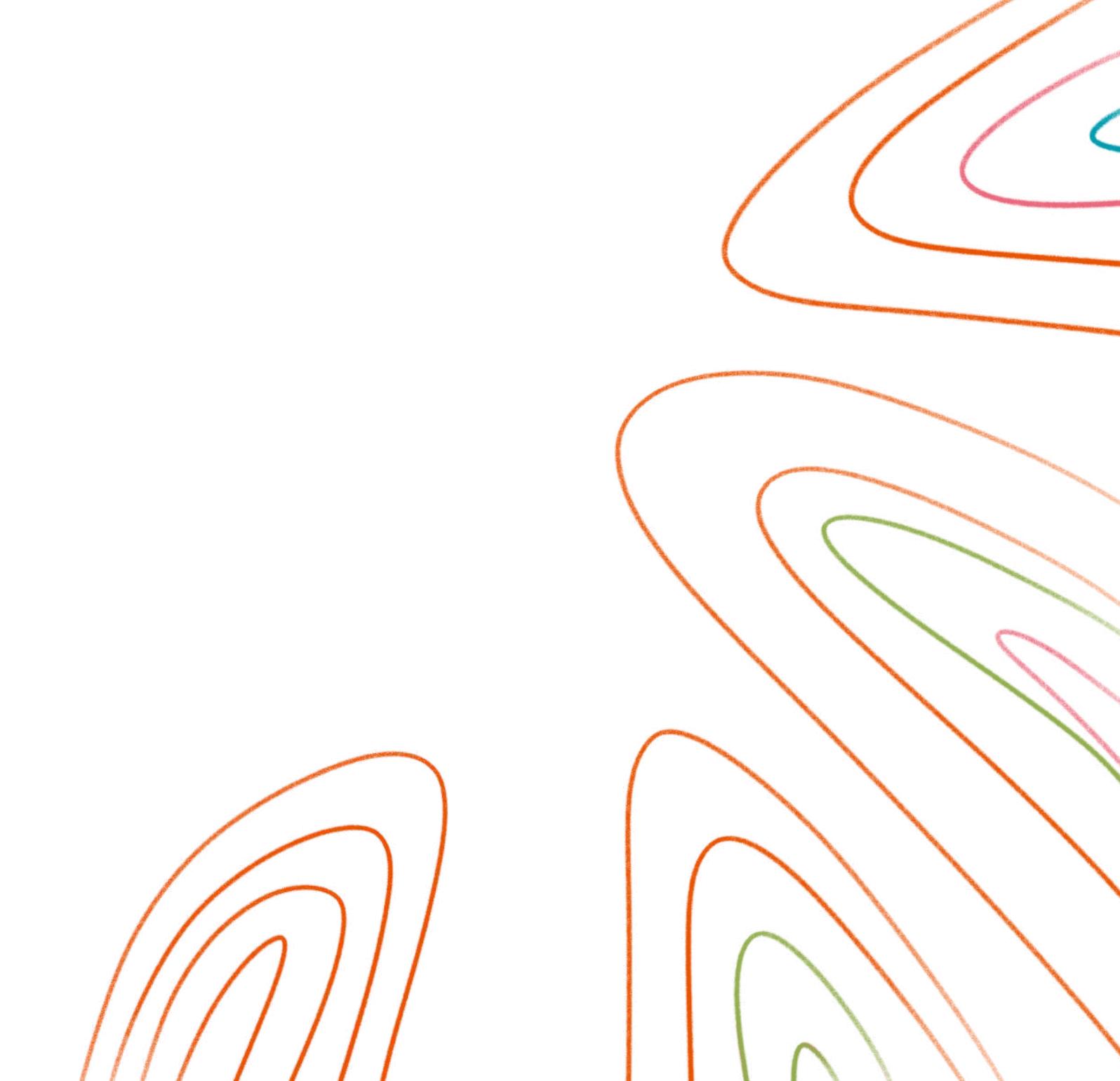
Contribuição: Conceituação; Metodologia; Escrita – Primeira Redação; Escrita – Revisão e Edição; Administração do Projeto.

### **Vitória Skalla Gracce**

Titulação: Graduanda em Comunicação Social - Produção Editorial

Contribuição: Investigação; Curadoria de Dados; Escrita – Primeira Redação; Escrita – Revisão e Edição.

Submetido em: 10 de abril de 2024. Aprovado em: 10 de maio de 2024.





## ❑ O Dom das Histórias Vivas: Análise Crítica da Performance de Dom Quixote

*The Gift of Vivid Storie: Critical Analysis of Don Quixote's Performance*

*El Don De Las Historias Vivas: Un Análisis Crítico De La Actuación De Don Quijote.*

### ❑ Resumo

A presente análise crítica é parte documental de todo conhecimento adquirido na disciplina de Exercícios de Olhar e Dizer do curso de bacharelado de Dança da Universidade Federal de Santa Maria. A partir dos conceitos estudados em aula e de estudos complementares para a formação das alunas oriundos de Sally Banes (1994) quanto aos campos da contextualização, descrição, interpretação e avaliação, concebe-se a análise do terceiro ato do espetáculo Dom Quixote da The Royal Ballet do ano de 2018, um balé de repertório que faz uma releitura performativa da obra secular mais lida do mundo, pertencente ao espanhol Miguel de Cervantes.

**Palavras-chave:** Balé; Performance; Dom Quixote.

### ❑ Abstract

The following critical analysis is part of a documentation of all knowledge built in the discipline Exercícios de Olhar e Dizer from the Dance undergraduated course from Federal University of Santa Maria. From the subjects studied during the classes and complementary studies for the formation of students belonged to Sally Banes (1994) in the fields of conextualiation, description, interpretation and avaliation, was developed the analysis of third act from the Don Quixote's show of The Royal Ballet of 2018, a repertoire ballet which does a performative retelling of the most read secular work in the world, belonged to the spanish Miguel de Cervantes.

**Keywords:** Ballet; Performance; Don Quixote.

### ❑ Resumen

Este análisis crítico es parte documental de todos los conocimientos adquiridos en la disciplina de Ejercicios de Mirar y Decir de la licenciatura en Danza de la Universidad Federal de Santa Maria. A partir de los conceptos estudiados en clase y estudios complementarios para la formación de los alumnos de Sally Banes (1994) en los campos de la contextualización, descripción, interpretación y evaluación, se concibe el análisis del tercer acto del espectáculo Don Quijote del año 2018 de The Royal Ballet, un ballet de repertorio que hace una reinterpretación performativa de la obra profana más leída en el mundo, perteneciente al español Miguel de Cervantes.

**Palabras-clave:** Ballet; Rendimiento; Don Quijote.

**Isabel dos Santos  
Rita**

Universidade Federal de Santa  
Maria (UFSM)



## ▣ 1. INTRODUÇÃO

### ▣ 1.1. PISTAS CONTEXTUAIS

Todo o trabalho a seguir foi baseado inteiramente no estudo *On Your Fingertips: Writing Dance Criticism*, de Sally Banes (1994), como parte obrigatória para o desenvolvimento deste trabalho e sua aprovação. Este artigo baseia-se em analisar criticamente um espetáculo performativo a partir dos campos da contextualização, descrição, interpretação e avaliação.

O período do Renascimento foi um momento de muitas explosões de ideias e revelações de grandes mentes nacionais para o mundo nos campos das artes, literaturas, ciência, arquitetura, medicina e afins. Assim, ele foi tão influente que foi pivô para o resto da história da progressão humana e, focando mais precisamente no mundo das produções artísticas e literárias pouco depois do fim do Renascimento, eis que um nome surge para fazer história: Miguel de Cervantes. O escritor espanhol renascentista é o icônico autor/dramaturgo que deu vida a popular obra “Dom Quixote de La Mancha”<sup>1</sup>, tão popular que é o segundo livro mais lido do mundo, isto é, o primeiro se considerarmos apenas a leitura secular, já que a Bíblia Sagrada é considerada a mais lida.

Dom Quixote narra as (des)aventuras de um homem de meia idade de mesmo nome, que resolve se tornar cavaleiro e herói e parte numa jornada sem rumo atrás de uma amada inexistente chamada

Dulcinéia. A obra é satírica contra as famosas Novelas de Cavalaria da Idade Média, ou seja, é bem marcante com a questão humanista de romper com os costumes medievais. Quiçá seja esse um dos motivos que a fizeram tão popular, tanto ao ponto de se tornar um dos repertórios de balé mais conhecidos do mundo, ganhando vida como espetáculo nas mãos (ou melhor, pés) da famosa escola de balé The Royal Ballet.

*The Royal Ballet (School)* foi fundada em 1931, na Inglaterra, mas só ganhou o nome que conhecemos hoje em 1956, no seu aniversário de 25 anos. A escola é especializada em Balé Clássico, condizente ao do século XIX, desse modo, sua releitura corpórea de Dom Quixote segue o mesmo padrão, recontando a obra em um espetáculo de quase três horas, incluindo os intervalos.

Com a liberdade artística que a releitura proporciona, o balé de Dom Quixote da *The Royal Ballet*, mais precisamente o terceiro ato da apresentação<sup>2</sup> de 2019, dirigido por Carlos Acosta, conta performativamente o embate final de Kitri e Basílio para poderem viver o seu amor. Acontece que, nessa adaptação, o foco da história é o casal, que curiosamente nem existe na história original (Basílio existe, Kitri é criação do Teatro de Bolshoi), uma vez que o balé clássico romântico tem como elemento central o amor entre um homem (cavaleiro heróico) e uma mulher (dama delicada):

Como o próprio nome indica, o ballet romântico coloca o amor acima de tudo, até mesmo da razão. Nesse sentido, a figura feminina é muito valorizada e é sinônimo

<sup>1</sup> Do título original: *El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de La Mancha*.

<sup>2</sup> Também é o ato final.

de delicadeza, graciosidade e perfeição. Dessa forma, as situações representadas em sua maioria são de histórias de amor, com destaque para a mulher. (DIEGO, [201-?]).

Como Dom Quixote nem ao menos tem uma amada real para que a adaptação cumpra com esse papel amoroso, Kitri e Basílio ganham destaque. Por outro lado, o protagonista ganha a função de aventureiro, o qual durante a jornada ajuda um homem chamado Gamache (que também é uma criação de adaptação) a conseguir a sua prometida, Kitri.

## 2. PISTAS DESCRITIVAS

O terceiro ato começa pela orquestra, elemento cênico de extrema importância para o balé clássico, pois é a música que conduz a dramaticidade dos passos e ambienta a história, mesmo que, surpreendentemente, ela nem sempre tenha sido tratada assim:

Durante anos os espetáculos de ballet davam pouca ou nenhuma prioridade para a música que, até então, servia apenas como um pano de fundo para a execução da dança. [...] O papel do músico naquele momento era apenas realizar uma composição que fosse agradável aos ouvidos dos espectadores do evento. Até essa ocasião, podemos dizer que a dramaticidade e o ritmo eram deixados de lado. Somente com músicos como Tchaikovsky (1840-1893) tudo mudou. O drama passou a fazer parte das apresentações e o ritmo se tornou imprescindível em toda a obra de ballet. As músicas deixaram de somente agradar a quem assistia ao espetáculo e elevaram-se a componentes primordiais em números que contavam histórias. (DIEGO, [201-?]).

O palco, então, depois de ter passado por um *blackout*, ganha vida com vários bailarinos dançando festivamente em um cenário que remete a uma taverna, na qual vemos até mesmo uma intérprete de atendente, com sua bandeja levando copos e seu lenço na cabeça, bem típico ao que se era usado na era moderna. Em meio aos homens vestidos de trajes comuns de camponeses, temos duas bailarinas vestidas de roxo, destacando-se da cena escura, que se propõem a dançar com eles. Assim, começa a primeira dança síncrona do ato, principalmente quando eles as elevam num *plongée* e as “derrubam”, criando também nesse ato a primeira comicidade, pois a bailarina da direita até bate a mão no chão e depois ambas saem batendo e empurrando os homens desastrados.

Essa deixa de cena abre espaço para outros bailarinos entrarem, dessa vez vestidos com trajes mais nobres, em tons de vermelho e dourado e bailarinas vestidas como dançarinas de flamenco. Então, surge o prelúdio para o próximo bailarino focal: um bailarino vestido de verde e meias vermelhas, alto, empertigado, chamando a atenção não só por estar no centro e parecer mais alto que os demais, mas por suas roupas serem definitivamente as mais chamativas da obra. Nota-se que esse destaque é devidamente necessário, pois é ele quem conduz os próximos minutos de espetáculo num solo espetacular. Aqui, podemos ver mais das atuações que tangem o balé clássico, uma vez que ele sempre conta uma história, já que é uma de suas características. Vemos que este bailarino é um cliente, pelo visto, importante da taverna, pois é servido pela atendente outrora citada e ainda interpreta cenas como um grande galanteador, beijando, dançando e fazendo com que mulheres desmaiem por ele.

Ele se direciona ao fundo do palco, sentando-se galanteadoramente na mesa ao lado de uma bailarina com roupas de flamenco e, no palco, as “gêmeas” de roxo voltam a dançar *pas de deux* com outros bailarinos e logo as flamencas também. Assim, temos um conjunto de bailarinos agitando o palco, até que o imponente bailarino de verde e sua paquera voltam à frente para dançar com os demais.

Nesse momento de alegria é que se abre espaço para os corações do repertório: Kitri e Basílio. Ela, vestida como uma flamenca e ele, como um homem simples, visto que na história original ele é um barbeiro. Eles se cumprimentam com um abraço e também o fazem com o bailarino de verde e sua paquera, depois brindam juntos.

Kitri e Basílio se põem a dançar cada um em uma mesa, inspirados pelos bailarinos coadjuvantes que celebram a cada passo que executam. Após isso, trocam de mesa do jeito complexo e mágico que o balé exige com eles fazendo um breve passo no solo. Assim ele gira-a em seus braços, até que ela é levada para a mesa ao fundo e faz seu solo — destaque para seu movimento elíptico com as mãos sobre a cabeça que acompanham os pés, extremamente sinuosos e convidativos a uma verdadeira dança de flamenco. O convite é atendido pela bailarina “paquera” e, juntas, fazem um dueto, até que voltam ao chão com seus parceiros e os figurantes e dançam juntos ao ritmo de palmas, bem espanholas.

A cena acaba numa elevação de Kitri por Basílio, que depois saem de cena e dão espaço para Gamache, vestido com roupas nobres, porém extravagantes na sua composição, que dá

esmola aos pobres “homens desastrosos”. Ele está à procura de sua prometida e cobra isso do pai dela, Lorenzo, um bailarino com enchimento na barriga que entra em cena, busca-a entre as pessoas e a força a cumprimentá-lo. Porém, ela é ríspida e lhe dá as costas, entretanto isso não impede Gamache de reivindicá-la, dando o dote a Lorenzo e o faz trazê-la para si novamente. Nesse momento, a pobre moça é carregada e forçada a sorrir, o que não a impede de rejeitá-lo de novo, empurrando-o.

Basílio assiste à cena e, por um ato desesperado de ciúmes, finge tirar a própria vida<sup>3</sup> (ele comicamente prepara o seu leito de morte), estendendo precisamente ereta a perna direita, fazendo um perfeito ângulo reto em sua pose fúnebre. A desolada Kitri desce sua perna e o abraça, depois ele deita de novo e a perna sobe e assim cria-se uma repetição até que Gamache ganha a cena, exigindo a Lorenzo a jovem novamente.

Com quase um terço do ato se desenrolando, de modo que nos questionamos onde está o protagonista, se é que ele ainda pode ser chamado assim, finalmente surge o valente Dom Quixote em seu traje “cavalerístico” apartando, com sua lança, a discussão de Lorenzo e Gamache e sendo amolecido pelo pedido de ajuda da pobre moça pela vida do seu amado. Desse modo, ele faz com que o pai dela abençoe o moribundo, que “ressuscita” e arranca aplausos da plateia. Os jovens agradecem a ajuda de Lorenzo, o qual entra em desespero, encenando

<sup>3</sup> Texto descritivo direto do site do The Royal Ballet: “Basilio pretends to stab himself in jealous despair”.

que eles não podem ficar juntos, e a cena se encerra numa confusão: a cortina se fecha na metade do palco e Gamache anda furioso a passos pesados para a direção de Dom Quixote, querendo tirar satisfação com ele, bofeteando-o com seu lenço branco.

Dom Quixote não aceita o desaforo e se prepara para duelar, desembainhando a espada, enquanto Gamache faz o mesmo. Eles se enfrentam e Gamache perde (acho interessante ele fingindo que teve um corte no rosto, pois coloca a mão sobre ele e olha para a mão como se visse sangue). Ainda que uma luta de espadas na vida real seja um momento de tensão, aqui se torna mais um momento cômico, ao ponto de a atendente vir servi-los como se o que aconteceu não fosse nada. Pensando bem, ver lutas de espadas, ainda mais numa taverna, devia ser tão comum quanto ver a previsão do tempo pela manhã.

Gamache se lembra do anel que iria dar para Kitri e, por sugestão de Dom Quixote (ou melhor, ameaça), cede-o para a atendente, que não acredita no que ouve, mas logo experimenta e o aceita, então as cortinas se abrem e eles, felizes, acompanhados de bailarinos coadjuvantes, dançam — ele até consegue roubar um beijo dela.

Então, os bailarinos coadjuvantes, vestidos com roupas de cor vinho e chapéus pretos, dançam em conjunto com bailarinas com vestidos brancos e leques. Um casal entre os coadjuvantes rouba a cena, movimentando-se diferente dos demais: em uma das cenas, ela se estica no chão com as pernas, braços e troncos para trás, parecendo uma delicada pomba, e em outra, todos se unem em mais um passo que se assemelha muito ao flamenco, no qual,

ao ritmo de batidas da música, eles movimentam os braços e as pernas de maneira intermitente.

Eles se retiram e dão espaço para duas bailarinas vestidas com o tradicional tutu, o vestuário que é marca registrada do balé clássico. Então, vão se multiplicando em potências de dois até serem oito no palco, com as das pontas fazendo movimentos diferentes das centrais, tudo para recepcionar a volta do casal. Com ele agora vestido de branco, usando um casaquinho sutilmente detalhado, e ela também de branco e com um tutu. Juntos, eles fazem o mais belo *pas de deux*, uma vez que eles são o casal principal da obra. São sincronizados e dançam com uma leveza que indica que tudo está ocorrendo bem para eles, até o próprio Lorenzo manda um beijo para ambos, como se agora aprovasse o jovem casal; até mesmo uma das flamencas, com seu copo na mão, faz menção a brindá-los.

Em um dos passos, ela gira no ar e cai sobre os braços dele com aquela posição delicada como de uma pomba e então ele a coloca num *plongée*, enquanto ela mexe os braços como se nadasse. Em outro momento, ele a deixa equilibrada enquanto ela faz uma ponta e a dançarina calmamente retorna a uma posição mais confortável, sendo visível a concentração que ela realiza para não cair, dado que a gravidade, a massa corporal e a fisiologia do corpo humano não contribuem para andar sobre as pontas do pé. Por isso, é trabalhoso manter-se nessa posição, mesmo que por poucos segundos.

No ápice da música, eles fazem seu *grand finale* com ele a girando na frente de seu tronco no tempo perfeito do início da melodia mais agitada

e agradecem (ela curiosamente agradece de um modo que eu nunca vi antes, olha para o lado e não para o público). Após isso, deixam a atuação por conta das “gêmeas de roxo”, entrando em cena cada uma em um tempo diferente — a saia de uma delas roda tanto que fica em ângulo raso, como um tutu. Elas saem de cena e Basílio volta para um solo, no qual, em seu segundo salto giratório, executa-o tão suavemente que parece que pairou no ar por um tempo, pois podemos ver perfeitamente as fases do giro, como se estivesse em câmera lenta; ele também usa muito de giros elípticos.

Então, é a vez de Kitri fazer seu solo, agora, acompanhada de um leque, enfatizando isso quando começa a abaná-lo e movimentando as sobranças como se dissesse “vês? Tenho um leque, risos”. Em seguida, são apresentadas sequências de *Dois Passés* e *Échappés*, destaque para este, que considero o mais incitante de todos; gosto do cruzamento e abertura das pernas.

Antes de vermos um último *pas de deux*, Basílio volta a fazer seu solo. Logo, Kitri entra e executa uma série de giros que duraram bastante tempo, ele também gira, mas bem menos e com a perna direita sempre matematicamente bem ereta, para enfim se unirem novamente em um movimento em que ela gira entre os braços dele como anteriormente, entretanto, com o acréscimo de um salto giratório para finalizar.

Um padre e dois cardeais entram em cena, o casal se ajoelha e ele os abençoa com o sinal da cruz, selando o matrimônio. Ele pede que Basílio coloque a mão sobre a dele e depois ela coloca a sua por cima e recita uma passagem da sua bíblia

enquanto o casal está com as mãos unidas. Ao final, diferente do comum, que é o casal se beijar, eles se abraçam, e logo Lorenzo entra para cumprimentar a filha girando-a pelo ar. Fingindo que não gostaria de dar os parabéns para o genro, olha para sua mão estendida com desprezo, mas logo dá de ombros e executam um forte aperto de mão. Após isso, Lorenzo beija a filha e o genro e os coloca ao seu lado com as cabeças coladas, abrindo um enorme sorriso e olhando para o horizonte como quem diz “somos agora uma só família”, mesmo que o casal não esteja se sentindo muito confortável com a súbita e exagerada demonstração de afeto (ela até passa a mão no cabelo como quem visa ajeitá-lo).

A bailarina de flamenco e o bailarino de verde reaparecem para cumprimentá-los e os homens do povo os elevam e giram. Depois, as gêmeas de roxo igualmente dão suas saudações (quando estão com ele, recebem um beijinho de cada lado da bochecha e, com ela, apenas um abraço). O herói Dom Quixote também reaparece para saudá-los e a atendente e seu marido Gamache entram em cena, com ela se ajoelhando aos pés de Dom Quixote como quem o agradece por tê-la dado um companheiro. Já Gamache é mais contido nesse agradecimento, quiçá por ser nobre, quiçá porque não era esse seu plano original.

Nesse meio tempo, Lorenzo chama a atenção de Dom Quixote, convida ele e o casal para dançarem juntos e então toda a equipe se reúne para uma bailada final, celebrando com pétalas de rosa os recém-casados: primeiramente as bailarinas de tutu; logo os bailarinos de roupas de cor vinho; as gêmeas de roxo e dois bailarinos de vermelho e dourado; os bailarinos camponeses, com um deles

entrando em grande estilo com uma estrelinha; e depois se juntando em roda em volta de um bailarino também com enchimento na barriga, realizando aberturas de perna toda vez que um deles passava na frente desse bailarino; e, por fim, o casal Gamache e atendente executando uma tourada. Todos entram no palco e dançam de maneira síncrona com seu par, executando palmas e muitos movimentos de bailado, que aconteciam muito na Idade Moderna.

Em seguida, todos vão ao chão e movem vagarosamente os braços e, quando se levantam, Dom Quixote entra para se despedir de maneira gloriosa como um herói que parte para uma nova missão, visto que a atual está cumprida. Ele chama pelo seu cavalo Rocinante, um boneco gigante de cavalo, que entra no palco e é montado por ele. De maneira glamourosa, Kitri é elevada pelo bailarino de verde, passada para os braços de seu amado que a levanta para que ela se despeça com um beijo do herói que tanto a (os) ajudou. Ele parte rumo ao fundo do palco sob o aceno de todos, ao passo que a luz vai se esvaecendo para um tom de roxo meio rosado como no início da noite e, no canto direito do palco, os personagens principais se aglomeram. Basílio beija o rosto de Kitri enquanto estão sentados sob uma mesa de madeira, e a cortina ao fundo se fecha.

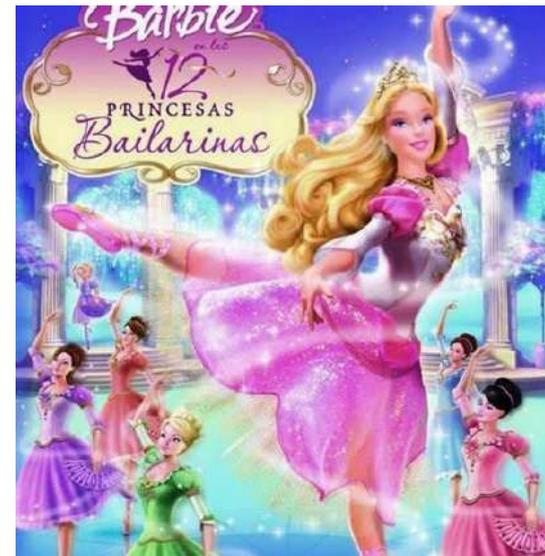
### ❑ 3. PISTAS INTERPRETATIVAS

O balé de Dom Quixote pode retratar uma obra que foi escrita há mais de quatro séculos, todavia, é uma releitura feita no presente. Portanto, alguns elementos escolhidos para a sua composição são

passíveis de se achar em outras obras e produções literárias e audiovisuais.

A começar, as bailarinas gêmeas de roxo parecem muito inspiradas numa personagem do filme *Barbie e as 12 princesas bailarinas* (2006) devido ao estilo e cor do vestido que elas usam e por seus trejeitos e papéis de coadjuvantes.

❑ **Figura 1:** Possível inspiração de figurino baseado na personagem de roxo à esquerda.



Fonte: Pel Mun.com (2006).

Figura 2: Dupla de bailarinas de roxo do espetáculo Dom Quixote



Fonte: Julli Ursini (2021).

Não me parece fantasioso pensar que a *The Royal Ballet*, uma grande companhia, ia se inspirar num filme infantil comerciável para uma superprodução cênica, pois é clássico que a vida imita a arte. Nesse sentido, temos muitos exemplos de companhias grandes, mesmo que de outros segmentos, que fizeram o mesmo, como a *Disney* fazendo *Frozen* (2013) após ter ciência do filme *O Reino Gelado* (2012) e não da obra de Hans Christian Andersen. Citando a gigante das animações, parece que até mesmo ela teve seu tributo nesse espetáculo: a cena da taverna, principalmente com o galanteador bailarino de verde se apresentando, parece Gaston exibindo-se igualmente numa taverna na animação de *A Bela e a Fera* (1991). O mesmo ambiente, a mesma personalidade. Claro que, homens pagando de garanhões em estabelecimentos masculinizados era comum naquela época. Aliás, ainda hoje o é, mas considerando a história original e isto não

se fazer importante para ela, por qual motivo acrescentar à obra tal cena, assim, tão nostálgica a do desenho?

Balés clássicos são como novelas, abrangem vários universos pessoais e possuem longa duração, ou seja, nesse tempo é preciso ambientar o telespectador com a história de todos. Então, todos os bailarinos precisam do seu momento de palco que de alguma forma vão se ligar ao personagem principal. A escolhida cena da taverna foi um prelúdio para a chegada do jovem casal que posteriormente ia se divertir (e surtar) ali.

Estereotipar a cena como uma pista do audiovisual da *Disney*, se é que de fato essa era a ideia, foi uma forma de gerar essa proximidade com o telespectador, afinal, balés clássicos contam histórias e, se contam, alguém ouve, e só ouve se entende, diferente do que acontece na dança contemporânea que o “contar histórias” não é literal e permite o final alternativo.

Agora, voltando a falar dos elementos cênicos, se tem algo que chama mais atenção do que a execução dos movimentos em si, é o figurino. Isso se dá tanto por nos remeter a outras produções, como o caso da possível inspiração em *Barbie*, quanto por remeter a épocas que não deveriam ser representadas, e com isso me refiro ao figurino de Gamache: ele é um cavalheiro vestido *à la* era georgiana, com sua peruca branca, cara pálida e traje em tons pastéis bem típicos do Rococó, que só viriam a surgir um século depois da ambiência da obra. Como ele é um homem rico, vaidoso e orgulhoso, bem cercado de valores do Rococó em

si, faz sentido a analogia, mas ele destoa muito dos demais personagens. Ora, o bailarino de verde transmite que ele não é uma pessoa comum e do povo, mas não está com trajes teatrais que caracterizam que ele é um nobre. É interessante a comicidade estapafúrdia, porém considerando o quanto a questão da época, tempo e espaço são importantes no balé clássico, bem, é um erro notável.

Também temos uma falha de época na cena do casamento: o casal está de branco, as bailarinas coadjuvantes, que abrem a cena e parecem ser as madrinhas, também estão, mas, o cânone de vestir branco só veio através da Rainha Vitória no século XIX. Tudo bem que, como a história não é verbalizada, é um elemento cênico para que entendamos o que vai acontecer, já que vimos um desposo minutos antes, mesmo que não do casal principal. É válido ressaltar que a era do Romantismo é o berço do balé clássico, mas ainda assim, sendo literal ao momento, é outro equívoco de nível comum bem evidente.

Bom, não é porque existem erros que a obra está acabada, mas sendo crítica não tem como deixar esses detalhes passarem. Desse modo, há outros detalhes de figurino que foram acertos tão certos que precisam ser evidenciados: as bailarinas vestidas de flamenco. Além de fazerem passos mais concisos, como no flamenco, torna-se mais que uma referência, portanto, uma homenagem à Espanha, terra na qual Dom Quixote nasceu. Ademais, sendo o flamenco uma dança tida como romântica, nota-se que essas bailarinas estão sempre no palco representando uma cena de amor, sempre ao lado do homem. Quanto ao nosso

cavaleiro, é interessante como eles respeitaram seu traje de cavaleiro, reproduzindo-o semelhançamente aos que são reproduzidos em estátuas e certas edições de livros.

E falando de homenagem, em algumas coreografias, como quando o bailarino de verde bate as mãos na canela ou os homens do povo giram em volta de um senhor barrigudo enquanto elevam uma das pernas, parece uma grande referência às danças russas. Isso não deve ser um acaso, afinal, a *Bolshoi Ballet Academy* é uma escola de balé russa muito conceituada.

Vamos agora focar nos solos dos protagonistas: quando Basílio faz o solo, temos uma música mais incisiva, com uma característica mais masculinizada. Por outro lado, quando Kitri o faz, temos muito marcante a presença da flauta que produz um som mais doce, mais feminino *à la* romantismo — até seus passos se baseiam mais na ponta do pé, algo tão delicado que comumente são as mulheres que o fazem, pois é raro um homem assim fazê-lo, nessa apresentação, ao menos nesse ato, nenhum deles o faz. Um dos momentos em que ela caminha na ponta dos pés no ritmo que a flauta pede, parece um passarinho de uma animação infantil: fofo e gracioso, e o modo como ela “cisca” o chão, parece mesmo um passarinho. Isso nos remete à analogia de que passarinhos são vistos como amigos das damas românticas, como as princesas: basta ver as animações antigas da Disney ou até mesmo a paródia da Fiona de *Shrek (2001)*, ou seja, um bom repertório técnico.

Para finalizar, existe uma escolha cênica singela, porém muito marcante se prestarmos atenção,

que é toda a demonstração de amor entre Kitri e Basílio: eles nunca se beijam ou insinuam fazê-lo. O Romantismo, como escola, tinha a característica muito marcante de o casal nunca poder consumir o seu amor. Tendo em vista que o balé clássico é demarcado por essa época, isso pode explicar a falta de erotismo entre os dois, que interpretam aqui o casal puro e heroico, diferente do bailarino de verde que pode ser galanteador e quase beijar a bailarina ou Gamache que literalmente arranca um beijo da sua noiva. Esse cuidado é bastante interessante porque Dom Quixote não é um balé exatamente romântico enquanto escola, já que os jovens pombinhos conseguem viver seu amor. Entretanto, como este é o berço do repertório, elementos de pureza foram valorizados e, assim, só vemos ocorrer entre eles abraços e, para dar um gostinho de amor como vemos nas produções do dia a dia, um beijinho na bochecha ao final.

#### ▣ 4. AVALIAÇÃO E CONSIDERAÇÕES FINAIS

É incrível como é automático dizer o quanto o balé de repertório é belo; isso é reflexo da aura de perfeição que o Romantismo criou. Entretanto, com os olhos críticos desenvolvidos ao longo de vários exercícios de olhar e dizer, existem outros aspectos que merecem ser evidenciados durante essa avaliação, a começar pela estética. Nesse aspecto, não quero citar os passos ou as roupas tradicionais de balé, isso Dom Quixote cumpre com facilidade, mas quero iluminar a estética quanto a escolha de representações de corpos negros e asiáticos.

Nosso protagonista é um homem negro, e talvez um espectador que nunca viu a obra, não cogitaria isso ao constatar que é uma apresentação britânica de um tipo de dança eurocêntrica. Mas essa estética se faz muito importante porque é uma quebra de paradigma e uma mensagem de valorização a arte e a todo e qualquer ser humano que pode reproduzi-la, executar movimentos que o balé exige e dar vida a história pelos seus atos. Ninguém vê balé pelo personagem, mas sim pelo o que o bailarino consegue fazer com seu corpo para interpretá-lo: essa é a mágica.

Ademais, temos um protagonista negro fazendo o papel de um moço “puro”, não de um homem galanteador, não de um vilão, mas sim de um mocinho, de um rapaz que tudo o que deseja é viver uma história de amor graciosa. A pose de “machão” ficou para o bailarino de verde, que tem traços mongóis — entendo que, à primeira vista, ser dado como machão é bem pejorativo, mas assim como é (infelizmente) surpreendente nas criações ver um homem negro ser ingênuo, é surpreendente ver um homem de traços amarelos ser representado como alguém desejado e não como um homem multitarefado com sexualidade reprimida. Em um aspecto social, para um homem negro, a pose de machão é um estereótipo para “*só são isso*”. Já para um homem asiático, é uma ruptura que diz “*também posso ser isso*”. Afinal, a questão aqui não é gostar ou não desse tipo de masculinidade, mas sim dar visibilidade a outros corpos para viverem papéis que são cabíveis a qualquer um, pois todos somos humanos. Também faço menção honrosa a uma das bailarinas de roxo ter traços asiáticos: ela pode não ser a protagonista, mas consegue

ressaltar sua beleza e importância ao representar uma jovem dama.

Quando eu escolhi essa apresentação, eu não sabia que ia me deparar com tais representações, tendo em vista toda a aura eurocentrista do balé, e gostei de ser surpreendida. Assim, não importa se a escola é britânica, ela admite pessoas de todo o mundo e, portanto, precisa dar destaque para os melhores, independentemente de como eles sejam. Sem contar que o fenótipo não importa para executar os movimentos em si. Eu acho o balé clássico uma dança atônita, por isso escolhi, já que ele é nitidamente difícil (considerando a exigência de certos movimentos que vão além das nossas atitudes naturais, como quando eles fazem ponta) e, em contrapartida, exala uma essência de graça como se fosse fácil. Gosto de desafios e de me perguntar como o ser humano consegue tal proeza, e sempre fui mais fã das artes acadêmicas, seja na dança, seja nas plásticas, por isso escolhi uma obra que eu precisaria investigar muito mais além para compreendê-la.

Aprecio toda a ambiência da música com as narrativas e, por mais que eu goste de interpretar, como uma criadora de histórias em quadrinhos e escritora, sou voltada a narrativa linear, objetiva, com começo, meio e fim, que é o que o balé de repertório faz, e Dom Quixote não fica atrás. Toda movimentação artística é baseada num contexto, até mesmo as mais disruptivas das vanguardas têm uma característica, isso é inegável. Porém, também é inegável que a matemática do balé clássico, ou seja, as métricas que o levam a esse estado de perfeição (não só simbólico como lógico) é devido ao seu sistema linear de narrar histórias e padronização de movimentos porque o bailarino sabe cada passo que está sendo executado.

O Balé clássico é Romantismo e Romantismo é prestar culto ao belo, portanto, perdão o clichê e o “automatismo”, mas não tinha como avaliar diferente: este foi um belo espetáculo.

## ▣ REFERÊNCIAS

BANES, Sally. On your fingertips: writing dance criticism. p. 24-43. In: BANES, Sally. **Writing dances in the age of postmodernism**. Hanver: University Press of New England. 1994.

DIEGO. **Ballet romântico**: como surgiu e quais as suas características? Disponível em: <https://www.paixaopedanca.com.br/ballet-romantico/>. Acesso em: 02 dez. 2023.

DIEGO. **Música clássica e Ballet:** entenda a relação. Disponível em: <https://www.paixaopeladanca.com.br/musica-classica-e-ballet-entenda-relacao/>. Acesso em: 02 dez. 2023.

DON QUIJOTE- Royal Ballet 3er ACTO. Direção de Carlos Acosta. Produção de Christopher Saunders. Intérpretes: Christopher Saunders Philip Mosley Thomas Whitehead Anna Rose O’Sullivan Steven McRae James Hay Leo Dixon Yuhui Choe Sophie Allnatt, Sae Maeda Benjamin Ella Téó Dubreuil Mica Bradbury Lukas B. Brændsrød Mariko Sasaki Meaghan Grace Hinkis Annette Buvoli Nicol Edmonds David Buckingham Forbes Henderson Daniel Thomas Nigel Woodhouse Valery Ovsyanikov Melissa Carstairs. Música: Ludwig Minkus. Londres: The Royal Ballet School, 2019. (35 min.), son., color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VVSCob0OPIM>. Acesso em: 04 dez. 2023.

DRYELLE. **BALLET DE REPERTÓRIO - DOM QUIXOTE.** 2013. Disponível em: <http://www.mundo-bailarinistico.com.br/2013/09/dom-quixote.html>. Acesso em: 02 dez. 2023.

## ✉ AUTORIA

### **Isabel dos Santos Rita**

Titulação: Graduanda em Comunicação Social - Produção Editorial

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6085215651567724>

Contribuição: Conceituação; Metodologia; Escrita – Primeira Redação; Escrita – Revisão e Edição; Administração do Projeto.

Submetido em: 16 de maio de 2024. Aprovado em: 10 de maio de 2024.

## ❑ O Jogo Editorial: Publicação Independente e Bibliodiversidade por meio da Coletânea *Populário LGBTQIA+*

*The publishing game: independent publication and bibliodiversity through the collection Populário LGBTQIA+*

*El juego editorial: publicación independiente y bibliodiversidad a través de la colección Populário LGBTQIA+*

### ❑ Resumo

O artigo discute a relação entre a bibliodiversidade na literatura, a importância da presença no campo editorial e o paradigma do Conselho Editorial na Imprensa Aldina. Explora-se a interação das lógicas do mercado e da literatura na construção do objeto livro. Destaca-se a possibilidade de criar uma coletânea com múltiplos autores e narrativas no mercado editorial brasileiro através do financiamento coletivo. Observa-se o papel fundamental das editoras independentes na promoção da bibliodiversidade, preenchendo lacunas de acesso ao conteúdo e sua produção.

**Palavras-chave:** Bibliodiversidade; Mercado Editorial; Literatura; Publicação independente; Comunidade LGBTQIA+.

### ❑ Abstract

This article discusses the relationship between bibliodiversity in literature, the importance of its presence in the editorial field and the paradigm of the Editorial Board at the Imprensa Aldina. The interaction between market and literature logics is explored in the construction of the object book. The possibility of creating a collection with multiple authors and narratives in the Brazilian publishing market through crowdfunding is highlighted. The fundamental role of independent publishers in promoting bibliodiversity is observed, filling gaps in access to content and its creation.

**Keywords:** Bibliodiversity; Publishing Industry; Literature; Independent Publication; LGBTQIA+ Community.

### ❑ Resumen

El artículo discute la relación entre la bibliodiversidad en la literatura, la importancia de su presencia en el campo editorial y el paradigma del Consejo Editorial de la Imprensa Aldina. Se explora la interacción entre las lógicas del mercado y la literatura en la construcción del objeto libro. Se destaca la posibilidad de crear una colección con múltiples autores y narrativas en el mercado editorial brasileño a través de financiamiento colectivo. Se observa el papel fundamental de las editoriales independientes en la promoción de la bibliodiversidad, llenando vacíos en el acceso a los contenidos y su producción.

**Palabras-clave:** Bibliodiversidad; Mercado editorial; Literatura; Edición independiente; Comunidad LGBTQIA+.

#### Mar Rodrigues Fonseca

Estudos de Linguagens – Edição, Linguagem e Tecnologia, CEFET-MG

#### Lucas Braga dos Anjos

Universidade Federal de Santa Maria - UFSM

#### Marília de Araujo Barcellos

Escola de Design, Comunicação e Artes - FAMECOS

## ▣ 1. O JOGO

Muito pode-se observar ao acompanhar as relações no campo editorial. No que diz respeito ao consumo e ao produto, por exemplo, cabe salientar que ao adquirir um exemplar de um livro, vai-se muito além de apenas comprar seu aspecto visual e material ou só seu conteúdo, uma vez que as partes são indissociáveis. A pesquisadora Regina Dalcastagné destaca que a produção do livro e da literatura constituem em ferramenta de distinção social, em que seu conteúdo é a representação do ponto de vista do autor, usualmente homem, branco, cisgênero, hétero de classe média (Dalcastagné, 2012). Dessa forma, discutimos, neste artigo, as possibilidades de existência de conteúdo representativo de minorias sociais no mercado editorial brasileiro. Ao mesmo tempo que oferecemos alternativas de quebra da lógica de homogeneização de conteúdo presente neste campo por meio da reflexão de produção colaborativa de um produto livro desenvolvido em projeto experimental.

Para a construção de uma publicação que indique uma ruptura com o mercado atual, por meio do relato da aquisição de originais, são exploradas: possibilidades, impedimentos e definições que permeiam o mercado livreiro e a literatura. Nesse contexto, este artigo estuda aspectos mercadológicos e literários da produção de ficção, assim como descreve o processo da construção de uma coletânea diversa intitulada *Populário LGBTQIA+: vivências, narrativas e laços*. A partir da Editora Crisálida, uma iniciativa independente que tem por objetivo o exercício do papel do editor, por

graduandos do curso de Comunicação Social - Produção Editorial da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). O livro é resultado do Trabalho de Conclusão de Curso dos alunos e surge da identificação de uma ausência de conteúdo representativo para a comunidade LGBTQIA+. Objetivamos, portanto, discutir as possibilidades de se criar uma obra com múltiplos autores iniciantes e narrativas sobre a comunidade no mercado editorial brasileiro. Essa construção é facilitada pelo resgate histórico de práticas editoriais propostas por Aldo Manuzio, no século XV, no desenvolvimento de obras completas e enriquecedoras para o público leitor a partir da atuação na Imprensa Aldina (Satué, 2004).

Na seção seguinte, explicitamos a lógica regente do mercado editorial. Na terceira seção, abordamos a literatura como espaço privilegiado de fala. Na quarta seção, demonstramos a importância da bibliodiversidade. Na última seção, descrevemos o processo da criação de uma comissão curatorial e do recebimento de originais de uma coletânea baseada na bibliodiversidade, oferecendo uma alternativa na forma de publicação independente.

## ▣ 2. REGRAS DO JOGO

Quando se discute questões do mercado editorial, comumente refere-se ao campo através da definição do sociólogo Pierre Bourdieu (2003), que o caracteriza como o espaço estruturado de posições de agentes ou sujeitos em que suas posições variam de acordo com o tipo e quantidade de capitais que possuem. Por sua vez, John B. Thompson

(2013) posteriormente contribui para o conceito, especificando os principais tipos de capitais do campo quando se considera a produção, sendo eles: econômico, recursos financeiros; humano, força de trabalho especializada e qualificada; social, redes de contato; intelectual, direitos autorais; e simbólico, prestígio associado.

Evidentemente que a participação no mercado editorial não é igualitária, as editoras independentes não estão em pé de igualdade com as de grandes conglomerados. Os capitais acumulados diferem, principalmente o simbólico e o econômico. As regras do jogo editorial consideram o livro como um produto de massa, mas a realidade é que é um produto de nicho (Borges, 2010). Essa noção afeta a construção das regras do jogo e quem pode jogá-lo. É preciso que um livro possa ser lido por qualquer pessoa, então, ele tem que ser vendido e distribuído na mesma medida. As dimensões do circuito tornam-se extremamente amplas e cada livro deve ser vendido ao máximo de leitores possíveis, uma realidade improvável, uma vez que pesquisas no setor como *Retratos da Leitura no Brasil* indica que a média de livros lidos na íntegra por ano é de pouco mais de dois livros (Failla, 2021).

O campo também é permeado pela política de aquisições, a exemplo da Penguin Random House, uma das cinco maiores editoras do Estados Unidos, que tentou comprar a Simon & Schuster, outras dessas cinco, e foi barrada pela lei antitruste do país (Waldman, 2022). No Brasil, essa lógica é refletida, com grupos e editoras se fundindo com frequência, o exemplo mais recente são as aquisições que o

Grupo Alta Books vem fazendo sucessivamente, consolidando a terceira ação desse tipo nos últimos meses (PublishNews, redação, 2023). O objetivo dessa prática é a aquisição de espaço no mercado editorial, de forma direta e rápida. Assim, cria-se uma lógica de que cada livro deve se pagar por si, mesmo dentro do catálogo, não havendo espaço para erros. Sem esse espaço, Borges (2010) destaca que há uma perda de independência dos editores para fazer escolhas, resultando em uma perda de identidade das editoras. André Schiffrin (2001) afirma: “A história mostra que a experimentação e a descoberta têm mais chance de acontecer em pequena escala, quando se pode correr o risco e há entusiasmo.” (p. 152), ou seja, qualquer livro que fuja dessa lógica, seja pelo conteúdo ou pela forma, dificilmente será encontrado no catálogo de uma grande editora. O autor defende que as pequenas e médias editoras podem correr o risco, mas até que ponto elas possuem liberdade de errar em suas apostas? Porque diferente das editoras dos grandes conglomerados, as independentes — aquelas que não integram grandes conglomerados — não contam com capital econômico para cometer erros. A resposta, talvez, venha das próprias gigantes, a exemplo da Penguin, antes de se fundir com a Random House, que mantinha seu catálogo dividido com um selo com mais volume de vendas e que permitia escolhas mais estéticas no outro (Schiffrin, 2001). No entanto, voltamos à questão da falta de capital, dessa vez voltado ao intelectual, que as independentes têm.

Mesmo nessa conjuntura, entretanto, algumas editoras independentes são reconhecidas e criam espaço no mercado. É o caso da Darkside, Lote 42,

Antofágica, entre outras, que têm como característica comum um público-alvo bem definido. É por meio da fidelização do público leitor e de uma missão específica que essas independentes conseguem se tornar bem-sucedidas. Outro ponto de destaque é o cuidado com o projeto gráfico e seus acabamentos, que não ofuscam o conteúdo, mas o complementam, que para Jan Tschibold (2007) é a principal função do editor. A atenção à largura das margens, à espessura do papel, às ilustrações, diferencia essas editoras das gigantes do mercado.

Desse modo, existe um espaço no campo editorial para editoras independentes, mas ele precisa ser conquistado lentamente, com o acúmulo de capitais. A fidelização do público leitor, que gera capital econômico e simbólico, o contrato com autores, a divulgação e valorização do trabalho e a busca pela mão de obra especializada. Porém, isso demanda tempo e o espaço não é facilmente dividido. Já que por mais que essas editoras tenham propostas diferentes, submetem-se às regras do campo para poder se inserir nele.

### 3. O JOGO DENTRO DO JOGO

É nessa lógica em que a literatura contemporânea brasileira se integra ao mercado, no entanto, a literatura em si também é um espaço de legitimação em que se tencionam visões de mundo e representações, refletindo identidades culturais. Cabe ressaltar que neste artigo não se discute as formas de legitimação, ou não, próprias da literatura, apenas reconhece as limitações dessas representações e suas formas. Regina Dalcastagnè (2012), em sua pesquisa,

considera como *corpus* a publicação em grandes editoras avaliadas mais importantes por informante-chave — Companhia das Letras, Record e Rocco — e no período de 15 anos (1990-2004) demonstra que 72,7% dos escritores de romance são homens. A limitação também se estende às personagens, as quais 62,1% são homens. Personagens nitidamente LGBTQIA+ no período se limitam a menos de 10% e, dentro dessa representação, vemos a predominância de personagens masculinas gays, 79,2%. Esses dados foram atualizados em 2014 para abranger o período de 25 anos, mas a variação entre as proporções se mostra pequena, com a permanência do homem branco, cisgênero, heterossexual, como principal autor, narrador e personagem (Dalcastagnè, 2015). Nota-se que o *corpus* da pesquisa considera as editoras mais importantes para os informantes que não coincidentemente integram conglomerados. Não se mostra em dados as representações de personagens, narradores e autores de editoras independentes.

A editora e o conteúdo publicado se relacionam pela troca de capital simbólico, a primeira legitimando as vozes de autores e o segundo transferindo seu capital intelectual (Dalcastagnè, 2012). Desse modo, as grandes editoras autorizam e controlam o que se representa no mercado. Como descrito anteriormente, o mercado em si se autocensura, porque uma ideia nova não tem comprovação e, assim, editores se mostram receosos de comprá-las (Schiffrin, 2001). Essa não representação em um mundo midiaticizado, representa por si só opressão existencial (Hall, 2016). Então, são significativas as presenças de identidades como produtoras de conteúdo, mas também as ausências. Os grupos que

não são permitidos falar não possuem representação na literatura e, se não se criar um espaço para eles, continuarão às margens do campo editorial e da sociedade.

Poucos são os casos em que vemos uma narrativa LGBTQIA+ em que os personagens são representados para além de suas questões identitárias. O exemplo de Heartstopper que, na semana de 24 a 30 de maio de 2023, tinha dois livros na lista de mais vendidos do PublishNews na categoria infantojuvenil — Nick e Charlie, 1a; Heartstopper: Dois garotos um encontro, 14o — é representativo dessa lógica (Lista de mais vendidos de infantojuvenil, 2023). O quadrinho de Alice Olsemann foi inicialmente lançado na plataforma de publicação independente Tapas, que foi posteriormente financiado coletivamente, para, então, ser publicado por uma editora tradicional. Mesmo essa publicação, que em primeira análise oferece uma forma de representação diferente das demais no mercado, ainda está intensamente inserida na lógica do mercado.

#### ▣ 4. DOIS EM JOGO

Nesse conjunto de relações que se tencionam, encontra-se a intersecção dos dois jogos, a literatura como local de fala e o mercado editorial e suas regras. Isso se dá pela mídia livro ser um espaço de representação legítimo e legitimador. Contudo, ainda se tem uma censura dos temas e identidades que podem permear esses espaços. Reconhecendo a necessidade de diversidade dentro do campo, discute-se a bibliodiversidade,

definida pela Aliança Internacional de Editores Independentes (2014) como: “a diversidade cultural aplicada ao mundo do livro. Ecoando com a biodiversidade, ela refere-se à necessária diversidade da produção editorial disponibilizada aos leitores” (p. 4). A Aliança afirma que a bibliodiversidade não é uma medida quantitativa de títulos publicados e sim a multiplicidade de autores e temáticas dentro do mercado.

Nesse contexto, destaca-se quem produz bibliodiversidade dentro do mercado. Esse papel recai nas pequenas editoras independentes, que estão à margem do campo, e por terem essa posição, têm a possibilidade de produzir o que não se vende no mercado (Souza, 2021). A forma de produção desses livros são alternativas às lógicas do mercado, como as edições em pequenas tiragens ou sob demanda, edições com acabamentos artesanais e financiamento coletivo. A produção afeta posteriormente a comercialização, esses livros são pensados para circular em contextos mais locais e de nicho, nas livrarias independentes, nas feiras do livro. Por não se submeterem à lógica vigente, as editoras independentes criam suas próprias regras para o jogo, resgatando as preocupações políticas e estéticas; fazendo experimentações gráficas; produzindo acabamentos bem-feitos; e principalmente considerando o leitor como objetivo final do produto.

#### ▣ 5. COMO JOGAR

A coletânea *Populário LGBTQIA+: vivências, narrativas e laços*, organizada pelos autores do presente artigo, é um reflexo direto da conjuntura atual, sendo

um livro de uma editora independente — também dos autores, como o espaço de exercício da cadeia produtiva do livro — que para impressão conta com a ferramenta do financiamento coletivo. O presente trabalho oferece propostas que sejam bibliodiversas, relatando o processo de captação, seleção e aquisição dos originais. O *Populário*, foi pensado para ser um espaço seguro onde pessoas da comunidade LGBTQIA+ pudessem ser representadas de formas diferentes das narrativas consolidadas no campo e diversas entre si. Quando se fala da comunidade LGBTQIA+, a sigla abarca uma grande quantidade de identidades e sexualidades. Outra questão são as intersecções, mais diversas ainda, que podem ser feitas em recortes de classe, gênero e cor, e que também afetam essas representações. Dessa forma, tornando o livro esse espaço de representação, o *Populário LGBTQIA+* surge para reverter, mesmo com limitações, a lógica hegemônica do mercado na publicação das narrativas mais usuais, colocando como protagonistas pessoas *queer* com recortes para além do homem, branco, de classe média. É por meio da colaboração de diversos autores que se ocupa o espaço de fala para construção da própria imagem. Sérgio Vaz (2007, *apud* Dalcastagnè, 2012) no seu manifesto defende: “a arte que liberta não pode vir da mão que escraviza”. O exercício de construção do *Populário* tem por objetivo oferecer o local de fala à comunidade, falando de si, possibilitando o distanciamento de narrativas já consolidadas, conforme verifica-se a seguir.

### ■ 5.1. A PROCURA POR JOGADORES

Como a proposta da coletânea é a pluralidade, a dificuldade inicial se tornou exatamente essa: como

reunir tantas identidades em um livro só? Entendendo que existe um maior destaque no mercado editorial para as narrativas cis-héteronormativas, e que, em termos de representatividade, seriam mais passíveis de circulação, histórias com protagonistas gays e lésbicas. Para isso, a coletânea foi pensada para abraçar as infinitas possibilidades de ser e de existir como LGBTQIA+, sendo assim metodologicamente foi criado um formulário público em que qualquer pessoa autodeclarada LGBTQIA+ pudesse submeter seu texto, em forma de poesia ou prosa. Os originais recebidos necessitariam ter temas sobre a vivência LGBTQIA+ que perpassam a narrativa, mas esses não precisavam ser a principal temática. As pessoas autoras poderiam submeter até três originais, sem limitações quanto a estilos literários e eram aceitas tipologias diferentes como contos, crônicas e prosas poéticas.

Publicar o formulário por si só não era o bastante, era preciso submissões. Para isso, foi feito um trabalho de divulgação. O edital foi hospedado no site do curso de Comunicação Social - Produção Editorial da UFSM, com acesso direto ao formulário de inscrição e à descrição das regras e prazos. Criamos, então, os perfis no Instagram e no TikTok da Editora Crisálida, como canal de comunicação direto com o público leitor e possíveis autores, assim, construímos uma identidade visual simples, para mantermos postagens constantes de caráter informativo. Outra estratégia utilizada foi a divulgação da chamada por outros perfis, como o “Seleções literárias”, que divulga concursos e seleções para publicação. O formulário foi ao ar no dia 18 de janeiro de 2023 e encerrou no dia 31 de março do mesmo ano, contando com criação

de conteúdo e contato com outros veículos para uma maior disseminação do projeto.

### ■ 5.2. JOGADORES CLÁSSICOS

Com o conceito de bibliodiversidade como ponto central do livro, outra questão surgiu: como selecionar os originais para compor a coletânea? Com essa dificuldade, fez-se um resgate histórico da prática do conselho editorial, iniciada por Aldo Manuzio, que foi um influente editor, impressor e tipógrafo veneziano do século XV, conhecido por sua dedicação à produção de livros e pela introdução de inovações significativas na indústria editorial. O livro “Aldo Manuzio: Editor, Tipógrafo, Livreiro” de Enric Satué (2004) explora como sua visão de um conselho editorial contribuiu para o avanço da Imprensa Aldina e para o desenvolvimento do conceito moderno de edição.

A Imprensa Aldina, ou seja, a imprensa do tipógrafo e seus sucessores, desempenhou um papel crucial na disseminação do conhecimento e na promoção da cultura durante o Renascimento. Aldo Manuzio dedicou-se a transformar o processo de produção de livros em uma atividade mais organizada e colaborativa. Uma das inovações mais notáveis introduzidas por Manuzio foi a criação de um conselho editorial composto por especialistas em diversas áreas do conhecimento (Satué, 2004). Aldo acreditava na necessidade de reunir um grupo de especialistas para auxiliá-lo na tarefa de selecionar e editar os textos que seriam publicados pela sua imprensa. Segundo Satué (2004), ele defendia que um conselho editorial garantiria a qualidade e a precisão das obras publicadas. Esses conselheiros

seriam responsáveis por avaliar a relevância e a veracidade dos textos, além de fornecerem orientações sobre o estilo literário e a gramática.

O conselho editorial proposto por Manuzio também tinha como objetivo promover a troca de conhecimentos entre os membros, estabelecendo um ambiente intelectualmente estimulante e enriquecedor. A obra de Satué (2004) destaca a importância da colaboração entre os especialistas para aprimorar a produção de livros e aprofundar o conhecimento em diversas áreas do saber. Dessa forma, o conselho editorial tornou-se uma peça fundamental no processo de edição, contribuindo para a disseminação de ideias inovadoras e a preservação do legado intelectual.

O editor também reconhecia a importância de ter um conselho editorial representativo e diversificado, que refletisse a pluralidade de perspectivas e conhecimentos existentes. Segundo as passagens do livro (Satué, 2004), ele buscava incluir especialistas das mais variadas disciplinas, como filosofia, matemática, história e literatura, a fim de garantir uma visão abrangente e precisa do conteúdo a ser publicado. Essa abordagem interdisciplinar contribuiu para a criação de obras mais completas e enriquecedoras para o público leitor.

### ■ 5.3. OS CLÁSSICOS ENTRAM EM CAMPO

Reconhecendo que em apenas duas pessoas não era possível fazer a seleção do material recebido, criamos um processo para a composição de uma comissão curatorial, nos moldes do conselho editorial de Manuzio, para que construíssemos um

espaço próximo ao do século XV, onde há troca de conhecimentos entre os participantes, uma pluralidade em si mesma, para abarcar diversas perspectivas. Assim, objetivou-se resgatar a prática da antiguidade, tão distinta das políticas atuais.

Dessa forma, concomitantemente ao lançamento do edital para submissão dos textos, foi lançado, também no site do curso, o edital da comissão curatorial, do qual oito pessoas se inscreveram e sete foram selecionadas. O objetivo era que os avaliadores agregassem suas múltiplas visões decorridas de suas vivências plurais aos textos a eles encaminhados, elencando notas para alguns critérios pré-selecionados pelos organizadores, que no final poderiam somar até 10 pontos. As notas para prosas consideravam: boa representatividade, criatividade, enredo original, redação e coesão e coerência. Os dois últimos pesavam menos que os iniciais, uma vez que para a construção da coletânea, os primeiros tópicos de análise possuíam um significado maior à obra em geral. Já para as poesias, os critérios eram: abordagem, adequação ao *Populário* (inicialmente pensada para serem epígrafes e modificadas posteriormente para integrarem o corpo da obra), voz do eu-lírico, tema e redação.

A escolha por um número ímpar de integrantes na comissão curatorial foi feita propositalmente, uma vez que a avaliação dos textos foi feita através do método duplo-cego, muito utilizado em revistas científicas. Dessa forma, dois avaliadores recebiam o mesmo texto, sem saber a autoria do original e quem além dele(a) estava avaliando, e caso houvesse discordância na nota final do parecer, uma terceira pessoa era acionada para a leitura, com intuito de

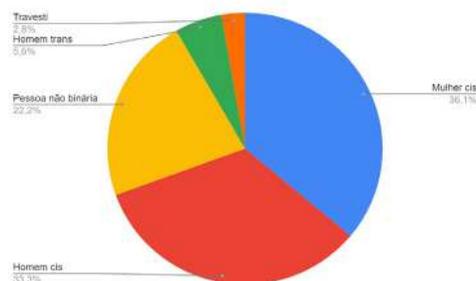
desempatar e/ou agregar pontos de vista distinto dos anteriores. Embora a comissão tenha sido formada majoritariamente por pessoas nascidas e criadas no Rio Grande do Sul, com exceção de uma única integrante, era importante que durante o processo fossem consideradas representações plurais, incluindo ou não membros da comunidade LGBTQIA+ com diferentes realidades sociais. Essa diversidade na equipe escolhida pela editora foi essencial para a seleção final dos originais, bem como a compreensão de como cada narrativa escolhida tinha sua importância ao *Populário LGBTQIA+*.

#### 5. 4. JOGANDO O JOGO

Assim, durante o período de submissão de textos houve 55 respostas e um total de 66 originais, dado que alguns autores submeteram diversos textos em uma única resposta. Esses dados iniciais demonstram a existência de pessoas autoras pertencentes à comunidade e reforçam a importância do espaço cedido à elas para a criação de uma representação plural, o que para uma editora independente, com menos de três meses de existência, criada por pessoas LGBTQIA+, é muito expressivo.

Uma vez que o pilar do *Populário LGBTQIA+*: *vivências, narrativas e laços*, encontrava-se ancorado às questões de sexualidade e identidade de gênero, nosso formulário foi desenvolvido a fim de dialogar diretamente com este público, o que possibilitou a coleta dos dados para uma maior elucidação dos resultados. No total, 36 autores responderam ao formulário, em que a sua maioria eram homens e mulheres cis, representando quase 70%, dos respondentes (Gráfico 1).

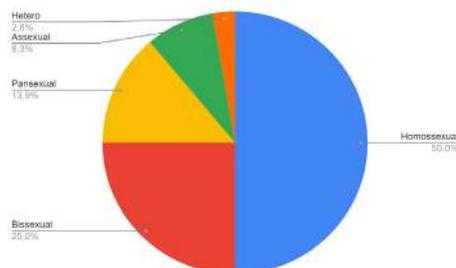
### Gráfico 1: Gênero dos respondentes.



Fonte: Autores, 2023.

Avançando os dados e iluminando outras questões referentes à comunidade, na sexualidade dos respondentes também se vê uma maior predominância de homossexuais, quando não se faz distinção de gênero, que representam metade dos respondentes (Gráfico 2). Contudo, destaca-se a presença de autores bissexuais, sendo um quarto dos respondentes. Com as demais identidades se dividindo no quarto restante.

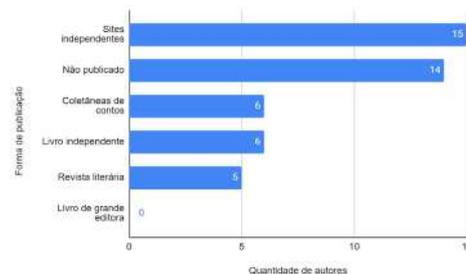
### Gráfico 2: Sexualidade dos respondentes.



Fonte: Autores, 2023.

Como último dado, o formulário questionava quais as formas que os autores já tinham feito publicações, fossem elas independentes ou não (Gráfico 3). Observou-se que nenhum dos autores tinha espaço para publicação em grandes editoras, uma vez que mal inseridos nesse mercado e com um público não tão expressivo, apostar neles seria uma via pavimentada pelas pequenas editoras, que estão preocupadas com a disparidade do mercado editorial brasileiro.

### Gráfico 3: Formas de publicação.



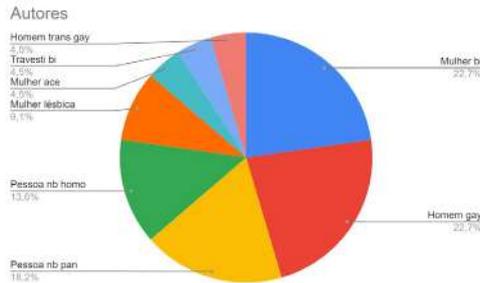
Fonte: Autores, 2023.

Como resultados, consideramos que o formulário teve abrangência nacional, contando com a resposta de autores de mais de uma região do país. As formas de divulgação consideradas mais efetivas foram: a publicação no site Seleções Literárias, feito o contato inicial pelo Twitter, que alcançou autores que não eram seguidores da Editora; e a divulgação na bolha social daqueles atravessados pelo projeto.

Para a seleção da composição final do livro, foram considerados os textos submetidos e a avaliação

feita pelos organizadores do projeto e a comissão curatorial, mas também a identidade dos autores. A maior parte das pessoas autoras aprovadas são pessoas não-binárias, 8, o que representa mais do que 30% (Gráfico 4). Quando se consideram as intersecções de gênero e sexualidade, temos a predominância de mulheres cisgênero bissexuais, seguidas em mesma medida de homens cisgênero gays, em sequência pessoas não-binárias panssexuais.

▣ **Gráfico 4:** Intersecção identitária dos autores.



Fonte: Autores, 2023.

Consideramos que o formulário foi extremamente positivo para a construção do trabalho, porque agregou em uma publicação vozes diversas de autores brasileiros independentes, de regiões distintas, que ainda não tinham sido publicados por um selo editorial. Para além disso, no conteúdo os temas identitários estão presentes em alguns dos originais, mas a publicação também agrega textos que têm temáticas LGBTQIA+, mas em uma perspectiva diferente ao do mercado vigente. Os selecionados apresentam narrativas em que

uma personagem ser parte da comunidade é apenas mais uma de suas características, não o traço determinante para o rumo de sua história.

## ▣ 6. NOVAS PERSPECTIVAS

Conforme apresentado ao longo deste artigo, a lógica do mercado editorial reflete o regime capitalista vigente em boa parte do mundo, uma vez que as estratégias e esforços empregados são para uma venda massiva de livros por grandes conglomerados. As lógicas do campo criam uma autocensura que limita o conteúdo das narrativas (Schiffrin, 2001). Essa censura força que pequenas editoras se arrisquem em narrativas que atendam os desejos de um público-alvo bem definido, o que superficialmente pode parecer atrativo, principalmente por se destacar no mercado, contudo, pela falta de capital econômico as dificuldades de uma editora independente se tornam plurais.

Alinhado a isso e a dominância das narrativas pelo homem, branco, cis e héterossexual, muitas outras representações ficam à margem do mercado, deixando uma lacuna de narrativas que não saem do esboço original. Devido a isso, autores iniciantes no mercado editorial encontram dificuldades de se posicionar como figura relevante e se deparam com barreiras criadas pelas próprias editoras, que na maioria das vezes mantém o mesmo grupo de autores publicados, o que sustenta uma dominação por parte deles no catálogo de livros brasileiros. Conforme a pesquisa de Dalcastagnè (2012) indica, quando existe uma predominância no mercado por parte

dos autores, consecutivamente as narrativas também seguem essa lógica, que representarão sempre as mesmas vivências e não contribuirão para a diversidade de histórias e representações no mercado editorial brasileiro.

Em contrapartida, conceitos como a bibliodiversidade surgem para tentar subverter essa dinâmica, colocando em debate a necessidade de múltiplas representações. Nessa lógica, o papel das editoras independentes se torna essencial, embora ainda enfrente dificuldades criadas pela falta de políticas públicas que as coloque em par de igualdade com os grandes conglomerados. Pois, é na busca pelo novo e por um conteúdo voltado a um público-alvo desassistido, que elas circulam no mercado de livros que colocam holofote sobre narrativas diversas, para além das constantemente dominantes. Isso se demonstra para além das narrativas, mas também para a quantidade de autores publicados. Embora não se resuma apenas a números, mas provoque o pensamento sobre a qualidade do que estamos publicando quanto mercado, o Conselho Internacional de Editores Independentes (2014) defende para além da diversidade, uma igualdade de expressão, em um espaço legítimo onde o discurso possa ser desenvolvido.

É nesse espaço de ausência que novas representações surgem, lideradas pelas editoras independentes, como a Editora Crisálida. Embora o mercado local sofra com índices de leituras baixos, muito influenciado pelas políticas públicas, e com as instabilidades econômicas, pequenas editoras encontram, através de nichos, possibilidades de

se sustentarem e fidelizarem seus clientes. É por meio desse destaque necessário que elas encontram, muitas vezes, em grupos minoritários, a possibilidade de expandir horizontes no mercado, com um público desassistido e carente de obras que os represente de forma genuína. Propostas como o *Populário LGBTQIA+* criam esse espaço tanto para pequenas editoras, como para autores estreates, por meio da publicação em financiamento coletivo, pavimentando um espaço que coloque em destaque esses autores e legitimize suas vozes para dialogarem sobre uma representatividade cada vez mais democratizada.

Sendo assim, nossa editora independente inserida na lógica do mercado editorial brasileiro desafia, mesmo com limitações, a concentração de narrativas replicadas pelas grandes editoras, elaborando a coletânea plural *Populário LGBTQIA+: vivências, narrativas e laços*. Através do resgate de tradições, como as práticas da Imprensa Aldina, de Aldo Manuzio, com um corpo editorial plural, bem como uma variedade de autores independentes e a impressão limitada em 300 exemplares da coletânea. Apesar deste artigo apresentar apenas uma parte do processo da cadeia produtiva do livro, entendemos a importância de iniciativas bibliodiversas como essa, não apenas para a cultura local, mas também para o mercado como um todo, uma vez que o capital simbólico da nossa editora se baseia na pluralidade de autores e narrativas, e consequentemente seu capital econômico também, para mantermos a produção de outras obras que descentralizam representações, movimentando, gradativamente, novas vozes no contexto de produção do livro e da literatura.

A bibliodiversidade deve ser considerada quando editoras, de qualquer porte, constroem seus catálogos. Outras pesquisas na área precisam se consolidar para que essa discussão seja difundida e legitimada. Idealmente o conceito não deveria se limitar a editoras independentes, contudo, mesmo em escala nacional tem-se criado novas

modalidades de publicação. Cria-se, então, um espaço que rodeia o campo e desenvolve seu próprio conjunto de regras, nesse contexto, gradativamente, editoras e autores se legitimam, oferecendo novas possibilidades de representação e consequentemente novas perspectivas de existência para os sujeitos.

## ▣ REFERÊNCIAS

ALIANÇA INTERNACIONAL DE EDITORES INDEPENDENTES (org.). **Declaração Internacional de Editores e Editoras Independentes de 2014**: Para Juntos Mantermos Viva e Fortalecermos a Bibliodiversidade. 2014. Disponível em: [https://www.alliance-editeurs.org/IMG/pdf/declaracao\\_internacional\\_dos\\_editores\\_e\\_editoras\\_independentes\\_2014\\_brazil-2.pdf](https://www.alliance-editeurs.org/IMG/pdf/declaracao_internacional_dos_editores_e_editoras_independentes_2014_brazil-2.pdf). Acesso em: 10 de maio de 2023.

BORGES, Bárbara. **Um novo cenário para o negócio do livro**. São Paulo: Com Arte, 2010.

BOURDIEU, Pierre. **Questões de Sociologia**. Lisboa: Fim do Século, 2003.

BRAGA, Lucas (Org.); FONSECA, Mar (Org.); BARCELLOS, Marília (Org.). **Populário LGBTQIA+**: vivências, narrativas e laços. Editora Crisálida: Santa Maria.

DALCASTAGNÈ, Regina. **Literatura brasileira contemporânea**: um território contestado. Vinhedo: Editora Horizonte, 2012.

DALCASTAGNÈ, Regina. **Quem pode fazer literatura, afinal?** 2015. Elaborado para Opera Mundi. Disponível em: <https://operamundi.uol.com.br/samuel/40569/quem-pode-fazer-literatura-afinal>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

FAILLA, Zoara (Org.). **Retratos da Leitura no Brasil 5**. 1 ed. Sextante: Rio de Janeiro, 2021. Disponível em: <https://www.prolivro.org.br/5a-edicao-de-retratos-da-leitura-no-brasil-2/principal-do-livro/download/>. Acesso em: 15 de maio de 2023.

HALL, Stuart. **Cultura e Representação**. Rio de Janeiro: Apicure, 2016.

LISTA de Mais Vendidos de Infantojuvenil de 24/04/2023 a 30/04/2023. **PublishNews**. São Paulo, 5 de maio de 2023. Disponível em: <https://www.publishnews.com.br/ranking/semanal/11/2023/5/5/0/0>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

PUBLISHNEWS, Redação. Grupo Alta Books compra a M.Books de, de Milton Mira. **PublishNews**. São Paulo, 20 de abr. 2023. Disponível em: <https://www.publishnews.com.br/materias/2023/04/20/grupo-alta-books-compra-a-m.books-de-milton-mira>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

SATUÉ, Enric. **Aldo Manuzio**: editor, tipógrafo, livreiro. Tradução: Cláudio Giordano. 1 ed. Cotia: Ateliê Editorial, 2004.

SCHIFFRIN, André. **O negócio dos livros**: como grandes corporações decidem o que você lê. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2001.

SOUZA, Luan Vitor Silva de. **Bibliodiversidade, publicações independentes e eventos**: experiências em várzea paulista e região. Trabalho de Graduação (Tecnólogo em eventos) - Faculdade de Tecnologia de Jundiaí, Jundiaí, 2021.

THOMPSON, John Brookshire. **Mercadores de Cultura**: O mercado Editorial no século XXI. 1 ed. São Paulo: Editora Unesp, 2013.

TSCHICHOLD, Jan. **A Forma do livro**: ensaios sobre tipografia e estética do livro. Tradução: José Laurenio de Melo. Cotia: Ateliê Editorial, 2007.

WALDMAN, Katy. **Is Publishing about Art or Commerce?** The New Yorker. Nova Iorque: 16 de ago. 2022. Disponível em: <https://www.newyorker.com/books/page-turner/is-publishing-about-art-or-commerce-penguin-random-house-simon-schuster-antitrust>. Acesso em: 8 de maio de 2023.

## ✉ AUTORIA

### **Mar Rodrigues Fonseca**

Titulação: Mestrando, Estudos de Linguagens — Edição, Linguagem e Tecnologia, CEFET-MG.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6812079102238078>

Contribuição: Conceituação; Curadoria de dados; Escrita – Primeira Redação; Visualização de Dados.

**Lucas Braga dos Anjos**

Titulação: Bacharel, Comunicação Social - Produção Editorial, UFSM.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5696274139287168>

Contribuição: Conceituação; Curadoria de dados; Escrita – Primeira Redação; Visualização de Dados.

**Marília de Araujo Barcellos**

Titulação: Bacharel, Comunicação Social - Produção Editorial, UFSM.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8437347954836443>

Contribuição: Escrita – Revisão e Edição; Supervisão.

Submetido em: 7 de junho de 2024. Aprovado em: 17 de julho de 2024.



## ▣ Machado Místico:

# Coleção de Contos de Machado de Assis em um Livro-objeto

### ▣ 1. INTRODUÇÃO

O “Machado Místico” trata-se de um livro-objeto de contos de Machado de Assis, produzido como trabalho de conclusão de curso no segundo semestre de 2023. Este projeto é o segundo volume de uma coleção de livros-objetos temáticos que abordam a obra do autor, sendo uma continuação de um trabalho desenvolvido no primeiro semestre de 2023. Em conjunto com as colegas Ana Carolina Cipriani e Giovana Luísa Machado, ele foi desenvolvido na disciplina de Projeto Experimental em Edição de Livros do curso de Comunicação Social – Produção Editorial da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). O primeiro volume desta coleção chamava-se “filosofias de um machado” e era um livro-objeto que trazia como conteúdo contos do autor que abordavam objetos em sua narrativa.

Na obra de Machado de Assis, diversos contos possuem títulos ou assuntos que podem ser divididos em “categorias”, como mulheres, homens, casos, papéis<sup>1</sup>, objetos, entre outros. Durante a realização do primeiro livro, havia pensado diversas vezes que seria interessante desenvolver outros projetos de livros-objeto a partir da obra do autor, utilizando

uma dessas outras “categorias” mencionadas. Dessa forma, decidi criar um segundo volume como meu trabalho de conclusão de curso. Neste caso, a obra foi intitulada “Machado Místico” e traz os contos “A cartomante” e “O oráculo”, remetendo, portanto, ao esotérico.

A escolha por Machado de Assis deu-se devido ao gosto pelo autor e ao entendimento de que sua obra é extremamente relevante, atemporal e extensa. Ainda, do ponto de vista pessoal, acredito que o autor é bastante engraçado e divertido, uma característica nem sempre tão comentada e que poderia ser explorada em uma publicação experimental.

Assim, o objetivo deste trabalho foi construir um projeto experimental de um livro-objeto de contos de Machado de Assis, como um segundo volume de uma coleção. A fim de alcançar o objetivo geral, foram delimitados os objetivos específicos: desenvolver um projeto gráfico que representasse o conceito do livro, mas que ainda o situasse como parte de uma série; compreender como a diagramação pode ser utilizada para realçar o conteúdo; e explorar variações no design, formato e fluxo de leitura para o livro, apresentando a obra de Machado de Assis de uma maneira diferente.

**Larissa Taís Ferreira**

Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)

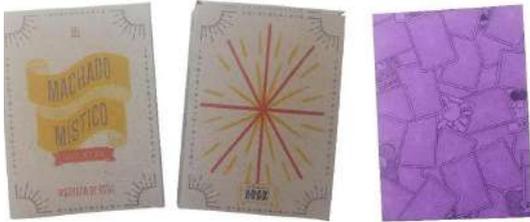
**Sandra Depexe**

Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)

---

<sup>1</sup> Exemplos: mulheres - “D. Paula”, “Uma senhora”; homens - “João Fernandes”, “Um homem célebre”; casos - “O caso Barreto”, “O caso da vara”; papéis - “Papéis velhos”, “O envelope”.

❑ **Figura 1**– Lado da frente e de trás da parte externa do box e livro fechado, respectivamente



Fonte: Autora (2023).

## ❑ 2. DESENVOLVIMENTO

O desenvolvimento do projeto inicia-se por definir o que é o livro, para assim chegar ao livro-objeto. A partir das pesquisas e, principalmente, dos conceitos de Climent-Espino (2018, 2020), Paiva (2010) e Romani (2011), entendeu-se que o livro-objeto é, por princípio, um produto híbrido, que une elementos da arte e da literatura e exige manipulação do leitor, ou seja, é um produto que deve ser experimentado.

A partir dos conceitos de Haslam (2010) e Caldwell e Zapaterra (2014), estabeleceram-se as bases do design editorial do projeto. O conceito para o design do “Machado Místico” foi de utilizar a interatividade possibilitada pelo formato do livro-objeto em conjunto com uma estética mística. Utilizou-se, principalmente, elementos relativos a cartas de *tarot*, por remeterem a assuntos esotéricos e terem uma conexão com cartomantes e oráculos, visto que são objetos utilizados para prever o futuro. Foram levadas em consideração, também, as histórias e temáticas específicas dos contos, que

lidam com romance, traição, mentira, descoberta, tragédia e morte. Ademais, buscou-se trabalhar com a ideia de dualidade e descoberta por alguns motivos: o livro ser composto por dois contos; se tratar do tema místico e fazendo uma relação com o sobrenatural, algo que não é visto normalmente; e pelos contos possuírem dois aspectos distintos, descontraídos, mas também trágicos.

A partir das colocações de Heller (2013) e Haller (2022), foram escolhidas cores para representar cada conto: vermelho para “A cartomante” e amarelo para “O oráculo”. A cor roxa foi selecionada para representar o livro como um todo. Optou-se por um estilo mais descontraído para as 45 ilustrações feitas, que incluem as capas dos contos e do box, os desenhos no miolo do livro, os padrões utilizados nas folhas de guarda e capa do livro, além de alguns elementos interativos. Quanto à diagramação, procurou-se fazê-la de maneira diferenciada para destacar trechos e refletir os significados descritos na página.

Deu-se um destaque, também, à materialidade da obra. O “Machado Místico” conta com: uma lombada exposta, com costura cruzada; seis tipos de papéis; um box, que oferece uma lombada para a obra, um lugar para realocar diversos elementos paratextuais e uma experiência de surpresa ao abri-lo; e o próprio formato do livro, semelhante ao códice, porém com um conto de “cabeça para baixo” em relação ao outro. Assim, esses elementos proporcionam um fluxo de leitura irregular ao livro, sem definir uma ordem, exigindo o manuseio do usuário e proporcionando experiências de leitura únicas para cada leitor.

Com isso, foi possível situar o livro, a partir de Muniz Jr. (2019) e Depexe (2023), conforme sua proximidade com a indústria editorial comercial e o mercado independente. De acordo com os conceitos de Muniz Jr. (2019), o “Machado Místico” está em um espaço limítrofe, visto que usa do material, formato e técnica do livro convencional (códice, papel pólen e impressão a laser), mas os transforma e os mistura com outros. E, a partir do que coloca Depexe (2023), ele pode ser caracterizado como um produto encaixado em um modelo de publicação independente, mais ligado ao modelo de produção cultural.

Explica-se ainda, brevemente, o processo de produção do livro, que envolveu: a curadoria, organização e normalização dos textos; definição do design editorial e desenvolvimento do projeto gráfico do livro; preparação dos arquivos de impressão, compra de materiais e impressão; e finalmente, o refile, corte, dobra, cola e costura manual de todos os materiais.

### ▣ 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho de conclusão de curso buscou explorar as possibilidades de criação proporcionadas pelo formato do livro-objeto, explorando variações no design, diagramação, estrutura e, por fim, produzindo um livro experimental, criativo, interativo, que apresenta a obra de Machado de Assis de uma maneira diferente, mais descontraída e divertida.

A criação do livro permitiu desenvolver vários aspectos da produção editorial, abrangendo diferentes tarefas que um profissional da área

pode realizar: desde a curadoria, tratamento e organização do conteúdo, até o planejamento e execução do design editorial e do projeto gráfico do livro. Esse processo exigiu um grande trabalho criativo e prático, possibilitando a prática extensiva de diversas habilidades essenciais para o ingresso no mercado de trabalho, o que resultou em um significativo aprimoramento dessas competências.

Foi extremamente interessante, também, por meio da criação do “Machado Místico”, perceber como um conteúdo já tão estabelecido pode ser apresentado de maneiras diferentes e como as possibilidades de diferenciação no mercado editorial podem estar na inovação do próprio produto, do objeto do livro.

## REFERÊNCIAS

CLIMENT-ESPINO, Rafael. **Al margendel códice**: análisis de tresejemplos recientes de objetos-libro em España. *Arizona Journal of Hispanic Cultural Studies* 22 (2018): 89-108.

CLIMENT-ESPINO, Rafael. Object-Books and Exposed Writings: New Textual and Literary Landscapes in Latin America and Spain. **Anais do Museu Paulista: História e Cultura Material**, v. 28, 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/anaismp/a/nDtQTMpYRjwpzrTGdcPsS4t/?lang=en>. Acesso em: 28 out. 2023.

DEPEXE, Sandra. Design editorial como potencial criativo de editoras independentes brasileiras. In: 8º Congresso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia - Seminário de Artes Digitais 2023, 2023, Belo Horizonte. **Anais do Congresso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia - Seminário de Artes Digitais**. Belo Horizonte: Labfront/UEMG, 2023. p. 1-11. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10419918>

HALLER, Karen. **O pequeno livro das cores**: como aplicar a psicologia das cores na sua vida. São Paulo: Olhares, 2022.

HASLAM, Andrew. **O livro e o designer II**: como criar e produzir livros. São Paulo: Edições Rosari, 2010. 2 ed.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores**: como as cores afetam a emoção e a razão. São Paulo: Gustavo Gil, 2013.

MUNIZ JR., J. de S. Desempenhar um papel, causar uma impressão: vetores sociotécnicos no espaço ampliado da publicação independente. **Sociedade e Estado**, [S. l.], v. 34, n. 01, p. 107–128, 2019. DOI: 10.1590/s0102-6992-201934010005. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/sociedade/article/view/19436>. Acesso em: 4 set. 2023.

PAIVA, Ana Paula Mathias de. **A aventura do livro experimental**. Belo Horizonte: Autêntica Editora; São Paulo: Edusp, 2010.

ROMANI, Elizabeth. **Design do livro-objeto infantil**. 2011. 144 p. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) – Universidade de São Paulo, São Paulo, SP, 2011.

CALDWELL, Cath; ZAPPATERRA, Yolanda. **Design editorial**: Jornais e revistas / Mídia impressa e digital. São Paulo: Gustavo Gili, 2014.

## ▣ AUTORIA

### **Larissa Taís Ferreira**

Titulação: Mestranda em Comunicação (POSCOM – UFSM); Graduada em Comunicação Social – Produção Editorial pela Universidade Federal de Santa Maria

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1307172287234908>

Contribuição: Conceitualização, Metodologia, Escrita – primeira redação

### **Sandra Depexe**

Titulação: Doutora em Comunicação pela Universidade Federal de Santa Maria

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7400360496252297>

Contribuição: Supervisão, Escrita – revisão e edição

Submetido em: 4 de março de 2024. Aprovado em: 22 de junho de 2024.





## ▣ Práticas de Criação Editorial: Teoria e Experiência Criativa na Experimentação em Produção Editorial

### ▣ 1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem como objetivo desvendar a experiência criativa no curso de Comunicação Social – Produção Editorial (PE) da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), tendo em vista a sua proximidade com a experimentação na criação de projetos e produtos. Considerando a abrangência do tema criatividade e do curso de PE em questão, a pesquisa é guiada pelas práticas que envolvem a produção para o campo editorial impresso.

Livros são produtos de experiências criativas que chegam aos leitores, são textos e ideias que se transformam nas mãos de escritores, editores, revisores e outros profissionais. Porém, é pouco comum que o processo seja relatado e documentado do ponto de vista da criação por outros profissionais que não sejam da própria autoria dos livros ou de alguns poucos editores escritores que desenvolvem o design editorial.

A partir disso e da pouca pesquisa acadêmica encontrada unindo a criatividade ao campo editorial, percebeu-se a necessidade de uma pesquisa abordando a criatividade no âmbito do ensino-aprendizagem em PE, possibilitando novas reflexões para a adaptação do ensino-aprendizagem neste campo e para o aprimoramento dos processos criativos.

### ▣ 2. REFERENCIAL TEÓRICO

O embasamento teórico partiu de revisão de literatura acerca da criatividade, na qual foram encontrados textos dos autores Sakamoto (1999), De Masi (2000) e Ostrower (2001), com teorias que nortearam a concepção do tema. Para eles, existe na criação o encontro entre o conhecer e o construir, a teoria e a prática. Sakamoto (1999), que conceitua criatividade como “a expressão de um potencial humano de realização, que se manifesta através das atividades humanas e gera produtos na ocorrência de seu processo” (grifo da autora), considera também, assim como Ostrower (2001), que a criação ocorre em um contexto de relação entre indivíduo e ambiente.

Trazendo a discussão para as linhas de pesquisa sobre o tema que serviram de guia para a coleta e interpretação dos dados, Rhodes (1961 apud PEREIRA, 2016) destaca quatro grupos de investigação na qual se enquadram as diversas pesquisas. A primeira delas tem o sujeito como objeto de investigação, sendo os fatores que influenciam a criatividade, a personalidade dos criadores e os pensamentos da pessoa no momento em que cria os pontos importantes a serem desvendados. A segunda linha de pesquisa diz respeito ao processo criativo, como ele ocorre, suas etapas, como se configura e, enfim, desenvolve modelos na tentativa de explicar a criação de algo do início ao

**Rodrigo Osorio  
Santini**

Universidade Federal de Santa  
Maria (UFSM)

final. A terceira linha de pesquisa faz um caminho retroativo, observando no produto já realizado o contorno do que o tornaria criativo, de como pode ter sido concebido até a sua forma final, além de considerar originalidade, inovação e outras características em relação às demais produções. A quarta e última linha de pesquisa investiga o contexto no qual algo foi criado, tudo que é externo à pessoa criadora e que pode ter influenciado na criatividade e processo criativo.

Atualmente, além da divulgação, produção e publicação de livros no meio físico, o campo editorial mantém também um emaranhado de conexões no mundo digital, que atualizam toda a logística que envolve uma publicação. Esta realidade requer projetos e planejamentos que se distribuem tanto no físico como no digital, sendo este último o local onde se abrem inúmeras possibilidades.

Criar é um comportamento natural do ser humano (OSTROWER, 2001) e está presente em qualquer ato citado e seus atos decorrentes, como a produção de posts, a criação, escolha e organização das tipografias em uma mancha gráfica, etc. Assim, utilizar da criatividade, e de suas linhas de pesquisa, para desenvolver as produções para o campo editorial em seus diversos formatos tem a força de desvendar novas formas de expressão do potencial humano de realização.

### 3 ▣. METODOLOGIA

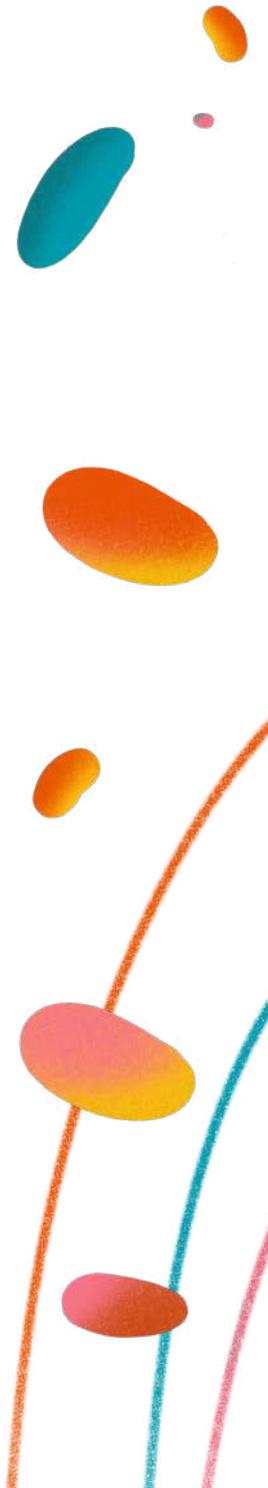
Primeiramente, foram realizadas pesquisas em torno do tema, sua correlação com o campo

da Produção Editorial e um resgate do Projeto Pedagógico do Curso de PE de 2014, ainda corrente durante o período da pesquisa. A partir do referencial teórico e das informações obtidas, foi possível guiar a coleta de dados por meio da construção de um roteiro de entrevista com perguntas semiestruturadas e dois questionários adaptados de acordo com o público respondente.

As entrevistas ocorreram no início de dezembro de 2022 com duas docentes do curso de PE, ambas escolhidas de acordo com sua atuação em disciplinas afins da criação em PE e mercado editorial de modo a contribuir com o tema do trabalho.

O primeiro e o segundo questionário, aplicados entre dezembro e janeiro de 2022, foram destinados aos alunos regularmente matriculados e aos alunos egressos, contando com 48 e 56 questões, respectivamente. Foram coletadas 54 respostas ao todo, sendo 25 respostas de alunos matriculados (RAM) e 29 respostas de alunos egressos (RAE).

Os questionários foram divididos em seis seções: informações gerais e interesse no tema; a pessoa que cria; o processo de criação; o local em que se cria; sobre a produção de livro na disciplina Projeto Experimental em Edição de Livros (Edição de Livros); e uma sexta seção aberta somente para egressos acerca de sua visão da criatividade no mercado de trabalho. As seções foram pensadas para cruzar a percepção que os alunos possuem de acordo com cada uma das linhas de pesquisa citadas, o sujeito criativo, o processo criativo, o produto e a influência do ambiente na criação, além da relação



da criação para o campo editorial no contexto do mercado de trabalho pós ensino-aprendizagem.

#### ▣ 4. RESULTADOS

Após as análises, foi conferido que o curso de PE como um todo percebe a criatividade de forma próxima aos teóricos pesquisados, sendo um potencial interessante por parte dos alunos considerando que constataram conhecer poucos pesquisadores e teorias sobre o tema. Ainda, de forma geral, os alunos demonstram interesse pelo assunto, compreendendo, assim como os pesquisadores, que qualquer pessoa pode ser criativa.

A partir da análise das respostas, obteve-se um esquema de fatores divididos em três grupos. Fatores estes que auxiliam na aplicação prática de melhorias tanto para a estruturação do curso de PE, no âmbito do ensino-aprendizagem, quanto para o próprio conhecimento de alunos acerca de opções e alternativas de como desenvolver sua criatividade.

O primeiro grupo é dos fatores que dificilmente podem ser controlados pela própria pessoa ou por apoio externo. Refere-se aos fatores biológicos e culturais aos quais a pessoa não tem controle. Anseios, gostos e sentimentos são criados ao longo da vida e guiam aquilo que traz conforto ao criar. Além de que a cultura e sociedade na qual a pessoa vive traz percepções específicas. O lazer e o jogo consciente do ócio criativo de De Mais (2000) podem contribuir com parte deste grupo ao realizar consumo consciente nos momentos de

descanso e entretenimento. Neste aspecto, pouco mais da metade dos respondentes exploram coisas novas além dos seus gostos pessoais já definidos, um percentual baixo considerando que não ocorre intencionalmente, mas por conta de outras pessoas.

O segundo grupo integra os fatores que podem ser controlados mais facilmente pelos alunos. Assim como autores trazem a criatividade como prática e teoria como aliadas, aplicar isto consciente e intencionalmente no fazer do campo editorial contribui para o desenvolvimento de produtos diversos. Entretanto, assim como uma das docentes relata, é perceptível que por vezes a conceituação de uma produção, mesmo sendo a parte teórica e, portanto, parte do planejamento, é realizada após a criação estar realizada. A experimentação de outros caminhos teóricos que por sua vez podem encaminhar criações diferentes fica de fora das relações de ensino-aprendizagem.

Por fim, o terceiro grupo compõe fatores externos aos alunos. Estes, entretanto, afetam no processo de criação sendo compostos pelos feedbacks das atividades e avaliações, pelas motivações extrínsecas na forma de desafios para a criação e pelos locais onde a criação é realizada, fator de importante relevância, considerando que apenas metade dos alunos considera confortável o espaço do Laboratório de Ensino, Pesquisa e Extensão em Produção Editorial (LAPPE) do curso para criar, onde até então era utilizado para diversas atividades de criação e produção editorial.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa foi proveitosa ao relacionar teóricos da criatividade ao campo editorial no âmbito do ensino-aprendizagem em PE. Ainda que a experiência criativa dos alunos se mostra variada de acordo com as linhas de pesquisa e que seria de forte influência às suas criações, são as entrevistas das docentes e as respostas dos alunos que destacam que o curso pesquisado traz inconscientemente a ideia do que é criatividade e como ela opera em sua relação prática e teórica com os produtos. Há uma percepção individual dos fatores que afetam a experiência criativa alinhada com as pesquisas discutidas.

Para cada grupo de fatores percebido é possível desenvolver ideias para aprimorar o ensino-aprendizagem da criatividade no campo da Produção Editorial. Promover o pensamento ativo sobre os processos criativos em sala de aula enquanto a criação ocorre; discutir e compreender a criação de produtos editoriais pelas referências de seus criadores, de quais referências surgiu a ideia e a composição, o percorrer do processo criativo, as habilidades, os entraves e as soluções; e também perceber o ambiente de criação, o tempo de maturação das ideias e do processo, qual a ajuda necessária tal como sugestões de colegas e professores e de qual perspectiva cada um sugere, seja experiente no método, repertório do estilo, consumidor habitual do produto, etc.

São muitas as possibilidades para o desenvolvimento da criatividade, mas todas requerem o reconhecimento e esforço prático da pessoa

criadora. E ainda que possa desenvolver sem auxílio, qualquer pessoa pode encontrar na ajuda de autores sobre a criatividade, de professores, de colegas e de amigos melhores condições de desenvolver e compreender a própria criatividade e a de outras pessoas.

Assim, promover a pesquisa entre criatividade e a prática editorial pode auxiliar no desenvolvimento de uma criatividade cada vez mais consciente, que encontra oportunidades para novas estratégias criativas e produtos editoriais.

## ▣ REFERÊNCIAS

DE MASI, Domenico. **O ócio criativo**. Rio de Janeiro, RJ: Sextante, 2000.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2001.

PEREIRA, Priscila Zavadil. **O pensamento criativo no processo projetual**: proposta de um framework para auxiliar a criatividade em grupos de design. Tese (Doutorado em Design) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS, 2016. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/149852>. Acesso em: 6 mai. 2024.

SAKAMOTO, Cleusa Kazue. **A criatividade sob a luz da experiência**: a busca de uma visão integradora do fenômeno criativo. Tese (Doutorado em Psicologia) – Universidade de São Paulo, São Paulo, SP, 1999. Disponível em: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/47/47131/tde-29092011-091005/pt-br.php>. Acesso em: 6 mai. 2024.

## ▣ AUTORIA

### **Rodrigo Osorio Santini**

Bacharel em Comunicação Social - Produção Editorial pela Universidade Federal de Santa Maria  
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7885881718761016>

Submetido em: 6 de maio de 2024. Aprovado em: 10 de maio de 2024.



## ▣ Relato de produção Litterae

### O jogo de literatura

#### ▣ 1. INTRODUÇÃO

Esse projeto experimental constitui-se na criação de um jogo de tabuleiro impresso que busca trabalhar o estudo literário de maneira interdisciplinar, dinâmica e interativa entre os estudantes. A ideia foi realizar a criação de um tabuleiro com casas referente aos momentos históricos e períodos literários mais cobrados nas provas do ENEM.

O público-alvo desse projeto são os estudantes que estão prestes a fazer a prova do ENEM, mas o jogo pode ser trabalhado com outras séries do Ensino Médio e vestibulandos no geral. Ao final do segundo semestre de 2023, o jogo foi aplicado com a turma 21A, do segundo ano do ensino médio, matriculados na escola EEEB Professora Margarida Lopes, localizada em Camobi.

Tendo isso em vista, o produto feito categoriza-se como Recursos Educacionais Abertos (REA) que, de acordo com a Unesco (apud EDUCAÇÃO ABERTA, 2011, p. 4), são “materiais de ensino, aprendizado e pesquisa em qualquer suporte ou mídia, que estão sob domínio público, ou que estão licenciados de maneira aberta, permitindo que sejam utilizados ou adaptados por terceiros”.

Esses recursos são essenciais para o desenvolvimento da educação no Brasil, aliados ao Plano Nacional de Educação (PNE). Assim, eles podem

colaborar para atingir as metas do PNE, de modo a melhorar a qualidade da educação, especialmente com a produção de materiais didáticos.

#### ▣ 2. APORTE TEÓRICO

Para embasar teoricamente este trabalho, trazemos os conceitos de La Carretta (2017; 2018) acerca da criação de jogos de tabuleiro, os pressupostos da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) sobre o ensino de Literatura no Ensino Médio e algumas pesquisas científicas que justificam a criação de um jogo literário.

Em se tratando do jogo, La Carreta (2017; 2018) estabelece quatro aspectos fundamentais para o seu desenvolvimento. São eles: espaço, atores, itens e desafios. Para cada aspecto, existe um design trick, que é o que envolve a criação de um jogo: o gênero, a mecânica, o modo de gameplay e o condicionamento de vitória/derrota. Preferencialmente, o jogo deve possuir apenas um design trick para que ele seja conciso, objetivo e não fique confuso.

De acordo com o autor, o espaço de um jogo de tabuleiro é o tabuleiro em si. Assim, ele é importante para delimitação de ações e norteamento de tarefas. Para La Carretta (2018), o tabuleiro precisa possuir um design claro e que indique para o

**Ana Cleide Santiago de Lima**

Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)

**Anna Claudya da Silva**

Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)

**Pietra Alexandra Faria**

Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)

jogador onde ele está e para onde deve ir. Os design tricks para esse aspecto são: progressão, exploração e combate. La Carretta (2017, p. 1077) diz que a primeira parte do jogo compreende a seguinte ideia: “sabe-se de onde estou partindo, e sei aonde quero chegar no tabuleiro para ganhar o jogo”. Já o segundo é mais complexo, pois é um mundo aberto a ser explorado, tal como Scotland Yard, em que se explora cada local do tabuleiro em busca de dicas para desvendar casos. Por fim, o último diz respeito a um “cenário a ser conquistado” (LA CARRETA, 2017, p. 1077), isto é, a partir da eliminação do adversário, o jogador conquista aquele determinado território.

Em seguida, há os atores, ou seja, os peões do jogo. Segundo La Carretta (2018), eles são a representação do jogador, indicando onde ele está no tabuleiro, se está ganhando ou perdendo. Eles podem ser ou não controláveis pelos jogadores. Para esse aspecto, existem três design tricks: marcadores, personagens, customizáveis. Como o nome já indica, os marcadores servem apenas para marcar a posição do jogador no tabuleiro. Os personagens, de acordo com La Carretta (2017) possuem nome e sobrenome, além de possuírem ações ou movimentos que somente eles podem fazer individualmente. Já os customizáveis começam iguais, em geral, mas são potencializados ao longo do jogo, com itens como armaduras, dons, vidas, poderes, etc, muito comum em jogos RPG.

Para conquistar os objetivos do jogo, existem os instrumentos, palpáveis ou não, que o jogador possui ou adquire na partida. Diferentemente dos componentes (dados, cartas, peões, etc), os itens

servem para dar norte, ajudar na movimentação do tabuleiro ou para executar ações, equipar os personagens e afins. Assim, eles podem ser amuletos, espadas, chaves, cartas (que chamam para a ação), diálogos, armaduras, troféus, entre outros. Os design tricks desse aspecto são: Power Ups, inventário e status. Os Power Ups são objetos que só podem ser usados temporariamente e de imediato, podem ser uma casa em que o jogador cai e precisa executar a ação. Por outro lado, o inventário são objetos colecionáveis, que podem ser utilizados em qualquer momento do jogo. Os status, então, são itens mais comuns em RPGs, pois podem ser “Decks” ou “Head Up Display (HUD)”, podendo ser um acúmulo de itens ou o privilégio dos atores, destacando status, vida, magias, itens, etc.

Por fim, o último aspecto apresentado por La Carretta (2018) é o desafio/objetivo. Comparando o jogo com uma narrativa linear, os desafios são equivalentes ao conflito. Desse modo, os desafios são os que movem os personagens ao longo do jogo, de modo que ele está sempre em um perigo iminente que precisa ser resolvido. Nesse aspecto, os design tricks são: kill, coop e Fedex. As kill quests tem por objetivo eliminar algo para avançar e é comum em jogos competitivos. Por outro lado, coop quests precisam da cooperação entre os jogadores para atingir a vitória e derrotar o adversário que, nesse caso, pode ser o próprio tabuleiro. Por último, as Fedex quests tem por objetivo “carregar algo de um lugar para outro” (LA CARRETA, 2017, p. 1079). Normalmente essa quest é utilizada em narrativas que estejam buscando respostas para o desenvolvimento do jogo, tal como o Scotland Yard.



### 3. DESCRIÇÃO DO PRODUTO

A partir disso, estabelecemos que o espaço é o tabuleiro do jogo. Esse tabuleiro conta com sub-espacos (casas) divididos por cores, que representam a demarcação de um período literário específico. Desse modo, selecionamos alguns nomes relevantes da Literatura Brasileira para compor os personagens. São eles: Trovadorismo - Rei D. Dinis; Humanismo – Dante Alighieri; Classicismo – Luís Vaz de Camões; Quinhentismo - José de Anchieta; Barroco – Gregório de Matos; e Arcadismo/Neoclassicismo - Tomás Antônio Gonzaga. Decididos os personagens, definimos que o número de participantes é de 2 a 6, sendo a idade sugerida a partir de 14 anos.

Para locomoção no tabuleiro, os jogadores devem usar um dado D-6 e, ao parar em uma casa referente a um determinado período, eles devem pegar aleatoriamente uma carta da cor que está representada e responder à pergunta. As cartas, que serão embaralhadas todas juntas, possuem níveis de dificuldade atrelados a uma pontuação específica: fácil - 1 ponto; médio - 2 pontos; difícil - 3 pontos. Os pontos servem para indicar quantas casas o jogador se move ao acertar a pergunta (1 ponto: anda uma casa e assim por diante). Assim, há duas formas de ganhar o jogo: chegando primeiro até o final do tabuleiro ou, caso os participantes queiram terminar a partida mais cedo, é feita a contagem de pontos das cartas que cada jogador acertou e vence quem tiver mais pontos.

Em relação ao conteúdo do jogo, precisávamos estabelecer uma quantidade para cada um dos itens.

Assim, como cada escola literária aparecia no tabuleiro 6 vezes, multiplicamos esse valor pelo número de jogadores e estabelecemos que cada escola deveria ter 36 perguntas, sendo 12 de cada nível. Ademais, as escolas literárias também possuíam uma carta com um personagem para representá-las, que correspondia a um autor daquele período. Para estabelecer uma dinamicidade maior, acrescentamos também 24 cartas especiais que combinam com a temática estabelecida.

A materialidade das cartas foi separada em três tipos: cartas de conteúdo, cartas de personagens e cartas especiais, contando também com o tabuleiro, o manual, a caderneta de respostas, dados e peões. As cartas de conteúdo e de personagens são semelhantes, ambas foram feitas no formato 6x10, com a cor que representa sua escola literária, preenchendo a moldura junto com os elementos que escolhemos para compor o projeto gráfico e um tom mais escuro da cor ao fundo da carta para respeitar o contraste com a fonte em branco.

**Figura 1:** Cartas de perguntas

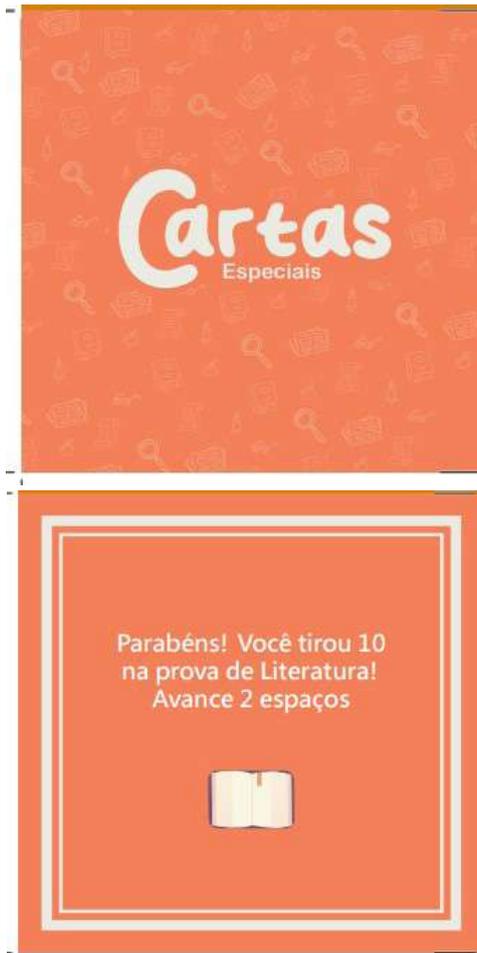


**Fonte:** acervo pessoal das autoras (2023)

Como foi pensado 12 perguntas para cada nível do jogo, todas as cartas possuem a numeração de ambos os lados centralizada em sua parte superior. No centro da carta se encontra o nome da escola literária que vai ser trabalhada e, logo abaixo, se encontra qual o nível de dificuldade da pergunta, todos esses elementos estão na fonte nice sugar, no tamanho 8pt, 18pt e 14pt respectivamente. De frente pode-se encontrar a questão que foi elaborada pelas integrantes na fonte Microsoft JhengHei UI, tamanho 8pt, centralizada na carta, com a página resposta indicada na lateral com a mesma fonte em tamanho 6pt.

As cartas especiais foram feitas no formato 6x6 e na parte de trás possuem os mesmos elementos utilizados anteriormente no projeto gráfico na cor bege claro, que é a mesma que compõem o fundo do tabuleiro. Para um destaque maior, utilizamos a cor laranja e o título “cartas especiais” também na fonte nice sugar, já na parte da frente encontra-se a mesma cor de fundo com uma moldura em bege claro e a ação que o jogador deve tomar na mesma fonte que usamos para as perguntas, dessa vez em tamanho 10pt, junto com o ícone de livro que faz referência a casa especial no tabuleiro, que possui a mesma arte.

**Figura 2: Cartas especiais**



**Fonte:** acervo pessoal das autoras (2023)

O tabuleiro, com tamanho final de 44cm x 57cm após ser colado no papel paraná, tem o fundo na

cor bege clara, com as fontes nice sugar e Microsoft JhengHei UI compondo o nome do jogo, na cor laranja. A composição de elementos no fundo é a mesma que foi usada em todos os projetos gráficos, desta vez na cor laranja claro. Usamos duas ilustrações no tabuleiro, em que personagens femininas aparecem lendo, pois consideramos que a ideia combinava com o conceito de literatura que o jogo busca trazer.

Para montar o tabuleiro, colamos o papel fotográfico em que foi impresso a arte no papel paraná, revestido em papel contact preto. Para a embalagem, usamos uma caixa em papel kraft, com um adesivo da marca do jogo colada na tampa.

❑ **Figura 3:** Tabuleiro



**Fonte:** acervo pessoal das autoras (2023)

Por fim, para o manual e caderneta de respostas, decidimos aplicar o bege claro como fundo e uma moldura laranja arredondada no miolo, utilizando a mesma fonte de título para as capas e a fonte sem serifa no texto, nos tamanhos 9pt e 12pt. Ambos foram impressos em sulfite, o manual em página única e a caderneta como livreto.

Para a disponibilização do produto, trabalhamos com a Atribuição Não-Comercial CC BY-NC do Creative Commons, a qual todos os usuários poderão remixar, criar, adaptar, distribuir ou transformar esse material, desde que não seja para fins comerciais ou lucrativos. Esse tipo de licença exige que os devidos créditos sejam atribuídos ao grupo e, também, solicita que sejam indicadas as alterações realizadas no projeto pelos usuários que desejem fazer o uso desse material.

Optamos por esse tipo de licença, visto que o projeto enquanto REA funciona nos mais diversos âmbitos escolares, sendo assim cada professor ou grupo de alunos que desejar utilizar o projeto poderá encontrá-lo de maneira simples realizando uma melhor adaptação do produto ou até mesmo uma rápida aplicação. Ao final do texto, no apêndice A, disponibilizamos o QR Code que leva ao drive em que se encontra todo o material produzido.

#### ❑ 4. APLICAÇÃO DO PROJETO

Por fim, fizemos a aplicação do jogo em novembro de 2023, na escola Professora Margarida Lopes, em uma turma do primeiro ano do Ensino Médio.

Para a dinâmica do jogo funcionar, pedimos aos 17 alunos presentes que se dividissem em até seis equipes. Assim, eles se dividiram em quatro equipes com número variado e escolheram um representante para ler a carta sorteada.

Apesar de alguns entraves na hora de responder às perguntas das cartas, os alunos engajaram bastante o jogo e participaram ativamente da dinâmica. A professora nos informou que gostou bastante, uma vez que era uma atividade diferente para a sala de aula e que estimulava a revisão de conteúdos da disciplina.

No geral, acreditamos que o jogo seja mais efetivo para estudantes do terceiro ano ou de cursinho, já que essas turmas em geral estão mais focados nos vestibulares e no ENEM, então possui mais engajamento nos assuntos abordados no jogo.

## ▣ 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final, a professora nos deu um feedback quanto ao nosso projeto, declarando o sucesso da atividade, apesar de alguns fatores que contribuíram para a dificuldade dos alunos, tais como: agitação, pois era uma aula logo após o intervalo; tempo decorrido desde que eles estudaram o conteúdo, uma vez que eles tiveram contato com essas escolas literárias no começo do ano, então já tinham esquecido da maior parte da teoria.

A professora também acredita que o jogo é uma maneira leve e didática de abordar os conteúdos da disciplina e a sua disponibilização para que outros professores possam utilizar será grande auxílio pedagógico. Ainda, ela conclui que o momento ideal para aplicação do jogo é logo após os conteúdos serem trabalhados em sala de aula, enquanto eles estão com o conteúdo fresco na mente.

## ▣ REFERÊNCIAS

EDUCAÇÃO ABERTA. Recursos Educacionais Abertos (REA): Um caderno para professores. Campinas, SP: Educação Aberta, 2011. Disponível em: <<http://www.educacaoaberta.org/>>.

LA CARRETTA, Marcelo. Um Campo Reticulado, Meebles, Itens, Desafios e três Design Tricks a gosto: Quest 3x4, método para criação de jogos de tabuleiro. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 16., 2017, Curitiba - PR. Anais... Curitiba: SBGames, 2017, p. 1076-1079.

\_\_\_\_\_. Como fazer jogos de tabuleiro: manual prático. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 17., 2018, Foz do Iguaçu - PR. Anais... Foz do Iguaçu: SBGames, 2018, p. 1621-1627.

## ▣ APÊNDICE A - QR CODE PARA OS ARQUIVOS DO JOGO



▣ **AUTORIA**

**Pietra Alexandra Faria**

Aluno de graduação, Comunicação Social - Produção Editorial, Universidade Federal de Santa Maria  
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3200349247454085>

**Ana Cleide Santiago de Lima**

Aluno de graduação, Comunicação Social - Produção Editorial, Universidade Federal de Santa Maria  
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7010655148998236>

**Anna Claudya da Silva**

Aluno de graduação, Comunicação Social - Produção Editorial, Universidade Federal de Santa Maria  
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3476145381917117>

Submetido em: 4 de março de 2024. Aprovado em: 17 de julho de 2024.

# AGRADECIMENTOS

A equipe editorial agradece a todas as pessoas que de algum modo contribuíram para a realização da 13ª edição da *O QI - Revista Experimental do Curso de Produção Editorial*. Em especial, registramos nosso reconhecimento aos autores desta edição, bem como aos avaliadores que participaram ativamente deste processo.

Os agradecimentos se estendem à coordenação do curso de Produção Editorial, pelo suporte pedagógico para a realização da disciplina; ao Departamento de Ciências da Comunicação, pelo apoio e suporte institucional. À Coordenadoria de Ações Educacionais da UFSM (CAED) e ao Sistema de Identificação de Cores ColorADD, que tornam essa revista acessível ao público, difundindo o conhecimento técnico-científico.

Agradecemos especialmente o empenho de todos os membros das equipes editoriais que compõem a *O QI* deste ano, reconhecendo o esforço e a dedicação da Equipe de Gestão, Planejamento e Projeto Gráfico, Revisão, Acessibilidade, Audiovisual e Redes Sociais/Site, pois mesmo em meio às adversidades deste ano, cada um destes grupos trabalhou em conjunto permitindo a publicação deste projeto. Finalmente, agradecemos a Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>a</sup> Cláudia Regina Ziliotto Bomfá que auxiliou cada uma das equipes em suas demandas e instruiu toda a turma durante as etapas desta disciplina de Projeto Experimental em Revistas Científicas.

A *O QI: Revista Experimental do Curso de Produção Editorial* é um periódico que, assim como o camaleão, mascote de PE, se molda a diferentes ambientes. Por isso, sempre provoca e sugere novas propostas para seu dossiê temático. Então, convidamos você para ficar de olho nos próximos lançamentos e conferir as novidades de outras edições em nossas redes de divulgação, tanto no site institucional da UFSM quanto em nosso Instagram. Como camaleão, não sabemos qual será nossa próxima mudança, mas com certeza suas produções acadêmicas e profissionais têm espaço em nossa revista!

■ Contato

✉ [revista.oqi@ufsm.br](mailto:revista.oqi@ufsm.br)

📷 [@revistaoqi](https://www.instagram.com/revistaoqi)

▶ [youtube.com/@oqi-revistaexperimental](https://www.youtube.com/@oqi-revistaexperimental)

🌐 [ufsm.br/midias/experimental/revista-o-qi](http://ufsm.br/midias/experimental/revista-o-qi)

CHAMADA  
PARA  
AUTORES

# TURMA DE 2024

## ▪ Editora Chefe



Prof.ª Dr.ª Cláudia Regina  
Ziliotto Bomfá

## ▪ Gestão Editorial



Anna Claudya da Silva



Ariane Marçola



Isabel Dos Santos Rita



Laura de Vargas

## ▪ Preparação e Revisão



Ana Cleide  
Santiago de Lima



Fernanda Rodrigues  
de Quadros



Giovana Fernandes  
Moreira Silva



Larissa Nobrega  
Pereira Tavares



Laura Turczinski Kinn



Maria Eduarda  
da Costa Levy

## ▣ Projeto Gráfico



Amanda Conceição  
de Sousa



Ana Lise Barbosa Soares



Eduardo Prates Macedo



Gisele Biserra Pereira Silva



Igor Euler Barbosa  
de Sousa



Laura Gutheil Bayer



Livia de Oliveira Cristino



Pietra Alexandra Faria

## ▣ Site



Gabriel Salgado Sarturi



Kaylane de Oliveira  
Fernandes



Valentina De David  
Antonio Sperandio

## ▣ Produção de Conteúdo para Web e Redes Sociais



Adriana Sarzi



Camila de Souza Aita



Gustavo Leme Damascena



Mayara Menezes  
de Queiroz



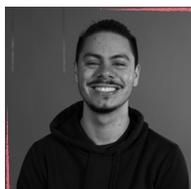
Rafael Corrêa Fernandes



Renan Cardoso da Rosa



Taiane Wendland de Souza



Vinícius Garcez Carvalho

## ▣ Acessibilidade



Ana Lia Suriano Godoy



Jamillys Vitoria  
Lima da Silva



Vitória Corrêa Brum



### ☑ Tiragem

200 cópias

### ☑ Papel

Supremo 250 g/m<sup>2</sup> (capa)

Couché brilho 120 g/m<sup>2</sup> (miolo)

### ☑ Tipografia

Nave (títulos)

Garamond Premier Pro (corpo)

### ☑ Impressão

Imprensa Universitária - UFSM

