



## Mudança de Cena: reflexões sobre a prática do design através de mecanismos pop-up e filmes pernambucanos

### *Change of Scene: reflections about design practice through pop-up mechanisms and films from Pernambuco*

**Hélter Pessoa de Moura Melo, Universidade Federal de Pernambuco.**  
helter.melo@ufpe.br

**Isabella Ribeiro Aragão, Universidade Federal de Pernambuco.**  
isabella.aragao@ufpe.br

#### **Resumo**

O pop-up e o cinema são mídias que possuem seus próprios aspectos, de maneira independente. Aqui, no entanto, propomos o cruzamento de ambas, estimulando as correspondências que elas podem traçar a partir da criação de mecanismos pop-up sobre filmes pernambucanos. Por meio de uma pesquisa teórico-prática que utilizou o *project-grounded research* (Findeli *et al.*, 2008) como método embasador de seu desenvolvimento, discutimos a importância do experimental e do sensível na prática do design. Os resultados apontam como novas possibilidades interpretativas surgem quando propostas projetuais assumem a abertura de potencializar diferentes construções poéticas e de significado a partir de um ponto comum, indo de encontro a um design controlador, planejador e dito neutro.

**Palavras-chave:** Mecanismos pop-up, Cinema pernambucano, Prática do design, Sensível, Experimental.

#### **Abstract**

*Pop-up and cinema are media that have their own aspects, independently. Here, however, we propose the intersection of both, stimulating the correspondences that they can draw from the creation of pop-up mechanisms on movies made in Pernambuco. Through a theoretical-practical research that used the project-grounded research (Findeli *et al.*, 2008) as basis method of its development, we discuss the importance of the experimental and the sensitive in the practice of design. The results point out how new interpretative possibilities arise when project proposals assume the openness of potentializing different poetic and meaning constructions from a common point, going against a controlling, planner and so-called neutral design.*

**Keywords:** *Pop-up mechanisms, Pernambuco cinema, Design practice, Sensitive, Experimental.*



## Introdução

Assim como a vida, a prática do design é dinâmica e flexível às variáveis dos contextos com as quais se envolve. No entanto, inserida numa sociedade que crescentemente valoriza a diversidade e a polivalência, é paradoxal a insistência de uma prática do design que tenda a planificar suas próprias complexidades, reforçando processos pré-moldados como caminhos universais e irrefutáveis, apoiados em preceitos como a individualidade, a objetividade e a neutralidade. A diversidade inicialmente possível desse processo se torna, portanto, uma possibilidade longínqua que reforça sistemas ou discursos hegemônicos e que descarta outras práticas e abordagens de maneira premeditada.

Indo na contramão dessa perspectiva, neste artigo buscamos somar aos esforços existentes em refletir sobre outros caminhos – como em Alencar e Neczyk (2022), Leal (2020) e Meyer (2010), tomando a perspectiva de um design que se situa, que carrega consigo os traços de quem o produz, que valoriza a experimentação, que leva em conta as nossas subjetividades e que entende a multiplicidade como potência realizadora e não como um empecilho restritivo.

Para isso, trazemos um recorte da monografia também intitulada *Mudança de Cena* (Melo, 2023), desenvolvida por Hélder como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design pela UFPE, sob orientação de Isabella – respectivos primeiro e segundo autores deste artigo, como maneira de refletir na prática essas questões. Nela, através do método *project-grounded research* (Findeli *et al.* 2008), os mecanismos pop-up e o cinema pernambucano são protagonistas de uma pesquisa interdisciplinar em que se estabelece uma relação intertextual na qual o experimental e o sensível se desdobram de maneira teórico-prática. Essas dimensões emergem tanto como reflexões de grande importância para as duas mídias envolvidas, como para o próprio entendimento do papel que possuem em colaborar com a teoria, a prática e o ensino do design.

Envolta pelas afeições pessoais ao pop-up e ao cinema pernambucano já existentes pelo primeiro autor, a pesquisa que aqui descrevemos também é em grande parte o reflexo das vivências compartilhadas em disciplinas como *Experimentações e Tendências Tipográficas* (Aragão, 2021), *Design de Superfície* (Vasconcelos, 2022) e *Sistemas Estruturais Aplicados ao Design*, do próprio Bacharelado em Design da UFPE. Elas se tornaram um espaço estimulador, de mergulho no nosso próprio fazer e de reflexão sobre as possibilidades da nossa prática profissional a partir dessas experiências.

Não utilizamos aqui o termo *experimental* em seu sentido mais usual, diretamente relacionado a *experimento*, numa perspectiva em que a pessoa pesquisadora se volta a definir formas de controle sobre um determinado objeto de estudo, a partir das variáveis que selecionou previamente (Gil, 2002). Num caminho contrário, *experimental* aqui se conecta de maneira mais forte a *experiência*, como uma abordagem que dá espaço à abertura e à disposição no processo projetual e de pesquisa, estimulando a multiplicidade dos seus resultados (Larrosa, 2015). *Intertextualidade*, por sua vez, é aqui entendido através da perspectiva de Kristeva (2005), tomando o processo poético e dinâmico entre as mídias envolvidas como um "mosaico de citações, como ponto de encontro e de interação de vários textos" (Araújo, 2020, p. 153).

Em interlocução com as questões levantadas por Oliveira e Waechter (2022), Larrosa (2015), Pallasmaa (2013), Ibarra (2021), Ostrower (1987) e Sennett (2021), é com *Mudança de Cena* que trazemos uma reflexão sobre as possibilidades práticas nos processos de design, das possíveis lacunas e potências e os caminhos daí decorrentes. Para tal, primeiramente explicitamos de forma sucinta a pesquisa desenvolvida e exemplificamos o processo projetual de criação dos mecanismos pop-up de um dos filmes selecionados – *Amor, Plástico e Barulho* (2013). Posteriormente, discutimos o experimental e o sensível nesse processo, almejando inspirar pesquisas e práticas que levem esses aspectos em consideração.

### ***Mudança de Cena e sua fase transdisciplinar***

Os mecanismos pop-up são, em sua maioria, o resultado da manipulação feita com papel que utiliza da energia gerada pelo leitor, ou pelas páginas onde estão anexados, para explorar diferentes efeitos expressivos. Luteran *et al.* (2018, p. 45) descrevem o pop-up como "uma topografia de narrativas a partir de efeitos de profundidade e de proximidade física, gerando uma tridimensionalidade no olhar do sujeito leitor". É o papel como plano de fundo, assim como personagem dos recortes, colagens e dobraduras que materializam essas estruturas.

Do outro lado, o cinema produzido no estado de Pernambuco é uma pulsante expressão cultural do espaço e do povo a que faz referência. Figueirôa (2015, p. 27) o caracteriza como um conjunto diverso de "filmes que buscam dialogar com o novo, rompem barreiras estético-ideológicas e fomentam uma inquietação que encontra eco por onde passam". É o cinema como reflexo genuíno do seu entorno, assim como expressão autêntica de quem o faz.

Embora haja claras diferenças entre os mecanismos pop-up e o cinema pernambucano, *Mudança de Cena* focou em estimular os pontos de encontro possíveis entre eles. Essas pontes dialógicas se tornaram, então, o pontapé da pesquisa, com o objetivo principal de explorar a criação de mecanismos pop-up sobre filmes pernambucanos e discutir por meio dessa relação intertextual a importância do experimental e do sensível nesse processo.

Com características qualitativa, pragmática e fenomenológica, a pesquisa teve como base o *project-grounded research* (Findeli *et al.*, 2008) e foi realizada em quatro etapas principais: *fundamentação*, *contextualização*, *implementação* e *discussão*. Enquanto a primeira e a última etapas se relacionaram mais fortemente às questões teóricas e interdisciplinares entre os mecanismos pop-up e o cinema pernambucano, as duas centrais se caracterizaram pela própria fase transdisciplinar do objetivo traçado.

A *contextualização* compreendeu atividades com o objetivo de situar o pop-up e o cinema pernambucano ao contexto local da pesquisa através de visitas a livrarias locais, da sondagem de materiais gráficos em lojas locais, do visionamento de filmes pernambucanos, de visitas à Cinemateca Pernambucana e de experimentações com mecanismos pop-up básicos. A *implementação*, por sua vez, compreendeu a realização de análises fílmicas poéticas das obras selecionadas (Gomes, 2004) e posterior experimentação na criação de mecanismos pop-up a partir dos apontamentos das análises realizadas anteriormente.

As análises filmicas foram compostas pelo visionamento livre dos filmes e registro das suas informações gerais, seguido de duas fases: *desconstrução* e *reconstrução*. Na *desconstrução*, as obras foram visionadas de maneira cenográfica e sequencial e decompostas em sequências, das quais uma delas foi escolhida e descrita a partir de seus elementos visuais e sonoros. Posteriormente, na *reconstrução*, as principais sensações (calor, frieza, rugosidade, força...), sentimentos (raiva, desgosto, repulsa, alegria...) e sentidos (a obra diz sobre/faz pensar algo...) das sequências descritas foram apontados, traçando um paralelo com as possíveis razões de seus efeitos expressivos em cena (Gomes, 2004).

Dessa maneira, a partir dos efeitos poéticos apontados e dos aspectos subjetivos de quem realizou a análise, tornou-se possível especular as possíveis estratégias de criação das obras. Ou seja, fazer o percurso inverso, pensando no modo como as sensações, os sentimentos e os sentidos identificados nas sequências dos filmes foram construídos por meio dos elementos visuais e sonoros anteriormente descritos na análise filmica.

Enquanto as análises filmicas objetivaram entender os principais elementos de expressão poética dos filmes, as experimentações com mecanismos pop-up buscaram gerar um processo pessoal de imersão corporal e sensória no levantamento das suas diferentes possibilidades construtivas, até que se pudesse compor um artefato intertextualmente relacionado às obras analisadas. Em outras palavras, a consciência das estruturas narrativas dos filmes e de que forma a expressividade por elas geradas é materializada (efeitos dramáticos, expressão da linguagem, ações, sensações) somou aos processos de experimentação com mecanismos pop-ups, com a intenção de conectar as propostas de engenharia de papel desenvolvidas aos filmes, referenciando-os.

Para a pesquisa foram selecionados os filmes *Amores de Chumbo* (2017), por Tuca Siqueira; *Amor, Plástico e Barulho* (2013), por Renata Pinheiro; *Bacurau* (2019), por Kleber Mendonça Filho e Juliano Dornelles; *Tatuagem* (2013), por Hilton Lacerda; e *Ventos de Agosto* (2014), por Gabriel Mascaro. Para entender na prática como aconteceu a *implementação*, e as ferramentas nela utilizadas, descrevemos a seguir o processo e os resultados projetuais de um dos filmes.

### *Amor, Plástico e Barulho*

*Amor, Plástico e Barulho* (2013) acompanha a vida de duas mulheres: Shelly, jovem dançarina que sonha em ser cantora, e Jaqueline, cantora já experiente em declínio de carreira. Ambas fazem parte da mesma banda de brega e as suas relações se inserem numa cena musical sensual e romântica da periferia do Recife (Figura 1). Num contexto local de negócios musicais que as desvalorizam, recheado de relações pessoais frágeis e descartáveis, Shelly e Jaqueline (antes rivais) percebem as semelhanças que possuem, o que poderiam ter feito em suas vidas e o que ainda podem fazer (Amor [...], 2018).

Figura 1: Maeve Jinkings, Nash Laila e Everton Gomes em *Amor, Plástico e Barulho* (2013).



Fonte: Antônio Melcop/Divulgação.

Da sequência do filme escolhida foram apontadas as *sensações* de calor, efervescência e contraste entre brilho/fosquidez; os *sentimentos* de apreciação, alívio e anseio; e o *sentido* de força através da relação de apoio entre Shelly e Jaqueline, de gerações artísticas diferentes, porém com vivências semelhantes: ambas partilham dos amores e das dores de um contexto que é problemático, mas também complexo e instigante.

A partir dos resultados da análise fílmica foi possível iniciar a exploração de rascunhos em prol da criação e da experimentação com mecanismos pop-up. Dada a abertura necessária às surpresas no processo de experimentação, não houve um caminho restrito a se seguir nesta atividade. No entanto, a produção de desenhos e *storyboards* foi utilizada como apoio no planejamento das ideias que surgiram, enquanto o desenvolvimento de *dummies* – modelos de baixa fidelidade (Birmingham, 2019), foram utilizados para testar ideias de mecanismos.

O registro dessas atividades ocorreu principalmente através de um caderno de anotações, utilizado desde a *contextualização*. Inspirado nos projetos de Leal (2020) e Silva (2019), o caderno serviu como um centro reunidor de anotações, colagens, rascunhos e outras produções desse processo, residindo a ele um importante papel de materialização de parte das subjetividades envolvidas nas etapas transdisciplinares, agregando e conectando ideias, estimulando novas possibilidades (Figura 2).

Com suporte e pontos de partida, tornou-se possível iniciar propriamente a produção dos rascunhos, inicialmente de maneira livre e posteriormente direcionando-os à criação dos mecanismos pop-up, até se obter uma versão aparentemente promissora. Nesse processo, as sensações, sentimentos e sentidos pontuados através da análise fílmica foram frequentemente retomados, como maneira de reforçar as pontes de intertextualidade entre as duas mídias.



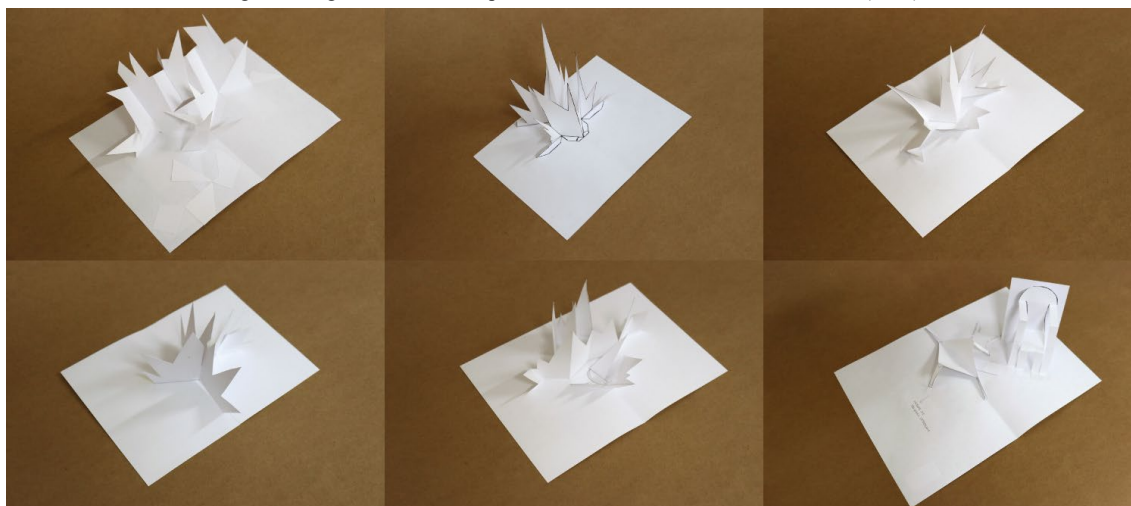
Figura 2: Alguns dos registros do processo, presentes no caderno de anotações.



Fonte: Autores.

Após a seleção de uma ideia promissora, a experimentação na construção de mecanismos pop-up pôde ser iniciada. No caso de *Amor, Plástico e Barulho* (2013), no período aproximado de 2 meses, 2 ideias foram selecionadas e 25 *dummies* foram produzidos (Figura 3) até ser possível obter uma versão mais refinada e funcional quanto à estrutura de papel proposta. Um processo longo, de tentativas falhas, com reajustes constantes e realizado totalmente de maneira manual. Somente após a obtenção da última versão produzida nesse prazo é que foi possível partir para o processo de criação de moldes digitais, acrescentar cores e ilustrações a eles e permanecer refinando empecilhos de montagem dos mecanismos que insistiram em aparecer nos diversos testes manuais posteriores, que continuaram sendo necessários.

Figura 3: Alguns dos *dummies* produzidos sobre *Amor, Plástico e Barulho* (2013).

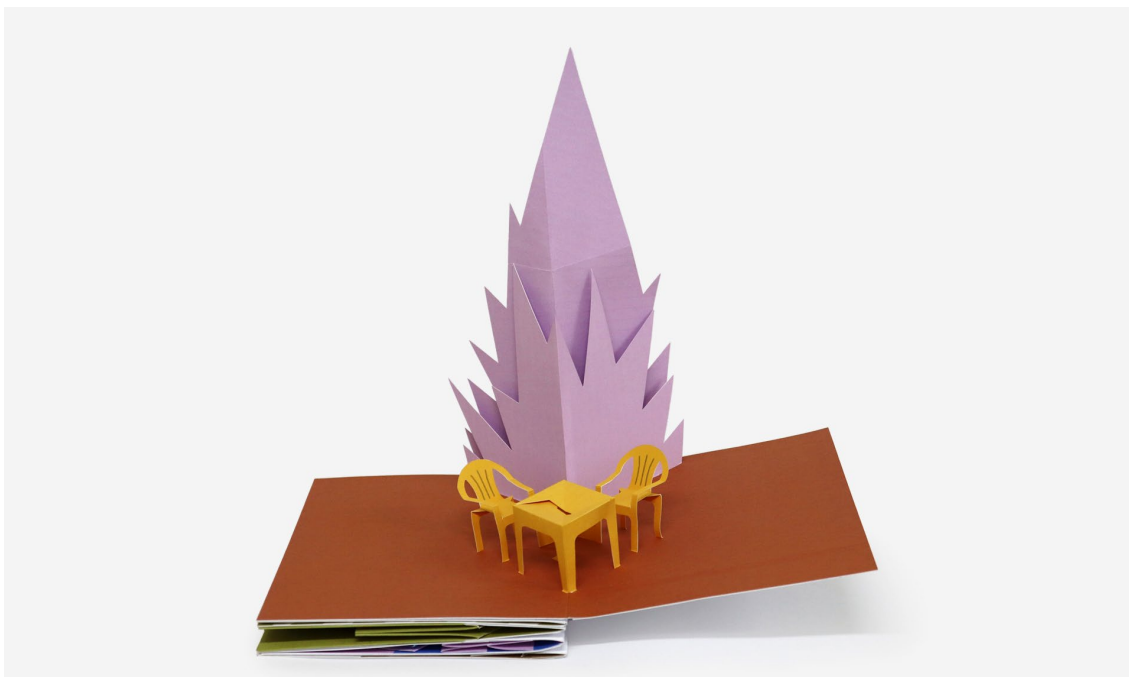




Fonte: Autores.

Os mecanismos finais provenientes desse processo exploram de maneira metafórica a relação das duas protagonistas do filme ao evidenciar o entendimento e o apoio entre ambas, num processo de identificação das semelhanças das vivências artísticas no contexto em que vivem (Figura 4). Os sentimentos de *apreciação* e *alívio* que envolvem as personagens na sequência foram explorados através dos mecanismos que compõem a mesa e as cadeiras, comuns em bares brasileiros, como uma representação de um momento em que, para elas, é possível parar e espairecer dos problemas e desgastes enfrentados no cotidiano. As sensações de *calor* e *efervescência* são reforçadas pela utilização de cores quentes, enquanto a sensação de *contraste* é feita por meio da escala entre os mecanismos amarelos e lilás, que simbolizam os problemas e desigualdades no anseio à fama e à valorização profissional que elas desejam, como uma explosão gigantesca que é deslumbrante, mas também atormentadora.

Figura 4: Fólio final, com mecanismos pop-up sobre *Amor, Plástico e Barulho* (2013).



Fonte: Autores.

Essa sequência de etapas também ocorreu de maneira semelhante com os outros quatro filmes selecionados e os resultados finais foram reunidos em um invólucro (Figura 5 e Figura 6). Conectados lateralmente e dobrados como o miolo de um livro, os fólios com os mecanismos pop-up resultantes sugerem tanto uma leitura individual, acionando-os um por vez (na ordem em que foram unidos), como uma leitura total, acionando todos os mecanismos de uma só vez, criando um panorama simbólico dos filmes pernambucanos a que faz referência (Figura 7).

Figura 5: Invólucro de *Mudança de Cena* fechado.



Fonte: Autores.

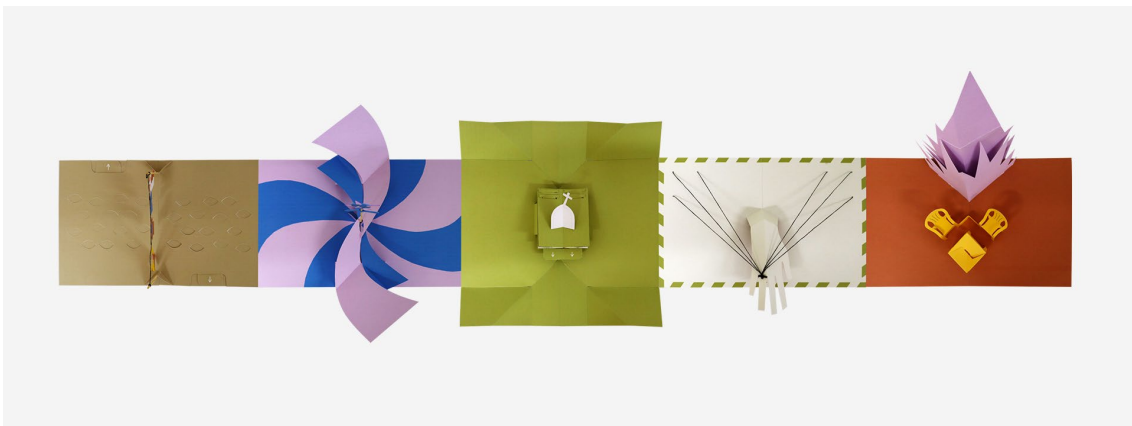


Figura 6: Invólucro de *Mudança de Cena* aberto.



Fonte: Autores.

Figura 7: Todos os mecanismos pop-up finais de *Mudança de Cena* desdobrados.



Fonte: Autores.

## Os papéis do processo experimental

O processo projetual, reflexivo e de aprendizado a partir do qual se construiu *Mudança de Cena* evidencia a importância de destinarmos conscientemente um espaço à experimentação nas práticas do design, aqui especialmente relacionadas ao design gráfico. A valorização de uma relação explícita entre teórico e prático/prático e teórico (buscando fugir da binariedade dos termos, mas entrelaçando as colaborações de ambos) também auxilia em distanciar a noção do processo projetual e de pesquisa como algo linear, premeditado ou sob total controle. Nesse sentido, Ostrower (1987) alerta para a romantização que há quando pensamos nos processos criativos como um conjunto de instantes aleatórios de inspiração, desvinculados de toda elaboração e esforço que certamente já estava em curso para propiciar essa "inspiração".

Nesse sentido, a contribuição do *fazer*, e destacamos aqui o *fazer manual*, pode propiciar outras dimensões interpretativas, de decisão e de ação.



[...] as mãos e o corpo produzem ideias claramente distintas às da cabeça. Estas tendem a ser ideias conceituais, intelectuais e geométricas, enquanto as primeiras geralmente projetam espontaneidade, sensualidade e tutilidade. A mão registra e mede o pulso da realidade vivenciada. (Pallasmaa, 2013, p. 120)

Expor-se à prática experimental é, portanto, reconhecer os limites existentes, entender os fracassos que surgem e dispor da perda do controle – que nunca existiu em sua totalidade: "[...] as máquinas que se quebram perdem o controle, ao passo que as pessoas fazem descobertas, deparam-se com acidentes propícios" (Sennett, 2021, p. 130).

Como apontam Findeli *et al.* (2008), numa pesquisa como *Mudança de Cena* é preciso olhar além dos resultados sem negligenciá-los, levando em consideração tanto as potencialidades teóricas quanto práticas decorrentes dela. É por isso que, nessa troca mútua e múltipla, aqui lançamos um olhar sobre o que precede o resultado final, discutindo alguns de seus aspectos anteriores como ponto de partida para refletir especialmente o papel do experimental e do sensível nessa prática.

À primeira vista, desconsiderar qualquer uma das etapas realizadas em *Mudança de Cena* seria como desestruturá-la intensamente, descaracterizá-la, visto o intrincamento que houve entre as ações e consequências de uma etapa sobre as outras. Na contramão de se apoiar em escolhas rígidas e caminhos inflexíveis, a construção dos mecanismos pop-up se deu numa perspectiva de exploração da diversidade e de disposição em trabalhar com ela. E é nesse sentido que o processo experimental foi levado em conta.

Se o experimento é genérico, a experimentação é singular. Se a lógica do experimento produz acordo, consenso ou homogeneidade entre os sujeitos, a lógica da experiência produz diferença, heterogeneidade e pluralidade. (Larrosa, 2015, p. 34)

A própria natureza do pop-up exala essa dimensão experimental. Por mais que os resultados finais dos mecanismos contenham uma elaboração e refino técnico necessários, não haverá pluralidade de ideias se não dispormos de uma abertura, no início desse desenvolvimento, que nos permita explorar as possibilidades do papel sem dividir atenção com um tecnicismo temporariamente desnecessário. Até mesmo os resultados finais carregam as evidências desse fazer, tanto nos fólhos como no invólucro apresentados, resguardando a intervenção humana em seu processo personalizado de montagem.

A mecanização dos processos, tão inerente ao design na sua relação com a industrialização e a reprodutibilidade de artefatos, não é totalizante nesse caso. A interferência manual na montagem dos mecanismos pop-up, com todas as particularidades pessoais e contextuais envolvidas, acrescenta o caráter manufatureiro também ao resultado final. A cada mecanismo reproduzido, uma série de fatores contextuais dessa produção ainda podem fugir do esperado e deixarão resquícios desses acontecimentos. Um exemplar não é industrialmente idêntico ao outro. É sutilmente – humanamente – distinto.

Por mais que tentemos seguir estritamente regras, não controlamos a vida. E a vida não segue as nossas regras. Onde há planejamento há ordem, mas também há caos. Por isso, é necessário prestar atenção às nuances que surgem enquanto esse processo nos conduz (Ibarra, 2021): "É um processo que se constrói na relação com o mundo. É um processo dialógico, de trocas, de correspondência" (*Ibid.*, p. 10).

O caderno de anotações, nesse contexto, tornou-se um recurso crucial para o andamento do processo experimental. Ele não só serviu como local de registro dos rumos da pesquisa, como também foi um estimulador de novas ideias a partir das relações que surgiram entre os elementos nele anexados.

De maneira semelhante aos *hypomnematas* descritos por Foucault (1992, p.135), o caderno serviu como "uma memória material das coisas lidas, ouvidas ou pensadas; [...] qual tesouro acumulado, à releitura e à meditação ulterior". Nessa escrita – pouco textual – do próprio designer em relação às situações que as etapas propunham, o registro cotidiano dos pensamentos e sentimentos que emergiram se tornou uma ação cíclica, da qual os registros seguintes puderam fluir de maneira natural e sincera, estimulando os próximos.

Colagens independentes criaram diálogos paralelos em uma mesma página. Desenhos de páginas anteriores deixaram marcas nas seguintes. Ações não planejadas geraram resultados inesperados que se desdobraram. O caderno se tornou, de forma material, uma ponte da passagem entre os aspectos interdisciplinares para os transdisciplinares da pesquisa, como um espaço aberto e progressivo da tentativa e do subjetivo. Ao folheá-lo, retornar às suas primeiras páginas é como se deparar com vários rastros de elementos estéticos e semânticos ainda brutos, como sementes de significação que germinariam posteriormente nos resultados obtidos. Outras sementes, não germinadas, ficaram pelo caminho, nutrindo o solo para que as demais se desenvolvessem.

Além disso, a produção dos diversos rascunhos e *dummies*, aqui brevemente descritos, não ocorreu em momentos pontuais de intensa realização e alta produtividade. Pelo contrário, exigiu uma elaboração mais lenta e quase diária, num contínuo diálogo com as ideias incubadas e suas mudanças ao longo do tempo.

A existência de prazos é comum em contextos projetuais e de pesquisa e *Mudança de Cena* não fugiu à regra, mas se tornou essencial alargar o espaço de tempo disponível às experimentações, de modo a permitir um envolvimento mais profundo que possibilitasse a emergência das sutilezas – conceituais e práticas – das ideias desenvolvidas. Há, portanto, uma necessidade de disposição e de resistência nesse processo sem a qual provavelmente as chances de se obter resultados mais interessantes seriam diminuídas.

Junto aos momentos de alegria, ao conseguir viabilizar um mecanismo, foi necessário lidar com os momentos de dor, com cortes nos dedos e mãos dormentes. Também foi necessário lidar com os momentos de estresse, em que nada se sucedia bem e que tudo aparentemente dava errado em cadeia. Esses momentos também fizeram parte dessa construção: "mesmo que o fabricante tenha uma ideia em mente, não é a partir dessas formas que ele cria a sua obra. É do seu envolvimento com os materiais" (Ingold, 2022, p. 41).

Nessa relação de envolvimento, três capacidades se demonstram importantes: ser capaz de promover saltos imaginativos, para reimaginar e reformatar os problemas quando estes se mostrarem intransponíveis; ter paciência, suspendendo temporariamente o desejo de fechar um ciclo de resultados imediatos e dialogar com outras possibilidades; e identificar-se com a resistência, não lidando com as dificuldades como oponentes diretos, mas como agentes participativos do processo (Sennett, 2021).



Para Pallasmaa (2013, p. 49), aprender uma habilidade é "antes de tudo, uma questão de mimese muscular corporificada adquirida por meio da prática, e não de instruções conceituais ou verbais". No entanto, Sennett (2021) destaca como a educação moderna nos induz a um caminho inverso, tendendo a evitar um aprendizado que nos exige repetição e rotina a longo prazo, por temor ao desestímulo.

A questão é que o temor ao desestímulo pode também gerar em nós o temor à frustração, distanciando-nos de imergir mais profundamente na prática em que estamos envolvidos e de nos entender nesse fazer. Nesse cenário, Alencar e Necyk (2022) defendem que um processo de criação mais engajador e diverso é realizado com *lentidão*, entendendo o termo como o

[...] tempo necessário para a maturação do processo prático-reflexivo entre mão e cabeça, à disposição para escuta das respostas da materialidade, à reincorporação de etapas passadas, ao aprendizado com resultados não esperados, à postura crítica em relação ao próprio processo. (Alencar; Necyk, 2022, p. 4192)

Necessitamos, portanto, de um "gesto de interrupção" que nos permita experienciar de forma plena o processo projetual, um caminho que

[...] requer parar para pensar, parar para olhar, parar para escutar, pensar mais devagar, olhar mais devagar, e escutar mais devagar; parar para sentir, sentir mais devagar, demorar-se nos detalhes, suspender a opinião, suspender o juízo, suspender a vontade, suspender o automatismo da ação, cultivar a atenção e a delicadeza, abrir os olhos e os ouvidos, falar sobre o que nos acontece, aprender a lentidão, escutar aos outros, cultivar a arte do encontro, calar muito, ter paciência a dar-se tempo e espaço. (Larrosa, 2015, p. 25)

## O sensível entra em cena (ou sempre esteve?)

No campo do design, muitas vezes imerso numa objetividade restritiva, levar em consideração a subjetividade do poder expressivo (aqui estabelecido através dos filmes e dos mecanismos pop-up) é um caminho para investigar as nuances da interação entre o público e as formas de representação propostas em um projeto. Sem o fator emocional a conta não fecha de fato. E mesmo que não se possa generalizar as descrições observadas, colocar as emoções nessa equação é um passo importante no entendimento de que considerá-las faz diferença.

Sob a ótica dos aspectos constitutivos, os mecanismos pop-up usualmente proporcionam a integração das esferas textuais e ilustrativas do livro, abrindo caminho a novos espaços exploráveis de interação (Cuadrado, 2018). Nessa imprevisibilidade interpretativa também residem as suas possibilidades expressivas.

Como defendem Luterman *et al.* (2018), quando interagimos com uma obra, os significados que dela apreendemos surgem por meio do nosso processo de interação com a sua materialidade. É por meio dela que se torna possível dar vazão a suas discursividades, envolvidas com os lugares e acontecimentos que nos constroem como seres sociais. Uma mídia, portanto, com todas as suas peculiaridades contextuais, torna-se ponte para a passagem das sensações, sentimentos e sentidos intencionados por quem a produziu e aqueles realmente gerados em quem a experienciou (Pereira, 2019).

Tendo em vista essas questões (e não necessariamente se detendo aos mecanismos pop-up), as decisões presentes em resultados projetuais possuem as suas razões, mas não deixam de ser



intenções, planejamentos parciais, potencialidades buscadas. Todas serão completadas na própria interação com o leitor, entre a sua própria subjetividade e a obra. Aqui, o explícito vácuo do controle das possibilidades interpretativas torna os mecanismos pop-up ainda mais atrativos. Essas estruturas abrem "espaço para a poética da imagem, e tudo nela enuncia, significa" (Paiva, 2010, p. 95).

Gomes (2004), ao descrever as análises filmicas poéticas, aponta três dimensões à compreensão de um filme: os meios, as estratégias e os efeitos.

Meios são recursos ou materiais que são ordenados e dispostos com vistas à produção de efeitos na apreciação. Estratégias são tais meios enquanto estruturados, compostos e agenciados como dispositivos de forma a programar efeitos próprios da obra. Os efeitos são a efetivação de meios e estratégias sobre a apreciação, são a peça cinematográfica enquanto resultado, enquanto obra. (Gomes, 2004, p. 9)

Levando em consideração os filmes trabalhados em *Mudança de Cena*, em comparação ao resultado final produzido, também é possível traçar um paralelo entre os mecanismos pop-ups e essas dimensões. Enquanto os papéis, palitos, barbantes, ilustrações, invólucro e outros recursos utilizados no artefato seriam os meios, as maneiras às quais eles se dispõem representariam as suas estratégias. Os efeitos se desdobrariam, portanto, na apreciação do artefato, na própria interação com quem o lê.

Da mesma maneira que os filmes também possibilitam diferentes interpretações, no caminho contrário a uma objetivação restritiva, *Mudança de Cena* potencializa a criação de novas narrativas a partir dos efeitos gerados pelos mecanismos. Nem toda pessoa que acionar os fólios e se deparar com as suas estratégias terá necessariamente assistido aos filmes que eles referenciam, nem tampouco partirá das mesmas visões de mundo e de experiência de quem os criou. Até mesmo as pessoas que assistiram aos filmes e reconhecerem as referências de maneira mais direta podem construir outras narrativas a partir dos elementos conhecidos; "[...] o processo de interpelação promovido pelo livro pop-up se ancora em um jogo imagético a partir do qual imagens tridimensionais do livro se relacionam com imagens de vida do sujeito leitor, produzindo sentidos diversificados" (Luterman *et al.*, 2018, p. 43). Neste espaço fluido de significação, as construções simbólicas dos mecanismos ora beiram referências abrangentes, que remetem a conceitos amplamente conhecidos, ora se deixam levar pela possibilidade do acaso, pela multiplicidade do que é instigante, pelo desvelar do aparentemente desconhecido.

Oliveira e Waechter (2022, p. 15) também destacam como essa abordagem probabilística é um caminho dialógico com a multiplicidade interpretativa, completando a significação das obras com os próprios leitores, num sentido contrário às concepções de "correspondências de significado tradicional" que buscam ter o controle (por parte de quem cria) sobre os efeitos (por parte de quem aprecia). Os autores ainda apresentam o entendimento do livro como evento, situando a sua construção semântica nos diversos fatores contextuais que o envolvem nesse processo de desenvolvimento. Assim sendo, a leitura dos mecanismos pop-up se transforma, para cada pessoa, " [...] num processo de releitura, pois o olhar, o tangível, a escuta se tornam parte ativa da proposta que não será 'lúdica' no sentido limitadamente infantil, mas será 'narrativa', 'semiótica', 'cultural'" (D'angelo, 2013, p. 35).

Visto por outro ângulo, também estão em jogo nesse processo as intenções, construções e vivências de quem criou o próprio artefato. Por mais que quem cria se camufle num véu ilusório ou tente se distanciar ao máximo de um envolvimento explícito, não há neutralidade em sua produção (Oliveira; Waechter, 2022). Para Ostrower (1987, p. 85), esta questão perpassa pelo nosso próprio contexto cultural, para o qual "parece que não existe a experiência sensorial para o homem. Só se admitem como válidos e 'reais' aqueles relacionamentos que conduzem as definições e a conceituações". Seguindo esse caminho é que, infelizmente, algumas questões centrais do nosso fazer podem acabar sendo fragilizadas, como a importância da vinculação entre a habilidade técnica e a imaginação, a nossa realidade tangível e o orgulho pelo próprio trabalho (Sennett, 2021).

Pallasmaa (2013) destaca como as dimensões instrumentais de um ofício são normalmente encaradas na prática de modo bastante racional e teorizadas, mas estas coexistem com as nossas dimensões existenciais, integradas em nossa própria identidade, senso ético, experiências e senso pessoal de missão. Desenvolver os mecanismos pop-up, assim como todas as suas atividades precedentes, deu-se na construção do diálogo com essa materialidade. Lidar com esses recursos também foi lidar pessoalmente com esse processo. Recortar os papéis também foi aparar as dúvidas surgintes. Dispor os mecanismos nos fôlios também foi entender o próprio aspecto corporal nos espaços anteriormente experienciados e a sua relação nesse fazer, numa construção progressiva.

Entender os ganhos e as perdas desse processo também é se entender na gestão de nossas próprias relações sociais, pois os desafios que a materialidade nos propõe nos guia a lidar com as incertezas, ambiguidades, resistências, antecipações e revisões inerentes também à nossa dimensão pessoal e inter-relacional (Sennett, 2021).

Assim como o próprio viver, o criar é um processo existencial. Não abrange apenas pensamentos nem apenas emoções. Nossa experiência e nossa capacidade de configurar formas e de discernir símbolos e significados se originam nas regiões mais fundas do nosso mundo interior, do sensorio e da afetividade, onde a emoção permeia os pensamentos ao mesmo tempo que o intelecto estrutura as emoções. (Ostrower, 1987, p. 56)

Para nós, os mecanismos pop-up e os filmes resgatam, tanto no fazer como na apreciação, uma abertura sensorial e imaginativa que amplia as nossas perspectivas, conectando-nos a nós mesmos. Não trazem de volta a criança que já não somos, mas reativam dela a disposição em deixar-se afetar, em especular sem temor, em insistir e se reformular. Ações às quais cotidianamente tendemos tanto a negligenciar.

## Considerações finais

*Mudança de Cena* é o resultado de um processo dialógico entre o prático e o teórico, dando luz às questões do fazer e do sentir através de uma trama projetualmente protagonizada pelos mecanismos pop-up e os filmes pernambucanos.

O *project-grounded research* e suas características fenomenológica e qualitativa potencializaram o desenvolvimento de um processo flexível, dando abertura às possibilidades e revisões inesperadas. As atividades realizadas não funcionaram apenas como pontos de ação independentes e sequenciais em prol de um único resultado final, mas como uma progressão interde-



pendente, cumulativa e multiforme, gerando diferentes resultados a partir das contextualidades relativas ao objetivo principal definido.

Os resultados obtidos e as discussões que levantamos reafirmam, portanto, a importância que as atividades contextualizadoras e experimentais possuem no processo projetual de produção dos mecanismos pop-up, colaborando em evidenciar os caminhos plurais e sutis da expressividade presente nas relações intertextuais traçadas com os filmes.

Quanto às práticas profissionais, destacamos as contribuições que esta pesquisa pode oferecer aos processos projetuais no design, ressaltando – e demonstrando – a importância que há no situamento dos contextos em que uma problemática é encarada.

No que tange ao ensino do design, os próprios processos construtivos dos mecanismos pop-up podem fazer parte do currículo de disciplinas, inseridas em experiências como as relatadas por Aragão (2021) e Vasconcelos (2022). Nessas e em outras propostas em que o caráter experimental é evidente, o pop-up e as suas ferramentas construtivas podem ser utilizados como um recurso pedagógico e uma ponte transdisciplinar, estimulando um processo experimental que subverte a lógica hegemônica na sua prática (Alencar; Necyk, 2022).

As novas possibilidades que emergem ao se dar mais espaço ao caráter experimental durante o processo de design reafirmam a necessidade de não negligenciar esta etapa e todos os desdobramentos que ela pode potencializar. Além disso, soma na reflexão sobre os pontos de vista que entendem as nossas produções como práticas situadas e multi-interpretáveis. Perspectivas que encaram nós mesmos como profissionais distantes da neutralidade, seres sociais e subjetivos, dispostos a lidar com as frustrações de nossos processos e nos revisar junto a eles.

## Referências

ALENCAR, Ana; NECYK, Barbara. Processos lentos experimentais: estímulos à prática-reflexiva no ensino contemporâneo de design gráfico, p. 4187-4205. In: **Anais do 14º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**. São Paulo: Blucher, 2022.

AMOR, Plástico e Barulho. In: **Cinamateca Pernambucana**. 2018. Disponível em: <http://cinematecapernambucana.com.br/filme/?id=3133>. Acesso em: 12 mar. 2024.

ARAGÃO, Isabella Ribeiro. Experimentação e tendências tipográficas: uma experiência de ensino remoto de uma disciplina prática durante a pandemia de Covid-19, p. 630-647. In: **Anais do 10º CIDI | Congresso Internacional de Design da Informação, edição 2021 e do 10º CONGIC | Congresso Nacional de Iniciação Científica em Design da Informação**. São Paulo: Blucher, 2021.

ARAÚJO, Renata Lopes. **Breve discussão sobre a intertextualidade**. Lettres Françaises, [online], v. 21, n. 2, p. 151-166, 2020.

BIRMINGHAM, Duncan. **Pop-up design and paper mechanics**: how to make folding paper sculpture. Castle Place: GMC Publications, 2019.

CUADRADO, Alfonso. **Arqueología de la interactividad**: el libro móvil y pop-up como antecedente de los videojuegos. Artnodes, [online], n. 21, p. 119-126, 2018.



D'ANGELO, Biagio. **Entre materialidade e imaginário**: atualidade do livro-objeto. *Ipotesi*, Juiz de Fora, v. 17, n. 2, p. 33-44, 2013.

FOUCAULT, Michel. A escrita de si. *In: O que é um autor?* Lisboa: Passagens, p. 129-160, 1992.

FIGUEIRÔA, Alexandre. A febre do cinema. *In: Continente*, Recife, n. 106, p. 27, 2015.

FINDELI, Alain; BROUILLET, Denis; MARTIN, Sophie; MOINEAU, Christophe; TARRAGO, Richard. Research through design and transdisciplinarity: a tentative contribution to the methodology of design research, p. 67-91. *In: Swiss Design Network Symposium*. Berna, 2008.

211

GOMES, Wilson da Silva. **A poética do cinema e a questão do método na análise fílmica**. Significação, Curitiba, v. 21, n. 1, p. 85-106, 2004.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

IBARRA, María Cristina. **Design como correspondência**: antropologia e participação na cidade. Recife: Editora UFPE, 2021. E-book.

INGOLD, Tim. Os materiais da vida. *In: Fazer*: antropologia, arqueologia, arte e arquitetura. Petrópolis: Vozes, p. 35-53, 2022.

KRISTEVA, Julia. **Introdução à semanálise**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

LARROSA, Jorge. **Tremores**: escritos sobre experiência. Tradução: Cristina Antunes e João Wanderley Geraldi. Belo Horizonte: Autêntica, 2015.

LEAL, Leopoldo. **Processo de criação em design gráfico**: pandemonium. São Paulo: Senac, 2020.

LUTERMAN, Luana Alves; FIGUEIRA-BORGES, Guilherme; SOUZA, Agostinho Potenciano de. **Análise discursiva da tridimensionalidade do livro pop-up**. *Entrepalavras*, Fortaleza, v. 8, n. 2, p. 39-54, 2018.

MELO, Hélder Pessoa de Moura. **Mudança de Cena**: o experimental e o sensível através de pop-ups sobre filmes pernambucanos. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2023.

MEYER, Guilherme Corrêa. **Reflexões sobre a caracterização da pesquisa científica e da prática profissional no design**. *Estudos em Design*, Rio de Janeiro, v. 18, n. 2, 2010.

OLIVEIRA, Gabriela Araujo Ferraz; WAECHTER, Hans da Nóbrega. A dimensão semântica da configuração do livro, p. 287-303. *In: Anais do 14º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design*. São Paulo: Blucher, 2022.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. Petrópolis: Vozes, 1987.

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

PALLASMAA, Juhani. O pensamento corporificado. *In: As mãos inteligentes*: a sabedoria existencial e corporalizada na arquitetura. Porto Alegre: Bookman, p. 109-125, 2013.





PEREIRA, Cláudia Sousa. **Literatura ao vivo**: o caso dos livros-objeto e a ativação do conceito de design literário. *Cultura*, [online], v. 38, 2019.

SENNETT, Richard. **O artífice**. Tradução: Clóvis Marques. Rio de Janeiro: Record, 2021.

SILVA, Amanda Christina Pereira Cabral. **O caminho de volta**: correspondência tipográfica. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2019.

VASCONCELOS, Othon. Experiências de ensino remoto em Design de Superfície: atividades para o engajamento no ambiente virtual, p. 3709-3735. *In: Anais do 14º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design*. São Paulo: Blucher, 2022.

## Sobre os autores

### Hélter Pessoa de Moura Melo

Designer, artista e pesquisador pernambucano, atua de maneira multidisciplinar especialmente relacionado com o design gráfico e o design editorial. Bacharel em Design pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), é interessado em explorar as possibilidades narrativas que os processos híbridos e experimentais de criação gráfica podem permitir, utilizando técnicas manuais como parte do seu trabalho e dessa investigação.

<https://orcid.org/0009-0001-7640-8972>

### Isabella Ribeiro Aragão

Designer, graduada em Desenho Industrial – Programação Visual e mestre em Design pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). É doutora em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de São Paulo (USP) com período sanduíche na Central Saint Martins da UAL, na Inglaterra. Atualmente é Professora Adjunta do Departamento de Design da UFPE, onde leciona nos cursos de graduação e pós-graduação em Design e colidera o Laboratório de Práticas Gráficas (LPG).

<https://orcid.org/0000-0002-4407-3565>