

# Literatura Beatnik: um estudo da linguagem gráfica empregada na criação de um livro-objeto

## *Beatnik literature: a study of the graphic language used in the creation of a book-object*

Alice Câmara da Rosa, Elizabeth Romani

design gráfico, livro-objeto, design editorial, literatura *beatnik*

O presente artigo descreve as etapas de desenvolvimento de um livro-objeto composto de textos selecionados de um dos ícones da literatura *Beatnik*, o autor William S. Burroughs (1914-1997). O projeto foi desenvolvido a partir da metodologia de Munari (1981) e das ferramentas compiladas por Lupton (2013). Esta pesquisa tem como objetivo discutir os meios de representação da linguagem gráfica no processo de criação editorial.

*graphic design, book-object, editorial design, beatnik literature*

*This article describes the development stages of a book-object composed of selected texts by one of the icons of the Beatnik culture, the author William S. Burroughs (1914-1997). The project was developed based on the methodology of Munari (1981) and the tools compiled by Lupton (2013). This research aims to discuss the means of representing the language in the process of editorial creation.*

## 1 Introdução

A literatura *Beatnik*, surgida nos Estados Unidos dos anos 1950, desponta como movimento literário graças à sua intensa expressividade e espontaneidade, e um desejo de quebrar as tradições da literatura de sua época.

O movimento *Beat*<sup>1</sup> foi marcado por intensa produção literária e aborda não somente discussões sobre sociedade, política e cultura estadunidenses, mas também a introspecção no próprio existencialismo dos artistas à época do Pós-Guerra. Com a proposta de gerar uma revolução nos padrões comidos da burguesia, a literatura *Beatnik* relata a vida boêmia de Nova Iorque em meio a essa insurgência cultural marginalizada, tema assíduo nas obras deste período (Willer, 1984).

A preocupação com a autenticidade faz-se característica fundamental das obras dos escritores *Beat*, gerando uma prosa sempre espontânea e sincera. “O primeiro pensamento é o melhor pensamento” é o jargão que se tornou premissa dos trabalhos do autor *Beat* Allen Ginsberg (1926-1997), e exemplifica a importância dada à honestidade e pureza na construção literária do movimento. O artista *Beat* preza, portanto, pela representação de suas vivências e sentimentos na forma mais sincera: sua própria construção mental (Plimpton, 1999).

## 2 Desenvolvimento

Diante da compreensão do movimento *Beat*, desenvolveu-se uma proposta editorial com o intuito de discutir os aspectos da linguagem gráfica que melhor representem tal discurso. Para este estudo, foi selecionado um dos autores mais conhecidos deste período, William S. Burroughs. O escritor foi famoso pelo abuso de drogas, tema principal de suas obras semiautobiográficas. Um processo criativo utilizado pelo autor foram os *cut-ups*<sup>2</sup>, método em

<sup>1</sup> *Beat* é um termo abreviado da palavra *Beatnik*, e foi empregado neste trabalho para fazer referência ao movimento em questão e seus artistas.

<sup>2</sup> Em tradução livre: *recortes*. Termo utilizado como ferramenta literária.

que se recortava páginas com trechos de poemas e textos já existentes, reordenando-os, possibilitando a geração de inúmeras novas associações.

### A metodologia

Todo projeto de design precisa ser construído a partir de premissas que orientem o designer na construção do objeto e resolução dos problemas que o cercam. O desenvolvimento deste trabalho foi elaborado, portanto, a partir da metodologia de Munari (1981), com algumas ferramentas de Lupton (2013). A metodologia parte da ideia de que todo projeto tem um problema a ser resolvido e estabelece, então, três etapas (Figura 1) necessárias para a compreensão e solução desse problema: a Problematização, a Produção e a Finalização.

Figura 1: Esquema produzido a partir de Munari (1981).



A primeira etapa da metodologia de Munari (1981) consiste na compreensão do problema, também nomeada *Briefing*, etapa que estabelece os pré-requisitos do projeto. Neste momento, são feitas a definição e a fragmentação dos problemas, a fim de analisar e solucionar cada parte do projeto de maneira clara e objetiva. Após a coleta e análise dos dados do problema, são iniciadas as primeiras experimentações, promovendo possíveis soluções aos problemas encontrados. Em paralelo às experimentações, são coletadas, também, informações com relação aos materiais e tecnologias à disposição do designer para a resolução do trabalho. A segunda etapa do desenvolvimento do projeto consiste na Produção, em que se dá continuidade às experimentações, elaborando modelos de verificação das soluções propostas na etapa anterior. Nesta fase são feitos, ainda, testes com os modelos desenvolvidos para investigar sua funcionalidade de acordo com os pré-requisitos do *Briefing*. Confirmada a funcionalidade dos modelos, inicia-se a Finalização, ou seja, o desenvolvimento do desenho construtivo, que pode ser entendido como o fechamento do arquivo digital e detalhamento técnico do projeto gráfico (papéis, tipo de impressão e acabamentos).

O mapa mental e as pesquisas visuais foram as ferramentas de Lupton (2013) selecionadas para complementar a metodologia, sendo aplicadas, principalmente, na etapa de Problematização. O mapa mental é uma forma de explorar intuitivamente as diversas esferas dos problemas de um projeto. A partir da definição do problema central, o designer traça redes de informações que se relacionam com o ponto inicial, fornecendo uma visualização geral do problema e possíveis diretrizes para sua solução. A pesquisa visual, por sua vez, é uma forma de identificar temas predominantes de projetos similares ao que se deseja desenvolver. O processo dá-se pela coleta de dados, seja de imagens que reflitam suas características, como a linguagem empregada, cores, e tudo que o designer julgar necessário e relacionável com seu projeto, estabelecendo, assim, padrões e tendências que se repetem nos projetos analisados.

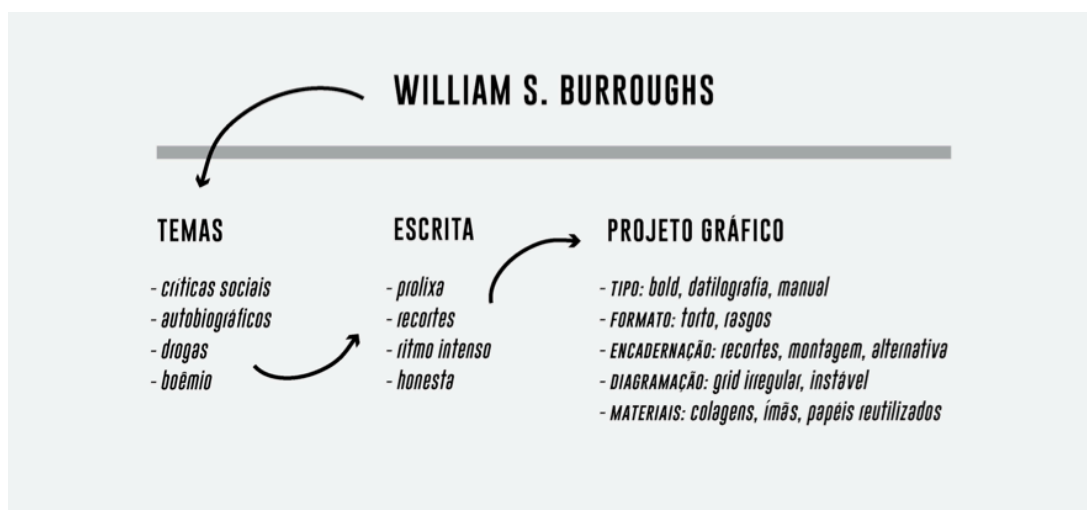
## A problematização

O objetivo do projeto foi desenvolver um produto editorial que representasse o movimento *Beatnik*. Para definir o problema, foram considerados como público-alvo jovens entre 18 e 30 anos, podendo ser ampliado a outras faixas etárias conforme interesse do leitor pelo movimento e/ou pelos autores em questão. A escolha de tal público foi estabelecida com o intuito de verificar como uma linguagem gráfica estimulante pode incentivar a prática da leitura em jovens leitores.

Para tal proposta, foi selecionado um trecho do livro *Naked Lunch* (1959), uma das obras mais conhecidas de Burroughs, que trata de relatos sobre seu abuso de drogas e de outros dependentes químicos (também chamados *Junkies*<sup>3</sup>). Foram escolhidos também, dois poemas (*Everywhere March Your Head* e *From San Diego up to Maine*) criados por meio da técnica de *cut-ups*, publicados no livro *Minutes To Go* (1960) pela editora *Two Cities Editions*.

O projeto iniciou-se com a elaboração do mapa mental apresentado abaixo (Figura 2), partindo do problema geral (desenvolver um impresso que refletisse a essência da cultura *Beat*) e de seus subproblemas (o projeto gráfico vinculado ao autor e às obras selecionadas). Em paralelo, foram realizadas pesquisas visuais relacionadas às informações coletadas nos mapas mentais. A partir da análise do mapa e das referências visuais coletadas, compreendeu-se que o projeto gráfico deveria referenciar o escapismo e a desordem dos relatos *Junkie* e remeter à essência manual da técnica de *cut-ups*.

Figura 2: Esquema síntese do mapa mental, elaboração do autor.



Na etapa de Materiais e Tecnologias, foi estabelecido que os materiais utilizados no projeto devem remeter à técnica de *cut-ups*, usando de recortes de palavras e imagens de revistas, livros e jornais para compor os poemas. Outra forma de remeter à técnica seria reutilizar papéis dos mais diversos formatos e características, refletindo a mescla e apropriação de outros textos, apontadas pela ferramenta. A tecnologia de reprodução utilizada no livro deve, por sua vez, refletir a produção de baixo custo do movimento *Beat*, utilizando impressoras domésticas e fotocopiadoras. Desta maneira, percebeu-se que o suporte mais adequado para o projeto seria o livro-objeto, cujo significado vai além da mensagem escrita: a sua própria estrutura física permite a denotação sensorial, percepção esta vivenciada no objeto.

O livro-objeto é uma categoria de livros "[...] brincantes, experimentais, inventivos, performáticos" (Paiva, 2010: 91), que pretende explorar a literatura por meio de experimentações sensoriais, gráficas e visuais, estimulando novas percepções do leitor. Este suporte assume, ainda que não necessariamente de forma linear, o caráter sequencial dos livros tradicionais. De acordo com Derdyk (2013), a estrutura narrativa do livro-objeto, diferente do livro tradicional, pode ser formada tanto por meio da relação inusitada das palavras e

<sup>3</sup> *Junkie* é um termo utilizado para se referir a dependentes químicos, normalmente usuários de drogas de maior dependência, como a heroína.

imagens do livro, como por ações físicas sobre ele, propondo ao leitor diferentes experiências de manuseio do objeto.

### A produção

No processo de Produção, deu-se início às experimentações práticas. Foram realizados cinco modelos, a fim de testar possíveis soluções gráficas e de manipulação do objeto. Foi explorada a encadernação com dobra francesa, cuja dobra é feita no lado oposto à costura, sendo preciso que o leitor rasgue as folhas para acessar o conteúdo das páginas. Para a encadernação, foram testadas abraçadeiras de plástico, material inusitado para o campo editorial, mas que remetem ao caráter singular do livro-objeto. Foram testados, também, papéis de diferentes cores para separar visualmente os textos, sendo escolhido o papel vermelho, cor associada à sensação de agressividade e força, características que podem representar o cenário *Junkie*. Foi incluído no impresso um envelope com recortes de letras, convidando o leitor a construir seus próprios poemas *cut-ups*, e foi testada, também, uma lâmina de plástico translúcida para servir de faca para abertura das dobras, que, no entretanto, não foi considerada eficiente a ponto de ser usada no projeto. Por fim, foi inserida uma cinta que funciona como uma espécie de capa, que apresenta a assinatura do autor (capa) e o colofão (quarta capa). A cinta trava a abertura do livro, sendo preciso que o leitor rasgue a tarja para acessar o conteúdo.

### O produto final

A partir da metodologia estabelecida e seguidas as etapas de Problemática e Produção, foi possível finalizar o projeto, de modo que grande parte dos pré-requisitos propostos foram atingidos. A versão final foi produzida numa impressora laser, considerando a baixa tiragem deste projeto, e encadernada manualmente, reforçando a estética proposta.

O livro final (Figura 3) é composto por páginas no formato A5, impresso em folhas offset 75g/m<sup>2</sup> de cor branca, intercaladas por folhas de cartolina vermelha 120g/m<sup>2</sup>. A escolha deste formato se justifica pelo custo reduzido obtido para a reprodução, sendo um dos requisitos propostos para esta obra. O livro conta, ainda, com um envelope de cor amarela com recortes de palavras retiradas do próprio impresso. A encadernação, por sua vez, foi executada com abraçadeiras de plástico, de modo que os furos permanecessem no lado oposto à dobra dos papéis, obrigando o leitor a rasgar as páginas para acessar seu conteúdo. Tal encadernação, resulta em um impresso irregular que se modifica com o uso, reportando ao aspecto deteriorado e caótico do movimento *Beat*, em especial dos relatos *Junkie*.

Figura 3: O produto final.



### 3 Considerações finais

As etapas descritas para a produção do livro que traduzisse graficamente a essência da Literatura *Beatnik* mostraram um possível caminho de produção editorial a partir de coleta de dados. Observou-se que a compreensão do problema e subproblemas do projeto, pode definir o sucesso da proposta. Contudo, nem todas as ideias obtidas no mapa mental puderam ser implementadas, considerando que a ferramenta é um auxílio ao designer e não uma fórmula com regras rígidas.

A expressividade gráfica empregada no movimento foi executada na criação do livro-objeto, no entanto, não se pode avaliar sua efetividade, uma vez que não foi possível realizar testes de leitura e de percepção com os usuários. Desta forma, o projeto não se encerra, cabendo no futuro proceder análises junto ao público-alvo, a fim de confirmar a coerência do projeto gráfico e da diagramação implementada.

### Referências

- DERDYK, E. 2013. *Entre ser um e ser mil*. São Paulo: Editora Senac.
- LUPTON, E. 2013. *Intuição, Ação, Criação: Graphic Design Thinking*. São Paulo: Editora G. Gilli.
- MUNARI, B. 1981. *Das coisas nascem coisas*. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda.
- PAIVA, A. 2010. *A aventura do livro experimental*. Belo Horizonte: Autêntica Editora; São Paulo: Edusp.
- PLIMPTON, G. (org.). 1999. *Beat Writers at Work: The Paris review*. Nova York: Modern Library.
- WILLER, C. 1984. Allen Ginsberg, poeta contemporâneo. In: GINSBERG, Allen. *Uivo - Kaddish e outros poemas*. Porto Alegre: L&PM.

### Sobre as autoras

Alice Câmara da Rosa, Graduada, UFRN, Brasil <alice.camara.rosa@gmail.com>

Elizabeth Romani, Doutora, UFRN, Brasil <romanibeth@gmail.com>