UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
ESCOLA DE BELAS ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

ADRIANA VALADARES SAMPAIO

DESIGN COMO MEDIADOR SIMBÓLICO: UMA PERSPECTIVA DA FILOSOFIA DO DESIGN PARA UMA PROPOSTA METODOLÓGICA

Salvador
2018

ADRIANA VALADARES SAMPAIO

DESIGN COMO MEDIADOR SIMBÓLICO: UMA PERSPECTIVA DA FILOSOFIA DO DESIGN PARA UMA PROPOSTA METODOLÓGICA

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia (PPGAV-EBA-UFBA), como parte dos requisitos para obtenção do grau de Doutora em Artes Visuais.

Área de Concentração: Artes Visuais
Linha de Pesquisa: Arte e Design: Processos, Teoria e História
Orientadora: Prof.ª Dr. ª Maria Hermínia Olivera Hernández

Salvador
2018

Autorizo a Reprodução e/ou a divulgação parcial ou total desta Tese de Doutorado, por qualquer meio convencional ou eletrônico, somente para propósitos acadêmicos e científicos, desde que citada a fonte. Reservo outros direitos de publicação e nenhuma parte desta obra pode ser reproduzida sem minha autorização por escrito.

Adriana Valadares Sampaio
adrianavsampaio@hotmail.com

Sampaio, Adriana Valadares.

S192 Design como mediador simbólico: uma perspectiva da filosofia do design para uma proposta metodológica. / Adriana Valadares Sampaio. - Salvador, 2018.
300 f.; il.

Orientadora: Profª. Drª. Maria Hermínia Olivera Hernández.
Tese (Doutorado) – Universidade Federal da Bahia. Escola de Belas Artes, 2018.

1. Filosofia do design. 2. Caligrafia 3. Fonte digital. 4. Lachenmayer, Paulo. 5. Imaginário. I. Hernández, Maria Hermínia Olivera. II. Universidade Federal Da Bahia. Escola de Belas Artes. III. Título.

CDU 7.012:1

ADRIANA VALADARES SAMPAIO

DESIGN COMO MEDIADOR SIMBÓLICO: UMA PERSPECTIVA DA FILOSOFIA DO DESIGN PARA UMA PROPOSTA METODOLÓGICA

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia (PPGAV-EBA-UFBA), como requisito parcial para obtenção do grau de Doutora em Artes Visuais.

Área de Concentração: Artes Visuais.
Linha de Pesquisa: Arte e Design: Processos, Teoria e História.

Aprovado em: 11 de janeiro de 2018.

Banca Examinadora

Prof.ª Drª. Maria Hermínia Olivera Hernández - Orientadora
Doutora em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Federal da Bahia
Universidade Federal da Bahia

Prof.ª Drª. Sônia Lucia Rangel
Doutora em Artes Cênicas pela Universidade Federal da Bahia
Universidade Federal da Bahia

Prof.ª Drª. Alícia Duhá Lose
Doutora em Letras e Linguística pela Universidade Federal da Bahia
Universidade Federal da Bahia

Prof.ª Drª. Manuela BrittoTaboada
Doutora em Ciências Humanas pela Universidade de New England, Austrália
Professora na Queensland University of Technology, Austrália

Prof.ª. Drª. Flavia Goulart Mota Garcia Rosa
Doutora em Cultura e Sociedade pela Universidade Federal da Bahia
Universidade Federal da Bahia

Para o senhor Azul. Porque muito antes de saber que se tratava de um elefante dentro de uma cobra, éramos, os dois, raposa e criança, numa plantação de trigo.

AGRADECIMENTOS

Várias foram as pessoas que compreenderam a importância de se apoiar uma mulher divorciada, mãe, não bolsista, numa empreitada do porte de um doutoramento. Cometerei omissões, infelizmente, e não serão propositais. Para todos que estiveram nesse trajeto, meu mais honesto e afetuoso obrigado. No entanto, alguns nomes foram de tal forma importantes que provavelmente sem eles, a pesquisa não teria sido possível.

Ao Mosteiro de São Bento da Bahia, por ter aberto as portas e gentilmente inúmeras pessoas terem dedicado horas em entrevistas sobre a vivência e o trabalho de Paulo Lachenmayer. Em especial à D. Ivan e a todas as funcionárias da Biblioteca beneditina que me permitiram fazer um longo levantamento e fotografar exemplares com material caligráfico do referido monge.

À minha orientadora Profa. Maria Hermínia Olivera Hernandez, pela amizade, apoio, pela sempre confiança, mas, principalmente, por honrar o sentido de tão nobre profissão que é ser professora, me orientando de modo sincero e dedicado, marcando não apenas essa tese, mas a minha própria vida.

À minha banca examinadora, composta por mulheres exemplares, por quem nutro enorme admiração, Profa. Alícia Duhá, que fez com que meus acessos às dependências do Mosteiro de São Bento da Bahia fossem sempre cercados de pontualidade e gentilezas, pelo seu afeto, me fazendo acreditar em cada passo dado e que seria possível ir ainda além; Profa. Manuela Taboada, fonte eterna de inspiração, força e ternura, por ter *savoir-faire* para construir incríveis imaginários mas ter a capacidade de dividi-los, por conseguir ver Design na "beleza do feio e na feiura bela"; Profa. Sônia Rangel, por me resgatar, por trazer à tona minhas caixinhas de música, margaridas e por descortinar um fazer brincante e um pensar Design através de afetos; Profa. Flavia Goulart, por ter me acolhido, desde a graduação, com minhas paixões pelas letras, livros, papéis, por estar sempre ao redor incentivando, sorrindo, guiando.

À Escola de Belas Artes, tantos anos lugar de pertencimento em meu coração, em especial aos maravilhosos secretários Argus Cordier e Cláudio Fontoura, a todos funcionários e professores, com carinhoso destaque para o Prof. Biriba, Profa. Ana Beatriz Factum, Suzi Mariño, Prof. Luiz Freire, Profa. Graça Ramos e Profa. Rosa Gabriella.

Aos irmãos que a consanguinidade não credita, mas o coração sim: Nei Costa e Caio Lírio. Pessoas que me alicerçam ao tempo em que catapultam meus sonhos. Gente boa, de bom coração, no mundo ainda há.

Aos meus filhos biológicos, Victor, Rafael e Julia, onde reside toda força, loucura e sentimento. Aos filhos de amor, Miguel Marques, João Hugo, Selena e todos os lgbts onde encontrei outras formas de maternidade.

Ao meu ex-marido, eterno amigo de todas as horas, Fábio "Katia Flávia" Couto. Exemplo de amor que transmuta e nunca finda.

Ao meu Designer-amigo-falso ogro, José Bessa (Elesbão). Por ter sido a primeira pessoa para quem enviei um guardanapo com o título provisório e um resumo do que estava pensando em pesquisar em 2013, me achando insegura e lunática, para receber de volta uma mensagem linda de crença, confiança e um rótulo para a tese: "biscoito fino". Por todos esses anos de riso e desabafos.

Para minhas meninas "Jus". Quando a escrita do projeto ainda parecia impossível e o tempo ridiculamente curto, em meio a uma tormenta pessoal, Julia Luhning e Juliana Argollo foram o suporte emocional estratégico para que as pesquisas se concretizassem. Para uma outra "Ju": Julia Lago, que não só é tão linda e talentosa quanto, como é a madrinha da Beneditina.

Ao meu pai, Renã Sampaio, fonte de humor, pessoa que esteve sempre ao meu lado seja nas crises de asma (couro de galinha!), seja em palestras sentando na primeira fila, tirando fotos, orgulhoso.

Ao Tio Reinaldo Sampaio (Tio Rei), por ser meu rei, tio-pai, que no início dos anos 80 me mostrou o poder da literatura, da leitura, do diálogo e me "apresentou" Chico Buarque (Vai passar nessa avenida o samba popular) e suas implicações.

Às meninas-mães do "Lado B" por serem mães, feministas, fortes, maravilhosas e por compreenderem a importância de uma rede de apoio para todas que trabalham, estudam, criam filhos e ainda precisam performar ser mulher numa sociedade patriarcal violenta: Fernanda Gonzalez, Maria Isis Santos e Santos, Raquel Florence de Carvalho, Ana Carolina Araújo e Julieta Queiroz (essa então, praticamente adotou a minha caçula para a tese ser finalizada!). Vocês são puro ouro.

Às minhas chefas da Seção de Psicologia do TRT5: Mariana Lima e Sara Bitencourt. Por darem novo sentido ao conceito de "chefia", pela amizade, apoio, carinho, por todas as conversas e todas as trocas simbólicas.

SAMPAIO, Adriana Valadares. Design como mediador simbólico: uma perspectiva da Filosofia do Design para uma proposta metodológica. 300 f. il. 2018. Tese (Doutorado) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal da Bahia, 2018.

RESUMO

A pesquisa, de cunho teórico-crítico, consiste numa proposição metodológica que apresenta um contraponto às abordagens mais amplamente aplicadas aos projetos de Design, notadamente as de cunho funcionalista-positivista. Utilizando a Filosofia do Design e os Estudos do Imaginário, tenta explorar a Teoria do Design sob uma visão menos pragmatista, estendendo o conceito de Design como um modo de ver e se instituir no mundo e assim, bosquejar questões conceituais e criativas através de subjetivações. Partindo do pressuposto de que o Design articula simbolicamente na construção de realidades, se enfatiza a dimensão do imaginário e as possíveis mediações que se vinculam a cada projeto específico, sendo essa, a proposta de um conceito flutuante de Design. Entendendo o fazer Design como ação ontológica, se desenvolve a relação entre Design e religiosidade através da noção de uma realocação do mesmo na esfera das narrativas míticas ao tempo em que propõe o desenvolvimento de um trajeto simbólico-histórico que conduz a teoria crítica proposta para a construção de uma fonte digital a partir de um referencial caligráfico prévio de autoria do monge Beneditino alemão Paulo Lachenmayer. Através da noção de hibridização presente no constructo fenomenológico da teoria crítica desenvolvida, se provoca a noção de desvio do padrão cultuado e normatizado pelo ensino do Design no Brasil, assim como suscita questionamentos quanto à materialidade do objeto de Design, sua presumida predisposição mercadológica e a possibilidade de uma condução do pensamento crítico na ação projetual abordada através da perspectiva da performaticidade. A partir da proposta metodológica apresentada, a pesquisa aplica sua própria teorização para a prática construtiva não apenas da própria tese, mas da fonte digital denominada “Beneditina”, propondo a delineação de perspectivas epistemológicas para se abordar o Design, bem como instilar aproximações conceituais por diferentes ângulos disciplinares, resgatando a própria natureza subjetiva e multifacetada do Design.

Palavras-chave: Filosofia do Design; Caligrafia; Fonte Digital; Paulo Lachenmayer; Estudos do Imaginário.

SAMPAIO, Adriana Valadares. Design como mediador simbólico: uma perspectiva da Filosofia do Design para uma proposta metodológica. 300 f. il. 2018. Tese (Doutorado) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal da Bahia, 2018.

ABSTRACT

This research is an exploration of theories and methods applied to Design that helps extend the concept of Designing as a way of seeing and being in the world. It proposes a methodological approach underpinned by Philosophy of Design, Theories of the Imaginary and Performance Theories. This thesist contributes to a stronger body of knowledge around the concepts of Ontological Design and design as a symbolic boundary object. Design articulates symbols to construct realities. In so doing, it becomes a boundary object that mediates the relationships between the actors within the created systems and/or artefacts. This thesis proposes a fluid concept of Design. One that is broader than the usual functional-positivist approaches which limit design to market-focused solutions. By focusing on design as an ontological act that define the way we are in the world, and by understanding the act of designing as a performance, it is possible to create a link between design and spirituality. This link is represented through the creation of a conceptual digital typeface. Specifically, this study looks into the calligraphic work of the german Benedictine monk Paulo Lachenmeyer as a reference to the creation of the typeface Beneditina. Through the act of researching, designing and producing an artefact (in this case, an original typeface), the designer connects to the mythical realm through enacting the past into the present, and through using the act of designing as a symbolic boundary "object" in itself. The act of designing creates ripples that go beyond the designed artefacts: it creates performance and reflection, and through symbolic action it helps redefine the designer in their world. Ultimately, this thesis proposes a new critical outlook of design as a subjective, multifaceted and performative act. This phenomenological construction of design as performance raises questions in relation to: design materiality, its focus on the market economy and the possibility of adding criticality to the act of designing. This thesis, then is transformed into a boundary object itself as it becomes a provocation to reflect upon the current dominant standards of design teaching and learning in Brazil.

Keywords: Philosophy of Design; Calligraphy; Digital typeface; Paulo Lachenmayer, Studies of the imaginary

O conceito é irrepresentável, mas a imagem é inexplicável. Entre eles há, portanto, uma distância irreparável. E por isso a imagem vive a nostalgia do texto; e o texto, da nostalgia da imagem.
(BAUDRILLARD, 2002, p.8).

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Rafael Sanzio "Scuola di Atenas". 1509-1511 66
Figura 2 - Rafael Sanzio. Detalhe: "Scuola di Atenas". 1509-1511 67
Figura 3 - Margarida ou "*Leucanthemum vulgare*" 74
Figura 4 - Detalhe do Capítulo ou Inflorescência 74
Figura 5 - Exemplo de conceituação flutuante ou temporária 75
Figura 6 - Modelo esquemático de conceituação flutuante ou temporária 75
Figura 7 - Fase Analítica do Modelo para a Construção de um Corpo Interdisciplinar e Coerente da Teoria do Design ..... 76 e 231
Figura 8 - Infográfico construtivo-estrutural do Design 77
Figura 9 - Diagrama conceitual-imagético 150
Figura 10 - Escrita cuneiforme. Detalhe 161
Figura 11 - Escrita cuneiforme 161
Figura 12 - Escrita Hierática 163
Figura 13 - Escrita Demótica 163
Figura 14 - Escrita Fenícia (leitura da direita para a esquerda) 164
Figura 15 - Alfabeto Grego antigo 165
Figura 16 - Escrita Uncial 166
Figura 17 - Escrita carolíngia. Segunda metade do século VIII 168
Figura 18 - Fonte Centaur 170
Figura 19 - Fonte Garamond 171
Figura 20 - Fonte Baskeville 171
Figura 21 - Fonte Bodoni 172
Figura 22 - Fonte Clarendon 172
Figura 23 - Fonte Helvética 173
Figura 24 - Fonte Futura 174
Figura 25 - Fonte Gill Sans 174
Figura 26 - Fonte Trajan 174
Figura 27 - Fonte Mistral 175
Figura 28 - Fonte Klang 175
Figura 29 - Fonte Fraktur 176
Figura 30 - Fonte Duibhlinn 176
Figura 31 - Letra Fundamental 177

Figura 32 - Saltério de Ramsey. Abadia de Ramsey (Inglaterra) 178
Figura 33 - Símbolo gráfico Sankofa 181
Figura 34 - Caligrafia/*Lettering* de Lachenmayer 182
Figura 35 - Anatomia básica dos tipos 184
Figura 36 - "The Universal Penman" 186
Figura 37 - Nova Escola, para aprender a ler escrever e contar 187
Figura 38 - Exemplo de ajuste de *kerning* 193
Figura 39 - Ascendentes e descendentes 194
Figura 40 - Anatomia da letra 195
Figura 41 - Tipos de pontas de pena e faca para corte 198
Figura 42 - Mobiliario de *Scriptorium* 199
Figura 43 - Linhas-guias em pergaminho 202
Figura 44 - Anatomia básica das penas metálicas 206
Figura 45 - Pontas da classe "C" Speedball 207
Figura 46 - Pontas da classe "B" Speedball 207
Figura 47 - Pontas da classe "E" da Speedball 208
Figura 48 - Ductos caligráfico 209
Figura 49 - Primeiro exemplar caligráfico selecionado 220
Figura 50 - Primeiro exemplar caligráfico selecionado. Detalhes 221
Figura 51 - Segundo exemplar caligráfico selecionado 221
Figura 52 - Terceiro exemplar caligráfico selecionado 222
Figura 53 - Terceiro exemplar caligráfico selecionado. Detalhes 222
Figura 54 - Paulo Lachenmayer 224
Figura 55 - Pena C4 Speedball. Ilustração 224
Figura 56 - Ponta C4 speedball 225
Figura 57 - Manuscrito em estilo itálico 226
Figura 58 - Caligrafia selecionada para tipografia Beneditina 227
Figura 59- Escrita Fundamental de Edward Johnston 228
Figura 60- Carta manuscrita em 1981 por Paulo Lachenmayer 229
Figura 61- Remate nas terminações do registro primário básico 234
Figura 62 - Exercício com pena compatível à utilizada no registro primário básico 237
Figura 63 - Estudo formal comparativo dos glifos "A" maiúsculos 238
Figura 64 - Pares minúsculos "d" e "q" e "h" e "n" do registro primário básico 239
Figura 65 - Comparativo entre amostras de caixa alta e baixa 240
Figura 66 - Caractere "O" maiúsculo e minúsculo 240

Figura 67 - Caracteres “C”, “D”, “G” maiúsculos (“Q” maiúsculo faltante no original) 241
Figura 68 - Alterações do desenho padrão do caractere “a” minúsculo 241
Figura 69 - Percepção e ajustes óticos em tipografia 242
Figura 70 - Escalonamento com pena 244
Figura 71 - Elementos e anatomia caligráfica 244
Figura 72 - Exemplo de espacejamento em caligrafia 245
Figura 73 - Exemplos de encavalamento, entrelinha insuficiente 245
Figura 74 - Maiúsculas com remate 247
Figura 75 - Glifos do registro primário básico 248
Figura 76 - Quadro estrutural de atributos estéticos da Beneditina 248
Figura 77 - Caracteres numéricos 249
Figura 78 - Fonte Roman du Roi 251
Figura 79 - Grade de construção da fonte Roman du Roi 252
Figura 80 - Modelo de construção de fontes segundo Moxon, 1683 252
Figura 81 - Abertura do tratado “Mechanick Exercises on the Whole Art of Printing”. Moxon, 1683 253
Figura 82 - Pontos de ancoragem e estruturação de curvas de Bézier 257
Figura 83 - Vetorização sobre referencial prévio caligrafado (Beneditina) 257
Figura 84 - Redesenho do registro primário básico, através de linhas de contorno 258
Figura 85 - Desenvolvimento de pincel (*brush*) no Illustrator CC 259
Figura 86 - Vetorização a partir de pincel desenvolvido no Illustrator 259
Figura 87 - Harmonização entre caracteres através de espessuras comuns 262
Figura 88 - Conjunto de glifos com configurações aparentadas (I, H, T, L e F) 263
Figura 89 - Conjunto de glifos com configurações aparentadas (S, C e G) 264
Figura 90 - Conjunto de glifos com configurações aparentadas (U e J) 264
Figura 91 - Conjunto de glifos com configurações aparentadas (D, B, R e P) 265
Figura 92 - Segundo glifo desenvolvido para letra “R” 265
Figura 93 - Glifo “Q” 266
Figura 94 - Conjunto de glifos com configurações aparentadas (V, A e W) 267
Figura 95 - Conjunto de glifos com configurações aparentadas (K, X e Y) 267
Figura 96 - Conjunto de glifos com configurações aparentadas (M, N e Z) 268
Figura 97 - Conjunto de glifos minúsculos com configurações aparentadas (o e l) 269
Figura 98 - Glifos minúsculos com configurações aparentadas (d, b, p e q) 270
Figura 99 - Conjunto de glifos minúsculos com configurações aparentadas (s, c, e) 271
Figura 100 - Glifos minúsculos com configurações aparentadas (a, g) 271

Figura 101 - Conjunto de glifos minúsculos com configurações aparentadas (n, m, h, u e r em sua primeira versão) 272
Figura 102 - Conjunto de glifos minúsculos com configurações aparentadas (n, m, h, u e r em sua versão definitiva) 272
Figura 103 - Glifos minúsculos com configurações aparentadas (i, j, f e t) 273
Figura 104 - Glifos minúsculos com configurações aparentadas (v, w e y) 274
Figura 105 - Glifos minúsculos com configurações aparentadas (k, x e z) 275
Figura 106 - Teste dos glifos caixa alta em conjunto 275
Figura 107 - Teste dos glifos caixa baixa em conjunto 275
Figura 108 - Numerais lineares 277
Figura 109 - Numerais *old style* 277
Figura 110 - Ponto; vírgula; vírgula aplicada; ponto e vírgula; ponto a vírgula aplicado; dois pontos; dois pontos aplicados; reticências 278
Figura 111 - Exclamação e Interrogação 279
Figura 112 - Diacríticos: grave; acento grave aplicado; agudo; acento agudo aplicado; circunflexo; acento circunflexo aplicado; “c" cedilha; til e til aplicado 279
Figura 113 - Beneditina 2017 280

“É esta a perspectiva do designer: tem uma espécie de olho parietal [...] que lhe permite perceber e relacionar-se com a eternidade [...].
Na Mesopotâmia chamavam-lhe profeta. Seria mais adequado chamar-lhe Deus. Mas, graças a Deus, não o sabe e considera-se um técnico ou um artista. Que Deus lhe conserve esta convicção.”
(Flusser, 2010, p. 33-37).

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 19
2. Construção do conhecimento em Design 32
2.1. Indefinição Epistemológica 34
2.2. Bases Funcionalistas 38
2.2.1. Heranças e paradigmas 43
2.3. Panorama histórico da pesquisa em Design no Brasil 52
2.4. Aproximação entre Design e Filosofia 59
2.5. Proposta de um Conceito Flutuante de Design 70
3. Experiência Simbólica 80
3.1. Imaginário: Noções fundamentais 80
3.2. O pensamento Simbólico 90
3.2.1. A experiência simbólica de Carl Gustav Jung 92
3.2.2. Doação e Recepção de Sentidos em Design 99
3.3. Potências da Caligrafia enquanto performance 107
4. Design e Religião 115
4.1. Design e Religião como articuladores simbólicos 115
4.2. A natureza do Mito 122
4.2.1. O Monomito ou a jornada do herói 128
4.2.2. O mito no Design e a crise mítica 130
4.2.3. Realocação do design e transferência de sacralidade 138
4.3. Mundus Imaginalis 146
5. A Palavra Visual. O tipo aprisionado 157
5.1. Lettering e Caligrafia, Design e Religiosidade 181
5.1.1. Breve panorama histórico 181
5.1.2. Léxico tipográfico 192
5.2. Técnicas Caligráficas 197
5.3. Irmão Paulo Lachenmayer 210
5.3.1. Biografia resumida 210
5.3.2. Caligrafias selecionadas 218
5.4. Características caligráficas prévias da Beneditina 223
6. Beneditina: Aplicação de uma proposta metodológica 231
6.1. Estrutura meta-teórica adaptada ao projeto 231
6.2. Levantamento por amostragem 233
6.3. Elementos Estruturais e simbólicos das letras 236

6.3.1. Identificação de uma forma padrão 249
6.3.2. Redesenho da forma padrão e digitalização 255
6.4. Beneditina 262
6.4.1. Caixa Alta 262
6.4.2. Caixa Baixa 268
6.4.3. Numerais 276
6.4.4. Pontuação. Diacríticos 277
7. Conclusão 283
REFERÊNCIAS 290

Introdução

1

1. INTRODUÇÃO

A presente tese tem como objeto de estudo a investigação da relação entre Design e Imaginário através da Filosofia do Design, entendendo-os como componentes ontológicos do homem e assim, possuindo bases comuns como a possibilidade de serem, ambos, mediadores simbólicos.

Muito se tem pesquisado sobre o Design através da ótica funcionalista /positivista. A visão do Design através de seu "valor de mercado", sua "função" e projeto para atender às necessidades da sociedade industrializada solidificou-se, juntamente com a instalação do Design no Brasil, com a ESDI (Escola Superior de Desenho Industrial) em 1962. Fruto de uma transposição da ideia e do ideal europeu então em voga, a ESDI implementou a noção da "forma e função" bauhausiana, deixando uma herança funcionalista fortemente impregnada até hoje no fazer e pensar sobre Design.

Atrelado a isso, desde Descartes, o método científico é considerado o meio mais apropriado para se obter conhecimento, repercutindo até hoje nos moldes acadêmicos ocidentais. Com a crença no progresso científico, as pessoas procuravam conhecer as coisas como elas "de fato são", sendo todo indício externo (não observável diretamente) considerado suspeito. Assim, o conhecimento subjetivo passa a ser reduzido a "crenças sub-reptícias", acessadas por meios de canais alternativos à razão (como, por exemplo, a intuição).

Projetos, procedimentos, métodos, uma gama de meios de se pensar e pesquisar em Design foi desenvolvida através desse pensamento. Ora, o Design funcionalista é uma tendência em pesquisa aliada à ideia do princípio da utilidade. Mas e os objetos produzidos que não se enquadram na categoria de "úteis"? A abordagem funcionalista gera pesquisa cientificista, mas essa deve ser vista apenas como uma possibilidade de enfocar o tema.

Cabe aqui ressaltar a necessidade do Design inicialmente firmar-se como disciplina autônoma, distanciando-se de suas raízes nas Artes e Arquitetura. Entretanto, como se pode perceber através de pesquisas de vanguarda em Design, esse primeiro momento já passou. O Design agora precisa ir adiante, discutir e avançar questões relativas a ele próprio.

A proposta da presente pesquisa visa uma investigação da relação entre Design e Imaginário, se enredando por subjetivações como a religiosidade, tendo em vista uma aplicação metodológica para a construção de uma fonte tipográfica a partir da caligrafia do monge beneditino Paulo Lachenmayer. Entendendo Design e religiosidade como mediadores simbólicos, essa aproximação se dará através de um viés da Filosofia do Design, a Articulação Simbólica. A Articulação Simbólica, por sua vez, utiliza os estudos do Imaginário

e a teoria Junguiana para realizar uma estrutura na qual se compreenderá o caráter subjetivo e sensível dessa aproximação.

Tentativas de equacionar Design e Imaginário como disciplinas sob o escopo científico seguem ora por uma “solução definitiva”, ora por uma “relativização abstrata”. De fato, são áreas que dificultam qualquer tentativa de definição precisa e ou sistematização lógica. Nesse ponto, cabe ressaltar que, em ambos os casos, a relação que temos com aquilo que fazemos é muito mais relevante do que aquilo que fazemos em si.

As pesquisas em Design se apegam em demasia a gerar e criticar conceitos, levantar fatos históricos, mas pouco se dedicam às singularidades anteriores a eles, ao estudo crítico. O objetivo do ensino/pesquisa em Design deveria ser não apenas abordar o mercado como um fim, mas propor mecanismos de prospecção e indagação filosófica sobre subjetividade, bases do fazer e projetar.

O Campo teórico no qual essa pesquisa se insere (Estudos do Imaginário e Filosofia do Design) é ainda pouco disseminado no Brasil. Assim como o principal expoente e um dos fundadores da Philosophy of Design, o australiano Terence Love (2000) e do designer e professor Tony Fry (2012), percebe-se aqui o Design como uma função primária do ser humano, como uma disciplina que tem uma indeterminação epistemológica, mas que, provavelmente justamente por isso, se aproxime do subjetivo, da arte, da filosofia. (LOVE, 2000).

Partindo do pressuposto que o Design possui uma indeterminação epistemológica (demonstrada através da necessidade da maioria dos livros de Design iniciarem com uma definição particular do que é o Design), entendo que nesta proposta de trabalho, não cabe abordar o Design sob a postura acadêmica clássica (funcionalista/positivista). Possivelmente esse caminho inviabilizaria (ou engessaria) uma pesquisa que pretende traçar linhas condutoras que aproximem um objeto em constante mutação conceitual (Design) a um outro historicamente em complexa relação com as ciências: o imaginário. A abordagem funcionalista, provavelmente, dificultaria sobremaneira uma abordagem mais livre, liberta de conceitos estacionários já que subestima a intuição, o tecido mítico.

Não se trata de encarar o funcionalismo como um erro ou algo a ser combatido. Mas apenas de entendê-lo como UM tipo de postura e assim, abrir possibilidade para outros caminhos.

Nossa realidade não é imediata, mas sempre mediada através das diversas construções simbólicas possíveis, tais como a Filosofia, a Arte, e a Ciência. As formas simbólicas, por sua

vez, são sempre espontâneas na medida em que se manifestam como experiências necessárias ao reconhecimento de nossa existência.

> [...] por forma simbólica há de entender-se aqui toda a energia do espírito em cuja virtude um conteúdo espiritual de significado é vinculado a um signo sensível concreto e lhe é atribuído interiormente. Neste sentido, a linguagem, o mundo mítico-religioso e a arte se nos apresentam como outras tantas formas simbólicas particulares (CASSIRER, 2004, p. 163).

Francamente funcionalistas as pesquisas em Design se dedicaram a incrementar a produtividade ou sanar possíveis problemas na escala industrial de produção. Alguns autores vão mais longe, humanizando o "fazer" em Design. Bomfim (1995) defende que metodologia seja "a ciência que se ocupa do estudo de métodos, técnicas ou ferramentas e de suas aplicações na definição, organização e solução de problemas teóricos e práticos", sendo a Metodologia de Design "a disciplina que se ocupa da aplicação de métodos a problemas específicos e concretos". De acordo com Roozenburg (1992), a Metodologia de Design é o ramo da ciência que criticamente estuda a estrutura, métodos e regras para projetar produtos, no senso de artefatos materiais e sistemas.

Durante os processos de levantamento histórico metodológico, percebeu-se claramente que a pesquisa sobre metodologia em Design esteve voltada para concepção cientificista e objetiva, para obtenção de produtividade e minimização de erros. É também o caso de Bonsiepe, Gustavo Amarante Bonfim, Ximenes e Neves.

Entretanto, desde o final dos anos 60, novas abordagens começam a despontar na área de Design, aproximando-se da psicologia (cognição), filosofia, arte e disciplinas humanísticas. Surgem os primeiros métodos que dariam origem ao Design Thinking, Design cognitivo, Design emocional, etc.

O crescente aumento de propostas que se afastam da ideia do Design voltado para indústria e mais focado no homem denota uma preocupação e uma necessidade em se pensar em Design por novos parâmetros, que abarquem questões que não eram respondidas pelas metodologias "tradicionais".

A presente pesquisa propõe uma abordagem diametralmente oposta à funcionalista. Ao pretender aproximar Design e Imaginário, Design e religiosidade, Design e subjetividades, se percebe que, o que daí resulta, o objeto de Design, pode não se enquadra como "útil" (no sentido do que se espera comumente e mercadologicamente de um objeto de Design) tão pouco como passível de investigação por vias pragmáticas.

Entendendo o objeto como realidade construída, como um mecanismo comunicacional altamente complexo repleto de significados, (alguns deles, tão inseridos no ato e na estratégia

de revelação ao observador que sua percepção se dá, em parte, apenas em níveis não conscientes) entende-se também que, estudar o objeto de Design como fenômeno simbólico, é tentar compreender melhor a natureza do seu criador, sua maneira de produzir cultura. O Design é assim, percebido, como modelador do mundo, como uma força contemporânea.

Ao se vislumbrar o artefato de Design potencialmente entendido como símbolo, utilizar-se-á a perspectiva junguiana, tratando-o como mediador entre as imagens e os homens, percebendo a função simbólica como um lugar de passagem, uma vivência entre o arquétipo (como algo ligado ao instinto ou ao inevitável) e a variação das imagens. "Unificando opostos, mantendo unido o sentido" (DURAND, 1988, p. 61). Para que algo se torne símbolo, se faz necessário haver uma experiência subjetiva, necessariamente psicológica. A imagem se torna símbolo para alguém quando ela é "a expressão melhor e mais plena possível do pressentido ainda não consciente." (JUNG, 1991, p. 449). Ainda segundo Jung (1984), é este processo contínuo de formação de símbolos (enquanto expressões da experiência simbólica) que leva os homens à cultura.

A ótica da fenomenologia sob o ponto de vista dos Estudos do Imaginário e a Filosofia do Design[1] será utilizada como norteadora do caminho para uma proposta de uma metodologia em Design, através de sua reflexão crítica e em alternativa para as funcionalistas. Não há recorte temporal propriamente dito. A proposta da pesquisa não se enquadra nesse tipo de delimitação, mas o material a ser utilizado como exemplo e experimento para dialogar com as questões que levantaremos, acaba por fazer um tipo de "marcação temporal". A utilização do material caligrafado produzido pelo Irmão beneditino Paulo Lachenmayer no período em que ele atuou como designer na Tipografia Beneditina (1922-1980) serve como parâmetro para os fins propostos.

Historicamente, a metodologia em Design percorre caminhos que se coadunam com a normatização da alocação da disciplina em planos funcionalistas, positivistas. O desenvolvimento de metodologias específicas é apontado como tendo início nos anos de 1960 e era então, quase que exclusivamente, dedutivas (onde as premissas são proposições evidentes ou possuem proposições com graus de razoabilidade, tendo suas verdades verificadas ao final da pesquisa). A ela se juntou, ainda na década de 1960, o método hipotético-dedutivo (hipóteses estruturais que buscavam explicar e/ou prever, dentro de uma

---

[1]A Teoria do Design se configura como uma disciplina que investiga Metodologia em Design, Método em Design, História do Design, entre outros estudos que atribuem um papel, uma coerência e uma validade ao Design (LOVE, 2000). Já a Filosofia do Design seria um nível superior em abstração teórica, constitui uma disciplina à parte que procura investigar a Teoria do Design como seu objeto de estudo. A Filosofia do Design se define, portanto, como uma visão crítico-analítica da estrutura e da dinâmica da Teoria do Design.

dada teoria científica, as propriedades de um sistema). No entanto, uma mudança de paradigma se apresentou nos anos de 1970. Novos valores éticos e sociais provocaram novas problemáticas exigindo abordagens mais intuitivas principalmente porque, ao contrário dos objetos estudados na era moderna (onde o ato projetual era visto de forma previsível, linear, levando em conta prioritariamente fatores técnicos), na contemporaneidade os objetos se apresentam também através de atributos intangíveis, sensíveis.

Segundo Dijon de Moraes[2] (2010), não há nenhum suporte metodológico plenamente eficaz e infalível quando a pesquisa se propõe a uma aproximação aos aspectos imateriais e intangíveis (construção de sentidos), e é exatamente essa aproximação que esta pesquisa em questão se propõe. Nesse sentido, se aproxima do Metaprojeto proposto por Dijon de Moraes (2010), tendo em vista que aqui também se propõe a uma investigação de propostas conceituais gerando um *output* não através de soluções técnicas, mas de sistemas de conhecimentos. Quanto a isso, o referido autor complementa:

> Nesse sentido, algumas disciplinas da área do conhecimento humano, que se sustentavam em interpretações sólidas advindas do cenário estático existente (com dados prévios e exatos) entraram em conflito com a realidade do cenário mutante atual, que se apresenta permeado de mensagens híbridas e códigos possíveis de interpretações. Entre essas áreas de conhecimento, destacam-se o Marketing, a Arquitetura, o Design e a Comunicação (DE MORAES, 2010, p. 8).

O supracitado autor, com seu Metaprojeto, sugere uma maneira de abordar o Design pensando sobre ele mesmo, adequando o Design a uma sociedade em constante mutação. Mas ainda não temos um “salto” realmente radical. Apenas Beccari (2011) inicia esse caminho, desenvolvendo, a partir da Meta-teoria de Love (2000), uma proposta para pesquisa em Design levando em conta a subjetividade, o mito, o não passível de ser rastreado pelo conhecimento científico.

Tanto os desdobramentos provocados pelo novo olhar direcionado às complexidades dos artefatos de Design quanto a experiência religiosa que tangencia a ação performática da caligrafia do Irmão Paulo Lachenmayer, seguem a busca pela compreensão do fenômeno. O artefato aqui será tratado tanto como objeto (realidade construída e percebida) quanto subjetividade, visando justamente essa interseção, em seu estado sincrônico. Daí o aporte da fenomenologia ser fundamental, por investigar a sistemática do que se mostra, do que aparece, sua manifestação.

É no sentido Husserliano que se entenderá o conceito de fenômeno, sendo então, abarcada a ideia de que, ao contrário de Kant, não haveria efetivamente a “coisa em si”, tudo

---

[2] De Moraes, Dijon. Metaprojeto: o design do design. São Paulo: Blucher, 2010.

o que existe é fenômeno porque tudo o que apreendemos ou percebemos advém do entendimento da presença das coisas diante de nossa consciência, aquilo que se apresenta diretamente.

Ainda seguindo conceitos husserlianos, a presente tese se propõe a observar fenômenos, inclusive, como “coisas criadas pela ação e prática humanas [...]. Em outras palavras, os resultados da vida e da ação humanas – aquilo que chamamos de Cultura. (CHAUÍ, 2000).

A Filosofia do Design será outro condutor metodológico que levará a uma abordagem subjetiva, através da investigação da produção simbólica mediada através dos Estudos do Imaginário e teorias relacionadas à produção simbólica de Carl Gustav Jung (1984). Nesse sentido, será efetivada uma aproximação de bases psicanalíticas levando em consideração a interação entre sujeitos e artefatos visando a comunicação de identidades tanto para si quanto para outros sujeitos sociais. Esse processo compreende que os objetos também impõem parte daquilo que os constitui sobre os fruidores, gerando associações simbólicas complexas através de subjetivações de construções, desejos e percepções afetivas.

Os Estudos do Imaginário permitem estabelecer uma abordagem metodológica que além de contemplar múltiplas disciplinas, ao mesmo tempo, possibilita um contraponto aos elitismos científicos já que ultrapassam valores estritamente racionais e empiristas. Além disso, os Estudos do Imaginário apresentam-se como fator de unificação entre os dois objetos primariamente a pesquisar uma vez que, a relação do homem com o mundo se dá por mediações, e essas mediações se dão através da dimensão simbólica. Entendendo aqui dimensão simbólica ou experiência simbólica aquilo que estabelece um sentido entre a realidade individual-subjetiva e a realidade interpessoal-atemporal.

Uma vez que a pesquisa se inicia com o pressuposto que o Design é um articulador simbólico e, como tal, pode ressignificar o mundo, a utilização pontual de teorias de Junguianas se ajusta para ajudar a uma elaboração de conceitos e busca de suporte para desenvolvimento de questões relacionadas às configurações simbólicas, que “moldam” um direcionamento, uma maneira de pensar para utilização no fazer e no resultado do processo do Design.

Dito isso, fica clara a abordagem teórica como tendo predominância, possuindo como intuito básico um desenvolvimento de trabalho reflexivo, porém, utilizando uma fonte desenvolvida a partir da caligrafia do Irmão Lachenmayer como veículo de exemplificação e teste da proposta metodológica a ser desenvolvida.

Vislumbrando uma carência de trabalhos que se debrucem sobre questões reflexivas e que se proponham a rupturas do pensamento funcionalista, essa pesquisa se oferece a ser uma contribuição no sentido de provocar e instigar a investigações sobre o Design sob a ótica de subjetivações. Essas provocações anseiam engendrar reflexões que ampliem a discussão e a maneira como o Design se coloca diante dos sujeitos, dos atores sociais.

A relevância e ineditismo deste trabalho residem na interseção das configurações simbólicas existentes nas expressões gráficas religiosas através do Design (exemplificada pelo estudo tipográfico a partir da produção caligráfica do Irmão Paulo Lachenmayer, do Mosteiro de São Bento da Bahia, Salvador) que, por sua vez, formatam maneiras de pensar o mundo, inserem o homem em seu entorno cultural, ao mesmo tempo que causam ressignificação da realidade humana.

O grande volume da produção gráfica do Irmão Lachenmayer já mereceu pesquisas anteriores. Entretanto, nenhuma abordou seu trabalho como tipógrafo/calígrafo especificamente ou o aspecto sagrado relacionado ao Design, como propõe o presente projeto.

Em visitas ao acervo do Mosteiro de São Bento da Bahia, num levantamento inicial, pôde-se perceber a prolífera produção caligráfica do religioso e uma clara percepção da diferença entre a caligrafia pessoal, utilizada em cartas e documentos íntimos, da caligrafia desenvolvida em projetos tipográficos históricos e religiosos. Essa constatação permitiu elaborar a ideia de tentar desenvolver uma fonte caligráfica como fruto final da pesquisa, como exemplo, resultado da aplicação do método a ser proposto.

A rara bibliografia sobre a relação entre Design e religião, subjetividade no Design, metodologias e objeto de Design não inserido no contexto de funcionalidade e mercado, são, sem dúvida, impulsionadores da proposta de pesquisa aqui apresentada. Assim também ocorre com a utilização da Filosofia do Design como estrutura metodológica. Pouco conhecida e estudada no Brasil, principalmente na Austrália (Fry e Love) e Europa (Galle), a Filosofia do Design desponta como uma nova abordagem através de um nível mais aprofundado de se pesquisar em Design.

Há pouca investigação sobre as bases conceituais mais fundamentais e raramente se aprofunda para a construção de uma crítica do pensamento em Design. Existe uma deficiência na formação filosófica dos designers. Não há consciência do papel de ressignificante que o Design desempenha na atualidade, no possível potencial que o Design tem para interferir na vida das pessoas, principalmente na construção subjetiva de identidades.

Pessoalmente, minha relação com a tipografia se inicia com pesquisas ainda no último ano da graduação, se desdobrando na especialização e no Mestrado. Interesso-me pela dupla

leitura da letra (semântica e imagética), sua história, suas formas de manifestação nas diferentes culturas e seu desenvolvimento. Encontrar a produção do Irmão Lachenmayer no Mosteiro de São Bento da Bahia foi fruto de pesquisa pessoal, impulsionada pela paixão da história e pesquisa em tipografia, pela busca de suas raízes subjetivas e por exemplos de atuações regionais, normalmente preteridos e ofuscados pelos reconhecidos e festejados designers internacionais ou inseridos nos grandes centros tradicionais de pesquisa tipográfica no Brasil (Rio de Janeiro, São Paulo e, recentemente, Pernambuco).

A pretensão de preencher essas lacunas e impulsionar o debate são, sem dúvida, motivadores do presente projeto de pesquisa.

Não há um nexo de causalidade direta, mas o presente trabalho propõe um *insight* filosófico mais que uma resposta objetiva a um problema dado. Sendo assim, pode permitir aos designers e pesquisadores afins, tomarem uma posição crítica bem fundamentada em relação ao fazer Design, oferecendo-lhes um conjunto útil de ferramentas conceituais que estimulam a reflexão de como compreendendo a prática da profissão, compreendemos o próprio homem.

A Teoria do Design ainda está vinculada fortemente ao domínio da prática, assim questões subjetivas, diretamente relacionadas à imaginação, sentimento, são negligenciadas. Historicamente há uma clara separação entre o “mundo da técnica” e o “mundo das artes”: Um ramo científico, quantificável e outro ramo estético, qualificador. Entretanto, o Design se encontra entre eles. O Design é a ponte. Encontramos um déficit entre as produções em Design que abordam desenvolvimentos de metodologias, produtividade (o quantificável) e aquelas que pesquisam o indivíduo que percebe o objeto produzido, a relação desse indivíduo com o objeto mediado e influências (o qualificável).

Essa defasagem aproximou o Design das ciências, afastando-o do seu teor subjetivo e crítico, de uma vivência afetiva. Entretanto, Design não é (apenas) ciência, é (também) um campo criativo.

Aliada à crise mítica, isso nos faz supor que os objetos de Design ocupam o vazio deixado pelos mitos em nossa sociedade, fazendo a religação entre os homens e o que está além, o metafísico, mesmo que essa religação seja efêmera, através de uma promessa mercadológica que jamais será verdadeiramente cumprida. No entanto, quem produz e vivencia o Design dificilmente tem a dimensão das trocas simbólicas, da importância e da responsabilidade dessa relação.

Diante de tantas indefinições e discussões sobre a alocação e a possível definição da disciplina, haveria um conhecimento específico, próprio do Design para que se possa elaborar

um método científico para ele ou este se resumiria a um aglomerado de tópicos advindos de outras disciplinas para a elaboração e aperfeiçoamento de um produto tangível e voltado apenas para a indústria e o mercado?

Pretende-se aqui, demonstrar que o Design (assim como a filosofia) é uma área de conhecimento capaz de interpretar resultados científicos de outras áreas e traduzi-los em um objeto, não necessariamente material. O Design ser essencialmente multidisciplinar não implica uma impossibilidade de desenvolver um conhecimento próprio, porque assim também o é com as ciências da cognição.

A pergunta deve ser respondida como tendo o Design uma característica intrínseca, que o aproxima da filosofia uma vez que a natureza de seu conhecimento igualmente se baseia na relação com outros conhecimentos e em sua capacidade para moldá-los para fins específicos. Isso nos leva a perceber que o método científico a ser desenvolvido (ou aplicado) depende da área do conhecimento com a qual esteja articulando. E por sua natureza advinda basicamente de outras áreas, o Design produz objetos com inúmeras variáveis, como, por exemplo, natureza não tangível.

Defende-se a realocação do Design como campo criativo e seus objetos possuidores de diferentes naturezas. Assim entende-se que a sua capacidade de possuir diferentes áreas do conhecimento como bases conceituais não é uma característica restritiva, mas uma especificidade que abre um amplo leque de possibilidades. Dentre eles, o de desenvolver conhecimento próprio, específico e metodologias intrínsecas a esse campo repleto de subjetivações. Uma das importantes subjetivações é fruto da ocupação pelo Design do vazio deixado pelos mitos. Tornando-se um objeto simbólico, herda o caráter sagrado das estruturas míticas anteriores a ele, colocando-o num patamar de mediador simbólico. Daí a relação estabelecida nesta tese entre Design e religiosidade, para além da vinculação de Paulo Lachenmayer à Ordem beneditina.

Encarando o processo de Design como uma articulação simbólica[3], utilizando a relação entre o Design e o imaginário, a presente pesquisa indicará um possível caminho para pensar e fazer Design sob um viés subjetivo, através de uma proposta metodológica alternativa às funcionalistas. Proposta que, para ser desenvolvida, trilhará o caminho da Filosofia do Design, utilizando os Estudos do Imaginário.

---

[3] Uma ação discursiva sujeita ao dinamismo de nossas experiências subjetivas.

Pretende-se aqui indicar uma abordagem que substitui a explicação pela compreensão, através de subsídios que contribuam na construção de teorias sobre os processos afetivos-cognitivos de Design.

Para a abordagem da pesquisa, foram estruturadas cinco outras seções nos quais serão paulatinamente desenvolvidas as bases conceituais que permitirão a construção do pensamento crítico aqui proposto com a aplicação do mesmo na efetiva criação de uma fonte digital a partir da caligrafia do irmão Paulo Lachenmayer.

A segunda seção faz um levantamento histórico levando em conta diferentes fontes bibliográficas contemporâneas (de autores nacionais e internacionais) para traçar os mecanismos pelos quais o Design foi submetido e condicionado até chegar a normatização da ação através dos meios industriais de produção, mercado consumidor, funcionalismo e positivismo. Do mesmo modo, efetiva-se um rastreio dos processos de introdução dos primeiros centros de ensino no Brasil através dessa ótica e a consequente "crise" ocasionada nos anos de 1960/1970 quando da percepção, ainda embrionária, dos múltiplos papéis desempenhados pelo Design na sociedade. Delineia-se o que será mais amplamente abordado no capítulo seguinte, indicando uma ruptura dicotômica do pensamento ocidental onde uma polarização estratifica conhecimentos subjetivos em contraposição aos conhecimentos científicos. Inicia-se uma aproximação do Design com a Filosofia, abrindo caminho para um trajeto alternativo de pensar o Design através de abordagens subjetivas em alternativa às funcionalistas, tratando o Design como mediador simbólico e sugerindo um caminho de pesquisa através de mediações de instâncias. Todo o capítulo se orienta para compreensão da problemática da indeterminação epistemológica, para então, se apresentar uma proposição de conceituação flutuante já fazendo uso de uma aproximação poética e subjetiva do Design. Por fim, utilizando o pressuposto de um conceito flutuante, chega-se a uma proposta de investigação metodológica construtiva-estrutural a partir de Love (2000) e Beccari (2012).

A terceira seção se dedica a apresentar os Estudos do Imaginário como abordagem possível e viável para objetos complexos, (como os artefatos de Design aqui são tratados) assim como, dialogar com autores que estruturem uma conciliação entre instâncias do pensamento (a saber a científica e a subjetiva) dando especial atenção à Carl Gustav Jung. O pensamento junguiano aqui apresentado é utilizado no decorrer de toda a pesquisa uma vez que versará sobre a maneira como o artefato será observado através de distintos posicionamentos culturais, sendo ora um objeto inserido na lógica de mercado, ora uma potência de subjetivações. Nessa seção, Design e Religião são entendidos sob a ótica do imaginário como inerentemente ontológicos, possuindo bases míticas comuns. Também é

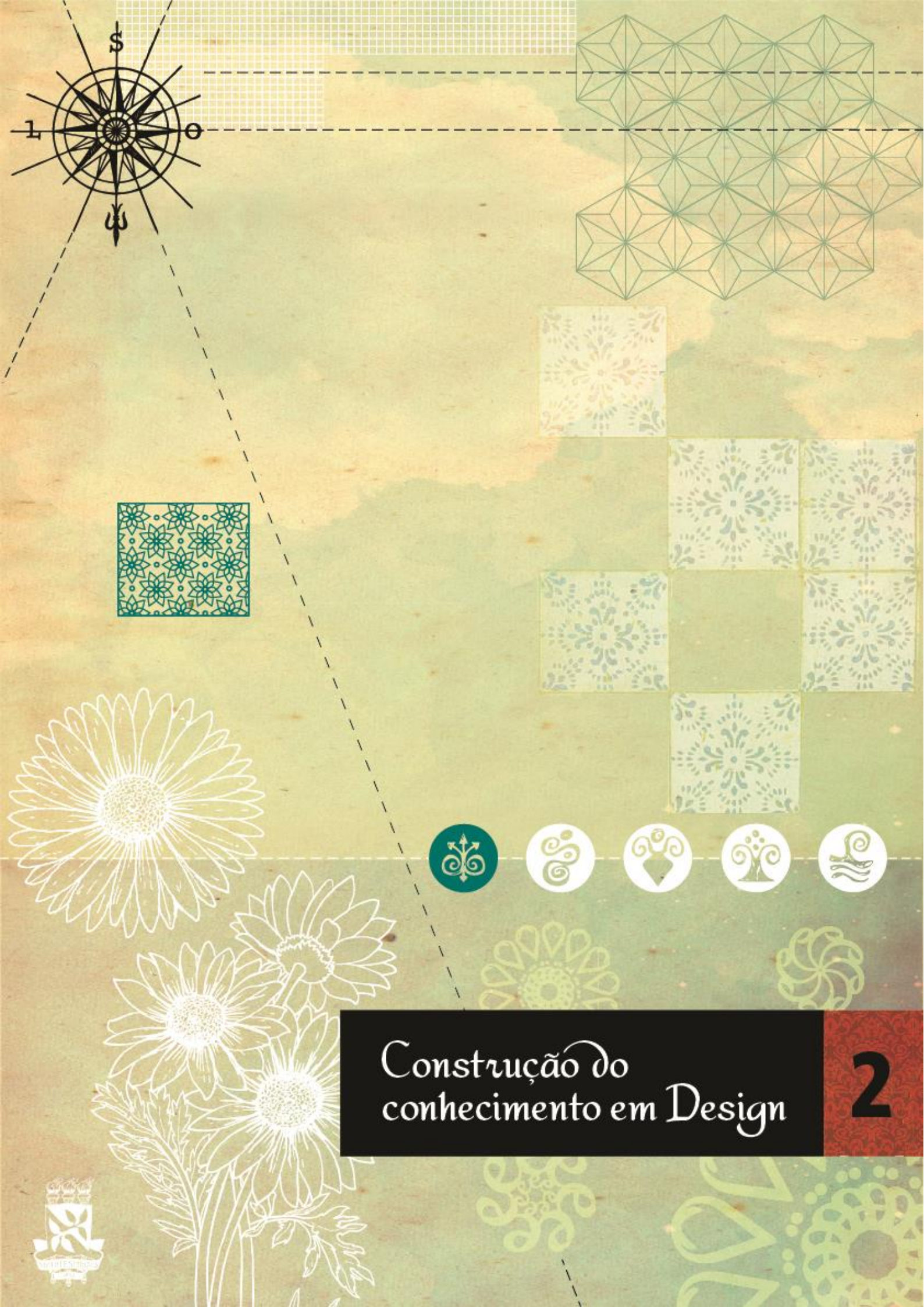
explicitada a destituição da Semiótica para a presente pesquisa assim como a clarificação do conceito de mito que perpassa toda a produção intelectual proposta. Estabelece-se através do pensamento simbólico, uma perspectiva de geração de mediação subjetiva entre o fruidor e o artefato, onde os sentidos são doados e recebidos, de modo sincrônico. E por fim, a caligrafia é abordada através do estudo da performaticidade ampliando o ato da escrita para uma dimensão imagética de leitura e convocando o fruidor a ser um participante ativo no processo de construção e doação de sentidos.

Na quarta seção, o conceito de articulação simbólica do Design e da Religião é desdobrado através da investigação de ligações subjetivas entre as duas instâncias, provocando tangenciamentos conceituais e perceptuais. O mito é abordado como elemento básico estruturante de conexões simbólicas entre esferas ontológicas e através dele se discorrerá sobre as construções identitárias e consequentemente, culturais engendradas pelo Design e pela Religião. A escrita, enquanto performance, será revista atrelada também ao potencial místico a ela historicamente revestido situando a caligrafia numa instância entre o sagrado, a atuação mítica da arte e o papel enquanto "objeto" de Design inserido na lógica de mercado. A ritualização da compra inserida no contexto do mercado de consumo é entendida como uma possível realocação do Design no mundo contemporâneo provocada por uma crise de mitos fundamentais. O artefato é explicitado através do ritual de consumo como potência de sedução, capaz de atuar em diferentes instâncias subjetivas (totemista, idólatra e fetichista) a depender da reestruturação de novos regimes de visualidades. Para tanto, o conceito de "imagem" é expandido dando abertura para o entendimento da caligrafia num espaço plural notadamente entre o sagrado (subjetividades na caligrafia escolhida do irmão Paulo Lachenmayer) e o profano (letra enquanto Design) a ser explorado no capítulo subsequente.

A quinta seção, versa sobre a história da caligrafia, da escrita, do entrelaçamento com a esfera religiosa desde tempos remotos e as tentativas de estruturar classificações para diferentes estilos de escrita. O papel do calígrafo religioso é abordado através da própria história do irmão Paulo Lachenmayer e suas contribuições no cenário baiano. A seção se aprofunda na contextualização histórica da escrita para chegar às influências estéticas possíveis na formação de Paulo Lachenmayer e assim, desenvolver um trajeto para se potencializar a análise caligráfica que inspirou o desenvolvimento da fonte Beneditina. Finalmente serão indicados os glifos selecionados dentre todos os levantados através de 17 visitas à biblioteca do Mosteiro de São Bento num total de 229 fotografias. Esses glifos foram então utilizados como registro primário básico para construção da Fonte Beneditina.

Na sexta seção se aplica a indicação metodológica estruturada na Seção 1 (através do desenvolvimento conceito flutuante) na construção da fonte Beneditina. Essa mesma estrutura se adapta ao projeto proposto levando em conta as áreas afins que estão, neste caso, envolvidas para que o “artefato” de Design seja desenvolvido. Os conceitos trabalhados nas seções anteriores reaparecerão então, como bases estruturantes para escolhas e direcionamentos na seleção e confecção da fonte. Os aspectos simbólicos presentes nos glifos selecionados são abordados sob uma ótica poética e imaginal para, então, chegar a uma forma básica padrão que dará respaldo ao redesenho e digitalização da caligrafia do irmão Paulo Lachenmayer. A fonte Beneditina consta de sua forma básica, nas versões caixa alta e caixa baixa, juntamente com numerais e um set de sinais diacríticos e ortográficos, observando que, nem todos os caracteres estarão previamente contemplados nos exemplos da caligrafia do já referido religioso. As letras (glifos) faltantes, foram desenvolvidas a partir dos rastros estéticos identificados em outras, assim como numerais, pontuação, sinais diacríticos e os caracteres acentuados. No percurso criativo, foram preservados os relatos dos reveses assim como as dificuldades encontradas para viabilizar soluções e negociações necessárias nas traduções entre o desenho primário básico e sua vetorização.

Finalmente, se chegará à conclusão da tese, onde se pretende unir as instâncias apresentadas no decorrer da pesquisa, bem como os conceitos tratados para permitir uma contribuição metodológica de viés subjetivo para se aproximar de artefatos complexos de Design. A construção da fonte Beneditina seve como contraponto prático à crítica teórica que a antecede, revelando como camadas de subjetivações estruturam o fazer Design e como essa percepção concede autonomia ao designer ao tempo em que estabelece profunda conexão com seus próprios afetos. De cunho filosófico-poético, desde já se antecipa que a presente pesquisa não pretende apresentar soluções definitivas, mas se presta a ser uma contribuição para modos de pensar e fazer Design através de abordagens conciliatórias, compreendendo a natureza trans e multidisciplinar dessa ação e voltada para uma reflexão teórica que prioriza aspectos subjetivos também intrínsecos. Ou seja, entender o Design como força, potência modeladora do mundo, construtora de realidades e que, através dele, pode-se compreender como, ao pensar sobre como os sujeitos se relacionam com os objetos produzidos, também se pode compreender como se relacionam e se constroem a si mesmos.


Construção do
conhecimento em Design
2

2. Construção do conhecimento em Design

> Uma definição de design...é muito difícil, porque a evolução da linguagem, dos elementos técnicos é tão rápida que se fala de uma coisa hoje e ela é diferente amanhã. Mas a gente pode dizer que é dimensionar uma estrutura onde todos os elementos visuais nos vários meios de comunicação visual. Não é só fazer uma marquinha, sem se preocupar com o comportamento que essa marca vai ter em todo o contexto, não só da indústria, mas também da comunicação visual. Ela precisa estar baseada em toda uma estruturação e prever aplicações bastante coerentes. Essa é a proposta do design, que não está preocupado com a estética, mas com a função, com materiais, com a ergonomia visual, com aplicações planas e não planas.
> (WOLLNER, 2003, p. 91).

> Design significa ter e desenvolver um plano, um projeto, significa designar. É trabalhar com a intenção, com o cenário futuro, executando a concepção e o planejamento daquilo que virá existir. Criar, desenvolver, implantar um projeto – o design – significa pesquisar e trabalhar com referências culturais e estéticas, com o conceito da proposta. É lidar com a forma, com o feitio, com a configuração, a elaboração, o desenvolvimento e o acompanhamento do projeto (DIVERSOS AUTORES, 2003, p. 118).

> Design is to design a design to produce a design.
> (HESKETT, 2005, p. 3)[1].

> Design é a visualização criativa e sistemática dos processos de interação e das mensagens de diferentes atores sociais; é a visualização criativa e sistemática das diferentes funções de objetos de uso e sua adequação às necessidades dos usuários ou aos efeitos sobre os receptores (SCHNEIDER, 2010. P, 197).

> [...] ao longo do tempo o design tem sido entendido segundo três tipos distintos de prática e conhecimento. No primeiro o design é visto como atividade artística, em que é valorizado no profissional o seu compromisso com artífice, com a fruição do uso. No segundo entende-se o design como um invento, um planejamento em que o designer tem compromisso prioritário com a produtividade do processo de fabricação e com a atualização tecnológica. Finalmente, no terceiro aparece o design como coordenação, onde o designer tem a função de integrar os aportes de diferentes especialistas, desde a especificação de matéria-prima, passando pela produção à utilização e ao destino final do produto. Neste caso a interdisciplinaridade é a tônica. [...] estes conceitos tanto se sucederam como coexistiram, criando uma tensão entre as diferentes tendências simultâneas.
> (NIEMEYER, 1998, p. 12).

---

[1] O verbete “Design” em inglês pode ser tanto um substantivo quanto um verbo, adquirindo, em cada contexto, diferentes significados. Dessa forma, uma tradução livre e aproximada da frase poderia ser “design é a concepção de um projeto para produzir uma solução”.

Design é a organização das partes de um todo [...]. Só que esse arranjo é sempre improvável, seja o design de algo extraordinário ou não. E isso ocorre porque o número de modos pelos quais as partes podem ser combinadas é excessivo. Cada arranjo não passa de uma quantidade enorme de possibilidades. Ou seja, cada arranjo realizado é tão improvável quanto todos os outros, não realizados (KATZ, 2013, p. 198).

Em inglês a palavra design funciona como substantivo e verbo (circunstância que caracteriza muito bem o espírito da língua inglesa). Como substantivo significa entre outras coisas: “propósito”, “plano”, “intenção”, “meta”, “esquema maligno”, “conspiração”, “forma”, “estrutura básica”, e todos esses significados estão relacionados a “astúcia” e a “fraude”. Na situação de verbo – *to design* – significa, entre outras coisas, “tramar algo”, “simular”, “projetar”, “esquematizar”, “configurar”, “proceder de modo estratégico”. A palavra é de origem latina e contem em si o termo *signum*, que significa o mesmo que a palavra alemã Zeichen (“signo”, “desenho”).
(FLUSSER, 2007, p. 181).

Design é o que todas as formas têm em comum: fornece a inteligência, o pensamento ou a ideia que organiza todos os níveis de produção, tanto design gráfico como design mecânico, design industrial, arquitetura ou grandes sistemas integrados que encontramos na planificação urbana.
(BUCHANAN, 1991, p. 8 apud BIGAL, 2001).

[...] design significa aproximadamente aquele lugar em que a arte e técnica e, consequentemente, pensamentos, valorativo científico) caminham juntas, com pesos equivalentes, tornando possível uma nova forma de cultura.
(FLUSSER, 2007, p. 184).

[...] pode-se extrair o design, sobretudo, como projeto significante capaz de suscitar no usuário a sua competência de inferir em um tempo/espaço ocupado e traduzido pela industrialização. Ora, o próprio pensamento é projeto na medida em que é fomentado pela dúvida e solucionado por ações-interpretantes: hipóteses, possibilidades ou abstrações, que podem ou não transformar-se em ocorrências singulares.
(BIGAL, 2001, p. 27).

Não me limito às manifestações do design industrial e gráfico. Tão pouco ao pequeno grupo de objetos que se destacam pelo que se chama design, tais como: design de jeans, design de agendas e design de sanduíches. Refiro-me mais ao design no qual cada pessoa participa na vida diária de trabalho: política, saúde, administração, gerenciamento, controle de qualidade, educação, produção, comércio, ensino, televisão, jornalismo, agricultura, finanças, para nomear alguns. Em todos esses domínios existe uma dimensão do design entendido como produção de uma realidade que antes não existia. Decretos, por exemplo, são designs por excelência – atos linguísticos que produzem uma nova realidade. Analogamente designs não são uma fotografia do futuro, mas produzem uma nova realidade.
(BONSIEPE, 1991, apud BIGAL, 2001, p. 24).

> [...]. Percebe-se que, do ponto de vista etimológico, o termo já contém nas suas origens uma ambiguidade, uma tensão dinâmica, entre um aspecto abstrato de conceber/projetar/atribuir e outro concreto de registrar/configurar/formar. A maioria das definições concorda que o design opera a junção desses dois níveis, atribuindo forma material a conceitos intelectuais (CARDOSO, 2000, p. 16).

> Atualmente o que está contido no termo design parece definir a construção de significados a partir das relações que o homem estabelece com seus objetos. Portanto, a posse de um determinado objeto é capaz de construir representações, significados invisíveis, que passam a determinar o reconhecimento do indivíduo em sua esfera social e, dessa forma, estabelecer um ambiente artificial – uma experiência particular – do indivíduo sobre si mesmo. O projeto vai além dos aspectos funcionais e materiais, abrangendo a concepção de significados intangíveis impregnados na materialidade do objeto (CARA, 2010, p. 17).

> Criação. Projeto. Arte. Como definir uma concepção tão ampla, que bebe de tantas fontes e se desdobra em tantos suportes de diferentes maneiras? Entre teorias e técnicas, o design sempre teve como essência o entendimento de diversos campos para encontrar fundamentos e assim se concretizar em diversos meios com o máximo de repertório. Seria essa discussão que se faz tão presente nos momentos em que estudamos o design uma definição possível, ou dada sua abrangência, defini-lo poderia ser considerado uma ação reducionista? E mais do que isso, seria o design o expoente da multiplicidade do nosso tempo? (QUINAFELEX, 2015)[2].

2.1. Indefinição Epistemológica

O fato de percebermos hoje em dia, dentro ou fora da esfera acadêmica que o Design sofre de uma indeterminação epistemológica, revela questões que podem indicar que, enquanto estruturação de um campo profissional, grande parte de sua produção textual (seja histórica ou metodológica) pode estar sendo desenvolvida num caminho carente de reflexividade.

Tradicionalmente busca-se avidamente chegar a uma definição clara, abrangente e "atual" do Design através de posturas pautadas nas ciências, no funcionalismo, no positivismo. Inúmeras são as tentativas de, através da busca etimológica, dissecar e então encontrar o cerne, a "origem" do termo. Na contemporaneidade quando pesquisadores se encontram debatendo sobre toda espécie de problematizações, através de posicionamentos ferozmente defendidos, parece que nos encontramos diante de um novo desafio. O surgimento

---

[2] Refrações #004 – Existe Design? Disponível em:< http://filosofiadodesign.com/refracoes-004-existe-design>. Acesso em: 14 de nov. 2015.

de metodologias de design distanciando-o do estrito vínculo da produção industrial e o aproximando-o de esferas mais subjetivas pode ser um indicativo de uma reação à limitação conduzida através da busca implacável por uma conceituação fechada do design aliada à sua delimitação profissional.

Temos a noção ainda bastante aceita na academia que o Design seja, *per se*, uma construção histórica, atribuindo-lhe datas e aproximando da ideia de que o Design surge através da necessidade gerada pelos métodos projetuais advindos da Revolução Industrial na primeira metade do século XIX. Entretanto, "[...] já eram utilizados na Antiguidade, por exemplo, técnicas básicas de produção em série como a moldagem de cerâmicas e a fundição de metais, as quais permitem a produção mais ou menos padronizada em larga escala." (LUCIE-SMITH, 1984, p. 59).

Contudo, na ponta diametralmente oposta aos historicistas, encontramos os defensores da ideia de que o Design, como a arte, é uma faceta da natureza humana, uma "função natural", ontológica. Aparentemente essas posições se repelem e não dialogam entre si. Na defesa de cada uma, a negação da outra, no antigo procedimento de diminuição do diferente na tentativa da elevação de si mesmo, catapultando-se à categoria de "certo".

No entanto, parto da premissa que, essas duas grandes correntes (mas não únicas) aparentemente antagônicas, na verdade, podem se complementar mutuamente. Penso que o fazer Design seja de impossível mapeamento histórico preciso, uma vez que ele é algo maior que uma área de atuação e inerente à natureza humana.

O incômodo gerado pelo indeterminismo (no caso, histórico conceitual) importuna a muitos porque essas questões trazem em suas buscas, indicações sobre a necessidade, o papel do designer no mundo, no mercado. A academia se situa nesse contexto, e isso se clarifica através do número de professores pesquisadores dedicados a essa causa. Produzir conhecimento parece ser impossível sem a definição do campo de atuação. Assim, determinar, conceituar (encaixotar), dando ao Design limites precisos, auxiliaria e guiaria gerando parâmetros de atuação no mercado.

Entre as instâncias normatizadoras o processo de indefinição se acentua, numa possível alocação do Design resvalando tanto as ciências exatas como as ciências humanas, como o caso da Tabela de Áreas do Conhecimento produzido pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) de 2005 onde se vê o Design na Subárea

8, nomeada de “Desenho Industrial”, inserida no Grupo 07 ou “Ciências Socialmente Aplicáveis”.[3]

Alguns autores escapam às tentativas de se estruturar bases históricas fixas para o aparecimento do Design. Vilém Flusser (1920-1991) com sua ironia fina e estilo bem-humorado, transmite algumas possibilidades de mapeamento etimológico. Através de diferentes pontos de partida conceituais, Flusser (2010, p. 9-10) desenrola como num novelo emaranhado, algumas significações para o termo “Design”: “A palavra encontra-se, em vários contextos, associada às ideias de astúcia e de insídia. Um *designer* é um conspirador dissimulado que estende as suas armadilhas [...]”.

O autor indica duas linhagens para a palavra. Uma, seguindo o conceito de projeto, onde teríamos *Méchos*, do grego que seria um dispositivo criado para induzir ao engano, ou seja, uma armadilha. Ou como no alemão *Macht* que seria poder, força. Assim Design seria um meio de iludir as pessoas. Entretanto Flusser, na mesma obra aponta ainda que Design também pode ser relacionado à arte como no Grego *Téchné* ou no latim com *Ars*. E dessa forma seria associado com destreza, agilidade.

> Os termos design, macchina, técnica, ars e arte estão estreitamente ligados entre si, nenhum deles é pensável sem os outros e todos têm a sua origem na mesma visão existencial do mundo. Todavia, esta correspondência interna foi negada durante séculos (pelo menos desde o Renascimento). A cultura burguesa moderna fez uma nítida separação entre o mundo da técnica e das máquinas, pelo que a cultura foi cindida em dois ramos que se excluem mutuamente: o ramo científico, quantificável e “duro”, e o artístico, qualificável e “flexível”. (FLUSSER, 2010, p. 11).

Entretanto, Flusser ainda indica que o Design seria justamente o lugar onde tanto a técnica quanto a arte coincidiriam.

Essas instâncias, tanto conciliatórias quanto discordantes acerca da busca de uma definição para o vocábulo “Design” nos leva a desdobramentos dessa mesma questão. Pensar Design é pensar sobre as coisas que constituem nosso mundo, sobre nossas construções culturais e requer daqueles que iniciarem essa empreitada, o entendimento que toda busca por conciliação, definição ou direcionamento de pesquisa na área, será sempre orientada por uma visão específica de mundo, por uma ideologia, uma particular construção de pensamento. Esse trabalho não escapa a isso. O viés filosófico terá respaldo em autores e teorias que, propositalmente, auxiliaram no desenvolvimento do meu pronto de vista, para minha pesquisa. Esse é um trabalho parcial, afetivo, não isento. Daí também a utilização do aporte de

---

[3]Disponível em <http://www.memoria.cnpq.br/areasconhecimento/docs/cee-areas_do_conhecimento.pdf> Acesso em 09 de dez. 2015.

autores dos Estudos do Imaginário, numa maneira de justificar o combate ao pensamento unilateral cientificista, a colocação da dicotomia: ou funcionalista ou emocional. Este é um trabalho científico/emocional.

Preciso clarificar nesse ponto que, apesar de compreender as necessidades de inserção no mercado, esse é um trabalho acadêmico de verve histórico-filosófica e que, ao tentar conciliar os marcos históricos deliberadamente construídos na linha do tempo do Design com a ideia de que o fazer Design pode ser um processo relacionado à ontologia humana, não operarei aqui uma busca por questões voltadas para o sucesso do artefato no mercado (ainda que isso seja abordado sob outros parâmetros na seção III). Acredito que, se estruturarmos um arcabouço crítico acerca da disciplina, ele possa, *à posteriori*, ser melhor inserido em questões mercadológicas.

O Design parece ilustrar bem a própria multiplicidade de nosso tempo. Aparentemente representa convergências e palavras como "transdisciplinaridade" e tudo o que se refere a mixagens, absorções, amálgamas, empréstimos. Seria o reflexo de sua indeterminação conceitual ou a própria indeterminação é que traz, atrai essas ideias, palavras de contexto agregador? Prefiro trilhar pelo segundo questionamento aliando caminhos subjetivos e históricos, lançando um olhar mais cuidadoso para a construção de conhecimento em design através de um trajeto não binário, mas multifacetado e transitório.

Longe dos dogmatismos, está claro que a busca por um caminho, por respostas, no presente trabalho leva em conta que fatalmente haverá sempre mais perguntas que respostas (o que em si, também é um alinhamento com a Filosofia) e também que este será UM caminho. Não um certo, não um melhor. Apenas um possível caminho.

Todo esse exercício intelectual que se instaura ao se debruçar sobre a questão da indeterminação epistemológica e a tentativa de se clarificar o que seria um "conceito flutuante de Design" fez com que eu me sentisse impulsionada a desenvolver uma representação visual, como um infográfico para ilustrar a ideia de um campo que só existe pela aproximação de outros campos do conhecimento. Minha formação em design mostrou-me que assim como a fotografia e a ilustração, o infográfico está no primeiro nível de atenção de leitura nos veículos comunicacionais impressos. Módolo (2007, p. 05) nos esclarece que "o termo infográfico vem do inglês *informational graphics* e alia texto e imagem a fim de transmitir uma mensagem visualmente atraente para o leitor, mas com contundência de informação." Essa representação gráfica procura indicar ora a conceituação problemática do campo, ora uma possibilidade de viabilizar uma construção teórica e está alocada, por consequência, na figura 5 da presente tese.

Sob o argumento de uma ampliação das questões relativas a estruturação de um referencial crítico teórico do Design, acolho o propósito de definições provisórias possíveis. Entretanto, isso não reforça os discursos sobre um conceito indeterminado, mas a aceitação de que, se o Design se coloca num campo ontológico, se pode ser tratado como uma manifestação da natureza humana, então, guarda em si, complexidades que refletem essa mesma natureza.

2.2. Bases Funcionalistas

Localizar historicamente o aparecimento do Design pode parecer eficiente para fins acadêmicos, mas se mostra um projeto que expõe grandes complexidades quando nos aprofundamos nas provas sobreviventes. Levando-se em conta o rastro deixado pelo design gráfico, por exemplo, vemos que a impressão com tipos móveis era uma realidade na Europa no século XV, inclusive, cumprindo todos os requisitos propostos pelo modelo de processo produtivo mecanizado. Segundo Rafael Cardoso Denis (2005) esses eram "objetos fabricados em série por meios mecânicos com etapas distintas de projeto e execução, e ainda numa perfeita padronização do produto final. " (CARDOSO, 2005, p.17).

Soma-se a isso que, até onde se pôde pesquisar, a palavra "designer" já era empregada no século XVII no Oxford English Dictionary. Será, entretanto, no século XIX que o vocábulo cairá na linguagem corrente, principalmente através dos trabalhos ornamentais desenvolvidos para as estamparias da indústria têxtil inglesa.

Está claro que a aparição do profissional "designer" só se dá quando surge mercadologicamente a necessidade de se nomear o grupo de profissionais que utilizavam seus conhecimentos técnicos/artísticos para desenvolver projetos para a indústria, visando suprir determinada demanda que passava a ser de massas. Mas a atividade em si, para este trabalho em questão, é preexistente uma vez que, ontológica. Sobre isso, Cardoso (2000) diz que:

> Sempre que um grupo toma consciência de sua identidade profissional, passa a se diferenciar pela inclusão de uns e pela exclusão de outros, e uma maneira muito eficaz de justificar essa separação é através da construção de genealogias que determinem os herdeiros legítimos de uma tradição, relegando quem fica de fora à ilegitimidade. As primeiras histórias do design, escritas durante o período modernista, tendem a impor uma série de normas e restrições ao leitor, do tipo "isto é design e aquilo não [...] (CARDOSO, 2000, p. 14-15).

Para fins de uma tentativa forçosamente linear e histórica do Design no mundo ocidental, será adotado aqui, o marco da Revolução Industrial como momento de

estabelecimento da disciplina e da profissão de modo institucionalizado. Esse nascedouro histórico pode nos apontar como a profissionalização do designer se estabelece através de marcos intrinsecamente associados à economia, ao mercado e à industrialização. Nesse contexto, será então impregnado pelas ideias positivistas em voga e por um pensamento ocidental que dissociava ciência de emoção. Essa separação forçosa em dualidades, em dicotomias, mas que refletia a mentalidade da época, seu *Zeitgeist*, será melhor explicitada na seção II quando se falará acerca dos Estudos do Imaginário. Por ora, interessa pontuar o modo como se estruturava o pensamento da sociedade europeia no intuito de se compreender as bases positivistas/funcionalistas que chegaram até o Brasil.

Claro está o impacto que a introdução massiva das máquinas no setor produtivo, gerou e alterou o modo do homem em se posicionar no mundo, suas relações interpessoais, suas estruturas de poder, enfim, suas realidades construídas. Outra consequência desse processo foi a alteração (já em andamento desde o Renascimento) dos valores tradicionais e de todo um repertório do sistema de crenças do mundo ocidental. Os ideais cartesianos se coadunam com o processo industrial e se sedimenta a noção de que o processo científico, através da observação do fenômeno e sua direta aplicação no mundo (entendendo-se mundo como realidade socioeconômica e cultural construída) seria, então, o único confiável porque seria capaz de ter dados materializados e observáveis. O Design, então, se profissionaliza através da vertente utilitarista.

Numa tentativa de sintetizar o processo artístico com o técnico, mas, ao mesmo tempo, em elitizá-lo, afastando-o daquilo que se costuma caracterizar como artesanal, a profissionalização do Design criou uma terceira coisa, que, estimava-se, seria uma e outra, mas isoladamente, nenhuma delas. A necessidade de consolidação de uma fase de grandes alterações geradas pela industrialização também foi responsável pela tentativa da glamourização de uma realidade cotidiana bastante dura, através de novas construções de realidades para os sujeitos sociais. Dentre elas, a do “novo” profissional, o designer, que projetaria artefatos para um crescente mercado consumidor e assim, melhorar a vida do mundo, sendo então o representante de uma nova estética industrial que, propositalmente, era bastante celebrada pelas elites. Solange Bigal (2001, p. 15) complementa esse pensamento enunciando que:

> Até o século XVII, a estética discutia o belo como perfeição, considerando as técnicas de produção da forma artística. A partir do século XVIII, o modo de proceder industrial, o ritmo do movimento de produção e de ocupação do espaço e o surgimento de novos materiais, dão início ao replanejamento de um sistema anteriormente determinado pelo aparecimento do capitalismo e de suas respectivas fundações: o Renascimento, a Reforma e o

> Mercantilismo. Em outras palavras, o percurso iniciado com o pré-capitalismo, consolidado pelo capitalismo comercial, entrava em uma outra fase: o capitalismo industrial, em que a lógica de acumulação de capital passaria a ser mantida pela produção industrial. Foi o suficiente para anacronizar os conceitos de arte vigentes, já que nenhum deles pressupunha o uso da máquina na composição artística.

O otimismo exacerbado com relação à sociedade industrializada foi uma importante arma do projeto iluminista[4]. E é esse pensamento que se disseminará pela Europa até, rapidamente, se estratificar como preceito de uma nova era onde o designer seria um importante representante.

É interessante observar em que complexo momento se dá o início da estruturação do Design como profissão. A arte havia se transformado, durante o decorrer do processo histórico, na expressão, ela mesma, dos ideais daquilo que seria digno e bom, sempre tendo como referente a sua raridade e o belo. Mas na Revolução Industrial temos o impasse entre o artefato produzido em série e o artesanal, de tiragem limitada. Procurando legitimar o espaço da arte na sociedade mecanizada, criaram-se funções, funcionalidades e utilidades para tudo o que estava ligado ao fazer artístico, criativo, dando a eles um lugar no sistema socioeconômico. Claro que reações contrárias perpassaram desde então a todo esse processo, gerando o movimento que prega a "inutilidade" da arte. O Design começa a se estruturar profissionalmente em meio a essas discussões.

O Design recebe a herança do processo artístico como um meio para se chegar a um propósito, colocando assim a obra artística como representante do belo (e nesse caso, sinônimo de ética e até de religiosidade). Até hoje é possível observar ecos da confluência do ideal do belo como útil e que, através disso, se encaminharia pela via estética, ao equilíbrio social. Mesmo que Platão tenha nos deixado de legado o distanciamento entre as noções de arte da noção de belo (BIGAL, 2001, p. 33), é a reaproximação feita por Aristóteles que parece permanecer ainda hoje permeando os discursos relacionados ao Design.

Aristóteles vê como finalidade da arte, fazer o homem descobrir-se a si mesmo, reconhecendo-se (e aprendendo a se reconhecer) realizando a arte como um processo transformador, arte como uma linguagem.

---

[4] Em antagonismo ao Absolutismo, o iluminismo foi um movimento intelectual, econômico, social, político e filosófico do século XVIII que se utilizava da razão como base conceitual porque essa seria o único caminho para se alcançar a autonomia, a liberdade e a emancipação. Seus disseminadores se diziam propagadores da luz do conhecimento e por isso são chamados de "iluministas". As ideias, notadamente liberais, iam desde a crítica aos privilégios da nobreza e do clero, à defesa da educação para todos. Alguns de seus principais expoentes foram John Locke (1632-1677); Montesquieu (1689-1755); Voltaire (1694-1778); Rousseau (1712-1778) e Adam Smith (1723-1790). Disponível em <http://www.estudopratico.com.br/o-iluminismo-resumo-sobre-as-caracteristicas-e-pensadores>. Acesso em 13 de abril 2016.

Apesar de tentador, por conta da relação direta com as questões estéticas herdadas e propagadas no período da Revolução Industrial e da estreita relação e influência na formação do Design enquanto profissão, não cabe aqui, infelizmente, uma genealogia filosófica das questões artísticas herdadas na construção do campo do Design. Mas os pensamentos platônico e aristotélico sofreram reelaborações ou releituras importantes e seria gerador de graves lacunas, não citar, pelo menos Immanuel Kant (1711-1776), que através de posicionamentos críticos, vê o belo como sendo de caráter contemplativo. Em Kant, são os homens que colocam a beleza nas coisas e isso determina seu valor para ele e para aqueles que detêm os códigos na leitura dessa indexação. Essa proposição, da responsabilidade do observador como agente também autor, aproxima Kant das bases conceituais desta pesquisa.

Através do método criticista[5], Kant pôs em cheque a possibilidade de todo objeto pesquisado poder se sujeitar à metodologia científica, numa tentativa de mediar o realismo e o idealismo, levando a questão sobre a possibilidade da existência de uma essência universal que fosse passível de explicação e revelação. Funda o fenomenalismo, declarando que o fruto do conhecimento humano advém do experimento. Kant buscou superar a unilateralidade, por ele percebida, entre o dogmatismo e o ceticismo. Marcos Beccari (2012, p. 69) complementa esse pensamento ao afirmar que:

> [...]. Em outras palavras, Kant constrói certas formas subjetivas do pensamento responsáveis por ordenar as aparências percebidas e, com isso, fazer surgir um mundo objetivo que, para um homem ingênuo, seria visto como algo anterior a todo conhecimento e sem qualquer contribuição da consciência. (BECCARI, 2012, p. 69).

O pensamento fenomenológico de Kant em Edmund Husserl (1859-1938) se estabelecerá através da visão de que as coisas seriam impossíveis de serem reconhecidas por si mesmas e então, o conhecimento humano estaria circunscrito ao mundo do fenômeno.

Entretanto, quando da ampla absorção dos ideais científicos capitaneados pelo pensamento cartesiano, a noção de função passa a fundamentar toda uma estrutura de pensamento que alimentará a nascente sociedade industrial. A isso se atrelará o positivismo francês, de Augusto Comte (1798-1857) — que também chegará ao Brasil através dos ideais iluministas — e temos o paradigma da ciência como caminho único para o verdadeiro conhecimento e a estruturação da moral.

A linguagem será então, profundamente influenciada pelo modo científico e lógico de se pensar o fenômeno, atribuindo-lhe funções. Traçando uma linha contínua de pensamento através de processos históricos que se coadunam com a ideia da máquina e do fazer criativo

---

[5]Do Grego *Krínein*, “pôr à prova”, examinar”.

através do projeto (positivista, funcionalista) chegaremos assim ao Formalismo Russo[6], que, influenciará tardiamente, por sua vez, o movimento concreto no Brasil.

Recuando na história, pode-se perceber que, na verdade, desde os Gregos, o posicionamento opositor entre forma e função ou entre forma e conteúdo, vai se estabelecendo como estrutura científica (e então, real) de pensamento e de ação num processo de retroalimentação. Esse pensamento cria ações e solidificam esses mesmos modos de pensar que, por sua vez, continuaram atuando nessa lógica de funcionalidade baseada na razão para novamente criar ações e pensamentos no mesmo padrão.

Apenas na contemporaneidade haverá uma possível ruptura com essa estrutura porque se percebe que, cada fenômeno dependerá sempre de determinadas condições circunscritas, o que, em última instância, fará o fenômeno inicialmente, indeterminado e posteriormente, dotado de respostas limitadas e fugazes.

Através desse levantamento histórico também podemos identificar no funcionalismo e na relação dicotômica realizada na contraposição entre forma e função, como sendo uma poética da sociedade urbana industrial. Num processo de reiteração sistemática, esse pensamento nutrido por estruturas racionalistas, cientificistas alimentará a nascente profissão de Design e será a isso associado de forma tão eficaz que o estruturará como um campo que deve estar atrelado à produção em série, hierarquizando a projetação acima do processo criativo, para atender às demandas do mercado e produzindo artefatos tangíveis. Aos poucos, pode-se observar que limitar o Design à fabricação de mercadorias, sendo uma atividade de base projetual (numa gradação acima da esfera criativa), foi conduzindo-o a assumir um posicionamento condicionado ao consumo.

O pensamento funcionalista e outros da mesma linhagem que incorrem para solidificar no decorrer do século XX, o raciocínio sobre o que seria um artefato de Design, percorre diversas esferas do entendimento e do mercado, chegando à obsolescência programada. O artefato que, sabe-se de antemão, estará ultrapassado por outro mais “moderno”, “avançado”, “rápido” ou “bonito” é adquirido apoiado em ideias que dão suporte ao procedimento sem a óbvia ruptura esperada, sem a crítica, sem a percepção daquilo que se está verdadeiramente consumindo. Essas ideias associam a troca do artefato à aquisição ou manutenção do status, inserção no mercado da moda, aceitação social na esfera a que se destina o artefato e

[6]Ou Crítica Formalista. É através desse movimento (de concordâncias e dissidências a respeito do mesmo) que Ferdinand de Saussure (1857-1913) se tornará a base do que se chamaria “Estruturalismo” e desenvolverá a Semiologia que, por sua vez, será amplamente utilizada no ensino do Design no Brasil.

prestígio. Logo, a função e o uso são os motores propulsores e o esteio para o se fazer e pensar Design no século XX.

Essa ideia finca bases sólidas em território brasileiro através do ensino do Design. Não só a própria metodologia em vigor no país privilegiava o método científico como reproduziu um modelo advindo de uma realidade distinta sem grandes preocupações com a adaptação ou a adequação à nossa própria realidade.

2.2.1. Heranças e paradigmas.

Entendendo que o fazer Design seja uma condição ontológica humana e que essa ação antecede o aparecimento do profissional (Designer), estabeleço parâmetros históricos que estão intrinsecamente associados ao surgimento do campo, da disciplina.

O primeiro marco, como já anteriormente explicitado, seria a Revolução Industrial que, para os fins aqui propostos seria "a criação de um sistema de fabricação que produz em quantidade tão grandes e a um custo que vai diminuindo tão rapidamente que passa a não depender mais da demanda existente, mas gera o seu próprio mercado" (HOBSBAUM, 1964. p. 50).

Ao trabalhar com as contribuições da história para clarificar a maneira como o Design se desenvolveu e se estruturou no ocidente, não foi realizado um levantamento completo e linear. O recorte escolhido foi o de citar apenas dentre movimentos, escolas e nomes, aqueles que tiveram papel preponderante e direto na formação do pensamento e do ensino do Design no Brasil. Devido a isso, marcos importantes, como o Movimento *Arts and Crafts*, não tiveram contemplação aprofundada na pesquisa (ainda que seu idealizador, William Morris tenha sido melhor estudado na seção III). Movimentos que participaram indiretamente do processo de construção da profissão, apesar de grande importância, fariam com que a pesquisa que, intenciona ter um direcionamento filosófico, adquirisse um cunho prioritariamente historicista.

Enquanto a emergência do designer (como profissional) se dá, na Europa, através da Revolução Industrial, no Brasil isso ocorrerá através da política nacional-desenvolvimentista que se associa ao movimento modernista, nos anos de 1950.

Inúmeros são os títulos de obras que se debruçam detalhadamente sobre a Revolução Industrial e, outros tantos, através disso, constroem uma narrativa historicista/documental sobre o surgimento do Design no ocidente e no Brasil. Para o presente trabalho interessa

apontar esse momento como sendo de quebra com a organização econômica, social e cultural naquilo que a Europa institucionalizou chamar como "cidade urbana pós-industrial". Solange Bigal (2001, p. 9) complementa ainda que:

> O aparecimento das máquinas deslocou a produção dos membros humanos, caso das motoras; operou sobre os sentimentos e a percepção humanos, caso das sensórias; e, mais recentemente, diagramou o sistema nervoso central como modo de produzir, caso das cerebrais. Desde as primeiras máquinas, o processo de organização continuamente renovado da produção/consumo exigiu um design que configurasse as novas necessidades do centro urbano-industrial. (BIGAL, 2001, p. 9).

O surgimento das indústrias, a introdução da máquina no cotidiano citadino e a própria reconfiguração urbana, geraram uma alteração profunda nas relações sociais e na maneira de se pensar e de se inserir no mundo. Os produtos frutos dessa industrialização, em grande parte, careciam de um instrumental projetual, de estudos e legislação que garantissem sua durabilidade e adequação ao propósito propagado. Como em todo processo histórico, houve uma reação a essa natureza fria e frágil dos artefatos então produzidos. O desejo de associar produtos de qualidade, subjetividades estéticas com manufatura foi a base do movimento *Arts and Crafts*[7]. Apesar da circunscrição e da curta duração, deixou profundas marcas no que seria a mais representativa escola de Design do ocidente: a Bauhaus. Segundo Niemeyer (1998), os ateliês e as oficinas que possuem grandes destaques nos cursos de Design até hoje, são fruto do *Arts and Crafts* e essa pode ser uma das diferenças observadas entre os cursos de Design e os de Arquitetura e engenharia (NIEMEYER, 1998, p. 33). Eis o início do que seria o Movimento Moderno. Como reação ao ornamento, dar-se-á o encetamento de uma real preocupação em dar um tratamento formal aos artefatos industrializados.

O Belga Henry van de Velde (1863-1957) desponta como principal representante do que seria um movimento que procurava aproximar a arte da indústria. Seus trabalhos, com uma sintaxe própria, rica em elementos geométricos, com formas curvilíneas, visavam saída industrial e como Niemeyer (1998, p. 35) aponta, ele "advogava que deveria haver na produção industrial uma intervenção artística, com uma linguagem pessoal". Van de Velde fixa residência na Alemanha e ele será, também, uma importante influência no projeto acadêmico da Bauhaus.

Não por acaso, será também na Alemanha que se estruturará uma organização visando estabelecer um Design industrial, através da união do fazer artesanal e artístico numa nova

---

[7]Movimento estético inglês que advogava, no final do século XIX o artesanato em contraponto à mecanização, defendendo o fim da divisão artesão X artista.

estética padronizada, simplificada, que atendesse às possibilidades da indústria. A *Werkstätt*[8] (de 1903 a 1932) desenvolvia seus catálogos promocionais mencionando, orgulhosamente, o fato de desenvolver suas criações no "estilo da máquina". Esse movimento visava a destituição dos ornamentos para uma melhor adequação à sociedade industrial. Como nos mostra Niemeyer (1998, p. 36) "Fora da Alemanha eram pouquíssimos os casos de artistas ou arquitetos destacados trabalhando com design industrial, e não em artes decorativas".

A realidade do Design na Inglaterra se dava, inicialmente, através das artes decorativas a serviço da indústria têxtil enquanto na Alemanha, as principais indústrias eram as de mineração e as de metalurgia. As causas diretas dessa especialização resultam do fato da Alemanha, após o processo de unificação em 1871, ter sua economia largamente impulsionada através do estabelecimento de várias colônias fora do território europeu e delas se extraía matéria-prima para esse tipo de indústria. O parque industrial alemão cresceu e se desenvolveu rapidamente criando um campo propício para a associação entre Design e máquina, visando desenvolver um mercado consumidor mais amplo e criar uma linguagem projetual adequada aos meios de produção.

A *Deutscher Werkbund* (Confederação Alemã do Trabalho) se mostra, então, como uma consequência natural para uma estratégia alemã no setor industrial. Fundada em 1907, foi idealizada para o desenvolvimento da relação das artes com a indústria e como promovedora da solidificação de uma identidade nacional através dos artefatos produzidos. Claramente a associação visava criar um diferencial através da estética para transformar seus artefatos em produtos mais competitivos e combater a potente indústria inglesa. Arquitetos, escritores, artistas, fabricantes, artesãos, compunham a Werkbund e impunham no mercado industrial a noção de que os produtos deveriam se guiar por princípios que seriam simplicidade, qualidade e projeto. Esses ideais eram propagados através de conferências, feiras, publicações e exposições além de atuarem diretamente nas escolas de arte.

Os principais representantes da Werkbund eram então, Hermann Muthesius e Friedrich Naumann. É entre Muthesius e Henry van de Velde (na época, à frente da Escola de Artes e Ofícios de Weimar) que se dá uma contenda onde fica clara a dicotomia que então se estabelecia entre maneiras de se pensar a produção industrial na Alemanha naquela época. Cardoso (2000, p. 112) nos esclarece que "[...] inconformado com as posições de Muthesius a

---

[8]"As oficinas do Wiener Werkstätte produziam objetos de decoração, joias, mobiliário, têxteis, papel de parede, cerâmica, peças de vestuário, livros, logotipos, publicidades, cartazes, cartões-postais, projetos de design e arquitetura que utilizavam na grande maioria formas geométricas e retilíneas na sua composição."
Disponível em:<https://wienerw.wordpress.com/2011/04/12/o-estilo-wienerwerkstatte>. Acesso em 29 de nov. 2015.

favor da padronização estilística e da subordinação da arte aos interesses industriais, van de Velde advogava a importância da liberdade criativa e da autonomia da arte como guardiã de valores humanos".

A Werkbund adotaria, dentre outras influências, a Teoria da Pura Visualidade[9] e dessa forma, se colocava diametralmente oposta aos movimentos *Art Nouveau* e *Jugendstil*[10]. Negava o naturalismo e assimilava o discurso dos neoclássicos alemães.

Criava-se um terreno fértil para o estabelecimento do Design enquanto profissão e as premissas para a estruturação do projeto como a espinha dorsal da produção de artefatos. Alguns dos atuantes da Werkbund se tornariam professores da Bauhaus como Peter Behrens (1868-1940) que não apenas participou ativamente como foi um dos fundadores da Werkbund. Arquiteto e designer gráfico, Behrens seria chamado *a posteriori* de "o primeiro designer gráfico do mundo" e se tornou um dos primeiros designers a trabalhar como *freelancer*. É dele um extenso estudo que culminou com o manual de identidade corporativa da AEG (Allgemeine Elektricitäts Gesellschaft), sendo considerado quase por unanimidade entre os autores e pesquisadores, como sendo o primeiro manual de Design para esse fim.

A busca de uma linguagem nova, mais adequada ao mundo industrializado e a procura por um diferencial competitivo através do Design se adequava à mentalidade da classe dominante na Alemanha, onde uma poderosa burguesia experimentava um momento de crescente nacionalismo. Desse meio, emerge Walter Gropius (1883-1969), arquiteto cujo trabalho espelha exatamente aquilo que a sociedade e a indústria alemã aspiravam. Sua consagração se dá rapidamente e ele se tornará, talvez, a mais importante figura que associará Design com os meios mecânicos de produção desenvolvendo uma estética da máquina, tentando equilibrar arte e técnica.

A Bauhaus emerge de uma Alemanha conturbada. Ao perder a Primeira Grande Guerra, o país é obrigado a assinar o Tratado de Versalhes em 1919 e entra em uma profunda crise. Há uma forte revolta popular ocasionada pelas punições constantes no tratado. Diferentemente do que havia se normatizado em tratados pós-guerras, a Alemanha além de

---

[9]Conjunto de teorias que defende a propriedade das formas possuírem um conteúdo significativo próprio. "E como a representação dos temas não é puramente descritiva ou ilustrativa, mas universalizada ou idealizada, é precisamente o valor universal ou ideal dos sinais que universaliza ou idealiza a figuração. O campo da arte é, portanto, o da percepção objetiva. No plano da aplicação histórica o seu maior expoente foi Heinrich Wölfflin (1864-1945)."
Disponível em: <http://www.eba.ufmg.br/graduacao/materialdidatico/apl001/aula007web.html.> Acesso em 02 de dez. 2015.

[10]Palavra originária de *Jugen* (Jovem, em Alemão). Trata-se do título de uma revista fundada por Otto Eckmann (1865-19020, designer gráfico, pintor e *type designer*). O Jugendstil foi um movimento cultural alemão que se manifestou mais intensamente na arquitetura e no Design, entre o final do século XIX e início do século XX. Na tipografia foi amplamente aplicado na relação entre texto e imagem pictórica.

perder parte de seu território e ter seu exército diminuído, é obrigada a pagar indenização referentes a prejuízos ocasionados durante a guerra. Esse cenário se mostrará propício aos ideais de soberania da raça e de ódio que culminará com a ascensão de Adolf Hitler. Com o nacionalismo exaltado, era premente investimento de ordem industrial para que o país se posicionasse economicamente.

Durante esse processo Gropius se estabelece como arquiteto e designer e chega à área de ensino quando se vê como sucessor de van de Velde na Escola de Artes Aplicadas de Weimar. Essa escola seria então, em 1919 transformada na *Das Staatliche Bauhaus*, tendo Gropius como diretor.

Muitos autores identificam a Bauhaus por períodos, geralmente associados a diferentes diretores à frente da escola. O primeiro período (1919-1923) é bastante marcado pela personalidade de Gropius. A Bauhaus tenta estabelecer o Design através da associação das Belas Artes às Artes Aplicadas. Desafiando o senso comum e a normatização através do tempo que entendia Belas Artes como sendo uma arte superior e de qualidade, enquanto as Artes Aplicadas seriam de menor valor, a escola associou as duas vertentes de modo integrado. Buscava no fazer manual, nas oficinas, a "humanidade" dos artefatos e no projeto voltado para a produção serial industrial, a "inserção no mercado" dos mesmos. No ambiente multifacetado proporcionado pela e escola através do convívio com Kandinsky, Paul Klee, Mies van der Rohe e influenciado por aspectos das obras de Richard Wagner e Friedrich Nietzsche, Gropius lança as bases do modernismo influenciado pelo expressionismo tardio[11].

Nesse primeiro período (Weimar de 1919 a 1923), a Bauhaus empregava não apenas professores, mas mestres de ofício com notório saber em suas atividades, sem necessariamente possuir credenciais acadêmicas. A escola se via com um relativo grau de independência das exigências de mercado e da realidade concreta que a Alemanha industrial se encontrava. Entretanto, justamente esse caráter livre nas criações, representavam risco à existência da escola. Isso obrigou Gropius a realizar uma reformulação curricular em meio ao receio de desagradar e frustrar as expectativas do governo.

Mesmo com seu crescimento, a Bauhaus continuou recebendo severas críticas da direita conservadora que, a cada ano, detinha mais poder no país. Com a chegada do partido de direita ao poder em 1924, parte do corpo de professores (como Kandinsky, Paul Klee,

---

[11]O Expressionismo foi um movimento heterogêneo, integrante das Vanguardas Históricas. Surge como reação ao Impressionismo e procurava representar ou "expressar" os próprios sentimentos, as visões pessoais dos artistas. Recusava o positivismo e a ideia do progresso baseado em avanços tecnológicos. É considerado "tardio" o período entre os anos 1918 e 1925, quando se dissemina entre outras artes.

László Moholy-Nagy) assumidamente socialistas, sai da escola que se muda para a cidade de Dessau (1923 a 1929).

A agora sendo chamada de *Hochschule für Gestaltung* (Instituto Superior de Formas), a escola se focou no ensino voltado a menos experimentações artísticas e de materiais e mais na engenharia e em fatores tecnológicos. As premissas básicas desse período da Bauhaus se encontram no projeto da Werkbund e sob influência do formalismo estético. Essa é a verdadeira fase funcionalista da escola que estava sob a direção do arquiteto Hannes Meyer (1889-1954). Em 1930 quem assume a escola é o também arquiteto alemão Mies van der Rohe que impõe um estilo de ensino cada vez menos ligado à arte e direcionando firmemente suas criações para características ligadas à qualidade dos artefatos, fruto da forte tendência do Racionalismo radical propagado na ideologia de ensino bauhausiano desse período. Em 1932 a escola é fechada quando da chegada ao poder do partido Nacional-socialista. Houve um curto período em que a Bauhaus se estabeleceu em Berlim como escola privada, mas em 1933 os nazistas a fecharam em caráter definitivo.

Fugindo do Nazismo, muitos de seus professores se transferiram para os Estados Unidos e perpetuaram a fase em que a escola se preocupava em objetivar seus produtos através da função determinando a forma dos artefatos.

Nesse processo de diáspora, o Museu de Arte Moderna (MOMA — New York) faz em 1938, uma importante exposição do que seria a experiência da Bauhaus na Alemanha. No entanto, essa exposição detinha apenas a experiência do período da escola em Weimar (1919-1923). Isso contribuiu para a mitificação da Bauhaus e da ideia romântica de um centro de pesquisa democrático, harmonioso e criativo que mudou a maneira de se pensar e fazer Design.

Ao associarmos a fuga em massa de artistas e intelectuais para os Estados Unidos aliada a fatores como a própria economia norte-americana, perceberemos uma mudança de grande importância para o desenvolvimento do Design no ocidente. Os Estados Unidos não tiveram seus territórios devastados pela guerra e o país pôde financiar a reconstrução tanto dos aliados quanto dos derrotados. Fora os despojos das guerras, as multas e acordos que o beneficiavam imensamente, o êxodo que ocorreu entre cientistas, artistas e intelectuais contribuiu diretamente para o deslocamento da hegemonia artístico-científica europeia para os Estados Unidos.

Os ideais romanceados do que seria a Bauhaus, encontra um terreno fértil para aceitação e absorção em território Estadunidense. Ali, através de toda uma conjuntura de ascensão econômica e estabilidade, terá o capitalismo, um campo para se solidificar, se

ampliar e lançar as bases do que hoje em dia, chamamos de capitalismo tardio. Nesse sistema, a indústria e o fortalecimento do mercado são as bases para a manutenção do poderio econômico. Desse modo, após toda a estruturação do pensamento binário estratificando a separação dos saberes em emocional ou racional, científico ou artístico, com o Design se desenvolvendo nos Estados Unidos (tanto na produção de artefatos como na de conhecimento), teremos a solidificação da profissão como projeto atrelado à nova cidade urbana industrializada. O Design será pensado como uma atividade utilitarista voltada para o mercado, visando a produção industrial e orientado para um público consumidor urbano industrial. Processos metodológicos e métodos empregados que se coadunavam com isso se mantiveram na esfera do racionalismo/ funcionalismo positivista.

Essa confluência de fatores, auxiliará o desenvolvimento do *Good Design*[12], movimento que terá sua contrapartida europeia em território Suíço, o *Gute Form*, enquanto na Suíça, o ex-bauhausiano, Max Bill (1908-1994) será o grande propagador dessa ideia. No entanto, como nos aponta Souza (2000) "Tornou-se comum apontar um formalismo inerente às ideias da *Gute Form* de Bill, o que não deixa de ser verdade. Mas a *Gute Form* apresenta características distintas de seu fenômeno análogo e americano, o *Good Design*[13]. "

Um exemplo emblemático dessa construção histórica que é o Design funcionalista é a própria expressão utilizada para cunhar a profissão em sua primeira fase de implementação (amplamente empregada no Brasil até a década de 2000): Desenho Industrial. O termo é, em verdade, auto identificador da sua origem.

Após o fechamento da Bauhaus, uma nova escola se estrutura em 1951 quando Max Bill (1908-1994), designer, escultor e arquiteto suíço fundou a Hochschule für Gestaltung em Ulm com a proposta de dar continuidade aos ideais da Bauhaus. Bill[14] tinha um pensamento menos mercadológico e tecnológico para os projetos de ensino, dando ênfase às questões formais, mas isso não tinha boa acolhida entre os professores. A Alemanha reerguia a sua economia e a sua identidade através da evocação de valores importantes para a população como superioridade, superação e qualidade. Os artefatos deveriam seguir essa linha de

---

[12]O *Good Design* foi um movimento que propagava a ideia de que alguns artefatos industrializados possuíam qualidades formais especiais (indicados por uma elite que assim se colocava na posição de eleição e validação desses artefatos) e que, por isso, seriam exemplares. De base funcionalista, procurava enfatizar os requisitos ergonômicos, físicos, baseados em tecnologia.

[13]Para maior aprofundamento nas diferenças entre os movimentos, SOUZA, Pedro Luiz Pereira de. **Notas para uma história do design**. Rio de Janeiro: 2AB, 2000. Págs. 56-57.

[14]Max Bill foi bastante associado pela literatura historiográfica de Design como um formalista exclusivamente ligado à *Gute Form*. Mas na verdade seus trabalhos denotam forte influência estético-formalista de Gropius em detrimento da fase produtivista-funcionalista da Bauhaus.

pensamento para, através deles, transparecer simbolicamente sua eficiência e organização. Essas questões culminaram com a destituição da diretoria liderada por Bill.

As motivações para o afastamento de Max Bill foram, prioritariamente, baseadas na substituição de um ensino estético-formalista pela evidente orientação tecno-científica de professores mais jovens. “O encaminhamento de Ulm para a ciência e tecnologia previa, dentro de sua ótica política de Nova Esquerda, a crítica ao sentido ainda idealista presente na estética da Bauhaus” (SOUZA, 2000, p. 67).

Em 1956, Tomás Maldonado (1922-), pintor, designer e filósofo argentino, assume a direção da escola. É através de Maldonado que Ulm se estabelece como uma unidade de ensino atrelada aos novos processos de produção e à tecnologia. A estrutura acadêmica passa a ter uma vertente interdisciplinar e Maldonado ansiava por uma redefinição de Design mais radical, criticando severamente a estética sóbria e a padronização dos artefatos alemães. Ele propunha uma reflexão mais aprofundada sobre a apropriação do Design para fins políticos e via na indústria alemã uma perigosa associação e alinhamento ideológico estando “compromissada com os interesses do sistema econômico da sociedade de consumo e não com uma prática emancipatória” (NIEMEYER, 1998, p. 46).

A escola passou a ter dificuldades para obtenção de recursos pelo posicionamento e fatalmente a possibilidade de sua manutenção passava pela absorção de valores e a concessões que seriam impossíveis para o corpo docente e discente. Ulm fechou as portas em 1968.

Mas foi através de Max Bill que mantinha vínculos no Brasil, que nos anos de 1950 a Escola de Ulm abriu vagas para estudantes brasileiros como Geraldo de Barros e Alexandre Wollner. Através da influência de Bill se iniciou o projeto de uma escola de Design no espaço do Museu de arte moderna do Rio de Janeiro. Para isso, ele próprio colaborou de modo decisivo para a formulação de uma grade curricular que, por fim, foi a base para a estruturação da ESDI[15].

Impossível aqui deixar de referenciar um importante fator a ser lembrado. Quando do período de consolidação do Design enquanto profissão/disciplina do conhecimento e sempre associado ao processo de industrialização, quantos países realmente se encontravam já nessa fase? Se levarmos em conta o mundo ocidental no período, fica bastante claro que, com exceção das potências industriais como Inglaterra, Estados Unidos, França e Alemanha, o que tínhamos eram inúmeros países em diversos estágios de industrialização, com ênfases em setores diversos.

---

[15]Escola Superior de Desenho Industrial, fundada em 1962, no Rio de Janeiro e atualmente unidade de ensino da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ).

Logo, percebe-se que toda uma mentalidade, um *modus operandi* tanto material, instrumental quanto metodológico, foi importado de poucos países em avançado estágio de industrialização para inúmeros outros sem que fossem observadas as adequações necessárias correspondentes às realidades distintas, como no caso do Brasil.

Toda essa herança se traduz num fazer e pensar Design atualmente atrelado a construções e limitando o pensar reflexivo às esferas de mercado através do projeto. Como citado por Bigal (2001, p. 45) "Na medida em que a força produtiva do design é condicionada à fabricação de mercadorias, ele perde a amplitude projetual e passa a homologar uma percepção de mundo pelo viés do consumo". Entretanto, felizmente, também na atualidade, o Design desponta na busca de caminhos alternativos, desatrelando-se do vínculo com a indústria e com a produção serial, orientando-se para aspectos emocionais e as subjetividades advindas disso.

Assim, se delineia no presente trabalho um viés historicista não como *constructo* do fazer design, mas como um entendimento da estruturação do campo e de como foi sendo edificada e forjada a ideia de que o objeto (construção humana) segue funções utilitaristas e funcionalistas. Vale aqui ressaltar que todo trabalho acadêmico historiográfico não se restringe a ser um levantamento, uma compilação de dados, mas sim, o resultado de um posicionamento ideológico que conduz a escolhas políticas tanto na seleção quanto no resultado.

Dessa forma, a presente tese indica a possibilidade de desconstrução de algumas dessas bases para, na ampliação desse mesmo campo sob um outro viés, obter uma outra concepção. Essa é então, a possibilidade da introdução da vertente filosófica como direcionamento principal para o desenvolvimento da pesquisa. Como em todo processo dinâmico histórico, movimentos anti-funcionalistas[16] também se apresentaram, mas este trabalho não pretende se debruçar sobre isso, apesar da crítica de sua estruturação no pensamento ocidental do Design. O objetivo, nesse aspecto é, através da crítica, e de comentários, incentivar as possibilidades de conciliação, de diálogo, entre aquilo que costuma se orientar como ordenações distintas, antagônicas, o que será mais amplamente explicitado na seção II, através da vertente dos estudos do imaginário.

---

[16]Que questionavam, principalmente, os métodos tradicionais de conceber objetos, a exemplo de *Less is Bore*, *Kitsch*, *Memphis*, *Studio Alchimia* e Grupo *Archizoom*, para citar alguns.

2.3. Panorama histórico da pesquisa em Design no Brasil.

Como nos aponta Cardoso (2005), o Design brasileiro antecede o aparecimento do designer. Antes do aparecimento do profissional, da disciplina, havia toda uma produção, amplamente possível de ser mapeada através do design gráfico produzido no período colonial.

Cardoso ainda nos alerta para o fato de que apesar da estratificação do mito do surgimento e formação do Design no Brasil, na década de 1960, o que de fato ocorreu, foi uma ruptura daquilo que ficou historicamente conhecido como movimento modernista.

O Brasil após a chegada da Imprensa Régia (1808) se desenvolveu intensamente no que diz respeito à produção gráfica. Havia muita impressão de rótulos e num país com grande número de analfabetos, esse era um interessante exercício iconográfico. Com a consolidação da litografia nos anos de 1820 o Brasil necessitava de profissionais com conhecimento técnico para dar conta do crescente mercado interno. Na ausência de profissionalização em território nacional, o que se viu foi um grande contingente de gráficos estrangeiros desembarcando no país. Esse seria o principal motivo para a produção imagética dos impressos brasileiros ser excessivamente folclorizada. O material gráfico oitocentista é rico em exemplos onde há uma clara exacerbação do olhar do estrangeiro em relação aos símbolos nacionais.

A história do Design brasileiro foi desenvolvida através da ideologia modernista e até a década de 1990 não havia resgate de pioneiros no Brasil como Rafael Bordalo Pinheiro (1846-1905) ou mesmo dos inúmeros impressos, revistas e rótulos que se encontram ainda no Arquivo Nacional no Rio de Janeiro.

Como em Cardoso (2005), o presente trabalho não pretende se deter em questões relacionadas às nomenclaturas relacionadas à disciplina aqui estudada. Claro está que a utilização do termo “Desenho Industrial” está associada a maneira como a atividade era vista e se posicionava no mundo mecanizado. Há também claras motivações políticas e socioculturais na alteridade apontada na substituição do primeiro termo por “Programação Visual”, “Comunicação Visual” e “Design”. O termo “Desenho Industrial” está em uso no Brasil desde o curso ministrado na Academia Imperial de Belas Artes[17] (AIBA), no Rio de Janeiro, na década de 1850.

Seguindo a mesma vertente crítica a respeito da construção historicista do Design brasileiro, ressalta-se que as disputas sobre termos, nomenclaturas, também se dão através de

[17]A Academia Imperial de Belas Artes foi fundada por Dom João VI, teve papel preponderante no ensino das artes no Brasil e no impulso dado a cultura por Dom Pedro II. Com a República, passa a se chamar “Escola Nacional de Belas Artes” e, finalmente, foi absorvida pela Universidade Federal do Rio de Janeiro em 1931.

interesses entre os grupos que debatem a questão e são, grande parte, políticas e menos realmente preocupadas com uma busca etimológica, por uma expressão mais adequada em si.

Será adotado, indistintamente, o termo “Design” acatando o direcionamento da própria pesquisa em se apropriar da ideia do Design como condição ontológica humana. Mas, quando se tratar de contexto histórico específico, será mantida a expressão utilizada no período, principalmente em transliterações e citações de época.

Para alguns autores, como em Cara (2010), o termo “Design” se dá, massivamente, nas décadas de 1950 e 1960, marcando a superação na noção modernista de “Desenho Industrial”. Dessa forma, “Design, no contexto da pós-modernidade, passa a conter outros significados, ainda pouco definidos, que não se relacionam somente aos aspectos materiais e projetuais do objeto, mas sobretudo com o conjunto da experiência humana construída pelos objetos produzidos”. (CARA, 2010, p. 17).

No Brasil, a cultura material inicialmente era apoiada na produção de cestaria, cerâmica, arte plumária e pintura corporal indígena (NIEMEYER, 1998). No período colonial, a economia era baseada no extrativismo e através do mercantilismo, investia-se na agro manufatura. A política colonialista portuguesa, impunha proibições severas e inúmeras restrições para o comércio em território brasileiro, assim como à industrialização. Baseando-se em documentos históricos sobre o cerceamento e as limitações para produção e comercialização de produtos nacionais naquele período, Niemeyer (1998) afirma que era, de fato, esperada a baixa qualidade do artefato brasileiro uma vez que “[...] a nossa produção material fosse, em geral, grosseira e de padrão rudimentar”. Entretanto, pelo menos no que tange a herança deixada pelo design gráfico no período colonial, o que podemos observar é que o isolamento brasileiro das influências europeias que ditavam moda e a carência de recursos, acabou por proporcionar um rico material imagético onde a criatividade se faz bastante presente e possuidor de alto grau de elaboração projetual[18].

Em 1808, após a revogação da lei que proibia a instalação e exploração das indústrias em território nacional, pôde-se observar um gradual incremento dessa atividade e um interesse genuíno do Brasil em introduzir novas tecnologias, grande parte impulsionada pela vinda da Imprensa Régia juntamente com a transferência da corte portuguesa.

Desde o início do processo industrial, implementou-se no Brasil uma realidade que, com o passar dos anos, se estabeleceu como modo processual de trabalho. Para os cargos de

---

[18]Para maior aprofundamento na rica produção do Design Gráfico brasileiro em décadas anteriores às de 1950/1960: CARDOSO, 2005 e **Linha do tempo do design gráfico no Brasil**. Chico Homem de Melo (org.). São Paulo: Cosac Naify, 2011.

organização (ou seja, quem administrava o trabalho e o comandava) punha-se engenheiros. Para as funções operacionais, destinavam pessoas apenas com conhecimento técnico (os primeiros, auxiliares, aprendizes de ofícios). Justamente para suprir essa demanda, investiu-se no país, em cursos técnicos, como Liceus, e em educação acadêmica, para engenheiros e arquitetos.

Com um parque industrial bastante reduzido, a atividade agrícola era a base da economia brasileira. Isso fazia com que nos estabelecêssemos como importadores por excelência[19] e exportadores (limitados) de produtos agrícolas e manufaturados. Em 1930, o Governo de Getúlio Vargas, investe as reservas financeiras provenientes da agricultura para desenvolver a atividade industrial. Foi um processo gradual e cheio de percalços que só se efetivou em 1955 com o governo de Juscelino Kubitschek. É justamente na década de 1950 que o Estado começa a desempenhar (pela primeira vez no Brasil) papel ativo na organização do desenvolvimento industrial. Isso se deu através de duas instâncias: O Plano de Metas (1956-1960) e também pelo II Plano Nacional de Desenvolvimento, o II PND (1975-1979) (CARA, 2010, p. 19).

Esse período é marcado por altas taxas de crescimento e a consequência direta disso para a pesquisa em questão, será o crescimento das cidades com demandas também crescentes de consumo. Isso acarretará o processo de institucionalização do ensino do Design. Não por acaso, esse processo será encabeçado pelas cidades de São Paulo e Rio de Janeiro, onde os parques industriais e o pensamento voltado para o consumo estarão estabelecidos de modo mais contundente que em outras cidades do país. Isso também se refletirá na produção acadêmica em Design que será, durante toda a década de 1990, quase que em sua totalidade, desenvolvida no sudeste brasileiro.

Outro traço importante a ser citado é o fato de que as pesquisas desenvolvidas, as publicações em Design são, até hoje, prioritariamente feitas por acadêmicos. A dificuldade de compreensão do papel profissional, a indefinição epistemológica e a competição na área com arquitetos e publicitários, são citados como fatores que contribuem para que a discussão se mantenha nas esferas acadêmicas, longe da população e dos modos de produção em geral.

A ausência de outros protagonistas que não pessoas ligadas ao ensino do Design no Brasil, acaba por refletir também num grau de distanciamento da própria produção cultural brasileira. Esse estado de coisas tem se alterado desde o início da década de 2000 com a

---

[19] O Brasil após a Segunda Grande Guerra, alinha-se com os Estados Unidos e uma das consequências, foi o estabelecimento de inúmeros acordos, dentre eles, a intensificação de importações brasileiras dos produtos norte-americanos.

associação do Design com a arte e o artesanato e a promoção de nomes como os irmãos Campana, que se identificam como designers independentemente de como possam (ou não) serem classificados os produtos por eles desenvolvidos.

Isso sugere que o momento de afirmação, estabelecimento do Design enquanto campo, disciplina do conhecimento, no Brasil, pode ser identificado na década de 1950. Foi nesse período que o discurso dos protagonistas (profissionais e acadêmicos) se preocupava em distinguir o próprio Design da arte e do artesanato. Numa das definições do *International Council of Societies of Industrial Design* (ICSID), de 1959 pode-se ler:

> [...] O designer de indústrias ou comércios de base artesanal, em que processos manuais são usados para a produção, é considerado um designer industrial quando os trabalhos produzidos a partir de seus desenhos ou modelos têm uma natureza comercial, são produzidos em lotes ou, de qualquer forma, em quantidade, e não são trabalhos pessoais de um artista.[20]

Essa forçosa separação parece sujeita ao processo de estabelecimento da disciplina como sendo autônoma, validando assim sua existência *per se*. Entretanto, na prática profissional, essa separação não apenas se mostra infrutífera, artificialmente arquitetada, como falaciosa. É justamente na interação de saberes, na multi e transdisciplinaridade que o Design se firma e se estrutura de modo mais eficiente, por mais paradoxal que isso possa parecer.

Havia na década de 1950, a preocupação de alguns pensadores quanto à perigosa associação entre Design e aparência. Tomás Maldonado e Gui Bonsiepe (1934 -) se posicionaram veementemente contra essa postura porque temiam que o designer assim se distanciasse das instâncias de produção para ser direcionado ao embelezamento do artefato, deixando-o na superfície de um processo que seria muito mais complexo. De fato, aqui mesmo no Brasil esse era um pensamento corrente, muito facilmente encontrado em anúncios publicitários onde se vendiam produtos, como carros, com um “lindo Design” (se referindo à aparência geral do automóvel). Entretanto, esse discurso entrou em desuso e atualmente é raro se encontrar essa aproximação em grandes mídias, ainda que, possam ocorrer de modo pontual.

Na década de 1950 o Brasil encontrava-se num franco processo de investimentos no parque industrial e, ao mesmo tempo, o Estado desenvolvia estratégias para o incremento do mercado de consumo. A classe média obteve então um patamar econômico que a permitiu

---

[20] “(...) The designer for craft based industries or trades, where hand processes are used for production, is deemed to be na industrial designer when these Works wich are produced to his drawings or models are of a comercial nature, are made in batches or otherwise in quantity, and are not personal Works of the artist craftsman”. Disponível em <http://www.icsid.org/about/articles33.htm?querypage=1>. Acesso em 14 de junho de 2015.

participar ativamente do imbricado jogo de mercado financeiro, mas os produtos nacionais (notadamente do setor de produtos não duráveis) eram de baixa qualidade e provocavam uma crescente rejeição que, por sua vez, incentivava a importação de seus substitutos. Essa situação ajudou a consolidar a ideia de que o que se importava, o artigo "estrangeiro" era sempre de melhor qualidade que o nacional, o que não era necessariamente sempre uma verdade.

O predomínio da agricultura não ajudava ao crescimento industrial e, atrelado a isso, o país possuía cerca de 55% da população analfabeta. Todo esse cenário dificultava o aparecimento e a consolidação da profissão de Design no país.

A preocupação e a intenção da industrialização do Brasil por parte do Governo culminaram na introdução forçosa do ensino e da profissão sem as devidas adequações e adaptações à realidade brasileira. Havia um plano a ser obedecido e para isso, o Estado acreditava que necessitava desse profissional que projetava, para promover o mercado consumidor e, ao mesmo tempo, conhecia a dinâmica industrial porque produzia artefatos levando em conta as possibilidades e habilidades da máquina. E assim, o ideal de industrialização alavancou o aparecimento do Design no Brasil enquanto profissão uma vez que este se adequava ao discurso modernista, mesmo que os industriais desse período não soubessem do que isso se tratava de fato.

Em meio a esse cenário, o então Estado da Guanabara (atual Rio de Janeiro) elege Carlos Lacerda como seu primeiro governador. Lacerda possuía um ideal político liberal desenvolvimentista e para ele, iniciar um intenso programa de investimento urbano industrial era parte de um projeto maior político e pessoal. O Design para ele era uma vital engrenagem para pôr esse programa em funcionamento.

Lacerda previa a necessidade do profissional com formação em Design para desenvolver propostas para a indústria e também para projetos de comunicação visual que seria o mecanismo para incentivar o mercado de consumo.

Entre São Paulo e Rio de Janeiro, algumas iniciativas que seriam de fato, um *germén* para o que viria a ser uma cultura de ensino e formação profissional em Design se inicia, ainda na década de 1940, como a criação do MASP[21] que assumiu tudo o que poderia ser relacionado à profissão naquele período, até que em 1951 inaugurou-se o Instituto de Arte Contemporânea (IAC). Fruto de iniciativa de Pietro Maria Bardi (1900-1999) e coordenado pela sua esposa, a arquiteta Lina Bo Bardi (1914-1992), funcionava dentro do conjunto do

[21] Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand.

MASP e tornou-se o primeiro centro de nível superior no país. O já citado Max Bill, compondo o quadro docente do IAC, em 1954 convida alguns alunos para estudarem em Ulm. Ao voltar desse período, Alexandre Wollner (1928 -) funda o que seria considerado o primeiro escritório de Design do Brasil, o Forminform.

Apesar do curto período de sua existência (1951 a 1953), o IAC foi determinante para o fomento do debate e popularização da profissão de Design. Os contatos estabelecidos através do Instituto, principalmente com a escola de Ulm, tornaram-se parâmetro e referência para as unidades de ensino que surgiram após a sua extinção. Entretanto, o fazer design, a prática tinha predominância relegando a pesquisa no Brasil para décadas posteriores[22].

Em 1962 se dá a inserção do curso na graduação de arquitetura da Universidade de São Paulo (FAU-USP). A iniciativa da USP tornou-se um caso de exceção dentre as faculdades de arquitetura do Brasil. Ao assumir que caberia aos arquitetos, encontrar as soluções para as demandas de Design, iniciou-se academicamente e profissionalmente uma ruptura entre posicionamentos, onde arquitetos (majoritariamente paulistas) reclamam para si mesmos a competência para desenvolver e atuar como designers e os designers formados no restante do país que se colocam contra aquilo que acreditam ser uma usurpação de espaço profissional. (NIEMEYER, 1998, p. 67).

No Rio de Janeiro a semente plantada por Max Bill foi o projeto de uma escola de Design que funcionaria nas instalações do que seria a sede do Museu de Arte Moderna. Para isso, diretores do MAM convidaram Tomás Maldonado[23] (1922 -) para o desenvolvimento de uma estrutura curricular. Cursos e palestras foram então ministrados por professores convidados de Ulm. O projeto maior afastava o ensino do Design da arte e se preocupava em atender às demandas da indústria moderna.

Lacerda, sob toda essa influência, decidiu que o ensino sistemático da profissão seria feito pelos moldes alemães da Hochschule für Gestaltung. Assim foi fundada a Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI) em 1962. Tendo o projeto pedagógico delegado inúmeros poderes à diretoria, como decisões sobre diretrizes do ensino, Alexandre Wollner e outros professores que assumiram o cargo passaram a ditar o que seria Design no país. Dessa maneira a profissão foi-se definindo, através dessas visões pessoais e advindas direta e indiretamente do ensino alemão em Ulm.

---

[22] Segundo CROSS (2007) durante a primeira *Conference on Design Methods* sediada em Londres em 1962 é que se deu início às pesquisas em Design. Na década de 1960 o que se tinha em Design era através da racionalização e de estandardização.

[23] Designer, pintor, professor e filósofo argentino. Foi parte do corpo docente da Escola de Ulm a partir de 1955.

A formação na qual predominava a estética racionalista/funcionalista se sobrepôs ao projeto modernista que visava encontrar uma linguagem própria, brasileira, através do Design. Os modelos formais propagados pelos professores da ESDI privilegiavam as formas geométricas, uso econômico da escala cromática e um alto grau de inflexibilidade no discurso visual. Com o passar dos anos, essa estética/forma de se fazer e pensar Design se naturalizou e foi encontrando propagadores através da geração posterior de professores que, em ampla maioria, se tratava de ex egressos da própria ESDI, naquilo que Lucy Niemeyer (1998, p. 109) chama de "processo continuado de endogenia".

As primeiras gerações de professores da Escola ministravam suas disciplinas num sistema de propagação de método e ideologia, sem o processo continuado de aperfeiçoamento docente, que seriam, mestrado e doutorado (NIEMEYER, 1998, p. 109). Quanto a isso, Lucy Niemeyer (1998, p. 117) continua:

> A estética modernista, presente nas propostas originais dos cursos de design no Brasil – expressando a preocupação de que fosse encontrada uma linguagem formal que sintetizasse as concepções artísticas contemporâneas com elementos da tradição nacional – foi deixada de lado quando o curso da ESDI foi implantado, em prol da estética racionalista de Ulm. A imposição desses padrões, contrários às nossas raízes barrocas, impediu a expressão estética modernista na escola e coibiu, por longo tempo, a emergência de outras abordagens.

Focado na disciplina de Projeto, que passa a ser a coluna estrutural do ensino no Brasil, propagou-se pelo país uma maneira de fazer Design destituído de um projeto crítico ou do confronto com outras abordagens. O reflexo mais claro disso é a estratificação da profissão, através do ensino, como uma área centrada no ato de projetar e com parcas reflexões de cunho meta-filosófico. Durante os anos de 1970 houve um direcionamento para a produção do Design sob a rejeição dos métodos científicos, entretanto, na década de 1980 se viu uma reconciliação com o papel desses mesmos métodos e assim, se possibilitou o surgimento dos primeiros periódicos científicos de Pesquisa em Design (a exemplo de *Design studies*, em 1979 e *Design Issues*, de 1984). As pesquisas de Design no Brasil aparecem a partir do ano de 1991.

No início dos anos de 1990 Gustavo Amarante Bomfim (1994) publicava trabalho sobre as disciplinas que fundamentavam a profissão, desenvolvendo uma Teoria do Design de modo pioneiro no Brasil. Gruszynsky (2000) afirma ser o Design uma mediação retórica. Monat (2008) trabalha sobre o metaconhecimento no Design. Calvera (2006) discorre sobre a autonomia da pesquisa em Design. Mizanzuk (2009) publica material sobre o Design levantando a possibilidade de entendê-lo como função ontológica do homem. Beccari (2012)

discorre sobre a disciplina ser um articulador simbólico abordando Jung aplicado à Filosofia do Design. Cardoso (2000, 2014) e De Morais (2006, 2010) desenvolvem retóricas baseadas no design inserido nas complexidades[24] da contemporaneidade e releituras tanto da história quanto da revisão/ampliação da própria atuação profissional. Cito apenas alguns e que, de maneira indireta ou direta, contribuíram para essa mesma tese se desenvolver. Não abarco todas as pesquisas desenvolvidas, não há a menor pretensão nisso.

Desde a década de 1990, a produção de pesquisa em Design se mantém crescendo em reflexo às questões e às buscas por caminhos menos rígidos, historicistas e mais investigativos, possibilitando que as próprias unidades de ensino reestruturassem suas metodologias. São posturas variadas e emergentes que impedem ainda a tentativa de uma identificação de movimentos, mas que já delineiam um caminho de investigação alternativo possível de ser trilhado.

Como se pode perceber, o ensino propagado sob o romantismo mítico da Bauhaus/Ulm só será questionado quando, pressionadas por mudanças socioeconômicas e culturais, notadamente na contemporaneidade, as universidades se viram com uma proposta datada e sem respostas para as novas questões que passaram a se impor no mundo.

2.4. Aproximação entre Design e Filosofia

> [...]. Enquanto os filósofos observariam, acompanhariam, interpretariam e ajudariam na organização dos resultados advindos dos outros saberes, os designers fariam algo semelhante, não para posicionar o ser humano em relação a questões éticas ou estéticas, relacionadas com os resultados, mas aos objetos e imagens que, concretamente, os traduziriam, priorizando a inserção do ser humano nas consequências práticas daquelas áreas. (MONAT; CAMPOS; LIMA, 2008, p. 4).

---

[24] Vale fazer uma digressão acerca do conceito que aqui se trabalha como sendo “complexidades”. Para Edgard Morin (1921 -), repousamos desde o século XVII sobre o paradigma da simplificação que seria um modelo de produção, validação, ordenamento e transmissão do saber e que foi a base dos avanços tecnológicos e científicos desse período. Esse modelo estruturou um pensamento que, através das instituições de ensino, é validado como a única maneira de conceber o mundo e de agir sobre ele. É um modelo baseado na não contradição, na validação empírica, nas concepções lineares de tempo e causalidade. O resultado mais direto é uma setorização do saber e uma especialização dos conhecimentos que se setorizaram por essa via. Entretanto, Morin não acredita nessas separações, notadamente a da ação do sujeito da produção de conhecimento. A Física Quântica, a Astrofísica, e as neurociências romperam, a partir dos anos 90, inúmeros paradigmas científicos e revelaram fenômenos com os quais o paradigma da simplificação não conseguia abarcar. Ou seja, a realidade mostrou-se demasiada complexa e fluida para os antigos padrões científicos. Assim, ainda em Morin, trata-se não mais de reduzir os elementos a elementos menores, mas apreender o mundo acolhendo o imprevisível, a pluridimensionalidade, a transdisciplinaridade, numa ação sempre reflexiva.
Para um maior aprofundamento, consultar seus livros da série “O Método” dividido em seis volumes, assim como em MORIN, E. **Introdução ao pensamento complexo**. Lisboa: Instituto Piaget, 1990.

A presente pesquisa lança algumas propostas que, pretendem sustentar como um esqueleto estrutural, todo trabalho a ser aqui desenvolvido. Uma delas, que acredito, seja basilar, tendo sido introduzida na primeira parte desta seção, é a ideia de que o Design possui indeterminação epistemológica porque, também como ocorre com a Filosofia, se apresenta como uma disciplina que se dedica a amalgamar e produzir conhecimento através de outras áreas. Se pensarmos na propriedade que o Design possui em ressignificar o conhecimento próprio de disciplinas afins e traduzir isso em artefatos e/ou em experiência simbólica, teremos então uma associação direta entre o pensar reflexivo e plural do Design com características intrínsecas à natureza da Filosofia.

A clara identificação com a natureza filosófica de analisar saberes forâneos pode indicar, através de paralelos, caminhos para fazer contribuições na reestruturação de se pensar Design. A própria filosofia é frequentemente considerada como uma área do conhecimento que interpreta e organiza os enunciados de outras áreas (KENNY, 2004).

Tanto o Design quanto a Filosofia possuem áreas limítrofes de difícil especificação como interseções entre objetividade e subjetividade, lógica e emotividade, arte e ciência. Na presente pesquisa, essas conhecidas dicotomias serão utilizadas apenas como exemplos e citações de pesquisas usuais na área. Neste trabalho, através dos Estudos do Imaginário, tentaremos estabelecer o rompimento desses limites causados por polaridades que, historicamente se solidificaram. No entanto, através do entendimento dessas instâncias (objetivações e subjetivações, técnico e intuitivo, científico e artístico, dentre outras) será estruturada a construção do saber em Design baseando-se em conciliações. Nesse trajeto[25], se orientará a ideia do Design atrelado à Filosofia, produzindo, também, "objetos não materiais" e desenvolvendo pesquisa sem a tão estabelecida e normatizada vocação histórica brasileira por métodos funcionalistas.

Compreende-se aqui Design e Filosofia como disciplinas distintas, mas buscar suas semelhanças faz surgir novas possibilidades de caminhos para pesquisa em Design uma vez que tanto um quanto outro se inserem no mundo através da construção de novas realidades, atuando como metaconhecimento.

---

[25]"Trajeto Antropológico" nos Estudos do Imaginário de Gilbert Durand seria aquilo que constitui cada imagem, ou seja: "O 'trajeto antropológico' representa a afirmação na qual o símbolo deve participar de forma indissolúvel para emergir numa espécie de 'vaivém' contínuo nas raízes inatas da representação do sapiens e, na outra 'ponta', nas várias interpelações do meio cósmico e social. Na formulação do imaginário, a lei do 'trajeto antropológico', típica de uma lei sistêmica, mostra muito bem a complementaridade existente entre o status das aptidões inatas do sapiens, a repartição dos arquetípicos verbais nas estruturas 'dominantes' e os complementos pedagógicos exigidos pela neotenia humana" (DURAND, 2010, p. 90).

Há de se clarificar, nesse ponto, o conceito de metaconhecimento no qual esse trabalho se apoia. De Moraes (2010) entende como metaconhecimento "uma metodologia que seria um articulado e complexo sistema de conhecimentos prévios que serve de guia durante o processo projetual [...]", e que sustentaria e orientaria essa atividade de projetação no cenário contemporâneo fluido e dinâmico. Utilizaremos as bases que De Moraes lança mão para seu conceito, entretanto, todo o modelo do referido autor se presta a ser uma "proposta conceitual para um novo artefato industrial ou efetuar uma análise Corretiva em um produto já existente" e esse alinhamento às questões de mercado e o Design à produção industrial, acaba por se afastar dos objetivos subjacentes da presente pesquisa, onde se percebe maior preocupação com as subjetivações e com fatores emocionais envolvidos do desenvolvimento do artefato. Além disso, o metaprojeto desenvolvido por De Moraes se apresenta como um método de aproximação por meio de tópicos onde se propõe o desmembramento da complexidade envolvida em partes temáticas menores. O que se contrapõe com a proposta já citada de Edgard Morin no seu Paradigma da Complexidade.

O Metaprojeto ao qual esta pesquisa se refere tem as mesmas premissas desenvolvidas em De Moraes, no entanto, a finalidade é diametralmente oposta. Ao invés de desaguar nas questões de mercado e da indústria, ele ainda antecede isso. O projeto aqui desenvolvido está um nível anterior, onde se pretende alcançar as bases conceituais que, por sua vez, poderão dar acesso a um projeto que, esse sim, talvez vise a aplicação, a saída do artefato nas instâncias econômicas e sua inserção do mercado.

Exatamente por isso o instrumental teórico-metodológico utilizado é a meta-teoria de Love (2000), onde se compreende que, em função das claras dificuldades para se desenvolver abordagens claras e sem ambiguidades nas análises de abstrações teóricas[26] em Design, a análise meta-teórica pode se apresentar como uma ferramenta para obtenção desse intento. Nas próprias palavras de Love (2000, p. 302) de fato, este é "um meio para analisar, relatar, posicionar e validar conceitos e teorias que estão dentro e a partir de teorias diferentes e posicionamentos teóricos". Love utiliza metáforas do Design para que se permita agrupar as abstrações teóricas em diferentes níveis ou padrões para que sejam mais facilmente assimilados. O mesmo autor ressalta que as pesquisas em Design se valem largamente de metáforas para tentar descrever processos ligados à projetação. Ele estabelece hierarquia nos padrões (ou seja, hierarquia de abstrações) para que, enfim, essa estruturação metateórica seja

[26] Abstrações teóricas seriam "estruturas conceituais abstratas, no sentido de não concretas fisicamente, que permitem a projeção das representações simbólicas que, por seu turno, ilustram metáforas conceituais e provisórias que facilitariam a compreensão das coisas." (2000, Apud BECCARI, 2012).

reveladora de uma “estrutura que permita que elementos e conceitos de teorias diversas sejam relacionados e localizados uns aos outros” (LOVE, 2000, p. 304).

Esse arcabouço estrutural serve para gerir a complexidade embutida no fato de que, com seus métodos de trabalho (próprios ou absorvidos), os designers interpretam saberes que vêm de outras áreas do conhecimento, normalmente as que gerariam artefatos e ou imagens que, por sua vez, seriam preenchidos de valores, tornando-se símbolos. Ou seja, uma dinâmica prenhe de abstrações.

O atributo simbólico inerente aos artefatos solicita uma dinâmica não apenas complexa, mas transdisciplinar para percorrer o trajeto que se configura entre o fruidor e o objeto em si. Para alguns pensadores como Ernst Cassirer[27] (1874 - 1945), as realidades humanas são sempre mediadas por construções através, principalmente, da ciência, filosofia e arte. Seriam construções simbólicas, pois carregam, agregam valores outros além daqueles que cada uma, individualmente, enuncia. Para Cassirer, existe uma necessidade inerentemente humana em atribuir sentidos às coisas, por isso os seres humanos são “criaturas simbólicas” (CASSIRER, 2004). Dessa forma, não acessaríamos o mundo de maneira direta, mas sempre através de uma espécie de anteparo que, por sua vez, seriam nossas próprias construções (sócio-culturais-psicológicas).

Entretanto, não há incapacitação em acessar a realidade conscientemente. Mas essa intermediação seria uma condição que nos permite fazer do mundo um *locus* possuidor de sentido. Através desse “exercício simbolizador-intermediador” nos tornamos seres imaginativos, criativos e capazes de desenvolver uma cultura complexa, nos tornamos aptos a estruturar e produzir conhecimento.

Aqui se pode observar uma aproximação entre Design e Filosofia através do entendimento de que as duas disciplinas possuem sustentações básicas escoradas na capacidade humana de produzir de modo criativo. Do mesmo modo, a Filosofia entende que conceitos são transitórios e essa mesma transitoriedade não os destitui de validade. O Design se viu vivenciando essa realidade dentro mesmo de suas instituições de ensino e profissionais. Cada conceito ultrapassado, considerado datado e incompleto, serviu a diferentes problemáticas levantadas quando dos seus desenvolvimentos, num processo dialético.

---

[27]Sendo neokantiano, Cassirer se posicionava contra o positivismo cientificista. Buscava uma reflexão crítica através do exercício filosófico. Kant, para ele, deveria ser revisto adaptando-o, principalmente pela Teoria do Conhecimento, ou Epistemologia. Assim, o conhecimento teórico sobre uma ação, por exemplo, não deveria ser substituído pelo saber prático que envolve essa mesma ação. Epistemologia, seria então, um ramo filosófico que estuda a natureza, os limites e as etapas do conhecimento humano.

Para Gilles Deleuze (1925-1995), a Filosofia tem como um de seus empreendimentos, desenvolver conceitos, sem que sejam necessariamente verdades a serem reproduzidas. Tanto ele quanto seu colega e coautor de inúmeros trabalhos, Félix Guattari (1930-1992), pós-estruturalistas[28], entendiam a realidade como algo construído de modo subjetivo e dentro de um entorno social, recusavam a máxima cartesiana "Penso, logo existo" e a dualidade antagônica que ela traz em seu escopo. Para eles, a análise das formas simbólicas é que constitui a realidade e não o oposto como Descartes parece apontar. Deleuze e Guattari percebiam o artista como o ator dotado da possibilidade potencial de produzir percepções (BECCARI, 2012, p. 38).

Nessa pesquisa, se convoca o Design para o papel de mediador simbólico, entre os homens e suas construções de realidades, atuando tanto como assimilador de conceitos forâneos, quanto tradutor de percepções. Nas áreas limítrofes como Arte, Filosofia, Ciência etc., estaria o ponto nevrálgico que formaria o campo do Design porque todos tentam, à sua maneira, "vencer o caos por um plano secante que o atravessa". (DELEUZE, GUATTARI, 2004, p, 260).

O aporte de pós-estruturalistas como os supracitados, se dá, dentre tantas motivações neste trabalho, de modo a conduzir uma reflexão de base crítica, mas também subjetivista em contraponto ao que comumente foi estratificado no ocidente como modo racionalista e cientificista almejando "verdades".

Pautados nesse caminho cientificista racionalista (ele mesmo, uma construção) e sob a premente necessidade de se estruturar um discurso que legitimasse a estética da máquina, durante o processo da Revolução Industrial, iniciou-se uma história "oficial" do Design no mundo ocidental. A profissão foi assim orientada para valorizar o artefato feito mecanicamente e indexado ao fazer, se juntaram os ideais funcionalistas, positivistas, utilitaristas que se coadunavam com o projeto de industrialização que estava em curso. Tanto a disseminação no mundo, quanto a estruturação do ensino do Design no Brasil foram assim orientados. Esse, entretanto, é um modo, uma história, uma realidade construída e contextualizada que precisa ser frequentemente revisitada para que se possa desenvolver pensamentos dissidentes, contrapontos reflexivos e para que se abram possibilidades de se desenvolver pensamentos críticos e artefatos sob leituras diversificadas.

---

[28]O Estruturalismo combinava o realismo ao racionalismo e declarava desconfiança na história ao mesmo tempo em que se focava nos padrões que se apresentam num determinado período. Ou seja, se ocupava das relações que compunham a realidade.

Lançando mão de uma “linhagem” filosófica que segue uma vertente não racionalista ou que, vê como caminho mais amplo para a produção do conhecimento, aquele que alia as instâncias em vez de objetivá-las porque, a objetivação cientificista desenvolve uma estrutura estática baseada na exclusão, nas dicotomias. Esses pensadores aqui convocados, muitas vezes de áreas forâneas a disciplina, servem como um arcabouço para a presente construção. Ao questionar o funcionalismo, o positivismo, o Design voltado para a linguagem da máquina, para o mercado, a presente pesquisa se aproxima das subjetivações, dos desejos, da emoção e da delicada e complexa tessitura que une instâncias historicamente separadas como ciência e arte; afetividade e mercado; design e intangibilidade.

Não há muitos motivos que não interesses validados por ideologias de instâncias de poder para a manutenção da consideração do Design ora como uma espécie de verniz para embelezamento de um artefato (que seria um direcionamento estético, subjetivo), ora através do próprio projeto formal (que seria a materialidade em si).

Através do olhar e pensar filosófico, sugere-se aqui uma abordagem não apenas direcionada ao mercado, ao grande e propagado “projeto” em Design que, dessa forma, seria não apenas projetar, mas “conceber”[29]. Abre-se, desta forma, a possibilidade de uma concepção em que seja possível abarcar a ideia de que o produto do Design seja, ao mesmo tempo, projetação, estética e emoção, imbuído de significações, o que se alinha com a natureza de bricolagem e transdisciplinar do próprio fazer Design. Esse produto, desenvolvido através desse modo de pensar, pode ser um pensamento crítico, uma cadeira ou uma fonte digital e desse modo, cheio de significações, mas, por vezes, vazio de materialidade.

Alinhar conceitos como intangibilidade e artefato de design pode, inicialmente, parecer contraditório, mas a intermediação feita pela Filosofia e o caráter subjetivo que se instaura como elemento principal na presente pesquisa indica essa possível coexistência em situações específicas, cada vez mais frequentes no mundo contemporâneo repleto de complexidades. Essa demanda por soluções em Design que abarquem a fluidez do mundo atual, solicita, por sua vez, que o artista/pesquisador/designer/artesão articule rupturas em suas bases conceituais e na sua relação com o “fazer”. “Será preciso sempre outros artistas para fazer outras fendas, operar as necessárias destruições, talvez cada vez maiores, e restituir assim, a seus predecessores, a incomunicável novidade que não mais se podia ver” (DELEUZE; GUATTARI, 2004, p. 262). A Filosofia seria então um artifício porque teria,

[29] Do Latim “Concipere”: formar no espírito e no coração, estar prenhe da ideia.

também, um papel de “ação”, entendendo que ação, da mesma forma, pode ser uma atividade ou o ato de pensar (BECCARI, 2012, p. 38).

Não pretendo, contudo, abraçar aqui uma taxonomia, uma escola filosófica, por mais que utilize uma linhagem de filósofos porque, esta, a princípio, me serve como estrutura de pensamento para construção de conhecimento, que seria a dos Estudos do Imaginário.

O pensamento filosófico impulsiona a busca por novos parâmetros e estruturas além das sedimentadas, principalmente em tempos onde claramente os métodos anteriores, parecem falhar em dar respostas ou apontar caminhos possíveis. A utilização da Filosofia do Design provoca, dentre outras coisas, questionamentos das pressuposições do próprio Design.

A intenção, a imaginação e a solução (material ou não) feita através do Design de vertente filosófica, adentra na esfera da reinvenção, da releitura, entendendo que “novo” é tudo aquilo que pode ser RE (manejado, pensado, feito, dimensionado etc.).

É através desse modo filosófico de pensar que perscrutamos o modo como atuamos com os objetos que nos cercam e assim, com nós mesmos. Os objetos, em suas verdades intrínsecas, nos revelam quem somos e como somos uns com os outros. Criar, projetar, produzir objetos é um modo de recriarmos a nós mesmos e nossas vivências partilhadas socialmente. Consonante a esse pensamento, Beccari (2012) ainda desenvolve que:

> [...] o design surge quando elementos dispersos começam a ‘ressoar em conjunto’. Quando associamos uma poltrona a um tipo de comportamento, ou a uma marca a uma identidade, ou uma roupa a determinada ocasião, o design aparece nessas traduções e mediações sociais e não em cada objeto isolado.
> Sendo assim, a ideia de ‘projeto’ – no sentido moderno de planejamento intencional voltado a um objetivo – é apenas um modo específico dessa ressonância entre elementos dispersos, só que design também envolve compor tais elementos em cadeias de articulações totalmente distintas da lógica projetual.[30]

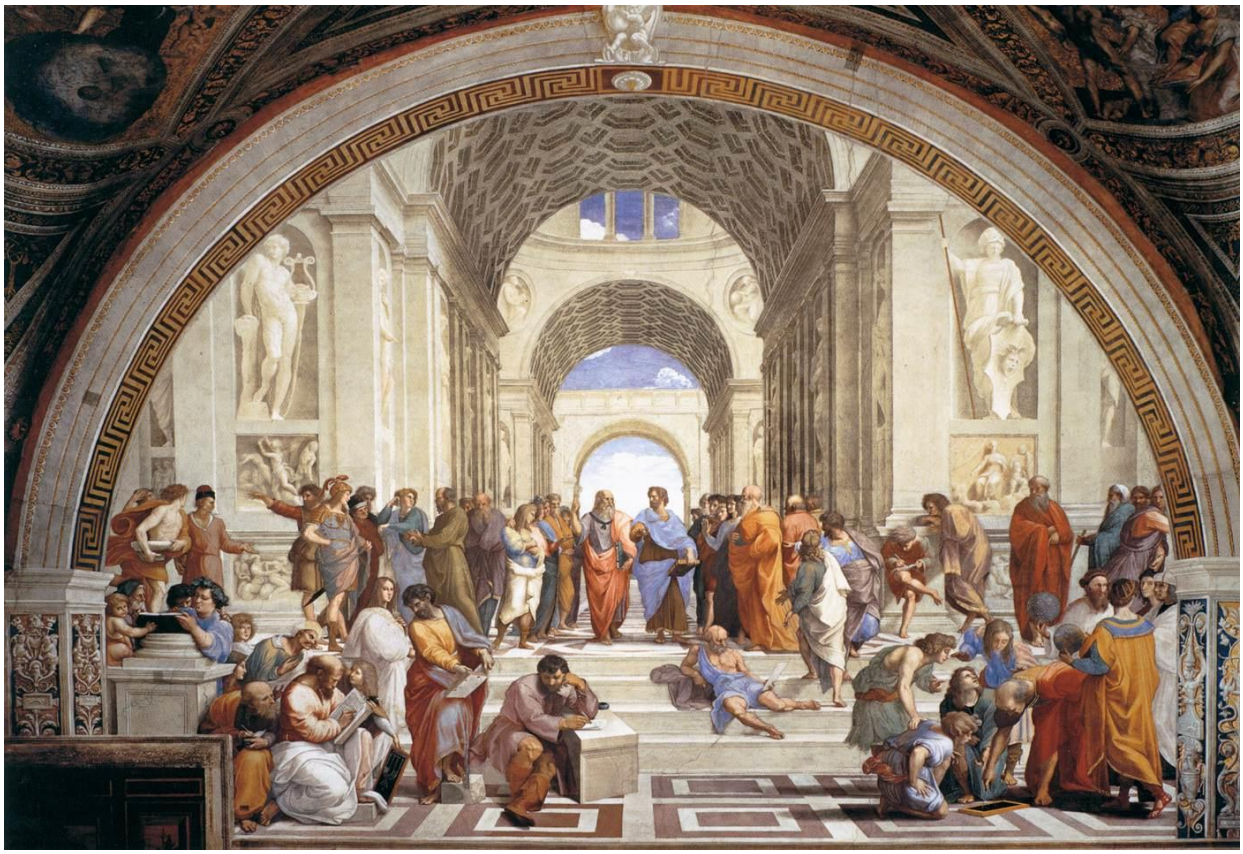
Essa estrutura de raciocínio pode ser relacionada à obra “Scuola di Atenas[31] ” (Figura 1), quando se propõe a um emparelhamento do Design à Filosofia e o desenvolvimento de uma metodologia que una a noção de projetação, científica, racional, com a criação, com a emotividade, com o simbólico. A quebra da separação irremediável entre Platão (na pintura, apontando para cima, para o mundo ideal) e Aristóteles (indicando o mundo sensível, a observação empírica do mundo material) pode ser aqui entendida como ilustrativa diante da percepção de concepções não conciliadoras de pensamento.

---

[30]BECCARI, Marcos. Disponível em: <http://filosofiadodesign.com/o-engodo-do-projeto>. Acesso em 03 jul. 2015.

[31] Afresco feito sob encomenda para o Vaticano. Palácio Apostólico, Roma.

Figura 1 - Rafael Sanzio “Scuola di Atenas”. 1509-1511



Wikipedia (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rafael_-_Escola_de_Atenas.jpg)

Indica-se aqui uma conciliação dessas instâncias que pode se configurar numa proposta de abordagem para questões de subjetividade e abstrações teóricas em Design.

A compreensão de construções estratificadas nos permite vislumbrar a possibilidade de uma relação entre o ficcional e o que chamamos de realidade. E dentre as possíveis atitudes imaginativas que nos circunscrevem no mundo, há o Design que, dessa forma, assume papel não apenas de projetação material, mas concomitantemente de mediador num processo de deslocamento, de “usurpação simbólica”, atribuindo valores e significados ao mundo que nos cerca (sendo parte desse mundo, intangível).

Figura 2 - Rafael Sanzio. Detalhe: “Scuola di Atenas”. 1509-1511

Wikipedia (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rafael_-_Escola_de_Atenas.jpg)

Ao compreender o Design, aproximando-o da Filosofia, como um *locus* reflexivo, alternando a ordem de importância historicamente atribuída entre o pensar e o realizar (e também os alinhando), abre-se a possibilidade de questionar a obrigatoriedade da materialidade dos artefatos frutos da prática do Design. Se a natureza do Design é ontológica, ela constrói realidades através do potencial inerentemente comunicacional que, por sua vez, leva o designer a produzir objetos que não estão destituídos de significados. O artefato é, simultaneamente, objeto construído/moldado/criado e símbolo atribuído. E este símbolo, mais que a estrutura física que possui no artefato, determina afetos, constrói realidades, molda referenciais estéticos, insere o homem em seu entorno. É desse símbolo-artefato que trata este trabalho.

Assim como Ivan Mizanzuk (2009), entende-se que abordagens desse cunho, poderão ser um aporte para “conciliar uma forma ontológica com a visão histórica, mostrando que as duas são válidas, mas, em questões epistemológicas, a visão ontológica pode melhor satisfazer certas demandas científicas” (MIZANZUK, 2009). A natureza do conhecimento em Design, assim como na Filosofia, tem como premissa a relação e ressignificação com outras áreas, traduzindo-os para a realidade apresentada naquele momento.

Essa transitoriedade e maleabilidade tornaria improvável uma conceituação definitiva. O conceito seria sempre móvel entre as áreas forâneas confrontadas e em relação assim com o

momento histórico-cultural-econômico em questão. O Conceito do Design seria então vinculado a um contexto provisório e mutável.

Dessa maneira, há de se pensar que não havendo um conceito fechado de Design, não há, todavia, porque não existir uma definição mais ampla e aberta, que dê conta do trânsito próprio da disciplina.

Isso tão pouco impede que o Design possua capacidade de ser compreendido como uma área de conhecimento próprio já que, pode-se dizer que ele posiciona o homem nele mesmo e em seu entorno através do diálogo constante e mutável entre áreas afins.

Não se trata de um conceito relativista, ou seja, "vazio em si", como aponta Mizanzuki (2009), mas de um conceito flutuante, onde suas partes são intercambiáveis, fazendo jus à transdisciplinaridade natural do Design.

A abertura de conceituação e a sua estruturação baseada na transitoriedade juntamente com as aproximações com campos limítrofes exige uma mudança de paradigma metodológico. Associando o fazer Design ao afeto, à construção de realidade e como um articulador simbólico, abre-se a possibilidade de investigá-lo também como algo que ocorre num tempo anterior à própria materialização do artefato e impregnado de subjetivações que atuam diretamente em sua percepção e em como se dará sua interação com o fruidor.

Na utilização da Filosofia do Design, não se busca uma resposta, o sentido ou "a" verdade. A aplicação da visão filosófica não visa a resolução do problema, mas, de forma aparentemente paradoxal, o expande, na medida em que ampliar implica multiplicar modos de ver e perceber.

É através do olhar filosófico que se propõe a relativização do pensamento dogmático e a valorização da postura subjetiva e cética. Ao contrário da suposta autoevidência dogmática que, enuncia a sentença celebrada em torno de si mesma, a postura cética permanece no patamar de dúvida e contestação. A busca pelo conhecimento se dá mediante a percepção das influências externas e peculiaridades de cada sujeito pensante, dificultando a sustentação de uma verdade universal. A subjetividade restringe o limite da "verdade" encontrada, uma vez que essa, somente é assim percebida, por aquele que a estrutura.

Há uma crítica, por vezes não muito explicitada, na presente pesquisa quanto a Semiótica Peirceana e não se trata de mera voluntariedade. O pragmatismo entendia, originalmente, que a utilidade de um objeto de pesquisa se daria pela condição de similaridade entre noções de útil aliada à grandeza, ao mérito. Seria o conhecimento visando o bem, e sua verdade condicionada à promoção de benefícios. No decorrer do tempo, o pensamento original se distanciou da ideia primária, ao ponto de associar o estado de liberdade humano

com o estágio de harmonia social[32]. Seguindo a lógica do pragmatismo, Charles Sanders Peirce (1839-1914), claramente influenciado por seus estudos na área da Matemática, desenvolveu um pensamento através de categorias (em tríade) que serviria a todo o tipo de compreensão humana. O pensamento semiótico atrelado às construções pragmáticas, apresenta resultados práticos claros no Design e por isso mesmo, é amplamente utilizado nas unidades de ensino. Entretanto, o direcionamento esquemático, hierárquico que sistematiza a percepção humana, condiciona tanto a produção quanto limita a livre interpretação criativa dos artefatos. A semiótica se propõe a explicar o objeto (e nisso, ela obtém bastante êxito), mas despreza a inerente potencialidade imaginativa do ser humano. Essa potencialidade é, por sua vez, rica em ambiguidades e poética em sua natureza. Ignora, infelizmente, que ao analisar fenômenos através do pensamento (restritivamente), destitui o fenômeno de sentido, percebido na esfera emotiva. Assim sendo, a Semiótica serve perfeitamente ao pensamento pragmático-funcionalista-utilitarista que se estruturou e se sedimentou quando das instalações das primeiras unidades de ensino em Design no País. Entretanto, mostra-se incapaz de alcançar os cada vez mais frequentes artefatos advindos de complexidades e da fluidez do mundo contemporâneo.

Já a Filosofia do Design nos faz compreender que, o simbólico nos afeta de modo irremediável e assim sendo, ele é ainda mais real do que nossas materialidades. Através do olhar filosófico, não se encontram respostas ou receitas para se alcançar soluções. Entretanto, é esse olhar que negocia o entendimento pessoal sobre o mundo.

Essa possibilidade de flutuação conceitual do Design (que, entretanto, não o impede de se estruturar como um campo), levou o filósofo alemão contemporâneo Peter Sloterdijk (1947 -) a entender que a ideia de Design não se presta apenas a uma definição de uma atividade profissional, mas a intervenções, pacificações entre o que foi e o que está por vir, naquilo que chamamos de convívio social. Que seja, uma maneira filosófica de se reinterpretar o homem através de suas representações simbólicas (processo que ele chama de Design).

A Filosofia do Design tende a observar a interação entre homens e artefatos através de uma vertente humanista, buscando compreensão, adequação, referenciais afetivos. O ornamento, por exemplo, tão execrado no período “Forma segue a função”, não precisa mais ser banido. O supérfluo, pode ser resgatado. E a abordagem filosófica não se restringe aos próprios designers. Para estes, ela seria o instrumental para o olhar atento, para criação e

[32]Como em William James (1842-1910), Ferdinand Schiller (1864-1937) e John Dewey (1859-1952).

produção compromissada, cúmplice e responsável. Mas essa mesma Filosofia do Design se presta a todos que convivem, interagem com os artefatos de Design.

Na contemporaneidade são inúmeros os exemplos que nos direcionam ao questionamento das construções históricas relacionadas ao Design. Em consequência, o posicionamento do Design como produtor de objetos, ligando-o à materialidade, parece ruir estrondosamente aos olhares mais atentos e sensíveis.

2.5. Proposta de um Conceito Flutuante de Design

Pensar o Design a partir do homem, das suas complexidades e subjetividades afasta as abordagens que buscam certezas e verdades. Essas abordagens constituíam o projeto funcionalista que se encontra em crise. Ao privilegiar o aspecto projetual, o funcionalismo retira do fazer, as esferas simbólicas e estéticas para aproximar o Design às disciplinas exatas.

A estruturação do Design no processo criativo através de valores estéticos, mas também simbólicos, cria a necessidade de uma reestruturação de seus métodos de pesquisa e trabalho.

O artefato enquanto integrante de um complexo sistema de significações, solicita que a investigação dessa forma se dê sob parâmetros que abarquem essas percepções sensíveis. Nesse projeto de subjetivações, o exemplo empregado na presente pesquisa será o desenvolvimento de uma fonte a partir da caligrafia de autoria do monge beneditino Paulo Lachenmayer.

A construção teórica desse projeto será pautada na própria construção do pensamento constante da tese, onde, o Design se encontra retomando uma junção ancestral, ontológica de simbolismo através do entrelaçamento entre estética e religiosidade.

O filósofo Paul Feyerabend (1924-1994), rejeitando métodos universais em pesquisa é utilizado como substrato anti-paradigmático nessa pesquisa. Do mesmo modo, utilizo Vilém Flusser (1920-1991), o que significa trazer pensadores, por vezes, rivais de pensamentos, no intuito de balizar a proposta apresentada na tese. Feyerabend é propulsor do desenvolvimento invulgar desse trabalho, através de diferentes posturas metodológicas que, amalgamadas para interesses dessa mesma pesquisa, assume, na escrita e no desenvolvimento em si, que uma teoria não está atrelada ou obrigatoriamente fadada a alcançar dados novos. O ponto de chegada (provisório ou não) que aqui proponho é, de fato, uma nova linguagem observacional, um diferente modo de observar o mundo através do Design.

Ancorada no “Contra o método” de Paul Feyerabend (2007), esta pesquisa não submeterá a construção teórica da fonte Beneditina (a ser desenvolvida a partir da caligrafia de Paulo Lachenmayer) à teoria predominante. Buscam-se alicerces em tradições consideradas muitas vezes como não científicas e será através do estudo mítico, do sentimento de religiosidade, do desenvolvimento simbólico (símbolo entendido sob a perspectiva junguiana) e a visão do artefato através de aportes teóricos dos Estudos do Imaginário que se conceberá (não necessariamente se projetará) a Beneditina. Feyerabend e Love (2002) guiarão tanto a desconstrução da concepção do artefato e do projetar através, exclusivamente, de metodologias funcionalistas e voltadas para o mercado (a fonte não atenderá, *à priori*, a nenhum desses requisitos), quanto à dessacralização da atividade do designer.

Ao situar o Design como função humana primária, como o sentir e o pensar, Terence Love (2002) retira o glamour que a profissão adquiriu na contemporaneidade que assim se apresenta como uma “jovem” ação humana. Entretanto, Love também levanta, indiretamente, a questão sobre a possibilidade de sermos então, todos designers, na medida em que desenvolvemos soluções criativas para possibilitar uma vida salutar através da interação com artefatos.

Um caminho possível para tentar responder Love pode ser constituído a partir do pensamento cético. Dessa forma, poderíamos dizer que sim, todos somos designers e que não, nem todos somos designers. Seremos todos se optarmos por ver o Design como função ontológica humana e apenas alguns dentre nós podem assim ser categorizados se abraçarmos a ideia de que o designer possui, além da capacidade inata de produzir artefatos buscando solucionar um problema apresentado, uma combinação de senso estético, capacidade de desenvolver projeto, se colocar entre o homem e o mundo e assim ressignificar esse mundo.

Parte-se do pressuposto da aceitação das duas respostas porque aqui são entendidas não como excludentes, mas como potencialmente capazes de serem reais em função da prática que se apresenta no momento. É como a mecânica quântica contida na experiência mental do gato de Schrödinger[33]. Não é que ora alguém possa ser designer e ora não possa, mas a todo momento cada uma de nós pode, em uma abstração teórica, ser e não ser designer.

---

[33]Essa experiência hipotética foi concebida pelo físico austríaco, ganhador do Nobel, Erwin Schrödinger (1887-1961). Na situação proposta por ele, um gato seria enclausurado numa caixa e a vida do animal ficaria à mercê de partículas radioativas. Se elas circulassem pela caixa, o gato morreria; caso contrário, ele permaneceria vivo. Pelas leis do mundo subatômico, segundo as quais ambas as possibilidades podem acontecer ao mesmo tempo, se um cientista abrir a caixa, verá o animal simultaneamente vivo e morto.

Assim sendo, o desenvolvimento e a concepção da fonte Beneditina obedecerão a critérios retirados do *constructo* de tipografias, aliado ao processo particular que revela a própria relação afetiva e estética da autora com relação ao objeto estudado.

Essa escolha leva em conta a muito debatida "dupla natureza dos artefatos técnicos", ou seja, os artefatos são, em si mesmos, objetos, com suas estruturas peculiares, mas, também se apresentam desenvolvidos e guiados por uma intenção. Se operarmos uma aproximação do artefato através de um único modo de entendê-lo, teremos o deslocamento deste através de uma via única, distanciando-o do Design. Isso revela a capacidade inata deste mesmo artefato em possuir uma natureza composta por dualidades, aparentemente conflitantes que, em vez de o anularem, o forjam.[34]

A proposta de um conceito flutuante de Design aqui, pode parecer fluida demais, intangível demais e, provavelmente, isso seja uma verdade sob a perspectiva utilitarista, funcionalista, positivista. Em última instância, esse projeto visa ajudar aqueles que fazem, pensam e convivem com Design, a tomarem posições críticas sobre a relação homem X artefato, indicando um possível instrumento conceitual que possibilite a ação reflexiva e afetiva sobre nossas próprias construções. Complementando essa afirmação, Beccari (2012) nos indica que:

> [...] Se entendermos como 'articulação simbólica' todos esses projetos que desenham certo fluxo de um mundo partilhado, nossa interação com objetos ou sua recusa, implicando por vezes a instauração de subjetividades em meio a dispositivos histórico e sociais de nossa cultura ocidental, notaremos que todos os processos e criações que envolvem design intimam, provocam e induzem processos tecnológicos que, por sua vez, também terão de articular, simbólica e concretamente, a relação do homem com o entorno.[35]

Alguns autores, a exemplo do supracitado, recorrem a alegoria do peixe no aquário para divagarem quanto à incapacidade de nos situarmos em nosso estado de aprisionamento, de limitações dos sentidos. Seríamos esse peixe, que, através da perspectiva do encarceramento dentro de um dispositivo de vidro, constrói a realidade de que é livre. Ele não percebe os limites impostos porque esses não lhe são possíveis de perceber. No entanto, sob a perspectiva da Filosofia do Design, se o peixe fosse o designer, a questão premente não é o

---

[34]Embasa-se aqui, mais uma vez, através da transdisciplinaridade para sustentar o ponto de vista defendido. No caso, o Princípio da Complementaridade de Niels Bohr (1885-1962) enunciado em 1928 revelava que a natureza da matéria e da radiação é dualística e os aspectos ondulatório e corpuscular não são contraditórios, mas complementares. "Assim, o princípio da complementaridade atesta a ambiguidade e natureza dupla da matéria e energia". Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Princ%C3%ADpio_da_complementaridade>. Acesso em 9 dez. 2015.

[35] Disponível em <http://filosofiadodesign.com/design-e-tecnologia-a-partir-de-heidegger>. Acesso em 11 out. 2015).

limite invisível do aquário, mas o fato é que o peixe-designer sequer se dá conta de que se encontra num meio aquático.

Pode-se fazer uma correlação com Heidegger (1889-1976), quando da realização da ideia da finitude humana, porque, seria justamente aí que se poderia transcendê-la. Ao compreender sua limitação em abarcar a realidade, é então que ele amplia seus horizontes.

Compactuando mais uma vez com o pensamento de Love (2002), não antevejo ainda, a possibilidade de haver um "corpo teórico interdisciplinar unificado" para o campo do Design. Um dos motivos é a falta de desenvolvimento das questões ontológicas, subjetivas e da episteme no que tange as teorias já construídas na área. Ou seja, há, no Design, uma ausência de fundamentos filosóficos.

Se aliasse aqui a fundamentação da presente tese na proposição "Design é..." À proposta de um complemento flutuante, inviabilizar-se-ia a construção unificada de uma teoria e, consequentemente, de seu projeto construtivo[36]. Mas é exatamente esse posicionamento que aqui se assume. No entanto, sugere-se uma proposta de projeto de construção teórica também flutuante.

Particularmente sempre gostei de margaridas (Figura 3. Leucanthemum Vulgare). Estavam sempre presentes pela rua, calçadas, jardins, de modo que eu não precisava comprá-las na infância para fazer um pequeno buquê e levá-las para minha mãe. Foi na adolescência que descobri num desbotado livro de biologia que aquela flor era herbácea e perene, de origem europeia e que, na verdade, a margarida, uma única margarida, é um buquê. Aquilo que vemos como "miolo" são inúmeras flores (Figura 4. Inflorescência) de formato tubular, são hermafroditas, dispostas em capítulo (o disco central ou miolo). O que entendemos por pétalas não o são, apesar de assim parecerem. De modo que, essa planta rizomática (parente do Crisântemo, do Girassol e da Dália) nos ilude, numa "estratégia para ludibriar" seus possíveis predadores. Esse engodo voltou a mim quando pensei num modo de representar visualmente a formação do campo do Design de modo flutuante, instável e transitório (Figuras 5 e 6), naquilo que Flusser (2007) nos lembra, também como engodo, como possibilidade do Design. O artefato em si não se representa mais apenas de modo concreto, está cheio de significações outras, nos "enganando" permanentemente.

---

[36]Nesse ponto, entro em divergência com o posicionamento de Love (2002). Para maiores esclarecimentos quanto à Teoria do autor, LOVE, T. Philosophyof Design: A Meta-theoreticalStructure for Design Theory. In: Design Studies, 21, 2000, p. 348.

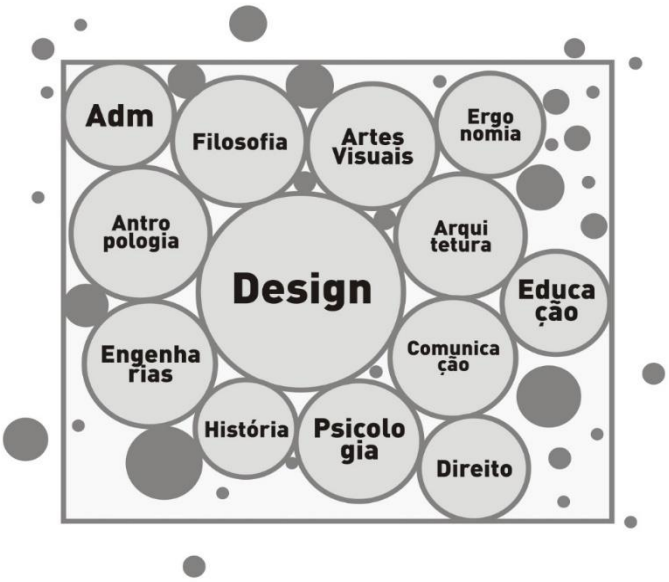
Figura 3 - Margarida ou “Leucanthemum vulgare”

Fonte: (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bellis_perennis_white_(aka).jpg)

Figura 4 - Detalhe do Capítulo ou Inflorescência

Fonte: (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bellis_perennis_white_(aka).jpg)

Figura 5 - Exemplo de conceituação flutuante ou temporária



Infográfico: Nei Costa

Figura 6 - Modelo esquemático de conceituação flutuante ou temporária

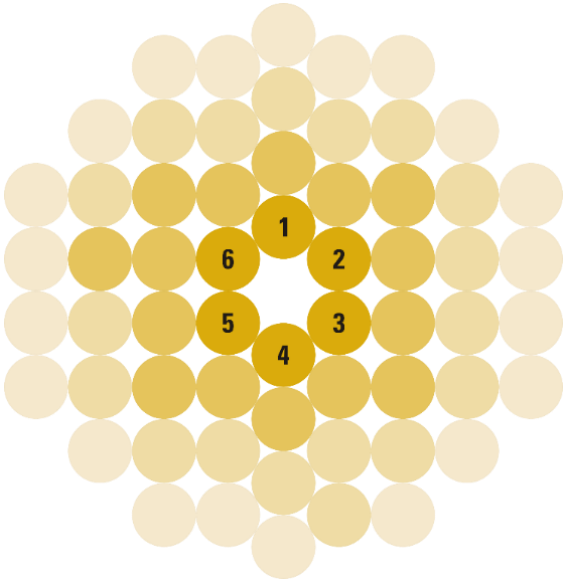
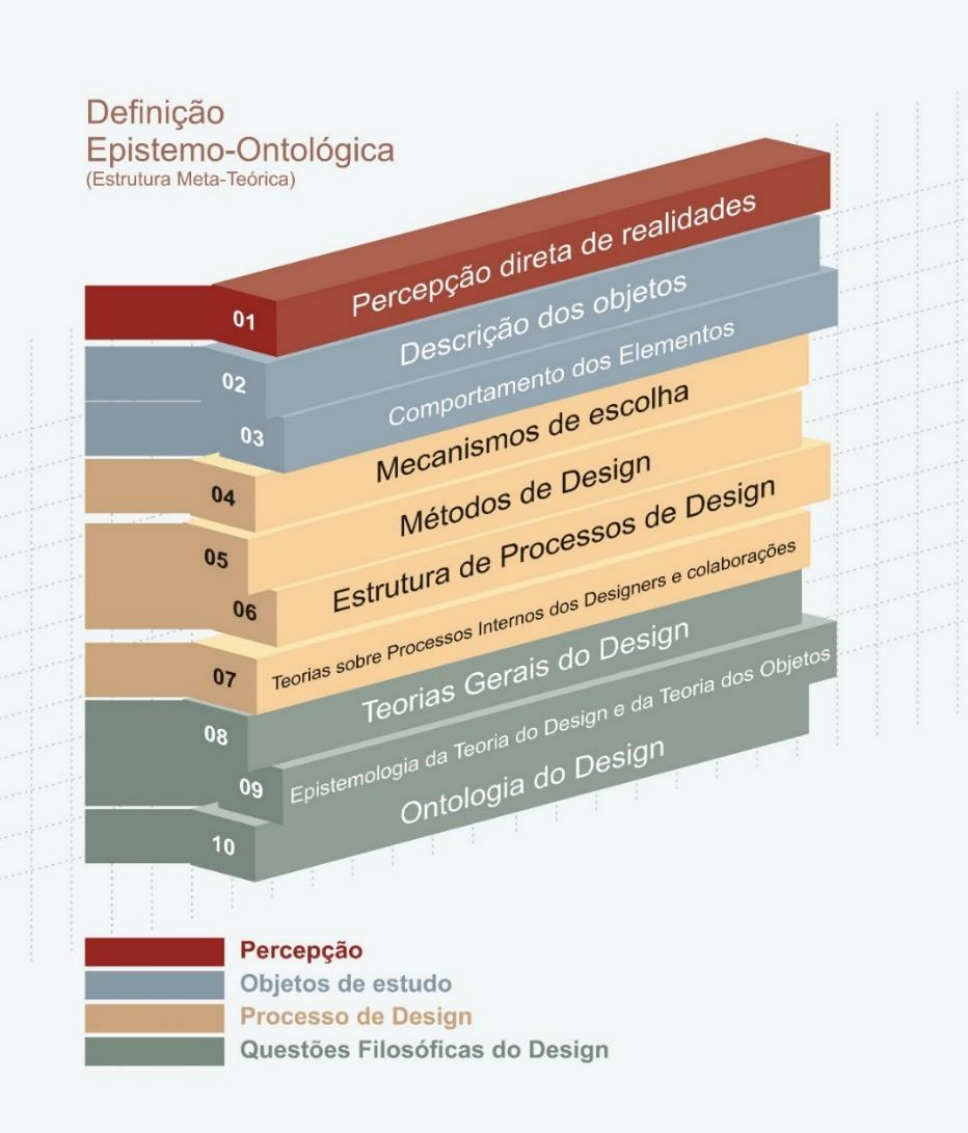


Imagem: Adriana Valadares Sampaio

Pode-se inclusive indagar se o Design existe, (MIZANZUK, BECCARI e PORTUGAL, 2013), uma vez que, pela teoria aqui proposta, ele simplesmente, é. Mas para ser, ele precisa de associações e de aproximações com saberes forâneos.

O fato de se apontar para uma impossibilidade de uma estruturação de uma teoria unificada e de indicar um outro tipo de construção, através de um conceito flutuante, não inviabiliza a observação de teorias sugeridas por autores que se debruçaram nesse mesmo projeto. Se creio numa definição e numa teoria variáveis, acato a possibilidade de teorias outras serem absolutamente possíveis de aplicação, a depender das estruturações num dado momento. Isso pode ser exemplificado através do infográfico (Figura 7) baseado na Estrutura Meta-Teórica de Love (2000). Trata-se de uma definição também alternativa às funcionalistas comumente desenvolvidas e que, se aproxima da proposta apontada pela presente tese, que seria, um fazer ao mesmo tempo crítico e reflexivo.

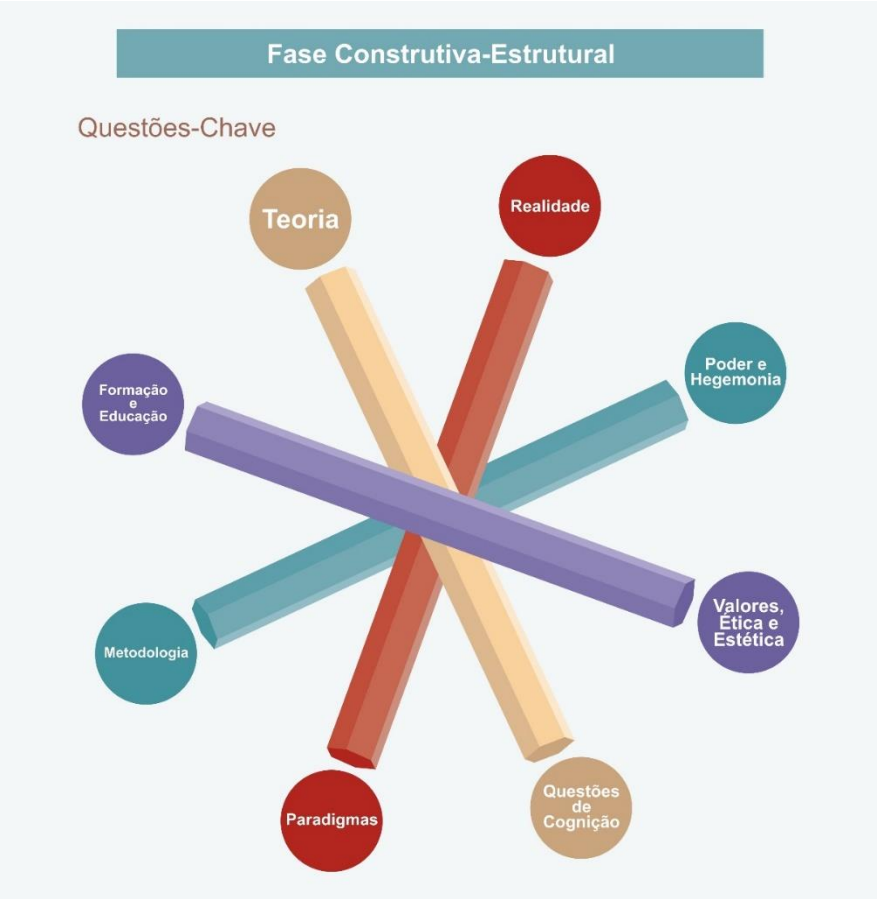
Figura 7 - Fase Analítica do Modelo para a Construção de um Corpo Interdisciplinar e Coerente da Teoria do Design.



Elaborado pela autora a partir de Beccari (2012).

A partir da definição de Design proposta por Love (2000) como sendo “atividade humana não-rotineira que representa um aspecto essencial dos processos que conduzem a concepção de um artefato”, teremos questões-chave numa fase construtiva-estrutural para o desenvolvimento de um conceito em Design (que, por sua vez, pode se desdobrar num projeto teórico em Design) que seria (Figura 8):

Figura 8 - Infográfico construtivo-estrutural do Design



Elaborado pela autora a partir de Beccari (2012).

Interessante observar que o autor (LOVE, 2000) não adota, em sua definição, a palavra “projetar”, e sim “conceber”, deslocando o eixo tradicional direcionando o Design para uma abertura e ampliação de possíveis posicionamentos, localizando-o num espaço de construção entre conceitos e definições. Isso posto, entretanto, o referido autor afirma a importância de um estreitamento conceitual já que, para ele, a ampliação pode gerar e manter a confusão reinante na literatura sobre Design.

A proposta indicada no infográfico da margarida, se aproxima, por sua vez, do argumento de Ken Friedman (1949 -), onde ele compara e analisa domínios do conhecimento utilizados no Design, com Teorias do Design já publicadas e conclui então que, o mesmo possui natureza associativa. Logo, estaria num campo de confluência de diversos outros campos. Mas, para o referido autor, há um *locus* próprio para cada área afim, não existe flutuação entre as disciplinas que se avizinham, nas áreas limítrofes.

De fato, foi um texto de Friedman (2003) o propulsor de um estudo inicial que acabou por direcionar a presente pesquisa teórica em Design. No artigo de 2003, o autor afirma que dentre os problemas possíveis para uma construção de uma teoria geral do Design, estaria a incapacidade de desenvolvermos referências teóricas fora da pesquisa prática, confundindo instâncias. Para ele, o conhecimento da prática do Design não pode ser diretamente transliterado para a sua teoria porque se trata de diferentes linguagens. E aqui ele não cria hierarquias ou faz juízos de valor de nenhuma dessas instâncias. Ele mesmo discorre:

> All knowledge, all science, all practice relies on a rich cycle of knowledge management that moves from tacit knowledge to explicit and back again. So far, design with its craft tradition has relied far more on tacit knowledge. It is now time to consider the explicit ways in which design theory can be built—and to recognize that without a body of theory-based knowledge, the design profession will not be prepared to meet the challenges that face designers in today's complex world. (FRIEDMAN, 2003. p. 520)[37]

Friedman assim, prega a necessidade do raciocínio reflexivo do profissional sobre sua atuação, que seria fundamental para que o processo de concepção resultasse reflexivo, através da interpelação crítica dele mesmo.

Há de se levar em conta todo esforço contido nas transliterações que produzem sentido. O designer é uma espécie de tradutor, uma vez que revela o mundo passível de ser percebido de modo subjetivo. As experiências simbólicas se dão de modo contínuo, ou seja, num processo que não se encerra num único momento perceptivo, mas se constrói *ad eternum*. Isso porque, o fator simbólico dos artefatos resultantes do fazer Design depende da interação dinâmica entre objeto e sujeito e não subsiste quando da existência de apenas um deles. Os artefatos de Design carregam em si mesmos, uma potência discursiva.

---

[37] "Todo o conhecimento, toda a ciência e toda a prática contam com um rico ciclo de gerenciamento do conhecimento que se move do tácito ao explícito e vice-versa. Até hoje, com sua tradição de arte, o design tem contado muito mais com o conhecimento tácito. É chegada a hora de considerar as formas explícitas sobre as quais a teoria do design pode ser construída — e reconhecendo isso sem um corpo basilar de conhecimentos teóricos, o profissional não estará preparado para responder aos desafios que os designers encaram no complexo mundo atual." Tradução da autora.

Experiência Simbólica

3

3. Experiência Simbólica

3.1. Imaginário: Noções fundamentais

> A arte, irmã da ciência, será sempre uma fonte de liberdade, comunhão, conhecimento e prospecção para, no jogo com o vivo, nos ajudar diariamente na árdua tarefa de recriar o sonho, ou inventar a nossa própria existência coletiva, transcendendo o tempo e a morte.
> (RANGEL, 2009, p. 120).

Este trabalho se propõe ser uma colaboração para a produção de conhecimento sob uma mudança do paradigma funcionalista, para se voltar às considerações míticas e para as dimensões subjetivas, simbólicas do ser humano. Afinal, é do humano que o Design trata.

Utiliza-se aqui, seguindo o direcionamento de Beccari (2012) o termo "Estudos do imaginário" por entender que, apesar de encontrar na literatura a expressão "Escola do Imaginário", de fato, não houve uma escola propriamente dita. Normalmente assim se denomina quando se compreende a Escola de Grenoble[1] como base representativa. Nela, se tratava o símbolo como sendo um objeto de estudo possível de ser abarcado, principalmente através de análises interdisciplinares. Entretanto, alguns importantes pensadores como o fenomenólogo francês Gaston Bachelard (1884-1962), não seriam contemplados como participantes por serem anteriores a ela. Na presente tese, tentando evitar problematizações que incorreriam em exclusões, optou-se pela utilização de "Estudos do imaginário", "teoria do imaginário" ou apenas "imaginário", todas sob o mesmo significado. Assim sendo, serão incluídos pensadores que se aproximam de questões de pertinência às aventadas na pesquisa como símbolo, arquétipo e imaginação.

Partindo do pressuposto, já discutido, que o Design é uma atividade ligada à capacidade ontológica do homem, não se poderia, então, desenvolver coerentemente uma meta-pesquisa[2] por meios tradicionalmente conhecidos como racionais, uma vez que não se encontra elencado exclusivamente no plano do pensamento lógico. Conhecemos já o caminho percorrido pelo ensino, pela história e pela metodologia do Design regido pela funcionalidade, pelo mercado e através da visão da sua estruturação pelo projeto.

---

[1] Fundada em 1966 junto à Faculté des Lettres de Grenoble. Teve como um de seus fundadores, Gilbert Durand (1921-2012), discípulo de Gaston Bachelard e Carl Jung. A Escola constituiu-se em torno da pluridisciplinaridade do Imaginário e de uma nova epistemologia que teria o Imaginário como o centro estabelecido de modo paradigmático, como uma "chave" para a compreensão de toda a cultura humana. Mais dados sobre Imaginário e a Escola de Grenoble em Pitta, 2005.

[2] Meta-pesquisa seria aqui o que delineado por Bourdieu (1983), Morin (2007), e Navarro (2007), como sendo um exercício da autorreflexão e autocrítica, denunciando ao mesmo tempo, a não neutralidade da ciência. Ou seja, desafiar-se a abordar e refletir as premissas científicas das pesquisas em Design fazendo essa autorreflexão.

No entanto, para uma outra abordagem, assentada na ontologia, na estreita ligação indissolúvel com a arte, no afeto, conectando Design à Filosofia, como articulador simbólico, se fez necessário buscar bases metodológicas para se estruturar essa meta-pesquisa num pensamento que não somente aceitasse, mas que se alinhasse à ideia de que nós atribuímos sentido aos artefatos que criamos, simbolizando-os.

Os Estudos do Imaginário podem ser aqui descritos (entre outras possibilidades) como sendo o estudo das representações. Desse modo, se propõe a transitar entre sentidos e significações simbólicas. Estes, por sua vez, constituem a maneira do homem se inserir no mundo, se entender, se construir e a tudo em seu entorno. Tem como base a premissa de que a apreensão do mundo, pelo homem, não se dá de modo direto, mas sempre através de mediações. Isso porque entre o que se chama de real (mundo físico) e nós mesmos, existe um campo constituído de simbolizações. Então, não sendo capazes de alcançar diretamente o mundo, há de se lidar com os significados que damos às coisas desse mundo. A cultura onde cada pessoa está inserida, determinará/influenciará os significados atribuídos. Carvalho cita Castoriadis e Morin desenvolvendo a assertiva inicial ao dizer que:

> A sociedade é muito mais manipulada por seus mitos do que os pode manipular. O imaginário está no âmago ativo e organizacional da realidade social e política. E quando, pelos seus traços informáticos, o imaginário se torna generativo, será então capaz de programar o 'real' e, em se neg-entropizando de modo práxico, torna-se o real.
> (CASTORIADIS; MORIN, 1998, p. 31-32).

Através dessa estruturação, conclui-se que o homem não constrói verdadeiramente para si um mundo tangível, e que, o mundo "real" para esse homem, é o das percepções. Tudo o que se constrói, incluindo aqui a razão, a ciência, a religião, a arte, a Filosofia, o Design, têm seu nascedouro em dimensões imaginárias.

A proposta da presente pesquisa não é analisar fatos, muito menos entrar nos meandros das possíveis relações existentes entre eles. Para isso o pensamento lógico daria cabo. Apesar de levantar fatos, através deles, se constrói uma narrativa, que por sua vez, cria sentidos e isso acontece pela imaginação.

Isso posto, defende-se aqui que os Estudos do Imaginário são uma ciência que tenta se aproximar da realidade se distanciando do cientificismo ocidental pautado no racionalismo, no positivismo comtiano, cartesiano, uma vez que leva em conta elementos subjetivos e afetivos. Orientado pela interdisciplinaridade, os Estudos do Imaginário se opõem ao binarismo excludente que comumente se faz presente nas reflexões científicas como na contraposição de materialismoXsubjetivismo.

A aceitação do imaginário no mundo ocidental se concretiza a partir do século XX, apesar da forte resistência por parte do pensamento iconoclasta endêmico, que apregoava um racionalismo extremado para qualquer maneira de se abordar pesquisa científica. Todo o conjunto de referências subjetivas ligadas ao sonho, ao símbolo, mito, à fantasia, imagem, foi sendo associado às esferas "inferiores" àquelas passíveis de materialização ou observação direta. O espaço da literatura, foi, de fato, provavelmente o primeiro a utilizar o imaginário como arcabouço estrutural para abordagem não funcionalista. O universo poético atravessaria o século XX num gradual processo de expansão.

Entendendo que o universo simbólico só é possível no Imaginário e que, por sua vez, o homem é um ser simbolizador, podemos dimensionar quão "real" pode ser o Imaginário já que é através dele que nos forjamos. Esse é um fato antropológico e não um modo retórico-poético de reivindicar o lugar do Imaginário no "*locus*" da ciência e da realidade. Só é possível "ser" no Imaginário. Sem ele, não somos.

Todo imaginário é um ponto de vista, uma maneira de contar, narrar, uma trama. Como, por exemplo, a *Anthemisarvensis* (margarida) servir para estruturar uma narrativa sobre a construção de um saber em Design, chegando por caminhos subjetivos, ao desenvolvimento de um artefato intangível de Design – a fonte Beneditina[3].

A nascente do imaginário está numa confluência entre a história individual, a maneira como nos posicionamos no mundo, nossas memórias, nossos conhecimentos adquiridos, que ao formar a cultura, ao mesmo tempo se reapropria dela, sempre em expansão, em erupção, em estado de liquidez[4]. Um dos psicanalistas que tratou do imagnário, por vieses diferentes de Jung, Lacan (1901-1981) é citado por Machado (2003, p. 8-9) quando afirma que:

> Lacan situou o imaginário na fronteira da filosofia e da psicanálise, tornando-o como anterior ao simbólico, uma espécie de nutriente primitivo responsável por um reservatório arcaico de imagens anteriores à cultura. Posicionou-o como espaço fundamental do eu, território da ilusão, da alienação, do engodo, da vinculação ente meio e indivíduo fora da ideia iluminista, de resto ilusória, de que a identidade individual seria o resultado de um contrato social.

Seria interessante (do ponto de vista cientificista) um olhar cognitivo sobre o imaginário. Entretanto, isso se mostra inviável uma vez que não se pode, efetivamente, demonstrar "o" imaginário, mas identificá-lo através de suas manifestações, descrevê-lo

---

[3] Intangível porque, a fonte digital é, essencialmente, formada por dados numéricos organizados e armazenados no computador, virtualmente. Sua impressão e, consequentemente, sua materialização é apenas o resultado do uso da fonte.

[4] Líquido, no sentido propagado pelo sociólogo Zigmunt Bauman (1925-) refere-se à fluidez, volatilidade, incerteza, a ausência de materialidade, mas ao mesmo tempo, à capacidade de se moldar ao entorno, a depender de sua conformação.

apenas através de suas expressões. Fôssemos nós, peixinhos num aquário, não nos daríamos conta sequer da água que nos envolve. A água é o imaginário, uma maneira de se imaginar o real.

O espírito científico ocidental apoiado no pensamento positivista, racional, historicamente sedimentado, se mostra deficiente para o entendimento de questões intangíveis, porque, preso às estreitezas da razão, não abarca o subjetivo. E é de afetos que esse trabalho trata. De margaridas que permearam a infância, das letras ornamentadas nos cartões-postais dos avós da Bahia, das cartilhas de caligrafia, do primeiro livro lido (Meu pé de laranja-lima), até chegar ao desenvolvimento de uma fonte, numa pesquisa meta-teórica de Design.

Necessário aqui distinguir Imaginário de Imaginado apesar da raiz comum do latim *imaginari*[5], uma vez que o primeiro advém do real e a ele retorna enquanto que o imaginado pode vir a se tornar real, mas se trata de uma projeção irreal.

O imaginário, vale também esclarecer, não é formado pela realidade (ou por aquilo que normatizou-se chamar de mundo real, concreto), mas, por uma outra coisa, sua estrutura é a dimensão simbólica, e isso o emancipa, o faz ter sua dimensão própria.

Já a imagem, nos Estudos do Imaginário, é fruto de uma derivação, advinda da capacidade imaginativa. Ela é autorreferente, não representando nada além de si mesma. A imagem em Design, sob essa ótica, se aproxima daquilo que James Hillman (1926-2011) percebe como sendo não o que se vê, mas como o modo que se propõe a ver (HILLMAN, 1995, p. 28). As imagens dependem do homem para se apresentarem, para serem. Já os homens precisam das imagens pois através delas, eles se instauram enquanto sujeitos.

Adentrar pelos caminhos da imagem é também bordear a "terceira margem do rio", as áreas limítrofes do simulacro, que seria a simulação de si mesmo. Simular é imitar algo, mas o simulacro é a representação de algo sem modelo previamente reconhecido. Muitos artefatos de Design, impregnados, prenhes de sentidos, se incubem de seduzir sujeitos (usuários) através da promessa que não será cumprida, pois se trata de algo muito além da possibilidade do próprio artefato. Esses objetos (ou produtos) são simulacros porque são autorreferentes. Sua imagem representa outra coisa, remetendo para outras imagens.

Durante o século XX assistimos uma crescente estratificação da estetização humana em seu cotidiano. Mas ao se afirmar enquanto imagem autorreferente, ela apenas se mostra declaradamente simulacral, sem a pretensão de se dedicar à juízos de valor associados ao

---

[5]"Formar uma imagem mental de algo", derivado de *IMAGO*, "imagem, representação", da mesma raiz de *IMITARI*, "copiar, fazer semelhante".

pensamento originalidade/cópia, ineditismo/plágio. A assinatura seria mais original do que aquele que a assina? Há, claramente, uma ostensiva explicitação do artifício, impedindo-nos de uma aproximação ingênua quanto à questão de valoração. O superficial glamuriza-se. As imagens, enquanto elas mesmas, não são irreais, reais ou mais ou menos verdadeiras. Elas são imagens e a isso se propõem, instaurando-se entre e pelos sujeitos.

A Semiótica, como sistema, mecanismo de abordagem empírica, tenta, analisando e conduzindo imagens, controlá-las. Sistematizando-as, objetivam domesticá-las e assim, dominá-las através de um repertório definidor da percepção. O problema em querer controlar as imagens é que elas são, por sua própria natureza, nem objetivas nem subjetivas em suas inteirezas. Pelo ponto de vista do Imaginário, não se pode compreender inteiramente uma imagem. A abordagem fenomenológica através desse viés é bastante peculiar tendo em vista a tradição científica positivista em que vivemos. Por essa postura a imagem fala por si mesma, sem intencionar condicionar-se, sem reduzir-se a elementos discursivos restritivos.

No imaginário não se impõe uma lógica racional, mas deixamos as imagens se expressarem por sua lógica própria, conectando-a às subjetividades do sujeito. Por isso o imaginário tem uma abordagem autopoiética[6] que seria a propriedade humana de produzir mitos. No presente trabalho, compreende-se mito como sendo o tecido de subjetivações que fundamentalmente estrutura as fantasias, os sonhos e as imagens. Pode-se então argumentar que os estudos do imaginário abordam as imagens com ênfase na imaginação e na filosofia da imagem, em detrimento de métodos analíticos generalistas.

Beccari (2012, p. 174) discorre também sobre a imagem inserida no contexto do imaginário afirmando que:

> [...]. Em um só tempo, pois, os estudos do imaginário se referem ao estudo da imaginação e das imagens enquanto manifestações da cultura humana. A imaginação, por sua vez, configura um aspecto da experiência humana (como pensar e sentir fome, por exemplo), especialmente no que tange à relação entre o homem e as imagens. Imagem é entendida como um impulso inicial e fundamental ligado à imaginação, isto é, como uma *função* da imaginação. Logo, não se trata apenas de uma figura, um nome ou uma representação, mas antes de uma experiência através da qual o ser humano compreende o mundo e tende à comunicação. Em síntese, os autores do imaginário estudam: (1) o *sentido* das imagens em determinado contexto, (2) sua estrutura e coerência (como uma *morfologia* da imagem) e, principalmente, (3) sua dinâmica própria, que transcende o homem e o mundo, mas que se manifesta neles e, por isso, os fazem ser percebidos como ‘reais’.

[6] A autopoiese é um termo originário da área biológica que migrou para outras searas do conhecimento humano, principalmente designando a observação de um objeto sendo feita através da interação de seus elementos e não desses elementos constitutivos de modo isolado.

Através do Imaginário há uma reestruturação do lugar do mito nas construções intelectuais. Para Gilbert Durand (1921- 2012), o mito seria o último fundamento possível de explicação humana, algo como um alicerce de conteúdo arquetípico, passível de conhecimento analítico. (Durand,1989). Ele define imaginário como um conjunto de imagens que, através de inter-relacionamentos, constituem o pensamento humano. É nesse conjunto de imagens que se encontra o lugar das criações do homem. Nesse universo, o símbolo se empodera, uma vez que ele é que faz a mediação entre o consciente e o inconsciente, tornando-se assim, o meio por onde o sentido se manifesta.

O símbolo seria a mediação feita na função simbólica, esse lugar onde os contrários se reúnem, criando vivências. Discorrendo sobre a poética etimológica da palavra, Durand (1988, p. 61) nos diz que:

> [...] o símbolo, em sua essência e quase em sua etimologia (Sinnbild, em alemão), é *unificador* de pares opostos, [...] ele seria a faculdade de manter unido o sentido (Sinn=sentido) consciente que capta e recorta precisamente os objetos e a matéria prima (Bild=imagem) que emana do fundo do inconsciente.

Símbolo advém etimologicamente do grego *symballo*, que seria, "por junto" se referindo à tradição de se quebrar ao meio um artefato de cerâmica no ato de uma ação contratual. Cada parte era dada a cada um dos envolvidos e seriam coladas, restituindo o objeto à sua forma original, ao final do acordo. "Por junto" cada pedaço era um sinal, algo que havia se completado. Símbolo então é entendido primariamente como "duas coisas separadas, mas que se complementam, isto é, com uma parte remetendo à outra" (BECCARI, 2012, p. 205).

Sônia Rangel (2009) nos clarifica, ainda pelo viés etimológico, a possibilidade de aproximação do símbolo com o jogo, com a ludicidade, também bastante presentes na experiência simbólica:

> A palavra 'símbolo', a partir de uma raiz etimológica, está associada ao conceito de jogo. Encontramos no grego SYN – sentido, BALEIN – jogar, SYMBOLON; SYMBOLU, no latim; SINN BILD, no alemão, significando 'duas metades'. Portanto, 'simbolizar', na intimidade do verbo, é também 'jogar' com o sentido (RANGEL, 2015, p. 53).

Como o símbolo é determinado através de experiências subjetivas, ele também é sincrônico, ou seja, não se pode buscar sua determinação através da relação entre causa e efeito.

Jung (1991, p. 443) diferencia a abordagem semiótica da abordagem simbólica afirmando que:

> Toda concepção que explique a expressão simbólica como uma analogia ou uma descrição abreviada de uma coisa conhecida é semiótica. Uma concepção que explique a expressão simbólica como a melhor formulação de uma coisa relativamente desconhecida, que não poderia apresentar-se de forma mais clara ou significativa, é simbólica. Toda concepção que explique a expressão simbólica como um circunlóquio procurado, ou uma transposição de uma coisa conhecida, é uma alegoria.

Em Durand temos que, a troca incessante entre pulsões[7], representada por um objeto que se molda infinitamente sob estímulos dos imperativos pulsionais do homem, seria o trajeto antropológico. Nesse caminho, concomitantemente do exterior para o interior, seria focada a investigação antropológica do imaginário.

O imaginário é a capacidade individual (mas também coletiva) de dar sentido ao mundo. Atribuímos significados a tudo ao nosso redor porque temos o conjunto relacional de imagens que aqui, tratamos de imaginário. "O imaginário, longe de ser a epifenomenal louca da casa a que a psicologia clássica o reduz é, pelo contrário, a norma fundamental, a justiça suprema." (DURAND, 1989, p. 14).

Ainda com referido autor, entendemos que o ser humano tem limitações no que diz respeito a sua capacidade de construção de pensamentos e imagens. Essa capacidade é restrita, finita aos arquétipos. Entretanto, esses arquétipos são constantemente reutilizados num processo de repaginação através de subjetividades pessoais.

Assim como Michel Maffesoli (1944 -) entende-se aqui que não só o Imaginário se situa na categoria de ciência como não percebo, de fato, nenhuma incompatibilidade em se estruturar isso uma vez que, tudo o que denominamos de "objetivo" é composto irrefutavelmente de material subjetivo, independentemente do quanto isso incomode aos mais severos positivistas.

Muitos pensadores se dedicaram a questão do método científico, alguns, entre os séculos XIX e XX, se deram conta de que a ideia estruturada do que seria ciência e seu arcabouço fundamental de bases positivistas, necessitava ser revista. Fatores subjetivos começaram a despontar e a imaginação, a religiosidade, crenças, passaram a ser levadas em conta e a serem investigadas. Dessas avaliações, aquilo que se chamava "método científico" passou a ter outro significado e continua em expansão. Rangel (2009) nos indica que compreendendo a maneira como subjetividades humanas se apresentam em todas as suas ações, percebe-se que a ciência também é guiada por isso.

---

[7] Para Durand (1989) o imaginário se compõe através da relação entre intimações objetivas (externas) e a subjetividade humana (interna). Entendendo a primeira, como sendo limites "que a sociedade impõe a cada ser, e a subjetividade humana como o espaço íntimo do indivíduo (crenças, valores e afetos). (BECCARI, 2012, p. 168).

> Na criação em ciências, mesmo nas exatas, o primeiro momento de uma formulação hipotética não deixa de ser uma 'ficção'. Ao se comprovar ou não, essa hipótese será excluída ou incluída do domínio da exatidão. Se ao artista não é exigida uma 'comprovação' na sua criação artística, todavia, como forças propulsoras, os graus de fantasia descontrolada (paidia) e as regras (ludus) são naturalmente impostos pelo desejo quase imediato à concepção de converter a obra em diálogo com o mundo (RANGEL, 2009, p. 116).

Maffesoli (2001, p. 75) entende o imaginário como uma espécie de "aura", que não pode ser vista, apenas sentida. A expressão "aura" é um cooptação de Walter Benjamin que então seria "uma figura singular, composta de elementos espaciais e temporais: a aparição única de uma coisa distante, por mais perto que ela esteja" (BENJAMIN, 1985, p. 170).

Juremir Machado da Silva compreende o Imaginário como sendo social (ou coletivo) e individual (ao contrário de Maffesoli que defende apenas a existência do Imaginário coletivo) e que se distinguiriam tenuamente uma vez que o social, de caráter coletivo, impulsionaria ações e se instauraria mediante contágio, através de uma lógica tribal onde alguém apreende e passa a utilizar o modelo do outro, fazendo, por sua vez, essa mesma disseminação, impulsionando a ação para diante (mesmo que esse processo se dê de modo indireto e não intencional). Para Silva (2003) o Imaginário individual seria a capacidade de reconhecimento do outro, e assim, de si mesmo, num movimento de identificação. Essas duas instâncias, social e individual, atuam simultaneamente e uma agindo sobre a outra. Ele afirma ainda que:

> Em síntese, o imaginário é a 'bacia semântica' que orienta o 'trajeto antropológico' de cada um na 'errância' existencial. O fato de existirem bacia semântica (represamento e sentido) e trajeto antropológico (direção e conhecimento do homem) não determina uma linearidade do vivido. Ao contrário, o imaginário estrutura-se na errância: assimilação, apropriação, distorção e acaso (SILVA, 2003, p. 14).

É esse acaso, essa noção de etéreo que tanto incomoda aos defensores da clássica metodologia científica e os coloca numa ação reativa e antagônica frente às pesquisas que se utilizam do Imaginário.

Seja por qual pensador se faça uso, as definições do Imaginário serão sempre difusas, impalpáveis, subjetivas. O imaginário não se insere na ordem das explicações, mas na das compreensões. Entretanto, há de se atentar para o fato de que, a suposta "imprecisão científica" da definição dos Estudos do Imaginário, tal como ocorre com o Design, não o impede de possuir relativa autonomia e de se estruturar como campo próprio. É nesse campo, nessa atmosfera imaginal que o Design atua, desvelando o homem como ser simbolizante, construindo a si mesmo através de seus artefatos.

É exatamente nessa intrínseca ligação entre as pessoas através da mediação por imagens que se baseia a ligação entre Design e Imaginário, principalmente em Bachelard e Maffesoli. Assim, por essas vias, pode-se compreender que o Design atua através de laços sociais, e que esses laços são vivenciados pelo partilhamento, pelas vivências que estruturam a sociedade. E isso se dá através do Imaginário. Sobre isso Silva (2003, p. 22) ainda discorre que:

> As tecnologias do imaginário são, portanto, dispositivos (elementos de interferência na consciência e nos territórios afetivos aquém e além dela) de produção de mitos, de visões de mundo e de estilos de vida. Mas não são imposições. Na 'sociedade do espetáculo', em que tudo é mediado por tecnologias de contato, por instrumentos de aproximação massiva, as tecnologias do imaginário buscam mais do que a informação (mitologia do jornalismo): trabalham pela povoação do universo mental como sendo um território de sensações fundamentais.

Seguindo o pensamento maffesoliniano, percebe-se que tanto as tecnologias do imaginário são guiadas pela intenção da sedução, quanto o Design. Há, permanentemente, a intenção do prazer, da ruptura dos filtros perceptivos, a manutenção do estado de um "ser desejante". A sedução supõe compartilhamento porque é necessária a aceitação daquele a que se destina seduzir. Essa mesma sedução só é possível através de brechas, através de ausências e por isso mesmo, não está ligada à razão, mas ao subjetivo, ao emocional. Dessa maneira, pode-se traçar uma linha relacional entre a sedução, possuidora de natureza imaginal, e o Design, que permanece, infindavelmente, atrelado a uma ordem estética que intenciona atingir o destinatário, atraindo-o, enredando-o, levando-o à paixão. Questões perceptíveis de difícil mensuração.

Silva (2003, p. 62) quando lembra a afirmação de Gilbert Durant que as "intimações objetivas" e as "pulsões subjetivas", ao se confrontarem, resultam no imaginário e que, através das tecnologias da sedução, se capitalizam no tecido social, orienta esta pesquisa para entender o Design se inserindo nesse nicho, como cumprindo também, esse papel, daí a complexidade em estudá-lo enquanto potência discursiva, enquanto mediador simbólico, como dispositivo de mitificação.

Aqui emprega-se o termo "tecnologia do imaginário" numa tentativa de superação da ideia de "indústria cultural". Isso porque, "indústria" nos posiciona novamente na Revolução Industrial (ou vivendo sob a autoridade dela) e assim chegamos, mais uma vez a uma conexão com o Design. Pode-se fazer parte daquilo que se chama indústria cultural, mas, sendo, do mesmo modo, um possível subconjunto onde não se aceita plenamente a manipulação numa via de mão única através dos sentidos, mas um posicionamento dialógico onde somos frutos

da técnica, mas, ao mesmo tempo, a forjamos. Afinal, as mentes podem ser controladas, não o imaginário.

Normatizou-se a crença de que o pensamento simbólico seja algo premente entre as crianças, terreno visitado por artistas e um território constante apenas nos loucos. Nada mais falacioso porque antes da possibilidade de se expressar e de se impor no mundo como criatura-criadora, o ser humano é, por sua natureza ontológica, um ser simbolizante. Estudar o processo simbolizador (pelo mecanismo que for) é também tentar compreender o homem em seu estado anterior e mais profundo do que aquele moldado por construções culturais.

Quando necessitamos reapresentar um momento já vivido, uma sensação, um sentimento, qualquer que seja uma consciência sobre algo subjetivo, aquilo que, em verdade, se encontra ausente, essa re-presentação é realizada através de uma imagem mental.

Em Durand (1964, p. 8), temos que o símbolo é definido como "um tipo de signo e este se coloca como uma maneira de economizar operações mentais". Dessa forma, os signos podem ser escolhidos de modo arbitrário. Não há nele próprio, indicação prévia do significado que lhe será atribuído e estabelece dois tipos de signos, os arbitrários e alegóricos que assim poderiam ser esquematizados:

Signos Arbitrários: puramente indicativos, que remetem a uma realidade significada, não se faz presente.

Signos Alegóricos: remetem a uma realidade significada dificilmente apresentável. Esses signos são obrigados a figurar concretamente uma parte da realidade que significam.

A imaginação simbólica ocorreria quando o significado não se apresenta nem se encontra representado, restando ao signo referir-se apenas a um sentido e não a uma coisa sensível.

A definição adotada para símbolo, na presente tese, encontrada em Jung[8] (1975-1961) é "a melhor figura possível de uma coisa relativamente desconhecida que não conseguíamos designar inicialmente de uma maneira mais clara e mais precisa." Essa definição guiou parte dos estudiosos do imaginário, que a desenvolveram, como em Durand (1964, p. 11-12) ao afirmar que:

> Dado que a re-presentação simbólica nunca pode ser confirmada pela representação pura e simples do que ela significa, o símbolo, em última instância, só é válido por si mesmo. Não podendo figurar a infigurável transcendência, a imagem simbólica é transfiguração de uma representação concreta através de um sentido para sempre abstracto. O símbolo é, pois, uma representação que faz aparecer um sentido secreto, é a epifania de um mistério.

[8] C. G. JUNG. PsychologischeTypen, p. 642

Paul Ricoeur (1913-2005) assinala que um símbolo deve possuir três dimensões concretas, simultaneamente, para que assim seja considerado, dessa forma:

Dimensão Cósmica: quando recolhe sua figuração no mundo visível que está ao redor de nós.

Dimensão Onírica: quando se enraíza nas lembranças, memórias, nos gestos que emergem nos nossos sonhos e constituem a maneira concreta de nossa "biografia íntima".

Dimensão Poética: quando o símbolo apela igualmente à linguagem. E é justamente a linguagem que mais "brota", sendo assim, mais concreta.

Os símbolos se limitam a:

- **Redundância de gestos** – símbolos rituais
- **Relações linguísticas** – mito e seus derivados
- **Imagens materializadas através de uma arte** – símbolo iconográfico.

Mais uma vez recorro ao infográfico da margarida (Figuras 5 e 6) para indicar que o imaginário é organizado em Durand através do método da convergência, isto é, para ele, os símbolos se estruturam em agrupamentos ao redor de núcleos organizados (Durand os denomina de constelações, mas se tomou aqui a liberdade de transliterar seu pensamento para a imagem da margarida presente na Figura 4). Esses núcleos, por sua vez, são estruturados por isomorfismos[9] estabelecendo uma relação estreita entre os gestos do corpo e as representações simbólicas.

O símbolo tece assim, uma interessante estratégia de existência/permanência. Ele acaba por preencher sua inadequação essencial (representar algo ausente) através de sua repetição. Essa inerente capacidade de redundância da imagem simbólica a aproxima da performance do gesto.

3.2. O pensamento Simbólico

Os artefatos "reais" são substituídos por palavras, signos, símbolos (qualquer que seja a representação), através da função simbólica. Esses "seres ausentes" são evocados através da capacidade do símbolo de os re-(a)presentar, constituindo o entorno, tudo ao nosso redor, naquilo que Arthur Schopenhauer (1788-1860) concluía que "o mundo é minha representação".

---

[9] União na dissemelhança. Novamente pode-se fazer correlação entre o pensamento de Durand e o infográfico da margarida através da noção wittgensteiniana de semelhança de família como estratégia para se pensar nas ligações entre Design e imaginário.

Em Jung o símbolo encontra significâncias sutis, mas também provocativas porque aparentemente ele exprime de maneira mais clara e conceitua (mesmo indicando imprecisões) aquilo que é, *per se*, impossível de ser conceituado. Para Jung (2002, p. 20):

> [...] o que chamamos de símbolo é um termo, um nome ou mesmo uma imagem que nos pode ser familiar na vida diária, embora possua conotações especiais além do seu significado evidente e convencional. Implica alguma coisa vaga, desconhecida ou oculta para nós. [...] assim, uma palavra ou uma imagem é simbólica quando implica alguma coisa além do seu significado manifesto e imediato.

Enquanto a imagem está representando ela mesma (segundo estudiosos de Semiótica, estaria representando algo), o símbolo, enquanto tipo sígnico está no lugar de alguma coisa. Há uma sobreposição representativa constituída por matizes diversos e complexos através de camadas de subjetividades para que o símbolo aloque-se manifestando algo que ali não está e ainda assim, ser percebido.

O pensamento simbólico não é de interpretação unívoca e categórica uma vez que possui derivações oriundas das diferentes constituições culturais que existem.

Em Jacques Lacan, encontramos o conceito de pulsão, como sendo um tipo de disparo imaginal, onde tanto o simbólico como o que conceituamos de real se complementam e se impulsionam manifestando-se sincronicamente e de modo intuitivo, instintivo, num disparo. O desejo humano seria diferente dos desejos animais uma vez que não seriam gerados por uma necessidade apenas natural. Parte de nossos desejos, esses mesmos advindos das pulsões, não buscam um objeto natural, porque, assim, estariam fadados a serem satisfeitos. Outros pensadores nomeiam e descrevem um possível “portal” de escape ou erupção do universo subjetivo para o “real”. Entretanto, seguindo o pensamento dos estudos do Imaginário, até mesmo esse binarismo, essa compartimentalização setorial em elementos e espaços imaginais distintos, é uma falácia tentadora, provocada por nossa secular tradição em polarizar exemplos. Tanto o imaginário está em fluxo constante com o real, como o compõe. Dessa forma plural, rica, imbrincada é que se engendram e se manifestam os símbolos em nós, sujeitos subjetivadores.

O artefato é o plano (não necessariamente material) locupletado de possibilidades imaginativas do homem porque através dele e por ele, damos significados ao mundo, nos criamos. Produzir artefatos, seria uma pulsão subjetiva inerente, porque ontológica, gerada pela mesma necessidade de se atribuir significados e abstrações, pautada na natureza humana, que é, basicamente, afetiva.

Numa análise apressada e superficial, parece-nos óbvio que o homem contemporâneo vive em menor contato e necessidade de "vivências mágicas" do que seus antepassados. Entretanto, o que houve foi a substituição não do mítico, do mágico, do pensamento oracular, mas da força que o protagoniza. O que faz o artefato senão mediar, numa premonitória promessa, algo que será dado/alcançado pelo sujeito/usuário? O transitório, o acaso continua presente e atuante em nossas vidas, apenas aparece-nos travestidos de tecnologia, ciência e materialidades cosméticas. O artefato se converteu em oráculo, adquirindo significados arbitrários, mediados pelo Design. Por isso as tentativas de se definir Design e de interpretá-lo através da ideia de projeto se mostram insuficientes. O Design atua, criando artefatos, reconfigurando a nossa própria realidade. Ele não está apenas na aparência revolucionária (ou não) do iPhone, mas no *status*, na promessa (inúmeras, transitórias e pessoais) que ele carrega e que operará como uma articulação entre o sujeito e todo o conteúdo simbólico ali contido. Design neste entendimento, não seria projetar coisas, mas uma maneira de perceber o mundo e atuar nele. Isso porque produzir coisas, pensamentos, é, na verdade, um modo de olhar para essas mesmas construções. Designers não descrevem o mundo, o reinventam através de construções ficcionais que elaboram. Ausente de uma definição clara e científica, o Design se expressa e se faz existir por meio das imagens, estas, enigmáticas, subjetivas.

3.2.1. A experiência simbólica de Carl Gustav Jung

A presente tese se vale da teoria junguiana enquanto um dos modelos de orientação teórica, procurando encontrar sentidos em experiências, ilustrando um modo de ver o mundo através do Design. Não tentando compreender a realidade em si mesma, mas projetando um possível modelo mental.

Podemos transformar nossos impulsos internos em pensamentos ou afetos, tornando-os autônomos em relação ao mundo inativo. A emancipação e ruptura do estado de inércia do mundo se dá através do instinto criativo, que, por sua vez, requer uma força motriz, configurada pelo nosso próprio desejo de criar. Tornamos assim o mundo inerte em "um mundo vívido" através do impulso criativo que desagua numa complexa dinâmica de significação, gerada através da relação sujeito-entorno nos fenômenos sincronísticos.

Em Jung, o símbolo apresenta-se como linguagem provinda do fenômeno sincronístico, e é resultado de uma ação que "atribui um sentido a todo evento, por maior ou menor que seja, e que dá a esse sentido um valor mais elevado do que à pura realidade"

(JUNG, 1991, p. 448), justificando-se enquanto símbolo, pelo comportamento que conduzirá à percepção (consciente ou não) de um sentido oculto.

Jung acaba por conduzir a experiência simbólica como dependente, de modo restrito, da ação do sujeito fruidor, quando o homem parece buscar compreender as coisas não como elas são ou se apresentam em suas realidades, mas pela potência, "por aquilo que elas poderiam ser" (BECCARI, 2012, p. 250).

Os artefatos experenciados não se mantém em nossas memórias como o discurso se apresenta no momento do acontecimento. Guardamos, seletivamente, uma versão do evento, uma ficção da experiência e do próprio artefato, sem que haja, necessariamente, uma ligação direta com o acontecimento factualmente vivenciado. Outras experiências simbólicas, inclusive, interferem na narrativa dessa construção ficcional, alterando até mesmo a linearidade temporal, num processo autopoiético. Essa ficção adquire caráter de realidade através de sua repetição da expressão imaginativa e re-vivida enquanto discurso.

Jung, ao contrário de Freud, relacionou as operações do inconsciente às associações de imagens mitológicas, sugerindo que o pensamento inconsciente trabalha através de representações arquetípicas. As formas arcaicas de representação presentes em diferentes relatos de seus pacientes o levaram a elaborar o conceito de inconsciente coletivo.

Assim, abaixo do ego individual, pode-se encontrar o conjunto dos conteúdos inconscientes que são frutos das vivências do indivíduo. Sob esses estratos, está a esfera do inconsciente coletivo, que seria então, partilhado por todos os seres humanos, configurando-se como estrutura basilar dos homens, porque seria a fonte da consciência. Jung (2006, p. 273) nos esclarece, afirmando que:

> Uma vez que as tendências inconscientes, não sem uma certa razão, aparecem nos sonhos – quer sob a forma de imagens retrospectivas, quer sob a forma de antecipações prospectivas – foram entendidas através dos milênios que nos precedem mais como antecipações do futuro do que como regressões históricas. Tudo o que será acontece à base daquilo que foi e que ainda é, consciente ou inconscientemente, um traço da memória.

Jung interessa e se apresenta como um dos destaques nessa pesquisa porque sustenta conceitos e estrutura o simbolismo por vias associativas com a ideia de que não podemos nos apropriar do sentido de uma dada experiência, apenas podemos vivenciá-la com a certeza de que ela é pessoal. Entretanto, através de níveis comuns de abstrações, dos arquétipos, podemos sentir a reverberação da experiência individual, no coletivo.

Todavia, outro motivo convoca Jung de modo mais intenso. Por toda a sua obra, há uma clara intenção de se conceituar e clarificar os fenômenos sensíveis. Desde os estudos

oraculares com o I-Ching às pesquisas sobre clarividência, telepatia e testes de percepção extra-sensorial (PES) em parceria com J. B. Rhine, Jung exprime um constante desejo de objetivar o universo mágico, os fenômenos subjetivos. Nesse ponto ele se coloca no extremo oposto da posição de Bachelard que simplesmente acata em si mesmo e em seu pensamento, o simbólico, o lugar do imaginário como de descrição e teorização impossíveis nos termos científicos descritivos. A experiência simbólica é, ela mesma, sua dinâmica de significação porque é sentida, vivenciada, não redutível ou passível de transliteração objetiva. Bachelard abraça o aspecto metafísico sem restrições e se envereda pela estética literária, calmamente entendendo as imagens como inconclusas. O "instante poético" em Bachelard, constitui uma experiência simbólica.

Essa aparente luta de Jung por tentar (ou se libertar) alcançar a teorização do universo sensível, é também, o trajeto e a batalha pessoal por mim encontrada durante todo processo da presente tese. Os desdobramentos pessoais que influenciaram diretamente e, de certa forma, direcionaram esta pesquisa, aparecem de modo mais detalhado no capítulo __ onde há um entroncamento entre trajeto pessoal e condução da tese em busca de uma conciliação.

Em Jung, a vivência (observação do sujeito frente a um artefato) é o que determina se a coisa definida é ou não um símbolo. Entretanto, ele mesmo salienta que há casos em que o caráter simbólico não é dado apenas pelo sujeito, mas que é provocado (quando não imposto) pelo objeto, evocando, pela própria força imagética, uma concepção simbólica. Mas, em qualquer que seja o exemplo, o símbolo, para assim ser compreendido, deve conter nele mesmo, o que há de comum a um grupo, para, somente então, exercer poder de atuação sobre esse mesmo grupo (JUNG, 1991, p. 149). Esses seriam "símbolos sociais" que ainda assim, necessitariam da "atitude simbólica", ou seja, a atitude do sujeito diante do artefato. Seria então experenciado como inapreensível, como se sua natureza o impedisse a tradução por palavras, não sendo, portanto, passível de transliteração satisfatória.

Ainda sobre as complexidades inerentes do símbolo, Jung (1991, p. 449) pondera afirmando que:

> Há processos que não têm sentido especial algum, sendo mera consequência ou sintoma, e outros que trazem em si um sentido oculto e que não derivam simplesmente de algo mas querem vir a ser sempre coisa e, por isso, são símbolos. [...] O símbolo é sempre um produto de natureza altamente complexa, pois se compõe de dados de todas as funções psíquicas. Portanto, não é de natureza racional e nem irracional. Possui um lado que fala à razão e outro inacessível à razão, pois não se constitui apenas de dados racionais, mas também de dados irracionais fornecidos pela simples percepção interna e externa.

Seria assim, uma ligação impalpável, mas pressentida entre consciente e inconsciente numa experiência sincrônica[10], por isso para Jung a possibilidade de ocorrer uma experiência simbólica necessita do confronto de uma situação conflitante, entre a consciência e a inconsciência do sujeito, transitando entre um e outro, sem, no entanto, se ter certeza do qual prevalece no momento simbolizador.

Em Jung, os sujeitos não realizam a experiência simbólica, ela simplesmente se impõe e se faz acontecer. Atuamos sobre ela, aceitando-a, desprezando-a, mas ela ocorrerá independente do nosso posicionamento frente ao fenômeno.

A articulação simbólica mediada pelo Design operaria na união sincrônica de duas formas de pensamento, segundo Jung (1996, p. 15-16):

> Temos, portanto, duas formas de pensar: o pensar dirigido e o sonhar ou fantasiar. O primeiro trabalha para a comunicação, com elementos linguísticos, é trabalhoso e cansativo; o segundo trabalha sem esforço, por assim dizer espontaneamente, com conteúdos encontrados e prontos, e é dirigido por motivos inconscientes. O primeiro produz aquisições novas, adaptação, imita a realidade e procura agir sobre ela. O último afasta-se da realidade, liberta tendências subjetivas e é improdutivo com relação à adaptação.

Apesar de anterior ao pensamento lógico dedutivo, o pensamento fantasioso é a base e semente criadora do primeiro. O universo simbólico é um manancial infinito de sentido, mas Jung via que a realidade é fruto da combinação tanto do real objetivamente vivenciado, quanto do universo das imagens, do psíquico. No entanto, não importa efetivamente se o mundo é idealizado, imaginado ou se existe de fato, materialmente, pois a "realidade última" seria impossível de ser alcançada. Jung pondera, que tanto a realidade psíquica quanto a materializada, são conhecidas através apenas de fenômenos observáveis, de mediações. A preocupação que permeia a obra de Jung, encontra-se na maneira que o sujeito se percebe a si mesmo e o seu entorno, antes dos processos conceituais e teorizações intelectuais sociais aprendidos. Jung buscava respostas que não se encontram claras, num processo hermenêutico de compreensão e interpretação, visando significar fenômenos. Essa proposta se aproxima da busca pelo entendimento dos eventos encadeados na mediação simbólica promovida pelo artefato de Design.

Enquanto em Freud a energia psíquica advinha da libido, e assim, seria basicamente, energia sexual, Jung a creditava às experiências do sujeito, vivenciando o mundo que configurava a origem da mesma energia e estabelecia uma relação entre energias psíquicas e

---

[10]Sincronicidade em Jung é entendida como sendo "coincidência, no tempo, de dois os vários eventos, sem relação causal, mas com o mesmo conteúdo significativo." (JUNG, 1984, p. 440)

físicas, uma atuando e influenciando a outra. Ele mesmo explicita a questão quando afirma que:

> A transformação da energia por meio do símbolo é um processo que vem se realizando desde os inícios da humanidade, e ainda continua. Os símbolos nunca foram *inventados conscientemente*; foram produzidos sempre pelo inconsciente pela via da chamada revelação ou intuição. [...]. Esta antiquíssima função do símbolo está presente também em nossos dias, apesar do fato de que, por centenas de anos, a tendência da evolução da inteligência humana foi no sentido de reprimir a formação individual de símbolos.
> (JUNG, 1984, p. 56-57).

O momento em que é preenchido o espaço contido no ato perceptivo do objeto simbolizante, é justamente a experiência simbólica. Por isso o símbolo não age sozinho, ele necessita tanto do sujeito quanto das construções culturais absorvidas e metabolizadas. Nessa negociação de sentidos, o arquétipo[11] se faz presente, estruturando a psique. Dessa maneira, as ideias ou situações por mais abstratas que sejam, na esfera do arquétipo, podem, através das experiências simbólicas, ser delineadas em processos expressos por algum canal de apreensão dos sentidos como uma música, um artefato, uma caligrafia. Mas o símbolo se estrutura como um acontecimento fruto da conversão do arquétipo.

Enquanto houver contradição, conflito, fluxo, há o símbolo, porque ele se estabelece na dinâmica tensional. Essa experiência simbólica media o oculto e o revelado.

Claro que, diferentes pensadores, mesmo dentro do que poderíamos chamar, "uma linhagem do imaginário", abraçam e/ou desenvolvem diferentes conceituações sobre símbolo. Neste trabalho, nos apropriamos de Jung porque entendo que o símbolo expressa uma experiência essencialmente psicológica não atrelada, necessariamente, a nenhuma forma preexistente.

Para Jung (1991, p. 443) o símbolo é "a melhor descrição ou formulação possível, naquele momento, de um fato relativamente conhecido". A experiência simbólica seria sincrônica porque ocorre simultaneamente, coincidentemente no tempo e no espaço e sem se importar com relações de causa e efeito. Essa experiência cria conexões entre o homem e o mundo, entre o subjetivo (inconsciente) e o objetivo (consciente), resultando num fenômeno relacional de ação mediadora entre opostos, que só pode ser vivenciado para ser apreendido. Assim, em Jung, o símbolo seria a expressão particular pela qual se manifestaria o arquétipo enquanto modelo psíquico de experiência.

A experiência simbólica se faz possível através de um tipo de consciência que nos permite acatar a noção de algo além daquilo que se vê, abrindo-se para o mistério, onde se

---

[11] Arquétipo seria aquilo que intermedia os esquemas subjetivos e as imagens constituídas. Eles são importantes principalmente porque formam estruturas simbólicas, engendrando correlações entre os sistemas racionais e o imaginário.

estabelece a possibilidade de dar sentido às coisas por via do inconsciente, permitindo que o artefato fale, se manifeste através de uma espécie de enigma. A ultrapassagem do enigma, se daria por uma abstração epifânica que culminaria com a simbolização do objeto. Esse fenômeno, ocorre não em etapas, mas sincronicamente. O Design pode ser, então, um universo discursivo onde as formas simbólicas contidas no artefato, seriam atribuídas/construídas pelo sujeito fruidor.

Cada experiência simbólica é uma "realidade" particular, criando um cosmos explicativo que se valida na própria experiência. É na experiência simbólica que as ressonâncias sentidas, apreendidas, repercutem no ser humano, agenciando uma negociação que também pode ter caráter estética.

A perceptualização do artefato simbolizado se dá, na esfera objetiva, através do relato, onde se comunica o vivenciado sem, no entanto, explica-lo. Tentar traduzir essa experiência seria tentar reduzi-la, no entanto, o artefato simbolizado é "a representação de uma ausência" (CROATTO, 2001, p. 117).

A experiência simbólica entre artefato e sujeito, se dá através dessa lógica ausente, transcendendo o objeto em si, revelando uma outra dimensão, subjetiva, através de uma revelação epifânica. Esse processo nos remete à complexa realização de que o símbolo não somente expressa a ideia, como a propaga, gerando um tipo de vínculo com os sujeitos. De fato, por este trajeto, pode-se tratar o símbolo enquanto linguagem, constituidora de um fato social.

Há uma coincidência significativa e imanente nessa experiência uma vez que o sujeito atribui algo ao objeto e este devolve esse atributo modificado no processo perceptivo.

A realização, em nós, de uma conciliação entre objetivo e subjetivo, entre instâncias aparentemente opostas, incognoscíveis, pode se apresentar difícil, resistente. Entretanto, é um tipo de relativização (não redutora, mas relacionadora) cada vez mais presente nas ciências, especificamente, na Física Quântica onde fenômenos associados ao infinitamente grande ou ao infinitamente pequenos encontram caminhos e se escoram em relativismo, simultaneidade e na expressão do fenômeno e não no fenômeno em si, já que, parte deles, ainda são inobserváveis.

Trabalhando com o "invisível", essas esferas científicas se aproximaram da psicologia, filosofia, metafísica e noética, atuando de modo sistematizado e simultâneo, naquilo que Jung conceitua como sendo sincronístico:

> A ideia de sincronicidade com sua qualidade inerente de significação produz uma imagem do mundo que é tão irrepresentável quanto desconcertante. A vantagem, porém, de se acrescentar esse conceito é que ele torna possível uma maneira de ver que inclui o fator psicóide em nossa descrição e no conhecimento da natureza – ou seja, uma significação apriorística (ou uma equivalência) (JUNG, 1984 apud STEIN, 1998, p. 191).

Buscando experimentar ideias, muitas vezes, de difícil conciliação, Jung não propunha um resultado fechado, assim como o posicionamento escolhido no direcionamento da presente tese sobre Design. O processo em si nos interessa mais, fazendo da obra intelectual, um estudo possível de apropriações e reavaliações, entendendo que as proposições, são sempre sugestões fruto da escolha sob um determinado ponto de vista. Ou seja, servem para determinado trajeto e talvez, não para outros tantos. O pensamento fluido e sensível pode parecer difuso porque se propõe não a responder questões. Antes, ele se dedica ao próprio trajeto, levantando ainda mais questões, num processo ascendente e em espiral. Se trata de tentar ver mais nas coisas que sua mera aparência física provoca, indica, trata de abraçar o fenômeno. Hillman (1998 apud BECCARI, 2012, 335) aborda dissonâncias entre as visões de Jung e Freud, afirmando que:

> Para mim, a diferença importante é que Freud era um pensador crítico e Jung um pensador orgânico. Esta é uma forma de tipologia que não é muito apreciada atualmente, pois as pessoas presumem que o pensador crítico é o pensador válido; por isso Jung foi descartado pelos acadêmicos enquanto Freud, embora tenha recebido todo tipo de crítica, é celebrado.... Se você for simplesmente um pensador crítico, irá ignorar um monte de coisas sobre a existência humana. E boa parte dela será descartada. Assim, Freud era um ateísta e Jung, com uma mente orgânica fascinada, explorava matérias que ainda encaramos como totalmente estranhas: I-Ching, astrologia, alquimia, discos voadores. [...] Ele era capaz de enxergar através dessas coisas, e perceber o seu significado. Freud, como um pensador estritamente crítico, não conseguia ver através delas [...] o ponto central da abordagem de Jung é fornecer rédeas ao pensamento, dar-lhe liberdade para que investigue os vários aspectos do fenômeno.

Jung, de certa forma, reabilitou o simbolismo, que no decorrer dos séculos, ficou sob o domínio do misticismo, do pensamento filosófico oriental e das religiões.

Assim como em Jung, a presente pesquisa aceita sua própria condição restritiva epistemológica não propondo uma fundamentação, estritamente racional, mesmo que aparentemente materializada através da construção da fonte Beneditina. Não se arvora aqui, demonstrar de que maneira o trajeto que conduz à simbolização da mediação impetrada pelo Design se dá. De sua estruturação metodológica até a elaboração da fonte, apenas se demonstrará simbolicamente, subjetivamente, esse trajeto, pensando-o e acatando-o como um “implícito metafísico”.

Importante atentar para a implicação em se compreender o sujeito como co-criador da realidade manifestada através da experiência simbólica. A participação não é nem neutra, nem passiva. Nessa dinâmica de significação nós somos convocados a transpor o mundo material para, através de subjetivações, vivenciarmos a experiência simbólica. Daí a importância do Designer compreender esse processo, porque, ao articular esse fenômeno, de modo causal e dinâmico, ele utiliza o potencial simbólico como matéria (imaterial), transformando a experiência subjetiva na mesma experiência simbólica, só que coletiva, doando e recebendo sentidos.

3.2.2. Doação e Recepção de Sentidos em Design

Atribui-se sentido às coisas e, consequentemente, a tudo que nos rodeia, desde que somos crianças. Assim, a imagem que temos do mundo é desenvolvida através e a partir das formas simbólicas. Essa imagem é o resultado daquilo que se percebe e se apreende como realidade convertido em conteúdo simbólico.

Os símbolos podem conter significados atribuídos em diversas instâncias e ser utilizados e ou representados de maneira análoga, mas com significações completamente diferentes porque as atribuições de significados dependem da cultura na qual o sujeito doador de sentido estaria inserido. Dessa forma, a imagem simbólica no Design (que, comumente, chamamos de artefato) é passível de ter diferentes conteúdos subjetivos, não apenas em função de distâncias espaciais, geográficas, mas dentro de um mesmo grupo de indivíduos, tendo estes, diferentes culturas.

O artefato de Design seria então uma ficção, aqui entendida como articulação, como invenção. Logo, é o imaginário que produz a imagem e não como se poderia pensar, o processo inverso. “[...] A imagem não é o suporte, mas o resultado” (DURAND, 2010, p. 6).

Jung, ao conceituar a “projeção psíquica” nos aponta para a natureza peculiar da imagem. Não importando se se trata de imagem mental (sonho, lembrança, fantasia etc.) ou imagem material (fotografia, pintura, desenho etc.), todas são em graus variados, mentais, na medida em que, para serem vistas, percebidas, é necessário um procedimento intelectual, aceitando tacitamente que o que é visto está e não está ali de fato. Isto não é um cachimbo. Daí a semiótica ser UMA possibilidade de leitura, mas que estratifica a imagem, reduzindo-a. Isso nos liberta da ideia de que as imagens materiais se restringem a um arranjo de formas, posicionamentos espaciais, escalas cromáticas em conformidade ou semelhança com um “mundo real”, conhecido. Não se deve cair na tentadora falácia da natureza tangível das

imagens materiais. Há uma negociação sempre em andamento no processo de percepção dessas imagens entre presença física – ausência – visibilidade – intangibilidade. O risco ao reduzir toda imagem a um discurso é ignorar que a parte visível da imagem não é apreendida apenas através da sua representação material, presencial. Posicionando-se através desse pensamento, colocam-se as imagens como sendo naturais E convencionais, ao mesmo tempo semelhantes e singulares. Jung (1984, p. 54) ilustra essa afirmação quando diz que:

> Longe de mim afirmar que a interpretação semiótica não tem sentido; não é apenas uma interpretação possível, como também bastante verdadeira. Sua utilidade é indiscutível em todos os casos em que a natureza é frustrada sem que resulte dela uma efetiva produção de trabalho. Mas a interpretação semiótica torna-se sem sentido, quando é aplicada de modo exclusivo e sistemático, quando, em suma, ignora a natureza real do símbolo e o rebaixa à mera condição de sinal.

Isto posto, cabe salientar que os artefatos não são dotados de sentido prioristicamente, de modo "natural". O sentido é atribuído sempre, através de experiências humanas. Em contraponto, os símbolos possuem sentidos intrinsecamente que estão além deles mesmos. O artefato se reconfigura como símbolo ao passar por um processo de subjetivação protagonizado por um sujeito. Um artefato-símbolo remete a algo desconhecido, permite que algo que não se encontra naquele momento, se faça presente.

Se o sentido é atribuído ao artefato após uma experiência humana na interação com ele, a motivação inicial, o despertar para a atenção guiando o olhar inicial para o objeto, é o desejo.

Seja enfocando a estética, a funcionalidade ou o significado, o Design pauta-se em intermediar a relação entre sujeitos e artefatos (lembrando que uma imagem, para fins desse estudo, também pode ser um artefato). Logo, as maneiras como se dá essa relação, são de grande importância para o estudo de Design e através delas chega-se ao homem como ser desejante e o artefato como possuidor de características que o inserem no âmbito do totemismo, da idolatria e do fetichismo. Sim, adentra-se na esfera do consumo. Como dito anteriormente nessa pesquisa, a ênfase desse trabalho é num trajeto alternativo ao que se costuma trilhar em pesquisas sobre o Design, mas não se abstém da importância nem nega a relevância da inserção e das questões relacionadas ao artefato enquanto mercadoria. A palavra aqui é "conciliação". Entretanto, o recorte feito é para se debruçar sobre as subjetivações e as construções simbólicas em torno e no objeto de Design. Inúmeros tangenciamentos ocorrerão sem que haja maior interesse em adentrar em todos eles, como o caso do mercado consumidor conduzir o artefato às questões relacionadas ao desejo e à sexualidade, uma vez que, ambos, estão também, diretamente relacionados à imaginação. No entanto, a tese aqui apresentada

permanecerá apenas nos tangenciamentos que direcionarão a pesquisa para a construção de um pensamento simbólico até a elaboração da fonte Beneditina e não nos deteremos na tentadora análise dessas mesmas questões.

Claro que um dos papéis do Design é potencializar a atração que os artefatos exercem sobre os sujeitos, tornando-os “atraentes”, “fascinantes” e potencialmente desejantes. A esfera do consumo é também a seara dos afetos manipulados, do entendimento do produto como prática social e econômica. Não se retira aqui o poderoso aspecto e função de marcado do Design, apenas o direcionamos para um papel negligenciado como sendo de preponderância e estrutural para o desenvolvimento do pensamento da presente pesquisa.

O desejo despertado por um artefato não perpassa a esfera da recionalização. Os artefatos, em sua grande parte, não são essenciais para as nossas vidas, o essencial não precisa de apelo para querer ser adquirido. A estratégia do artefato será então se tornar importante, aproximando-se artificialmente do âmbito do imprescindível através (também) do Design. Daí também se pode deduzir que esses artefatos/imagens são, por essa mesma natureza, ideológicos. Jamais serão neutros apesar de assim se apresentarem, por denotarem coesão condicionada pela inserção numa cultura que, por sua vez, é definida através de valores. Esses valores são, então, conceituados sobre representações de mundo. Para serem validadas (e assim reconhecidas), as representações necessitam estar amparadas em determinadas estabilidades. Isso porque, os valores sociais que ali se alicerçam são assegurados através desse tipo de coerência. Baseados em representações (e por isso, potencialmente voláteis), precisam passar por sucessivas reiterações, o que pode determinar ou não sua permanência na cultura. Para isso, eles são constantemente representados, num ciclo de atualizações/repetições configurando um ritual e tendo como combustível, o caráter desejante.

A negociação que se estabelece quando da ação mediadora do Design (que é baseada em sedução) se dá também por um processo pactual, que Baudrillard chama de “troca simbólica”. Há um propósito inerente em seduzir advindo do artefato e também, uma aspiração, predisposição em ser seduzido no sujeito. É nesse estado em que a troca simbólica é possível e realizável.

Esse processo retroativo, de fato, não é cíclico, mas em espiral. Uma vez que as representações (artefatos simbolizados) sofrem incessantemente alterações absorvendo-as e metabolizando-as, os sujeitos daquele meio necessariamente precisam se manter em estado constante de aprendizagem dessa reestruturação simbólica sob o risco de, ao desconhecer os valores, seus entendimentos, não consigam se integrar plenamente no grupo que pertence.

Toda coesão representativa é dinâmica, mutante e é através dela que nos instituímos como seres sociais e nos definimos identitariamente.

O Design se firma através da redundância e recorrências de atitudes e posturas ritualísticas que reforçam vínculos. Não expressa, restritamente, uma visão de mundo, mas abre a possibilidade de diversas visões se manifestarem, sem, no entanto, categorizá-las em verdades. Porque todas são, a seu modo e concomitantemente, verdadeiras.

Do mesmo modo como uma pintura corporal indígena carrega para além de sua expressão visual, sua manifestação visível, narrativas de sua própria cultura, o mesmo ocorre com toda representação desse mesmo caráter. Esta tese não é mais ou menos verdadeira que a pintura no corpo do índio. Ambas podem atuar como mediações. O Design não precisa se fundamentar através das infrutíferas tentativas de legitimação, justificando a si mesmo e seu próprio discurso. A ele cabe o trajeto onde se estabelecem correlações, vínculos, ressonâncias e dissonâncias da experiência que não se finda através das representações.

As conjecturas aqui, apesar de parecerem afirmações, não procuram ser finalidades. Não se orienta o artefato para um objeto ausente de significados. Apenas se indica que o significado do objeto de Design não está aprioristicamente nele, mas é por ele indicado, como em Wittgenstein (1889-1951) que admitia não ser no mundo o lugar para se encontrar seu próprio significado. Esse significado, como artifício, pode ser acessado através de nossas ficções, porque nós somos nossas próprias histórias, o que nos leva a assumirmos nossa condição de multiplicidade de personas[12] constitutivas.

Trilhar o trajeto que o artefato de Design percorre através da cultura e de suas possíveis simbolizações conduz o pensar sobre a maneira carregada de multiplicidade de nossa existência. Não se prega aqui uma ruptura entre realidades. Ao combater a visão funcionalista, positivista, se reconhece apenas o predomínio injusto de um modo de se posicionar diante do mundo. Entretanto, há o reconhecimento de que nós somos sujeitos mediante inserções, conciliações, através de nossos afetos, naquilo que Spinoza (1632-1677) afirmava como sendo nossa capacidade de atuar sobre nós mesmos e, consequentemente, nossa potência em maior ou menor grau, de agirmos no mundo.

Dessa forma, conhecer nossos afetos, compreende entendê-los como potencializadores de nossas relações e construções no mundo. Não escolhemos os afetos, entretanto, reconhecê-los é condição para direcionar nossas escolhas e fruições, entendendo que até mesmo a

---

[12] Persona no sentido junguiano diz respeito ao processo dinâmico de adaptação ao mundo das relações sócio-culturais. Ou seja, a pessoa em seu exercício no papel social. Originalmente a palavra se referia a máscara utilizada pelos atores na antiguidade.

produção de conhecimento é afetiva. Na presente pesquisa, utiliza-se o entendimento de afeto através de Spinosa (2007, p. 98), onde:

> Por afeto compreendo as afecções do corpo, pelas quais sua potência de agir é aumentada ou diminuída, estimulada ou refreada, e, ao mesmo tempo, as ideias dessas afecções. Assim, quando podemos ser a causa adequada de algumas dessas afecções, por afeto compreendo, então, uma ação.

Essa estruturação de fato é uma procura por uma dinâmica de significação, que nos permita compreender o processo de aquisição de sentido (por doação do sujeito ao artefato) e assim, chegar à sua percepção, ainda que parcial. Isso só será possibilitado pela compreensão de que todo sujeito é um co-criador do artefato enquanto símbolo e que toda dinâmica de doação e recepção de sentidos perpassa por uma experiência, a experiência simbólica.

A experiência simbólica se dá através do contato entre o sujeito e o artefato. Haverá por parte do sujeito, uma vontade, uma potência desejante que se configura numa potência de abertura comunicativa e, por parte do artefato, uma capacidade de ser desejado, numa provocação de sentidos. Nesse momento relacional há uma doação de sentido porque o sujeito, necessariamente precisa reconhecer o artefato como tal e "dar" a ele essa conceituação. Ao lançar sobre ele uma conceituação, o faz carregado de subjetivações próprias de suas ficções pessoais e de sua cultura. Entretanto, essa não é uma relação unívoca. Ao doar sentido ao artefato, o sujeito recebe a união da doação do sentido feita com a superposição da elaboração do conjunto de impressões (objetivas e subjetivas) percebidas. Há, sincronicamente, uma elaboração por vontade e, também, outras de caráter autônomo, que podem, inclusive, em determinadas situações, ser antagônicas gerando uma tensão no processo. Logo, a experiência simbólica não está nem no sujeito, nem no artefato, mas na interação entre eles.

Para fins desse trabalho, não importa se essa experiência é pessoal individual ou arquetípica, mas que a simbolização do artefato é feita através de instâncias intersubjetivas (comunicacionais) e de modo sincrônico, elaborando um discurso.

Dessa forma, temos uma expansão da realidade (subjetiva) feita pela mediação do Design que, por sua vez, se dá porque o homem possui uma capacidade inata de permanentemente suscitar significações, numa dinâmica ontológica comunicacional, evocando assim, circunstâncias e disposições de conceber diversas configurações imaginadas em relação ao nosso entorno.

O sujeito da situação simbólica, diante do artefato se confronta com duas possibilidades de experenciação: ou ele se submete individualmente à experiência, ou intersubjetivamente a divide com alguém. Sendo qualquer o caminho escolhido, esse sujeito

transferirá sentido. Também, acederá sentido através da intepretação e acolhimento dessa experiência simbólica que constitui uma ligação entre sujeito e artefato. Verificamos assim, a natureza biunívoca da dinâmica dessa situação. Isso porque, o sujeito, ao se confrontar com o artefato, é solicitado a responder através de correlações e identificações sem ser condicionado por causalidade (porque, como já dito anteriormente, trata-se de um evento sincronístico), por isso não há resposta ativa OU passiva do sujeito, mas adaptada e numa situação de reação que, de fato, não é integralmente livre, já que dispõe de possibilidades limitadas aos repertórios envolvidos.

O Designer, no processo de desenvolvimento do artefato, tão pouco detém liberdade integral de criação. Esse processo opera dentro de parâmetros internos e externos do designer, mas induzindo-o a um esforço criativo no sentido de aproveitar as limitações e ultrapassá-las, rearticulando outras tantas experiências simbólicas já vivenciadas e incorporadas ao repertório.

Entretanto, o artefato manterá seu sentido aberto, ainda que potencialmente possua inúmeros discursos enunciados possíveis. Ou seja, apesar da intencionalidade do designer, o significado e assim, o entendimento do artefato só se realizará no sujeito fruidor através da experiência simbólica que ele terá junto ao objeto. Por isso o designer é um potencial articulador simbólico e não apenas um inventor ou doador de artefatos.

Daí também a co-autoria ser possível no evento sincronístico de doação e recepção de sentido, uma vez que é necessário o componente emocional e intelectual do sujeito fruidor, mesmo que o caminho discursivo se mantenha na esfera do discursivo, individual, para si mesmo.

O designer seria um conjurador de uma trama visando quebrar as estruturas rotineiras do mundo real, rompendo a estabilidade aparente, o que tornaria possível a abertura para experiências dos processos criativos. Existe, é claro, a dimensão de aprazimento de necessidades humanas, incitadas mediante carências problematizadas. O Design procura cumprir um dos seus papéis ao “dar solução a problemas apresentados”. No entanto, esta é UMA dimensão, não a única. Esse é o aspecto explorado pela ideia do Design enquanto projeto. Num alargamento/expansão da ação do Design, temos ele enquanto um problematizador porque, ao prometer potencialmente a satisfação de um desejo, sem sua plena efetivação, ele promove outras instaurações problematizadoras, de certa forma, mantendo sua finalidade de existência, de permanência. Os designers se valem da potência dramática da humanidade em buscar lograr a realização plena de seus desejos, sendo que a potência desejante alimentada pelo mercado e condicionantes socioculturais, nos mantém sempre em

produção de novos desejos, assim como a realidade trágica encerrada no fato de que, os artefatos não realizarão integralmente promessas feitas no processo de sedução, porque a plenitude do humano não se encerra nos objetos ou no simbólico a eles atribuídos. Muitos designers inseridos na lógica do mercado, sequer se dão conta que estão lançando e alimentando constantemente, infortúnios aos sujeitos desejantes.

É nesse intermeio que também se insere o Design, entre o desejo humano de outorgar significados durante o percurso de vida, apesar da percepção do limite e das impossibilidades da realização plena dos desejos impulsionadores. Ou seja, entre o desejo e a impossibilidade de sua satisfação integral.

Jung vê o processo criativo no sujeito como uma espécie de "chamado" e não através de um imperativo ou subserviência, porque o ser criativo "acredita estar nadando, mas na realidade está sendo levado por uma corrente invisível". (JUNG, 2009, p.63).

Claro está que o processo sincronístico que culmina com a dinâmica da doação e recepção de sentidos, é sempre um procedimento arriscado, uma vez que há uma tensão entre a instância social à qual o sujeito simbólico se insere e as vivências individuais desse mesmo sujeito.

A realidade apresentada no processo cíclico de recepção/doação de sentido necessita ser articulada através da adequação da comunicação entre sujeito-artefato e as subjetividades/instâncias sociais construídas e assimiladas. Essa articulação é a natureza do Design, adequando o artefato para a possibilidade de simbolização que pareça ser a mais direta e natural possível. A relação sujeito-símbolo é caracterizada em Croatto (2001, p. 241) como "o transcendente, experimentado e canalizado numa primeira instância do símbolo, converte-se em acontecimento paradigmático que interpreta e dá sentido a realidades que afetam a vida".

Esse processo se estrutura como discurso, já que se configura numa exposição, ainda que subjetiva de algo, dá sustentação à enunciados.

Seguindo a linha ficcional-discursiva, através de sua experiência simbólica mediando a doação e a recepção de sentidos desse evento sincrônico, o Design pode ser provocador do processo de comunicação, no que Mikhail Bakhtin (1895-1975) (1992) afirmava como a insuficiência do conteúdo do sujeito (sua construção intelectual, vivências etc.) para criar um objeto comunicacional partindo dele mesmo. Desse modo, através do que ele intitula como

"exotopia"[13], esse sujeito afasta-se de si mesmo até ser possível ver-se e projetar-se como sendo um outro, vendo-se olhar para ele mesmo. Poeticamente, pode-se tratar um paralelo nas palavras de Pirandello (2001, p. 36) quando diz:

> Eu não quero reconhecer-me; quero conhecê-lo fora de mim. Isso é possível? Meu esforço supremo deve consistir nisso: não me ver em mim, mas ser visto por mim, com os meus próprios olhos, mas como se fosse um outro, aquele outro que todos veem e eu não vejo.

Ordenando componentes estéticos com conhecimento obtido através de vivências, o Design se apropria de seu próprio discurso pessoal e do discurso potencialmente do outro através do deslocamento, convocando visões distintas para a mesma construção. Temos assim o sujeito-criador e o sujeito-deslocado-de-si-mesmo numa abertura para um processo polifônico no movimento criador.

Desta feita, pode-se concluir que o Design, se abordado através de um recorte produzido pelos Estudos do Imaginário, como campo teórico, utilizando-se de conceitos de símbolo, sincronicidade e experiência simbólica em Jung, define uma dinâmica onde uma vivência perceptiva individual ecoa no nível comunicacional para socialização e, através da mediação da simbolização de um artefato, instaura uma dinâmica de significação, originalmente gerada através do impulso criativo do designer.

O Design assim entendido, se configura como um modo de ver e agir sobre o mundo, de caráter discursivo.

Enquanto o funcionalismo aborda o Design como produtor de artefatos materializados, a aproximação através do imaginário entende o objeto de Design como imagem vivenciada através da experiência simbólica, aproximando-se do fenômeno por uma dinâmica de significações.

Ao compreender a lógica do Design aqui descrita, se desvela a importância da identificação do Design com os outros sujeitos (ele e além dele) o que tornaria abordagens contemporâneas como Design focado/voltado para o homem/usuário", uma tautologia travestida de humanidade.

Assim sendo, a caligrafia do Irmão Lachenmeyer não é "apenas" a representação física da linguagem ou a materialização de um projeto tipográfico caligrafado, mas uma experiência simbólica que envolve a religiosidade do referido monge, os afetos provenientes de suas vivências e a carga subjetiva que se encerra na própria caligrafia. A letra do irmão

---

[13] Este conceito em Bakhtin diz respeito à uma maneira de se posicionar enquanto criador, vendo a si mesmo e ao entorno através do distanciamento, numa região limítrofe entre ele mesmo e esse mundo que o cerca. O conceito de Exotopia será melhor aprofundado na conclusão desta pesquisa.

Lachenmeyer não serve apenas à finalidade primária de, através da legibilidade associada a critérios estéticos, transmitir uma mensagem, uma solução útil, mas também um discurso ficcional, fruto de um processo de subjetivação, perceptível na experiência da leitura imagética da letra, singularizando-a. A sua caligrafia pode ter sua própria voz e o gesto caligráfico originário, a feitura da letra, pode ser revisitada pelo rastro, pela trilha deixada por seu autor em cada curva, sinuosidade, entrelinhamento, ornamento.

3.3. Potências da Caligrafia enquanto performance

Em Design, o gesto é presságio do símbolo. Se a imagem enquanto artefato se processa no sujeito através da experiência simbólica, num processo de doação e recepção de sentidos, na elaboração da caligrafia, o ato que dá origem ao traço, se dá através de atos performativos tão subjetivos quanto sua posterior percepção imagética.

Parte da criação em Design é abstração, parte, simbolização. Ambas, constroem o artefato mesmo que intangível, porque o constituem. Deslocando o gesto da ação projetual e o aproximando das possibilidades abertas pela abordagem da performaticidade, abre-se a oportunidade de se entender o gesto caligráfico como ação simbolizadora.

Para a presente tese, pretende-se apontar o gesto enquanto performance em suas relações com a caligrafia artística do irmão beneditino Paulo Lachenmayer. O referido monge atuou no Brasil como calígrafo, arquiteto, heraldista, designer gráfico e tipógrafo e na presente pesquisa fez-se o recorte entre os anos de 1922 (sua chegada ao Brasil) e 1980 (fechamento da Tipografia Beneditina)[14].

Compreendendo o Design no contexto das subjetivações e simbolizações, da arte, da linguagem e comunicação humana, o gesto seria então, algo que produziria novos sentidos. Esse gesto performativo seria um mediador porque mais que o fazer (a escrita em si), é no gesto que se realiza o processo artístico onde se singulariza o Design caligráfico.

Muito se pensa sobre a caligrafia enquanto arte através da leitura de suas próprias formas finais produzidas. A “bela escrita” é abordada, estudada e dissecada através dos estudos tipográficos, mas sempre se levando em conta o caractere, o glifo[15], o resultado

---

[14] A escolha por este intervalo de tempo deu-se por conveniência de acesso já que os trabalhos por ele desenvolvidos neste período estão preservados no acervo do Mosteiro de São Bento da Bahia.

[15] “[...] o termo glifo, por sua vez, é a melhor tradução para o inglês de *glyph* e, pode ser utilizado como alternativa ao termo caracteres quando desejamos nos referir a qualquer imagem (letra, número ou símbolo) que faz parte de uma fonte...” (FARIAS, 2004, p. 02)

inscrito. Entretanto, o gesto que dá origem ao desenho caligráfico, o corpo autor do gesto, parece ser negligenciado. Se cada ligadura, cada característica, estilo caligráfico “fala” e nos revela algo sobre a ação de um corpo (autor), podemos relacionar e articular esses vestígios expressos nas formas caligráficas através de uma expansão da ideia da escrita enquanto portadora apenas de conteúdo linguístico/semântico.

O ato de repetição através da ação performática de fruição da caligrafia acontece num processo de negociação com o observador/fruidor e exige proximidade com os códigos relacionados à essa fruição (conhecimentos de signos alfabéticos, tempo, hábito como leitor ou reconhecimento da estética caligráfica). O grau de conhecimento e proximidade desses códigos determina um grau maior ou menor de abertura de possibilidades comunicacionais. Mas, independentemente das variações ocasionadas pelos diferentes graus de abertura, a cada repetição, modificações são realizadas porque cada fruição é única e particular.

A relação entre Design e o universo simbólico efetivamente deságua nos estudos performativos, quando alcança a dimensão da noção de que o objeto deve ser observado compreendendo que a percepção das realidades por ele evocadas, essas perspectivas, são possíveis através de pontos de vista. Perceber que as visões da realidade são metafóricas é também concluir que toda intervenção é essencialmente subjetiva, interessada, longe dos paradigmas associados à isenção científica.

Esse posicionamento conduziu ao recorte do produto de Design utilizando a escrita como projeto norteador. Desde as primeiras inscrições rupestres, até os dias atuais, a escrita é uma espécie de ponte entre o sujeito (homem) e o objeto (o registro). No entanto, o objeto proposto aqui é o alfabeto latino, a caligrafia percebida como imagem, anterior ao seu potencial semântico. O objeto resultado de um traço particular, ou seja, um objeto criado.

Aproximar-se da caligrafia como elemento pictórico, tornando-a imagética, adquirindo qualidades isofórmicas, convidando o observador a exercitar sua percepção. A caligrafia é visualmente dinâmica principalmente pela sua interação com o espaço e os elementos que o circundam, com suas ferramentas, característica inerente à expressão tipográfica desde os seus primórdios.

Entendendo que a caligrafia performatiza a leitura, percebe-se também que cada letra é uma interpretação particular do alfabeto, uma projeção, uma maneira específica de representar esse mesmo alfabeto apesar das regras e condutas metodológicas rígidas normalmente envolvidas.

O Design caligráfico pode ser citado como exemplo onde o resultado nem sempre é passível de ser categorizado como mercadológico, percebendo-se claramente uma forte carga

subjetiva em seu projeto/execução. Considerado por muitos como um dos precursores do Design na Bahia, o beneditino Paulo Lachenmayer era mestre em heráldica, tendo desenhado o brasão Universidade Federal da Bahia, Brasão da Arquidiocese de Salvador, da Universidade Estadual de Feira de Santana, do Museu de Arte Sacra da Bahia, apenas para citar alguns exemplos. Como arquiteto, assinou trabalhos por todo o Brasil e deixou um enorme legado de livros e impressos caligrafados[16].

Dessa maneira, podemos entender também que a caligrafia, desenvolvida através do movimento corporal, solicita um "pensar sobre o gesto", que antecede ao próprio, fazendo com que o calígrafo seja um produtor de signos.

Os Estudos da Performance seria então um veículo, um articulador operacional para análise do fenômeno caligrafia enquanto imagem, gesto, "objeto" de Design.

Percebe-se como a aproximação de um objeto de Design enquanto performance nos leva a dimensões mais profundas dele mesmo porque é sempre uma perspectiva comparativa e relacional, levando em conta que ao ser estudado, esse mesmo objeto precisa ser observado como fazendo parte de um sistema subjetivamente inter-relacionado através de um conceito particular e participativo do fenômeno.

A relação entre Design e os Estudos da Performance se dá em diversos níveis e momentos. Ambos formatam maneiras de pensar o mundo, inserem o homem em seu entorno cultural, ao mesmo tempo ressignificando a realidade humana. Ambos retiram objetos do seu contexto habitual, da sua função primária para desempenharem outras funções em diferentes circunstâncias.

Toda caligrafia deixa rastros do seu autor através do gesto. Mesmo que distante temporalmente, a pressão da pena ou pincel, a habilidade ou flexibilidade da empunhadura, o suporte, determinam as nuances e modulações do traço. No entanto, o comportamento restaurado ou duas vezes vivenciado no processo de fruição do observador é sempre o mesmo, independente do calígrafo. Cada instante, cada traço inaugural, por sua vez, é único. A interatividade, o fluxo do ato de traçar um rastro num suporte, é o inédito. "Embora o gesto possa ser exemplar sem visar a efeitos tão ruidosamente espetaculares, ele é indissociável de uma intenção de parecer ou mostrar, por onde já se introduz, ainda que discretamente, a ideia de espetáculo." (GALARD, 2008, p. 63)

Sendo Lachenmayer um religioso, o ato de caligrafar se deu em meio a uma tradição caligráfica monástica secular, têm um conteúdo que deve ser visto e analisado como um

[16] Mais dados biográficos do referido monge beneditino, na seção 4 da presente tese.

comportamento humano num contexto de ação simbólica. A caligrafia, neste âmbito, cumpre um ritual de religação do homem com a esfera do sagrado. Assim sendo, cada letra é uma maneira particular, específica de se redesenhar o mesmo alfabeto latino, mas que, através do gesto, adquire um caráter de construção de uma própria referencialidade, já que se insere entre o real e o imaginário, em nossas construções míticas.

Seguindo esse pensamento, o gesto como um meio, nos aproximamos do Design através de seus processos e procedimentos criativos e não pelos seus objetos como um fim.

Lachenmayer, até onde essa pesquisa conseguiu alcançar, não foi autor de nenhum dos textos por ele caligrafados. Sua escrita, entretanto, interfere no processo de leitura. Seus ornamentos (ou a destituição deles), ligaduras, italizações, ora diminuem, ora aceleram a velocidade da leitura/percepção das letras-imagens. Por vezes o traçado mais fluido, nos deixa mais "íntimos" do texto. Seria o irmão Paulo um coautor presente na ausência? Essa ausência que, em verdade, é tão íntima e permanente que influencia a percepção dos textos.

O pensar a arte, a imagem através do gesto recebeu especial atenção após o sucesso do estadunidense Jackson Pollock. Inspirado na tradição japonesa de aliar a "arte gestual" à caligrafia e à pintura, Pollock desenvolve o *dripping*, técnica que se configura num ritual gestual onde esse mesmo gesto (e consequentemente o processo artístico) é tão ou mais importante que o resultado final da pintura. O *ActionPainting* se desenvolveu como um movimento artístico que estabeleceu o gesto não "apenas" como veículo comunicacional, mas fazendo um retorno quase ritualístico de funções primárias, tratando-o como ação artística.

Pode-se vislumbrar nessas obras os vestígios desses gestos articuladores nos registros pictóricos. Inaugurou-se uma nova espacialidade nas artes uma vez que o instrumento utilizado (madeira, pincel, trincha etc) jamais chegava a tocar na tela, no suporte. A pintura, fruto de respingos e jatos de tintas dispersos era destituída de contato físico.

Contrariamente ao gesto de Pollock, a caligrafia do irmão Lachenmayer era desenvolvida sempre afastada dos olhos de qualquer tipo de público ou plateia. Seus trabalhos caligráficos eram sempre realizados numa pequena sala ou escritório, anexo à tipografia beneditina. Cada letra por ele desenvolvida está impregnada das influências de sua formação, sua vida na Alemanha, sua ligação estética com a arquitetura de Niemeyer.

Existem pesquisas voltadas para o gesto associado ao ato de comunicar diretamente pela observação do corpo em movimento. Entretanto, num texto escrito, é possível expressar muito mais que o próprio conteúdo textual. Não apenas através do uso de sinais ortográficos

ou diacríticos[17], mas através mesmo da maneira como se inscreve cada letra, palavra, num determinado suporte, com determinada ferramenta.

Em se tratando de performance, no ato da fala a voz pode ser usada com diferentes entonações sugerindo, dessa maneira, diferentes expressividades que se associam aos conteúdos das mensagens, e, se se aliam ao recurso gestual, temos um importante aparato performático para construção de novas possibilidades de discursos. Diferentemente, no procedimento caligráfico não há a presença física, ou seja, não há o gesto imediato. O que se verifica é uma espécie de presença possível de ser vivenciada através da imaginação do gesto feito, que se realiza pelo rastreamento do desenho das letras manuscritas. Como construímos realidades também através de ficções e do uso da imaginação, então seria possível sugerir sentidos expressivos através da presença (na ausência) do corpo do calígrafo e, desenvolver "possíveis encenações" através de estilos artísticos no desenvolvimento da caligrafia. O traço caligráfico é extremamente orgânico, num extremo oposto ao que se comumente persegue nas fontes tipográficas modernas que tendem à neutralidade.

Sem a intermediação considerada neutra dos tipos mecânicos, têm-se um imbricamento entre o ato de caligrafar (gesto) e o "produto" (letra). Por trás de cada glifo, um gesto, uma encenação. Na "leitura" da caligrafia de Paulo Lachenmayer enquanto desenho, um entre-lugar (escrita-imagem), percebem-se letras enquanto traços, palavras como grafismos, ampliando possibilidades de ressignificação. É a trilha da mão, do corpo, num jogo de aproximação com o que Roland Barthes (1915-1980) descreve sobre os trabalhos de Cy Twombly (1928-2011), afirmando que a letra, nos trabalhos do pintor americano, não era mais letra, era uma potência que suspendia códigos (BARTHES, 1992).

A ausência de se vivenciar o ato imediato do calígrafo acarreta, curiosamente, um tipo de presença perdida, desse corpo que já se ausentou porque o gesto já ocorreu. Através do olhar por sobre (e entre) os traços e as formas caligráficas, se reconstrói o percurso, se trilha, revivenciando o caminho percorrido pela mão que empunhava a pena. Lendo as palavras, olhando as inscrições, o observador/fruidor desdobra o processo de leitura. A ausência da "limpeza visual" dos meios mecânicos de inscrição textual e as consequentes incorporações de traçados irregulares, únicos a cada redesenho de letra, ocasiona uma possibilidade de aproximação com o calígrafo. Atravessa-se o visível para também a esfera do sensível e o observador/fruidor encontra a dimensão poética do texto performatizado através da caligrafia.

---

[17] Sinal gráfico que confere diferenciação fonética ou fonológica sobre, sob ou através de uma letra (alterando o seu som), numa tentativa de representar os sons da língua falada. Ex. trema, acento agudo, acento circunflexo, til.

Do mesmo modo que sob aspectos performáticos a escrita começa no movimento do corpo, e então, anterior à concretização física no suporte pela ferramenta, o Design começa na ideia, anterior à execução (por vezes, independente desta última).

A tradição do Design caligráfico evoca todo o tempo (e através dele) as marcas da mão, do gesto, transmutando a palavra inscrita em imagem viva, dinâmica. O texto caligráfico além de coisificador de si mesmo, faz reiteradamente, o resgate do momento, do tempo, cooptando o observador/fruidor, agora também performer, numa co-participação com o calígrafo e realizado esse processo dinâmico, a escrita realiza-se enquanto obra, esteticamente, em palavra-coisa.

A operação habitual de leitura textual, através de uma relação intelectual e interpretativa é burlada através da leitura imagética provocada pela performance na percepção da caligrafia, através da cumplicidade do fruidor em seus processos imaginativos. A caligrafia enquanto Performance nos indica como, no momento em que o calígrafo inscreve no papel, inscreve-se a si mesmo.

A caligrafia enquanto performance do irmão Lachenmayer, abre formas de significação, principalmente quando se distancia daqueles socialmente, academicamente estabelecidos, potencializando leituras estéticas que se estabelecem na gestualidade. É na caligrafia onde o ato de leitura se faz de modo mais singular pois é onde há uma aproximação entre o olhar e o ler. A Performance se faz presente, principalmente através dos aspectos visuais que o calígrafo imprime como elemento gráfico na composição de seu trabalho. A caligrafia pede que o texto seja não apenas lido, mas visto. Quanto a associação dos estudos sobre performaticidade e a caligrafia, nos indica Zumthor (2007, p. 85-86):

> [...] daí a formação de caligrafias, fenômeno universal, como um esforço último para reintegrar a leitura no esquema da *performance*, fazer dela uma ação performancial. O que é com efeito caligrafar? É criar um objeto de forma que o olho não somente leia, mas olhe; é encontrar, na visão da leitura, o olhar e as sensações múltiplas que se ligam ao exercício.

No sentido do trabalho aqui delineado, faz-se uma aproximação entre caligrafia e performance enquanto um operador metodológico e elemento constituidor da forma. Isso porque o observador ao visualizar um texto caligrafado, faz uma transmutação de um tempo que se foi (gesto do calígrafo) e o tempo presente reatualizado pela reiteração, apreensão do gesto pré-existente, refazendo-o, transformando ficção em nova realidade, atualizando a ação, conduzindo esse mesmo observador a uma percepção poética. A percepção da palavra caligrafada enquanto performance, estabelece um duplo ato comunicacional, reconstruindo o gesto caligrafado, reatualizando a ação.

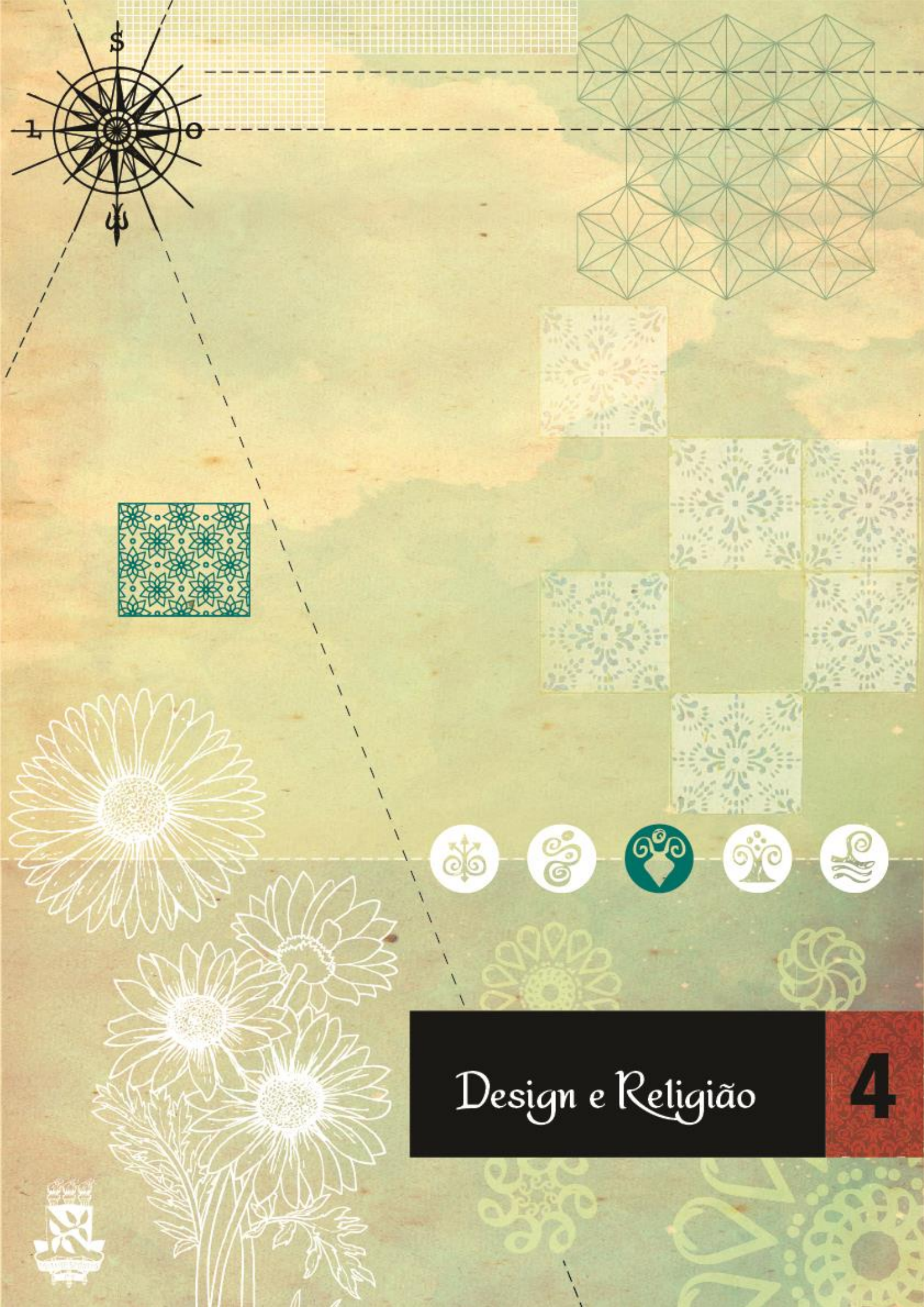
No ato caligráfico há uma relação intrínseca entre a experiência incorporada e a ação simbólica final derivada do gesto do escriba/designer/calígrafo na percepção do fruidor. A comunicação gestual da caligrafia é fruto da mediação entre a experiência incorporada pela repetição e o reconhecimento experenciado sobre a língua em sua materialidade.

A caligrafia moderna/contemporânea quebra com uma tradição tipográfica pós-Gutenberg que se dedicava a inibir vestígios do autor, estabelecendo-se como um mecanismo de transmissão de conhecimento e dominação sociocultural. A materialidade singular da escrita caligráfica, com suas "imperfeições", unicidade e individualidade, provoca alterações de apreensão, reconfigurando as próprias funções dos processos tradicionais comunicativos. Por outro lado, isso também se reflete nas construções de sentidos (e consequentemente, de realidades) dos indivíduos envolvidos.

A caligrafia assume outros contornos poéticos/sensoriais na atualidade. A cultura visual textual de hoje em dia é baseada nos tipos móveis. As fontes mais utilizadas são as derivadas dos ideais assépticos, funcionais e impessoais difundidos tanto pela ideia do que foi a Bauhaus quanto pela cultura publicitária pós Segunda Guerra[18]. A caligrafia corrompe isso.

A materialidade da escrita caligrafada e o exercício requerido de atualização do gesto do calígrafo nos traz novas dimensões, rupturas e abordagens na construção de poéticas visuais. Trazendo a materialidade dos gestos, a caligrafia resgata a presença do corpo autor no instante do processo de recepção. A não linearidade, a percepção de diferenças entre as construções das letras, a irregularidade explicitada no caráter manual da escrita, reduz a velocidade da leitura porque causa fixação do olhar. Essas "imperfeições" desaceleram o procedimento usual de leitura, podendo ocasionar desdobramentos perceptivos. O efeito estético ocasionado pela oscilação do processo de leitura é justamente o que singulariza essa experiência. O observador vê-se forçado a rever o texto, reiterando o movimento que originalmente fez o calígrafo escrever. A cada interferência, sinuosidade inesperada ou grafismo incorporado, exige-se do observador/fruidor mais que uma leitura mecânica. A caligrafia como performance se apresenta como potencializadora de sentidos.

[18] A exemplo do uso massivo de fontes como Helvética, Arial e Times New Roman.


Design e Religião
4

4. Design e Religião

4.1. Design e Religião como articuladores simbólicos

A aproximação com a esfera do sagrado e suas manifestações tem mais do que o propósito direto e imediato de estabelecer um tangenciamento com a realidade religiosa presente nas influências da caligrafia do irmão Paulo Lachenmayer. Ao se abordar o Design como um mediador simbólico, como ação ontológica, adentra-se no campo das subjetivações e simbolismos. Por sua vez, o conhecimento dos símbolos se estrutura através de sua ligação, também ontológica, com o âmbito das manifestações do sagrado. Esse percurso, não apenas revela conexões, mas desvela uma capacidade aglutinadora através de estruturas intangíveis que os sustentam (Design e Religião), e da nossa concepção de realidade enquanto criador e criatura num mundo complexo.

O nível de problematização deste trabalho se mostra, principalmente, ao abordar aproximações acerca de tensionamentos de realidades abstratas como conceito de Design (ou sua não conceituação definida *a priori*), a experiência religiosa e as subjetividades oriundas deste trajeto. De vertente propositalmente filosófica-poética, a presente tese, nas três seções que antecedem, apresentou as bases constantes dos suportes para a construção de um saber através do exercício intelectual, de cunho especulativo na seara do Design.

Na esfera do entendimento do fenômeno religioso, entre os muitos caminhos possíveis, optou-se por seguir as orientações através, principalmente, dos textos do teólogo alemão Rudolf Otto (1869-1937) e do mitólogo e historiador das religiões, o romeno, Mircea Eliade (1907-1986). Assim sendo, os termos religiosidade, religião e fenômeno religioso serão utilizados aqui, apenas para fins de investigação da presente tese, como sendo manifestações daquilo que comumente se associa às experiências místicas, metafísicas que leva o ser humano a se reconhecer enquanto criatura diante de um universo cheio de mistérios e perguntas sem respostas racionais. Essa experiência transcendente (que Otto denomina de numinoso[1]) se trata de alguma vivência daquilo que também se denomina “sagrado”, sendo esse vocábulo aqui entendido como o que está em oposição ao profano.

Em Otto (2007), o sagrado poderia ser simplificadamente compreendido como aquilo que é gerado através da contínua tensão da tessitura que liga o não-racional e o racional. O referido autor cita que:

1Para Otto, numinoso seria o caráter incognoscível, irracional da religião. Seria a matriz e o cerne, o incontrolável, aquilo que se mostra impossibilitado de se conceituar, mas cuja presença pode ser experimentada através de expressões simbólicas.

> Os elementos racionais como os não-racionais da categoria do sagrado são elementos *a priori*. A religião não está nem sob a dependência do *telos* nem do *ethos* e não vive de postulados. O que nela há de não-racional possui, por sua vez, origem independente e mergulha diretamente as suas raízes nas profundezas ocultas do espírito (OTTO, 1985, p. 115).

Comum aos autores pesquisados é a afirmação da impossibilidade de abarcar a totalidade da experiência religiosa através de sua completa compreensão. Nem mesmo o maior dos esforços reflexivos logrou cabo de transliterar essa subjetivação. Todos esses autores optaram em não se debruçar demoradamente num conceito para esse fenômeno, em parte, por eles próprios aceitarem se tratar de algo da esfera daquilo que não cabe no pensamento racional, científico, mas da matéria subjetiva que permeia a natureza humana. Otto (2007) chama de sagrado esse universo onde o irracional lida com o sentimento de ligação entre o homem e o que está para além dele, o sentimento metafísico de religiosidade. Segundo o teólogo, a parte racional seria aquela destinada ao desenvolvimento de conceitos, de estruturas que definem as religiões, dando atributos e clareza. Somente através desses conceitos (e ou preceitos), haverá a possibilidade da convicção através da fé.

Dessa forma, os elementos doutrinários se manifestam pela linguagem possibilitando uma compreensão racional que, por sua vez, dará suporte aos aspectos impossíveis de serem descritos, assim como a noção de serem críveis. Por isso também, o sagrado não deve ser confundido, necessariamente, com moralidade ou conduta ética. O Sagrado, para ele, foge do acesso racional, "sendo *àrreton* [impronunciável], um *ineffabile* [indizível] na medida em que foge totalmente à apreensão conceitual." (OTTO, 2007, p. 37), o que, para Eliade (2010) se coaduna com o "*Ganz andere*", ou seja, aquilo em que a linguagem pode apenas sugerir, tudo o que ultrapassa a experiência natural do homem.

No decorrer de sua pesquisa, Otto entende que a essência do sagrado e de onde ele tanto provém quanto se mantém, é a esfera do subjetivo, que ele chama de irracional (porque não depende da razão). Assim sendo, nenhum conceito surtirá efeito na tentativa de se compreender essa manifestação, ou seja, somente olhando/vivenciando o fenômeno se poderá ter uma tênue ideia da experiência. E essa experiência pode ser sentida, percebida, mas não conceituada. Ainda para ele "[…] ao redor desse âmbito de clareza conceitual existe uma esfera misteriosa e obscura que foge não ao nosso sentir, mas ao nosso pensar conceitual, e que por isso chamamos de 'o irracional'". (OTTO, 2007, p. 100).

Otto desenvolve a ideia de "dependência" defendida pelo teólogo e filósofo alemão Friedrich Daniel Ernst Schleiermacher (1768-1834) onde o homem dependeria do sentimento de religiosidade num sentido de carência ontológica, como necessidade de sobrevivência.

Entretanto, aponta para a capacidade humana também de gerir essa necessidade, apesar da dependência. Um dos efeitos dessa condição, seria um sentimento "natural" de sermos criatura. Já foi, nessa presente tese, levantada a dificuldade (ou impossibilidade) da linguagem abarcar os sentimentos, as experiências simbólicas. No entanto, pode-se mapear algumas expressões que acompanham tentativas de transliterações parciais do sagrado para a linguagem como: pasmo, assombro, estupefação, emotividade, comoção, zelo, mistério, fascínio.

Percebe-se, pois, uma aproximação entre fenômenos. O caráter inefável do sagrado é da mesma natureza do indizível na mediação simbólica que o Design exerce. Não são, de forma alguma, a mesma coisa, mas coincidem em sua incapacidade de se ordenar linguisticamente, em alcançar elucidação expressa racionalmente. Ambos se aproximam dessa ininteligível manifestação através de suas particulares experiências estéticas. Seja pela arquitetura católica, pela vasta produção imagética da arte sacra, pode-se, com certa facilidade, chegar ao uso iconográfico da escrita religiosa, da caligrafia inserida nesse contexto. Esse trajeto coincidente é exposto também pela utilização de autores cujos conceitos e pesquisas dizem respeito aos estudos relacionados às religiões abraâmicas[2] (fruto de uma tradição espiritual fundamentada e identificada nelas). Das três maiores religiões abraâmicas, Judaísmo, Islamismo e Cristianismo, é da última que a presente pesquisa se utiliza de fontes bibliográficas além das que tratam de bases míticas. Essa escolha se deu tanto pela vasta bibliografia quanto pela correlação proposital com a caligrafia do monge Paulo Lachenmayer que, sendo beneditino, faz com que o caminho seguido pelo sentimento de religiosidade, seu fenômeno, se dê sob a perspectiva do Cristianismo Católico.

Na presente pesquisa a aproximação entre religião e Design se dá no âmbito das semelhanças simbólicas e perceptivas enquanto fenômeno e suas subjetivações. Isso posto, importante salientar que a pesquisa sobre o sentimento de religiosidade será aqui abordada sob esse parâmetro de aproximação, que seja, uma possível semelhança entre fenomenologias e não um estudo religioso *per si*. Por esse mesmo motivo, entendimentos religiosos como entidades deísticas serão, propositalmente desconsiderados. Deste modo, será no filósofo alemão Ludwig Feuerbach (1804-1872) que se trabalhará a concepção de Deus como sendo uma criação humana (FEUERBACH, 2007, p. 45-46). Isso porque, para muitos estudiosos, não há um conceito fechado de religião, optando-se por uma conceituação aberta, mas tendo,

2 Religiões que se consideram originárias da figura religiosa de Abraão, sendo, todas, monoteístas e concebendo um deus como criador transcendente.

como base, a ideia de que as religiões constituem sistemas simbólicos com plausibilidades próprias.

Assim como o Design, as religiões além de possuírem conceituação aberta, cumprem várias funções sociais e individuais, mas, para o trabalho aqui proposto, interessará a dimensão mítica e ritualística, onde o Design encontra correspondentes sincrônicos como a contraposição criador/criatura e uma configuração simbólica estruturante. Tanto Design quanto a religião são aqui tratados como necessidades ontológicas e em ambos, a visualidade, a produção de imagens tem papel substancial para as suas fundamentações e permanências sociais.

Os dois fenômenos possuem mais possibilidades de interseção do que se poderia pensar numa aproximação inicial. O próprio Rudolf Otto (2007) afirma que, na religião, o racional não destrói o irracional, um se apropria do outro, adequando-se um ao outro, sempre ligados, mas não fundidos. Pode-se aqui, fazer uma correlação com os Estudos do Imaginário, já abordado no capítulo dois da presente tese. Ambas visões assumem a visão paradigmática do ser, propõem, mesmo que sob óticas distintas, uma aproximação entre real e imaginário, racional e não racional, por pertencerem ao domínio da subjetividade, o que, por sua vez, também não impede de se constituírem em conhecimentos próprios. É nesse entrelaçamento que o Design e o sentimento religioso podem se tangenciar: nas fabulações, realocações simbólicas, nas ressignificações dos mitos e ritos e em seus papéis nos contextos sociais.

O Design se presta, também, como um meio de se impregnar de algum tipo de poder, identidade. O desenvolvimento de artefatos é uma maneira de dar sentido ao mundo e à construção daquilo que chamamos de realidade. Para Chauí (2000, p. 380), a religião é um vínculo, com o papel de unir a comunidade, utilizando-se de mitos, costumes e ritos, que atualizam e vivenciam num patamar outro de temporalidade que não a cronologia profana, os fatos e o (s) deus (es).

Outra característica unificadora entre essas duas instâncias, está no fato de que, por milênios, o trabalho humano era feito de modo intrínseco com processos ritualísticos porque o pensamento humano, realizado em forma de trabalho, de criação de artefatos, também era mítico. Criar um objeto era também participar da sacralidade da criação existente no cosmos. Era através dessa materialização das acepções do sagrado que as realidades eram moldadas porque se tratava, de fato, do encontro da experiência metafísica do sagrado, de sua apreciação de uma realidade transumana com a materialidade através da ação performática da criação de artefatos para uso cotidiano. Isso porque, também por milênios, os atos cotidianos, inclusive os que atualmente consideramos mais banais como comer e dormir, eram plenos de

sacralidade. Essa materialização através da criação humana, provocava a ideia da real existência de valores abstratos impregnados em cada peça. Pejados de simbolismos, esse conjunto sígnico era capaz de conduzir os homens, conferindo significado às suas existências. É o que Eliade (2013, p. 123-124) nos aponta quando afirma que "É através da experiência do sagrado, portanto, que despontam as ideias de *realidade, verdade e significação*, que serão ulteriormente elaboradas e sistematizadas pelas especulações metafísicas"

A ação performática dos rituais sagrados também oferece fortes indícios de uma profunda ligação entre estes e os processos de criação em design e ou artísticos, notadamente, o aqui versado: a caligrafia. O resultado inscrito da caligrafia, é sempre um rastro único, ainda que haja, hoje em dia, ampla possibilidade de sua reprodução. O registro que permanece é sempre resultado de um instante em suspensão temporal, novamente levantando a questão da aura, da unicidade da obra. Os eventos primordiais reatualizados e rememorados através dos ritos cumprem um importante papel de distinção e retenção do "real", erigindo uma base estrutural na qual os seres humanos sustentam suas construções identitárias e sociabilizações. Walter Banjamin já relacionava arte e processos ritualísticos no início do século XX. Segundo ele:

> A forma mais primitiva de inserção da obra de arte no contexto da tradição se exprimia no culto. As mais antigas obras de arte, como sabemos, surgiram a serviço de um ritual, inicialmente mágico, e depois religioso. O que é de importância decisiva é que esse modo de ser aurático da obra de arte nunca se destaca completamente de sua função ritual. Em outras palavras: o valor único da obra de arte 'autêntica', tem sempre um fundamento teológico, por mais remoto que seja: ele pode ser reconhecido, mesmo nas formas mais profanas do culto do belo. (BENJAMIN, 1994, p. 170-171).

Por sua vez, os atos performativos estruturantes dos ritos[3] parecem estar presentes em todas as civilizações e em todos os estratos temporais, assumindo alteridade de formatos e ressignificações. Essa percepção abre, novamente, a possibilidade de se buscar em Jung, um entendimento para a persistência, dessa comparência em distintos agrupamentos humanos.

O que em Etologia e na Biologia é entendido como MLI[4] (Mecanismo Liberador Inato) ou "reação estereotipada" tenta dar respostas comuns entre diferentes indivíduos de um mesmo grupo biológico, mesmo quando ausente a possibilidade de aprendizado através da mimese por observação. É o caso de todo filhote de tartaruga marinha correr em direção ao mar imediatamente após escavar a areia, ainda recém-nascidos ou uma ninhada de pintainhos

3 O Rito, pode aqui ser resumidamente entendido como uma representação performática de atualização e rememoração do mito. Ou seja, é uma encenação de uma situação mítica, seja ela qual for, que objetiva alguma explicação de mundo em tempos primordiais.
4 Ou IRM (Innate Releasing Mechanism), em inglês.

também recém-saída de seus respectivos ovos, prontamente se esconderem ao avistarem um gavião, mas não reproduzirem esse comportamento mediante a aproximação de um pombo.

Para Jung, existe um comportamento correlato, de caráter inato, que se manifesta através de um substrato psíquico (por ele chamado de inconsciente coletivo). Esse substrato, por sua vez, não seria o mesmo que o inconsciente pessoal, do indivíduo, (já que esse não é hereditário ou universal[5]) e se manifestaria pelos sonhos e mitos através de arquétipos. Assim, arquétipo seria um tipo de símbolo através do qual seria libertada a potencialidade subjetiva de uma imagem coletiva.

Jung nos apresenta, desta feita, o argumento que existem forças que independem da vontade e do querer agindo permanentemente. Isso posto, pode-se compreender que o os seres humanos têm o comportamento atrelado não apenas às suas vivências e de seu passado, mas também ao passado de toda a sua espécie.

Assim, a espécie humana teria uma estrutura fixa, dinâmica e interna que não seria apenas introjeções aprendidas, como sugeria Freud, e que ela existiria como parte da evolução da mente humana assim como o polegar enquanto dedo opositor. Isso justificaria, segundo ele, o motivo de quase todos os seres humanos compartilharem essa estrutura, os arquétipos do inconsciente coletivo. Em Jung, o conceito de coletivo não abarca significados metafísicos, seria restrito à ideia daquilo que seria um atributo comum a todos os entes da espécie. Essa conceituação não o impede de trabalhar detalhadamente as dinâmicas internas de cada indivíduo, estabelecendo, também, estruturas, como, por exemplo, o Self, que seria a capacidade individual de ser, parte da natureza específica de cada um, um conjunto de potencialidades que, sendo desenvolvidas e tornadas conscientes, estruturam o Ego, que nos identificaria conscientemente nossa psique aos nossos corpos, ou seja, nossas vivências com nossa materialidade como sujeitos. O Ego poderia ser a consciência do Self, aquilo que acreditamos ser, como nos vemos e nos achamos capazes de fazer. A separação entre Self e Ego, onde o indivíduo se entende representando papéis sociais, numa espécie de jogo, formaria a Persona, a máscara que molda o ente em seu entorno social. Haveria, ainda, um ponto cego na natureza do indivíduo a que Jung batizou de Sombra, que regeria questões sobre as quais a própria pessoa não se propõe a considerar sobre si mesma. Seriam ali alocados os recalques, potencialidades ocultas e as repressões. É justamente a Sombra que assume papel representativo importante na estruturação dos mitos.

---

5 Para Jung, o inconsciente pessoal era constituído por lembranças reprimidas ou não acessíveis de modo intencional e, antagonizando Freud, acreditava que essas lembranças não eram apenas de natureza sexual)

Na natureza mítica de relatos orais, e em nossa cultura, realocados em lendas, ficções, a Sombra é representada comumente como o dragão a ser derrotado, o monstro a ser vencido. Esses exemplos são emblemáticos no sentido de demonstrarem como os arquétipos podem aparecer através de personificações em mitos. Da mesma maneira, o Ego e o inconsciente podem emergir como o herói sendo representado por um sábio ou mestre em narrativas míticas.

Há uma estreita ligação entre Jung e Otto. Em 1937 Jung proferiu algumas palestras (as *Terry Lectures*) na Universidade de Yale onde desenvolveu uma aproximação entre ciência, filosofia e religião. Esse material foi, em 1939, publicado sob o título "Psicologia da Religião Ocidental e Oriental". Em sua fala, Jung esclarece que entende por religião "como diz o vocábulo latino *religere* – uma *acurada e conscienciosa observação* daquilo que Rudolf Otto acertadamente chamou de 'numinoso'". (JUNG, 1980, p. 6).

> […] qualquer que seja a sua causa, o numinoso constitui uma condição do sujeito, e é independente de sua vontade. […] O numinoso pode ser a propriedade de um objeto visível, ou o influxo de uma presença invisível, que produzem uma modificação especial na consciência. […] Encaro a religião como uma atitude do espírito humano, atitude que de acordo com o emprego originário do termo: 'religio' , poderíamos qualificar a modo de uma *consideração e observação cuidadosas* de certos fatores dinâmicos concebidos como 'potências': espíritos, demônios, deuses, leis, ideias, ideais, ou qualquer outra denominação dada pelo homem a tais fatores; dentro de seu mundo próprio a experiência ter-lhe-ia mostrado suficientemente poderosos, perigosos ou mesmo úteis, para merecerem respeitosa consideração ou suficientemente grandes, belos e racionais, para serem piedosamente adorados e amados (JUNG, 1980, p. 6-8).

No entanto, ao contrário de Otto, Jung compreende que os aspectos dos efeitos do numinoso não se referem apenas ao que este define como religião. Para o psicanalista, esses efeitos também podem ser verificados nas neuroses, uma vez que, para ele, estas seriam a manifestação de alguma coisa que também foge ao consciente. Ou seja, a sujeição da consciência em relação ao sentimento de criatura. Além disso, enquanto Otto reconhece e admite a existência de uma esfera sobrenatural, para Jung, qualquer experiência ou acontecimento está, sempre, na esfera do psíquico e não do sobrenatural (JUNG, 2009).

Já Eliade (2010) cunha a expressão "Hierofania" para a manifestação do sagrado no momento de sua revelação. Essa expressão será aqui empregada levando em conta esse mesmo significado compreendendo que, essa manifestação não necessariamente resulta na religiosidade manifestada numa condição de religião enquanto instituição, o que permitirá seu uso para suscitar novos tipos de sacralidade nos artefatos contemporâneos. Assim sendo, artefatos, quaisquer que sejam, uma vez simbolizados, podem ser considerados como uma

hierofania na medida em que revelam, à sua maneira, uma visão, uma experiência do que concebemos como sagrado dentre inúmeras possíveis de existir. Esses artefatos realizam uma dupla explicitação desse caráter: 1. Expressa-se, enquanto hierofania, uma modalidade do sagrado e 2. Desvenda uma situação do homem em relação ao que se concebe, historicamente, como sagrado. O fato é que, em todas as civilizações, em qualquer tempo histórico que seja, os seres humanos transubstanciaram algum tipo de animal, objeto, gesto, planta, em hierofania. Para a presente pesquisa há de se observar como a escrita caligráfica foi, durante milênios, associada ao poder e à ideia do sagrado. De fato, qualquer coisa, pode, em diferentes e variados contextos, se apresentar como uma hierofania, ultrapassando sua condição "normal" de existência física e atingindo uma dimensão subjetiva de sacralidade. Para Eliade (2010), a hierofania é mediada por uma integração do sistema mágico-religioso que, por sua vez, ocorre dentro de um sistema simbólico.

Assim como no ato perceptivo de um artefato de design, a manifestação do sagrado se dá através de um mesmo ato dialético que seria, essa manifestação ocorrer através de alguma coisa "diferente de si mesma". Isso pode ocorrer através dos mitos, ritos, objetos, sem, no entanto, sobrevir em sua totalidade e de maneira imediata, mas por mediações. Dessa forma, o paradoxo presente nos artefatos se apresenta no fato de que, são eles, uma outra coisa além de si mesmos (seu caráter simbólico) mas também, de modo sincrônico, continuam a ser eles mesmos em sua esfera de existência presencial.

Novamente as similaridades com as estruturas performáticas se apresentam entre as esferas do design e das manifestações religiosas. Seus atos encerram algum sentido apenas quando a finalidade das repetições é capaz de assegurar a naturalização do ato, posicionando-o num regime ontológico de existência, pois "se esse ato se torna *real*, é unicamente *porque repete* um arquétipo" (ELIADE, 2010, pag. 38). Assim, verifica-se que essas ações são, concomitantemente, uma inserção no real e um ritual cerimonial performático que se unem nas narrativas subjacentes, nos mitos.

4.2. A natureza do Mito

Se toda sociedade possui seu próprio conjunto de narrativas sagradas e ou instauradoras, é de fundamental importância o entendimento das bases dessas construções narrativas que ordenam o aparato cultural e as identidades dos sujeitos. Dessa maneira, pode-

se compreender a matéria mítica e a sua inserção nas subjetivações desenvolvidas pela medição simbólica do Design.

Os mitos são flexíveis, capazes de absorver novos acontecimentos e conhecimentos para sua narrativa, podem ser ressignificados e esvaziados, sendo então, substituídos por outro tipo de aparato mítico. Estando sempre atrelado ao relato, na antiguidade os mitos eram transmitidos oralmente, por ritos e através de narrativas escritas (Ilíada, Odisséia de Homero e a Teogonia de Hesíodo). Conforme Wilkinson e Philip (2009, p. 14):

> O mito é o elemento essencial de todas as religiões. Surge na forma de histórias que abrangem crenças sobre a natureza humana, a do divino e a aliança entre as duas. Se numa conversa informal 'mito' significa algo fictício, em sua essência a palavra indica uma forma de explorar a realidade fundamental. [...] Mitos são ambíguos e sutis, contém vários significados. Não são fixos, mas flexíveis: adaptam a mudanças e a novos conhecimentos.

Como todo conteúdo relacionado à esfera das subjetividades, os mitos também sofreram uma redenção no decorrer do século XX, principalmente através da abordagem psicanalítica engendrada por Freud e C. G. Jung[6], além das pesquisas engendradas por Lévi-Strauss, Thomas Mann, James Hillman e Joseph Campbell. Esse novo olhar semântico distanciou o mito associado apenas à fábula, às crenças comuns e o tornou um importante meio portador de profundos significados e de conteúdos de caráter sagrado. Assim como com o imaginário, o mito sofreu historicamente um distanciamento dicotômico do logos (razão) sendo gradualmente posicionado longe dos processos constituidores da realidade. As bases culturais judaico-cristãs ajudaram a fixar no mundo ocidental a ideia do mito como algo falso e que não seria passível de ser validado ou justificado pela razão.

O mito, para a presente pesquisa, pode ser conceituado como sendo aquilo que serve de modelo para condutas através da narrativa de uma história sagrada onde se relata um acontecimento ocorrido no tempo primordial, sempre relacionado a um momento fundador de algo. Os mitos se constituem como modelos para determinada sociedade, em determinada época, precisam de tempo para serem legitimados em suas ritualizações e dão significação à existência humana. Eliade (2013, p. 11) ilustra esta afirmação enunciando que:

> O mito conta uma história sagrada; ele relata um acontecimento ocorrido no tempo primordial, o tempo fabuloso do 'princípio'. […] o mito narra como, graças às façanhas dos Entes Sobrenaturais, uma realidade passou a existir, seja uma realidade total, como o Cosmo, ou apenas um fragmento: uma ilha, uma espécie vegetal, um comportamento humano, uma instituição. É sempre, portanto, a narrativa de uma 'criação'.

---

[6] Em contrapartida, para Freud, a fase mitológica humana estaria ligada ao narcisismo da primeira infância.

Assim sendo, percebendo que se constituem de paradigmas de atos humanos, e através dos ritos[7], os mitos são revivenciados, impregnando-se do poder sagrado que essa rememoração e reatualização evocam, clarificando o papel religioso dessas narrativas porque são, sempre, experiências fora da vida ordinária, cotidiana, mundana. Os mitos, encerram suas próprias significações em lógica particular porque são dotados de um valor apodítico.

Originalmente as narrativas míticas estavam intrinsecamente associadas à atividade poética, o que fica exemplificado através da epopeia homérica[8] e a epopeia ou ciclo de Gilgamesh[9], mas a poesia se viu apartada dos relatos míticos no mundo ocidental através da manifestação dos trovadores medievais. Assim, ainda em seus primórdios, consolidou-se o mito como um fato causal instaurador de realidades primordiais, transcendentais, portanto, não passíveis de compreensão através de óticas cientificistas. Isso também se dá, pelo fato de que, o conhecimento mítico, em contraponto ao científico, supõe vivências e reatualizações que implicam em ações como atividades iniciáticas, rituais de caça e pesca, agricultura, etc. São essas ações que acabam por legitimar a própria prática ritualística e a realidade mítica.

O conjunto de mitos que rege determinada sociedade é, de fato, um conjunto de imagens que "dão à consciência um significado na existência" (CAMPBELL, 2008, p. 34). Essa existência não possui significado *a priori*, e a mente humana atribui significados a ela. Ainda segundo Campbell:

> As mitologias propõem jogos: como fazer de conta que estamos saindo assim ou assado. No fim, por meio do jogo, experimentamos aquele algo positivo que é a experiência do ser-no-ser, de uma vida com significado. Esta é a primeira função da mitologia: incutir em nós um sentido de deslumbramento grato e afirmativo diante do estupendo misterioso que é a existência (Campbell, 2008, p. 34).

Campbell afirma que além da função mitológica, os mitos ainda teriam outras três: A segunda função seria a capacidade de apresentar "uma imagem do cosmos que conserve no indivíduo um sentido de assombro místico e explique tudo com que ele tenha contato no universo à sua volta". (2008, p. 36); a terceira função é de ordem mitológica *per se*, validando e preservando um determinado sistema sociológico (gerando um conjunto de regras nas quais a sociedade estará apoiada); a quarta seria a função psicológica uma vez que o mito auxilia o

---

7 O rito se associa ao mito uma vez que é a maneira de fazer o mito agir na vida dos homens (o que pode ser feito através de orações, danças, cerimônias etc.).

8 Ilíada e Odisséia são dois dos principais poemas épicos da antiguidade atribuídos à Homero. Possuíam caráter oral e foram transliterados para a forma escrita provavelmente no final do século VIII a. C.

9 Poema épico mesopotâmico. Após indeterminados anos de tradição oral, foi inscrito em suporte físico (tabuletas de argila) aproximadamente em VII a. C.

indivíduo a atravessar etapas da vida, do nascimento até a morte, independentemente de fazer sentido, racional ou verdadeiro. O mito precisa apenas ser confiável. Campbell prossegue:

> [...], portanto, os símbolos, os ritos, os rituais e os atos estão ligados num mundo de vivência humana, mas apontam para além de si mesmos, para aquela força transcendente, imanente; os ritos e os símbolos levam à percepção da identidade individual com o absoluto. A identidade com o transcendente é a essência do ser (CAMPBELL, 2008, p. 82).

Jung abordará os mitos como uma organização narrativa de símbolos e estes, por sua vez, possibilitariam a manifestação dos arquétipos. Justamente por essa característica, segundo Jung, seria possível encontrar repetições de temas em diferentes mitos e crenças mesmo em culturas distantes e sem contato entre si, naquilo que já explanamos como associado ao arquétipo e inconsciente coletivo. O mito seria assim, uma espécie de rememoração comemorada através dos ritos.

Os mitos são também uma espécie de compilação de símbolos onde nossa consciência de coletividade, nossos costumes, tudo o que se constitui em identidades culturais, são construídos. Esse repertório de comportamentos, de saberes, determinam a maneira como os seres humanos atuam sobre o mundo, como constituem aquilo que se estrutura como sendo o "real". Para o homem arcaico, o mito era a narrativa pela qual a verdade era revelada, através de seu inerente caráter sagrado, o que fazia com que essa narrativa fosse dotada de um caráter exemplar. Muito diferente do que o homem moderno e contemporâneo usa como justificativa para sua existência, onde a história cronológica, linear e as ciências explicam através da racionalidade, todos os eventos fundadores da vida. Apesar disso, em muitos aspectos, a ciência se encontra num limite complexo e bastante tênue entre a comprovação pela observação e a suposição através de pressupostos matemáticos (como no caso da Física Quântica).

O mito e suas subjetivações estão inseridos num contexto simbólico, (como já visto na seção 2 da presente tese), porque na interação e relação entre os homens e a "realidade", há sempre uma mediação simbólica. Essa produção simbólica não serve apenas para um processo de comunicação, linguagem, é condição imprescindível para acessar e compreender o sensível. É através da capacidade humana de lidar, produzir e absorver imagens que se consegue se estruturar enquanto indivíduo, em meio à uma enorme profusão de fenômenos que sua consciência é submetida e engendrados como significantes pelo inconsciente.

O Filósofo Ernst Cassirer (1874-1945) tenta definir o que seria a "forma simbólica" discorrendo que:

> [...] por ‘forma simbólica’ há de entender-se aqui toda a energia do espírito em cuja virtude um conteúdo espiritual de significado é vinculado a um signo sensível concreto e lhe é atribuído interiormente. Neste sentido, a linguagem, o mundo mítico-religioso e a arte se nos apresentam como outras tantas formas simbólicas particulares (CASSIRER, 1975, p. 163).

É nessa estrutura sensível, simbólica que o mito se insere, como forma de tentar responder às questões relacionadas à ontologia humana, desde tempos primordiais. Os mitos se inserem exatamente na falha, onde o pensamento racional não dá conta, não resolve com uma resposta plausível. Não que o mito não seja necessariamente baseado em plausibilidade, mas ele possui uma razoabilidade própria, oferecendo uma narrativa onde a imaginação humana é ativada por afetos. Explicando situações de fundações, de criação, e sendo permanentemente recontado, revivido através dos ritos, os mitos oferecem segurança, respostas e a sugestiva ideia de que os seres humanos estão, de fato, ligados por algo maior, além de sua própria capacidade de racionalização.

Como resultado de experiências coletivas, há, nas criações míticas “primitivas[10]”, a característica de seus criadores não se reconhecerem como os próprios idealizadores, isso porque não têm consciência da projeção de suas subjetividades para e com os elementos do mundo. Fundamentais para a organização das relações entre indivíduos de um determinado grupo e para todas as suas atividades intelectuais, os mitos (assim como os ritos) são formas de discurso humanos e se apresentam como um saber que justifica a existência no mundo, atribuindo sentidos. A consciência mítica é um dos níveis estruturais do pensamento humano, assim como a razão, estando esta última, num nível diferente, mas agindo, simultaneamente. Essa conciliação é muito similar à proposta pelo Estudo do imaginário uma vez que se entende instâncias sincrônicas e não excludentes agindo para compor e inserir o homem nas suas construções de realidade.

São muitas as vias de acesso para se abordar questões míticas. Para pensadores como o filósofo Paul Ricoeur (1913-2005), o mito possui um elemento indizível, impossível de uma elaboração num enunciado racional e pelo já citado filósofo e mitólogo Mircea Eliade, o mito é, fundamentalmente, um relato de origem, possuindo função de instauração. Esses aportes juntamente com as pesquisas de Jung sobre o tema, levam em conta as implicações psicológicas do mito, porque entendem que através dele, os indivíduos deixam de perceber a existência como entes solitários, são levados a um contexto mítico e poético da vida. As

---

[10] O termo “primitivo” é empregado como ligado à ancestralidade, sem condicionantes de juízos de valor hierárquico.

narrativas míticas provocam e se situam como uma esfera do saber e de inserção social, e são, comumente, mantenedoras da coesão e de bases para o desenvolvimento cultural de um povo.

Justamente por essas narrativas serem fantásticas e carregadas de simbologias comuns ao grupo ao qual estão inseridas, quando do desenvolvimento do pensamento racional, houve um abandono da manutenção dos ritos de permanência dos mitos. A eles foi relacionada ideia de que apenas povos primitivos (no sentido de possuírem pensamento primário), sem a adequada explicação científica para os fenômenos da natureza, os utilizavam. Nem mesmo a recuperação da esfera simbólica, imaginária, empreendida no início do século XX, redimiu totalmente o mito da sua relação com o que seria "ingênuo", "infantil" e "fantasioso". No entanto, a ascensão dos contos e histórias de ficção, histórias em quadrinhos, literatura fantástica, a exploração desses temas para cinema e televisão, mostraram que, os mitos não deixam de existir. Eles são resinificados, maquiados e atualizados, mas continuam inseridos profundamente em nossa cultura contemporânea sob diversos aspectos e transmutados em novas "roupagens" e tecnologias.

Em tempos de fluidez num mundo líquido moderno (BAUMAN, 2013) o que mais se vê são mitos e suas ritualizações permeando toda a produção cultural imagética. O Design, em sua busca por soluções e por estabelecer maneiras de relacionamento entre coisas e pessoas, utiliza amplamente do poder dessa esfera imaginal, desse simbolismo, herdando essa capacidade das artes e de esferas religiosas. Através do design, os mitos não apenas permanecem e se estabelecem no mundo, mas são reatualizados e podem, inclusive, ser utilizados de maneira descartável, imediata, servindo aos imperativos de mercado. É a ausência da intencionalidade (ou da percepção da responsabilidade) do uso do mito que causa no design um grave problema conceitual e ético, principalmente quando são, justamente essas as questões que estão no topo da pauta das discussões acerca do papel social e cultural do design na contemporaneidade.

Eliade (2010) alerta para o fato de que o mundo entendido totalmente dessacralizado é uma descoberta historicamente recente e, apesar de duvidar da existência de sujeitos completamente a-religiosos em estado mais puro, entende que o homem contemporâneo é profano na medida em que rejeita crenças e ritos ancestrais. No entanto, não há sombra de dúvida quanto a permanência da influência mítica e simbólica na cultura atual. Isso pode ocorrer sem necessariamente haver correlação religiosa ou consciente. Segundo o referido autor:

> A atividade inconsciente do homem moderno não cessa de lhe apresentar inúmeros símbolos, e cada um tem uma certa mensagem a transmitir, uma certa missão a desempenhar, tendo em vista assegurar o equilíbrio da psique ou restabelecê-lo. [...] Pois é graças aos símbolos que o homem sai de sua situação particular e se 'abre' para o geral e o universal. Os símbolos despertam a experiência individual e transmudam-na em ato espiritual, em compreensão metafísica do mundo. [...] O inconsciente oferece-lhe soluções para as dificuldades de sua própria existência e, neste sentido, desempenha o papel da religião, pois, antes de tomar uma existência criadora de valores, a religião assegura-lhe a integridade. De certo ponto de vista, quase se poderia dizer que, entre os modernos que se proclamam a-religiosos, a religião e a mitologia estão 'ocultas' nas trevas de seu inconsciente – o que significa também que as possibilidades de reintegrar uma experiência religiosa de vida jazem, nesses seres, muito profundamente neles próprios (ELIADE, 2010, p. 172-173).

O símbolo não reside exclusivamente no meio religioso, eles operam também, de modo bastante forte, nos mitos profanos contemporâneos, notadamente associados à publicidade e ao Design. Os mitos nos rituais profanos de consumo ainda carregam características extraordinárias, ainda transcendem o banal e dispensam respostas ou explicações racionais. A jovem mocinha pudica, recatada e bela, o produto que promete transformar o homem comum em alguém desejável, a pessoa que, de origem humilde, vai para a cidade grande e, após inúmeros desafios e dificuldades, se transforma num indivíduo rico e de posses materiais. São exemplos básicos e a lista é praticamente infindável, nos indicando a maneira intensa que a sociedade atual ainda baseia suas escolhas, crenças e consome através desses estímulos, de símbolos, de subjetivações.

4.2.1. O Monomito ou a jornada do herói

O legado de William Morris foi muito maior do que costumam descrever os livros de arquitetura e design. A dedicação ao universo mítico e a fundamentação das bases para o gênero da literatura fantástica costuma ser desprezada, mas, no entanto, foram de enorme importância para toda uma nova significação e realocação do papel mítico no século XX. Suas obras apresentavam mundos oníricos, inventados e influenciaram diretamente C. S. Lewis (1898-1963), J. R. R. Tolkien (1892-1973) e James Joyce (1882-1941). É justamente no conto "Finnegans Wake" de Joyce que Joseph Campbell (1904-1987), um estudioso de mitologia e religião comparada retirará o termo *monomyth* (monomito).

O "monomito" ou "Jornada do herói" seria uma narrativa ficcional, que, segundo Campbell, poderia ser mapeada através de inúmeras culturas como sendo um padrão básico na

estruturação de ficções. Utilizando conceitos junguianos de arquétipo e inconsciente coletivo, combinado aos estudos sobre os ritos de passagem do antropólogo Arnold van Gennep (1873-1957), ele escreveu em 1949 “O herói de mil faces”. Nessa obra Campbell afirma que os mitos seguem uma estrutura básica, com poucas variações onde há um herói em torno do qual a narrativa se prende às suas peripécias e, se propôs a desenvolver o mapeamento dessa estrutura em três seções (partida, iniciação e retorno): “A história básica da jornada do herói implica abrir mão do lugar onde você vive, entrar na esfera da aventura, chegar a certo tipo de percepção simbolicamente apresentada e depois retornar à esfera da vida normal” (CAMPBELL, 2008, p. 137).

Na década de 90, Christopher Vogler, roteirista dos estúdios Disney, inspirado na obra de Campbell, escreveu um memorando corporativo chamado “Um guia prático para o herói de mil faces” que em 1998 se tornaria o livro “A jornada do escritor”. Esse texto se tornou um importante material que guiou inúmeras produções cinematográficas de Hollywood. Dividindo o roteiro em doze etapas a serem seguidas pelo herói, serviu de base para obras de Stanley Kubrick (1928-1999), George Lucas (1944-), e outras inúmeras produções da Disney, servindo, ainda hoje, como estrutura narrativa para desenvolvimento de jogos eletrônicos em Design de games.

Todo esse aparato mítico, foi, ao longo dos anos, influenciando uma série de outros empreendimentos. Desde a música dos Beatles até o desenvolvimento de jogos de tabuleiro RPG[11] uma enorme indústria de entretenimento se desenvolveu em torno da temática mítica ocasionando uma gigantesca produção de artefatos e o simultâneo desenvolvimento do design para esses fins. Dessa forma, aquilo que Morris pregava com a manufatura cuidadosa, artesanal, perscrutando as bases míticas no intuito de resgatar a identificação dos usuários aos artefatos, é absorvida e também ressignificada para atender, desta feita, ao grande mercado consumidor.

A estrutura mítica do herói exerce uma potente influência no ideal de sucesso e de empreendedorismo na sociedade contemporânea. O bravo cavaleiro, o guerreiro que volta com os espojos da guerra, agora se materializa na figura do homem de negócios bem-sucedido e suas variações. Perigosamente perto da ideia de meritocracia, a figura daquele que trabalhou arduamente, não raro incrementada pela ascensão de uma infância pobre e permeada de dificuldades, mas que, alcançou a capacidade de farta obtenção de bens de consumo, povoa o

---

[11] *Role paying games* ou “Jogos de interpretação de papéis” são um gênero de jogo onde se assumem papéis e a interação é feita através de narrativas colaborativas. É creditado a Gary Gygax e a Dave Arneson o primeiro RPG oficial, em 1974, o *Dungeons & Dragons*.

imaginário de grande parte da população. Essa figura torna-se heroica, mas, num contexto de grandes cidades, e não mais vilarejo, o alcance de suas conquistas será curto e não se cumprirá como expediente para identifica-lo como o herói da era do consumo. Para isso ele adquirirá bens e os utilizará, expondo sua capacidade de compra a todos ao seu entorno. Será a camisa Hermès, o sapato Louboutin, a bolsa Prada, fotos de viagens internacionais expostas em mídias sociais e todo o aparato possível para que esse reconhecimento seja alcançado. O dragão a ser vencido, o terrível monstro a ser superado é agora retratado como as agruras de uma vida difícil antes do honroso sucesso. Doenças, superações financeiras, qualquer crise servirá para adquirir a capacidade de se manifestar simbolicamente como um ente de sete cabeças impedindo que o caminho para o sucesso seja minimamente simples.

A jornada do herói persiste e, como outras manifestações míticas, imprimem forte subjetivações na sociedade contemporânea, mas de forma ressignificada. O Design soube, juntamente com a publicidade, utilizar esse arcabouço simbólico e instaurar todo um arsenal de configurações imagéticas exatamente na brecha deixada pelo esvaziamento da estrutura mítica central (mitos de origem) solidificando a capacidade do Design de inserção no mercado através do imaginário.

4.2.2. O mito no Design e a crise mítica

A espécie humana se orienta e se situa no mundo através de sua capacidade imaginativa, reflexiva e criativa. É através da habilidade do registro escrito e de desenvolver artefatos que as civilizações se fundamentaram, se desenvolveram e criaram mecanismos de sobrevivência e dominação. No ato de criar e de destruir para novamente re-criar, estaria uma das mais essenciais características do homem, naquilo que Nietzsche (1987) conceituou como “destruição criativa” e que David Harvey (2003, p. 28) cita como sendo uma das naturezas do artista a tarefa heroica de causar mudanças ao mundo.

Se o artefato, a produção de objetos era, por milênios, prenhe da noção de sagrado, está na simbolização que esses artefatos possuíam, a sua potência religiosa. Nessa pulsão de criar-destruir-criar estaria um ato performativo sem fim. De fato, Para Nietzsche (1987), o termo “criação” designa um fazer que não se finda na realização, nem mesmo em uma ação continuada em etapas. Ele não entendia a arte como campo criativo no sentido de utilidade, mas como um movimento do qual para além dele, na verdade, nada existe. A criação é ininterrupta e constante, possibilitando novas maneiras de ser no mundo. O tempo, na criação

artística seria eternamente um “re-começar” e nos daria a trágica percepção da morte, que seria, no entanto, o motor-gerador do processo criador.

Esse ente simbolizador de objetos, também pode ser encontrado por Ernst Cassirer quando identifica o homem como *animale symbolicum*, ou seja, o homem é um animal simbólico e, portanto, é a sua capacidade imaginativa, a essência da condição humana. Seguindo essa lógica, Cassirer apoiava-se na ideia de que estudando os processos simbolizadores, se entenderia melhor o próprio homem através de sua vivência em sociedade. Toda a forma de se relacionar seria mediada por símbolos, que dão sentidos e, no entanto, não estão necessariamente na coisa em si porque os sentidos são por nós projetados. Os sentidos estão em nós mesmos. Daí a experiência ser da esfera da “transferência de sentidos”, por haver uma doação.

Pensar o artefato, a criação de soluções em design como processo de mediação simbólica, no entanto, não indica um modelo único de se aproximar da disciplina. O trajeto aqui percorrido, através do fenômeno sequer se arvora em ser um estudo do simbolismo *per se*, apesar da extensiva abordagem nessa seara. Antes, se ocupa em contextualizá-lo na esfera do design tentando compreender a problemática na qual, aparentemente, os designers parecem não estar completamente cientes das implicações da mediação simbólica de suas soluções criativas. No entanto, não se deve crer que a dedicação teórica à vertente simbólica do fenômeno relacionado ao design, anularia o valor específico das abordagens focadas no próprio objeto ou de suas operações no âmbito econômico, de mercado. O que aqui se sugere é que o percurso simbólico acrescentaria uma maneira fenomenológica de se olhar o Design. Outrossim, entende-se que o fator simbólico, não apenas se situa como ontológico (do mesmo modo que o fazer Design), como Design e símbolos estão imbrincados, simultaneamente.

Sendo manifestações ontológicas e estreitando a atuação do Design à escrita e à caligrafia, tanto o desenvolvimento de soluções gráficas e ou artefatos quanto a religião fundaram (ou mantiveram) formas de sociabilização através da unidade social numa vida comunitária, preservando a hierarquização de seus membros através de poderes instituídos. A saber, tanto o escriba, quanto o sacerdote faziam parte de uma mesma elite, quando não coincidiam com o chefe, líder do grupo. Eram atividades humanas com formas ritualísticas de existência. Tanto o fazer design (através do registro inscrito) quanto a intermediação com o sagrado (através da figura de algum eleito para tanto) sacralizaram e ritualizaram suas manifestações. A escrita, por séculos, cumpriu um papel ao mesmo tempo, técnico e religioso. Escriba e mago, sacerdote e escritor eram funções que, comumente se fundiam ou atuavam de modo bastante semelhante. Através da realização do seu ofício, do exercício do seu estrito

conhecimento, o escriba mantinha, em paralelo, a atuação performática social de técnico religioso. Isso pode ser corroborado, inclusive, pelo aspecto da ação performativa da "escrita sagrada", onde havia liberdade de ação artística, mas dentro do cumprimento de regras e normas de execução através da repetição de gestos que, somente na modernidade, pode ser questionado e revisto.

Quanto a isso, Marilena Chauí (2000, p. 410) faz interessante observação quando diz que "[…] a forma mais primitiva de inserção da obra de arte no contexto da tradição se exprimia no culto. As mais antigas obras de arte, como sabemos, surgiram a serviço de um ritual, inicialmente mágico…".

Se na antiguidade o fazer artefatos era uma ação imbuída de sacralidade (e esta, por sua vez, passa por um processo de simbolização), após a industrialização em massa essa sacralização pareceu, a princípio, ter se dissolvido, para, na verdade, ter sido ressignificada. A carga simbólica nos objetos continuou e o design enquanto profissão, começa a dispor, sistemática e propositalmente das amplas e complexas relações comunicacionais que as subjetivações míticas oferecem.

Essa potência simbólica e a sua cooptação pelo capitalismo nascente foi devidamente explicitada pelos pesquisadores da indústria cultural[12] (através, principalmente, da escola de Frankfurt[13]). Já no início do século XX eles indicaram como essa mesma indústria se tornara responsável por gerar "necessidades" às pessoas. Não mais as necessidades para a manutenção de suas vidas, e sim novas necessidades que visavam a manutenção da sociedade de consumo, a manutenção do próprio sistema capitalista. Claro que as carências humanas não se pautam apenas em suas configurações concretas, básicas e é exatamente no campo das subjetivações que o desejo de consumo será amplamente provocado pela sociedade capitalista.

As profundas alterações que a sociedade industrializada trouxe à Europa antes mesmo de suscitar os pesquisadores da Escola de Frankfurt, já se faziam sentir através de reações estéticas dentro do próprio trabalho de produção de design. Exemplo emblemático seria o trabalho de William Morris. Para além da enorme contribuição à história do design com a promoção do movimento *arts and crafts*, Morris era um dedicado estudioso de literatura

---

12 A expressão "Indústria Cultural" foi cunhada pelos pesquisadores alemães Theodor Adorno (1903-1969) e Max Horkheimer (1895-1973) para situarem o papel da arte dentro do sistema capitalista industrial. Segundo eles, a Indústria cultural seria responsável por moldar a produção cultural através de padrões que visavam a fácil reprodução sem, no entanto, se debruçar sobre a questão da promoção do conhecimento.

13 Tratava-se, de fato, não de uma Escola propriamente dita, mas de uma corrente de pensamento de um grupo de intelectuais do Instituto de Pesquisa Social na Faculdade de Francoforte. Dentre seus participantes pode-se destacar Max Horkheimer, Theodor Adorno, Erich Fromm, Herbert Marcuse e Walter Benjamin.

antiga e medieval, assim como de mitologia. Em 1871, durante uma estadia de alguns meses na Islândia, dedicou-se ao estudo dos mitos vikings lendo diretamente de fontes originais, uma vez que aprendera Islandês poucos anos antes. Morris traduziu contos tradicionais e míticos como a Saga de "Gunnlaug língua de cobra", escrita no final do século XIII e a "Saga dos Voslungos", esta última de data incerta, mas com manuscrito aproximadamente do ano de 1200, inspirou o poema épico alemão "Canção dos Nibelungos". Além de fundador da editora Kelmscott Press, Morris em 1891, desenvolveu tipos para impressão visando a adequação dos desenhos das letras à máquina e a melhor leiturabilidade. Inspirou-se para tanto, em Nicolas Jenson (1420-1480), livreiro e tipógrafo francês atuante de Veneza, para confecção de seus próprios tipos como o "Dourado" romano. Influenciado pela mitologia Viking, Morris escreve e edita seus próprios livros consolidando a literatura fantástica[14].

Os projetos desenvolvidos por William Morris, sejam padrões para papéis de parede, capas de livros ou mobiliário, foram profundamente afetados pela influência de suas pesquisas de mitos medievais, o que pode ser percebido na frequente comparação e associações das criações gráficas dele com aspectos do Art Nouveau.

As ideias de Morris tinham um intenso caráter simbólico. Assumidamente socialista, criticava a lógica da eficácia econômica e o processo intenso de se injetar produtos descartáveis na sociedade. Acreditava que, era através da busca estética, o caminho possível para a resolução dos problemas sociais relacionados à industrialização. Foi exatamente na fantasia, na estrutura mítica que Morris buscou a possibilidade de um design voltado não para o mercado, mas para a sociedade.

Obviamente que os mitos revalorizados por Morris não possuíam mais a mesma carga semântica que a de suas origens. Mas não é essa a questão. Os mitos heroicos podiam não mais corresponder ao cavaleiro paladino da honestidade e religiosidade medievais, mas, claramente ainda diziam algo, assumiam novas configurações dentro da sociedade moderna de então. Eliade corrobora a afirmação posta quando declara que:

> […] a vida do homem moderno está cheia de mitos semiesquecidos, de hierofanias decadentes, de símbolos abandonados. A dessacralização incessante do homem moderno alterou o conteúdo de sua vida espiritual; ela não rompeu com as matrizes da sua imaginação: todo um refúgio mitológico sobrevive nas zonas mal controladas. […] Esse tesouro mítico aí repousa 'laicizado' e 'modernizado'. Para assegurar sua sobrevivência, as imagens tornaram-se 'familiares' (ELIADE, 1991, p. 14).

14 Gênero literário e cinematográfico ficcional onde as narrativas são baseadas em elementos inexistentes, sem relação com a realidade. Exemplo desse gênero é a escrita do argentino Jorge Luis Borges (1899-1986).

A partir da Segunda Grande Guerra, o Design associa-se à Publicidade e ao Marketing para atuarem na construção e legitimação dos valores dos artefatos. No entanto, desde a Primeira Grande Guerra, as religiões passaram por um processo de renovação com a ampliação de seus seguidores e fiéis. O mercado consumidor identificou o potencial do apelo através da agregação de valores simbólicos nos produtos para provocação e indução de novas necessidades e se dedicou desde então ao uso intenso desse mecanismo. Os objetos passaram a ser associados de modo sistemático à sua exibição e à posse. Uma das soluções para constante renovação que o mercado necessita é a busca de referenciais antigos que provoquem ora status por exclusividade (através da raridade, do luxo) ora por evocação de atributos de distinção social resgatando a ideia da associação entre elevação moral e estética. Para tanto, o arcabouço mítico se mostra, um inesgotável campo de matéria a ser ressignificada.

As relações contemporâneas com os objetos e imagens sofreram importantes alterações simbólicas, sem jamais perder esse mesmo simbolismo. A compreensão das disputas sócio simbólicas instauradas no modernismo e amplamente desenvolvidas na contemporaneidade, suscitou realocações de subjetivações que se manifestam de modo exemplar nos artefatos de Design. As expressões religiosas e míticas foram dessacralizadas e ou amplamente absorvidas pelas instâncias midiáticas. Deslocando-se para sobreviver, os mitos perderam parte de seus sentidos originais, muitas vezes transformando-se em espetáculo.

A contemporaneidade com suas rupturas, descontinuidades, velocidade, pensamentos rizomáticos e cultura fluida, complexa com dissoluções de fronteiras do conhecimento se mantém, ainda, através de suas estruturas míticas que atuam por trás desses movimentos. Entretanto, após o desenvolvimento da ciência positivista, a atualidade parece estar vivenciando uma crise mítica. A tessitura simbólica que estrutura a sociedade atua principalmente na tradução entre o subjetivo e nossas objetivações, ou seja, entre o que simbolizamos e o que nomeamos de realidade concreta. Como já vimos em seções anteriores, ao compreender o design como mediador simbólico realocamos um novo tipo de construção subjetiva na estruturação de nossas bases míticas.

Como bem sinaliza Mizanzuki (2007): “[...] o designer hoje é o espelho simbólico de uma psique coletiva” (introdução). Segundo o supracitado autor, o design parece ter se alocado num espaço comum com as artes no sentido de também passar a desempenhar uma função mítica. Esses mitos, já não são os fundadores, norteadores dos planos sociais e culturais que ditam “verdades” amplamente aceitas. Em tempos de complexidades e de

fluidez, os mitos se fazem presentes no cotidiano humano, mas convivem com o ceticismo típico de uma sociedade pós cientificista, positivista, carentes de postulados categóricos.

O paradoxo de se produzir um número cada vez maior de símbolos (muitas vezes rapidamente descartados pela instância midiática mercadológica) e, no entanto, conviver com o esvaziamento de mitos ancestrais fundadores, reguladores, parece gerar uma sacralização de artefatos, de bens de consumo, uma vez que estes ocupam esse lugar, dos antigos mitos centrais que, desatualizados, não respondem mais às questões da contemporaneidade.

Ao contrário do que a herança cética da cultura pós-industrial nos delega, os mitos não são demonstrações ingênuas de uma psique primitiva, de demonstração de ingenuidade na compreensão do universo. Isso porque o ser humano é constituído, principalmente, por subjetivações, e quando a razão não abarca situações, não é capaz de dar conta de determinado evento ou fenômeno, é o universo mítico simbólico que operará essa compreensão.

Vimos que em Eliade (1991) compreende-se o mito como relato de uma história, com bases verídicas, ocorrida em tempos ancestrais, fundadores do mundo, que religam temporalmente o homem a tempos imemoriais e ao sobrenatural, a aquilo que a compreensão pelos sentidos humanos básicos, não dão conta. Quando a explicação pela razão falha e se acata um caminho fora dos padrões de racionalidade, se adentra na esfera mística, aproximando-se do divino, do sagrado.

Vimos também que através do rito, impede-se que o mito seja esquecido, atualizando-o. Isso posto, podemos nos questionar quais ritos contemporâneos são ainda praticados e permanecem dotados dessa função reativadora? Os mitos, por séculos, serviram para dar sentido à vida, aceitar a morte, transitar por manifestações da natureza e o desenvolvimento pessoal, sem que se instaurasse o terror, o caos daquilo que não se compreende. Seria também um manancial de conhecimento ancestral que nos permitia compreender subjetivamente o mundo, inserindo o indivíduo na compreensão de que ele está conectado indissoluvelmente a um todo maior. Através dos mitos, condutas baseadas em códigos éticos e ou morais, eram estabelecidos.

O mundo ocidental contemporâneo abraçou sistematicamente a divisão entre o subjetivo e o racional. paulatinamente os ritos foram esvaziados das conexões míticas e remanesceram, vazios. Os mitos, após serem associados às culturas primitivas, às instâncias de inferioridade, perderam sua força de atuação. A não adaptação desses mitos às complexidades contemporâneas os “engessaram” e os esvaziaram parcialmente de sua potência imagética simbólica. O homem foi perdendo sua íntima conexão com eles. Os *reality*

shows, a celebrização de personagens midiáticos, a explosão de filmes, livros de ficção, de objetos fetichizados e fetichizantes nos indica o volume de mitos que nossa sociedade produz e consome, mas a volatilidade, as suas efemeridades, os impedem de atuarem como mitos centrais, fundadores.

Quando Descartes e o cientificismo fundamentou a ideia de que os fenômenos deveriam ser analisados simplificando-os e reduzindo-os, catapultando a realidade àquilo que se pode decompor e recompor, sentenciou as experienciações simbólicas ao universo dessa não racionalidade, inferiorizando-as. Afinal, a verdade só poderia ser alcançada através da razão. A revolução Industrial provavelmente foi um grande fator contributivo para a dissociação do homem citadino e seus mitos. Mesmo com a manutenção e o incremento de ritos religiosos, a mitologia sacra parece ter sido incapacitada de se atualizar, mantendo-se através de dogmas e de um esvaziamento mítico de seus próprios símbolos fundadores, naquilo que pode-se creditar a um rito sem mito.

Tendo a razão como promessa do caminho para a verdade, a alteridade do universo imposto pelas grandes metrópoles, a conexão global principalmente através dos meios de comunicação e a preocupação constante em relação ao acúmulo de bens, ao valor do trabalho que, alienado, coisifica o próprio homem, chega-se a alienação do homem em relação ao próprio meio circundante. O mito precisa se manter atual e mutável, adaptando-se. Ao não realizar isso, resta o vazio que só pode ser preenchido por algo dessa mesma esfera subjetiva. O homem se guia em busca do preenchimento desse vazio através do consumo. A ausência de mitos fortes, operantes, abriu caminho para o esvaziamento do sentido de pertencimento e para busca do prazer imediato, sedutor, pelo poder trazido pela posse de artefatos.

As pessoas são reativas ao meio em que vivem. Que tipo de reações (enquanto designers) estamos provocando com nossa produção imagética? Os designers podem ser produtores de mitos descartáveis, que agregam potência a essa descaracterização e esvaziamento míticos por falta de pensamento reflexivo, voltado para a própria atividade e responsabilidade, atendendo a imperativos de mercado. Substituiu-se a busca, a experiência do sagrado pela hierofania da satisfação imediata. Essas suposições têm como base, o paralelismo com conceitos junguianos, notadamente o de inconsciente coletivo. Jung percebeu em seus estudos que, operando de modo inconsciente, através de levantamentos e cruzamentos de dados recolhidos em depoimentos e pesquisas em culturas diversas que havia uma recorrência de temas mitológicos, bem como imagens que pareciam inatas de conteúdos de consciência. “O inconsciente coletivo então se apresenta como essa esfera psíquica que não possui forma e não pode ser observado diretamente” (MIZANZUKI, 2007, p. 37). No entanto,

é uma manifestação que pode ser percebida em toda e qualquer cultura humana. É o símbolo que atua como conector entre a esfera da consciência individual e o inconsciente coletivo.

O próprio Jung (apud JACOBI, 1957, p. 72) nos indica que: “A alma é para si mesma a experiência única e imediata e a **conditio sine qua non** de realidade subjetiva do mundo em geral. Ela cria símbolos, cuja base é o arquétipo inconsciente e cuja figura visível resulta das imagens adquiridas pelo consciente.” Enquanto que, pela semiótica, o símbolo é a linguagem que para ser assimilada, é necessário que haja um elemento cultural prévio, que o torne compreensível, para Jung os símbolos são “produzidos espontaneamente pelo inconsciente (apear de poderem ser elaborados conscientemente)” (JUNG, 1964, p. 55).

O símbolo junguiano também não pode ser explicado integralmente e a criação totalmente consciente de algo transcendente, seria um sinal. Não possuindo um significado fechado, estático, o símbolo não poderá ser apreendido em sua totalidade, apenas vivenciado. No entanto, Jung diferencia o símbolo vivo do símbolo morto. O vivo seria composto em sua totalidade, de significados, enquanto que o morto teria seus significados paralisados, de modo que ele perde a sua inerente função simbólica de representação. Assim sendo, quando adquire caráter de convenção ou, como creditado pelo próprio Jung, quando a reflexão exacerbada do caráter simbólico da crença sofre incremento, o símbolo morre (JUNG, 1964).

A presente aproximação do Design com esferas subjetivas surge da percepção do símbolo como algo a ser desvelado num contexto de se acatar e se abrir para o não racional como forma de possibilitar projeções do inconsciente, favorecendo a mediação simbólica. Quando o consumidor se depara com um artefato, cria-se um vínculo intuitivo, fruto de projeções, que permitirá a identificação e construção dele mesmo, ator dessa condição, que, no entanto, será muito maior que a de mero consumidor.

O design pode ser considerado por alguns autores, também, como uma forma de arte aplicada para o mercado (MIZANZUK, 2007) e, dentro desse contexto, ele pode produzir artefatos que seriam capazes de exercer papéis de veneração, adoração ou fetichismo. Sobre a produção de afetos em relação aos objetos produzidos, Baudrillard (1997, p. 12) versa que:

> Será considerado mau todo objeto que não resolva essa culpa de não saber o que eu quero, de não saber o que sou. Se o objeto me ama (e ele me ama através da publicidade), estou salvo. Assim, a publicidade (como o conjunto das *public relations*) reduziu a fragilidade psicológica por meio de uma imensa solicitude, à qual nós respondemos interiorizando a instância que nos solicita, a imensa firma produtora não só de bens, mas igualmente de calor comunicativo, que é a sociedade global de consumo.

Os mitos funcionam de modo subjacente, mascarados de ideias aparentemente familiares, mas expressando valores através de inúmeras novas estruturas narrativas

contemporâneas como em filmes, publicidade, família e no Design. Para alguns pesquisadores (FORTY, 2007; FRY, 1999; FLUSSER, 2007) o Design, tem participação especial nesse aspecto de construção e manutenção mítica. Para Forty (2007, p. 15): “Ao contrário da mídia mais ou menos efêmera (empregada nas campanhas publicitárias), o Design tem a capacidade de moldar os mitos numa forma sólida, tangível e duradoura, de tal modo que parecem ser a própria realidade”.

O Design assim, também é utilizado para, operando conceitos familiares (míticos), produzir resultados que pareçam íntimos aos fruidores, utilizando-se estrategicamente do aparato mítico. Num imbricamento entre esferas fluidas como psique e política despertadas através da sensibilidade mítica, Barthes (2001, p. 175-176) afirma que:

> [...] a mitologia participa de um construir do mundo; tomando como ponto de partida permanente a constatação de que o homem da sociedade burguesa se encontra, a cada instante, imerso numa falsa natureza, a mitologia tenta recuperar, sob as incoerências da vida relacional mais ingênua, a profunda alienação que essas inocências têm por função camuflar. Esse desvendar de uma alienação, é, portanto, um ato político: baseada numa concepção responsável da linguagem, a mitologia postula desse modo a liberdade dessa linguagem. É indubitável que, nesse sentido, a mitologia é uma concordância do mundo, não tal como ele é, mas tal como pretende sê-lo.

O homem, notadamente o homem ocidental, estruturou a produção de imagens, suas representações simbólicas e artísticas, associada à esfera do sagrado. Após a estruturação de uma sociedade baseada no racionalismo, houve um deslocamento dessa relação, um esvaziamento se instaurou e, foi justamente no âmbito do mercado consumidor que essa lacuna foi parcialmente preenchida, proporcionada pelo desejo de consumo. O deslocamento da função religiosa trouxe também a transferência do design para esferas simbólicas dentro da estrutura sociocultural contemporânea.

4.2.3. Realocação do design e transferência de sacralidade

Se as criações de artefatos nas sociedades antigas estavam sempre relacionadas ao sagrado, os xamãs, aqueles que entravam em contato com o mundo metafísico e de lá voltavam com narrativas performáticas, hoje poderiam ser os designers (esse *locus* criativo, simbolizador já foi, por muitos séculos, ocupado quase que exclusivamente por artistas) que criam novas narrativas e as traduzem em formas imagéticas. Os designers evocam questões sobre como as pessoas se relacionam com as coisas e como, em contrapartida, as pessoas se

relacionam entre si através dos objetos. As cidades adquiriram uma configuração diferente, uma dinâmica própria na pós industrialização. Concomitantemente ao advento das novas tecnologias, o modo de se viver nas cidades, suas estruturas sociais, suas culturas, estética, a percepção do tempo, não apenas se alteraram como se difundiram de forma rizomática, de modo que, mesmo as cidades afastadas centros urbanos, perpetuam e se influenciam fortemente pelo patrimônio cultural gerado continuamente nas metrópoles.

As tribos urbanas atuais se organizam em torno de um totem mercadológico. Inúmeros ritos se estruturam continuamente para dar suporte à incansável e frenética máquina de manutenção do mercado consumidor. Ficar por horas numa enorme fila, sujeitando-se às intempéries para poder ser um dos primeiros a adquirir um novo modelo de iPhone ou uma nova bolsa da grife Hermès significa, para muitos, uma espécie de prestígio.

A aliança entre publicidade, marketing e design deu um incrível impulso a esse mercado e obteve grande eficácia no decorrer do século XX no que tange absorver conceitos, arquétipos, tratar de estruturas míticas e criar ficções nas quais as pessoas possam recorrer para sublimar o sistema de trabalho cada vez mais injusto e despreocupado com o indivíduo. As promessas contidas nos aparatos publicitários não se resumiam na obtenção do objeto em si, mas na simbolização que esse objeto recebia. Se vendia conceitos, sonhos, além do próprio objeto.

O Design após a Segunda Grande Guerra foi se estabelecendo e criando novas perspectivas para o mercado. Em menos de meio século a profissão adquiriu renome e passou a ser associada a qualquer ato criativo ou ação que quisesse operar com a intenção de ser bem-feito, inovador, profissional ou tecnológico (Design de sobrancelhas, Design de bolos, Design de pães, Design de unhas, etc.). Aos designers foi agregada a ideia de responsabilidade por "desenhar, projetar" um mundo melhor, mais dinâmico. O crescente e contínuo prestígio da profissão tem inúmeras conexões com a capacidade dos designers em traduzir o manancial simbólico e as subjetivações humanas em desejos e promessas depositando-os e mediando-os em artefatos. E, claro, com a percepção das indústrias do quanto isso pode lhes servir para manutenção e aumento de produtividade.

Exatamente por esse processo paradoxal onde ao mesmo tempo em que participa de uma engrenagem cruel quando apenas necessidades mercadológicas são perseguidas, guiando-se pela pauta de corporações, o Design também incita os sonhos, suaviza o esvaziamento dos mitos (podendo ser um reatualizador mítico) e provoca a irrupção do pensamento simbólico nas pessoas. Assim, o Design se viu confrontado a uma atuação mais responsável no mundo.

Nos anos de 1960 ideias de métodos, projetação e atuação conscientes começaram a aflorar de tal forma que, hoje em dia, conceitos como *Design Thinking*, Eco Design, Design sustentável são amplamente conhecidos e tratados nas inúmeras graduações que surgiram no Brasil. A procura do "bom" design foi iniciada de modo promissor sem, no entanto, se discutir ampla e profundamente o que se entenderia por "bom". Um produto que vende bem seria fruto de um bom design? E se esse produto fosse um novo cigarro? Um novo pesticida de alto grau de toxidade? Questões éticas e morais passaram a fazer parte da agenda nas discussões em torno da profissão, no entanto, são poucas as abordagens que extrapolam a superfície dos temas para adentrarem nas questões basilares e subjetivas em torno do fazer Design. Pensar sobre a matéria na qual os designers trabalham e quais são as suas ferramentas fundamentais pode ser um caminho não muito confortável, uma vez que se adentra na esfera das subjetividades, mas é, provavelmente, nessa sopa primordial simbólica que o Design se assenta em sua camada mais profunda.

Já vimos em seções anteriores que o homem ocidental moderno, motivado pelos ideais racionalistas, se afastou dos processos míticos centralizadores, seus mitos fundamentais. Apesar do incremento no número de fiéis no período que sucedeu as duas grandes guerras, algo havia mudado na maneira em que essa religiosidade se apresentava. Os rituais continuaram acontecendo, mas a percepção racional da encenação os destituiu, em parte, de suas bases míticas. Uma lacuna simbólica se instaurou e, aparentemente, ela foi ocupada pelos mecanismos do mercado consumidor. O artefato, simbolizado, sacralizou-se, servindo de canal para veneração, adoração, idolatria e fetichismo.

Esse caráter simbólico que permeia a intermediação subjetiva com os objetos se apresenta como uma proposta de ritual de celebração, onde sujeitos se aproximam pela capacidade de compra e posse, gosto e uso. Sob essa ótica, as relações de consumo são eventos sociais onde os sujeitos participam de padrões de escolhas estéticas subordinadas às estruturas simbólicas incorporadas aos artefatos. Os indivíduos, através do consumo, se revelam enquanto sujeitos sociais. Desse modo, estabelece-se uma relação de sedução, no que pode ser chamado de "estética da mercadoria"[15]. Haug (1996, p. 27) complementa esse pensamento afirmando que:

> O valor de uso estético prometido pela mercadoria torna-se então instrumento para se obter dinheiro[...]. Nesse contexto, o aspecto sensível torna-se portador de uma função econômica: o sujeito e o objeto da

[15] A palavra "estética" neste contexto é empregada no sentido de qualidade perceptiva, aparência, despertando a atenção e o arrebatamento dos consumidores, provocando desejos e necessidades, objetivando "causar apetites patológicos" (HAUG, 1996, p. 140). Seria algo para além do valor de uso (utilidade que o artefato é capaz de ter quando consumido), para assim, se chegar ao valor de troca.

> fascinação economicamente funcional. Quem domina a manifestação, domina as pessoas fascinadas mediante os sentidos. Desse modo, desde os primórdios do capitalismo, na relação de interesses de troca, a tendência para a tecnocracia da sensualidade situa-se economicamente na subordinação do *valor de uso* ao *valor de troca*. Uma vez que, como desdobramento da produção privada de mercadorias, produz-se essencialmente valores de troca e não 'meios de sobrevivência' essencialmente sociais – meios para a satisfação das necessidades - ; uma vez que as qualidades das mercadorias, que correspondem às necessidades dos futuros consumidores, não passam, portanto, de um meio para se atingir a um fim – a realização do valor de troca – vale que o jovem Marx acentuou com veemência nos Manuscritos Parisienses: 'todo produto é uma isca, com a qual se pretende atrair para junto de si a essência do outro, seu dinheiro', a única coisa importante para o ponto de vista do valor de troca.

Nesse cenário, onde os artefatos estão inseridos numa mecânica de consumo como algo além da posse, onde os atores desse jogo social compartilham sentidos, ritualisticamente, o Design passou a ser largamente associado à ideia de "cosmética", de elaboração apenas da aparência do artefato, à limitação da qualidade perceptiva do objeto. No entanto, o Design se insere como mediador de instâncias complexas e subjetivas, adentrando na esfera do ritual e da projeção de sentimentos míticos residuais, realocando-se entre tênues limites simbólicos.

Baudrillard (2001) afirma que os objetos possuem vida própria, seriam dotados de significados para além de seu valor de uso, detêm autonomia para se mostrar como objeto de desejo. O artefato deixa evidente seu valor de troca num simulacro de promessas, de expectativas emocionais do sujeito.

As escolhas de consumo são orientadas pelo modo ativo e reativo que o sujeito se coloca diante do conteúdo simbólico do artefato. Do mesmo modo que o consumo passa a ser um ritual de celebração, reaparece a figura do herói mítico, transmutado em consumidor que consegue obter os artefatos de tal forma que o possibilita expor, exibir essas aquisições em coerência com sua postura social. Esse é o herói da era do consumo e seguindo o pensamento de Featherstone (1995, p. 123):

> Os novos heróis da cultura de consumo, em vez de adotarem um estilo de vida de maneira irrefletida, perante a tradição ou hábito, transformam o estilo num próprio projeto de vida e manifestam sua individualidade e seu senso de estilo na especificidade do conjunto de bens, roupas, práticas, experiências, aparências e disposições corporais destinados a compor um estilo de vida.

O mercado consumidor afirma-se como meio propício para o desenvolvimento de novas narrativas uma vez que o consumo passa a ser entendido como uma ação ritual, onde representações imagéticas remetem a outros universos ficcionais repletos de significações.

Nos rituais de consumo os desejos são metamorfoseados em demandas e ações reguladas socialmente que se apresentam como um projeto de construção subjetiva, na relação com os artefatos. Esses rituais se baseiam numa esfera mística perdida, são os ritos sem mitos, perfazendo um prazer imediato (na aquisição de artefatos) que precisam de intensos e dinâmicos processos de reatualização, uma vez que não há muitos mitos centrais que lhes dê respostas, um real significado. O resultado é o caráter hedonista contemporâneo nas relações de consumo com a consequente fluidez de identidades. Essas identidades perfazem outra estrutura mítica já desprovida de bases ancestrais, as encenações performáticas de constituição do próprio indivíduo. Lipovestky (2007, p. 102) em sua pesquisa sobre os objetos de luxo na sociedade de consumo afirma que:

> Por toda parte exibem-se as alegrias do consumo, por toda parte ressoam os hinos aos lazeres e às férias, tudo se vende com promessas de felicidade individual. Viver melhor, 'aproveitar a vida', gozar do conforto e das novidades mercantis aparecem como direitos do indivíduo, fins em si, preocupações cotidianas de massa. Espalha-se por toda uma cultura que convida a apreciar os prazeres do instante, a gozar a felicidade aqui e agora, a viver para si mesmo; ela não prescreve mais a renúncia, faz cintilar em letras de neon o novo Evangelho: 'Comprem, gozem, essa é a verdade sem tirar nem pôr.' Essa é a sociedade de consumo, cuja alardeada ambição é liberar o princípio do gozo, desprender o homem de todo um passado de carência, de inibição e ascetismo.

O Design aqui se insere num ponto crucial. Na antiguidade, os mitos e seus ritos serviam para causar no indivíduo a compreensão de si mesmo enquanto ser social, vivenciando essas estruturas simbólicas em grupo. Além disso, esse indivíduo se construía identitariamente diante de sua comunidade, dando-lhe o sentimento de estabilidade, segurança e solidez.

Tanto a publicidade quanto o Design detiveram-se cuidadosamente ao intento de não apenas satisfazer necessidades humanas, mas ampliá-las principalmente através da manipulação de arquétipos do inconsciente coletivo. Sendo esses arquétipos padrões comuns a toda cultura, entendidos também como forma de percepção de mundo, possibilitam a criação de artefatos com objetivos mais precisos e definidos, incrementando o processo de compra. Criando um conjunto de condições de condução da atenção, do desejo, obteve-se um modo de ação operacionalizado funcionalmente e atendendo às expectativas de mercado. Esse viés comercial chegou ao Brasil com a implementação das primeiras unidades de ensino destinadas ao Design. Esse "projeto" estruturante do pensamento em Design foi amplamente difundido e somente apresentou rupturas quando, novamente, se voltou para a característica multi e transdisciplinar que lhe é basilar. Aliando-se a outros saberes (Arquitetura, Artes,

Sociologia, Psicologia, etc.), o Design demonstrou que diante das complexidades contemporâneas, urgia a necessidade de se posicionar como elemento não apenas de inovação mercadológica, mas de questionador da própria estrutura de mercado e, principalmente, à guisa de um trabalho de reflexão crítica do seu novo lugar sociocultural.

Essa realocação do Design foi amplamente impulsionada através da associação cada vez maior da mediação de elementos simbólicos míticos com a expansão dos meios de comunicação que se inserem, por sua vez, numa dinâmica temporal outra, de polissemias e mixagens muitas vezes superficiais.

Uma vez que a produção de artefatos contemporâneos se dá, majoritariamente, na esfera mercadológica, fazendo uso de processos de simbolização, o Design atual se mostra como peça central no processo de obsolescência programada, bem como na desestruturação do "eu" individual, ocasionando uma profusão de encenações cotidianas, performatizações identitárias sem alcançar a estabilidade da psique. Isso porque o indivíduo só estabiliza sua identidade quando se entende e goza seus ritos, em grupo, em torno de significações e diante do olhar do outro.

Os objetos acabam por também performatizar, protagonizando promessas e contribuindo para a produção de identidades voláteis num bem-estar de curto prazo, graças a instabilidade das subjetivações, muitas vezes, impostas aos artefatos. Essas identidades "em projeto", incompletas, tentam se realizar através de desejos delineados e são constantemente seduzidas através do consumo, numa permanente insaciabilidade das necessidades simbólicas individuais, daí o impulso constante por novidades. Quanto ao "novo" Canclini (2008, p. 66) ressalta que:

> O desejo de possuir o 'novo' não atua como algo irracional ou independente da cultura coletiva a que se pertence. Ainda em situações plenamente modernas, o consumo não é algo 'privado', atomizado e passivo [...], mas sim 'eminentemente social, correlativo e ativo', subordinado a um certo controle político das elites. O gosto dos setores hegemônicos tem uma função de 'funil', a partir do qual vão sendo selecionadas as ofertas exteriores e fornecidos modelos político-culturais para administrar as tensões entre o próprio e o alheio.

No processo de idealização de si mesmos, os indivíduos procuram "vender" uma imagem que contribua para sua aceitação e permanência em determinado grupo social. Por isso, ele estabelece relações simbólicas afetivas com os artefatos que possui (ou deseja possuir), tomando para si, algumas das características presentes nos objetos, que ele acredita serem relevantes para essa construção. Como o processo é inteiramente feito de modo individual, resta ao grupo, uma avaliação estética demonstrando que, na realidade, as relações

se dão pelas ações de superfície, ausentes de elos consolidados por um constante ritual em conjunto, relacionado a algo primordial e unificador. É como se a figura mítica do herói que há em alguém quisesse se fazer crível ao grupo apenas através de vestes associadas à figura do herói e não à narrativa ritualística de rememoração da ação que o transmutou em herói.

Isso posto, abra-se espaço para a compreensão do consumo exacerbado assim como o desejo de obtenção de artefatos que não se fazem necessariamente úteis porque exercem imperativos simbólicos sobre determinadas pessoas, transmutando-as também em "coisa". Bauman (2008, p. 20) corrobora essa assertiva afirmando que:

> Na sociedade de consumidores, ninguém pode se tornar sujeito sem primeiro virar mercadoria, e ninguém manter segura sua subjetividade sem reanimar, ressuscitar e recarregar de maneira perpétua as capacidades esperadas e exigidas de uma mercadoria vendável. A 'subjetividade' do 'sujeito', e a maior parte daquilo que essa subjetividade possibilita ao sujeito atingir, concentra-se num esforço sem fim para ela própria se tornar, e permanecer, uma mercadoria vendável. A característica mais proeminente da sociedade de consumidores – ainda que cuidadosamente disfarçada e encoberta – é a *transformação dos consumidores em mercadorias*; ou antes, sua dissolução no mar de mercadorias em que [...] os diferentes significados das coisas, 'e, portanto, as próprias coisas, são vivenciadas como imateriais', aparecendo 'num tom uniformemente monótono e cinzento' – enquanto tudo 'flutua com igual gravidade específica na corrente constante do dinheiro.

O ritual de consumo contemporâneo se apresenta então como uma ação constante de constituição de si que permite performances sociais, revelando a potencialidade inserida em cada artefato. Nessas condições, o Design atua na intermediação simbólica entre indivíduos e artefatos, com base nas significações que esses objetos podem ter, num processo social que resvala entre a criação de identidades e a constante manutenção da provocação pela constituição de novas personas sociais. Ora desenvolvendo, ora causando a dissolução dos processos de construção dos sujeitos, o Design se insere em tênues limites entre comunicação, consumismo e cultura.

O Design atualmente se vale do conjunto de representações culturais que respondem a um acervo de estereótipos com os quais ele se utiliza para provocar processos de subjetividades. Isso ocorre através do acesso ao mundo imaginal comum aos sujeitos de determinados grupos, que estão profundamente enraizados no imaginário da existência coletiva desses sujeitos. Novamente o aporte dos Estudos do imaginário se faz presente através de Maffesoli (2001, p. 75) quando diz que:

> O imaginário é algo que ultrapassa o indivíduo, que impregna o coletivo, ou, ao menos, parte do coletivo [...]. Pode-se falar em 'meu' e 'teu' imaginário, mas quando se examina a situação de quem fala assim, vê-se que o 'seu' imaginário corresponde ao imaginário de um grupo no qual se encontra

> inserido. O imaginário é o estado de espírito de um grupo, de um país, de um Estado-nação, de uma comunidade, etc.

Apesar de todo aporte relacionado à dinâmica do mercado consumidor sob forte influência mítica residual na psique dos indivíduos, não se apregoa aqui o papel condicionador de afetos que o design (e a propaganda) inseridos nesse mercado, pode exercer. Não se propõe aqui a credibilidade da ação sem reflexão sugerida por teorias behavioristas de estímulo-resposta. Isso seria crer num processo de recepção previamente coordenado sem a possibilidade de respostas diferenciadas. Essa visão aproxima-se da ideia do indivíduo desprovido da capacidade interpretativa, que passivamente, acataria estímulos. Essa visão faz parte do conceito funcionalista sobre teorias da comunicação de massa e está longe daquilo ao que este trabalho se propõe a se guiar. Considera-se aqui que o indivíduo seja capaz de reagir às experiências, ressignificando-as. A participação do imaginário nessa ressignificação dos artefatos indica como um processo simbólico conta com a participação ativa do indivíduo e como, através disso, diferentes repertórios e narrativas orientam a forma desse sujeito estar no mundo.

Assim entende-se que o Design exerce determinado poder sobre os indivíduos, mas esse poder não é um imperativo sem que haja algum tipo de acordo, alguma aceitação pelo sujeito, um pacto já discutido na Seção 2 da presente tese.

Atuando em dimensões discursivas, narrativas e subjetivas, os designers precisam compreender como se estruturam essas experiências simbólicas porque elas interferem nos modos de socialização dos indivíduos. Ao desenvolver um artefato icônico, ele pode adquirir um grau de identificação e despertar desejos tão imbrincados através de processos de entrelaçamento simbólicos que desenvolvem sobre si mesmos, características de adoração e fetichismo. São ressignificações que operam também nas brechas provocadas pelos ritos ausentes de mitos centrais. Não deixa de ser uma perspectiva interessante pensar que, em última análise, somos consumidores de símbolos.

Não se quer aqui demonizar o papel e a eficácia dos artefatos projetados para a esfera midiática e para o mercado consumidor. Vale ressaltar que essa associação, desde a Revolução Industrial têm convocado e provocado reações (vide William Morris). A busca por um design menos comprometido com a possibilidade de dissolução do “eu” individual, com processos de manipulação voltados para o mercado consumidor, culminou com novas apresentações de propostas que vão desde métodos de trabalho (como o Design Thinking) às questões associadas a busca do papel social do Design e ao entrelaçamento entre Design e artesanato, chegando a complexidade gerada pela revisão de conceitos quando o Design se debruça,

inclusive, a abandonar, por vezes, sua condição de produção de artefatos produzidos em série e de forma mecânica. Nesse sentido, a caligrafia do monge Paulo Lachenmayer é um desses "artefatos intangíveis", híbridos, que tangenciam e apagam fronteiras condicionantes a um pensar em Design através de conceitos fechados. É um objeto de pesquisa icônico no sentido de entender o Design também como passível de desenvolver soluções intangíveis, vislumbrando artefatos complexos, imagéticos, através das possibilidades de ação desses mesmos objetos.

A caligrafia de Paulo Lachenmayer se insere nos contextos contemporâneos em que o design desafia e contesta os instrumentos de validação de sua própria conceptualização fechada, fundamentada em um ciclo de vida limitado para os artefatos, condicionando à consecução em série e à materialidade dos mesmos atrelada aos ditames do mercado.

4.3. Mundus Imaginalis

O mundo que criamos e habitamos é basicamente, um mundo de imagens. São delas que retiramos nosso arsenal e nossa potência criativa, imaginativa. No entanto, dentre as inúmeras concepções possíveis para "imagem", aqui se emprega o termo com duplo sentido, novamente sincrônico e jamais excludente. Segundo Portugal (2011, p. 2) imagens podem ser "primeiro, todas as coisas com que nos relacionamos principalmente através de seus aspectos estéticos; segundo, a todas as coisas com que nos relacionamos em parte através de dimensões delas que a transcendem". Assim sendo, imagem pode tanto ser um retrato em tinta óleo com o qual nos relacionamos pelos aspectos estéticos que ali identificamos, quanto com as ausências ali representadas "um leão pintado, por exemplo, não está na pintura enquanto leão, apenas enquanto macha de tinta, e, entretanto, é em parte com o leão que nos relacionamos" (PORTUGAL, 2011, p. 2). Assim sendo, artefatos podem ser entendidos, também, como imagens, principalmente numa aproximação fenomenológica onde a percepção é possível através da imaginação, num *mundus imaginalis.*[16]

Assim como Portugal, para a presente pesquisa, dentre várias formas de se vincular às imagens, três, bastante abordadas em diferentes áreas do conhecimento, nos são

[16] A expressão aplicada aqui se refere à transliterada pelo filósofo e teólogo francês Henry Corbin (1903-1978). Para ele, esse mundo seria um "espaço puro", o próprio imaginário, mundo abstrato das ideias, entre o mundo físico e o espiritual. Esse terceiro lugar seria uma realidade num domínio entre duas outras realidades. Assim sendo, nenhum fenômeno seria mais real que outro. Após estudar a cultura oriental, notadamente o Irã, Corbin se deparou com o conceito de *Aalam Almithal* (mundo das analogias ou mundo das imagens) que foi traduzido para o latim como "*mundus imaginalis*".

preferencialmente importantes: a idolatria, o fetichismo e o totemismo. Essas três possíveis vinculações são fruto de conexões entre as pessoas e as dimensões subjetivas estéticas (afetivas, místicas) promovidas nos atos perceptivos de determinados objetos. Ou seja, o objeto não possui, *a priori*, essas características, mas pode, nas complexidades dos atos perceptivos e de doação de sentidos, ser preenchido desses vínculos, possibilitando a atuação de um dado objeto como ídolo, fetiche ou totem dependendo das narrativas que o cercam e o contexto em que estará inserido.

Partindo da constatação que houve uma espécie de alinhamento entre design, publicidade e marketing a partir da Segunda Grande Guerra visando o mercado consumidor, o incremento da utilização de bases míticas, de contextos simbólicos, desenvolveu um imbricado sistema nas dinâmicas contemporâneas de consumo. Nesse campo, o Design adquiriu centralidade, principalmente após os anos de 1960. Os artefatos produzidos (ou imagens percebidas) dentro desse contexto fetichista, idólatra e totêmico, parecem querer sugerir serem outras coisas além de si mesmos, naquilo que Mitchell (2005, p. 194) elabora como “coisas que querem coisas”.

Compreendendo que as três instâncias de vinculação (totemista, idólatra e fetichista) se referem aqui, como a relação entre o fruidor e o artefato/objeto através de dimensões estéticas subjetivas, sustenta-se então que esses artefatos possam ser tratados como imagens. O caso da caligrafia parece ser bastante emblemático uma vez que pode ser percebida através de diferentes contextos perceptivos, ora como imagem, rastro desenhado, inscrito, ora como composição semântica, linguística. Ou, como em Mitchell (2005), seriam “imagens desejantes”. Alertando para a impossibilidade de se conceituar de modo rígido, o autor supra citado relaciona maneiras em que essa potência do querer se manifesta nas imagens: enquanto a imagem totêmica deseja ser sua aliada, sua amiga, possui uma identidade tribal, ligada ao consumo, a imagem idólatra necessita ser venerada, adorada até mesmo exigindo diferentes tipos de sacrifícios, está associada ao universo político, às figuras religiosas, ao passo que a imagem fetichizada precisa da ideia da posse privada, da sedução, ser possuída e contemplada.

A concepção de fetiche atrelada ao objeto sexual não era, originalmente, parte de sua conceituação. Por fetiche os portugueses denominaram o ato de atribuir poderes mágicos aos objetos, notadamente, pelos africanos, durante o período das grandes navegações. Somente com a difusão da Psicanálise é que esse vocábulo é apropriado no sentido de designar a substituição daquilo que se denomina “objeto sexual normal” para a sociedade em que se está inserido, por outro (objeto ou parte do próprio corpo), considerado inadequado para tanto.

Desde então, as relações imagéticas com caráter sexual, passaram a ser comumente associadas ao fetichismo e este, às questões obsessivas. Quanto a isso, Portugal (2011, p. 5) entende que:

> O fetichismo […] é uma relação afetiva de cunho individual. Se fetiche, totem e ídolo são 'imagens vivas', talvez possamos dizer que o fetichismo é o que envolve mais claramente um contato físico com este 'outro', sujeito-objeto. Na relação fetichista, sujeito e objeto se misturam. Nisso, ela se aproxima do totemismo, mas enquanto neste a aproximação é por identificação, no fetichismo é por choque, contato, mescla.

A imagem totêmica se estabelece na relação de identificação fruidor-objeto. A imagem e o indivíduo possuem equivalência, este último transportando suas características para a primeira. Ou seja, deve haver equivalência entre um e outro, uma identificação.

Já em Durkheim, o totem seria algo que designa um clã e que estabeleceria elos, uma ligação entre seus membros. O totem enquanto símbolo para um grupo é um objeto sagrado, mas não o totem, o objeto por si mesmo. É necessário ocorrer uma apropriação simbólica naquilo que foi tratado como "doação de sentidos" na seção 2 da presente tese.

O símbolo como representação coletiva garante ao grupo algum grau de sacralidade ao objeto. Essa linha discursiva aproxima-se, novamente, do pensamento de Eliade (2010) onde, sendo uma "coisa humana" a religião é também, uma "coisa social", econômica e linguística já que não se poderia conceber o homem "para além da vida coletiva".

Já a instância da idolatria seria associada à veneração e já foi, inclusive, institucionalizada pela Igreja Católica como se tratando de iconofilia.

Essas instâncias de associação com imagens, a saber, aqui pleiteadas como Fetichismo, totemismo e idolatria, podem parecer à primeira vista, manifestações de civilizações consideradas como "primitivas" ou "antigas". No entanto, as formas contemporâneas de arrebatamento e apego que artefatos exercem sobre as pessoas, possuem essas mesmas bases afetivas, todas, pertencentes a esfera da simbolização.

No mundo imaginado, nas construções do real, as instâncias que se configuram como hiperfronteiras, instâncias híbridas de cruzamentos interpretativos, costumam ser negligenciadas ou simplesmente arroladas para esferas binárias onde se tenta dissociar suas partes compositivas para supor uma análise compartimentalizada. Curiosamente, a própria simultaneidade das instâncias que compõe o sistema hiperfronteiriço é que se desdobra em uma outra coisa, uma dimensão outra que é a própria natureza de sua complexidade. Assim são as palavras-imagens.

Os trabalhos caligráficos de Paulo Lachenmayer são sempre, sincronicamente, textos e imagens. São lidos e olhados de diferentes modos, mas ambos percebidos como veículos comunicativos. Despertam subjetivações e, estão invariavelmente impregnados dos afetos provocados pela correlação com a esfera religiosa do qual faziam parte em sua construção e inserção. Relembrando que por afeto se propõe aqui indicar como os seres humanos são afetados por algum fenômeno e que esse "objeto" ou "artefato" enquanto simbolizado, amplia-se como imagem a ser percebida. Esse artefato-imagem sugere novas aberturas de fruição através de seus ornamentos, da sugestiva contenção de excessos que permitem ainda uma leitura veloz, da cor da tinta sobre o suporte, das ligaduras entre letras ou suas ausências.

Há muito de magia na capacidade de 26 letras mais sinais de pontuação e diacríticos em tentar abarcar toda a capacidade de poetizar, descrever, transliterar o pensamento humano. Enquanto as imagens podem parecer estar próximas daquilo que referenciam ou descrevem, as imagens de texto, as letras, parecem ser uma hibridização entre o referente e o significado semântico. O alfabeto seria como a capacidade da materialização daquilo que é essencialmente, imaterial (a língua), podendo ser entendido como um artefato cultural já que várias civilizações desenvolveram um tipo de escrita, de abecedário. Calígrafos dão forma concreta a concepções abstratas. Pelo grau de proximidade de temos com elas, as letras nos parecem naturais e transparentes, puros mecanismos de transmissão textual. No entanto, a dupla leitura das letras as remete ao caráter polissêmico das imagens, e as inserem num sistema simbólico pleno de subjetivações. São as letras-imagens, que podem claramente constituir uma outra imagem, ainda maior, quando dispostas num suporte, naquilo que em design se denomina de "mancha gráfica"[17].

Tratando os artefatos como imagens, nos aproximamos da estrutura filosófica da estética kantiana[18] e schopenhaueriana, visto que não se tratará aqui da "coisa em si", mas do fenômeno, através de categorias de representação dessa coisa. Como nos indica Morin (1997, p. 15) "[…] a única realidade de que podemos estar seguros é a representação, quer dizer, a imagem, quer dizer, a não realidade, já que a imagem nos remete para uma realidade desconhecida".

O artefato-letra, a caligrafia, enquanto símbolo imagético assenta e muda valores sociais, estabelece identidades coletivas que não necessariamente refletem apenas as conotações pretendidas propositalmente pelos designers escribas que o produziram, mas

17 Espaço limitado do suporte onde o texto deve ser inserido.

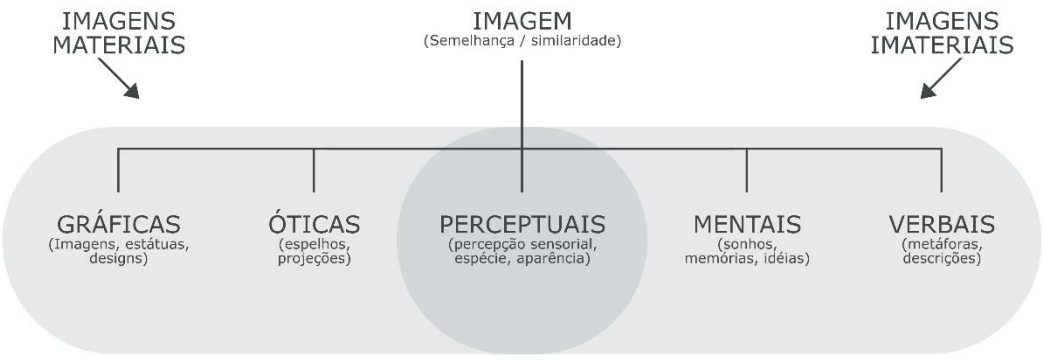
18 Nesse caso, a aproximação com Kant se dá pela acepção do tratamento do vocábulo "estética" onde a experiência estética não é mediada por conceitos, mas pela intuição, pela experiência derivada do contato que, por sua vez, pode gerar o prazer estético.

difundem novos significados imbricados e provocados pelos conteúdos do inconsciente coletivo mítico.

Parte-se aqui da consideração que, na contemporaneidade, vivemos imersos numa cultura pautada pela lógica midiática, onde a circulação de imagens obedece a um imperativo mercadológico, da sociedade de consumo. Esses artefatos-imagens se tornam, concomitantemente, um meio através do qual pode haver, dadas as inúmeras possibilidades e rapidez de divulgação, circulação, uma excessiva simbolização, num descomedimento de visualizações que ora realiza uma hiperbólica significação, ora gera insignificância, justamente pela imoderada presença no campo sociocultural. Esses objetos servem, atualmente, à lógica publicitária onde se convergem o consumo, a estetização e a circulação midiática. Veremos através desse rastreamento, como, mesmo possuindo inúmeras características comuns, a caligrafia de Paulo Lachenmayer não se insere no contexto de imagem para consumo mediático, mas, dentro do sistema de representações do qual faz parte, norteou e serviu de inspiração para os calígrafos e designers gráficos da Bahia.

Mitchell (1987) desenvolve um diagrama onde se propõe indicar as possíveis categorizações daquilo que se costuma chamar de “imagem”, a saber, basicamente, aquilo onde o mundo se faz representar para a humanidade (vide Figura 9). Não há nesse diagrama, a intencionalidade de esgotamento dessas categorizações. Ele, nesta pesquisa, pode servir de parâmetro para auxiliar a compreensão da pluralidade e da polissemia dos artefatos de design enquanto imagem. A caligrafia do irmão Lachenmayer pode, facilmente, estar sincronicamente, em todas as categorias apresentadas, num indicativo de sua pluralidade e de seu posicionamento num espaço investigativo hiperfronteiriço.

Figura 9 - Diagrama conceitual-imagético



Livre representação e tradução da autora do diagrama desenvolvido em Mitchell (1997, p. 10).

Assim como Schopenhauer (2001), entendemos que uma ordenação aparentemente clara e classificatória, (como a de Mitchell) existe apenas para o entendimento, para a representação da coisa e não da própria coisa. Por isso, justamente na interseção do diagrama, temos as imagens perceptuais onde o imaginário e o real se cruzam. A percepção se daria numa confluência entre o olhar já codificado, através da experiência e o conhecimento reflexivo, advindo de regras socioculturais. As imagens percebidas sensorialmente precisam ser decifradas por nós mesmos e o mundo perceptível é um mundo de representação. Fazemos assim, continuamente, uma espécie de arqueologia dos regimes de visualidade.

Nessa busca incessante ao passado para situarmos e compreendermos as instâncias de poder e categorias relacionadas às imagens, chega-se ao valor intrínseco da escrita milenar religiosa, sua capacidade de provocar uma espécie de idolatria através da raridade de seus exemplares, do trabalho artesanal, cada vez mais raro associado à sacralidade e aos resíduos míticos a ela associados. Isso parece distanciar a caligrafia de Paulo Lachenmayer das produções caligráficas contemporâneas, estas últimas, longe do ambiente relacionado ao universo sagrado e (aparentemente) das instâncias míticas. No entanto, como visto na seção 3.3., essa seria uma abordagem apressada e poderia conduzir a graves erros de interpretação.

> Sem dúvida, parecerá estranho caracterizarmos as atitudes ocidentais frente as ‘imagens naturais’ como idólatras, já que estes objetos não parecem ser o centro de nenhuma reverência ou adoração particular. Ao contrário, elas parecem ser eminentemente descartáveis e triviais […]. O cenário próprio para a idolatria, a nosso ver, é o de um bando de selvagens pelados, inclinando-se frente a um obsceno monolito de pedra. Entretanto, não poderíamos começar a suspeitar que esse cenário é nossa projeção etnocêntrica, uma fantasia elaborada para resguardar a convicção de que *nossas* imagens não têm qualquer mancha de superstição, fantasia ou comportamento compulsivo? (MITCHELL, 1987, p. 91. Tradução minha)[19].

A experimentação estética, frequentemente, indicará experiências de percepção ligadas ao aparato mítico, arquetípico, mágico e à finitude nietzschiana trágica da vida, um retroalimentando o outro. Em Nietzsche a vida se justifica apenas esteticamente, porque, para ele, o entendimento trágico, a limitação temporal da vida é exatamente a base condicionadora para o entendimento de que a vida é carente de sentidos, e assim, as imagens mitológicas seriam um mecanismo de ratificar e resistir a nossa própria existência. A associação entre

---

19 Do original: it will no doubt seem a bit odd to caracterize the western attitude toward “natural images” as idolatrous, since these objects do not seem to be the center of any particular reverence, adoration or worship. On the contrary, they seem to be eminently disposable and trivial […]. The proper scenario for idolatry, in our view, is a bunch of naked savages bowing and scraping before an obscene stone monolith. But suppose we began to suspect that this scenario was our own ethnocentric projection, a fantasy devised to secure a conviction that our images are free from any taint of superstition, fantasy, or compulsive behavior?

produção imagética e a dualidade vida e morte, perpassa longos períodos históricos e diferentes correntes de pensadores. Para Morin (2000, p. 95):

> […] tudo nos indica que o *homo sapiens* é atingido pela morte como por uma catástrofe irremediável, que vai trazer consigo uma ansiedade específica, a angústia ou horror da morte, que a presença da morte passar a ser um problema vivo, isto é, que trabalha a sua vida. Tudo nos indica igualmente que esse homem não só recusa essa morte, mas que a rejeita, transpõe e resolve, no mito e na magia.

Seguindo o pensamento de Morin, magia, mito e imagem são tessituras entrelaçadas, possuem suas próprias ligações por serem práticas de conexões imaginárias com o mundo. Desta forma, os três se entendem como "fenômenos fundamentais, ligados ao aparecimento do homem imaginário" (MORIN, 2000, p. 100-101).

Apesar das profundas alterações socioculturais advindas do racionalismo e do insistente condicionamento do homem contemporâneo em sujeitar as culturas ancestrais ao estágio de "primitivos", tratando-as como etapa já superada, percebe-se que, a todo momento, irrompe-se inconscientemente, atitudes mágicas nos atos perceptivos imagéticos. A dimensão mágica, imaginária, não foi erradicada, ela passou por processos de transfiguração porque é, elemento profundo nas ações humanas ligadas às representações.

Entende-se, na presente pesquisa, que para uma determinada imagem seja percebida e apreendida, se faz necessário além do aparato sensível humano (estímulos nervosos, decodificação cerebral etc.), um prévio aprendizado baseado no que nossas experiências acumularam e interpretaram aliado a um "poço" semântico ancestral, coletivo, que Jung denominou de inconsciente coletivo. Ou seja, precisamos de um regime de visualidades, numa imbricada fusão de caráter estético com outros afetivos. Esses regimes de visualidades estão associados à sociedade em que vivemos, às suas próprias construções de realidade. Na contemporaneidade, esses regimes estão amplamente associados às dinâmicas do consumo de imagens, dentro do processo de comunicação onde os sujeitos são observadores, fruidores, espectadores. Daí esse "mundo imaginal" possuir em diferentes épocas, diferentes representações daquilo que se institui como realidade visível. Porque cada época possui seu próprio regime de visualidades e, justamente por isso, pessoas de diferentes regimes reagem de modo diverso às outras realidades representadas.

Uma das grandes questões das imagens contemporâneas que são amplamente divulgadas, propagadas pelas novas tecnologias da informação é que elas interagem no sentido de serem produzidas para seduzir e causar no fruidor a promessa de uma outra realidade plausível, que, no entanto, se mostra tecnicamente artificial e fraudulenta na prática.

Essas novas mídias tiveram seus precedentes técnicos, notadamente os desenvolvidos a partir do aparato do desenvolvimento óptico, como panoramas[20], taumatrópio[21], dioramas[22], fotografia, cinema e televisão, apenas para citar alguns.

Dessa forma, nota-se que os regimes simbólicos se alteram num processo com inúmeros precedentes que provocam outras mudanças, mobilizações do olhar. Todos os mecanismos de produção, reprodução e divulgação de imagens, ao se difundirem, se inserem na esfera do entretenimento. Daí o imbricamento entre aquilo que intelectualmente é produzido e os modos de ver, que vão, por sua vez, reestruturar novos regimes de visualidade.

Percebe-se aquilo que Flusser (2007) afirma do design como um modo de falseamento, a capacidade de ludibriar, através da observação de como, em distintos regimes de visualidade, se dá a provocação do "engano", em seus aspectos físicos, ludibriando o aparato perceptivo humano. No atual regime, com os artefatos, imagens publicitárias, almeja-se o falseamento da realidade vivenciada através do sonho, de realizações, de inserção social e construções de identidades através da posse, do consumo e da exposição do artefato. Ou seja, não se trata "apenas" de enganar o olhar, mas da própria construção mental, simbólica do observador.

Já vimos que inúmeras mudanças finisseculares promoveram o aparecimento e o estabelecimento do artefato produzido para ser consumido num contexto de prática mercantil, se alastrando e permeando as esferas da vida cotidiana, estetizando o artefato-imagem em mercadoria. A isso, iniciou-se então uma nova maneira de se relacionar com as imagens, fazendo abertura para novas modalidades de produção de imagens que antes não seriam consideradas artísticas e as alocá-las na esfera da arte. Casa, móveis, joias, cartazes, eletroeletrônicos se convergiram para o tênue limite disciplinar através da polissemia que deles emergia. Paradigmático parece ser o impacto causado pela produção de cartazes publicitários inseridos na nova lógica de visualidades aliando informação à arte, à espetacularização da notícia, do evento, estetizando o cotidiano citadino[23].

Com o declínio da nobreza, decaiu a estética que valorizava as tradições. A "nova visualidade" que se instaurava no final do século XIX, início do século XX se baseava na

---

20 Panorama: Espetáculo comum e bastante divulgado no século XIX onde pinturas gigantes eram exibidas em locais especialmente projetados para isso. Muitas vezes a imagem era disposta de forma circular, mantendo o observador numa plataforma central.

21 Dispositivo óptico que funciona rotacionando um objeto com duas faces combinando duas imagens (cada uma disposta em uma face), através do movimento.

22 Diorama: Dispositivos utilizados em apresentações de grandes pinturas com técnicas de jogos de luz em telas com características especiais (como serem curvas) construídas com diferentes materiais.

23 São muitos os artistas do final do século XIX e início do século XX que podem exemplificar essa afirmação como Alphonse Mucha, Théophile Steinlein e Henri Toulouse-Lautrec.

vivência burguesa das cidades com seu ávido desejo de consumo, a atração continuadamente estimulada pelo novo e pelo prazer de eventos em locais públicos. As imagens, enquanto elemento impregnado de simbolismo, são interpretadas de modo variável por distintos grupos sociais, obtendo assim, nesses diferentes grupos, diferentes atribuições de sentido.

No âmbito do mercado de consumo, a imagem do objeto e a aparência propriamente dele passa a ter mais importância do que o objeto em si. O Design torna explícita a matéria, ou seja, a torna perceptível, manifestando-se como fenômeno inserido na cultura. A matéria, em Design, é a maneira como as formas se apresentam, aparecem (FLUSSER, 2007, p. 28). Entende-se então o termo "matéria" como algo sem forma predeterminada, definindo um conteúdo latente. Entretanto, a forma seria a representação desse conteúdo manifestado. O Design seria, segundo Flusser (2007, p. 28), um meio de outorgar forma à matéria; "[...] de fazê-la (a matéria) aparecer como aparece, e não de outro modo.". Desta feita, o Design, em sua *práxis*, está intimamente associado à ideia de representações geradoras de sentido, através de imagens, seus resultados perceptíveis. Assim, a forma é entendida como linguagem. E a gramática básica dessa linguagem é o universo subjetivo mítico-religioso.

A compreensão da esfera mítica e religiosa visa tanto o entendimento do poder da ação manifestada através das ações performativas num ato caligráfico, por exemplo, executado pelo irmão Paulo Lachenmayer, quanto pela força exercida através dos artefatos no mercado "laico" consumidor. Aqui o consumo foi entendido como um fenômeno e se aproximou da "lógica" que rege o mundo mítico-religioso onde, os objetos ao invés de religarem os sujeitos aos deuses, conectariam esses mesmos sujeitos aos bens de consumo, que assim, se tornariam "sagrados" através de suas narrativas estéticas e apelos publicitários. As promessas não cumpridas através da aquisição do objeto, fazem com que a sociedade ocidental se dedique a uma produção excessiva de artefatos simbolizados, originando um motor contínuo de necessidade provocada no plano simbólico, seu não pleno atendimento e a nova produção de artefatos que manterão ou originarão novas necessidades.

Há de se perscrutar como o Design contemporâneo se propõe a atuar diante dessa percepção, ou seja, como o Deus Hefestos, o ferreiro tecnicista que obedece aos ditames necessários para a confecção do arsenal bélico dos deuses, ou como Hermes, o deus mensageiro, responsável da comunicação entre os deuses e os homens. Por qual mito vivem os Designers? Qual o *Zeitgeist* (paradigma) de nossa época, o Design está forjando? São perguntas que, suscitam mais do que respostas, novas perguntas abrindo perspectivas de se afrouxar os nós históricos que, por muito tempo, ataram o fazer Design à conceitos fechados, relacionados a processos de industrialização, em série, regidos pela sociedade de consumo.

Quando nos aproximamos de um artefato complexo, de difícil conceituação através dos moldes clássicos, como a caligrafia do irmão Paulo Lachenmayer, percebe-se que outras abordagens, alternativas, são necessárias. É o lugar do sensível, do sagrado, da sensibilidade mítica que então se estabelece. Porque o Design que procuramos entender é o entendimento do que procuramos em nós mesmos.

A palavra visual:
O tipo aprisionado
5

5. A Palavra Visual. O tipo aprisionado

O leitor já alfabetizado e com experiência de leitura, lê com fixação de olhar intermitente e não linearmente, letra por letra, palavra por palavra. Cada fixação de olhar, chamada de sacada, se altera em cerca de 0.2 a 0.4 segundos, de modo que cada linha de texto seja lida em diversas sacadas, em movimentos para frente e para trás (cerca de 15% das sacadas são de movimentos da direita para a esquerda). De modo geral, cada sacada abarca entre cinco a dez letras, ou seja, também em média, uma ou duas palavras. Essa decodificação não é totalizadora. A cada dez letras, apenas cerca de três ou quatro são literalmente compreendidas com precisão, enquanto as outras são deduzidas dentro do contexto da leitura. Stivani, L.; Scheue, C. (2007) complementam afirmando que palavras que ficam armazenadas na memória visual do leitor são lidas com mais rapidez do que palavras desconhecidas.

Isso nos leva a compreender que o processo de decodificação textual, passa por uma dupla leitura sincrônica. Tanto decodificamos o significado sintático, quanto imagético das letras, das palavras. Isso também nos coloca diante da questão da legibilidade e da leiturabilidade. Enquanto legibilidade diz respeito à capacidade de distinção de uma letra em relação à outra, leiturabilidade é a qualidade de conforto visual, à facilidade com que nossos olhos apreendem a mensagem, à capacidade de ler um texto através de palavras, letras.

Ao desenvolver uma tipografia visando corpo de texto (tipografia para textos longos, corridos, como em livros, por exemplo), o tipógrafo se dedica exaustivamente a maximizar a capacidade de leiturabilidade e de legibilidade de sua fonte. No entanto, em casos especiais e propositais, essa busca pode ser flexibilizada. Especificamente no caso da caligrafia de Paulo Lanchenmayer escolhida para dar origem à Beneditina, trata-se de um desenho original de letra que possuía aplicação limitada[1] e, por isso, seu desenho permitiu maiores liberdades e mixagens (tanto no momento da caligrafia quanto na construção digital da fonte). O limite tênue entre experimentação e manutenção da boa capacidade de leitura foi plenamente conseguido pelo mestre beneditino e esse também foi o desafio na sua transliteração para o meio digital.

Por tudo anteriormente dito na presente tese, parece imprudente julgar uma fonte como sendo boa ou ruim já que ela pode ter sido desenvolvida para determinado fim, visando determinado público, possuindo determinadas limitações ou indicações. Nem toda fonte almeja perenidade e atemporalidade e o grau de velocidade de leitura ou de legibilidade também está relacionada ao grau de familiarização do desenho da letra pelo leitor.

[1] Em tipografia, esse tipo de projeto tipográfico se chama “fonte *display*”.

Compreende-se que, de fato, independentemente de sua legibilidade, qualidades técnicas e leiturabilidade, as fontes desencadeiam sensações através de suas formas, sendo, então, um meio e uma mensagem comprometidos com determinado universo simbólico cultural, do mesmo universo que advém o desenho individual do abecedário.

As 26 letras integrantes do atual alfabeto latino compõem o sistema de escrita mais amplamente utilizado no mundo. E de tão naturalizado, esquecemos o longo processo de desenvolvimento e variações de fonemas, desenhos, influências e construções até chegar no contexto atual.

Inúmeros autores apontam a necessidade de contabilização e negócios como sendo o impulsionador primordial que culminou com o desenvolvimento de registros escritos, com uma linguagem visual. (MEGGS, 2009, p. 21).

Importante ressaltar que a escrita é uma tecnologia de comunicação. É o registro de marcas (sinais, símbolos) em um suporte e pode ser dividida em: ideográfica (e suas derivações) e grafema (onde escritas representam sons ou grupos de sons perceptíveis, como a alfabética). Dessa maneira, o abecedário ou alfabeto constitui-se numa forma de inscrição segmental com grafemas que representam a unidade fundamental de um sistema de escrita, ou seja, letras, sinais diacríticos e sinais distintivos. Já os sinais diacríticos são os sinais gráficos utilizados para distinguir modulações fonéticas e de pronúncia das palavras.

Foi apenas no século XVII com tratados de paleografia que a pesquisa sobre a escrita realmente ganhou impulso. Entretanto, até os dias atuais, os estudos em Design quase inteiramente se restringem às configurações externas (estéticas) das letras associando-as exclusivamente às ferramentas utilizadas. Muito se subestimou a influência da cultura, da subjetividade e da sensibilidade dos escribas, dos calígrafos. As dimensões técnicas dos escritos já foram devidamente exploradas e é através de algumas delas que esta tese estruturará a etapa construtiva e histórica da caligrafia do beneditino Paulo Lachenmayer. No entanto, se pleiteia aqui, também, a dimensão imaginal, sensível do desenho dessas letras. Assim, se redescobre o próprio criador, presente em sua obra. Sobre isso, o tipógrafo Ladislas Mandel (1921-2006) aponta que:

> As diferentes formas dos alfabetos representam conotações gráficas que sempre deixam transparecer a presença humana. De fato, em seus traços, podemos observar a sensibilidade, as tomadas de consciência, as escolhas culturais, as tensões e as contradições que podem animar e tornar agradável ou penosa a existência neste mundo. (MANDEL, 2006, p.14).

Sem a intenção de se inventariar cronologicamente a escrita, esta tese se ancora, no entanto, em marcas fundamentais constitutivas da dogmática forma do alfabeto latino, ao

tempo que traça, em paralelo, importantes influências que determinam alterações e/ou aquisições.

Atualmente o argumento mais aceito não é o de acatar uma linearidade ou uma necessária evolução das escritas em etapas comuns a todas as civilizações, mas que as necessidades ditadas principalmente por questões econômicas, impulsionaram o desenvolvimento da escrita em diferentes localidades se guiando através do sistema alfabético. Pode-se observar, no entanto, uma grave negligência quanto à responsabilidade da estrutura imaginal, dos aspectos míticos e ritualísticos que permeiam as culturas e que, influenciando todo escopo produtivo, também mereceriam ser investigadas nos processos de escrita. Quanto a isso, Mandel (2006, p. 49) reitera que:

> Como quaisquer outras criações do intelecto, e ainda mais pela ausência de qualquer figuração canônica, as formas escriturais abstratas, como surgidas das profundezas de um subconsciente coletivo, refletem a face das diferentes culturas e psicologias dos povos.

Foram muitos os sistemas de representação que precederam àquilo que classificamos como escrita[2] e esta, imediatamente tornou-se reflexo e consequência da cultura e da subjetividade de um povo. Tão claro isso é, que um dos recursos mais eficazes para subjugação e descaracterização de uma sociedade é a tática de conquistadores de proibir a língua e a escrita ou impor sua própria escrita para os dominados, lhes tirando a identidade. Isso porque, atemporalmente falando, entende-se aqui a escrita como algo que se projetou (e continua projetado) através do arcabouço material e da base mítica e espiritual do interior de cada cultura.

Existem outras interpretações sobre as origens da escrita, onde a necessidade de registro de transações econômicas e a contabilidade não se revelam como as motivações primárias e estas interessam, em particular, a esta tese. No contexto dessas interpretações, inicialmente, os homens aprenderam a "ler" os sinais da natureza. Posteriormente, sacralizaram ou abrigavam objetos e lugares que representavam espíritos, manifestações teístas. Esses lugares eram indicados através de sinais gráficos que, para serem compreendidos, deveriam ser comunicados a todo grupo e perpetuados através de ritos. Esses primeiros sinais gráficos possuíam caráter mágico, sagrado e logo derivaram outros com indicações práticas para localizações, perigo ou alerta, passagem temporal e contabilização. Inúmeros indicativos mnemônicos representavam quantidades e eventos como os quipos (nós

---

[2] "Como meio de representação, a escrita é uma codificação sistemática de sinais gráficos que permite registrar com grande precisão a linguagem falada por meio de sinais visuais regularmente dispostos; óbvia exceção a esta regra é a moderna escrita Braille, cujos sinais são táteis." Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Escrita> Acesso em: 16 jun. 2017.

em cordas utilizados pelos Incas) ou as wampuns (cintos de conchas desenvolvidos por ameríndios norte-americanos). Esses sinais permanecem em nossa cultura como nas japamalas, terços e rosários, por exemplo. Quanto a isso, complementa Mandel (2006, p. 26):

> [...]. Entretanto, se os sinais e símbolos de prevenção e de instrução de comportamento social evoluíram muito desde a pré-história — ver toda a sinalização urbana e viária, todo simbolismo publicitário e outros —, os de caráter mágico e sobrenatural continuaram a ser utilizados com notável continuidade. Nós os observamos tanto nos ritos e práticas fetichistas das religiões e das superstições — sejam no sinal da cruz ou nos chifres do diabo — quanto nas tatuagens ou nos talismãs protetores entre os videntes, curandeiras, feiticeiras, exorcistas e adivinhos de todas as espécies.

A herança mágica embutida na natureza da escrita, permanece. Ainda hoje, na contemporaneidade, retiramos nomes para apagar a existência de alguém e demarcamos locais públicos com nomes de pessoas que desejamos perpetuar. Frases adivinhatórias, mantras, maldições, poesias, continuam sendo escritas em diários, tatuados e inscritos em camisetas, nos instituindo como sujeitos, compondo narrativas. Registrar pensamentos, congelando-os, perenizando-os, se constituiu historicamente como uma ação associada ao sobrenatural. Essa "magia" percebida no ato da escrita levou inúmeros povos a acreditarem que suas origens eram, de fato, não-humanas, mas advindas dos deuses associados à escrita (Na Babilônia, Nebo; no Egito, Isis ou Thot; entre os romanos, Mercúrio; para os gregos, Hermes).

Na Mesopotâmia, onde os registros mais antigos ocidentais foram encontrados, essas inscrições eram feitas através de pictogramas cunhados sobre tabuletas de argila com "leitura" iniciada no canto superior direito (Figura 10). A pictografia dificilmente traduz literalmente ideias ou pensamentos abstratos e é considerada uma narrativa sem palavras que, dentro do rito, tinha suas lacunas preenchidas de modo variável nas contações que se realizavam através da oralidade. Exatamente por isso essas narrativas, sendo passadas através de gerações, apresentavam características distintas, alterações dentro da estrutura básica sem, no entanto, alterar o sentido principal.

Inscrições datadas de 5 a 4 mil anos AEC[3], são de difícil classificação. Muitas se mostram como sistema de símbolos em fase de transição, sem necessariamente compor um sistema de escrita propriamente dito. Essas proto-escrituras, através de ideografias e sinais mnemônicos, registravam e podiam revelar pequenas histórias para aqueles que fizessem parte do grupo social no qual foram convencionalizados (Figura 11).

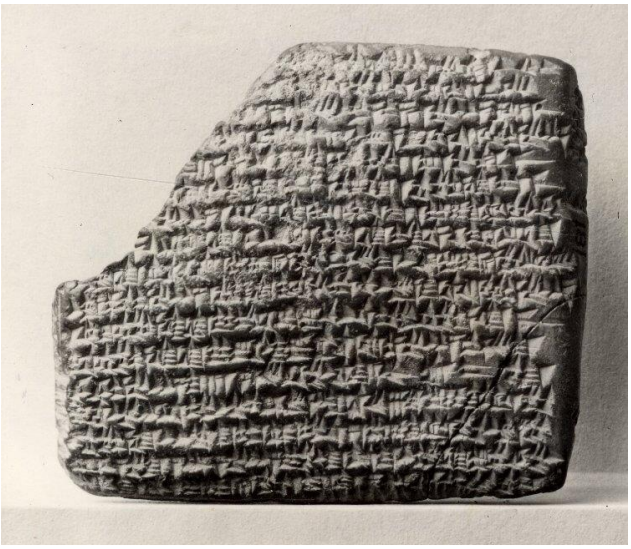
---

[3] A presente pesquisa adota as siglas AEC para "Antes da Era Comum" e EC para "Era comum" nas indicações de período temporal a partir do primeiro ano do calendário gregoriano.

Figura 10 – Escrita cuneiforme. Detalhe.

Fonte: Instituto Oriental da Universidade de Chicago, USA
(https://oi.uchicago.edu/collections/tablet-collection-and-tablet-room).

Figura 11 – Escrita cuneiforme.



Fonte: Museu Britânico
(http://www.britishmuseum.org/research/collection_online/collection_object_details/collection_image_gallery.aspx?partid=1&assetid=849518001&objectid=796652).

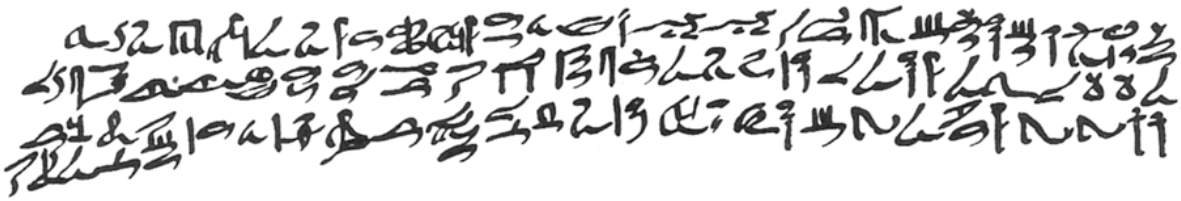
Por volta de 2800 AEC os registros mesopotâmicos sofreram uma importante alteração e essas inscrições passaram a ser cunhadas da esquerda para a direita e de cima para baixo. Não há explicação uníssona sobre esse evento e ele não ocorre em todas os sistemas de escrita. Aparentemente essa reestruturação no sentido da leitura parece acompanhar a linearidade do pensamento humano através da percepção da passagem cronológica do tempo em algumas culturas, principalmente naquelas onde as narrativas míticas obedecem mais às cronologias lineares ou cíclicas (quando o tempo mítico corresponde, em algum grau, ao tempo racionalizado). Sendo a escrita um processo simbólico de expressão da comunicação, ela acompanha os processos de simbolização e o imaginário de sua cultura.

As ferramentas utilizadas também sofreram modificações o que acarretou na sintetização de muitos desenhos originais, culminando com a uniformização da escrita Cuneiforme, através do processo de abstração de sinais. Como aponta Frutiger (1999, p. 96), isso demonstra como a escrita se desenvolve aliando o material utilizado por uma determinada cultura aos processos de reflexão cultural. Diferentes culturas em diferentes momentos históricos desenvolveram escritas pictográficas, mas poucas se debruçaram na tentativa de representar, na escrita, os sons da fala. Essas, desenvolveram os fonogramas.

Algumas culturas utilizavam sistemas híbridos porque, de fato, como já foi dito, não se trata de um processo evolutivo. Os egípcios utilizavam a escrita hieróglifa que dispunha letras, sílabas e palavras ora escritas na vertical, ora na horizontal. Por isso, segundo Meggs (2009, p. 29), o escriba tinha "quatro escolhas: da esquerda para a direita, horizontalmente; da esquerda para a direita em colunas; da direita para a esquerda, horizontalmente e da direita para a esquerda em colunas.". Principalmente reservada aos sacerdotes, a escrita egípcia já por volta de 1500 AEC era mais cursiva, de traços mais simples dada a fluidez e possibilidade de velocidade permitida pela utilização do papiro como suporte, acompanhado de pincéis feitos de junco. Nesse período já se pode identificar um estilo caligráfico, a escrita Hierática[4] (Figura 12). Já entre os comerciantes, homens de negócio, onde a velocidade era ainda mais imprescindível, outro estilo se desenvolveu e em aproximadamente 400 AEC se podia reconhecer um traço ainda mais abstrato, o Demótico[5] (Figura 13). A influência e durabilidade da escrita egípcia a fez inspirar inúmeras outras até chegar no alfabeto latino.

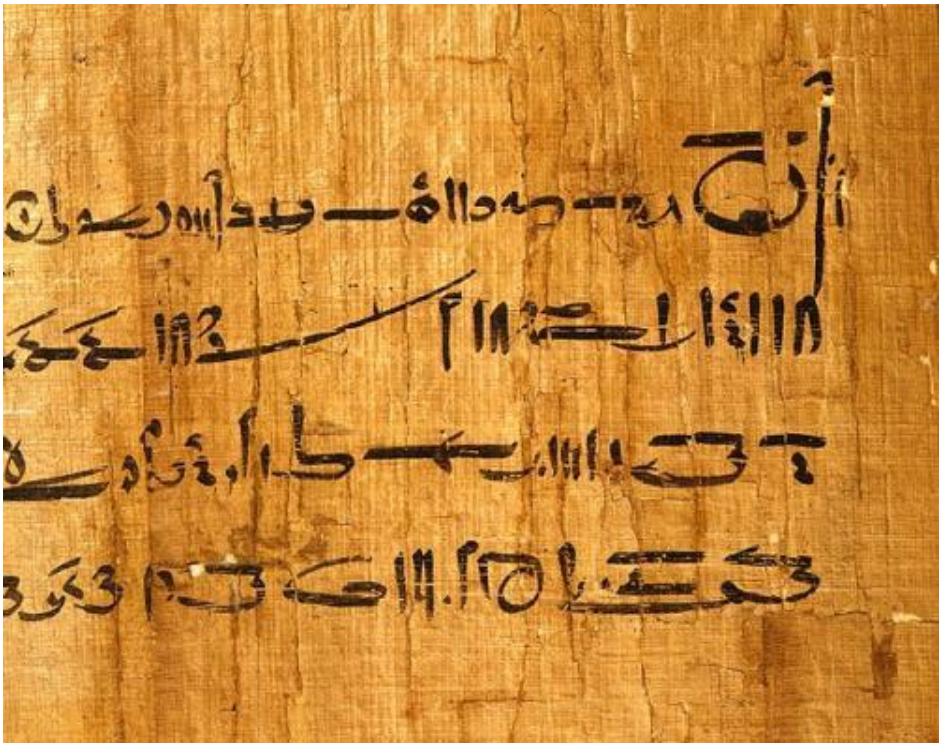
[4] Do grego "seck shat": sacerdotal.
[5] Do grego "gramata hiératiká": popular

Figura 12 – Escrita Hierática.



Fonte: I Love Typography (http://ilovetypography.com/2010/08/07/where-does-the-alphabet-come-from/).

Figura 13 – Escrita Demótica.



Fonte: Universidade de Chicago
(https://www.uchicago.edu/features/demotic_dictionary/).

Foram os fenícios que, aparentemente influenciados pelo hieróglifo, pela escrita cuneiforme e pelos pictogramas cretenses, desenvolveram por volta de 1500 AEC um sistema de escrita abstrata com 22 caracteres baseados em sinais que simbolizavam não desenhos, mas sons, os representando em unidades mínimas fonéticas (Figura 14). Pelo pequeno número de

caracteres e pela capacidade de registrar fisicamente inúmeras línguas, os comerciantes fenícios difundiram rapidamente seu sistema de escrita até ser adotado pelos gregos, “fixando definitivamente assim as relações entre a palavra falada e sua figuração gráfica.” (MANDEL, 2006, p. 47)

Esse sistema alfabético se adaptou às particularidades de diversas línguas, refletindo a psique e a cultura dos povos que o absorvia.

Figura 14 – Escrita Fenícia (leitura da direita para a esquerda).

Fonte: Designing with type (http://www.designingwithtype.com/5/origins.php?whatImage=2)

Os gregos substituíram alguns sinais do alfabeto fenício consonantal por vogais, assim como alteraram e rotacionaram alguns desses caracteres através do referencial geométrico grego, adquirindo padronização e ritmo (Figura 15). Uma variante do alfabeto grego foi absorvida pelos Etruscos, povo que viveu na Península Itálica, aproximadamente onde hoje é a região da Toscana. A escrita etrusca foi utilizada até o século I EC.

Dissociadas das semelhanças icônicas, as letras tiveram seus desenhos libertos e o gesto, a performance escritural pôde adquirir valor de linguagem visual com expressão

independente. Dessa forma, a escrita passou a traduzir visualmente o pensamento humano, o formulando em palavras.

Figura 15 – Alfabeto Grego antigo.

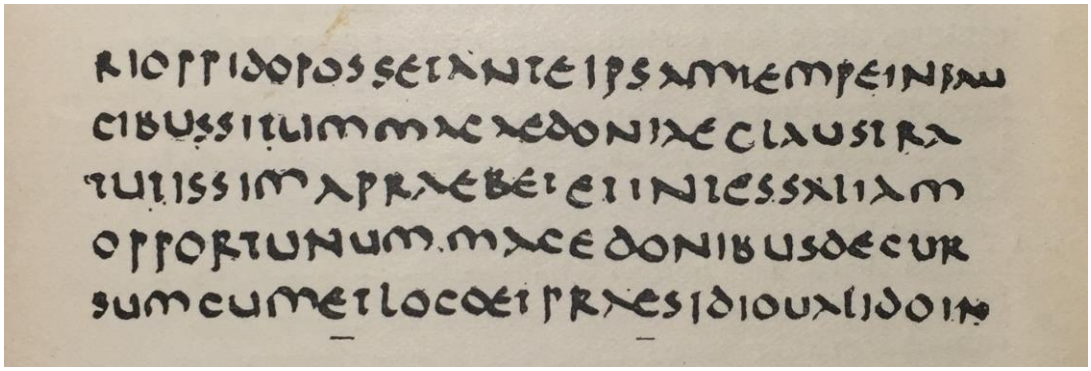
Fonte: Designing with type (http://www.designingwithtype.com/5/origins.php?whatImage=5).

Coube aos romanos o desenvolvimento visual da escrita que possibilitou memorização mais rápida e mudanças de ritmo na leitura através da alteridade de hastes ora mais largas, ora mais estreitas, assim como a introdução normatizada do espaço entre palavras. Isso permitiu que a distância da leitura em monumentos, as dimensões e as formas das letras provocassem uma identidade gráfica particular aos vocábulos, o que determinou a fase de passagem da decifração letra a letra para a fase de leitura propriamente dita.

A letra capitular romana adaptada ao gestual rápido dos calígrafos e influenciada por textos em grego originou a escrita semi-uncial (também conhecida como "minúsculas primitivas"). Por volta do século II AEC, com a constante utilização do alfabeto em manuscritos, se fixou o abecedário latino de 23 letras[6] e se desenvolveu uma versão arredondada, a escrita Uncial (Figura 16).

[6] A, B, C, D, E, F, G, H, I, K, L, M, N, O, P, Q, R, S T, V, X, Y, Z (sendo que a letra V respondia tanto ao som vocálico "u", quanto "v" assim como o I representava as vocalizações "i" e "j". Posteriormente essas letras foram introduzidas, no período do Renascimento.

Figura 16 – Escrita Uncial.



Fonte:Dartmouth Ancient Books Lab
(http://sites.dartmouth.edu/ancientbooks/files/2016/05/IMG_6010.jpg)

As maiúsculas atuais são bastante similares às capitulares romanas. Pouco ou quase nada de seu desenho básico foi modificado. Isso porque ela é utilizada para os mesmos fins solenes, cerimoniais ou monumentais que na antiguidade. Já a escrita usual, atravessou diversas adaptações e alterações para as minúsculas chegarem até o desenho contemporâneo. Esse único modelo de escrita teve que se adaptar a inúmeras funções distintas de publicações textuais. Quanto mais a alfabetização se democratizava, mais velocidade era exigida dos escribas e copistas. Sobre isso Mandel (2006, p. 77) afirma que:

> A maior rapidez da escrita provocou igualmente a simplificação das formas, dos atalhos onde a mão retém somente o essencial: sempre respeitando a ordem irreversível do traçado de cada letra. A necessidade de uma escrita mais rápida reduz a amplitude do gesto, a escrita fica menor. Reduzindo o número de deslocamentos dos olhos, a leitura torna-se menos cansativa e igualmente mais rápida. Em decorrência, haverá mais signos numa página, o que tem um efeito prático e econômico.

Entretanto, formas mais simples não são necessariamente mais legíveis. As letras precisam ter características claras de diferenciação entre si, ou seja, legibilidade. Dessa forma, é necessário que o calígrafo ou escriba, crie um tipo de silhueta própria para cada palavra que, por sua vez, será completada pela sua imagem interior, num jogo de positivo-negativo, facilitando a apreensão da palavra pelo leitor como um ideofonograma (imagem que inspira associações fonéticas).

Mandel (2006, p. 79) também ressalta que a nossa escrita não é completamente fonética como muito se propaga. A leitura para uma pessoa já alfabetizada se dá através do agrupamento de letras em palavras, em unidades ideo-fono-gráficas.

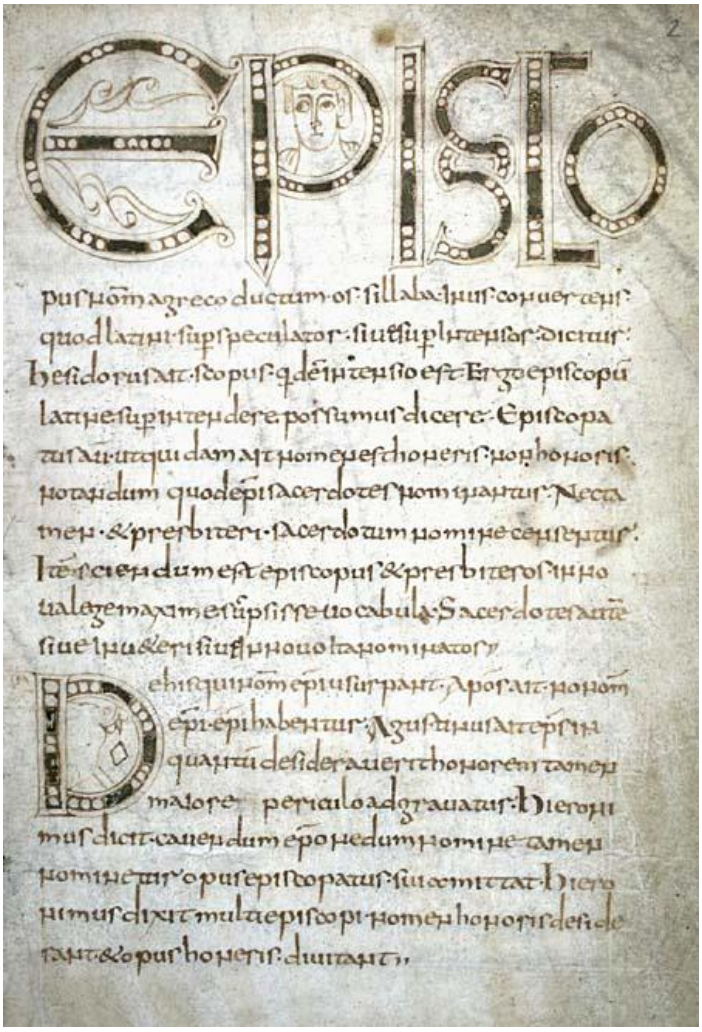
Os romanos chegaram a empregar alguns sinais diacríticos e iniciaram recursos de pontuação que só viriam ser normatizados por Aldus Manutius (1452-1550)[7]. No entanto, as primeiras formas de pontuação foram desenvolvidas aparentemente pelo escritor grego Aristófanes (448-385 AEC), permanecendo, contudo, como manifestação pontual e não standartizada. Os sinais de pontuação serão normatizados, paulatinamente, através das tecnologias de impressão depois do desenvolvimento dos tipos móveis por Gutenberg (por volta de 1439).

Paralelamente à letra uncial, as escritas nacionais de chancelaria desenvolviam um estilo cursivo legível que influenciou o aparecimento e desenvolvimento da pré-carolíngia. A carolíngia aparece através de um antigo desejo de unificação cultural do latim e de sua escrita correspondente, para assim garantir a centralização cultural do mundo cristão. Em 789 EC a carolíngia foi desenvolvida buscando simplicidade, legibilidade e clareza. Essa escrita foi amplamente adotada se transformando no paradigma das letras minúsculas. A carolíngia partiu do desejo de Carlos Magno (742-814), rei dos Francos, de unificar a cultura romana por todo seu vasto território conquistado. Para isso, ele convidou o intelectual e abade Alcuíno (735-804), do mosteiro de York (Inglaterra), no intuito de desenvolver uma escrita unificada (figura 17). Alcuíno lecionou na escola que funcionava na catedral de York e lá criou uma das melhores bibliotecas da Europa em seu tempo. Sob apoio de Carlos Magno, fundou a escola de Aix-la-Chapelle iniciando uma grande campanha literária impulsionadora da "escrita unificada" através da letra carolíngia.

A partir do ano de 819 EC essa escrita havia sido introduzida com sucesso em praticamente todas as chancelarias, *scriptorium* e escolas de caligrafia da Europa franca e com raras exceções como a Irlanda, tornou-se o padrão das letras minúsculas ocidentais. Foi utilizada até o século XIV, sendo possível encontrar exemplos de sua manifestação estética tardia até os anos que antecederam o Renascimento. Suas variantes, com o tempo, incluíam letras com ductos italizado e alternância com os caracteres capitulares romanos monumentais, tendo suas formas elegantes e legíveis se perpetuado até o desenvolvimento dos tipos móveis. Não obstante, quando do fim do Império Carolíngio, pôde-se perceber dois grandes movimentos estéticos: uma escrita pesada, densa, verticalizada no norte da Europa e uma escrita leve, arredondada e humanística no sul.

[7] Esse assunto será melhor explicitado na seção 6 da presente tese.

Figura 17 - Escrita carolíngia. Segunda metade do século VIII.



Fonte: Tipógrafos. Net (http://tipografos.net/livros-antigos/carolingia-coeln0.jpg)

Autores como Frutiger (1999) tratam de traçar um paralelo entre as formas e estilos arquitetônicos com as escritas dos mesmos períodos. Entretanto, é Mandel (2006) que sugerirá abertamente que as escritas refletem diretamente a cultura local do período em que foram desenvolvidas. Assim sendo, após a dissolução do Império Carolíngio, o que se tinha ao norte da Europa era um clima rigorosamente frio, escassez de comida e de produtos. Nesse cenário surgirá a escrita gótica que se revelará através de hastes pesadas, verticalizadas, pela estática e traço vigoroso. O sul, de clima mais ameno e natureza mais abundante, a escrita beneventana, arredondada, se desenvolverá. Na França surgiu uma escrita derivada da carolíngia, suave e arredondada, mantendo as capitulares romanas como iniciais, a gótica bastarda. Com o desenvolvimento da imprensa, na segunda metade do século XV, essas duas

escritas foram transliteradas para os tipos móveis, tanto a gótica ao norte quanto a bastarda (posteriormente conhecida como humanística) ao sul.

Em Paleografia, se pode encontrar a descrição de tipos de escrita como sendo o desenvolvimento de uma forma particular de grafar as letras através de vários critérios: critério histórico-geográfico, morfológicos, de tipologia documental, por exemplo. As definições dessas escritas estão intimamente relacionadas às suas necessidades, funções e objetivos. Segundo Ferreira (2011) essas escritas podem ser agrupadas em:

Romana - Escrita Capital: maiúsculas utilizadas inicialmente em inscrições lapidares romanas. Pode ser dividida em Capital quadrata e Capital rústica (executada de forma mais rápida, era a mais utilizada);

- Uncial: influenciada pela escrita capital rústica, possuía como características letras arredondadas e era muito utilizada em manuscritos. Foi amplamente utilizada até o século VIII;

- Semi-uncial: derivada da uncial, tinha caráter cursivo e possuía ligaduras.

Nacionais - Visigótica: muito utilizada na Espanha quando da vinda dos Godos para este reino. Deriva parcialmente da capital rústica, mas apenas no século VIII assume suas características definitivas como possuir ligaduras e inclinação para a eaquerda;

- Saxônica: desenvolvida na Inglaterra após missionários irlandeses absorverem a escrita semi-uncial e adaptarem a destituindo de angulosidade, arredondando-a. Sua utilização entre em declínio com o surgimento da carolíngia no século IX;

- Merovíngia: derivada da rústica romana, de aspecto geometrizado, servirá como umas das inspirações para o desenvolvimento da escrita carolíngia;

- Lombarda: denominação dada por Mabillon (1681) para as escritas minúsculas após o fim do Império Romano. Muito utilizada em documentos religiosos na Itália entre os séculos VI e VIII. Stefens (1910) a difere da escrita benaventina, de formas mais arredondadas e com muitas ligaduras;

Carolíngia - Escrita elegante, de caráter documental, originalmente dispunha de caracteres apenas em minúsculas e se prestava, essencialmente, para documentos. De fácil leitura, influenciou fortemente o desenvolvimento de outras escritas por toda a Europa. Possui 4 fases onde seu estilo sofre alterações;

Gótica - Denominação dada pelos humanistas em contraponto à escrita carolíngia. A escrita gótica sofreu modificações estéticas nos diferentes países onde foi

utilizada, mas suas características mais gerais são a verticalização, ductus de rápida execução e tendência à letras com pequeno espaçamento. Pode ser dividida em gótica perfeita, gótica libraria (ou livreira), gótica redonda (ou minúscula diplomática) e gótica cursiva;

Humanística - Escrita em reação à gótica, possui muitas características da escrita carolíngia.

Essas classificações servem para mapear, agrupando e generalizando os estilos. No entanto, são várias as interferências encontradas assim como a hibridização entre estilos e é importante ressaltar que toda taxonomia é uma convenção arbitrária. Por isso, existem outras classificações possíveis que podem ser adotadas, como o Sistema BS 2961 (1967) da *British Standards Institution* que, por sua vez, deriva do sistema amplamente utilizado em Design gráfico, feito pelo designer e historiador Maximilien Vox (1894-1974), quando ele, em 1954 elabora uma categorização de nove grupos de tipos (Essa classificação foi adotada pela Associação Tipográfica Internacional, a ATypl, em 1962, com adaptações) e leva em conta características principais de determinada época, critérios formais (ascendentes, descendentes, espessura do traço, angulação, desenho das serifas, altura de x, etc) e são assim dispostas:

Clássicas (olhos oblíquos, pouco contraste do traço e serifas triangulares):

Humanistas (ou venezianas) – se inspiram nas minúsculas carolíngias e possuem formas arredondadas, traçado modular, apresenta baixo contraste entre espessuras e altura de X reduzida. São fontes inspiradas nas tipografias italianas desenvolvidas principalmente entre os anos de 1460 e 1470 Exemplo: Centaur, desenvolvida em 1914 por Bruce Rogers (Figura 18).

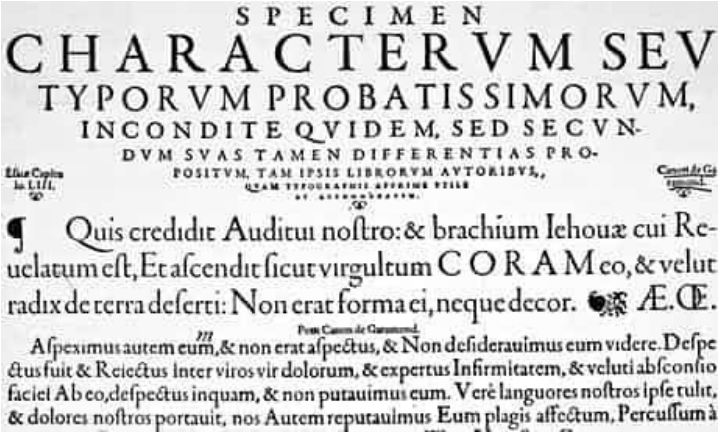
Figura 18 - Fonte Centaur.

Centaur

Fonte: LegionFonts (http://legionfonts.com/fonts/centaur)

Garaldas – conhecidas também por Aldinas, seu nome é uma homenagem aos mestres tipógrafos Claude Garamond (1500-1561) e Aldus Manutius (1450-1515). Possuem contraste mais forte entre traços grossos e finos e, por isso, possui hastes mais finas que as humanistas. Esse estilo foi utilizado na França como base para a normatização da ortografia e da gramática. Exemplo: fonte Garamond, criada no século XVI por Claude Garamond. (Figura 19).

Figura 19 - Fonte Garamond.


SPECIMEN
CHARACTERVM SEV
TYPORVM PROBATISSIMORVM,
INCONDITE QVIDEM, SED SECVN-
DVM SVAS TAMEN DIFFERENTIAS PRO-
POSITVM, TAM IPSIS LIBRORVM AVTORIBVS,

¶ Quis credidit Auditui noſtro: & brachium Iehouæ cui Re-
uelatum eſt, Et aſcendit ſicut virgultum CORAM eo, & velut
radix de terra deſerti: Non erat forma ei, neque decor. Æ.Œ.

Aſpeximus autem eum, & non erat aſpectus, & Non deſiderauimus eum videre. Deſpe
ctus fuit & Reiectus inter viros vir dolorum, & expertus Infirmitatem, & veluti abſconſio
faciei Ab eo, deſpectus inquam, & non putauimus eum. Verè languores noſtros ipſe tulit,
& dolores noſtros portauit, nos Autem reputauimus Eum plagis affectum, Percuſſum à

Fonte: The Guardian

(https://www.theguardian.com/world/shortcuts/2014/mar/31/changing-font-to-garamond-save-us-370m)

Transicionais – Também conhecida como *Roman du Roi*. Representa esteticamente o espírito do período das luzes, com grandes contrates entre hastes grossas e finas e verticalização. O Rei francês Luís XIV buscava desenvolver uma fonte que sucedesse a Garamond (então, amplamente em voga) para registrar o estilo de seu reinado, assim como competir com os impressores italianos. Era construída a partir de uma malha geométrica. Exemplo: Baskerville, desenvolvida em 1750 por John Baskerville. (Figura 20).

Figura 20 - Fonte Baskeville.

A SPECIMEN
By JOHN BASKERVILLE of BIRMINGHAM.

Double Pica Roman.
TANDEM aliquando, Quiri-
tes! L. Catilinam furentem
audacia, ſcelus anhelantem, pe-
A B C D E F G H I J K L M N.

Double Pica Italic.
TANDEM aliquando, Quirites! L.
Catilinam furentem audacia, ſcelus
anhelantem, peſtem patriæ nefarie moli-
A B C D E F G H I J K L M N.

Great Primer Roman.
TANDEM aliquando, Quirites! L.
Catilinam furentem audacia, ſcelus
anhelantem, peſtem patriæ nefarie moli-
entem, vobis atque huic urbi ferrum flam-
A B C D E F G H I J K L M N O P Q.

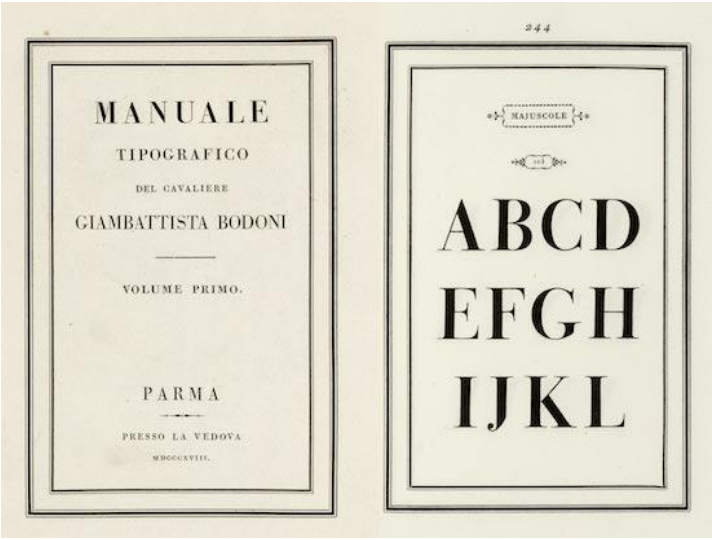
Great Primer Italic.
TANDEM aliquando, Quirites! L. Ca-
tilinam furentem audacia, ſcelus anhe-
lantem, peſtem patriæ nefarie molientem, vobis
atque huic urbi ferrum flammamque minitan-
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R.

Fonte: I Love typography (http://ilovetypography.com/2008/01/17/type-terms-transitional-type/)

Modernas (dotadas de simplicidade, têm aspecto limpo, relacionado ao funcionalismo. Costuma ser associada à estética industrial, à Revolução Industrial):

Didones – Têm seu nome em homenagem aos tipógrafos Didot (1689-1757) e Bodoni (1740-1813). São fontes típicas do final do século XVIII, início do século XIX. São verticalizadas, com serifas finas e horizontais, além de grande contraste de traços. A abertura interna das letras é reduzida o possui eixo reto. Exemplo: Bodoni criada no século XVIII por Giambattista Bodoni. (Figura 21).

Figura 21 - Fonte Bodoni.



Fonte: History of Graphic Design (http://historygraphicdesign.com/component/content/)

Egípcias ou Mecânicas – também chamadas de *slab serif*, são desenvolvidas no período da revolução Industrial (início do século XIX), possuem serifas retangulares e baixo contraste entre traços finos e grossos. Exemplo: Clarendon, desenhada por Robert Besley em 1845. (Figura 22).

Figura 22 - Fonte Clarendon.

Clarendon

Fonte: Fonts in use (https://fontsinuse.com/typefaces/248/clarendon)

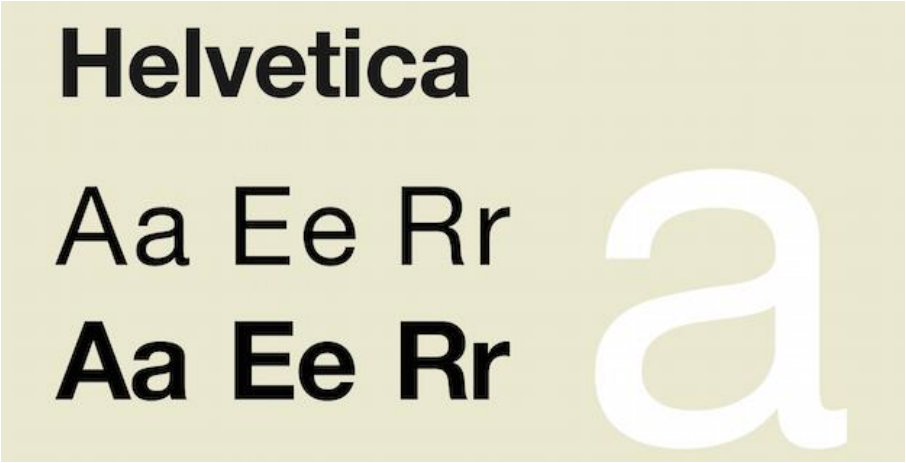
Lineares – Essa categoria agrupa as fontes sem serifa com as chamadas “romanas antigas”. Movimentos artísticos como *De Stjil* influenciaram esse estilo e ainda possuem uma subclassificação em:

Grotescas (sem serifa e desenhadas no século XX). De traços pesados, apresentam espessura de haste que se aproximam das fontes de serifa quadradas; Neogrotescas, derivadas das grotescas, mas com menor contraste entre traços. Exemplo: Helvética, desenhada em 1957 por Max Miedinger e Édouard Hoffmann. (Figura 23). Surgiram, notadamente, na década de 1950 e possuem alta legibilidade com modulações regulares, aproximando-as das geométricas;

Geométricas. Possuem em sua base, desenhos geométricos. Exemplo: Futura criada por Paul Renner em 1927. (Figura 24). As geométricas possuem algumas características marcantes como angulações agudas, a letra “a” minúscula com um único olho fechado, denotam impessoalidade, possuem grande altura de x e a letra “g” minúscula com formato de gancho;

Humanistas. Derivam das formas das fontes renascentistas, sem serifas e com aberturas grandes nas letras. Esse estilo difere das chamadas tipografias humanistas clássicas. As letras maiúsculas possuem proporções similares à letra Capitalis Romana (Romana monumental), enquanto que as minúsculas se aproximam das minúsculas carolíngias. Exemplo: Gill Sans, do tipógrafo Eric Gill, desenvolvida entre 1928 e 1930. (Figura 25).

Figura 23 – Fonte Helvética.



Fonte: 99designs (https://99designs.com.br/blog/creative-inspiration/famous-logos-made-with-helvetica/)

Figura 24 – Fonte Futura.

Fonte: Design culture (https://designculture.com.br/tipografia-como-escolher)

Figura 25 – Fonte Gill Sans.

Fonte: Fontsplace (http://www.fontsplace.com/gill-sans-roman-premium-font-download.html)

Caligráficas (fontes cujo desenho simula ou se inspira na escrita caligráfica):

Incisivas ou Glíficas – se inspiram nas fontes gravadas em pedra ou metal e em composições caligráficas. São prioritariamente desenhadas em maiúsculas e possuem serifas pequenas, com descendentes compactas. Exemplo: Trajan, criada pela Carol Twombly em 1989. (Figura 26).

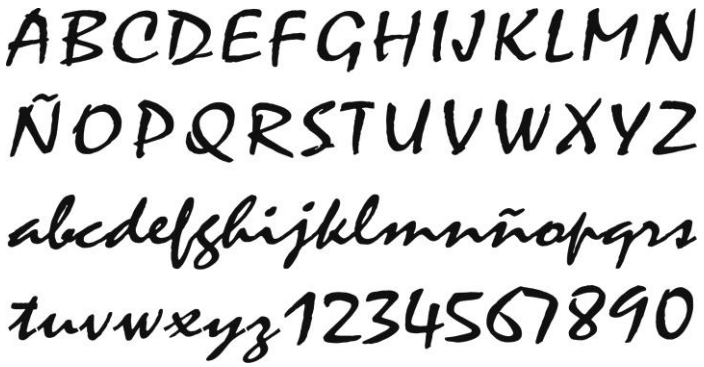
Figura 26 – Fonte Trajan.

Fonte: University of Noth Texas

(http://untcomdes.blogspot.com.br/2010/06/how-carol-twombly-asserted-formal.html)

Manuscritas ou *Script* – Inspiradas ou simulando a escrita feita com pena, evocam a caligrafia. As fontes Copperplate (que simulam a caligrafia inglesa) também estão nesse grupo. Exemplo: Mistral, desenhada por Roger Excoffon em 1953. (Figura 27).

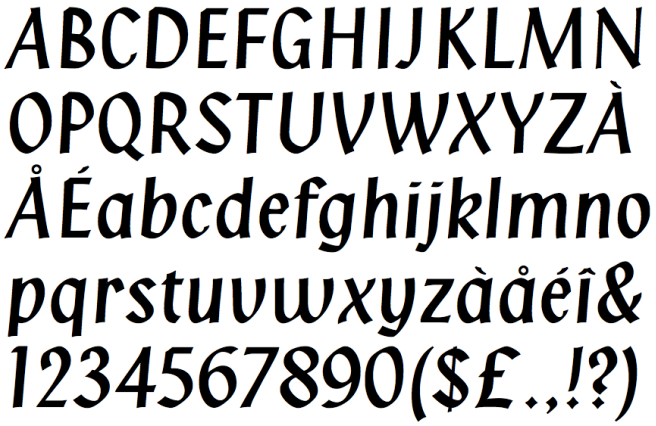
Figura 27 – Fonte Mistral.



Fonte: The Red List
(https://theredlist.com/wiki-2-343-917-998-view-type-profile-excoffon-roger.html#photo)

Gráficas – Assim como as manuscritas, se baseiam na caligrafia. No entanto, seus desenhos simulam instrumentos maleáveis de escrita, como pincel. Costumam ser desenvolvidas apenas para títulos ou aplicações restritas. Exemplo: Klang, criada por Will Carter em 1955. (Figura 28).

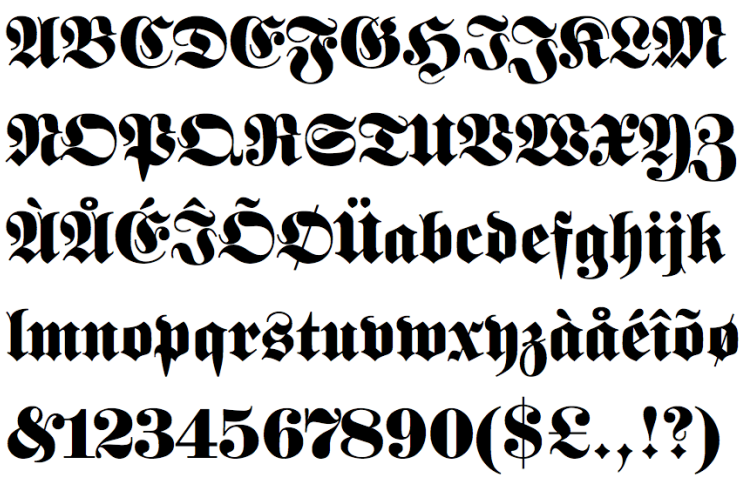
Figura 28 - Fonte Klang.



Fonte: Identifont (http://www.identifont.com/similar?PY)

Góticas – Também chamadas de *Blackletter*. Possuem finalizações angulosas, ornamentadas com grande contraste entre seus traços. São inspirações de caligrafia medieval feitas com pena. Foi o estilo tipográfico mais utilizado na Alemanha, em livros impressos durante dos séculos XVI a XIX. Exemplo: Fraktur, fonte desenvolvida pela Linotype em 2000. (Figura 29).

Figura 29 - Fonte Fraktur.



Fonte: Identifont (http://www.identifont.com/similar?LH)

Gaélicas ou Celtas – Inspiradas nas tipografias irlandesas desenvolvidas entre os séculos XVI e XXI. Exemplo: Duibhlinn, fonte desenhada por Michael Everson em 2001. (Figura 30).

Figura 30 - Fonte Duibhlinn.

Fonte: Evertype (http://www.evertype.com/celtscript/duibhlinn.html)

Não latinas – grupo bastante heterogêneo, sem distinção de estilo onde se agrupam tipografias que não são baseadas no alfabeto latino (grego, cirílico, hebraico, árabe, chinês, japonês, etc.). Originalmente Vox não criou esse grupo.

Todas as classificações tentam, a seu modo, desenvolver um operador disciplinador que visa, através de uma construção arbitrária, promover auxílio para visualização e pesquisa. Cada classificação possui pontos fortes e carências de modo que, para a presente pesquisa, a importância básica desse tipo de taxonomia é o de ter indicações de estilos históricos com descrições formais técnicas.

A professora, autora e pesquisadora Karen Cheng, (2006), em um dos raros livros que detalha técnicas de construção de fontes, faz críticas aos modelos existentes de classificação e simplifica o modelo de Maximilian Vox. Essa abordagem, crítica, será a adotada na feitura e na pesquisa de desenvolvimento da fonte Beneditina. No entanto, a classificação desenvolvida por David Harris (2009), será a base para a presente tese, uma vez que o referido autor, busca uma classificação privilegiando a escrita caligráfica, o que serve em especial para o projeto da fonte Beneditina.

Segundo Harris (2009), os tipos caligráficos podem ser divididos em:

1. Escritas Romanas: Maiúscula Rústica, Maiúscula Quadrata, Uncial e Uncial Artificial.
2. Escritas Carolíngia e Gótica Primitiva: Minúscula carolíngia, Gótica Primitiva e Letra Fundamental (criada por Edward Johnston, baseada num documento do ano de 966 EC, o Saltério de Ramsey). (Figura 31 e figura 32, respectivamente).

Figura 31 - Letra Fundamental.

Fonte: Livraria pública de San Francisco (EUA)

(http://sfhcbasc.blogspot.com.br/2012/07/edward-johnstons-foundational-script.html)

Figura 32 - Saltério de Ramsey. Abadia de Ramsey (Inglaterra).

Fonte: Wikipedia
(https://es.wikipedia.org/wiki/Abad%C3%ADa_de_Ramsey#/media/File:Ramsey.Psalter.1310.jpg)

3. Escritas Insulares e Nacionais: a escrita insular é derivação da Uncial e da meia-uncial. Como já dito anteriormente, originalmente seu desenho é de origem irlandesa, mas seu uso se espalhou por toda Grã-Bretanha.
4. Escritas góticas: Esse estilo agrupa um grande número de escritas utilizadas na Europa, mais especificamente, na Idade Média. Possui, segundo Harris (2009), as variações: Textura Quadrata, Textura Prescisus, Maiúsculas Góticas, Versais, Maiúscula Lombarda, Fraktur e a Bastarda ou de Secretaria. Esta última era uma espécie de contraponto mais sóbrio e rápido para as letras excessivamente ornamentadas em uso na época. Possuía mais conexões entre as letras porque para ser desenhada, a pena permanecia mais tempo em contato com o papel. A escrita Fraktur foi a versão gótica que permaneceu até meados do século XX em uso na Alemanha.
5. Escritas Italianas e Humanistas: O desenho austero da escrita gótica nunca foi bem recebido na Itália, lar de uma grande quantidade de mestres tipógrafos e calígrafos. Por isso, desenvolveu-se uma letra chamada de Rotunda (modificando a gótica), menos verticalizada e mais arredondada, com ascendentes e descendentes reduzidas. Por volta do ano de 1400 EC, a minúscula carolíngia foi utilizada para o desenvolvimento de uma nova escrita, que seria o padrão estilístico do Renascimento,

a minúscula humanística. Mais arredondada e sinuosa, possuía maiores abertura nas contraformas das letras[8].

6. Escrita Pós-Renascentista ou Copperplate: Tendo como base as escritas itálicas, são de execução fluida, mantendo a pena mais tempo sobre o suporte, provocando conexões entre os caracteres. No século XVIII foi amplamente adotada pelos comerciários e por isso, passou a ser associada à estética da burguesia inglesa. Também muito adotada para a confecção de cartas, foi, por fim, adotada em manuais de caligrafia para alfabetização. No século XIX era amplamente utilizada em cartilhas de caligrafia na Europa e nos Estados Unidos.

A essa classificação, a presente pesquisa acrescentou uma última:

7. Escritas Modernas: Estilos de escrita variados, notadamente desenvolvidos a partir da Revolução Industrial, com utilização mais intensa no século XX, são mais voltadas para experimentação.

Levando em conta os estilos variados e as muitas classificações de fontes, é importante compreender que a partir do desenvolvimento dos tipos móveis, a produção de letras passou a ser ditada principalmente para atender às especificidades da máquina impressora. Tendo em vista que o desenho das letras serve não apenas para a decodificação do texto, mas influencia diretamente na percepção e na apreensão de seu conteúdo, pode-se entender que o desenvolvimento de fontes atrelada ao contexto tecnológico também estruturava sua estética através do pensamento mecanicista e positivista. Não por acaso, Descartes (1596-1650), considerado pai do racionalismo, foi contemporâneo à expansão da tipografia.

As fontes desde o advento da impressão por tipos móveis, manifestaram o *zeitgeist* do ocidente cientificista e a força desse processo cultural foi tão forte que ainda hoje, quando desenvolvemos fontes digitais, com operacionalidade bastante distinta dos tipos de metal fundidos, ainda utilizamos nomenclaturas e reverenciamos a herança escultórica dos tipos físicos. Verbetes como “tipografia” representam essa herança na medida em que, hoje em dia, podem ser utilizados para designar o maquinário de impressão com tipos móveis, o lugar onde se imprime em larga escala a produção gráfica, a composição de textos físicos e ou digitais (atualmente designada de composição ou paginação) ou ainda o processo de criação e feitura

[8] Coube ao veneziano Francisco Griffo (1450-1518), que trabalhava para o mestre tipógrafo Aldus Manutius (1449-1515), desenvolver o que se considera o primeiro tipo itálico, baseado na escrita humanística cursiva. No entanto, a criação provável original das letras foi de Niccólo de Niccoli (1364-1437), também denominadas de Chanceleresca. O primeiro impresso nesse tipo foi a edição de cartas de “Catherine de Siena” (1347-1380).

de tipos. A tipógrafa e pesquisadora Priscila Farias (2004, p. 2) aponta que a definição de tipografia pode ser descrita como:

> Um conjunto de práticas e processos envolvidos na criação e utilização de símbolos visíveis relacionados aos caracteres ortográficos [letras] e para-ortográficos [números, sinais de pontuação, etc.] para fins de reprodução. Isso inclui tanto o design *de* tipos quanto o design *com* tipos. Na falta de um termo em português que traduza o termo inglês *typeface* [literalmente, 'face de tipo', ou o desenho de um conjunto alfanumérico coerente, independentemente de sua implementação enquanto 'fonte'], o termo 'tipografia' pode ser utilizado como um sinônimo de 'fonte' para referir-mo-nos a um determinado 'tipo de letra' utilizado em alguma aplicação específica.

Convém ressaltar que a definição da Priscila Farias (2004) indica que a extensão do conceito é grande e que se atenta ao fato de que a tipografia se pratica através e com caracteres, sendo que o conjunto de caracteres alfabéticos também se denomina "fonte".

Foram muitos os tipógrafos que, após Gutenberg, contribuíram para a história da tipografia e há literatura farta sobre isso. Surpreendentemente, as publicações se dedicam quase que exclusivamente às questões técnicas e descritivas, mas raramente se detém sobre o desenho em si. A história da tipografia, estruturada no pensamento científico, se absteve de abordar as subjetividades envolvidas necessariamente em cada fonte, de cada período. O tipo, esteve nos últimos 500 anos, aprisionado ao conceito de materialidade e de racionalidade. No entanto, o tipo digital ainda precisa encontrar seus próprios conceitos e bases estéticas.

Através desse caminho, o pesquisador e escritor Gaudêncio Júnior (2004) afirma que para além de uma reformulação técnica, a tipografia digital trouxe uma revolução no design gráfico por ter desvinculado as letras da materialidade. Enquanto os tipos móveis possuem características físicas passíveis de mensuração direta, os tipos digitais não compartilham dessa propriedade, necessitando uma adequação em pixel e polegadas para tanto. Analisando as tipografias desenvolvidas com as novas tecnologias digitais, percebe-se que a escrita não é mais uma "coisa" estática, agora ela é uma imagem manipulável.

Esse é o trajeto do desenvolvimento da Beneditina. A herança da tradição caligráfica presente na letra de Paulo Lachenmayer é impregnada de teor histórico e de subjetividades da natureza de seu criador. Daí a necessidade de se revisitar estilos caligráficos, notadamente aqueles que se desenvolveram dentro dos scriptorium, assim como os estilos da Europa no início do século XX. A letra manuscrita de Lachenmeyer oferece, por si só, um processo de hibridização através das influências da estética e do fazer manual da caligrafia de herança religiosa com as influências dos movimentos artísticos modernos nas artes gráficas. Mas a transliteração da caligrafia para a construção de uma fonte digital, acrescenta outro grau de hibridização. O passado sendo revisto num processo contínuo, numa espiral. Como em um

dos ideogramas Sankofa[9], da escrita Adinkra (África ocidental) que nos aconselha a seguir em frente revisitando o passado (Figura 33).

Figura 33 - Símbolo gráfico Sankofa.

Significação aproximada: “retornar ao passado para ressignificar o presente e construir o futuro”.
Fonte: Desenho da autora.

5.1. Lettering e Caligrafia, Design e Religiosidade

5.1.1. Breve panorama histórico

Como será esmiuçado em seção futura, dentre os registros levantados junto à Biblioteca do Mosteiro de São Bento da Bahia, em Salvador, três exemplares de caligrafia de autoria de Paulo Lachenmayer foram escolhidos para que, por fim, um fosse destinado a servir de base para a construção da fonte Beneditina.

A escolha, baseada em fatores técnicos (quantidade de caracteres existentes, complexidade de desenho, qualidade do original) e em questões subjetivas (expressividade estética, fluidez, conciliação do desenho com a perspectiva de um trabalho não funcionalista), sofreu outras influências externas como limitações da autora do manejo de penas caligráficas e tempo disponível no contexto de uma pesquisa de doutoramento.

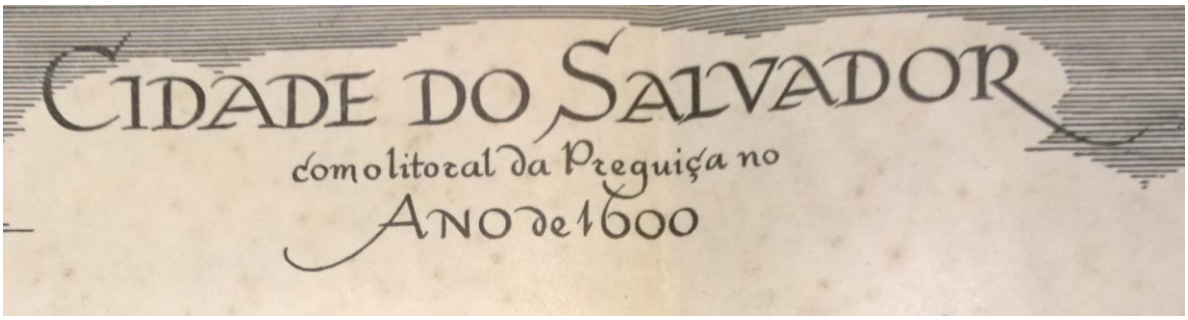
No intuito de registrar o trajeto histórico e estético que impulsionou as escolhas e o direcionamento da construção da fonte Beneditina, esta seção se dedica a discorrer sobre as influências estéticas específicas envolvidas e a desenvolver um glossário com verbetes intrínsecos da prática do estudo tipográfico em Design Gráfico.

[9] Sankofa é um conjunto de símbolos gráficos onde cada ideograma possui conotações simbólicas e têm significado através de narrativas, por conceitos filosóficos.

Isso posto, convém iniciar distinguindo as expressões caligrafia e letreiramento ou "*Lettering*". O verbete caligrafia está associado à uma forma clara e elegante de se obter letras únicas através de traçados contínuos a mão livre. A palavra, de fato, possui sua matriz no grego e pode ser traduzida como "bela escrita". As ferramentas podem ser as mais variadas sendo que, no caso específico da caligrafia desenvolvida por Paulo Lachenmayer, foram identificadas através registros fotográficos e com pessoas que conviveram com ele: caneta tinteiro de nanquim, pincel e pena. Assim, caligrafia é uma bela escrita manual, num sentido mais amplo e sua execução envolve modelos históricos de técnica e formato. Letreiramento ou *lettering* é o desenho de letras para determinado fim, sem necessariamente, conter todos os caracteres alfabéticos e tampouco necessita de padrões ou regras de construção. Pode-se definir *Lettering* como a combinação de formas utilizando-se as letras alfabéticas, para um propósito específico. Segundo a pesquisadora brasileira Priscila Lena Farias (2004, p. 2), *lettering* é "o processo manual para obtenção de letras únicas, a partir de desenhos".

A caligrafia de Paulo Lachenmayer, denota, novamente, grande subjetividade e dificuldade de categorização uma vez que pode ser considerada tanto caligrafia, quanto *Lettering*. (Figura 34). Utilizando-se de métricas constitutivas e inspirações históricas, seu trabalho pode ser entendido como caligrafia. No entanto, tratava-se de projetos específicos, seguindo determinado propósito, de modo que apenas as letras contidas na constituição das palavras utilizadas, foram desenhadas, exigindo que a construção das letras faltantes se realize através de deduções decorrentes de letras remanescentes. Justamente pelas razões apresentadas, as expressões *Lettering* e Caligrafia aparecerão apenas e exclusivamente no contexto da caligrafia do referido monge, de modo indistinto.

Figura 34 - Caligrafia/Lettering de Lachenmayer.



Fonte: Livro Velho do tombo do Mosteiro de São Bento da Cidade do Salvador.

Foto de Caio Lírio

Tradicionalmente, a caligrafia aprendida e desenvolvida dentro dos *scriptorum*, possuía estética própria assim como um conjunto de regras com o objetivo de manter um padrão visual que correspondesse aos ideais de religiosidade atrelados ao ato da escrita. Características como a existência de uma letra capitular iluminada, em destaque, páginas decorativas (também chamadas de página tapete) que antecediam o conteúdo dos livros (equivalente à folha de rosto contemporânea), ordenação geométrica, preocupação em uma excessiva regularidade, também são apontadas como orientações para se associar o fazer caligráfico a um ato de inspiração divina. Quanto mais equilibrada e ordenada uma página, mais próxima do ideal divino de perfeição.

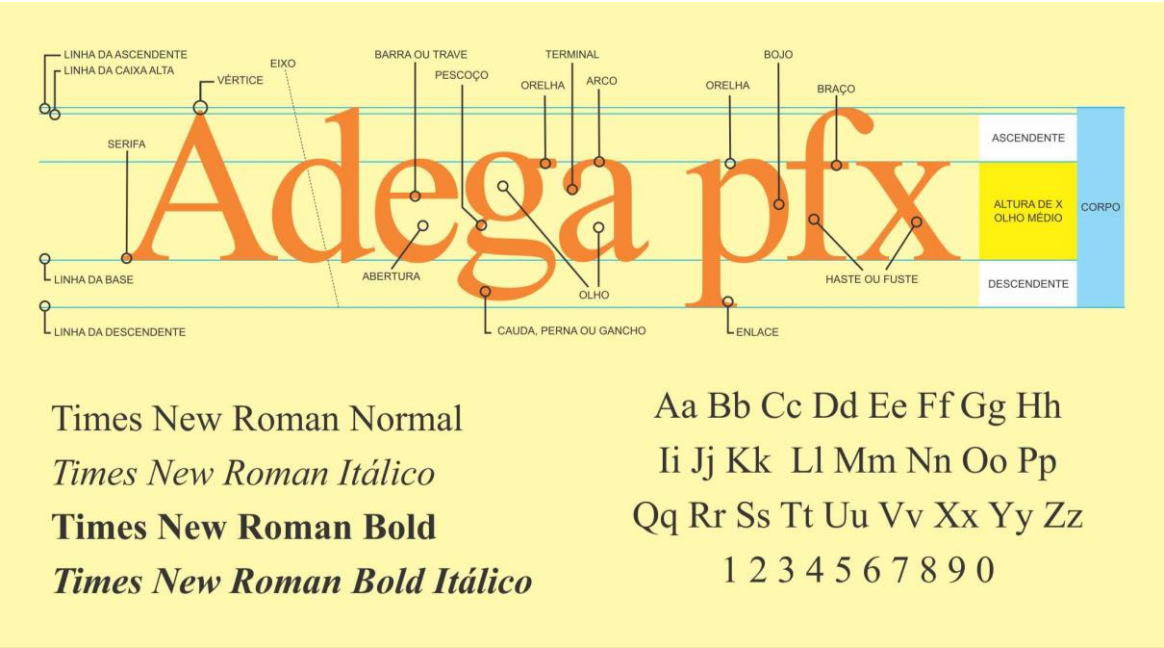
Na idade Média, essa preocupação formal era levada a extremos pelos copistas e o resultado impressionava pelo rigor de tal maneira que, mesmo para a maioria de iletrados do período, uma página caligrafada inspirava respeito e devoção.

Foi explicitado na seção anterior que a caligrafia ocidental possui suas bases na escrita romana e esta, por sua vez, inspirou-se nas escritas grega e etrusca. Também foi indicado como as letras lapidares romanas, tipicamente utilizadas em monumentos, orientou e derivou as letras maiúsculas do alfabeto latino. Graças à manutenção da utilização das maiúsculas para situações específicas e particulares (aberturas de parágrafos, iniciais, etc.), seu desenho pouco sofreu alterações significativas. Já as minúsculas, comumente empregada para conteúdos e, por isso mesmo, mais sujeitas às influências estéticas regionais, têm seu ponto paradigmático estético com o desenvolvimento das carolíngias.

Sendo a Igreja Católica detentora de grande parte dos exemplares de registros escritos, assim como de leitores, coube à prática caligráfica dos copistas, a perenização do desenho das minúsculas. Mesmo derivações regionais de estilo de escrita, como a escrita insular (ou gaélica), desenvolvida na Irlanda, é fruto do trabalho de copistas religiosos, a exemplo do Livro de Kells, manuscrito ornamentado e feito por monges celtas por volta do ano de 800 EC.

Sabe-se que a escrita carolíngia se inspirou na letra uncial. Dotada de traços arredondados e adaptadas da letra romana cursiva, elas inauguram a utilização de ascendentes de descendentes no desenho das letras. Ascendentes são partes ou hastes do caractere que ultrapassam a linha superior e descendentes são partes ou hastes do caractere que se rebaixam, ultrapassando a linha de base na grade de construção e da anatomia das fontes. (Figura 35).

Figura 35 - Anatomia básica dos tipos.



Fonte: Veropa (http://veropacomunica.files.wordpress.com/2015/08/anatomia-tipos.jpg)

As unciais foram amplamente utilizadas pelo cristianismo até o surgimento da escrita carolíngia, que, aos poucos, foi sofrendo alterações e no século XI já se podia identificar a letra gótica (foi o estilo gótico, o utilizado por Gutenberg em sua tipografia, sendo então, também essa a primeira fonte tipográfica).

A principal característica da carolíngia era a manutenção de um grande espaço entre os caracteres, contendo poucas ou nenhuma ligadura, o que fazia com que o resultado fosse uma mancha gráfica bastante uniforme, de leitura rápida e clara. Nos *scriptorium* eram acrescentadas as capitulares romanas monumentais, hibridizando as páginas e fazendo com que, aos poucos, surgisse um duplo sistema de desenho alfabético (maiúsculas e minúsculas).

O padrão carolíngio entrou em declínio quando a igreja sentiu necessidade de alcançar um maior número de leitores, catequizando-os através dos livros. O aumento da produção de livros fez surgir a necessidade de busca por um formato e uma estética mais econômica. Foram produzidas as primeiras Bíblias portáteis e por isso, as letras passaram por um processo de diminuição de espaçamento, condensando as hastes, verticalizando o caractere. O resultado era uma mancha gráfica densa, e a letra gótica passou a ser o um padrão caligráfico para escrita.

Ressalta-se que a presente tese faz um recorte proposital no desenho de letras baseadas no alfabeto romano. Por isso também, aqui se utiliza o desenvolvimento histórico e técnico a partir da história ocidental. Não se pretende dizer de modo algum, que o oriente não teve seu próprio sistema tecnológico alfabético. Sabe-se que na China, se utilizavam selos ou sinetes feitos com pedra sabão, conhecidos como Chops e com eles, transpunham desenhos para outras superfícies planas, através de um sistema de pressão, já no século III. O desenvolvimento dos Chops fez surgir a xilografia. Man (2002, p. 100) revela que a "Coreia foi o primeiro país do mundo a utilizar o tipo móvel de metal, em um trabalho intitulado *Textos Rituais Prescritos do Passado e do Presente*, impresso em 1234". No entanto, para os fins do tema em questão, serão abordadas técnicas, estilos e a historiografia ocidentais.

No ocidente, deu-se o declínio da caligrafia como técnica de feitura e reprodução de livros e impressos à medida que novas tecnologias de impressão foram desenvolvidas após a tipografia de tipos móveis de Gutenberg. Litografia[10], cromolitografia[11], linotipo[12], monotipo[13], fotocomposição[14], tipografia digital, apenas para dar alguns exemplos, fizeram com que a prática caligráfica fosse, aos poucos, sendo redirecionada para o exercício do virtuosismo e utilizada em ocasiões específicas e restritas.[15]

Os modelos caligráficos exaustivamente desenvolvidos e estruturados nas escolas "de escrever bem" desenvolvidas por mestres calígrafos religiosos foram adotados como mecanismo de distinção social. A caligrafia humanística italiana seguirá o padrão de excelência e legibilidade da tipografia veneziana e será absorvido por vários países europeus, como a Inglaterra. Por sua vez, os ingleses, adaptaram e desenvolveram a caligrafia italiana para a Copperplate cuja principal característica era a possibilidade de construção através de um único traço contínuo. Sua feitura exigia que a pena permanecesse em constante contato com o papel e controle rigoroso da pressão do bico de pena.

---

[10] Técnica desenvolvida por Aloys Senefelder (1771-1834) no final do século XVIII, parte do princípio da transferência de um desenho feito numa superfície de pedra (geralmente calcária), feito com algum material gorduroso. A pedra recebe tratamento químico e as partes oleosas são fixadas. Através de uma prensa, há a transferência do desenho para um papel.

[11] Método litográfico onde os desenhos são impressos em cores. Foi desenvolvido por Godefroy Engelmann em 1837.

[12] Desenvolvido em 1884 por Ottmar Mergenthaler, substituiu a composição manual, feitas com tipos móveis, feita caractere por caractere, por uma linha inteira de texto, acelerando muito o processo de impressão.

[13] Apesar de ser uma técnica relativamente antiga, desenvolvida por Giovanni Benedetto Castiglione (1609-1664), foi destinada quase que exclusivamente para a gravura. Trata-se de um desenho ou uma gravura feita sobre uma superfície metálica (cobre, zinco, são os mais comuns) que, através de uma prensa, tem seu desenho transferido para uma superfície plana, normalmente de papel.

[14] Técnica de composição tipográfica feita por projeção de caracteres sobre um papel fotossensível, película ou filme. Foi desenvolvida em 1944.

[15] Para maiores aprofundamentos sobre tecnologias de impressão: RIBEIRO, Milton. Planejamento Visual Gráfico. Brasília: LGE Editora, 2003.

A Copperplate foi amplamente utilizada como padrão de caligrafia em manuais escolares europeus e estadunidenses, substituindo clássicos manuais caligráficos como o “The Universal Penman” desenvolvido por George Bickham em 1741. (Figura 36), chegando até o Brasil no início do século XX.

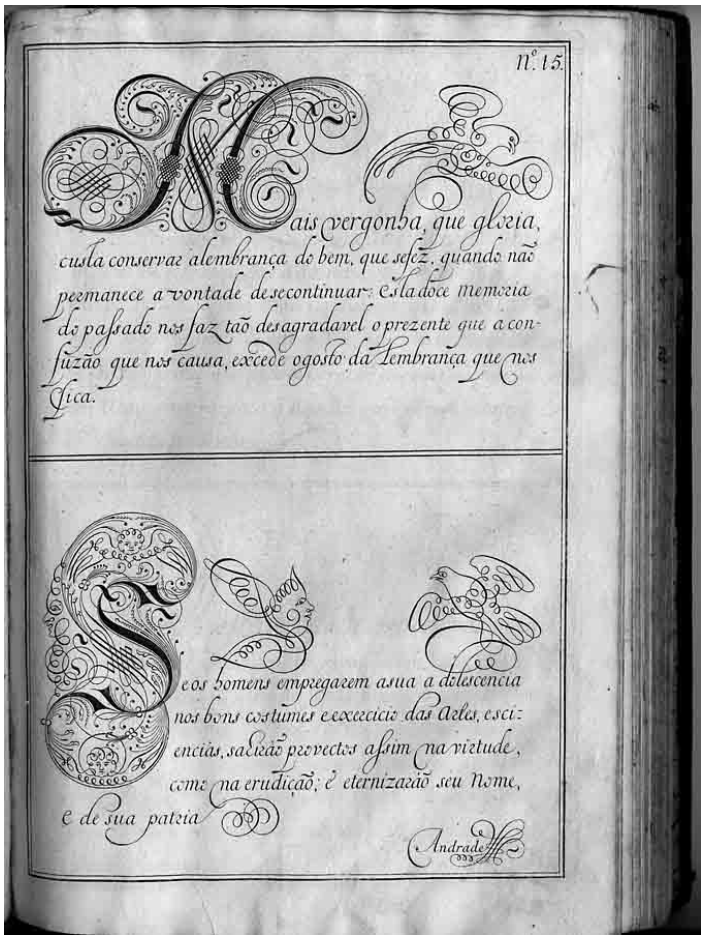
Figura 36 - “The Universal Penman”.

Fonte: Fotolibra (http://www.fotolibra.com/gallery/398281/covetousness-the-universal-penman/)

As fontes caligrafadas sempre sofreram com suas transposições para tecnologias de impressão. Quando do desenvolvimento dos tipos de metal, a alternativa encontrada era a substituição por tipos entalhados em madeira, o que ainda assim exigia um alto grau de perícia. Por volta de 1560, desenvolveram-se novos processos de laminação de metal e assim, novas placas se mostraram mais adequadas para impressão de modelos caligráficos. No entanto, essa nova técnica alterou o fazer caligráfico. Para atender a demanda e as especificidades do mercado, os calígrafos mudaram a empunhadura da pena, a ponta da ferramenta e assim, se dedicaram à floreios cada vez mais complexos. Isso porque a técnica

de impressão em metal (mais comumente, o cobre) se dá através do desenho da matriz por um buril (ferramenta de ponta seca) que inscreve na superfície, permitindo a gravação de traços finos, o que até então era impossível na tipografia. A mudança de ferramentas aliada à mudança da performance do calígrafo resultou numa mudança estética com os desenhos de letras cada vez mais voltados para a construção geométrica, evitando floreios e ornamentações. O estilo italiano caligráfico foi absorvido pela França no final do século XVI quando a Itália deixará progressivamente de ser o principal centro tipográfico do mundo ocidental. A França exporta os modelos caligráficos, chegando à Inglaterra e é através do poderio e da expansão geopolítica ultramarina que a Inglaterra influencia a escrita no "Novo Mundo". O Brasil adotou os primeiros manuais de caligrafia portugueses, como o "Nova Escola, para aprender a ler, escrever e contar" de Manuel de Andrade Figueiredo (1722). (Figura 37).

Figura 37 - Nova Escola, para aprender a ler escrever e contar.



Fonte: Biblioteca Nacional de Portugal (http://purl.pt/107/3/#/107)

A letra inglesa vai perder sua hegemonia num processo gradual, começado no início do século XX com a adoção de um discurso higienista encabeçado pelo uso da escrita vertical. Chamada de "letra cursiva vertical", as cartilhas de caligrafia no Brasil, a exemplo da "Caminho Suave" de Branca Alves de Lima (1948) são influenciadas pelos movimentos de vanguardas artísticas que adotam amplamente o desenho de letras não serifada (também chamadas de letras bastão). Associadas ao modernismo e ao mundo pós Revolução Industrial, as letras sem serifa[16] são disseminadas por movimentos artísticos e, principalmente, pelas artes gráficas e pela publicidade.

As serifas são traços que prolongam e arrematam o final das hastes principais das letras. Foram amplamente utilizadas por praticamente todo período histórico até meados do século XIX.

Não cabe nesta pesquisa, o desenvolvimento histórico que culminou com o aparecimento das fontes não serifadas (ou *sanserif*), mas se pode apontar que sua ampla utilização e absorção no início do século XX representavam a tentativa de se estruturar rupturas, caminho percorrido pelas vanguardas artísticas. Esse estilo de letra foi rapidamente associado à era das máquinas, da tecnologia e com o discurso cientificista e funcionalista (a exemplo das fontes desenvolvidas pela Bauhaus, todas elas, sem serifa). No decorrer do século XX as fontes não serifadas representavam esteticamente estilos associados ao movimento estético de grandes cidades, assim, fontes como Univers, Gill Sans, Futura, Helvética, foram largamente utilizadas em sinalizações urbanas, letreiros e identidades corporativas.

Na década de 40, o Brasil adota como cartilha caligráfica de alfabetização, a chamada letra de imprensa ou bastão, a exemplo da "Cartilha do Guri", de 1962, enquanto que, na contemporaneidade, nos processos de alfabetização de vanguarda, utilizam-se o conceito de que cada criança desenvolve suas primeiras letras de acordo com suas próprias experiências, sem a imposição de um estilo. No entanto, a letra bastão ainda é bastante utilizada e não há consenso sobre o tema.

A história da tipografia no Brasil se confunde, em seus primórdios, com a história do livro e da imprensa nacional, esta última, por sinal, inicia a fundição de tipos a partir de 1810-1811. Já em 1813 foi disponibilizada uma bolsa para que aprendizes desenvolvessem o ofício numa fundidora de tipos na Inglaterra. Em 1859 foi criado o Instituto dos meninos artesãos,

[16] Alguns autores, como Fonseca (2008), apontam como sendo a primeira fonte sem serifa desenhada, a "Two Line English Egyptian", desenvolvida pelo tipógrafo inglês William Caslon IV, em 1816.

para profissionalizar menores infratores e em 1863 os tipos ali fundidos obtiveram permissão legal para serem comercializados.

No início do século XIX, na cidade do Rio de Janeiro, começam a funcionar as primeiras oficinas particulares de fundição de tipos. Durante o século XX, paulatinamente, maquinários tipográficos foram importados e rotativas automáticas substituíram as tipografias de tipos móveis para grandes tiragens. As tipografias manuais passaram a funcionar como pequenos birôs de impressão e, por volta da década de 1980 já quase que não existiam no mercado das artes gráficas.

Quando os primeiros computadores pessoais surgiram para o amplo Mercado (meados da década de 1980), difundiu-se o vocábulo "fonte" para também designar um tipo. Lembrando que tipo ou fonte é um conjunto de caracteres tipográficos com atributos semelhantes.

De acordo com a classificação Vox-ATypl, as primeiras fontes dos computadores pessoais eram as mecânicas (com formas geométricas e rara ou nenhuma variação de espessura das hastes) ou as lineares (sem serifas e sem variação alguma de espessura das hastes). Essas fontes tinham o grave limite da imposição de construção e visualização através de uma grade ou malha de pixels (menor elemento de uma imagem digital). As primeiras tentativas de redesenho e adaptação das fontes clássicas para o suporte digital pode ser evidenciada pela tipógrafa Zuzna Licko (VANDERLANS, 1994, p. 18-23):

> Comecei o meu negócio com desenhos de tipo *Bitmap*, criados para as baixas resoluções de tela do computador e da impressora matricial. Os primeiros computadores eram tão limitados que o desafio era projetar algo realmente especial […] foi fisicamente impossível adaptar uma fonte Goudy Old Style de Altura 8 pontos para uma resolução de 72 pontos por polegada. No final, você não se sentia apto para diferenciar a Goudy Old Style da Times Roman ou de outro qualquer texto com serifas. […]. É impossível transferir fontes de tecnologias diferentes sem que haja alteração de desenho, cada tecnologia possui suas peculiaridades e necessita diferentes designs[17] (Tradução livre da autora).

Em 1984 a Apple lança o computador pessoal Macintosh, o primeiro a possuir um sistema operacional de interface gráfica (que se comunicava amigavelmente com o usuário), mouse e com 9 fontes previamente instaladas. Essas fontes traziam a inovação de serem proporcionais, escalonáveis. A isso, se denominou "*What you see is what you get*"[18].

---

[17] "I started my venture with bitmap type designs, created for the coarse resolutions of the computer screen and dot matrix prnter. The challenge was that because the early computers were so limited in what they could do you really had to design something special [...] it was physically impossible to adapt 8-point Goudy Old Style to 72 dots to the inch. In the end you coudn't tell Goudy Old Style from Times Roman or any other serif text face. [...] It is impossible to transfer typefaces between Technologies without alterations because each médium has its peculiar qualities and thus requies unique designs".

[18] "O que se vê, é o que se obtém" (tradução livre da autora).

Antes das fontes escalonáveis, as fontes desenvolvidas para computadores eram construídas para terem uso limitado ao tamanho específico que foram criadas. Isso porque, antes dos sistemas operacionais de interfaces gráficas, as ordens inseridas nos computadores eram feitas através de linhas de comando, necessitando de compreensão de linguagens de programação, ou seja, era restrito a programadores e por isso, as primeiras fontes não possuíam preocupações estéticas, serviam apenas para interface programador-máquina. Essas primeiras fontes, limitadas tanto pela baixa resolução das telas, quanto pelas impressoras matriciais, possuíam desenhos de contornos excessivamente serrilhados.

A especificidade do meio digital se dá, primariamente, através do entendimento que as fontes tipográficas digitais podem possuir diferentes formatos (PostScript, TrueType, OpenType e Multple Master, por exemplo), que são lidos através de programas especializados previamente instalados nos computadores. São esses programas que permitem a visualização da fonte como ela se apresenta na tela e nas impressões, assim como possibilitam o acionamento dessas fontes através dos comandos do teclado. Ou seja, há a transformação de uma ação (no teclado) em uma forma visual gráfica através da tela do computador. Essa transformação é feita na construção da fonte, quando cada caractere desenhado, através de códigos de programação, é associado a um determinado comando de tecla. O pesquisador brasileiro Claudio Rocha (2003. p. 22) descreve a reprodução (visualização) dos caracteres digitais como "[…] o armazenamento das informações bitmap e outline. Bitmap é o registro do conjunto de informações de cada um dos pontos de um caractere tipográfico. Já o outline é a descrição de linhas retas e curvas que formam o contorno do caractere".

Com a tipografia digital, houve uma produção exponencial de novas tipografias. O barateamento das mídias e a linguagem cada vez mais amigável de softwares, alavancou o desenvolvimento de fontes desde o início dos anos 2000.

Especificamente no cenário brasileiro, o primeiro momento de desenvolvimento de fontes digitais se deu ainda na década de 1980 e se caracterizava pelo florescimento de fontes decorativas, displays. Em parte, como movimento de Liberdade formal propiciado pelo ambiente digital, mas também pelo pouco conhecimento até então da tradição técnica de construção clássica de fontes. Um marco desse período é o desenvolvimento da fonte Sumô, pelo tipógrafo Tony de Marco, em 1989.

Entre 1997 e 1998, os designers Priscila Lena Farias e Claudio Rocha desenvolveram e comercializaram as primeiras fontes nacionais com distribuição em catálogos internacionais, com as tipografias "LowTech" e "Quadrata" (da Priscila) e a ITC Underscript e ITC Gema (Claudio).

Capitaneado pelo Designer Billy Bacon, surge no Rio de Janeiro também no ano de 1997, o grupo Subvertaipe, que desenvolvia e comercializava suas próprias fontes digitais. A Subvertaipe influenciou uma nova leva de designers a querer desenvolver fontes e em 1998 surge o grupo Carambola (dos então estudantes Fabio Lopez, Emílio Rangel, Gustavo Ferreira, Guilherme Capilé e Eric Grigorovsky) e o Tipos do Acaso, em Recife, com o Leonardo Buggy e Miguel Sanchez. Contemporâneos, os cariocas José Bessa (Elesbão) e Claudio Reston (Haroldinho), desenvolviam suas experimentações tipográficas e as publicavam através do catálogo Tipopótamo. A dupla Elesbão e Haroldinho produziu um periódico independente onde faziam exercícios tipográficos denominado "Design de Bolso". O grupo Burritos do Brasil, em São Paulo, desenvolvia fontes experimentais tendo como integrantes: Jimmy Leroy, Julio Dui, Rafael Laim e Willian Gaertner.

Em 2000 surge a revista Tupigrafia, publicação que buscava dar visibilidade e discutir o cenário tipográfico nacional. A revista evidencia um período de maior maturidade nas experiências tipográficas do Brasil, a exemplo da família tipográfica Houaiss, desenvolvida por Rodolfo Capeto para uso do dicionário homônimo. Projetos de maior complexidade começam a aparecer e designers brasileiros buscaram aprimoramento em instituições acadêmicas com pós-graduações específicas em tipografia (Typeface design), notadamente na Universidade britânica de Reading e na Royal Academy of Arts, na Holanda.

Designers brasileiros começaram a ser promovidos nos encontros temáticos e em 2003 Tony de Marco é premiado no International Type Design Contest, com a criação da fonte Samba, inspirada no movimento Art Deco e nos traços do ilustrador J. Carlos. Também no ano de 2003, o designer Henrique Nardi desenvolve uma série de cursos e palestras visando a divulgação, a criação e o pensamento crítico sobre tipografia, denominado Tipocracia. Nomes como Crystian Cruz, Luciano Cardinalli, Fabio Haag, Fernanda Martins, Márcio Shimabukuro, Gustavo Lassala, Ricardo Esteves Gomes, se solidificam no cenário brasileiro e a Bienal Brasileira do Design Gráfico incluiu, ainda em 2002, a categoria "tipografia". Sobre o cenário tipográfico digital brasileiro, Fabio Haag (2008)[19] ressalta que:

> Criamos quebrando regras, inicialmente sem saber que elas existiam. Mas hoje já passamos da fase inicial de experimentação, e estamos aliando nossa criatividade com um maior rigor técnico, conhecendo com maior rigor a arte e a técnica tipográfica, resultando em projetos inovadores e de qualidade internacional. Isso é tão verdadeiro que foi um dos motivos pelo qual fui contratado pela Dalton Maag. Nós, latino-americanos somos conhecidos por sermos muito criativos em qualquer campo da comunicação, e no typedesign, não poderia ser diferente.

[19] Haag, 2008. Disponível em: http://www.tipografia-montevideo.info/entrevistas/archivo/e_haag.html> Acesso em: 12 de jul. de 2015

As referências contidas nesse sucinto panorama histórico possuem, inevitavelmente, muitas omissões. Mas o objetivo principal, como o próprio título da seção indica, é fazer um levantamento de designers baseado na visibilidade e na recorrência de citações nos principais veículos e títulos encontrados. Outras pesquisas e publicações fazem um trabalho mais amplo e completo sobre tipografia nacional e tipografia digital no Brasil.[20]

5.1.2. Léxico tipográfico

Durante a busca sobre referências e levantamento historiográfico, percebe-se que toda pesquisa voltada para tipografia, letreiramento/caligrafia, se depara com um vocabulário comum e específico. Por todo o percurso histórico, termos foram criados e ou tiveram seus significados adaptados para dar conta das especificidades do estudo das letras. Hoje em dia o léxico é amplo e em contínuo processo de ampliação, mas em 1976 sequer havia um sistema completamente codificado das estruturas do abecedário romano (Farias, 2004). Coube à Priscila Ferias na década de 2000 sugerir um conjunto de vocábulos em língua portuguesa, visando a unificação e a uniformização das expressões utilizadas na área.

Levando em conta que as seções subsequentes da presente tese farão uso amplo de vocábulos relacionados à manipulação, leitura e construção de fontes, algumas das expressões apresentadas pela professora Priscila Farias (2004) serão aqui introduzidas com adição de outras fontes em anos posteriores, para complementação.

Caractere refere-se à letra, número e ou sinal constituintes de uma fonte tipográfica. Pode-se utilizar o termo glifo para se referir a qualquer imagem que faça parte de uma fonte, seja essa imagem letra, símbolo ou numeral.

Tipografia, **tipo** ou **fonte tipográfica** diz respeito ao conjunto de caracteres que possuem um estilo específico. Num sentido mais restrito, a expressão fonte digital se refere a "um arquivo digital contendo um conjunto de instruções para desenhos de curvas, que determinam a reprodução de seus glifos, mais um conjunto de instruções métricas, que determinam o alinhamento e o espaçamento dos caracteres" (FARIAS, 2004, p. 3).

Quando se utiliza a expressão **família tipográfica**, está se referindo ao conjunto de fontes com suas variações (negrito, itálico, *light*, etc.).

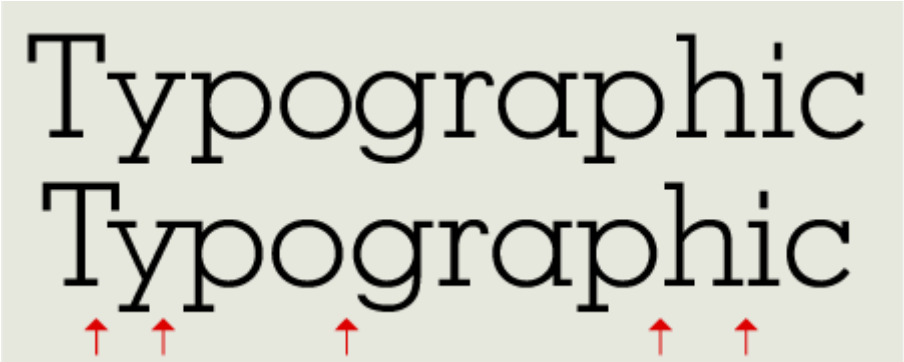
---

[20] Para maiores e mais completas informações sobre tipografia digital no Brasil, procurar material produzido por Priscila Lena Farias, Revista Tupigrafia, Tipocracia, Ricardo Esteves Gomes, Norberto Gaudêncio Junior e Claudio Rocha, dentre outros.

Quanto aos termos referentes à métrica tipográfica, a expressão **corpo** diz respeito à maior altura do conjunto de caracteres de uma determinada fonte, medida em pontos. Dessa forma, uma fonte de corpo 10, tem 10 pontos de altura. Já a **altura de x** (*x-heigh*, em inglês), refere-se à altura das minúsculas, em relação das maiúsculas, utilizando o caractere x como parâmetro. Isso faz com que esses valores sejam relativos, alterando de uma fonte para a outra.

Ao se utilizar a expressão **largura** para uma fonte, está se referindo ao espaçamento tanto da largura do desenho individual da letra, quanto o espaço à direita e à esquerda, por isso também pode ser empregado o termo **espaçamento**. O ajuste especial entre pares de letras é denominado de ***Kerning***. Isso se faz necessário para compensar desequilíbrios óticos provocados pela união de letras que combinam hastes curvas com hastes verticais, curvas com curvas e ou verticais com verticais. Figura 38:

Figura 38 - Exemplo de ajuste de *kerning*.



Fonte: Creative Pro (https://creativepro.com/typetalk-kerning-action/)

Linha de base é onde as maiúsculas se apoiam; a **linha das descendentes** limita a profundidade das letras minúsculas que possuem descendentes, a exemplo da letra “p”; a **linha das capitulares** ou **linha da caixa alta** é o limite superior das letras maiúsculas; **linha da ascendente** limita a altura de letras minúsculas com ascendentes, a exemplo da letra “d”; **ascendentes** são prolongamentos superiores de letras minúsculas e **descendentes,** prolongamentos inferiores de letras minúsculas[21] (Figura 39). Chamamos de **contraste** a alteração da espessura de traço que compõe uma fonte.

[21] Diferentemente do que ocorre com as letras maiúsculas que, de modo geral, possuem a mesma altura (com exceção ocasional da letra Q), as minúsculas apresentam extensões acima da altura de x e abaixo da linha de base (respectivamente ascendestes e descendentes).

Figura 39 – Ascendentes e descendentes.

Fonte: Chief of Design (https://www.chiefofdesign.com.br/tipografia/)

Vértice (ponto de união de duas hastes em ângulo), se chamará também de **ápice** se coincidir com o ponto mais elevado do caractere.; **hastes** são os traços principais da fonte; **barra** ou **trave** é o traço ou traços horizontais que unem dois pontos do caractere, como em "H", "A" e "e" ou cruzam uma haste como em "T", "t" e "f"; **abertura** é espaço interior de letra que não se fecha completamente; **pernas** são traços horizontais ou inclinados em direção à linha de base em caracteres como "K" e "R", na parte inferior direita e "X" na parte inferior; **cauda** é a denominação dada para traços normalmente curvos que avançam abaixo da linha de base em caracteres como "g" e "Q"; **oco ou olho** é o espaço interno fechado ou parcialmente fechado de uma fonte; **terminal ou lágrima** é extensão da haste principal que se caracteriza por um detalhe que define o desenho do caractere e pode ser confundida em alguns casos, com serifas, sendo por isso, chamado de falsa serifa; **ligação** são traços que unem duas partes do caractere como as caudas do "g" e do "Q"; **gancho** é o termo dadao para traços em curva que partem do bojo ou da haste da letra, terminando no ar, como nos caracteres "a", "f", e "r"; **bojo** é o traço curvo que fecha uma área do caractere, como nas letras "O", "D", "b" e "d"); **ombro ou rebarba** é a parte de um traço curvo originado na haste e que se junta a outro traço, reto, seguindo em direção à linha de base, como em "h", "m", e n") e **espinha** é o termo dado ao traço mais amplo da haste e união das sinuosidades, como na letra "s"; **braço** é chamado o traço horizontal ou inclinado em direção à linha das capitulares, em caracteres como "K" na

parte superior direita, “X”, na parte superior e “L” na parte inferior; **orelha** é o traço curto, como no caso da pequena projeção no lado direito do bojo em “g” em algumas fontes; **esporas** são projeções menores, normalmente apontando em direção à linha de base, como nas partes inferior esquerda do “b” e na parte inferior direita do “G”. (Figura 40).

Figura 40 - Anatomia da letra.

Fonte: David Arty (https://www.chiefofdesign.com.br/tipografia/#subTitulo04)

Independentemente de classificações quanto aos estilos estéticos e históricos, as fontes de leitura (existem fontes exclusivamente composta de ícones) se dividem, grosso modo, em fontes de texto e fontes decorativas (ou fontes fantasia, *display*). As fontes de texto são desenhadas para aplicação em grandes quantidades de informação textual e por isso, seguem regras e normas clássicas de construção. A percepção e compreensão dessas tipografias segue a ideia de que o fruidor deve dominar previamente o repertório do código verbal de sua

cultura para que o processo de significação ocorra. Por essas razões, essas fontes não possuem características fortes ou excessivamente provocativas em seus desenhos, a intenção é direcionar o leitor para o conteúdo textual de modo mais isento possível. Já as fontes decorativas possuem características visuais de diferenciação, sua aparência é dotada de identidade, fazendo com que, cada letra possua alto grau de particularidade estética. Explicitando suas características visuais, não rompem, entretanto, a correlação com a legibilidade, ou seja, ainda permanecem associadas imediatamente ao caractere alfabético correspondente. Justamente por essas qualidades, as fontes decorativas normalmente não são utilizadas para longos conteúdos textuais, uma vez que, suas características estéticas de diferenciação de desenho, podem causar mais rapidamente fadiga visual e diminuição na velocidade de leitura. Apesar disso, estas fontes participam mais ativamente no processo de significação verbal.

Isso posto, mais uma vez se se depara com a característica híbrida da caligrafia do Paulo Lachenmayer. A letra base da fonte Beneditina é, ao mesmo tempo, um caractere claramente inspirado em ditames clássicos de feitura e de técnica de construção, tendo boa leiturabilidade e legibilidade, mas também possui identidade o bastante através de rupturas do desenho básico da letra, para ser entendida como um tipo de experimentação, uma possível fonte decorativa.

No caso específico da fonte digital Beneditina, a hibridação se dá em vários níveis. A letra base, caligráfica, do Irmão Paulo Lachenmayer, já é, por si só, dotada de diversas influências, não se encaixando de modo estático num único estilo. Mas, através de suas nuances, de seus rastros performáticos, pode-se fazer um mapeamento sensível de possíveis influências. Quanto a essas questões ligando a técnica, o estilo e a caligrafia, aponta Bringhurt (2011, p. 157):

> Os estilos tipográficos não se baseiam em nenhuma tecnologia de composição ou de impressão, mas no primitivo e não obstante sutil ofício da escrita. As letras derivam sua forma dos movimentos da mão humana, restringida e ampliada por uma ferramenta. Essa ferramenta pode ser complexa como um instrumento de digitalização ou um teclado especialmente programado ou simples como um pedaço de pau afiado. Em ambos os casos, o essencial está na firmeza e na graça do próprio gesto, não na ferramenta com que é feito.

O objetivo do presente trabalho não é desenvolver uma família tipográfica completa. Isso, por si só, seria material suficiente para uma tese. A Beneditina serve para espelhar o trajeto percorrido pela pesquisa que tenta aliar instâncias do conhecimento, técnicas, saberes e metodologias com subjetividades através de características não tangíveis presentes no desenvolvimento de projetos de Design. Serve também para lembrar que, existem inúmeras

manifestações visíveis para cada letra do alfabeto latino e essa variedade pode ser infinita porque nenhuma delas é, de fato, o arquétipo perfeito correspondente à determinada letra. O alfabeto é uma ferramenta intelectual e com ele simbolizamos o ato da fala. Toda representação física será sempre, uma dentre inúmeras outras possíveis.

5.2. Técnicas Caligráficas

Não existe um processo único ou "correto" para criação caligráfica e tipográfica. Aquilo que chamamos de padrão construtivo é, na verdade, fruto de séculos de sistemática utilização e, consequentemente, normatização de técnicas e estéticas. O rastro caligráfico é, em verdade, a manifestação formal e visual da personalidade de um autor que pode refletir um movimento estético, econômico ou social num determinado período histórico.

A caligrafia de inspiração religiosa, praticada dentro dos *scriptorium* dos mosteiros e escolas de administração católica, era feita, em sua grande parte, através da ferramenta de pena de ave (prioritariamente pena de ganso, corvo, cisne e, mais tarde, nas Américas, peru). Apesar da utilização do cálamo ser, de fato, anterior à da pena, a existência de criadouros de aves nos mosteiros, fez com que a pena fosse a matéria prima mais usual entre os religiosos, sendo substituídas apenas com o barateamento e a popularização das penas de metal com a Revolução Industrial. O cálamo é um instrumento de escrita manual feito de vegetais como a cana ou o junco, cortados obliquamente de modo a se obter uma ponta que, a depender da angulação, permitia variação de espessura de traçado. As hastes vegetais são porosas e absorviam e fixavam a tinta possibilitando o manuseio de modo leve e controlado da ferramenta.

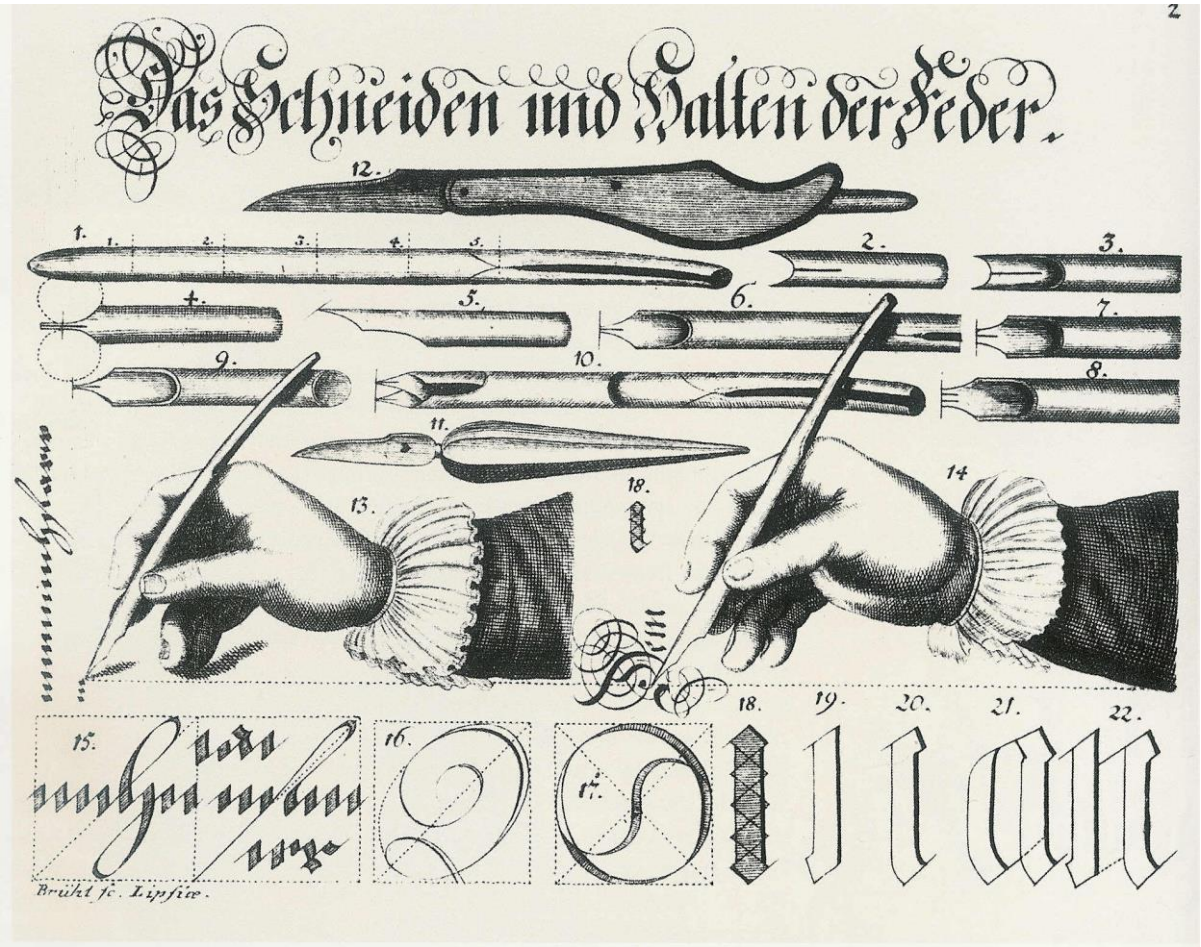
A pena, requeria um procedimento prévio para poder se tornar um instrumento de escrita. Para se tornar sensível, duradoura e flexível, a pena era desplumada (ao contrário do que costuma se propagar em filmes, as penas desplumadas são mais fáceis de serem manipuladas) e cortada aproximadamente, entre 18 e 20 centímetros[22]. As pontas, precisavam ser constantemente refeitas por se desgastarem com o uso e, do mesmo modo que com o cálamo, o corte que dava origem à ponta dependia do tipo de traçado desejado, o que requeria um razoável conhecimento e domínio da técnica (Figura 41). As penas escolhidas eram,

[22] O corte do cálamo, assim como da pena e a confecção da ponta da pena eram feitos por um tipo específico de faca que variava de formato e tamanho a depender do material a ser cortado e do tipo de ponta a ser produzido.

preferivelmente as chamadas “penas de voo”, ou seja, plumas mais largas, levemente curvadas e mais rígidas que se desenvolvem na cauda ou na asa das aves.

A preparação da pena se dava, inicialmente, com a drenagem e lavagem da parte central, mais grossa, conhecida como raque. A secagem completa desse processo, levava de 6 a 12 meses, a depender da pena e da umidade do ar (a secagem era feita ao natural). Havia também método de secagem forçada através do vapor quente (técnica menos usual) e isso fazia com que a pena perdesse parte de sua flexibilidade. Após a secagem completa, a pena era então levemente endurecida e clarificada a expondo delicada e cuidadosamente à chama de uma vela. Uma técnica bastante difundida na Idade Média era enterrar a pena em areia quente.

Figura 41 – Tipos de pontas de pena e faca para corte.



Fonte: Johann Staps, 1784 (https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/43/St%C3%A4ps_-_Canzleym%C3%A4%C3%9Fige_Schreibe-Kunst_1784.jpg)

A faca, ou estilete utilizado para o corte e confecção da ponta da pena, também servia para raspar o suporte escrito quando se tratava de velino, sendo utilizada como “borracha” para apagar erros e imperfeições. O velino, era uma espécie de papel feito a partir de couro do vitelo, mais acetinado e considerado de melhor qualidade que o pergaminho.

As penas já eram utilizadas desde aproximadamente 100 AEC enquanto existem evidências do uso do cálamo para confecção de instrumento de escrita desde 3000 AEC. Enquanto a primeira é bastante associada à caligrafia ocidental, o cálamo desempenhou papel importante nas tradições escritas do Oriente Médio, onde o junco era bastante disponível em inúmeras culturas.

A caligrafia de inspiração religiosa visava associar a beleza e a exatidão da escrita com o ideal de perfeição divino. Para que isso fosse atingido, se procurava criar todo um fazer técnico que se revestia em formalidade e ações ritualísticas. O suporte (velino ou pergaminho) era fixado em uma mesa inclinada onde o calígrafo se debruçava por longos períodos diariamente. A altura do banco de madeira era calculada levando em conta a altura do escriba, de modo que o ângulo da dobra dos joelhos fosse de 90 graus e caso isso não fosse possível, era prática comum posicionar um pequeno suporte para os pés. A mesa geralmente dispunha de nichos para guarda do material a ser utilizado e não era raro encontrar apêndices nesses mobiliários, onde prateleiras facilitavam a manipulação das tintas, papéis e penas. (figura 42).

Figura 42 - Mobiliario de *Scriptorium.*

Fonte: Wikipedia
(https://en.wikipedia.org/wiki/Scriptorium#/media/File:Escribano.jpg)

O trabalho nos *scriptorium* era dividido entre diferentes religiosos para fins específicos. Os copistas, por exemplo, reproduziam os manuscritos, já os miniaturistas ou iluminadores, desenvolviam as capitulares assim como outras letras ornamentais e em alguns casos, miniaturistas específicos para ilustrações e haviam os *Armarius* (ou *notarius*, ou ainda *precantor*) que se responsabilizavam pelo ordenamento e funcionamento do *scriptorium*. Cabia a este religioso a coordenação das tarefas, assim como a revisão dos textos feitos e a responsabilidade do controle de provisões[23]. Dessa maneira, documentos de grande valor histórico, cultural e escritos raros eram preservados no refúgio que havia se tornado o claustro do mosteiro medieval. Dentre esses, os mosteiros beneditinos se destacavam na tarefa de manutenção e cópia de manuscritos[24], o que lhes revestia de prestígio ainda que os livros tivessem função restrita de conservação de textos destinados quase que exclusivamente ao uso dentro das bibliotecas monásticas.

A esta altura, o livro no ocidente, ainda não era utilizado como ferramenta de comunicação. Na Idade Média[25], os manuscritos eram prioritariamente religiosos, a exemplo de missais e livros de horas[26] e serviam como exercício de memorização – importante elemento do catecismo religioso medieval –, uma vez que os textos religiosos não eram passíveis de críticas ou refutação. Somente no Renascimento os livros passarão a refletir a prática da estruturação de ideias, promovendo revisões (incluindo religiosas) de posicionamento frente ao mundo.

Os textos religiosos eram majoritariamente copiados em grego e em latim, mas também se mantinham, em regime de segredo e reservado a poucos monges, escritos pagãos. Esses últimos, eram preservados visando refutar os erros do paganismo, através de seus estudos. A educação na Idade Média era utilizada como meio de desenvolver o espírito, já que a ética estava atrelada ao conceito de virtude divina. O conhecimento, o ideal de beleza, inclusive, da escrita, deveria estar à serviço da fé. Por isso mesmo, a letra caligrafada na Idade Média, assume uma dimensão simbólica, onde a escrita é estruturada como identidade visual. A caligrafia transforma a letra em objeto visual impregnado de imaterialidades, não raro, afastando-se do domínio da comunicação verbal para o universo artístico visual.

Na Idade Média havia um número razoável de tintas utilizadas para caligrafia, como as baseadas em carbono, feitas a partir do carvão (muito utilizadas até o século XII) misturada

---

[23] Disponível em: <https://academic.oup.com/library/article-abstract/s1-2/1/282/1081874?redirectedFrom=PDF> Acesso em: 14 nov. 2017.
[24] Os Monastérios detinham o monopólio de cópia e manufatura de livros até o século XII.
[25] Período estipulado por historiadores compreendido entre os séculos V e XV.
[26] Livro de devoção constituído de calendário de comemorações relacionadas aos santos, assim como de orações e salmos ilustrados com iluminuras.

à goma arábica ou um composto feito com sulfato ferroso. A goma arábica era utilizada não primariamente para fins de aderência, mas para encorpar a tinta, uma vez que a textura viscosa é necessária para o bom funcionamento das penas. A goma era feita a partir da seiva de Acácia, vinda do Egito e da Ásia, para a Europa. As tintas à base de carbono eram mais viscosas e enegrecidas (e assim, mais fáceis de serem raspadas do suporte) e as tintas ferrosas reagiam quimicamente quando expostas ao ambiente e absorvidas pelo suporte, escurecendo com o tempo.

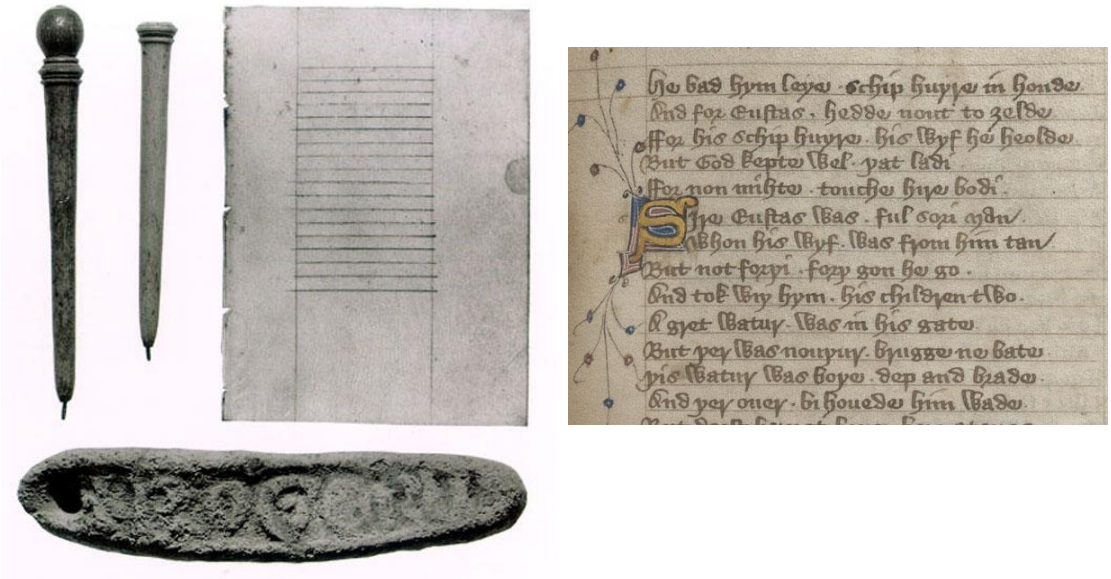
Ao iniciar um trabalho de transcrição de manuscrito, tanto o exemplar original quanto a cópia eram dispostos na mesa inclinada, lado a lado e mantidos abertos por pesos pendurados em cada extremidade de uma corda com o contrapeso equivalente pendurado na parte posterior do móvel. Isso porque o suporte (pergaminho ou velino) tendia a enrolar e ou se fechar. Já a inclinação da mesa, em geral, era bastante íngreme, em parte para facilitar o uso das penas que se mostravam mais eficazes quando manipuladas em ângulo reto. A técnica da inclinação da mesma pode ser observada atualmente através do acesso aos registros medievais onde há, em abundância, documentos onde a concentração de tinta se dá, de modo mais claro, nas hastes inferiores das letras.

A mão direita do escriba raramente tocava no suporte, sendo o movimento da escrita executado pelo braço. A mão esquerda era utilizada para manter a faca de afiar pontas de penas e raspagens de velino, isso porque, assim como a ação de comer, a escrita era uma operação performatizada pelo uso das duas mãos. Quando utilizada para raspar erros, a faca devia ser manipulada com destreza para não cortar o suporte ao tempo em que o movimento deveria ser rápido para evitar que a tinta fosse absorvida pelo pergaminho. A faca também era mantida apoiada pela sua ponta à superfície do suporte, ajudando a mantê-lo estabilizado, evitando assim, expor o suporte aos dedos, potencialmente gordurosos, do escriba. O movimento executado com a faca para a feitura da ponta da pena era orientado de fora para o encontro do escriba e não o afastando como contemporaneamente se afia a ponta de um lápis com estilete.

Antes da escrita propriamente dita, eram traçadas linhas sobre o suporte que serviam de guias para a pena. Essa prática fazia parte do conjunto de regras técnicas para o trabalho do copista e, inclusive, já constava em instruções datadas do século IX de como se estruturar linhas matematicamente sobre o pergaminho, com previsão de margens e espaçamento de entrelinha. Até o século XII, a maior parte dos manuscritos possuía linhas cegas (marcadas com pequenos traços, pontos ou apenas inscritos com a ponta da faca que muitas vezes, eram cortadas após o processo caligráfico). No início do século XII começam a aparecer

manuscritos com linhas-guias completas, feitas com grafite ou prata. A partir do século XIII as linhas foram muitas vezes desenhadas com penas e algumas eram executadas com tintas coloridas. (Figura 43).

Figura 43 - Linhas-guias em pergaminho.



Fonte: Medieval Histories
(http://www.medievalhistories.com/wp-content/uploads/middle-english-from-Bodleian.jpg)

O fato desse conhecimento técnico permanecer restrito a um pequeno grupo de pessoas, fez da escrita, um potente instrumento de poder. Esse "uso professional da escrita", no dizer do literato britânico Eric A. Havelock (1994), dura aproximadamente 4.500 anos, chegando ao final no Renascimento e com uma pequena interrupção provocada pela cultura Grega até a dissolução do Império Romano. O caráter religioso e de trabalho árduo na ação da escrita, terá especial guarida entre os Beneditinos pela natureza basilar de seus cânones.

São Bento de Nursia (480-547) é considerado o iniciador da Ordem dos Beneditinos uma vez que funda a Abadia de Monte Cassino. É de São Bento um dos preceitos básicos dos beneditinos, o "*ora et labora*" (reza e trabalha), que será transposto para o trabalho dos copistas. A regra de São Bento em seu capítulo 48[27] indica que os monges deveriam dedicar parte de seu tempo à prática do estudo, da leitura, afirmando que a ociosidade é a inimiga da alma, devendo os religiosos se ocuparem de atividades manuais e leituras espirituais. Como o

[27] Disponível em: < http://www.cristianismo.org.br/regra-01.htm> Acesso em: 10 nov. 2017.

número de livros no mosteiro ainda em formação ainda era bastante reduzido, foi então desenvolvido e incentivado o trabalho de copiar documentos. É possível encontrar registros desses trabalhos exaustivos nos colofons que vão desde descrições das condições de trabalho à anátemas contra possíveis furtos dos códices. Quanto à relação entre beneditinos e o trabalho livreiro, Lose (2009, p. 17) esclarece que:

> Sabe-se que, na Idade Média, Vivarium, na Calábria (Itália), é o primeiro mosteiro a ser identificado com o livro. Na época, o Mosteiro era dirigido pelo romano Cassiodoro, que achava que os mosteiros deveriam abrigar a produção literária da Antiguidade, por isso, redigiu para os monges copistas algumas regras de transcrição e ortografia, que perduraram por séculos. O acervo contava com uma centena de códices. No entanto, foi o Mosteiro de Monte Cassino (529 d. C.), fundado pelo próprio São Bento, que marcou o início do movimento sistemático de editoração medieval.

Por conta do elevado custo do pergaminho, muitos manuscritos foram raspados e apagados de seus textos originais para servir de novo suporte para outras inscrições, notadamente cópias de literaturas clássicas gregas, latinas, babilônias e fenícias. Antes de iniciar a escrita, era comum o escriba passar giz na superfície do suporte visando a remoção de manchas de gordura, fruto da própria manipulação do calígrafo.

Entre os copistas, cada letra era uma forma projetada visando aproximação com a esfera do sagrado. A complexidade da composição resultante da disposição das palavras no suporte criava inter-relações estéticas que denotavam seriedade e reverência, mesmo entre os iletrados. A responsabilidade principal do calígrafo religioso não era restrita a preservação do significado verbal do conteúdo original, mas também provocar a elevação e o sentimento de reverência promovidos pelas qualidades visuais abstratas das inscrições.

Há pouca literatura e pesquisas no que tange à participação das mulheres na arte da caligrafia medieval. Parte porque a história é escrita através de recorte de gênero e parte porque, os lugares de ocupação feminina na história foram fruto de um apagamento proposital com a eliminação de registros históricos[28]. No entanto, resquícios do trabalho feminino podem ser mapeados e material pertinente começa a despontar e demonstrar que teve forte significação na vida cultural medieval.

O excedente feminino aristocrático (viúvas que herdaram posses e não desejam mais outro casamento e solteiras cujos pais não encontraram pretendentes viáveis) era, comumente, relegado aos mosteiros. A vida civil era bastante rigorosa para as mulheres que, mesmo se aprendessem e desempenhassem bem alguns ofícios, encontrariam rejeições e impedimentos quase impossíveis de transpor, como o caso da legislação artesanal publicada em 1688, na

[28] Junto a isso há também o desaparecimento de vários mosteiros femininos, assim como seus documentos e registros escritos.

Alemanha, Segundo a qual "[…] nenhuma pessoa do sexo feminino pode exercer um ofício, mesmo que o compreenda tão bem como uma pessoa do sexo masculino." (OPITZ, 1990, p. 406).

Deste modo, para mulheres, entre os séculos V ao X haviam apenas dois caminhos: casamento ou vida em mosteiro. No entanto, numa sociedade fortemente patriarcal, sequer cabiam às mulheres a possibilidade de escolha. Ainda assim, o presumível poder econômico alcançado por viúvas da aristocracia, rendeu até mesmo esforços do papa Gregório Magno (aprox. 540 – 604 EC), no sentido de proteger e incentivar instituições religiosas femininas, como pode ser visto em Wemple (1990, p. 261):

> As comunidades religiosas ofereciam um ambiente acolhedor e uma atmosfera de paz onde as mulheres podiam viver, trabalhar e rezar. Servindo Deus e ocupando-se umas das outras com humildade, elas […] podiam encontrar uma saída para os seus talentos administrativos e intelectuais.

Apesar da disseminação e do desprezo pelo trabalho manual na Idade Média, o princípio do "*ora et labora*" beneditino fez com que a ociosidade fosse vista como afastamento dos ideais divinos. Dessa forma, o trabalho manual passou a fazer parte da formação da vida monástica, voltada para a contemplação, para a oração, leitura e escrita. Assim, as mulheres religiosas também puderam produzir gravura, pintura e caligrafia, como pode-se constatar em registros deixados em manuscritos ilustrados como o da monja Ende (final do século X, norte da Espanha) composta de 24 iluminuras e cuja assinatura consta no colofon do manuscrito "O Beato de Gerona" (975 EC) ou da abadessa beatificada Hildegarda de Bingen (1098-1179) que trabalhava suas iluminuras num *scriptorium* germano do século XII.

A despeito da pouca ou rara informação sobre as mulheres copistas da Idade Média, sabe-se que a técnica empregada era a mesma, para homens ou mulheres, exceção para as pessoas canhotas que originalmente eram impedidas de exercer a caligrafia, mas posteriormente, foram desenvolvidas regras adaptadas ao manuseio e confecção da pena para utilização com a mão esquerda. Os destros conseguiam melhores resultados quando empunhavam penas retiradas da asa esquerda das aves, que possuem uma ligeira curvatura para a direita. Para os canhotos eram retiradas as penas da asa direita, cuja curvatura se dava para o lado oposto.

A técnica básica desenvolvida na Idade Média foi assimilada e adaptada para a realidade da caligrafia moderna, muito mais através da introdução de novos materiais do que, necessariamente, novas técnicas. Desde a variação da angulação da pena, que produz

graduações de espessura de traço, à postura até ao conjunto de sequências lógicas de desenvolvimento das hastes a depender do estilo de letra pretendido, a caligrafia moderna herdou, diretamente, o legado dos copistas medievais.

A introdução das penas (ou canetas) com pontas metálicas na Revolução Industrial ampliou a possibilidade de registros de traço, uma vez que vários novos formatos de ponta passaram a ser possíveis de obter. Apesar do apreço pela história e pela sensibilidade auferida no uso das penas naturais, os calígrafos tinham consciência das desvantagens deste material como a vida limitada e a necessidade de manutenção de suas terminações. As pontas de bronze já haviam sido utilizadas, pontualmente, em Roma Antiga, e foram encontrados exemplares de canetas esculpidas em metal e pedras preciosas que serviam mais como regalo de prestígio do que ferramenta de escrita. No entanto, com as tecnologias de então, as pontas de metal sofriam corrosão muito rapidamente e não se conhecia um método que permitisse dar flexibilidade ao material.

Com o processo industrial, as penas puderam ser produzidas em metal, com flexibilidade a custos muito baixos de fabricação e embora a forma básica tenha permanecido a mesma, a variedade das pontas trouxe novas possibilidades de desenhos de letras.

Normalmente as canetas modernas são produzidas com hastes (ou cabos) e pontas, separadas e intercambiáveis (embora existam canetas com pontas fixas) e podem ser vendidas separadamente. Numa surpreendente relação com o fazer da Idade Média, as penas modernas de metal são revestidas com uma fina lâmina de óleo ou laca que as protege da oxidação precoce e, antes do primeiro uso, precisam ter esse material removido. Alguns calígrafos levam a ponta à chama de uma vela para mergulhá-la em água posteriormente, no entanto, outros profissionais acreditam que a exposição à chama altera as qualidades e a flexibilidade do metal. As instruções de fábrica costumam indicar lavagem cuidadosa com água e pano ou escova macia, mas não é raro calígrafos utilizarem saliva para a remoção do material[29].

A angulação das penas produz, com suas graduações de espessura de traço, uma relação intrínseca com cada letra do alfabeto. Isso é conseguido através da alteridade do ângulo na empunhadura e direção dos traços utilizados na construção das formas. Mas mesmo (e apesar de) estando a ação caligráfica associada por séculos à busca da perfeição, os erros, desvios, as instabilidades reveladas através do traço são parte do processo e permitem uma valorização da performance do calígrafo, em contraponto ao resultado padronizado obtido por meios mecânicos.

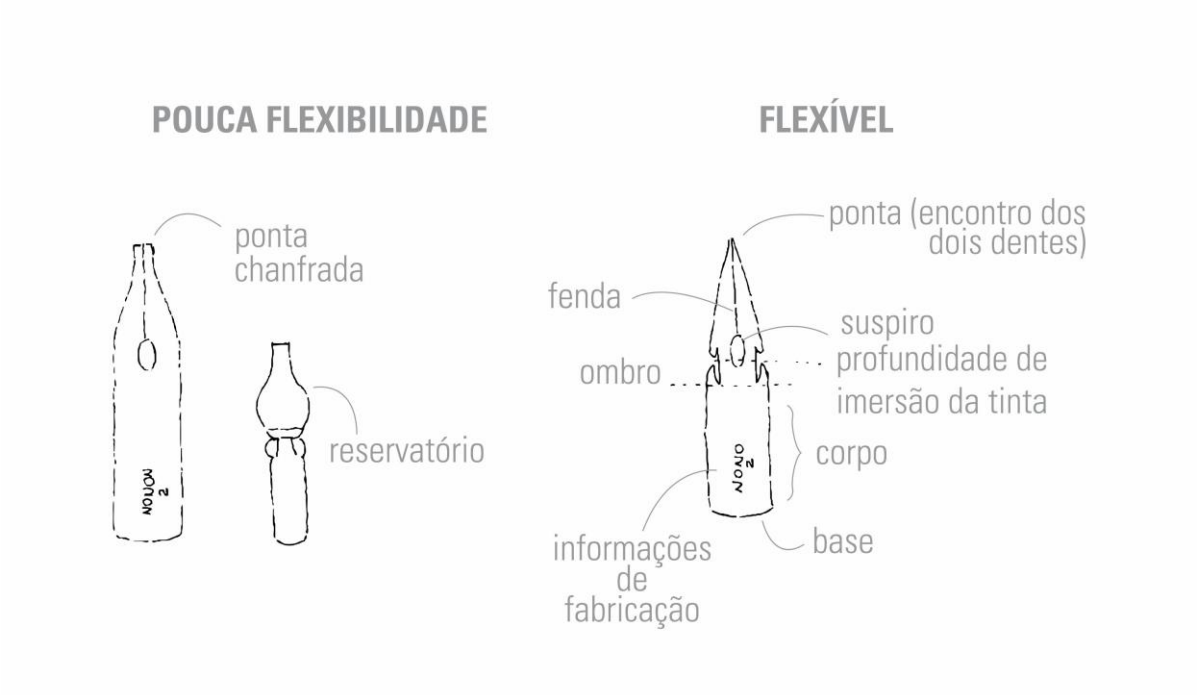
---

[29] Mais informações sobre preparo das penas em: < https://www.youtube.com/watch?v=NTYJ1xVnrXo>. Acesso em: 19 ago. 2017.

São muitos os ângulos possíveis para a empunhadura da pena e cada angulação permite um tipo diferente de traço. Os mais comuns são os ângulos entre 30 e 40 graus em relação à linha de base. A manutenção da angulação é fator essencial para determinar o estilo e a variação consistente do traço nas transições entre grosso e fino.

O calígrafo contemporâneo ainda exerce seu trabalho dentro de um contexto ritualístico, que envolve concentração, postura, estabilidade do corpo e do braço e manutenção da angulação constante. A pena, mesmo metálica, não deve sofrer pressão, mas deslizar sobre a superfície do suporte. As pontas metálicas possuem uma anatomia básica padrão com variações visando adequações para diferentes tipos de traços pretendidos. (Figura 44):

Figura 44. Anatomia básica das penas metálicas.

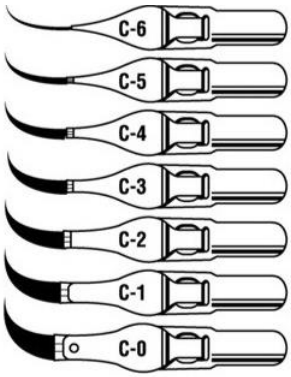


Fonte: Ilustração da autora.

As penas metálicas se dividem em diferentes grupos, de acordo com o desenho de suas pontas e flexibilidade. A título de exemplificação, se utiliza nesta pesquisa, a classificação da empresa desenvolvedora de pontas Speedball, fundada em 1899 e no mercado até os dias atuais. Fundada pelo calígrafo americano C. Howard Hunt, a primeira dessas canetas originalmente possuía ponta quadrada com diferentes tamanhos para traços, com espessuras variadas denominada de “Estilo de ponta A” e servia bem para as letras góticas. Penas

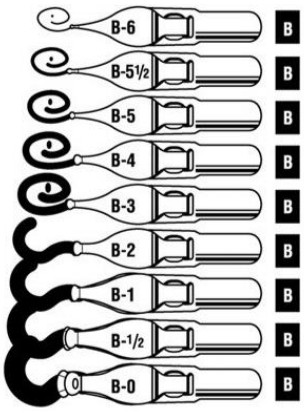
destinadas à prática geral da caligrafia e voltadas principalmente para a construção de letras romanas e itálicas, foram denominadas como “C” e esta se tornou a classe favorita da maioria dos calígrafos. (Figura 45). A classe de penas “B” possui uma seção arredondada na terminação das pontas (Figura 46). Já as denominadas de classe “D” estão as pontas levemente ovaladas e na classe “E” estão as chamadas “escovas de aço” que são muito utilizadas em tipos especiais de *lettering* (Figura 47). Existe ainda a classe “LC” especialmente desenvolvida para canhotos.

Figura 45 - Pontas da classe “C” Speedball.



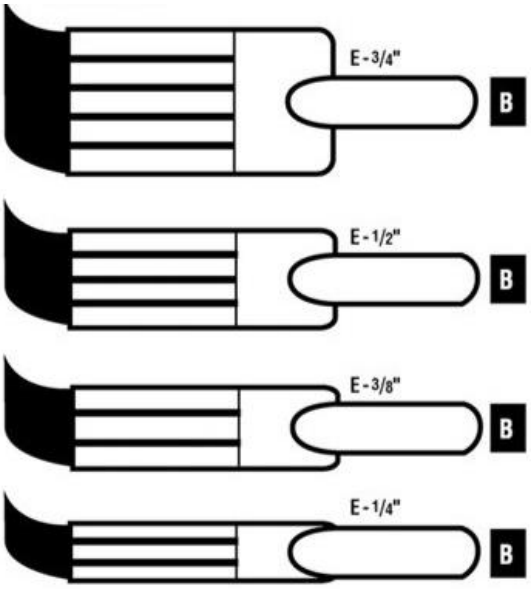
Fonte: Scribblers Calligraphy
https://www.scribblers.co.uk/resources/speedball-nibs-and-penholders/

Figura 46 - Pontas da classe “B” Speedball.



Fonte: Scribblers Calligraphy
https://www.scribblers.co.uk/resources/speedball-nibs-and-penholders/

Figura 47 - Pontas da classe “E” da Speedball.



Fonte: Scribblers Calligraphy
https://www.scribblers.co.uk/resources/speedball-nibs-and-penholders/

Seguindo a orientação de economia de esforço na execução, as letras são desenhadas por dois ou mais traços levando em conta a direção do fluxo da tinta e uma ordem de sequência de construção que, basicamente, determina que o traço deve ser feito da esquerda para a direita e de cima para baixo. As hastes verticais juntamente com os traços oblíquos são construídas de cima para baixo. As letras arredondadas são formadas por arcos também desenhados de cima para baixo, a exemplo da letra “o” (minúscula) que é composta por duas curvas simétricas movendo-se em direções contrárias, até a união, assentada sobre a linha de base.

A pena utilizada gera um traço característico em sua espessura, pressão e inclinação exercidas. Sendo assim, é passível de ser rastreada através da observação atenta, independente do distanciamento temporal em relação a quando a escrita foi desenvolvida. Cada estilo caligráfico possui um ducto para cada letra, sendo ducto (ou ductus) a orientação do movimento da escrita. (Figura 48).

Figura 48 – Ductos caligráfico.

Fonte: Instructables (http://www.instructables.com/id/Calligraphy-Chancery-Italic-Hand/)

Dentre as inúmeras possibilidades de ferramentas de escrita no mercado atual, existem ainda as canetas-tinteiro (*fountain pens*) que possuem um reservatório recarregável de tinta. Desenvolvidas em meados do século XX, possuem ponta metálica e deram origem às canetas paralelas (*Parallel Pen*) constituídas de duas placas paralelas chanfradas.

São muitas as ferramentas disponíveis para o desenvolvimento da caligrafia e atualmente dentre as canetas paralelas há um mercado em crescimento por materiais e pontas específicas para muitos tipos diferentes de *lettering*. No entanto, não há indícios de que uma ferramenta ou técnica vá sobrepujar outra. Como em inúmeros outros casos, ferramentas e tecnologias dialogam entre si e acabam por encontrar nichos específicos de uso e atuação. Prova disso é a caligrafia não ter desaparecido com o desenvolvimento da tipografia e agora, com softwares de tipografia, desenho (inclusive de simulação caligráfica), mesas digitalizadoras e canetas digitais. A escrita continua sua tradição sinestésica e mítica onde independentemente da técnica empregada, é sempre uma ação performativa, ritualística, que

deixa em seus traços não apenas um registro físico, mas uma história. Cada calígrafo é um escriba e um artista, um diagramador e um articulador de instâncias. Cada caligrafia, *lettering* é uma potencial magarida.

5.3. Irmão Paulo Lachenmayer

5.3.1. Biografia resumida

Antes do Paulo, havia o Ernst Lachenmayer, nascido em 02 de janeiro de 1903, numa família católica, em Langenargen, Estado de Baden-Württemberg, Alemanha. Seu pai, Albert Lachenmayer, trabalhava na construção civil e segundo fontes levantadas por Veiga (2012) provavelmente era um mestre de obras e estaria na mesma classe de artesãos que os alfaiates, vidreiros, gravadores, calígrafos, carpinteiros, gráficos, etc. A mãe, Mathilde Bachmor, percebeu desde cedo a vocação artística do filho Ernst e a estimulava, sendo ele, o terceiro de quatro filhos.

Em Langenargen, às margens do lago Constança e na fronteira com a Áustria e a Suíça, a família viveu até 1905 quando se mudam para Ravensburgo, cidade em que Ernst viverá até a vinda para o Brasil, em 1922. Era um período de efervescência cultural e política na Alemanha e os processos históricos irão determinar as influências e o destino do futuro monge.

Ernst nasce pouco tempo após a unificação da Alemanha e da era de Otto Von Bismarck (1871-1890). O último imperador germânico, Guilherme II (1859-1941) impunha uma política expansionista, beligerante, religiosa e ufanista, mas também incentivava intensamente a industrialização, a educação e as ciências. O Kaiser era bastante influente na Ordem de Malta (também conhecida por Cavaleiros Hospitalários), da qual fazia parte como protetor hereditário. Se tratava de fato, de uma organização internacional católica, tendo origem no século XI com beneditinos que, durante as cruzadas, instituíram uma ordem própria, militar cristã.

A Alemanha vivia intensa pressão internacional e o assassinato do arquiduque Francisco Fernando, herdeiro do Império Austro-Húngaro em 1914 (amigo pessoal de Guilherme II) colocou o império germânico numa Europa, absolutamente complexa nas questões geopolíticas, no rumo daquilo se seria conhecido como Primeira Guerra Mundial. De fato, a Alemanha provavelmente se manteve pacífica após sua unificação, em grande parte, pelo trabalho diplomático de Bismarck. A França nutria forte antipatia pelos alemães desde a

devolução do território da Alsácia-Lorena, enquanto a Grã-Bretanha desejava impedir e limitar o rápido crescimento econômico germânico.

O fim (e a perda) da Primeira Guerra trouxe um profundo impacto à Alemanha. Influenciados pela Revolução Russa de 1917, movimentos e revoltas populares fazem eclodir em 1918, a Revolução Alemã, com a abdicação do Kaiser. O país se vê obrigado a assinar o Tratado de Versalhes, onde forçosamente assume a responsabilidade pela guerra e se compromete a cumprir uma série de imposições restritivas como ceder parte do seu território, reduzir numericamente o exército e indenizar financeiramente os vencedores. O Tratado trouxe um período economicamente muito difícil ao país e favoreceu o crescimento de ideais de supremacia germâmica que culminarão com o nazismo.

Apesar da Guerra e das profundas dificuldades econômicas advindas, a Alemanha manteve o investimento educacional e estimulava a ciência. Em 1921, vinte anos após a instituição da premiação do Nobel, pessoas falantes do alemão ou alemãs já haviam conquistado metade dos prêmios em medicina e ciências naturais. Numa economia limitada, a ascenção social passou a ser perseguida através da educação acadêmica. Em 1885, com uma população de aproximadamente 47 milhões de habitantes, apenas 0,05% das crianças estavam matriculadas no ensino primário. Mas em 1910, com quase 65 milhões de habitantes, contabilizava-se 51 mil jovens estudantes universitários e 11 mil jovens inscritos em cursos técnicos profissionalizantes (RINGER, 2001. p. 63). A cultura alemã associava o desenvolvimento científico ao industrial e escolar. Isso pode ser exemplificado com a fundação da Bauhaus em 1919.

O cenário da Alemanha em que viveu Ernst Lachenmayer era bastante complexo e instável. A forte industrialização causou grande impacto à classe camponesa e artesã que sofria com o processo de mecanização e com o êxodo rural. A família Lachenmayer, ligada ao setor de manufatura, se ressentia das rápidas mudanças econômicas num país dualista onde o avanço tecnológico e científico convivia com o espírito romântico, subjetivo e espiritual.

Movimentos artísticos como o Expressionismo e o *Art Nouveau* (que na Alemanha se chamou *Jugendstil*) encontraram em território germânico, terreno fértil para suas ideias e rupturas, em especial, o *Art Nouveau* que influenciará profundamente as artes gráficas causando impacto tanto na caligrafia quanto na tipografia[30]. Inspirado principalmente pelo movimento *Arts and Crafts*, de William Morris, o *Jugendstil* foi amplamente difundido e absorvido pelos designers e artistas como Peter Behrens e Otto Eckmann (1865-1902),

[30] A tipografia e a caligrafia foram especialmente exploradas nesse movimento principalmente através da relação entre explicitação da leitura tanto imagética quanto gráfico-fonética.

provocando uma importante transição entre o historicismo e o modernismo. (AYNSLEY, 2000).

A franca industrialização e o investimento na educação e nas artes, farão da Alemanha um lugar de convergência de movimentos e artistas, como o calígrafo Edward Johnston. A caligrafia será bastante incentivada por se coadunar com o pensamento nacionalista, patriótico pelo qual o país se assentará, notadamente após a unificação. Na caligrafia, o pensamento dualista também se explicitará através da simplificação das formas, do afastamento gradual do desenho original da escrita gótica e a adoção das fontes sem serifa, que ganham ainda mais popularidade quando o partido nazista proibiu o gótico como estilo tipográfico, propagando a ideia de que o "*schwabacher*" (letra gótica mais usada), seria uma escrita degenerada, imposta forçosamente pelos judeus, cinco séculos antes[31]. Mandel (2011, p. 144) reproduz o decreto nazista de 1941, banindo a escrita gótica, onde se pode ler:

> É falso considerar a escrita chamada gótica como alemã. Na verdade, estabeleceu-se que essa pretensa escrita é uma escrita judia schwabacher. Tal como mais tarde eles tomaram posse da imprensa, os judeus habitantes da Alemanha possuíam as oficinas de impressão no início de sua invenção e por meio de sua forte influência introduziram os caracteres schwabacher. Hoje em uma entrevista com o Reichsleiter Amann e o tipógrafo Adolf Muller, o Fürer decidiu que o caractere romano (antiqua) será daqui em diante o caractere normal oficial. Pouco a pouco todos os produtos impressos deverão ser adaptados a esse novo caractere padrão. Logo que possível, somente essa escrita padrão será ensinada nas escolas. O uso dos caracteres judeus schwabacher será suprimido e os certificados de trabalho para os oficiais, os nomes das ruas e similares serão daqui por diante compostos em caracteres padrões.

Ernst permanece em território alemão durante a Primeira Guerra, tendo o pai falecido prematuramente em 1908. Vivendo com a família em Ravensburgo e, sempre incentivado por sua mãe, inicia seus estudos artísticos como pupilo do escultor sacro, Theodor Schnell, o Jovem (1870-1938). O mestre Schnell herdou a oficina, que funcionava nos moldes das antigas corporações de ofício medievais, de seu pai, Theodor Schnell, O Velho e adota Enrst quando sua mãe morre de tuberculose em 1918 deixando os filhos ainda jovens e em situação bastante precária. A formação do pupilo não se restringia à que recebia na própria oficina e lhe foram concedidos muitos cursos de aprimoramento em outras cidades. O próprio Schnell viajava constantemente e era amigo de artistas, notadamente do movimento *Jugendstil*.

Theodor Schnell é um artista reconhecido na Alemanha e dedicou-se quase que exclusivamente à arte religiosa, dando continuidade a uma tradição iniciada pelo seu pai desde 1863 quando da fundação do atelier. No período em que manteve Ernst como aprendiz,

---

[31] Curiosamente, até 1941 a escrita *schwabacher* era amplamente utilizada pelo nazismo, que então, a empregava sob a égide de se tratar de uma letra originalmente alemã, que refletia a natureza da cultura germânica.

o estilo de Schnell possuía forte influência do movimento *Jugendstil*, como se pode atestar nos inúmeros altares cristãos por ele projetados e desenvolvidos.

A morte da mãe provoca a separação dos irmãos Lachenmayer. O irmão mais velho, Adolf, torna-se engenheiro mecânico e se estabelece permanentemente em Munique. Suas irmãs mais novas são abrigadas em conventos da Ordem beneditina, mas, como revela a grande correspondência trocada entre eles, os irmãos mantiveram contato por toda a vida.

A influência da Ordem Beneditina (e do próprio movimento litúrgico alemão) foi enorme na formação do jovem aprendiz Ernst. A religião católica não era apenas uma manifestação de sua religiosidade pessoal, mas adquiriu conotações de uma possibilidade da manutenção de desenvolvimento sua arte.

No final do século XIX, na Alemanha, as ordens religiosas, notadamente a Beneditina, gozavam de muita estabilidade. Como aponta Veiga (2012), a igreja católica na Alemanha vivia uma renovação litúrgica devotando especial atenção para a arte e a arquitetura sacra. Vivendo e estudando em Ravensburgo, Ernst sofrerá grande influência desse movimento e participará ativamente da juventude religiosa germânica. Segundo Veiga (2012, p.15):

> Associando-se às preocupações sociais e às soluções defendidas pelo pensamento funcionalista vigente na Alemanha nas primeiras décadas do século XX, os artistas e arquitetos, no convívio com o movimento litúrgico, vão propor uma nova arquitetura religiosa, útil à liturgia e próxima à valores de sobriedade e economia. Retoma-se nesse movimento a ideia da VIA PULCHR ITUINIS (a via da beleza). A Beleza (PULCHRUM) inspirada pela fé em defesa da espiritualidade humana. A igreja, como espaço de congregação de uma comunidade paroquial, vai se tornar em um efetivo núcleo de difusão de arte sacra e da liturgia cristã romana.

Ernst se dedica aos estudos com seu mestre e desfruta do investimento concedido por Schnell realizando diversos cursos fora do atelier. Possivelmente essa é a origem de sua formação polímata. Aos 18 anos foi aprovado com distinção por uma banca da Câmara das Artes e Ofícios de Ulm, quando obteve o grau de oficial de Artesanato em Escultura, como atestado em certificado oficial pertencente ao acervo do Mosteiro de São Bento da Bahia.

Nesse mesmo período, há uma grande movimentação e renovação no estudo da caligrafia, que se inicia na Inglaterra com publicação do livro "*Writing and Illuminating and Lettering*" (1906), de Edward Johnston, desencadeando um renascimento no estilo e despertando grande interesse pela caligrafia por toda Europa e Estados Unidos. A importância dessa publicação é enorme e, graças a ela, cursos e oficinas de caligrafia foram estruturados em vários países formando uma nova linhagem de escribas e tipógrafos. Em 1913, Johnston funda a revista "*The Imprint*" e em 1916 desenvolve a emblemática tipografia para a identidade corporativa do metrô de Londres. Enquanto isso, impedida de estudar na Prússia,

sua terra natal, por ser mulher, Anna Simons se matricula e estuda com Johnston no *Central School of Arts and Crafts* e no *Royal College of Art*, tornando-se uma grande entusiasta do novo método, traduzindo a obra do mestre calígrafo para o Alemão em 1910. Anna terá importância fundamental na difusão do método caligráfico de Johnston por toda Alemanha.

Em 1905 Johnston foi convidado para treinar professores na *Royal School of Arts and Crafts*, de Düsseldorf, mas, impossibilitado de comparecer, indica Anna como professora calígrafa. Por cerca de 30 anos, em diferentes cidades como em Weimar, Munique, Halle, Zurique, sob recomendação do próprio Johnston, ela trabalhará em todo território alemão e será, inclusive, assistente de Perer Behrens em 1906. Ganhou prêmios, promoveu a moderna caligrafia e era bastante respeitada, mas, durante um bombardeio na Segunda Grande Guerra, teve sua casa destruída, assim como quase todo o prédio onde trabalhava. Pouco material por ela produzido foi salvo. Anna tinha uma assistente, Franziska Kobell que, juntamente com Rudolf Von Larisch (1856-1934), se tornou uma das pioneiras do *lettering* germânico.

Em 1921, no Reino Unido, foi fundada a Sociedade de Escribas e Iluminadores[32], organismo dedicado a promover a arte da caligrafia e da iluminação com muitos dos seus professores, sendo ex-alunos de Johnston. A Sociedade, ainda em atividade, abriga parte da história da caligrafia moderna e o pouco material que existe sobre Anna Simon.

Anna acreditava numa espiritualização do homem através da caligrafia, restituindo o prazer do trabalho manual, o valorizando e assim, valorizando o próprio homem, o que, segundo ela, havia se perdido com a industrialização. Seu contemporâneo, Rudolf Von Larisch afirmava que o ato da escrita advinha da mesma pulsão e por isso detinha afinidades com a música e a dança, se alinhando à presente tese através da perspectiva performativa da caligrafia. Larisch se dedicou intensamente ao ensino caligráfico, notadamente da escrita ornamental e da heráldica. Como Anna, foi professor em inúmeras cidades alemãs em cursos acadêmicos e de curta duração.

Não existem provas materiais de contatos pessoais entre Ernst Lachenmayer e Anna, Larisch ou Franziska. No entanto, além de serem contemporâneos e estarem na mesma região, sabe-se que o mestre Schnell era amigo de artistas, transitava e se influenciava pelo *Art Nouveau* alemão e concedia à Ernst muitos cursos fora de seu prório atelier. Não é forçoso concluir que essa movimentação intensa tenha, de alguma forma, chegado até o jovem aprendiz, inclusive parece bastante provável que esses conhecimentos tenham sido adquiridos juntamente com a arte heráldica, tornando-o apto a desenvolver plenamente esse aprendizado posteriormente, no Brasil.

[32] Mais imformações disponíveis em: < https://calligraphyonline.org/about/> Acesso em: 10 nov. 2017.

É importante ressaltar que, na Alemanha, a moderna caligrafia de Johnston sofreu adaptações. Tanto a Bauhaus quanto os movimentos artísticos locais promoveram uma releitura fazendo com que muitas outras influências se somassem ao desenho original da caligrafia moderna. A *Werkbund* (Associação Alemã do Trabalho), que surge em 1907 em Munique, se inspirava muito no movimento *Arts and Crafts*, ou seja, havia um pensamento em voga, na sociedade germânica, que tanto revogava o retorno dos ofícios manuais (como um retorno ao prazer associado à manufatura das antigas guildas, o ideal da produção de bens mais duráveis, projetados com o "espírito" e com "paixão"), quanto a ampla utilização das tecnologias industriais (que representavam também o desejo do país em estruturar uma economia forte, expansionista e competitiva). O contato dos meios de produção com os movimentos *Art Nouveau* e Expressionismo resultou num processo estético que revela muito do pensamento, da psique germânica de então. O *Jugenstil* adotou formas mais estilizadas com redução de ornamentos, minimização das formas curviníneas e florais. Tanto se convivia com uma espécie de *revival* de elementos medievais (como o estudo da caligrafia e as oficinas de arte nos moldes das corporações de ofício) quanto se propagava a releitura desses elementos através da simplificação.

Há de se ressaltar que, mesmo após o desenvolvimento da tipografia por Gutenberg, a arte caligráfica permaneceu sendo exercida na Alemanha tanto como complementação do processo tipográfico, para acabamento, mas também como arte autônoma, manufaturada, se alinhando ao pensamento cultural germânico de orgulho de suas tradições ligadas ao trabalho manual. Esse pensamento obteve novo fôlego ao receber a influência do Movimento *Arts and Crafts*, capitaneada pelos trabalhos editoriais de William Morris.

O Expressionismo encontrou na caligrafia, a sua plena manifestação nas artes gráficas, representando, mais uma vez o fazer manual, conferindo novamente *status* à arte ligada a cultura popular. A prática caligráfica sob essas influências, pela sua própria natureza técnica, favorece o desenvolvimento de letras sem serifa, menos ornamentais. Tanto a gravura em madeira quanto a em metal são amplamente utilizadas e representarão esteticamente a dualidade da sociedade alemã, de um lado industrializada, burguesa e de outro, operária, manufatureira, ligada à terra.

No entanto, no mesmo período, no Brasil, o cenário era diametralmente oposto. Enquanto a igreja gozava de estabilidade na Alemanha, no Brasil, em 1890, através do decreto 119-A de autoria de Ruy Barbosa (1849-1923)[33], o país passou a ser considerado um Estado

[33] Disponível em: < http://www2.camara.leg.br/legin/fed/decret/1824-1899/decreto-119-a-7-janeiro-1890-497484-publicacaooriginal-1-pe.html> Acessado em: 10 nov. 2017.

Laico após de anos de redução do quadro de religiosos por decretos sucessivos que continuadamente impediam novos noviços no Brasil. A Igreja estava submetida ao Estado e dessa maneira, o decreto 119-A permitiu que levas de noviços começassem a aportar no país. Ernst foi um dos jovens advindos desse processo migratório, chegando à Bahia em 13 de agosto de 1922 e recebendo o nome monástico de Paulo, aos 19 anos.

Segundo Dom Joaquim G. de Luna (1947), o processo de esvaziamento dos monges no Brasil havia se agravado em maio de 1855 quando Nabuco de Araújo (1813-1878), então ministro da Justiça do Império Brasileiro, suspende a admissão de noviços nas ordens religiosas do país, refletindo uma política colonialista de limitação do poder católico, visando o fortalecimento da monarquia através da secularização política. Em 1868 o Mosteiro Beneditino em Salvador contava com apenas 11 congregados[34]. Veiga (2012, p. 43) afirma que:

> Essa submissão da Igreja Católica à Coroa traz para o debate o sistema do Padroado, existente em Portugal desde o século XVI. Naquele período, o Padroado era um direito concedido pelo Papa ao monarca que passava a administrar a vida religiosa, com algumas limitações de poder. O rei se tornou aliado da Igreja Católica nas áreas de conquistas e reconquistas, como foi o caso do Padroado da Espanha. No século XVI, o monarca era parte de uma comunidade crente e estava ciente que competia a ele também defender a fé que participava.

No entanto, com o tempo, sob influência dos ideais iluministas, o Padroado assumiu outras dimensões tendo o Estado controlado as instâncias religiosas, restringindo inclusive, suas posses e gerenciando a nomeação de cargos eclesiásticos (HERNANDEZ, 2009). Essa situação só se alteraria em 1889 com a proclamação da República do Brasil, quando os mosteiros voltam a ter autonomia em suas gestões.

A partir de então, a congregação beneditina começa a se reestruturar e iniciar uma campanha de incremento do número de monges, principalmente pela migração de jovens de outras congregações, também beneditinas. Coube, então, à congregação alemã beneditina de Beuron, prestar auxílio aos beneditinos no Brasil. Beuron, como nos indica Veiga (2012) fica próxima ao lago Constança e seus membros participavam e eram bastante influenciados pelos movimentos culturais germânicos.

Para muitos jovens alemães, ser noviço poderia representar uma melhor perspectiva de vida num país que atravessava um período bastante difícil no pós-guerra e é provável que o jovem Ernst visse no movimento litúrgico, a possibilidade de desenvolver duas grandes vertentes de sua natureza: a arte e a religião. Um fato, em particular, parece ter sido determinante na vinda de Ernst Lachenmayer para o Brasil. Segundo Veiga (2012), Ernst

[34] Os primeiros beneditinos chegaram ao Brasil em 1581.

encontrou um amigo de infância num evento religioso em Ravensburgo, Gebhardo Keckeisen, então monge e parte da congregação beneditina do Brasil, na Bahia. Nas palavras do próprio Lachenmayer:

> [...] no mesmo ano se reabria a vida monástica na Abadia vizinha da minha cidade Weingarten. Tudo isso me deu inspiração que a minha profissão de arte se completa integralmente sem viver a liturgia considerando-a como alma e mestra funcional da arquitetura sacra. (ARQUIVO, s.d.).

Aportando em Salvador, Lachenmayer não se ordena sacerdote pois intencionava permanecer exercendo atividades artísticas, por isso, entrou na congregação beneditina como Irmão Leigo. Ele exerceu, principalmente, trabalhos como designer, arquiteto e heraldista, deixando em suas obras, influências estéticas de sua educação alemã, antecipando o que viria a ser o movimento modernista brasileiro. Encontrou uma Salvador ainda presa aos modelos artísticos europeus neoclássicos propagados pela Escola de Belas Artes e pelo Liceu de Artes e Ofícios. Apesar da Semana de arte moderna de 1922 ter acontecido no ano de sua chegada ao Brasil, essa renovação estética só chegaria ao nordeste, anos depois.

Ainda em 1922, Lachenmayer começa a trabalhar como artista gráfico na Tipografia Beneditina. Atuando como impressora e editora, a tipografia possuía máquinas tipográficas, máquinas *off-set* (adquiridas na década de 1930), seção de fotolitografia e área de clichês[35].

A conciliação entre a vida monástica e a estética vanguardista não se deu de maneira pacífica. O monge chegou a ter uma escultura de estética moderna representando Santa Teresinha, recusada e retirada pelo então Cardeal D. Augusto Alvares da Silva. Este episódio o afastou da escultura, e ele dedicou-se à heráldica, às artes gráficas e à arquitetura sacra, onde desenvolveu uma estética híbrida, conciliatória entre as instâncias que o formara.

Juntamente com nomes como Lênio Braga, Manuel Querino, Nelson Araújo (para citar apenas alguns nomes) foi pioneiro do design gráfico baiano, trabalhando intensamente em projetos de livros, ilustrações, brasões e *letterings* junto à Tipografia Beneditina.

A enorme quantidade de material gráfico por ele deixado pede inúmeras outras investigações e pesquisas. Transitando por todo grupo de intelectuais, artistas, políticos e membros de instituições religiosas, influenciou enormemente toda a cultura visual soteropolitana. Convém ressaltar que a Tipografia Beneditina prestava serviços gráficos aos poderes públicos, daí também a grande quantidade de impressos com a participação de Lachenmayer, para a prefeitura e para o Governo do Estado da Bahia. Foi um exímio heraldista, tendo reconhecimento ainda em vida através de inúmeros brasões como o da Universidade Federal da Bahia e da Escola de Belas Artes (UFBA).

---

[35] PAIXÃO, 2011.

Lachenmayer falece em setembro de 1990 deixando um enorme acervo imagético através de seus registros gráficos e arquitetônicos, que guardam em si, grande valor artístico e histórico inclusive porque, apesar de sua formação como escultor, seus trabalhos foram, no Brasil, quase que exclusivamente bidimensionais.

Os projetos caligráficos que permeiam praticamente toda obra gráfica de Lachenmayer, até o momento não foram objetos de investigação. Desde seu prolífero trabalho como heraldista, aos projetos arquitetônicos, livreiros, convites, certificados, *ex-libris*, por toda a sua obra, há a presença constante de *lettering* e caligrafias, mas sempre vistos como componentes secundários, subordinados e não como elementos auto-suficientes.

Nas caligrafias de Lachenmayer percebe-se a influência da manufatura ligada às guildas medievais, dos copistas, a herança histórica caligráfica conectada e mesclada ao pensamento moderno, na simplificação das formas, na utilização de novas tecnologias. Lachenmayer, Ernst, Paulo, simboliza o processo mediador, ele mesmo e sua obra, que antes do objeto, cria ficções e altera o modo de ver e ser visto no mundo. Um exemplo de técnica e de subjetividade que se fazem presentes tanto da materialidade de seus registros, quanto nas subjetividades por eles inpiradas.

5.3.2. Caligrafias selecionadas

No desenvolvimento da presente tese, das 17 visitas feitas junto ao mosteiro Beneditino, 15 se realizaram no interior da Biblioteca, onde foram rastreados livros que continham *letterings* e ou caligrafias de Paulo Lachenmayer. Num primeiro momento, foram descartados da listagem, os exemplares com problemas de conservação, caligrafias restritas à poucas palavras[36], contendo poucos caracteres e caligrafias mais artísticas, com pouca leiturabilidade de legibilidade. Dessa forma, se chegou, inicialmente a 11 livros fotografados em alta resolução. Desde o início, ficou clara a impossibilidade de se encontrar um trabalho caligráfico desenvolvido pelo referido monge, contendo todos os glifos alfabéticos, assim como, a versão tanto maiúscula, quanto minúscula completa de um mesmo desenho caligráfico. Isso determinou outras restrições e escolhas no decorrer da pesquisa.

[36] Levando em conta o alfabeto latino com 26 letras básicas, foram descartadas caligrafias que não alcançavam, pelo menos, 2/3 desse total (por aproximação, 17 letras) levando em conta que, a construção de um percentual relativamente alto de caracteres sem referencial caligráfico, geraria uma possível alteridade de “personalidade” da tipografia a ser desenvolvida.

O projeto inicial da fonte Beneditina previa uma tipografia para uso interno e para corpo de texto nos documentos do Mosteiro Beneditino, uma vez que ela será doada para a instituição. Isso solicitava um desenho de caractere claro, de grande legibilidade e em harmonia com a história e a atmosfera da Ordem. Partindo desse *briefing*[37], se procurava um conjunto de caracteres que pudesse articular, em seu desenho, características simbólicas que representassem tanto a história do Paulo Lachenmayer, quanto da Ordem Beneditina. Palavras como clareza, contemplação, simplicidade, hibridização, sagrado e história, foram colocadas como subjetivações procuradas para a escolha da caligrafia.

Como alternativa, visando um banco visual de dados para posterior complementação de glifos faltantes, foram feitas visitas à Igreja e Abadia de Nossa Senhora da Graça (no Bairro da Graça, Salvador), pertencente também à Ordem Beneditina por doação da própria Catarina Álvares Paraguaçu (1495-1583). A Igreja abriga uma coleção de brasões desenvolvidos pelo heraldista Victor Hugo Carneiro Lopes (1932-2014), ex-aluno e discípulo de Paulo Lachenmayer, que, também prolífero, possuía inúmeros exemplos caligráficos com glifos de desenhos muito similares aos do seu mestre. Dessa forma, também foram feitas fotografias em alta resolução de 13 brasões.

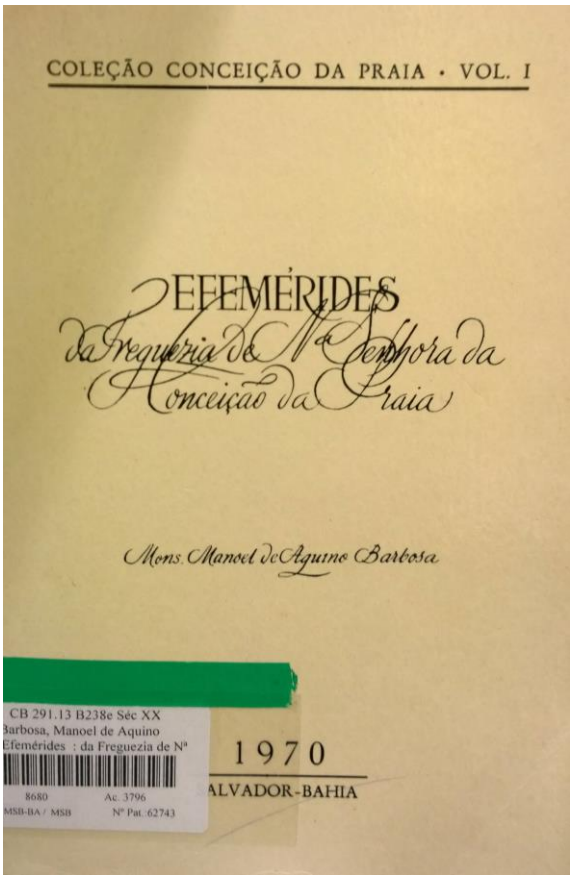
O segundo recorte foi feito através da seleção das caligrafias encontradas nos 11 livros pré-selecionados fotografados, buscando encontrar desenhos de letras que fossem capazes de mediar simbolicamente as palavras-conceito levantadas no briefing, assim como levar em conta, novamente, o maior número possível de glifos alfabéticos. Levou-se em conta, também, a possibilidade de vetorização do desenho original com menores perdas no processo de digitalização e redesenho. Por fim, outro critério adotado para essa seleção foi a existência de um padrão estético mais consistente, que perpassasse pelo maior número possível de caracteres, para se mostrar adequado visualmente tanto no suporte físico, quanto no digital[38]. Dessa forma, chegou-se a 3 caligrafias, dentre elas a desenvolvida para o livro “Efemérides da Freguezia de Nossa Senhora da Conceição da Praia”, com edição de 1970 e de autoria de Manuel de Aquino Barbosa (Figura 49).

---

[37] *Brienfing* é uma ferramenta no processo criativo de design onde se levantam questões que serão utilizadas para elaborar um plano de projeto, uma espécie de roteiro.

[38] Nos estudos preliminares, evidenciou-se a dificuldade na construção e na adequação de glifos de grande constraste entre a espessuras das hastes para leitura no meio digital. Logo, o desenho “ideal” seria aquele que tivesse contraste médio.

Figura 49 - Primeiro exemplar caligráfico selecionado.



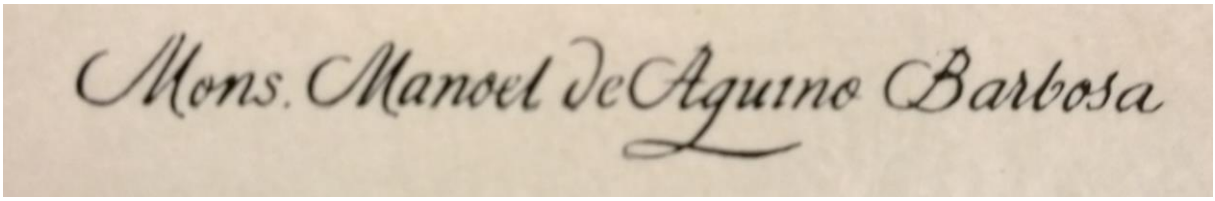
Fonte: Biblioteca Beneditina. Fotografia da autora.

Os glifos encontrados nesse exemplar são elegantes, possuem ligaduras (conexão entre caracteres), com caráter predominantemente caligráfico, de letra itálica com algumas terminações em floreios, sua construção denota desenho com ductus contínuo[39] e o conjunto possui personalidade artística. Esses cacateres, entretanto, se mostraram problemáticos em sua construção uma vez que os floreios, que lhe dão característica predominante, causariam um entrelinhamento excessivamente grande. O próprio desenho complexo se mostrou não adequado para uma um projeto com limitação temporal rigorosa.

Outro ponto importante era o grande número de glifos faltantes e a ausência de numerais. Apesar da elegância e beleza, esse estilo de caligrafia não proporciona identificação ou especificidades tanto do criador quanto à totalidade das palavras-conceito do briefing. (Figura 50).

[39] Isso também sugere a utilização de pena flexível.

Figura 50 - Primeiro exemplar caligráfico selecionado. Detalhes.



Fonte: Biblioteca Beneditina. Fotografia de Caio Lírio.

O segundo exemplar foi retirado do livro "Os dois escultores Frei Agostinho da Piedade – Frei Agostinho de Jesus", por Dom Clemente Maria da Silva-Nigra, editado em 1971. (Figura 51).

Figura 51 – Segundo exemplar caligráfico selecionado.

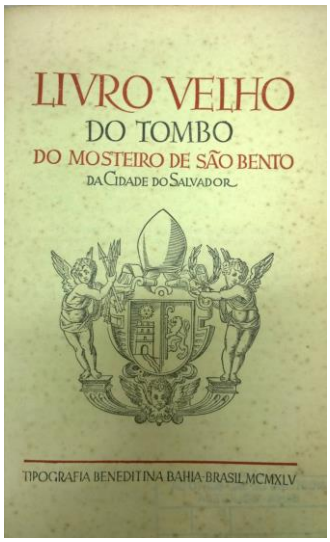
Fonte: Biblioteca Beneditina. Foto da autora.

A segunda caligrafia selecionada se mostrou mais favorável para construção de uma fonte, uma vez que continha apenas 6 caracteres faltantes além de possuir terminações limpas, sem floreios, ductos interrompido com terminações abruptas (o que sugere utilização de pena com ponta chanfrada), com ascendentes e descendentes curtas. Há uniformização na construção das hates, dando ao conjunto uma aparência sólida e é possível verificar a utilização da pena em uma angulação constante através da variação entre traços finos e grossos. Densa e verticalizada, possui ritmo[40] constante, conseguido pela regularidade no desenho dos traços. Entretanto, algumas incongruências se apresentaram como diferença razoavelmente grande no desenho dos mesmos glifos quando repetidos. O baixo constraste entre hastes aliado à verticalização excessiva do desenho, fez que com que letra não se mostrasse de fácil leiturabilidade e legibilidade em corpos menores que 14 pontos.

[40] Em caligrafia, itimo é a harmonia na transição de formas e contra-formas. Na escrita, ritmo não se trata de uma estrutura temporal, como na fala, mas de espacialidade, num equilíbrio entre partes pretas (desenhadas) e brancas (sugeridas), trazendo uma conexão rítmica visual.

Finalmente, a terceira caligrafia foi retirada do “Livro Velho do Tombo do Mosteiro de São Bento da Cidade do Salvador”, editado pela Tipografia Beneditina em 1945. (Figura 52).

Figura 52 – Terceiro exemplar caligráfico selecionado.



Fonte: Biblioteca Beneditina. Foto da autora.

A terceira caligrafia previamente selecionada mostrou-se a mais completa em números de glifos, sendo que, era a única com correspondentes maiúsculos também quase que completos. A ausência de conexão entre letras (ligaduras) permite uma alta leiturabilidade e apesar da mancha gráfica densa, pelo traço de densidade média, o espaço entre letras proporciona também elevada legibilidade. Todas as características subjetivas sucitadas pelas palavras-conceito foram encontradas nessa caligrafia, assim como também um desenho claramente híbrido, fruto de muitas influências históricas e estéticas. (Figura 53).

Figura 53 - Terceiro exemplar caligráfico selecionado. Detalhes.

Fonte: Biblioteca Beneditina. Foto da autora.

Dentre os três exemplares pré-selecionados, apenas o terceiro possuía registro caligráfico de numerais. O desenho-base, e assim, a personalidade da fonte Beneditina estava definida. A próxima etapa era o esmiuçamento das características formais da caligrafia escolhida.

5.4. Características caligráficas prévias da Beneditina

Com o desenho caligráfico básico escolhido, partiu-se para a compreensão técnica e estética de construção para apartir de então, se utilizar desse conhecimento na transliteração dos glifos para o meio digital. Esse cuidado é necessário principalmente para a finalidade dessa pesquisa que seria uma fonte com íntima relação conceitual e estética em relação ao seu referencial caligráfico básico.

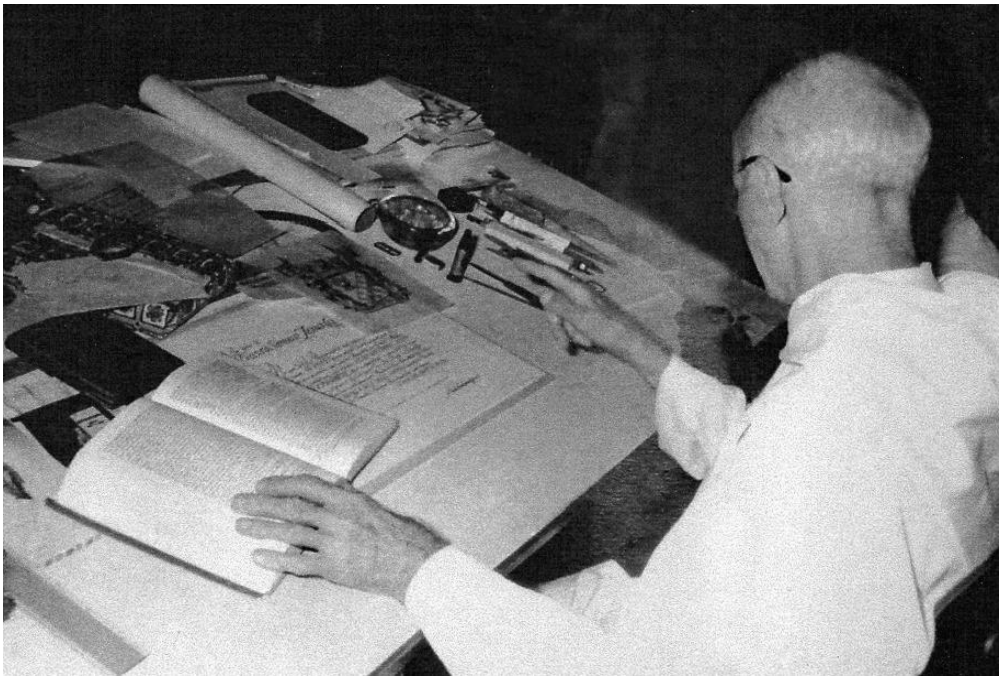
Está claro que toda transposição, releitura ou tradução gera perdas e solicita ajustes. De todas as transposições pelas quais as letras latinas passaram por todo período histórico é na contemporaneidade que há uma alteração realmente brusca, uma quebra de paradigma com a introdução do suporte digital. Com construção baseada em segmentos de retas e acionada através de códigos binários, as letras digitais são produzidas a partir de coordenadas vetoriais que seguem uma linguagem própria. Por essa peculiaridade, foi escolhido nessa pesquisa, o caminho de transposição e releitura da caligrafia de Paulo Lachenmayer através de etapas que possibilitem, em seu máximo teor, a permanência da ação performativa do seu criador. Para tanto, o rastreio do ductos e a compreensão da ação das ferramentas utilizadas eram de vital importância. Através desse levantamento prévio se reconstituiria a ação performática original do registro primário básico caligrafado.

Através dos registros fotográficos encontrados no acervo do Mosteiro de São Bento, pode-se observar Lachenmayer trabalhando em sua prancheta, tendo ferramentas de desenho e escrita ao redor. Em sucessivas fotos, é possível observar lápis, pincéis, canetas recarregáveis de nanquim e penas com pontas metálicas assim como potes de nanquim. (Figura 54).

O material fotográfico serve de embasamento para as evidências deixadas pela observação da caligrafia escolhida. A primeira observação é que, mesmo possuindo uma média variação de densidade das hastes, ainda é plenamente possível se verificar alteridade entre os desenhos, notadamente no espessamento dos traços diagonais, logo, supõe-se que a ferramenta utilizada tenha sido uma pena de ponta chanfrada média. Para tentar se chegar o mais próximo possível do processo de feitura, foram feitos testes com o acervo pessoal de

penas da pesquisadora. Pontas Speedball foram utilizadas sobre papel canson de alta gramatura e testes de registros inscritos foram realizados, reduzidos e comparados aos que constituem a caligrafia escolhida. É um compativo com relativa imprecisão uma vez que a caligrafia de Lachenmayer não é mais a originalmente feita, mas a sua impressão após fotocomposição e redução, na Tipografia Beneditina em 1945.

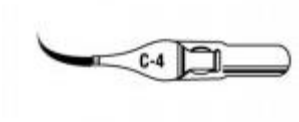
Figura 54 - Paulo Lachenmayer.



Fonte: Acervo do Mosteiro de São Bento da Bahia. Sem datação.

Testes caligráficos foram feitos e observados os vestígios, a ponta que mais parece se adequar ao registro da caligrafia escolhida é a ponta 4C da Speedball. (figuras 55 e 56).

Figura 55 - Pena C4 Speedball. Ilustração.



Fonte: Scribblers Calligraphy
https://www.scribblers.co.uk/resources/speedball-nibs-and-penholders/

Figura 56 - Ponta C4 speedball.

Fonte: Parka Blogs
(https://www.parkablogs.com/content/review-speedball-6-nib-calligraphy-lettering-set)

A ponta C4 dentre as da classe C, é a mais indicada para caligrafias itálicas e humanistas. Analisar a peculiaridade da caligrafia-base para a construção da fonte Beneditina significa procurar vestígios de sua construção através da história do calígrafo, suas influências possíveis, do material utilizado e, na ausência do artista e de testemunhos vivos, levantar pistas construtivas principalmente através de comparações com estilos possíveis. No entanto, a presente pesquisa não se arvora adentrar no levantamento paleográfico (apesar de muitos pontos em comuns), por acreditar que, ao analisar particularidades levando em conta a finalidade do escrito e os estilos num viés paleográfico, provavelmente se distanciaria de instâncias intrínsecas do Design além de demandar um tipo de conhecimento especializado que a autora não detém.

Num primeiro momento, verificou-se muitos pontos em comum com a escrita itálica. Mas outras características não se encaixavam nesse estilo e então ficou clara a existência de outros estilos convergentes. A escrita itálica é contemporânea (e considerada uma variante) da escrita Humanística. Essa última, foi amplamente utilizada na documentação brasileira e no ensino, tendo como base, a escrita carolíngia. Numa sucessiva (e regressiva) busca por influências, a partir de características da escrita carolíngia, se chega a algumas influências da uncial, notadamente na ascendente da letra “d”.

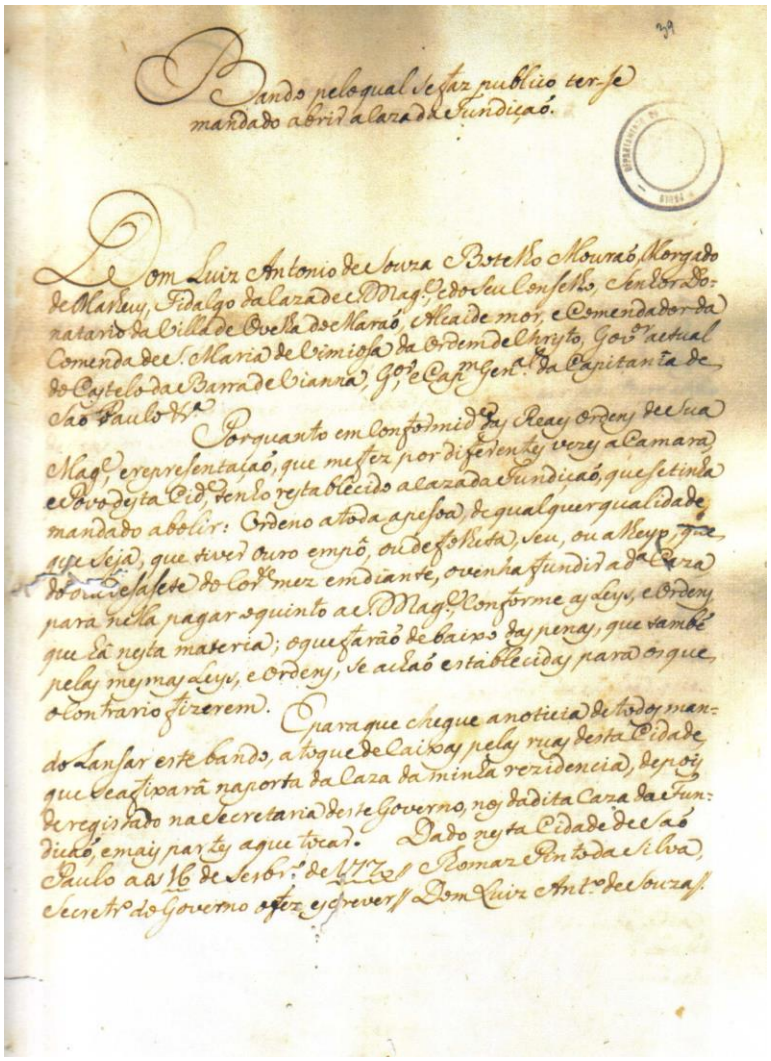
Dessa forma, temos, de modo mais facilmente identificável, uma caligrafia híbrida com sugestões de traços itálicos, mas claramente humanística com influências diretas da escrita carolíngia e da uncial.

A letra itálica (também chamada de Chanceleresca) também foi bastante popularizada pelo calígrafo Edward Johnston através de uma releitura denominada de letra Fundamental.

Como explicitado anteriormente nesta mesma tese, foi a escrita inglesa itálica que chegou ao Brasil através da influência cultural inglesa e portuguesa e se transformou no padrão escolar e sinônimo de bela escrita entre as pessoas letradas. No entanto, vale lembrar que a escrita inglesa, por sua vez, é inspirada na humanista chanceleresca italiana, que, para serem desenvolvidas, buscaram referências nas minúsculas carolíngias.

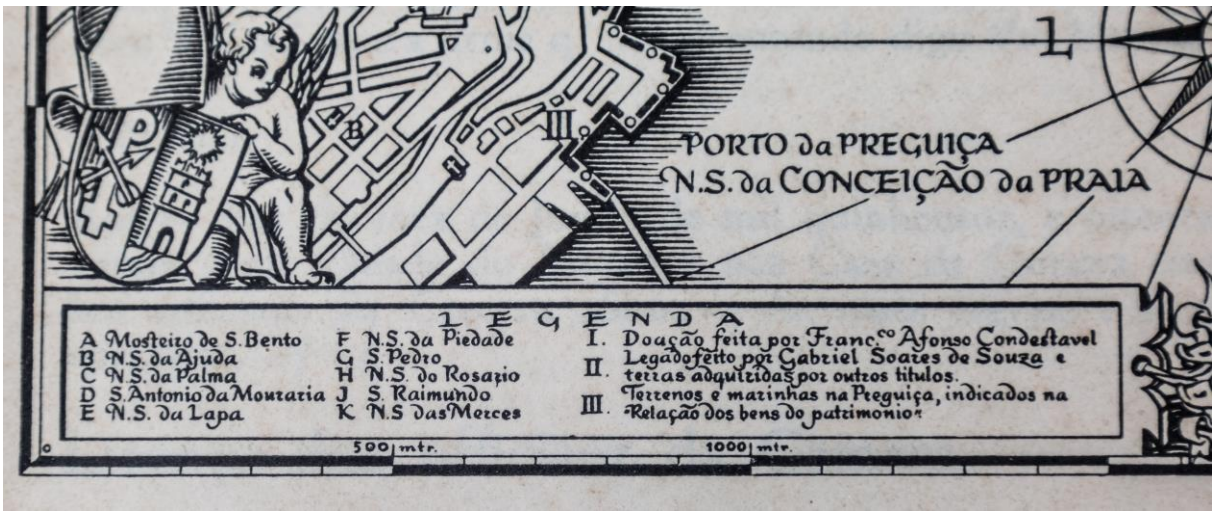
Em vários manuscritos brasileiros (Figura 57) é possível se verificar o uso do estilo itálico e utilizá-los para rastrear desenhos de glifos semelhantes aos encontrados na caligrafia do Paulo Lachenmayer (Figura 58).

Figura 57 - Manuscrito em estilo itálico.



Fonte: Minas de Ouro e Ferro, Casa de Fundição. Arquivo Público do Estado de São Paulo, ordem C00347 (1721-1815). Fotografia da autora.

Figura 58 - Caligrafia selecionada para tipografia Beneditina.



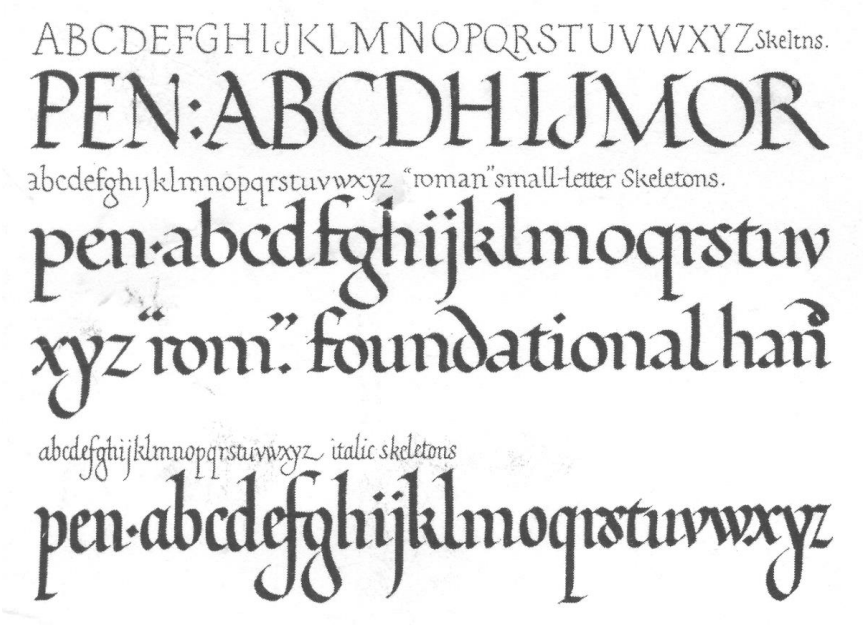
Fonte: Livro do Tombo. Biblioteca Beneditina. Foto de Caio Lírio.

Numa comparação incial, pode-se observar o mesmo padrão de ascendente da letra “d” minúscula com desenho de inclinação para a esquerda (encontrado na uncial, benevetana, Fraktur, em alguns exemplares da insular, sendo parte importante do caráter da letra na escrita fundamental) e o olho da letra ovalado (comuns na escrita uncial, benevetana, insular e Fundamental). A minúscula “a” possui um único olho inteiriço não encontrado na uncial mas presente na semi-uncial, na insular e na benevetana. Essas semelhanças parecem ser bastante indicativas da influência dos estilos que originaram o itálico ou Chancelaresco uma vez que se tratam de documentos com finalidades, períodos históricos e técnicas distintas. Mas a semelhança fica realmente explicitada com os caracteres maiúsculos, onde o desenho de remates de finalização das hastes, no lugar da serifa, são da mesma natureza, em forma leventemente ondulada e bastante presentes nas capitulares medievais cursivas, assim como no desenho dos traços horizontais constitutivos da letra “E”.

Comum à escrita chancelaresca, a caligrafia de Lachenmayer possui traçado com pena em inclinação de 30 a 45 graus em relação à linha de base, apesar do monge utilizar traço interrompido.

As similaridades com a letra Fundamental de Johnston são muitas. Desde o ductos interrompido, a ascendente do “d” minúsculo aos remates. (Figura 59).

Figura 59 - Escrita Fundamental de Edward Johnston.



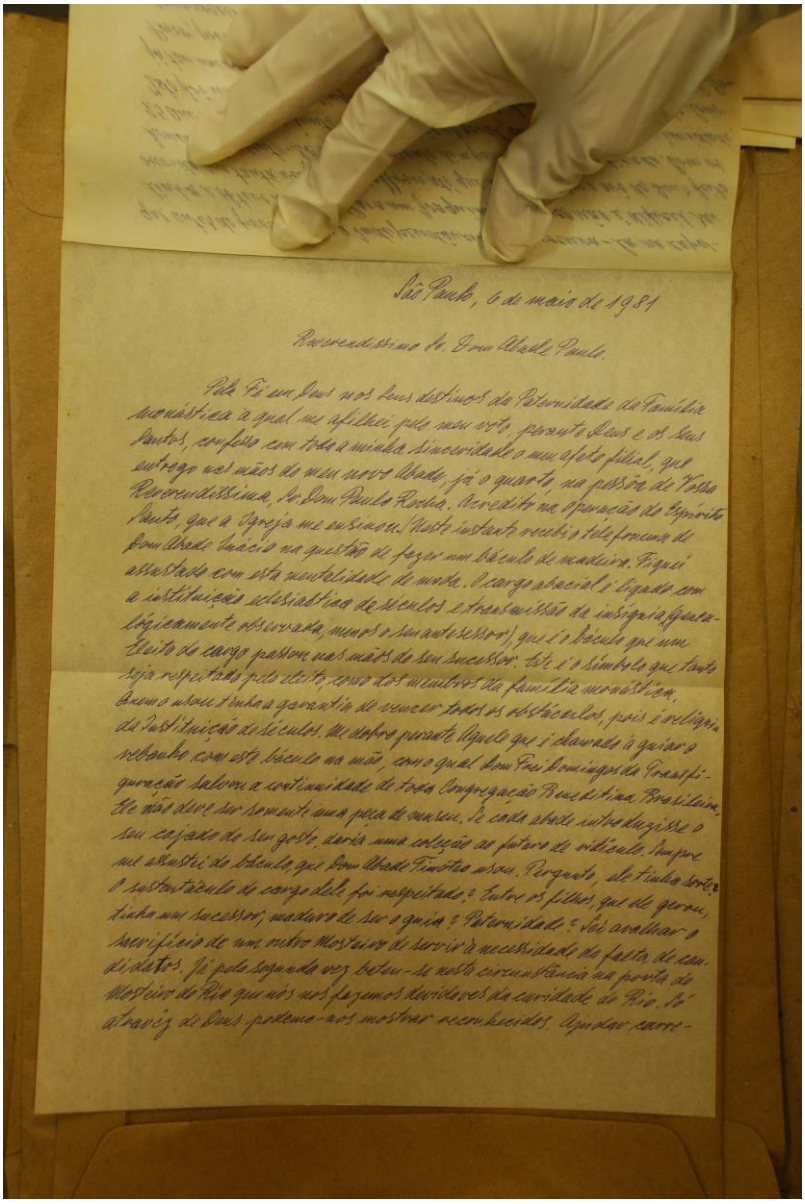
Fonte: Luc Devroye (http://luc.devroye.org/fonts-27451.html)

Na caligrafia de Lachenmayer as letras-chaves “a’, “e”, “g”, “n” e “o” minúsculas possuem mais de um exemplar inscrito, possibilitando compará-las e escolher as que mais se mostram coerentes com as minúsculas restantes. Isso porque essas cinco letras costumam ditar a construção de todas as outras em projetos tipográficos.

O estudo preliminar mostra que possivelmente a verticalização da caligrafia escolhida advém de inspiração do estilo itálico, mas, no entanto, possui uma inclinação bastante sutil para a direita, tendo ângulo menor que cinco graus (menor ângulo das itálicas), a ascendente da minúscula “d” deriva, em etapas consecutivas, da uncial (que por sua vez, é bastante presente em manuscritos medievais) e essa característica é presente na letra Fundamental de Johnston. Tanto a caligrafia medieval monástica quanto o estilo moderno caligráfico de Edward Johnston paracem ter influência direta do desenho da escrita de Paulo Lachenmayer.

É importante ressaltar que as caligrafias selecionadas para a tese são resultado de um trabalho projetual de calígrafo pois não se trata da escrita cursiva comumente utilizada pelo monge, como foi possível verificar através do acervo pessoal que se encontra no Mosteiro de São Bento. (Figura 60). Ou seja, a letra cursiva do monge, de uso pessoal não é ou sequer guarda muita semelhança com as caligrafias desenvolvidas por ele.

Figura 60 - Carta manuscrita em 1981 por Paulo Lachenmayer.



São Paulo, 6 de maio de 1981

Reverendíssimo Sr. Dom Abade Paulo.

Pela Fé em Deus nos seus destinos da Paternidade da Família monástica à qual me afiliei pelo meu voto, perante Deus e os Seus Santos, confesso com toda a minha sinceridade o meu afeto filial, que entrego nas mãos de meu novo Abade, já o quarto, na pessoa de Vossa Reverendíssima, Sr. Dom Paulo Rocha. Acredito na operação do Espírito Santo, que a Igreja me ensinou. Neste instante recebo o telefonema de Dom Abade Inácio na questão de fazer um báculo de madeira. Fiquei assustado com esta mentalidade de moda. O cargo abacial é ligado com a instituição eclesiástica de séculos e transmissão de insígnia (quase-lógicamente observada, muito e sem antecessor), que é o báculo que um Eleito do cargo passou nas mãos do seu sucessor. Este é o símbolo que tanto seja respeitado pelo eleito, como dos membros da família monástica. Quem o usou tinha a garantia de vencer todos os obstáculos, pois é religiosa da Instituição de séculos. Me admiro perante Aquele que é chamado à guiar o rebanho com este báculo na mão, com o qual Dom Frei Domingos da Transfiguração salvou a continuidade da toda Congregação Beneditina Brasileira. Ele não deve ser somente uma peça de museu. Se cada abade introduzisse o seu cajado de seu gosto, daria uma coleção de futuro de utilizado. Impõe me abusti do báculo que Dom Abade Timóteo usou. Porquanto, de toda sorte, o substancial do cargo dele foi respeitado: Entre os filhos, que ele gerou, tinha um sucessor, maduro de ser o guia: Paternidade: Sei avaliar o sacrifício de um outro Mosteiro de servir à necessidade da falta de candidatos. Já pela segunda vez bateu-se nesta circunstância na porta do Mosteiro do Rio que nós nos fazemos devedores da caridade do Rio. Só através de Deus podemo-nos mostrar reconhecidos. Ajudar corre-

Fonte: Acervo Beneditino. (Foto da autora)

Através de correlações estéticas e históricas, se compreende que a caligrafia de Paulo Lachenmayer carrega em si mesma, influências importantes e fundamentais em seu traçado. Desde a herança estética religiosa contida nas semelhanças de caracteres com as unciais, insulares e carolíngias, à estilos de escrita presentes na formação do mesmo, como a Itálica e a Chanceleresca. A história da escrita desde a cursiva romana até o início do século XX pode ser mapeada através da Beneditina. Uma fonte repleta de influências, de hibridizações, onde o calígrafo e sua história se fazem presentes.

Beneditina
6

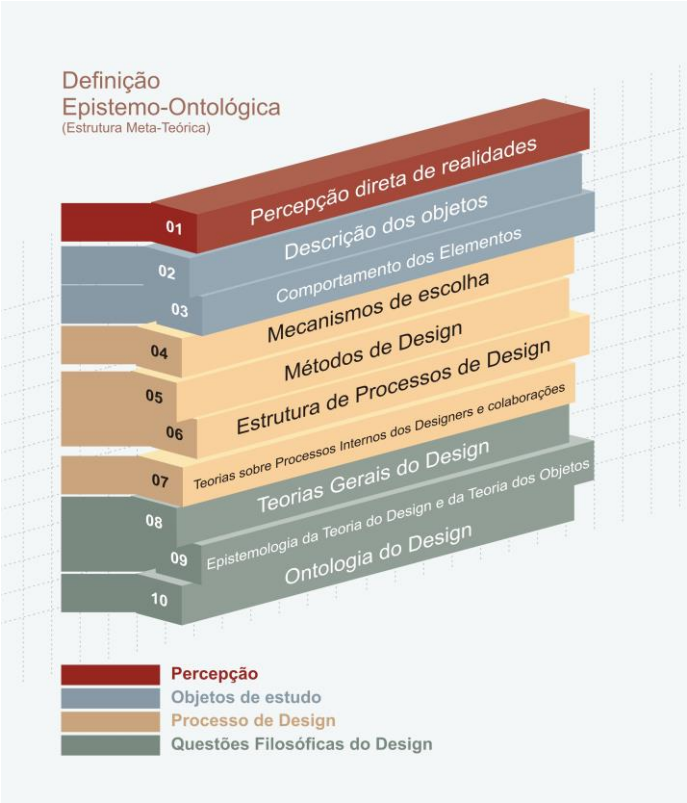
6. Beneditina: Aplicação de uma proposta metodológica

6.1. Estrutura meta-teórica adaptada ao projeto

O desenvolvimento da fonte Beneditina possuía, desde seu início com o levantamento histórico, documental, o desejo que se guiar pelo trajeto da conciliação entre aspectos orgânicos, subjetivos aos teóricos comumente constitutivos da prática do design tipográfico. Fruto do desdobramento das primeiras seções, onde se se dedicou ao exercício de realocação do design como um modo de ver, como um articulador simbólico, a transliteração da caligrafia de Paulo Lachenmayer para o meio digital fundamenta-se tanto no ideário conciliatório, quanto no exercício de afastamento de um modo unívoco de se fazer e entender design (funcionalismo).

Na seção 1 foi apresentado o infográfico (Figura 07 aqui reproduzida) da Estrutura meta-teórica baseada em Love (2000) e Beccari (2012) para servir de esqueleto estrutural metodológico da pesquisa.

Figura 07 - Reprodução do Modelo Epistemo-Ontológico apresentado na página 76 da presente tese.



Elaborado pela autora a partir de Beccari (2012).

Seguindo o trajeto apresentado visualmente no infográfico, ao adentrarmos nesta sexta seção para uma aproximação do registro primário básico (caligrafia escolhida como base para o desenvolvimento da Beneditina), onde se analisa os glifos tanto em suas qualidades visíveis quanto sensíveis, se desenvolve o processo de efetiva construção da fonte digital, onde, de fato, se estuda o comportamento dos elementos constitutivos e se faz uma descrição dos objetos. Tendo em vista o esquema proposto de definições epistemo-ontológicas da Meta-Estrutura, nos introduzimos no que será a última etapa onde se dará a percepção do projeto em sua completude ao se finalizar a Beneditina, não apenas enquanto fonte, mas como projeto, no entendimento de que o design é aqui apresentado como ação discursiva onde experiências subjetivas do fruidor acabam por alterar suas próprias dinâmicas.

Assim sendo, se optou por utilizar alguns parâmetros para as escolhas estéticas e técnicas dos glifos levando em conta apenas algumas indicações encontradas em Buggy (2007) e em Karen Cheng (2006), visando coerência com a proposta e mantendo o objetivo de se guiar pelos elementos expressivos, emocionais contidos no trajeto da pesquisa. Para tanto, muito do que se utiliza comumente em tipografia clássica será aqui, levado em consideração como maneiras possíveis de também se desenvolver e se criar em design, mas serão flexibilizados ou abandonados em nome da experienciação de um fazer pautado pelo respeito ao arcabouço imaginal, sensível, visando, principalmente preservar a “presença” de Lachenmayer.

De fato, a Beneditina pareceu, desde o início, um exemplo emblemático de projeto de design que não se coadunam com técnicas funcionalistas e metodologias positivistas. Tanto a caligrafia, quanto a prática tipográfica e a especificidade do meio digital contribuíam para um fazer com nuances e lacunas que pareciam melhor preenchidas através de aproximações mais filosóficas e embasadas (propositalmente ou não) no imaginário. Apesar de inúmeros manuais técnicos e livros associando ergonomia visual e projetos pessoais, um dos poucos consensos em design tipográfico é que não há um método universal de princípios constitutivos para elaboração de uma fonte. O mais próximo disso que esta pesquisa encontrou foi exatamente o método desenvolvido pelo designer brasileiro, Buggy (2007) com seu projeto MECOTipo. Para além disso, são muitos os tipógrafos com seus próprios métodos e indicações de desenvolvimento de fontes tipográficas. Para a presente pesquisa, esse particular não-consenso indicava o exemplo ideal do que foi demonstrado na seção 1 da tese, quando se explicitou a possibilidade do Design possuir conceituação provisória.

Se a característica principal, que dá personalidade à caligrafia de Paulo Lachenmayer é a alteridade em seu desenho, isso procurou ser respeitado mesmo que signifique confrontar o

que metodologicamente e tecnicamente seria considerado incorreto pelo viés funcionalista, clássico. Para a presente pesquisa, o fazer é tão importante quanto o seu uso, o comprometimento com a performance escritural, com a memória do calígrafo autor, todas as ressonâncias possíveis incorporadas em cada traço guiarão, por fim, a utilização da Beneditina enquanto fonte. A Beneditina não se propõe, primariamente, ser uma mercadoria, mas tanto expressão de um determinado calígrafo quanto de uma narrativa visual.

Para além do desejo de se tipificar uma proposta metodológica, a Beneditina é fruto de uma antiga devoção da autora pelos trabalhos desenvolvidos por Paulo Lachenmayer. Tendo detectado ainda durante o mestrado em 2005, inúmeros brasões e *letterings* do referido monge e assim, compreendido o tamanho de sua importância e influência nas artes gráficas da Bahia, restou desde então, um desejo cada vez mais urgente de dar visibilidade ao potencial histórico e estético de suas letras. Os projetos caligráficos de Lachenmayer são muitos e despertam tanto ensejo de pesquisá-los quanto de revelá-los ao mundo. Compreendendo que existem inúmeras fontes digitais caligráficas no mercado, a intenção da presente tese é a manutenção viva da história do design gráfico baiano através da potência narrativa que se encontra impregnada nas caligrafias de Lachenmayer, através de sua performance. Era também estruturar um elo imaginal sensível entre um designer, arquiteto e artista religioso alemão e uma designer ateia brasileira.

6.2. Levantamento por amostragem

Através da análise da caligrafia básica escolhida para dar origem à Beneditina, pôde-se chegar à conclusão de que a ferramenta utilizada foi provavelmente uma pena do estilo da C4 produzida pela Speedball. Descartou-se incialmente a possibilidade de uma caneta de nanquim com reservatório de tinta porque o desenho das letras apresentava variações de espessuras em suas hastes, coisas que uma caneta de nanquim desse tipo não permite. A suposição da utilização de uma pena de uso geral, como a conhecida por “Tipo G” ou pena G, também foi descartada uma vez que essa pena, apesar de bastante comum e difundida, costuma deixar falhas no traçado quando utilizada sobre papel liso. Através da investigação dos registros ainda existentes dos originais de projetos do Lachenmayer, verificou-se que o papel mais comum por ele utilizado era liso, de gramatura média, entre 90 e 120 gramas, no formato A3. Apenas em projetos especiais como convites e certificados foi encontrado papel com rugosidade, a exemplo do Canson. A caligrafia básica não apresenta falhas no traçado, de

modo que a C4 Speedball pareceu ser o tipo de ferramenta cujo resultado seria o mais semelhante possível ao original desenvolvido pelo monge.

A caligrafia básica escolhida é levemente verticalizada e possui harmonia entre seus caracteres, entre contraforma e contornos, sendo dotada de personalidade (principalmente através de traços característicos em suas terminações), mas sem ser excessivamente marcada, o que permite boa leiturabilidade. Nessa caligrafia, cria-se um rico jogo de contrastes e coordenação dos caracteres. Há um bom equilíbrio tanto na construção individual de cada glifo, como na relação entre cada um deles. Apesar da densa mancha gráfica, a caligrafia é suave e suas finalizações minimizam a densidade, mas isso faz com que a Beneditina seja mais indicada para pequenos blocos de texto e não em longos textos corridos, para que se evite fadiga visual.

As combinações nos desenhos dos glifos, ajudam no processo de leitura, como por exemplo, enquanto as vogais atuam como elementos que possibilitam a apreensão silábica, as consoantes permitem que o desenho geral da palavra tenha identidade própria, já que possuem projeções acima da altura de x, no conjunto. Isso porque, como já visto, a palavra é percebida, identificada, em sua forma geral, em suas proporções e determinada pela familiaridade do leitor.

A junção da forma e da contraforma da caligrafia escolhida gera conforto e graciosidade, mas percebe-se a necessidade de aumentar levemente o espaçamento entre letras no processo de construção digital para aliviar a densidade, mas não o suficiente para que se quebre a forma gerada pelo agrupamento das letras em palavras. Apesar de ser, primariamente uma letra não serifada, os remates a colocam num patamar de hibridização, já que quebram a regularidade geométrica comumente vista nas fontes e em glifos sem serifas (figura 61).

Figura 61 - Remate nas terminações do registro primário básico.

A combinação de todos esses dados estéticos e construtivos resultou num material a ser utilizado como guia visando encontrar uma forma básica estrutural dos glifos. Isso porque, no material disponível da caligrafia básica escolhida, foram encontrados caracteres com mais

de um desenho, com variações entre eles e caracteres faltantes. A escolha de cada letra dentre as que possuíam mais de um desenho, se deu através da comparação e similaridade entre ela e as outras, possibilitando, dessa forma, escolher desenhos mais aparentados entre si, resultando numa composição mais harmônica a ser vetorizada.

Foram levantados glifos que se prestaram à vetorização dentre as maiúsculas: 28 letras “A”; 3 “B”; 5 “C”; 7 “D”; 17 “E”; 7 “F”; 6 “G”; 3 “H”; 14 “I”; 4 “J”; 1 “K”; 4 “L”; 5 “M”; 12 “N”; 14 “O”; 9 “P”; 22 “R”; 26 “S”; 7 “T”; 3 “U”; 1 “V” e 4 “Ç”. Dessa forma, os glifos faltantes são: Q, W, X, Y, Z.

Com relação as minúsculas, foram encontradas: 58 “a”; 2 “b”; 6 “c”; 35 “d”; 38 “e”; 3 “f”; 6 “g”; 1 “h”; 25 “i”; 3 “j”; 6 “l”; 6 “m”; 22 “n”; 45 “o”; 6 “p”; 1 “q”; 36 “r”; 21 “s”; 22 “t”; 11 “u”; 2 “v” e 4 “ç”. Faltando os glifos “k”, “w”, “x”, “y” e “z”.

Também foram encontrados 3 acentos “til”, dois acentos agudos e 3 ligaduras, todas no mesmo par de letras “st”.

Por fim, foram encontrados entre os numerais: 4 “0”; 15 “1”; 13 “2”; 3 “3”; 2 “4”; 3 “5”; 4 “6”; 3 “7”; 3 “8” e 2 “9”.

Vimos em seção anterior as influências históricas estilísticas que podem ser rastreadas na caligrafia de Paulo Lachenmayer. Desde a herança uncial, carolíngia à escrita inglesa. A escrita inglesa possui influência da irlandesa e partiu do método de caligrafia italiano. Assim, tendo em vista que os modelos chancelarescos de escrita italianos influenciaram o modelo comercial da escrita inglesa e essa, foi assimilada por Portugal, entende-se que o modelo de escrita que chegou ao Brasil[1] advêm dessa longa e hibridizada linhagem. Também foi feito um levantamento das influências dos modelos de escrita em voga na Alemanha no início do século XX e do estilo Fraktur possivelmente ser influenciado pela escrita inglesa de Edward Johnston. O registro primário básico de caligrafia de Paulo Lachenmayer que dará origem à fonte Beneditina possui todas essas influências rastreadas sem se abster da ideia de que outras tantas também podem fazer parte do lastro imagético do calígrafo.

Quase dois mil anos se fazem presentes no traço original da Beneditina. Sua característica híbrida se estabelece em cada combinação de traços, remates, contraformas e densidades, mas é aí, exatamente, onde ela se mostra mais rica em subjetividades, porque, é justamente na complexa trama de influências, que reside toda sua simplicidade.

---

[1] Dada a sua aplicação inicial em documentos comerciais, a escrita inglesa possuía traços simplificados e regularidade. No Brasil foi amplamente utilizada nos manuais caligráficos, como o “Nova Escola, para aprender a ler, escrever e contar”, de Manuel de Andrade Figueiredo, editado em 1722 em Lisboa. Ou a “Cartilha Maternal” de 1876 que foi utilizada até meados do século XX no Brasil.

6.3. Elementos Estruturais e simbólicos das letras

A análise dos registros primários caligráficos se mostrou de vital importância ao projeto por ensejar preservar as características básicas, intrínsecas e alusivas à escrita do Paulo Lachenmayer, assim como para negociar as alterações necessárias quando da transliteração dos glifos caligrafados para o suporte digital. Além das qualidades particulares, a análise da caligrafia básica favoreceu a observação mais atenta, não apenas técnica, dos valores simbólicos que se articulam no desenho.

Após a listagem dos caracteres encontrados e dos faltantes, foi feita uma análise do ductos básico de cada um deles. Esse estudo, não se prestou apenas a uma decomposição imagética (BOMENY, 2010, p.52), ou em uma redução numérica dos traços, mas da percepção da ordem de construção, do movimento executado pelo monge, sua ação performática de escrita.

Durante o processo de estudo precedente à etapa de execução da Beneditina, ficou claro que o registro que dá origem ao trabalho caligráfico é pleno de possibilidades subjetivas e que, no entanto, se explicitam visualmente apenas de modo parcial. O estudo do ductos resultou na compreensão da quantidade de vezes que o calígrafo levantou a mão do suporte na execução de cada glifo, o modo como as finalizações das hastes das letras se apresentavam e sugeriam um movimento rítmico e relativamente veloz. A relação da forma e da contraforma resultou num equivalente entre branco e preto de densa textura, mas com alta legibilidade e leiturabilidade.

Nesse ponto da pesquisa, optou-se por aliar a estruturação técnica aos processos subjetivos e então foram feitos exercícios com penas, utilizando nanquim e papel de 120 gramas para a execução de traços caligráficos, guiados pelo ductos rastreado oriundo da caligrafia escolhida de Paulo Lachenmayer. Não se objetivava conseguir similaridade ou meramente uma cópia visual, até porque a autora sequer detém habilidade para tanto. Mas se buscava entender como uma tradução poderia ser feita a partir do entendimento da execução do original, essa tradução como resultante da compreensão do movimento (Figura 62). Durante o exercício se explicitou a existência de variações de espessura de traços, regularidade (e irregularidades) que resultam num padrão desigual quando observados com incremento muito grande de tamanho, mas que ainda assim geram harmonia e humanização ao resultado quando reduzido para tamanho de leitura mais usual (entre 10 e 12 pontos).

Figura 62 - Exercício com pena compatível à utilizada no registro primário básico.

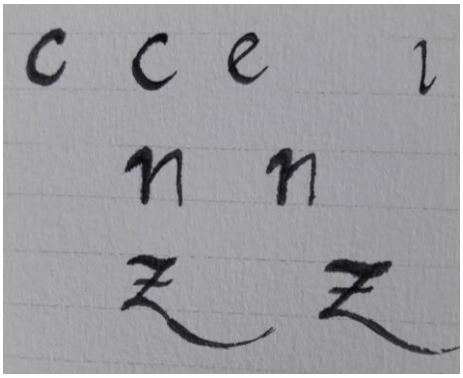


Foto: Adriana Valadares Sampaio

O resultado do exercício caligráfico observou a direção do fluxo de tinta, a empunhadura, angulação da pena e trouxe à tona o desejo de que a vetorização dos glifos seria feita respeitando, sempre que possível, o ductos original da escrita do Lachenmayer, mas que havia indícios de grande alteridade de espessura de traço, o que possivelmente solicitaria algumas soluções de desenho para harmonização. À princípio isso pode parecer apenas um capricho, mas apesar da construção no meio digital ser diferente em termos de conceito e execução, configurou-se que a manutenção do sentido do ductos, de alguma maneira, contribuía para a permanência de mais conexões simbólicas com relação ao original. Esta decisão se mostrou providencial na medida em que o tipo de vetorização mais comumente praticado teve que ser abandonado no desenvolvimento da Beneditina para dar lugar a um método de construção que dependia justamente do rastreio do ductos, como se discorrerá.

Observando vídeos onde professores calígrafos demonstravam diferentes técnicas de escrita[2], pôde-se observar, em muitos momentos, o movimento da mão empunhando a pena, traçando a linha no ar, sem ainda tocar na superfície do papel, numa repetição de uma a duas vezes, em média, para se avaliar antecipadamente, a amplitude do gesto em relação ao suporte. Também foi observado e posteriormente comprovado nos exercícios caligráficos realizados, a sutil mudança de registro a depender da pressão exercida sobre a pena. Por conta

[2] Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=I2ZkETRiw6M> Acesso em: 12 jul. 2017; Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BGn04ipdKKQ; https://www.youtube.com/watch?v=_0gnbSsqKAg> Acesso em 14 jul. 2017; Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=QQuJaTZHcp8> Acesso em: 14 jul. 2017.

dessas características, optou-se também pela utilização de uma mesa digitalizadora com caneta sensível à pressão para a vetorização[3].

Compreendendo os registros primários básicos como uma espécie de essencialidade pulsante, para os glifos do Paulo Lachenmayer não se aplicam os conceitos de certo ou errado. Cada variação estética encontrada foi respeitada e utilizada num método comparativo para encontrar unidade entre glifos diferentes. O objetivo não era encontrar o desenho mais correto ou melhor executado de letra, mas o mais adequado para o projeto da Beneditina, em acordo e coerência estética com os outros.

Os caracteres maiúsculos foram ampliados para até 4 centímetros para que pudessem ser recortados um a um e mapeados em suas construções. O tamanho bastante reduzido do original não permitiu uma ampliação acima disso sem que houvesse perda demasiada de qualidade da imagem, mesmo com fotografias feitas em resolução de 24.2 magapixels. Já os caracteres minúsculos, suportaram ampliação de até 2 centímetros.

Para evitar se pensar nos caracteres como elementos isolados, cada glifo foi agrupado com os outros representantes da mesma letra para que assim se pudesse obter um resultado perceptivo mais sutil com a possibilidade de se verificar os elementos estruturais formais e estéticos por combinações e proximidade (Figura 63).

Figura 63 - Estudo formal comparativo dos glifos “A” maiúsculos.

Fonte: Registro primário básico, caligrafia de Paulo Lachenmayer. Original de 1945.

O número de sequência de traços pode ser mapeado através do ductus assim como a quantidade de círculos e ovais completas pela gradação do traço entre o fino e o grosso. Normalmente as hastes verticais são construídas primeiro e, com exceção dos remates, são feitas num traço único e contínuo. Entretanto, como em todo estilo caligráfico, as exceções são as construções das letras minúsculas “d” e “q” que, tendo o bojo (e o olho)[4] voltado para a esquerda, devem ser traçadas antecipadamente as ovais ou circulares para, somente então,

[3] No caso, uma Wacom Intuos Pro, que segundo fabricante, possibilita mais de 2.000 níveis de sensibilidade à pressão e inclinação da caneta digitalizadora.
[4] Bojo é o traço, o desenho que formará o espaço interno da letra, que por sua vez, é chamado de olho ou miolo.

executar as hastes verticais. Do mesmo modo, caracteres minúsculos “h” e “n” têm suas hastes verticais desenhadas primeiro para, depois disso, se executar as hastes que originarão os ombros, obedecendo à regra “esquerda-direita” (Figura 64).

Figura 64 - Pares minúsculos “d” e “q” e “h” e “n” do registro primário básico.

Fonte: Registro primário básico, caligrafia de Paulo Lachenmayer. Original de 1945.

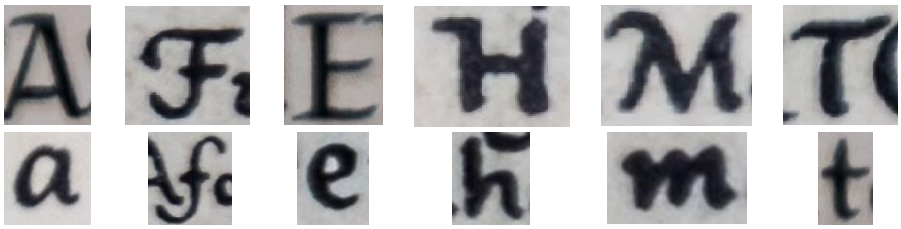
Através do mapeamento do registro dos traços chegou-se a suposição da utilização de pena de ponta chata ou quadrada (como já explicitado anteriormente). Isso foi possível principalmente porque com essa ferramenta os traços mais grossos e mais finos estão sempre em ângulo reto um em relação ao outro, dessa forma, mantendo a pena numa angulação constante, cada movimento resultará em gradações matemáticas entre esses ângulos. Além da gradação, a angulação da empunhadura direciona aquilo que se costuma chamar em caligrafia de “stress” (ou tensão) geral das letras, ou seja, a constância de espessura das hastes verticais em relação às horizontais.

A escolha de um exemplar dentre cada grupo de glifos, se deu através da busca de um caráter distintivo de cada caractere, verificando como cada traço reto foi traçado, cada traço curvo, a quantidade de traços necessária para a construção do glifo, se os bojos se fechavam ou deixavam uma abertura e o tipo de remate ou terminal que finalizava cada uma das letras. Com isso buscava-se aquilo que Edward Johnston chamava de “forma essencial do alfabeto”, entendendo cada letra como distintiva em relação às outras, mas proporcional e harmônica com relação às restantes, possuindo para tanto, características familiares consistentes.

As minúsculas do registro primário básico apresentam maior variação nos desenhos e formas do que as maiúsculas, resultando em problemas com sua coerência formal. Isso porque há mais glifos compostos apenas de hastes retas entre as maiúsculas, mas também pela grande frequência de vezes em que foram encontrados glifos iguais com terminais diferentes. O exercício comparativo foi feito através da observação dos caracteres “A”, “E”, “F”, “H”, “M” e “T” com seus correspondentes minúsculos (figura 65). As minúsculas possuem maior quantidade de texturas e variações rítmicas com a presença de ascendentes e descendentes.

Também foram encontradas entre as minúsculas, uma maior quantidade de variações de desenho de uma mesma letra.

Figura 65 - Comparativo entre amostras de caixa alta e baixa.



Fonte: Registro primário básico, caligrafia de Paulo Lachenmayer. Original de 1945.

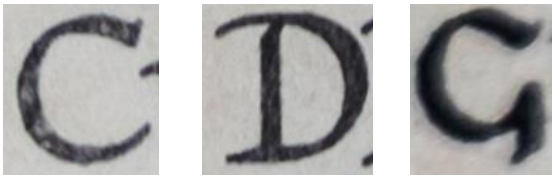
A quantidade de branco no espaço interno das letras selecionadas contribui muito para percepção do conjunto como sendo denso, coeso, mas sem prejuízo de legibilidade. Esse espaço negativo atribui qualidades estéticas à forma geral dos caracteres e por isso, cada alternativa representa alteridade em sua assimilação. Na caligrafia escolhida, pode-se notar a adoção não usual de construção da barra horizontal da letra “A” maiúscula na metade inferior, buscando equilíbrio ao triângulo interno formado pelo vértice, uma vez que os traços são espessos (especialmente a haste da direita). Os traços oblíquos de letras maiúsculas como “K”, “N” e “V” demonstram cuidado e estudo buscando nitidez para os espaços negativos, evitando parecer espaçado de modo exagerado ou condensado em demasia.

A letra “o” minúscula foi a primeira individualmente a ser analisada. Estruturada originalmente por dois traços e levemente ovalada, teve sua forma básica estrutural utilizada para a composição e ajustes das letras maiúsculas “C’, “D”, G” e “Q” (Figuras 66 e 67).

Figura 66 - Caractere “O” maiúsculo e minúsculo.

Fonte: Registro primário básico, caligrafia de Paulo Lachenmayer. Original de 1945.

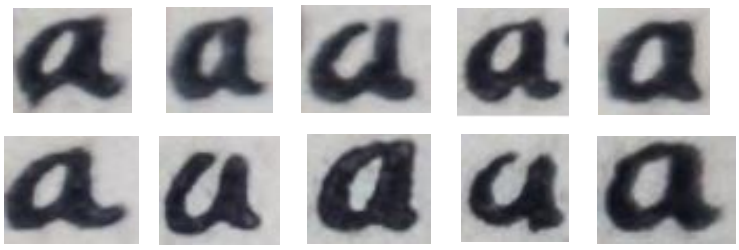
Figura 67 - Caracteres “C”, “D”, “G” maiúsculos (“Q” maiúsculo faltante no original).



Fonte: Registro primário básico, caligrafia de Paulo Lachenmayer. Original de 1945.

Alguns glifos escolhidos, devido às qualidades intrínsecas da ação manual, artesanal, possuíam algumas características contrastantes e por vezes, de relativa diferença de desenho. Nesses casos, optou-se por caracteres que formassem um sistema lógico de proporção em relação aos outros glifos (figura 68). No entanto, para que formas pareçam proporcionais entre si, na tipografia, em determinadas circunstâncias, é necessária a execução de ajustes ópticos, harmonizando sutilmente a letra visando equilíbrio visual. Isso porque como acontece com todas as figuras bidimensionais quando chegam ao aparelho visual humano, os glifos também são sujeitos às leis da ótica.

Figura 68 - Alterações do desenho padrão do caractere “a” minúsculo.



Fonte: Registro primário básico, caligrafia de Paulo Lachenmayer. Original de 1945.

Em tipografia, algumas dessas correções ou ajustes visuais, são de uso corrente, como a leve elevação da parte superior das letras que terminam em curva ou num vértice, em relação às letras cuja metade superior seja retilínea, ultrapassando levemente o limite superior geometricamente estipulado. Letras com hastes em sentidos variados e de mesma espessura parecerão ter as linhas horizontais mais largas que as verticais. (Figura 69).

Figura 69 - Percepção e ajustes óticos em tipografia.

Fonte: Unos Tipos Duros
(http://www.unostiposduros.com/taller-de-tipografia-digital-2-conceptos-basicos/)

Os remanejamentos ou ajustes óticos desse tipo também não foram encontrados na estrutura dos registros primários básicos. Isso em princípio, surpreendeu porque, em tipografia, os caracteres não devem ter o mesmo tamanho geométrico (com exceção de algumas fontes geométricas), por levar em conta questões relacionadas à percepção visual humana. Um círculo posto ao lado de um quadrado, mesmo possuindo alturas geométricas iguais, parecerá menor em relação ao mesmo quadrado. São efeitos óticos que ocorrem, principalmente com formas geométricas básicas próximas entre si (círculo ou oval, quadrado ou retângulo e triângulo). Em tipografia corresponderia a aproximação de letras formando pares como “HA” ou “OA”, por exemplo, quando se faz necessários ajustes que, em sua maioria, significa elevar as terminações superiores das hastes dos caracteres circulares e triangulares (em vértice) um pouco acima da linha de altura de x ou de maiúsculas.

Em termos construtivos, optou-se por um grid flexível para a Beneditina. Isso porque, de modo geral, a construção de uma fonte solicita no rigor de sua busca por proporcionalidade, a estruturação de uma malha gráfica quadriculada onde se inscreve a letra para, a partir dela, se compor cada uma das outras do alfabeto. No entanto, para o propósito buscado no desenvolvimento da Beneditina, a utilização de um grid rigoroso, resultaria em letras com grau maior “correção”, de precisão geométrica e isso, resultaria numa aproximação ainda maior com características do meio digital e consequentemente, o afastamento das irregularidades intrínsecas do fazer manual e das próprias escolhas estilísticas de Lachenmayer.

Tanto a descendente da letra “p” minúscula quanto as características fundamentais construtivas do “r” minúsculos poderiam sugerir uma quebra no padrão do desenho desses glifos uma vez que o ângulo da descendente do primeiro e a excessiva italização e supressão

da haste vertical da esquerda do último, destoam construtivamente dos glifos restantes (Figura 00). Mas optou-se por mantê-los o mais próximo possível do registro primário básico não apenas por questões de fidelidade ao original como também por entender, assim como Lupton (1994) que o alfabeto "trata-se de um sistema flexível de diferenças, não uma linhagem de símbolos previamente fixados". A prova disso é a capacidade de reconhecimento das inúmeras variações de desenho de cada letra quando caligrafadas por diferentes pessoas (ou por um mesmo calígrafo). Isso porque, apesar de intensa variação ou supressão de partes estruturais, se houver elementos básicos para o seu reconhecimento ser possível, isso ocorrerá e será acelerado quando inserido no contexto da composição de palavras, por dedução. Quanto a isso, ainda temos que:

> A crescente população de mutações tipográficas no século XIX – condensadas, expandidas, *outline*, *inline*, sombreadas, facetadas, floreadas, perspectivadas, arredondadas – indica um desvio no significado da tipografia. A noção das formas das letras como estruturas essenciais, arquétipos, deu lugar a um reconhecimento das letras como unidades de um sistema mais amplo de características formais (peso, inclinação, ascendentes, descentes, serifas). As relações entre as letras numa fonte tornam-se mais importantes do que a identidade dos caracteres individuais." (LUPTON e MILLER in: BIERUT et al., 1994, p. 22).

Verificando os traços peculiares e a estrutura básica de cada caractere, tomou-se a decisão de utilizar o espaçamento automático do software tipográfico (FontLab VI, versão Beta), mas com a realização de ajustes óticos mecânicos em situações pontuais como um incremento entre dois traços retos (como entre as letras M e N), redução entre pares onde uma letra possui hastes retas e a outra arredondada (como entre O e T) e redução ainda maior entre duas letras arredondadas (como entre O e C).

Ainda quanto à liberdade do designer em se afastar de formas básicas, do padrão de desenho tipográfico e da opção em se não utilizar um grid construtivo rígido para o desenvolvimento da Beneditina, Judy Martin afirma que:

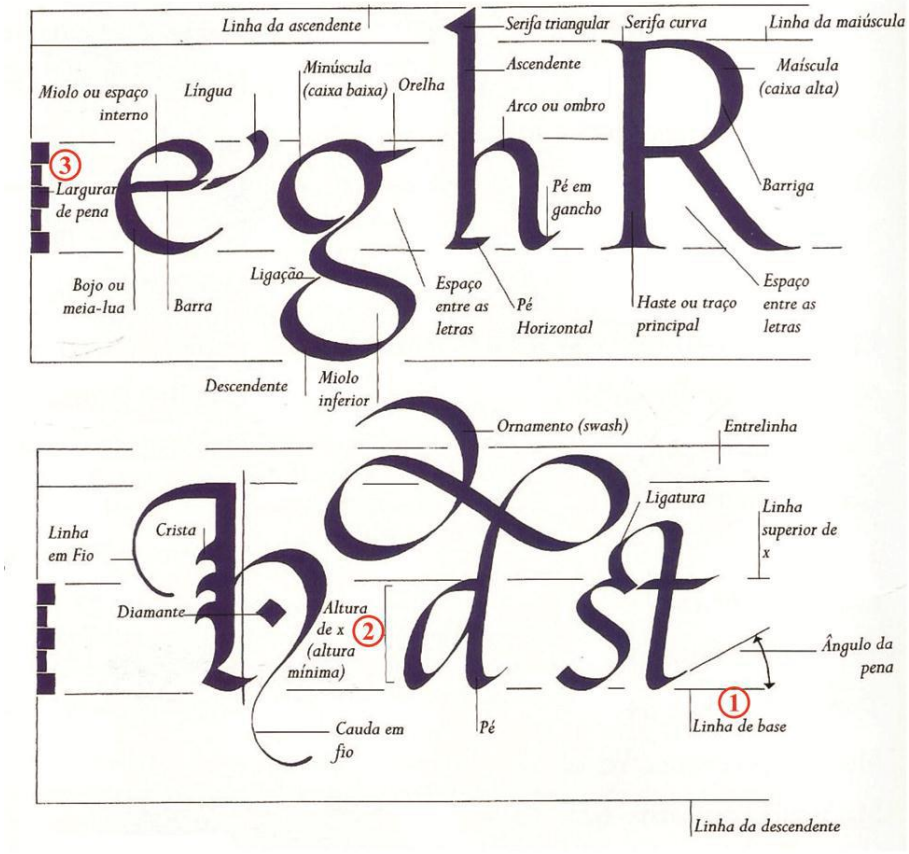
> Naturalmente quando um calígrafo torna-se proficiente no tratamento da caneta, pode ser tentador desenvolver modificações nos alfabetos básicos, correspondendo às preferências pessoais de certos estilos. Nesse caso, o sistema proporcional ainda pode ser usado para fornecer certos pontos de referência fixos e deve ser aplicado para um alfabeto se manter consistente, legível e visualmente agradável. Eles não precisam ser restritivos, mas assegurarão que nenhuma letra pareça incongruente ou chame atenção em detrimento da continuidade em um texto. Deve ser enfatizado que a intenção aqui é ilustrar os princípios que governam a boa construção de letras (*lettering*), mas não significa que implique que a caligrafia requer cálculos geométricos complicados. É essencial compreender precisamente como a ação da ponta fina afeta a aparência das formas das letras básicas e, portanto, a importância de prestar muita atenção às técnicas adequadas de usar a caneta para embelezar a letra. (MARTIN, 1992, p. 93).

A largura da pena determina os aspectos estéticos e estruturais de construção da letra. Não apenas a variação de espessura, como a textura geral que as formas se apresentam também são fruto da escolha do tipo da pena e a angulação utilizada quando do seu uso. Em caligrafia se descreve o peso de uma letra através do número de larguras da ponta que podem ser alinhadas em sua altura. Isso é conseguido escalonando traços a partir da linha de base, como indicado nas figuras 70 e 71:

Figura 70 - Escalonamento com pena.

Fonte: Calligraphy for Beginners (http://calligraphyforbeginners.com/)

Figura 71 - Elementos e anatomia caligráfica.

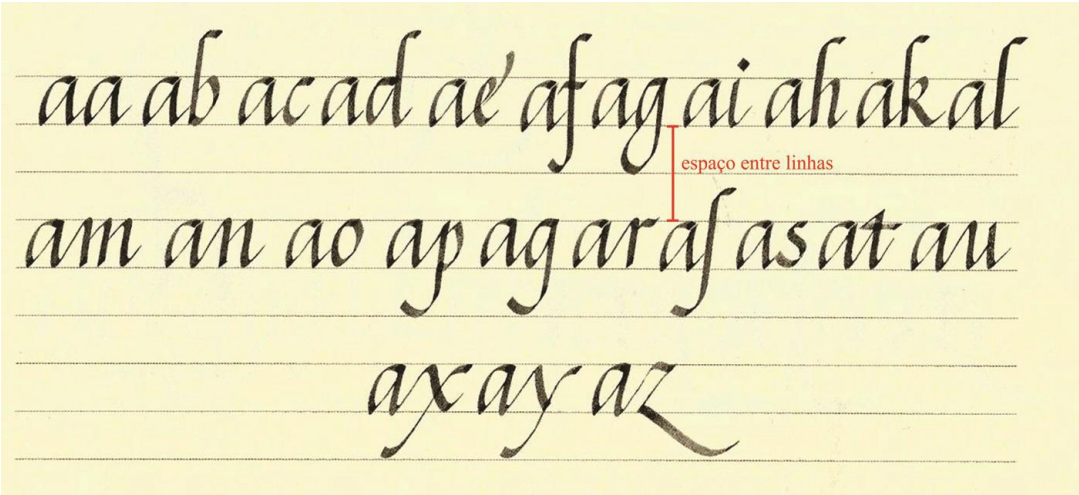


Fonte: Adaptação da autora a partir do original em Harris (2009, p. 06).

Dessa forma entende-se como é possível caracteres de mesma altura terem maior peso quando executadas com pena de ponta mais grossa. Por isso são consideradas pesadas letras com menos de 4 larguras de ponta enquanto leves são as que possuem mais de 5 larguras.

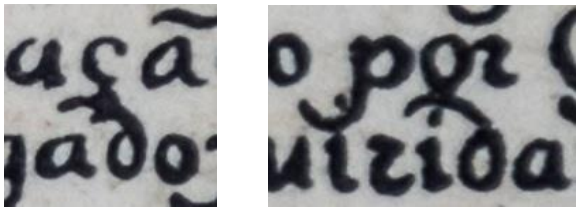
Assim sendo, para se estruturar o rastreio do grid original do registro primário, além da altura da pena (que na transposição para a tipografia digital será a altura de “x”), a linha de base para as descendentes e a linha superior para as ascendentes, também deve-se considerar o espaço extra para que as ascendentes e descendentes não se toquem, o entrelinhamento (Figura 72). No entanto, no registro caligráfico de Paulo Lachenmayer, foram encontrados repetidos exemplos de encavalamento sem que fosse possível compreender exatamente os motivos uma vez que, aparentemente nos originais, havia espaço suficiente para a estruturação de um maior entrelinhamento. Isso pode sugerir a inserção da caligrafia em fase posterior à elaboração do desenho e da diagramação das páginas. (Figura 73).

Figura 72 - Exemplo de espacejamento em caligrafia.



Fonte: Desenvolvido a partir do original em Bomeny (2010, p. 72)

Figura 73 - Exemplos de encavalamento, entrelinha insuficiente.



Fonte: Registro primário básico, caligrafia de Paulo Lachenmayer. Original de 1945.

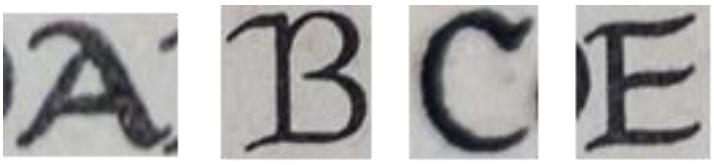
Outra possível resposta para o aparente descompromisso com o entrelinhamento talvez resida no fato que, ao contrário do método de se medir a altura da letra pelo número de traços da pena, Lachenmayer fazia apenas um grid simples, uma pauta que era preenchida pela caligrafia realizada de forma mais visual e menos esquematizada. Pode-se então deduzir que a velocidade do gesto que dava origem à escrita era relativamente grande e disso resulta, inclusive, uma maior variação de desenho num mesmo glifo. No processo de construção da fonte digital essa característica foi evitada uma vez que reduz a leitura e provoca ruído excessivo na mancha gráfica.

No processo de conciliação entre características formais na construção da fonte através da busca pela legibilidade, enquanto se almejava também a manutenção de qualidades subjetivas, percebeu-se a possibilidade da manutenção de ruídos e variações medianas de espessuras de hastes, curvaturas em extensões ou ainda aparentes incongruências de estilos (que por fim, acabam por dar personalidade à fonte). A opção pela adoção de aparentes aspectos dissonantes, partiu da observação de suas intercorrências, naquilo que em música se chama de "*motiff*", ou seja, fragmento recorrente, que se apresenta de forma saliente, perceptível que acaba por provocar a inteireza de uma melodia, através da conexão entre as suas partes. No entanto, tornou-se imprescindível fazer alterações no entrelinhamento (para se evitar a sobreposição de caracteres) e a modulação de variações excessivas como a altura do pingo do "i", assim como um maior espacejamento entre caracteres.

Nessa etapa da pesquisa compreendeu-se que a conversão do original em um desenho digital não apenas acarretaria restrições oferecidas pela própria matriz como também se assumiu que a manutenção da vivacidade e da "presença" do Lachenmayer na fonte digital se efetivaria mais apropriadamente abordando os registros primários básicos como portadores de uma narrativa híbrida, preservando algumas discrepâncias (principalmente construtivas). Ao abandonar aquilo que se estrutura como "forma ideal" ou "correta" dentro de parâmetros funcionalistas, mais uma vez a tese se investe da tarefa de desenvolver um projeto de design através de uma abordagem que prioriza aspectos psicológicos, emocionais e subjetivos.

A presença de modo alternado de remates nas finalizações de algumas hastes também pareceu ter grande importância na determinação do caráter da fonte e o fato de não se apresentarem de modo constante em todos os glifos, parece ainda mais significativo sobre a personalidade que cada desenho individual original do Paulo Lachenmayer, possui. Quase que em sua totalidade, esses remates (esporas, terminais) se apresentam tanto nas letras minúsculas quanto nas maiúsculas, como que para quebrar a dura geometria dessas últimas, uma vez que as letras em caixa baixa têm mais desenhos sinuosos e circulares. (Figura 74).

Figura 74 - Maiúsculas com remate.



Fonte: Registro primário básico, caligrafia de Paulo Lachenmayer. Original de 1945.

A escolha dos glifos para servirem de modelo básico a ser digitalizado levou em conta, principalmente, o espaço negativo, o branco das letras, ou seja, a contraforma. Isso porque, em concordância com Noordzij (2005), se entende que não há um desenho ideal ou correto de glifo e que cada letra é compreendida como um conjunto articulado de preto e branco ou figura e fundo. Cada tipo de escrita possui variáveis em suas construções que vão desde as ferramentas utilizadas, às tecnologias empregadas, assim como características intrínsecas da performance do calígrafo. Dessa forma, uma escolha baseada meramente em características construtivas, em métodos tipográficos restritivos, parece ser um caminho distante do que se trilha na presente tese. O que une os vários tipos de escrita, é o espaço para além do traço, a contraforma. Noordzij afirma que:

> A escrita baseia-se em proporções relativas do branco da palavra. Os diversos tipos de escrita, com suas variadas construções e diversos traços, só podem ser comparados entre si em termos do branco das palavras – toda comparação requer um ponto de vista privilegiado que torna as coisas comparáveis. A única coisa que os vários tipos de escrita têm em comum é o branco das palavras. Esse ponto de vista universal vale igualmente para a escrita manual e a tipografia, para escrita antiga e a escrita moderna, para a escrita ocidental e a escrita de outras culturas, em suma, vale para todas a escrita. (NOORDZIJ, 2005, p. 15).

Assim sendo, entende-se que as incongruências ou ruídos, ao permanecerem e serem transpostos para a fonte digital, causam um pequeno distúrbio de ritmo, uma perturbação insuficiente para gerar desconforto na leitura, mas propícia para que os caracteres sejam distinguíveis, formando palavras com desenho próprio. Não parece correto creditar apenas aos sinais de pontuação à introdução da esfera temporal na leitura. Há uma poesia visual na mancha gráfica deixada numa página pela composição e disposição de tipos e grafias, há uma coreografia que fornece alteridade de velocidade e de afeto na leitura. Como numa orquestra, onde cada instrumento tem sua própria característica e som, mas, ao performarem juntos, a polifonia resultante é, ao mesmo tempo, a ação individual de cada um deles e o efeito sonoro de todos em conjunto. Mandel (2011, p. 162) afirma que:

> A iconicidade ou o fácil reconhecimento dos sinais, insiste sobre suas diferenças dentro da homogeneidade do conjunto, alterna curvas e retas, letras abertas e fechadas, largas e estreitas. Isso permitirá em dar a cada palavra uma imagem particular, pois uma letra não existe por si mesma, ela existe somente associada a outras letras dentro da palavra. [...] não lemos as letras, mas somente a diferença que as separa.

Cada escrita possui um traçado particular, um ductos próprio, por isso para cada uma delas, a determinação do espaçamento entre letras é particular porque varia de acordo com o tamanho e o desenho do caractere. Assim, a definição do espaçamento entre letras foi deixada para a etapa seguinte, posterior à digitalização da caligrafia, afim de se obter primeiro o redesenho de cada caractere e somente então, estudar e buscar o equilíbrio espacial entre eles.

Seguindo o projeto tipográfico de Karen Cheng (2006), os glifos minúsculos “a”, “e”, “g”, “n” e “o” do registro primário básico serviram de base para definição de um conjunto de atributos estéticos que, por sua vez, contribuíram para a os ajustes dos demais glifos assim como o desenvolvimento dos caracteres faltantes (figura 75).

Figura 75 - Glifos do registro primário básico.

Fonte: Registro primário básico, caligrafia de Paulo Lachenmayer. Original de 1945.

Para a estruturação dos atributos, foi utilizado o quadro desenvolvido pelo professor e tipógrafo brasileiro, Buggy (2007), onde os requisitos são dispostos em relação às principais características da fonte (figura 76):

Figura 76 - Quadro estrutural de atributos estéticos da Beneditina.

	Assimetria	Sinuosidade	Organicidade
Peso de hastes			x
Largura de letras retangulares	x		
Largura de letras redondas	x		
Altura de caixa-baixa e altura de caixa-alta		x	
Junções de curvas com retas			x
Acabamento de hastes verticais			x

Fonte: Desenvolvido pela autora a partir de Buggy (2007, p. 28).

Através da estruturação do quadro, se coincide o projeto estético da Beneditina com o de Buggy (2007, p. 28), onde se percebe o desenvolvimento de conteúdo semântico e de variação de pesos de hastes dos glifos em função das curvas por eles apresentadas, o que é característica intrínseca do tipo de pena provavelmente utilizada pelo Paulo Lachenmayer. Não há equivalência entre a largura dos caracteres em caixa alta (retangulares ou circulares) e as suas correspondentes em caixa baixa, reforçando a personalidade assimétrica da Beneditina. Os glifos apesar de terem certa equivalência, não têm alturas fixas, variando para além dos ajustes óticos quando necessários, principalmente para reforçar os casos onde suas formas quebram a estrutura linear do desenho através de traços sinuosos. Nos acabamentos das hastes verticais, as terminações e junções também são variáveis respeitando o desenho original e explorando a organicidade e subjetividade da caligrafia do referido monge.

Especial cuidado foi dado para o desenho das consoantes uma vez que em línguas que utilizam o alfabeto latino, elas são as maiores responsáveis para o reconhecimento dos caracteres e, consequentemente, do desenho geral das palavras.

No caso específico dos numerais, o mesmo procedimento utilizado com os caracteres foi adotado, desde a identificação dos mesmos dentro do projeto caligráfico de Paulo Lachenmayer (Figura 77), a reunião de numerais correspondentes em grupos familiares até a escolha dos registros primários básicos que por sua vez deram origem ao desenho vetorial da Beneditina. No entanto, devido à complexidade da estruturação dos glifos alfabéticos e a existência de letras faltantes, o processo descrito na tese propositalmente privilegia o processo gradual de construção dos caracteres alfabéticos.

Figura 77 - Caracteres numéricos.

Fonte: Registro primário básico, caligrafia de Paulo Lachenmayer. Original de 1945.

6.3.1. Identificação de uma forma padrão

Intrinsecamente ligadas, tipografia e caligrafia, entretanto, possuem operacionalmente, características bastante distintas que podem ser identificadas tanto através do resultado

gráfico, em suas estruturas estéticas, quanto em suas individuais composições. O projeto de desenvolvimento da fonte Beneditina se coloca na interseção e, ao mesmo tempo, no desdobramento do encontro desses dois campos do design gráfico, revelando, e ao mesmo tempo, aliando tensões que se apresentam nessa proposta de construção. Desta forma, a Beneditina se enquadra no que se pode chamar de "fonte digital de simulação caligráfica baseada em referência concreta", uma vez que dispõe de uma caligrafia básica, prévia, a ser vetorizada.

As fontes digitais de simulação caligráfica emulam em sua apresentação, a escrita manual caligráfica e na bibliografia em inglês, comumente, são referidas como *script types*, *calligraphic type* ou *handwriting*. Seguindo a estruturação de Lima (2009), dentre as fontes de simulação digital existem as que utilizam uma referência conceitual (de modo geral, são desenvolvidas pelo próprio tipógrafo, diretamente no meio digital, se baseando em conceitos da escrita manual) e as fontes de referência concreta, onde há uma escrita prévia da qual se baseará a digitalização, caso da Beneditina.

Não se propõe nesta tese, adentrar no embate a respeito da discussão sobre se a tipografia digital de simulação caligráfica seria, em seu aspecto mais basilar, uma fraude, pois falsearia a caligrafia manual. Esta pesquisa, logo em sua seção introdutória, acata a ideia de Flusser (2007) quando este afirma que o design diz respeito à ilusão e ao falseamento, uma vez que a matéria pode se apresentar através de diferentes formatos e informações, sendo relevante enquanto desvelada em seu fenômeno. Desta maneira, não há, aqui, o propósito de se almejar algum tipo de pureza quanto à vertente utilizada. Ademais, trata-se de uma simulação e não de um simulacro.

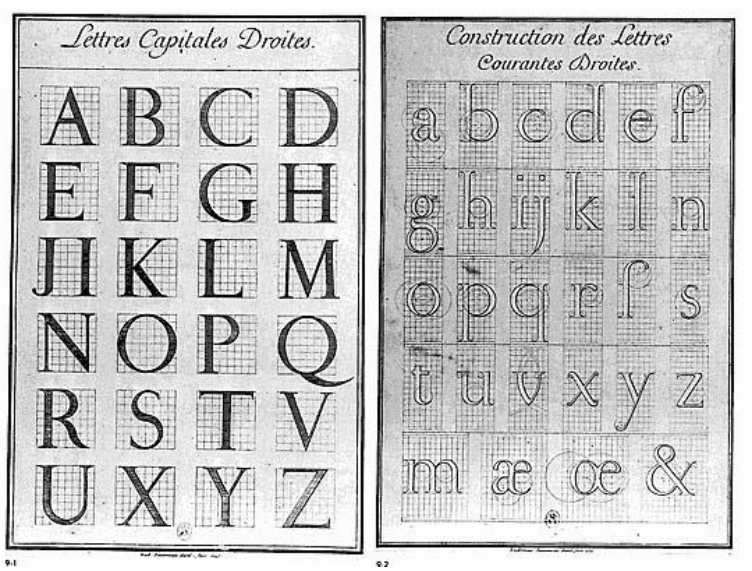
Por outro lado, sabe-se que, historicamente, desde o primeiro momento de utilização e desenvolvimento de matrizes tipográficas (considerando tanto seu início na China ou com Gutenberg), houve uma "imitação" da escrita manual então utilizada, adaptando-as para as impressoras mecânicas. A letra caligrafada era então, a única referência que servia de base para o desenvolvimento dos tipos em metal. Somente no decorrer do uso, através do tempo, é que o desenho passou a ser orientado de acordo com as características do meio. Sequer o que se propunha nas primeiras fontes cunhadas em metal era uma simulação do processo manual, mas uma continuidade por adaptação.

Como em quase todo processo de invenção, introdução ou aprimoramento de uma nova tecnologia, o que se via nos primeiros anos de emprego da prensa tipográfica foi a utilização de um meio novo, com a manutenção da antiga linguagem. Quanto a isso, Lima nos aponta que:

> Com o passar do tempo, os impressores passaram a encomendar e utilizar modelos alfabéticos especialmente projetados para o meio tipográfico, o que fez com que algumas características formais pertencentes ainda à escrita manual fossem sendo gradualmente substituídas por outras – marcas estas associadas ao universo renovado de ferramentas e recursos tipográficos. (LIMA, 2009, p. 36).

Apesar da difícil precisão histórica, uma publicação de 1692 representa um importante marco nessa transição e mudança de paradigma: o desenvolvimento do alfabeto Roman du Roi, encomendado pelo rei Luis XIV (1638-1715) e concebido por Philippe Grandjean (1666-1714) que se baseou em regras matemáticas para a sua construção que levou dez anos para ser finalizada. (figuras 78).

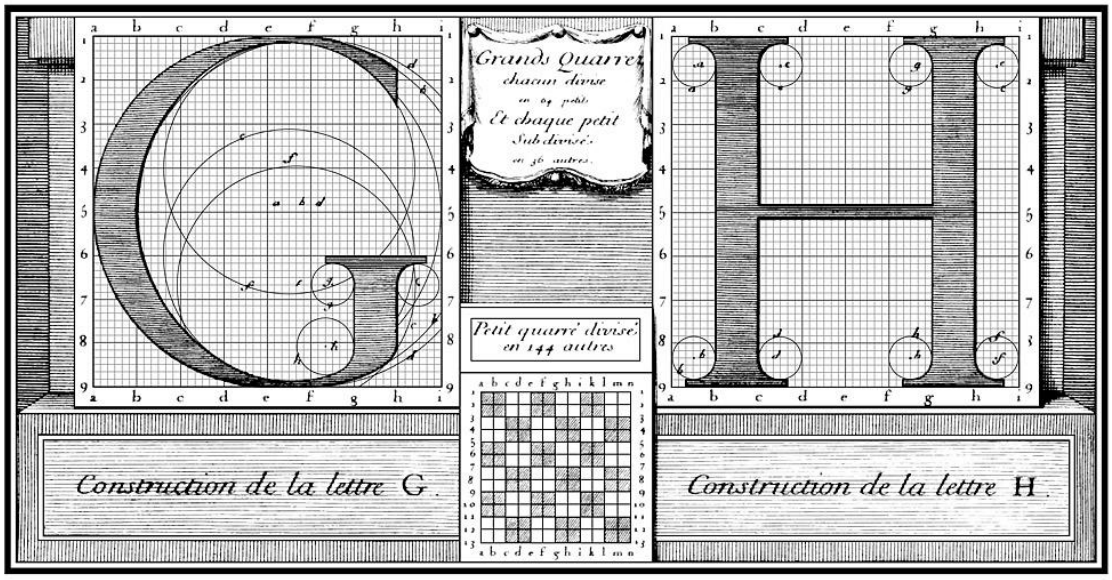
Figura 78 - Fonte Roman du Roi.



Fonte: Tipógrafos.net (http://tipografos.net/tipos/grandjean.html).

Grandjean concebeu uma fonte que nitidamente se dissociava da caligrafia e intencionalmente visava a uniformidade e a regularidade através de uma construção rigorosa sobre um grid ortogonal (Figura 79).

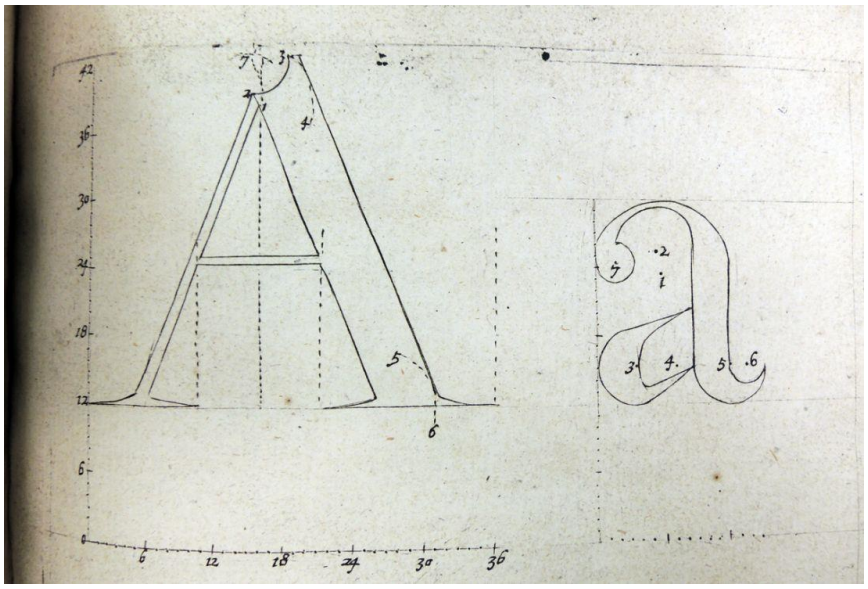
Figura 79 - Grade de construção da fonte Roman du Roi.



Fonte: Tipógrafos.net (http://tipografos.net/tipos/grandjean.html).

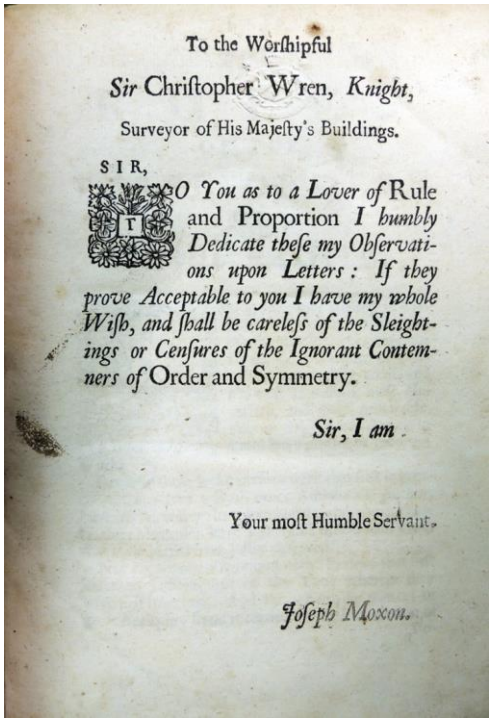
Entretanto, menos conhecido do público em geral, já em 1683, em um trabalho de Joseph Moxon (1627-1691), no tratado “Mechanick Exercises on the Whole Art of Printing” (Figuras 80 e 81), podia-se encontrar um desenho tipográfico visando adaptação para a prensa, denotando um desdobramento estético de pesquisadores holandeses da época, como o de Christoffel Van Dijck (1606-1669).

Figura 80 - Modelo de construção de fontes segundo Moxon, 1683.



Fonte: Lost Art Press
(https://blog.lostartpress.com/2013/05/13/free-download-joseph-moxons-mechanick-exercises/)

Figura 81 - Abertura do tratado “Mechanick Exercises on the Whole Art of Printing”. Moxon, 1683.



To the Worſhipful

Sir Chriſtopher Wren, *Knight*,

Surveyor of His Majeſty's Buildings.

SIR,

TO *You as to a Lover of* Rule and Proportion *I humbly Dedicate theſe my Obſervations upon Letters: If they prove Acceptable to you I have my whole Wiſh, and ſhall be careleſs of the Sleightings or Cenſures of the Ignorant Contemners of* Order and Symmetry.

Sir, I am

Your moſt Humble Servant,

Joſeph Moxon.

Fonte: Lost Art Press
(https://blog.lostartpress.com/2013/05/13/free-download-joseph-moxons-mechanick-exercises/)

Tanto a proposta de Grandjean quanto a de Moxon possuíam as letras caligrafadas como base para os novos desenhos apresentados, no entanto é perceptível a tentativa de adaptação de um projeto tipográfico para os mecanismos de impressão. Dessa maneira, pode-se entender que a discussão sobre o falseamento em tipografia é tão ilusória quanto a crença na existência de tecnologia de comunicação sem influências ou neutra.

As fontes digitais de simulação caligráfica de referência concreta reproduzem e ou adaptam um registro específico original, caligrafado, seguindo o princípio de “tornar a tipografia um sistema de escrita capaz de reproduzir com grande fidelidade um registro caligráfico previamente realizado” (LIMA, 2009, p. 24).

Mesmo que etimologicamente o verbete caligrafia se associe à noção de uma escrita bela, a palavra adquiriu ao longo dos séculos, diversos outros significados tanto técnicos quanto estéticos. Além da associação com o fazer manual através de um estilo ou técnica que se destina a utilização de determinado padrão alfabético com precisão e apuro, há o entendimento da necessidade da clareza (legibilidade). Assim sendo, a expressão caligrafia também pode ser entendida como toda e qualquer letra produzida à mão, independentemente de questões estéticas.

Para a presente pesquisa então, o que aqui se categoriza como fonte digital de simulação caligráfica, não se pauta por categorias estéticas, uma vez que isso demandaria um desvio do que se propõe a tese. Não pretendendo redefinir o verbete, a utilização da palavra caligrafia é sempre feita através do entendimento de que se trata de uma escrita desenvolvida manualmente.

Adentra-se aqui também, mais profundamente, nas questões 02 e 03 da estrutura meta-teórica dos objetos de estudo apresentando no infográfico na página 62 desta tese. Isso porque, ao se aproximar daquilo que compõe o projeto da Beneditina e dela mesma, percebe-se que "uma fonte digital não é um objeto palpável, mas um conjunto de informações responsáveis pela atualização em meios de saída de atributos visuais associados à uma estrutura de linguagem" (Lima, 2009, p. 28). Isso nos leva a constatação de que existem resultados em projetos de design que não são, necessariamente, materiais. O design pode então desenvolver projetos de resultado intangível mesmo enquanto "objetificáveis".

As fontes de simulação caligráfica podem possuir, de modo geral, qualidades discutíveis em termos estéticos, até porque esses critérios podem ter inúmeras variáveis. No entanto, essas fontes são detentoras de valores simbólicos extremamente dotados de pregnância, que se conseguem transmitir por entre instâncias (manual/tecnológica) aparentemente antagônicas, mas que, aliadas, articulam dados binários de uma tecnologia digital com a prática da manufatura. Ainda segundo Lima:

> O principal aspecto utilizado para classificar um alfabeto digital como fonte de simulação caligráfica é sua capacidade de articular na estrutura tipográfica características próprias ao meio manual de registro. [...] isso pode se dar através da semelhança entre o modelo desenvolvido e determinado padrão estético caligráfico (um estilo histórico, por exemplo), ou através da articulação intencional de índices visuais pertencentes ao universo de realização da escrita manual. (LIMA, 2009, p. 34).

A Beneditina se estrutura também através dessas características. Ao mesmo tempo em que se busca preservar a semelhança e respeitar o registro da ação manual performatizada por Paulo Lachenmayer, se objetiva a proposital manutenção de possíveis incongruências ou ruídos, variações típicas da escrita manual do monge, acatando possíveis negociações de redesenho na transliteração para o meio digital. Se se tentasse uniformizar os glifos, dotando, cada desenho, de uma estrutura geometricamente estruturada e proporcional, "corrigindo" tudo aquilo que se pode considerar "imperfeição" num modelo funcionalista, não se teria a preservação da ação, do gesto, se destituiria completamente o caráter humanizado e assim também, o desejo de se instituir enquanto uma simulação por aproximação.

A caligrafia é uma ação performática que se desenrola no contexto espaço-temporal, por isso, a variância é uma característica intrínseca e esta será ainda mais perceptível quando a velocidade da ação for maior. A natureza única da ação manual se faz presente através da percepção de variância entre os desenhos de um mesmo glifo, que adquire assim, um caráter ornamental e constituinte da personalidade do registro escrito.

Houve, entretanto, o cuidado entre a adoção, a aceitação de ruídos que possam se constituir como um índice, um marcador que gera verossimilhança, fazendo da Beneditina um conjunto harmônico, e a ilusão da transliteração total dos aspectos estruturais do glifo original, uma vez que isso poderia resultar num simulacro “sem alma”, que revelaria uma mera cópia em suporte e tecnologia distinta, provocando uma quebra na identificação com a proposta do projeto.

Curioso notar que, em sua origem, a caligrafia se destinava à perfeição, a minimização de erros, pela procura de rigor estético. No entanto, no ambiente digital, especialmente nas fontes de simulação caligráfica tenta-se evitar a excessiva geometrização e padronização, tendendo pela busca e preservação de sinais de imprecisão, acidentes e irregularidades, típicos do fazer manual, buscando humanizar a aparência em relação ao registro primário básico.

6.3.2. Redesenho da forma padrão e digitalização

A Beneditina, sendo uma fonte digital de simulação caligráfica de referência concreta, para ser redesenhada em ambiente computacional, foi dedicado grande tempo e atenção no cuidado com a percepção de características intrínsecas do fazer manual do autor e à seleção dessas características para negociações entre possibilidade de construção e leiturabilidade/legibilidade.

Apesar de toda cautela e dedicação, acatou-se aqui a noção de que, ao final, a Beneditina é uma solução tão híbrida em seu suporte digital quanto era no bidimensional, situando-se entre o fazer performático caligráfico de Paulo Lachenmayer e os aspectos operacionais intrínsecos do meio digital.

A Beneditina possuindo um registro básico concreto, utiliza-se de um referencial conceitual histórico-filosófico, tendo características estéticas e subjetivações que não colidem ou competem entre si, mas atuam em negociação, acatando, inclusive, questões relacionadas à problemas técnicos e ausência de rigor geométrico. Desde o início do projeto, tinha-se em mente que seria solicitado um certo grau de descompromisso com a reconstrução literal,

optando-se, propositadamente, por uma reconstrução inspirada, tendo o cuidado com a busca pela manutenção de características estéticas formais e emocionais que, por sua vez, instituíam ao conjunto de glifos, o caráter de família tipográfica.

No processo de vetorização, cada caractere é tratado como uma imagem que, deve possuir relação estética com as demais. Especificamente na construção da Beneditina, a busca por uma prática aliada às questões subjetivas foi responsável pelo afastamento da utilização de um grid de construção geométrico. Em vez disso, optou-se por rastrear o ductus da caligrafia, buscando uma guia estrutural que sinalizasse a trajetória da pena no ato da execução do original.

Optou-se, num primeiro momento, pela vetorização através de linhas de contorno, processo mais usual, onde o desenho vetorial funciona como contorno das linhas que compõem cada haste. Cada glifo foi concebido do exterior para o interior, diretamente a partir de seu próprio contorno e em movimentos contínuos. O vetor era ao mesmo tempo, traço e contorno de ductus, tendo sido o eixo formal e morfológico que orientou sua transposição para o meio digital.

Inicialmente, essa metodologia construtiva se mostrou uma aliada ao intuito de fidelidade com o original, no entanto, o registro primário básico consta de muitas gradações de espessura de haste. Uma observação mais atenta indicou que, ao caligrafar em 3 “parágrafos” distintos, Lachenmayer desenvolveu variações de espessura do traço, denotando um fazer que provavelmente alternou velocidade ou execução em momentos distintos. O resultado imediato é que, no processo de vetorização por linha de contorno, essas diferenças se intensificaram uma vez que se tornaram mais visíveis e nítidas. Uma fonte digital possui, por sua própria natureza, mais definição e possibilidade quase infinita de ampliação no suporte digital.

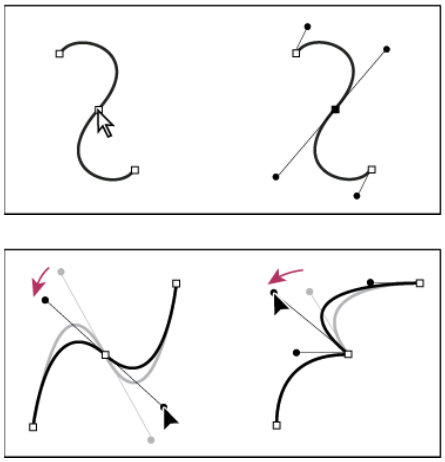
Originalmente, o vocábulo “fonte”, em tipografia, veio de uma adaptação do fazer mecânico para as mídias eletrônicas, quando esta última se instituiu como padrão neste ofício. Sobre isso, a tipógrafa e pesquisadora Priscila Farias, discorre:

> Embora o termo original, ligado às práticas mecânicas, derive do latim *fundere* (fundir), este termo parece se adequar perfeitamente às novas tecnologias por invocar não uma matriz absolutamente fixa e concreta, mas sim um lugar – um arquivo digital – de onde “emana” um conjunto de instruções capaz de construir um caractere para o qual podemos estabelecer, através de programas de manipulação de tipos, parâmetros diversos como corpo, gênero, etc. (FARIAS, 2001, p. 16).

O desenvolvimento de fontes de simulação caligráfica através de linhas de contorno passa por, obrigatoriamente, a construção em vetores num software de desenho vetorial. Isso significa que cada segmento de reta construído origina um par de pontos e que se pode criar

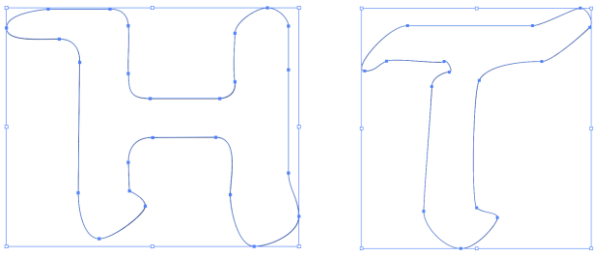
novos pontos de ancoragem no seguimento. Através desses pontos de ancoragem se definem curvas por rotação e tensionamento, as chamadas curvas de Bézier. Todas as curvas e sinuosidades são construídas por segmentos de reta e, por isso, o número de pontos num primeiro desenho, pode ser bastante elevado resultando em um arquivo maior (mais pesado). Arquivos muito grandes ou pesados, não são executados de maneira estável pela maioria dos equipamentos de média capacidade e por isso, é necessário refinar o desenho, reduzindo a quantidade de pontos de ancoragem ao mínimo possível sem que isso signifique muita perda de qualidade do desenho em relação ao original. (figuras 82 e 83).

Figura 82 - Pontos de ancoragem e estruturação de curvas de Bézier.



Fonte: Adobe (https://helpx.adobe.com/illustrator/using/drawing-basics.html)

Figura 83 - Vetorização sobre referencial prévio caligrafado (Beneditina).



Fonte: Captura de tela da autora.

São muitos os processos de digitalização de glifos. Logo inicialmente se descartou a possibilidade de se utilizar o recurso de autotrace (vetorização automática), comum a softwares de desenho e ilustração. Isso porque para a vetorização automática ocorrer com

relativa qualidade, o original precisa ter boa definição em sua escala de cinza, ou seja, pouca variação tonal entre pretos e brancos, o que não era o caso do registro primário básico da Benditina. Dessa maneira, se optou, num primeiro momento, por redesenhar cada glifo utilizando a imagem do original e sobre ele, utilizando uma caneta digitalizadora, estruturar cada segmento de reta e pontos de ancoragem.

Dessa forma, nessa primeira vetorização foram observadas as relações entre glifos, proporções, fidelidade em relação à caligrafia de Paulo Lachenmayer e quantidade de pontos a serem excluídos. Mas o problema ainda mais grave apresentado era a diferença excessiva entre as espessuras de hastes. (figura 84).

Figura 84 - Redesenho do registro primário básico, através de linhas de contorno.

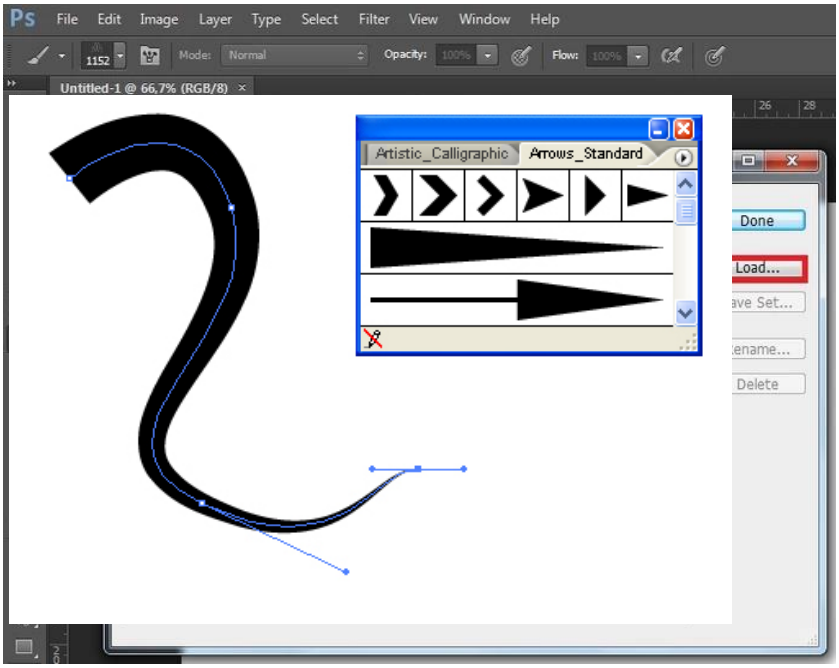
Fonte: Captura de imagem pela autora

O tamanho excessivamente reduzido do original dificultou o redesenho, que, neste caso específico, se deu como um “decalque”, sendo a vetorização feita diretamente sobre a imagem escaneada em alta resolução da caligrafia original. Outro grande problema foi o desenvolvimento dos glifos faltantes, onde se optou por utilizar partes do desenho constitutivo de caracteres com estruturas de desenho familiares (glifos com similaridades construtivas e estéticas). Também devido ao tamanho do original, o escaneamento resultou em imagens com alterações de registros tonais, tendo glifos com tonalidades diferentes de cinza, causando um complicador para determinação de limites de espessura de determinadas hastes. Houve necessidade de muitas intervenções para reduzir grandes discrepâncias tonais do desenho base, que por fim, resultaram insatisfatórias.

Nesse ponto da pesquisa, buscou-se então uma maneira alternativa para a vetorização. Foi abandonada a vetorização de contorno e, de posse do estudo preliminarmente feito de ductos e exercícios caligráficos com penas, se desenvolveu no software de desenho (Illustrator CC), uma ferramenta que simula o traço caligráfico, um *brush* (pincel). Foram utilizadas as informações anteriormente obtidas para o desenvolvimento de um *brush* com tamanho, largura e inclinação específicas e de acordo com o traço da caligrafia de Lachenmayer (figura

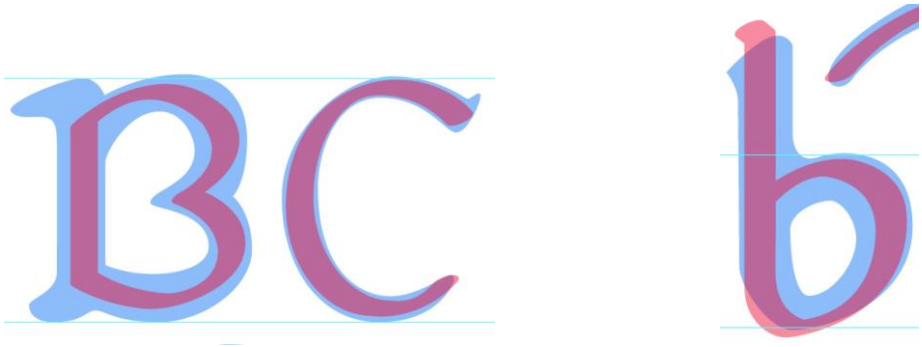
85). Novamente o registro primário básico foi utilizado como fundo, mas, dessa vez, ao invés de se redesenhar seus contornos, a “pena digital” foi utilizada a partir do glifo “G” maiúsculo para se reescrever todo o alfabeto (figura 86). Foi abandonada a vetorização por linha de contorno para se adotar a desenvolvida por linha central.

Figura 85 - Desenvolvimento de pincel (*brush*) no Illustrator CC.



Fonte: Captura de imagem pela autora

Figura 86 - Vetorização a partir de pincel desenvolvido no Illustrator.



Fonte: Captura de imagem pela autora. Em azul (fundo)
o registro primário básico e em magenta, o registro do pincel ainda sem os detalhes de cada glifo.

Após escaneados, os glifos originais passam a constituir um registro caligráfico derivado, e sua primeira vetorização dará origem ao segundo registro derivado, mesmo que ainda não tenha as formas estruturadas em definitivo e já nessa etapa começam as perdas em relação ao original. Isso porque toda tradução é uma interpretação e, ciente disso, mais uma vez o processo de desenvolvimento da Beneditina acatou o trajeto que se apresentava sem que isso se transformasse em obstáculo, assimilando as variáveis como parte da natureza do projeto. Nessa etapa do processo, foi essencial a observação atenta da ação performática que gerou o registro original através do movimento da pena, do ritmo e do sentido encontrados em vestígios sensíveis do ductus.

Como já disposto anteriormente nesta pesquisa, através do gesto preservado em vestígios na caligrafia original, na estrutura de cada glifo, pode-se identificar componentes sensíveis e técnicas de grande importância para o desenvolvimento da fonte digital. O mapeamento dos movimentos manuais através de características do desenho original permite que se façam concessões e ajustes para que tanto adaptações sejam feitas, quanto para se evitar adulterações demasiadas deste mesmo original.

Na vetorização dos glifos através de um pincel desenvolvido especificamente para esse fim, o primeiro desenho era destituído de detalhes e possuía terminações duras, sem remates. Isso porque, num momento inicial, se buscava uma harmonização de espessura das hastes principais que compõem cada glifo. Após todo redesenho, cada terminação e detalhe foi devidamente analisado através das suas construções. No processo de vetorização por linha central (pincel), a ação performática de Lachenmayer pôde ser melhor compreendida e ritualizada pelas repetições de traço, uma vez que o pincel digital dá origem não a um contorno, mas a um só traço de espessura variável. Cada traço pôde então ser desenhado levando em conta o rastreio do ductus original para que, ao final, cada um dos traços pudesse ser mesclado numa única camada construtiva, os deixando “soldados” para dar origem a cada caractere.

Os glifos vetorizados foram agrupados através do método de Karen Cheng (2006), para que fossem observados parentescos formais entre eles: peso, dimensões, forma, inclinação, contraste e contraforma. Através da atenta observação desses grupos, se pôde redesenhá-los visando pequenos ajustes em seus atributos para que melhor funcionassem em conjunto, para que cada glifo pertença visualmente à família Beneditina. Para isso, algumas formas, de alguns glifos funcionam como parâmetro, uma espécie de estrutura básica a ser referenciada em outros. Como o registro primário básico de Lachenmayer foi desenvolvido com o processo de ductos interrompido (quando a construção dos glifos se dá levantando a

ferramenta do papel, sem ser num movimento contínuo), a composição de um quadro comparativo se mostrou de extrema importância para as resoluções de redesenho visando a conservação do gesto.

A definição da espacialidade, ou *kerning*, de cada caractere também exigiu bastante tempo no desenvolvimento da Beneditina. Cada letra deve ser analisada mediante (também) seus entornos, esquerdo e direito. Segundo Karen Cheng (2006), o entorno é a distância entre a letra e os lados de um molde imaginário de fundição. Devido à variação de desenho dos caracteres, não sendo monoespaçada, a fonte necessita de ajustes especiais em sua estruturação. Especificamente alguns caracteres precisam de especial atenção, notadamente aqueles que possuem lados abertos ou diagonais (A, J, L, P, T, V, W, Y, f, j, r, t, v, w, y) uma vez que suas estruturas se estendem aos espaços de letras adjacentes.

Não se trata de preciosismo, mas de conforto visual e isso determina a usabilidade da fonte. No caso da Beneditina, a definição do *kerning* se deu após a estruturação e definição do desenho básico de cada glifo e num primeiro momento, o *kerning* automático do software FontLab VI (Beta) foi aplicado. Somente então se iniciou o ajuste manual a partir do estudo ótico de combinações de pares de letras, visando homogeneizar o aspecto geral de uma composição utilizando a Beneditina. Os caracteres e seus entornos não devem parecer nem demasiadamente frouxos nem excessivamente apertados. No caso do espaço excedente, a leitura torna-se cansativa e reduzida uma vez que o leitor terá mais dificuldade em agrupar as letras em palavras e frases. Em se tratando de espaçamento reduzido, outro tipo de dificuldade se apresenta já que algumas letras podem parecer interligadas, gerando um ruído na legibilidade, reduzindo assim também, a leitura.

A Beneditina possui descendentes bastante alongados e com pronunciadas curvaturas. Caracteres como “p”, “y” e “g” demandaram especial atenção para definição do *kerning*, assim como o “d”. Nas maiúsculas o caractere “R” possuía originalmente uma perna excessivamente alongada, o que resultava num problema de espaçamento em todos os usos que não fosse para uma capitular. Como o desenho original parecia pleno de elegância e personalidade, dois glifos foram desenvolvidos para o “R” maiúsculo com terminações diferentes de perna.

Os numerais também solicitaram ajustes importantes. Os exemplares que serviram de modelos retirados do registro primário básico, possuíam espessura excessiva de hastes, muito em função do tamanho bastante reduzido do original. Ao final da vetorização, o conjunto de numerais parecia mais contemporâneo e lembrava fontes sem serifas geometrizadas, criando uma ruptura com os caracteres alfabéticos. O problema foi solucionado desenvolvendo uma

versão "*old style*" de cada número, com leves alterações de acabamento e terminações, possuindo alinhamento irregular em relação à linha de base, como característico desse estilo.

6.4. Beneditina

6.4.1. Caixa Alta

Como a maioria das letras sem serifas (em especial as *sanserif* geométricas), os caracteres em caixa alta da Beneditina, visualmente podem parecer terem sido construídos com uma linha única de igual espessura. No entanto, qualquer que seja a fonte, há a necessidade de ajustes para criar sutis contrastes de traço. O aparelho visual humano se move mais facilmente na direção horizontal e por isso, traços e hastes nessa direção sugerem enganosamente que eles são mais espessos que os verticais, quando dispostos próximos e comparativamente.

O caractere "O" pode dar a impressão de ter sido construído a partir de um círculo geométrico perfeito, mas isso, caso pareça, é uma distorção ótica. Em função dessa característica, essa letra possui contraste aparentemente suave, quando de fato, em sua construção, a alteridade de espessura foi relativamente grande. (figura 87).

Figura 87 - Harmonização entre caracteres através de espessuras comuns.

Fonte: captura de tela pela autora.

A escolha do caractere "E" como segunda letra a ser desenhada trata-se de uma estratégia em função da mesma estabelecer um aspecto importante para os outros desenhos. Através da construção do "E" se determina, de modo geral, a maneira como as terminações das letras da família tipográfica Beneditina se comportarão. A mecânica da pena caligráfica permanece nesse caractere através da sinuosidade e da variação de espessura dos traços e barras horizontais.

Levando em conta que as terminações do “E” maiúsculo possuem especificidades e que essas devem se desdobrar em outros caracteres para que se consiga uma unidade estética formal, as próximas letras a serem estruturadas foram aquelas que possuíam configurações estéticas e construtivas retilíneas, aparentadas mais diretamente ao “E”, ou seja, “I”, “H”, “T”, “L” e “F” (figura 88).

Figura 88 - Conjunto de glifos com configurações aparentadas (I, H, T, L e F).

Fonte: captura de tela pela autora.

O “I” maiúsculo apresenta grande variação estrutural apesar de sua aparente simplicidade construtiva. Esse caractere, na Beneditina, apresenta remates nas terminações superior e inferior, ajudando em seu reconhecimento e diferenciação com o “l” minúsculo. Já o “H” possui uma terminação única, distintiva, na finalização superior da haste vertical esquerda. Essa não é uma solução tipográfica comum, mas se considerou que fazia parte da personalidade da fonte e era demasiadamente presente na caligrafia original para que se descartasse. O “T” possui uma delicada junção de hastes que pode ser melhor observada em corpos grandes. O cruzamento não se dá por mera sobreposição, mas através da junção suave de dois traços claramente caligrafados, enquanto que o “L” enfatiza familiaridade entre caracteres através da terminação superior da haste vertical e assumindo um encontro de hastes mais rígido. Finalmente, no “F” se destaca por possuir um desenho mais destoante, com dois pontos de sinuosidade exuberantes. O cruzamento superior, assim como no “T”, revela uma junção suave e delicada.

Os caracteres “S, “C” e “G” costumam ser desenhados, nas fontes sem serifa, com aberturas e grade estrutural similares. Havia uma terminação destoante, presente na finalização da haste superior do “G”, numa leve alteração do ângulo do remate. No processo construtivo, optou-se por igualar o desenho às terminações do “S e do “C”, visando melhor harmonização por similaridade. Da mesma forma, os desenhos básicos de “C” e “G” são

derivados um do outro, mas não iguais, para que haja algum grau de discrepância que evite a similaridade excessiva entre eles. Foram preservadas as aberturas amplas dos glifos originais tanto em respeito à fidelidade quanto pelo fato de que esses espaços adicionais proporcionarem uma ajuda extra para enfatizar diferenças estruturais entre essas formas, tão relacionadas entre si. A graciosidade do glifo “G” foi conseguida, em grande parte, pela habilidade de Lachenmayer em evitar um congestionamento ao final da abertura do arco com o encontro da haste reta, onde se vê uma elegante junção e uma terminação sinuosa que compartilha características formais familiares a outros caracteres da fonte. Todas as angulações desse trio específico contribuem para a percepção da Beneditina como uma fonte humanística com falsa serifa (terminais ou finalizações que simulam serifas). (Figura 89).

Figura 89 - Conjunto de glifos com configurações aparentadas (S, C e G).

Fonte: captura de tela pela autora.

As letras “U” e J” possuem similaridades em aspectos visuais, mas suas construções são, projetualmente diferentes. O caractere “U” é familiarmente correspondente ao “V”, sendo que os dois costumam possuir estruturalmente as mesmas espessuras médias de hastes. No entanto, excepcionalmente no caso da Beneditina, as alterações e especificidades da caligrafia de Paulo Lachenmayer causou um distanciamento conceitual entre esse par de letras. O “U” se assemelha ao desenho padrão de seus correspondentes caixa baixa, de modo que, nesse caso, o parentesco excepcionalmente do “U” é com o caractere “n” caixa baixa, enquanto que o “V” possui correspondência construtiva e estética com o “N”. (figura 90).

Figura 90 - Conjunto de glifos com configurações aparentadas (U e J).

Fonte: captura de tela pela autora.

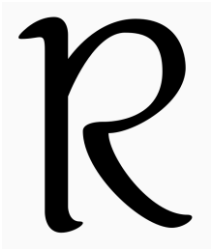
No caso do conjunto “D”, “B”, “R” e “P”, apesar de possuírem parentesco estrutural entre si, os caracteres “B” e “R” onde a barriga que compõe o bojo superior não toca a haste vertical, deixam essa contraforma com aspecto incomum. Seguindo o parâmetro de promover maior harmonia, a cunha formada pela angulação da barriga na letra “B” foi também adotada para o seu correspondente no “R”, que originalmente era mais arredondado. (Figura 91).

Figura 91 - Conjunto de glifos com configurações aparentadas (D, B, R e P).

Fonte: captura de tela pela autora.

Como já comentado nesta mesma seção, a perna alongada do “R” causava graves problemas de espaçamento em relação às letras situadas subsequentemente a ele. No entanto, esse mesmo desenho se prestava para situações específicas, como para uso em capitular. Dessa maneira, outro glifo foi desenvolvido para utilização do “R” em situações mais comuns, para composição de textos, com a haste que forma a perna da direita, mais curta. (Figura 92).

Figura 92 - Segundo glifo desenvolvido para letra “R”.



Fonte: captura de tela pela autora.

O Caractere “Q” precisou ser desenvolvido a partir de outros caracteres com familiaridade construtiva uma vez que se tratava de um glifo ausente do registro caligráfico básico. Para isso, utilizou-se o caractere “O” e foram analisadas terminações, hastes e sinais (til, vírgulas e descendentes) para que a cauda da letra fosse harmônica em relação ao conjunto alfabético. Por fim o traço escolhido derivou do diacrítico “til”, necessitando um redesenho para redução da espessura e estudo de tamanho, localização e angulação da cauda. (Figura 93).

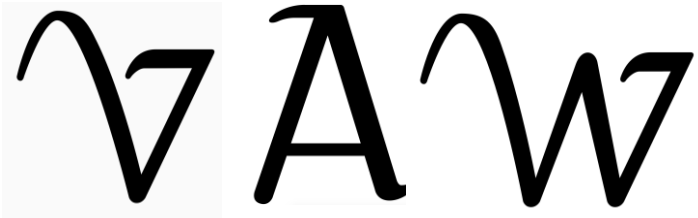
Figura 93 - Glifo “Q”.

Fonte: captura de tela pela autora.

No agrupamento de caracteres “V’, “A” e “W”, encontrou-se mais dificuldade no desenho do “V”, uma vez que sua estrutura não é desprovida de remate, como geralmente essa letra se apresenta, notadamente a presença do remate horizontal que finaliza a haste da esquerda que parecia ter um peso visual excedente. Foram analisadas as angulações das contraformas de A e V para que mantivessem familiaridade construtivas e, somente então, foi desenvolvido o glifo W, faltante do registro primário básico. Optou-se, em sua elaboração, que seriam utilizadas as hastes de V, rebatidas e reorganizadas em seus pontos de junção, ou seja, com uma leve condensação na união das partes rebatidas. O remate superior da haste esquerda foi retirado no rebatimento para que não resultasse num desenho excessivamente ornamentado, respeitando o minimalismo presente da caligrafia de Lachenmayer. Em sua construção tipográfica padrão, a letra “W” requer alguns cuidados para que não resulte larga demais, mas o desenho original da caligrafia de Paulo Lachenmayer na construção do “V” já antevia essas soluções, como o estreitamento da haste da direita, que, no caso do “W” seriam as hastes internas. Do mesmo modo, o remate horizontal na parte superior da haste esquerda do “V” foi desprezado. No caso do desenho da letra “A”, foi respeitada a escolha do autor de se posicionar a barra horizontal abaixo do que normalmente um projeto tipográfico clássico

faria, uma vez que, na Beneditina, esse rebaixamento equilibra a terminação horizontal do vértice. (Figura 94).

Figura 94 - Conjunto de glifos com configurações aparentadas (V, A e W).



Fonte: captura de tela pela autora.

O grupo de glifos “K”, “X” e “Y” devem ter estruturas relacionadas entre si, principalmente por possuírem hastes diagonais unidas num vértice central. Todos os glifos estão ausentes no registro primário básico, o que trouxe um problema a ser analisado com cuidado. Sem nenhum exemplar, a maior preocupação seria o desenvolvimento de um desenho que permitisse uma junção de hastes sem congestionamento e que o resultado formal e estético resguardasse familiaridade com a caligrafia de Paulo Lachenmayer. Seguindo a orientação de Karen Cheng (2006), optou-se por desenvolver as hastes diagonais (dos três glifos) em ângulos similares. O desenvolvimento da letra “K” permitiu o desenho das demais tendo-o como base. (Figura 95).

Figura 95 - Conjunto de glifos com configurações aparentadas (K, X e Y).

Fonte: captura de tela pela autora.

O último grupo a ser desenvolvido foi o das letras “M”, “N” e “Z”. A letra “M” tem sua estrutura advinda do “V” e isso pode ser percebido através da manutenção do remate finalizando a parte superior da haste esquerda de ambos os glifos, ainda que redesenhados. O

“N” sofreu leve redesenho de seu remate uma vez que no registro primário básico ele difere levemente do “M”. As letras “N” e “Z” são vinculadas construtivamente, mas como o “Z” é um glifo originalmente faltante, o “N” foi utilizado como base estrutural, tendo a largura da diagonal central reproduzida no “Z”. (Figura 96).

Figura 96 - Conjunto de glifos com configurações aparentadas (M, N e Z).

Fonte: captura de tela pela autora.

6.4.2. Caixa Baixa

As formas de letras que combinam traços curvos e verticais são mais fáceis de identificar do que as compostas inteira ou quase integralmente por retas ou quase totalmente por curvas. Ou seja, a legibilidade parece estar também associada à variação da forma principal. Por isso o desenho das letras em caixa baixa requer muito cuidado e foi desenvolvido levando em conta a construção do conjunto em caixa alta.

A presença de descendentes longos exigiu que o entrelinhamento da Beneditina fosse ampliado, mas optou-se por mantê-los o mais próximo possível do registro primário básico enquanto se equalizava a entrelinha para que essa última fosse ampla o suficiente para a manutenção das descendentes, mas dentro do limite em que a mudança de linha ocorresse sem que causasse um grande salto no movimento ocular.

Entendendo cada fonte como um sistema de desenho, o processo de desenvolvimento da Beneditina caixa baixa foi conduzido como uma estrutura orgânica que possui combinações estéticas muitas vezes não usuais no modelo clássico de desenho tipográfico. O tipo de remate das terminações, suas ascendentes e descendentes resultam numa contraforma rica e bastante representativa da pluralidade de influências que está no cerne do registro primário básico do Paulo Lachenmayer. No desenvolvimento de toda a caixa baixa, a maior preocupação foi com as frequentes congestões nas interseções dos traços (notamente nas junções entre traços curvos e verticais).

Do mesmo modo que com o conjunto de caixa alta, as letras em caixa baixa foram desenvolvidas sob o método de agrupamento por familiaridade de Karen Cheng (2006), de modo que os primeiros glifos a serem projetados foram o “o” e o “l”.

Assim como fontes geométricas sem serifas como, por exemplo, a Avenir ou a Futura, a Beneditina não possui grande altura de X. Isso solicitou cuidado especial para que as hastes de suas letras em caixa baixa não parecessem demasiadamente densas. Para tanto, o “o” minúsculo, por exemplo, não é um processo de redução gradual do maiúsculo com respectivo estudo de espessura de haste. É um novo glifo, sendo, inclusive mais ovalado que seu correspondente de caixa alta. Já o “l” não corria o risco comum de ser facilmente confundido com o “i” uma vez que possui remates com angulação levemente diferente, mas o suficiente para que a distinção fosse possível. Da mesma maneira, não haveria, no caso da Beneditina, a necessidade de se pensar em distinção entre “l” e “I” já que o registro primário básico originou um “I” de terminação com angulação igual ao seu correspondente em caixa baixa. A diferença de angulação da terminação do “l” é claramente visível e propositalmente colocada em sua extremidade superior uma vez que, o reconhecimento das letras (e consequentemente das palavras) se dá, prioritariamente através da metade superior de seus desenhos. (Figura 97).

Figura 97 - Conjunto de glifos minúsculos com configurações aparentadas (o e l).

Fonte: captura de tela pela autora.

As minúsculas “d”, “b”, “p” e “q” necessitam de especial atenção em suas contraformas. É através do seu desenho em negativo que essas letras se distinguem e devem possuir qualidades que impeçam que sejam similares ao ponto em que reduzam a leitura em busca de identificação. Especificamente a hibridização da Beneditina fez com que cada um desses glifos possuísse personalidade própria, fazendo-os distinguíveis, mas ainda familiares entre si.

No caso do “d” e do “b”, a opção de se ter o bojo do primeiro sem conexão, sem fechamento, além do prolongamento à esquerda numa ascendente de inspiração uncial, o faz

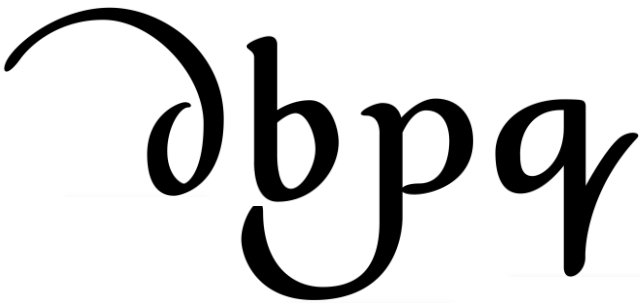
facilmente distinguível do seu familiar “b” que além de possuir bojo completamente fechado, não possui prolongamento de sua haste vertical.

Entre o “p” e o “q”, da mesma forma, Lachenmayer desenvolveu diferenças de modo que fosse difícil confundi-los. A descendente do “p” possui um arco em forma caudal que necessitou redesenho. Nos testes feitos durante sua construção, essa descendente frequentemente provocou encavalamento com o glifo que o antecedia, de modo que se optou por alonga-lo. O bojo do “q” possuía originalmente uma angulação muito diferente do “p”, assim como da angulação dos seus familiares “d” e “b”. Dessa forma, seu desenho foi refeito para que essa discrepância fosse contornada. Ainda no glifo “q”, sua descendente, por ser em sua seção descendente, bastante espessa, gerava uma junção por demais densa quando da seção seguinte, que sobe em angulação para direita. Novamente uma pequena alteração foi feita, para que a letra resultasse em um desenho mais leve e suave.

O resultado de toda contraforma dos glifos desse grupo, gerada pelo uso da pena e da verticalidade do registro primário básico, é um elemento ovalado, também chamado de lágrima, que através de seu desenho oblíquo, propicia uma humanização da letra em contraponto às suas hastes que se estendem para além de seus bojos.

As terminações cortadas obliquamente, formando esporas em “p” e “b” foram reproduzidas em “q”, mas não no “d” que possui, como já explicitado, uma terminação distintiva. (Figura 98).

Figura 98 - Glifos minúsculos com configurações aparentadas (d, b, p e q).



Fonte: captura de tela pela autora.

Frequentemente as letras “s”, “c” e “e” necessitam de especial atenção em seus desenhos por conta de suas aberturas. O glifo “s” na caligrafia de Lachenmayer era excessivamente denso e sua contraforma se mostrava encorpada em demasia. Dessa forma,

seu traço foi aproximado ao do glifo “e”, permitindo aberturas mais definidas no interior de suas curvas, fazendo com que sua espinha se destaque. O mesmo refinamento de espessura se deu com o glifo “c”, além de uma pequena correção de espessura, fruto de excedente de tinta no registro primário básico. A inclinação da barra de fechamento do olho do “e” é um dos indicativos de que a Beneditina, apesar de toda hibridização, é uma tipografia humanista. (Figura 99).

Figura 99 - Conjunto de glifos minúsculos com configurações aparentadas (s, c, e).

Fonte: captura de tela pela autora.

O par de glifos “a” e “g” já possuíam em seu desenho caligráfico original, semelhanças estruturais que definiam clara familiaridade. Foram feitos apenas pequenos ajustes de angulação que resultaram numa contraforma levemente diferente uma da outra. Optou-se por não unificar o traço que origina o arco do bojo do “g” com a sua haste vertical, acreditando que o espaço gerado acrescenta personalidade à letra. Já no “a” esse mesmo ponto de junção foi sutilmente refeito evitando parecer desalinhado como sugerido no registro primário básico. Por fim, a cauda da descendente do “g” foi alongada para evitar encavalamento com outras letras que a antecedesse. (Figura 100).

Figura 100 - Glifos minúsculos com configurações aparentadas (a, g).

Fonte: captura de tela pela autora.

O grupo de letras “n”, “m”, “h”, “u” e “r”, que em tipografia clássica, possui profunda familiaridade estrutural e estética, no caso da Beneditina, é notadamente assimétrico. Tendo o glifo “h” na caligrafia de Paulo Lachenmayer se apresentado sob desenhos heterogêneos, se optou por utilizar o elegante e refinado desenho do “n” como parâmetro para redesenhá-lo, assim como para refinar as demais letras do grupo, com exceção do “r” que, assim como o “d” em seu respectivo conjunto, possui desenho com peculiaridades únicas.

O “n” praticamente foi redesenhado sem alterações e seu modelo foi sobreposto ao glifo original do “m” para que ajustes, principalmente de angulação e espessura de hastes, fossem feitos buscando homogeneidade e atilamento dos ombros.

O “h” caixa baixa era outro glifo excessivamente denso, variado e sua reestruturação foi feita levando em conta os desenhos prévios do “n” e do “m”. A haste vertical derivou, por sua vez, da mesma presente no “j”.

O “u” necessitou, como em muitos outros glifos, de um ajuste de espessuras de hastes, da mesma forma que o “r”, sendo que, este último, possuía já um desenho tão característico e de grande personalidade, que seu desenho básico foi praticamente preservado. No entanto, em testes posteriores, se verificou que a excessiva inclinação à direita do glifo, causava quebra brusca no ritmo de leitura, bem como um desalinho em relação ao conjunto. Dessa maneira, a inclinação do “r” foi revista, diminuindo levemente a angulação original. (Figuras 101 e 102).

Figura 101 - Conjunto de glifos minúsculos com configurações aparentadas
(n, m, h, u e r em sua primeira versão).

Figura 102 - Conjunto de glifos minúsculos com configurações aparentadas
(n, m, h, u e r em sua versão definitiva).

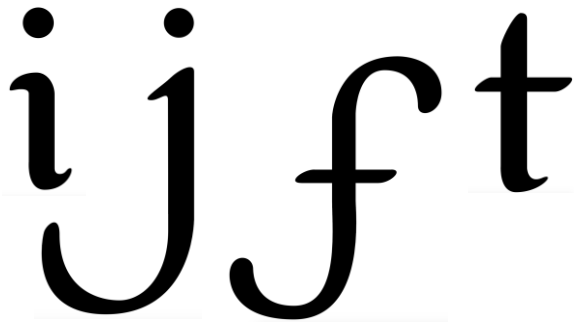
No conjunto de glifos “i”, “j”, “f” e “t” o problema além da harmonização na espessura de hastes, era a definição da angulação para as terminais, presentes em todos. No exemplo da letra “i” foi determinada a redução entre o glifo e o ponto que em seu original parecia excessivo, assim como a concordância em se manter o ponto em formato circular para que resultasse mais familiar com relação às outras letras (e consequentemente a sua reprodução em outros elementos alfabéticos e ortográficos).

O “j” já havia sido esboçado anteriormente quando da primeira tentativa de se vetorizar a caligrafia de Paulo Lachenmayer através da construção de pontos nos contornos, de modo que seu desenho básico, já era familiar. Nesse caso os ajustes finos se resumiram ao ponto acima do glifo (reproduzido do “i”) e da angulação de sua haste vertical quando se estende em cauda.

O “f” minúsculo se mostrou outro glifo de grande personalidade e de desenho imprevisto, uma vez que Lachenmayer imaginou uma curiosa solução estética para uma letra que comumente se mostra propensa ao desequilíbrio, desenvolvendo gancho superior e inferior. Não obstante, havia um excesso de densidade na junção da haste central com o traço horizontal. Uma vez que a variação de espessura da haste detinha uma lógica derivada da pena caligráfica, optou-se por fazer um refinamento ajustando apenas o traço horizontal. Tanto no “j” quanto no “f” foram feitos ajustes em seus descendentes para evitar encavalamento com caracteres adjacentes.

No caso do glifo “t”, o mesmo problema de excesso de densidade na junção de hastes foi encontrado e a solução foi um pouco diferente uma vez que apenas o ajuste de espessura das hastes se mostrou suficiente para sanar a questão. No entanto, o remate presente na terminação da haste vertical parecia diferir em demasia com relação aos outros glifos e a terminação do “n” foi utilizada como modelo para adaptação. (Figura 103).

Figura 103 - Glifos minúsculos com configurações aparentadas (i, j, f e t).



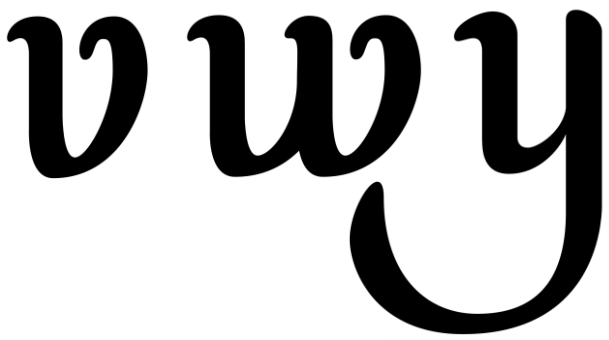
Fonte: captura de tela pela autora.

No agrupamento “v”, “w” e “y”, a questão inicial era a ausência dos glifos “w” e “y” no registro primário básico. Para o desenvolvimento dessas letras, foi necessário definir o “v” minúsculo que, por sua vez, possuía espessamento desproporcional de hastes e uma complicada angulação nos terminais de ambas. Foi feito um redesenho da haste esquerda a partir da letra “u” e então, foi preservada a angulação no terminal da haste direita.

Para a construção do “w” minúsculo, inicialmente foi feito um estudo de sua versão em caixa alta e do remate no terminal do “n”, mas o desenho resultante não parecia harmônico. Foi então desenvolvido um desenho derivado da combinação entre o “u” e o “v”, através de rebatimentos e reajuste de angulações, o que pareceu se ajustar esteticamente ao conjunto de glifos da Beneditina.

Com relação ao glifo “y”, é mais comum construí-lo a partir do “v” minúsculo condensado, principalmente em famílias tipográficas sem serifas. No entanto, dadas as características estilísticas do “v” desenhado por Lachenmayer, a estratégia para o “y” da Beneditina foi utilizar o glifo “u” combinado com a letra “g” como base, levando em conta o mesmo comprimento para a descendente afim de se evitar o encavalamento com caracteres adjacentes, subvertendo assim, a natureza triangular que é característica do “y” comum. (Figura 104).

Figura 104 - Glifos minúsculos com configurações aparentadas (v, w e y).



Fonte: captura de tela pela autora.

Outro grupo de glifos bastante problemático em sua construção foi o composto pelo “k”, “x” e “z”, todos faltantes no registro primário básico. Com relação ao “k” pareceu uma escolha acertada a utilização de hastes e terminações de outros glifos para que servisse de base no redesenho fazendo, contudo, um estudo de largura de hastes, angulações e terminações de seus braços.

Uma vez finalizado o “k”, partiu-se para a definição do “x”, utilizando-se a angulação encontrada na primeira letra, desenvolvendo hastes de espessuras diferentes para criar movimento e leveza compatíveis com outras soluções estéticas a exemplo do “f”. A diferença de espessura também ajudou a evitar peso excessivo na junção de suas hastes.

Para o desenho do “z”, tendo em vista o número de letras em caixa baixa com descendentes, optou-se por uma construção a partir do “f” incluindo a barra horizontal, a variação de espessura das hastes e a inclusão do remate na terminação superior. (Figura 105).

Figura 105 - Glifos minúsculos com configurações aparentadas (k, x e z).

Fonte: captura de tela pela autora.

Uma das maneiras de se testar uma fonte, num processo de estudo tipográfico é avalia-la através de palavras ou frases-chaves onde seu conjunto, legibilidade, leiturabilidade, espacejamento e elementos estéticos e formais, enfim, possam ser melhor aferidos. Foi escolhida a expressão “hamburgefonstiv”[5] e, nessa última etapa, foram feitas ainda pequenas correções em terminações e pares de *kening*. (Figuras 106 e 107).

Figura 106 - Teste dos glifos caixa alta em conjunto.

Figura 107 - Teste dos glifos caixa baixa em conjunto.

[5] A expressão “hamburgefontstiv” é utilizada em tipografia como um “*mood board*”, ou seja, um conjunto de exemplos gráficos visuais que visa estruturar características familiares, sanar distorções e realizar correções em fontes em desenvolvimento. Existem muitas outras expressões utilizadas para o mesmo fim como “handgloves” e “adhesion”.

6.4.3. Numerais

São diferentes as origens e os contextos históricos dos glifos alfabéticos em relação aos caracteres numéricos, sendo estes últimos, de proveniência indo-arábica. O desenvolvimento dos tipos móveis por Gutenberg ajudou a popularizar a utilização dos números indo-arábicos por toda a Europa através do aumento do número de impressos em circulação. Nos primeiros anos da tipografia, aos numerais não era dada, claramente, a atenção e o cuidado de desenho dedicados aos glifos alfabéticos. Coube ao francês Claude Garamond (1480-1561) o desenvolvimento da primeira família tipográfica contendo um set de numerais inteiramente desenhado para ela. Alinhadas pelo texto, os numerais de Garamond possuíam ascendentes e descentes, variando, como as letras, através da altura de x. Com o tempo, passou a ser chamado de "*old style*", e esse set de numerais geralmente é composto por 0, 1 e 2 medianos, ou seja, obedecendo à altura de x, os numerais 3, 4, 5, 7 e 9 possuindo extensões descendentes, enquanto que 6 e 8 ascendem a altura de x.

Com a Revolução Industrial, buscou-se a adequação dos desenhos de numerais para a lógica das máquinas tipográficas. Os impressores, então, nivelaram os numerais pela linha de base das letras e aumentaram suas alturas, criando os numerais modernos, também conhecidos como lineares (*lining*).

Nos registros primários caligráficos produzidos por Lachenmayer, foram encontrados todos os numerais em mais de um exemplar. Seus desenhos eram relativamente similares, possuindo pouca variação entre eles, mas os numerais aparecem como indicativo de localização num mapa, não se apresentam num contexto de inserção com palavras, de modo que, num primeiro estudo, pareceu se tratar de numerais lineares. No entanto, após maior estudo dos originais, surgiram indícios de que se tratava de (novamente) desenhos híbridos, uma vez que os numerais 5 e 7 sugeriam o estilo *old style*. Sem exemplos de numerais inseridos concomitantemente com texto, optou-se por desenvolver as duas versões de caracteres numéricos. Existe muito debate acerca de qual estilo numérico causa maior conforto visual, no entanto, o americano Miles Tinker[6] (1893-1977) tendo se dedicado por mais de 30 anos aos estudos de legibilidade, demonstrou que os numerais *old style* são mais confortáveis e mais fáceis de ler, principalmente por conta da sua variedade formal. Apesar disso, a maioria das famílias tipográficas modernas e contemporâneas são desenvolvidas com

[6] Boa parte do que se entende, hoje em dia, sobre legibilidade e leiturabilidade deriva diretamente das pesquisas e publicações de Tinker.

numerais lineares. Não por acaso, o estilo linear foi amplamente difundido pelo pensamento funcionalista, visando ordenação e a obediência ao grid geométrico construtivo.

Os processos de construção e negociação estética para suas vetorizações dos numerais foram os mesmos utilizados para o desenvolvimento dos glifos alfabéticos, sendo que a primeira vetorização resultou em numerais simples, alinhados pela altura de x, com exemplares de mesma altura, ou seja, numerais lineares. (Figura 108). Posteriormente, foram desenvolvidos os numerais em *old style* com refinamento do desenho dos numerais 4, 5, 6, 7, 8 e 9. (Figura 109).

Figura 108 - Numerais lineares.

Figura 109 - Numerais *old style.*

6.4.4. Pontuação. Diacríticos.

Em se tratando de uma tese de cunho teórico-crítico, onde o desenvolvimento de um pensamento filosófico sobre e para o Design visa mudanças paradigmáticas sobre sua própria conceituação e alocação como campo de conhecimento, a construção da Beneditina se propõe ser um estudo inicial, representativo de como o fazer, a prática projetual pode ser conduzida através do arcabouço imaginal e subjetivo. Em função de sua natureza, esta fonte foi desenvolvida para compor uma família tipográfica incompleta, tendo em vista que o trabalho necessário para o produzir uma família inteira leva anos de estudo e seria, por si só, toda uma tese.

Visando o cumprimento do cronograma do programa de Pós-graduação em Artes Visuais da Escola de Belas Artes, a Beneditina foi desenhada com um set de glifos o

suficiente para sua utilização como fonte *display* e não necessariamente como fonte para texto. Assim sendo, os versaletes, parte dos sinais diacríticos e de pontuação não foram desenhados tanto pelo tempo necessário, quanto pela ausência desses registros caligrafados por Paulo Lachenmayer.

Segundo Cheng (2006), os sinais de pontuação não eram amplamente adotados até meados do século XVII. Na estruturação da escrita carolíngia, haviam normas para a utilização de sinais que previam a colocação de um ponto na linha de base da escrita (chamado de "coma") para denotar uma pausa curta; um ponto no meio da altura de x (o "colon") sinalizando uma pausa média e um ponto na parte superior da altura de x (o "período") indicando pausa longa. O impressor e tipógrafo italiano Aldus Manutius introduziu novas formas de pontuação através do seu manual "*Interpungendi Ratio*" (1566), mas foram os impressores posteriores a Manutius que estratificaram e desenvolveram os sinais de pontuação como utilizados hoje em dia.

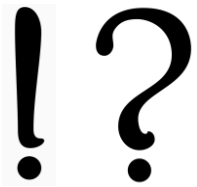
Existem, atualmente, cerca de 200 sinais ortográficos para alfabetos de base latina. Cada família tipográfica desenvolve seu próprio "*set*" de acordo com seus elementos estéticos e levando em conta as funções fonéticas, rítmicas e semânticas da língua. Para a Beneditina foram desenvolvidas as pontuações a partir do ponto do "i" minúsculo, ou seja, têm base arredondada: ponto; ponto e vírgula; vírgula; dois pontos; ponto de exclamação; ponto de interrogação e reticências. (Figura 110).

Figura 110. Ponto; vírgula; vírgula aplicada; ponto e vírgula; ponto a vírgula aplicado; dois pontos; dois pontos aplicados; reticências.

Os sinais de interrogação e de exclamação são historicamente recentes, tendo surgido por volta dos séculos XVI e XVII/XVIII, respectivamente. A interrogação deriva do termo em latim "*quaestio*" (perguntar) e por isso era representado graficamente com uma letra "Q" sobre um "o". Já a exclamação deriva do termo latino "*io*" (alegria) e se representava através da letra "I" maiúscula sobre um "o". O uso corrente principalmente na caligrafia fez com que, com o passar do tempo, assumissem seus desenhos atuais.

Para o desenho do sinal de exclamação na Beneditina além da utilização do ponto definido através do ponto do “i”, houve a preocupação para que a haste única possuísse terminações compatíveis com as das letras já previamente desenvolvidas, preservando o caráter híbrido da caligrafia do Lachenmayer. No caso da interrogação, foi utilizada a espinha da letra “s” para se determinar curvatura. (Figura 111).

Figura 111 - Exclamação e Interrogação.



Os sinais diacríticos costumam alterar a fonética de determinadas letras e na Beneditina foram desenvolvidos: acento grave; acento agudo; acento circunflexo; cedilha e til (sendo que do registro primário básico só constavam cedilha e til).

O acento circunflexo foi desenhado tendo como base a união dos acentos agudo e grave com angulação mais fechada, provocando uma maior altura e com alteração de espessura após o rebatimento. Já o cedilha estava previamente desenhado na caligrafia de Lachenmayer, necessitando apenas um estudo com relação à sua espessura. Originalmente esse sinal era composto por um “z” minúsculo reduzido sob o caractere “C”, enquanto na Beneditina, sua forma foi diretamente derivada da vírgula.

Os acentos agudo e grave possuem morfologias idênticas sendo apenas dispostos de modo invertidos e suas finalizações foram desenhadas a partir da terminação inferior do caractere “e”. (figura 112)

Figura 112 - Diacríticos: grave; acento grave aplicado; agudo; acento agudo aplicado; circunflexo; acento circunflexo aplicado; “c" cedilha; til e til aplicado.

Figura 113 – Beneditina 2017.

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

àáâãçéêíñóôõú !?.,:;...

1234567890

1234567890

Beneditina 2017

A Beneditina é uma fonte digital de simulação caligráfica construída a partir de um referencial concreto: um projeto caligráfico do monge beneditino Paulo Lachenmayer. Sendo uma idealização inspirada, não visa a reprodução fidedigna do registro caligráfico, mas uma aproximação formal e emocional da caligrafia original. Preservando características híbridas do registro primário básico, se pode considerá-la uma fonte display humanista principalmente por possuir altura de x relativamente pequena, hastes de peso médio, terminais e remates em bico, como falsas serifas, caractere de olhos pequenos e barra inclinada do glifo "e" caixa baixa. Se apresenta em OpenType e é indicada para compor linhas simples, parágrafos curtos ou combinações tipográficas. Possui alta legibilidade, mas deve ser evitada em corpos menores que 9 pontos.

Conclusão

7

“Enfim, refletir sobre destradicionalização não é dotar o passado da aura que o magnifica, nem reduzir o presente às ruínas do que passou. Os valores, tradicionais ou não, são deste mundo. (...)
É dar crédito ao novo início. É tentar mostrar, como disse Foucault, as heterotipias possíveis. É seguir a recomendação pragmática (...): onde houver uma contradição, faça uma redescrição! Mude a perspectiva de observação, troque as premissas dos raciocínios, explicite os acordos tácitos que fundam as conclusões consensuais e, por fim, submeta a sua opinião à dos outros. No mínimo, o que parece sem sentido ganha um novo sentido; no máximo, recuperamos o tônus da vontade de sentir, pensar, julgar e agir em liberdade.” (FREIRE-COSTA, 2005, p. 20-21).

7. Conclusão

Criar uma narrativa desenvolvendo o percurso ficcional da Beneditina foi mais do que um pretexto para exemplificar um fazer Design pautado em um trajeto filosófico e imaginal. Foi um percurso onde se intenta ampliar aquilo que se estabeleceu como sendo demarcações de campo, ordenadas em um pensamento fundamentado no Funcionalismo e no fazer definido pela ação projetual.

A estruturação de uma idealização para o problema epistemológico do Design não foi o ponto de partida para se discorrer sobre construções históricas e sugerir abordagens filosóficas para soluções de questões com determinado propósito. Com efeito, a presente tese se inicia com sua real conclusão, onde se apresentam questões relacionadas à meta-teoria do Design em função de uma possível solução para a aparente indeterminação epistemológica. No entanto, a partir dessa "conclusão", se inicia a estruturação conceitual e histórica sobre o fazer Design, enquanto um modo de ver, de se posicionar no mundo, para, então, ser entendido como um articulador simbólico.

O desenvolvimento da Beneditina se apresenta como um modelo de intersecções simbólicas existentes nas expressões gráficas, no caso apresentado, através da caligrafia do Irmão beneditino Paulo Lachenmayer. As ações que viabilizaram a construção da fonte se estruturaram enquanto articulações simbólicas, ou seja, como ações discursivas que se sujeitaram às experiências subjetivas da autora e, sincronicamente, às do referido monge. As articulações simbólicas são aqui entendidas como uma capacidade de se criar ficções, no caso em questão, através do Design.

Desvinculando a Teoria do Design do domínio da prática e posicionando-o como uma área do conhecimento capaz de interpretar resultados obtidos em outras áreas e traduzi-los numa proposta voltada para fins específicos, esta tese visa oferecer um referencial teórico-metodológico que seja profícuo ao campo, ao tempo em e que se estrutura através da Filosofia do Design e dos Estudos do Imaginário. Visa também demonstrar que afetos subjetivos estão sempre em jogo durante os processos de Design, dialogando, movimentando e, ocasionalmente, entrando em confrontos.

A experiência simbólica é o arcabouço para a construção de realidades e o Design, através de novas maneiras de se olhar o mundo, mostra-se capaz de alterar e ampliar essas subjetivações. Por isso o desenvolvimento de uma fonte digital se coaduna com a realização (mas não necessariamente a materialização) de um fazer não utilitarista através do viés simbólico. Esse fazer em Design é entendido por Beccari (2012) como:

> Em outras palavras, o Design é a ação de articular símbolos – lembrando que a experiência simbólica, a qual nos atesta a existência do mundo e de nós mesmos, adquire sua expressão máxima no símbolo –, atuando assim no território do *poder-ser*, do *vir-a-ser*, do potencial simbólico que tende a realizar-se em âmbito intersubjetivo. Sob esse viés, um produto de Design assume o papel de um símbolo coletivo – um ponto de interseção onde as relações intersubjetivas se cruzam e do qual resultam novos significados, novos modos de olhar e, enfim, novas realidades em potencial. (BECCARI, 2012, p. 273)

Essa tese, é de fato, um "objeto" de Design na medida em que visa reposicionar o olhar, através de subjetivações sobre o próprio Design, sobre não ser alcançado de modo direto, mas sempre mediado (ou enquanto mediador, sempre em alteridade). Só acessamos o Design pela mediação simbólica por ele provocada. Por isso o conhecimento em (e sobre) Design, de modo hermenêutico, não é granjeado de modo estritamente empírico ou racional, mas através do próprio processo, da ação de fazer Design, vivenciando o Design.

No caso da Beneditina, a escolha pelo desenvolvimento de uma transliteração caligráfica para as novas tecnologias adveio da consciência de que, contemporaneamente, as pessoas não "necessitam" simplesmente de uma fonte tipográfica legível, imparcial, clara e eficaz, estruturada pelos princípios clássicos do Design tipográfico. As pessoas também precisam de fontes que sejam alegres, que simulem falas em histórias em quadrinhos, que remetam ao passado, que simbolizem, que contem histórias – mesmo que sejam sempre ficcionais. Os discursos possíveis subjacentes à cada tipografia propõem-se como experiências a serem fruídas. Esse tipo de experienciação não se adequa tão pouco à classificação de inverossímeis ou críveis porque, são, plenamente, uma maneira de tradução e instituição de cada indivíduo no mundo.

Esse tipo de entendimento de Design aqui proposto não se arvora a ser uma solução utilitarista (ainda que possa resultar em objetos úteis e designados para o mercado), mas se preocupa com mediações, oferecendo um discurso que, por sua vez, oferece a experiência ao fruidor. A experiência dele mesmo, seu reconhecimento. Fazer Design, nessa perspectiva, é indicar um novo modo de ver (e assim, de atuar, performatizar), reinventando o nosso entorno, nossa realidade. Durante o processo, nesse contexto, irrompem-se singularidades, atritos, tensões, imprevistos, que serão a matéria-prima para essa "reconstrução do sujeito" através do objeto.

O Design evidencia as potencialidades subjetivas do objeto e dessa forma, não pode ser quantificado, mas qualificável a partir de suas potencialidades intersubjetivas e por prováveis e circunstanciais inadequações previamente avaliadas no projeto. No caso da Beneditina, isso

significou a escolha de não manter as variações de espessura das hastes, que resultariam em problemas graves de leiturabilidade e legibilidade.

A tensão discursiva do Design se estrutura na experienciação simbólica e, nessa pesquisa propriamente dita, buscou-se desenvolver uma teoria crítica que se detenha atentamente no modo como os designers lidam com o fazer em sua profissão, levando em conta as abstrações individuais de si mesmos. Assim, no lugar de uma solução funcional voltada para o mercado (essa também pode ser uma solução válida a ser buscada), esta tese almejou uma produção de sentidos. Sendo o sentido uma condição afetiva, não pode ser pré-planejado, mas espontâneo. A proposta é aliar ao conhecimento projetual, de finalidade clara, um abraçamento despretensioso, franco, espontâneo. É o sentido produzido pelo Design que se perpetuará, que estabelecerá a mediação simbólica, promoverá discursos, pensado cada projeto de Design como único e verdadeiro em si mesmo, mas ao mesmo tempo, ficcional e plural em relação ao mundo. Isso porque através do seu potencial simbólico, o Design dialoga consigo mesmo e com tudo, para além da materialidade possível do objeto.

O conhecimento contemporâneo é policêntrico mas também excessivamente utilitário. Mas o Design não se estrutura exclusivamente sobre questões mercadológicas, sendo que através dele, pode-se compreender a sociedade através de seus valores simbólicos. É esse tipo de aproximação metodológica buscando a produção de conhecimento através de uma vertente crítica que se instiga nesta tese, em detrimento ao amplo apelo de usabilidade e utilitarismo praticado e propagado no Brasil. Em suma, se propôs aqui uma ação de debruçar-se sobre o Design através do entendimento que indicar "como" fazer Design é um meio de designar a própria ação funcionalista, mas entender o "porquê" está calcado na busca pelo conhecimento.

Entendendo o próprio conceito de Design como articulador de subjetividades, a Beneditina se expressa através de sua potencialidade simbólica, no contexto específico ao qual ela se insere, permeada por fatores circunstanciais, aliada à sua própria linhagem histórica, se propondo ser exemplo apenas de si mesma, numa exotopia bakhtiniana[1] onde a distância de si mesma se reorganiza numa outra experiência, que deixa de ser meramente individual. Ou seja, a Beneditina se propõe a olhar-se enquanto criação única, entendida como

---

[1] Na Teoria do discurso de Mikhail Mikhailovich Bakhtin (1895-1975), segundo a qual cada indivíduo situa-se num único lugar de existência, conferindo-nos uma intransferível singularidade. Assim sendo, desse lugar, vemos o mundo e o outro (indivíduo) de um único ponto de vista. Mas uma reação dialógica possibilita a exotopia, quando percebemos o quê ou como o outro nos vê e, a partir disso, conseguimos também nos ver de uma maneira não coincidente à que tínhamos anteriormente, num acréscimo ao percebido previamente. Não se trata simplesmente em ver-se no outro, mas através da encenação de ver-se através do outro, promover uma diferenciação de mim mesmo através do excedente, como encontrar uma interseção entre olhares. (BAKHTIN, 1992; 1997).

singular em seus processos criativos e construtivos, mas também enquanto design tipográfico dentro de contextos estilísticos, históricos e estéticos outros que lhes serão auferidos pelo olhar do outro, entendendo que o olhar do observador modifica aquilo que é observado.

A Beneditina também é polifônica[2] por possuir muitas vozes enunciando contextos e proposições possíveis, reforçando que cada projeto em Design é fruto e também constituído por diferentes narrativas e discursos. Não necessariamente dialoga-se em processos concordantes mas necessariamente compostos, podendo ser assimilados ou incorporados de diferentes maneiras, sendo sempre permeáveis à incorporação de mais discursos. A Beneditina insere o Design como arena polifônica, acatando improvisos como parte da prática criativa e através de abordagens adaptativas.

Toda a estruturação histórica que precedeu a construção da Beneditina delineou vivências ficcionais que convergiram para escolhas estéticas e projetuais da tipografia, interagindo e participando através de traduções simbólicas. Através dessas ações que se apresentam concatenadas e de modo não necessariamente linear é que ocorrem as doações de sentido. Tanto o Irmão Paulo Lachenmayer quanto a autora da presente tese, são co-criadores da Beneditina, num contexto umbratil que possibilita variadas significações sem se fechar num significado unívoco.

Escolhas conscientes aliadas à mecanismos intersubjetivos fazem da Beneditina a tradução da caligrafia de Paulo Lachenmayer (e de suas realidades). Nesse processo, a realidade da pesquisadora – e suas subjetividades – "tocam" às do religioso beneditino, resultando num diálogo baseado num tempo não cronológico, mediado por ficções e representado pela própria tipografia desenvolvida.

Toda a tese propositalmente não se prestou a descrever o funcionamento processual sistemático de uma tipografia (ainda que haja uma sistematização em sua construção), uma vez que se dedica à investigação das dinâmicas internas potencialmente comuns nos processos de Design. Esses, por sua vez, ajustam e reelaboram significâncias, estabelecendo relações afetivas com objetos. É na dinâmica de significação que se propõe olhar o Design através da Filosofia do Design. Quanto à função e significado no Design na perspectiva da mediação simbólica, Beccari (2012) considera que:

> Disso discorre que a "função" dos objetos de Design é dizer algo *sobre*, *para* e *por* alguém, sendo o significado produzido por uma aparente *coincidência* (a "coerência" dos objetos) entre os elementos envolvidos na experiência simbólica – o

[2] O Conceito de Polifonia em Bakhtin reitera que os sujeitos se constituem na e pela interação verbal ou não verbal, quando num único texto muitas vozes se manifestam expressamente indicando que todo discurso, na verdade, é constituído por diversos outros discursos, ora se digladiando, ora se harmonizando. (BAKHTIN, 1992; 1997).

> sujeito e o símbolo. Esta coincidência não é uma simples transposição ou analogia entre imagens e sensações, mas sobretudo uma correspondência afetiva entre *intensidades* e *durações* variadas que formam as "estruturas" dos produtos de Design, ou melhor, das experiências simbólicas que os produtos expressam. Em outras palavras, os objetos de Design estão dispostos, configurados e ordenados de modo a *tornar acessível* uma experiência simbólica e, com isso, serem *moldes* ao – e ao mesmo tempo *modelados* pelo – significado que cada ser humano contribui ao mundo e a si mesmo. (BECCARI, 2012, p. 284).

Através da Filosofia do Design, presume-se também que, necessitando sempre do olhar de alguém, os objetos só adquirem sentido através do fruidor. Nessa mediação, há uma troca simultânea que desagua nos processos perceptivos-comunicacionais. Mas o real não se trata daquilo que vemos, mas nossa vivência afetiva no olhar, como vemos. Disso resulta um modo de significação. A Beneditina não se institui enquanto conteúdo de uma mensagem em potencial (apesar de também poder sê-lo), mas como ela se profere a si mesma a provocar narrativas possíveis.

A Beneditina torna-se, então, "realidade". No entanto, entende-se aqui realidade como individualmente sendo uma "circunstância afetiva", resultado de experienciações subjetivas e somente nessa esfera, assim compreendida. Assim sendo, a construção dessa tipografia é uma investigação das redes que tecem significações entre as partes envolvidas. Diferentes realidades são criadas (tão factuais quanto) através das traduções possíveis desenvolvidas através de outros indivíduos no uso e na fruição da Beneditina.

Assim sendo, a tese desenvolve também a ideia que ao se posicionar como um articulador simbólico, o Design reinterpreta seu próprio fazer, sem, no entanto, objetivar isolar abordagens entre si. Apenas se apresenta numa possível nova perspectiva em relação à paradigmática abordagem funcionalista, amplamente empregada e propagada no Brasil. Isso porque o modelo proposto nesta perspectiva enquanto desenvolvimento de uma crítica teórica em Design, se estrutura de modo comparativo e relacional. Não se preconiza o abandono do Funcionalismo, mas pô-lo em perspectiva, desmistificando-o ao tempo em que se estruturam possíveis outros caminhos num modelo teórico em construção.

Assim como Em Beccari (2012), por Funcionalismo não se se refere aqui a uma escola específica, mas a um estereótipo reconhecível na realidade praticada e pesquisada no Brasil. Sendo identificado como uma tendência, não se colide com a proposta do Design como articulador simbólico. A proposta comparativa propõe lançar uma visão alternativa à do Design indissociavelmente atrelado à Indústria Cultural e às respectivas repercussões disso no fazer do Design Brasileiro. Comparativamente temos no Funcionalismo um Design associado às condições tecnológicas, projetando objetos "úteis", enquanto que, pelo viés da articulação

simbólica, visa-se uma experiência intersubjetiva e por isso, até mesmo a materialidade do que se entende como sendo “objeto de Design” é desconstruída (se o objeto for entendido como uma experiência, ele não necessita obrigatoriamente ser tangível).

Não há valores absolutos e categóricos uma vez que, na articulação simbólica não há um “caminho prévio” pré-determinado, mas um trajeto definido pelo diálogo e pela conciliação que não anula a existência de um determinado propósito. O Funcionalismo pode ser entendido como coerente dentro do paradigma ao qual está inserido, que seria, existir numa essência sob todos os objetos de Design: sua função. Isso encerra o Funcionalismo em torno de si mesmo (sem, no entanto, invalidá-lo). A presente tese presta-se em propor uma dinâmica crítica que seja mais imperativa que o propósito funcional, porque se situa em processos abertos, hibridizados, que se retroalimentam.

Levando-se em conta que o Design é o objeto de estudo desta tese, aqui se propôs uma interseção entre Design funcionalista e Design como articulador simbólico, em processos também intersubjetivos não concorrentes, ou seja, uma “ecologia de paradigmas”, entendo por ecologia, a interação e as relações recíprocas entre entidades em seus ambientes.

O Design enquanto articulador simbólico não se propõe ser uma nova maneira de se fazer Design, mas uma maneira possível de se ampliar o pensar “no” e “sobre” Design, englobando e expandindo para potencializá-lo sob um viés crítico, substituindo a postura habitual do designer projetista para o designer interventor-mediador. Em contrapartida, a cada intervenção, que resulta numa mediação, temos novas realidades, novas maneiras de ser no mundo. Quanto a isso Beccari (2012) corrobora ao enfatizar que:

> A questão é que, seguindo o ponto de vista simbólico, não haveria um dogma específico do processo de Design: as ideias, as percepções e visões de mundo dos designers envolvidos seriam inteiramente modificadas no decorrer de um projeto, de tal forma que eles se tormem pessoas diferentes a cada projeto, participando sempre de uma nova e diferente tradição. (BECCARI, 2012, p. 308).

Apesar da utilização de abordagem fenomenológica (que permite evitar a logicização dos objetos estudados), ela não é obrigatoriamente necessária para o viés de articulação simbólica no Design. Como campo que evita formalizações, as subjetivações simbólicas não se apresentam sob condicionantes metodológicas, sendo a fenomenologia adotada nesta tese por escolha e afinidade pessoal da autora. Sendo o próprio Design, o objeto de estudo, esta pesquisa apresenta a construção da Beneditina como um laboratório prático, evitando suposições acerca da suposta dificuldade em se executar um projeto de Design segundo a abordagem da articulação simbólica. No entanto, cabe aqui ressaltar que pelo mesmo viés

aqui assumido, o desenvolvimento de um arcabouço teórico, por si mesmo, poderia se constituir em prática construtiva.

Por fim, esta tese propõe inspirar maneiras de se fazer e pensar Design. Desse modo, parece difícil chamar essa etapa de “conclusão” uma vez que se provocam e se edificam questões sem necessariamente almejar responde-las. Se buscou provocar um diálogo entre instâncias e traçar um pensamento reflexivo crítico, levantar a possibilidade de compreender o Design enquanto potência criativa e comunicacional, para por fim, poetizá-lo.

Se propôs aqui um modo de se performar através e com o Design, e assim, criar uma ficção sobre (e para) o Design que envolve uma menina curiosa e aficionada por compreender os mecanismos de funcionamento de caixinhas de música (cabe um mundo de sons numa caixinha?), um monge alemão beneditino radicado na Bahia que performou enquanto calígrafo, heraldista, arquiteto, artista gráfico, religioso e muitas, muitas margaridas.

REFERÊNCIAS

AGAMBEM, G. **O que é o contemporâneo?** E outros ensaios.Chapecó: Argos, 2009.

ARQUIVO do Mosteiro de São Bento da Bahia: documento manuscrito. Salvador, [s.d.]. Documentação Interna. p. 2.

ASSOCIATION TYPOGRAPHIQUE INTERNATIONALE. Atypl – Association Typographique Internationale. New York, [ca. 2001]. Disponível em: <http://www.atypi.org.> Acesso em: 14 jul. 2017.

AYNSLEY, Jeremy. **Graphic Design in Germany:** 1890-1945. London: Thames & Hudson, 2000.

BACHELARD, Gaston. A poética do Devaneio. Trad. Antônio de Padua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

_____. **O Novo Espírito Científico**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2000.

BAKHTIN, Mikhail Mikhailovitch. **Estética da Criação Verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

_____. **Problemas da Poética de Dostoiévski**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.

BALMAN, Zigmunt. **Vida para consumo**: a transformação das pessoas em mercadoria. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2008.

_____. **A cultura no mundo líquido moderno**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 2013.

BARTHES, Roland. **Mitologias**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

BAUDRLLARD, J. **A arte da desaparição**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ/N-Imagem, 1997.

_____. **O sistema de objetos**. São Paulo: Perspectiva, 1997.

_____. **Senhas**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

BECCARI, Marcos; MIZANZUK, Ivan; PORTUGAL, Daniel. B. **Existe design? Indagações filosóficas em três vozes**. Teresópolis, RJ: 2AB, 2013.

_____, Marcos. **Articulação Simbólica**. 2011. 382 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Federal do Paraná, Curitiba.

BELTING, Hans. **Likeness and presence**: a history of the images before the era of Art. Chicago: University of Chicago Press, 1997.

BENJAMIM, W. “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”, in: **Obras escolhidas**. São Paulo. Brasiliense, 1985, p. 170.

_____. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica – primeira versão. In: **Magia e técnica, arte e política**. Ensaio sobre literatura e história da cultura. 7 ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BERLINER, E. **Problems relating to the translation of a drawn letterform to a digital typeface**. 2003. 32 f. Article (masters of arts in typeface design) – University of Reading, Inglaterra.

BERWANGER, Ana Regina; LEAL, João Eurípedes Franklin. **Noções de Paleografia e de Diplomacia**. 4 ed. Santa Maria: UFSM, 2012. 124 f.

BIGAL, Solange. **O design e o desenho industrial**. São Paulo: Annablume, 2001.

BOMENY Werneck, Maria Helena. **Os Manuais de Desenho da Escrita**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2010.

BOMFIM, G. A. Sobre a Possibilidade de uma Teoria do Design. In: **Estudos em Design** e **AnaisP&D Design**, a. II, v. 2. Rio de Janeiro: Associação de Ensino em Design do Brasil (AEND-BR), nov. 1994a, p. 15-22.

BOURDIEU, Pierre. O campo científico. *In*: ORTIZ, Renato (Org.). **Pierre Bourdieu:** sociologia. São Paulo: Ática, 1983. Coleção Grandes Cientistas Sociais. p. 122-55.

BOUTINET, J. P. **Uma antropologia do projeto**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

BRIEM, G. Type, handwriting, and lettering. [S.I], 2003. Disponível em: <http://briem.net/ > Acesso em: 19 ago. 2017.

BRINGHURST, Robert. Trad. Juliana A. Saad. **A Forma Sólida da Linguagem:** Um ensaio sobre a escrita e significado. São Paulo: Edições Rosari, 2006.

_____. Elementos do estilo tipográfico. 2 ed. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

Buggy. **O MECOtipo**: método de ensino de desenho coletivo de caracteres tipográficos. 1 ed. Recife, PE: Buggy, 2007.

CALVERA, A. Treinando pesquisadores para o Design: algumas considerações e muitas preocupações acadêmicas. In: **Design em Foco**, v. 3, n. 001. Salvador: EDUNEB, Janeiro-junho 2006, p. 97-120.

CAMPBELL, Joseph. **Mito e transformação**. São Paulo: Ágora, 2008.

CANCLINI, Néstor Garcia. **Consumidores e cidadãos**: conflitos multiculturais da globalização. Rio de Janeiro: UFRJ, 2008.

CARA, Milena. **Do desenho industrial ao design no Brasil: uma bibliografia crítica para a disciplina**. São Paulo: Edgard Blücher, 2010.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

_____. **Uma Introdução à História do Design**. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.

_____. **O design brasileiro antes do design:** aspectos da história gráfica, 1870-1960. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

CASSIRER, E. **Esencia y efecto del concepto de símbolo**. México: Fondo de Cultura Económica, 1975.

_____. **A Filosofia das Formas Simbólicas.** Segunda parte: O Pensamento Mítico. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

CHAUÍ, Marilena. A experiência do sagrado e a instituição da religião. In: **Convite à Filosofia**. São Paulo: Ática, 2000.

CHENG, Karen. **Designing Type**. Londres: Laurence, King Publishing Ltd., 2006.

CICALE, Anne. **The art & craft of hand lettering**: Techniques, projects, inspiration. New York: Lark Book Publisher, 2004.

CROATTO, J. S. As linguagens da experiência religiosa: uma introdução à fenomenologia da religião.In: **Coleção Religião e Cultura**. 2. ed. São Paulo: Paulinas, 2001.

CROSS, N. Editorial: Forty years of design research. In: **Design Studies**, 28, jan. 2007.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. O que é filosofia? 2. ed. Trad. Bento Prado Jr. E Alberto Alonso Munoz. In: **Coleção Trans**. São Paulo: Editora 34, 2004.

DICIONÁRIO MANUEL QUERINO de Arte da Bahia. Org. Luiz Alberto Ribeiro Freire, Maria Hermínia Oliveira Hernandez. Salvador: EBA-UFBA, CAHL-UFRB, 2014.

DIVERSOS AUTORES. **Faces do design:** arte, educação, web, design digital. São Paulo: Rosari, 2003.

DURAND, Gilbert..**A imaginação simbólica**. São Paulo: Cultrix; EDUSP, 1988.

_____. **A fé do sapateiro**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

_____. **As estruturas antropológicas do imaginário**. Lisboa: Presença, 1989.

_____. **O Imaginário:** ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem. 4. ed. Rio de Janeiro: Difel, 2010.

DURKHEIM, E. **As formas elementares da vida religiosa**. O sistema totêmico na Austrália. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

ELIADE, Mircea. **Imagens e Símbolos**: Ensaio sobre o simbolismo mágico-religioso. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

_____. **Tratado de História das Religiões**. Trad. fernando Tomaz, Natália Nunes. 4 ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010a.

_____. **O Sagrado e o Profano**: a essência das religiões. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

_____. **Mito e realidade**. Trad. Pola Civelli. São Paulo: Perspectiva, 2013.

FARIAS, Priscila Lena 2004. Notas para uma normatização da nomenclatura tipográfica. Anais do P&D Design 2004 - 6º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design (versão em CD-Rom sem numeração de página). FAAP: São Paulo.

_____. **Tipografia Digital** – o impacto das novas tecnologias. 3ª. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2001.

FEATHERSTONE, Michael. **Cultura de consumo e pós-modernismo**. São Paulo: Studio Nobel, 1995.

FERREIRA, Ana Cristina P. da Silva. **Análise Paleográfica de uma escrita de Chancelaria Régia**: a letra joanina, 1370-1420. 2011. 255 f. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade de Lisboa.

FEUERBACH, Ludwig. **A essência do cristianismo**. Petrópolis: Vozes, 2007.

FEYERABEND, Paul. **Contra o método**. Trad. Cezar Augusto Mortari. São Paulo: Editora UNESP, 2007.

FIGUEIREDO, Manuel de Andrade. **Nova Escola para aprender a ler, escrever e contar** (1722). (Fac-símile de: Lisboa, Portugal. Officina de Bernardo da Costa Carvalho, 1722). Rio de Janeiro: Fundação Biblioteca Nacional, 2010.

FLUSSER, V. **Uma Filosofia do Design:** A Forma das Coisas. Lisboa: Relógio D'Água Ed., 2010.

_____. **O mundo codificado:** por uma filosofia do design e da comunicação. Org. Rafael Cardoso. Trad. Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FONSECA, Joaquim. **Tipografia & Design gráfico**: Design e produção de impressos e livros. Porto Alegre: Editora Bookman, 2008.

FORTY, Adrian. **Objetos de desejo** – design e sociedade desde 1750. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FREIRE-COSTA, J. **O vestígio e a aura: corpo e consumismo na moral do espetáculo**. Rio de Janeiro: Garamond, 2005.

FRIEDMAN, K. Theory construction in design research: criteria: approaches, and methods. In: **Design Studies**, 24, 2003.

FRUTIGER, A. **Sinais e Símbolos:** Desenho, Projeto e Significado. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FRY, Tony. **A new design philosophy:** an introduction to defuturing. Sydney: University of New South Wales Press, 1999.

_____. **Becoming Human by Design**. Oxford, England: Berg Publishers, 2012.

GALLE, Per. Philosophy of design: an editorial introduction. In: **Design Studies**, v. 23, n. 3, 2002, p.211-218.

GAUDÊNCIO JUNIOR, Norberto. **A Herança Escultórica da tipografia**. São Paulo: Edições Rosari, 2004.

GARFIELD, Simon. **Esse é o meu tipo**: Um livro sobre fontes. Trad. Cid Knipel. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

GAUR, Albertine. **A history of Calligraphy**. New York: Cross River Press, 1994.

GOMES, Ricardo Esteves. **O design brasileiro de tipos digitais:** a configuração de um campo profissional. São Paulo: Blucher, 2010.

GORDON, Bob. **Making the digital type look good**. London: Thames & Hudson, 2001.

GROENEWALD, T. A phenomenological research design illustrated. In: **International Journal of Qualitative Methods**, v. 4, n. 1, 2004, p. 1-25.

GRUSZYNSKI, A. C. **Design gráfico:** do invisível ao ilegível. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.
HARRIS, David. **A arte da Caligrafia.** Editora A&C, 2009.

HARVEY, David. **Condição Pós-moderna**. São Paulo: Ed. Loyola, 2003.

HAUG, Wolfgang F. **Crítica da estética da mercadoria**. São Paulo: Editora UNESP, 1996.

HAVELOCK, Eric A. **A revolução da escrita na Grécia e suas consequências culturais**. São Paulo: Paz e Terra S. A., 1994.

HEIDEGGER, M. **Introdução à Metafísica**. 3 ed. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1987, p. 50.

HERNANDEZ, Maria Hermínia Olivera. **A Administração dos bens temporais do Mosteiro de São Bento da Bahia.** Salvador: EDUFBA, 2009.

HESKETT, John. **Design: a very short introduction**. Oxford University Press, USA, 2005.

HILLMAN, James. **Estudos de psicologia arquetípica**. Rio de Janeiro: Achiamé, 1981.

_____. **A esperança é um mal**: Entrevista com James Hillman. Entrevista concedida a Cliff Bostock, originalmente publicada em Paradigms, coluna Creative Loafing, Atlanta, abr. 1998. Disponível em: <https://gpaportovelho.wordpress.com/2013/07/07/a-esperanca-e-um-mal-entrevista-com-james-hillman>. Acesso em: 17 set. 2016.

HOBSBAUM, Eric. **Era dos Extremos. O Breve Século XX:** 1914-1991. Trad. Marcos Santarrita. 2 ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

HOCHULI, J. **O detalhe na Tipografia**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2013.

JACOBI, Jolande. **Complexo, Arquétipo e Símbolo na psicologia de C. G. Jung**. São Paulo: Cultrix, 1957.

JAMBET, C. **A lógica dos orientais**: Henry Corbin e a ciência das formas. São Paulo: Globo, 2006.

JEAN, Goerges. **A escrita memória dos homens**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2002.

JOHNSTON, Priscila. **Edward Johnston**. London: Faber and Faber, 1959.

JUNG, C. G. A Dinâmica do Inconsciente. In: **Obras Completas de C. G. Jung**. v. 8/3. Petrópolis: Vozes, 1984.

_____. **O homem e seus símbolos**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1964.

_____. O Real e o Supra-real. In: **C. G. Jung, A Natureza da Psique** (pp.329-334). (v. 8/2 das Obras Completas). Petrópolis: Vozes, 2009.

_____. Psicologia e Religião, Psicologia da Religião Ocidental e Oriental. In: **Obras Completas de C. G. Jung**. v. 3/2. Petrópolis: Vozes, 1980.

_____. Tipos Psicológicos. In: **Obras Completas de C. G. Jung**, v. 6. Petrópolis: Vozes, 1991.

KENNY, A. J. P. **Ancientphilosophy:** A new historyof western philosophy. (v. 1). New York: Oxford University Press, 2004.

LATOUR, B. A Cautious Prometheus? A few steps toward a Philosophy of Design (With special attention to Peter Sloterdijk). In**: Proceedings of the 2008 Annual International Conference of the Design History Society**, 2008, pp. 2-10.

LIMA, F. P. Lopes de. **O processo de construção das fontes digitais de simulação caligráfica**. Dissertação (Mestrado em Design) – Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro. p. 171. 2009.

LIPOVETSKY, Gilles. **A felicidade paradoxal**: Ensaio sobre a sociedade de hiperconsumo. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

LOVE, T. Philosophy of Design: A Meta-theoretical Structure for Design Theory. In: **Design Studies**, 21, 2000, p. 293-313.

LUCIE-SMITH, Edward. **The Story of Craft: the Craftsman's role in Society**. New York: Van Nostrand Reinhold, 1984.

LUNA, Joaquim G. de (Dom). **Os monges beneditinos no Brasil**. Rio de janeiro: Edições Lumen Christi, 1947.

LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos**. São Paulo: Cosac Naify, 2006 (2013tb).

MABILLON, Johannis. **De Re Diplomatica**. Paris, 1681. Disponível em: <http://x0b.de/mabillon/mabillon-inhalt.html> Acesso em: 11 set. 2017.

MAFFESOLI, Michel. O imaginário é uma realidade. In: **Revista FAMECOS**, n. 15. Porto Alegre: Editora Universitária da PUC-RS, ago. 2001, p. 74-82.

_____. Trad. Rogério de Almeida e Alexandre Dias. **O Instante Eterno: o retorno do trágico nas sociedades pós-modernas.** São Paulo: Zouk, 2003.

MAN, John. **A história do alfabeto**. Trad. Edith Zonenschain. Rio de Janeiro: Ediouro, 2002.

MANDEL, Ladislas. **O poder da escrita**. São Paulo, SP: Rosari, 2011.

_____. **Escritas:** espelhos dos homens e das sociedades. São Paulo: Edições Rosari, 2006.

MARTIN, Judy. **The Complete guide to calligraphy:** Techniques and Materials. Oxford: Phaidon, 1992.

MARTINS, Wilson. **A palavra escrita** – História do livro, da imprensa e da biblioteca. 3 ed. São Paulo: Editora Ática, 2002.

MEDIAVILLA, Claude. **L'ABCdaire de La Calligraphie**. Paris: Flamarion, 2000.

MEGGS, Philip B. Trad. Cid Knipel. **História do Design Gráfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

MILLER, J. Abbott & LUPTON, Ellen. A Natural History of Typography. In: BEIRUT, Michael *et al*. **Looking Closer 1**: critical writings in graphic design. New York: Alltworth Press and American Institute of Graphic Arts, 1994. pp. 19-25.

MITCHELL, W. W. J. T. **What do pictures want?**: the lives and loves of images. Chicago: University of Chicago Press, 2005.

MIZANZUK, I. A. O Conceito do Design na época de sua indeterminação epistemológica. In: **Anais do V Congresso Internacional de Pesquisa em Design**. Bauru: FAAC – UNESP, 10-12out. 2009, pp. 84-90.

_____. **A crise do mito no Design**. Disponível em: <http://docslide.com.br/documents/a-crise-do-mito-no-design-ivan-mizanzuk.html.> Acesso em: 9 jul. 2016.

MÓDOLO, Cristiane. Infográficos: características, conceitos e princípios. In: **Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação da Região Sudeste, XII**., 2007, Juiz de Fora. p. 05.
MONAT, A. S.; CAMPOS, J. L. de; LIMA, R. C. Metaconhecimento – Um esboço para o design e seu conhecimento próprio. In: **BOCC – Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação**, v. 03, p. 01-12, 2009. Disponível em: <http://www.bocc.uff.br/pag/monat-campos-lima-metaconhecimento.pdf.> Acesso em: 10 abr. 2015.

MORAES, Dijon de. **Análise do design brasileiro entre mimese e mestiçagem**. São Paulo: Edgard Blucher, 2006.

MORIN, Edgar. **Ciência com consciência**. 11. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2007.

_____. **Iconology: image, text, ideology**. Chicago: The University of Chicago Press, 1987.

_____. **Introdução ao pensamento complexo**. 3. ed. Porto Alegre: Sulina, 2007.

_____. **O cinema ou o homem imaginário**. Lisboa: Relógio d'água, 1997.

_____. **O paradigma perdido**: a natureza humana. Lisboa: Publicações Europa-América, 2000.

NAVARRO, Raúl Fuentes. **Fontes bibliográficas da pesquisa acadêmica nos cursos de pós-graduação em comunicação no Brasil e no México**. Revista Matrizes, n. 1, out. 2007. p. 165-77. 7. Disponível em:< http://www.matrizes.usp.br/index.php/matrizes/article/viewFile/30/45> Acesso em: 12 mai. 2016.

NIEMEYER, Lucy. **Design no Brasil:** origens e instalação. Rio de Janeiro: 2AB Editora, 1998.

NIETZSCHE, F. **Genealogia da moral**. Trad. de Paulo César de Souza. São Paulo: Brasiliense, 1987.

NOBLE, Ian; BESTLEY, Russel. Trad. Mariana Bandarra. **Introdução às Metodologias de Pesquisa em Design Gráfico**. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.

NOORDZIJ, Gerrit. **The Stroke**: Theory of writting. Londres: Hyphen Press, 2005.

OPITZ, Claudia. O quotidiano da mulher no final da Idade Média (1250-1500). In: **História das mulheres no ocidente:** a Idade Média. Porto: Afrontamento, 1990. pp. 353-435. v. 2.

OTTO, Rudolf. **O Sagrado**: aspectos irracionais na noção do divino e sua relação com o racional. Tradução de Walter O. Sclupp. São Leopoldo: Sinodal, EST; Petrópolis: Vozes, 2007.

PAIXÃO, Gregório (Dom) et al. **O Mosteiro de São Bento da Bahia**. Salvador: Versal Editores, 2011.

PAULA CARVALHO, J.C. **Imaginário e Mitodologia:** Hermenêutica dos Símbolos e Estórias de Vida. Londrina: Editora. UEL, 1998.

PIRANDELLO, Luigi. **Um, nenhum, cem mil**. São Paulo: Cosac&Naify, 2001.

PITTA, Danielle Peris Rocha (Org.). **Ritmos do Imaginário**. Recife: Editora Universitária, UFPe, 2005.

PORTUGAL, D. B. A vinculação entre humanos e imagens nas dinâmicas contemporâneas do consumo: totemismo, fetichismo e idolatria. In: **Estudos em Design**. Rio de Janeiro, 2011, v. 19 n.1. p.1-18.

RANGEL, Sonia Lucia. **Olho Desarmado**: objeto poético e trajeto criativo. 1. ed. Salvador: Solisluna, 2009.

_____. **Trajeto Criativo**. Lauro de Freitas: Solisluna, 2015.

RIBEIRO, Milton. **Planejamento Visual Gráfico**. Brasília: LGE Editora, 2003.

RICOEUR, Paul. **A memória, a história, o esquecimento**. São Paulo: Ed. Unicamp, 2008.
_____. Hermenêutica e ideologias. Petrópolis: Vozes, 2008.

RINGER, Fritz K. **O Declínio dos mandarins alemães:** a comunidade acadêmica alemã 1890-1933. Trad. Dinah Azevedo. São Paulo: Edusp, 2001.

ROCHA, Claudio. **Projeto Tipográfico** – análise e produção de fontes digitais. 2, ed. São Paulo: Rosari, 2003.

ROOZENBURG, N. On the Logic of Innovative Design. *In*: CROSS, N.; ROOZENBURG, N. (Ed.) **Research into Design thinking**. Delft University Press, The Netherlands, 1992.

SANTOS, A. **Pesquisaem Design no Brasil: Snapshot 2008**. Temas em Desenvolvimento nosProgramas de Pós-Graduação em Design Brasileiros. AEND-BR, 2008.

SCHNEIDER, Beat. **Design – Uma introdução:** o design no contexto social, cultural e econômico. Tradução de George Bernard Sperber e Sonali Bertuol. São Paulo, SP: Editora Blucher, 2010.

SCHOPENHAUER, A. **O mundo como vontade e representação**. São Paulo: Contraponto, 2001.

SOUZA, Pedro Luiz Pereira de. **Notas para uma história do design**. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.

SPINOSA, Baruch. **Ética**. Livro I. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

STEFFENS, Franz. **Paléographie Latine**. Paris: Tréves, 1910.

STIVANIN, L; SCHEUE, C. Tempo de latência para a leitura: influência da frequência da palavra escrita e da escolarização. **Revista da Sociedade Brasileira de Fonoaudiologia**, São Paulo, v. 12, n. 3. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-80342007000300008 >Acesso em: 14 set. 2017.

VANDERLANS, Rudy; LICKO, Zuzana, GREY, Mary. **Emigre, Graphic design into the digital realm**. Van Nostrand Reinhold Company, 1994.

VEIGA, Paulo C. **Irmão Paulo Lachnmayer, OSB**: um artista alemão no Mosteiro de São Bento (1922-1990). Dissertação de Mestrado em Artes Visuais, Programa de Pós-Graduação da Escola de Belas Artes, Universidade Federal da Bahia. 2012. 179 fl.

WARDE, Beatrice. **The Crystal Goblet, or Printing Should Be Invisible** (1932). Disponível em:<http://www.arts.ucsb.edu/faculty/reese/classes/artistsbooks/Beatrice%20Warde,%20The %20Crystal%20Goblet.pdf >. Acesso em: 09 ago. 2017.

WEMPLE, Suzanne Fonay. As mulheres do século V ao século X. In: **História das mulheres no ocidente:** a Idade Média. Porto: Afrontamento, 1990. pp. 227-271.

WHITE, V. (1959). The jungian approach to religion. In: **V. White. Soul and Psyche**. Londres: Collins & Harvill Press. (p .45-64).

WILKINSON, Philip; PHILIP, Neil. **Mitologia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

WOLLNER, Alexandre. **Textos Recentes e Escritos Históricos**. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: Rosari, 2003.

WOOLMANN, M. A **Type detective story. Episode one**: the crime scene. Hove: RotoVision, 1997. Não paginado.

ZAPF, Hermann. **Histórias de Alfabetos**. São Paulo: Edições Rosari, 2005.

ZIZEK, S. **A visão em paralaxe**. São Paulo: Boitempo, 2008.