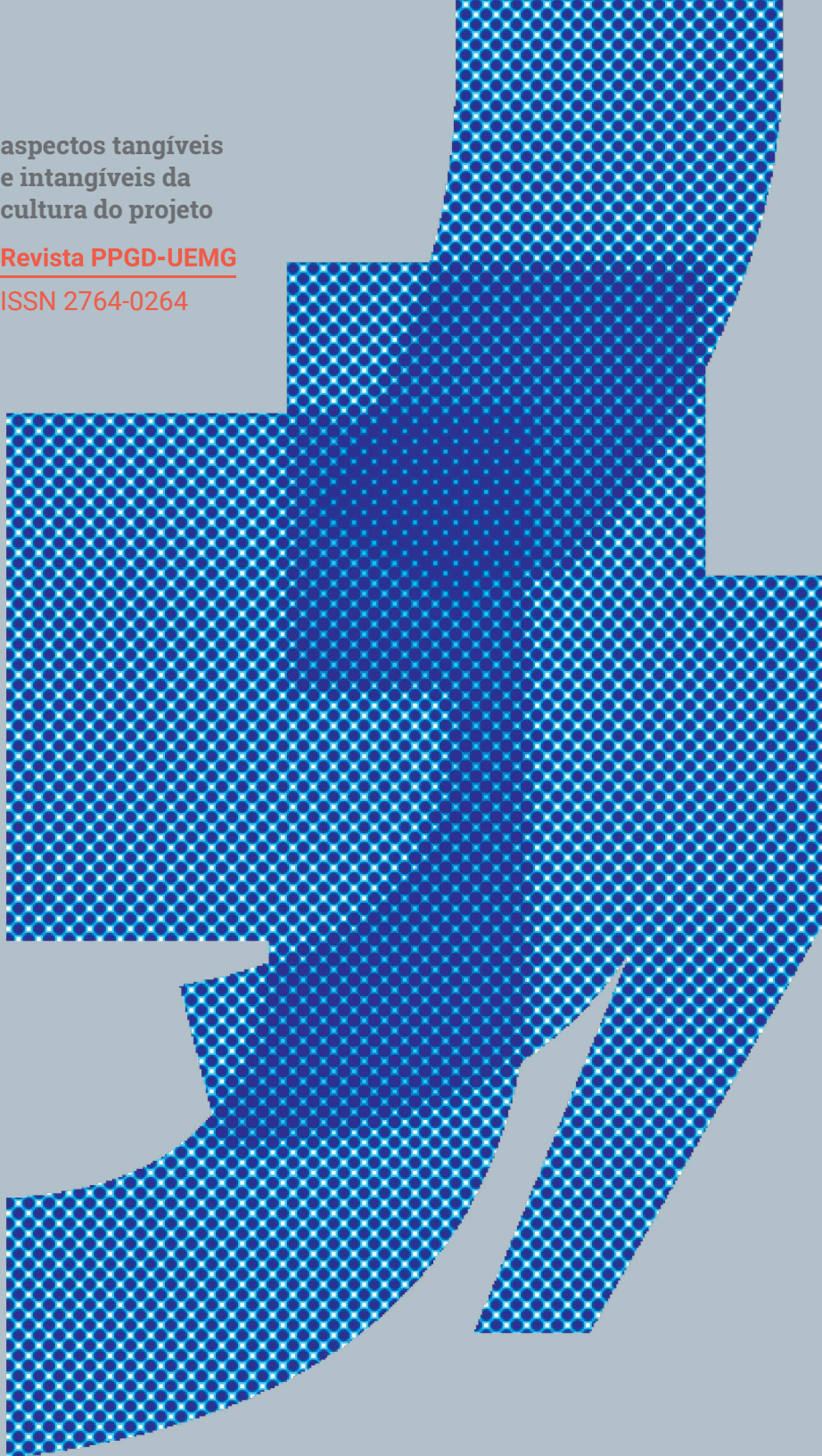


aspectos tangíveis
e intangíveis da
cultura do projeto

Revista PPGD-UEMG

ISSN 2764-0264



v. 3 / n. 1 / 2023

pensamentos  design

aspectos tangíveis
e intangíveis da
cultura do projeto

Revista PPGD-UEMG

ISSN 2764-0264

pensamentos design

v. 3 / n. 1 / 2023

REALIZAÇÃO

ESCOLA DE
DESIGN

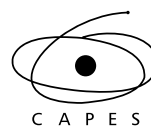


Programa de Pós-Graduação
em Design

editora



APOIO



05

Editorial

Sérgio Antônio Silva; Maria Regina Álvares Correia Dias

ENSAIOS |

09

Por amor às letras

Lucia Castello Branco

ARTIGOS COMPLETOS |

15

A voz e a letra

Josiley Francisco de Souza

34

Reconocer la letra, un método para la reconstrucción de un acervo tipográfico

Laura Judith Sandoval Sarmiento; Sônia Queiroz

48

A tipografia *display* da revista D. Quixote entre os anos de 1917 e 1926

Bruno Vieira da Silva; Camila Assis Peres Silva; Wellington Gomes de Medeiros

63

Legal Design, direito como mercadoria

Priscila Borges

74

Expressando um cosmograma de conflitos pelo design: um estudo de caso da Wikipédia

Bolívar Teston de Escobar; Adriano Heemann

92

Estratégias de ensino-aprendizagem para
estudantes do curso de design

Orcione Aparecida Vieira Pereira; Elizete Oliveira de Andrade

PROJETO DE DESIGN |

107

Os Bruzundangas: aplicações de teorias de design ativista
na reedição de 100 anos da obra de Lima Barreto

Júlia Mendes Corrêa; Joana Maria Alves da Cruz

Este número da *Pensamentos em Design* surgiu com a ideia de um dossiê que se comporia de artigos resultantes da participação de professores e alunos do Programa de Pós-Graduação em Design da UEMG, juntamente com outros convidados da UFMG e de outras instituições, numa disciplina no Bacharelado em Edição da Faculdade de Letras da UFMG. Intitulada “As formas da letra” e ministrada pela Professora Doutora Sônia Queiroz, a disciplina compôs-se de seminários com convidados que, a partir de suas respectivas áreas de conhecimento, discorreriam sobre o tema proposto. Ainda estávamos no período da pandemia e as aulas aconteceram de modo remoto, o que permitiu que fossem gravadas em vídeo. Pensamos, então, num processo de transcrição do áudio, para, depois, editarmos os textos.

Acontece que essa ideia não vingou tal como planejada, por motivos diversos. Da proposta inicial, restaram apenas três textos – dois artigos e um ensaio –, que agora publicamos, já sem a organização do dossiê, compondo, assim, com os artigos que recebemos de fluxo contínuo, este número.

O primeiro deles é um ensaio “Por amor às letras” escrito por Lucia Castello Branco, uma das convidadas da disciplina. Trata-se de um texto que fora escrito para ser lido, por ocasião de uma homenagem recebida na Faculdade de Letras da UFMG. No texto, a professora e escritora conta de como decidiu cursar Letras e, depois, de como se tornou professora da mesma faculdade onde se graduou e de como fez da letra um conceito norteador de suas pesquisas na linha Literatura e Psicanálise.

Já o artigo “A voz e a letra”, de Josiley Francisco de Souza, outro convidado da disciplina, diz respeito aos conhecimentos, às técnicas e nuances envolvidos na transposição de um texto oral para a escrita. Josiley é um especialista no assunto, pelo viés dos contos de tradição oral, sempre sustentado por aquilo que ele define, no texto, como a poética da voz: que “os aspectos poéticos da oralidade” estejam presentes no ato de tradução, esta é a tese do artigo, que nos fornece elementos teóricos para a compreensão da chamada “tradução criativa”, além de nos mostrar os aspectos sociais ligados a essa prática.

Fechando as contribuições oriundas dos seminários “As formas da letra” temos o texto “Reconocer la letra, un método para la reconstrucción de un acervo tipográfico” de Laura Judith Sandoval Sarmiento, em coautoria com Sônia Queiroz, que nos conduz ao universo do patrimônio gráfico. O artigo propõe a reflexão sobre um método de reconstrução de um acervo tipográfico específico, da Universidad del Cauca, Colômbia. Com atenção aos atores, sobretudo aos tipógrafos, apresenta resultados como um catálogo de tipos, exposições e até um livro. Para além do seminário, trata-se da divulgação de estudos que se organizam como uma rede *latino-americana de cultura gráfica*.

Passando aos demais artigos que compõem este número, um deles ainda transita no campo da e memória gráfica de uma revista impressa pela Tipografia Nacional. O artigo intitulado

“A tipografia *display* da revista D. Quixote entre os anos de 1917 e 1926”, dos autores Bruno Vieira da Silva, Camila Assis Peres Silva e o professor Wellington Gomes de Medeiros apresenta um estudo original sobre a tipografia *display* da revista D. Quixote, com destaque para os tipos titulares utilizados no logotipo da revista, e os tipos capitulares no corpo do texto nos exemplares publicados entre os anos de 1917 a 1926. Os resultados demonstram variedade de estilos tipográficos com ausência de um padrão para o logotipo com fontes utilizadas e reutilizadas em um curto período de tempo. As tipografias capitulares também não apresentavam um padrão, sendo que a maioria, configuram-se esteticamente às características da *Arte Nouveau* e *Arte Decó*, estilos da época da circulação da revista.

A professora Priscila Borges da Universidade de Brasília (UnB) apresenta um tema pouco abordado no campo de design discutido no seu artigo “*Legal Design*, direito como mercadoria”. O texto propõe uma reflexão crítica sobre o modelo adotado por essa abordagem chamada de *legal design*. A autora indica a difusão desse termo no Brasil, buscando as origens do chamado design centrado no ser humano e indicando o seu uso no campo da literatura gestorial. Na sequência, discute o emprego da linguagem visual no âmbito do direito e o potencial representativo de diferentes linguagens, já que a adoção da linguagem visual é apresentada como solução para as dificuldades de comunicação trazidas pelo jargão jurídico. Ao final questiona-se a adoção de um vocabulário próprio da literatura gestorial, fundamentadas na ideia do indivíduo como consumidor e cidadão.

O artigo intitulado “Expressando um cosmograma de conflitos pelo design: um estudo de caso da Wikipédia” do doutorando Bolívar Teston de Escobar e do professor Adriano Heemann, ambos da Universidade Federal do Paraná (UFPR) apresentam um estudo de caso sobre o desenvolvimento de um artigo na plataforma Wikipédia. Como discussão do caso, o conceito de cosmograma é proposto como chave de entendimento para um possível papel do design no contexto da Wikipédia. O objetivo é problematizar a noção de design criada a partir de pressupostos disciplinares, considerando seu papel em um sistema cujo funcionamento envolve não apenas o gerenciamento de divergências, mas a explicitação das mesmas. A página da empresa Brasil Paralelo é analisada a partir da disposição de seu conteúdo, histórico de construção e elementos de apresentação.

“Estratégias de ensino-aprendizagem para estudantes do curso de design” é o último artigo da edição. As professoras Orcione Aparecida Vieira Pereira e Elizete Oliveira de Andrade relatam a experiência vivida ao conduzir disciplina *Design e seus Fundamentos Filosóficos e Antropológicos* ofertada no quinto período do curso de Design de uma universidade pública nos anos de 2019, 2020 e 2021. O relato de práticas pedagógicas é, por muitas vezes, pouco discutido pela própria comunidade acadêmica do design, e nesse sentido espera-se que este estudo possa contribuir para a reflexão sobre a interdisciplinaridade praticada no campo do Design. As autoras reforçam a importância do diálogo com outras ciências e/ou áreas do saber para a promoção de uma visão mais ampla do campo de atuação dos futuros profissionais e que fomente o interesse na realização de futuras pesquisas na área de ensino em Design.

A seção “Projeto de Design” faz o fechamento da edição. Seleccionamos um trabalho de Conclusão de Curso (TCC) defendido em 2022 pela aluna de Design Gráfico Júlia Mendes Corrêa, sob a orientação da professora Joana Maria Alves da Cruz da Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais. As autoras apresentam uma síntese do projeto de design intitulado “Os Bruzundangas: aplicações de teorias de design ativista na reedição de 100 anos da obra de Lima Barreto” que pretendeu fazer uma releitura contemporânea de uma obra da literatura clássica brasileira. Trata-se de uma edição do livro com o emprego de diferentes estratégias de design para torná-lo mais acessível a um número maior de leitores, numa edição com materiais mais resistentes e recursos de produção diferenciados.

Boa leitura!

Os editores.

Sérgio Antônio Silva

Maria Regina Álvares Correia Dias

The background features several overlapping, irregular shapes. A large yellow shape with a dense halftone dot pattern is on the left. A green shape with a similar halftone pattern is in the center. A light blue shape with a diagonal line pattern is on the right. A solid blue vertical bar is on the far right. The word 'ensaio' is written in white, lowercase letters on the blue bar.

ensaio

Por amor às letras¹

Lucia Castello Branco

Para Ângela, Eneida e Ruth,
pelas primeiras letras.

Vereis que, pouco a pouco, as letras vão
rolar do próprio nome:

amor sem m.

amor sem o.

amor sem r.

amor sem a.

amor.
a or.
a r.
a .
.

Maria Gabriela Llansol²

¹ Este ensaio fora escrito para ser lido, por ocasião de uma homenagem recebida na Faculdade de Letras da UFMG. No texto, a professora e escritora conta de como decidiu cursar Letras e, depois, de como se tornou professora da mesma faculdade onde se graduou e de como fez da letra um conceito norteador de suas pesquisas na linha Literatura e Psicanálise.

² Ana Lucia Lutterbach – Psicanalista membro da Escola Brasileira de Psicanálise e da Associação Mundial de Psicanálise, autora do livro *Patu – a mulher abismada*, publicado pela editora Subversos e coordenadora da unidade de pesquisa Práticas da Letra.

Gostaria de evocar, já de início, depois dessas letras que, em Llansol, rolam do próprio nome, o “mistério nas letras”, tantas vezes aludido por Mallarmé e retomado por Blanchot, em diversos de seus ensaios:

Existe algo como as Letras... Muito poucos levantaram este enigma, que ensombra, da maneira como o faço, para o tarde, tomado de repentina dúvida a respeito daquilo de que gostaria de falar impulsivamente.³

Gostaria de evocar aqui esse “mistério”, porque é ele o que ainda sobrevive — o que resta —, quando me ponho a pensar na Faculdade de Letras como uma casa em que me foi dado um abrigo prolongado: primeiro, como aluna de graduação, de 1974 a 1979; depois como aluna da primeira turma do Doutorado em Literatura Comparada, de 1985 a 1990; e ainda como professora da graduação, de 1984 até hoje, e professora da pós-graduação, desde 1990, com frequente atuação nas linhas de pesquisa Literatura e Psicanálise e Poéticas da Modernidade.

Sim, porque foi pelas letras, por amor às letras, que aqui cheguei e que aqui permaneci. E assim já teria sido desde antes, mesmo antes de prestar o exame para o vestibular, quando então uma charge no jornal *Pasquim* — em que se via um sujeito muito concentrado, esculpindo uma letra, e onde se lia, abaixo: “Estudante de Letras, estudando” — não me faria nem rir, nem chorar, mas antes levar a sério esse ofício.

Devo confessar, então, que não foi exatamente por vocação ao magistério que decidi estudar as letras e me tornar professora. E talvez não seja possível sustentar, até hoje, que aqui permaneci por acreditar ser este — a casa das Letras — o melhor lugar para abrigar um escritor. Esses sonhos — tanto o de que a Faculdade de Letras possa vir a ser a morada dos escritores, quanto o de que os escritores possam se reunir assim, numa só morada — ruíram tão rapidamente quanto as letras rolaram de seu próprio nome.

Mas talvez o que tenha permanecido, como um enigma, seja precisamente a letra — essa “pedra dura ao luar”, a dizer, sempre, que algo de muito concreto poderia ser feito com ela. O que, exatamente?⁴

Em “O espírito da letra”, texto de 1970, em que Roland Barthes se debruça sobre a enciclopédia de Massin, algumas importantes perguntas acerca desse “mistério” são arroladas. Uma delas, que nos parece quase retórica, ainda se mantém na atualidade: “A escrita é feita de letras. É uma evidência. Mas as letras, de que são feitas?”⁵

Essa pergunta, tão enigmática quanto aparentemente superficial, merece, no contexto do ensaio de Barthes, uma resposta quase evasiva:

Podemos procurar uma resposta desconhecida, no que se relaciona ao alfabeto; mas podemos igualmente utilizar a pergunta para desviar o problema de origem, pensar em uma conceptualização progressiva da relação flutuante, cuja fixação determinamos sempre de maneira abusiva. No Oriente, nessa civilização ideográfica, o que é tratado é o que está entre a escrita e a pintura, sem que uma prevaleça sobre a outra: o que permite desmentir esta absurda lei de filiação, que é nossa lei, paterna, civil, mental, científica: lei segregacionista em nome da qual separamos grafistas de pintores, romancistas de poetas, mas a escrita é uma: o descontínuo que é sua característica maior faz de tudo o que escrevemos, pintamos, tratamos, um único texto.⁶

3 MALLARMÉ citado por BLANCHOT. *Para onde vai a literatura*, p. 244

4 Sobre essa Figura da “pedra dura ao luar”, ver LLANSOL. O sonho de que temos a linguagem, p. 18.

5 BARTHES. O espírito da letra, p. 96.

6 BARTHES. O espírito da letra, p. 96.

Creio que não é apenas por uma aproximação ao campo das artes plásticas que uma letra — esta que compõe a escrita — se define. E também parece-me claro que, para Roland Barthes, essa aproximação é insuficiente, já que, na abertura do ensaio, ele anunciara uma ambição maior — a de responder não exatamente sobre a matéria de que são feitas as letras, mas sobre sua função: “As letras servem para compor palavras? Sem dúvida, mas também para algo mais. O quê? Abecedários.”⁷

Fiquemos, por enquanto, com esse “algo mais”. E, se não nos contentamos com a rápida resposta de Barthes, não é porque desmerecemos a função dos “abecedários” — que tantas vezes serviram ao próprio autor quase que como um método, na composição de seus textos em fragmentos —, mas porque desconfiávamos que esse “algo mais” encerra um mistério — precisamente o que Mallarmé viria a chamar de “o mistério nas letras”.

O fato é que a letra não chegou a tomar corpo de conceito até hoje, seja no campo da linguística, seja no campo dos estudos literários propriamente ditos⁸. Talvez apenas na psicanálise, a partir de Lacan, e, evidentemente, na matemática e na lógica, a letra tenha alcançado o estatuto de um conceito. Mesmo assim, é a partir do que se convencionou chamar de “segundo Lacan” (entendendo-se, aí, um segundo momento no ensino de Lacan) que podemos separar, com alguma precisão, os conceitos de letra e de significante⁹.

No campo da literatura, contudo, vemos que o “mistério nas letras” parece ocupar menos os teóricos que os próprios poetas e escritores em geral. Estes, sim, de alguma maneira, estão fadados a lidar com esse “mistério”, e alguns se sentem mesmo convocados a discorrer sobre ele. Digamos que é no cerne desse mistério que se realiza todo o projeto dos concretistas. Entretanto — e o primoroso trabalho da poeta, artista plástica e teórica portuguesa Ana Hatherly o demonstra, cabalmente — o concretismo não começa propriamente com os poetas concretos, mas muito antes.

Talvez se possa dizer que o concretismo começa com a descoberta das letras, e seu mistério. Pois, afinal, como observa Ana Hatherly, as letras, desde a sua origem, sempre estiveram relacionadas à prática mágico-mística, “que considera a meditação sobre o alfabeto como uma via para o conhecimento do nome das coisas e da criação, ou seja, o conhecimento de Deus.”¹⁰

Não me parece que o desejo de Mallarmé — e mesmo sua “crise espiritual”, transposta para a literatura como a “crise do verso” — estivesse longe do desejo do “conhecimento do nome das coisas e da criação”.¹¹ Entretanto, sabemos que para alguns, como Mallarmé, não é exatamente do inefável que se trata, mas antes da matéria das letras, que se faz mistério justamente quando mais delas nos aproximamos, em sua concretude. Porque, tal qual a literatura, a essência das letras parece residir em seu desaparecimento:

O mistério nas letras é sem dúvida de tal natureza que é degradado se respeitado

7 BARTHES. O espírito da letra, p. 94.

8 É preciso reconhecer que, na Faculdade de Letras da UFMG, são os professores que atuam na linha de pesquisa Literatura e Psicanálise os que têm se ocupado mais diretamente da questão da letra. Dentre as tentativas nessa direção, permito-me citar um de meus livros — *Os absolutamente sós*. Llansol — a letra — Lacan e a tese de Doutorado em Literatura Comparada de Ram Avraham Mandil, *Os efeitos de letra*: Lacan leitor de Joyce. Também os trabalhos de Ruth Silviano Brandão, sobre a escrita e a representação, e de Ana Maria Clark Peres, sobre o estilo, são atravessados pela tentativa de formalizar, a partir de uma articulação com a Psicanálise, o conceito de letra.

9 A esse respeito, ver MILNER. *A obra clara*: Lacan, a ciência e a filosofia

10 HATHERLY. *A experiência do prodígio*: bases teóricas e antologia de textos visuais portugueses dos séculos XVII e XVIII, p. 149

11 BLANCHOT. *O livro por vir*, p. 243-244.

e escapa quando agarrado. Para quem o honra de longe, chamando-o de segredo e de inefável, ele se faz objeto de nojo, algo perfeitamente vulgar. E quem dele se aproxima para explicá-lo só encontra o que se esquia e só busca o que foge.¹²

Para um poeta, sabemos, esse não será nunca um mistério qualquer, mas, precisamente o mistério que faz, das letras, literatura, essa linguagem que nunca está “apenas em repouso”, que nunca é “definitivamente feita, imobilizado e morta”, mas que aspira ao paradoxo de uma língua que, “constituindo-se como nascente, quisesse por isso mesmo ser definitivamente feita, ser perfeita”.¹³

Talvez, então, hoje eu pudesse dizer que o encanto da charge que me fora apresentada pelo *Pasquim*, meses antes que eu me decidisse por tentar o vestibular para a Faculdade de Letras, residisse nisto: no paradoxo de uma língua em movimento, pousada, por um instante, nas mãos daquele que julga detê-la, retê-la, inteira, intacta, perfeita.

Sabemos que, se não é da perfeição da forma que a literatura hoje se ocupa, é ainda como “responsabilidade da forma” que podemos concebê-la.¹⁴ E talvez a letra possa finalmente ser pensada, no campo dos estudos literários, como um grão, como o grão dessa responsabilidade, aquilo que permite que a linguagem tome forma no informe, tome sentido no insensato, como no poema de Éluard: “Prendre forme dans l’informe / Prendre empreinte dans le flou / Prendre sens dans l’insensé”.¹⁵

Não terá sido por acaso que, por amor às letras, fui encontrar esse grão nos textos de poetas — Manoel de Barros, dentre uns — e de loucos — Arthur Bispo do Rosário, dentre outros. Com ambos aprendi que o mistério nas letras talvez resida no fato de elas não terem mistério nenhum, como teria dito, acerca do “sentido íntimo das coisas”, o poeta Alberto Caeiro.¹⁶

E ainda aí (eis, talvez, o “algo mais” a que se refere Barthes, em seu ensaio) são as letras que restam, quando nada mais resta da leitura de um poema, ou da escrita de um texto que se propõe a falar de seu mistério.

É assim que imagino a Faculdade de Letras, lugar que me abrigou por quase cinquenta anos e que abrigou e abriga outros que, se ali se encontram, só podem se reunir um a um, como letras singulares de um abecedário: como uma casa da qual, apagadas as últimas luzes, o que restará são as paredes onde reinam, ainda, as letras, como uma “profusão amarga de sinais”.¹⁷

E, se já não podemos ler esses sinais — pois uma letra não se lê —, podemos, quem sabe, escrevê-los, desenhá-los, soletrá-los. Gosto de pensar, hoje, que talvez tenha sido por essa chance rara — a de poder só letrá-los — que um dia fui parar ali, naquela casa.

Referências

12 BLANCHOT. *O mistério nas letras*, p. 48.

13 BLANCHOT. *O mistério nas letras*, p. 61.

14 Refiro-me, aqui, à concepção de Barthes em *Aula*.

15 ÉLUARD citado por BLANCHOT. *O mistério nas letras*, p. 64.

16 CAEIRO. *O guardador de rebanhos*. Poema V, p. 207 -208. São estes os versos de Caeiro: “O único sentido íntimo das cousas / E elas não terem sentido íntimo nenhum”. Ou, ainda, no poema XXXIX, à p. 223: “O mistério das cousas, onde está ele! [...] / Porque o único sentido oculto das cousas / É elas não terem sentido oculto nenhum”.

17 LLANSOL. *O sonho de que temos a linguagem*, p. 18.

BARTHES, Roland. O espírito da letra. *In*: BARTHES, Roland. **O óbvio e o obtuso**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

BARTHES, Roland. **Aula**. São Paulo: Cultrix, [s.d].

BLANCHOT, Maurice. Para onde vai a literatura! *In*: BLANCHOT, Maurice. **O livro por vir**. Lisboa: Relógio D'Água, 1984.

BLANCHOT, Maurice. O mistério nas letras. *In*: BLANCHOT, Maurice. **A parte do fogo**. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

BRANCO, Lúcia Castello. **Os absolutamente sós**. Llansol — a letra — Lacan. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

CAEIRO, Alberto. Os guardados de rebanhos. Poema V. *In*: PESSOA, Fernando. **Obra poética**. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1997.

CAEIRO, Alberto. Poema XXXIX. *In*: PESSOA, Fernando. **Obra poética**. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1997.

HATHERLY, Ana. **A experiência do prodígio**: bases teóricas e antologia de textos visuais portugueses dos séculos XVII e XVIII. Lisboa: Imprensa Oficial-Casa da Moeda, 1983.

LLANSOL, Maria Gabriela. O sonho de que temos a linguagem. **Revista Colóquio-Letras**, Lisboa, FUNDABENKIAN, n. 143/144, p. l8, jan-jun 1997.

MANDIL, Ram Avraham. **Os efeitos da letra**: Lacan leitor de Joyce. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2003.

MILNER, Jean-Claude. **A obra clara**: Lacan, a ciência e a filosofia. Rio de Janeiro: Zahar, 1996.

Sobre a autora

Lucia Castello Branco é graduada em Letras pela Universidade Federal de Minas Gerais (1978), mestrado em Literatura Luso Brasileira – Indiana University (1981) e doutorado em Estudos Literários pela Universidade Federal de Minas Gerais (1990). Realizou três pós-doutorados (Universidade Nova de Lisboa, University of California e Universidade Federal do Rio de Janeiro), em Literatura Comparada e em Teorias Psicanalíticas, e um estágio sênior, na Emory University, EUA, sob a supervisão de Shoshana Felman. É Professora Titular em Estudos Literários da Universidade Federal de Minas Gerais e, atualmente, é professora permanente do Programa de Pós-graduação em Letras da Faculdade de Letras da UFMG (POSLIT) e do Programa de Pós-graduação em Literatura e Cultura da UFBA (PPLitCult), atualmente, professora visitante no PPLitCult da UFBA. Tem experiência na área de Letras, com ênfase em Literatura Portuguesa, Teoria da Literatura, Poéticas da Tradução e Literatura e Psicanálise, atuando principalmente nos seguintes temas: escrita, poesia, feminino, psicanálise, tradução e Maria Gabriela Llansol.

E-mail: castella.branco@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0311109427821243>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-0117-5577>

Recebido em: 24 de julho de 2023

Aprovado em: 30 de julho de 2023



artigos completos

A voz e a letra

Voice and letter

Josiley Francisco de Souza

Resumo: A transposição de um texto oral para a escrita envolve muitos desafios. É possível perceber que o texto escrito apresenta limitações para registrar uma narração oral, pois a escrita não é uma simples cifra do falado. Muitos elementos estéticos da performance de um contador de histórias (silêncios, ritmos da fala, linguagem gestual...) acabam não sendo capturados pela escrita. Quando tomamos publicações brasileiras dedicadas aos contos de tradição oral, observamos a presença de diferentes estratégias e modos de registro escrito, que podem promover apagamentos de elementos estéticos da narração oral ou podem inscrever no texto escrito aspectos poéticos da oralidade. Diante do desafio complexo de registrar a oralidade pela escrita, torna-se fundamental um exercício criativo com a linguagem, a fim de que a transposição do oral para o escrito se configure como uma tradução criativa e promova no texto escrito ressonâncias estéticas das expressões poéticas da voz.

Palavras-chave: texto oral, oralidade, escrita, contador de histórias, poéticas da voz, tradições orais

Abstract: *Many challenges are presented when transposing an oral text to writing. The written text does not register all dimensions of an oral narration, because writing is not a simple adaptation of spoken language. Many artistic elements of a storyteller's performance (pauses, rhythm, gestures) are not accounted for in writing. In Brazilian publications of folktales, different strategies and ways of recording the oral narration in writing are used, which can either erase artistic components of oral storytelling or bring such components to life. When faced with the complex challenges of registering orality through writing, a creative approach to language becomes essential, so that the transposition from oral to written happens as a creative translation, able to promote the stylistic resonances of the poetics of voice in the written text*

Keywords: *oral text, orality, written, storyteller, poetics of the voice, oral traditions*

O livro de David Olson, *O mundo no papel: as implicações conceituais e cognitivas da leitura e da escrita*, lançado em 1994, é iniciado com um capítulo em que são abordados alguns mitos envolvendo a escrita alfabética. Nesse capítulo, “A escrita sem mitos”, são desenvolvidos questionamentos acerca da crença de que escrever é transcrever a fala. Ainda no mesmo livro, no quinto capítulo – “O que a escrita não representa: como interpretar um texto” –, Olson retoma essa crença e destaca que há instaurada, muitas vezes, em nossa sociedade, uma ideia errônea de que a escrita alfabética é uma simples cifra do falado (OLSON, 1997).

Ruth Finnegan, pesquisadora com longa trajetória dedicada a pesquisas sobre tradições orais, em *Where is language? – An anthropologist's questions on language, literature and performance*, livro lançado em 2015, destaca o fato de que a escrita alfabética apresenta muitas limitações no registro de textos orais, apontando também para o fato de que a escrita não é uma simples cifra da fala. Na escrita de uma narrativa oral transmitida por um contador de histórias, por exemplo, Ruth Finnegan observa que vários elementos da performance acabam desaparecendo no texto escrito, como os aspectos sonoros e visuais, os gestos, as manifestações do público, os ritmos e as melodias, a atmosfera e os envolvimento corporais dos participantes. A pesquisadora também destaca que mesmo as novas tecnologias digitais, apesar dos inúmeros avanços, ainda apresentam limitações no registro da oralidade. Não é possível, por exemplo, a captura de alguns aspectos da performance de um contador de histórias, como cheiro, toque e outros elementos que envolvem a presença corporal de contadores e ouvintes (FINNEGAN, 2015).

No registro escrito de contos orais, lidamos a todo momento com desafios que envolvem a passagem de um texto entre linguagens diferentes, o que torna fundamental considerarmos abordagens desenvolvidas por David Olson (a escrita não é simples representação da fala) e Ruth Finnegan (a escrita possui limitações no registro da performance do contador de histórias). As características próprias da oralidade e da escrita exigem exercícios tradutórios criativos, para que essa transmutação do oral para o escrito, embora promovendo transformações inevitáveis nos textos orais, permita a inscrição de elementos estéticos variados que compõem a poesia oral de contadores e contadoras de histórias.

Vozes escritas, histórias ouvidas: primeiras publicações

Quando observamos publicações brasileiras dedicadas aos contos orais, é possível perceber diferentes aspectos que envolvem a passagem do oral para o escrito. Na transposição da escuta da voz para a visão da letra, elementos que envolvem características estéticas dos contos podem ser silenciados ou recriados.

Um primeiro aspecto que pode ser destacado é a variedade da língua em que as narrativas orais são registradas. Percebemos nas publicações em livro de contos orais uma prevalência do português padrão, em que variedades do português em que os contos orais foram narrados são apagadas. Essa situação pode ser percebida já desde as primeiras publicações brasileiras dedicadas ao conto oral, no final do século XIX.

A história de publicações dedicadas ao registro de narrativas orais no Brasil se inicia com Couto de Magalhães, Sílvio Romero e Juvenal Tavares. Em 1876, o general Couto de Magalhães, mineiro nascido em Diamantina, publicou *O selvagem*, um estudo sobre o indígena brasileiro realizado

a partir de viagens feitas pelo autor ao Pará, que inclui uma coletânea de 25 narrativas tupis, publicadas em nheengatu e em português (ALMEIDA; QUEIROZ, 2004, p. 12).

Em 1885, Sílvio Romero publicou em Lisboa, pela Nova Livraria Internacional Editora, a coletânea *Contos populares do Brasil*, com 70 narrativas da tradição oral. Em 1897, foi publicada a segunda edição dessa coletânea pela Livraria Clássica de Alves & Cia., com sedes no Rio de Janeiro e em São Paulo. Nessa segunda edição de *Contos populares do Brasil*, o autor incluiu 18 novas narrativas, além de ter feito alterações na organização dos contos e de substituir o prólogo do professor e escritor português Teófilo Braga, publicado na edição portuguesa, por um texto introdutório próprio. Em 1954, foi publicada a terceira edição do livro de Sílvio Romero, quando foram acrescentadas às narrativas notas de Luís da Câmara Cascudo (ALMEIDA; QUEIROZ, 2004, p. 11-16).

No mesmo ano em que *Contos populares do Brasil* foi publicado no País, 1897, Luiz Demétrio Juvenal Tavares publicou *Serões da mãe preta*, pela Tipografia Alfredo Silva, de Belém. O livro, dedicado “aos meninos da Amazônia”, reúne 22 contos de tradição oral que, segundo o autor, foram narrados para crianças por mulheres negras contadoras de histórias (TAVARES, 1990, p. 20-21).

Nessas três publicações pioneiras, há a presença do português padrão no registro das histórias. Embora Juvenal Tavares, por exemplo, afirme na apresentação que as histórias contidas no livro foram narradas por mulheres negras, há a opção pelo português padrão diante de um provável português não-padrão falado à época pelas contadoras.

O bicho folharal

A Onça andava atrás de uma criada ou cozinheiro. Encontrando um dia o Coelho, propôs-lhe o negócio.

– Não, tia Onça, não posso servir com você, – disse o Coelho.

– E por quê? – perguntou a outra; – eu pago-te bem...

– A senhora come a gente depois.

– Se tens receio disso, – acentuou ela com voz macia, – garanto-te a vida. Eu preciso que trates de meus dois filhinhos, enquanto eu ando pelos matos e pelos campos.

O Coelho aceitou, finalmente, a proposta (TAVARES, 1990, p. 51).

Sônia Queiroz (2004), ao verificar essa prevalência do português padrão desde as primeiras publicações de contos orais, e que pode ser observada na maioria das publicações dedicadas ao registro dessas narrativas, destaca a afirmação abaixo de Sílvio Romero em *Contos populares do Brasil*, apresentada ao final do livro, em “Nota indispensável”:

Todos os contos que se encontram neste livro, exceto os quatro ou cinco tomados a Couto de Magalhães para estudo comparativo, foram por nós diretamente recolhidos da tradição oral. Não incluímos neles nenhum artifício; nenhuma ornamentação, nenhuma palavra há aí que não fosse fielmente apanhada dos lábios do povo (ROMERO, 2009, 201).

É interessante observar que, embora Sílvio Romero aborde uma fidelidade no seu registro, as variedades do português referentes inclusive às regiões do Brasil onde os contos foram coletados não foram contempladas. Conforme observou Basílio de Magalhães (1960), a maior parte das narrativas publicadas em *Contos populares do Brasil* foi recolhida por Sílvio Romero em Sergipe, estado onde nasceu o pesquisador, e em Pernambuco, estado onde ele cursou a faculdade de Direito. Os outros contos foram recolhidos no Rio de Janeiro, onde Sílvio Romero viveu a maior

parte de sua vida. Além dos contos recolhidos pelo próprio pesquisador, seis narrativas foram extraídas do livro *O Selvagem*, de Couto de Magalhães.

Também o pesquisador Luis da Câmara Cascudo, em *Contos tradicionais do Brasil*, publicado pela primeira vez em 1967, aborda essa busca por uma fidelidade no registro dos contos orais.

A linguagem dos narradores foi respeitada noventa por cento. Nenhum vocábulo foi substituído. Apenas não julguei indispensável grafar muié, prinspo, prinspa, timive, terrive. Conservei a coloração do vocabulário individual, as imagens, perífrases, intercorrências. Impossível será a idéia do movimento, o timbre, a representação personalizada das figuras evocadas, instintivamente feita pelo narrador (CASCUDO, 2000, p. 19).

É interessante observar que neste trecho, Câmara Cascudo menciona as limitações da escrita para representar elementos da performance do contador. Embora o pesquisador informe sobre a opção na ortografia das palavras, ele afirma que a linguagem dos narradores foi “respeitada noventa por cento”. Provavelmente, há aí uma referência ao enredo das narrativas, já que ao observarmos os registros, notamos a prevalência da língua portuguesa padrão.

Considerando principalmente as primeiras publicações dedicadas aos contos orais no Brasil, Sônia Queiroz (2004, p. 140) aponta que a opção pelo português padrão pode ser explicada por limitações no campo da tecnologia (ausência de equipamentos e recursos tecnológicos que possibilitassem gravações para transcrições posteriores) e também por limitações no campo da ciência (falta de desenvolvimento de estudos na área da Linguística, dedicados aos estudos dos sons da fala, que permitissem ao pesquisador a possibilidade de registros mais próximos da oralidade). No entanto, Sônia Queiroz (2004) destaca que, mesmo com avanços tecnológicos e científicos, ainda permaneceram questões bastante complexas e polêmicas que envolvem o processo de escrita da oralidade. Tomando-se a transcrição de textos, a pesquisadora indica que uma das questões complexas que envolvem a opção pela convenção ortográfica é a presença do princípio da legitimidade.

Em outras palavras, os contos orais nem sempre são recebidos e respeitados como literatura – definida em nossa cultura ocidental como arte verbal escrita por excelência. Em função desse conceito (ou preconceito), os estudiosos se deparam com a necessidade de transformar, através da transcodificação, o que talvez se pudesse qualificar como artesanato da palavra oral em arte da escrita (ALMEIDA; QUEIROZ, 2004, p. 142).

A definição da literatura como “arte verbal escrita por excelência” também é discutida por Paul Zumthor (1997) no estudo da poesia de tradição oral. O autor chama a atenção para o fato de que em nossa cultura, em razão de antigos preconceitos, as produções das artes da linguagem acabam se identificando com a escrita. Assim, enfrentamos dificuldade para reconhecermos valores estéticos em produtos da linguagem que não se identificam com a escrita (ZUMTHOR, 1997, p. 11). Conforme observa Ruth Finnegan (2015, p. 10), embora haja muitos avanços no campo das ciências da linguagem que questionam hierarquias entre oralidade e escrita, ainda há uma permanência da dicotomia entre essas duas modalidades da língua, que historicamente se renova sob o mito ocidental da superioridade da cultura escrita. Desse modo, no processo de registro de contos orais, se faz presente de modo recorrente a opção por um padrão da língua legitimado social e culturalmente.

Um registro feito na primeira metade do século XX que foge a essa tendência de uso do português padrão na escrita de contos orais é a pesquisa realizada pelo antropólogo Otávio da Costa Eduardo, realizada em 1944, em Santo Antônio dos Pretos, uma pequena comunidade rural, atualmente reconhecida como quilombola, à época com uma população de 150 pessoas, constituída de descendentes de negros escravizados, situada no município de Codó, no Maranhão.

Esse trabalho, intitulado *Aspectos do folclore de uma comunidade rural*, foi premiado no 2º Concurso de Monografias sobre o Folclore Nacional, instituído em 1945 pela Discoteca Pública Municipal de São Paulo, na gestão de Mário de Andrade. Em virtude desse prêmio, esse trabalho foi publicado pela primeira e única vez no número 144 da Revista do *Arquivo Municipal*, de novembro-dezembro de 1951 (ALMEIDA; QUEIROZ, 2004, p. 54).

O pesquisador registrou onze contos de animais em dialeto rural, numa época em que as tecnologias de registro sonoro e de imagem eram de difícil acesso e pouco utilizadas em pesquisas de campo. Durante visita realizada por mim a Otávio da Costa Eduardo, em fevereiro de 2011, o pesquisador revelou que esses contos de animais eram registrados sempre à noite, à luz de lamparina. Otávio da Costa Eduardo contou que na comunidade de Santo Antônio dos Pretos, os moradores tinham o costume de contar histórias somente à noite. Ele participava das rodas de contação e, logo em seguida, registrava as histórias à luz de lamparina, já que ali não havia a luz elétrica¹. No trecho abaixo, extraído da história “O coelho e a onça são pretendentes à mão da girafa”, podemos observar esse registro que busca se aproximar da narração do contador de histórias:

Coeio foi pedi a Girafa em casamento. A Girafa não quiz porque Coeio tem a oreia muito grande. Aí Coeio ia embora. Passado muitos dia, êle soube que a Onça ia casá com a Girafa. Aí Coeio soube, correu, foi à casa da Girafa.

– Oia, Girafa, eu te pedi em casamento, não quizeste casá comigo. Agora eu soube que tu vai casá com Onça, Onça, que é meu cavalo (EDUARDO, 1944, p. 39).

Em *O narrado e o vivido*, Beth Rondelli destacou a importância do trabalho realizado por Otávio da Costa Eduardo, considerado pela autora a pesquisa de “orientação mais antropológica sobre literatura oral no Brasil”. Para Beth Rondelli, a originalidade desta pesquisa reside no modo como Otávio da Costa Eduardo abordou os contos de tradição oral: a partir de um ponto de vista histórico-comparativo, ele descreveu as funções educativas, recreativas e psicológicas dessas narrativas para uma comunidade de descendentes de negros escravizados (RONDELLI, 1993, p. 25).

Em 2010, foi publicado pela editora Paulinas *O coelho e a onça: histórias brasileiras de origem africana*, dedicado ao público infantil, em que as histórias registradas em 1944 foram reescritas pelo próprio pesquisador. No livro, em que o pesquisador assume o pseudônimo de Eduardo Longevo, as histórias foram publicadas em português padrão. Segundo Otávio da Costa Eduardo, ele gostaria que as histórias fossem publicadas nesse livro também em dialeto rural, no entanto, isso não foi aceito pela editora.

1 No dia 24 de fevereiro de 2011, estive na residência de Otávio da Costa Eduardo na cidade de São Paulo. Aos 92 anos de idade, conservando uma memória de contador de histórias, ele falou sobre a pesquisa realizada na comunidade de Santo Antônio dos Pretos, no Maranhão, e sobre sua tese defendida nos Estados Unidos. Após essas pesquisas, Otávio da Costa Eduardo abandonou os estudos sobre o negro e as tradições orais e se dedicou à pesquisa de mercado.

Coelho e Onça macho davam-se bem. Não eram propriamente amigos. Os dois viviam no campo, nas vizinhanças da Aldeia dos Bichos Falantes. Coelho era admirado pela maioria dos bichos porque era considerado inteligente e astucioso, enquanto Onça era muito respeitada por sua força e agilidade.

Na aldeia, além de muitos bichos, vivia Girafa, que era a moça mais admirada e cortejada do lugar. Onça namorava Girafa. Coelho não sabia (LONGEVO, 2010, p. 11).

No trecho acima, é possível perceber que na passagem da narrativa para o português padrão, elementos característicos das narrativas de tradição oral são apagados com um comprometimento da própria expressão poética. Observa-se, por exemplo, a presença de uma escrita que privilegiou a tentativa de nomeação precisa em algumas passagens, como “Onça macho” e “Aldeia dos Bichos Falantes”.

No registro da história feito em dialeto rural, há construções que sugerem o gênero onça: “Oia, Girafa, eu te pedi em casamento, não quizeste casá comigo. Agora eu soube que tu vai casá com Onça, Onça, que é meu cavalo (EDUARDO, 1944, p. 39).” Em passagens como esta, percebe-se um exercício criativo na construção da narrativa, em que relações entre girafa, onça e coelho são sugeridas e construídas por intermédio de uma linguagem que cria imagens durante a narração, ao invés de serem explicitadas de modo objetivo e abrupto na expressão “onça macho”. Com essa expressão, podemos observar, em diálogo com Italo Calvino, o comprometimento da leveza típica das narrativas orais. Calvino aponta a leveza – ao lado da *rapidez, exatidão, visibilidade, multiplicidade e consistência* – como um dos elementos através dos quais propunha a perenidade de determinados valores literários em *Seis propostas para o próximo milênio*.

Mas sei bem que toda interpretação empobrece o mito e o sufoca: não devemos ser apressados com os mitos; é melhor deixar que eles se depositem na memória, examinar pacientemente cada detalhe, meditar sobre seu significado sem nunca sair da linguagem imagística. A lição que se pode tirar de um mito reside na literalidade da narrativa, não nos acréscimos que lhe impomos do exterior (CALVINO, 1990, p. 16-17).

Comprometimento estético e literário também pode ser observado com a introdução da expressão “Aldeia dos Bichos Falantes” na publicação da história em português padrão. Essa expressão, além de romper com a *leveza* por intermédio da nomeação que sufoca a linguagem imagística que é construída durante a narração, também rompe com uma característica fundamental das narrativas orais que é a imprecisão de tempo e lugar, expressa nas histórias por intermédio de diferentes expressões: “em um lugar distante”, “era uma vez”, “há muito tempo atrás”... Essa imprecisão, além de conectar ouvintes a tempos e lugares que se situam fora do seu cotidiano, durante a performance do contador de histórias, configura-se como fundamental na própria transmissão das narrativas orais. Conforme observa Paul Zumthor (1997), as manifestações poéticas da tradição oral são moventes, caracterizadas por um intenso dinamismo. Assim, o texto está sempre em movimento, o que permite encontrar variantes de um conto oral em diferentes lugares ou épocas. A imprecisão de tempo e lugar presente nas narrativas orais contribui para que as histórias possam ser transmitidas e se movimentem sem restrições impostas por localizações fixas, sejam temporais ou geográficas.

No entanto, se, por um lado, podemos verificar nessa prevalência do português padrão o apagamento de elementos linguísticos e literários presentes na performance do contador, por outro, podemos descobrir ressonâncias das expressões poéticas da voz no conto transformado em palavra escrita, mesmo em períodos em que o acesso a tecnologias de registro de áudio e vídeo era bastante restrito.

Desse modo, observa-se que em um processo de registro que envolve a transposição de um texto oral para a escrita, é possível garantir a inscrição de elementos da poesia de tradição oral, mesmo quando nesse registro a escolha seja pela língua portuguesa padrão.

Uma dessas ressonâncias da poesia oral no texto escrito são as fórmulas de abertura, que podem ser encontradas em diferentes registros de contos orais. Um primeiro exemplo pode ser destacado da obra de Luís da Câmara Cascudo.

Os quatro ladrões

Diz que era uma vez quatro ladrões muito sabidos e finos. Num domingo de manhã estavam deitados, gozando a sombra de uma árvore, quando viram passar na estrada um homem levando um carneiro grande e gordo. Palpitaram furtar o carneiro e comê-lo assado. Acertaram um plano e se espalharam por dentro do mato (CASCUDO, 2000, p. 144).

A história “Os quatro ladrões” foi publicada por Luis da Câmara Cascudo em *Contos tradicionais do Brasil*, cuja primeira edição é de 1946. Observa-se na abertura da narrativa uma fórmula típica da tradição oral: “Diz que era uma vez...”.

As fórmulas de abertura são um recurso previamente conhecido do público utilizado pelo poeta de tradição oral no momento da performance para desenvolver sua narração. A presença de fórmulas como característica da tradição oral foi observada, por exemplo, nos estudos comparativos de Milman Parry e de seu discípulo Albert Lord, a partir de pesquisa de campo realizada na Europa, na região dos Bálcãs. Com base nessa pesquisa sobre tradições orais vivas entre os anos de 1930 e 1960, os autores estabeleceram relações entre a composição dos poemas homéricos e os textos orais recolhidos nos Bálcãs.

Conforme já se destacou, essas fórmulas podem ser observadas em diferentes publicações dedicadas ao conto oral e inscrevem na escrita ressonâncias do texto oral, contribuindo para imprimir no texto escrito uma marca que vincula a narrativa à tradição oral. Em *Serões da mãe preta*, de Luiz Demétrio Juvenal Tavares, por exemplo, encontramos na história “As três maçãzinhas de ouro”, a expressão “era uma vez”:

Era uma vez um pai que tinha sete filhos, e não tinha com que os manter, nem trabalho para lhes dar. Lembrou-se de os despedir por esse mundo a fora, para que fosse cada um procurar vida. Chamou então os filhos todos e disse-lhes assim:

– Filho, eu não tenho que vos dar, e nem sequer trabalhando; e por isso, é preciso que cada um de vós vá tratar da vida, e ganhar para o seu sustento, porque eu já estou muito velho e não posso mais (TAVARES, 1990, p. 72).

Essa expressão é recorrente nas narrativas de tradição oral e, inclusive, podemos perceber que se tornou uma expressão típica do universo da fabulação, sendo encontrada de forma recorrente em publicações escritas e em produções cinematográficas.

Além dessa expressão, um outro recurso que merece destaque na publicação de Luiz Demétrio Juvenal Tavares é a presença da cena de interação entre narradora e ouvintes no momento da performance. Na história “Jaboti vai à festa” – uma das inúmeras versões da história em que acontece uma festa no céu e animais são convidados –, antes de se iniciar a narrativa, é apresentada a interação entre narradora e ouvintes. Mais uma vez, pode-se descobrir no texto escrito em português padrão elementos constitutivos da narração oral.

A Mãe Preta, piscando o olho esquerdo, como quem diz: – “agora eles vão ficar atropalhados para responder-me”, – perguntou:
– Vocês sabem por que o casco do Jaboti é todo emendado em pedacinhos?
– Não, senhora, não sabemos, bradaram os meninos.
– Pois eu lhes digo.
Ia haver uma grande festa no Céu, para a qual o Padre Eterno dignara-se convidar todos os animais da Terra, que lá pudessem comparecer por meio das suas asas (TAVARES, 1990, p. 25).

Vozes escritas, vozes gravadas, histórias ouvidas

Com os desenvolvimentos tecnológicos e uma maior facilidade de acesso a recursos para o registro de áudio e vídeo é possível perceber o desenvolvimento de publicações com novas características. Sônia Queiroz observa que, embora já na década de 1930, Mário de Andrade utilizasse equipamentos de filmagem e fotografia em suas pesquisas de campo, somente na década de 1970, o uso do gravador é mencionado pela primeira vez na coleta de contos de tradição oral, na pesquisa feita por Américo Pellegrini Filho, da qual resultou a coletânea *Literatura oral no estado de São Paulo*, publicada em 1973. A pesquisadora destaca o fato de que, na década de 1980, a utilização do gravador parece se generalizar entre os pesquisadores que fazem registros de narrativas orais (ALMEIDA; QUEIROZ, 2004, p. 135).

Um exemplo de publicação que faz uso de novas tecnologias de registro que merece destaque são os três volumes com histórias narradas por Luzia Tereza, organizados por Altimar Pimentel, pesquisador, diretor de teatro, jornalista, folclorista e dramaturgo. Luzia Tereza dos Santos nasceu em 1909, em Guarabira/PB, e morreu em 1983, em João Pessoa/PB. Entre 1977 e 1983, foram gravadas uma série de histórias com Luzia Tereza na Jornada de Contadores de Estórias da Paraíba, projeto executado pelo Núcleo de Pesquisa e Documentação da Cultura Popular (Nuppo), da Universidade Federal da Paraíba, na época coordenado por Altimar Pimentel. Esse projeto registrou mais de 1.600 histórias com 300 contadores da Paraíba.

Nesse período, foram gravados 236 contos narrados por Luzia Tereza, destacada por Altimar Pimentel “entre os mais pródigos narradores do mundo” (PIMENTEL, 1995, p. 13). A maior parte desse registro (146 histórias) foi publicada em três livros organizados por Altimar Pimentel: *Estórias de Luzia Tereza, v. I* (1995); *Estórias de Luzia Tereza 2* (2001); *Estórias de Luzia Tereza 3* (2007).

Embora seja utilizado o português padrão no registro das narrativas nos três volumes de *Estórias de Luzia Tereza*, é interessante observar a inscrição de elementos da narração oral. Um primeiro exemplo pode ser observado na abertura da história “O pente de ouro da princesa”, publicada no primeiro volume:

Sabe como foi? O seguinte. Num reinado tinha princesa, filha única. Todo dia essa princesa ia tomar banho, penteava o cabelo e amarrava com um laço de fita verde. Da janela do banheiro, a princesa via o jardim do palácio. Um dia, quando a princesa estava tomando banho, chegou no jardim um pombinho bonitinho, com as asas subdouradas a ouro e ficou espiando para ela (PIMENTEL, 1995, p. 191).

Observa-se que esta abertura remete o texto escrito para uma situação de oralidade. Se, anteriormente, na publicação de Luiz Demétrio Juvenal Tavares, foi destacada a cena de interação entre narradora e ouvintes na abertura de uma história, aqui a interação típica da oralidade é feita com o próprio leitor do texto com as frases “Sabe como foi? O seguinte.” Desse modo, o leitor também é configurado com uma espécie de ouvinte da história.

Em outra narrativa, “O amigo rico e o amigo pobre”, publicada no terceiro volume de *Estórias de Luzia Tereza*, novamente há a inscrição de um efeito de oralidade na abertura da história escrita.

Bem, tinha um homem rico numa cidade que tinha amizade com um homem pobre, interessado na mulher dele, que era muito bonita e a do outro era feia.

Mas não havia brecha do rico alcançar o que queria. A mulher também queria, ouviu! A mulher conheceu que ele tinha aquela amizade interessada nela. Ela não se importava não. A mulher muito moça (PIMENTEL, 2001, p. 135).

Observa-se que a história é iniciada com a interjeição “bem”, que também instaura no texto escrito reverberações da oralidade, em que novamente o leitor se configura como uma espécie de ouvinte de uma narrativa.

Interessante notar na publicação de Altimar Pimentel o destaque para a contadora de histórias Luzia Tereza. Embora muitas publicações cuidem em apresentar os nomes dos contadores responsáveis pela narração das histórias registradas, os livros organizados por Altimar Pimentel dão destaque para a narradora já a partir do título: *Estórias de Luzia Tereza*. O primeiro volume, por exemplo, publicado em 1995, traz fotos de Luzia Tereza, biografia, entrevista, além de informações sobre a performance da narradora de histórias.

Impressionava em Luzia Tereza a expressividade do rosto, dos braços magros e longos, das mãos descarnadas que se erguiam ou que ela utilizava em gesticulações tão precisas. A expressão corporal compunha com as variações vocais as inflexões apropriadas, os momentos mágicos e cativantes em que narrava. Os gestos desenhavam personagens e situações, evocavam imagens, delineavam seres e coisas. A velhinha calada, acanhada, tímida, transmutava-se narrando estórias de príncipes, princesa, fadas; vivia cada personagem e colhia exemplos locais para melhor visualização da narrativa (PIMENTEL, 1995, p. 399).



Figura 1: Foto CE17, Bayeux/PB, 1979. Laboratório de Estudos Etnomusicológico, Universidade Federal da Paraíba – UFPB. Disponível em: <http://plone.ufpb.br/labeet/contents/paginas/acervo-pdmcp/dona-luzia-tereza-de-guarabira-bayeux>. Acesso, 7 ago. 2023

Seguindo as trilhas de registros de contadoras de histórias, cabe destacar também o livro *Histórias que a Cecília contava*, publicado em 2008 pela Editora UFMG. Esse livro reúne 22 contos que foram narrados por Maria Cecília de Jesus, contadora de histórias, descendente de negros escravizados, que nasceu em 1905 e morreu em 1984. Maria Cecília de Jesus trabalhou durante grande parte de sua vida como lavradora na Fazenda de Santa Cruz, no município de Piedade do Rio Grande, em Minas Gerais, na região do Campo das Vertentes. Essa fazenda era propriedade de José Custódio Ribeiro, avô dos organizadores do livro – José Murilo de Carvalho, Maria Selma de Carvalho e Ana Emília de Carvalho. *Histórias que a Cecília contava* é resultado de gravações em fitas cassete de contos narrados por Maria Cecília e por sua sobrinha Maria das Dores Alves, ainda viva à época da publicação do livro, e que aprendeu a contar histórias com a tia.

No prefácio do livro, José Murilo de Carvalho informa que Maria Cecília de Jesus era “seguramente de origem banto”. Embora não tenha sido possível identificar a ascendência da contadora até as origens africanas, ou a data de sua chegada ou de seus ascendentes a Minas Gerais, “a aparência física e a demografia escrava da região autorizam a conclusão” (JESUS; ALVES, 2008, p. 11).

Interessante destacar que o livro apresenta as histórias registradas em duas variedades linguísticas: uma transcrição, que registrou o dialeto rural em que os contos foram narrados, e um registro em português padrão.

Tinha um moço qui a mãe dele era pobre. Ele num tinha nada. Aí, tudu dia pescava aqueles pexe. Vendia, compava roupa, compava meio de cumê. Tudo com esses pexe. Aí, quando chegô um dia, ele foi, chegô assim na bera do rio e tava pescano. Aí, nisso, chegô aquela moça, aquela princesa munto bunita! (JESUS; ALVES, 2008, p. 57).

O livro *Histórias que a Cecília contava* é acompanhado de um CD de áudio, em que foram digitalizadas as gravações feitas com as narradoras em fitas cassete. Assim, o leitor pode, além de ler as histórias em duas variedades do português, também ouvir a voz das narradoras.

A exemplo das publicações de Altimar Pimentel com as histórias de Luzia Tereza, também em *Histórias que a Cecília contava* há o destaque para a contadora de histórias, cujo nome também aparece no título do livro. Além disso, as contadoras Maria Cecília de Jesus e Maria das Dores Alves aparecem como autoras, cabendo a José Murilo de Carvalho, Maria Selma de Carvalho e Ana Emília de Carvalho a função de organizadores do livro.

Interessante também destacar nesta publicação a mulher negra contadora de histórias, que já se faz presente em *Serões da mãe preta*, de Luiz Demétrio Juvenal Tavares, que, conforme se observou, é um livro pioneiro na publicação de contos orais no Brasil, lançado em 1897. No entanto, se na publicação de Juvenal Tavares a contadora aparece apenas sob a figura da “mãe preta”, sem identificação de um nome próprio, em *Histórias que a Cecília contava* duas mulheres assumem a autoria do livro e é possível, com o uso da tecnologia de registro de áudio, também ouvir as vozes das narradoras.

Importante observar que a mulher negra contadora de histórias possui presença marcante em publicações impressas e representa na obra de diferentes escritores do Brasil a figura do contador de histórias de tradição oral. Essa representação revela a própria história das mulheres negras no Brasil que, durante a escravidão, e mesmo em períodos posteriores à abolição, desempenharam a função de ama de leite, cuidando dos filhos de senhores brancos e, nessa função, eram também contadoras de histórias.

A mulher negra contadora de histórias ganha destaque, por exemplo, na obra de José Lins do Rego. O romance de estreia do escritor paraibano, *Menino de engenho*, lançado em 1932, apresenta a personagem velha Totônia, negra que andava por diferentes localidades contando histórias para crianças.

A contadora Totônia se tornou a personagem central de outro livro de José Lins do Rego: *Histórias da velha Totônia*, publicado em 1936. No livro dedicado ao público infantil, foram publicadas histórias da tradição oral contadas por Totônia e ouvidas durante a infância do escritor.

Percebe-se que a figuração da mãe preta contadora de histórias em textos escritos contribuiu para que fossem impressas ressonâncias das tradições orais na literatura do Brasil. Leonardo Arroyo, por exemplo, autor de publicações dedicadas ao público infantil, em 1968, no livro de crítica literária *Literatura infantil brasileira*, destacou uma presença importante do narrador de tradição oral, por intermédio das mães pretas, nas páginas de memórias de alguns romancistas. A presença dessas contadoras de histórias, segundo Leonardo Arroyo (1968), se faz presente na obra de escritores como José Lins do Rego, José Américo de Almeida, Jorge Amado, Franklin Távora, Mário de Andrade, Eugênia Sereno, Simões Lopes Neto, Guimarães Rosa, José Cândido de Carvalho, Monteiro Lobato, “para ficarmos em poucos nomes” (ARROYO, 1968, p. 55-56). De acordo com o autor, a contadora de histórias negra, convivendo na infância dos escritores, mais tarde influenciaria a própria técnica de narração de seus textos permeados por elementos da arte oral de narrar (ARROYO, 1968).

Tal influência pode ser notada, por exemplo, com a velha Totônia. Em *Menino de engenho*, o narrador, ao comentar a habilidade da contadora na arte de narrar, convoca elementos da tradição oral para o universo da letra, destacando os gestos da contadora, a voz, e recriando em sua composição escrita a expressão “entrou por uma perna de pinto e saiu por uma perna de pato”, fórmula utilizada por contadores da tradição oral no fechamento de suas histórias (REGO, 2001, p. 64).

Vale lembrar que no Brasil, durante o período da escravidão, muitas vezes a mulher negra não pôde ser a mãe preta de seus próprios filhos, para que seus seios pudessem alimentar filhos das famílias brancas. Percebe-se que nas várias representações da mãe preta em obras da literatura escrita, foram desconsideradas as dificuldades e discriminações impostas à mulher negra em nossa sociedade. Além disso, em vários textos as representações da mulher negra são construídas sob estereótipos e preconceitos. Por exemplo, diferentes abordagens críticas têm destacado preconceitos e estereótipos presentes na representação da personagem Tia Nastácia, mulher negra contadora de histórias da obra de Monteiro Lobato. Marisa Lajolo (1998), por exemplo, observou a instauração de uma inferioridade, tanto de Tia Nastácia quanto de suas histórias, na obra de Monteiro Lobato.

No entanto, se por um lado, é possível observar uma caracterização da mãe preta permeada por diferentes silenciamentos históricos, por outro, a mulher negra resistiu desde os contextos da escravidão, e, contando histórias, faz com que sua voz não seja ocultada sob a tinta da letra.

Seguindo trilhas e ecos de registros e publicações de vozes de contadores de histórias, chegamos ao projeto *Quem conta um conto aumenta um ponto*, da Faculdade de Letras da UFMG, coordenado por Sônia Queiroz. Esse projeto de extensão, pesquisa e ensino, desenvolvido de 1995 a 2006, trabalhou o registro sonoro e escrito de contos orais da cultura popular do Vale do Jequitinhonha,

através da edição de CD's e livros destinados, especialmente, ao público do ensino fundamental e médio, nas áreas de Leitura e Produção de Texto. O acervo de gravações desse projeto é constituído por mais de 200 histórias, além de versos, piadas e conversas gravadas com 50 contadores do Vale do Jequitinhonha. A maior parte das gravações foi realizada ao longo da década de 1980 e início dos anos 1990, pelos pesquisadores Reinaldo Marques e Vera Lúcia Felício Pereira. Em 1996, as editoras UFMG e PUC-Minas publicaram, em coedição, *O artesão da memória no Vale do Jequitinhonha*, de Vera Lúcia Felício Pereira, um estudo crítico acompanhado de nove narrativas, resultado da pesquisa realizada pela autora na região.

O projeto *Quem conta um conto aumenta um ponto* publicou três livros a partir de histórias de seu acervo: *Quem conta um conto aumenta um ponto* (1998); *7 Histórias de encanto e magia* (1999); e *No tempo em que os bichos falavam* (2009).

Os três livros apresentam as narrativas em duas variedades do português (em dialeto rural e português padrão), acompanhadas de CD de áudio, com a gravação sonora feita com os contadores no Vale do Jequitinhonha. É interessante destacar que as transcrições das histórias foram feitas a partir de uma chave de transcrição desenvolvida pela pesquisadora Sônia Queiroz, em que está presente a intenção de registrar o dialeto rural e garantir que textos transcritos possuam legibilidade para a leitura.

Assim, os sinais de pontuação, por exemplo, são empregados considerando-se o padrão escrito da língua. Na escrita das palavras, há o cuidado para que a variedade do português utilizada pelos narradores seja inscrita aliada à garantia da legibilidade do texto para leitura. Desse modo, por exemplo, a pronúncia, como semivogal [y], do dígrafo *lh* é registrada nas transcrições (ex.: *trabaiava, muié, véio*). Também é registrada nas transcrições a supressão de consoante final *r* do morfema de infinitivo (ex.: *caminhá, corrê, cantá*) e de formas nominais (ex.: *mulhé, amô*).

Já palavras com *o* e *e* átonos finais e em monossílabos átonos, pronunciados [u], [i], são grafadas segundo a ortografia (ex.: *bolo, noite, leite*). Nessas ocorrências, mesmo que grafadas com *o* e *e*, a pronúncia na maioria das regiões do Brasil é [u], [i]. A grafia de *bolo* e *noite*, por exemplo, como *bolu* ou *noiti* poderia provocar alteração da posição da sílaba tônica. Com isso, durante a leitura, essas palavras poderiam ser compreendidas como oxítonas, já que na língua portuguesa palavras terminadas em *u* e *i* são oxítonas (ex.: *urubu, tabu, abacaxi, saci*). Desse modo, evita-se um comprometimento da legibilidade do texto, inclusive considerando-se a possibilidade de trabalho com as publicações na educação básica, especialmente nas fases iniciais de apropriação do código escrito.

UM DIA DE COELHO

A cordou e estava cansado. Abriu os olhos sem muita energia e resolveu só estar. Uma sensação de tartaruga o dominava. De repente se levantou. Borboleteou o corpinho. Piscou os olhos e se olhou no espelho, disse sozinho: "Eh, Cueio!". Arrumou a gravatinha borboleta, o terninho de pingüim e disse mais uma vez: "Eh, Cueio!".

Isso significava muito. Toda vez que ele pronunciava essas palavras, com aquela intensidade e aquele olhar, aconteciam acontecidos pra lá de acontecidos. "Eh, Cueio" era expressão forte, de força estrondosa de elefante. Um sorrisinho meio bichano no canto da boca. Um andarzinho girafalesco. Lá foi. Foi, foi e foi. Chegou numa toca – espécie de gruta, lapa, loca, loquetro de pedra – onde morava Cascavel.

Cascavelo era bicho bravo e bom. Bravo de veneno, bom de coração. A casa do Cascavelo era boa, boa. Quem não haverá de querer morada fresca, forte como pedra, com bica de água, vento, sombra, luz e calor na medida certa! A Onça queria. A Tigre queria. Dona Onça era onçuda e queria aquela hospedagem. A Tigre, tigresa

de unhas negras, se interessou pela localidade e foi a primeira a pedir:

– Seu Cascavelo, sou companhia agradável. O espaço é grande... o senhor fica aí sozinho... eu também sozinho... quem sabe!

Cascavelo-cobra responde sem paciência. Rugiu alto. Fica aí e não papagueia. Fez um risco no chão: quem passasse morria. A Tigre achou bom. No seu espaço designado pelo risco no chão arrumou suas coisinhas, um vestido salmão, um outro azul-pombinho, algumas bijuterias baratas e outras peruísses.

A Onça invejou. Chegou, bichinho de estimação, vozinha de gato:

– Oi, oi. Casinha boa. A Tigre tá morando aqui, né! Espaço grande, hem! Área boa. Ótima localização. Olha, quatro quartos com suíte! Vazios, hem!, e eu sem onde ficar...

Seu Casca limpou o veneno que escorria. Deu uma de água:

– A senhora gostou mesmo! Foi eu que decorei.

A Onça foi mais explícita. Pediu para ocupar uma das galerias da gruta. Escolheu a mais bonita, com estalaguimites e estalaguimites.

O cueio e o cascavelo



Cascavelo, assim, den' duma mata assim. Um cascavelo morava dibaxo d'uma lapa. Jntão, um dia, a onça, andano, chegô, deu c'aquele lugar, aquel' limperão dibaxo daquela lapa lá, ês foi chegado assim, entrano assim d'u'a vez, mas, quando ela deu com a vista no cascavelo, ela foi e parô. Foi, priguntô ele, falô (e tratava ele de ti'): – Ô, ti' cascavel, isso aqui é seu? Falô: – Jss'aqui é meu. Falô: – Ô, cê podia dá eu um lugazim d'eu ficá aqui? Tem muita distância aqui... Falô: – Ô, cê fica daqui pra lá, ô, cê pode andá ô, mas, desse pedaço aqui pra cá, cê num anda não que se ocê passá daqui pra dento, eu mat' ocê. Jntão a onça ficava, a onça ficava naque' pedaço ali e andava,

andava... De noite o cascavel também sala pa'rumá caça. Andava, andava, vortava, tá lá dibaxo da lapa lá. Um dia envém a tigre. Chegô, falô: – Ah, sá onça! Mas que lugazim bom, casão que cê arrumô aqui, sá onça! Falô: – Não, iss'aqui é de ti' cascavelo, moço. Falô: – Eu queria ficá 'qui mais ocê. – Cê pede ele que ele dá. Ôio falô: – Ô, ti' cascavelo, cê podia dexá eu ficá aqui mais sá onça? Que eu gosto muito de ficá mais ela. Cascavelo maicô lá, falô: – Ô, aí ô, daí e daqui pra lá ô, cês pode andá todo canto, mas desse pedaço pra dento aqui cês num passa não que se passá ieu matô. Jntão ês tá lá. De noite andava. Andava a onça mais a tigre. O cascavelo tamém saía, andava, vortava, tá lá. Um dia chegô



As páginas anteriores foram extraídas do livro *No tempo em que os bichos falavam*, livro mais recente publicado pelo projeto 'lançado em 2009. Neste livro, a exemplo das outras publicações lançadas pelo projeto, apresenta uma organização bilíngue, em que os contos são apresentados por intermédio da transcrição (páginas ímpares) e de uma versão em português padrão (páginas pares).

Interessante observar que, além da transcrição comprometida com o registro de matizes linguísticas dos narradores das histórias, também a diagramação do texto remete à oralidade. Na página 21, que apresenta a transcrição da história "O cueio e o cascavelo", narrada por Joaquim Soares Ramos, de Minas Novas/MG, observa-se que a diagramação traz as margens com ondulações, fazendo com que o texto impresso seja apresentado como se estivesse em movimento, remetendo à própria dinâmica da palavra nos textos orais.

Nas publicações do projeto *Quem conta um conto aumenta um ponto*, as histórias em português padrão, que neste livro são apresentadas nas páginas pares (como no exemplo acima de "Um dia de coelho", escrita por Cristina Borges, de Belo Horizonte/MG), são produzidas sob a perspectiva da *transcrição*.

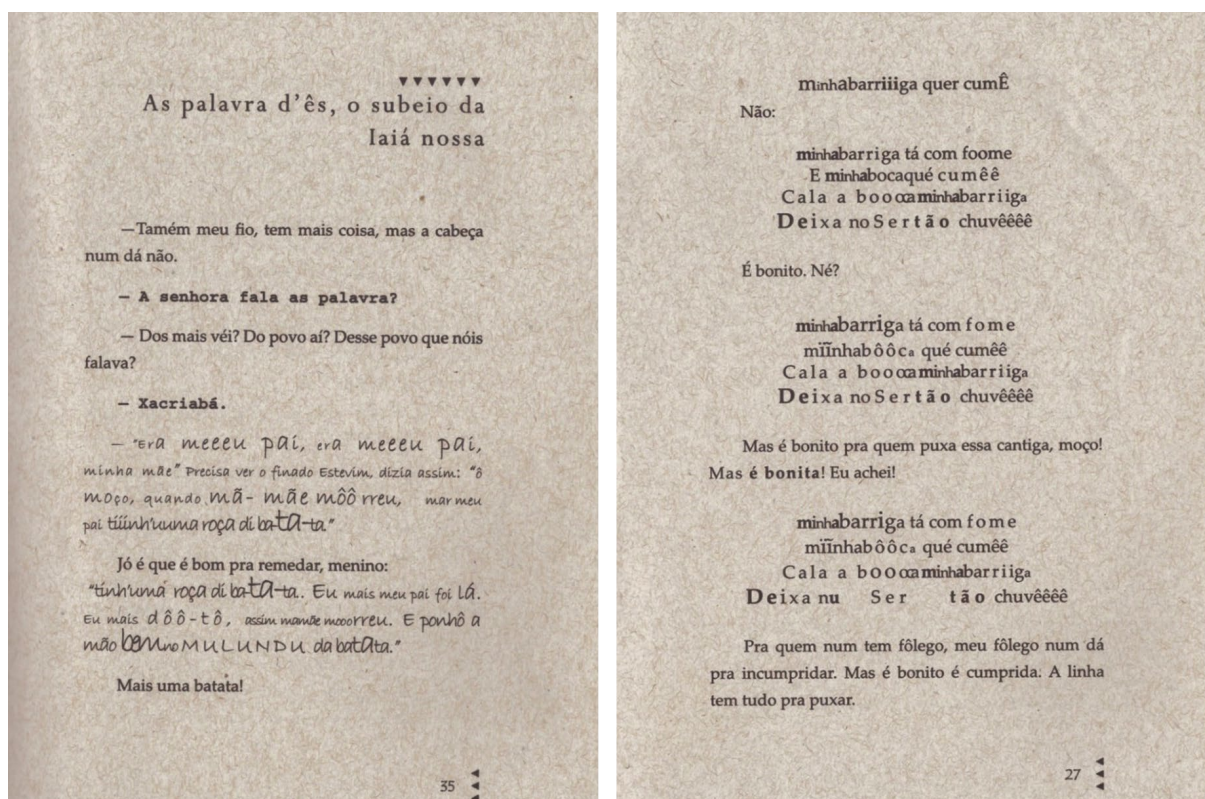
O termo *transcrição*, criado por Haroldo de Campos em diálogo com reflexões sobre tradução criativa de textos poéticos desenvolvidas por Walter Benjamin, Ezra Pound e Roman Jakobson, representa o desejo de traduzir poeticamente, *transpoetizar* o texto do oral para o escrito.

Figura 2: Reprodução de páginas do livro *No tempo em que os bichos falavam*.

Haroldo de Campos (1984) observa que o processo tradutório de textos criativos envolve sempre recriação. Assim, a tradução configura-se como exercício criativo – *transcrição* – “irmã gêmea da criação”, que cria caminho para que o texto, sobretudo o texto poético, possa transportar-se, habitar outros lugares, outras culturas, num processo de transpoetização.

Ainda no âmbito da Faculdade de Letras da UFMG, outro projeto de pesquisa, ensino e extensão que gerou publicações de narrativas orais é o *Núcleo Transdisciplinar Literaterras: escrita, leitura, traduções*, criado em 2002, sob coordenação de Maria Inês de Almeida. O *Literaterras* promoveu atividades relacionadas com a tradução, a edição e a publicação de textos de autoria indígena e afrodescendente, em que foram desenvolvidas publicações impressas e audiovisuais (bilíngues ou em línguas indígenas). Entre essas publicações, destacam-se especialmente a edição de mais de cinquenta títulos de obras de autoria indígena de povos de diferentes regiões do Brasil.²

Uma das publicações desenvolvidas no *Núcleo Transdisciplinar Literaterras: escrita, leitura, traduções* é o livro *Com os mais velhos*, lançado em 2005, que reúne narrativas de tradição oral dos Xakriabá, povo indígena que habita território no norte de Minas Gerais, no município de São João das Missões.



Nas páginas reproduzidas anteriormente, é apresentada uma das narrativas de *Com os mais velhos*: “A palavra d’ês, o subeio da Iaiá nossa”, narrada por Ercina Bispo de Santana. Interessante observar

Figura 3 - Reprodução de páginas do livro *Com os mais velhos*.

² Em 2012, foi criado o Acervo Indígena da UFMG, com a transferência do acervo do Núcleo Transdisciplinar Literaterras para as coleções especiais da Biblioteca Universitária da UFMG. O Acervo Indígena, cujas temáticas predominantes relacionam-se a línguas e literaturas indígenas, guarda material bruto de registros audiovisuais, visuais e sonoros, manuscritos e ilustrações originais, primeiras impressões (bonecas), bem como fotografias do processo de produção de vários livros.

neste exemplo o registro escrito da narrativa a partir de uma experiência de transcrição desenvolvida em pesquisas e oficinas de texto coordenadas por Maria Inês de Almeida e Sônia Queiroz.

Ao longo da transcrição, observamos um jogo com diferentes fontes em variados tamanhos. Essas variações remetem às entonações e ritmos da voz da narradora. Quando, por exemplo, na narração oral volume ou intensidade da voz da narradora se alteram, há uma variação no tamanho da fonte usada na transcrição. Em outros momentos, espaçamento entre palavras são eliminados na representação do próprio ritmo da voz da contadora.

Desse modo, o texto impresso não se fixa em uma única forma. A experiência de leitura promove o encontro com uma escrita que se altera visualmente, remetendo o leitor à própria variação do texto oral sempre em movimento.

Importante destacar que o livro *Com os mais velhos* também é acompanhado de um CD de áudio, em que é possível escutar as vozes de narradores e narradoras do povo Xakriabá.

Uma outra publicação do povo Xakriabá que será mencionada aqui é *Voltando do passado para o presente*, lançada em 2017, por intermédio do Programa Saberes Indígenas na Escola, desenvolvido na Faculdade de Educação da UFMG. Esse projeto foi uma ação da extinta Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão do Ministério da Educação (SECADI/MEC), criado em 2013, de abrangência nacional, com o objetivo de qualificar a prática educativa nas escolas indígenas por intermédio da formação de professores e da publicação de materiais considerando-se as especificidades de povos indígenas e das escolas em suas comunidades.³

Dentre os materiais desenvolvidos no Programa, a publicação *Voltando do passado para o presente* traz narrativas da tradição oral do povo Xakriabá. No desenvolvimento dessa publicação, buscou-se um projeto gráfico que, de alguma forma remetesse, às tradições orais. Assim, além da transcrição das histórias, em que foi utilizada como referência a chave de transcrição já mencionada aqui, do projeto *Quem conta um conto aumenta um ponto*, da Faculdade de Letras da UFMG, o livro foi organizado em lâminas. Cada uma das histórias é apresentada em lâminas que possuem ilustrações no verso, conforme é apresentado na próxima página. Essa opção por lâminas, ao invés do formato tradicional do livro impresso, com páginas numeradas, permite que as histórias sejam lidas sem uma sequência pré-definida. Esse formato, fruto de reflexões e discussões com os próprios professores indígenas, contribui para que, em sala de aula, por exemplo, o professor possa trabalhar com as histórias em uma dinâmica que remete à própria prática de contar histórias na tradição oral, que não possui uma sequência pré-definida de apresentação das histórias. Essa publicação também é acompanhada de um CD, em que estão registrados os áudios das narrações feitas pelos contadores Xakriabá.

³ Entre 2014 e 2018, atuei na coordenação do Núcleo UFMG do Programa Saberes Indígenas na Escola, juntamente com a Prof^a Ana Maria Gomes e a Prof^a Shirley Miranda.

O HOME E A PANELA DE BARRO



O home tava viajano, dipoise disse que tinha u'a panela de barro. Ai foi andano, andano... Quando chegô num arilão, ele 'cende um fogo, 'poiô a panela, e fez a cumida. Ai disse que evinha um bucado de gente. Ai ele correu, jogô terra de cima do fogo e tapô! E a panela era de barro, ficô lá freveno: pok, pok pok. Ai chegô um home e disse assim: "Uê que panela é essa?" "É proque minhas panela aqui só cunzilha só na terra, só cum água. Num tem fogo não, cun'a sem fogo." "É a trempe, moço? Me vende essa panela." "Ai ele disse assim: "Vendo. Depende... Se querê, eu te vendo. Mais, dexa eu cumê minha cumida premero." "Intão tá bom!" Ai disse que arnuçô e comeu, incheu bem a barriga. "E agora tá na hora de nós fazê negócio." Ai disse que o home vendeu a panela p'o home, passô o dinheiro pra ele e ele saiu. E o home falô: "Vô fazê do mesmo jeitcho." Pois que ele saiu, o home botô a panela na terra cum água lá, fico lá, toda vida, num freveu de jeitcho nenhuni! E ele ficô cum dinheiro perdido.

CONTADA POR D^{MA} OTÍLIA FERREIRA DE ARAÚJO
ALDEIA SAPÉ



Figura 4: Reprodução de lâmina do livro *Voltando do passado para o presente*.

Entrou por uma janela, saiu pela outra...

Observamos assim que publicações dedicadas aos contos orais no Brasil apresentam ao longo da história diferentes modos de registro das narrativas, com variações que, em alguns momentos, promovem apagamentos de elementos estéticos da poesia de tradição oral, e, em outros, promovem inscrições em textos impressos de ressonâncias variadas da poesia oral. Tais ressonâncias podem se apresentar, por exemplo, por intermédio das fórmulas de abertura de narrativas, de transcrições que buscam se aproximar do dialeto dos contadores ou mesmo por intermédio da exploração de recursos tecnológicos de registros de áudio, em publicações acompanhadas de CD's.

Diante do exercício de registrar textos orais, torna-se fundamental considerar reflexões, como aquelas abordadas no início deste texto, de David Olson (1997) – que destaca o fato de que a escrita não é simples representação da fala – e Ruth Finnegan (2015) – que aponta para o fato de que a escrita possui limitações no registro da performance do contador de histórias. Conscientes de diferenças entre oralidade e escrita, podemos desenvolver o processo de registro de textos orais como experiência tradutória comprometida com um exercício criativo. Torna-se fundamental que o processo de transformação em letra de um conto narrado oralmente mantenha esse compromisso criativo para que elementos estéticos da poesia oral possam se inscrever junto à letra no papel ou na tela do computador. Interessante considerarmos que escrever um conto oral é também recriar esse conto, em uma transposição que instaura um novo texto, em uma nova outra linguagem.

Nesse movimento de transposição do oral para o escrito, torna-se também fundamental a presença de uma perspectiva de arte da palavra para além da literatura escrita. A arte de tradição oral é composta de elementos estéticos que envolvem ritmos, gestos, tonalidades, musicalidades, interações... que precisam ser reconsiderados e recriados em uma forma escrita. Afinal, se a escrita pode silenciar o oral na letra, ela pode também produzir poesia e fazer ressoar poeticamente no texto escrito a voz escutada.

Assim, podemos continuar o jogo da palavra que entra por uma janela, sai por outra, e segue de boca a ouvido, de letra em letra, com vozes sempre contando novas outras histórias.

Referências

- ALMEIDA, Maria Inês de; QUEIROZ, Sônia. **Na captura da voz: as edições da narrativa oral no Brasil**. Belo Horizonte: Autêntica; FALE/UFMG, 2004.
- ARROYO, Leonardo. **Literatura infantil brasileira**. São Paulo: Melhoramentos, 1968.
- CALVINO, Italo. **Seis propostas para o próximo milênio**. Trad. Ivo Barroso. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.
- CAMPOS, Haroldo de. **Deus e o diabo no Fausto de Goethe**. São Paulo: Perspectiva, 1981.
- CASCUDO, Luis da Câmara. **Contos tradicionais do Brasil**. 8. ed. São Paulo: Global, 2000.
- EDUARDO, Otávio da Costa. Aspectos do folclore de uma comunidade rural. **Revista do Arquivo Municipal**, São Paulo, v. 18, n. 144. nov/dez 1951, p. 11-60.
- FINNEGAN, Ruth. **Where is language?** – an anthropologist's questions on language, literatura and performance. Londres: Bloomsbury Publishing, 2015.
- JESUS, Maria Cecília de; ALVES, Maria das Dores. **Histórias que a Cecília contava**. Organização de Maria Selma de Carvalho, José Murilo de Carvalho e Ana Emília de Carvalho. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2008.
- LAJOLO, Marisa. A figura do negro em Monteiro Lobato. Disponível em: <http://www.unicamp.br/iel/monteirolobato/outros/lobatonegros.pdf>. Acesso em: 30 set. 2010.
- LONGEVO, Eduardo (Adap.); NASCIMENTO, Denise (Ilustr.). **O coelho e a onça**: histórias brasileiras de origem africana. São Paulo: Paulinas, 2010.
- LORD, Albert Bates. **The singer of tales**. 2. ed. Cambridge: Harvard University Press, 1960.
- MAGALHÃES, Basílio. **O folclore no Brasil**. 3. ed. Rio de Janeiro: Edições O Cruzeiro, 1960.
- OLSON, David. **O mundo no papel**: as implicações conceituais e cognitivas da leitura e da escrita. Trad. Sérgio Bath. São Paulo: Editora Ática, 1997.
- PARRY, Adam (ed.). **Making of Homeric verse: the collected papers of Milman Parry**. Nova Iorque: Oxford University Press, 1971.
- PEREIRA, Vera Lúcia Felício. **O artesanato da memória no Vale do Jequitinhonha**. Belo Horizonte: Editora UFMG; Editora PUC-Minas, 1996.
- PIMENTEL, Altimar. **Estórias de Luzia Teresa 3**. Brasília: Thesaurus, 2001.
- PIMENTEL, Altimar. **Estórias de Luzia Teresa 2**. Brasília: Thesaurus, 2001.
- PIMENTEL, Altimar. **Estórias de Luzia Tereza**. Brasília: Thesaurus, 1995.
- POVO XAKRIABÁ. **Com os mais velhos**. Belo Horizonte: FALE/UFMG; GSEEI/SECAD/MEC, 2005.
- QUEIROZ, Sônia (Coord. Ed.). **7 Histórias de encanto e magia**. Belo Horizonte: PROEX/UFMG, 1999.
- QUEIROZ, Sônia (Coord. Ed.). **No tempo em que os bichos falavam**. Belo Horizonte: PROEX/UFMG/FINEP, 2009.
- QUEIROZ, Sônia (Coord. Ed.). **Quem conta um conto aumenta um ponto**. REGO, José Lins do. **Histórias da velha Totônia**. 6. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1985.
- REGO, José Lins do. **Menino do engenho**. 80. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2001.
- ROMERO, Sílvio. **Contos populares do Brasil**. Belo Horizonte: Itatiaia, 2009.
- RONDELLI, Beth. **O narrado e o vivido**. Rio de Janeiro: FUNARTE-IBAC-Coordenação de Folclore e Cultura Popular, 1993.
- SOUZA, Lenice Pinheiro de; ARAÚJO, Edilson Ferreira. **Voltando do passado para o presente**. Belo Horizonte: Saberes Indígenas na Escola/FaE/UFMG; SECADI/MEC, 2017.
- TAVARES, Luiz Demétrio Juvenal. **Serões da mãe preta**: contos populares para as crianças. 2. ed. Belém: Fundação Cultural do Pará Tancredo Neves; Secretaria de Estado da Cultura, 1990.

UFMG. FALE. Projeto Quem Conta um Conto Aumenta um Ponto. **Narrativas orais no Vale do Jequitinhonha:** catálogo do acervo de fitas cassetes e videofitas; acervo de transcrições. Belo Horizonte: Faculdade de Letras da UFMG, 2004.

ZUMTHOR, Paul. **Introdução à poesia oral.** Trad. Jerusa Pires Ferreira, Maria Lúcia Diniz Pochat e Maria Inês de Almeida. São Paulo: Hucitec, 1997.

Sobre o autor

Josiley Francisco de Souza é professor da Universidade Federal de Minas Gerais, no Departamento de Métodos e Técnicas de Ensino da Faculdade de Educação. Possui graduação em Letras pela UFMG (2000). É mestre em Literatura Brasileira, pela UFMG (2006) e doutor em Literatura Comparada, também pela UFMG (2012). Fez estágio de pós-doutorado no Instituto Caro y Cuervo, em Bogotá, na Colômbia (2018-2019). Desenvolve pesquisas com enfoque em expressões poéticas da voz e tradições orais. É contador de histórias e, além de se apresentar em eventos e espaços artísticos, ministra cursos e oficinas sobre a arte de narrar histórias. Tem experiência na área de Educação e Letras, atuando principalmente nos seguintes temas: oralidade, literatura, performance, arte verbal oral, memória e educação indígena.

E-mail: josiley8@yahoo.com.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5057126875060833>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-9999-5372>

Recebido em: 5 de setembro de 2022

Aprovado em 10 de dezembro de 2022

Reconocer la letra, un método para la reconstrucción de un acervo tipográfico

Reconhecer a letra, um método para a reconstrução de um acervo tipográfico

Sônia Queiroz

Laura Judith Sandoval Sarmiento

Resumen: La presente reflexión académica gira en torno a la estrategia metodológica que se implementó para la reconstrucción del acervo tipográfico de la Universidad del Cauca. A partir de la noción de museo vivo, se reconocen la identificación y catalogación de material tipográfico como acciones fundamentales para generar apropiación y sentido de pertenencia por parte de la comunidad universitaria de su patrimonio gráfico. Y así mismo, el presente proyecto de investigación, propone la recuperación y preservación del oficio tipográfico en la institución, a través de la edición de experiencias de vida de los tipógrafos, editores, encuadernadores y demás funcionarios del taller. Se reseñan los productos resultantes de la investigación: un catálogo tipográfico, tres exposiciones, varias charlas, ponencias y presentaciones en espacios académicos especializados y un libro, a manera de memoria del proyecto. Finaliza este artículo con una reflexión en torno al catálogo tipográfico como estrategia de recuperación de patrimonio gráfico.

Palabras clave: tipografía, diseño gráfico, patrimonio gráfico, espécimen tipográfico.

Resumo: Esta reflexão acadêmica gira em torno da estratégia metodológica que foi implementada para a reconstrução da coleção tipográfica da Universidade del Cauca. A partir da noção de museu vivo, a identificação e catalogação de material tipográfico são reconhecidas como ações fundamentais para gerar apropriação e sentido de pertencimento na comunidade universitária com relação ao seu patrimônio gráfico. Do mesmo modo, este projeto de investigação propõe a recuperação e preservação do ofício tipográfico na instituição, através da publicação das experiências de vida dos tipógrafos, editores, encadernadores e outros empregados da gráfica. Os produtos resultantes da pesquisa são apresentados: um catálogo tipográfico, três exposições, várias palestras, comunicações e apresentações em espaços acadêmicos especializados e um livro, como memória do projeto. Este artigo termina com uma reflexão sobre o catálogo tipográfico como estratégia para a recuperação do patrimônio gráfico.

Palavras-chave: tipografia, desenho gráfico, patrimônio gráfico, espécime tipográfico.

El proyecto

Ya sea que el tipo se componga en metal sólido a mano, o a máquina con metal líquido, o en forma digital con una computadora, todas las comas, todos los paréntesis, todas las e y, en contexto, incluso todos los espacios en blanco, tienen estilo y también valor simbólico, además de ser símbolos útiles, las letras son microscópicas obras de arte. Significan lo que son además de lo que dicen. (BRINGHURST, 2014, p.33)

El presente artículo se realiza para difundir resultados del proyecto de investigación ID 5024, *Documentación del acervo tipográfico de la Universidad del Cauca*, del grupo de investigación en Estudios tipográficos, desarrollado entre 2019 y 2020. El Laboratorio de impresión y documentación tipográfica Entre Plomos, de la Universidad del Cauca,¹ se constituyó a partir del concepto de *museo vivo*, siguiendo el ejemplo del Museu Tipografia Pão de Santo Antônio (UTSCH, 2015), localizado en la ciudad histórica de Diamantina, en Brasil, en el cual, se propone activar las prácticas propias del oficio tipográfico, como estrategia de valoración y reconocimiento por parte de la comunidad en la que se inscribe. Es así como se realiza periódicamente en el museo, entre otras actividades de salvaguarda, el evento Patrimonio gráfico en movimiento. Otro antecedente fundamental en el planteamiento del presente proyecto de investigación es la publicación *Livro dos tipógrafos* (SILVA y QUEIROZ, 2012), que, desde un enfoque etnográfico, reconstruye imaginarios en torno a los modos y procesos de producción en las imprentas y aspectos del oficio desde la experiencia y el conocimiento de los actores involucrados, los tipógrafos de oficio.

Estos son dos productos del proyecto Museu Vivo Memória Gráfica, desarrollado con la coordinación de Ana Utsch y Sônia Queiroz, docentes de la Universidade Federal de Minas Gerais, en Brasil, que desde el año de 2010 abrazaron la idea de crear talleres de tipografía para fines de creación de artes visuales y poesía, así como de investigaciones sobre la historia de los oficios y medios desarrollados sobre la letra. En el Centro Cultural UFMG, llevaron a funcionar el espacio que es hoy la Tipografia: oficina e museu, donde publicaron la colección Sobretexos, cuyos volúmenes reeditan fragmentos de textos literarios que pasan por tipografía. En ese espacio reunieron en 2010, a los tipógrafos que se han podido identificar en Belo Horizonte y allí se presentó por primera vez el vídeo *O ofício da palavra*, realizado por estudiantes a partir de entrevistas gravadas con esos tipógrafos. Allí también han mantenido, entre 2011-2015, el Laboratório de História do Livro.

En esta misma línea de trabajo, el museo vivo y el diálogo con tipógrafos de oficio, como estrategias de recuperación del patrimonio gráfico-tipográfico de la ciudad de Popayán, se articulan en esta investigación logrando conformar un cuerpo de once relatos a funcionarios del taller editorial universitario, que constituyen una memoria colectiva con algunos acontecimientos que no cuentan con registro histórico o documental en torno a la cotidianidad de los talleres de imprenta relacionados con la Universidad del Cauca en épocas de cambio, entre finales del siglo XX e inicios del siglo XIX. A medida que se avanza en su lectura, las historias se entrelazan, hay lugares y referentes comunes y poco a poco se reconstruyen eventos y procesos propios de las Artes Gráficas en la ciudad de Popayán; es decir un metarrelato, narrado a varias voces, que reconstruye el devenir de una época de transición o desplazamiento tecnológico entre la tipografía y el offset principalmente, aunque también aborda en menor medida la impresión digital.

¹ Para más información, se puede consultar en: <http://www.unicauca.edu.co/entreplosos/>.

Por ejemplo, en el relato de la diseñadora Lucy Cruz, se alcanza a vislumbrar una de las razones por las cuales el material tipográfico fue resguardado por los funcionarios del taller editorial, aunque era contundente su vertiginosa caducidad como medio de producción competitivo hacia finales de la década de los años 90 del siglo XX: “Para mí, las letras que guardamos tantos años en los chibaletes son un tesoro y las guardamos con mucho respeto. Siempre se tuvo el sueño de hacer un museo.”

También se puede mencionar el relato del señor Mauricio Mellizo, quien nos cuenta cómo aprendió el oficio:

Aprendí el oficio tipográfico a los 15 años con doña Eufemia, la dueña de la tipografía El Carmen, [...] me quedé trabajando en esto porque fue el primer oficio que aprendí y me gustó. Después trabajé en la Tipografía Castillo, allá se hacían carteles para el Teatro Municipal, Teatro Popayán, Teatro Bolívar y el último Teatro Puracé y también para las ferias de los pueblos.

Así se alcanzan a identificar tres etapas contextuales en la imprenta universitaria. El Fondo Acumulativo, con los relatos de los señores tipógrafos Rodrigo Velasco, Evelio Astaiza, Mauricio Mellizo y la señora Nelly Piedrahita, encuadernadora. El Taller Editorial, época que reconstruyen la diseñadora Lucy Cruz y los señores Álvaro Certuche, linotipista, Moisés Fernández, impresor Offset, Alberto Cifuentes, experto en fotocomposición y quien actualmente coordina este taller. Y finalmente, la División de publicaciones, con los testimonios de los señores Oscar Rodríguez, encuadernador, Carlos Rebolledo, prensista Multilith y el profesor Eduardo Muñoz, antiguo director de la División.

Por otro lado, esta investigación también retoma los logros alcanzados por el proyecto de salvaguarda del patrimonio tipográfico, Tinta Fresca, de las estudiantes Adriana Delgado y Angie Salazar². Ese proyecto analiza los flujos de personas visitantes y las experiencias y prácticas en impresión tipográfica que se realizan en el espacio físico del Laboratorio Entre Plomos, con el propósito de crear un sistema de comunicación visual didáctico que mejore la interacción de los visitantes con las herramientas, máquinas y tipos móviles que allí se resguardan, para lograr un aprendizaje significativo del oficio, la disciplina tipográfica y el diseño en general. Dentro de los resultados, Tinta fresca generó una reorganización integral del taller y de las cajas tipográficas particularmente, para lograr optimizar su uso y consulta. Es así como se definieron criterios de archivo para el material tipográfico, reagrupando sistemas de tipos móviles según los parámetros de clasificación tipográfica. En tal sentido, se cuenta con un chibalete exclusivo para letras góticas, otro para letras romanas, otro para letras lineales y otro para letras cursivas. Un último chibalete tiene uso híbrido para letras experimentales, romanas y cursivas; esto debido a la cantidad de cajas tipográficas que están resguardadas. Tinta fresca también propone el prototipo de un catálogo tipográfico que refleja la nueva organización de este material, el cual no se alcanzó a terminar por los plazos de finalización del mismo y porque se requería la identificación y catalogación de todos los sistemas tipográficos del taller, tarea que estaba pendiente de realizar y que fue el motivo principal en el planteamiento del proyecto *Documentación del Acervo tipográfico de la Universidad del Cauca*.

2 Adriana Delgado y Angie Salazar durante sus estudios profesionales en la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad del Cauca, hicieron parte del semillero Locos por la tipo, del grupo de investigación en Estudios Tipográficos. Tinta Fresca, fue su proyecto de grado.

En síntesis, el proyecto se propone, en primer nivel, visibilizar el acervo tipográfico de la Universidad del Cauca como parte del patrimonio gráfico de la ciudad, a través de diversas estrategias de difusión y acciones para la educación de públicos, en torno al patrimonio gráfico encontrado. En segundo lugar, se propone desarrollar estrategias de exploración y reflexión de acervos tipográficos e identificar las particularidades patrimoniales de las fuentes tipográficas que son objeto del estudio.

Lo más importante de todo este proceso investigativo, es la preservación de la memoria de las artes y oficios de la tipografía, particularmente los practicados en la imprenta de la Universidad del Cauca, así como la contribución para la construcción de una historia de la imprenta en América Latina, sus formas y modos de producción. Se realiza también la perspectiva de revitalización de esas prácticas, ahora no más como un medio de comunicación utilitario, sino como instrumento de creación artística y estrategia de formación profesional en diseño. La noción de patrimonio como construcción social, puede reconocer que,

Las personas o comunidades de un tiempo y lugar determinados ponen en valor objetos y prácticas en desuso en la medida que: son necesarios en su cotidianidad, definen o redefinen su identidad y afianzan el sentido de pertenencia. En consecuencia, contribuyen a generar proyectos de vida³.

Este panorama, contextualiza brevemente los elementos determinantes en el planteamiento del proyecto de investigación *Documentación del Acervo tipográfico de la Universidad del Cauca*. El cual, es parte de la estrategia de recuperación de un taller de imprenta para la práctica formativa, especializada y profesional en la carrera de diseño gráfico de la misma institución.

Abordaje metodológico

Investigar, es un proceso de pensamiento, acción y reflexión que propende por la generación de nuevo conocimiento en uno o varios campos disciplinares. Hay diversas formas de lograr este nuevo conocimiento. Prácticas y resultados investigativos se condicionan por el aparato teórico, conceptual y metodológico con el que se propone explorar, estudiar, experimentar o abordar una hipótesis. Así mismo, el contexto geográfico, las características materiales y el bagaje cultural del investigador, entre otros aspectos, también son factores que impactan los nuevos conocimientos logrados a través de la acción de investigar. Así que reflexionar en torno a los procesos metodológicos en cualquier investigación, aporta conocimiento valioso en sí mismo y explica en gran medida los resultados de la investigación. Cuando Frayling (1993), explicó los tres enfoques investigativos en los campos proyectuales: *investigar sobre el diseño, investigar para el diseño, e investigar a través del diseño*, dejó planteadas particularidades que aún hoy son referente teórico y fundamento de prácticas proyectuales e investigaciones disciplinares.

Cravino (2020), explica que en la investigación a través del diseño, “no alcanzaría sólo con mostrar los ejemplos diseñados sino que se debe dar cuenta de una reflexión teórica que permita alcanzar un conocimiento generalizable y comunicable” (CRAVINO, 2020, p. 59).

³ Tomado del manifiesto de la exposición *Miscelánea Gráfica*, realizada en mayo de 2017 en la sala de exposiciones del Museo Nacional Guillermo Valencia en Popayán. Autores Grupo de investigación Estudios tipográficos y su semillero Locos por la tipo.

En tal sentido, este proyecto de investigación se posiciona en los procesos propios de la investigación-creación⁴, otra forma de describir lo que Frayling llamó *investigación a través del diseño*. Escenario donde los conocimientos disciplinares generados a partir de la acción de diseñar, son el punto de partida para tejer la reflexión teórica que se espera en este tipo de investigaciones.

Posicionamiento

El grupo de investigación en Estudios tipográficos y su semillero Locos por la tipo, en su primer manifiesto publicado en 2015, explican su accionar así:

Reconocemos la letra como parte del patrimonio visual de cualquier comunidad, un elemento de expresión y memoria tangible de las culturas. La letra, el tipografismo, la tipografía representan parte de nuestra identidad, por lo cual promovemos usar la letra como patrimonio cultural tangible mueble de carácter documental, histórico y utilitario; porque el material tipográfico existente nos relata historias del pasado, y desde una perspectiva contemporánea, al usarlo y reinterpretarlo, se reconocen las visualidades y temporalidades que perviven en la Región.⁵

Para este proyecto, como ya fue mencionado, era importante encontrar y difundir, los relatos históricos de las letras que conforman el acervo, así como también las voces y los testimonios de hombres y mujeres que hicieron parte de la imprenta y usaron estos elementos en su cotidianidad laboral. Desde la tercera perspectiva que propone Frayling, *la investigación a través del Diseño*, que reconoce en el proceso de diseñar un espacio propicio para la reflexión y por ende la generación de nuevo conocimiento, las teorías resultado de este tipo de investigaciones no son comprobadas de forma independiente y luego aplicadas a la práctica, sino que surgen en el *diálogo reflexivo*⁶ antes, durante y posterior a la práctica. Es así como se hace uso de la práctica de diseño como el propio método de investigación, es decir, que el conocimiento deviene de la reflexión derivada de la práctica y la mirada crítica a los resultados –objetos de diseño– de la acción de diseñar.

Por otro lado, utilizar el concepto de acervo, revaloriza el material tipográfico existente y denota “algo absolutamente dinámico y sinérgico, como “una construcción que, a su vez, construye comunidad”⁶ (CABRERA, 1998 apud CRAVINO, 2020, p. 4). Bajo este posicionamiento, el acervo que se reconfiguró, pone en movimiento a la comunidad académica, que conforman el grupo de investigación en Estudios Tipográficos – activo desde 2014 – y su semillero Locos por la tipo – desde 2015 –; un colectivo que se identifica por sus intereses académicos y profesionales relacionados con la tipografía y la salvaguarda del patrimonio tipográfico.

4 En Colombia, [...] para que a un proyecto de generación de nuevo conocimiento en el entorno investigativo de la práctica creativa se le pueda dar el título de “investigación-creación”, debe colaborar con instituciones académicas o centros de investigación; tener tanto un proceso creativo riguroso como retroalimentación por parte del público; contribuir a la experiencia humana y, como elemento principal, producir una creación. (BALLESTEROS Y BELTRÁN, 2018. p. 28).

5 Manifiesto Entre Plomos, noviembre de 2015. Presentado en la exposición Salve la imprenta Unicauca.

6 “Esta clase de investigación lleva a teorizar sobre la práctica y somete a prueba tanto esa misma práctica, como las ideas y las suposiciones del propio investigador, constituyendo lo que Shön denomina un “diálogo reflexivo” con los materiales que conforman una determinada situación. Para este autor (1998, p.93) “un proceso de diseño competente es una forma de conocimiento en la acción”. (CRAVINO, 2020, p. 58).

Fases y propósitos

La estructura metodológica, responde a la experiencia adquirida en proyectos anteriores en los que se han realizado acciones de *reconocimiento, configuración y visibilización*.

El *reconocimiento* del material tipográfico que se tiene resguardado, se realiza a través de su limpieza, reorganización, medición y descripción. En este caso, se trabajó en al menos 60 cajas tipográficas, se confirmó la tipometría (métrica) del 90% del material existente y se identificaron 40 familias tipográficas las cuales se agruparon en 5 categorías de clasificación tipográfica. La identificación de una fuente tipográfica, es decir re-conocer su procedencia, modo, lugar y criterios de creación, producción y usos, conlleva a inscribirla en una clasificación tipográfica, a partir de categorías históricas, tecnológicas y de apropiación o uso. En este caso, las categorías utilizadas son: Romanas (12), Lineales (8), Escriptas (8), Góticas (3) y Experimentales (9). Se encontraron otras 5 familias que están sin identificación confirmada; para cuatro de ellas se realizó espécimen y se levantaron las pólizas correspondientes, la última está en proceso de organización y limpieza de la caja tipográfica, aún no se ha consolidado su póliza. En cuanto a los aspectos técnicos de producción, se encontraron tres grandes grupos: tipo móvil en madera o plomo y matriz de linotipia. Esta identificación de las familias tipográficas que conforman este acervo, fue realizada mediante la observación reflexiva, el análisis morfológico y la consulta en fuentes bibliográficas y catálogos o especímenes comerciales de fundidoras tipográficas.

La limpieza y depuración del material tipográfico de cada una de las 60 cajas tipográficas trabajadas en esta investigación, permitió el levantamiento de pólizas tipográficas. Este inventario que sistematiza la cantidad de material y su estado de conservación apoya las prácticas académicas en el taller, principalmente, porque es información que le indica al visitante qué tanto material se tiene de cada familia tipográfica y cómo se comportará la familia escogida en el proceso de impresión.

El principio técnico del tipo móvil, concebido como un sistema de piezas que se relacionan entre sí, para construir o más precisamente componer palabras, líneas y párrafos; está constituido además de las letras o los signos propios de cada familia, por los blancos tipográficos –Interlíneas, interletras y forniture–. Con estos elementos tipográficos se adelantó la *configuración* de especímenes, en dos momentos: la composición de los moldes tipográficos y la impresión de cada espécimen. En la composición del molde se usaron cuerpos (tamaños de letra) en su gran mayoría de 24 puntos. En algunos muy pocos casos, se trabajó con otros puntajes debido a la inexistencia del set de caracteres en el tamaño escogido. En los especímenes, se presenta el set de caracteres, conformado por alfabetos de mayúsculas y minúsculas, números, acentos, ligaduras, signos monetarios, signos diacríticos, caracteres especiales e información contextual como, la identificación de la familia y los cuerpos que se conservan. Para revisar el rendimiento del sistema en la composición de textos se utilizó un pangrama⁷, que también hace parte del espécimen, en la parte inferior se enuncian finalmente, los cuerpos disponibles y el nombre de la familia tipográfica. El molde armado, permitió hacer inicialmente una impresión de prueba con la cual se hizo consulta en catálogos especializados de diversas fundidoras y se confirmó su identificación. Posteriormente, después de los ajustes y correcciones necesarios en el molde, se imprimieron estos especímenes. La impresión tipográfica es el resultado de transferir tinta a un soporte, en este caso papel, tomando como matriz el molde tipográfico.

⁷ Frase corta que contiene todas las letras del alfabeto.

Las acciones de *visibilización*, se detallan más adelante, en el apartado de resultados y estrategias de difusión, todas ellas apuntan principalmente a la educación de públicos, en torno al patrimonio gráfico encontrado. Tanto la gestión como la memoria de estas acciones de visibilización son concretadas gracias al permanente compromiso del grupo de investigación en Estudios Tipográficos y su semillero Locos por la tipo, colectivo que ha propuesto ya varios proyectos, prácticas y procesos de restauración y salvaguarda del patrimonio tipográfico institucional.

En síntesis, las fases, acciones y los propósitos, que hicieron parte del aparato metodológico de este proyecto, son el reconocimiento del acervo a través de la limpieza, depuración y reorganización del material tipográfico. El levantamiento de pólizas tipográficas para facilitar su uso en las prácticas del taller. La identificación y catalogación de los sistemas tipográficos encontrados. La producción e impresión de especímenes tipográficos que conforman el tercer catálogo de este acervo. Las entrevistas semiestructuradas con tipógrafos, diseñadores, encuadernadoras y demás funcionarios que conocieron la impresión tipográfica tradicional y la utilizaron en sus jornadas de trabajo. Y finalmente, las estrategias de difusión y visibilización que se han gestionado para informar sobre los resultados investigativos de este proyecto que se enmarca en la investigación-creación.

Identificación y catalogación del material tipográfico

El resultado más relevante de este proyecto, es la configuración del Tercer Catálogo tipográfico de la Universidad del Cauca. Esta obra de investigación-creación, permite reflexionar sobre qué importancia tienen las muestras o catálogos tipográficos, para la salvaguarda del material que aún está en uso en talleres de imprenta o archivados en espacios olvidados e invisibilizados.

Iniciemos entonces con mencionar que, las muestras comerciales de las fundidoras tipográficas se conocen como especímenes o catálogos tipográficos y adquirieron interés investigativo a partir del estudio publicado por Daniel Updike (1922, citado en Corbeto, 2010) quien los utilizó como herramientas para el conocimiento de la historia de la tipografía europea; además, Corbeto (2010), en la introducción del libro *Especímenes tipográficos españoles, catalogación y estudio de las muestras de letras impresas hasta el año 1833*, levanta un estado del arte de investigaciones históricas en torno a la producción tipográfica que tienen como fuente principal los catálogos y muestras de tipos de imprenta.

Este autor hace una diferenciación de los especímenes de fundidoras tipográficas y de imprenta. Mientras que los primeros son anuncios comerciales dirigidos a editores e impresores para conocer el surtido de caracteres que comercializan, no es común, pero en algunas ocasiones las muestras son acompañadas con un poco de información sobre el origen de cada familia tipográfica. En cambio, los segundos están configurados para un público conformado por clientes y editores que tienen la necesidad de difundir mensajes. Son muestras de las familias tipográficas con las que cuenta la imprenta y no necesariamente contienen información sobre el origen o procedencia de las letras.

Corbeto (2010) retoma de Morison una tercera categoría para catálogos o muestras tipográficas: las pruebas de archivo o de uso interno, de las que está demostrado su gran valor en las investigaciones históricas. En esta categoría, podemos mencionar la investigación de *La imprenta de Blai Bellver: el diseño gráfico y el producto impreso* (MARTÍNEZ, 2010), por ser el único estudio, de los hasta ahora consultados, que profundiza en el detalle en la letra impresa.

En el apartado sobre el Catálogo de los caracteres y viñetas (p. 101), hace reflexiones en torno a los procesos de producción particulares y explica ampliamente la identificación y catalogación de su acervo tipográfico, desde el contexto histórico y técnico de la letra impresa.

En el contexto latinoamericano, desde el 2002, la investigadora Marina Garone inició un rastreo, localización y estudio de estos materiales a partir de criterios principalmente bibliográficos y de contextualización histórica (UTSCH y GARONE, 2019, p. 173). A la fecha, cuenta con una colección de más de 80 catálogos o muestras producidas en la región, y gracias a este relevamiento se han podido adelantar estudios en torno a varios talleres de imprenta a nivel latinoamericano, entre otras, se encuentran las Imprentas: de la Caridad (Uruguay), de la Purísima Trinidad (México), las Escuelas Técnicas Salesianas (Colombia), de Niños Expósitos y la Fundación Nacional de Tipos para Imprenta (ambas en Argentina). Estas investigaciones generalmente fueron realizadas en colaboración con otros investigadores.

Es así como los catálogos o especímenes tipográficos se consolidan como una fuente primaria para abordajes novedosos de los estudios materiales del libro y el impreso, relacionados con la tipografía, sus usos y formas de producción y comercialización.

Con el propósito de divulgar catálogos y especímenes conservados, se encuentran los llamados facsimilares, que consisten en una publicación contemporánea de impresos antiguos a los que se les reconoce su valor histórico, estético o técnico. Estas publicaciones, generalmente van acompañadas de reflexiones en torno a sus contextos y relevancia. Dentro de las publicaciones facsimilares están Berrutti y Garone (2020); Martins (2003); Villar (1982); Pérez (1990); Banco de la República de Colombia (1982); Garone y Pérez (2012). Otras investigaciones, aunque no publiquen el catálogo o espécimen en su integralidad, tienen como propósito realizar análisis en las categorías ya mencionadas, histórica, estética o técnica. Es el caso de López (2016), Garone (2021), D'Alessandro y Garra (1991).

En los estudios mencionados, se identifican como variables de análisis: la relación que los individuos y las comunidades han tenido con el libro o, en general, con el producto impreso; factores que impactan su comercialización o difusión; visualidades del impreso, estudios en los que la huella de tinta sobre el papel se aborda desde el concepto semiológico de imagen relacionando la representación visual con contextos históricos y tecnológicos; de igual manera, otra variable identificada dentro de los análisis son los oficios, usos y prácticas relacionados con la producción del impreso. En síntesis, se abordan aspectos estéticos; contextualizaciones históricas y sociales; técnicas de impresión y producción; y tangencialmente se mencionan los insumos, materiales, máquinas y herramientas relacionadas con estos procesos del oficio tipográfico.

Las muestras de letras o también llamados catálogos tipográficos, tomados como fuente primaria en una investigación, permiten interpretar criterios de configuración del signo – la letra –, también analizar características morfológicas del sistema tipográfico en su integralidad y reconocer sus condiciones de rendimiento y legibilidad. Ares (2019) menciona que la investigación en el campo tipográfico requiere un riguroso proceso de documentación histórica que aporte en las prácticas profesionales. Sin embargo, el enfoque histórico no es suficiente para explicar la visualidad de la letra, se requiere también el análisis semiológico, donde la gráfica – en este caso, la letra impresa – sea situada en contextos específicos de comunicación en los que haga sentido. Como explica Ledesma (2012), existe una *naturalización de la escritura*, y la explica como:

“la transparencia semiótica de la sustancia de la expresión [...] la escritura aún suele quedar relegada a un lugar secundario en las consideraciones sobre la significación. La letra no se ve. Los estudiosos del discurso, consideran palabras e imágenes” (LEDESMA, 2012, p. 4). Para Garone (2012, p. 196), estas muestras “Son documentos que hasta la fecha han sido escasamente atendidos” (p. 196), lo que se refiere a que han sido poco utilizados en investigaciones en el contexto latinoamericano, y continúa su reflexión afirmando que:

Los ejemplos que he localizado son suficientes para analizar incipientemente algunos aspectos estéticos, económicos, tecnológicos e ideológicos de las imprentas que las produjeron [...], la evolución estilística en los tipos y viñetas presentados y naturalmente detectar su impacto en el diseño editorial de cada país. (GARONE, 2012, p. 196)

Desde el panorama que plantea Garone (2012), es posible realizar investigaciones sobre aspectos específicos de la producción y consumo de los tipos móviles, su uso y consolidar información sobre:

[...] Algunos fenómenos aún desconocidos y parcialmente explicados sobre las artes y oficios de la imprenta, por ejemplo: cuál era el surtido regular de material tipográfico disponible en los talleres locales y regionales durante el siglo XIX y XX; en qué se distinguía, tipográficamente hablando, una imprenta de otra y cómo esas diferencias materiales eran percibidas por la clientela; finalmente, cuáles son las constantes de los talleres latinoamericanos en una época determinada. (GARONE, 2012, p. 196)

Muchos de los conocimientos en materia de edición y producción de lo impreso fueron impuestos en estos territorios desde la época de la conquista; sin embargo, investigaciones en torno a las dinámicas de producción y comercialización de los talleres de imprenta pueden llegar a identificar elementos particulares para comprender cómo es o ha sido la cultura del impreso en contextos latinoamericanos y problematizar elementos propios de su identidad.

Por otro lado, retomando la idea de la importancia de contar con el catálogo tipográfico como fuente primaria de investigación, si bien el relevamiento de la doctora Garone cuenta con más de 80 ejemplares reseñados y varias investigaciones en torno a ellos, también es frecuente que dichos documentos no se hayan conservado principalmente por el desplazamiento tecnológico que se presentó en la industria de las Artes Gráficas con las innovaciones de la Fotocomposición, el Offset y la impresión digital. En esta línea de pensamiento, surge la pregunta ¿cómo realizar la reconstrucción de repertorios *tipográficos*⁸ sin contar con catálogos o especímenes de las imprentas?

Se podría realizar dicha reconstrucción catalogando las tipografías utilizadas en los impresos, delimitando su temporalidad y caracterizando sus tipologías o públicos; pero en este acervo la estrategia fue organizar el material tipográfico existente: tipos móviles, espacios, ornamentos y volver a componer especímenes para facilitar la comparación morfológica con catálogos o muestras de letras y de esta manera confirmar la identificación de cada sistema tipográfico.

La propuesta, entonces, fue reconstruir el repertorio tipográfico de tipos móviles con el que cuenta actualmente la Universidad del Cauca, a partir de la organización, análisis, identificación y catalogación del mencionado acervo institucional. Esta experiencia, como ya fue explicado, logra articular diferentes acciones en una estrategia metodológica que se puede replicar en otros procesos de recuperación y salvaguarda.

8 La expresión repertorios tipográficos se refiere al conjunto de familias tipográficas utilizadas en una imprenta.

En este caso, el proyecto contó con el catálogo tipográfico del Fondo Acumulativo, que según el testimonio del tipógrafo Rodrigo Velazco, solo existía un ejemplar en dicha imprenta cuando él ingresó en 1966 y es el que se ha conservado por todos estos años. En él, están reseñadas 20 tipografías de las 42 identificadas, 14 acompañadas con su nombre y 6 sin nombre.

Otros catálogos que sirvieron de referencia para la identificación tipográfica fueron: Catálogo de tipos, maquinaria y materiales para las Artes Gráficas. Ejemplar # 1455, Catálogo de materiales e máquinas para las artes gráficas, Catálogo Bauer Type Foundry, Frankfurt A.M, Catálogo Ecuadorian Type Foundry, 1954 - 1982, Catálogo Mercury and Mercury Light: two new script types y el catálogo de Linotype Faces, on-line specimens. Mergenthaler Linotype Co.

Para la identificación y catalogación del material tipográfico, las muestras de letras o también llamados catálogos tipográficos son fundamentales, ya que sin estos documentos es imposible confirmar la identificación.

Resultados y estrategias de difusión

Para cerrar esta reflexión metodológica, el proyecto tuvo como productos de la investigación el catálogo tipográfico N.3, que está conformado por 44 especímenes, creados con impresión tipográfica. Se lograron, 10 ejemplares impresos, 5 en tinta negra y 5 en clave cromática según clasificación. La exposición *Tipografías y tipógrafos, acervo tipográfico de la Universidad del Cauca*⁹, la cual ha tenido tres montajes diferentes. El primero, con resultados parciales del proyecto, fue en el Centro de Memória da Faculdade de Letras de la Universidade Federal de Minas Gerais – FALE/UFMG, en Brasil, entre agosto y septiembre de 2019.¹⁰ El segundo, con resultados finales, se llevó a cabo en la sala de exposiciones Edmundo Mosquera Troya, de la Casa Museo Negret & Museo Iberoamericano de Arte Moderno de Popayán, Colombia, entre el mes de noviembre y diciembre del 2021. Este montaje fue posible gracias al reconocimiento como proyecto ganador de la convocatoria Patrimonio y Turismo 2021, de la Vicerrectoría de Cultura y Bienestar, División de Gestión de la Cultura. El montaje más reciente se realizó entre abril y mayo del 2022 en el Panteón de los Próceres, edificio que está en custodia de la Universidad del Cauca, como uno de los actos institucionales con los que la Universidad del Cauca, está preparando la celebración de su bicentenario. También se han realizado diversas ponencias y charlas. La primera, titulada: *Una experiencia de identificación de fuentes tipográficas*, en el III Seminario Internacional Arte & Alteridad, Potencias y Poderes.¹¹ La segunda, *Acervo tipográfico de la Universidad del Cauca*, en el marco del Ciclo de charlas en torno a la tipografía y el patrimonio en el Cauca.¹² También se realizó una reseña breve del proyecto, como parte de la charla Mujeres entre plomos, para el Tercer Encuentro “PUNCTUM” de Artes Gráficas.¹³ Finalmente, se participó en el *Seminário de Edição: As formas da letra*, en la FALE/UFMG, con la charla “Reconocer la letra:

9 Ver nota de prensa en el siguiente link: <https://fb.watch/cPTxKvprey/>.

10 La reseña de esta exposición se puede consultar en la página de la Red Latinoamericana de Cultura Gráfica. Disponible en: <http://redculturagrafica.org/acervo-tipografico-universidad-del-cauca/>.

11 Evento realizado en Popayán, Colombia, entre el 17 y 20 de noviembre de 2020, organizado por la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca.

12 Este evento se llevó a cabo el día 16 de octubre de 2020, gestionado por el Grupo de Investigación en Estudios Tipográficos, Universidad del Cauca – Popayán, Colombia. Disponible en: <<https://youtu.be/8Xx1QpMm3eY>>.

13 Presentado el día 13 de agosto de 2021, Universidad del Litoral Santa Fe, Argentina.

Un método para la reconstrucción de un acervo tipográfico,¹⁴ la cual se amplía en el presente artículo. Otro resultado de esta investigación fue el reconocimiento como obra de Arte, Arquitectura y Diseño que obtuvo el Catálogo Tipográfico N.3, Acervo Tipográfico de la Universidad del Cauca, el cual fue seleccionado en el Seminario Internacional de Investigación en Diseño, SID 12,¹⁵ como parte de su muestra de obras producto de procesos de investigación-creación. En este momento, se encuentra en proceso de edición el libro *Acervo tipográfico de la Universidad del Cauca*, con el Sello Editorial de la Universidad del Cauca Popayán, Colombia.

14 Conferencia virtual, convocada desde Belo Horizonte, Brasil, para el día 28 de enero de 2022.

15 El evento fue realizado entre el 22 y 23 de septiembre de 2021, y lo organiza el grupo de investigación Taller 11, de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia UPTC, en convenio con otras instituciones nacionales e internacionales.

Referências

- ARES, Fabio Eduardo. Real imprenta de niños expósitos: revalorización patrimonial tipográfica del Buenos Aires virreinal (1780-1810). **Boletín del Instituto de Investigaciones Bibliográficas**, México, Universidad Nacional Autónoma de México, v. XIV, n. 1-2, p. 91-119. Disponível em: https://www.lareferencia.info/vufind/Record/AR_2a5bf8156f2f4db413075f68fdbd05c1. Acesso em: 01 set. 2022.
- ARES, Fabio Eduardo. **Expósitos: la tipografía en Buenos Aires 1780-1824**. Buenos Aires: Dirección General Patrimonio e Instituto Histórico, 2010. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/216898338_Expositos_La_tipografia_en_Buenos_Aires_1780-1824/link/02e7e53513650ea0f5000000/download. Acesso em: 01 set. 2022.
- ARES, Fabio Eduardo *et al.* **En torno a la imprenta de Buenos Aires (1780-1940)**. Buenos Aires: Dirección General de Patrimonio, Museos y Casco Histórico, 2012. Disponível em: https://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/en_torno_a_la_imprenta_en_buenos_aires.pdf. Acesso em 01 set. 2022.
- ARES, Fabio Eduardo. Hacia la descolonización de la disciplina tipográfica en América Latina. **RChD: Creación y Pensamiento**. Santiago: Universidad de Chile, v. 4, n. 7, p. 1-13. Disponível em: <https://rchd.uchile.cl/index.php/RChDCP/article/view/55287>. Acesso em 01 set. 2022.
- ARÉVALO, Robinson López. La colección de incunables de la Biblioteca Nacional de Colombia: tras las huellas y vacíos de su formación. **História y memoria**, n. 13, p. 85-120, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.19053/20275137.5201>. Acesso em: 20 set. 2022.
- BANCO DE LA REPÚBLICA. **Incunables de la Biblioteca Luis Ángel Arango del Banco de la República**. Bogotá: Litografía Arco, 1982. Disponível em: <https://babel.banrepcultural.org/digital/collection/p17054coll18/id/21>. Acesso em: 01 set. 2022.
- BERRUTTI, Andrés; BLAU, Luis; GRAVIER, Marina Garone. **De caracteres, jeroglíficos y guarniciones**, Una historia de la Imprenta de la Caridad (Montevideo, 1822-1855), con estudio y edición facsimilar de la muestra de letras de 1838. Diamantina: Museu Tipografia Pão de Santo Antônio, 2020. 336 p. Disponível em: https://www.humanindex.unam.mx/humanindex/consultas/detalle_libros.php?id=23045&rfc=R0FHTTcxMTAyMA. Acesso em: 06 ago. 2023.
- BLANCHARD, Gérard. **La letra**. Barcelona: Ediciones CEAC, 1988. 295 p.
- BRINGHURST, Robert. **Elementos del estilo tipográfico**. 2. ed. México: Fondo de Cultura Económica, 2014. 471p.
- CATÁLOGO de tipos, maquinaria y materiales para las Artes Gráficas. Ejemplar # 1455. Nova Iorque: National Paper & Type Company INC. En custodia del Grupo de investigación en Estudios Tipográficos, GIET, UniCauca. 1928.
- CATÁLOGO Bauer Type Foundry, Frankfurt A.M. [S.L.] [1950?].
- CATÁLOGO Ecuadorian Type Foundry, 1954 - 1982. [S.L.] Ecuador, 1982. Propiedad del tipógrafo pastuso Franco Polo. Digitalización Hugo Alonso Plazas, Universidad de Nariño.
- CATÁLOGO Mercury and Mercury Light: two new script types. Stephenson Blake, Sheffield. Stephenson Blake. [S.L.] [1952?].
- ONE-LINE specimens: linotype faces (1920). [S.L.] Kessinger Publishing, 2010.
- CONSOLO, Cecilia *et al.* **Tipografía en Latinoamérica, orígenes e identidad**. São Paulo: Blucher, 2013. 160 p.
- CORBETO, Albert. **Especímenes tipográficos españoles, catalogación y estudio de las muestras de letras impresas hasta el año 1833**. Madrid: Calambur, 2010. 188 p. Disponível em: <https://www.scielo.org.mx/pdf/ib/v28n63/v28n63a10.pdf>. Acesso em: 20 set. 2022).
- CRAVINO, Ana. **Investigación y tesis en disciplinas proyectuales: una orientación metodológica**. Buenos Aires: Libros del posgrado FADU-UBA, 2020, 222 p.
- D'ALESSANDRO, Graciela; GARRA, María Cristina. **Incunables existentes en el Uruguay y primeros libros impresos en el país: catálogo**. Montevideo: Ed. El Galeón, 199, 114 p. (Ensayos bibliográficos 3).

DEL VILLAR, Manuel. **Aurora de Chile**. Santiago: Editora: Sociedad Filatélica de Chile, 1. ed. 1982.

GRAVIER Marina Garone. Imprenta La Purísima Coronada: comentarios acerca del repertorio tipográfico de un establecimiento michoacano (ca 1895-). México. **Boletín del Instituto de Investigaciones Bibliográficas**; Nueva época, v. XIV, n. 1, 2009 p. 121-150. Disponible em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/v/67760>. Acesso em: 21 mai. 2023.

GRAVIER, Marina Garone. De las fuentes como fuentes: la historia de la tipografía y el estudio material del libro. In: PRIMER COLOQUIO ARGENTINO DE ESTUDIOS SOBRE EL LIBRO Y LA EDICIÓN, 2012, La Plata. **Memorias del primer coloquio argentino de estudios sobre el libro y la edición**. La Plata: Universidad Nacional de La Plata, 2012, p.188-198. Disponible em: https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.1935/ev.1935.pdf. Acesso em: 20 set. 2022.

GRAVIER Marina Garone. Noticias sobre el patrimonio tipográfico colombiano: descripción y análisis de dos muestras de letras salesianas del siglo XX. **Revista La Tadeo de Arte**. Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano, 2021, v. 7, n. 7, p. 26-55. Disponible em: <https://revistas.utadeo.edu.co/index.php/ltd/article/view/1715>. Acesso em: 20 set. 2022.

GARONE, Gravier Marina; PÉREZ Salas, María Esther. (Org.). **Las muestras tipográficas y el estudio de la cultura impresa**. México. Editor: UNAM-Instituto de Investigaciones Bibliográficas. 2012. 288 p.

GRAVIER Marina Garone; MENCHERO, Mauricio Sánchez. (Orgs.). **Cultura impresa y visualidad: tecnología gráfica, géneros y agentes editoriales**. México, Editorial Universidad Nacional Autónoma de México. 2020, 321 p. Disponible em: <https://ru.ceiich.unam.mx/handle/123456789/3808>. Acesso em: 20 set. 2022.

LEDESMA, María. Enunciación de la letra: Un ejercicio entre Occidente y Oriente. **Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación**, n. 41, pp.153-161, 2012. Disponible em: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/377_libro.pdf. Acesso em: 20 set. 2022.

MARTINS FILHO, Plinio. **Catálogo de clichês D. Salles Monteiro**. São Paulo: Ateliê Editorial; 2003, 254 p.

MEJIA, Melissa Ballesteros; LUENGAS, Elsa Maria Beltrán. **¿Investigar creando?: una guía para la investigación-creación en la academia**. Bogotá: Universidad El Bosque, 2018. 76 p. Disponible em: <https://www.unbosque.edu.co/nuestro-bosque/catalogo/investigar-creando-una-guia-para-la-investigacion-creacion-en-la-academia-0>. Acesso em: 01 set. 2022.

REVERT, Antoni Martínez I. **La imprenta de Blai Bellver: el diseño gráfico y el producto impreso**. Valencia: Campgràfic, 2010, 24 p.

SALAZAR, Francisco Pérez. **El grabado en la ciudad de Puebla de los Ángeles**. Edición Facsimilar. Puebla: Gobierno del Estado de Puebla, Secretaría de Cultura, 1990. 68 p.

SCHELTER, J. G.; LEIPZIG, Giesecke. **Catálogo de materiales e machinas para as artes**. Bilbao: En custodia del Grupo de investigación en Estudios Tipográficos, GIET, UniCauca. 1926. 186 p.

SILVA, Sérgio; QUEIROZ, Sônia (Org.). **Livro dos tipógrafos: museu vivo memória gráfica**. Belo Horizonte: Editora: UFMG, 2012, 120 p.

UTSCH, Ana (Org.). **Museu Tipografia pão de Santo Antônio: patrimônio gráfico entre ação e preservação**. Diamantina: Edições Associação do Pão de Santo Antônio, 2015, 112 p. Disponible em: <http://www.museutipografia.com.br/catalogos/catalogo2015.pdf>. Acesso em: 20 set. 2022.

UTSCH, Ana; GRAVIER, Marina Garone. (Org.) **Encontros em torno de tipos e livros**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2019, 334 p.

Sobre as autoras

Sônia Queiroz

Con pregrado y maestría en Letras en la Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG y doctorado en Comunicación y Semiótica en la Pontificia Universidade Católica de São Paulo – PUCSP, trabajó durante 38 años como docente en la UFMG, habiéndose jubilado en 2021 como profesora asociada en el área de Edición. Su primer trabajo en este ámbito fue en la editorial Interlivros de Minas Gerais, en la década de 1970, como editora de texto. Fue responsable, por decisión del Rector Cid Veloso, de la creación de la Editora UFMG, que dirigió durante ocho años (de 1986 a 1995) y de 1989 a 1995 fue miembro de la Diretoria da Associação Brasileira de Editoras Universitárias – ABEU. En 2007, creó el Laboratorio de Edición en la Facultad de Letras de la UFMG, un espacio de práctica y experimentación destinado a la formación profesional en el área de la Edición, implementado en el Pregrado de Letras en 2008. Pertenece a la Red Latinoamericana de Cultura Gráfica desde 2018.

E-mail: queirozsonia@yahoo.com.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9531322956633018>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-3519-4151>

Laura Judith Sandoval Sarmiento

Diseñadora gráfica de la Universidad Nacional de Colombia, sede Bogotá, con maestría en Tipografía: disciplina y usos de la Universidad de Barcelona, España. Actualmente realizando sus estudios doctorales en Diseño con la Universidad de Palermo en Buenos Aires, Argentina. Es directora del grupo de investigación en Estudios Tipográficos, de la Universidad del Cauca y profesora asociada del departamento de diseño en el programa de Diseño Gráfico de la misma institución. Investigadora Junior en el sistema de investigaciones de Colciencias. Pertenece a la Red Latinoamericana de Cultura Gráfica desde 2018. Coautora de diversas publicaciones en torno al patrimonio gráfico y la preservación del oficio tipográfico.

E-mail: ljandoval@unicauca.edu.co

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-2517-7238>

Recebido em: 11 de setembro de 2022

Aprovado em 10 de dezembro de 2022

A tipografia *display* da revista D. Quixote entre os anos de 1917 e 1926

The typography display of D. Quixote magazine between the years 1917 to 1926

Bruno Vieira da Silva
Camila Assis Peres Silva
Wellington Gomes de Medeiros

Resumo: Este artigo apresenta estudo sobre a tipografia *display* da Revista D. Quixote, com destaque para os tipos titulares utilizados no logotipo da revista, e os tipos capitulares no corpo do texto nos exemplares publicados entre os anos de 1917 a 1926. Como aporte metodológico, foram analisados exemplares disponíveis em acervos digitais que disponibilizassem todo o conteúdo publicado. Na discussão dos aspectos tipográficos, foram consideradas as dimensões da microtipografia. Os resultados obtidos demonstraram variedade de estilos tipográficos com ausência de um padrão para o logotipo com fontes utilizadas e reutilizadas em um curto período de tempo. As tipografias capitulares também não apresentavam um padrão. Em um único exemplar, os tipos continham diferentes figuras e traços de letras sem impacto sobre a narrativa do texto.

Palavras-chave: Revista D. Quixote; tipografia *display*; capitulares; design.

Abstract: This article presents a study on the display typography of the D. Quixote magazine, with emphasis on the main types used in the magazine's logo, and the capital types in the body of the text in the copies published between the years 1917 to 1926. copies available in digital collections that made all the published content available were analyzed. In the discussion of typographic aspects, the dimensions of microtypography were considered. The results obtained showed a variety of typographic styles with the absence of a standard for the logo with fonts used and reused in a short period of time. The initial typographies also lacked a pattern. In a single copy, the types contained different figures and letter strokes with no impact on the narrative of the text.

Keywords: D. Quixote Magazine; typography display; capitulars; design.

Introdução

Com a chegada da corte portuguesa no Brasil em 1808, a Imprensa Régia - depois nomeada de Tipografia Nacional - instalou-se no país, sendo responsável pela impressão dos documentos oficiais, como legislação e papéis provenientes de repartições reais (CAMARGO, 2019). Neste período colonial, as revistas desempenharam importante papel na comunicação, na informação e no entretenimento.

No início da imprensa no Brasil, as revistas eram publicações destinadas principalmente para a elite intelectual com conteúdos voltados para as ciências, as artes, literatura e profissões (CARR *et al*, 2019, p. 155). Foi por volta de 1850 que questões políticas, conteúdos para as mulheres e reproduções de obras de arte tornaram-se mais recorrentes, com o surgimento de classes sociais com maior capital no Brasil (CARDOSO, 2016, p. 62).

No século XX, especificamente nas décadas de 1910 a 1930, o mercado editorial obteve maior destaque no país, surgindo novas tipografias/editoras no Brasil. Neste período, a Tipografia Nacional expandiu suas atividades para impressão em outros formatos, como as revistas, sendo responsável no ano de 1927, pela impressão de uma das revistas ilustradas na época, a *D. Quixote*. Ainda no começo do século XX, grandes personalidades da ilustração ascenderam no mercado editorial. As ilustrações tornaram-se comuns nas revistas masculinas, com conteúdos de sátiras políticas e conteúdos eróticos, com evidente influência do design gráfico europeu (CARR *et al*, 2019, p. 155). Entre os mais famosos ilustradores da época, atuavam no design da revista *D. Quixote* o Julião, Raul, Calixto, Storni, Helios, Madeira de Freitas, George Bluow, Bambino e Nery.

D. Quixote foi uma revista do Rio de Janeiro de periodicidade semanal, de cunho político e com questões sociais, abordando estes temas com sátira e humor por meio de textos das matérias e ilustrações. A revista foi criada e dirigida pelo pernambucano Manuel Bastos Tigre, conhecido por D. Xiquote, permanecendo ativa entre os anos de 1917 e 1926, quando se encerraram as publicações.

Apesar de poucas informações sobre a revista, é possível notar pelo seu conteúdo que esta publicação periódica tinha a faixa etária adulta como público-alvo. E mesmo que suas publicações tenham sido em um período em que as mulheres não tinham o direito de voto no Brasil, as edições mostram também conteúdos direcionados para as mulheres.

O editorial da *D. Quixote* apresentava uma vasta variedade de ilustrações e tipografias em suas capas, no corpo das matérias e nos anúncios divulgados, com extravagantes traços ornamentais orgânicos, como a *Art Nouveau*, até a estética geométrica da *Art Déco*. É precisamente sobre a linguagem visual da revista que este artigo se debruça. Isto é, analisa os elementos visuais que constituem sua identidade, mais especificamente, dos logotipos no cabeçalho e das letras capitulares, conhecidos como tipografias *display*.

Como exemplifica a Figura 1, havia diferentes formas da tipografia *display* aplicadas nos cabeçalhos das revistas: a primeira edição datada do primeiro ano da revista, 1917; a segunda datada de 1921; e a terceira do último ano de publicação, 1926.



Figura 1: Capas da revista *D. Quixote*, do ano de 1917, 1921 e 1926.
Fonte: Acervo BNDigital (2021).

O objetivo deste trabalho é discutir a linguagem visual das tipografias *display* da revista *D. Quixote*, compreendendo por meio deste estudo de caso, um recorte do uso tipográfico de uma revista de cunho político, que teve contribuição de inúmeros ilustradores de notoriedade no design do começo do século XX.

Tipografia *display*

Antes de tudo, é importante entender o que é tipografia e sua importância. Farias (2016, p. 10) define tipografia como sendo 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”. Ambrose e Gavin (2011) explicam que a tipografia é um dos elementos que mais influenciam um projeto gráfico. Os autores (2011, p. 6) afirmam que a tipografia é capaz de “produzir um efeito neutro ou despertar paixões, simbolizar movimentos artísticos, políticos ou filosóficos, ou ainda expressar a personalidade de um indivíduo ou organização”.

As tipografias *displays* são exemplos do que Ambrose e Gavin (2011) falam sobre movimentos artísticos e a propriedade de despertar diferentes percepções. De acordo com Clair e Busic-Snyder (2009, p. 361), a tipografia *display* “refere-se a tipos acima de corpo 14, bem como estilos de tipos decorativos geralmente usados para compor textos para títulos”. As autoras (2009) relatam que na história da tipografia, os tipos decorativos foram usados no design de livros, e que, geralmente, eram utilizados em páginas de títulos, aberturas e iniciais de capítulos. No século XIX, este estilo de escrita teve seu apogeu, pois com a simplicidade tipográfica dos tipos móveis do século, houve a necessidade de atrair a atenção para a leitura dos cartazes.

Quanto às tipografias capitulares, que tiveram seu ápice na Idade Média, eram exageradamente ornamentais. Porém, a função destes elementos gráficos não era simplesmente ornamentar as páginas dos impressos, mas também de destacar o início dos parágrafos, visto que os livros eram lidos nas reuniões religiosas em igrejas com ambientes escuros, e essas letras de proporção maior que as demais, e com cores contrastantes, ajudariam na leitura (MARCOS, 2007).

No período em que vigorou o estilo Rococó, a tipografia *display* passou a ser constituída por linhas finas, curvilíneas e com desenhos elaborados de traços florais, sendo visto pelas classes mais altas da Europa como ‘refinamento’, o que destacava o ofício dos calígrafos para a produção de impressos elaborados (CLAIR & BUSIC-SNYDER, 2009).

Além do destaque no começo do texto, servindo de ornamentação das páginas, as capitulares também reforçaram a narrativa, quando a figura que acompanha a letra capitular remete à temática descrita no texto, sendo nomeada de “inicial historiada”. Uma vez que essas letras eram reutilizadas, os desenhos nelas contidos poderiam ter ou não coerência com a narrativa do novo texto (FARIA & PERICÃO, 2008).

Metodologia

Este trabalho se caracteriza como de abordagem qualitativa, uma vez que busca realizar análises não quantificáveis para melhor entendimento de acontecimentos históricos na construção da comunicação visual tipográfica. Partindo de um ponto de vista histórico e a compreensão de comportamentos comunicacionais, a natureza desta pesquisa se classifica como sendo básica. Quanto ao objetivo, trata-se de investigação descritiva, que, segundo Prodanov e Freitas (2013), é regida por registrar e descrever características de determinados fatos observados. O procedimento técnico abordado é documental, ou seja, é de exploração de materiais que ainda não foram analisados (GIL, 1991).

Para a realização das análises, foi necessário acessar acervos que dispusessem de todas as edições que a revista *D. Quixote* lançou, com boa qualidade na digitalização. O acervo da Biblioteca Nacional Digital (*BNDigital*), atendeu aos critérios estabelecidos na pesquisa disponibilizando imagens em ordem cronológica em seu site oficial (Figura 2). A navegação e as configurações da plataforma para folhear os exemplares são mais intuitivas e de melhor visualização se comparado com outros sites de acervos nacionais.



Figura 2: Revistas *D. Quixote* no Acervo BNDigital. Fonte: Captura de tela do Acervo BNDigital, modificado pelos autores (2021)

Na coleta e análise de dados foram verificadas 464 edições da revista, ou seja, todo o conteúdo publicado, desde o primeiro exemplar de 1917 até o último ano de publicação da *D. Quixote* em 1926.

Na investigação das características das tipografias, foram considerados os aspectos da microtipografia. De acordo com Woloszyn e Gonçalves (2018 *apud* STÖCKL, 2005) a microtipografia abrange a análise dos sinais gráficos de forma individual, como o estilo tipográfico e suas especificações, não levando em conta toda a página onde a tipografia está inserida, visto que o objeto central deste estudo é apenas a tipografia *display*.

Resultados e discussões

Neste capítulo, discutiremos a tipografia *display* da revista *D. Quixote* em duas partes. No primeiro tópico, é destacada a tipografia na capa dos exemplares da revista, em específico aquelas que serviam como logotipo. No segundo tópico, são discutidos os tipos capitulares no corpo do texto da revista durante os anos de publicação.

Tipos Titulares

Ao longo de suas 464 edições, o design gráfico da revista *D. Quixote* apresentou mudanças significativas. Isso provavelmente se deveu ao seu período de produção datado do começo do século XX, um período marcado pelas revoluções tecnológicas advindas da industrialização, da impressão, do design, e do surgimento de novas formas de se comunicar por meio de diferentes representações visuais.

No primeiro ano de publicação da revista, foram lançadas 33 edições, nas quais, de acordo com Cardoso (2005), predominava o estilo *Art Nouveau* como reflexo do contexto estético da época no Brasil. Na primeira capa é possível observar o nome da revista no cabeçalho (Figura 3) com traços do *Art Nouveau*. Clair e Busic-Snyder (2009) destacam as linhas curvas e sinuosas no design, e o interesse que se tinha por letras desenhadas (*lettering*). Outra característica é a “cintura” alta e baixa das letras, como menciona Raimes e Bhaskaran (2007). Essa cintura é percebida na barra do “E”, acentuada acima do centro óptico da letra. A mesma letra tem uma barra inferior tão contrastante que sua curvatura a deixa com a abertura mínima. O bojo na letra “D” remete com maior ênfase ao estilo *Art Nouveau*, pois sua curvatura tem um peso maior na base. Apesar de o logotipo não apresentar serifa, a barra do “T” faz uma curvatura deixando a letra com aspecto serifada. Nota-se que as letras se assemelham a caixa alta, apesar do “i” estar com pingão, algo pouco comum na tipografia.



Figura 3: Logotipo de uma edição de 1917.
Fonte: Acervo BNDigital (2021)

No ano inaugural da *D. Quixote*, foram usadas diferentes tipografias no cabeçalho, porém, o tipo na Figura 3 foi o que mais se repetiu naquele ano, aparecendo na capa de 13 edições. Além desta, ao longo do primeiro ano foram usadas outras 10 tipografias.

O logotipo que aparece em segunda posição como o mais recorrente em 1917 (em 6 edições), no ano seguinte, torna-se o mais predominante (Figura 4). Apesar das demais informações no cabeçalho ser em fonte *Art Nouveau*, o logotipo aparece de forma geometrizada. As fontes mais simples e geométricas são típicas da tipografia moderna do começo do século XX na Europa. Depois da extravagância tipográfica na era vitoriana, é possível notar que este estilo também foi

adotado como “título” na capa da *D. Quixote*, notando-se a letra “O” sem eixo e todas as letras sem contraste. Diferente dos traços geométricos das letras nesta capa, a cauda do “Q” apresenta traço orgânico. Das 48 edições em 1918, esta tipografia foi a mais utilizada, aparecendo em 24 capas, outras 18 tipografias foram usadas neste ano.



Figura 4: Logotipo de uma edição de 1918
Fonte: Acervo BNDigital (2021)

Em 1919, o logotipo que mais apareceu foi novamente na modalidade *lettering* (Figura 5), que se assemelha com as tipografias no estilo *Art Nouveau*. Mas, diferente da Figura 6, este logotipo tem menos curvas. O “U” está com o arco mais reto em sua base, há contraste nas hastes das letras, o “O” com eixo bastante inclinado, com pouco espaçamento entre os traços diagonais do X, estando menor que as demais letras, alinhada sob a linha das ascendentes.

Apesar deste logotipo aparecer em 21 edições, houve edições com tipos geométricos em várias outras de 1919. A Figura 6 mostra os outros dois logotipos que ficariam em segundo e terceiro como mais utilizados. O logotipo à esquerda na figura, apareceu em 18 edições, caracterizada por uma tipografia egípcia, um estilo que surgiu no final do século XIX (CLAIR; BUSIC-SNYDER, 2009). O da direita é um *lettering* com formas triangulares e sobreposição de letras (em 10 edições), tendo uma expressão tipográfica desconstruída comparada com a forma tradicional de composição.



Figura 5: Logotipo de uma edição de 1919.
Fonte: Acervo BNDigital (2021)



Figura 6: Segundo e terceiro logotipo predominante nas capas de 1919.
Fonte: Acervo BNDigital (2021)

No quarto ano da *D. Quixote*, o *lettering* apareceu com algumas alterações (Figura 7) serifas quadradas; hastes inclinadas da letra “U”, com abertura menor; o bojo da letra “D” sem peso na base e com curva uniformizada. O logotipo permanece em *outline* (tipos com contornos surgidos na Revolução Industrial), mas aparece combinada com as ilustrações no mesmo espaço gráfico. Das 52 edições deste ano, este *lettering* apareceu em 30. Nas laterais com o logotipo, se insere os preços das revistas com tipografia feita manualmente, observando que não possui uma padronização entre os caracteres iguais, como as letras E e A. Este *lettering* tem características geométricas, o que fica mais nítido nos números.



Figura 7: Logotipo predominante em 1920.
Fonte: Acervo BNDigital (2021)

Nas edições de 1921 e 1922 predominou tipografia com traços finos e delicados que se diferencia totalmente dos anos anteriores (Figura 8), com caligrafia *script*, uma tipografia que aparece no final do século XIX, e que se diferencia da tipografia cursiva pelas letras unidas por junções (CLAIR; BUSIC-SNYDER, 2009). Essa tipografia foi o único logotipo a ser repetido nas capas em 1921, em 47 edições, e a mais usada em 1922 em 31 edições. Durante estes dois anos, o cabeçalho manteve as informações complementares da revista e da edição em estilo *Art Nouveau*. Enquanto o *lettering* dos preços também aparece geométrico, assim como o *Art Déco* e sem padronização entre os caracteres.



Figura 8: Logotipo predominante em 1921.
Fonte: Acervo BNDigital (2021)

Assim como na Europa, no Brasil, o estilo *Art Déco* foi muito difundido na década de 1920 nos projetos gráficos das mais famosas revistas, como *O Malho*, *A Maçã*, *Para Todos*, e *Tico-Tico*. A revista *D. Quixote* seguiu o mesmo princípio estético (Figura 9) entre os anos 1923, 1924, 1925 e 1926, havendo poucas mudanças entre as edições destes anos.

Clair e Busic-Snyder (2009, p. 97) explicam que o estilo *Art Déco* no design é tecnicamente elaborado e geometricamente linear com simetria bilateral. São, em geral, tipografias sem serifas ou com pequenas serifas (RAIMES; BHASKARAN, 2007).

A tipografia mais recorrente nas edições de 1923 apresentam algumas diferenças quando comparadas aos anos seguintes, a exemplo, as variações nas larguras dos caracteres no mesmo logotipo, sendo esta, como algumas letras condensadas, principalmente o “U” “I” e o “X”, em contraste com as letras “Q” e “O”, com larguras regulares. Ainda assim, esses caracteres possuem proporções mais condensadas que os demais logotipos, como por exemplo, a de 1926, que aparece mais expandida. A cauda do “Q” sangra pelo lado esquerdo enquanto as outras

sangram pelos dois lados Figura 9). O logotipo de 1923 apresenta contraste em seus traços, enquanto os outros logotipos predominantes ficam sem contraste. O “E” aparece com haste em 1923, as que predominam nos anos seguintes aparecem com bojo. Pode-se notar também nas laterais do logotipo, o *lettering* com bastante contraste, com exceção dos números zero. Esta tipografia que com evidência ainda mais forte do *Art Déco*, acompanha ornamento geográfico, com variações de pequenos quadrados e retângulos. Quanto às informações na parte superior, não se utiliza mais a tipografia em *Art Nouveau*, ficando mais simples.



Figura 9: Logotipo predominante em 1923.
Fonte: Acervo BNDigital (2021)

No ano de 1924, com 36 edições, o logotipo da Figura 10, tornou-se o mais recorrente, em 21 edições. Foram utilizados outros 5 logotipos diferentes. Este logotipo tem semelhanças com o usado no ano anterior, porém, como dito, fica sem contraste, a letra E é usada com bojo, e a barra e a haste do T descentralizada. O logotipo também apresenta ornamentos como contornos e losangos. As informações de preços, que passam a ser utilizadas na parte inferior, ganha um peso **bold**, com contraste, serifa e bastante geométrica, como mostra a letra A, formando um triângulo.



Figura 10: Logotipo predominante em 1924.
Fonte: Acervo BNDigital (2021)

Em 1925, se repete com recorrência o logotipo do ano anterior (Figura 10), em 25 edições. E assim, como em 1924, o logotipo da Figura 11 apareceu como o segundo mais utilizado, esteve presente em 10 edições e neste ano aparece em 7. Além dos logotipos da Figura 10 e 11, outros foram usados, totalizando em 7 variações. Este logotipo também tem variações entre os caracteres, como por exemplo: o D e o Q são as únicas com serifa; contrastes nas letras T, E e na parte superior e inferior do D e inferior da letra U; calda do Q na horizontal; letras Q e O com o corpo menor.

Tal como nos anos anteriores, as figuras presentes nos logotipos são representações masculinas, folheando, possivelmente, a revista *D. Quixote*. São imagens de diferentes homens, profissão e classes, mas geralmente estão com chapéus, roupas sociais, e até mesmo com armas.



Figura 11:
Segundo logotipo
predominante
em 1925.
Fonte: Acervo
BNDigital (2021)

No último ano da revista, em 1926, o número de edições diminuiu, assim, houve apenas 4 variações de logotipos, entre eles, o mesmo dos anos anteriores (Figura 10) em 4 edições. Semelhante a este, se utilizou outro logotipo semelhante, utilizado em 4 edições também, porém, com variação expandida e a cada do Q fica maior, ultrapassando o lado esquerdo do seu bojo (Figura 12). Em 3 edições, novamente se aplica o logotipo com letras cursivas (predominante em 1921; Figura 8). A última imagem da Figura 12, com letras serifadas, contornos e contraste em seus traços, foi usada em apenas 1 edição, e não aplicada em nenhuma outra capa da revista.

Estes últimos anos da revista, além de mudanças nos estilos tipográficos seguindo as tendências do design gráfico, as cores e as ilustrações também seguiram o mesmo princípio, com traços geometrizados e cores de predominância vermelha, verde, azul e preta.



Figura 12: Logotipos
predominantes
em 1926.
Fonte: Acervo
BNDigital (2021)

Tipos Capitulares

Vários ilustradores cooperaram no design da *D. Quixote*, a exemplo de Calixto, renomado desenhista da época. Mas por se tratar de um grande número de edições e que cada uma apresenta ilustrações diferentes, não se debruçará com profundidade neste aspecto visual da revista. Entretanto, ainda no universo das tipografias, além do tipo *display* no logotipo presente no cabeçalho das capas, se destaca outra tipografia *display* da revista, as capitulares (Figura 13). Por este motivo, tratamos a seguir de alguns aspectos relevantes sobre algumas capitulares da revista *D. Quixote*, mas especificamente, as capitulares ornamentadas.

Clair e Busic-Snyder (2009, p. 256) caracterizam as tipografias capitulares como letras grandes, decorativas, com a função de chamar a atenção do leitor para o início de uma matéria, história ou capítulo. Sua origem remonta aos manuscritos medievais, inseridas nas iluminuras, acompanhadas de ornamentos.

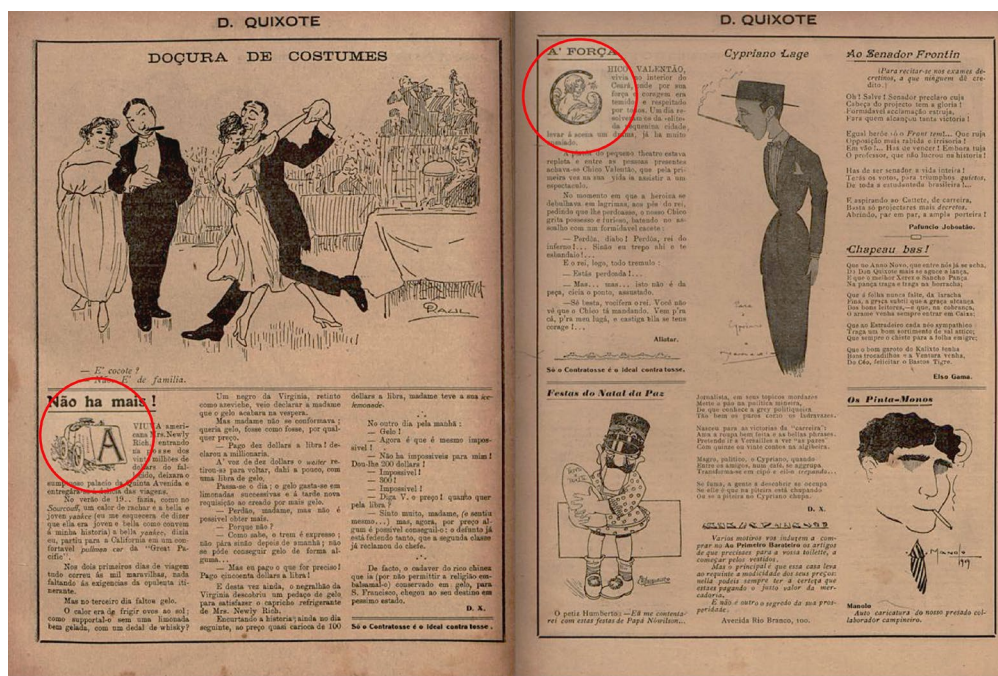


Figura 13: Páginas com duas capitulares (T e H) no corpo do texto da D. Quixote. Fonte: Acervo BNDigital (2021)

As capitulares da *D. Quixote* nas primeiras edições aparecem com corpo pequeno ou características mais simples, como por exemplo: as capitulares elevadas, fixada na primeira linha do texto e ultrapassando a linha das ascendentes; a capitular baixada, se encaixando no corpo do texto e passando por mais de uma linha; e capitular pendente, na qual o corpo do texto se separada por uma coluna (Figura 14). Anos seguintes a presença das capitulares torna-se frequente, estando ao lado das ilustrações, como o exemplo da capitular pendente, e outras, as capitulares estão agrupadas nas ilustrações, formando as capitulares ornamentadas. Todas as capitulares ornamentadas se apresentam como baixadas, como exemplifica a Figura 10.

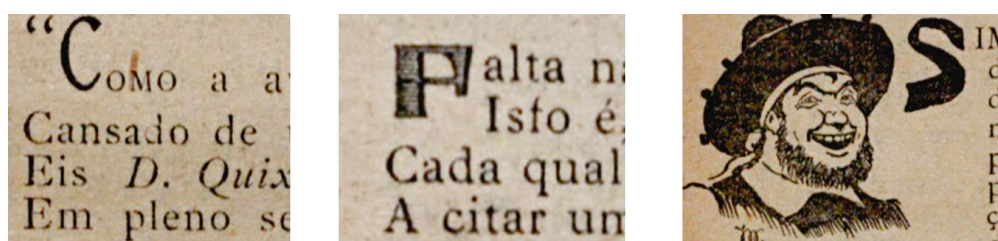


Figura 14: Variações e evoluções das capitulares no corpo do texto da D. Quixote, da esquerda para direita: capitular elevada, capitular baixada e capitular pendente. Fonte: Acervo BNDigital (2021)

As letras capitulares não possuem um estilo que as façam se assemelhar entre si, em uma mesma edição, se encontra diferentes estilos de capitulares, às vezes, apresentando serifas, **bold**, regular, *light*, condensada, expandida, preenchidas e também em *outline* (Figura 15).

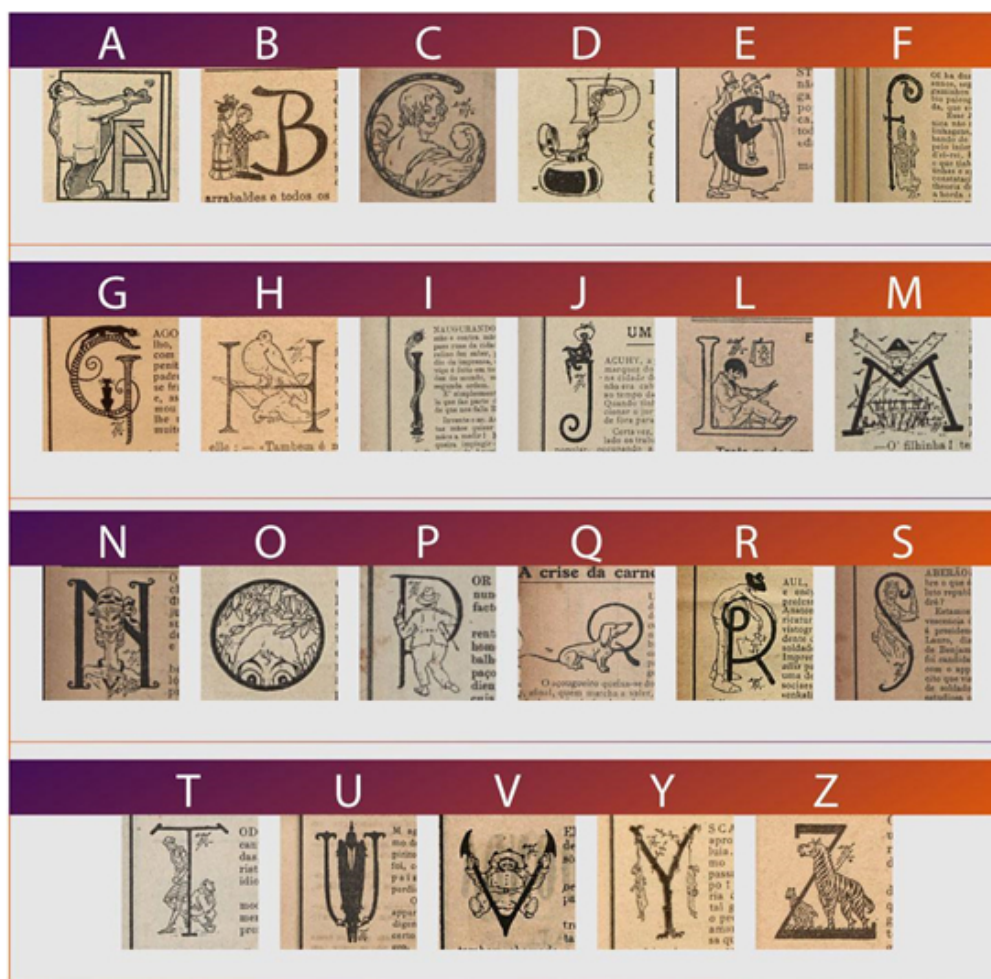


Figura 15: Alfabeto de letras capitulares da revista *D. Quixote*.
Fonte: Elaborado pelo autor com base na revista *D. Quixote* no acervo BNDigital (2021)

A Figura 15, mostra um compilado com alfabeto capítular da revista *D. Quixote*, retiradas das variadas edições lançadas. De todos os exemplares, não se encontrou capitulares das letras K, W e X. As letras não possuem apenas uma única ilustração, ou seja, cada letra capítular apresenta diferentes estilos tipográficos e representações imagéticas.

As letras são também representações de figuras humanas e animais que se comportam de diferentes maneiras sobre as capitulares, como por exemplo, na letra “G” há duas figuras de animais posicionadas no bojo e no olho da letra, no “T”, duas figuras humanas se encostam à haste, no braço do “Y” há duas figuras humanas penduradas com corda no pescoço.

As capitulares da *D. Quixote* são diferentes de outras revistas da época, como a *Ilustração Brasileira* e a *Tico-Tico*, que também utilizavam capitulares, mas que possuíam uma padronização, como os mesmos arabescos florais, ou mesmo estilo tipográfico, ou cada letra consequentemente se utilizada da mesma figura nas edições dos exemplares ao longo do ano. Maus e Farias (2015) explicam que os motivos florais eram comuns nos impressos das capitulares na época, e se usava elementos gráficos que representavam e valorizavam a cultura local. Diferente da *D. Quixote*, com ausência de ilustrações florais.

As capitulares da *Ilustração Brasileira* mantinham uma padronização de uso da mesma tipografia e nos ornamentos, assim como mostra a Figura 16. Quanto à revista *Tico-Tico*, nota-se uma

variação de tipografias e de figuras, apesar destas ilustrações serem de animais e posicionada abaixo das letras, e em maior parte, no lado esquerdo, como mostra a Figura 17.



Figura 16: Capitulares da revista Ilustração Brasileira.
Fonte: Acervo BNDigital (2021)



Figura 17: Capitulares da revista Tico-Tico.
Fonte: Acervo BNDigital (2021)

Inicialmente, as capitulares complementavam o texto da matéria como um reforço visual. Por se tratar de uma revista de cunho político e humor, no caso da *D. Quixote*, a figura na capitular é uma crítica ou alguma outra conotação indireta ao conteúdo, como, por exemplo, na matéria sobre o aumento do preço da carne, com a inserção da capitular “Q” com a representação da figura de um cachorro. Considerando que, essa mesma capitular está em outras edições com outras matérias, é possível deduzir que, nem sempre o uso da capitular com figuras tenha por objetivo reforçar o conteúdo, mas apenas como uma forma de destacar o início do texto.

De modo geral, as ilustrações das capitulares são em preto e branco, assim como todo o conteúdo da revista, que só nos últimos anos passou a utilizar uma variedade de cores em suas capas. As figuras que interagem com as letras, em sua maioria, são compostas por contornos, ou seja, não possui preenchimento nas formas, uma solução que torna as figuras mais legíveis, o qual dificultaria se houvesse preenchimento das formas com tinta preta. Além disso, apesar da variedade de estilos tipográficos das capitulares, é possível observar na Figura 15, que o uso de letras com peso *light* era mais frequente, o que facilitava a interação das figuras com as letras, e proporcionando um maior espaço para as imagens de representações humanas e de animais.

Considerações finais

Este estudo contribuiu para o entendimento do design de logotipos em revistas do começo do século XX, mais especificamente as edições da revista *D. Quixote* entre os anos de 1917 a 1926 e as diferentes formas como essa revista comunicava por meio de suas tipografias *display*. De forma distinta dos dias atuais, em que os meios de comunicação impressos adotam logotipos que se alteram de forma lenta e por diferentes motivos, a *D. Quixote* se apropriou de tipografias diversas em um único ano, apesar de haver uma quantidade predominante no uso

de uma mesma tipografia ou de um estilo como *Art Nouveau* e *Art Déco*. Outro ponto que merece ser destacado é que o estilo *Art Déco* aconteceu em um período de tempo muito semelhante ao que estava vigorando na Europa, recorrente tanto no design gráfico, como na arquitetura, no design de produto e no vestuário, ou seja, a *D. Quixote* estava acompanhando as tendências internacionais que também apresentavam essas variações do padrão tipográfico dos logos. Assim também, o *Art Nouveau* ainda presente no design gráfico, a revista *D. Quixote* continua a utilizar as informações complementares do cabeçalho das capas.

Assim como nas capas, as capitulares também apresentavam ausência de um estilo padronizado. Porém, tinham a função de chamar a atenção do leitor e de destacar o texto e provocar a curiosidade estética sobre a figura composta sobre a letra.

O vasto conteúdo da *D. Quixote* abre espaço para novas discussões sobre as tipografias que vão além da tipografia *display*, suas ilustrações nas capas e nas matérias e propagandas, como também o uso das cores que foram se modificando e se assemelhando com outras revistas da época. É passível também, realizar uma comparação entre os logotipos de características de movimentos artísticos internacionais como o que se estava a publicar em outros países, como na Europa. Espera-se assim, como desdobramentos futuros, se aprofundar nestes outros aspectos que tangem a revista *D. Quixote*.

Referências

- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Tipografia**. Porto Alegre: Bookman, 2011.
- BNDIGITAL. **D. Quixote**. Rio de Janeiro, 1917. Disponível em: <http://bndigital.bn.gov.br/acervo-digital/d-quixote/095648>. Acesso em: 7 set. 2021.
- CAMARGO, Angélica Ricci. **Tipografia Nacional**. MAPA, Rio de Janeiro, 2019. Disponível em: <http://mapa.an.gov.br/index.php/menu-de-categorias-2/347-tipografia-nacionallink>. Acesso em: 05 set. 2021.
- CARDOSO, Rafael (Org.). **O design brasileiro antes do design**. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- CARDOSO, Rafael. **Uma Introdução à História do Design**. São Paulo: Blucher, 2016.
- CARR, Joyce; DOMICIANO, Cássia Letícia Carrara; VERDELLI, Caio Matheus de Almeida; MACHADO, Ana Gabriela Sotero. Revista A Cigarra: uma análise da representação da mulher durante a segunda guerra mundial através do design editorial. **Revista Educação Gráfica**, v. 23, n. 2, p. 153-170, 2019. Disponível em: <http://www.educacaografica.inf.br/artigos/revista-a-cigarra-uma-analise-da-representacao-da-mulher-durante-a-segunda-guerra-mundial-atraves-do-design-editorial-cigarra-magazine-an-analysis-of-women-representation-during-the-second-world-w>. Acesso em 05 set. 2021.
- CLAIR, Kate; BUSIC-SNYDER, Cynthia. **Manual de tipografia: a história, a técnica e a arte**. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- FARIA, Maria Isabel; PERICÃO, Maria da Graça. **Dicionário do Livro: da escrita ao livro eletrônico**. Guimarães: Gráfica de Coimbra, 2008.
- FARIAS, Priscila Lena. **Estudos sobre tipografia: letras, memória gráfica e paisagens tipográficas**. 2016. Tese (Livre Docência em Design) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016. Disponível em: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/livredocencia/16/tde-10032017-161946/pt-br.php>. Acesso em: 2022-04-27.
- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1991.
- MARCOS, Juan-José. **Letras capitulares: concepto, historia, evolución y uso tipográfico**. Plasencia: 2007. Disponível em: <http://guindo.pntic.mec.es/jmag0042/CAPITULARES.pdf>. Acesso em: 6 mai. 2020.
- MAUS, Laércio Carlos Ribeiro dos Santos; FARIAS, Priscila Lena. Tipografia como Identidade Cultural na Revista Ilustração Paranaense. **Revista Educação Gráfica**, v. 19, n. 3, p. 276-287, 2015. Disponível em: <http://www.educacaografica.inf.br/artigos/tipografia-como-identidade-cultural-na-revista-illustracao-paranaense-typography-as-cultural-identity-in-the-magazine-illustracao-paranaense>. Acesso em: 6 mai. 2020.
- PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico [recurso eletrônico]: métodos e do trabalho acadêmico**. 2º. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.
- RAIMES, Jonathan; BHASKARAN, Lakshmi. **Design Retrô: 100 anos de design gráfico**. São Paulo: Senac, 2007.
- STÖCKL, Hartmut. Typography: body and dress of a text – a signing mode between language and image. *In: Visual Communication*, v. 4, n.2, p.204-214, 2005.
- WOLOSZYN, Maíra; GONÇALVES, Berenice Santos. Dimensões e fatores de aplicação da tipografia em livros digitais. **InfoDesign - Revista Brasileira de Design da Informação**, [S. l.], v. 15, n. 1, p. 80-96, 2018. DOI: 10.51358/id.v15i1.635. Disponível em: <https://infodesign.emnuvens.com.br/infodesign/article/view/635>. Acesso em: 18 dez. 2021.

Sobre os autores

Bruno Vieira da Silva é doutorando em Design na Universidade de São Paulo (USP).. Mestre em Design pelo Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). Bacharel em Design pela Universidade Federal de Pernambuco – Campus do Agreste (UFPE/CAA). Tem realizado pesquisas no campo do Design e em Patrimônio com os seguintes temas: Memória Gráfica; Comunicação Visual; Tipografia; Tipografia Memorial; Patrimônio Material; Patrimônio Cemiterial; e História do Design.

E-mail: ibrunovieiras@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5041277274400573>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-5811-8624>

Camila Assis Peres Silva é professora adjunta e membro do Programa de Pós-Graduação do Curso de Design da UFCG. Doutora em Design (FAU/USP), possui mestrado em Design pela ESDI/UERJ (2012) e graduação em Desenho Industrial (Programação Visual) pela EBA/UFRJ (2004). Possui especializações lato sensu em Marketing Empresarial pela UFF (2006) e em Planejamento, implementação e gestão de EAD pela UFF/UAB (2013). Desde 2005 atua no segmento de design de embalagens para cosméticos, perfumaria e higiene pessoal, somando experiências práticas em empresas do ramo com experiências acadêmicas. Hoje se dedica ao ensino superior e à pesquisa acadêmica.

E-mail: silva.camila.assis@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8299215663548556>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-1747-0554>

Wellington Gomes de Medeiros é PhD em Design pela Universidade de Staffordshire, Inglaterra; Mestre em Artes Visuais pela UFRGS; e Graduado em Design pela UFPB. Atualmente é professor associado no Curso de Design da Universidade Federal de Campina Grande. Professor Convidado na Universidade do Minho, Portugal. Foi bolsista de Produtividade em Pesquisa (PQ) do CNPq de

2011 a 2014. Desde 2012 é assessor científico da Fapesp/SP. Em 2013 criou o Programa de Pós-Graduação em Design da UFCG, do qual foi Coordenador entre 2014 e 2019. Foi bolsista Produtividade em Pesquisa (PQ) do CNPq de 2016 a 2021. Foi membro do CA-DI (Comitê de Assessoramento em Design do CNPq) entre 2018 e 2021.

E-mail: wellingtondemedeiros@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6396433371553145>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-8931-5003>

Recebido em: 27 de abril de 2022

Aprovado em 29 de junho de 2023

Legal Design, direito como mercadoria

Legal Design, law as a commodity

Priscila Borges

Resumo: *Legal Design* é uma aplicação do design gráfico aos processos jurídicos. Segundo Margaret Hagan, pioneira na aplicação do design centrado no ser humano ao direito, o *legal design* torna os sistemas e serviços jurídicos mais centrados no ser humano, utilizáveis e satisfatórios. O que propomos neste texto é uma reflexão crítica sobre o modelo adotado por essa abordagem chamada de *legal design*. Começamos indicando a difusão desse termo no Brasil, buscando as origens do chamado design centrado no ser humano e indicando o seu uso no campo da literatura gestorial. Em seguida, discutimos o emprego da linguagem visual no âmbito do direito e o potencial representativo de diferentes linguagens, uma vez que a adoção da linguagem visual é apresentada como solução para as dificuldades de comunicação trazidas pelo jargão jurídico. E, por fim, questionamos a adoção de um vocabulário próprio da literatura gestorial, fundamentadas na ideia do indivíduo como consumidor, como alternativa para tornar o direito mais acessível e centrado no ser humano.

Palavras-chave: *Legal design*, *visual law*, direito, design centrado no ser-humano, literatura gestorial.

Abstract: *Legal Design* is an application of graphic design to legal processes. According to Margaret Hagan, a pioneer in the application of human-centered design to law, legal design makes legal systems and services more human-centered, usable, and satisfying. The purpose of this text is to present a critical view on the model adopted by this approach called legal design. First, the text indicates how this term has spread in Brazil, seeking the origins of the so-called human-centered design and indicating its use in the field of management literature. Second, the text presents a discussion on the use of visual language in the field of law and on the representative potential of different languages since the adoption of visual language is presented as a solution to the communication difficulties brought by legal jargon. And, finally, we question the adoption of a management literature vocabulary, which is based on the idea of the individual as a consumer, as an alternative to make the law more accessible and centered on the human being.

Keywords: *Legal design*, *visual law*, law, human-centered design, management literature.

Introdução

Notadamente tradicional, a área do direito tem passado por transformações com o uso de tecnologias digitais. O uso de inteligência artificial nos tribunais por meio de sistemas específicos para automatizar certas atividades já é realidade em pelo menos metade dos tribunais brasileiros (STJ, 2021). Para além da mudança tecnológica trazida por sistemas digitais que transcrevem, analisam e podem até elaborar textos, uma outra mudança tem afetado e sido discutida na área do direito, o chamado *legal design*.

Citada como pioneira na aplicação do design ao direito (MAIA; NYBØ; CUNHA, 2020; FALEIROS; CALAZA, 2021; SOUZA; OLIVEIRA, 2021), Margaret Hagan (s.d.) é autora de um protótipo de livro disponibilizado on-line chamado *Law by design*. Professora na *Stanford Law School*, Hagan dirige o *Legal Design Lab - University of Stanford* e define o *legal design* como uma aplicação do design centrado no ser humano ao universo do direito para tornar os sistemas e serviços jurídicos mais centrados no ser humano, utilizáveis e satisfatórios (HAGAN, s.d.). A definição chama a atenção e nos faz pensar sobre como os sistemas e serviços jurídicos teriam se afastado do ser humano e nas graves consequências sociais decorrentes de tal afastamento. No entanto, não faremos essa discussão, nem questionaremos essa hipótese neste texto. O que propomos é uma reflexão sobre o modelo adotado por essa abordagem chamada de *legal design* para reverter o suposto afastamento.

No Brasil, há pelo menos quatro livros dedicados ao assunto publicados entre 2020 e 2021: 1) *Legal Design: Criando documentos que fazem sentido para os usuários*. (MAIA; NYBØ; CUNHA, 2020), no qual são apresentados princípios básicos da linguagem visual e do design gráfico seguido de aplicações em peças jurídicas; 2) *Legal Design: teoria e prática* (FALEIROS; CALAZA, 2021), composto por 25 textos de diferentes autores abordando aspectos conceituais, metodológicos e práticos; 3) *Visual Law: como os elementos visuais podem transformar o direito* (SOUZA; OLIVEIRA, 2021), composto de 12 artigos de diferentes autores sobre o assunto; 4) *Legal Design e Visual Law no poder público* (COELHO; SOUZA, 2021), composto por 11 capítulos de diferentes autores que discutem a nova linguagem utilizada no direito e apresentam diversos casos em diferentes setores do poder público.

Além disso, há inúmeros materiais disponibilizados on-line, como sites, perfis em redes sociais e vídeos no YouTube. André Cabral, Claudio Lucena e Gustavo Rabay mantêm o site¹ e o perfis em redes sociais nos quais divulgam serviços sobre carreira jurídica, inovações no direito no que eles chamam de “Nova Indústria do Direito, profundamente impactada pela Transformação Digital”. *Legal design e visual law* são apenas algumas das habilidades do novo profissional de direito que os advogados propõem formar em cursos e mentorias oferecidos por eles. As mentorias são uma espécie de orientação dada por profissionais mais experientes a outros profissionais para melhorarem suas carreiras. O foco na gestão da carreira é evidente na própria descrição do serviço que segundo eles permitirá “aos participantes a quebra de paradigmas e a conexão com os modelos de negócios e projetos que qualquer empreendedor jurídico ou advogado tradicional

1 <https://legalmind.com.br/> (Os perfis em redes sociais podem ser acessados a partir do site)

gostaria de ter.” Também com uma abordagem mais ampla, Bernardo de Azevedo e Souza², se apresenta como advogado e empreendedor, pois divulga e discute um “mercado jurídico do futuro” transformado pelas novas tecnologias digitais.

Com conteúdo exclusivo em *legal design*, Tales Calaza disponibiliza materiais no seu site³ e no seu perfil no Instagram⁴. Já Erik Fontenele Nybø, mantém um perfil no Instagram⁵ voltado para vendas, dentro do qual encontra-se material sobre *legal design*. Ele também é dono de uma empresa chamada *Bits Academy*⁶ que oferece serviços para transformar digitalmente empresas, tais como marketing digital, desenvolvimento de aplicativos, plataformas e sites e *legal design*.

Legal design

Para Hagan (s.d), “*legal design* é a aplicação do *design* no direito para tornar sistemas e serviços jurídicos mais centrados no ser humano”. ‘Design centrado no ser humano’ é uma expressão também usada no âmbito do desenvolvimento de *softwares*, uma área que se desenvolveu com uma linguagem própria, a linguagem da programação, pouco acessível ao público em geral. Nos anos 80 e início dos 90 quando os computadores começaram a chegar nas casas das pessoas, era necessário aprender linguagem de programação para se utilizar qualquer computador. Com o tempo, percebeu-se que para tornar os computadores mais acessíveis seria preciso, não só resolver os problemas de programação, mas melhorar a interface dos programas computacionais. A expressão ‘design centrado no ser humano’, nesse contexto, se refere ao desenvolvimento de interfaces gráficas amigáveis ao usuário leigo em programação. As interfaces gráficas atendem as demandas de um usuário de *software* que não é programador o que permitiu que os *softwares* se integrassem ao nosso modo de vida. A necessidade de se desenvolver uma interface amigável ao usuário aproxima os programadores dos designers gráficos e da comunicação visual. É importante notarmos, no entanto, que a demanda por uma interface gráfica amigável surgiu quando os *softwares* se transformaram em mercadorias que precisavam diferenciar-se de outros e atrair a atenção do consumidor para serem vendidas e darem lucro.

A expressão ‘design centrado no ser humano’, no entanto, não é exclusiva desse movimento que incorporou conhecimentos de design gráfico visual ao desenvolvimento de softwares. Esse é apenas um exemplo de um movimento maior que transformou o termo design. O termo ganhou um sentido diferente daquele que se refere a uma atividade projetual própria dos cursos de desenho industrial divididos em duas habilidades, projeto de produto e programação visual (também chamado design gráfico, termo adotado neste texto). “Projeto se refere à dimensão antropológica da criação e formação de artefatos materiais e simbólicos, enquanto design significa um modo da atividade projetual do capitalismo tardio, tal como a partir dos anos 1970, difundiu-se globalmente.” (BONSIEPE, 2011, p. 13) Pode-se observar, portanto, que fundamentada na

2 <https://bernardodeazevedo.com/>

3 <https://beacons.ai/calaza.adv/>

4 <https://www.instagram.com/talescalaza/>

5 <https://www.instagram.com/erikfontenelenybo/>

6 <https://bitsacademy.com.br/>

dimensão antropológica da criação, o design gráfico é uma área que sempre esteve voltada para as necessidades do ser humano. Portanto, o termo design centrado no ser humano não faz muito sentido se pensado do ponto de vista do design gráfico.

A expressão 'design centrado no ser humano' faz referência ao uso do termo design no campo da literatura gestorial. O termo design passou a ser usado na área de gestão e administração na década de 90 quando ocorreu um movimento chamado de "virada gestorial" que transformou a literatura da administração empresarial que antes era vista como um frio discurso sobre a busca pelo lucro em um discurso supostamente atraente sobre inovação e mérito (Valentim; Franco; Silva, 2021). A partir desse momento, o termo design adquire novos significados e aos poucos perde sua associação às atividades projetuais como busca de solução de problemas que fundamentaram e consolidaram a profissão dos desenhistas industriais, hoje denominados de modo geral designers (BONSIEPE, 2011). Esse processo que ocorreu no campo da administração faz parte de um espírito do tempo neoliberal, instaurou a ideia do sujeito empresarial e se espalhou em diferentes áreas do conhecimento (além da administração, está presente na comunicação e no próprio design). Na área do design, tal perspectiva sofre críticas, pois ao colocar a lógica do mercado como prioridade, o "design tem sido instrumentalizado pelo marketing que tende a tratar os serviços de design como auxiliares de segunda ordem." (BONSIEPE, 2012, p. 4)

Na década de 90 quando o termo design se espalha e passa a ser adotado em diferentes áreas, ele é reduzido a certos aspectos estético-formais e a ideia de que o design agrega valor aos produtos e serviços (BONSIEPE, 2012, p. 5-6). O design passa a ser explicitamente usado como ferramenta de poder para atender a demandas do mercado. Tais demandas pressupõem a manutenção de certas relações de consumo e a necessidade de produzir mercadorias para supostamente atender desejos de consumo. Sabemos, no entanto, que tais desejos são também produzidos pelos próprios produtos criados e o design passa a fazer parte desse sistema agregando valor aos produtos (MATIAS, 2014).

Aliás, a ideia de inovação no meio organizacional atualmente tem exatamente o sentido de colocar a criatividade a serviço da produção de valor das organizações, ou seja, da produção de valor das marcas. A inovação significa desenvolvimento econômico e o designer vira um empreendedor que deve ensinar os consumidores a quererem coisas novas como aquelas que ele oferece. (MATIAS, 2014, p. 236-243) Ao invés de empresas focadas no marketing, surgiu no campo da gestão as empresas focadas em design (LAJACONO; CARCANO, 2002; LOJACONO, ZACCAI; 2005) que supostamente inovadoras desenvolvem produtos centrados no consumidor. Tentando se distanciar de estratégias de marketing e de vendas explícitas, as organizações focadas em design buscam criar vínculos emocionais com seus clientes, vender experiências e não produtos, desenvolver necessidades e desejos nos consumidores por meio de métodos de personificação da marca e etnomarketing. Essas características do design gestorial conformaram o chamado *design thinking*. "Para o *design thinking*, que nada mais é do que uma estratégia gestorial de desenvolvimento de mercadorias-produto e mercadorias-serviços, promovida através de uma ampla estratégia de marketing, o "humano" que está no centro dos negócios é única e exclusivamente o consumidor." (MATIAS, 2014, p. 292-293)

Visual Law

Alguns textos apresentam o *legal design* como uma grande área e o *visual law* como uma subárea do *legal design* (FALEIROS; CALAZA, 2021). Nesse sentido, o termo design empregado ao *legal design* se refere a gestão de projeto, enquanto *visual law* se refere ao emprego da linguagem visual no âmbito do direito para tornar mais acessível a linguagem jurídica. Em ambos os casos, no entanto, a palavra design se distancia do conhecimento tradicionalmente produzido nas escolas de design (gráfico ou de produto). Nem o design gráfico pode ser reduzido ao uso da linguagem visual para facilitar, organizar ou enfeitar qualquer produto gráfico, nem o design considerado como projeto, envolvendo, portanto, de modo mais amplo a metodologias de criação e concepção de produtos pode ser reduzido à ideia de gestão de projeto.

Embora o termo design gráfico tenha sido cunhado em 1922, o design gráfico é herdeiro de todas as mais antigas maneiras de dar forma visual a ideias e conceitos, desde antes da invenção da escrita. Todas essas atividades tinham uma função social e precisavam atender aos anseios e necessidades dos seres humanos. Por isso, falar em design centrado no ser humano do ponto de vista do design gráfico, ou do design de produto, não faz muito sentido.

Desde os tempos pré-históricos, as pessoas buscam maneiras de dar forma visual a ideias e conceitos, armazenar conhecimento sob forma gráfica e trazer ordem e clareza às informações. No curso da história, essas necessidades foram atendidas por diversas pessoas, entre as quais escribas, impressores e artistas. Foi somente em 1922, quando o destacado designer de livros William Addison Dwiggins cunhou o termo *graphic design* para descrever as atividades de alguém que trazia ordem estrutural e forma visual à comunicação impressa, que uma nova profissão recebeu seu nome adequado. (MEGGS, 1983, p. 11)

Dwiggins em seu texto de 1922 sintetiza no termo design gráfico atividades que antes eram descritas como arte impressa, arte comercial, arte gráfica e arte publicitária (Dwiggins, 1922, p. 15). Com o termo design gráfico, Dwiggins parece querer se distanciar da atividade do artista que pode ser descompromissada do seu público, cuja função social é a da fruição estética própria da arte e que não se coloca a serviço de outras áreas e interesses como os produtos de design gráfico se colocam. O design gráfico se dedica a produção de objetos que têm uma função social, destinados a um público, com certo objetivo. Embora aspectos técnicos façam parte do design gráfico, pois ele depende de técnicas para executar os produtos, a tarefa do designer gráfico é a de pensar o melhor uso da linguagem visual a partir das técnicas disponíveis e das necessidades da sociedade humana. Isso significa refletir criticamente sobre o uso da linguagem ao criar um produto e não apenas aplicá-la para que ela atenda a uma determinada demanda de marketing, por exemplo. Ao mesmo tempo, atividade do designer gráfico é modificada pelo desenvolvimento de novas técnicas de impressão que modificam o modo como se pensa e cria um produto gráfico.

A aproximação do direito do design, no chamado *legal design*, parece chamar a atenção para a necessidade de a área jurídica desenvolver uma melhor interface com o seu público. No que se refere aos serviços prestados pelo direito ao cidadão, seria preciso tornar mais fácil e clara a comunicação entre a área jurídica e o cidadão leigo e isso ocorreria a partir do uso de recursos visuais na subárea denominada *visual law*. Há alguma semelhança nessa demanda explicitada pelo *visual law* àquela que levou ao desenvolvimento de interfaces gráficas para os *softwares*.

Não nos esqueçamos, no entanto, que isso ocorreu quando os softwares se transformaram em mercadorias e precisavam atrair a atenção do consumidor.

De fato, a linguagem própria do direito adotada pelos pares e por meio da qual o pensamento jurídico ocorre, não é acessível ao público em geral o que pode dificultar a prestação de certos serviços jurídicos. No entanto, ao criar qualquer peça ou produto emprega-se uma linguagem e o modo como ela será empregada deve ser objeto de reflexão crítica do designer. As novas tecnologias tornaram acessível para o grande público ferramentas para composição gráfica, edição de imagem, gravação e edição de vídeo e som o que proporciona maior experimentação com as linguagens visuais e sonoras em diferentes campos. Esse parece ser o caso do *visual law* que emprega tanto os recursos gráficos disponíveis quanto os conhecimentos básicos de linguagem visual, algumas vezes apresentados como manuais, nos documentos e processos jurídicos. O trabalho do designer, ou programador visual, no entanto, não se reduz a de um operador de *software*. Qualquer forma de aplicação manualizada reduz o processo criativo e especialmente, seu componente crítico, tornando a criação de produtos gráficos um fazer aplicado que segue determinados princípios, valores e ideologias sem reflexão sobre eles.

No caso do *visual law*, o direito se aproxima dos conhecimentos do design gráfico e da comunicação visual ao tentar traduzir o texto jurídico que, para leigos, tem características de um texto hermético. Esse é um trabalho de tradução entre linguagens e para fazer essa tradução é preciso pensar sobre a linguagem, pois toda transformação de linguagem resulta em perdas ou ganhos em outras direções (PLAZA, 2003). A linguagem visual é capaz de condensar dados, organizar informações, resumir processos, o pode ser muito importante, como é, por exemplo, essencial o uso de visualização de dados quando trabalhamos com grandes volumes de dados. No entanto, ao visualizar um conjunto complexo de informações de um modo, vemos algo e deixamos de ver outra coisa. Por isso, é preciso ter um objetivo comunicacional bem claro e saber o potencial de cada recurso visual para escolher os mais adequados.

Certamente, a parte do direito que se relaciona com o público é diferente do direito como um todo. Há documentos e informações jurídicas destinadas ao público leigo que poderiam ser traduzidos para que facilitar o entendimento do cidadão. No entanto, há que se ter cautela com esse processo, pois a argumentação jurídica, a defesa de teses, a análise de casos, enfim, a argumentação jurídica e o pensamento jurídico dependem de um texto verbal lógico argumentativo. Em algumas instâncias do direito, especialmente naquelas em que há interface com o público em geral, a tradução do jargão jurídico poderia facilitar o entendimento dos trâmites de um processo ou dos termos de um contrato. Isso não quer dizer que o direito como um todo possa adotar essa nova linguagem como sua linguagem fundante, pois isso implicaria em mudanças radicais no modo de pensar do direito e na própria função do direito na sociedade, como veremos mais à frente.

O potencial representativo de cada linguagem

A linguagem mais próxima do direito é sem dúvida a linguagem verbal. Não só por uma questão de tradição, mas por uma questão de potencial representativo. Cada linguagem tem um potencial representativo diferente. Embora possamos trabalhar as linguagens para que elas adquiram outras características, cada uma tende em uma certa direção. Do ponto de vista semiótico as linguagens são sistemas de signos. Portanto, elas carregam características dos signos que

as compõem. O conceito de signo utilizado aqui não diz respeito apenas a signos que compõem as linguagens com as quais nos comunicamos, segundo Peirce, nosso pensamento tem a natureza do signo, ele se dá em signos. Portanto, diferentes tipos de signos possibilitam diferentes modos de pensar (SANTAELLA, 2001).

Os signos podem se apresentar de muitos modos e variadas misturas ocorrem quando os signos de fato se tornam existentes no mundo, em linguagens, mídias e suportes específicos. No entanto, todas essas misturas poderiam ser reduzidas a três modos de representação que serão apresentadas a seguir. A semiótica de Peirce não se restringe a esses três tipos de signos, poderíamos alcançar um complexo sistema com 66 classes de signos em Peirce, mas isso não será necessário nesse artigo.

O primeiro modo de representação é o do signo que opera por semelhança, similaridade, são os chamados signos icônicos. Eles representam seu objeto por apresentarem qualidades semelhantes aos dos seus objetos. Por representarem por similaridade, esses signos possuem certa indeterminação, vagueza, espontaneidade, incerteza. Esses signos mostram suas qualidades e podem se assemelhar a quaisquer coisas que tenham qualidades semelhantes. São signos abertos de múltiplas possibilidades, pois não apontam para o que eles representam, mostram apenas certas qualidades que isso a que eles podem representar também apresentam, deixando em aberto para o intérprete fazer a associação de qualidades que lhe for possível. Nesses casos, o processo interpretativo é vago e pode parar no nível das qualidades de sentimento.

O segundo modo de representação é o do signo que aponta para o que ele representa, são chamados signos indiciais. Referencialidade é sua característica primordial. Ele aponta para o seu objeto. Aponta para algo externo a ele e, diferentemente dos signos icônicos, ele não mostra quais são as qualidades disso que ele representa. Todo signo indicial existente, no entanto, tem qualidades, pois não seria possível apontar para nada desprovido de qualquer qualidade e, por isso, todo signo indicial possui alguma característica icônica, ainda que não seja ela a responsável por seu potencial representativo. Signos indiciais apontam para o singular e, portanto, não apresentam a indeterminação dos signos icônicos.

O terceiro modo de representação é o do signo simbólico que representa por convenção o seu objeto. O caráter convencional dos signos simbólicos é dado pelo hábito. Sua convencionalidade diz respeito a uma regularidade no futuro indefinido que garante que o signo será interpretado de um certo modo. Além disso, os signos simbólicos são signos cujos objetos são gerais, isto é, ele se refere a uma classe de objetos que atendem a uma certa condição ou estado característico e não a um objeto singular ou vago como o índice ou o ícone. Esse é o único tipo de signo cujo objeto é capaz de produzir um interpretante lógico ou argumental, isto é, uma regra interpretativa que guia a associação de ideias e que conecta o símbolo ao seu objeto. Esse tipo de interpretante exclusivo dos signos simbólicos exemplifica um esquema geral de inferências, mostra o método pelo qual a partir de uma série de premissas é possível alcançar tais conclusões e, assim, ele legitima a passagem de uma certa série de inferências para a conclusão (BELLUCCI, 2021, p. 177).

Toda forma de pensamento argumentativo, portanto, se dá a partir de signos simbólicos. A produção de conhecimento acadêmico e científico depende dos signos simbólicos, assim como o direito. A linguagem verbal é a linguagem dos signos simbólicos por excelência. Seu potencial representativo está no campo simbólico, embora seja possível também fazer poesia e assim explorar seu caráter icônico (SANTAELLA, 2001). A linguagem verbal é convencional, depende de hábitos

e é incompreensível para aqueles que não dominam sua convenção. A linguagem jurídica além de carregar a convencionalidade da linguagem verbal têm uma convencionalidade própria que a distingue de outras linguagens verbais. Não se trata apenas de um jargão, mas de um certo modo de usar e articular a linguagem verbal. Por ser muito especializada e altamente convencional, ela é uma linguagem difícil de ser compreendida por aqueles que não conhecem suas convenções, isto é, por aqueles que não compartilham esses mesmos hábitos.

Toda linguagem altamente especializada precisa ser aprendida, o que a torna difícil de ser compreendida por um público mais amplo. Esse é um problema enfrentado por toda a comunidade científica, o que levou algumas pessoas a se especializarem em divulgação científica, isto é, na tarefa de traduzir a linguagem científica para uma linguagem mais simples e acessível a um público maior. No entanto, para tornar um estudo científico acessível para o público em geral é preciso negligenciar certos aspectos que jamais poderiam ser negligenciados na execução do próprio estudo científico.

A questão é que qualquer tradução leva ao uso de diferentes tipos de signos, o que modifica o significado daquilo que foi traduzido. Traduzir uma linguagem complexa para uma linguagem mais simples, ou de uma linguagem especializada para a do senso comum, pode sim melhorar a comunicação entre especialistas e as pessoas em geral, mas jamais uma linguagem especializada poderia ser substituída pela do senso comum, sem que o próprio pensamento especializado seja com isso destruído ou transformado em algo próximo ao senso comum. Isto é, as linguagens se tornam especializadas a depender de como são usadas e o modo como elas se especializam acompanha as próprias possibilidades de pensamento dentro dos contextos específicos nos quais são usadas.

As necessidades de uma área de conhecimento podem ser alteradas ao longo dos anos, o que levará a mudanças na linguagem utilizada. No entanto, tais necessidades devem ser específicas dos profissionais da área e não do público em geral. Isto é, uma coisa é a linguagem por meio da qual o direito se constitui, que permeia o pensamento jurídico, outra coisa é a forma como o direito pode se apresentar e se relacionar com a população em geral. A linguagem visual, tal como proposta pelo *visual law*, pode ser uma opção de tradução para leigos, pode ajudar na melhor formatação de alguns documentos, mas ela não deve substituir a linguagem argumentativa utilizada no meio jurídico.

A linguagem visual, por sua vez, tem seu potencial representativo nos signos indiciais (SANTAELLA, 2001), por isso ela é excelente para apontar um objeto determinado e singular. Ela pode adquirir aspectos simbólicos, mas quando isso ocorre, ela também se torna de difícil compreensão, pois precisa ser aprendida. Pense, por exemplo, no modo como a linguagem visual é usada na matemática para construir diagramas, grafos, estruturar operações lógicas. Nesse contexto, ela adquire características de signos simbólicos e deixa de ser de fácil entendimento. Do mesmo modo, a construção de um argumento pode ser apresentada visualmente utilizando símbolos visuais bastante específicos, como fazem os lógicos que desenvolveram linguagens visuais próprias adequadas para discussões sobre lógica, mas que são absolutamente complexas e herméticas. Portanto, o uso da linguagem visual não significa sempre que ela será mais acessível.

***Legal design* um novo e original jargão para o direito?**

Embora a discussão sobre o formalismo jurídico e a adequação da linguagem jurídica possa e talvez deva ser feita, há que se tomar cuidado com a adoção imediata de um jargão próprio de outra área. Há nos textos sobre *legal design* rastros de um vocabulário próprio de abordagens gestoriais fundamentadas na ideia do indivíduo como consumidor, na cultura orientada para o consumo, na fusão entre cultura e mercado que levam a imaginar a fusão do direito ao mercado. Os termos *Legal design*, *visual law*, Direito 4.0, *legal costumer experience*, uso de *nudges* em contratos são exemplos claros da adoção de termos do design gestorial no direito. Direito 4.0 faz claramente referência ao livro Marketing 4.0 de Kotler, Kartajaya e Setiawan (2017) que trata do marketing digital numa sociedade já conectada e com uma cultura digital instalada. *Costumer experience* é a experiência do consumidor, que evidentemente, sempre esteve no horizonte da comunicação, especialmente da área de publicidade, mas que ganhou esse termo em inglês depois que vender um bom produto passou a não ser suficiente para atrair clientes e as empresas passaram a vender experiências com marcas. *Nudges* é um termo que se refere a certos modos de influenciar o comportamento das pessoas baseado em estudos comportamentais (THALER; SUSTEIN, 2019; HANSEN, 2016).

A maioria das referências usadas nos textos sobre *legal design* e *visual law* não vem nem dos estudos tradicionais de design gráfico, comunicação visual ou linguagem visual, mas das abordagens surgidas a partir da chamada virada gestorial. As referências baseiam-se no *design thinking* e, por isso, mencionam o design centrado no ser humano, a *costumer experience*, os *nudges*, entre outros termos bastante característicos dessa área. O *design thinking* apresenta roteiros feitos para leigos operarem com a linguagem visual. São roteiros úteis para um fim específico, o marketing.

O Design Thinking pode ser entendido como uma disciplina que aproveita da metodologia de trabalho dos designers para prover as necessidades produtivas de empresas, pessoas e serviços com o que é tecnologicamente viável, e, assim, recorre a uma estratégia de negócios factível para converter aquilo que – inicialmente – era um problema em valor para o cliente e oportunidade de mercado. (VALENTIM; FRANCO; SILVA, 2021, n.p)

Sob o pretexto de tornar o direito mais acessível, criticando um jargão próprio do direito, adota-se um novo jargão e uma teoria fundamentada no consumo, num modelo neoliberal em que os indivíduos são apenas consumidores. Nenhuma área do conhecimento, seja ela o design ou o direito, deve enquanto área do conhecimento se subsumir ao marketing, sob o risco de restringir suas possibilidades futuras. Os Yanomami denominaram os homens brancos de ‘povo da mercadoria’, provavelmente a melhor expressão do que realmente somos (KOPENAWA, ALBERT, 2015). O povo da mercadoria, no entanto, é apenas um povo e precisamos reconhecer que há outras formas de sociabilidade humana. Renovar o ensino do direito e a sua linguagem à luz de uma abordagem gestorial pode restringir ainda mais as possibilidades do direito ser algo para além de bem de consumo que serve apenas ao povo da mercadoria, excluindo todos os outros povos. Se a paixão pela mercadoria aprisionou o pensamento desse povo transformando a atual prática jurídica em objeto ou bem de consumo (FERRAZ JUNIOR, 2018), que ao menos o direito enquanto área de conhecimento resguarde o espaço para que se possa imaginar outras possibilidades para o direito.

Referências

- BEIRUT, Michael; HELFAND, Jessica; HELLER, Steven; POYNOR, Rick (orgs.). **Textos clássicos do design gráfico**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.
- BELLUCCI, Francesco. Peirce on Symbols. **Archiv für Geschichte der Philosophie**, v.103, n. 1, p. 169–188, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1515/agph-2017-0087>. Acesso em 10 nov. 2021.
- BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.
- BONSIEPE, Gui. A crise, a partir da periferia e do projeto. *In: Revista Agitprop* - Revista Brasileira de Design, ano IV, n. 44, 2012. Disponível em: <http://www.guibonsiepe.com/texts/>. Acesso em 5 dez. 2021.
- COELHO, Alexandre Zavaglia; SOUZA, Bernardo de Azevedo (coords.). **Legal Design e Visual Law** [livro eletrônico]: no poder público. São Paulo: Thomson Reuters Brasil, 2021.
- FALEIROS Jr, José Luiz de Moura; CALAZA, Tales (coords.). **Legal design: teoria e prática**. Indaiatuba, SP: Editora Foco, 2021.
- FERRAZ JUNIOR, Tércio Sampaio. **Introdução ao estudo do direito: técnica, decisão, dominação**. 10. ed. rev., atual. e ampl. – São Paulo: Atlas, 2018.
- HAGAN, Margaret. **Law by design**. Disponível em: lawbydesign.co/. Acesso em 11 set. 2021.
- HANSEN, Pelle Guldberg. The Definition of Nudge and Libertarian Paternalism: Does the Hand Fit the Glove? **European Journal of Risk Regulation**, v.7, n.1, p. 155–174, 2016. Disponível em: [doi:10.1017/S1867299X00005468](https://doi.org/10.1017/S1867299X00005468). Acesso em novembro 2021.
- KOPENAWA, Davi; ALBERT, Bruce. **A queda do céu: palavras de um xamã Yanomani**. Trad. Beatriz Perrone-Moises. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.
- KOTLER, Philip; KARTAJAYA, Herman; SETIAWAN, Iwan. **Marketing 4.0** [recurso eletrônico]: do tradicional ao digital. Rio de Janeiro: Sextante, 2017.
- LOJACONO, Gabriella; ZACCAI, Gianfranco. “The Evolution of the design-inspired Enterprise”. *In: MITSloan Management Review*, Spring, 2004. Disponível em: <https://sloanreview.mit.edu/article/the-evolution-of-the-design-inspired-enterprise/>. Acesso em 7 dez. 2021.
- LOJACONO, Gabriella; CARCANO, Luana. A Comparison Between Two European Design Models in the Jewelry Business. **DIR Research Division Working Paper**, n. 02-64. Disponível em <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.299908>. Acesso em 5 dez. 2021.
- MAIA, Ana Carolina; NYBØ, Erik Fontelene; CUNHA, Mayara. **Legal Design: criando documentos que fazem sentido para os usuários**. São Paulo: Saraiva Educação, 2020. ePUB.
- MATIAS, Iraldo Alberto Alves. **Projeto e Revolução: do fetichismo à gestão, uma crítica à teoria do design**. 2014. 357 f. Tese (Doutorado em Sociologia) –Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), Campinas, 2014. Disponível em: https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/CAMP_514e616758bbf21d28a609e83eb71f. Acesso em: dezembro, 2021.
- MEGGS, Philip; PURVIS, Alston W. **História do Design Gráfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2009.
- PLAZA, Julio. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2003.
- SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da linguagem e pensamento**. Sonora, visual, verbal. São Paulo: Iluminuras, 2001.
- SOUZA, Bernardo de Azevedo e; OLIVEIRA, Ingrid Barbosa (orgs.). **Visual Law: Como elementos visuais podem transformar o direito**. São Paulo: Thomson Reuters, 2021.
- STJ. **Inteligência artificial está presente em metade dos tribunais brasileiros, aponta estudo inédito**. 2021. Disponível em: www.stj.jus.br/sites/porta/p/Paginas/Comunicacao/Noticias/09032021-Inteligencia-artificial-esta-presente-em-metade-dos-tribunais-brasileiros--aponta-estudo-inedito.aspx. Acesso em 5 dez. 2021.

THALER, Richard H, SUNSTEIN, Cass R. **Nudge**: como tomar melhores decisões sobre saúde, dinheiro, felicidade. Rio de Janeiro: Objetiva, 2019.

VALENTIM, Matheus Augusto Gomes; FRANCO, Juliana de Oliveira Rocha; SILVA, Sérgio Antônio. O design thinking e a criação do sujeito neoliberal: da biopolítica gestorial. *In*: LIMA, Bárbara Nascimento de *et al.* (org.) **Vidamorte**: biopolíticas em perspectiva. Belo Horizonte: Editora Dialética, 2021.

Sobre a autora

Priscila Borges é professora adjunta na Faculdade de Comunicação (FAC), no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e no Programa de Pós-graduação em Metafísica (PPGμ) da Universidade de Brasília, UnB. Doutora (2010) e mestre (2005) em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, tendo realizado estágio de pesquisa doutoral por um ano no Peirce Edition Project (IUPUI, Indiana, USA). Realizou de julho de 2021 a julho de 2022 estágio pós-doutoral no Programa de Tecnologias da Inteligência e Design Digital da PUC-SP. Pesquisa filosofia e semiótica peirceana, em especial o sistema de 66 classes de signos para o qual desenvolveu o modelo visual Signtree.

E-mail: primborges@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2432911028406042>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-4573-5807>

Recebido em: 4 de outubro de 2022

Aprovado em: 21 de dezembro de 2022

Expressando um cosmograma de conflitos pelo design: um estudo de caso da Wikipédia

A cosmogram of conflicts expressed through design: a Wikipedia case study

Bolívar Teston de Escobar
Adriano Heemann

Resumo: O presente artigo traz um estudo de caso sobre o desenvolvimento de um artigo na plataforma Wikipédia. O objetivo é problematizar a noção de design criada a partir de pressupostos disciplinares, considerando seu papel em um sistema cujo funcionamento envolve não apenas o gerenciamento de divergências, mas a explicitação das mesmas. Um breve panorama dos fatores colaborativos na construção do conhecimento enciclopédico é apresentado, seguido de pressupostos estabelecidos pela literatura do design colaborativo e do *crowdsourcing*. A página da empresa Brasil Paralelo é analisada a partir da disposição de seu conteúdo, histórico de construção e elementos de apresentação. Como discussão do caso, o conceito de cosmograma é proposto como chave de entendimento para um possível papel do design no contexto da Wikipédia.

Palavras-chave: Wikipédia; design colaborativo; estudo de caso; teoria ator-rede; cosmograma.

Abstract This article presents a case study of the development of an article on the Wikipedia platform. The objective is to problematize the notion of design derived from the disciplines of the field, considering its role in a system whose functioning does not only involve the management of divergences, but the explicitation of them. A brief overview of collaborative factors in the creation of collaborative knowledge is presented, followed by the factors of collaborative design and crowdsourcing brought by a literature review. The case follows to an analysis of The Brasil Paralelo company pages in the platform (construction history and presentation elements). For the case discussion, the concept of cosmogram is proposed as a key to understand a possible role of design in the context of Wikipedia.

Keywords: Wikipedia; collaborative design; case study; actor-network theory; cosmogram.

Os designs da internet

A palavra “design” dificilmente anda sozinha: tanto em territórios mercadológicos quanto acadêmicos, a área submete-se a direcionamentos específicos quanto à aplicação de seus conhecimentos. Entre design gráfico e design de produto, por exemplo, um distanciamento relativo é sugerido, considerando os elementos projetuais e as diferentes finalidades às quais cada uma dessas duas propostas volta seus olhares. Quando nos aprofundamos sobre a atuação do design em âmbitos virtuais, especificamente na internet, essa diferenciação se amplia: Designers gráficos tornam-se Designers de Interface ou Designers de Interação, também chamados popularmente por *UI Designers*. Seu trabalho está próximo aos Designers de Experiência, ou *UX Designers*, que também se diferenciam dos *Front-End Designers*, que parecem herdar o que, até o início dos anos 2010, se chamava de *Webdesign*. Embora sejam imprecisas as delimitações entre essas áreas, autores como Stanfill (2015) definem o fazer-design (no escopo da internet) pelas relações discursivas materializadas nos artefatos digitais: eles orientam comportamentos, formas de desejo e possibilidades de uso na interface entre a tecnologia da grande rede de computadores e as pessoas que por ela transitam.

Há, portanto, a presença de discursos que sugerem entendimentos disciplinares ao design. Essa atuação discursiva é o que Foucault denomina como as “práticas que formam os objetos dos quais elas falam” (1976/2014, p.49). Enquanto disciplina, o design pode ser considerado não apenas como uma profissão focada na forma ou na aparência dos objetos do dia a dia, mas também como uma capacidade estratégica de projetar materialidades e formas de comportamento – ou, nas palavras de Queluz e Cresto (2010), como um “agente de mediação entre nós e o mundo em que vivemos” (p. 117). Essa visão mais abrangente do design é também reforçada por Teasley (2021), que considera a palavra “design” como uma referência a um “espectro de práticas que variam amplamente em meio, escala e aplicação”, permitindo-se codificar em “conjuntos de ações específicas que, quando conduzidas, podem proporcionar soluções para desafios pontuais” (*ibid.*, p. 1). Há uma oportunidade de investigação repousando no design como potência de transformação da Internet. Suas soluções, serviços e produtos são consumidos pelas pessoas, ao mesmo tempo em que tais soluções, serviços e produtos transformam as pessoas que com eles entram em contato: um paradigma de entendimento sobre o design proposto por autores como Fry (2012) e Willis (2006) denominado como *ontological designing*.

O presente artigo trata-se de um exercício para demonstrar como essa vertente de compreensão transparece nos infindáveis serviços digitais disponíveis, sejam eles em forma de sites, plataformas ou aplicativos, os quais baseiam-se em um conjunto de tecnologias e ferramentas tecnológicas *on-line*. Das primeiras conexões entre os computadores das forças armadas dos EUA ao paradigma do HTML5 – o conjunto de tecnologias e frameworks de desenvolvimento atual –, pontos de interesse aparecem e são descontinuados ou substituídos em uma “cornucópia” de métodos e linguagens de construção desses serviços (MIKKONEN *et al.*, 2019). Exemplos supostamente revolucionários, como o aplicativo de compartilhamento de caronas Uber, são minuciosamente acompanhados em seus anúncios de atualizações e polêmicas; redes sociais, que impactam diretamente a vida e a política, como o Facebook, são investigadas e as marcas da sua adoção por bilhões de pessoas no mundo são ainda pouco compreendidas; e existem também os sites que representam marcos na história da internet e que continuam online: o curioso caso da enciclopédia

aberta Wikipédia atrai olhares pela resiliência de um sistema fundamentalmente colaborativo cuja redação, manutenção e atualização do seu conteúdo vem sendo feita por milhares de mãos ao longo dos anos.

Apresentamos, a seguir, uma investigação sobre as formas pelas quais o design proporciona soluções na configuração dos artigos da Wikipédia, e a contrapartida ontológica exercida pela plataforma sobre a própria definição de design, reconfigurado como um cosmograma de conflitos aparentes. A plataforma, em sua pretensão, se comporta como um espaço de reunião do conhecimento humano (BRITANNICA, 2021): isso posto, lançamos um olhar especificamente para os artigos que tratam de temas controversos, cujo registro parta de disputas autorais ou políticas. Como o design opera os mecanismos discursivos de acesso aos conflitos, controvérsias e acordos do seu sistema colaborativo para possibilitar uma forma de construção de conhecimento? Escolhemos propositalmente uma página que traga em seu histórico os registros dos vários embates que resultaram em sua configuração final: o artigo criado para definir a empresa Brasil Paralelo¹ foi selecionado como unidade-caso, considerando o presente estudo em seu escopo limitado e a natureza descritiva do problema. A empresa em questão acumula uma série de medidas judiciais contra jornalistas e pesquisadores: também a Wikipédia, por meio da sua representação na *Wikimedia Foundation*, entrou na lista de entidades notificadas por publicarem estudos e informações referentes ao teor do conteúdo por ela veiculado (SAYURI, 2021).

A Wikipédia, segundo o *The Economist* (2021), chega aos seus 20 anos sendo a fonte de referências mais lida da internet. Além dos seus números de usuários e artigos registrados, a plataforma impacta a percepção de pesquisadores sobre a própria história do compartilhamento de informações: Peter Burke, em sua obra sobre a história social do conhecimento (2012), propõe a Wikipédia como um marco em uma narrativa histórica sobre as disputas e avanços do registro do conhecimento nas civilizações humanas. Se uma pessoa hoje faz uma pergunta para os assistentes virtuais do Google ou da Amazon, por exemplo, a resposta selecionada pelo *software* será oriunda de algum artigo da enciclopédia colaborativa (COOKE, 2020). O conteúdo inserido na plataforma conta com uma rigorosa avaliação por parte de seus administradores, cujos critérios se baseiam nas constatações científicas de fontes válidas e referências pontuadas em cada proposição ao longo do texto (REAVLEY *et al.*, 2012). Cada verbete criado precisa ser firmado em fontes acessíveis e passíveis de verificação por outros editores, e cada fato registrado precisa encontrar respaldo empírico em notícias e eventos do mundo real, referenciados nas notas de fim da página principal de seu artigo.

Os principais criadores de conteúdo da Wikipédia, além da rede de curadores e administradores das páginas (também chamadas de verbetes), são voluntários: estudiosos, aficionados por áreas específicas ou apenas curiosos com algum interesse em tornar públicos seus conhecimentos. É notável que tal rede colaborativa, na sua pretensão enciclopédica, consiga manter uma integridade e oxigenação constantes em seu conteúdo. Redes sociais contemporâneas, para alcançar objetivos parecidos, lançam mão de algoritmos de análise ativa de dados de usuários ou invasivas estratégias de monetização, apelando a anúncios e impulsionamentos de conteúdos publicitários.

1 Conteúdo obtido pelo link https://pt.wikipedia.org/wiki/Brasil_Paralelo conforme acessado entre os dias 28, 29 e 30 de novembro de 2021.

Pelos seus interesses não-comerciais², a Wikipédia consegue se manter distante do paradigma de sobrevivência das redes que atrelam sua renda à atenção dos usuários, sem a necessidade de transmitir anúncios de terceiros (que investiriam conforme relatórios de tráfego e métricas de retenção de atenção). Embora os dados sobre a Wikipédia reafirmem sua importância em termos de acessos e volume de materiais produzidos, referências sobre o papel desempenhado pelo design em tal universo são, quando existentes, pouco aprofundados, centrando-se em elementos de interface e aspectos visuais da plataforma, distantes dos fatores sociotécnicos da manutenção do sistema. Um breve histórico do projeto enciclopédico de reunião do conhecimento traria, entretanto, diferentes ângulos de visão para o papel do design nesse contexto.

Da História Natural de Plínio à colaboração na Wikipédia

A Wikipédia agrega mais de seis milhões de artigos na língua inglesa. A moderação desse conteúdo se dá por uma rede de editores e revisores composta por mais de dois mil membros que, diariamente, vasculham a rede detectando alterações, criando ligações entre artigos e buscando referências para as páginas criadas. A parte lusófona da plataforma, isto é, a porção da enciclopédia que agrega os artigos e páginas escritos em língua portuguesa, já ultrapassa um milhão de itens e conta com uma política rígida de revisão de conteúdo e checagem de fatos (CNN, 2021).

A Wikipédia incorpora o que Burke (2012) denomina como um projeto de sistematização do conhecimento humano. Esse projeto não é uma ideia recente: os primeiros registros da publicação *d'A História Natural de Plínio* (79 d.C.) serviram como base para uma série de tentativas de compilação do conhecimento humano durante o período do Renascimento (GUDGER, 1924). Na obra, o filósofo romano trazia registros de outros livros, menções a escritores e filósofos gregos e relatos de viagens e experiências de terceiros (que nem sempre condiziam com a realidade, misturando mitos locais com folclore). Devido ao seu caráter abrangente, o *Naturalis Historia* de Plínio é considerado o primeiro corpo enciclopédico de conhecimento. O livro permaneceu como manuscrito até começar a ser reproduzido pelas prensas tipográficas europeias em projetos quase sempre financiados por entidades religiosas, fato que impactava na seleção do conteúdo original, implicando em alterações e em construções enviesadas dos textos (Rosenberg, 1999).

Foi com Denis Diderot que um projeto secular de compilação do conhecimento teve início, na França do século XVIII. Em uma parceria com o matemático Jean D'Alembert, o filósofo foi comissionado pelo Estado francês para compor uma versão do “Dicionário Universal de Artes e Ciências” que circulava na língua inglesa (MORLEY, 1911). O plano de Diderot foi reunir uma equipe de especialistas e pesquisadores que ficariam encarregados da redação de cada verbete, com o objetivo de publicar uma coleção que abarcasse, supostamente, todo o conhecimento humano. O controverso projeto foi interrompido diversas vezes, precisou ser contrabandeado para fora do país para não ser destruído pelos tribunais inquisitórios da Igreja e, três décadas depois do seu início, resultou em uma coleção de 75 volumes (DANTON, 1979).

A *Encyclopaedia* de Diderot é considerada um marco no pensamento iluminista e uma das obras fundamentais para compreender a linha de pensamento dos movimentos de modernização e secularização dos Estados-nação. Segundo Rosenberg (1999), a coleção tinha a pretensão

2 A Wikipédia é mantida pela Wikimedia Foundation, uma entidade filantrópica sem fins lucrativos cuja receita advém de doações do mundo todo.

de ser um primeiro passo para a democratização do conhecimento social: não mais ditada por figuras de autoridade, as enciclopédias passaram a ser construídas sob o crivo de especialistas e seu conteúdo retrata um tipo de conhecimento que precisa ser revisado, periodicamente atualizado e sujeito a controvérsias e debates. Além disso, uma reunião do conhecimento humano sob tais condições deveria carregar um discurso de unicidade, uma espécie de validação do projeto moderno de reconfiguração dos saberes e sujeitos humanos (SCOTT, 1998).

Com um salto no tempo, o lançamento da Wikipédia ocorreu oficialmente em janeiro de 2001, como continuação de um projeto chamado *Nupedia*, uma enciclopédia online colaborativa que exigia o cadastro de especialistas para escrever artigos. Os mesmos fundadores decidiram transferir os conteúdos já publicados para um novo domínio e abrir a colaboração para o grande público, criando um sistema interno de validação das páginas criadas. Ao longo dos seus mais de vinte anos de existência, a Wikipédia implementou uma série de mecanismos e dispositivos de controle que a tornaram uma das fontes mais confiáveis da internet (LIH, 2009). Para criar um artigo, é necessário cadastrar uma conta de criador de conteúdo e passar por uma série de níveis para adquirir status de confiança dentro da comunidade de administradores. Para tal, o usuário pode iniciar buscando referências faltantes, configurando *links* entre as páginas ou traduzindo conteúdo de um idioma para outro.

Além da página oficial do artigo, organizada em seções e acrescida de imagens, todo verbete catalogado conta com a opção de visualizar as discussões entre os administradores que foram responsáveis pela entrada das informações, bem como uma aba na qual é possível visualizar o histórico de alterações na página. A configuração da Wikipédia também se vale da tecnologia dos *hyperlinks*, que conecta informações dos bancos de dados a uma interface de navegação que disponibiliza *tokens* de acesso (CONKLIN, 1987), os quais facilitam o acesso às fontes e referências. Cada informação presente nos artigos é referenciada na própria página, que conta com seções finais compostas por listas organizadas de acordo com o tipo de mídia referenciada. Grande parte dos artigos também apresenta links externos que servem como complementação para as informações, bem como uma lista de links de outras páginas da Wikipédia que trazem informações tematicamente próximas ao apresentado no verbete em questão.

Em termos de controle, a Wikipédia conta com uma série de políticas internas e regras de boa conduta que precisam ser avaliadas pelos colaboradores que desejam adicionar ou editar informações (WIKIPÉDIA, 2021a). Dentre tais práticas, destacamos a necessidade de se basear em fontes secundárias, isto é, evitar trazer informações direto dos responsáveis pelo assunto em questão, dando preferência a materiais escritos por terceiros em jornais, revistas, artigos acadêmicos avaliados por pares ou outras fontes independentes da influência da personalidade, empresa ou órgão público do qual o artigo trata. Além disso, quando os administradores detectam movimentações em grande volume ou em padrões suspeitos nos verbetes, eles podem “trancar” o acesso às ferramentas de edição, deixando a página protegida. Entretanto, a colaboração ainda pode ocorrer se o conteúdo precisar ser acrescido ou alterado: em páginas protegidas, o usuário deve entrar em contato por e-mail ou diretamente com o setor jurídico da plataforma.

Como veremos a seguir, no caso específico de um artigo cuja criação foi palco de discussões e disputas sobre os fatos, essas ferramentas de design e de controle do conteúdo se desdobram em maneiras singulares de interpretar a catalogação do conhecimento enciclopédico.

O design, nesses contextos, precisa ser avaliado da forma como se dispersa profissionalmente: não há um limite disciplinar definido para sua influência quando o que está em jogo é o discurso do artefato digital.

Os elementos do design entre o conflito e a colaboração

Para chegar à definição de design colaborativo que está em aplicação na Wikipédia, parto das palavras de Scariot *et al.* (2012, p.1): “quando um projeto é desenvolvido com esforços em conjunto de várias pessoas, o processo de design pode ser chamado de colaborativo”. Porém, os autores ressaltam que a ideia do design colaborativo está na transmissão dos conhecimentos e técnicas de design para não-designers, isto é, o desenvolvimento de um processo que dê conta de comunicar esses fatores para pessoas de diferentes áreas, com recursos e responsabilidades de variadas configurações ao longo do projeto.

Lupton (2008) categoriza diferentes formas de configurar um processo de design colaborativo: é possível enquadrar o colaborador como fonte de informações, afastando-o das principais tomadas de decisão, mas considerando suas contribuições como requisitos: um processo de design consultivo, portanto; em contraste, é possível trazer os *inputs* do colaborador para questões centrais no processo, fazendo-o ativamente assumir um papel de cocriador, o que também é chamado de *codesign*. Kujala (2003) assinala que essas e outras classificações são sujeitas a nuances, criando dificuldades de consenso em relação ao que se compreende por “envolvimento dos usuários” em diferentes projetos.

No caso da Wikipédia, é interessante notar que a colaboração está em níveis de conteúdo muito mais do que no desenvolvimento das ferramentas de interface ou mecanismos de funcionamento do sistema. Mesmo assim, é possível ver a construção das páginas como sujeitas a princípios de design colaborativo, já que elas começam como “telas em branco” que precisam ser configuradas, hierarquizadas e compostas de acordo com um projeto de sistematização de conhecimento planejado pelos colaboradores engajados na escrita de cada artigo. Para este fim, a Wikipédia conta com uma ferramenta de gerenciamento de conteúdo embutida, uma espécie de construtor de páginas que facilita a inserção dos recursos, não demandando conhecimentos técnicos de programação ou linguagens de marcação por parte dos usuários.

A participação dos usuários como central em plataformas online é um fenômeno amplamente estudado. Conforme mencionam Scariot *et al.* (2012), em projetos que contam com a centralidade da colaboração das pessoas, preocupações de design se aplicam em vários âmbitos: desde elaborar formas de evitar reações “destrutivas” desses usuários, como também imaginar maneiras de garantir uma colaboração satisfatória dentro dos limites da plataforma. A operação do espaço online precisa ser didática, para que cada colaborador compreenda seus potenciais usos e limitações, e para que o conteúdo inserido esteja de acordo com os requisitos de boas práticas. Nesse sentido o design de interação põe em prática princípios e elementos definidos por autores como Nielsen e Loranger (2006), cujas chamadas “heurísticas de usabilidade” agem como propostas de diretrizes para designers que desejam assegurar uma experiência agradável e o mais livre de frustrações possível dentro dos espaços de interação.

Todavia, a rede de envolvidos na Wikipédia demanda um salto lógico: dos simplificados sistemas colaborativos, nos quais um grupo restrito de pessoas tem acesso às ferramentas de cocriação

e objetivos bem delimitados por *stakeholders*, a um paradigma no qual multidões podem interferir e modificar as saídas do sistema, pressupondo um volume de informações muito mais amplo. Nos processos de design, esse tipo de escopo criativo é o que comumente se associa ao *crowdsourcing*³. Tal prática se ramifica em exemplos como os apontados por Moraes e Oliveira (2018), cuja diferenciação está na natureza das tarefas exercidas pela multidão: ela pode ser responsável apenas pelo investimento (*crowdfunding*), como também exercer os afazeres operacionais dentro do sistema (*crowdlabor*).

A Wikipédia demanda da multidão uma grande quantidade de esforços, tanto em termos de recursos financeiros (doações, parcerias) quanto no trabalho para inserir e atualizar informações dos verbetes, compondo a hierarquia informacional da página. Embora estivesse focado no desenvolvimento de produtos, Oliveira (2017) lista alguns princípios que uma plataforma de *crowdsourcing* desejavelmente deva implementar e que, a seguir, cruzamos com alguns recursos disponíveis na enciclopédia colaborativa:

- Permitir a participação proativa da multidão: na Wikipédia, o envolvimento de pessoas não-relacionadas aos artigos que pretendem escrever é um requisito;
- Empregar processos inclusivos a não-especialistas: a Wikipédia disponibiliza cursos, ferramentas e procedimentos de *onboarding* generalizados;
- Proporcionar elementos de empatia aos participantes: a interface da Wikipédia, em se tratando das ferramentas de criação de artigos, usa uma abordagem *What You See Is What You Get*, isto é, proporciona uma interface de visualização fiel ao resultado final das informações fornecidas pelos usuários;
- Indicar a existência de benefícios individuais: a Wikipédia permite uma formação de comunidade entre seus colaboradores, disponibilizando uma página pessoal para cada um com liberdade para personalização, além de facilitar o contato e a comunicação entre eles;
- Adoção de práticas éticas em todo o processo: como veremos no caso estudado a seguir, todas as alterações são registradas (mesmo as anônimas) e cada nova versão do verbete pode ser discutido e contestado com o mesmo nível de participação para cada usuário cadastrado na plataforma.

Embora a Wikipédia, em termos de design, adote elementos condizentes com suas práticas de *crowdsourcing*, os questionamentos do presente artigo estão focados em um aspecto objetivo que surge como contrapartida: como o design opera em projetos cuja colaboração também precisa incluir a tensão inerente da produção do conhecimento social? O conteúdo criado por meio do *crowdsourcing* não pode se comportar como um “monolito”, isto é, como se fosse um corpo homogêneo de conhecimento, fruto de um processo conciliatório pelo qual várias partes corroboram igualmente por um mesmo objetivo. Em muitas páginas da Wikipédia, o conteúdo apresentado é resultado de grandes disputas entre os autores e de partes interessadas em usar a popularidade e o alcance da plataforma como veículo de comunicação particular, como assessoria de imprensa ou até mesmo como estratégia de limpeza de imagem em relação aos seus próprios feitos.

³ Embora existam abordagens distintas sobre o que define o *crowdsourcing* enquanto atividade organizacional, Arolas e Ladrón-de-Guevara (2012), por meio de um amplo levantamento bibliográfico, apresentam uma síntese geral do termo como um tipo de atividade participativa que acontece de modo *on-line*, onde uma organização disponibiliza meios para que um grupo de indivíduos se voluntariem a conduzir tarefas. Tais tarefas asseguram benefícios mútuos: os indivíduos podem receber algum tipo de gratificação, e a organização *crowdsourcer* emprega para vantagem própria as contribuições oferecidas pelos voluntários.

Sintetizamos esses problemas relacionados à lógica discursiva da plataforma das seguintes formas: como a controvérsia é representada em termos de composição e estrutura? O que é exposto como texto e o que fica reservado às notas de fim e referências? Como o histórico da página (e demais mecanismos de controle) influencia sua configuração final?

Estudo de caso: a página do Brasil Paralelo na Wikipédia

Segundo Sayuri (2020), a *Brasil Paralelo* trata-se de uma organização midiática fundada em Porto Alegre que, desde 2016, comissiona e divulga trabalhos audiovisuais com temas sobre política, religião e demais fenômenos sociais sob uma perspectiva conservadora. A ascensão do grupo coincide com o que Henrique (2017) chama de “nova onda conservadora” no Brasil: devido a uma série de fatores históricos aliados à insatisfação da classe média brasileira, movimentos sociais de cunho antiprogressista tiveram um aumento considerável após as eleições de 2014.

A página do *Brasil Paralelo* na Wikipédia, no período no qual esse estudo de caso foi conduzido, contava com uma estrutura dividida nas seguintes categorias: 1. Histórico; 2. Produção; 3. Crítica especializada; 4. Acusações de notícias falsas; 5. Proximidade à mídia pró-governo Bolsonaro; 6. Ideologia no Processo Seletivo; 7. Críticas à Wikipédia. Outros 6 itens do sumário cobrem questões de referências, ligações externas e fontes, cujo capítulo se subdivide em 7 categorias de materiais utilizados pelos autores para referenciar o artigo. Embora a leitura do sumário já traga sugestões de uma narrativa da construção desse verbete, é válido passar por cada um deles para termos uma visão geral da página. Nesse sentido, o estudo de caso é conduzido por um método análogo à análise de conteúdo proposta por Mendes e Miskulin (2017), acrescido de considerações sobre o design nos mesmos moldes da análise discursiva da interface proposta por Stanfill (2014), na qual os comportamentos e ações possíveis dos usuários são considerados a partir da forma pela qual a interface se apresenta discursivamente.

Na parte de “Histórico”, destacam-se informações sobre a fundação do movimento, o plano de fundo dos seus mentores originais e comentários sobre os primeiros trabalhos da empresa, bem como a decisão sobre o nome⁴. Ênfase é dada para a característica de “isenção” dos materiais divulgados pela organização, uma qualidade informada repetidas vezes na seção e que tem como fonte as entrevistas dadas pelos próprios fundadores a veículos jornalísticos. Um ponto de debate já presente nessa seção é a questão do financiamento da empresa, com menções a fontes que trazem dados de jornais como a Folha de São Paulo em contradição a declarações de seus fundadores:

Em apenas seis meses de existência, a empresa faturou mais de 1,5 milhão de reais, conforme noticiado no jornal O Estado de S. Paulo, dado que foi contestado por seus fundadores. A empresa declara que seu faturamento tem origem na venda de cursos e conteúdos exclusivos a assinantes e na monetização dos vídeos enviados ao YouTube, ao mesmo tempo afirmou que seus documentários são gratuitos. (Wikipédia, 2021, sp.).

O trecho intitulado “Produção” traz informações breves sobre os documentários lançados pela empresa desde sua fundação até os títulos mais recentes de 2020 e 2021. Somam-se 16 documentários com breves descrições referenciadas pela cobertura jornalística feita sobre eles.

4 Segundo o registro da Wikipédia, “O logotipo da empresa, um buraco negro, remete à ideia ‘de conexão com uma realidade paralela’” (BRASIL PARALELO, 2021b).

O capítulo que recebe o título de “Crítica Especializada” traz alguns parágrafos comentando a recepção do material produzido pela *Brasil Paralelo* entre seus pares de outras empresas do ramo audiovisual, jornais e pesquisadores. Referências citadas criticam o *Brasil Paralelo* pelo seu posicionamento anticientífico, distorção de fatos históricos e *cyberativismo*, termo usado por Bardini (2017) para se referir aos movimentos de difamação e propagação de discurso de ódio em comunidades virtuais. Outros comentários sobre a empresa fazem alusão a influências de “gurus” políticos de direita e ligação com movimentos extremistas. O trecho finaliza com um parágrafo de defesa da *Brasil Paralelo*, com citações extraídas de uma publicação feita em seu próprio site na qual desmente o artigo da Wikipédia⁵, intitulada “*A Brasil Paralelo é uma farsa? A descrição na Wikipédia diz que sim*” (BRASIL PARALELO, 2021a).

A seção “Acusações de Notícias Falsas” inicia com uma referência a outra página na Wikipédia identificada como “Notícias falsas no Brasil”, sugerindo a ligação dos fatos descritos no trecho com uma área maior de investigação. Tal seção segue com uma série de momentos referenciados pelos autores do artigo nos quais a *Brasil Paralelo*, devido ao teor de suas publicações, foi alvo das agências de checagem de fatos da imprensa⁶. O último fato mencionado foi a solicitação de quebra de sigilo bancário da empresa pela CPI da COVID-19, sugerindo que seus sócios estariam envolvidos na articulação de desinformação propagada pelas agências de comunicação do Governo Federal durante a pandemia (PODER 360, 2021).

A seção seguinte, cujo título é “Proximidade à mídia pró-governo Bolsonaro”, é um extenso texto cujas referências apontam para a contradição entre a autodenominação de “mídia independente” da *Brasil Paralelo* e os fatos que ligam seu *modus-operandi* às estratégias de comunicação da então presidência da República. O alinhamento partidário da empresa é detalhado, referenciando fontes e revisitando os documentários citados no capítulo anterior, desta vez ligando seus conteúdos aos pronunciamentos do Presidente ou às demais campanhas veiculadas no mandato. Referências que ligam esses documentários aos materiais utilizados pela Secretaria Especial de Comunicação Social (SECOM) são usadas, e citações a operações de investigação da Polícia Federal também aparecem para reforçar os argumentos dos escritores da página.

O trecho que segue, intitulado “Ideologia no Processo Seletivo”, é breve e faz menção às exigências dogmáticas da *Brasil Paralelo* para aceitar novos funcionários.

O último trecho e o de maior interesse para esta pesquisa traz a série de críticas que a Wikipédia sofreu pela forma como descreve a empresa em sua página. Uma interferência do advogado da *Brasil Paralelo* é narrada, trazendo registros de tentativas do próprio de editar a página, com intuito de alterar as informações já publicadas e substituir por um texto de autoria própria:


5 Um ponto interessante sobre essa publicação é que, na data da condução do presente estudo, ela não se encontrava mais online. Utilizando o resgate do Internet Archive, é possível, entretanto, visitar o conteúdo e confirmar os ataques à enciclopédia colaborativa. Vide referência na seção final deste artigo.

6 A checagem de fatos online (ou *fact-checking*) tornou-se prática comum no jornalismo digital do século XXI. Conforme Vargo e Amazeen (2018) definem, o objetivo é encontrar inconsistências, brechas na informação ou afirmações ilegítimas em veículos de comunicação, adotando métodos como a leitura lateral (WINEBURG E MCGREW, 2017), uma prática de pesquisa que visa contrapor diferentes versões de documentos e encontrar ligações entre as informações disponíveis e outras fontes online rapidamente.

Em setembro de 2020, o advogado da empresa, identificado como *Fmdonadel* na Wikipédia em português, solicitou na página de discussão do verbete que o conteúdo fosse alterado e sugeriu substituir o conteúdo por uma versão fornecida por ele, já que entendia que o artigo trazia informações inverídicas e “escritas para denegrir a imagem da empresa”. Segundo ele, a *Brasil Paralelo* é “absolutamente independente, apartidária, despida de viés ideológico”. O verbete sobre a empresa estava protegido, isto é, contas recém-criadas estavam impedidas de editá-lo. Lucas Ferrugem, um dos fundadores da empresa, classificou o verbete como “absurdo e difamatório” e explicou que a produtora tentara colaborar na página da Wikipédia, mas “não podia mais editar, corrigir informações e submeter fontes novas” e que por isso seu escritório jurídico teria entrado em cena. (WIKIPÉDIA, 2021, sp.).

Aqui, ressaltamos uma meta-referência feita pelos editores da página para as políticas de controle de alteração de conteúdo da plataforma. A página da *Brasil Paralelo* encontra-se até hoje fechada para edições, um recurso ativado quando são detectadas alterações suspeitas no conteúdo: “Proteger uma página é uma medida extrema, reservada normalmente aos casos nos quais a discussão não surte mais efeito” (WIKIPÉDIA, 2021a). Nesse sentido, a Wikipédia se vale da sua política de edição denominada “ponto de vista neutro” (Wikipédia, 2021b). Esse ponto de vista pede que as informações sejam representadas “de maneira justa, proporcional e, até onde possível, sem viés editorial” (*ibid.*). A estratégia seria buscar todas as visões publicadas sobre um mesmo assunto, dispondo-as de maneira concisa e sempre referenciadas por fontes confiáveis.

Buscando nas abas de Histórico e Discussão da *Brasil Paralelo*, é possível detectar que as tentativas de edição do advogado mencionado foram contra a política de neutralidade da página. Na seção de Discussão, uma mensagem recebe os visitantes que desejam consultar as disputas em torno do conteúdo do artigo principal (Figura 1). É também possível constatar que a página passou por processos de proposição de eliminação, dos quais um ainda está inconcluso.



Houve tentativas de recrutar editores de pontos de vista específicos para este artigo. Se você veio até aqui em resposta a tal recrutamento, por favor leia a [política da Wikipédia sobre o recrutamento de editores](#), bem como a [política sobre pontos de vista neutros](#). As disputas na Wikipédia são resolvidas por consenso, não pelo voto da maioria.

	Etapas passadas por este artigo		[Ocultar]
Data	Processo	Resultado	
25 de abril de 2017	Proposição para eliminação	?	
13 de outubro de 2017	Proposição para eliminação	Mantido	

Figura 1: Captura de tela com os recursos de notificação de entrada.
Fonte: página de Discussão do verbete *Brasil Paralelo* na Wikipédia (Acesso em 30/11/2021).

Há constatações antigas de que a página trataria de assuntos ideologicamente carregados, sem impacto acadêmico e que, portanto, não haveria relevância em manter seu verbete online na Wikipédia. A figura 2 mostra um trecho capturado do fórum incluso como ferramenta de colaboração na aba de Discussão, nos quais os administradores podem votar a inclusão ou permanência de verbetes, bem como expor seus argumentos em cada voto:

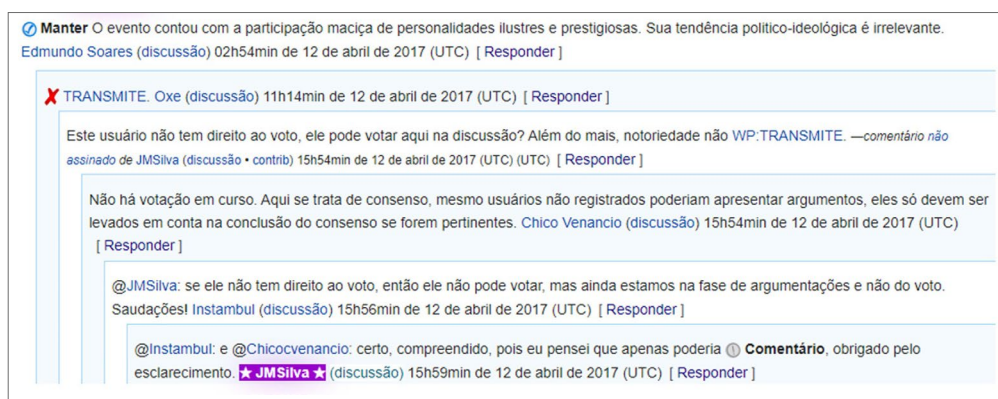


Figura 2: Captura de tela da discussão de 2017 sobre a permanência ou eliminação do verbete “Brasil Paralelo” da Wikipédia. Fonte: página de Discussão do verbete Brasil Paralelo na Wikipédia (Acesso em 30/11/2021).

A página de Discussão ainda traz importantes registros sobre citações feitas ao verbete fora da Wikipédia. Ainda há um FAQ (*Frequently Asked Questions*) sobre a página, com assuntos esclarecidos pelos editores, antes de avançar para uma estrutura de conteúdo parecida com a empregada na página principal do verbete. Nessa área, colaboradores podem criar tópicos de discussão e debater assuntos antes de editar a página (Figura 3):



Figura 3: Trecho de discussão entre editores da página, após repercussão na mídia sobre as tentativas da Brasil Paralelo de tentar derrubar seu próprio verbete na Wikipédia. Fonte: página de Discussão do verbete Brasil Paralelo na Wikipédia (Acesso em 30/11/2021).

Na área do histórico, buscamos entre os mais de 800 registros⁷ de edição catalogados as tentativas de edição e efeitos da judicialização imposta pelos sócios da *Brasil Paralelo* à plataforma. O histórico é apresentado como uma lista, pela qual é possível navegar usando filtros de busca ou apenas rolando a página. Cada entrada no histórico conta com um registro da hora e data precisas em que a alteração foi feita, o *handle* com o nome do usuário responsável e a quantidade de *bytes* resultantes no artigo após a edição, com um destaque para o delta (diferença de *bytes* entre a edição anterior e a nova). Alguns registros de histórico contam com comentários sobre a natureza da edição efetuada. Há também a possibilidade de ligar cada edição com uma entrada na página de Discussão, mas esses são recursos opcionais⁸.

7 É difícil obter um número exato, visto que o histórico não informa a totalidade de alterações, apenas limita a quantidade visível por página (até 500).

8 Vale mencionar que a página de Discussão tem seu próprio histórico, com textos e discussões arquivadas. Lá, está publicada na íntegra a carta enviada pelo advogado da Brasil Paralelo, cujo título é “Pedido de Alteração das Informações da Brasil Paralelo”. Disponível em https://pt.wikipedia.org/wiki/Discuss%C3%A3o:Brasil_Paralelo/Arquivo/2 (Acessado em 10/01/2022).

Cada entrada no histórico pode ser comparada com outra usando uma ferramenta de seleção. Uma nova página é gerada, mostrando destaques entre cada edição e uma tabela justapondo os textos e suas diferenças (Figura 4):



Figura 4: Captura de tela com exemplo comparativo entre duas versões do artigo. Fonte: página de Histórico do verbete *Brasil Paralelo* na Wikipédia (Acesso em 30/11/2021).

As tentativas por parte dos sócios da *Brasil Paralelo* de reescrever a construção do conhecimento social existente sobre a empresa é um ponto significativo do seu histórico, incluído na página principal. O conjunto de informações agregadas nas três áreas do artigo (página principal, discussão e histórico) cria um volume extenso de informações. Aqui, uma grande questão de design está em jogo: optar por um resumo (clareza acessível) ou apresentar a complexa relação de informações em sua totalidade? Nesse sentido, a página principal acaba se tornando uma “síntese” do que fora desenvolvido como conteúdo para o verbete, considerando os diferentes pontos de vista dos colaboradores, disputas de interesse e idas e voltas do histórico de edições. O design, nesse contexto específico, passa de recurso projetual limitado aos aspectos de comunicação e interação da plataforma para um conjunto de ferramentas que evidenciam a complexidade e as nuances da construção do conhecimento social. Reservamos a última seção do presente texto para uma proposta de reinterpretação do papel do design em casos como esse.

Discussão: o design como cosmograma

O projeto da Wikipédia, de acordo com o caso estudado, inclui a explicitação de uma rede de interesses por meio de seu conteúdo. O design pode ser visto como participante no processo de consolidação da plataforma justamente pela sua reconfiguração inerente. Não falamos do design da interface da Wikipédia, ou da sua experiência, mas do design como estabelecimento de redes colaborativas que nem sempre estão em concordância sobre as relações de poder ou discursos envolvidos na construção do conhecimento coletivo. O estudo do caso da Wikipédia traz, portanto, a possibilidade de descrever esse sistema como o resultado sempre visível das disputas e tensionamentos que levaram seus artigos e páginas às suas configurações atuais.

Há um conceito nas ciências sociais que pode nos ajudar a compreender tal fenômeno. A ideia do cosmograma é desenvolvida por Tresch (2007) a partir do conceito filosófico da “coisa” em Heidegger (1927 *apud* TRESCH, 2007): desde a ponderação do filósofo acerca da relação do ser humano com os objetos, cria-se uma noção de que aquilo que objetivamente é observado como uma “coisa” (uma materialização como uma ferramenta, um instrumento ou um utensílio doméstico) na verdade é um estado de congregação de relacionamentos: aquilo que é trazido pela “coisa”, fisicamente, agrupa também os conceitos de intenção, mecanização e tecnologias que não apenas tornaram a coisa possível, mas que também agregam as dinâmicas e conflitos que são suscitados por ela em sua forma. Em um nível mais pragmático desse conceito, como o encontrado nos estudos da cultura material em Miller (2007), a coisa tem em si a produção da relação entre ela mesma e as várias pessoas que trabalharam ao longo da cadeia de produção e utilização implícitas.

Tresch (2007), contudo, não se detém na “coisa” de Heidegger: para ele, o conceito se desdobra no que chama de “coisas cósmicas e cosmogramas”. O autor busca identificar as manifestações físicas que trazem consigo a pretensão de representar uma visão de mundo: a proposta é uma alternativa aos círculos hermenêuticos que se encerram em suposições sobre culturas. “Grupos humanos sempre criaram descrições externas dos elementos do cosmos e as conexões entre eles” (*ibid.*, p. 92). O cosmograma é um objeto construído para deixar explícita a presença do que a “coisa cósmica” pode insinuar. Apresentado como um objeto concretizado, tangível e ao alcance de interações, o cosmograma não se apresenta como um modelo representacional do conhecimento e do determinismo inferido em termos como “cultura” ou “visão de mundo”. Ele oferece uma “proposta de unificação sem demandar uniformidade” (*ibid.*, p. 93). O cosmograma é construído dentro da sociedade como parte de práticas e eventos locais irredutíveis.

Uma aplicação desse conceito aparece em Hecht (2007) ao investigar a “coisa complexa” que os artefatos nucleares representam. Em busca de uma visão de mundo que englobe a ideia de nuclearidade, a autora sugere um cosmograma nos artefatos nucleares ao analisar, em documentos e cobertura jornalística de vários países, as disputas e incongruências que se formam em torno do nuclear – afinal, o cosmograma não se propõe a consolidar de forma unificada um universo, mas sim trazer seus diferentes pontos de situação locais (a “nuclearidade”, no caso, é diferente para os trabalhadores das minas de urânio da África do Sul e para os cientistas dos laboratórios franceses, que recebem muito mais equipamentos de segurança). Hecht (*ibid.*) busca descrever a forma como conceitos semelhantes são transformados e adaptados em contextos diferenciados. A coisa complexa desvela-se não pela unificação, mas pela forma como desnuda suas próprias incongruências.

É em Latour (2005, 2016) que o cosmograma enfim aparece como um conceito próximo a uma categoria de análise dentro da sua linha epistemológica conhecida como TAR (Teoria Ator-Rede). A teoria Ator-Rede é uma abordagem que se originou nas ciências sociais, mas encontra-se bastante popularizada em demais campos nos quais se deseja observar fenômenos de maneira descentralizada e com perspectivas sistêmicas, com múltiplos pontos de vista (HOLANDA E LEMOS, 2013). Segundo Latour (2005), o interesse dessa abordagem está em compreender a relação entre o sujeito e o objeto de outra forma, que não cause cisões ou separações objetivas entre um e outro: desta forma os temas passam a assumir um caráter de rede simétrica, na qual

as dinâmicas entre seus atores (*actants*) é mais válida como ponto de partida para a investigação do que os “nós”, ou sujeitos e objetos enquanto fins em si mesmos.

Tozzini (2019) explica que Latour deseja ver o social não como um produto estático, uma união entre os seres humanos, mas sim um movimento de associações e reassociações que ele chama de formação de redes sociotécnicas. O cosmograma aparece, portanto, como uma estratégia não mais tão limitada aos objetos especificados por Tresch (2007), mas efetivamente aplicada como uma forma de reconstituição da participação dos atores em um fenômeno complexo, do qual desenrolam-se controvérsias e disputas por uma forma ontológica de posicionar o ser humano em relação às coisas.

O cosmograma, como chave de compreensão para os conteúdos da Wikipédia, é uma maneira de dispor os sistemas sociotécnicos relacionados à formação da história social do conhecimento. Em casos como o aqui descrito, somos testemunhas das tentativas de conciliação entre os atores humanos (colaboradores da enciclopédia, leitores, representantes legais da empresa retratada etc.) e não-humanos (dispositivos de controle da plataforma, espaços de discussão e elementos de interação) implicados no processo de tradução, desvio e composição do conhecimento que se apresenta na enciclopédia – ou seja, não há um modelo unificado do conhecimento como resultado, mas uma explicitação das injunções contraditórias desse sistema.

Seria possível ligar essa disposição resultante ao conceito trabalhado por Fry (2012), Willis (2006) e outros autores que buscaram superar a dicotomia sujeito versus objeto para propor uma nova abordagem: a corrente do *ontological designing* defende uma agência por parte daquilo que é projetado como artefato de design. As coisas do design também “fazem design”, voltando seus elementos compositivos àqueles que os usam, projetando, pois, comportamentos, disposições e modos-de-ser no mundo. A consequência primeira do projeto da Wikipédia é uma participação da plataforma no modo de construção do conhecimento. Tanto sua interface age como facilitadora do *crowdsourcing*, quanto o conteúdo ali construído torna-se visível através do seu cosmograma de interesses. Porém, a contrapartida ontológica é justamente as futuras alterações e atualizações como parte dessa construção de conhecimento, sugerindo a própria plataforma como elemento compositivo daquilo que ela fala.

Considerações finais

Assim como qualquer sistema sociotécnico, a Internet configura-se em organizações que demandam de seus participantes a interação, participação ou cocriação do conteúdo. Na formação de tais sistemas reside, porém, uma miríade de controvérsias que poderia ser explicitada se tratarmos seus resultados nas imbricadas disposições de um cosmograma, isto é, um resultado que não se sustenta pelo seu caráter homogêneo, mas justamente por deixar explícitas suas contradições. Nesse sentido, cada página na Wikipédia passa a ser vista como uma configuração dinâmica de interesses que, no presente momento, se apresenta de uma forma singular.

O que é o design, nesse sentido, não encontra sua definição encerrada em um campo de atuação limitado a pré-condições disciplinares. Há o que é sensorial, configurado a partir do que se deseja ser transmitido como experiência. Entretanto, há também os elementos periféricos e os dispositivos discursivos que não estão presentes na página principal de cada verbete, mas que são encontrados ao se investigar a fundo a construção dos fatos disponíveis na enciclopédia.

Uma maneira possível de encarar o design, sob essa nova perspectiva, assemelha-se ao que Portugal e Soares (2020) usam como definição em seu mapeamento de conexões controversas em redes alimentares. Ao comentar sobre a raridade de pesquisas sobre essas organizações do ponto de vista do design, os autores comentam:

Com efeito, isso seria estranho para quem pensa o design a partir da teoria do sujeito autônomo. No entanto, para quem, como nós, o pensa a partir da teoria ator-rede, os processos que dão forma a certos sistemas (em nosso vocabulário: redes) agroalimentares e a certas instituições que representam redes específicas figuram como objetos relevantes de investigação. (PORTUGAL E SOARES, 2020, p. 132).

Eis, portanto, a dificuldade em se apontar lacunas ou desdobramentos de design, após essa análise, sem antes adotar um posicionamento condizente com o que poderíamos identificar como objetivo da Wikipédia. Se o intuito da *Encyclopaedia* iluminista era propor um corpo unificado do conhecimento adequado ao modo-de-ser moderno, a plataforma colaborativa parece não se encontrar no mesmo paradigma discursivo. Ao explicitar o conflituoso, o êxito do design estaria justamente em melhor apresentar as discussões e o histórico da formação do conhecimento da página, e não uma narrativa purificada do seu conteúdo.

Eis, portanto, como o design encontra o conceito de cosmograma: o acesso à discussão que deu origem ao ponto de reunião manifesto como “conhecimento” pela Wikipédia resulta em um *breakdown* do conteúdo, o que, nas palavras de Escobar (2018), proporciona um momento no qual o modo-de-ser habitual é interrompido, expondo práticas e costumes e tornando aparente novas soluções em design. Essa visão ontológica do design é, em última instância, um questionamento crítico daquilo que nós fazemos, e daquilo que surge a partir do que nós fazemos (ESCOBAR, 2018).

Enquanto rede social com propósito enciclopédico, vemos na Wikipédia uma vantagem estratégica: o design da sua compilação de informações deixa a construção mais próxima de um cosmograma de conhecimentos humanos do que de um suposto monumento a esse conhecimento. Uma enciclopédia não monumentalizada, mas fragmentária, objetiva em sua incompletude explícita pela interface.

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

Referências

- AROLAS, E. E.; LADRÓN-DE-GUEVARA, F. G. Towards an integrated crowdsourcing definition. **Journal of Information science**, v. 38, n. 2, p. 189-200, 2012.
- BARDINI, E. D. **A cybercultura da intolerância política, ou como a linguagem do ódio desconstrói a cidadania**. Tese de Doutorado, Universidade do Sul de Santa Catarina, Florianópolis, 2017.
- BRASIL PARALELO. A Brasil Paralelo é uma farsa? A descrição na Wikipédia diz que sim. **Redação Brasil Paralelo**, Porto Alegre, 15 de fevereiro de 2021a. Arquivado em 3 mar. 2021, disponível em: <http://web.archive.org/web/20210303031710/https://conteudo.brasilparalelo.com.br/historia/brasil-paralelo/>. Acesso em: 30 nov. 2021.
- BRASIL PARALELO. **Brasil Paralelo**. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2021b. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Brasil_Paralelo&oldid=62494616. Acesso em: 26 nov. 2021.
- BURKE, P. **A social history of knowledge II: from the *Encyclopaedia* to Wikipedia**. Nova York: Polity, 2012. 359p.
- CNN. Wikipédia: aos 20 anos, plataforma promove parcerias e está mais confiável. **Portal CNN**, 2021. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/wikipedia-aos-20-anos-plataforma-promove-parcerias-e-esta-mais-confiavel/>. Acesso em: 13 out. 2021.
- CONKLIN, J. Hypertext: An introduction and survey. **Computer**, v. 20, n. 09, p. 17-41, 1987.
- COOKE, E. Wikipedia is the last best place on the internet. **Wired Magazine**, 2020. Disponível em: <https://www.wired.com/story/wikipedia-online-encyclopedia-best-place-internet/>. Acesso em: 16 out. 2021.
- DANTON, R. **The Business of Enlightenmet: A Publishing History of the Encyclopedie 1775-1800**. Cambridge: Cambridge University Press, 1979. 638p.
- ENCICLOPÉDIA. In: **Britannica Escola**. Online, 2021. Disponível em: <https://escola.britannica.com.br/artigo/enciclopedia/487833>. Acesso em: 18 nov. 2021.
- ESCOBAR, A. **Designs for the pluriverse: Radical interdependence, autonomy, and the making of worlds**. EUA: Duke University Press, 2018.
- FOUCAULT, M. **História da Sexualidade I: A Vontade de Saber**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2014. 152p.
- FRY, T. **Becoming Human by Design**. Reino Unido: Berg Publishing, 2012.
- GUDGER, E. W. Pliny's Historia Naturalis. The most popular natural history ever published. **Isis**, v. 6, n. 3, p. 269-281, 1924.
- HOLANDA, A., LEMOS, A. **DO PARADIGMA AO COSMOGRAMA. Sete Contribuições da Teoria Ator-Rede para a Pesquisa em Comunicação**. In: XXII Encontro Anual da Compós. Salvador: Universidade Federal da Bahia, 2013. Disponível em: http://academia.edu/28716918/DO_PARADIGMA_AO_COSMOGRAMA._Sete_Contribuicoes_da_Teoria_Ator-Rede_para_a_pesquisa_em_comunicacao. Acesso em: 18 nov. 2021.
- HECHT, G. A cosmogram for nuclear things. **Isis**, v. 98, n. 1, p. 100-108, 2007.
- HENRIQUE, G. A nova onda conservadora no Brasil. Online. **Deutsche Welle**, 2017. Disponível em: <https://www.dw.com/pt-br/a-nova-onda-conservadora-no-brasil/a-41644248>, acessado em: 30 nov. 2021.
- LATOUR, B. Segunda carta. In: _____. **Cogitamus**. São Paulo: Editora 34, pp. 9-69, 2016.
- LATOUR, B. **Reassembling the social: An introduction to actor-network-theory**. Londres: Oxford University Press, 2005. 312p.
- LIH, A. **The Wikipedia revolution: How a bunch of nobodies created the world's greatest encyclopedia**. Toronto: Hachette Books, 2009. 272p.
- LUPTON, E.; PHILLIPS, J. C. **Graphic design thinking: how to define problems, get ideas & create form**. Nova York: Princeton Architectural Press, 2008. 184p.
- MENDES, R. M.; MISKULIN, R. G. S. A análise de conteúdo como uma metodologia. **Cadernos de Pesquisa**, v. 47, p. 1044-1066, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/198053143988>

- MIKKONEN, T., Pautasso, C., Systä, K., Taivalsaari, A. On the web platform cornucopia. *In: Bakaev, M., Frasinca, F., Ko, IY. (eds) Web Engineering*. ICWE 2019. Lecture Notes in Computer Science, vol. 11496, 2019.
- MILLER, D. Consumo como cultura material. **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, ano 13, n. 28, p. 33-63, jul./dez. 2007.
- MORAES, M. B.; OLIVEIRA, A. A.; Crowdsourcing e suas Práticas Colaborativas: Novas Possibilidades para o Ensino e Aprendizagem do Design, p. 1005-1018. *In: Anais do 13º Congresso Pesquisa e Desenvolvimento em Design* (2018). São Paulo: Blucher, 2019.
- MOREY, J. Diderot, Denis. *In: Chisholm, Hugh (ed.). Encyclopædia Britannica*. 8 (11th ed.). Londres: Cambridge University Press, 1911. p. 204-06.
- NIELSEN, J.; LORANGER, H. **Prioritizing web usability**. Nova York: New Riders, 2006. 432p.
- OLIVEIRA, A. A. **Crowd-design no desenvolvimento de produto nas empresas**. 2017. Dissertação (Mestrado em Design) – Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade de Federal do Paraná, Curitiba, 2017.
- PODER 360. Produtora Brasil Paralelo gastou R\$ 3,8 milhões em anúncios no Facebook. Online, **Poder 360**. Disponível em: <https://www.poder360.com.br/midia/produtora-brasil-paralelo-gastou-r-38-milhoes-em-anuncios-no-facebook/>. Acesso em 30 nov. 2021.
- QUELUZ, M. L. P.; CRESTO, L. Nós e as Coisas: como re-significamos os artefatos através do uso. *In: QUELUZ, Marilda Lopes Pinheiro. (org). Design & Consumo*. Curitiba: Editora Peregrina, p. 115-140, 2010.
- REAVLEY, N. J.; MACKINNON, A. J.; MORGAN, A. J.; ALVAREZ -JIMENEZ, M.; HETRICK, S. E.; KILLACKEY, E.; NELSON, B.; PURCELL, R.; YAP, M. B. H.; JORM, A. F. Quality of information sources about mental disorders: A comparison of Wikipedia with centrally controlled web and printed sources. **Psychological Medicine**. 42 (8): 1753-1762, 2011.
- SAYURI, J. Brasil Paralelo faz 'guerra de edições' e disputa narrativas na Wikipédia. Online. **Blog da TAB UOL**, 2020. Disponível em: <https://tab.uol.com.br/noticias/redacao/2020/09/09/guerra-de-edicoes-a-disputa-politica-de-narrativas-na-wikipedia.htm>. Acesso em 12 set. 2021.
- SAYURI, J. Justiça Paralela: Brasil Paralelo lança ofensiva judicial para calar críticos e reescrever a própria história. Online: **The Intercept Brasil**, 2021. Disponível em: <https://theintercept.com/2021/12/09/brasil-paralelo-lanca-ofensiva-judicial-para-calar-criticos-e-reescrever-a-propria-historia/>. Acesso em: 3 mar. 2022.
- SCARIOT, Cristiele A.; HEEMANN, A.; PADOVANI, S. **Understanding the collaborative-participatory design**. Work, v. 41, n. Supplement 1, p. 2701-2705, 2012.
- SCOTT, J. C. **Seeing like a state: How certain schemes to improve the human condition have failed**. Connecticut: Yale University Press, 1998. 462p.
- STANFILL, Mel. The interface as discourse: The production of norms through web design. **New media & society**, v. 17, n. 7, p. 1059-1074, 2015.
- Teasley, S. Methods of Reasoning and Imagination: History's Failures and Capacities in Anglophone Design Research. *In: Michael J. Kelly; Arthur Rose (Eds.): Theories of History: History Read Across the Humanities*. Bloomsbury, 2018, p. 183-205.
- THE ECONOMIST. Wikipedia is 20, and its reputation has never been higher. Online. **Editorial The Economist**, 2021. Disponível em: <https://www.economist.com/international/2021/01/09/wikipedia-is-20-and-its-reputation-has-never-been-higher>. Acesso em: 21 nov. 2021.
- TOZZINI, D. L. **Programa forte em sociologia do conhecimento e teoria ator-rede: a disputa dentro dos sciences studies**. 2019. Tese (Doutorado em Filosofia), Programa de Pós-graduação em Filosofia, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2019.
- TRESCH, J. **Technological world-pictures: Cosmic things and cosmograms**. Isis, v. 98, n. 1, p. 84-99, 2007.
- VARGO, Chris J.; GUO, Lei; AMAZEEN, Michelle A. **The agenda-setting power of fake news: A big data analysis of the online media landscape from 2014 to 2016**. New media & society, v. 20, n. 5, p. 2028-2049, 2018.

WIKIPEDIA (contribuidores). **Reliability of Wikipedia**. Online. Wikipedia, The Free Encyclopedia, 2021a. Disponível em: https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Reliability_of_Wikipedia&oldid=1057247882. Acesso em: 21 nov. 2021.

WIKIPEDIA (contribuidores): **Neutral point of view**. Online. Wikipedia, The Free Encyclopedia, 2021b. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Neutral_point_of_view. Acesso em: 30 nov. 2021.

WILLIS, A.N. Ontological **Designing**. **Design Philosophy Papers**, v. 4, n. 2, p. 69-92, 2006.

WINEBURG, S.; MCGREW, S. **Lateral reading**: Reading less and learning more when evaluating digital information. Stanford History Education Group, 2017. Disponível em: <https://purl.stanford.edu/yk133ht8603>. Acesso em: 3 mar. 2022.

Recebido em: 15 de julho de 2022

Aprovado em 16 de julho de 2023

Sobre os autores

Bolívar Teston de Escobar é doutorando em Teoria e História do Design (PPGDesign) na Universidade Federal do Paraná. Possui mestrado em Design de Sistemas da Informação (2017) e é Bacharel em Design Gráfico pela mesma instituição (2013). Atualmente é integrante do Núcleo De Acessibilidade Digital e Tecnologias Assistivas UFSC (CNPq), pesquisando principalmente temas relacionados a design gráfico, HCI, história do design e tecnologia.

E-mail: bolwivarescobar@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6255105942364378>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-0573-4284>

Adriano Heemann é Professor Adjunto do Departamento de Design da Universidade Federal do Paraná (UFPR) e professor permanente do Programa de Pós-graduação em Design (PPGDESIGN) da mesma instituição. É líder do grupo de pesquisa Design Colaborativo e Cocriação (CNPq).

E-mail: adriano.heemann@ufpr.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7612203716879696>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-7029-4505>

Estratégias de ensino-aprendizagem para estudantes do curso de Design

Teaching-learning strategies for design course students

Orcione Aparecida Vieira Pereira
Elizete Oliveira de Andrade

Resumo: Neste artigo apresentamos os resultados de uma pesquisa qualitativa sobre as estratégias de ensino-aprendizagem propostas e desenvolvidas pelas professoras e pelos estudantes na disciplina Design e seus Fundamentos Filosóficos e Antropológicos ofertada no quinto período do curso de Design de uma universidade pública do estado de Minas Gerais nos anos de 2019, 2020 e 2021. O objetivo principal do estudo foi relatar a experiência vivida pelas autoras ao conduzir a referida disciplina e discutir as estratégias pedagógicas empreendidas e seus resultados. A metodologia utilizada para a produção dos dados recorreu às anotações das professoras, aos cronogramas das aulas e aos diários de conteúdos ministrados. Como resultado, verificamos que houve a adaptação das estratégias de ensino de acordo com as situações vivenciadas nos três anos pesquisados, levando em consideração os tipos de aula, seus objetivos e conteúdos. Desta forma, buscamos contribuir para o sucesso do processo ensino-aprendizagem e estimular futuras investigações nesta temática.

Palavras-chave: ensino presencial; ensino remoto emergencial; experiências de ensino.

Abstract: In this article we present the results of a qualitative research on the teaching-learning strategies proposed and developed by teachers and students in the discipline design and its philosophical and anthropological foundations offered in the fifth period of the design course at a university do estado de Minas Gerais in the years 2019, 2020 and 2021. The main objective of the study was to report the experience lived by the authors when conducting the referred discipline and discuss the pedagogical strategies undertaken and their results. The methodology used to produce the data resorted to the teachers' notes, class schedules and diaries of taught content. As a result, we found that there was an adaptation of teaching strategies according to the situations experienced in the three years researched, taking into account the types of classes, their objectives and contents. In this way, we seek to contribute to the success of the teaching-learning process and stimulate future investigations on this theme.

Keywords: classroom teaching; emergency remote teaching; teaching experiences.

Introdução

Este texto objetiva relatar as estratégias de ensino-aprendizagem propostas e seus resultados para estudantes matriculados na disciplina obrigatória intitulada *Design e seus Fundamentos Filosóficos e Antropológicos* ofertada no quinto período do curso de Design de uma universidade pública do estado de Minas Gerais nos anos de 2019, 2020 e 2021.

A disciplina *Design e seus Fundamentos Filosóficos e Antropológicos* é dividida em três unidades. A primeira versa sobre os conceitos da Filosofia; a segunda aborda os conceitos da Antropologia e começa a fazer uma interseção com a área do Design; e a terceira apresenta aspectos interdisciplinares das três áreas do conhecimento a partir de textos e estudos realizados por diversos autores. Geralmente, no final da segunda unidade, é solicitado aos estudantes a realização de um trabalho de campo com a utilização de procedimentos metodológicos da Antropologia aliados aos da área do Design.

A interdisciplinaridade presente no cerne dessa disciplina proporciona debates relevantes para os estudantes sobre conceitos de três áreas do saber distintas, Filosofia, Antropologia e Design e que, por sua vez, promovem uma compreensão abrangente sobre os espaços de atuação dos futuros designers, pois os principais objetivos dessa disciplina são apresentar conceitos e premissas da Filosofia e da Antropologia; relacionar temas e conceitos com a criação de artefatos e sua utilização; e refletir sobre a inovação e as funções dos artefatos na atualidade, bem como sobre o Design.

De acordo com o Art. 3º das Diretrizes Curriculares Nacionais (DCNs) dos cursos de graduação em Design, apresentadas pela Resolução CNE/CES n. 5, de 8 de março de 2004 (BRASIL, 2004), é importante que o designer elabore projetos que “envolvam sistemas de informações visuais, artísticas, estéticas, culturais e tecnológicas [...]”, observando o contexto socioeconômico, cultural e as características dos usuários, bem como os aspectos históricos e, também, culturais das comunidades humanas.

O Art. 4º da Resolução CNE/CES n. 5, de 8 de março de 2004, também apresenta as competências e habilidades que a graduação em Design deve proporcionar ao futuro profissional, entre as quais destacam-se as dos incisos IV, VI e VIII. Em resumo, o profissional designer tem de ter uma visão sistêmica em relação aos projetos propostos e conceituá-los a partir “[...] da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto”, além de levar em consideração “[...] as implicações econômicas, sociais, antropológicas, ambientais, estéticas e éticas” (BRASIL, 2004, p. 2) de suas atividades.

Além disso, a disciplina requer a leitura de livros, capítulos de livros e artigos científicos para a proposição de reflexões durante as aulas. Para isso, são utilizadas diferentes estratégias de ensino-aprendizagem, sempre de acordo com o contexto e a situação vivenciada, tais como a ministração de aulas expositivas dialogadas presenciais e aulas expositivas síncronas por meio de plataforma de ensino, a elaboração de seminários temáticos, a realização de trabalhos individuais, a realização de debates, as simulações, entre outras.

As estratégias de ensino-aprendizagem podem ser definidas como sequências de procedimentos ou de atividades escolhidas com o propósito de facilitar a aquisição, o armazenamento e a utilização da informação, assegurando aos estudantes alternativas que auxiliem no atingimento dos objetivos de aprendizagem estabelecidos (LIBÂNEO, 2013).

Nesse sentido, as estratégias de ensino-aprendizagem utilizadas pelas professoras possuem a finalidade principal de promover a aprendizagem dos/as estudantes¹, sendo entendida aqui como uma ação interativa entre professoras e estudantes. Essa interação respeita a diversidade e supera a dominação de um sobre o outro, como afirma Romanowski (2012).

Nos anos de 2019, 2020 e 2021 foram solicitadas aos estudantes matriculados na disciplina diferentes atividades que serão detalhadas nas próximas partes deste artigo. Assim, esta primeira parte apresenta uma breve introdução, a segunda explica a metodologia adotada neste estudo, a terceira explana as atividades propostas aos alunos, os resultados e a discussão. Na última parte são evidenciadas as considerações finais.

Metodologia

Trata-se de uma pesquisa qualitativa, por contrapor ao esquema quantitativo de pesquisa e defender uma visão holística do fenômeno estudado, e naturalista por não envolver manipulação de variáveis, nem tratamento experimental, ou seja, neste estudo os dados foram produzidos a partir do contato das pesquisadoras com a situação estudada em seu acontecer natural.

Nesse sentido, o objeto definido para estudo neste trabalho foram as estratégias de ensino-aprendizagem e atividades desenvolvidas pelas professoras e pelos estudantes na disciplina *Design e seus Fundamentos Filosóficos e Antropológicos*, do curso de Design de uma universidade pública, nos anos de 2019, 2020 e 2021.

A produção dos dados ocorreu a partir dos cronogramas de aulas, das anotações nos cadernos das professoras que ministraram a disciplina *Design e seus Fundamentos Filosóficos e Antropológicos* nos três anos e nos diários de conteúdo ministrado. No ano de 2019, a disciplina foi ministrada no formato presencial. Nos anos de 2020 e 2021, devido à pandemia da Covid-19, a disciplina foi ofertada no sistema de Ensino Remoto Emergencial (ERE).

A escrita do texto se deu na forma de um relato de experiência que é uma forma de narrativa escrita, pode ser construída na primeira pessoa do singular (ou plural), na qual o pesquisador descreve de forma subjetiva e detalhada uma experiência ou acontecimento vivido (GROLLMUS; TARRÉS, 2015). Ele também pode expor sentimentos, impressões, problemas, procedimentos, intervenções e técnicas aplicadas na experiência em estudo. Para legitimar essa narrativa, Daltro e Faria (2019) sugerem que a construção textual seja acompanhada de elementos teóricos.

A pandemia da Covid-19, que começou no Brasil no mês de março de 2020, apresentou à sociedade uma série de desafios. No âmbito educacional, as aulas presenciais foram suspensas para conter a disseminação do vírus SARS-CoV-2 nas instituições de ensino e muitas adotaram o formato de ERE, o qual agrega a oferta de aulas síncronas por meio de ambientes e plataformas digitais de aprendizagem e atividades assíncronas a serem realizadas pelos estudantes sob a orientação dos professores.

A Figura 1 apresenta as características das turmas e das atividades propostas aos estudantes matriculados. A disciplina é ofertada uma vez por ano, sempre no primeiro semestre.

¹ Para efeito da escrita deste relato de experiência, se adotou “estudante” em uma única forma para designar o substantivo masculino e feminino.

Em relação aos cuidados éticos, foi preservado o anonimato dos estudantes e o nome da universidade, na qual a disciplina é obrigatória e é ofertada em um curso de Design.

Ano	Número de alunos matriculados	Estratégias propostas e desenvolvidas	Formato
2019	16	Aulas expositivas dialogadas; avaliação parcial; trabalho de campo; debate; seminário com apresentação de artigos científicos.	Presencial
2020	15	Aulas síncronas na plataforma digital; estudos dirigidos (aulas assíncronas); seminário com a apresentação de artigos científicos.	ERE
2021	14	Aulas síncronas na plataforma digital; estudos dirigidos; trabalho de campo adaptado; seminário com a apresentação de artigos científicos.	ERE

Figura 1: Características estratégias de ensino para as turmas de 2019, 2020 e 2021 da disciplina Design e seus Fundamentos Filosóficos e Antropológicos no formato Presencial e do Ensino Remoto Emergencial (ERE)
Fonte: Dados obtidos dos Cronogramas de Aulas e Diários das disciplinas.

Nas próximas partes, serão apresentadas as características das estratégias de ensino-aprendizagem e as atividades desenvolvidas pelas professoras e pelos estudantes por ano.

Atividades presenciais propostas no ano de 2019: antes da pandemia

Conforme explicado anteriormente, na primeira unidade da disciplina, foi solicitado aos 16 estudantes matriculados que eles realizassem uma atividade avaliativa, ou seja, uma avaliação parcial sobre os textos estudados que abordavam os fundamentos filosóficos e a relação com a criação de artefatos, buscando promover debates a respeito de temáticas da área do Design.

Na segunda unidade, a ênfase recaiu sobre os fundamentos antropológicos e a relação com a área do Design. As atividades avaliativas nesta parte da disciplina constituíram em um debate sobre um texto inicial a respeito do conceito de cultura e da apresentação de um seminário, no qual os alunos foram divididos em grupos e cada grupo ficou responsável por explicar um artigo científico sorteado pela professora da disciplina. Também foi convidado um pesquisador antropólogo para fazer uma palestra para a turma.

Na terceira unidade da disciplina, que faz a relação entre os fundamentos das áreas de Filosofia, Antropologia e Design, os estudantes foram orientados a realizarem um trabalho de campo. Eles deveriam se dividir em quatro grupos, cada grupo deveria escolher um grupo social e definir quais características culturais seriam investigadas, tais como as crenças, os costumes, os símbolos, a utilização de artefatos específicos, a realização de festas típicas, enfim, algum aspecto que enriquecesse o conhecimento sobre a diversidade cultural humana e, ao mesmo tempo, que promovesse a reflexão sobre a riqueza de nossa cultura e seus aspectos materiais e imateriais.

De acordo com Marconi e Presotto (2010, p. 14), o trabalho ou a pesquisa de campo em Antropologia geralmente utiliza o método etnográfico que consiste em fazer um levantamento de todos os dados possíveis sobre um grupo social por meio da observação no campo, pois “[...] este é o seu laboratório [do antropólogo], onde aplica a técnica da observação direta, que se completa com a entrevista e a utilização de formulários para registro de dados”. Importante esclarecer que o método etnográfico, quando aplicado por profissionais e pesquisadores com formação em Antropologia, exige um tempo bem maior de trabalho em campo e maior envolvimento

com o grupo social em estudo. Portanto, trata-se aqui de uma versão simplificada do método para fins pedagógicos.

A partir da definição do objeto de pesquisa, cada grupo foi a campo e utilizou várias técnicas de coleta de dados, tais como o de observação e as entrevistas, para realizarem as etnografias. Também foi orientado que os estudantes apresentassem a proposta da pesquisa e solicitassem autorização para a sua realização, bem como para fotografar e filmar rituais, ritos de passagem, festas, entre outras manifestações culturais.

De posse das informações, os grupos elaboraram um relatório com uma estrutura pré-definida e apresentaram os resultados de suas respectivas pesquisas na forma de um seminário para todos da turma. Três trabalhos enfatizaram aspectos relacionados à Antropologia Cultural e um trabalho apontou aspectos da Antropologia da Religião. Todos os grupos registraram as informações em cadernos de campo, tiraram fotografias e três deles fizeram vídeos dos locais das pesquisas.

O primeiro grupo apresentou sobre a dança do ventre. Os estudantes deste grupo visitaram um núcleo de dança do ventre, localizado em um espaço na mesma cidade onde eles estavam cursando o curso de Design, e entrevistaram uma professora e uma aluna do núcleo. Eles apresentaram a história da dança, que é uma dança árabe, apontaram os aspectos religiosos e identitários da dança, os objetos utilizados pelos dançarinos, além de ressaltarem a valorização da cultura e da arte presentes nesta manifestação cultural.

O segundo grupo enfatizou a história de Floripes Dornelas de Jesus, a “Santa Lola”, e do seu processo de canonização aberto no Vaticano no ano de 2005 ainda em desenvolvimento. Primeiro, os estudantes apontaram aspectos da Antropologia da Religião, depois a história da cidade onde Lola viveu e a sua história de vida. Eles entrevistaram quatro moradores da cidade, entre eles dois devotos, visitaram a casa onde ela viveu até falecer no dia 09 de abril de 1999 e mostraram seus objetos de devoção. Aliás, a data de 09 de abril é considerada um feriado municipal na cidade de Rio Pomba, MG. O grupo relatou que a pesquisa mostrou a influência da religião na cultura e na sociedade da cidade, e como contribuiu para o acréscimo de informações no repertório científico e acadêmico, mostrando a possibilidade de outros estudos na área.

O terceiro grupo escolheu um evento nacional para realizar o trabalho de campo que foi o encontro nacional de motociclistas realizado no ano de 2019 na cidade onde eles frequentavam a universidade. Na apresentação dos resultados da pesquisa, eles enfatizaram o estilo de vida, as crenças e os objetos ou artefatos que continham significados únicos para os indivíduos que faziam parte dos clubes de motociclistas, que são associações de pessoas que apreciam o motociclismo. Neste encontro, vários clubes se reuniram e apresentaram suas crenças e símbolos próprios. Os estudantes no final da apresentação salientaram a importância do trabalho de campo enquanto uma oportunidade de ampliação do olhar sobre questões do cotidiano e a busca de suas explicações.

O quarto grupo ressaltou a importância do teatro para a cidade de Ubá, MG, a partir da pesquisa de um grupo da cidade que tem mais de duas décadas de existência. Os estudantes entrevistaram um professor do grupo e outro integrante que também fazia parte do movimento teatral da cidade. No dia da entrevista com o professor, eles foram convidados para a aula que ocorreu com um grupo de adolescentes no mesmo dia e os estudantes puderam filmar, fotografar e mostrar as várias técnicas e dinâmicas utilizadas. O outro entrevistado apontou a importância da realização

do festival de teatro na cidade, o qual fortalece a importância desta arte e projeta a cidade no cenário estadual.

A partir dos trabalhos apresentados, os estudantes apontaram que as pesquisas de campo enriqueceram o conhecimento acadêmico e contribuíram para que eles pudessem ter outras experiências. Os fundamentos antropológicos foram importantes para que os estudantes tivessem essa compreensão do alargamento do olhar sobre a sociedade e sua cultura manifestada nos mais diversos grupos que constituem esta sociedade e que a torna tão diversa e, neste sentido, tão rica. Assim, a Antropologia consiste, portanto, no reconhecimento e no conhecimento, juntamente com a compreensão de uma humanidade plural. Isso supõe ao mesmo tempo a ruptura com a figura da monotonia do igual, do idêntico “[...] A abordagem antropológica provoca, assim, uma verdadeira revolução epistemológica, que começa por uma revolução do olhar” (LAPLANTINE, 1996, p. 22).

Atividades propostas no ano de 2020: primeiro ano da pandemia

A pandemia da Covid-19 causada pelo vírus altamente contagioso, denominado SARS-CoV-2, que causa um tipo de infecção respiratória e que se apresenta em quadros leves, moderados ou graves, trouxe para o cenário mundial a incerteza, o medo e a instabilidade nas ações corriqueiras da vida cotidiana. Nesse sentido, os sistemas educacionais em todo o mundo também foram afetados. No ano de 2020, no Brasil, foi necessária a promulgação da Portaria nº 343, de 17 de março de 2020, que autorizou a substituição das aulas presenciais nas instituições de ensino do país, por aulas que favoreciam os meios e as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) (BRASIL, 2020).

As instituições de ensino do País foram fechadas e não havia, no momento, previsão de retorno para as atividades presenciais. A política de medidas sanitárias de restrição ao contato social adotada como medida de prevenção à doença revelou, no âmbito educacional (em todos os seus níveis), as insuficiências da educação, tais como: a falta de formação específica para professores e o precário acesso da comunidade escolar a recursos tecnológicos, como computadores e internet de qualidade (SILVA; PETRY; UGGIONI, 2020). “Adaptar” foi o termo de ordem!

Para nós, docentes, corroborando com Kirchner (2020, p. 46), a pandemia nos colocou diante de um desafio, de um obstáculo: “[...] pensar a escola, nos retirando a sala de aula, o ambiente que sempre foi o lugar de estabelecer os vínculos principais de mediações de conhecimento”.

Dessa forma, tivemos que reinventar e ressignificar as práticas pedagógicas presentes no cotidiano das instituições educacionais, buscando meios para garantir, de alguma forma, a continuidade das atividades de ensino-aprendizagem sem prejudicar os estudantes. Como fazê-lo por meio do Ensino Remoto Emergencial (ERE)? Esse novo modo de ensino pressupõe o distanciamento geográfico de professores e alunos, sendo adotado de forma temporária para que as atividades escolares não fossem interrompidas, evitando perdas na aprendizagem dos estudantes.

Como o distanciamento foi medida adotada em todos os contextos sociais, nesse primeiro momento do ERE, para a continuidade do desenvolvimento da disciplina *Design e seus Fundamentos Filosóficos e Antropológicos*, foram pensadas e postas em ação estratégias de ensino-aprendizagem que mantivessem as atividades escolares por meio das abordagens comunicacionais síncronas e assíncronas previstas nas legislações nacional e da instituição de ensino.

Essas abordagens comunicacionais para a realização do ensino remoto permitiram adaptar as estratégias de ensino-aprendizagem ao contexto vivenciado. Assim, nas aulas síncronas com a utilização da plataforma *Microsoft Teams*, professora e estudantes interagiam, ao mesmo tempo nesse espaço virtual. As principais estratégias utilizadas foram: as aulas expositivas (podemos dizer que dialogadas também, pois os estudantes interagiam com a professora durante a “exposição” da temática); as apresentações e discussões de vídeos e filmes; e os seminários temáticos. Essas aulas eram gravadas e ficavam à disposição dos estudantes, permitindo assisti-las sempre que quisessem ou sentissem necessidade. Nas aulas assíncronas, sem a necessidade de interação com a professora em tempo real, os estudantes eram convidados a realizar estudos (dirigidos ou não) de livros, capítulos de livros e artigos científicos para serem postos em discussão nas aulas e nas atividades síncronas.

Tanto nas atividades escolares síncronas quanto nas assíncronas foi levado em consideração o princípio da atividade do estudante e sua individualidade ou autonomia no aprender, exigindo um comportamento ativo dele, contrário àquele caracterizado pelo método tradicional de ensino.

Nessa perspectiva, ficou evidenciado que o método tradicional de ensino (tido como aquele que exige um comportamento passivo do estudante) não cabia nesse novo formato de educação. Então, foi preciso pensar em outros métodos² e técnica³, colocando em prática métodos novos ou ativos, aqueles nos quais o aluno é um ser em desenvolvimento – cognitivo, social, cultural, histórico – e sua atividade é condição para o seu crescimento físico e intelectual. É importante dizer que as técnicas de ensino, nesse estudo denominadas estratégias, efetivam-se na operacionalização dos métodos selecionados, como afirma Piletti (2004).

A ideia de se colocar em prática os métodos novos ou ativos apareceu como condição para a possibilidade de ativar o aprendizado dos estudantes, colocando-os no centro das ações educativas em contraponto à posição de sujeito passivo, construindo, dessa forma, o conhecimento de forma ativa, participativa e colaborativa.

Por conseguinte, nas aulas e nas atividades foram utilizados: o método de trabalho independente – que consistiu em atividades dirigidas e orientadas pela professora para que os alunos as resolvessem de modo independente: estudo de livros, capítulos de livro e artigos científicos; o método de solução de problemas – desenvolvido por meio de atividades cujo objetivo foi estabelecer uma conversa ou discussão com a classe no tocante a situação-problema que estimulasse o pensamento reflexivo na busca de uma solução satisfatória centrada no aprender: estudos e/ou atividades dirigidos e discussão nas aulas síncronas; e o método de trabalho em grupo – que consistiu na distribuição de temas de estudo a grupos de alunos para que eles trabalhassem de forma cooperativa a fim de aprender a se expressar e a defender os seus pontos de vista (nos seminários temáticos: “O universo das Artes” e “O design e seus arquétipos”).

2 Método aqui, entendido em seu sentido literal, ou seja, o caminho por meio do qual se chega ao objetivo da análise, assim, constituindo-se como sequência de operações com vistas a um determinado resultado que se espera. Libâneo (2013, p. 167) afirma que “[...] os métodos de ensino são as ações do professor pelas quais se organizam as atividades de ensino e dos alunos para atingir objetivos do trabalho docente em relação a um conteúdo específico”.

3 As técnicas abrangem os recursos, as estratégias e a maneira de utilizá-los para que a aprendizagem se concretize, por exemplo: aula prática, aula demonstrativa, aula expositiva participada, estudo dirigido, visita técnica, leitura compartilhada, jogos, pesquisas, palestras, conferências, simpósios e os recursos visuais, entre outros (PILETTI, 2004).

Durante o desenvolvimento das aulas ganharam destaque os seminários temáticos. Segundo Anastasiou e Alves (2005), podemos sintetizar a organização do seminário em quatro etapas: a primeira etapa consiste, na formação dos grupos de estudo e na preparação dos assuntos específicos dos temas do seminário; na segunda etapa, inicia-se a discussão interna nos pequenos grupos sobre os temas propostos, promovendo a aprendizagem colaborativa, o intercâmbio de ideias e a troca de experiências entre os participantes; a terceira etapa trata-se da fase de conclusão, na qual é produzido um relatório escrito em forma de resumo, para assim, ocorrer a apresentação dos trabalhos; a última etapa é a avaliação, na qual os estudantes participam ativamente, pois os grupos se autoavaliam e auxiliam na avaliação dos demais. Nesse momento, os critérios de avaliação definidos anteriormente são levados em consideração, como clareza e coerência na apresentação, domínio do conteúdo apresentado, participação do grupo durante a exposição e utilização de dinâmicas e/ou recursos audiovisuais na apresentação.

O seminário, como estratégia de ensino-aprendizagem, se tornou eficaz, pois estimulou a relação interpessoal e dinamizou o processo de aquisição de novos conhecimentos. É certo que a tomada de decisão coletiva entre os integrantes dos grupos, exige deles o pensamento crítico, a pluralidade de saberes e conhecimentos e o respeito mútuo. Mais que isso, na apresentação do seminário, fica evidenciado que o estudante se constitui no centro do processo de ensino-aprendizagem e que a professora atua como mediadora, responsável por fazer a “[...] síntese integradora ao final de todas as apresentações, a fim de garantir o alcance de todos os objetivos propostos para o seminário” (ANASTASIOU; ALVES, 2005, p. 90).

Os resultados foram positivos, pois foi possível atingir os principais objetivos da disciplina durante a realização do ERE. A partir da utilização desses métodos ativos se constatou que a centralidade do ensino está no estudante, mas que o professor tem papel fundamental, pois é o orientador da aprendizagem, devendo estimular nos estudantes a capacidade de pesquisar/estudar, de procurar, de selecionar e de comunicar os conhecimentos adquiridos.

Evidenciou-se também, a importância do professor para o sucesso do processo ensino-aprendizagem e que ele, como afirma Morán (2015, p. 24) precisa ser “[...] competente intelectualmente, afetivamente e gerencialmente (gestor de aprendizagens múltiplas e complexas)”, o que exige serem profissionais “[...] melhor preparados, remunerados, valorizados [...]”. No período da pandemia da Covid-19, a percepção desses aspectos se sobrelevou.

Atividades propostas no ano de 2021: segundo ano da pandemia

Tanto a preocupação com o processo ensino-aprendizagem, quanto a qualidade do ensino ofertado não diminuíram no decorrer da pandemia e logo começou o questionamento de como continuar a promover estratégias de ensino-aprendizagem ainda dentro de um contexto desafiador. De acordo com Mazzioni (2013, p. 96), estratégias de ensino referem-se “aos meios utilizados pelos docentes na articulação do processo de ensino”, conforme as atividades propostas aos estudantes e os resultados almejados em termos de aprendizagem.

No segundo ano da pandemia da Covid-19, os docentes e os estudantes estavam mais habituados à utilização da plataforma *Teams da Microsoft*, mas nem por isso os desafios diminuíram porque começou-se a detectar um cansaço, em todos, referente à distância entre os atores, à qualidade das conexões de internet e ao ‘ficar’ muito na frente de uma tela.

Mesmo assim, houve a apresentação do planejamento da disciplina por meio do Cronograma de Aulas que previa as datas das aulas síncronas, o detalhamento das atividades assíncronas e das atividades avaliativas que foram propostas aos alunos, tais como dois estudos dirigidos, um trabalho de campo adaptado e um seminário em grupos com a apresentação de artigos científicos. A disciplina foi ofertada no primeiro semestre de 2021.

Os estudos dirigidos deveriam ser realizados de forma individual e a professora publicava na plataforma as questões com todas as orientações de resolução e de envio/entrega das respostas. Geralmente, estas questões cobravam os conteúdos ministrados nas aulas expositivas síncronas e os conteúdos dos textos indicados aos estudantes também disponibilizados no espaço da disciplina/turma na plataforma *Teams*.

A última atividade avaliativa do semestre foi um seminário realizado em grupos previamente orientado pela professora. A turma se dividiu em dois grupos, foi sorteado um artigo para cada grupo apresentar e fazer um resumo crítico a respeito do material indicado. Cada grupo poderia pesquisar reportagens, vídeos, músicas ou outros materiais que enriquecessem o assunto abordado em cada artigo.

Porém, o destaque desse semestre foi a proposição de um trabalho de campo, ou seja, uma atividade prática adaptada ao ERE que envolvia o ensino e a pesquisa. Foi solicitado que a atividade fosse realizada de forma individual e, preferencialmente, na residência do estudante por causa do risco de contaminação ainda existente na sociedade, apesar dos avanços em termos de vacinação da população. Esta foi a penúltima atividade avaliativa que os estudantes deveriam realizar.

Mazzioni (2013) definiu a estratégia de ensino com pesquisa como sendo a associação dos fundamentos do ensino com os da pesquisa envolvendo um objeto de estudo, a definição de objetivos, a utilização de métodos, a análise de uma situação, a reflexão e o desenvolvimento da autonomia na condução da atividade prática sempre sob a orientação de um professor.

A atividade consistia em cada estudante escolher um artefato em sua própria casa que tivesse uma história, tradição ou valor afetivo, e que fosse especial ou único. Após definir este artefato, o estudante deveria apresentar a história do artefato, como ele foi adquirido ou se foi um presente; as memórias que o artefato trouxe e/ou traz; as reflexões sobre o artefato; quais símbolos, crenças, valores ou tabus ele evoca; as funções do artefato e o real significado do artefato para cada um. O estudante também deveria retirar entre duas e quatro fotos do artefato e poderia apresentar uma ou duas fotos antigas para comparar com o estado do artefato na atualidade.

Após o levantamento das informações, cada estudante deveria redigir um relatório e elaborar a apresentação do trabalho para ser socializado na forma de um seminário durante as aulas em uma data previamente determinada. A ordem de apresentação sugerida foi pela lista de presença da turma. E durante todo o desenvolvimento da atividade, os estudantes foram orientados pela professora da disciplina.

No dia da apresentação, os estudantes enviaram o relatório final para o e-mail da professora para as devidas correções e registro da entrega da atividade. Posteriormente, os relatórios foram corrigidos e as notas foram apontadas no diário de classe.

Em geral, os artefatos selecionados pelos discentes continham significados afetivos e remetiam a histórias familiares. Entre eles, destacam-se um jogo de licoreira passado de geração para

geração da família de uma das estudantes; máquinas de costura que congregavam a tradição de três gerações de outra família; uma imagem de santo que teve relação com a cura de uma doença do irmão de um dos estudantes; um instrumento musical que transformou a vida da irmã de outra discente. Também foram apresentados trabalhos relacionados às coleções de objetos, tais como de bichos de pelúcia e de tazos⁴, um vestido de noiva, um aparelho de televisão antigo, um sapatinho de bebê, um ursinho de pelúcia e outro instrumento musical.

A partir das apresentações e dos relatos dos estudantes, foi possível verificar como a atividade atingiu o objetivo de fazê-los refletir sobre a relação entre a cultura e o Design por meio da observação de objetos do cotidiano que, também, são bons para promover a reflexão, remetendo aos fundamentos filosóficos abordados na disciplina. Cabe salientar que mesmo com as dificuldades assinaladas pela distância física entre os estudantes e a professora, foi possível acompanhar o desenvolvimento desse trabalho de campo adaptado às condições impostas pela pandemia.

Discussão dos resultados

A condução e o desenvolvimento da disciplina *Design e seus Fundamentos Filosóficos e Antropológicos* ocorrem em etapas que compreende o estudo e a reflexão dos conceitos da Filosofia e da Antropologia, fazendo uma interseção com a área do Design no referente aos aspectos interdisciplinares dessas três áreas. Como dissemos no início deste texto, no final da segunda unidade de ensino da disciplina, geralmente é solicitado aos estudantes a realização de um trabalho de campo com a utilização de procedimentos metodológicos da Antropologia aliados aos da área do Design.

Até o ano de 2019, as aulas eram desenvolvidas seguindo a “dinâmica” de uma sala de aula que, segundo Esteves (2004, p. 52), implica fundamentalmente a relação professor-aluno, pois, “[...] nela o professor e seus alunos vivenciam em tempos determinados a complexa trama da existência humana, encaminhados por um tipo de fenômeno educativo” (...), ainda diz que “[...] é, pois, a sala de aula uma infinita potencialização do ser humano”. Neste caso, uma sala de aula com estudantes e professora em uma situação didático-pedagógica comum nesse ambiente.

Já nos anos de 2020 e 2021, com o advento da pandemia da Covid-19, foi preciso rever a dinâmica das aulas e da sala de aula. A situação posta, com restrições sociais e muitas incertezas, somadas às faltas de espaço adequado, de equipamentos, de rede de internet, de formação dos docentes e de estudantes para lidarem com as ferramentas digitais, entre outras, trouxeram desafios múltiplos para todos os envolvidos no processo educativo. Foi preciso reinventar os modos de se conceber o processo de ensino-aprendizagem.

A sala de aula ganhou espaços múltiplos (quarto, sala de estar, cozinha, escritório, etc.) e muitas vezes incompatíveis com a dinâmica da aula posta naquele dado momento. Alguns mecanismos, recursos utilizados anteriormente como envio de mensagem e arquivos por e-mails, apresentação de slides, compartilhamento de arquivos na nuvem, bem como videoconferências já eram comuns no cotidiano das aulas. A grande “novidade” foi a implementação das aulas síncronas na plataforma digital. Nessa perspectiva, foi necessário criar outras estratégias de ensino que permitisse aos estudantes participarem ativamente do processo de ensino-aprendizagem.

⁴ Tazo é um brinquedo colecionável que foi lançado no México em 1994 e depois exportado mundialmente pela PepsiCo. Chegou ao Brasil através da Elma Chips, empresa que o distribuiu nacionalmente dentro das embalagens de seus salgadinhos a partir de março 1997.

De acordo com Magro Júnior e Moura (2021, p. 195), ao adotarem a tecnologia para mediar a prática, “[...] professores e alunos tiveram que se adaptar a nova situação e, neste contexto, foi necessário ressignificar, ou seja, atribuir novos significados ao processo de ensino-aprendizagem, às formas de comunicar, informar, interagir. [...]”. Além disso, os autores afirmaram:

Neste contexto emergencial, a falta de espaço adequado, de condições estruturais e físicas, de equipamentos e de rede, se tornaram outros desafios a serem enfrentados pelos profissionais da educação, que fizeram um malabarismo entre a realidade que está posta, e a criatividade, de forma a reinventar as aulas na nova dinâmica à distância, compreendendo talvez de forma mais exposta o abismo social brasileiro, no qual apenas uma pequena parcela dispõe de um espaço tranquilo e com recursos para o desenvolvimento das atividades. Com isso abre-se o questionamento, como pensar a educação e, a educação em design, diante desse panorama que além de crítico é desigual? (MAGRO JÚNIOR; MOURA, 2021, p. 196).

Assim, a estratégia principal definida pelas professoras foi estimular nos estudantes o desenvolvimento de habilidades de investigação e aprendizagem, a fim de que buscassem e selecionassem os conhecimentos necessários para o entendimento das discussões nas aulas síncronas, aliando a teoria às suas experiências e aprendizagens.

Nessa perspectiva, corrobora-se com Libâneo (2013) quando afirma que o maior desafio da escola, desde o final do século XX, tem sido a efetivação da sociedade da informação, uma vez que o desenvolvimento científico e tecnológico tem exigido, cotidianamente, uma nova reflexão sobre o ensino efetivado nas escolas. Assim, se faz necessário repensar as ações pedagógicas baseadas em atividades tradicionais, nas quais são solicitados aos estudantes que escutem, leiam, decorem e repitam, pois, essas ações não são mais suficientes para garantir a formação humana.

Diante disso, fica evidenciado que a instituição escolar perdeu a característica de única porta de acesso ao conhecimento. É importante compreender que a informação está presente na vida das pessoas e que o desafio atual não é mais pela busca dela e sim, como acessá-la, como interpretá-la e colocá-la em prática de maneira ética e positiva. Os estudos investigativos e a pesquisa propriamente dita representam caminhos possíveis para a realização dessa tarefa de forma efetiva e assertiva.

No contexto emblemático instaurado pela pandemia, o trabalho de campo, comum no desenvolvimento da disciplina, não foi realizado no primeiro ano da pandemia, pois o distanciamento social exigido impôs outros modos de ensino. Naquele momento, a complexidade instaurou-se no cotidiano da universidade e de todas as escolas. Nos questionávamos sobre quais estratégias melhor se adaptariam à nova situação, de modo que os estudantes pudessem participar ativamente do processo ensino-aprendizagem.

As temáticas da disciplina envolvendo as áreas da Filosofia, Antropologia e Design foram estudadas por meio de métodos e estratégias variados a fim de que não houvesse perdas consideráveis na formação dos/as estudantes. As aulas expositivas dialogadas continuaram ocorrendo durante as atividades síncronas na plataforma digital *Microsoft Teams*. Salienta-se que compreendemos a “aula” conforme explicita Libâneo (2013, p. 195), ou seja, vista como

[...] o conjunto dos meios e condições pelos quais o professor dirige e estimula o processo de ensino em função da atividade própria do aluno no processo da aprendizagem escolar, ou seja, a assimilação consciente e ativa dos conteúdos.

Nesse sentido, as aulas expositivas (e dialogadas) foram pertinentes nos dois momentos vivenciados: o presencial e o virtual, pois foram consideradas como uma etapa no processo de estimulação e direção da atividade independente dos estudantes. Contudo, foi necessário trazer outras estratégias de ensino para atender às novas demandas e estimular os estudantes a utilizarem as metodologias ativas como o trabalho independente, a solução de problemas e o trabalho em grupos.

Neste último, os seminários temáticos ganharam destaque, pois nas apresentações, os estudantes buscaram enfatizar a problemática do consumismo exacerbado, ficando evidenciado que estamos imersos em um sociedade que prioriza o “ter” em contraponto do “ser”; que a sociedade da comunicação instaurada na pós modernidade traz à tona o aumento de nossas necessidades e desejos, ampliando com isso o desperdício de recursos na produção de artefatos/objetos que supram o impulso desenfreado por adquirir o que é novo e atraente. Uma característica marcante da sociedade contemporânea.

No referente à temática antropológica cultural, os seminários enfatizaram o processo de criação e fruição da obra de arte na participação do público e na comunicação. Mostraram que diferentes grupos concebem a arte de modo distinto e que esta concepção muda ao longo do tempo, de acordo com os fatores socioculturais. Foi destacado o reencontro da arte com a vida e com o público, buscando evidenciar que a arte contemporânea rompe com várias ideias sobre o que seja considerado arte, sua função, seu valor, a relação do artista com o público, as formas de produção e recepção das obras de arte, a separação entre arte erudita, arte popular e cultura de massa.

Assim, corrobora-se com Magro Júnior e Moura (2021, p. 200) quando afirmam ser

[...] necessário desenvolver nos estudantes de design, futuros designers, habilidades e competências-chave que permitam a leitura, análise e interpretação da realidade, equipando estes para um pensamento crítico e ao mesmo tempo sensível, que se interessa por questões de impacto social com ética e responsabilidade, [expandindo] as relações para além da área do design, na tentativa de estabelecer novos diálogos e associações.

O que se almeja demonstrar é que o design não caminha sozinho. “[...] é necessário expandir o olhar, ampliar seus objetivos, bater nas portas de outras áreas e interessados em compartilhar conhecimento” (SANTOS; BRANDÃO, 2021, p. 114), pois desta forma, será possível que os educadores e os futuros designers pensem e construam panoramas com base nos seres humanos a partir de vários elementos e outras visões de mundo.

Considerações finais

Durante os três períodos letivos desenvolvidos ao longo dos anos 2019, 2020 e 2021 a condução da disciplina *Design e seus Fundamentos Filosóficos e Antropológicos* ocorreu de acordo com o contexto e a situação vivenciados. Nessa perspectiva, a interação entre professora e estudantes e suas implicações na aprendizagem escolar também foram assumidas de formas diferentes, pois verificamos a importância de se inserir estratégias de ensino variadas para atender as demandas de cada momento vivenciado.

Desse modo, ficou evidenciado que os métodos e as estratégias de ensino foram adaptados de acordo com a situação vivenciada, levando-se em consideração que para cada tipo de aula,

de objetivos e de conteúdos de ensino há um método que será mais eficaz e, conseqüentemente, estratégias que melhor contribuirão para o sucesso do processo ensino-aprendizagem.

Em situações habituais de sala de aula, nas quais é possível ter presente estudantes e professoras ao mesmo tempo, as possibilidades de estratégias de ensino como aula expositiva, debates, seminários, trabalho de campo, grupos de estudo etc. ganham notoriedade. É possível dinamizar as aulas com maior participação dos estudantes. A interação entre os estudantes e entre eles e o professor no processo ensino-aprendizagem é mais nítida, mais fluida, contribuindo para uma maior percepção da aprendizagem.

Todavia, percebe-se que em um contexto inesperado como o ocorrido com a pandemia da Covid-19 que forçou, abruptamente, o distanciamento social não só na escola, mas também na sociedade, criou-se uma situação didática específica e que o modo, a forma de “lecionar” precisou ser alterada em alguns aspectos, principalmente aqueles relacionados ao “estar” no ambiente físico da sala de aula.

A inserção de atividades pedagógicas por meio da plataforma virtual de aprendizagem, com aulas síncronas e assíncronas, estimulou métodos de ensino ativos como o trabalho independente, a solução de problemas e o trabalho em grupos, para que os estudantes participassem efetivamente do processo ensino-aprendizagem.

Além destes aspectos, é importante considerar a relação de áreas do saber distintas, com métodos e teorias próprias, sendo apresentadas, debatidas e refletidas dentro da formação dos futuros designers, destacando como o Design está inserido na sociedade.

A disciplina também promove um espaço de debate sobre a forma como os designers atuam com as perspectivas e expectativas dos indivíduos permeadas por aspectos filosóficos, antropológicos, entre outros, que delimitam suas identidades, necessidades e desejos.

Desta forma, espera-se que este estudo possa contribuir para a reflexão sobre a interdisciplinaridade dentro da área do Design, a importância do diálogo com outras ciências e/ou áreas do saber para a promoção de uma visão mais ampla do campo de atuação dos futuros profissionais e fomenta o interesse na realização de futuras pesquisas na área de ensino em Design.

Referências

- AMADO, João; FREIRE, Isabel. Estudo de caso na investigação em Educação. *In: AMADO, João. Manual de investigação qualitativa em educação*. 2. ed. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra. 2014. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10316.2/35271>. Acesso em: 28 mar. 2022.
- ANASTASIOU, Léa das Graças; ALVES, Leonir Pessate (Org.). **Processos de Ensino em Universidade: pressupostos para estratégias de trabalho em aula**. 5. ed. Joinville: Editora Univille, 2005.
- BRASIL. **Resolução CNE/CES n. 5, de 8 de março de 2004**. Aprova as Diretrizes Curriculares Nacionais do curso de Graduação em Design e dá outras providências. Brasília, 2004. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rces05_04.pdf. Acesso em: 19 ago. 2021.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Portaria nº 343, de 17 de março de 2020**. Dispõe sobre a substituição das aulas presenciais por aulas em meios digitais enquanto durar a situação de pandemia do Novo Coronavírus - COVID-19. Disponível em: <https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-n-343-de-17-de-marco-de-2020-248564376>. Acesso em: 23 mar. 2022.
- DALTRO, Mônica Ramos, FARIA, Anna Amélia de. Relato de experiência: Uma narrativa científica na pós-modernidade. **Estudos e Pesquisas em Psicologia**, Rio de Janeiro, v. 19, n. 1, p. 223-237, 2019.
- ESTEVES, Maria da Penha. A aula. **Paideia** – Revista do Curso de Pedagogia da Universidade FUMEC. Ano III, n. 2, 2004. Disponível em: [file:///C:/Users/PC/Downloads/1338-Texto%20do%20Artigo-2074-1-10-20121114%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/PC/Downloads/1338-Texto%20do%20Artigo-2074-1-10-20121114%20(1).pdf).
- GROLLMUS, Nicolás Schöngut; TARRÉS, Joan Pujol. Histórias sobre metodologia: difratando experiências de pesquisa narrativa. **Fórum: Pesquisa Social Qualitativa**, [s.l.], v. 16, n. 2, 2015.
- KIRCHNER, Elenice Ana. Vivenciando os desafios da educação em tempos de pandemia. *In: Desafios da educação em tempos de pandemia*. Cruz Alta: Editora Ilustração, 2020.
- LAPLANTINE, François. O Campo e a Abordagem Antropológicos. *In: LAPLANTINE, François. Aprender Antropologia*. 9. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1996.
- LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2013.
- LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli Elisa Dalmazo Afonso. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.
- MAGRO JÚNIOR, José Carlos; MOURA, Mônica. Uma experiência de ensino em Design Gráfico no cenário pandêmico. **Educação Gráfica**, Bauru, v. 25, n. 2, p. 194-209, ago. 2021. Disponível em: <http://www.educacaografica.inf.br/artigos/uma-experiencia-de-ensino-em-design-grafico-no-cenario-pandemico-a-teaching-experience-in-graphic-design-in-the-pandemic-scenario>. Acesso em: 19 mar. 2022.
- MARCONI, Marina de Andrade; PRESOTTO, Zélia Maria Neves. **Antropologia: uma introdução**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.
- MAZZIONI, Sady. As estratégias utilizadas no processo de ensino-aprendizagem: concepções de alunos e professores de Ciências Contábeis. *Revista Eletrônica de Administração e Turismo – ReAT*, Pelotas, v. 2, n. 1, p. 93-109, jan./jun. 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/AT/article/view/1426/2338>. Acesso em: 7 jul. 2021.
- MORÁN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. *In: SOUZA, Carlos Alberto; MORALES, Ofelia Elisa Torres (Org.). Coleção mídias contemporâneas: convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens*. Vol. II. PG: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015.
- PILETTI, Claudino. **Didática Geral**. 23. ed. São Paulo: Ática: 2004. (Série Educação).
- ROMANOWSKI, Joana Paulin. Aprender: uma ação interativa. *In: VEIGA, Ilma Passos Alencastro (Org.). Lições de Didática*. 5. ed. Campinas: Papirus, 2012, p. 101-122 (Coleção Magistério: Formação e Trabalho Pedagógico).

SANTOS, C. T.; BRANDÃO, C. S. P. Da práxis ao ensino do design. In: MORAES, Dijon de; DIAS, Maria Regina Álvares Correia (Org.). **Educação/Education**. Cadernos de Estudos Avançados em Design. Belo Horizonte: Editora UEMG, 2021. p. 106-115.

SILVA, Luiz Alessandro; PETRY, Zaida Jeronimo Rabello; UGGIONI, Natalino. Desafios da educação em tempos de pandemia: como conectar professores desconectados, relato da prática do estado de Santa Catarina. In: **Desafios da educação em tempos de pandemia**. Cruz Alta: Editora Ilustração, 2020, p. 19-36.

Recebido em: 12 de setembro de 2022

Aprovado em 10 de julho de 2023

Sobre as autoras

Orcione Aparecida Vieira Pereira é doutora em Ciências Sociais pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), Mestra em Meio Ambiente e Sustentabilidade pelo Centro Universitário de Caratinga (UNEC), Especialista em Docência no Ensino Superior pelo Centro Universitário do Leste de Minas Gerais (Unileste) e Socióloga pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Atualmente é professora da Universidade do Estado de Minas Gerais – UEMG / Unidade Acadêmica de Ubá e atua nas áreas de Sociologia da Educação, Ensino de Sociologia, Divulgação Científica, Políticas Educacionais e Educação Ambiental.

E-mail: orcione.pereira@uemg.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5974635772443116>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-7961-0490>

Elizete Oliveira de Andrade é doutora em Educação pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP) e Mestra em Educação pela Universidade Federal Fluminense (UFF). Atualmente é pedagoga do Centro Municipal de Educação Infantil Lelena de Oliveira, em Carangola/MG e professora da Universidade do Estado de Minas Gerais – UEMG / Unidade Acadêmica de Carangola. Tem experiência na área de Educação, com ênfase em Educação do Campo, Políticas Públicas, Didática e Práticas de Ensino.

E-mail: elizete.andrade@uemg.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1296799093578023>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-2442-9664>



projeto de design

Os *Bruzundangas*: aplicações de teorias de design ativista na reedição de 100 anos da obra de Lima Barreto¹

Os Bruzundangas: applications of design activism theories in the 100th anniversary edition of Lima Barreto's work

Júlia Mendes Corrêa
Joana Maria Alves da Cruz

Resumo: A edição comemorativa de 100 anos do livro *Os Bruzundangas*, do autor e jornalista Lima Barreto (1881 - 1922), é um projeto desenvolvido como resultado de trabalho de conclusão de curso que busca relacionar aplicações do design ativista em produções editoriais. É discutido e reconhecido o papel do designer em seu meio social, além de estabelecer relações entre discursos temporais e a própria arte literária. A proposta deste projeto consiste no resgate e preservação de importante obra nacional relacionando-a com a contemporaneidade de 100 anos após sua primeira publicação. O resultado demonstrou ser possível propor uma nova leitura crítica a um texto clássico da literatura e adotar uma linguagem gráfica contemporânea a partir do design ativista.

Palavras-chave: design ativista; design editorial; Lima Barreto; literatura brasileira.

Abstract: The 100th anniversary edition of the book *Os Bruzundangas*, by the writer and journalist Lima Barreto (1881 - 1922), it's a work developed as result of an academic project that seeks to relate the applications of design activism in editorial productions. It's discussed e recognized the role of the designer in your social environment, in addition to establishing relationships between temporal discourses and literary art itself. The proposal of this project consists in the rescue and preservation of this important national work relating it to the contemporaneity of the 100 years after its first publication. The result demonstrated that it is possible to propose a new critical reading of a classic text of literature and to adopt a contemporary graphic language based on activist design.

Keywords: activist design; editorial design; Lima Barreto; brazilian literature.

¹ O presente projeto foi elaborado para o Trabalho de Conclusão de Curso de Design Gráfico da Escola de Design da UEMG pela aluna Júlia Mendes Corrêa sob a orientação da professora Joana Maria Alves da Cruz, no ano de 2022. O projeto foi premiado com uma Medalha de Bronze do *Brasil Design Awards de 2022*, na categoria de Estudante de Design Gráfico, além de ter sido finalista no *Prêmio Bornancini de Design* de 2022 na categoria de projeto de Design Editorial - Estudante.

Introdução

Os Bruzundangas é um livro composto por um conjunto de crônicas ficcionais, independentes entre si, que possuem uma narrativa de um diário de viagem de um viajante brasileiro que fora passar uns tempos em um país chamado Bruzundanga, que na realidade, não passa de um retrato fidedigno da própria realidade do Brasil. É através da ficção que Lima Barreto faz denúncias de uma sociedade que “lutava num ambiente de colapso do modelo escravocrata”, como apontam Assis e Carneiro (2019).

Lima Barreto era um homem negro que possuiu a oportunidade de adentrar espaços exclusivamente brancos, como a faculdade, e dada a sua época, espaços que eram reconhecidos pela sociedade como não pertencentes a pessoas negras. A principal característica das produções de Lima Barreto é o seu teor militante e ativista, denunciando as mazelas sociais do Brasil durante o início da Primeira República (1889 - 1930) como o racismo, a opressão de classe e os comportamentos fúteis da elite em uma sociedade de bases patriarcais e escravocratas.

Assim como a literatura, a essência do design editorial conta como uma das principais características: o resgate e a preservação do conhecimento, da memória histórica e cultural de uma dada sociedade. O design ainda contribui no estabelecimento de relações e percepções entre pessoas, objetos e o meio em que estão inseridos. Percebendo essa extensão, o Design Ativismo vem como uma ferramenta que estabelece diálogos, criando condições de ações para mudanças (BJÖRGVINSSON, 2010, *apud* SERPA; JULIANO; ANASTASSAKIS, 2018) que propõem uma atuação menos técnica e mais voltada às necessidades sociais (ALBUQUERQUE, 2018).

Problema

Em 2022 completa-se 100 anos desde a primeira publicação de *Os Bruzundangas*, e por mais que se tenham passado todos esses anos, o cenário descrito na obra permanece praticamente intacto, senão com poucas mudanças, no Brasil de hoje. Ainda que retratando um país fictício, a Bruzundanga é uma crítica direta aos hábitos, costumes, sociedade, cultura, modelos administrativos e governamentais do Brasil. Apesar dos 100 anos da sua publicação, ainda enfrentamos graves problemas de desigualdade social, racismo, forte pobreza, fome, grande exploração material e humana, falta de liderança governamental e de políticas públicas eficazes.

Estes reflexos de uma sociedade com bases escravocratas foi muito sentido por Lima Barreto em vida e possui seus grandes resquícios no Brasil de hoje. O país é considerado como um dos países mais desiguais do mundo, com os 10% mais ricos ganhando quase que 59% da renda nacional, como consta no Relatório sobre as Desigualdades Mundiais (2021), somando as marcas profundas na realidade de pessoas pretas, pois, de acordo com o IBGE (2019), 75% das pessoas que vivem em situação de pobreza são negras, assim como os 64% dos desempregados do país.

Proposta

O projeto possui o objetivo de resgate da obra *Os Bruzundangas* após 100 anos desde sua primeira publicação, de forma a criar incentivo ao pensamento crítico por meio da integração entre obra literária e projeto gráfico editorial, apoiados por teorias de Design Ativista, estas com a função de direcionar conceitualmente o projeto a ponto de correlacionar os cenários sociopolíticos entre os contextos de 1922 e 2022.

De acordo com Le Goff (2013, p. 437 *apud* LARA, 2016, p. 2): “A memória, a qual cresce a história, que por sua vez a alimenta, procura salvar o passado para servir ao presente e ao futuro”. A partir dessa constatação de Le Goff, é proposto neste projeto um resgate histórico e cultural da memória, a fim de construir uma profunda relação entre passado e presente, possibilitando uma construção de futuro consciente com fortes laços identitários.

Utilizando-se das premissas do design editorial como meio de trabalho de documentação, o qual registra e preserva ideias, conhecimento e memória, além da característica de alta reprodutividade, que possibilita a transmissão de conhecimento que supera as distâncias geográficas e temporais, como nos diz Haslam (2007), o projeto em questão propõe o resgate da literatura militante de Lima Barreto por meio da obra *Os Bruzundangas* como meio de preservação da memória, cultura, identidade e história do Brasil, além de sustentar teorias de Design Ativismo, compreendendo a área do design como meio de estender sentidos e conceitos da própria literatura e seu discurso, sugerindo (re)interpretações para além da linguagem verbal, e ainda, contribuindo para a construção crítica, política e social do leitor.

Lima Barreto percebia e tinha consciência da responsabilidade dos escritores na sociedade, pois, de acordo com Assis (2008), o autor tinha o ideal de produzir uma literatura voltada para o povo e com dever cidadão.

Além da responsabilidade do próprio escritor para com seu tempo e sua realidade, existe também a responsabilidade do designer enquanto profissional e cidadão. Como observam Junior, Moura e Guimarães (2020), o design contemporâneo compreende-se como uma ação de práticas a favor do exercício da cidadania que refletem o contexto do tempo atual.

Desde a época da Revolução Industrial o designer já era percebido com a responsabilidade social de exercício da reafirmação ou contestação de valores e percepções sociais e culturais de uma sociedade ou grupo. Foi por meio do *Arts and Crafts*, primeiro grande movimento de design, que Williams Morris fundamentou ideias sobre a função social e cultural do designer como meio de “melhorar as condições de trabalho da classe operária e educar o sentido estético do povo” (MACKAIL, 1975 *apud* ALBUQUERQUE, 2018, p. 18-19).

De acordo com Serpa, Juliano e Anastassakis (2008), o design possibilita o desafio de forças dominantes, estabelecendo novos diálogos e criando condições para mudanças. Com isso, o Design Ativismo se encontra exprimindo “outras possibilidades além daquelas que já existem com o objetivo de provocar mudanças e transformações sociais” (FUAD-LUKE, 2009, p. 27).

Metodologia

A metodologia do projeto foi dividida em quatro fases: imersão, exploração, criação e implementação. Na fase de imersão foram feitas pesquisas dos temas abordados por meio de conteúdos textuais e visuais, com construções de painéis semânticos. Já na fase de exploração foram utilizadas ferramentas para auxiliar o processo de exploração de ideias, como: *brainstorming*, mapa conceitual, *moodboards* e pesquisa inicial de materiais e processos de produção. Na fase de criação, inicialmente foi definido o conceito do projeto para que pudesse guiar todas as tomadas de decisões, propostas e gerações de alternativas seguintes. Para a geração de alternativas, foram feitos estudos de formatos e suportes, estudos de tipografias e mancha gráfica, além do esqueleto inicial do livro, para que pudesse indicar o volume de conteúdo e a complexidade das próximas produções.

Concomitantemente, houve um estudo para a identidade visual em que foi possível experimentar cores e formas, assim como pesquisa de materiais gráficos e suportes para impressão. Ao final da etapa foi possível definir a identidade, formatos, materiais e começar a diagramação de fato do conteúdo.

A próxima etapa foi de diagramação e, para validação do projeto, foram concentrados estudos e testes de impressão em um livreto modelo. Dessa forma, essa fase contou com o começo da etapa de implementação, contendo os testes de impressão em baixa fidelidade primeiro e prosseguindo até chegar na impressão final do projeto.

Desenvolvimento

A pesquisa contou com busca de conteúdos textuais e visuais de estilos com temas como: design editorial, design ativista, o papel social do designer, além de pesquisas sobre a obra *Os Bruzundangas*, a biografia e o trabalho de Lima Barreto e história e contexto do Brasil na época em que a obra é retratada. Foram também pesquisadas expressões visuais de design ativista em produções gráficas de grupos como o movimento do *Atelier Populaire*, *Chicago Women's Graphic Collective* e *The Black Panther Party*, assim como movimentos e produções brasileiras, como as de Rogério Duarte, Hélio Oiticica e Glauber Rocha.

Nesta etapa foi possível concluir que a arte de rua é uma das principais expressões artísticas ativistas, além de ser a rua o maior meio de disseminação dessas ideias. Normalmente, os projetos são voltados para a produção em massa, permitindo o acesso e a divulgação em larga escala. Talvez por isso, muitas das técnicas e composições visuais utilizadas previam o barateamento do processo, resultando em cartazes monocromáticos, ou com poucas cores, que contavam com imagens e ilustrações de silhuetas com poucos detalhes. As tipografias normalmente eram empregadas em caixa alta, sem serifas e com estilo condensado. Tais características favoreciam uma boa leitura a longas distâncias, proporcionando um resultado com grande impacto visual, além de propiciar a utilização de conteúdos relativamente extensos.

Podemos perceber que, até mesmo nos meios digitais, as produções voltadas para o caráter ativista possuem efeitos que remetem aos processos analógicos, como o efeito de ruído. Esse resgate faz com que as peças tomem expressividade e características únicas.

O conceito

O conceito adotado para o projeto foi resumido em uma frase: “1922 > 2022: desordem e caos”, fazendo menção à frase da bandeira do Brasil. A ideia principal é que o livro consiga transmitir o choque de contextos do Brasil entre o período de 1922 e o período atual de 2022, mas a principal intenção é que esses contextos possam se relacionar e não conflitarem entre si, unindo o contemporâneo de 2022 ao clássico de 1922 sem brigas, intrigas, mas convivendo juntos e se inter-relacionando. É a forma de expressar o passado para construir um futuro mais próspero. O contemporâneo que abraça o antigo e que se reinventam juntos, como já dizia Edmund Burke: “um povo que não conhece a sua história está fadado a repeti-la”.

O projeto

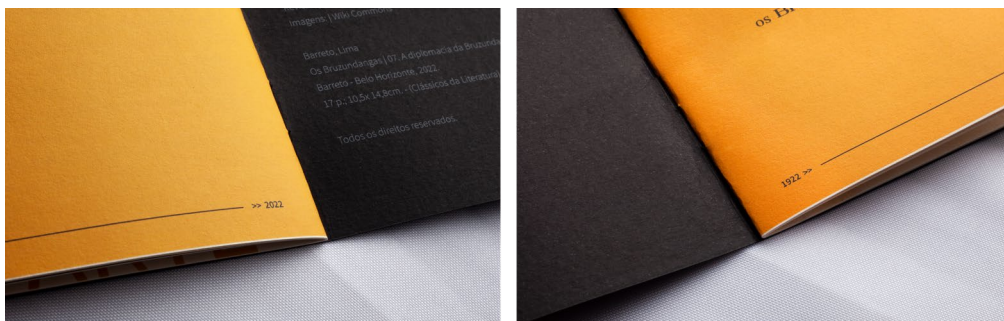
A inter-relação e a convivência mútua entre os contextos de 1922 e de 2022 se fazem presentes dentro do projeto de forma gráfica, unindo tipografias clássicas e modernas em um mesmo espaço sem geração de conflitos. Essa referência também se dá pelas cores predominantes do projeto: azul, verde e amarelo, que fazem relação direta à bandeira do Brasil, mas que, no caso do projeto, são cores trazidas para tons mais vívidos e vibrantes que se distanciam do clássico da bandeira, trazendo a estética contemporânea de 2022. O preto aparece como complemento, trazendo força e seriedade, características de muitas produções ativistas.

Uma palavra-chave definida para as tomadas de decisões do projeto foi *heterogeneidade*. Palavra esta que muito representa a multiplicidade de formas, corpos, pessoas e culturas que temos no Brasil. Essa heterogeneidade é traduzida no âmbito do projeto por meio da disposição de três formatos distintos de livretos (Figura 1): 14,8 x 21 cm (formato A5), 10,5 x 14,8 cm (formato A6 na vertical) e 14,8 x 10,5 cm (formato A6 na horizontal), contando ainda com o prefácio em versão *zine*, que, em seu verso, possui um cartaz com a imagem de Lima Barreto. Ainda se fazem presentes diversas tipografias, entre elas: neoclássica para o corpo de texto, romântica para os títulos e modernistas geométricas para as frases sobrepostas e textos incorporados na narrativa.



Figura 1: Livretos propostos
Fonte: das autoras

Já nos títulos dos livretos foi utilizada uma tipografia alterada manualmente para a disposição de alguns tipos maiúsculos estendidos, causando o efeito da heterogeneidade, conceito que também é reforçado na folha de rosto, que possui o título com a mesma tipografia, mas sem intervenção e na versão minúscula. Assim, além de atingir o conceito, é também dado ritmo ao projeto gráfico. O nome do livro, *Os Bruzundangas*, aparece com o detalhe do BR destacado com peso *ExtraBold* fazendo referência à abreviação de Brasil (BR), confirmando a ideia de que mesmo que seja a descrição de um país fictício, ainda assim é um retrato e referência direta ao Brasil.



Figuras 2 e 3:
Folha de rosto e verso
com indicações de
1922 > 2022
Fonte: das autoras

A heterogeneidade também se faz presente no posicionamento dos fólhos, sendo eles localizados em posições opostas dentro das páginas: os das páginas pares se posicionam alinhados ao topo da caixa de texto, e os das páginas ímpares se posicionam alinhados à parte de baixo da caixa de texto, como mostram as Figuras 2 e 3. Um detalhe que também foi colocado nos fólhos é a presença de um ícone de um losango com um círculo no meio, fazendo referência à bandeira do Brasil.



Figura 4: Conteúdo
interno do livreto “Um
grande financeiro”
Fonte: das autoras

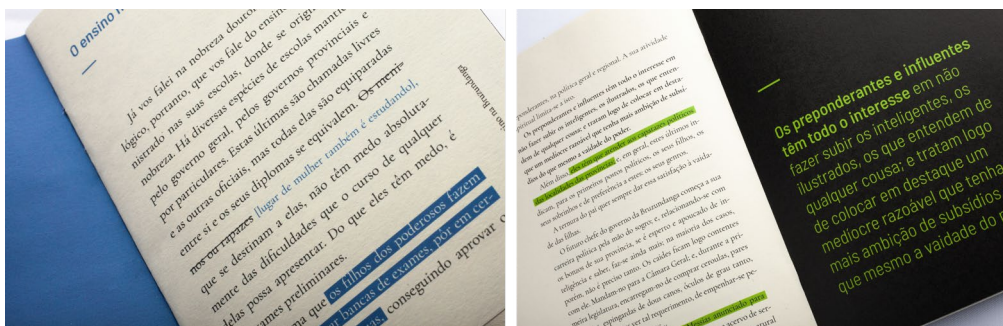
Para o *grid* foi proposta uma mancha gráfica que pudesse ser elegante e que passasse sentimentos de valorização e reconhecimento da obra. Dessa forma, optou-se pela construção de um *grid* com margens largas, principalmente as externas. Foi aproveitado o espaço vertical da página com a disposição dos fólhos nas laterais. (Figura 4)

Em referência às expressões ativistas, foram utilizados efeitos de granulação e ruídos na imagem do cartaz, retomando a ideia do analógico que muitas dessas peças possuem, além da utilização de cores chapadas como uma referência aos cartazes que previam barateamento do processo. Frases impactantes são dispostas em grande tamanho, com uma tipografia *medium*, condensada e sem serifa, sobrepostas aos textos e sutilmente vazadas nas laterais externas das páginas, fazendo referência aos cartazes de protestos. Essas frases são destacadas também no corpo

do texto, com a variação do peso da tipografia em *semibold*, para que possam ser facilmente localizadas ao longo do texto.

Como meio ativista, a ideia do projeto é que o livro, formado por crônicas independentes entre si, seja dividido em livretos: cada capítulo, um livreto. Dessa forma, incentiva-se o compartilhamento dos livretos entre outras pessoas com a intenção de democratizar e ampliar o acesso à obra e a sua reedição.

Não podemos ignorar também que se trata de um texto com já 100 anos e que, por mais desconstrutiva que seja, ela ainda assim carrega preceitos e preconceitos não mais admitidos em 2022. Assim, trazendo os conceitos aplicados de design ativista, são feitas intervenções diretas no texto quando há alguma passagem preconceituosa ou discriminatória, sendo sugerida, logo depois, palavra ou expressão que possa ser substituída.



Figuras 5 e 6:
Indicação de
outra expressão
e evitando termos
discriminatórios e
com as intervenções
internas.
Fonte: das autoras

Os livretos contam também com indicações diretas de momentos em que a realidade tratada de 1922 se assemelha com a de 2022. Esses trechos são marcados pelas tarjas coloridas que se sobrepõem ao texto. Essa estratégia visual foi utilizada para trazer meios tangíveis para a leitura crítica da obra.



Figura 7: Parte
interna do livreto
com intervenções.
Destaque para
o tipo de acabamento
de encadernação
em grampo.
Fonte: das autoras

Formato, impressão e acabamentos

Os livretos possuem as páginas do miolo impressas em papel pólen *bold* 90 g/m² e a capa com o papel vergê Onix 220 g/m². O papel pólen *bold* vem com o objetivo de melhorar o contraste de leitura, visto que o papel amarelado, em contraste ao texto em preto, não causa cansaço como acontece com papéis com alta alvura. A gramatura é maior para criar mais resistência, assim como a capa em 220 g/m², para manter o objetivo do projeto, o de compartilhamento de uso.

Em termos de acabamento, os livretos possuem refile, dobra e encadernação a grampo, que, além de baratear a produção, é o método indicado para o volume de folhas dos livretos, que não ultrapassam 32 páginas. O grampo ainda possibilita uma maior abertura do caderno (Figura 7), o que não prejudica na leitura e visibilidade das frases sobrepostas que extrapolam as páginas espelhadas.

Algumas capas dos livretos possuem recortes vazados com algumas formas geométricas da bandeira do Brasil: o círculo e o losango, sendo possível associar indiretamente à bandeira, assim como as cores sobrepostas: amarelo e verde. Desse modo, podemos alcançar o desenho da bandeira sem uma associação literal direta. É uma maneira de consolidar visualmente a estratégia textual de Lima Barreto, a de mencionar o Brasil sem mencioná-lo diretamente.

Para a reunião dos livretos em um conjunto, para facilitar seu transporte, embalagem e proteção do conteúdo, os formatos foram pensados em uma disposição que possibilitasse um encaixe entre si. Os livros são reunidos por uma cinta de papel vegetal com a impressão do título da obra e seu autor, como mostra a Figura 8. Os formatos variam entre A5, A6 horizontal e A6 vertical, além de ter o prefácio em versão *zine* (Figura 9) com o verso em pôster com a imagem de Lima Barreto, com o objetivo de valorizar a sua contribuição à literatura nacional, como na Figura 10.



Figura 8: Livretos reunidos por uma cinta em papel vegetal
Fonte: das autoras



Figura 9: Prefácio em formato de zine
Fonte: das autoras

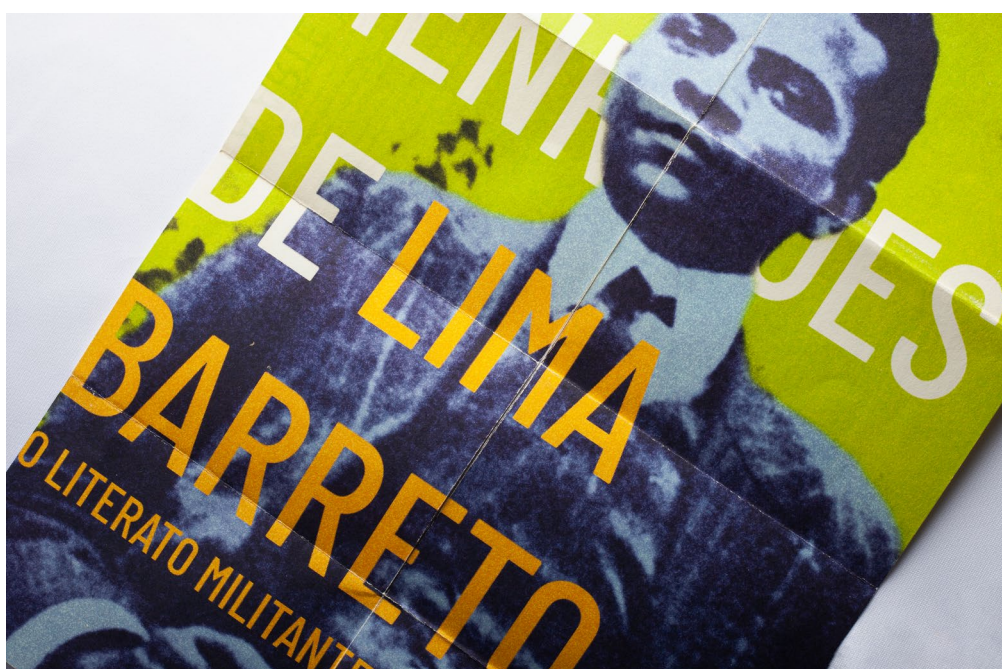


Figura 10: Cartaz de Lima Barreto no verso do prefácio em formato de zine.
Fonte: das autoras

Considerações finais

O desenvolvimento do projeto permitiu compreender o lugar do design em estabelecer relações e percepções entre pessoas, objetos e o meio o qual estão inseridos. A partir da criação de uma linguagem gráfica, que se comunica e complementa com uma nova narrativa à obra analisada, o projeto parte de um objetivo de potencializar uma leitura crítica e direcionada acerca do assunto proposto: o de estabelecer comparativos dos contextos descritos na obra entre o tempo a qual foi criada, no início do século XX, ao tempo atual, mais de 100 anos após sua publicação.

A partir das referências de design ativista, o projeto se dá a liberdade de reeditar sentidos da obra ao contestar ou complementar o autor em suas colocações. Essa prática nos faz questionar até que ponto um texto clássico pode ser interferido pela reedição, seja na escrita do texto ou na proposta visual. Entende-se que essas intervenções trazem um lado positivo da reedição e propondo que a obra seja revivida no momento presente com uma linguagem contemporânea. O projeto cumpre com a proposta de resgate histórico e cultural por permitir ao leitor uma nova interpretação do texto ao propor a importância da obra não somente em seu tempo, mas também na atualidade.

Referências

- ALBUQUERQUE, Elisabete Maria de. **Design gráfico em tempos de ativismo**. 2018. 132 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2018.
- ASSIS Lúcia Maria de; CARNEIRO, André Rocha. O Brasil na República da Bruzundanga: uma discussão sobre língua, identidade e cidadania. **Revista EntreLetras**, Araguaína, v. 10, n. 2, jul./dez 2019. Disponível em: <https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/entreletras/article/view/7518/15972>. Acesso em: 01 nov. 2021.
- ASSIS, Lúcia Maria de. **Lima Barreto: língua, identidade e cidadania**. 2008. Tese (Doutorado em Semiótica e Linguística Geral) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8139/tde-27112009-095056/pt-br.php>. Acesso em: 01 nov. 2021.
- BARRETO, Lima. **Os Bruzundangas**. Jandira: Principis, 2021.
- BEZERRA, Afonso. A literatura militante de Lima Barreto: para o autor a literatura tinha uma missão e talvez por isso ele tenha vivido um isolamento artístico. *In: Brasil de fato*. Recife, 28 de nov. de 2018. Disponível em: <https://www.brasildefatope.com.br/2018/11/28/a-literatura-militante-de-lima-barreto>. Acesso em: 13 de dez. de 2021.
- FLORÊNCIO, Roberto Remígio; LEITE, Vlader Nobre; Carlos Alberto Batista dos. Da atualidade de Os Bruzundangas (e a escola moderna). **Acta Scientiarum. Language and Culture**, v. 42, e51644, 2020. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/ActaSciLangCult/article/view/51644/751375150341>. Acesso em: 01 nov. 2021.
- HASLAM, Andrew. **O livro e o designer II: como criar e produzir livros**. São Paulo: Rosari, 2007.
- JUNIOR, José Carlos Magro; MOURA, Mônica Cristina de; GUIMARÃES, Márcio James Soares. Design ativismo como prática cidadã contemporânea *In: Anais do Colóquio Internacional de design*. 2020. Disponível em: <http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/cid2020/36.pdf>. Acesso em: 01 nov. 2021.
- LARA, Camila. A importância da memória para a construção da identidade: o caso da Igreja Nossa Senhora Imaculada Conceição de Dourados/MS. *In: Anais... XIII Encontro Regional de História - História e democracia: possibilidades do saber histórico*, 08 a 11 de nov. De 2016. Coxim-MS. Disponível em: https://www.encontro2016.ms.anpuh.org/resources/anais/47/1477593926_ARQUIVO.
- MARGOLIN, Victor. O Designer cidadão. **Revista Design em Foco**, v. III n.2, jul./dez 2006. Salvador, EDUNEB, 2006, p. 145-150. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/661/66111515011.pdf>. Acesso em: 01 nov. 2021.
- MATEI, Maria Helena Corrêa da Silva. **A ironia, a pressuposição e o subentendido em Os Bruzundangas, de Lima Barreto**. 2019. 106 f. Dissertação (Doutorado em Língua Portuguesa) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, 2019. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/bitstream/handle/22029/2/Maria%20Helena%20Corr%C3%AAa%20da%20Silva%20Matei.pdf>. Acesso em: 01 nov. 2021.
- MATTAR, Luciana Lischewski; BRAGA, Marcos da Costa. Editorial independente contemporâneo: analisando o design de quatro livros paulistanos, p. 99-111. **Anais do 9º CIDI | Congresso Internacional de Design da Informação, edição 2019 e do 9º CONGIC | Congresso Nacional de Iniciação Científica em Design da Informação**. São Paulo: Blucher, 2019. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/editorial-independente-contemporaneo-analisando-o-design-de-quatro-livros-paulistanos-33607>. Acesso em: 07 nov. 2021.
- NASCIMENTO, Renato Modeneze; GODOY, Lilian Florêncio. Permanências das implicâncias de Lima Barreto em Os Bruzundangas. **Anais... ANPUH-Brasil - 30º Simpósio Nacional de História**. Recife, 2019. Disponível em: https://www.snh2019.anpuh.org/resources/anais/8/1563924981_ARQUIVO_TRAB.COMPLETOANPUHRENATOMNASCIMENTO.pdf. Acesso em: 01 nov. 2021.

QUEIROZ, André Vieira; VILLAS-BOAS, André. Design visual, hegemonia e ativismo. **Anais...** Colóquio Internacional de design. 2020. Disponível em: <http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/cid2020/53.pdf>. Acesso em: 01 nov. 2021.

RIBEIRO, Christian. **Lima Barreto, a escrita de um eterno indignado!** Portal Geledés. 30 de mai. de 2021. Disponível em: <https://www.geledes.org.br/lima-barreto-a-escrita-de--um-eterno-indignado/>. Acesso em: 13 de dez. de 2021.

SERPA, Bibiana; JULIANO, Clara; ANASTASSAKIS, Zoy. Design Anthropology e Design Ativismo: investigando métodos situados. **Anais...** 13º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, Univille. Joinville, 2018. Disponível em: http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/ped2018/3.2_ACO_09.pdf. Acesso em: 01 nov. 2021.

ZUGLIANI, Jorge Otávio; MOURA, Mônica Cristina de. O objeto editorial contemporâneo: transdisciplinaridade, cultura e consumo nas publicações independentes, p. 137-149. In: **Anais do 9º CIDI** | Congresso Internacional de Design da Informação, edição 2019 e do 9º CONGIC | Congresso Nacional de Iniciação Científica em Design da Informação. São Paulo: Blucher, 2019. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/o-objeto-editorial-contemporaneo-transdisciplinaridade-cultura-e-consumo-nas-publicacoes-independentes-33611>. Acesso em: 07 nov. 2021.

Sobre as autoras

Júlia Mendes Corrêa é graduada em Design Gráfico pela Escola de Design, Universidade do Estado de Minas Gerais, em 2021.

E-mail: julia.mcorreia@gmail.com

Joana Maria Alves da Cruz é graduada em Programação Visual (2000) pela UEMG, Especialista em Gestão do Design nas Micro e Pequenas Empresas e Mestranda em Design pelo PPGD. Sócia-proprietária da Muquito Design e designer produtora gráfica na OESTE Design.

Atua como docente na Escola de Design no curso de Design Gráfico, orienta de projetos de pesquisa e extensão no Laboratório de Design Gráfico - LDG. Possui projetos publicados no Anuário do Clube de Criação de Minas Gerais (2004 e 2005), nos Catálogos da Bienal Brasileira de Design, promovida pela Associação de Designers Gráficos do Brasil (2014 e 2017) e premiados internacionalmente no iF Design Awards (2017), no Red Dot Communication Design (2016) e no Prêmio Lusófonos de Criatividade (2016/2017, 2018/2019 e 2022/2023).

E-mail: joana.cruz@uemg.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7214517406168222>

Recebido em: 31 de outubro de 2022

Aprovado em 28 de maio de 2023

REALIZAÇÃO

ESCOLA DE
DESIGN



Programa de Pós-Graduação
em Design

editora



APOIO



pensamentos  **design**

