

CADERNOS DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN

Collection of Advanced Studies in Design

SEMIÓTICA

Semiotics

Salvatore Zingale

Qual semiótica para o design?
A via pragmatista e a construção
de uma semiótica do projeto
*What semiotics for design? The way
pragmatist and building a semiotic project*

Raffaella Trocchianesi

Uma abordagem semiótica
e narrativa do exhibit design
*A semiotic approach and narrative
of exhibit design*

Priscila Lena Farias

Semiótica e tipografia: apontamentos
para um modelo de análise
*Semiotics and typography: notes for
an analysis model*

Frederico Braidá,
Vera Lúcia Nojima

Aspectos semióticos da linguagem
híbrida do design
Semiotic aspects of hybrid design language

Sérgio Antônio Silva,
Cláudio Santos
Rodrigues

Tipografia Liberdade: tipos móveis
como signos da memória
*Liberty Typography: movable types
as memory signs*

Dijon De Moraes
Regina Álvares Dias
Rosemary Bom Conselho Sales
(Orgs. / Edited by)

CADERNOS DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN

Collection of Advanced Studies in Design



SEMIÓTICA

Semiotics

Cadernos de Estudos Avançados em Design:

Design e Semiótica /

organização: Dijon De Moraes. Regina Álvares Dias.

Rosemary Bom Conselho Sales –

1. ed. – Barbacena, MG: EdUEMG, 2016.

p.: 176, il. – v.1

Título em inglês:

Collection of advanced studies in design:

Design and Semiotics

ISBN 978-85-62578-62-5

1. Design. 2. Semiótica. I. Moraes, Dijon De (org.),

II. Dias, Regina Álvares (org.), III. Sales, Rosemary Bom

Conselho (org.) IV. Universidade do Estado de Minas

Gerais. v. Título VI. Série.

CDU 7.05

Catálogo: Sandro Alex Batista – Bibliotecário CRB/6 – 2433

EdUEMG

Editora da Universidade
do Estado de Minas Gerais

Avenida Coronel José Máximo, 200

Bairro São Sebastião

CEP 36202-284 – Barbacena/ MG

Tel.: 55 (32) 3052-3105

eduemg.uemg@gmail.com

Conselho Editorial da EdUEMG /
Editorial Council of EdUEMG

Dijon Moraes Júnior (PRESIDENTE)

Fuad Kyrillos Neto

Helena Lopes

Itiro Iida

José Eustáquio de Brito

José Márcio Barro

Paulo Sérgio Lacerda Beirão

Vânia Costa

EdUEMG

Editora da Universidade
do Estado de Minas Gerais

Coordenação / *Coordination*

Daniele Alves Ribeiro de Castro

Projeto gráfico / *Graphic project*

Laboratório de Design Gráfico
(LDG) da ED-UEMG

Coordenadora: Mariana Misk

Capa: Iara Mol

Design: Vitor de Carvalho

Produção editorial e revisão /

Editorial production and revision

Daniele Alves Ribeiro de Castro

Diagramação / *Diagramming*

Vitor de Carvalho

Tradução / *Translation*

Camila Faria Braga Pires

Felipe Domingues

Monica de Sanctis Vian

CADERNOS DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN

Collection of Advanced Studies in Design

SEMIÓTICA

Semiotics

Dijon De Moraes
Regina Álvares Dias
Rosemary Bom Conselho Sales
(Orgs. / *Edited by*)

Barbacena
Editora da Universidade do Estado
de Minas Gerais – EdUEMG
2016

UNIVERSIDADE
DO ESTADO DE MINAS GERAIS



ESCOLA DE
DESIGN



Centro de Estudos, Teoria,
Cultura e Pesquisa em Design

Cadernos de Estudos Avançados em Design
Collection of Advanced Studies in Design

Centro de Estudos, Teoria, Cultura e
Pesquisa em Design – Centro T&C Design

Escola de Design da Universidade do
Estado de Minas Gerais – ED-UEMG

Universidade do Estado de Minas Gerais

Reitor / *Rector*

Dijon Moraes Júnior

Vice-reitora / *Vice-rector*

José Eustáquio Alves Brito

Chefe de Gabinete / *Cabinet Chief*

Eduardo Andrade Santa Cecília

Pró-reitor de Planejamento, Gestão
e Finanças / *Pro-rector of Planning,
Management and Finances*

Adailton Vieira Pereira

Pró-reitora de Pesquisa e Pós Graduação /
Pro-rector of Research and Post Graduation
Terezinha Abreu Gontijo

Pró-reitora de Ensino /
Pro-rector of Teaching
Cristiane Silva França

Pró-reitora de Extensão /
Pro-rector of Extension
Giselle Hissa Safar

Escola de Design da Universidade
do Estado de Minas Gerais

Diretora / *Director*

Simone Maria Brandão Marques de Abreu

Vice-diretora / *Vice-director*

Cristina Abijaode Amaral

Apoio financeiro / *Support*
Fundação de Amparo à Pesquisa do
Estado de Minas Gerais – FAPEMIG

Organizadores do volume 10 /
Organizers of the volume 10

Dijon De Moraes

Regina Álvares Dias

Rosemary Bom Conselho Sales

© 2016, Cadernos de Estudos
Avançados em Design

A Coleção

Os Cadernos de Estudos Avançados em Design integram o conjunto de publicações do Centro de Estudos, Teoria, Cultura e Pesquisa em Design (Centro T&C Design) da Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais (ED-UEMG). Sua finalidade é aproximar docentes, pesquisadores e estudiosos em torno da temática da teoria, pesquisa e cultura, buscando contribuir para o avanço da pesquisa em design, à luz de sua abrangente forma de expressão como cultura material.

O Centro T&C Design opera no universo das questões complexas e ainda pouco decodificadas, inerentes ao design, e se propõe como ferramenta de apoio aos programas de *stricto sensu* nessa área do conhecimento. Os textos reunidos neste décimo volume são de reconhecidos pesquisadores do Brasil e do exterior, com o objetivo de promover um debate de alto nível no âmbito da comunidade de referência em design.

Os Cadernos de Estudos Avançados em Design abordam temas diversos, com amplos valores críticos, reflexivos e analíticos, buscando integrar conhecimentos de diversas áreas através de enfoques distintos como nos atesta o histórico de suas publicações:

Vol. 1 – 1ª edição – Design & Multiculturalismo – ISBN 978-85-87042-71-2

2ª edição – Design & Multiculturalismo – ISBN 978-85-62578-20-5

Vol. 2 – Design & Transversalidade – ISBN 978-85-87042-72-9

Vol. 3 – 1ª edição – Design & Sustentabilidade I – ISBN 978-85-62578-00-7

2ª edição – Design & Sustentabilidade I – ISBN 978-85-62578-34-2

Design & Sustentabilidade II – ISBN 978-85-62578-00-7

Vol. 4 – Design & Identidade – ISBN 978-85-62578-04-5

Vol. 5 – Design & Método – ISBN 978-85-62578-09-0

Vol. 6 – Design & Inovação – ISBN 978-85-62578-16-8

Vol. 7 – Design & Humanismo – ISBN 978-85-62578-27-4

Vol. 8 – Design & Emoção – ISBN 978-85-62578-32-8

Vol. 9 – Design & História – ISBN 978-85-62578-52-6

Vol. 10 – Design & Semiótica – ISBN 978-85-62578-62-5

Todos os volumes da Coleção estão disponíveis para download gratuito no sítio: www.tcdesign.uemg.br.

A Comissão Científica dos Cadernos de Estudos Avançados em Design é composta por professores doutores, provenientes de reconhecidas e diversas universidades do mundo.

Alessandro Biamonti, Dr.
Politecnico di Milano / POLIMI

Alpay Er, Dr.
Istanbul Technical University / ITU

Carlo Vezzoli, Dr.
Politecnico di Milano / POLIMI

Claudio Germak, Dr.
Politecnico di Torino / POLITO

Dijon De Moraes, Dr.
Universidade do Estado
de Minas Gerais / UEMG

Ezio Manzini, Dr.
Politecnico di Milano / POLIMI

Flaviano Celaschi, Dr.
Politecnico di Milano / POLIMI

Gui Bonsiepe, Dr.
Universidade do Estado
do Rio de Janeiro / UERJ

Itiro Iida, Dr.
Universidade de Brasília / UnB

Jairo D. Câmara, Dr.
Universidade do Estado
de Minas Gerais / UEMG

Luigi Bistagnino, Dr.
Politecnico di Torino / POLITO

Marco Maiocchi, Dr.
Politecnico di Milano / POLIMI

Maria Cecília Loschiavo dos Santos, Dr.
Universidade de São Paulo / USP

Mario Buono, Dr.
Università Degli Studi di Napoli, Itália

Maristela Ono, Dr.
Universidade Tecnológica
Federal do Paraná

Pekka Korvenmaa, Dr.
University of Art and Design
Helsinki, Finlândia

Regina Álvares Dias, Dr.
Universidade do Estado
de Minas Gerais / UEMG

Rita de Castro Engler, Dr.
Universidade do Estado
de Minas Gerais / UEMG

Rosemary Bom Conselho Sales, Dr.
Universidade do Estado
de Minas Gerais / UEMG

Rui Roda, Dr.
Universidade de Aveiro, Portugal

Sebastiana B. Lana, Dr.
Universidade do Estado
de Minas Gerais / UEMG

Sergio Luis Peña Martínez, Dr.
Instituto Superior de Diseño /
ISDI, Cuba

Silvia Pizzocaro, Dr.
Politecnico di Milano / POLIMI

Vasco Branco, Dr.
Universidade de Aveiro / UA

Virginia Pereira Cavalcanti, Dr.
Universidade Federal
de Pernambuco / UFPE

Mais informações sobre o Centro de Estudos, Teoria, Cultura e Pesquisa em Design estão disponíveis no sitio: www.tcdesign.uemg.br.

SUMÁRIO

- 9 Apresentação
 - Dijon De Moraes
 - Regina Álvares Dias
 - Rosemary Bom Conselho Sales
- 13 Qual semiótica para o design?
A via pragmatista e a construção
de uma semiótica do projeto
Salvatore Zingale
- 29 Uma abordagem semiótica e
narrativa do exhibit design
Raffaella Trocchianesi
- 45 Semiótica e tipografia: apontamentos
para um modelo de análise
Priscila Lena Farias
- 57 Aspectos semióticos da
linguagem híbrida do design
Frederico Braidà
Vera Lúcia Nojima
- 73 Tipografia Liberdade: tipos móveis
como signos da memória
Sérgio Antônio Silva
Cláudio Santos Rodrigues
- 91 Versão em inglês

Apresentação

Design & Semiótica: linguagem, comunicação e cultura, foi o tema do Seminário Internacional de Design, realizado em dezembro de 2014, no auditório do Memorial da Vale, em Belo Horizonte. Do evento, resultou este volume da Coleção dos Cadernos de Estudos Avançados em Design. O livro reúne a reflexão dos pesquisadores convidados de universidades brasileiras e estrangeiras acerca de temas relacionados aos aspectos da semiótica e do design.

O seminário, como nos eventos anteriores, abre um espaço para o debate de temas que discuta aspectos da história do design, não apenas na sua cronologia, mas também nas suas produções materiais, tal encontro resulta em análises do que se constrói das relações dos seres humanos com os objetos que produz e usa. Os textos foram preparados especialmente para esta edição e reúnem elementos transversais à história e cultura do design. A inteiração com áreas do conhecimento ligadas ao design proporciona uma ação conjunta, para sua evolução e temporalidade. A contribuição de cada autor está organizada em cinco capítulos, como se segue, em versão bilíngue (português/inglês) e espera-se que contribua para a compreensão do tema em seus diferentes aspectos.

O professor *Salvatore Zingale*, do Politecnico di Milano na Itália, abre as publicações com o texto intitulado “*Qual semiótica para o design? A via pragmatista e a construção de uma semiótica do projeto*”. O autor fala sobre semiótica como ciência da transformação e de projeto. Ele nos mostra que na visão pragmatista, o futuro não é objeto de previsão, no design, o futuro é objeto de pré-configuração. Baseado nas suas publicações recentes *Gioco, dialogo, design: una ricerca semiótica* (2009) e *Interpretazione e progetto: semiotica dell'inventiva* (2012). Zingale acredita que o design possa influenciar a nossa forma de agir e de pensar, contudo, o ato projetual seria um processo aberto, onde os signos são o precursor das transformações e o modo de projetar o mundo no qual vivemos, resta-nos saber regê-los.

No capítulo seguinte a professora *Raffaella Trocchianesi*, também do Politecnico di Milano, apresenta o texto “*Uma abordagem semiótica e narrativa do exhibit design*”. A sua larga experiência em design voltado para os temas da semiótica resultou no artigo que discute questões como a importância da abordagem semiótica narrativa. O assunto foi apresentado em dois níveis de análise, primeiro a importância da vocação narrativa

do objeto na satisfação expositiva. A segunda, como o objeto pode ser portador de histórias que vão além da sua função primária, incrementando o próprio valor simbólico? Ao final a autora mostra que em tais montagens, o eixo narrativo do objeto transforma-se em protagonista da encenação expositiva e vira tema central em torno do qual se constrói a experiência de visitação. O objeto é, ao mesmo tempo, elemento evocado, rico de simbologias e valor imaterial. Do ponto de vista projetual, a autora acredita que são soluções que podem ser lidas como verdadeiros textos em que a linguagem utilizada é a marca narrativa que contém toda a condução da montagem de exposições.

O capítulo intitulado “Semiótica e tipografia: apontamentos para um modelo de análise” é escrito pela professora *Priscila Lena Farias* da Escola de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo. Ela apresenta o resultado de suas pesquisas em tipografia como elemento da paisagem urbana e da memória gráfica brasileira. No seminário a autora faz algumas reflexões sobre as possíveis contribuições da semiótica peirceana para os estudos em design e design da informação. Nesta publicação ela apresenta um modelo de análise baseado em princípios da semiótica de extração peirceana. Levanta questões da tipografia em um sentido amplo, que inclui o design de letras e o design com letras. Ao final ela apresenta um modelo de análise da tipografia para além da aparência das letras, buscando interpretar seus significados e impactos culturais e sociais.

O penúltimo capítulo foi uma contribuição dos autores *Vera Lúcia Nojima* e *Frederico Braidá*, da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro e da Universidade Federal de Juiz de Fora, respectivamente. O artigo intitulado “Aspectos semióticos da linguagem híbrida do design”, traz a afirmação de que a pintura, a escultura, a arquitetura, a poesia, a música, as artes visuais, assim como o design são linguagens. No entanto, eles afirmam que se por um lado, a aceitação de tais manifestações como linguagens é generalizada, por outro, as abordagens empreendidas, não têm superado um enfoque metafórico verbal. Os autores discutem o tema na tese de doutorado intitulada “A linguagem híbrida do design: um estudo sobre as manifestações contemporâneas”, onde orientadora e aluno, mostram que o vocábulo “híbrido” pode ser considerado uma categoria analítica na contemporaneidade. Todas as manifestações híbridas do design são decorrências de hibridismos realizados no âmbito das formas e/ou dos significados e/ou das funções. Ao final eles concluem

que a tipologia nasceu, ao longo de uma pesquisa, em decorrência de uma metodologia que se fundamenta na teoria dos signos.

Por fim, o tema da tipografia volta a ser discutido pelos professores da Escola de Design da UEMG, Sérgio Antônio Silva e Cláudio Santos Rodrigues. O capítulo intitulado “Tipografia Liberdade: tipos móveis como signos da memória” estuda o caso de apropriação do espólio da Tipografia Liberdade, que funcionou na cidade de Jequitinhonha em Minas Gerais. A partir de um ponto de vista interdisciplinar que associa o design e a semiótica, o trabalho interpreta esse caso como um projeto de preservação e reinvenção da memória da tipografia e do território em que ela esteve inserida ao longo de sua existência.

Os enfoques abordados pelos autores somam-se e completam-se em uma rica coletânea abordando sempre temas atuais e ligados a evolução do conhecimento em design. Espera-se que o presente volume estimule aos leitores e pesquisadores para o desenvolvimento de estudos que considere questões do design no seu contexto histórico, humanístico, de temporalidade e de evolução como ciência. Acredita-se que o livro possa proporcionar uma boa leitura além de contribuir para a formação de jovens designers, no âmbito do *lato e stricto sensu*.

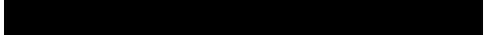
Com mais este volume da coleção Cadernos de Estudos Avançados em Design, do Centro de Estudos Teoria, Cultura e Pesquisa em Design da Universidade do Estado de Minas Gerais – UEMG, espera-se colaborar para o desenvolvimento acadêmico em nível avançado no país. Por fim, agradecemos a todos os articulistas que colaboraram com esta publicação e convidamos o prezado leitor a refletir conosco sobre o tema “Design & semiótica”.

Boa leitura.

Dijon De Moraes

Regina Álvares Dias

Rosemary Bom Conselho Sales



Qual semiótica para o design?

A via pragmatista e a construção de uma semiótica do projeto

Salvatore Zingale

Pesquisador no Departamento de Design do Politecnico di Milano (Itália) onde, na Escola de Design, é docente responsável pela disciplina Semiótica do Projeto. Como pesquisador nas áreas semiótica e design, se interessa por semiótica do design, desenvolvimento dos aspectos dialógicos do design e pela investigação de processos inventivos. É o coordenador científico do projeto “HumanitiesDesign” do Departamento de Design (www.humanitiesdesign.org). Editou, dentre outras publicações, “Segni sui corpi e sugli oggetti” (com M. A. Bonfantini, 1999) e “La semiotica e le arti utili in undici dialoghi” (2005). Na área do design, suas publicações mais representativas são: “Gioco, dialogo, design. Una ricerca semiotica” (2009) e “Interpretazione e progetto. Semiotica dell’inventiva” (2012).

salvatore.zingale@polimi.it

Semiótica, ciência das transformações

A semiótica é comumente definida como *ciência dos signos* ou, de forma mais geral, *ciência da semiose e da significação*. Por diversos aspectos, e particularmente se vista em relação ao design, prefiro defini-la também como *ciência das transformações*. Isto pelo fato do uso dos signos – especialmente daqueles signos que chamamos artefatos – modificar o conhecimento, os valores e as crenças de uma cultura. Os signos modificam a vida.

Por esta razão, pela atenção à ideia de transformação, quando penso sobre a relação entre a semiótica e o design me vem em mente a décima primeira das *Teses sobre Feuerbach* (1845) de Karl Marx, onde se diz que os filósofos se incumbem de compreender como é concebido o mundo, mas isto não é o suficiente, diz Marx: deveriam ajudar a modificá-lo. Da mesma forma os semióticos. Não basta dizer como é concebido o mundo dos signos. Este mundo, social e cultural, os semióticos podem contribuir a transformá-lo: a projetá-lo.

A semiótica do projeto – do *projeto*, não só do *design* – deveria ter como objetivo se colocar como disciplina de investigação para melhor compreender o sentido da produção de bens, das relações sociais mediadas por artefatos e, em última análise, dos modos pelos quais as comunidades humanas tomam forma.¹ O termo alemão *Formgebung*, o dar forma, frequentemente empregado como sinônimo de design, se estende à compreensão de cada experiência e condição humana. A semiótica do projeto, em outras palavras, é pensada como uma das disciplinas que contribuem com aquilo que os antropólogos chamam *antropopoiese*²: o processo pelo qual diversas identidades culturais dão forma à própria humanidade e ao próprio ambiente.

Entendo como ambiente “artefatual” aquele que inclui praticamente todas as esferas de interesse do design: objetos e instrumentos, arquitetura e cidades, mídia e instrumentos de comunicação, serviços e sistemas organizativos e, mais além, vestuário, alimentos, tecnologia e bens culturais.

1. No que tange à relação semiótica e projeto, a redação da revista online Ocula (www.ocula.it) dedicou dois volumes: Deni e Proni (2008); Bianchi, Montanari e Zingale (2010).
2. Sobre *antropopoiese* ver Geertz (1973) e Remotti (2013). Geertz destaca que “Nós somos animais incompletos ou inacabados que se complementam e se aperfeiçoam por meio da cultura, não da cultura geral, mas através de formas de cultura extremamente particulares [isto é, daquelas inerentes aos ambientes geográfico e histórico nos quais vivemos]” [Tradução livre]. A cultura pode ser considerada como o instrumento através do qual podemos preencher o “vazio” existente entre as nossas condições psicofísicas e as nossas necessidades ou aspirações. Enfim, Geertz individua um dos modos culturais para o preenchimento de tal vazio que, por sua vez, é relevante ao design: “As ferramentas, a caça, a organização familiar e em seguida a arte, a religião e a “ciência” modelaram o homem de forma somática tornando-se, assim, necessárias não só para sua sobrevivência, mas também para sua realização existencial.” [Tradução livre] (GEERTZ, 1973).

Em suma, tudo o que nós, seres humanos, produzimos e dá *forma* à nossa própria humanidade.

A *antropopoiese*, nos dizem os antropólogos, parte da ideia de homem como ser incompleto e organicamente inacabado. Trata-se de uma ideia que tem suas origens no mito de Prometeu que nos diz que, ao contrário dos animais não humanos, que são dotados de “órgãos endossomáticos” (de pelos à força física), ferramentas parciais mas suficientes para se protegerem do ambiente, nós humanos necessitamos de nos completarmos através de “órgãos exossomáticos”: ou seja, do ambiente *artefatual*. Por tal razão, como observa Clifford Geertz, o homem é o único animal que precisa de projetos (GEERTZ, 1965).

Semiótica, ciência da interpretação

O projetar, e também a possibilidade de construir identidades culturais, advém de uma incessante atividade de interpretação. A forma que damos aos artefatos e à experiência é a mesma interpretação de um desejo assim como de uma necessidade ou de um ideal social. E é aqui que entra a semiótica. Em particular a semiótica que põe a máxima atenção aos processos interpretativos e os utiliza como instrumento de transformação e de projeto.³ A interpretação pode, de fato, ser vista como atividade exploratória e epistemológica e, portanto, como investigação sobre o meio ambiente para a identificação de leis; ou ainda como atividade de análise e de compreensão de textos, os quais como vêm “abertos” e “desmembrados” para o entendimento de suas estruturas. Mas somente se entendida como *atividade projetiva* e de *pré-configuração* a interpretação pode contribuir à cultura projetual e ao design; porque, neste caso, a interpretação se põe como o profundo conhecimento de toda a realidade problemática e como instrumento para visualização da sua própria superação.

A interpretação, como já ensinava Platão e como é pensada na semiótica filosófica de Charles S. Peirce, é uma atividade de compreensão do que se apresenta à mente como obscuro ou surpreendente, furtivo, privado de categorias que o enquadrem; do que se apresenta à mente não só como um *sentido escondido* a ser descoberto, mas sobretudo como *sentido possível* a ser construído. Não é por acaso que, na semiótica Peirceana, um dos conceitos mais inovadores e originais seja o do *interpretante*, mais que o do próprio conceito

3. Geertz sublinha o conceito de cultura como essencialmente semiótico (GEERTZ, 1973).

de signo ou da análise semântica. O interpretante é o objeto conclusivo de toda atividade interpretativa. Enquanto comunidade cultural, somos o produto daquilo que interpretamos e daquilo que projetamos. É possível pensar a História como a resultante de contínuos e inevitáveis processos de interpretação. Da mesma forma, no design os interpretantes são os artefatos que somos capazes de imaginar e produzir.

O sentido da possibilidade

Em uma perspectiva projetual, o objeto da interpretação é o que o escritor austríaco Robert Musil denominou o *sentido da possibilidade*, complementar ao sentido da realidade, ou seja, a capacidade de pensar tudo o que puder ser, exatamente porque ainda não existe:

Wenn es aber Wirklichkeitssinn gibt, [...], dann muß es auch etwas geben, das man Möglichkeitssinn nennen kann. Wer ihn besitzt, sagt beispielsweise nicht: Hier ist dies oder das geschehen, wird geschehen, muß geschehen; sondern er erfindet: Hier könnte, sollte oder müßte geschehn [...]. (MUSIL, 1930/32: 16)⁴

O *sentido da possibilidade* de Musil possui uma certa correspondência com outra grande invenção teórica de Peirce: a *lógica da abdução*. Como argumentado anteriormente e colocado bastante em evidência⁵, a atividade inventiva e projetual se apoia na ideia da possibilidade que a abdução seja ativada no pensamento, enquanto capacidade de se gerar hipóteses acerca de uma *ausência possível* (por exemplo, uma causa ou um evento ocorrido em precedência, ou ainda, uma lei que ainda não tenha sido descoberta) a partir de um *fato surpreendente*.

A abdução é a prefiguração do possível e, por diversos aspectos, o melhor modo para se entender como poderia ser o nosso futuro: como podemos preparar o futuro, porque o futuro é uma possibilidade inevitável. Nos termos da abdução, o futuro é tanto *ausente* quanto *possível*, é aquilo que não existe, mas que não pode deixar de existir.

O futuro enquanto tema é constante no pensamento de Peirce, como fosse um elemento inerente à sua filosofia.

4. Mas se existe um sentido de realidade [...] deve, também, haver algo que possamos chamar de um sentido da possibilidade. Quem quer que o tenha não diz, por exemplo: Aqui isto ou aquilo aconteceu, vai acontecer, deve acontecer; mas inventa: Aqui isto ou aquilo podia, poderia ou deveria acontecer. [Tradução livre]

5. Bonfantini (1987; 2000); Eco e Sebeok (1983); Bonfantini et al. (2006); Proni (2012); Zingale (2012).

O vemos, em particular, no fragmento abaixo que cito em duas partes:

To say that the future does not influence the present is untenable doctrine. It is as much to say that there are no final causes, or ends. The organic world is full of refutations of that position. (PEIRCE, CP 2.86)⁶

6. As citações de Peirce encontradas neste artigo são todas extraídas do *Collected Papers* (CP) e seguem o formato internacional. Dessa forma, a sigla CP vem seguida do número do volume e, após o ponto, da referência ao parágrafo.

Entre presente e futuro existe uma relação recíproca de interpretação: um interpreta o outro. Se é o presente o objeto de interpretação (por exemplo, quero entender porque me encontro em uma situação de crise), o seu interpretante não pode deixar de ser uma ação futura (a decisão sobre o que fazer para superar a crise). Por outro lado, se o objeto de interpretação é o futuro (aquilo que desejo ser) deverei buscar pela resposta no presente (nas condições que determinam a vontade). O pensamento futuro guia as ações do presente; o sentido das ações no presente é determinado por aquilo que sabemos e queremos projetar.

Mas como o futuro tem influência sobre o presente? Peirce responde pouco depois:

But it is true that the future does not influence the present in the direct, dualistic, way in which the past influences the present. A machinery, a medium, is required. (PEIRCE, CP 2.86)

Nesta passagem parece que Peirce quase tivesse em mente exatamente o que hoje chamamos design: para projetar ações futuras precisamos de um *dispositivo mediador*. Tal dispositivo é a atividade projetual. O design é *machinery* e *medium* para o futuro.

O sentido das coisas e a máxima pragmática

De onde partir, agora, para construir uma semiótica em grau de ser entendida como parte do processo projetual, parte desta *machinery*? Como é possível construir não apenas uma semiótica do design, mas uma semiótica que se coloque *dentro* do design e, portanto, uma semiótica da *atividade projetual*?

De acordo com Peirce, não há outra forma senão encontrar e empregar a via *pragmatista*. Tal caminho deve ser percorrido, antes de tudo, pelo

7. Sobre semiótica dos objetos aponto, entre outros, Semprini (1999) e Deni (2001).

modo através do qual lida com a questão que sem a mesma toda a semiótica não existiria: como e onde podemos individuar o *sentido das coisas*? Em nosso caso, se trata do sentido dos artefatos e dos ambientes que projetamos com fins de melhor transcorrermos a nossa própria existência. Mas não basta se ocupar em “descobrir” o sentido das coisas.⁷ Uma semiótica do projeto deveria se perguntar, em primeiro lugar, como podemos projetar o sentido das nossas coisas e, sucessivamente, indagar sobre o que tal sentido por sua vez produz. Como exemplo, quais ações de resposta um artefato, uma vez nas mãos de seu usuário, será capaz de gerar.

Tudo isso é expresso, como em uma fórmula complexa, na máxima pragmática que Peirce expõe em *How to Make Our Ideas Clear* (1878):

Consider what effects, that might conceivably have practical bearings, we conceive the object of our conception to have. Then, our conception of these effects is the whole of our conception of the object.
(PEIRCE, CP 5.402)

Me permito de representar a máxima pragmática como mostrado na FIG 1. O faço seguindo uma reelaboração diagramática minha, na qual penso colocar em evidência a propriedade de interdependência recíproca entre a concepção de um objeto e seus efeitos e, ainda, como constituem juntos a *raison d'être* da inteira concepção. Assim, digamos que os “practical bearings” são o *sentido* de cada concepção, enquanto *efeitos* ou *consequências* que um artefato potencialmente possui, que *porta dentro de si*.

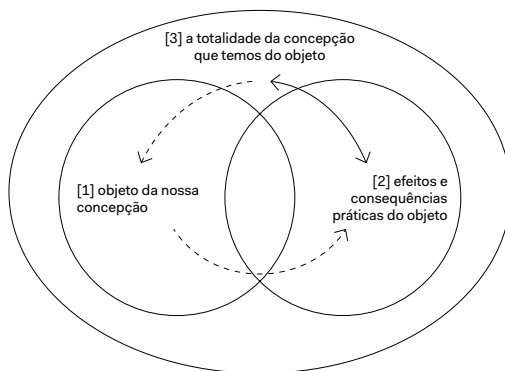


FIGURA 1 – Máxima pragmática de Peirce

Peirce reformulou a máxima pragmática em várias ocasiões. Vale a pena, agora, retomar também uma segunda versão, datada de 1905, que apresento com comentários meus entre colchetes com a finalidade de colocar em evidência a sua adequação para o design:

The entire intellectual purport of any symbol [de qualquer artefato] consists in the total of all general modes of rational conduct [de uso racional] which, conditionally upon all the possible different circumstances and desires [condições de uso e necessidades], would ensue upon the acceptance of the symbol [do artefato]. (PEIRCE, CP 5.438)

Nesta segunda versão, o que Peirce chama "symbol" para o design é um "artefato". Símbolo e artefato são formas de signos convencionais, produtos da cultura e, portanto, dos interpretantes.

Duas observações. A primeira: se nos limitamos apenas a uma análise lexical da primeira versão (1878), não podemos ignorar como na forma de verbo, substantivo e advérbio, a ideia de conceber ("to conceive") está presente cinco vezes. Se pensamos nos sinônimos deste verbo, talvez a máxima pragmática comece a nos dizer algo a mais. Os sinônimos são: *gerar, compreender, idealizar, imaginar, entender, criar, pensar, inventar, projetar*. Em tais verbos, podemos dizer, está toda a nossa "concepção" comum do que deveria ser o *design*.

A segunda observação é sobre termos-chave que interessam em particular ao design, explícitos ou implícitos na máxima: *efeito e consequência*. Por efeitos devemos entender todas as respostas pertinentes que um usuário será convocado a produzir uma vez em relação com o artefato produzido. Quer se trate de efeitos úteis (usabilidade), de empatia emocional (aprovação), de reflexão crítica (juízo estético) ou de outro tipo qualquer. O sentido do artefato é encontrado em um dos efeitos produzidos. Assim como nas consequências, ou seja, em tudo o que acontece uma vez que o artefato é imerso na realidade de seus contextos de uso. Neste caso diremos que devemos buscar o sentido do artefato nas ações que o mesmo cumpre em cada uma de suas circunstâncias e situações de uso.

Artefatos como modelos

O sentido das coisas, então, está todo na práxis social que o inventa, determina, transforma: na capacidade do mesmo de contribuir a modelar nossa humanidade.

Vejamos um exemplo, que tomo como “elementar” porque se trata de um instrumento arquetípico que está quase na base de toda cultura: a faca. O sentido de uma faca está na sua capacidade de cortar (o que a ergonomia define como *eficácia*), e no cortar bem e com o menor gasto de energia e de recursos possível (*eficiência*) e, sobretudo, de buscar satisfazer quem a utiliza (fechando, assim, o ciclo da usabilidade)⁸. Mas os seus efeitos sobre o plano social e cultural não se limitam a isso. Uma faca não é apenas um “corta-coisas”, mas um instrumento ao interno de uma série de utensílios de trabalho. Junto a outros utensílios, contribui a formar a “sintaxe” de uma cozinha, ou de uma carpintaria, ou de um arsenal. Em cada um destes âmbitos a faca tem contribuído à formação ou ao aperfeiçoamento de diversas práticas culturais, mais ou menos satisfatoriamente: à caça, à preparação de alimentos, mas também, entre outros, à guerra.⁹

Sem o artefato faca talvez não teríamos hoje a escrita, se é verdade que *escrever* quer dizer *gravar*.¹⁰ Por sua vez, a escrita contribuiu para tornar a cultura estável e transmissível, favoreceu o desenvolvimento das ciências e dos sistemas de comunicação. Ainda a respeito da escrita, são muitos os estudiosos que colocaram em evidência como as “tecnologias da palavra” são capazes de modelar os nossos processos mentais (cf. GELB, 1952; ONG, 1982).

Todos os artefatos seguem esta lógica semiótica: os projetamos para satisfazer uma necessidade particular (por exemplo, comunicar mais agilmente à distância) mas então, por assim dizer, projetamos nós mesmos a partir deles (reorganizando a nossa vida social e cognitiva de modo dependente dos sistemas de comunicação). Todo artefato é potencialmente produtor e transmissor de modelos mentais e comportamentais.

Artefatos como hábito

O exemplo da faca, se generalizado, nos diz que os artefatos contribuem para a formação daquilo que Peirce chamou de

8. Sobre ergonomia e usabilidade faço referência a, entre outros, Bandini Buti (2001).

9. Em *Il coltello e lo stilo* (1979), o filósofo Mario Vegetti individua exatamente o uso da faca para dissecação animal como origem da racionalidade científica.

10. Em *A Study of Writing* (1952), Ignace J. Gelb destaca como em muitas línguas a etimologia de “escrever” está relacionada à ação “entalhar”: talhar, lacerar, grafar, etc.

hábito, os nossos hábitos mentais e comportamentais. Da mesma forma os artefatos, quando se impõem como funções intrínsecas à nossa vida social, são hábitos. Afinal, toda a cultura é um contínuo de estabelecimento e mudança de hábitos.

Ainda que não faça uso de tal termo, o linguista Ferdinand de Saussure – outro pai histórico da semiótica moderna – nos diz que cada língua natural pode ser entendida como a resultante de diversas convenções necessárias que se formam e se articulam ao longo da história: exatamente como um contínuo de formar-se e reformular-se de hábitos de comunicação verbal. A pergunta sobre o que é uma língua, Saussure responde:

C'est à la fois un produit social de la faculté du langage et un ensemble de conventions nécessaires, adoptées par le corps social pour permettre l'exercice de cette faculté chez les individus. (SAUSSURE, 1916, p. 125)¹¹

É dizer que toda língua encontra sua própria forma no *decorrer do tempo*, ou seja, em relação às formas de linguagem já existentes, às influências externas, aos fluxos migratórios, aos interesses dos falantes, e – acrescentemos – às ações do ambiente. Esta é, por exemplo, a razão pela qual do latim derivam línguas nacionais similares mas não totalmente iguais; e, da mesma forma, a razão pela qual o português falado em Lisboa (Portugal) não é exatamente o mesmo falado em Belo Horizonte (Brasil). As diferentes formas específicas derivam das inclinações e disposições da comunidade histórica dos falantes. São, portanto, hábitos sociais e fazem parte da história humana, da antropopoiese.

Da mesma forma acontece para os artefatos e não apenas para aqueles dos designers. Ocorre com todos os artefatos que uma cultura desenvolve como resposta a um problema e que, gradualmente, povoam o nosso *habitat*.

Sobre tais aspectos, em 1972, Burno Munari propôs ao Compasso d'Oro¹² uma coleção de “objetos anônimos” de autores desconhecidos. Em *Da cosa nasce cosa* (1981) se encontra um interessante elenco, da lâmpada gaiola para oficina à cadeira reclinável – Fig. 2. A forma destes objetos anônimos, resultado

11. Em *A Study of Writing* (1952), Ignace J. Gelb destaca como em muitas línguas a etimologia de “escrever” está relacionada à ação “entalhar”: talhar, lacerar, grafar, etc.

12. “Compasso d'Oro é o nome de um prêmio de Design Industrial criado na Itália em 1954 pela empresa “La Rinascente” a partir de uma ideia original de Gio Ponti e Alberto Rosselli. Desde 1964, tem sido organizado exclusivamente pela Associazione per il Disegno Industriale (ADI). É o primeiro e o mais reconhecido prêmio no campo do design. O Compasso d'Oro visa reconhecer e promover a qualidade no campo do design industrial Made in Italy e é concedido pela ADI”. (<en.wikipedia.org/wiki/Compasso_d'Oro/>).

da nossa disposição projetual, é o fruto de um progressivo aperfeiçoamento formal e instrumental que, por sua vez, torna tais objetos tanto essenciais quanto "verdadeiro design", como observa Munari. O fundamento de suas formas, como podemos observar, não é diferente daquela de um rio que, no decorrer do tempo, dá forma ao próprio leito – segundo uma das metáforas mais eloquentes de Peirce (cf. CP 5.492).



FIGURA 2 – Lâmpada gaiola para oficina e cadeira reclinável

O formar dos hábitos

Um hábito também coloca em ação uma dinâmica de transformação e põe em questão o sentido da possibilidade e da ideia de futuro. O hábito é, de fato, definido por Peirce também como “a tendency [...] actually to behave in a similar way under similar circumstances in the future” (PEIRCE, CP 5.487). O hábito é, portanto, uma *disposição à ação*. Adquirir um hábito significa formar uma crença sobre o mundo e estabelecer uma “regra para ação” e de comportamento que, por sua vez, é um ponto de partida para novas indagações e pesquisas:

[...] since belief is a rule for action, the application of which involves further doubt and further thought, at the same time that it is a stopping-place, it is also a new starting-place for thought.
(PEIRCE, CP 5.397)

A vida cultural consiste em uma contínua passagem da dúvida à crença. Sem um sistema de crenças nossa mente não poderia sobreviver: seria, por assim dizer, constantemente dilacerada pela dúvida ou bloqueada pela incapacidade de superar um problema. Uma crença é uma convicção que temos fixa e inabalável, uma tese na qual acreditamos. Por exemplo: “creio que a terra seja redonda”, ou ainda, “creio que este mobiliário seja o mais adequado à sua personalidade”. A busca por uma crença é a procura de um hábito mental a ser adotado.

Eis, então, uma pergunta semiótica e uma projetual: se os artefatos são hábitos de comportamento, como se formam as crenças e os *hábitos*? E como podemos projetar artefatos que possuam a força para tornarem hábitos virtuosos e, por sua vez, inventivos?

Para definir e estabelecer seu entendimento acerca das crenças, Peirce dedicou um de seus ensaios mais belos e importantes: *The Fixation of Belief*, de 1877. Não me atarei sobre o mesmo, mas não posso deixar de recordar que todos os métodos para construir e determinar uma crença são tomados como incorretos por Peirce, à exceção de um. Os métodos incorretos são aqueles nos quais se baseia em uma convicção pessoal forte (“É assim porque eu estou convencido disso”), confia na opinião de uma autoridade (“É assim porque alguém superior a mim o diz”), recorre a princípios universais (“É assim porque não pode ser de outra forma”). Muitos artefatos são produzidos seguindo tais métodos, ou seja, pensando que a qualidade de um projeto está no gosto pessoal, na tradição, no seguir regras consolidadas e jamais discutir. O único método a ser considerado válido é, para Peirce, o científico. Porque é o único que procede por inferência, por progressiva interpretação de signo para signo, por hipóteses e, em seguida, por experimentação e verificação. O que deveria também ser realizado no projeto de toda a nossa realidade cultural.

Neste caso também retorna a ideia da transformação. Um hábito, de fato, toma forma através da passagem da *dúvida* à *crença*, diz Peirce. A dúvida é um estado geral de busca e de incerteza; a crença é, ao contrário, o estado no qual o pensamento encontra “repouso”, contentamento e complacência após atingido determinado objetivo.

O projeto requer a tormenta da incerteza e a busca de uma solução satisfatória. E se estendemos o conceito de dúvida e crença, diremos que o projeto está na passagem da inquietude que provoca a presença de um problema à invenção (no senso de encontrar, ou de tomar forma) de

um *artefato interpretante*. O processo semiótico de tal passagem – desta transformação – é o design.

Do problema ao produto

O que é o design se não a nossa contínua busca de hábitos capazes de interpretar da melhor forma nossas necessidades vitais? O design nasce com o advento da revolução industrial exatamente para mudar a aparência dos produtos, ou para lhes atribuir aspecto e identidade neutros. Além disso – aqui a etimologia realmente nos ajuda – o design existe para dar forma ao nosso *habitat*, ao nosso *habitar o mundo*.

O hábito, então, se configura enquanto projeto e, ao mesmo tempo, comporta outros projetos: por um lado, o *projetar* visa a formação de hábitos (o modo de organizar os espaços, de trabalhar a lenha, de escrever, de dormir, de se nutrir); por outro, o próprio hábito configura uma disposição projetual em direção ao futuro (porque queremos que o nosso *habitat* seja sempre mais à medida do homem). O processo interpretativo do design e de toda atividade projetual é uma contínua tensão entre o que vem interpretado e aquilo que a interpretação mostra como uma plano de ação adicional. Me permito, agora, representar esta tensão, ou persistência da atividade mental interpretativa, nos termos de uma dupla função matemática:

1. um produto é uma variável dependente que deriva de outra independente constituída de um problema:

$$\text{produto} = f(\text{problema})$$

2. um hábito é, por sua vez, uma variável dependente que deriva da independente constituída de um produto:

$$\text{hábito} = f(\text{produto})$$

A este respeito, refiro sempre um exemplo de inventiva que se mostra tanto excelente quanto fundamental. Tão fundamental quanto vital. Se trata do *Q-Drum*¹³, do qual aqui, na Fig. 3, vemos uma imagem.

13. Ver <<http://www.qdrum.co.za/>>.



FIGURA 3 – O Q-Drum

O Q-Drum é um artefato inventado por Piet Hendrikse para resolver um problema relacionado a muitas populações rurais africanas, mexicanas e filipinas: o transporte de água limpa. Trata-se de um recipiente resistente, com forma de rosca cilíndrica e com capacidade de armazenar até cinquenta litros de água. A forma cilíndrica do Q-Drum permite que o mesmo role ou seja arrastado sobre o terreno, obtendo, assim, três efeitos que ressaltam sua utilidade e usabilidade: (I) torna mais ágil o transporte de cargas pesadas de água, evitando que as mesmas sejam carregadas sobre a cabeça; (II) permite que a água possa ser distribuída com mais frequência; (III) e, finalmente, como efeito a não ser negligenciado, torna a atividade de suprimento de água entretida e alegre, especialmente para crianças e jovens.

Isso quer dizer, retomando a máxima pragmática de Peirce, considerar – ou seja, saber imaginar, projetar – os possíveis efeitos e as consequências que a concepção de um artefato contém.

A responsabilidade social do design

A via pragmatista sobre a qual uma semiótica do projeto deveria proceder possui infinitas vertentes e também outro valor: recordar que o design tem uma responsabilidade social. O design não é apenas uma prática que gera artefatos individuais, mas é também um sistema cultural que atua sobre contextos materiais e cognitivos, sobre as formas de pensamento e

sobre comportamentos coletivos, sobre as formas das cidades, do ambiente e de todas outras realidades sociais. Não se pode desconsiderar o design enquanto instrumento para tornar o mundo melhor, mais habitável. O design, vimos, nunca considera só o presente, porque o projetar é um modo para preparar o futuro. O que concebemos hoje – uma teoria assim como uma nova lâmpada, um sítio para internet, um vestido – nunca é somente o que é hoje mas, acima de tudo, o que será de agora em diante.

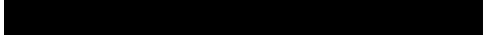
Na visão pragmatista o futuro não é objeto de previsão, assim como ocorre em algumas ciências – como a meteorologia – que têm a tarefa de nos informar o que poderá acontecer amanhã. No pragmatismo, por assim dizer, no design pragmatista, o futuro é objeto de pré-configuração: o dispor as coisas de modo tal que seja possível gerar hipóteses sobre o que, através e a partir do mesmo, poderá acontecer. A pré-configuração é o ato mental que prepara o projeto. O design pragmatista, em suma, deveria ser o modo de projetar o mundo no qual vivemos pensando sobre as consequências que, em todas as circunstâncias que podemos conceber, podem influenciar as nossas formas de agir e de pensar. A máxima pragmática que colocamos no centro do nosso discurso nos diz, de fato, que todo ato projetual é necessariamente um processo aberto, porque é dominado pela ideia da possibilidade: todo objeto da nossa concepção prevê e prepara outros. Os signos podem transformar a vida, mas resta saber regê-los.

Tradução do original em italiano realizada por Felipe Domingues

REFERÊNCIAS

- BANDINI BUTI, L. *Ergonomia e prodotto*. Milano: Il Sole24Ore, 2001.
- BIANCHI, C.; MONTANARI, F.; ZINGALE, S. *La semiotica e il progetto 2: Spazi, oggetti, interfacce*. Milano: FrancoAngeli, 2010.
- BONFANTINI, M. A. et al. *L'inventiva: Psòmega vent'anni dopo*. Bergamo: Moretti&Vitali, 2006.
- BONFANTINI, M. A. *La semiosi e l'abduzione*. Milano: Bompiani, 1987.
- BONFANTINI, M. A. *Breve corso di semiotica*. Napoli: Esi, 2000.
- BONFANTINI, M. A.; ZINGALE, S. (Orgs.) *Segni sui corpi e sugli oggetti*. Bergamo: Moretti&Vitali, 1999.
- DENI, M. *Oggetti in azione. Semiotica degli oggetti: dalla teoria all'analisi*. Milano: Franco Angeli, 2001.

- DENI, M.; PRONI, G. *La semiotica e il progetto: Design, comunicazione, marketing*. Milano: FrancoAngeli, 2008.
- ECO, U. *Semiotica e filosofia del linguaggio*. Torino: Einaudi, 1984.
- ECO, U.; SEBEOK, TH. A. (Orgs.). *Il segno dei tre: Holmes, Dupin, Peirce*. Milano: Bompiani, 1983.
- GEERTZ, C. *The interpretation of cultures*. New York: Basic Books, 1973.
- GEERTZ, C. *The transition to humanity*. In: TAX, S. (Org.), *Horizons of anthropology*. London: Allen and Unwin, 1965.
- GELB, I. J. *A study of writing: The Foundations of Grammatology*. Chicago: University of Chicago Press, 1952.
- MUNARI, B. *Da cosa nasce cosa: Appunti per una metodologia progettuale*. Roma-Bari: Laterza, 1981.
- MURPHY, J. P. *Pragmatism*. Boudler: Westview Press, 1990.
- MUSIL, R. *Der Mann ohne Eigenschaften (1930/32)*. Reinbeck: Rowohlt, 1987.
- ONG, W. J. *Orality and literacy: The Technologizing of the Word*. New York: Routledge, 1982.
- PEIRCE, C. S. *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Cambridge, Mass: Harvard University, 1931–1958.
- PRONI, G. *La lista della spesa e altri progetti*. Milano: FrancoAngeli, 2012.
- REMOTTI, F. *Fare umanità: I drammi dell'antropopoiesi*. Roma-Bari: Laterza, 2013.
- SAUSSURE, F. de. *Cours de linguistique générale (1916)*. Paris: Payot, 1979.
- SEMPRINI, A. (Org.). *Il senso delle cose: I significati sociali e culturali degli oggetti quotidiani*. Milano: FrancoAngeli, 1999.
- SHORT, T. L. *Peirce's theory of signs*. New York: Cambridge University Press, 2007.
- VEGETTI, M. *Il coltello e lo stilo: Le origini della scienza occidentale*. Milano: Il Saggiatore, 1979.
- ZINGALE, S. *Gioco, dialogo, design: Una ricerca semiotica*. Milano: AtÈ Editore, 2009.
- ZINGALE, S. *Interpretazione e progetto: Semiotica dell'inventiva*. Milano: FrancoAngeli, 2012.
- ZINGALE, S. Design as inventive process: The contribution of design semiotics. In: DE MORAES, D.; ÁLVARES DIAS, R.; BOM CONSELHO SALES, R. *Diversity: design / humanities*. Proceedings of Fourth International Forum of Design as a Process. Barbacena: EdUEMG, 2014.



Uma abordagem semiótica e narrativa do *exhibit* design

Raffaella Trocchianesi

Arquiteta e professora do Departamento de Design e Escola de Design do Politecnico di Milano. Trabalha com *Design for Cultural Heritage* para montagens museográficas, design de eventos, estratégia e comunicação que tenham como objetivo a valorização do território, as novas tecnologias e linguagens para a narração e a fruição cultural, a relação entre Design e *Humanities* e entre arte e design. É membro do grupo de coordenação do *Humanities Design Lab* e um dos membros fundadores do *International Forum Design as a Process*. Experiências didáticas e de pesquisa no âmbito nacional e internacional em diversas instituições, entre as quais: Unisinos, Brasil; *Tongji University of Shanghai*, China; *University of Dundee*, Escócia; *Universidad Nacional de Córdoba*, Argentina, *University YSUAC of Yerevan*, Armênia.

raffaella.trocchianesi@polimi.it

Introdução

Este ensaio pretende indagar e colocar em evidência a importância da abordagem semiótica e narrativa na *exhibit design*. O assunto será apresentado propondo dois níveis de análise:

- A importância da *estrutura narrativa* como eixo central para uma “direção artística” consciente na elaboração do projeto de uma experiência de visitação memorável e envolvente: como pode o design interpretar e utilizar a infraestrutura narrativa e os instrumentos próprios da narração, através das montagens expositivas-‘museais’, com o objetivo de envolver o mais possível o visitante e propor diversos níveis de informação?
- A importância da *vocação narrativa* do objeto na satisfação expositiva: como pode o objeto ser portador de histórias que vão além da sua função primária incrementando o próprio valor simbólico?

Para entrar no mérito dessas problemáticas e entender em que termos o design abre-se para tais conexões interdisciplinares é necessário recordar a (assim denominada) *semiótica da cultura*¹ que coloca a atenção sobre o contexto como elemento fundamental para enquadrar o texto e dar-lhe sentido, e também sobre o código, como sistema de sinais, que encontra a dimensão da expressão através do significante e, a dimensão do conteúdo, através do significado. Em seguida é proposta uma reelaboração do esquema de Fontanille² (2008, p. 34) (FIG. 1) que sintetiza como os diversos níveis de pertinência da experiência convertem-se em objetos semióticos específicos; a terceira coluna (adicionada por quem escreve) representa a tentativa de leitura de uma correspondência entre o tipo de experiência, instâncias formais e instâncias projetuais. Estas últimas articulam-se em diversos pontos: as *unidades mínimas* são os elementos que o projetista usa para dar forma ao projeto da experiência e traduzem-se em *composições*; os *artefatos* expressam a corporeidade dos objetos sublinhando-lhes a vocação narrativo-simbólica; *o uso e a fruição* conferem à cena um valor funcional e experiencial; a direção reporta à vocação estratégica do design que se faz portador de competências

1. Por “semiótica da cultura” entende-se o conjunto de instrumentos de sinais com o qual a informação social é codificada.

2. O esquema de Fontanille – já reproposto, traduzido e analisado por Lorusso (2010, p. 167) – previa uma terceira coluna com as “instâncias materiais” onde se expressam as instâncias formais indicadas. Neste ensaio, quem o escreve, substituiu as instâncias materiais por projetuais.

transversais e interdisciplinares; a *proxêmica*³ interpreta a relação entre comportamentos e espaço.

A semiótica estuda os fenômenos que fazem ser possível a compreensão, a significação e a interpretação, assim, nesse contexto, interessa compreender as modalidades que interveem no processo projetual.

TIPO DE EXPERIÊNCIA	INSTÂNCIA FORMAIS	INSTÂNCIAS PROJETUAIS
figuratividade	sinais	unidades mínimas
interpretação	textos e enunciados	composições
corporeidade	objetos	artefatos
prática	cena	uso e fruição
conjuntura	estratégia	direção
comportamento	forma de vida	proxêmica

FIGURA 1 – Reelaboração do esquema de Fontanille (que define o tipo de experiência e as instâncias formais) através da adição de instâncias projetuais (Trocchianesi, 2015)

3. A definição de proxêmica museal como estudo que se refere aos comportamentos que regulam as relações entre o indivíduo e o espaço museal, entre uns e outros visitantes e entre o visitante e a obra é tratado no ensaio “*Nuove prossemiche museali e culturali. Corpi, gesti, relazioni, comportamenti*” (Trocchianesi 2013, p. 70).

Semiótica, narração e elaboração do projeto de montagem

A abordagem narrativa na elaboração do projeto de fruição expositiva cultural temporária e museal é um interessante âmbito de investigação e de experimentação, tanto do ponto de vista do projetista que expressa uma competente direção artística capaz de gerir sinergias multimodais, quanto do ponto de vista do visitante que se encontra envolvido – de modo mais ou menos explícito – em uma “narração” voltada a deixar mais compreensíveis as relações entre as obras, a deixar mais memorável a visitação e a consolidar o processo de conhecimento.

O dispositivo narrativo consente aos indivíduos repensar as próprias experiências e as próprias ações reconstruindo o seu sentido e

evidenciando as suas possíveis perspectivas de desenvolvimento, trazendo à luz as intenções, as motivações, as opções éticas e de valores implicadas ali, inscrevendo-as dentro de uma rede de significados culturalmente compartilhados, reconhecendo-lhes a continuidade e unidades. (STRIANO, 2008, p. 17)

A evolução e a experimentação das novas linguagens propostas pelas novas tecnologias possuem um papel fundamental em quanto conduzem a novos modelos de fruição e se prestam a interpretar novos paradigmas narrativos. Nos *habitat narrativos* do *Studio Azurro* propõe-se o conteúdo através de linguagens que fazem da tecnologia a própria marca distintiva, uma “tecnologia invisível” que se vale do gesto do usuário para ativar relatos e evocações. Dessa maneira, no processo de elaboração de projetos, cria-se uma condição de montagem dupla. O dispositivo tecnológico passa a parte integrante das passagens narrativas e expositivas. Trata-se de um sistema significativo e de uma prática metalinguística que requer um atento “*techno-drama*” (Cirifino F., Giardina Papa E., Rosa P., 2011). Na montagem *Sensitive City*⁴ (*Studio Azurro*, Expo Internacional de Xangai, 2010) a identidade da cultura urbana italiana está representada por seis cidades de médio e pequeno porte (Chioggia, Lucca, Matera, Siracusa, Trieste e Spoleto) reveladas e desveladas pelos habitantes que “tomam o visitante pelas mãos” e o conduzem através de um percurso pessoal até a descoberta do local. Trata-se de uma experiência interativa realizada com as novas tecnologias, os visitantes de fato interagem com a versão digital dos habitantes apresentados como pessoas comuns, fortemente e afetivamente ligados ao local, retratos quase “intimistas” que compartilham com o visitante a própria relação pessoal com a cidade, ativando, assim, uma forma de narração quase privada que fica longe de qualquer registro instrutivo. Alternam-se imagens fotográficas e vídeo de vielas e de percursos urbanos como mapas, esboços, anotações relativas aos locais “memoráveis” dos habitantes em uma interessante mistura de linguagens visuais. O visitante é jogado em um espaço de imersão onde as cidades tomam vida através de projeções, efeitos sonoros, telas holográficas, onde os habitantes aparecem e, graças a um sistema de sensores, com um simples gesto do visitante, os habitantes podem ser parados e ativados tais como testemunhas especiais privilegiadas de uma história urbana

4. www.studioazzurro.com/index.php?com_works=&view=detail&cat_id=2&work_id=88&option=com_works&Itemid=24&lang=it

que é feita com a relação de “um a um” (um único habitante e um único visitante). Nesse caso, a narração condiciona a gestualidade da experiência de fruição e incide sobre a proxêmica museal. Cada “personagem” é o nó de uma rede que compõe uma complexa estrutura narrativa que, todavia, aparece como a voz “natural” do local. A modalidade de visitação é simples e imediata e permite uma liberdade ampla de escolha ao se decidir por eventuais “mudanças” de local e de “acompanhador”. O tempo e a duração do tour são, portanto, variáveis, assim como a perspectiva com a qual se descobre a cidade, dependendo do habitante que o visitante acompanhar.

Dernie (2006) define três tipologias de espaço expositivo: o *espaço narrativo* que supera o modelo enciclopédico para propor um modelo episódico com alternâncias espaços-temporais, acelerações e pausas, panorâmicas e zooms detalhados; o *espaço performativo* que se liberta de uma linearidade de fruição para abraçar lógicas associativas, fazendo o visitante ser capaz de assumir um papel ainda mais ativo no processo através da dinâmica do “jogo” e do “teatro” (aqui as novas tecnologias são chamadas em cena para surpreender e para “dar desempenho” ao espaço, assim como a relação entre obra de arte e usuário); e, por fim, o *espaço simulado* em que as dimensões reais e virtuais sobrepõem-se evocando espaços, locais e mundos que vão além da estrutura arquitetônica para se abrir completamente à estrutura imaterial das novas linguagens multimediais.

Essa abordagem é retomada de maneira ainda mais evidente por Bruckner (Atelier Bruckner 2011) que une tecnologias, encenação, exposição e narração. Ele afirma que os ambientes expositivos baseiam-se em quatro parâmetros espaciais: *the phisicaly substantive*, *the atmospherically adjectival*, *the narratively verbal* e *the dramatised syntactical* sublinhando o componente narrativo-dramatúrgico de cada um deles. Na acepção *phisicaly substantive*, a narração começa onde se inicia o espaço da representação, onde as características cromáticas dos materiais e a consistência arquitetônica do espaço que recebe a montagem criam uma relação entre interno e externo, entre dimensão “real” e dimensão “representativa”.

Na *atmospherically adjectival* a narração é feita de qualidade tangível e intangível do espaço entendido como “recipiente emocional”: cor e luz, temperatura e som. No *narratively verbal* evidencia-se o potencial poético do espaço em termos de estilo, registros comunicativos, expressões: a narração gera o espaço que se transforma em mídia através das palavras, sinais, símbolos e performances. Muitas vezes Bruckner parte de textos

teatrais para preparar seus projetos de montagem devido ao fato que a estrutura narrativa e de direção artística constitui uma importante base de trabalho para a colocação em cena dos objetos, bens culturais (materiais e imateriais) que serão expostos. Por fim o componente *dramatised syntactical* traduz a narração expositiva em termos de tempo, ritmo e ações.

Na mostra *Expedition Titanic*⁵ (Speicherstadt, Hamburgo 1997–1998) Bruckner valeu-se de um interessante estratagema narrativo baseado em um registro duplo: um percurso estruturado em episódios cronologicamente marcados – a chegada a bordo, a vida a bordo, a tragédia, o salvamento, o mito – e uma dramatização sonora interpretada por cinco passageiros (dos quais não se conhece o venturoso ou desventurado destino) que acompanham o visitante fazendo nascer um sentimento de identificação devido ao caráter intimista e primorosamente pessoal em que as vozes pontuam o percurso expositivo que inicia já na estiva, onde estão as bagagens dos passageiros, os objetos pessoais, os objetos de lembrança. E é justamente nesse local comum do navio (ainda distante das luxuosas salas de jantar e das confortáveis cabines) que foram pendurados os retratos fotográficos dos passageiros, um memorial que abre as danças e o narrativa de uma tragédia sempre objeto de representações e encenações. É nesse primeiro espaço que se destaca um expositor de vidro, iluminado teatralmente, dentro do qual foi colocada a maquete do navio, quase como se quisesse colocar – em um interessante jogo de contrastes – um monumento de celebração em um local ordinário e prosaico.

Também Zanzunegui aplica ao museu a análise do modelo da encenação ligando lugares, “sublugares” e confins (como no contexto teatral) que influenciam a visita com comportamentos estereotipados: ir, entrar, assistir a um espetáculo, sair, voltar para casa, sublinhando assim a importância da experiência da pré-visitação e pós-visitação. Ele apoia-se na estrutura Semiótica para descrever as ações que contém a mostra e os perfis dos visitantes (Zanzunegui, 2011).

Para reforçar a ideia dessa sinergia entre as lógicas que se dedicam à narração e as lógicas do projeto, pode-se notar um forte paralelismo entre a terminologia própria da representação (cinematográfica/teatral) e a da exposição (principalmente no âmbito da montagem de exposições). Palavras e conceitos como “sujeito”, “encenação”, “tratamento” são claramente e imediatamente declináveis também na prática de projetos de montagem em termos de “objeto a ser mostrado”,

5. <http://www.atelier-brueckner.com/nc/en/projects/exhibitions/expedition-titanic.html>

“direção artística dos tempos e das sequências de visitação” e “linguagem gráfica da exposição” que darão forma à narrativa (Trocchianesi, 2009).

Como diria Roland Barthes “em uma narração não há nada de insignificante, tudo serve para alguma coisa” (BARTHES, 1999, p. 25). Em uma encenação, de fato, (como em um projeto de curadoria e montagem de exposições), há núcleos que dão andamento à narração e há indícios que informam o estado e a ação, que adicionam elementos úteis à representação.

Segundo Sturm (2001) o arco da experiência do transe narrativo articula-se em sete etapas principais: contato, familiaridade, imersão, identificação, emersão, ‘distanciação’ e transformação. Se aplicarmos esta análise à visitação de um museu ou de uma mostra, percebemos que a instância narrativa fica facilmente localizável no projeto da fruição cultural. Nessa ótica o contato fica na fase pré-visitação e acontece em dois diversos momentos: quando o visitante ficar sabendo do tema e/ou do evento através de uma “narração indireta” (pela mídia ou pelo “boca a boca”) que estimula inicialmente a sua curiosidade e depois alimenta a sua expectativa; e quando o visitante fizer uma imersão na primeira parte do percurso expositivo, onde os conteúdos não estão ainda em mostra, mas já serão explicitados os temas, as escolhas de curadoria e, às vezes, as lógicas projetuais. A visitação real começa, assim, introduzindo o visitante no percurso e, nisso, o termo familiaridade é encontrável na compreensão da linguagem projetual, na intimidade com o objeto narrativo, sendo, então, compreendidos os elementos necessários para decodificar a mensagem cultural. Segue a fase de imersão no tema e na história da mostra, fase em que se pode viver um tipo de “estranhamento” e “encantamento”, em que se “entra no jogo”.

Esse momento de relação com as obras pode ser vivido de maneira individual, interiorizando a mensagem e privilegiando uma experiência de aprofundamento vertical analítico ou abrindo-se a eventuais relações interpessoais com outros visitantes (se for previsto pelo projeto, naturalmente) que podem acontecer através do emprego de práticas e instrumentos analógicos ou graças às novas tecnologias. O momento da identificação institui o componente experiencial mais ligado à memória física, emocional e cognitiva; é aqui que o visitante elabora relações entre os conteúdos (conhecimento pregresso e novas informações) e apropria-se disso de modo crítico. A fase posterior à emersão prevê uma saída gradual da imersão no sistema dos conteúdos para entrar nos serviços corolários (*bookshop*, biblioteca, atividades laboratoriais...) com a finalidade de

convalidar o valor da visitação através de outros elementos. Importante também é a experiência pós-visitação com a distanciação que se concretiza com uma reelaboração pessoal e filtrada dos conteúdos recebidos (da visão à memória seletiva) e com a transformação que – à distância de tempo – consente uma real apropriação dos conteúdos e se pode valer de instrumentos de comunicação que permitam um confronto e uma discussão sobre o tema (*social network*) ou até mesmo uma reelaboração crítica da mostra (resenhas, lições, aprofundamentos).

Como vimos, no momento da identificação, a memória possui um papel fundamental, é necessário, portanto, compreender as suas dinâmicas focalizando a atenção sobre aquele tipo de memória ligada à aprendizagem que se articula em memória física, emocional e mental. Muitas entre as recentes exposições preveem aspectos “performativos” por parte do visitante, o ‘estar’ envolvido fisicamente facilita a memória física; considerar o corpo como “instrumento” de educação e aprendizagem significa admitir que o mesmo possua uma própria inteligência e memória. A abordagem narrativa para a elaboração de projetos de montagem de exposições condiciona, portanto, a memória experiencial.

No ser humano existem vários sistemas de memória: a memória sensorial, a memória de trabalho, a memória explícita ou declarativa, a memória implícita e a memória emocional. As duas primeiras são temporárias, enquanto que as outras três são permanentes ou de longa duração. (FONTANA; SASSOON; SORANZO, 2011, p. 65)

Esses tipos de considerações são de fundamental importância para gerir com consciência a infraestrutura narrativa que contém um percurso expositivo. Isso porque atinge duas variáveis fundamentais de fruição: o *índice de atenção* e o *índice de memorização*.

Para uma narração qualquer, o envolvimento emocional e performativo do visitante é um aspecto determinante para atrair a atenção e consolidar a lembrança.

O conhecimento da estrutura narrativa de uma mostra pode ser interessante tanto como abordagem de análise que como instrumento de projeto. Do ponto de vista da análise, tal conhecimento permite isolar aspectos específicos e lógicos que conduziram a determinadas escolhas colocando em evidência a relação entre conteúdo e sistema expositivo,

enquanto que, do ponto de vista do projeto, permite estimular novas possíveis configurações estruturadas de modo a facilitar uma fruição de imersão e participação. Aqui é introduzido o instrumento da ‘partitura’ de montagem da infraestrutura narrativa de uma mostra. O conceito de ‘partitura’ nasce da necessidade de descompor a estrutura expositiva nas suas diversas partes através de uma modalidade de restituição gráfica que permita uma visão contemporânea e “paralela” dos diversos níveis dos quais é constituída uma exposição (FIG. 2).

Este instrumento de análise e projeto foi pensado para o projetista que – nesse caso revestindo um papel comparável ao diretor ou maestro de orquestra – deve ser capaz de controlar e gerir toda a simultaneidade das partes que concorrem à montagem como uma real encenação. É assim que se propõe uma leitura horizontal às diversas variáveis que podem ser isoladas:

- *a articulação dos conteúdos*, isto é, a lógica e a ordem com as quais as obras ficam expostas (as seções da mostra e o fio condutor geralmente orientado pela curadoria);
- *a organização espacial* marcadamente condicionada pela sequência dos conteúdos e pelo corte curatorial que determina o plano dos percursos e o paradigma espacial que caracteriza a instalação da exposição de máxima;
- *os artefatos e dispositivos de montagem* inseridos nos vários ambientes que estabelecem uma relação efetiva com o visitante como mediadores entre este e o bem cultural;
- *as ações e as mecânicas de interação*⁶ entre o visitante e o bem e, entre o visitante e os outros visitantes, que determinam as dinâmicas voltadas para investir todo o arco da visitação (em termos temporais e espaciais) e que estão na base do modelo de fruição do projeto;
- *a linguagem* com a qual se comunicam os conteúdos, o registro narrativo e a marca estilística que caracteriza o projeto de montagem e que se manifesta, tanto no sistema comunicativo e de sinais, quanto na escolha dos materiais, das tecnologias, da interface dos dispositivos de montagem;
- *a linha do tempo*, ou seja, a duração da visitação não apenas na sua totalidade, mas também em relação a cada sala e a cada artefato expositivo: o ritmo, as pausas e as acelerações que marcam toda a fruição.

6. Nesse caso assume-se a definição de mecânicas de interação dada por Davide Spallazzo (2012) segundo a qual as mecânicas são cada unidade/modalidade de interação entre visitante e bem, ou, entre visitantes.

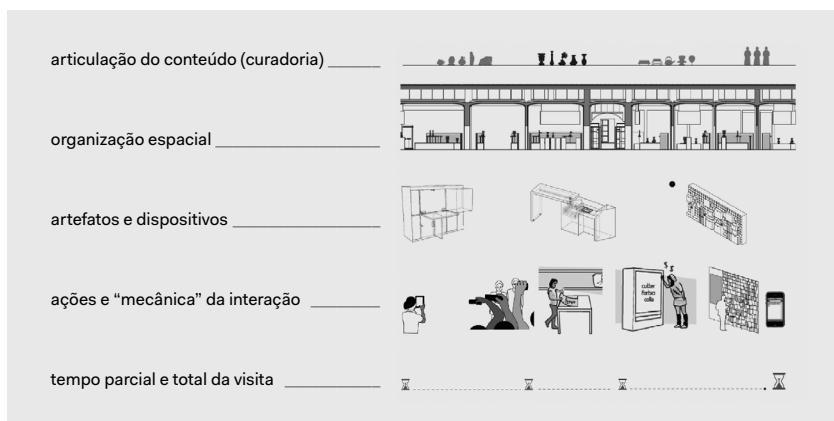


FIGURA 2 – "Partitura de montagem": articulação da instalação da exposição em diversos níveis (Esquema de Trocchianesi, 2014)

Prosseguimos nesse processo analítico e de metaprojeto aprofundando três diferentes níveis de investigação: a *infraestrutura narrativa*, o paradigma de *fruição* e a *linguagem* comunicativa, tentando formular (não exaustivamente e sim exemplificativamente) algumas possíveis articulações:

- a *infraestrutura narrativa* determina a instalação geral que mantém juntas as lógicas de curadoria e o projeto de montagem; tal infraestrutura pode ser hipertextual, sequencial, episódica, de implementação, etc. E possui repercussões predominantemente no projeto dos fluxos e dos percursos de visita;
- paradigma de *fruição* representa a metáfora que exemplifica o modelo da relação entre o visitante e o bem cultural (por exemplo, a wunderkammer, o jogo, a colagem, o retrato, o diário, a máquina do tempo etc.) e possui repercussões predominantemente sobre o comportamento que o visitante assume durante a visita incidindo significativamente sobre o componente proxêmico.
- a linguagem comunicativa influi sobre as modalidades comunicativas com as quais foi expressa a montagem, os artefatos expositivos, as placas de sinalização e os eventuais dispositivos tecnológicos; tal linguagem determina o registro narrativo de toda a exposição na sua acepção estilística (lúdica, poética, irônica, uso de legendas etc.) e

tipológica (multimídia, multimodal, hipertecnológica, analógica, cinematográfica, teatral-performativa, etc.) e possui repercussões predominantemente na esfera cognitiva.

O objeto em mostra: narrações, sinais, símbolos

A mediação entre objeto e visitante e, entre objeto e espaço, transforma-se em um dos principais temas sobre os quais se deve centralizar um estudo sobre a vocação comunicativa e narrativa do objeto exibido diante do fato que, projetar a fruição, significa projetar a relação entre indivíduo e bem cultural (neste caso entre indivíduo e objeto).

O poder relacional do objeto e – simetricamente – a natureza experiencial da fruição cultural sempre mais aberta a dinamismos relacionais por parte do visitante permite-nos identificar numerosos casos interessantes em que o objeto exposto conta-se, exprime-se e se deixa explorar. Pode até mesmo reviver graças ao sobrescrito narrativo que o projeta em lugares “alheios” em relação ao contexto museal ou expositivo em que está inserido permitindo-lhe, assim, um uso “diferenciado”.

O objeto em mostra propõe-se com as suas múltiplas estratificações de sentido, com um forte poder semiótico, semântico e simbólico além do senso histórico e funcional.

A seguir é proposta uma leitura crítica de algumas experiências expositivas que colocam o objeto ao centro na sua dimensão narrativa⁷.

O *Museum of Obsolete Objects*⁸ é um projeto publicado online (registrado em um canal YouTube em 2011) e promovido pela agência de comunicação Jung von Matt de Hamburgo. O museu, com uma lógica 2.0, conserva uma série de objetos que, com o passar dos anos e com o avançar das inovações tecnológicas, desapareceram ou simplesmente ficaram obsoletos. Os objetos, desde a fita-cassete à lâmpada incandescente, são contados através de um *short* vídeo (tipo manual de instruções) que explicam suas origens e utilização com um registro narrativo que confia à gestualidade e a uma voz que vem do futuro, a explicação do exato funcionamento de cada objeto. O aspecto interessante é a proposta de um ponto de vista diferente, o jogo comunicativo ao ver projetado no futuro um objeto considerado arqueológico mesmo estando ainda presente no nosso imaginário e no nosso passado próximo.

7. Alguns dos casos aqui reportados foram retirados do ensaio de Roberta Trocchianesi, “*Oggetti transitivi. Il potenziale narrativo dell'oggetto no progetto espositivo*” em Penati A. (Org.) *O design vive de objetos-discurso, Mimesis, Sesto San Giovanni* 2013.

8. <http://www.museoguatelli.it/>

Na mostra História das Coisas (projeto de Lungomar, laboratório experimental da cultura de um projeto de *Bolzano* em colaboração com a Faculdade de Design e Artes, 2007) foi pedido a 27 designers, de idades e proveniências diferentes, para escolher um objeto do seu cotidiano e escrever a sua “biografia”. As descrições – diferentes por causa do registro narrativo, tom, estilo – manifestam as várias relações e os significados atravessados pelos objetos no curso de sua existência. O espaço expositivo é um campo neutro, uma página em branco sobre a qual ainda escrever várias histórias: cada objeto é exposto com diversas modalidades mantendo, porém o rigor e o minimalismo de suporte (uma base branca, um fio metálico fixado na parede). A história não tem menos importância: cada narração é paginada graficamente, emoldurada e posicionada em relação ao objeto, segundo a escolha do designer. A paisagem narrativa que se deduz, mostra uma grande variedade cultural, geracional e projetual.

A vertiginosa coleta de objetos da cultura camponesa e de uso cotidiano do século xx invade a simples arquitetura que hospeda o Museu do Quotidiano Ettore Guatelli⁹ (*Ozzano Taro, Parma*). Guatelli estava interessado nos objetos como testemunhas da história do homem, mas, principalmente, estava fascinado pelas histórias infinitas que cada objeto possui em si, seja na escala social quanto na individual. A missão do museu é “a narração do tempo, nos inumeráveis fragmentos da vida quotidiana”.

Dessa consciência e da vontade de trabalhar com o estímulo da integração intercultural, por parte de um museu territorial, nasceu o projeto Histórias Plurais que começa pelos objetos presentes no próprio museu, pela identidade e potencialidade narrativa de cada um desses para construir histórias renovadas através do instrumento do laboratório teatral, envolvendo pessoas locais e imigradas. Uma das lógicas com que foram construídas as narrações foi baseada na memória gestual entorno ao objeto que coloca em evidência os valores materiais e imateriais. Performance e narrações entrelaçam-se em uma interessante mistura de tradições passadas e reinterpretções do presente. Do ponto de vista espacial, todas as superfícies do espaço arquitetônico (muros, paredes, mesas, suportes) ficam totalmente ocupadas pela paisagem ‘objetual’ do colecionador, a ponto de restituir a geografia de uma época através de composições articuladas (geralmente por tipologias e formas) como tatuagens tridimensionais que anulam a necessidade de qualquer possível artefato expositivo adicional e que fazem emergir o visitante em uma

vertigem decorativa onde o ornamento é simplesmente a maneira em que a multidão de objetos apropria-se do espaço e da dança formal que gera. Se o aspecto material está implicitamente narrado nesse tipo de exposição, o valor imaterial dos objetos toma vida pela narração dramatizada, faz-se voz, gesto, performance, história e – ao valorizar a identidade local – vai além do perímetro geográfico em direção a uma comunicação intercultural reescrevendo histórias migrantes do objeto ao território.

Esse aspecto participativo é visto também no Museu das Relações Interrompidas¹⁰ em Zagabria onde os protagonistas são objetos afetivos, objetos que se transformaram em “dísparos” depois do fim de uma história de amor, objetos cujo potencial expressivo é entregue a um local “neutral”. O projeto nasce da ideia de um casal de artistas croatas (Vistica e Grubisic) que, depois do fim da história de amor deles, perguntaram-se o que eles fariam com as coisas acumuladas enquanto eram um casal. Bem em concomitância com o fim da relação em 2006, receberam um convite para participar da bienal de arte de Zagabria sobre o tema ‘Sinergias’. Foi assim que, nesse contexto, decidiram montar uma mostra em que fossem protagonistas os objetos símbolos de histórias de amor acabadas.

Primeiramente foram recolhidos 46 objetos no círculo dos amigos mais íntimos, pedindo a cada um deles que escrevesse uma breve história sobre o objeto fazendo emergir o seu valor afetivo. Em quatro anos a experiência foi replicada em 24 cidades intercontinentais, suscitando um verdadeiro e próprio ritual estendido aos visitantes. A mostra transformou-se em um pequeno museu estável que conserva milhares de objetos, dos quais uma parte continua a rodar pelas galerias do mundo enriquecendo-se constantemente de outras doações.

Esse paradigma engloba experiências expositivas em que os objetos transformam-se em portadores de histórias pessoais que são assim manifestadas. Isso comporta uma revira-volta dos papéis institucionais. De fato, frequentemente, a participação ativa das pessoas interpeladas para contribuir na qualidade de co-curadores acaba gerando a história da mostra.

Tal abordagem colaborativa envolve também a dimensão social: a jovem artista de origem libanesa, Joreige, propôs o ciclo de instalações *Object de Guerre 1-4*¹¹ (2000–2006) partindo de uma série de testemunhos sobre a guerra do Líbano. Ela pediu que cada pessoa envolvida escolhesse um objeto do seu próprio cotidiano ou um objeto que tivesse um valor especial

10. http://brokenships.com/en/visit/the_exhibits

11. A. Cati *Immagini della memoria. Teorie e pratiche del ricordo tra testimonianza, genealogia, documentari, Mimesis, Milão-Udine 2013.*

com a intenção de fazer aflorar a memória e desencadear a narração daquilo que tinham vivido. Disso revelou-se uma fotografia plural voltada para retratar uma diversidade de pontos de vista entorno a um único, forte tema: a memória da guerra. Além dos testemunhos em vídeo, a mostra previa também a presença dos objetos inseridos em redomas com a especificação do nome da pessoa. Ter juntado a linguagem multimedial e o artefato de montagem “tradicional” (a redoma) provocou um contraste: de um lado o testemunho em vídeo aproxima o espectador à pessoa, empaticamente coloca em cena o indivíduo com o seu modo de falar, de se expressar, de modular a voz, de se contar através dos objetos acentuando as próprias expressões em uma forma de intimidade pública; do outro, a redoma, isolando o próprio objeto na tentativa de ‘museualizá-lo’, descontextualizando-o, oferecendo-o à vista do espectador, extrapolado do seu habitat físico e emocional.

A instalação *Whispering Table*¹² (*TheGreenEyl* para o Museu Hebraico de Berlim, 2009) propõe o pretexto do objeto (um objeto com alta intensidade de ritualismo colocado sobre a mesa preparada para uma refeição) para falar do tema da religião através da comida. A montagem, em um ambiente quase escuro, prevê mesas escuras sobre as quais ressaltam os objetos sacros e de decoração, de cor branca, iluminados “teatralmente”. Os visitantes podem sentar-se à mesa, pegar nos objetos e aproximá-los ao ouvido para que os mesmos revelem, através de uma narração sonora, o significado simbólico da comida, de seus rituais e crenças religiosas (por exemplo, a véspera do feriado da Páscoa hebraica). Os objetos falam também entre si: dependendo da disposição sobre a mesa contam histórias de diferenças e similaridades entre as culturas. O visitante desloca, escuta, dispõe os objetos, transformando-se em parte ativa da conversa e de um ritual renovado. A memória do movimento do corpo que age no espaço permite que o conhecimento possa se concretizar de modo mais completo e definitivo. Nesse caso o conceito de “objeto-intermediário” fica perceptível graças às novas linguagens e aos novos requisitos relacionais de mídia das coisas que quotidianamente nos circundam.

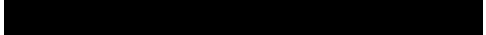
Nessas montagens, o eixo narrativo do objeto transforma-se em protagonista da encenação expositiva, vira tema central entorno do qual se constrói a experiência de visitação e a organização dos conteúdos. O objeto é, ao mesmo tempo, elemento evocado, rico de simbologias e valor imaterial, e elemento exposto que se propõe

12. <http://vimeo.com/14476328>

com a própria matéria e com as próprias características formais. Do ponto de vista projetual, essas soluções podem ser lidas como verdadeiros textos em que a linguagem utilizada é a marca narrativa que contém toda a condução da montagem de exposições.

REFERÊNCIAS

- ATELIER BRUCKNER. *Scénography*. Atelier Bruckner 2002–2010. Ludwigsburg: Avedition 2011.
- BARTHES, R. *Variazioni sulla scrittura. Il piacere del testo*. Torino: Einaudi, 1999.
- CATI, A. *Immagini della memoria. Teorie e pratiche del ricordo tra testimonianza, genealogia, documentari*. Milano-Udine: Mimesis, 2013.
- CIRIFINO, F., GIARDINA PAPA, E., ROSA, P. *Studio Azzurro*. Musei di narrazione. Percorsi interattivi e affreschi multimediali. Milano: Silvana editoriale, 2011.
- DERNIE, D. *Design espositivo*. Modena: Logos 2006.
- FONTANA, A., SASSOON, J., SORANZO, R. *Marketing narrativo*. Milano: Franco Angeli, 2011.
- FONTANILLE, J. *Pratiques sémiotiques*. Paris: Pufi, 2008.
- LORUSSO, A. *Semiotica della cultura*. Roma-Bari: Laterza, 2010.
- SPALLAZZO, D. *Mobile technologies and cultural heritage. Towards a design approach*. Saarbrücken: LAP Lambert Academic Publishing, 2012.
- STRIANO, M. La narrazione come dispositivo conoscitivo ed ermeneutico. In: PULVIRETTI, F. (Org.) *Pratiche narrative per la formazione*. Roma: Aracne, 2008.
- STURM, B. The Reader's Altered State of Consciousness. In: SHEARER, K., BURGIN, R. (Org.) *The Readers' avdonsor's Companion*. Englewood: Libraries Unlimited, 2001.
- TROCCHIANESI R. La cultura è di scena. In: BORSOTTI, M.; SARTORI, G. (Org.) *Il progetto d'allestimento e la sua officina*. Milano: Skira, 2009.
- TROCCHIANESI, R. Oggetti transitivi. il potenziale narrativo dell'oggetto nel progetto espositivo. In: PENATI, A. (Org.) *Il design vive di oggetti-discorso*. Sesto San Giovanni: Mimesis, 2013.
- TROCCHIANESI, R. Nuove prossemiche museali e culturali. Corpi, gesti, relazioni, comportamenti/New museum and cultural heritage proxemics. Bodies, gestures, relationships, behaviour. In: IRACE, F. (Org.) *Immateriale, virtuale, interattivo/intangible, virtual, interactive*. Milano: Mondadori Electa, 2013.
- ZUNZUNEGUI, S. *Metamorfosi de la mirada. Museo y semiotica*. Madrid: Catédra 2003. Trad. it. Metanorfosi dello sguardo. Museo e semiotica. Roma: Nuova cultura, 2011.



Semiótica e tipografia: apontamentos para um modelo de análise

Priscila Lena Farias

Priscila Lena Farias é designer gráfica formada pela FAAP, doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, e bolsista de Produtividade em Pesquisa do CNPq. É professora do curso de graduação em Design e do Programa de Pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo da FAUUSP, onde coordena o LabVisual (Laboratório de Pesquisa em Design Visual). É editora do periódico científico *InfoDesign – Revista Brasileira de Design da Informação*, e membro do corpo editorial de outras publicações da área de design, no Brasil e no exterior, tais como *The Design Journal*, *Design and Culture*, *Information Design Journal* e *Journal of Communication Design*. É organizadora dos livros *Design Frontiers* (Designio) e *Advanced Issues on Cognitive Science and Semiotics* (Shaker), autora de *Tipografia Digital* (2ab), e de muitos artigos sobre semiótica, tipografia e design visual. Suas pesquisas atuais tem como foco a tipografia como elemento da paisagem urbana e da memória gráfica brasileira.

prifarias@usp.br

Introdução

Este artigo tem como objetivo apresentar um modelo de análise para a tipografia baseado em princípios da semiótica de extração peirceana. Parte-se da compreensão da tipografia em um sentido amplo, que inclui o design de letras e o design com letras, independentemente do modo de produção ou reprodução. Tal definição inclui, portanto, manifestações da linguagem gráfica verbal que, de um ponto de vista mais restrito, seriam mais bem descritos como escrita ou letreiramento (Farias, 1998, 2004).

A tipografia, neste sentido amplo, faz parte do campo da cultura visual, e, no caso de suas manifestações reproduzidas através das mais diversas tecnologias gráficas, da cultura da impressão. O suporte mais tradicional para a tipografia, assim concebida, é o livro. Por este motivo, o modelo aqui proposto toma como referência a letra impressa que faz parte de um volume para definir seus níveis microscópico, macroscópico, e intermediários (ou *mesoscópicos*) de análise (FIG. 1).

A análise de letras ou partes de letras encontra-se no nível microscópico. No nível macroscópico, encontram-se combinações destes elementos menores em palavras, parágrafos, colunas, páginas ou volumes. Dependendo do escopo e dos objetivos da análise, palavras, parágrafos, colunas ou páginas podem ser considerados níveis intermediários. Estas distinções e definições são importantes pois raramente conseguimos dar conta, ou faz sentido levar em consideração, todos os níveis de análise.

Se estamos comparando os tipos de letras utilizados por impressores de uma certa região, por exemplo, observar as partes das letras é vital para identificar coincidências em suas formas, e verificar a quantidade de linhas em colunas da mesma altura pode ser importante para calcular a medida dos tipos; mas a configuração das páginas e volumes é pouco relevante. Por outro lado, para realizar a análise de uma publicação específica, observar a forma de encadernação e as dimensões do volume é importante, e avaliar a configuração de suas páginas-tipo, sem aprofundar-se em detalhes a respeito das letras e suas partes, pode ser suficiente

No diagrama proposto na FIG. 1, a diferença entre ‘parágrafo’ e ‘coluna’ é sutil, sendo que uma linha, enquanto agrupamento de palavras, deve ser considerada equivalente a ‘um parágrafo’, enquanto que ‘uma coluna’ deve conter ao menos dois agrupamentos de linhas ou parágrafos. Eventualmente, a diferença entre ‘parágrafo’ e ‘coluna’ pode não ser

relevante, levando à fusão destes dois níveis de análise em uma categoria intermediária entre palavra e página, que podemos chamar de ‘texto’. Também é importante considerar que os maiores níveis, ‘página’ e ‘volume’, dependendo do caso a ser analisado, podem ser entendidos de forma metafórica, como algo que dá suporte a um conjunto de colunas (‘página’), ou a um conjunto de ‘páginas’ (‘volume’). Assim, uma vez que as partes de um site na internet são entendidas como ‘páginas’, o site como um todo seria o ‘volume’. Da mesma maneira, no caso da análise de letreiros de um filme, o filme como um todo seria o ‘volume’, e os créditos de abertura ou finais seriam as ‘páginas’.

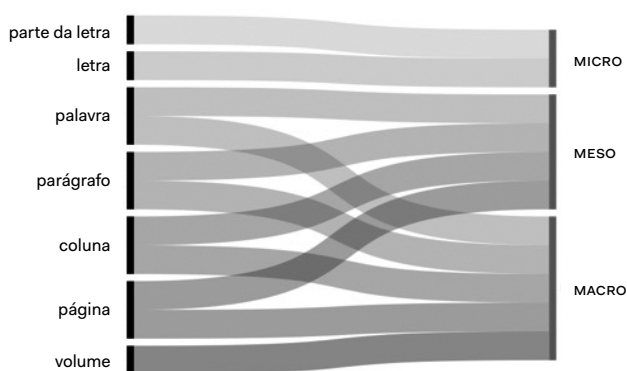


FIGURA 1 – Níveis de análise micro, meso e macroscópicos da tipografia

Cruzando estes níveis, e a partir da interpretação da semiótica peirceana feita por Charles Morris (1938, Nöth, 1995, p. 50–52), o quadro de análise aqui proposto é completado pelas dimensões sintática, semântica e pragmática dos artefatos analisados. A dimensão sintática diz respeito aos aspectos formais ou denotativos da tipografia, notadamente aqueles vinculados à sua visualidade, estrutura e comportamento. A dimensão semântica refere-se aos aspectos denotativos da tipografia, ou aos significados atribuídos (socialmente, historicamente, estrategicamente), às formas tipográficas. A dimensão pragmática deve ser entendida aqui, em consonância com o pensamento de Charles S. Peirce (1878), como a soma das consequências práticas (materiais e ambientais, mas também culturais, sociais e econômicas) resultantes da concepção e uso da tipografia.

Um modelo para análise da tipografia

O quadro proposto na Tabela 1 tem como objetivo listar tópicos importantes da tipografia que podem ser avaliados tomando como referência um dos 15 cruzamentos possíveis entre níveis e dimensões de análise. Mais uma vez, é importante observar que nem sempre é possível, ou necessário, realizar análises que levem em consideração as três dimensões, especialmente se a gama de níveis de avaliação for muito ampla. Uma análise que leve em conta somente a dimensão sintática, por exemplo, pode ser suficiente para chegar a resultados relevantes se os dados levantados forem adequadamente interpretados. Ao mesmo tempo, o esforço para descrever todas as relações decorrentes da matriz obtida pelo cruzamento dos 7 níveis e 3 dimensões pode não levar a nenhuma conclusão digna de nota se o objetivo deste esforço não estiver claro desde o início.

Os tópicos listados na primeira linha (dimensão sintática) relacionam-se aos aspectos formais da tipografia, e ajudam a responder à pergunta “como a aparência da tipografia pode ser descrita?”. Esta é certamente uma das dimensões mais exploradas em análises tipográficas, mas este não é um motivo para que seu valor heurístico seja desprezado. A identificação e descrição de peculiaridades e semelhanças aparentes é etapa importante de qualquer análise. Nesta dimensão, há diferenças importantes em cada um dos níveis de análise, já que as observações micro, meso e macroscópicas permitem avaliar e descrever aspectos formais e estruturais bastante específicos.

Os tópicos listados na linha seguinte (dimensão semântica) dizem respeito aos significados atribuídos às formas tipográficas, e respondem à questão “o que estes aspectos formais comunicam?”. Eles derivam de uma reflexão a respeito dos possíveis significados atribuídos a cada um dos tópicos ou aspectos listados na dimensão sintática, e vão do valor alfabético e fonético atribuído às letras (por exemplo, o som da vogal <e> e a similaridade à quinta letra do alfabeto latino atribuído à nona letra da primeira linha nas Figuras 2 e 3) à postura requerida do leitor para a leitura de um determinado volume (por exemplo, uma bíblia grande e pesada, que precisa de apoio e obriga o leitor a ficar de pé). Alguns tópicos se repetem em diferentes níveis pois há significados que podem ser atribuídos sob mais de um ponto de vista: a velocidade, o ritmo e a assertividade da mensagem tipográfica, por exemplo, podem ser atribuídos tanto à letra quanto à

palavra, ao texto, ou à página. Uma vez que a letra é um signo com múltipla articulação, sua dimensão semântica está ligada tanto a seu vínculo com a linguagem verbal quanto à sua relação com a linguagem visual.

	LETRA	PALAVRA	TEXTO	PÁGINA	VOLUME
DIMENSÃO SINTÁTICA	· modo de produção · tamanho · proporções · estrutura (caixa) · forma · cor	· direção · alinhamento · continuidade/segmentação · variação (forma ou estrutura) · espaço entre letras · elementos associados	· largura da coluna · espaço entre palavras · alinhamento · entrelinha · tonalidade da mancha de texto · formato da coluna · espaço entre parágrafos · recuos · marcação de linhas, parágrafos, ou bloco de texto	· grade · espaço entre colunas · espaço entre blocos de texto · alinhamento dos blocos de texto · hierarquia · relação blocos de texto x imagens · elementos de marcadores de blocos de texto	· aspectos materiais · aspectos dinâmicos · quantidade de páginas · altura da lombada · sistema de gravação ou reprodução · encadernação · relação entre partes do volume
DIMENSÃO SEMÂNTICA	· relação com alfabeto · valor fonético · velocidade · ritmo · expressividade · assertividade · status do produtor · histórico da forma	· relação com linguagem verbal · valor sonoro · velocidade · ritmo · expressividade · assertividade · status do produtor	· relação letra/ conteúdo · valor sonoro · velocidade · ritmo · expressividade · assertividade	· relação letra/ imagem · valor sonoro · velocidade · ritmo · expressividade · importância relativa das diferentes partes	· relação letra/ formato · valores atribuídos aos materiais · grau de efemeridade ou perenidade · postura requerida do leitor
DIMENSÃO PRAGMÁTICA	· visibilidade · legibilidade · expressividade · área do glifo · efeitos gerados pelo significado da letra	· visibilidade · legibilidade · expressividade · área da palavra · leiturabilidade · efeitos gerados pelo significado da palavra	· visibilidade · legibilidade · expressividade · área do texto · leiturabilidade · rendimento · efeitos gerados pelo significado do texto	· impacto visual · mancha de texto · leiturabilidade · rendimento · tipo de suporte · aproveitamento de papel · tipo de papel · efeitos gerados pelo significado da página	· impacto visual · volume de texto · tipo de suporte · aproveitamento de papel · tipo de papel · acabamento · obsolescência · efeitos gerados pelo significado do volume

TABELA 1 – Modelo para análise da tipografia: níveis, dimensões e tópicos

Na última linha, são listados tópicos relacionados às consequências do design de letras e com letras, e que respondem à questão “quais os impactos destas formas e seus significados?”. Mais uma vez, há tópicos que se repetem em mais de um nível, tais como a visibilidade, legibilidade e expressividade, que podem se referir a letras, palavras ou textos. Alguns tipos de impacto, como o material/ambiental, por exemplo, se expressa de diferentes maneiras nos vários níveis, indo da área ocupada pelo glifo ou pela palavra à quantidade de páginas e aproveitamento de papel. Tendo em vista a dupla articulação da letra, é pertinente considerar os impactos da tipografia não apenas como artefato gráfico ou visual, mas também como suporte da linguagem verbal – os efeitos gerados pelos significados atribuídos às letras, palavras, textos, páginas e volumes.

Um exemplo de aplicação do modelo de análise

Como exemplo de aplicação do modelo proposto na Tabela 1, gostaria de propor uma análise de caso bastante afastado do que conhecemos como livro: uma inscrição pública em fachada de edifício. A FIG. 2 mostra a epígrafe arquitetônica – uma inscrição contendo o nome dos engenheiros-arquitetos responsáveis – encontrada na fachada do edifício Anhembí, localizado no número 64 da Rua Senador Feijó, no centro histórico da cidade de São Paulo, próximo à Praça da Sé.

Este tipo de inscrição é tão recorrente na área central da capital paulista que poderíamos considerar a própria cidade como ‘volume’, e cada um dos edifícios como ‘páginas’¹. No entanto, para restringir a análise a limites pertinentes aos objetivos deste artigo, será suficiente

designar como limite macroscópico o edifício, e como limite microscópico as letras em sua fachada.

A fotografia em alta resolução reproduzida na FIG. 2 permite apreciar aspectos materiais e de produção da inscrição (o fato de ser gravada em baixo relevo em granito, por exemplo). Uma análise dos níveis mais microscópicos de sua dimensão sintática, porém, requerem outro tipo de visualização, com maior detalhe e contraste, como a da ilustração vetorial reproduzida na FIG. 3.

1. A pesquisa sobre epígrafes arquitetônicas como elementos da paisagem tipográfica da cidade, da qual o exemplo aqui proposto foi extraído, toma as cidades como ‘volumes’, tendo em vista análises comparativas sobre a presença deste tipo de inscrição em diversas localidades (Gouveia et al. 2008, Farias et al. 2012a e 2012b).



FIGURA 2 – Epígrafe arquitetônica encontrada na fachada do edifício Anhembi, no centro histórico da cidade de São Paulo (Foto: Patrícia Gatto)

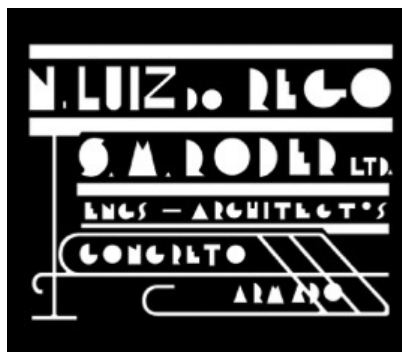


FIGURA 3 – Versão vetorial de epígrafe arquitetônica encontrada na fachada do edifício Anhembi (Ilustração: Thiago Pacheco)

Analisando as letras na FIG. 3, podemos observar, no que se refere à dimensão sintática, que se trata de formas baseadas em módulos geométricos, produzidas através de processo de letreiramento (gravação), com estrutura de letras maiúsculas do alfabeto latino, que são robustas em relação ao peso, eretas em relação à inclinação, e que algumas (por exemplo, as letras U e E da primeira linha) são condensadas em relação à proporção altura/largura.

Em relação à dimensão semântica das letras, além do valor fonético e alfabético de cada uma, podemos notar que a velocidade implícita nas formas é lenta, e que há uma valorização da expressividade em detrimento da legibilidade. As formas fazem clara referência à cultura visual *art déco*, em voga na década de 1930, quando o edifício foi construído, sinalizando refinamento e domínio de ferramentas geométricas por parte de seu produtor.

No que diz respeito à dimensão pragmática, entre os efeitos e consequências da presença destas letras na paisagem urbana da cidade podemos destacar sua baixa visibilidade (devido ao baixo contraste entre figura e fundo) e sua contribuição na construção de uma imagem de modernidade e sofisticação para São Paulo. Isso pode ser dito tanto também em relação à palavra e ao texto da epígrafe. Ainda na dimensão pragmática, podemos observar que, como consequência de seu modo de produção (letreiramento), as letras na inscrição não são idênticas (há, por exemplo, variações de proporção no desenho do ‘E’ nas 4 primeiras linhas).

Passando ao nível da palavra, na dimensão sintática podemos observar que todas aquelas encontradas na epígrafe arquitetônica do edifício Anhembi são formadas por letras segmentadas, e que a distância entre caracteres é uniforme e regular. O mesmo não pode ser dito em relação ao texto, já que há uma certa inconsistência de espaçamento entre palavras na primeira linha. Também podemos observar que, com exceção do ‘o’ de ‘architectos’, as palavras são compostas por letras do mesmo tamanho. Ao nível do texto, há variações de tamanho entre as palavras, sendo que as maiores são usadas para os nomes dos engenheiros-arquitetos Nelson Luiz do Rego e Samuel Roder. Há também variações no alinhamento do texto, predominando a sensação de um conjunto de linhas bloqueado somente graças à inclusão de fios e ornamentos.

No que diz respeito à palavra e ao texto, uma reflexão sobre a dimensão semântica da inscrição aponta para o prestígio do nome dos engenheiros-arquitetos, indicado pelo uso de letras maiores. A relevância do uso de concreto armado na edificação, é indicada pelo uso de letras ligeiramente maiores do que as da linha anterior, e pela inclusão de ornamentos ao redor desta expressão. Estes ornamentos, curvilíneos e assimétricos, contrastam com o tom modular e contido das letras. A abreviação de engenheiros (‘engs’) contrasta com o uso por extenso da expressão ‘architectos’, indicando que Rego e Roder talvez se considerassem mais artistas do que técnicos, e que a inscrição foi executada antes da reforma ortográfica de 1943.

Passando à dimensão pragmática, além das observações sobre visibilidade e modo de produção feitas acima, podemos acrescentar que a presença de textos como este nas ruas da cidade fornecem aos cidadãos informações sobre autoria do patrimônio construído e configuração da paisagem urbana que de outra forma seriam difíceis de obter. Não por acaso, em algumas cidades como Barcelona (Espanha), Manizales (Colômbia) e, mais recentemente, Rio de Janeiro, há esforços feitos pelo poder público para incluir informações sobre autoria do projeto e ano de construção na fachada de edifícios. Outras consequências da presença destes textos no espaço público são o fornecimento de evidências sobre a atuação de arquitetos e construtores, muitas vezes desconsiderados pela historiografia corrente (a epígrafe arquitetônica em análise é um exemplo disso), e sobre a formação de um sentimento de classe profissional em momentos de regulamentação ou de debates sobre a profissão de arquiteto.

Avançando para o nível da ‘página’, devemos considerar a interação entre blocos de texto e outros elementos visuais em um formato com certos limites. Neste exemplo de aplicação do modelo de análise, tomaremos como nível macroscópico intermediário (‘página’) a entrada principal do edifício Anhembi (FIG. 4), e no nível macroscópico maior (‘volume’) o próprio edifício (FIG. 5). Neste sentido, outros andares, empenas, ou mesmo espaços internos do edifício poderiam ser considerados como outras ‘páginas’.



FIGURA 4 – Entrada principal do edifício Anhembi
(foto por João Bacellar)



FIGURA 5 – Edifício Anhembi
(foto por João Bacellar)

Do ponto de vista da dimensão sintática, na entrada principal do edifício, a epígrafe arquitetônica (localizada próxima ao limite superior e ao centro da placa de granito escuro aplicada ao lado direito da porta) interage com somente um outro elemento gráfico verbal (o nome do edifício), e com uma série de outros elementos visuais formados pela porta e pelos ornamentos arquitetônicos associados à fachada e à portada.

A melhor maneira de avaliar as relações entre estes elementos seria, mais uma vez, através de um desenho esquemático, com qualidades semelhantes à ilustração vetorial apresentada na FIG. 3 – o projeto do edifício, por exemplo. Ainda assim, é possível observar, a partir da fotografia, que o nome do edifício ocupa um grau hierárquico muito mais alto em relação à epígrafe arquitetônica, indicado tanto por sua posição quanto por suas dimensões quanto pelo contraste entre letra e fundo.

Também é possível notar que tanto as letras quanto os ornamentos que fazem parte da linguagem arquitetônica do edifício seguem a mesma matriz geométrica que caracteriza o estilo *art déco*. Isso é verdade também em relação ao edifício como um todo, e contrasta com elementos inseridos mais recentemente na fachada, como a luminária branca e os letreiros comerciais.

Em relação à dimensão semântica da tipografia presente na entrada principal, o valor sonoro ou ‘tom de voz’ associado ao nome do edifício é muito mais alto e assertivo do que aquele da epígrafe arquitetônica. Ambas as inscrições tem caráter *perene*, e usam materiais que as valorizam. O baixo contraste e dimensão modesta da epígrafe arquitetônica exige do leitor uma postura atenta, algo que não ocorre com o nome do prédio. Do ponto de vista pragmático, o efeito do conjunto reforça as idéias de geometria, modernidade e sofisticação identificados ao nível da letra, palavra e texto.

Considerações finais

O modelo de análise da tipografia aqui apresentado, como espero ter demonstrado com o exemplo de análise, embora tenha sido originalmente concebido para orientar a análise de artefatos impressos, pode ser aplicado a muitas outras situações. Os tópicos indicados na Tabela 1 devem ser considerados sugestões, e não listas exaustivas. Dependendo do tipo de artefato a ser analisado, e dos objetivos da análise, alguns

tópicos podem ser mais relevantes do que outros, e necessitar, inclusive, de desdobramentos e mais especificações.

Acredito que o modelo é relevante por postular a importância de avançar, nas análises da tipografia, para além da aparência das letras, buscando interpretar seus significados e impactos culturais e sociais. Somente sua aplicação, por parte de outros pesquisadores, e ao longo do tempo, poderá levar ao seu aprimoramento e à verificação de sua robustez heurística. Neste sentido, espero que a apresentação que faço aqui tenha sido suficiente para promover a realização de pesquisas que incluam o modelo em sua metodologia, e ficarei muito feliz em saber dos resultados, ou eventuais dificuldades encontradas em sua aplicação.

Em outras ocasiões, inclusive no seminário que deu origem a este volume, apresentei reflexões sobre outras possíveis contribuições da semiótica peirceana para os estudos em design e design da informação, que tem desdobramentos relevantes para o estudo da tipografia. Penso, em particular, em meus estudos sobre as classes de signos de Peirce (Farias & Queiroz, 2003, 2013), sobre os hipoícones (Farias, 2003; Farias & Queiroz, 2006), e sobre o rebatimento da lógica subjacente às 10 classes para a identificação de fenômenos tipográficos relevantes. O detalhamento destas outras vertentes de análise deve fazer parte de pesquisas futuras.

AGRADECIMENTOS

Aos membros das equipes de pesquisa ‘Tipografia Arquitetônica Paulista’ e ‘Paisagens Tipográficas’, cujas imagens foram utilizadas neste artigo.

REFERÊNCIAS

- FARIAS, P. L. *Tipografia digital: o impacto das novas tecnologias*. Rio de Janeiro: 2AB, 1998.
- FARIAS, P. L. Hipo-ícones: imagens, diagramas e metáforas na semiótica peirceana e no design da informação. In: LEÃO, L. (Org.). *Cibercultura 2.0*. São Paulo: Nojosa Edições, p. 151-166, 2003.
- FARIAS, P. L. Notas para uma normatização da nomenclatura tipográfica. In: *Anais do P&D 2004 – 6º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design*. São Paulo, s/n, 2004.
- FARIAS, P. L. et al. Architectonic epigraphs: details that tell a bigger story. In: CAMARGO, P. O. et al. (Org.). *Design e/é Patrimônio*. Rio de Janeiro: Centro Carioca de Design, p. 189-209, 2012.

- FARIAS, P. L. Epígrafes arquitetônicas como elementos da paisagem tipográfica das cidades: notas para um estudo comparativo. In: *Anais do X Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design*. São Luis: edufma, s/n, 2012.
- FARIAS, P. L. & QUEIROZ, J. On diagrams for Peirces 10, 28, and 66 classes of signs. *Semiotica*, v. 2003, n. 147, p. 165–184, 2003.
- FARIAS, P. L. & QUEIROZ, J. Images, diagrams, and metaphors: Hypoicons in the context of Peirce's sixty-six-fold classification of signs. *Semiotica*, v. 2006, n. 162, p. 287–307, 2006.
- FARIAS, P. L. & QUEIROZ, J. Os diagramas de C. S. Peirce para as dez classes de signos. *Trans/Form/Ação*, v. 36, n. 3, p. 155–172, 2013.
- GOUVEIA, A. P. S. et al. Epígrafes arquitetônicas: assinaturas dos arquitetos e construtores da cidade de São Paulo. *Oculum Ensaio*, v. 2008, n.7–8, p. 39–49, 2008.
- MORRIS, C. *Foundations of the theory of signs*. Chicago: The University of Chicago Press, 1938.
- NÖTH, W. *Handbook of semiotics*. Bloomington: Indiana University Press, 1995.
- PEIRCE, C. S. Illustrations of the logic of science, second paper: how to make our Ideas Clear. *Popular Science Monthly* v. XII, p. 286–302, 1878. Disponível em: <www.archive.org/stream/popularsciencemo12newy#page/286/mode/2up>. Acesso em: 10/04/07.

Aspectos semióticos da linguagem híbrida do design

Frederico Braidá

Arquiteto e urbanista diplomado pela Universidade Federal de Juiz de Fora, Mestre em Urbanismo pela Universidade Federal do Rio de Janeiro, com intercâmbio para Universidad de Belgrano (Buenos Aires, Argentina), Mestre, Doutor e Pós-Doutor em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Professor Adjunto do Departamento de Projeto, Representação e Tecnologia da Arquitetura e do Urbanismo da Universidade Federal de Juiz de Fora (DPRT/UFJF). Professor Permanente do Programa de Pós-Graduação em Ambiente Construído (PROAC/UFJF). É líder do Laboratório de Estudos das Linguagens e Expressões da Arquitetura, do Urbanismo e do Design (LEAUD).

frederico.braidá@ufjf.edu.br

Vera Lúcia Nojima

Designer diplomada pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Mestre em Engenharia de Produção pelo Instituto Alberto Luiz Coimbra de Pós-Graduação e Pesquisa de Engenharia da Universidade Federal do Rio de Janeiro (COPPE/UFRJ), Doutora em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de São Paulo (USP). É docente da Graduação e do Programa de Pós-Graduação em Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro e coordena o Laboratório de Comunicação no Design – LabCom. É líder do Grupo de Estudos Design – Linguagens – Transversalidade – Tríades e editora o periódico científico Tríades em Revista.

nojima@puc-rio.br

Uma premissa: design é linguagem

Inicialmente, para que se possa abordar os aspectos semióticos da linguagem híbrida do design, é preciso aceitar a premissa de que design é linguagem¹. Na realidade, já não há muita dúvida sobre a afirmação de que a pintura, a escultura, a arquitetura, a poesia e a música, assim como as artes visuais em geral, sejam linguagens. Assim, também, por extensão, não há muito que discordar quando se afirma que design é linguagem. No entanto, se por um lado, a aceitação de tais manifestações como linguagens é generalizada, por outro, as abordagens empreendidas, em diversas situações, não têm superado um enfoque metafórico verbal.

A tradição de tais abordagens metafórico-linguísticas evidencia a supervalorização do signo verbal em nossa cultura, ainda que não se cansem de propagar aos quatro ventos que vivemos em um mundo de imagens, na era da cultura iconográfica. O que diversos autores ainda insistem em propor, ao abordar sistemas sógnicos não verbais como linguagens, é buscar compreender tais códigos em analogia rigorosa ao sistema linguístico.

Porém, ao aceitar o design como fenômeno de linguagem, devemos admitir uma noção ampliada do vocábulo “linguagem”, a qual não o equipare a “língua”, mas sim “como um fenômeno semiótico lato, o qual engloba as línguas (linguagens verbais), mas é manifestação de algo mais geral, abarcando, inclusive, os signos não verbais” (BRAIDA e NOJIMA, 2014a, p.33). Essa noção apresenta-se suficientemente adequada e pertinente para um estudo epistemológico do design, sobretudo quando se considera os aspectos comunicacionais e semióticos de seus produtos/objetos.

Ressaltamos que Santaella (1996, p. 314) afirma que “onde houver algum tipo de ordem, codificação, transmissão de informação, processo de comunicação, aí haverá linguagem”. Portanto, se considerarmos que o Design concebe produtos e serviços a partir de sistemas de ordenamento e codificação, de processos de comunicação e de transmissão de informação, é legítima a afirmação de que design é linguagem.

É justamente essa premissa que tem fundamentado as pesquisas que desenvolvemos, no âmbito do Grupo de Estudos Design – Linguagens – Transversalidade, vinculado ao Laboratório de Comunicação no Design (Design LabCom), do Programa de Pós-Graduação em Design, da Pontifícia

1. Uma ampla abordagem sobre o design como fenômeno de linguagem é realizada pelos autores no livro intitulado “Por que design é linguagem?”. Ver Braidia e Nojima (2014a).

Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio). Também é a partir dessa premissa que o presente trabalho se desenvolveu.

A linguagem híbrida do design

Conforme explicitado na tese de doutorado de Frederico Braida, sob orientação de Vera Lúcia Nojima e Monica Moura, intitulada “A linguagem híbrida do design: um estudo sobre as manifestações contemporâneas”², o vocábulo “híbrido” pode ser considerado uma categoria analítica na contemporaneidade, sobretudo porque tem se mostrado relevante no contexto de diversas ciências, como, por exemplo, na biologia (lugar de origem do termo), na linguística, nas artes, na antropologia, na sociologia ou nos estudos culturais.

De fato, o termo híbrido e suas variações (hibridação ou hibridização) têm sido francamente utilizados como uma categoria contemporânea, principalmente na tentativa de superação das conceituações que operavam através de pares dialéticos e que não contemplavam a existência de um universo de misturas possíveis (NOJIMA, BRAIDA e MOURA, 2014, p. 73-74). O que se revela é a adoção do “hibridismo” como um conceito contemporâneo, voltado para a compreensão de uma sociedade de multiplicidade, de misturas e de convergências, na qual tudo, potencialmente, se hibridiza: as culturas, as comunicações, as linguagens, os signos etc.

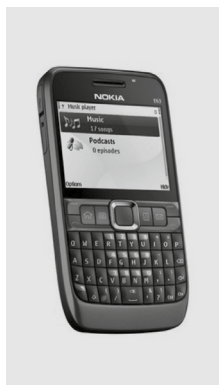
Também no campo do design, seja no âmbito acadêmico ou no meio profissional (se é que possamos ou devemos separá-los), o hibridismo tem se manifestado sob diversas faces. Basta olharmos ao nosso redor e perceberemos a existência de uma grande quantidade de produtos que se configuram como multiformes e a partir de múltiplas linguagens, portando, cada vez mais, geradores de múltiplos significados e, logo, apresentando-se como multifuncionais ou multiusos. São todos produtos que, tais como um *smartphone*, independentemente da modalidade de design a que possam pertencer (design de moda, de produtos, gráfico, de interior, digital, urbano, de joias etc.), carregam características que lhes possibilitam ser chamados de “híbridos”.

Para além dos *smartphones*, temos um universo de produtos do design que podem ser considerados híbridos (FIG. 1). A própria hipermedia, a linguagem das mídias digitais, cuja composição se dá a partir da reunião potencial de sons, imagens e textos, faz com

2. Ver Braida (2012).

que o design de hipermídia e todos os seus produtos sejam híbridos. As misturas inusitadas de signos que despertam vários sentidos também se apresentam como uma constante, como no caso das sandálias Melissa, as quais possuem um cheiro característico de um *mix* de chicletes com balas de goma e pirulitos, misturando signos visuais, táteis e olfativos. Mais especificamente, pode-se mencionar a sandália Melissa Ultragirl, da designer inglesa J. Maskrey, a qual é um exemplo clássico de hibridismo dos materiais, uma vez que se trata de um produto resultante de uma mistura entre a banalidade do plástico com a sofisticação dos cristais Swarovski.

1.



2.



3.



4.



5.

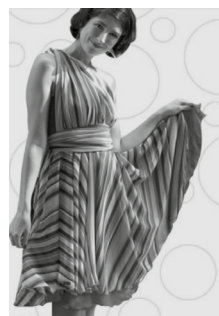


FIGURA 1 – Produtos híbridos

FONTES:

1. SmartPhone Nokia E63. Disponível em: <<http://www.fayerwayer.com.br/wp-content/uploads/2009/06/nokia-e63-business-smartphone.jpg>>. Acesso em: 02 jan. 2012.
 2. Homepage do site (em português) dos irmãos Campana. Disponível em: <http://www.Campana.com.br/home_br.html>. Acesso em: 10 jan. 2012.
 3. Sandália Melissa Ultragirl, da designer inglesa J. Maskrey. Disponível em: <http://www.melissa.com.br/uploads/produtos_has_cores/94249218f3fa59ab61753c6dde266doe.jpg>. Acesso em: 10 jan. 2012.
 4. iPanda. Disponível em: <<http://www.mundotecnico.info/wp-content/uploads/2011/05/caixa-de-som-ipanda-amethyst.jpg>>. Acesso em: 08 ago. 2011.
 5. Saia-Vestido-Blusa da loja Diversa. Disponível em: <<http://www.dversa.com.br/>>. Acesso em: 10 jan. 2012.
-

São vastos, também, os exemplos de objetos de difícil definição, pois são híbridos de design e arte, ou porque, desde sua concepção e configuração, o aspecto estético sobressai mais do que o funcional, como, por exemplo, o iPanda, uma espécie de caixa de som (*speaker*), um MP3 *player*, que possui um *dock* para iPod ou iPhone, cuja aparência é a de uma cara de um urso panda. Ou, ainda, é possível encontrar no mercado peças de roupas que podem se transformar em saias, vestidos, batas etc., de acordo com a vontade do usuário, porque foram projetadas para atender a esse caráter plural.

Constatamos, pois, que o hibridismo, em todas as suas manifestações possíveis, é inerente ao design. Ou seja, existe uma linguagem híbrida subjacente à produção de todo e qualquer objeto do campo do design. No entanto, como dar conta da gama variada de hibridismos existentes? É justamente a esta pergunta que este texto pretende responder.

Pressupostos teóricos da linguagem híbrida do design

São três as formulações teóricas (ou conjunto de teorias), de fundamentação semiótico-peirceana, que têm se estruturado dentro do campo específico do design e que dão lastro à compreensão da linguagem híbrida do design³. Em primeiro lugar, podemos falar na(s) teoria(s) vinculada(s) à tríade forma, significado e função, tão propagada(s) por diversos pesquisadores e autores do campo. Em segundo lugar, destaca-se a teoria sobre as dimensões semióticas do design (sintática, semântica e pragmática), oriunda das dimensões semióticas da linguagem propostas por Morris (1970) e abordadas, no design, por exemplo, por Quarante (1994), Gomes Filho (2006), Niemeyer (2003) e Braidão e Nojima (2014b). Por fim, em terceiro lugar, contribui para a evidenciação da constituição da

3. Uma explanação sobre essas teorias pode ser encontrada no livro intitulado "Tríades do design: um olhar semiótico sobre a forma, o significado e a função". Ver Braidão e Nojima (2014b).

linguagem híbrida do design a teoria sobre as funções dos produtos (estética, simbólica e prática) levada a cabo por Löbach (2007), fundamentada nas abordagens das funções da arte elaboradas por Mukarovský (1993).

Sobre o hibridismo entre forma, significado e função, verificamos que ele está presente em grande parte das conceituações levadas a cabo sobre design na contemporaneidade. A conceituação de design proposta por Heskett (2008, p. 13, grifos nossos), por exemplo, traz subjacente tal hibridismo ao afirmar que “o *design*, em sua essência, pode ser definido como a capacidade humana de dar *forma* ao ambiente em que vivemos de maneira nunca antes vista na natureza, para *atender às nossas necessidades* e dar *sentido* à vida”. Esta é, portanto, a tríade do design: forma, significado e função, a qual encontra correspondência direta com a tríade peirceana das categorias fenomenológicas universais (primeiridade, secundidade e terceiridade), ou, ainda, em relação aos elementos do signo (representamen, objeto e interpretante) (PEIRCE, 1977).

Embora, ao projetarmos um objeto, seja possível colocar uma ênfase em um dos três elementos da tríade, na prática, essa divisão inexistente. De acordo com Quarante (1994, p. 291), por exemplo, quando se tem a maior ênfase na forma, pode-se falar em formalismo; quando se valoriza o aspecto semântico, o significado do produto, tem-se a noção de estilização; por fim, quando a função ganha maior destaque que a forma e o significado, aproxima-se do funcionalismo. Também, de acordo com Walther-Bense (2000, p. 91), Max Bense apresenta três teorias nas quais se podem apoiar os objetos de design: (1) teorias tecnológico-construtivas; (2) teorias semiótico-comunicativas; e (3) teoria teleológico-pragmática. Verifica-se que tais teorias são evidenciadas a partir da referência direta, respectivamente, aos elementos da tríade do design: forma, significado e função.

Mesmo que se possa acentuar, adotando-se uma postura analítica, o olhar isolado sobre a forma, o significado ou a função, deve-se ressaltar que esses elementos caracterizam-se como um todo imbricado, influenciando-se e redefinindo-se mutuamente.

Quando relacionados às categorias peirceanas de primeiridade, secundidade e terceiridade, tal interdependência sobressai, pois de acordo com Peirce (1980)

as categorias não podem ser dissociadas umas das outras na imaginação (nem das outras ideias). A categoria do primeiro pode ser

prescindida do segundo e do terceiro, e o segundo prescindido do terceiro. Mas o segundo não pode ser prescindido do primeiro, nem o terceiro do segundo (PEIRCE, 1980, p. 97),

Considerando a tricotomia dos signos, suas relações e as dimensões da semiose propostas por Morris (1970), alguns autores, ao aplicar as teorias semióticas no campo do design, têm apontado a existência de três dimensões semióticas nos objetos. De acordo com Quarante (1994, p. 278, tradução nossa), “transposto e simplificado à análise de um objeto ou de um produto, considerado como portador de signos”, tem-se a dimensão sintática, a dimensão semântica e a dimensão pragmática. São essas dimensões que Nadin (1990, p. 6) afirma terem-se tornado familiares e importantes para o campo do design.

A dimensão sintática diz respeito à aparência dos objetos, à sua estrutura, como as partes se relacionam para compor tal objeto, abrangendo os aspectos técnicos, as texturas, as cores, enfim, tudo o que se relaciona com a materialidade da forma. Já as questões expressivas e representacionais dizem respeito à dimensão semântica, a qual envolve o processo de relacionamento do objeto com a coisa significada. É levando em conta a dimensão semântica que o design molda nossa percepção de como os objetos devam ser compreendidos (SUDJIC, 2010, p. 51). Por fim, a dimensão pragmática envolve o destino dos produtos, incluindo todo o seu ciclo de vida, as funções e os modos de uso.

Assim como a tríade do design, forma, significado e função, apresenta-se, em última instância, como um todo indivisível, também o são as três dimensões semióticas dos produtos. De acordo com Quarante (1994, p. 277), as três dimensões do produto são amplamente dependentes umas das outras, posto que Morris (1970) já havia evidenciado a interdependência das relações diádicas da semiose.

Por fim, associadas à tríade forma, significado e função e às dimensões semióticas da linguagem e dos produtos do design (compreendidos como linguagem) estão as funções dos produtos: estética, simbólica e prática, propostas por Löbach (2007). De acordo com Löbach (2007, p. 55), “no processo de utilização se satisfazem as necessidades do usuário dotando-se o produto de certas funções”. Portanto, é mediante o emprego do conceito de função que o mundo dos objetos se faz mais compreensível para o homem (LÖBACH, 2007, p. 54). Ainda, de acordo com Löbach (2007, p. 54), “os

aspectos essenciais das relações dos usuários com os produtos industriais são as funções dos produtos, as quais se tornam perceptíveis no processo de uso e possibilitam a satisfação de certas necessidades” (LÖBACH, 2007, p. 54).

No entanto, embora relacionada diretamente à dimensão pragmática, haja vista pertencer à categoria universal da terceiridade, as funções do produto também se relacionam com a dimensão sintática, quando se apresenta como função estética, e com a dimensão semântica, quando se trata de função simbólica. A função estética está atrelada à configuração e à aparência do produto. *“A função estética é a relação entre um produto e um usuário no nível dos processos sensoriais. A partir daí podemos definir: A função estética dos produtos é um aspecto psicológico da percepção sensorial durante o seu uso”* (LÖBACH, 2007, p. 60, grifos do autor). Já a função simbólica é aquela que “é determinada por todos os aspectos espirituais, psíquicos e sociais do uso” (LÖBACH, 2007, p. 64). Ou seja, “um objeto tem função simbólica quando a espiritualidade do homem é estimulada pela percepção deste objeto, ao estabelecer ligações com suas experiências e sensações anteriores” (LÖBACH, 2007, p. 64). Por fim, Löbach (2007, p.58) postula que “são funções práticas todas as relações entre um produto e seus usuários que se situam no nível orgânico-corporal, isto é, fisiológica”. A função prática é aquela que, de fato, aproxima-se mais da noção stricto sensu de função, relacionando-se, portanto, com a pragmática dos produtos.

De acordo com Bonsiepe (1991 *apud* BÜRDEK, 2006, p. 287), “não se percebe que as funções nada mais são do que distinções linguísticas feitas por um observador. As funções não estão nos produtos e sim na linguagem”. Portanto, podemos associar cada uma das funções do produto às dimensões semióticas da linguagem do design, assim esquematizados (Quadro 1):

DIMENSÕES SEMIÓTICAS DA LINGUAGEM	ELEMENTOS DO DESIGN	FUNÇÕES DOS PRODUTOS
Sintática	Forma	Estética
Semântica	Significado	Simbólica
Pragmática	Função	Prática

QUADRO 1 – Correlação entre as dimensões da linguagem, os elementos do design e as funções dos produtos. Fonte: Braida (2012, p. 147).

Tal como a tríade forma, significado e função e as dimensões semióticas da linguagem e do design são inter-relacionadas, também as funções dos produtos coexistem de modo inseparável. Embora, na maioria dos produtos haja predominância de alguma função, em algum grau, as demais se fazem presentes, uma vez que são interdependentes. Esse reconhecimento faz com que Löbach (2007, p. 67) afirme que uma das possibilidades de configuração dos produtos é aquela que leva em consideração a *estética simbólico-funcional*, ou seja, aquela que articula as três funções tal como coexistem: inseparáveis.

Três tipos principais de hibridismo no design

A partir desse quadro teórico e com apoio numa análise empírica dos produtos do design, pudemos evidenciar que, no plano geral e mais abstrato, os hibridismos se dão no âmbito das dimensões semióticas das linguagens, o que valida afirmar a existência de três grandes tipos de hibridismos. É, portanto, da estrutura triádica das dimensões da linguagem (sintática, semântica e pragmática) e suas articulações com os três correlatos da tríade do design (forma, significado e função) que se propõe a tipologia da linguagem híbrida do design.

São três os principais tipos de hibridismos, dentre os quais podemos inserir todos os tipos de hibridismos existentes no campo do design: (1) hibridismo sintático, (2) hibridismo semântico e (3) hibridismo pragmático. No entanto, esses tipos apresentam subdivisões, as quais dão conta de melhor descrever todas as manifestações híbridas no design contemporâneo. Essas subdivisões referem-se aos aspectos das misturas, aos processos pelos quais originaram um determinado produto híbrido.

Destacamos, no entanto, que um mesmo produto pode pertencer a distintos tipos ou subtipos de hibridismos⁴. Isso se dá por dois motivos: o primeiro motivo se deve ao fato de as divisões dentro da tipologia proposta não serem estanques, ou seja, em muitos casos os tipos apresentam-se imbricados, embora, quase sempre, em um objeto híbrido, há um predomínio do hibridismo sintático, semântico ou pragmático; o segundo motivo se deve à própria lógica triádica utilizada para a composição da tipologia, a qual preconiza o inter-relacionamento entre forma, significado e função.

O hibridismo sintático também poderia ser designado

5. Uma descrição completa e ilustrada de todas as subdivisões de hibridismos pode ser encontrada em Braida e Nojima (2015).

como hibridismo formal, pois é o tipo de hibridismo que se manifesta na forma dos produtos. Este é um tipo de hibridismo que está sobre a dominância da primeiridade, revelando-se na dimensão mais superficial do produto, na sua aparência, realizando-se plenamente no cumprimento de sua função estética. Sob um ponto de vista mais amplo, dizemos que os produtos portadores do hibridismo sintático são multiformes. São produtos que podem sofrer variação formal, com ou sem a ação do usuário, implicando ou não em variação de significado, implicando ou não serem concebidos a partir do hibridismo de formas distintas. São subtipos do (1) hibridismo sintático: (1.1) hibridismo dos códigos; (1.2) hibridismo dos canais; (1.3) hibridismo dos materiais; e (1.4) hibridismo das técnicas ou tecnologias.

O hibridismo semântico é o tipo de hibridismo que está sob a dominância da secundidade. Este tipo manifesta-se na dimensão semântica dos produtos e se torna evidente quando do cumprimento de sua função simbólica. Embora dependa também da forma e da função, o hibridismo semântico se evidencia concretamente, no âmbito do significado dos produtos. Nesse sentido, os produtos do design, estudados sob o enfoque das comunicações, não devem ser vistos apenas como objetos de uso, mas também como portadores de múltiplos significados. No entanto, de acordo com Ferrara (2007), é pelo uso que se atingem os significados. Assim, torna-se possível ver uma nítida relação de dependência do hibridismo semântico com os hibridismos sintático e pragmático. Esta é, no plano mais abstrato, a própria lógica da ação do signo: um primeiro que se liga a um segundo com a mediação de um terceiro. São dois os tipos de (2) hibridismo semântico: (2.1) hibridismo dos arquétipos e (2.2) hibridismo dos contextos.

Por fim, o hibridismo pragmático refere-se, primordialmente, aos hibridismos que envolvem as qualidades de utilidade, funcionalidade e praticidade dos produtos, possibilitando aos usuários diversos modos de integração dos produtos no seu modo de vida. É, portanto, um tipo de hibridismo que se manifesta na dimensão pragmática dos produtos do design, por meio da função, no cumprimento da função prática dos produtos. O hibridismo pragmático diz respeito às múltiplas funções dos produtos e às suas variadas possibilidades de uso. Distinguem-se quatro tipos de (3) hibridismo pragmático: (3.1) hibridismo dos usos; (3.2) hibridismo das funções da linguagem; (3.3) hibridismo das funções práticas; e (3.4) hibridismo total.

A tipologia da linguagem híbrida do design nasce, portanto, do cruzamento de três matrizes, ou postulados teóricos, que se entrelaçam e se complementam, sendo uma delas concebida no âmbito da semiótica, transposta e aplicada por diversos autores ao estudo do design, e outras duas específicas do campo do design: (1) matriz das dimensões semióticas da linguagem; (2) matriz da tríade do design, ou dos elementos de composição dos produtos; e (3) matriz das funções dos produtos.

O quadro que segue (Quadro 2), é uma grande matriz que apresenta as correlações entre as matrizes supracitadas, das quais nasce a tipologia da linguagem híbrida do design. Conforme se pode notar, nas linhas desta malha, estão as subdivisões de cada uma das matrizes reunidas e nas colunas as classificações se correspondem, pois se enquadram dentro das três categorias universais peirceanas: primeiridade, secundidade e Terceiridade. Assim, ressaltamos que a tipologia evidenciada encontra sua fundamentação lógica na semiótica de Peirce.

	1 HIBRIDISMO SINTÁTICO	2 HIBRIDISMO SEMÂNTICO	3 HIBRIDISMO PRAGMÁTICO
CATEGORIAS UNIVERSAIS PEIRCEANAS	Primeiridade	Secundidade	Terceiridade
DIMENSÕES SEMIÓTICAS DA LINGUAGEM	Sintática	Semântica	Pragmática
FUNÇÕES DOS PRODUTOS	Estética	Simbólica	Prática
TRÍADE DOS ELEMENTOS DO DESIGN	Forma	Significado	Função

QUADRO 2 – Quadro das correlações entre as matrizes constitutivas da linguagem híbrida do design. Fonte: Braida (2012, p. 234).

A partir desse quadro, explicitamos que o hibridismo formal se apresenta no âmbito da materialidade dos produtos, em suas faces perceptivas. Trata-se de misturas que ocorrem na forma, sem uma necessária

relação com o significado e a função. O hibridismo formal diz respeito às questões e misturas qualitativas e se realiza no cumprimento da função estética dos produtos. Já o hibridismo semântico engloba os aspectos envolvidos no hibridismo sintático, uma vez que é da ordem da secundidade, relaciona-se também com questões da forma. Como o próprio nome indica, esse tipo de hibridismo atua na dimensão semântica e se manifesta concretamente nos significados, valendo-se da função simbólica dos produtos. Por fim, o hibridismo pragmático, por pertencer à terceiridade, relaciona-se com a forma e o significado, porém manifesta-se concretamente por meio das funções (práticas) dos produtos.

Ainda, de maneira diagramática, em analogia formal com a estrutura de um signo, o quadro acima pode ser representado pelo gráfico que segue (FIG. 2):

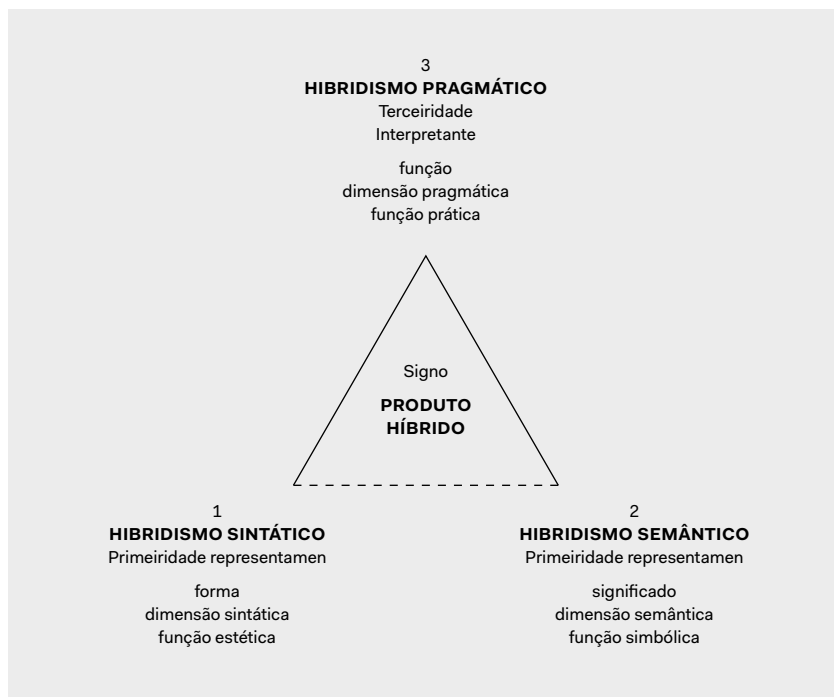


FIGURA 2 – Tipos de hibridismo e suas relações semióticas. Fonte: dos autores.

Considerações finais

À guisa de conclusão, vale assinalar que o que buscamos neste texto foi evidenciar como se manifesta a gama variada de hibridismos existentes no campo do design, ou seja, a lógica de constituição de tais hibridismos. Se, por um lado, a tipologia da linguagem híbrida do design, apresenta-se ainda dentro de um marco excessivamente teórico, cuja crítica poderia ser da sua baixa repercussão no âmbito da práxis do design, por outro, queremos frisar que tal tipologia tanto pode instrumentalizar a análise de produtos quanto deve ser entendida e explorada como uma diretriz conceitual-metodológica para o projeto de produtos híbridos.

Assim, analisados dentro do campo do design, logamos conferir que os hibridismos se manifestam através das dimensões semióticas da linguagem dos produtos, revelando-se, concretamente, por meio das formas, dos significados e das funções, e realizando-se, plenamente, no cumprimento das funções dos produtos (estética, simbólica e prática).

O *hibridismo*, transformado em categoria de análise dos produtos do design contemporâneo, revela que as manifestações híbridas no design distribuem-se segundo a lógica acima exposta, a qual se apresenta por meio de uma tipologia cujos tipos principais são: (1) *hibridismo sintático*, (2) *hibridismo semântico* e (3) *hibridismo pragmático*.

Logo, concluímos que todas as manifestações híbridas do design são decorrências de hibridismos realizados no âmbito das formas e/ou dos significados e/ou das funções, portanto, não são senão frutos de misturas sem fim e de combinações que se resumem a três tipos principais (hibridismo sintático, hibridismo semântico e hibridismo pragmático), cuja lógica delineamos neste trabalho.

Reforçamos também que a lógica de estruturação da tipologia da linguagem híbrida do design é a mesma do signo peirceano, pois como tal

atende a noções de uma primeiridade icônica, de um segundo indicial e de um terceiro a construir um símbolo, por sua vez renovável a cada novo olhar primeiro... que se pode abrir em novas percepções, com novas provocações indiciais e sugerir novas apropriações simbólicas (NOJIMA, 2008, p. 223).

Podemos afirmar, então, que a tipologia nasceu, ao longo de uma pesquisa, em decorrência de uma metodologia que se fundamenta na teoria dos signos. De acordo com Walther-Bense (2000, p. 99), “para uma aplicação significativa e frutífera da semiótica, o pressuposto é uma fundação teórica da própria teoria dos signos, tendo em vista o imprescindível controle de seus meios e métodos”.

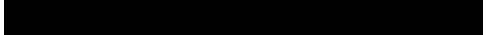
REFERÊNCIAS

- BRAIDA, Frederico. *A linguagem híbrida do design: um estudo sobre as manifestações contemporâneas*. 2012. 297f. Tese (Doutorado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2012.
- BRAIDA, Frederico; NOJIMA, Vera Lúcia. *A linguagem híbrida do design*. 2015. (No prelo).
- BRAIDA, Frederico; NOJIMA, Vera Lúcia. *Por que design é linguagem?* Rio de Janeiro: Rio Book's, 2014a.
- BRAIDA, Frederico; NOJIMA, Vera Lúcia. *Triades do design: um olhar semiótico sobre a forma, o significado e a função*. Rio Book's, 2014b.
- FERRARA, Lucrécia D'Alessio. *Leitura sem palavras*. São Paulo: Ática, 2007.
- GOMES FILHO, João. *Design do objeto: bases conceituais*. São Paulo: Escrituras, 2006.
- HESKETT, John. *Design*. São Paulo: Ática, 2008.
- LÖBACH, Bernd. *Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais*. 1. reimp. São Paulo: Blucher, 2007.
- MORRIS, Charles William. *Foundations of the theory of signs*. Chicago: The University of Chicago Press, 1970.
- MUKAROVSKÝ, Jan. *Escritos sobre estética e semiótica da arte*. Lisboa: Estampa, 1993.
- NADIN, Mihai. Design and semiotics. In: KOCH, Walter A. *Semiotics in the individual sciences*. vol. II. Bochum: Brockmeyer, 1990. p. 418–436.
- NIEMEYER, Lucy. *Elementos de semiótica aplicados ao design*. Rio de Janeiro: 2AB, 2003.
- NOJIMA, Vera Lúcia. Semiótica. In: COELHO, Luiz Antonio L. (org.). *Conceitos-chave em design*. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio: Novas Ideias, 2008. p.221–224.
- NOJIMA, Vera Lúcia; BRAIDA, Frederico; MOURA, Mônica. A contemporaneidade híbrida nas artes e no design. In: MOURA, Mônica (org.). *Design brasileiro contemporâneo: reflexões*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2014. p.69–92.
- PEIRCE, Charles Sanders. *Escritos coligidos*. 2. ed. São Paulo: Abril Cultural, 1980.
- PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 1977.
- QUARANTE, Danielle. *Éléments de design industriel*. 2 ed. Paris: Polytechnica, 1994.

SANTAELLA, Lucia. *Produção de linguagem e ideologia*. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1996.

SUDJIC, Deyan. *A linguagem das coisas*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.

WALTHER-BENSE, Elisabeth. *A teoria geral dos signos: introdução aos fundamentos da semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2000.



Tipografia Liberdade: tipos móveis como signos da memória

Sérgio Antônio Silva

Doutor em Letras pela UFMG, realizou pesquisa de pós-doutorado na Universidade Nova de Lisboa. É professor de disciplinas que associam o design e a semiótica no mestrado em Design da UEMG. Autor dos livros “A hora da estrela de Clarice” e “Papel, penas e tinta: a memória da escrita em Graciliano Ramos”. Organizador do Livro dos tipógrafos e de Baú de Letras: a tipografia na Escola de Design da UEMG.

sergio.antonio74@hotmail.com

Cláudio Santos Rodrigues

Graduado em Comunicação Social pela PUC Minas, especialista em tecnologia certificado pelo Infocomm International e Mestre em Design pela UEMG. Atua como professor da UEMG e diretor de criação da Voltz Design. Parceiro do Instituto Fábrica do Futuro e do Polo Audiovisual da Zona da Mata. Realizou vídeos premiados no Hong Kong Mobile Film Awards e mostra competitiva do Anima Mundi 2014.

claudio@voltz.com.br

Temos, todos que vivemos,
 Uma vida que é vivida
 E outra vida que é pensada,
 E a única vida que temos
 É essa que é dividida
 Entre a verdadeira e a errada.

Fernando Pessoa, *Cancioneiro*

Ressaber: o a tipografia de outrora

A vida vivida é a vida rememorada, a vida vista pela lupa às vezes límpida, outras vezes embaciada da memória. É a mesma vida inventada, com vistas ao futuro, nosso impulso, posto que a memória dá voltas no passado, em sua urdidura, e no trabalho de rememoração descortina o porvir. No presente fugidio, a memória é ressaber, saber de novo, novo saber, de sabor acentuado.

Estamos aqui para falar da memória da tipografia, valendo-nos da sintaxe para, de certa maneira, causar estranhamento a essa construção: a memória é *da* tipografia, num sentido possessivo, pois seus objetos – prensas, tipos móveis, clichês, instrumentos, insumos etc. – é que nos conduzem a uma experiência de registro do passado, com o intuito tanto de preservação, quanto de reinvenção. Trata-se, já que falamos de uma fronteira interdisciplinar, resultado do pensamento em design e semiótica, de um aprendizado dos signos da tipografia. Trata-se, especificamente,

da análise do acervo da Tipografia Liberdade, pequena gráfica que existiu entre 1948 e 2006, na cidade de Jequitinhonha, no Vale do Jequitinhonha, Minas Gerais (FIG. 1), cujo proprietário era o Sr. Sebastião Bento da Paixão.¹

Neste caso, haverá uma tentativa de evidenciar práticas e representações sociais de um período (basicamente, a segunda metade do século xx, com o advento do computador pessoal, da era digital, e suas consequências no universo das artes gráficas) da história da imprensa no Vale do Jequitinhonha

1. "Sebastião Bento é tipógrafo em Jequitinhonha, cidade do Vale do Jequitinhonha, Minas Gerais, desde criança. Aos dez anos, na oficina tipográfica do senhor Adalício Chaves, aprendia a compor usando tipos móveis, a imprimir valendo-se de uma prensa manual. Nas horas de distração, desenhava letras grandes em faixas e cartazes de cinema. E mais: no cinema do senhor Zoroastro, era ele mesmo, Sebastião Bento, quem exibia, quem punha para rodar as películas de 15 e de 35 mm". (Suplemento Literário de Minas Gerais, nov. 2006, p. 14).

uma semiótica “neutra” (o grau zero do signo). Evitaremos, portanto, extensas classificações, privilegiando uma visão voltada ao contexto cultural de nosso objeto e as questões ligadas a sua apropriação em diálogo com outras técnicas e novas tecnologias. Pois “a semiótica não é uma semântica, mas uma pragmática (no sentido linguístico do termo), que pensa a linguagem em operação nos contextos, e não instanciada em textos desencarnados de sua socialidade.” (PINTO, 2009, p. 36). Enfim, em linhas gerais, a pesquisa e a prática na área do design gráfico se nos apresenta como indissociável de uma visão semiótica da cultura.

A tipografia de Sebastião Bento será tomada, portanto, como um signo condensador e deslocador – metafórico e metonímico – da cultura do impresso no Vale do Jequitinhonha, acúmulo e reserva de memória a ser editada em outros meios, o que faz circular o saber individual daquela tipografia e seu tipógrafo, e também a coletividade, as representações daquele lugar e tempo (FIG. 2).

O fluxo de sentidos e imagens que os objetos veiculam através dos canais de comunicação é capaz de despertar aspectos singulares nas reminiscências dos indivíduos, pelas recordações de vivências passadas que alternam tensões entre esquecimentos e saudosismos, nos sentidos e sensações reavivados pela lembrança material. Objetos ou coisas sempre remetem a lembranças de pessoas ou lugares, de uma simples fotografia até um marco arquitetural. Ao proporcionar a conexão com o mundo, os objetos mostram-se companheiros emocionais e intelectuais que sustentam memórias, relacionamentos e histórias, além de provocarem constantemente novas ideias. (DOHMANN, 2013, p. 33).

A ideia básica é a de que os tipos móveis e os clichês (imagens gravadas em chumbo ou cobre) da Tipografia Liberdade imprimem, por meio de uma linguagem própria e de uma cadeia de produção também peculiar, o território em que se inserem e, com isso, traduzem elementos da cultura do Vale do Jequitinhonha. O tipo móvel (FIG. 3) define-se como unidade mínima da tipografia, um código genérico capaz de constituir sistemas e, conseqüentemente, linguagem. O código é, nesse ambiente, entendido como um conjunto de sinais gráficos alfanuméricos que tem por objetivo possibilitar a comunicação. Ao unir várias dessas unidades

da tipografia de Sebastião Bento, iniciamos um processo de difusão e registro das ideias geradas em sua gráfica, na cidade de Jequitinhonha, contribuindo para a difusão da memória da imprensa em Minas Gerais e para a construção de sua identidade.



FIGURA 2 – Sebastião Bento da Paixão, detalhes da máquina F.M. Weiler – Nº 8 e gavetas com ornamentos.
Fonte: Acervo de Cláudio Santos.

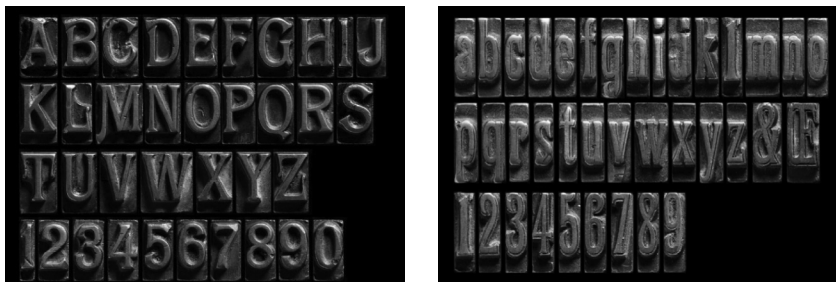


FIGURA 3 – Principais famílias tipográficas utilizadas na maioria dos impressos da Tipografia Liberdade.
Fonte: Acervo de Cláudio Santos.

Segundo Tarouco e Reyes (2011), a formação de identidades – sejam elas culturais, territoriais ou visuais – está enraizada no contexto social, coletivo e histórico de cada localidade. É um processo de produção simbólica e discursiva que busca realçar as características e os valores próprios de cada lugar. São essas identidades que dão personalidade aos lugares dentro de um contexto global. A construção de uma identidade territorial é algo complexo e envolve vários fatores, mudando a cada realidade. Partindo da ideia de Castells de que toda identidade é construída,

Entende-se por identidade a fonte de significado e experiência de um povo [...] No que diz respeito a atores sociais, entendo por identidade o processo de construção de significado com base em um atributo cultural, ou ainda um conjunto de atributos culturais inter-relacionados, o(s) qual(ais) prevalece(m) sobre outras fontes de significado. Para um determinado indivíduo ou um ator coletivo, pode haver identidades múltiplas. (CASTELLS, 1999, p. 22).

No Vale do Jequitinhonha, a Tipografia Liberdade, ao longo de sua atividade, deixou registrada a transformação da sociedade, afirmando-se como um código cultural que reconhece, armazena e processa informação, permitindo novas possibilidades de compreensão da realidade local e do entorno. Conforme declara Moreira (2011, p. 13): “Por meio do cotidiano das tipografias criadas na Província de Minas Gerais, evidenciamos a constituição de um ambiente constituído para a manifestação da ação humana.”

Desígnio: apropriação do portfólio da Tipografia Liberdade

Em novembro de 2006, aconteceu em Belo Horizonte o evento “Vale: vozes e visões – a arte universal do Jequitinhonha”, promovido pela Secretaria de Cultura do Estado de Minas Gerais. A ideia principal do evento era pôr em evidência as diversas formas de cultura do Vale do Jequitinhonha; para isso o evento proporcionou uma série de shows, exposições, seminários e oficinas (cerâmica, tecelagem, bordado, tambores, tipografia, trançados de taboa e de palha de milho e couro). Participamos ativamente deste projeto, registrando uma entrevista com Sr. Sebastião Bento da Paixão, depois publicada no *Suplemento Literário de Minas Gerais*, e gravando as imagens dos mestres do barro e da madeira para a exposição na grande galeria do Palácio das Artes, que abrigou o evento.

O cinema acabou nos idos de 1980, mas a tipografia e o desenho das letras ainda fazem parte da rotina do Sr. Sebastião Bento, que hoje está com 67 anos. Porém, assim como o homem, a máquina – a técnica – envelhece. A pequena impressora manual de Sebastião, a “feijãozinho” que é a mesma de quando ele era criança, e que já havia dado sinais de cansaço diante das gráficas modernas e seu sistema *off-set*, agora parece agonizar ante a presença de uma máquina muito

mais poderosa: o computador. Adeus, cartões de visita, convites de casamento, livros de poesia. Quase não se fazem mais esses impressos em tipografia, reclama Sebastião Bento. (SILVA, 2006, p. 16).

O contato mais duradouro com Sebastião Bento e a sua Tipografia Liberdade deu-se durante a oficina de tipografia por ele ministrada, em sua própria tipografia que, por ser minúscula, fora transportada de Jequitinhonha para Belo Horizonte, exatamente para o Palácio das Artes, onde acontecia o evento “Vale: vozes e visões”. No primeiro encontro do grupo, Sebastião Bento manifestou o interesse em vender sua centenária tipografia, alegando que o computador havia acabado com sua profissão; que em sua cidade já não iam mais os vendedores de insumos e, por isso, a roleria de sua máquina estava adaptada com as borrachas de câmeras de ar de pneus de bicicletas; os tipos, bastante desgastados; os clichês feitos por ele mesmo com massa epóxi, por falta de uma clicheria local. Após uma semana de negociação, que se deu concomitante ao aprendizado na oficina, Cláudio Santos adquiriu o maquinário, gavetas, clichês, ornamentos e tipos. Sebastião Bento passou-lhe a missão de deixar sua F. M. Weiler Nº 8, popularmente chamada de “feijãozinho”, funcionando “para sempre”. Entregou-lhe o *portfólio* (impressos colados sobre um grosso caderno reaproveitado de um mostruário de convites, já bastante estragado) com parte de trabalhos produzidos na Tipografia Liberdade, impressos efêmeros reveladores de um curioso contexto sociocultural (Fig. 4).

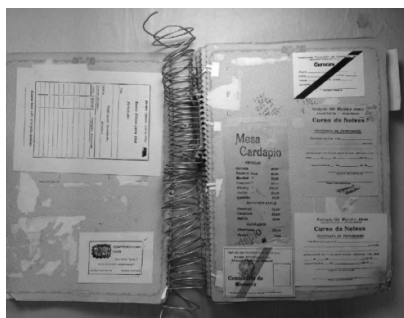


FIGURA 4 – Clichês e mostruário com diversos impressos de diferentes datas da Tipografia Liberdade.
Fonte: Acervo de Cláudio Santos.

Com poucos recursos, em termos de máquinas, equipamentos e insumos, a Tipografia Liberdade atuava no ramo gráfico de Jequitinhonha e municípios vizinhos. Essa lógica de fazer muito com poucos recursos, própria da escrita alfabética e, por extensão, da tipografia, soa-nos como uma metáfora da própria cultura do Vale, com graves e históricos problemas de distribuição de renda e com boa parte da população em situação econômica desfavorável, porém com ricas e originais manifestações artísticas, culturais, religiosas etc., levadas adiante, muitas vezes, por essa camada social economicamente desfavorecida.

O portfólio de Sebastião Bento traduz-se, hoje, numa espécie de catálogo das representações sociais de sua região, da vida cotidiana das pessoas comuns de Jequitinhonha: o cinema, o circo, a casa noturna, a aguardente, o convite das bodas com jura de amor, enfim a vida ali representada (FIG. 5) compõe os signos da memória coletiva do lugar. Interpretar esses signos é trazer à tona um modo de vida, é entender o passado e dar-lhe novos sentidos.

Além disso, há que se notar o trabalho de composição e impressão de Sebastião Bento. As Bodas de Prata privilegiam a imagem, emoldurada ao centro do convite, onde se lê em corpo maior o essencial – o anúncio das bodas e o nome do casal, e em corpo menor, itálico, os dizeres: “A vida é tão pequena para tanto Amor”, a reafirmar ideia do par apaixonado. O rótulo de cachaça, por sua vez, privilegia os ornamentos, pequenas peças polivalentes, recurso de ouro da tipografia de Bento. O clichê com a imagem de um alambique compõe a marca, posicionando-se bem em cima do nome, em caixa alta, “Nabunda”. Já o “convite especial” (provavelmente reservado às autoridades locais) do circo ganhou sóbria impressão em sobretom, tinta azul sobre papel azul. E o show de *striptease* ganhou imagem acinzentada, compondo um fundo em movimento sensual. Esta memória visual, icônica, comunica bem os valores culturais da sociedade de Jequitinhonha e região, em meados do século xx. Distante dos grandes centros, do massivo consumo de bens culturais (no Brasil, uma ideia que começava lentamente a se construir), a cidade aproveita o pouco que tem de cada linguagem (cinema, circo, livro, jornal), para compor sua página social.



FIGURA 5 – Impressos do caderno portfólio da Tipografia Liberdade. Fonte: Acervo de Cláudio Santos.

Os impressos da Tipografia Liberdade registram, assim, o que, ao longo de meio século, foi o cotidiano de sua cidade. O que mudou dessas práticas, como elas são vistas na contemporaneidade? Como a precariedade da tipografia de Sebastião Bento (sua linguagem vernacular) pode se conectar a uma estética gráfica a ser ensinada/aprendida em cursos de

design e praticada em projetos autorais? Como se pode mesclar essa velha técnica de impressão a novos meios? Essas questões apontam para aquilo a que chamamos de *desígnio* dos objetos (no caso, aqueles do espólio da Tipografia Liberdade): o de serem “suportes materiais que auxiliam na compreensão do passado e, sobretudo, no estabelecimento das relações com o tempo presente”, pois “os artefatos representam as possibilidades materiais e imateriais de uma determinada cultura, reflexo de um universo de relações sociais de trabalho” (DOHMANN, 2013, p. 35). Os efêmeros de Sebastião Bento dão-nos a ler, assim, os signos de uma cultura.

A tipografia de Sebastião Bento, em termos utilitários, está, ou melhor, esteve muito próxima do que consideramos, num tempo que se diz pós-industrial (embora muitas vezes ainda baseado no conceito moderno de indústria) – sucata. Porém, seu valor simbólico-museológico e as potencialidades que seu uso aponta, no âmbito da pesquisa da memória gráfica, acabaram por lhe garantir a condição de coleção, de objetos colecionáveis a serem cultivados por seus novos donos, os apaixonados e especializados colecionadores de tipos.

Sucatas são “coisas que caem” e que, ao caírem, deixam marcas no chão da memória. São “pedaços” que, ao se juntarem a outros pedaços, contam-nos histórias. São “despojos”, restos de um tempo passado que persistem no presente e que insistem em se inscrever no futuro. Afinal, a criatividade e a resistência às adversidades são marcas do Vale do Jequitinhonha. Cuidemos, pois, da Tipografia Liberdade, junto com Cláudio Santos, que foi quem a comprou/herdou de Sebastião Bento, e com parceiros pesquisadores, profissionais e colecionadores de objetos de antigas tipografias mineiras: Sérgio Antônio Silva, Flávio Vignolli, Ademir Matias e outros.

Resíduo: a transposição da tipografia para novas linguagens

Após a familiarização com a complexidade e o rigor necessários para se compor textos e imagens utilizando o processo tipográfico em maquinário adaptado e antigo, demos início a diversas aplicações e transposições dos tipos e clichês do espólio da Tipografia Liberdade. A ideia era que, no uso dos recursos da tipografia, algo dessa memória que se inscreveu em seus objetos viesse novamente à tona, lançando-se, assim, a sentidos diversos.

A era digital e as novas tecnologias estimularam o desenvolvimento de projetos baseados em transposições estéticas, do passado para o presente, do meio analógico para o virtual. Linguagens visuais de movimentos das artes gráficas que marcaram época no passado ou linguagens espontâneas encontradas nas ruas são mescladas às linguagens gráficas do presente, sendo utilizadas e reutilizadas, reconstruídas pelos atuais processos criativos digitais. (FINIZOLA, 2010).

Para a identidade visual da edição de 2007 do INDIE – Mostra de Cinema Mundial, foi usada a estrutura modular e a estética do processo tipográfico. Com o primeiro uso da tipografia, revelaram-se os vazios que os espaçadores proporcionam. Partiu-se do princípio de que o tipógrafo está para o texto assim como o diretor para o roteiro do filme e o músico para a partitura. O resultado foi uma mistura do processo manual da tipografia com o processo digital.

A metáfora básica da composição tipográfica é a de que um alfabeto (ou todo o léxico, no chinês) é um sistema de partes intercambiáveis [...] A caixa de tipos do velho compositor é uma bandeja de madeira subdividida que carrega centenas desses bits de informação intercambiáveis. Essas partículas subsemânticas, essas unidades chamadas de “espécimes” pelos impressores tipográficos são letras fundidas em corpos de metal padronizado, esperando pelo momento em que serão agrupadas em combinações significativas, depois dispersadas e novamente recombinadas em outras formas. A caixa de tipos do compositor é um dos ancestrais primordiais do computador – e não é por acaso que a composição tipográfica, tendo sido um dos últimos ofícios a ser mecanizado, tenha sido um dos primeiros a ser computadorizado. (BRINGHURST, 2005, p. 29).

Em 2008, no projeto SIMBIO, que tem como prerrogativa apresentar uma simbiose entre diferentes formas de manifestações artísticas, foi apresentado o *Almanaque das perdas, fracassos e transformações*², instalação composta por uma projeção de 4,0 × 2,5 metros e sistema interativo acionado por sensores de presença dispostos em seis bancadas. Nas bancadas ficavam disponíveis calendários com o verso em branco. O

2. Uma vídeo-instalação interativa e performance, realizada na Casa do Baile, na festa REMIX, em Belo Horizonte (2008) e em Ipatinga, no Centro Cultural Usiminas, em (2009). Ficha técnica: Cláudio Santos (design, impressão tipográfica e videográfica), Sérgio Mendes (programação), Guilherme Lessa (roteiro) e Fabiano Fonseca (música).

público assistia aos vídeos, refletia sobre o tema, escrevia suas notas no calendário e o jogava ao chão, a sua frente. As mais de 500 anotações recolhidas durante a exposição foram digitalizadas e compuseram o material para a *performance* que utilizou a prensa tipográfica (FIG. 6).



FIGURA 6 – Imagens da composição tipográfica e do sensor acoplado à prensa e ao computador, para imprimir vídeos. Fonte: Acervo de Cláudio Santos.

O Símbio Remix foi o formato ao vivo e o diálogo multimídia dos artistas envolvidos no projeto, com música, vídeo e interações em tempo real. Durante a apresentação, calendários eram impressos e, nas telas, simultaneamente, exibidas as imagens dos calendários escritos que foram deixados pelos visitantes da exposição na Casa do Baile, em Belo Horizonte. O que se deu foi a integração dos suportes através de uma interface mecânico-digital. Eis uma breve explicação do funcionamento do sistema de impressão de vídeos:

1. O operador executa o movimento de impressão da tipografia.
 2. O sensor é acionado através do contrapeso.
 3. Um circuito eletrônico que permite a exibição de uma mídia é disparado.
 4. Calendários preenchidos por visitantes da exposição anterior são carregados.
 5. A qualquer momento, pode-se chamar vídeos ou textos animados via *software*.
 6. Em paralelo, trilhas, sons e ruídos são executados ao vivo.
3. *Tipoema* – movimento um: concepção e montagem: Cláudio Santos e Leonardo Dutra; poema original: Guilherme Mansur; trilha sonora: Lucas Miranda; composição tipográfica digital: João Oliveira; pré-montagem: Luiz Morici; parceiro: Santa Rosa Bureau Cultural; realização: Voltz Design; agradecimentos: Eleonora Santa Rosa

Na sequência, deu-se a apresentação do vídeo *Tipoema – movimento um*³, seguida de exposição acerca de seu processo de produção, para um público de antigos e novos tipógrafos,

no Museu Vivo Memória Gráfica, localizado no Centro Cultural UFMG, em Belo Horizonte, como parte da programação do lançamento do *Livro dos Tipógrafos*,

uma coletânea de ensaios sobre a tipografia (arte e técnica de impressão) em Minas Gerais, com foco, por um lado, na memória dos artífices, dos mestres de ofício que ainda atuam (ou que até pouco tempo atrás atuaram) como tipógrafos, e, por outro lado, na apropriação que tem sido feita da tipografia por designers e artistas gráficos contemporâneos. (SILVA; QUEIROZ, 2012, p. 6).

No debate que se sucedeu à apresentação do vídeo, muitos dos gráficos ali presentes se emocionaram e lembraram histórias de vida e trabalho, o que desencadeou uma conversa sobre a paixão pelo ofício, pelas artes gráficas (FIG. 7). Emoções acionadas pelas imagens, pelos relatos e pelos objetos expostos no Museu Vivo, que, além de tudo, causaram, sobretudo nos mais velhos, a sensação de boas recordações, de uma memória coletiva e afetiva.



FIGURA 7 – Imagens do evento no Museu Vivo Memória Gráfica, Belo Horizonte, 23 de novembro de 2013.
Fonte: Acervo de Cláudio Santos.

Finalmente, em novembro de 2014, Cláudio Santos, o artista gráfico Flávio Vignoli e o tipógrafo Ademir Matias restauraram e imprimiram os clichês da Tipografia Liberdade, no âmbito do projeto Inventário Gráfico da Tipografia do Zé. Nesse projeto, foi possível deixar em condições de uso os clichês da Tipografia Liberdade (FIG. 8).



FIGURA 8 – Clichês impressos por Ademir Matias, em Belo Horizonte. Fonte: Acervo de Cláudio Santos.

Esta e outras iniciativas análogas permitem-nos o aprendizado e a prática de impressão em tipografia, gerando um tipo de preservação da materialidade dessa técnica e arte: cavaletes, tipos móveis, clichês, componedores, ramas, prensas, tintas, papéis e mais um tanto de instrumentos e quinquilharias ressurgem como signos de outra época, do tempo em que a tipografia reinava nas artes gráficas.

Aprender diz respeito essencialmente aos *signos*. [...] Aprender é, de início, considerar uma matéria, um objeto, um ser, como se emitissem signos a serem decifrados, interpretados. Não existe aprendiz que não seja ‘egiptólogo’ de alguma coisa. Alguém só se torna marceneiro tornando-se sensível aos signos da madeira, e médico tornando-se sensível aos signos da doença. A vocação é sempre uma predestinação com relação a signos. Tudo que nos ensina alguma coisa emite signos, todo ato de aprender é uma interpretação de signos. (DELEUZE, 2006, p. 4).

O que aprendemos com Sebastião Bento pode ser resumido em três palavras, uma delas escrita em seu nome próprio: Paixão. As outras duas escritas por ele próprio na história da imprensa do Vale do Jequitinhonha e de Minas Gerais: Tipografia; Liberdade.

REFERÊNCIAS

- BRINGHURST, Robert. *Elementos do estilo tipográfico* (versão 3.0). Trad. André Storlaski. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- CASTELLS, Manuel. *O poder da identidade*. Trad. Klauss Brandini Gerhardt. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- DELEUZE, Gilles. *Proust e os signos*. São Paulo: Forense Universitária, 2006.
- DOHMANN, Marcus (Org.). *A experiência material: a cultura do objeto*. Rio de Janeiro: Riobooks, 2013.
- FINIZOLA, Fátima. *Tipografia vernacular urbana: uma análise dos letreiramentos populares*. São Paulo: Blucher, 2010.
- HALL, Stuart. *Identidade cultural na pós-modernidade*. Trad. Tomas Tadeu da Silva, Guaracira Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.
- OLIVEIRA, Anelito. Encantadora precariedade. *Caderno de Leitura EDUSP*. Disponível em: http://www.edusp.com.br/cadleitura/cadleitura_o802_7.asp. Acesso em 12 dez. 2013.
- PROGRAMA DE EDUCAÇÃO PATRIMONIAL TREM DA VALE. *Catálogo de entrevistas, 2012–2013*. Belo Horizonte, Santa Rosa Bureau Cultural, 2013.
- SILVA, Sérgio Antônio. Jequitinhonha com todas as letras. *Suplemento literário de Minas Gerais*, Belo Horizonte, Secretaria de Estado de Cultura de Minas Gerais, 2006.
- SILVA, Sérgio Antônio; QUEIROZ, Sônia. (Org.). *Livro dos tipógrafos*. Belo Horizonte: Museu Vivo Memória Gráfica, 2012.
- TAROUÇO, Fabrício; REYES, Paulo. Identidade territorial: um processo de construção. 1º Congresso Nacional de Design. *Desenhando o futuro 2011*. Disponível em: http://www.desenhandoofuturo.com.br/anexos/anais/design_e_sociedade/identidade_territorial_um_processo_de_construcao.pdf. Acesso em 10 dez. 2013.

SITES

- <http://www.voltzdesign.com.br/2013/02/tipos-moveis-em-mariana/>
- <http://www.voltzdesign.com.br/2012/09/tipoema-noite-branca/>
- <http://www.voltzdesign.com.br/2013/03/3º-hong-kong-international-mobile-film-awards/>
- <http://www.hkimfa.com/2012/finallist.php?fid=178#top>
- <http://www.voltzdesign.com.br/2013/11/livro-dos-tipografos/>
- http://www.edusp.com.br/cadleitura/cadleitura_o802_7.asp
- <http://portal.iphan.gov.br/portal/montarPaginaSecao.do?id=12297&retorno=paginaIphan>
- http://www.dad.puc-rio.br/labmemo/artefatos_de_memoria.pdf
- Acessos em fevereiro de 2014.

ENGLISH VERSION

The Collection

The *Collection of Advanced Studies in Design* integrates the set of publications of the Centre for Studies, Theory, Culture and Research in Design (Centro T&C Design) of the School of Design of the Minas Gerais State University (ED-UEMG). Their purpose is to approximate professors, researchers and scholars in what concerns the thematic of theory, research and culture, aiming to contribute to the progress of the Design research, under the concept of its extensive way of expression as a material culture.

The Centre T&C Design operates in the universe of complex questions inherent to Design and that are also still little decoded. It has the purpose of being a support tool to the *stricto sensu* programs in this area of knowledge. The texts put together in this tenth edition were produced by renowned researchers of Brazil and foreign countries, with the objective of promoting a high level debate in the scope of the community of reference in Design.

The *Collection of Advanced Studies in Design* approach different themes, with wide critical, reflexive and analytical values, aiming to integrate the knowledge of many areas, throughout different focuses, as the history of their publications attests to us:

- Vol. 1 – 1st edition – Design & Multiculturalism – ISBN 978-85-87042-71-2
2nd edition – Design & Multiculturalism – ISBN 978-85-62578-20-5
- Vol. 2 – 1st edition – Design & Transversality – ISBN 978-85-87042-72-9
- Vol. 3 – 1st edition – Design & Sustainability I – ISBN 978-85-62578-00-7
2nd edition – Design & Sustainability I – ISBN 978-85-62578-34-2
Design & Sustainability II – ISBN 978-85-62578-00-7
- Vol. 4 – Design & Identity – ISBN 978-85-62578-04-5
- Vol. 5 – Design & Method – ISBN 978-85-62578-09-0
- Vol. 6 – Design & Innovation – ISBN 978-85-62578-16-8
- Vol. 7 – Design & Humanism – ISBN 978-85-62578-27-4
- Vol. 8 – Design & Emotion – ISBN 978-85-62578-32-8
- Vol. 9 – Design & History – ISBN 978-85-62578-52-6
- Vol. 10 – Design & Semiotics – ISBN 978-85-62578-62-5

All the volumes of the Collection are available for free download at the website: www.tcdesign.uemg.br

The Scientific Commission of the *Collection of Advanced Studies in Design* is composed by doctor professors, who come from many renowned universities around the world:

Alessandro Biamonti, Dr.
Politecnico di Milano / POLIMI

Alpay Er, Dr.
Istanbul Technical University / ITU

Carlo Vezzoli, Dr.
Politecnico di Milano / POLIMI

Claudio Germak, Dr.
Politecnico di Torino / POLITO

Dijon De Moraes, Dr.
Universidade do Estado
de Minas Gerais / UEMG

Ezio Manzini, Dr.
Politecnico di Milano / POLIMI

Flaviano Celaschi, Dr.
Politecnico di Milano / POLIMI

Gui Bonsiepe, Dr.
Universidade do Estado
do Rio de Janeiro / UERJ

Itiro Iida, Dr.
Universidade de Brasília / UnB

Jairo D. Câmara, Dr.
Universidade do Estado
de Minas Gerais / UEMG

Luigi Bistagnino, Dr.
Politecnico di Torino / POLITO

Marco Maiocchi, Dr.
Politecnico di Milano / POLIMI

Maria Cecília Loschiavo dos Santos, Dr.
Universidade de São Paulo / USP

Mario Buono, Dr.
Università Degli Studi di Napoli, Itália

Maristela Ono, Dr.
Universidade Tecnológica
Federal do Paraná

Pekka Korvenmaa, Dr.
University of Art and Design
Helsinki, Finlândia

Regina Álvares Dias, Dr.
Universidade do Estado
de Minas Gerais / UEMG

Rita de Castro Engler, Dr.
Universidade do Estado
de Minas Gerais / UEMG

Rosemary Bom Conselho Sales, Dr.
Universidade do Estado
de Minas Gerais / UEMG

Rui Roda, Dr.
Universidade de Aveiro, Portugal

Sebastiana B. Lana, Dr.
Universidade do Estado
de Minas Gerais / UEMG

Sergio Luis Peña Martínez, Dr.
Instituto Superior de Diseño /
ISDI, Cuba

Silvia Pizzocaro, Dr.
Politecnico di Milano / POLIMI

Vasco Branco, Dr.
Universidade de Aveiro / UA

Virginia Pereira Cavalcanti, Dr.
Universidade Federal
de Pernambuco / UFPE

More information about the Centre for Studies, Theory, Culture and Research in Design are available at the website: www.tcdesign.uemg.br

SUMMARY

- 97 Presentation
Dijon De Moraes
Regina Álvares Dias
Rosemary Bom Conselho Sales
- 101 What semiotic for design?
The pragmatist way and the
construction of a project's semiotic
Salvatore Zingale
- 117 A semiotic approach and
narrative of exhibit design
Raffaella Trocchianesi
- 133 Semiotics and typography:
notes for a model of analysis
Priscila Lena Farias
- 145 Semiotic aspects of the
hybrid language of design
Frederico Braidà
Vera Lúcia Nojima
- 161 Liberty Typography: movable
types as memory signs
Sérgio Antônio Silva
Cláudio Santos Rodrigues

Presentation

Design & Semiotic: language, communication and culture was the theme of the Design International Seminar, carried out in December 2014, in the auditorium of the *Memorial da Vale*, in Belo Horizonte. From such event came this volume of the Collection of Reports of Advanced Studies in Design. The book gathers the reflection of invited researchers from Brazilian and foreign universities about topics related to the aspects of design and semiotic.

The seminar, such as in previous events, opens a space for the debate of topics that discuss aspects of the history of design, not only about its chronology, but also its material productions. Such encounter results in analysis of what is constructed from the relations of human beings with the objects they produce and use. The texts were prepared for this edition and they reunite elements that are transversal to the history and culture of design. The interaction with areas of knowledge connected to design proportionate a conjunct action for its evolution and temporality. The contribution of each author is organized in five chapters, as it follows, in a bilingual version (Portuguese/English) and we expect the book to contribute for the comprehension of the topic and its different aspects.

The professor *Salvatore Zingale*, from the *Politecnico di Milano*, Italy, opens the publications with the text entitled “What semiotic for design? The pragmatist way and the construction of a project’s semiotic”. The author talks about semiotic as a science of transformation and project. He shows us that in the pragmatist vision the future is not an object of prediction, in design the future is an object of pre-configuration. Based on his recent publishing *Gioco, dialogo, design: una ricerca semiótica* (2009) e *Interpretazione e progetto. Semiotica dell’inventiva* (2012). Zingale believes that design might influence our way of acting and thinking, however, the projectual act would be an open process, where the signs are the precursor of transformations and the way of projecting the world we live in. We just have to know how to conduct them.

In the following chapter, the professor *Raffaella Trocchianesi*, also from *Politecnico di Milano*, presents the text “A semiotic and narrative approach of exhibit design”. Her vast experience in design directed to semiotic topics resulted in the article that discusses issues such as the importance of the narrative semiotic approach. The theme was presented

in two levels of analysis, firstly the importance of the narrative vocation of the object in the expositive satisfaction. Secondly, how can the object be a carrier of stories that go beyond its primary function, incrementing its own symbolic value? At the end the author shows that in such montages the narrative axis of the object becomes the protagonist of the expositive scene and becomes a central theme around which the visiting experience is built. The object is, at the same time, an evoked element, full of symbolism and immaterial value. From the projectual point of view, the author believes that these are solutions that can be read as true texts in which the used language is the narrative mark that contains all the conduction of the montage of expositions.

The chapter entitled “Semiotic and typography: notes for a model of analysis” is written by the professor *Priscila Lena Farias* from the School of Architecture and Urbanism of the *Universidade de São Paulo*. She presents the results of her researches in typography as an element of the urban landscape and the Brazilian graphic memory. In the seminar the author makes some reflections about the possible contributions of Peirce’s semiotic for the studies in design and design of information. In this publication she presents a model of analysis based on principles of semiotic in Peirce’s extraction. She raises issues of topography in a general sense that includes design of letters and design with letters. At the end she presents a model of analysis of the typography for beyond the appearance of letters, aiming to interpret their meaning and cultural and social impacts.

The penultimate chapter was a contribution from the authors *Vera Lúcia Nojima* and *Frederico Braida*, from the *Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro* and the *Universidade Federal de Juiz de Fora*, respectively. The article entitled “Semiotic aspects of the hybrid language of design” brings the affirmation that painting, sculpture, architecture, poetry, music, visual arts, as well as design, are languages. However, they affirm that if on one hand the acceptance of such manifestations as languages is generalized, on the other hand the approaches carried out have not overcome a verbal metaphorical focus. The authors discuss the theme in the doctorate thesis entitled “The hybrid language of design: a study about the contemporaneous manifestations”, where advisor and student show that the term “hybrid” may be considered an analytical category in the contemporaneous time. All hybrid manifestations of design are derived from hybridisms carried out in the ambits of forms

and/or meanings and/or functions. At the end they conclude, throughout a research, that the typology was born due to a methodology that is based on the theory of signs.

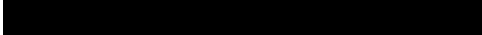
Finally, the topic of typography is again discussed by the professors of the School of Design of the *Universidade do Estado de Minas Gerais – UEMG*, Sérgio Antônio Silva and Cláudio Santos Rodrigues. The chapter entitled “Typography Freedom: mobile types as memory signs” studies the case of the appropriation of the asset of the Typography Freedom, that worked in the city of Jequitinhonha in Minas Gerais. From an interdisciplinary point of view which associates design and semiotic, the work interprets this case as a project of preservation and reinvention of the typography memory and of the territory in which it was inserted throughout its existence.

The focuses approached by the authors sum up and complement themselves in a rich compilation, always approaching topic that are current and connected to the evolution of knowledge in design. We expect that the present volume may stimulate the readers and researchers for the development of studies that consider design issues in their historical, humanistic, temporal and evolutionary contexts. We believe the book may offer a good reading besides contributing for the formation of young designers, in the ambit of *lato* and *stricto sensu*.

With this volume of the collection of Reports of Advanced Studies in Design, from the Center for Studies, Theory and Research in Design of the *Universidade do Estado de Minas Gerais – UEMG*, we expect to collaborate with Brazil's high level academic development. Finally, we thank all the writers that have contributed to this publication and we invite the reader to reflect with us about the theme “Design & Semiotic”.

Good reading.

Dijon De Moraes
Regina Álvares Dias
Rosemary Bom Conselho Sales



What semiotic for design? The pragmatist way and the construction of a project's semiotic

Salvatore Zingale

Researcher in the Design Department of the Politecnico di Milano (Italy) where, in the School of Design, he is the teacher responsible for the discipline Project's Semiotic. As a researcher in the areas of semiotic and design, he is interested in design's semiotic, development of the dialogical aspects of design and investigation of inventive processes. He is the scientific coordinator of the project "Humanities Design" of the Department of Design (www.humanitiesdesign.org). He has edited, among other publications, "Segni sui corpi e sugli oggetti" (com M. A. Bonfantini, 1999) and "La semiotica e le arti utili in undici dialoghi" (2005). In the area of design, his most representative publications are: "Gioco, dialogo, design. Una ricerca semiotica" (2009) and "Interpretazione e progetto. Semiotica dell'inventiva" (2012).

salvatore.zingale@polimi.it

Semiotic, science of transformations

Semiotic is commonly defined as *science of signs* or, in a more general way, *science of semiosis and meaning*. For many aspects and particularly seen in relation to design, I prefer to define it also as *science of transformations*. This for the fact of the use of signs – specially those signs we call artifacts – modifying the knowledge, the values and the beliefs of a culture. Signs modify life.

For this reason, for the attention to the idea of transformation, when I think about the relation between semiotic and design comes to my mind the eleventh *Thesis about Feuerbach* (1845) by Karl Marx, where it is said that the philosophers take charge of comprehending how the world is conceived, but this is not enough, according to Marx: they should help to change it. The same should do the semiotic ones. It is not enough to say that the world is conceived by signs. The semiotic ones may help to transform this world (social and cultural), to project it.

The project semiotic – the *project* one, not only the *design* one – should have as goal being put as a discipline of investigation to better understand the meaning of goods production, of social relations mediated by artifacts and in an ultimate analysis of the ways throughout human communities take form¹. The German word *Formgebung*, to give form to, frequently used as synonym for design, is extended to the comprehension of each human condition. The semiotic of the project, in other words, is thought as one of the disciplines that contribute with what the anthropologists call *antropopoiese*²: the process throughout which many cultural identities give form to humanity itself and to the environment.

I understand as “artifact” environment the one that includes practically all the spheres of interest in design: objects and instruments, architecture and cities, media and instruments of communication, services and organization systems and, beyond that clothing, food, technology and cultural goods.

1. In what concerns semiotic and project, the essay of the online magazine Ocula (www.ocula.it) dedicated two volumes: Deni e Proni (2008); Bianchi, Montanari e Zingale (2010).
2. About antropopoiese see Geertz (1973) and Remotti (2013). Geertz highlights that “We are incomplete or unfinished animals that complement and perfect ourselves throughout culture, not general culture, but throughout extremely particular forms of culture [that is, the ones inherent to the geographical and historical environments we live in]” [Free translation]. Culture can be considered as an instrument throughout which we may fulfill the “emptiness” that exists between our psychophysical conditions and our need or aspirations. Finally, Geertz individualizes on of the cultural ways for fulfilling such emptiness that, by its time, is relevant to design: “The tools, the hunting, the family organization and then the art, the religion and “science” have molded man in a somatic way, becoming this way necessary not only for survival but also for his existential realization.” [Free translation] (GEERTZ, 1973).

In resume, everything that we, human beings, produce and that gives *form* to our own humanity.

The *antropopoiese*, according to the anthropologists, comes from the idea of man as an incomplete being and organically unfinished. It is an idea that has its origins in the myth of Prometheus, that says that oppositely to the not human animals, which have “endossomatic organs” (from fur to physical strength), that are partial tools but enough to protect them from the environment, we human beings need to complement ourselves with “exossomatic organs”: that is, the *artifact environment*. For such reason, as Clifford Geertz observes, man is the only animal that needs projects (GEERTZ, 1965).

Semiotic, science of interpretation

Projecting and also the possibility of building cultural identities come from a ceaseless activity of interpretation. The form we give to the artifacts and to the experience is the same interpretation of a desire as well as of a need or a social ideal. And here enters the semiotic. Particularly the semiotic that puts the maximum attention to the interpretative processes and use it as a project and transformation instrument.³ In fact, the interpretation can be seen as an exploratory and epistemological activity and, therefore, as an investigation about the environment for the identification of laws; or still as an activity of analysis and comprehension of the texts, which come “open” and “dismembered” for the understanding of their structures. But only if understood as a *projective and of pre-configuration activity*, the interpretation can contribute to the projectual culture and to design; because in such case interpretation is put as a profound knowledge about the whole problematic reality and as an instrument for the visualization of its own overcoming.

Interpretation, as Plato used to teach and as it is thought in the philosophical semiotic of Charles S. Peirce, is an activity of comprehension of what is presented to the mind as obscure or surprising, furtive, without categories to frame it; of what is presented to the mind not only as a *hidden sense* to be discovered, but specially as a *possible sense* to be constructed. It is not by chance that in the Peircean semiotic one of the most innovative and original concepts is the one of *interpreter*, more than the own concept of sign or semantic

3. Geertz underlines the concept of culture as essentially semiotic (GEERTZ, 1973).

analysis. Interpreter is the conclusive object of all interpretative activity. As cultural community, we are the product of what we interpret and what we project. It is possible to think History as the result of continuous and inevitable processes of interpretation. In the same way, in design the interpreters are the artifacts we are capable of imagining and producing.

The sense of possibility

In a projectual perspective, the object of interpretation is what the Austrian writer Robert Musil denominated the *sense of possibility*, complementary to the sense of reality, that is, the capacity of thinking about everything that can be, precisely because it does not exist yet:

Wenn es aber Wirklichkeitssinn gibt, [...], dann muß es auch etwas geben, das man Möglichkeitssinn nennen kann. Wer ihn besitzt, sagt beispielsweise nicht: Hier ist dies oder das geschehen, wird geschehen, muß geschehen; sondern er erfindet: Hier könnte, sollte oder müßte geschehn [...]. (MUSIL, 1930/32: 16)⁴

The *sense of possibility* of Musil has a certain correspondence with another great theoretical invention of Peirce: the *logic of abduction*. As previously stated and also put a lot into evidence⁵, the inventive and projectual activity gets support in the idea of the possibility of the abduction being activated in the thought, while capacity of generating hypothesis about a *possible absence* (for example, a cause or an event that had occurred previously or even a law that has not been found yet) from a *surprising fact*.

Abduction is the pre-figuration of the possible and, for many aspects, the best way of understanding how our future could be: how we can prepare the future, because it is an inevitable possibility. In terms of abduction, future is *absent* as well as *possible*, it is what does not exist but that cannot be prevented from happening.

Future as a theme is constant in the thought of Peirce, as if it was an element that is inherent to his philosophy. We may see it, particularly, in the fragment below that is cited in two parts:

4. But if there is a sense of reality [...] there must also have something that we can call a sense of possibility. Whoever has it, does not say, for example: Here this or that has happened, will happen, must happen; but invents: Here this or that could have, could or should happen. [Free translation]

5. Bonfantini (1987; 2000); Eco e Sebeok (1983); Bonfantini et al. (2006); Proni (2012); Zingale (2012).

To say that the future does not influence the present is untenable doctrine. It is as much to say that there are no final causes, or ends. The organic world is full of refutations of that position. (PEIRCE, CP 2.86)⁶

6. All Peirce's quotes found in this article were taken from the Collected Papers (CP) and follow the international format. This way, the initials CP are followed by the number and volume and after the period comes the reference to the paragraph.

Between present and future there is a reciprocal relationship of interpretation: one interprets the other. If present is the object of interpretation (for example, I want to understand why I am in a situation of crisis), its interpreter cannot be but a future action (the decision of what to do to overcome the crisis). On the other side, if the object of interpretation is the future (what I want to be) I must look for the answer in the present (in the conditions that determine the will). The future though guides the actions of the present; the meaning of the actions in the present is determined by what we know and want to project.

But how does the future influences the present? Peirce answers that a little bit later:

But it is true that the future does not influence the present in the direct, dualistic way in which the past influences the present. A machinery, a medium, is required. (PEIRCE, CP 2.86)

In this paragraph, it seems like Peirce almost had in mind what we call today design: to project future actions we need a *mediator device*. Such device is the projectual activity. Design is machinery and medium for the future.

The meaning of things and the pragmatic maxim

From where to continue to build now a semiotic that can be understood as part of the projectual process, part of this machinery? How is it possible to build not only a design semiotic but a semiotic that can be put *inside* design and therefore, be a semiotic of the *projectual activity*?

According to Pierce, there is no other way than to find and impregnate the *pragmatic* way. Such way must be walked, before anything, because of the way it handles the issue without which the whole semiotic would not exist: how and where can we individuate the *meaning of things*? In our case, it is about the meaning of the artifacts and environments

7. About semiotic of objects I indicate, among others, Sempri (1999) and Deni (2001).

we project with the aim of better coursing our own existence. But it is not enough to occupy ourselves in “discovering” the meaning of things.⁷ A semiotic of the project should ask itself, firstly, how can we project the meaning of our things and, successively question about what such meaning produces. For example, which actions of response an artifact will be able to generate once it is on the hands of its user.

All that is expressed, like in a complex formula, in the pragmatic maxim Peirce shows in *How to Make Our Ideas Clear* (1878):

Consider what effects, that might conceivably have practical bearings, we conceive the object of our conception to have. Then, our conception of these effects is the whole of our conception of the object.
(PEIRCE, CP 5.402)

I allow myself to present the pragmatic maxim as showed in Figure 1. I do it following one of my diagrammatic re-elaboration, in which I want to bring into evidence the property of reciprocal interdependence between the conception of an object and its effects and still how they constitute together a *raison d'être* of the entire conception. This way, let's say that the “practical bearings” are the *meaning* of each conception as *effects* or *consequences* that an artifact potentially has, that it *holds inside of itself*.

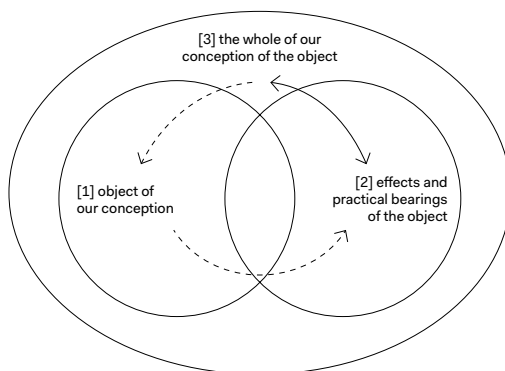


FIGURE 1 – Peirce's pragmatic maxim.

Peirce reformulated the pragmatic maxim in many occasions. It is worth, now, to also retake a second version, dated from 1905, that I present with my own commentaries inside the brackets with the objective of putting into evidence its adequacy for design:

The entire intellectual purport of any symbol [of any artifact] consists in the total of all general modes of rational conduct [of rational use] which, conditionally upon all the possible different circumstances and desires [conditions of use and necessities], would ensue upon the acceptance of the symbol [of the artifact]. (PEIRCE, CP 5.438)

In this second version what Peirce calls “symbol” for design is an “artifact”. Symbol and artifact are forms of conventional signs, culture products and therefore, product of the interpreters.

Two observations. The first one: if we limit ourselves only to a lexical analysis of the first version (1878), we cannot ignore how, in the form of a verb, noun and adverb, the idea of conceiving (“to conceive”) is present five times. If we think about the synonyms of this verb, maybe the pragmatic maxim starts to say something more. The synonyms are: *to generate*, *to comprehend*, *to idealize*, *to imagine*, *to understand*, *to create*, *to think*, *to invent*, *to project*. In such verbs, we may say, it is our whole common “conception” of what design should be.

The second observation is about the key-words that are important for design, explicit or implicit in the maxim: *effect and consequence*. By effects we must understand all the pertinent answers that a user will be called to produce once he is relating to the produced object. Be it of useful effects (usability), emotional empathy (approval), critical reflection (esthetic judgment) or of any other type. The meaning of the artifact is found in one of the produced effects. The same way as in the consequences, that is, in everything that happens once the artifact is immersed in the reality of its contexts of use. In this case, we would say that we must look for the artifact meaning in the actions it plays in each of its circumstances and situations of use.

Artifacts as models

The whole meaning of things, then, is in the social praxis that invents, determines, transforms it: in the capacity of it to contribute to shape our humanity.

Let's see an example that I take as "elementary" because it is about an archetypal instrument that is almost in every culture's basis: the knife. The meaning of a knife is in its capacity of cutting (what ergonomics defines as *efficacy*), and in the act of cutting well and with the less possible expense of energy and resources (*efficiency*) and, above all, in its capacity of satisfying who uses it (finishing, this way, the usability cycle)⁸. But its effects over the social and cultural plans are not limited to that. A knife is not only a "cut-stuff", but an instrument of a series of work tools. Together with other tools, contributes to form the "syntaxes" of a kitchen, or of a carpentry, or of an arsenal. In each one of these ambits knife has contributed to the formation or improvement of many cultural practices, more or less satisfyingly: hunting, food preparation, but also, among others, war.⁹

Without the knife artifact maybe we would not have the writing today, if it is true that *writing* means to *engrave*.¹⁰ By its time, the writing has contributed to make the culture stable and transmissible, has favored the development of sciences and communication systems. Still about writing, there are many studies that have put into evidence how the "technologies of word" are capable of shaping our mental processes (cf. GELB, 1952; ONG, 1982).

All artifacts follow this semiotic logic: we design them to satisfy a particular need (for example, communicating faster by distance) but then, if we may say, we project ourselves from them (re-organizing our social and cognitive life in a way that is dependent from the communication systems). Every artifact is potentially a producer and transmitter of mental and behavioral models.

Artifacts as habit

The knife example, if generalized, tells us that the artifacts contribute for the formation of what Peirce called *habit*, our mental and behavioral habits. The same way, the artifacts, when they are imposed as intrinsic functions of our social life,

8. About ergonomics and usability, I make reference, among others, to Bandini Buti (2001).

9. In *Il coltello e lo stilo* (1979), the philosopher Mario Vegetti individuates exactly the use of knife for animal dissection as the origin of scientific rationality.

10. In *A Study of Writing* (1952), Ignace J. Gelb highlights how in many languages the etymology of "writing" is related to the action of "carving": cutting, lacerating, engraving, etc.

they are habits. After all, every culture is a continuous of establishment and change of habits.

Although he does not make use of that term, the linguist Ferdinand de Saussure – another historical father of the modern semiotics – tells us that every natural language can be understood as the result of many necessary conventions that are formed and articulated throughout history: exactly as a continuous of forming and reformulating habits of verbal communication. Saussure answers to the question of what is a language:

C'est à la fois un produit social de la faculté du langage et un ensemble de conventions nécessaires, adoptées par le corps social pour permettre l'exercice de cette faculté chez les individus. (SAUSSURE, 1916, p. 125)¹¹

It means that every language finds its own form *throughout time*, that is in relation to already existent forms of language, to external influences, to migratory fluxes, to interests of the speakers and – we have added – to the actions of the environment. This is, for example, the reason why many national similar languages derive from Latin but they are not totally the same; and, in the same way, it is the reason why the spoken Portuguese in Lisbon (Portugal) is not precisely equal to the one spoken in Belo Horizonte (Brazil). The different specific forms derive from the inclinations and dispositions of the historical community of speakers. They are, therefore, social habits and they are part of human history, from the *antropopoiese*.

The same thing occurs for the artifacts and not only for those from the designers. It occurs with all artifacts that a culture develops as an answer to a problem and that, gradually, populate our *habitat*.

About such aspects, in 1972 Burno Munari proposed to the *Compasso d'Oro*¹² a collection of “anonymous objects” by unknown authors. In *Da cosa nasce cosa* (1981) there is an interesting cast, from the cage lamp for office to the reclining chair – Figure 2. The form of these anonymous objects, result of our project display, is a fruit of a formal progressive improvement of form and instrument

11. This is, at the same time, a social product of the faculty of language and a conjunct of necessary conventions, adopted by the social body with the finality of consenting the exercise of this faculty in the individuals. [Free translation]
12. “Compasso d'Oro” is the name of a Industrial Design award created in Italy in 1954 by the company “La Rinascente” from an original idea by Gio Ponti and Alberto Rosselli. Since 1964, it has been organized exclusively by the Associazione per il Disegno Industriale (ADI). It is the first and most recognized award in the field of design. The Compasso d'Oro aims to recognize and promote the quality in the field of industrial design Made in Italy and it is given by ADI”. (<en. wikipedia.org/wiki/Compasso_d'Oro/>).

that, by its time, makes those objects as essential as “true design”, as Munari observes. The fundament of their form, as we may observe, is not different from the one of a river that throughout time gives form to its bed – according to one of the most eloquent metaphors of Peirce (cf. CP 5.492).



FIGURE 2 – Cage lamp for office and reclining chair

The formation of habits

A habit also puts into action a dynamic of transformation and puts into question the sense of possibility and the idea of future. Habit is, indeed, defined by Peirce also as “a tendency [...] actually to behave in a similar way under similar circumstances in the future” (PEIRCE, CP 5.487). Habit is, therefore, a *willingness towards action*. Acquiring a new habit means forming a belief about the world and establishing a “rule for action” and of behavior that, by its time is a starting point for new inquiries and researches:

[...] since belief is a rule for action, the application of which involves further doubt and further thought, at the same time that it is a stopping-place, it is also a new starting-place for thought. (PEIRCE, CP 5.397)

Cultural life consists on a constant passage from doubt to belief. Without a system of beliefs our mind could not survive: it would be, to say

it somehow, constantly dilacerated by doubt or blocked by the incapacity of overcoming a problem. A belief is a conviction that we have that is fixed and unshakeable, a thesis we believe in. For example: “I believe the Earth is round”, or still, “I believe this furniture is the most appropriate one for your personality”. The search for a belief is the search for a mental habit to be adopted.

So here is a meiotic and projectual question: if the artifacts are habits of behavior, how are beliefs and *habits* formed? And how can we project the artifacts so they have the strength to become virtuous habits and at the same time inventive?

To define and establish his understanding about the beliefs, Peirce dedicated one of his most beautiful and important works: *The Fixation of Belief*, of 1877. I will not remain a lot on it, but I must remember that all methods to build and determine a belief are taken as incorrect by Pierce, except for one. The incorrect methods are the ones based on a strong personal conviction (“It is like this because I am convinced about that”), the ones that trust the opinion of an authority (“It is this way because someone superior to me says so”), gets support on universal principles (“It is this way because it cannot be some way else”). Many artifacts are produced according to such methods, that is, thinking that the quality of a project is in the personal taste, in tradition, in the following of consolidated rules never questioning. The only method to be considered valid by Pierce is the scientific one. Because it is the only one that proceeds by inference, by progressive interpretation from sign to sign, through hypothesis and, afterwards, through experimentation and verification. What should be also carried out in the project of our whole culture reality.

In this case also comes back the idea of transformation. A habit, in fact, takes form through the passage from the *doubt* to the *belief*, as Peirce says. Doubt is a general state of search and uncertainty; belief is, in the contrary, the state in which the thought finds “relaxation”, content and complacency after achieving a determined objective.

The project requires a storm of uncertainty and search for a satisfying solution. And if we understand the concept of doubt and belief, we will say that the project is in the passage from the agitation that arises from the presence of a problem to the invention (in the sense of finding or taking form) of an *interpreting artifact*. The semiotic process of such passage – of such transformation – is design.

From the problem to the product

What is design if not our continuous search for habits capable of best interpreting our vital needs? Design is born with the rising of the industrial revolution precisely to change the appearance of the products or to give them a neutral aspect and identity. Besides that – here the etymology really helps – design appears to give form to our *habitat*, to our *inhabitation in the world*.

Habit, therefore, is configured as a project and, at the same time, it involves other projects: on one hand, *projecting* aims to form habits (a way of organizing spaces, of carving wood, of writing, sleeping, nourishing oneself); on the other hand, the habit itself configures a project disposition towards the future (because we want our *habitat* to be more and more manlike). The interpretative process of design and all project activity is a continuous tension between what is interpreted and what the interpretation shows as an additional plan of action. I allow myself, now, to represent this tension or persistence of mental interpretative activity in the terms of a double mathematical function:

1. A product is a dependent variable that derives from another independent constituted by a problem:

$$\text{product} = f(\text{problem})$$

2. A habit, by its time, is a dependent variable that derives from the independent constituted by a product:

$$\text{habit} = f(\text{product})$$

Concerning that, I always refer to an inventive example that shows itself as excellent as well as essential. As essential as vital. It is about *Q-Drum*¹³, of which we see here, in Figure 3, an image.

13. See <<http://www.qdrum.co.za/>>.



FIGURE 3 – The Q-Drum.

Q-Drum is an artifact invented by Piet Hendrikse to solve a problem related to many African, Mexican and Philippines' rural populations: the transportation of clear water. It is a resistant recipient, with a cylindrical form capable of storing up to 50 liters of water. The Q-Drum's cylindrical form allows it to roll over or to be dragged over the ground, what results into three effects that highlight its utility and usability: (I) it makes agile the transportation of heavy charges of water, avoiding people to carry them over their heads (II) it allows the water to be distributed more frequently; (III) and finally as an effect not to be neglected, it makes the activity of water supply more fun and joyful, specially for children and young men or women.

That means, retaking Peirce' pragmatic maxim, to consider – that is, knowing how to imagine, to design – the possible effects and consequences the conception of an artifact has.

The social responsibility of design

The pragmatist way over which a semiotics of the project should proceed has infinite sides and also another value: remembering that design has a *social responsibility*. Design is not only a practice that generates individual artifacts, but it is also a cultural system that acts over material and cognitive contexts, over the forms of thoughts and over collective behaviors, over the forms of the cities, the environment and all other social realities.

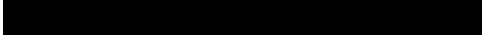
It is not possible to not consider design as an instrument to make the world better, more habitable. As we saw, design never considers only the present, because *projecting* is a way of preparing the future. What we conceive *today* – a theory, a new lamp, a website, a dress – is never what *it is only today*, but above all, it is *what it is going to be from now on*.

In the pragmatist vision the future is not an object of forecast, like happens in some sciences – like meteorology – that have the task of informing us what might happen tomorrow. In pragmatism, to say in the *pragmatist design*, the future is pre-configured: displaying things in such a way that through it future might happen. Pre-configuration is the mental act that prepares the project. The pragmatist design, in resume, should be the way of projecting the world we live in, thinking about the consequences that, in all circumstances we may conceive, can influence our ways of acting and thinking. The pragmatic maxim we put in the center of our discourse tells us, in fact, that every projectual act is necessarily an open process, because it is dominated by the idea of *possibility*: every object of our conception foresees and prepares others. Signs may transform life, but we have to know how to manage them.

REFERENCES

- BANDINI BUTI, L. *Ergonomia e prodotto*. Milano: Il Sole24Ore, 2001.
- BIANCHI, C.; MONTANARI, F.; ZINGALE, S. *La semiotica e il progetto 2: Spazi, oggetti, interfacce*. Milano: FrancoAngeli, 2010.
- BONFANTINI, M. A. et al. *L'inventiva: Psòmega vent'anni dopo*. Bergamo: Moretti&Vitali, 2006.
- BONFANTINI, M. A. *La semiosi e l'abduzione*. Milano: Bompiani, 1987.
- BONFANTINI, M. A. *Breve corso di semiotica*. Napoli: Esi, 2000.
- BONFANTINI, M. A.; ZINGALE, S. (Orgs.) *Segni sui corpi e sugli oggetti*. Bergamo: Moretti&Vitali, 1999.
- DENI, M. *Oggetti in azione. Semiotica degli oggetti: dalla teoria all'analisi*. Milano: Franco Angeli, 2001.
- DENI, M.; PRONI, G. *La semiotica e il progetto: Design, comunicazione, marketing*. Milano: FrancoAngeli, 2008.
- ECO, U. *Semiotica e filosofia del linguaggio*. Torino: Einaudi, 1984.
- ECO, U.; SEBEOK, TH. A. (Orgs.) *Il segno dei tre: Holmes, Dupin, Peirce*. Milano: Bompiani, 1983.

- GEERTZ, C. *The interpretation of cultures*. New York: Basic Books, 1973.
- GEERTZ, C. *The transition to humanity*. In: TAX, S. (Org.), *Horizons of anthropology*. London: Allen and Unwin, 1965.
- GELB, I. J. *A study of writing: The Foundations of Grammatology*. Chicago: University of Chicago Press, 1952.
- MUNARI, B. *Da cosa nasce cosa: Appunti per una metodologia progettuale*. Roma-Bari: Laterza, 1981.
- MURPHY, J. P. *Pragmatism*. Boulder: Westview Press, 1990.
- MUSIL, R. *Der Mann ohne Eigenschaften (1930/32)*. Reinbeck: Rowohlt, 1987.
- ONG, W. J. *Orality and literacy: The Technologizing of the Word*. New York: Routledge, 1982.
- PEIRCE, C. S. *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Cambridge, Mass: Harvard University, 1931–1958.
- PRONI, G. *La lista della spesa e altri progetti*. Milano: FrancoAngeli, 2012.
- REMOTTI, F. *Fare umanità: I drammi dell'antropopoiesi*. Roma-Bari: Laterza, 2013.
- SAUSSURE, F. de. *Cours de linguistique générale (1916)*. Paris: Payot, 1979.
- SEMPRINI, A. (Org.). *Il senso delle cose: I significati sociali e culturali degli oggetti quotidiani*. Milano: FrancoAngeli, 1999.
- SHORT, T. L. *Peirce's theory of signs*. New York: Cambridge University Press, 2007.
- VEGETTI, M. *Il coltello e lo stilo: Le origini della scienza occidentale*. Milano: Il Saggiatore, 1979.
- ZINGALE, S. *Gioco, dialogo, design: Una ricerca semiotica*. Milano: Ati Editore, 2009.
- ZINGALE, S. *Interpretazione e progetto: Semiotica dell'inventiva*. Milano: FrancoAngeli, 2012.
- ZINGALE, S. Design as inventive process: The contribution of design semiotics. In: DE MORAES, D.; ÁLVARES DIAS, R.; BOM CONSELHO SALES, R. *Diversity: design / humanities*. Proceedings of Fourth International Forum of Design as a Process. Barbacena: EdUEMG, 2014.



A semiotic approach and narrative of exhibit design

Raffaella Trocchianesi

Architect and professor of the Department of Design and of the School of Design of the Politecnico di Milano. She works with Design for Cultural Heritage for museum montages, events' design, strategy and communication that have as objective the valuation of the territory, new technologies and languages for narration and cultural fruition, the relation between Design and Humanities and between art and design. She coordinates and participates in many research projects. She is a member of the coordination group of the Humanities Design Lab and founder of the International Forum Design as a Process. She has national and international didactic/research experience in many institutions, among which: Unisinos – Universidade do Rio Grande do Sul, Brazil; Tongji University of Shanghai, China; University of Dundee, Scotland; Universidad Nacional de Córdoba, Argentina; University YSUAC of Yerevan, Armenia.

raffaella.trocchianesi@polimi.it

Introduction

This work intends to inquire and put into evidence the importance of the semiotic and narrative approach in the exhibit design. The topic will be presented with the proposition of two levels of analysis:

- The importance of the *narrative structure* as central axis for a conscious “artistic direction” in the elaboration of the project of a memorable and involving experience of visiting; how can design interpret and use the narrative infrastructure and its own instruments through the museum-expositive montages with the objective of involving the visitor as much as possible and proposing many levels of information?
- The importance of the *narrative vocation* of the object in the expositive satisfaction: how can the object carry stories that go beyond its primary function, incrementing its symbolic value?

To enter in the merit of these issues and to understand in which terms design opens itself for such interdisciplinary connections, it is necessary to remember the (so called) *semiotic of culture*¹ that puts the attention over the context as a fundamental element to frame the text and give sense to it, and also over the code, as a signal system that finds the dimension of expression throughout the signifier and the dimension

of content throughout meaning. Later, we propose a re-elaboration of the Fontanille² scheme (2008, p. 34) (FIG. 1) that synthesizes how the many levels of pertinence of the experience convert themselves into specific semiotic objects; the third column (added by the author) represents the attempt of reading of a correspondence between the type of experience, formal instances and projectual instances. These last ones are articulated in many points: the *minimal unities* are the elements the designer uses to give form to the project of the experience and they are translated into *compositions*; the *artifacts* express the corporality of the objects highlighting the narrative-symbolic vocation; the use and the fruition give to the scene a functional and experiential value; the direction reports to the strategic vacation of design that becomes the carrier of transversal and

1. By “semiotic of culture” we understand the conjunct of signal instruments with which the social information is decoded.

2. The Fontanille Scheme – already re-proposed, translated and analyzed by Lorusso (2010, p. 167) – previewed a third column with the “material instances” where the indicated formal instances are expressed. In this work, the author substitutes the material instances for projectual ones.

interdisciplinary competencies; the proxemics³ interprets the relation between behaviors and space.

The semiotic studies the phenomena that make possible the comprehension, the signification and the interpretation. This way, in this context, we are interested in comprehending the modalities that interfere in the projectual process.

TYPE OF EXPERIENCE	FORMAL INSTANCES	PROJECTUAL INSTANCES
figuration	signs	minimal unities
interpretation	texts and headlines	compositions
corporeity	objects	artifacts
practice	scene	use and fruition
conjuncture	strategy	direction
behavior	life style	proxemics

FIGURE 1 – Re-elaboration of the Fontanille scheme (that defines the type of experience and the formal instances) throughout the addition of projectual instances (Trocchianesi, 2015)

3. The definition of museum proxemics as a study that refers to the behaviors that regulate the relationships between the individual and the museum space, between some and others visitors and between the visitor and the work is approached in the work “Nuove prossemiche museali e culturali. Corpi, gesti, relazioni, comportamenti”/New museum and cultural heritage proxemics. Bodies, gestures, relationships, behavior (Trocchianesi 2013, p. 70).

Semiotics, narration and elaboration of the montage project

The narrative approach in the elaboration of the project of temporary and museum cultural expositive fruition is an interesting ambit of investigation and experimentation, from the point of view of the designer that expresses a competent artistic direction capable of managing multimodal synergies, as well as from the point of view of the visitor, who finds himself involved – in a more or less explicit way – in a “narration” directed to let the relation between the works more understandable, to make more memorable the visitation and to consolidate the knowledge process.

The narrative dispositive leads the individuals to rethink their own experiences and actions, rebuilding their meaning and making

evident their possible perspectives of development, bringing to light the intentions, motivations, ethical and value options implied there, subscribing them inside of a net of meanings culturally shared, recognizing their continuity and unities. (STRIANO, 2008, p. 17)

The evolution and the experimentation of the new languages proposed by the new technologies have a fundamental role while conducting to new models of fruition and serve to interpret new narrative paradigms. In the narrative habitats of the Studio Azurro it is proposed the content throughout languages that make from technology the distinctive brand, an “invisible technology” that uses the gesture of the user to activate stories and evocations. This way, in the process of projects elaboration, appears a condition of double setting. The technological disposal starts to be an integrant part of the narrative and expositive passages. It is about a significant system and a metalinguistic practice that requires an attentive “techno-drama” (Cirifino F., Giardina Papa E., Rosa P., 2011). In the montage Sensitive City⁴ (Studio Azurro, International Expo Shanghai, 2010) the identity of the Italian urban culture is represented by six cities of medium and small size (Chioggia, Lucca, Matera, Siracusa, Trieste and Spoleto) revealed and uncovered by the habitants that “take the visitor by the hands” and lead him through a personal trajectory until the discovery of the place. It is about an interactive experience carried out with the new technologies, the visitors in fact interact with the digital version of the habitants presented as common people, strongly and actively connected to the place, almost “intimate” portraits that share with the visitor the relation with the city, activating this way a kind of narration almost private that stays far from any instructive registration. Photographic images and video of alleys and urban trajectories like maps, sketches, notes related to the “memorable” places of the habitants in an interesting mixture of visual languages take turns. The visitor is thrown in a space of immersion where the cities take life throughout projections, sound effects, holographic screens, where the habitants appear and thanks to a system of sensors with a simple gesture of the visitor the habitants may be stopped and activated, such as special privileged witnesses of a urban history that is made with the “one by one” relation (a single habitant and a single visitor). In this case, the narration conditions the gestuality

4. http://www.studioazzurro.com/index.php?com_works=&view=detail&cat_id=2&work_id=88&option=com_works&Itemid=24&lang=it

of the fruition experience and reflects on the museum proxemics. Each “character” is the knot of a net that composes a complex narrative structure that however appears as the “natural” voice of the place. The visitation modality is simple and immediate and allows a wide freedom of choice since the visitor decides for eventual “changes” of place and “accompanist”. The time and duration of the tour are, therefore, variable, as well as the perspective with which the visitor discovers the city, depending on the habitant the visitor decides to accompany.

Dernie (2006) defines three typologies of expositive space: the *narrative space* that overcomes the encyclopedic model to propose an episodic model with alternations of time-space, accelerations and pauses, detailed panoramic and zooms; the *performance space* that gets free from a linearity of fruition to embrace associative logics, making the visitor able to assume an even more active role in the process throughout the dynamic of the “game” and of the “theater” (here the new technologies are called to scene to surprise and “give performance” to the space, as well as the relation between the work of art and the user); and finally the *simulated space*, in which real and virtual dimensions superpose, evoking spaces, places and worlds that go beyond the architectonic structure to open themselves completely to the immaterial structure of the new multimedia languages.

Such approach is retaken in an even more evident way by Bruckner (Atelier Bruckner, 2011) who unites technologies, staging, exposition and narration. He affirms that the expositive environments are based on four spatial parameters: the physically substantive, the atmospherically adjectival, the narratively verbal and the dramatized syntactical, highlighting the narrative-dramaturgic component of each one of them. In the physically substantive definition, the narration starts where the representation spaces begins, where the chromatic characteristics of the materials and the architectonic consistency of the space that receives the montage create a relation between the internal and external, between the “real” dimension and the “representative” dimension.

In the atmospherically adjectival the narration is made with tangible and intangible quality of space, understood as “emotional recipient”: color and light, temperature and sound. In the narratively verbal is evident the poetic potential of space in terms of style, communicative registries, expressions: the narration generates the space that transforms itself into media throughout words, signs, symbols and performances. Many

times Bruckner gets reference in theater texts to prepare his projects of montage due to the fact that the narrative and artistic direction structure constitutes an important basis of work for the emplacement in scene of the objects, cultural goods (material and immaterial) that will be exposed. At last, the dramatized syntactical component translates the expositive narration in terms of time, rhythm and actions.

In the display Expedition Titanic⁵ (Speicherstadt, Hamburg, 1997–1998) Bruckner made use of an interesting narrative stratagem based on a double registry: a trajectory structured in episodes chronologically marked – the arrival on board, life on board, the tragedy, the salvation, the myth – and a sound drama interpreted by five passengers (of which we do not know the fortunate or unfortunate destiny) who accompany the visitor creating a feeling of identification due to the intimate and finely personal character in which the voices point out the expositive trajectory that begins in the stowage, where there are the passengers' suitcases, their personal objects, the memory objects. And it is precisely in that common place of the ship (still far away from the luxury dinner saloons or the comfortable cabins) where the photos of the passengers were hung up, a memorial that opens the dances and the narration of a tragedy that is always object of representations and staging. It is in this first space that gains light a glass expositor, theatrically enlightened, inside of which is the miniature of the ship, almost as if the interest was – in an interesting game of contrasts – putting a monument of celebration in an ordinary and prosaic place.

Zanzunegui also applies to the museum the analysis of the model of staging connecting places, “sub-places” and frontiers (like in the theatre context) that influence the visit with stereotyped behaviors: go, enter, watch a show, leave, go home, highlighting the importance of the experience of pre-visit and post-visit. He gets support in the Semiotic structure to describe the actions that contains the sample and the profiles of the visitors (Zanzunegui, 2011).

To reinforce the idea of this synergy between the logics that are dedicated to narration and the project logics, we may notice a strong parallelism between the terminology of representation (cinematographic/theatrical) and of exposition (mainly in the ambit of expositions' montage). Words and concepts like “subject”, “staging”, “treatment” are clearly and immediately declinable also in the practice of projects of setting in terms of “object to be shown”,

5. <http://www.atelier-brueckner.com/nc/en/projects/exhibitions/expedition-titanic.html>

“artistic direction of times and sequences of visit” and “graphic language of exposition” that will give form to the narration (Trocchianesi, 2009).

As Roland Barthes would say, “in a narration there is nothing that is insignificant, everything has a purpose” (BARTHES, 1999, p. 25). Actually in staging (as well as in a project of trusteeship and montage of expositions) there are cores that give course to the narration and there are indicators that inform the state and the action, which add useful elements to the representation.

According to Sturm (2001) the arch of the experience of narrative trance is articulated in seven main stages: contact, familiarity, immersion, identification, emersion, ‘distancing’ and transformation. If we apply this analysis into the visit of a museum or of a sample, we notice that the narrative instance remains easily recognizable in the project of cultural fruition. In this optic the contact stays in the phase of pre-visit and happens in two different moments: when the visitor gets to know about the theme and/or event throughout an “indirect narration” (though media or “word of mouth” marketing) that initially stimulates his curiosity and then enhances his expectation; and when the visitor makes an immersion in the first part of the expositive trajectory, where the contents are not yet showed, but will be shown the themes, choices of trusteeship and sometimes the projectual logics. The real visit starts, this way, introducing the visitor to the trajectory and there the term familiarity is found in the comprehension of the projectual language, in the intimacy with the narrative object, allowing the comprehension of the necessary objects to decode the cultural message. Then follows the phase of immersion in the theme and in the history of the sample, phase in which we can live a sort of “rare feeling” and “enchanting”, in which we “enter the game”.

This moment of relation with the works can be lived in an individual way, interiorizing the message and privileging an experience of analytical vertical deepening or opening yourself to eventual interpersonal relations with other visitors (if considered by the project, naturally) that might happen throughout the implementation of practices and analogical instruments or thanks to new technologies. The identification moment institutes the experiential component that is most connected to the physical, emotional and cognitive memory; it is here that the visitor elaborates relations between the contents (previous knowledge and new information) and takes control of it in a critical way. The phase after the

emersion foresees a gradual exit of the immersion into the system of contents to enter in the corollary services (bookshop, library, laboratorial activities...) with the finality of validating the value of the visit throughout other elements. Also important is the experience after-visit with the distancing that is concreted with a re-elaboration that is personal and filtered from the received contents (from the vision to the selective memory) and with the transformation that – considering time distance – gives a real appropriation of the contents and may make use of instruments of communication that allow a confrontation and a discussion about the topic (social network) or even a critical re-elaboration of the sample (reviews, lections, deepening).

As we saw, in the moment of identification memory plays a essential role, it is necessary, therefore, to understand its dynamics focusing the attention on that kind of memory connected to the learning process that is articulated through physical, emotional and mental memory. Many expositions among the recent ones foresee that “performing aspects” by the visitor or ‘being’ physically involved make easier the physical memory; considering the body as an “instrument” of education and learning means to admit that it has its own intelligence and memory. The narrative approach for the elaboration of projects of exposition montage conditions, therefore, the experiential memory.

In the human beings there are many memory systems: the sensorial memory, the work memory, the explicit or declarative memory, the implicit memory and the emotional memory. The first two are temporary while the other three are permanent or of a long duration. (FONTANA, SASSOON, SORANZO, 2011, p. 65).

These types of consideration are of fundamental importance to manage with consciousness the narrative infrastructure that contains an expositive route. That because it reaches two fundamental fruition varieties: the attention index and the memorization index.

For any narration, the emotional and performance involvement of the visitor is a determining aspect to obtain the attention and consolidate the remembrance.

The knowledge of a narrative structure may be interesting as an analysis approach as well as a project’s instrument. From the point of

view of the analysis, such knowledge allows the isolation of specific and logical aspects that have led to determined choices, putting into evidence the relation between the content and the expositive system, whilst from the point of view of the project, allows the stimulation of new possible configurations that were structured in a way that facilitates a fruition of immersion and participation. Here we introduce the instrument of ‘score’ of montage of the narrative infrastructure of a display. The concept of ‘score’ comes from the necessity of decomposing the expositive structure in its many parts throughout a modality of graphic restitution that allow a contemporaneous and “parallel” vision of the many levels that constitute an exposition (FIG. 2).

This instrument of analysis and project was elaborated for the designer who – in this case playing a role comparable to a director or an orchestra maestro – must be able to control and manage the whole simultaneity of parts of the montage as a real staging. It is this way that we propose a horizontal reading to the many varieties that may be isolated:

- *the articulation of contents*, that is: the logic and the order with which the works are exposed (the sections on display and the conductive wire generally oriented by the trusteeship);
- *the space organization* markedly conditioned by the sequence of contents and by the trusteeship’s cut that determines the plan of the trajectories and the space paradigm that characterizes the installation of the maximum exposition;
- *the artifacts and montage devices* inserted in the many environments that establish an effective relationship with the visitor as mediators between this and the cultural good;
- *the interaction actions and mechanics*⁶ between the visitor and the good and between the visitor and other visitors, that determine the dynamics directed to invest the whole arch of visitation (in temporal and spatial terms) and that are in the basis of the fruition model of the project;
- *the language* with which communicate the contents, the narrative registry and the stylistic mark that characterizes the project of montage and that is manifested in the communicative and signals system, as well as in the choice of materials, technologies, interface of montage devices;

6. In this case, we use the definition of interactions mechanics given by Davide Spallazzo (2012) according to which the mechanics are each unity/modality of interaction between visitor and good, or between visitors.

- the *time line*, that is, the duration of the visit not only in its totality, but also in relation to each room and each expositive artifact: rhythm, pauses and accelerations that mark the whole fruition.

We continue in this analytical and metaproject process deepening in three different levels of investigation: the narrative infrastructure, the fruition paradigm and the communicative language, trying to formulate (not exhaustively but to exemplify) some possible articulations:

- the *narrative infrastructure* determines the general installation that maintains together the logics of trusteeship and the project of montage; such infrastructure may be hyper-textual, sequential, episodic, of implementation etc. And has repercussions mainly in the project of fluxes and of trajectories of visitation;
- the *fruition paradigm* represents the metaphor that exemplifies the model of the relationship between the visitor and the cultural good (for example, the *wunderkammer*, the game, the collage, the photo, the paper, the time machine etc.) and it has repercussions mainly over the behavior the visitor holds during the visit, incurring significantly on the proxemic component.
- the *communicative language* influence on the communicative modalities with which the montage was expressed, the expositive artifacts, the signs and the eventual technological devices; such language determines the narrative record of the whole exposition in its stylistic acceptance (ludic, poetic, ironic, use of subtitles etc.) and typological acceptance (multimedia, multimodal, hyper-technological, analogic, filmic, theater-performative etc.) and has repercussions mainly in the cognitive sphere.

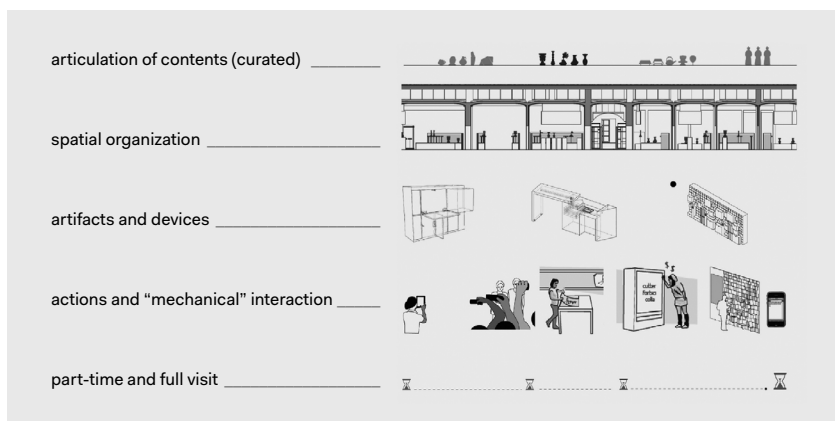


FIGURE 2 – Assembly sheet: articulation of the exposition's installation in many levels (Trocchianesi's Scheme, 2014)

The object in display: narrations, signs, symbols

The mediation between object and visitor and between object and space becomes one of the most important themes to centralize a study about the communicative and narrative vocation of the exhibited object facing the fact that projecting the fruition means projecting the relationship between the individual and the cultural good (in this case, between the individual and the object).

The relational power of the object and – symmetrically – the experiential nature of cultural fruition, always more open to relational dynamisms by the visitor allows to identify numerous interesting cases where the exposed object tells about itself, expresses itself and let itself to be explored. It can even be revived thanks to the narrative superscripted that projects it in “alien” places in relation to the museum or expositive context in which it is inserted, allowing it to have a “differentiated” use.

The object in display is proposed with its multiple stratifications of meaning, with a strong semiotic, semantic and symbolic power besides the historical and functional sense.

Then it is suggested a critical reading of some expositive experiences that put the object in the center of its narrative dimension⁷.

7. Some of the cases here reported were taken from the work of Roberta Trocchianesi, “Oggetti transitivi. Il potenziale narrativo dell'oggetto no progetto espositivo” in Penati A. (Org.) *O design vive de objetos-discurso*, Mimesis, Sesto San Giovanni, 2013.

The Museum of Obsolete Objects⁸ is a project published online (registered in an YouTube channel in 2011) and promoted by the communication agency Jung von Matt in Hamburg. The “museum” with a 2.0 logic conserves a series of objects that throughout the years and with the technological innovations they disappear or simply become obsolete. The objects, since the cassette until the incandescent lamp are told through a short video (like an instructions manual) that explains their origins and use with a narrative registration that through gestures and a voice that comes from the future explains the exact functioning of each object. The interesting aspect is the proposal from a different point of view the communicative game to see projected in the future an object that is considered archeological, although it is present in our imagination and in our close past.

In the show *History of Things* (a Lungomar project, a cultural experimental laboratory from a project by Bolzano in cooperation with the Design and Arts School, 2007) 27 designers of different ages and origins were asked to choose an object of their daily lives and write its “biography”. The descriptions – that were different due to the narrative registration, tone, style – manifest the many relations and meanings carried by the objects in the course of their existence. The expositive space is a neutral field, a blank page on which we may write so many stories: each object is exposed with many modalities keeping, however, the rigor and the minimalism of support (a white basis, a metallic wire connected to the wall). The history is not less important: each narration is graphically paged, marked and positioned in relation to the object, according to the designer’s choice. The narrative landscape that is deduced shows a great cultural, generational and projectual variety.

The vertiginous collection of objects from the country side culture and the daily use of the xx century invades the simple architecture that the *Museu do Quotidiano Ettore Guatelli*⁹ (Ozzano Taro, Parma) holds. Guatelli was interested in the objects as witnesses of man’s history but mainly he was fascinated by the infinite histories that each object has in itself, be it in a social scale as well as in an individual scale. The museum’s mission is “the narration of time, in the innumerable fragments of daily life”.

From this consciousness and the will of working with the stimulation of intercultural integration, by a territorial museum, was born the project *Plural Histories*, that start with the objects that are inside the museum itself, the identity and

8. <http://www.youtube.com/user/Moo0JvM>

9. http://brokenships.com/en/visit/the_exhibits

the narrative potentiality of each one of those to build renewed stories throughout the instrument of theater laboratory, involving local and immigrated people. One of the logics with which the narrations were built was based on the gesture memory surrounding the object that puts into evidence the material and immaterial values. Performance and narrations are interlaced in an interesting mixture of past traditions and reinterpretations of the present. From the point of view of space, all the surfaces of the architectural space (walls, tables, supports) are totally occupied by the 'object' landscape of the collector, being able to reconstitute the geography of a time throughout articulated compositions (generally by typologies and forms) as tridimensional tattoos that nullify the necessity of any possible additional expositive artifact and that make emerge in the visitor a decorative giddiness where the ornament is simply a way in which the multitude of objects appropriate the space and the formal dance that is generated. If the material aspect is implicitly narrated in this type of exposition, the immaterial value of the objects comes to life by the dramatized narration, voice, gesture, performance, history and – by valuing the local identity – it goes beyond the geographic perimeter towards a intercultural communication re-writing the migrant histories of the object to the territory.

This participative aspect is also seen in the *Museum of Interrupted Relations*¹⁰ in Zagabria, where the protagonists are affective objects, objects that have become "disparate" after the end of a love story, objects which expressive potential is given to a "neutral" place. The project is born from the idea of a couple of Croatian artists (Vistica and Grubisic) who, after the end of their love story asked themselves what would they do with the stuff they had accumulated when they were a couple. Coincidentally with the end of their relationship in 2006, they received an invitation to participate in the biennial of art of Zagabria with the theme: 'Synergies'. It was this way that, in such context, they decided to make a show where the protagonists were the objects that symbolized finished love stories. Firstly they collected 46 objects in the circle of their closest friends, asking each one of them to write a short story about the object, making the affective value of the object appear. In four years the experience was repeated in 24 intercontinental cities, giving rise to a true and unique ritual extended to the visitors. The exposition has become a little stable museum that conserves thousands of objects, from which some of them are still travelling around the galleries of the world being constantly enriched by other donations.

10. http://brokenships.com/en/visit/the_exhibits

This paradigm involves expositive experiences in which the objects become carriers of personal stories that are manifested this way. This holds a revolution of the institutional roles. Actually, frequently the active participation of the people interpellated to contribute in the role of co-curators ends up generating the history of the exhibition.

Such collaborative approach also involves the social dimension: the young Lebanese artist Joreige proposed the cycle of installations *Object de Guerre 1-4*¹¹ (2000–2006) based on a series of testimonies about the Lebanon War. She asked each person involved to choose an object of their daily lives or an object that had a special value with the intention of making appear the memory and unleash the narration of what they had lived. This became a plural photo directed to retreat a diversity of points of view about a single, strong theme: the war memory. Besides the video testimonies, the exhibition also predicted the presence of objects inserted in bell jars with the specification of the person's name. Gathering the multimedia language with a “traditional” montage artifact (the bell jar) generated contrast: on one side the video testimony puts the spectator closer to the person, empathically brings the individual into scene with his way of talking, expressing, modulating the voice, of telling his story throughout the objects highlighting his own expressions in a public intimacy; on the other side, the bell jar, isolating the object in an attempt of ‘museuming it’, getting it out of context, offering it to the spectator sight, out of its physical and emotional habitat.

The installation *Whispering Table*¹² (TheGreenEyl for the Berlin's Hebraic Museum, 2009) proposes the pretext of the object (an object with a high intensity of ritualism put on a table set for a meal) to talk about the religion topic throughout food. The setting, in an almost dark environment, foresees dark tables on which the white sacred objects and the decoration are highlighted with a theater light. Visitors may seat at the table, touch the objects and get them close to the ear so they can reveal, throughout a sound narration, the symbolic meaning of the food, of its rituals and religious beliefs (for example, one day before the Hebraic Easter holiday). The objects also speak among themselves; depending on the disposition on the table they tell stories of differences and similarities between cultures. The visitor walks, listens, places the objects, becoming an active part of the conversation and of a renewed ritual. The memory of the

11. A. Cati Immagini della memoria. Teorie e pratiche del ricordo tra testimonianza, genealogia, documentari, Mimesis, Milano-Udine, 2013.

12. <http://vimeo.com/14476328>

body's movement that acts in space allows the knowledge to concretize in a more complete and definite way. In this case, the concept of "intermediate-object" remains perceptible thanks to the new languages and the new related media requirements about the things that surround us daily.

In such settings, the narrative axis of the object becomes the protagonist of the expositive scene; it becomes the central theme around which the experience of visitation and the organization of contents are built. The object is, at the same time, evoked element, rich in symbology and immaterial value, and exposed element that is proposed with its own matter and its own formal characteristics. From the projectual point of view, such solutions may be read as true texts in which the language used is a narrative mark that contains the whole conduction of the expositions setting.

REFERENCES

- ATELIER BRUCKNER. *Scénography*. Atelier Bruckner 2002–2010. Ludwigsburg: Avedition 2011.
- BARTHES, R. *Variazioni sulla scrittura. Il piacere del testo*. Torino: Einaudi, 1999.
- CATI, A. *Immagini della memoria. Teorie e pratiche del ricordo tra testimonianza, genealogia, documentari*. Milano-Udine: Mimesis, 2013.
- CIRIFINO, F., GIARDINA PAPA, E., ROSA, P. *Studio Azzurro. Musei di narrazione. Percorsi interattivi e affreschi multimediali*. Milano: Silvana editoriale, 2011.
- DERNIE, D. *Design espositivo*. Modena: Logos 2006.
- FONTANA, A., SASSOON, J., SORANZO, R. *Marketing narrativo*. Milano: Franco Angeli, 2011.
- FONTANILLE, J. *Pratiques sémiotiques*. Paris: Puf, 2008.
- LORUSSO, A. *Semiotica della cultura*. Roma-Bari: Laterza, 2010.
- SPALLAZZO, D. *Mobile technologies and cultural heritage. Towards a design approach*. Saarbrücken: LAP Lambert Academic Publishing, 2012.
- STRIANO, M. La narrazione come dispositivo conoscitivo ed ermeneutico. In: PULVIRETTI, F. (Org.) *Pratiche narrative per la formazione*. Roma: Aracne, 2008.
- STURM, B. The Reader's Altered State of Consciousness. In: SHEARER, K., BURGIN, R. (Org.) *The Readers' advosor's Companion*. Englewood: Libraries Unlimited, 2001.
- TROCCHIANESI R. La cultura è di scena. In: BORSOTTI, M.; SARTORI, G. (Org.) *Il progetto d'allestimento e la sua officina*. Milano: Skira, 2009.
- TROCCHIANESI, R. Oggetti transitivi. il potenziale narrativo dell'oggetto nel progetto espositivo. In: PENATI, A. (Org.) *Il design vive di oggetti-discorso*. Sesto San Giovanni: Mimesis, 2013.

TROCCHIANESI, R. Nuove prossemiche museali e culturali. Corpi, gesti, relazioni, comportamenti/New museum and cultural heritage proxemics. Bodies, gestures, relationships, behaviour. In: IRACE, F. (Org.) *Immateriale, virtuale, interattivo/intangible, virtual, interactive*. Milano: Mondadori Electa, 2013.

ZUNZUNEGUI, S. *Metamorfosi de la mirada. Museo y semiotica*. Madrid: Catédra 2003. Trad. it. *Metamorfosi dello sguardo. Museo e semiotica*. Roma: Nuova cultura, 2011.

Semiotics and typography: notes for a model of analysis

Priscila Lena Farias

Graphic designer graduated by FAAP, doctor in Communication and Semiotics by PUC-SP, and she had a scholarship in Productivity by CNPq. She is a teacher of the Design graduation course and of the Post-Graduation Program in Architecture and Urbanism at FAUUSP, where she coordinates the LabVisual (Research Lab in Visual Design). She is an editor of the scientific journal *InfoDesign – Brazilian Magazine of Information Design*, and member of the editorial team of other publications in the Design area, in Brazil and abroad, such as *The Design Journal*, *Design and Culture*, *Information Design Journal* and *Journal of Communication Design*. She is the organizer of the books *Design Frontiers* (Designio) and *Advanced Issues on Cognitive Science and Semiotics* (Shaker), author of *Tipografia Digital* (2ab), and of many articles about semiotics, typography and visual design. Her current researches are focused on the typography as an element of the urban landscape and of the Brazilian graphic memory.

prifarias@usp.br

Introduction

This article has the objective of presenting a model of analysis for the typography based on principles of the semiotics of Peirce's extraction. We have as basis the comprehension of the typography in a wide sense, which includes the design of letters and the design with letters, regardless the production or reproduction mode. Such definition includes, therefore, manifestations of the verbal graphic language that, from a more restricted point of view, would be better described as writing or lettering (Farias, 1998, 2004).

The typography, in this wide sense, is part of the visual culture field, and in the case of its manifestations reproduced through the many graphic technologies, of the impression culture. The more traditional support for the typography conceived like this is the book. For that reason, the model proposed here takes as reference the impressed letter that makes part of a volume to define its levels of microscopic, macroscopic and intermediate (or *mesoscopic*) analysis (FIG. 1).

The analysis of letters or parts of letters occurs in a microscopic level. In the macroscopic level, there are combinations of these smaller elements into words, paragraphs, columns, pages or volumes. Depending on the scope and of the objectives of the analysis, words, paragraphs, columns or pages may be considered intermediate levels. These distinctions and definitions are important because we rarely realize or it rarely makes sense to take under consideration all the levels of analysis.

If we are comparing the types of letters used by printers of a certain region, for example, observing the parts of the letters is vital to identify the coincidences in their forms and verifying the quantity of lines in columns of the same height may be important to calculate the types' measures; but the configuration of the pages and volumes is little relevant. On the other hand, to carry out the analysis of a specific publication, observing the form of bookbinding and the dimensions of the volume is important, and evaluating the configuration of its type-pages without going deep in details about the letters and their parts, may be enough

In the diagram proposed in FIG. 1, the difference between 'paragraph' and 'column' is subtle: one line, as a group of words, must be considered equivalent to 'a paragraph', while 'a column' must have at least two groups of lines or paragraphs. Eventually, the difference between 'paragraph' and 'column' may not be relevant, leading to the fusion of these two levels of

analysis in an intermediate category between word and page, that we may call ‘text’. It is also important to consider that the biggest levels, ‘page’ and ‘volume’, depending on the analyzed case, may be understood in a metaphorical way, as something that gives support to a group of columns (‘page’), or to a group of ‘pages’ (‘volume’). This way, once the parts of a website are understood as ‘pages’, the website as a whole would be the ‘volume’. The same way, in the case of the analysis of the letterings of a movie, the movie as a whole would be the ‘volume’, and the opening or finishing credits would be the ‘pages’.

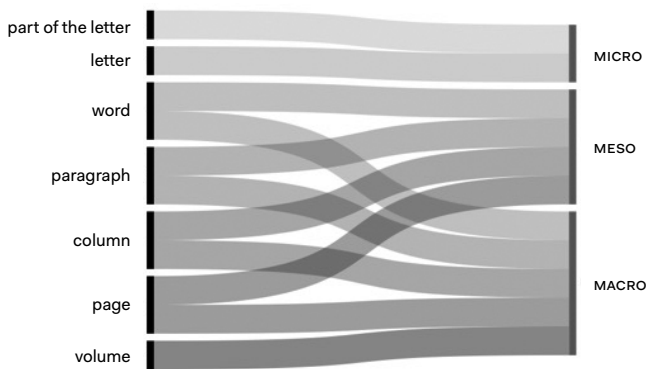


FIGURE 1 – Levels of micro, meso and macroscopic analysis of the typography.

Crossing these levels and based on Peirce’s semiotic interpretation made by Charles Morris (1938, Nöth 1995, p. 50-52), the board of analysis here proposed is completed by the syntactic, sematic and pragmatic dimensions of the analyzed artifacts. The syntactic dimension concerns the formal or denotative aspects of the typography, notably those linked to their visuality, structure and behavior. The semantic dimension refers to the denotative aspects of the typography or to the meanings attributed to the typographic forms (socially, historically, strategically). The pragmatic dimension must be understood here, in consonance with the thought of Charles S. Peirce (1878), as the sum of the practical consequences (material and environmental, but also cultural, social and economical) resulting from the conception and use of typography.

A model for the analysis of typography

The board proposed in TABLE 1 has as objective to list important topics of the typography that can be evaluated taking as reference one of the 15 possible crossings between levels and dimensions of analysis. One more time, it is important to observe that it is not always possible or necessary to carry out analysis that take into consideration the three dimensions, specially if the scope of levels of evaluation is too wide. An analysis that takes into consideration only the syntactic dimension, for example, may be enough to get to relevant results if the raised data are properly interpreted. At the same time, the effort to describe all relations derived from the matrix obtained by the crossing of the 7 levels and the 3 dimensions may not lead to any conclusion note worthy if the objective of such effort is not clear since the beginning.

The topics listed in the first line (syntactic dimension) are related to the formal aspects of the typography, and help to answer the question “how does the typography appearance may be described?”. This is certainly one of the most explored dimensions in typographic analysis, but this is not a motive for its heuristic value to be underestimated. The identification and description of peculiarities and apparent similarities is an important stage of any analysis. In this dimension, there are important differences in each level of analysis, since the micro, meso and macroscopic observations allow us to evaluate and describe very specific formal and structural aspects.

The topics listed in the following line (semantic dimension) concern the meanings attributed to the typographic forms and answer to the question “what do these formal aspects communicate?”. They derive from a reflection about the possible meanings attributed to each one of the topics or aspects listed in the syntactic dimension and they go from the alphabetic and phonetic value attributed to the letters (for example, the sound of the vowel <e> and the similarity to the fifth letter of the Latin alphabet attributed to the ninth letter of the first line in FIG. 2 and 3) to the posture required to the lector for the reading of a determined volume (for example, a big and heavy bible, that requires a support and obliges the reader to be standing up). Some topics repeat in different levels because there are meanings that can be attributed under more than one point of view: speed, rhythm and the assertiveness of the typographic message, for

example, they can be attributed to the letter as well as to the word, to the text or to the page. Since the letter is a sign with multiple articulation, its semantic dimension is connected to its link to the verbal language as well as to its relation to the visual language.

	LETTER	WORD	TEXT	PAGE	VOLUME
SYNTACTIC DIMENSION	· production mode · size · proportions · structure (box) · form · color	· direction · alignment · continuity / segmentation · variation (form or structure) · space between letters · associated elements	· column wide · space between words · alignment · interlineation · tonality of the text spot · column format · space between paragraphs · indentations · marking of lines, paragraphs, or text block	· grid · space between columns · space between text blocks · alignment of the text blocks · hierarchy · relation text blocks x images · demarcator elements of text blocks	· material aspects · dynamic aspects · number of pages · height of the book spine · recording or reproduction system · bookbinding · relation between parts of the volume
SEMANTIC DIMENSION	· relation with the alphabet · phonetic value · speed · rhythm · expressivity · assertiveness · producer status · history of form	· relation with the verbal language · sound value · speed · rhythm · expressivity · assertiveness · producer status	· relation letter/ content · sound value · speed · rhythm · expressivity · assertiveness	· relation letter/ image · sound value · speed · rhythm · expressivity · relative importance of the different parts	· relation letter/ format · values attributed to the materials · level of ephemerality or permanence · posture required from the reader
PRAGMATIC DIMENSION	· visibility · legibility · expressivity · glyph area · effects generated by the meaning of the letter	· visibility · legibility · expressivity · word area · readability · effects generated by the meaning of the word	· visibility · legibility · expressivity · text area · readability · performance · effects generated by the meaning of the text	· visual impact · text MANCHA · readability · performance · type of support · paper use · type of paper · effects generated by the meaning of the page	· visual impact · text volume · type of support · paper use · type of paper · finishing · obsolescence · effects generated by the meaning of the volume

TABELA 1 – Model for the analysis of the typography: levels, dimensions and topics

In the last line, are listed topics related to the consequences of the design of letters and with letters, and that answers to the question “what are the impacts of these forms and their meanings?”. One more time, there are topics that repeat in more than one level, such as visibility, legibility and expressivity, what may refer to letters, words or texts. Some types of impact, such as the material/environmental for example, are expressed in different ways in the many levels, going from the area occupied by the glyph or by the word to the quantity of pages and the use of paper. Having in mind the double articulation of the letter, it is pertinent to consider the impacts of the typography not only as a graphic or visual artifact, but also as a support of the verbal language – the effects generated by the meanings attributed to the letters, words, texts, pages and volumes.

An example of application of the model of analysis

As an example of application of the model proposed in TABLE 1, I would like to propose a case analysis that is very distant from what we know as book: a public inscription on the facade of a building. Figure 2 shows the architectonical epigraph – an inscription having the name of the responsible engineers-architects – found on the Anhembi building, located on the number 64 of the street Rua Senador Feijó, in the historic center of the city of São Paulo, next to the square Praça da Sé.

This type of inscription is so recurrent in the central area of the capital of São Paulo that we might consider the city as a ‘volume’, and each one of the buildings as ‘pages’¹. However, to restrict the analysis to limits that are pertinent to the objectives of this article, it will be enough to designate as macroscopic limit the building and as microscopic limit the letters on its facade.

The photography in high resolution reproduced in FIG. 2 allows us to appreciate the material and production aspects of the inscription (the fact that it was engraved in bas-relief in granite, for example). An analysis of the microscopic levels of its syntactic dimension, however, requires another type of visualization, with more detail and contrast, as the one in the vector illustration reproduced in FIG. 3.

1. The research about architectonic epigraphs as elements of the typographic landscape of the city, from which the example here proposed was extracted, take the cities as ‘volumes’, having in mind comparative analysis about the presence of this type of inscription in many localities (Gouveia et al. 2008, Farias et al. 2012a e 2012b).



FIGURE 2 – Architectonical epigraph found on the facade of the Anhembi building, in the historic center of the city of São Paulo (photo by Patrícia Gatto).



FIGURE 3 – Vector version of the architectural epigraph found on the facade of the Anhembi building (illustration by Thiago Pacheco).

Analyzing the letters of FIG. 3, we may observe, in what concerns the syntactic dimension, that it is about forms based on geometric modules, produced throughout a process of lettering (engraving), with an structure of caps-locks of the Latin alphabet, which are robust in relation to the weight, erect in relation to the inclination, and that some of them (for example the letters U and E of the first line) are condensed in relation to the proportion height/width.

In what concerns the semantic dimension of the letters, besides the phonetic and alphabetic value of each one of them, we may notice that the speed implicit in the forms is slow, and that there is a valorization of the expressivity over the legibility. The forms make a clear reference to the visual culture art déco, in vogue in the decade of 1930s, when the building was built, signaling refinement and domination of tools by its producer.

In relation to the pragmatic dimension, between the effects and consequences of the presence of these letters in the urban landscape, we may highlight its low visibility (due to the low contrast between figure and back) and its contribution to the construction of an image of modernity and sophistication for São Paulo. That can be also said in relation to the word and the text of the epigraph. Still in the pragmatic dimension, we may observe that, as a consequence of its mode of production (lettering), the letters in the inscription are not identical (there are, for example, variations of proportion in the design of the 'E' in the 4 first lines).

Passing to the level of the word, in the syntactic dimension, we may observe that all those found in the architectonical epigraph of the Anhembi building are formed by segmented letters, and that the distance between characters is uniform and regular. The same thing cannot be said in relation to the text, since there is an inconsistency of spacing between words in the first line. We may also observe that, except for the 'o' of 'architectos', the words are composed by letters of the same size. In the text level, there are variations of size between the letters, being the bigger ones used for the names of the engineers-architects Nelson Luiz do Rego and Samuel Roder. There are also variations in the text alignment, predominating the sensation of a conjunct of lines blocky only due to the inclusion of wires and ornaments.

In what concerns the word and the text, a reflection about the semantic dimension of the inscription points towards the prestige of the name of the engineers-architects, indicated by the use of bigger letters. The relevance of the use of reinforced concrete in the edification is indicated by the use of letters a little bit bigger than the ones of the previous line and by the inclusion of ornaments around this expression. These ornaments, curvilinear and asymmetric, make a contrast with the modular tone and that is present in the letters. The abbreviation of the engineers ('engs') contrasts with the use of the complete expression 'architectos', indicating that Rego and Roder maybe considered themselves more artistic than technical, and that the inscription was made before the orthographic reform of 1943.

Going to the pragmatic dimension, besides the observations about visibility and the production mode made above, we may add that the presence of texts like this in the streets of the city give to the citizens information about the authorship of the built patrimony and about the configuration of the urban landscape that in another way would be hard to obtain. Not by chance, in some cities such as Barcelona (Spain), Manizales (Colombia) and, more recently, Rio de Janeiro, there are efforts made by the public power to include information about the authorship of the project and the year of construction in the facade of the buildings. Other consequences of the presence of these texts in the public space are the supply of evidences about the actuation of architectures and builders, who are many times not considered by the current historiography (the architectonical epigraph under analysis is an example of that), and about the formation of a feeling of professional class in moments of regulation or of debates about the architect profession.

Going forward to the level of ‘page’, we should consider the interaction between blocks and other visual elements in a format with certain limits. In this example of application of the model of analysis, we will take as intermediate macroscopic level (‘page’) the main entrance of the Anhembi building (FIG. 4), and in the bigger macroscopic level (‘volume’) the building itself (FIG. 5). In this sense, other floors, warps, or even internal spaces of the building could be considered as other ‘pages’.



FIGURE 4 – Main entrance of the Anhembi building (photo by João Bacellar).



FIGURE 5 – Anhembi building (photo by João Bacellar).

From the point of view of the syntactic dimension, in the main entrance of the building, the architectonical epigraph (situated next to the superior limit and in the center of the dark granite plaque applied on the right side of the door) interacts with only another verbal graphic element (the name of the building), and with a series of other visual elements formed by the door and by the architectonic ornaments associated to the facade and to the portal.

The best way of evaluating the relations between these elements would be, once more, throughout a schematic drawing, with qualities that are similar to the vector illustration showed in FIG. 3 – the project of the building, as an example. Still like this it is possible to observe, from the picture, that the name of the building occupies a hierarchic level that is much higher in relation to the architectonical epigraph, indicated by its position as well as by its dimensions and by the contrast between letter and back.

It is also possible to notice that the letters as well as the ornaments that make part of the architectonic language of the building follow the same geometric matrix that characterizes the style art déco. This is also true in relation to the building as a whole, and it contrasts with elements inserted more recently in the facade, such as the white illumination and the commercial letterings.

In relation to the semantic dimension of the typography present in the main entrance, the sound value or the ‘voice tone’ associated to the name of the building is much higher and assertive than the one of the architectonic epigraph. Both inscriptions have a perennial character and use materials that value them. The low contrast and modest dimension of the architectonic epigraph demands from the reader an attentive posture, something that does not occur with the name of the building. From a pragmatic point of view, the effect of the conjunct reinforces the ideas of geometry, modernity and sophistication identified in the level of the letter, word and text.

Final considerations

The model of typography analysis here presented, as I expect to have demonstrated with the analysis example, although it has been originally conceived to orient the analysis of printed artifacts, can be applied to many other situations. The topics indicated by table 1 must be considered as suggestions and not as exhaustive lists. Depending on the type of artifact to

be analyzed, and on the objectives of analysis, some topics can be more relevant than others, and may even need unfolding and more specifications.

I believe that the model is relevant since it postulates the importance of going forward, in the analysis of typography, beyond the appearance of the letters, trying to interpret their meanings and cultural and social impacts. Only its application by other researchers and throughout time will make it possible for it to be improved and to verify its heuristic robustness. In this sense, I hope that the presentation I make here has been enough to promote the realization of researches that include this model in their methodology and I will be really happy to know about the results or eventual difficulties found in its application.

In other occasions, including the seminar that originated this volume, I presented reflections about other possible contributions of the semiotic of Peirce for the studies in design and information design, that has relevant unfolding for the studies about the types of signs of Peirce (Farias & Queiroz, 2003, 2013), about the hypo-icons (Farias, 2003; Farias & Queiroz, 2006), and about the strike back of the logic that is subjacent to the 10 classes for the identification of relevant typographic phenomena. The detailing of these other paths of analysis must be part of future researches.

ACKNOWLEDGEMENT

To the members of the research teams 'Architectonic Typography from São Paulo' ('Tipografia Arquitetônica Paulistana') and 'Typographic Landscapes' ('Paisagens Tipográficas'), which images were used in this article.

REFERENCES

- FARIAS, P. L. *Tipografia digital: o impacto das novas tecnologias*. Rio de Janeiro: 2AB, 1998.
- FARIAS, P. L. Hipo-ícones: imagens, diagramas e metáforas na semiótica peirceana e no design da informação. In: LEÃO, L. (Org.). *Cibercultura 2.0*. São Paulo: Nojosa Edições, p. 151-166, 2003.
- FARIAS, P. L. Notas para uma normatização da nomenclatura tipográfica. In: *Anais do P&D 2004 – 6º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design*. São Paulo, s/n, 2004.
- FARIAS, P. L. et al. Architectonic epigraphs: details that tell a bigger story. In: CAMARGO, P. O. et al. (Org.). *Design e/é Patrimônio*. Rio de Janeiro: Centro Carioca de Design, p. 189-209, 2012.

FARIAS, P. L. Epígrafes arquitetônicas como elementos da paisagem tipográfica das cidades: notas para um estudo comparativo. In: *Anais do X Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design*. São Luis: edufma, s/n, 2012.

FARIAS, P. L. & QUEIROZ, J. On diagrams for Peirces 10, 28, and 66 classes of signs. *Semiotica*, v. 2003, n. 147, p. 165–184, 2003.

FARIAS, P. L. & QUEIROZ, J. Images, diagrams, and metaphors: Hypoicons in the context of Peirce's sixty-six-fold classification of signs. *Semiotica*, v. 2006, n. 162, p. 287–307, 2006.

FARIAS, P. L. & QUEIROZ, J. Os diagramas de C. S. Peirce para as dez classes de signos. *Trans/Form/Ação*, v. 36, n. 3, p. 155–172, 2013.

GOUVEIA, A. P. S. et al. Epígrafes arquitetônicas: assinaturas dos arquitetos e construtores da cidade de São Paulo. *Oculum Ensaios*, v. 2008, n.7–8, p. 39–49, 2008.

MORRIS, C. *Foundations of the theory of signs*. Chicago: The University of Chicago Press, 1938.

NÖTH, W. *Handbook of semiotics*. Bloomington: Indiana University Press, 1995.

PEIRCE, C. S. Illustrations of the logic of science, second paper: how to make our Ideas Clear. *Popular Science Monthly* v. XII, p. 286–302, 1878. Disponível em: <www.archive.org/stream/popularsciencemo12newy#page/286/mode/2up>. Acesso em: 10/04/07.

Semiotic aspects of the hybrid language of design

Frederico Braidà

Architect and urbanist graduated by the *Universidade Federal de Juiz de Fora*, Master in Urbanism by the *Universidade Federal do Rio de Janeiro*, with an Exchange Program to the *Universidad de Belgrano* (Buenos Aires, Argentina). Master, Doctor and Post-Doctor in Design by the *Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro*. Adjunct professor of the Department of Project, Representation and Technology of Architecture and Urbanism in the *Universidade Federal de Juiz de Fora* (DPRT/UFJF). Permanent Professor of the Post-Graduation Program in Built Environment (PROAC/UFJF). He is leader of the Laboratory of Studies of Languages and Expressions of Architecture, Urbanism and Design (*Laboratório de Estudos das Linguagens e Expressões da Arquitetura, do Urbanismo e do Design – LEAUD*).

frederico.braidà@ufjf.edu.br

Vera Lúcia Nojima

Designer graduated by the *Pontifícia Universidade Católica do Paraná*, Master in Production Engineering by the *Instituto Alberto Luiz Coimbra de Pós-Graduação e Pesquisa de Engenharia da Universidade Federal do Rio de Janeiro* (COPPE/UFRJ), Doctor in Architecture and Urbanism by the *Universidade de São Paulo* (USP). She is a Professor of the Graduation and Post-graduation Design Program in the *Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro* and coordinates the Laboratory of Communication in Design – LabCom. She is the leader of the Group of Studies in Design – Languages – Transversal – Triads and editor of the scientific journal *Triades em Revista*.

nojima@puc-rio.br

A premise: design is language

Initially, to be able to approach the semiotic aspects of the hybrid language of design, it is necessary to accept the premise that design is language. Actually, there is no longer much doubt about the affirmation that painting, sculpture, architecture, poetry and music, as well as visual arts, in general, are languages. This way, by extension, there is not too much to disagree when someone affirms that design is language. However, if on one hand the acceptance of such manifestations as language is generalized, on the other hand the approaches carried out in many situations have not overcome a verbal metaphorical focus.

The tradition of such metaphoric-linguistic approaches makes evident the super-valuation of the verbal sign in our culture, although people do not get tired of propagating to the four directions that we live in a world of images, in the era of iconographic culture. What many authors still insist to propose, when approaching sign non-verbal systems like languages, is trying to understand such codes in a rigorous analogy to the linguistic system.

However, by accepting design as a language phenomenon, we must admit a wider notion of the word “language”, that is not equal to “idiom”, but as “a wide semiotic phenomenon that incorporates the idioms (verbal languages), but is the manifestation of something more general, even incorporating the non-verbal signs” (BRAIDA e NOJIMA, 2014a, p. 33). This notion is sufficiently proper and pertinent for an epistemological study of design, especially when we consider the communicational and semiotic aspects of its products/objects.

We highlight that Santaella (1996, p. 314) affirms that “where there is a kind of order, codification, transmission of information, communication process, there will be language”. Therefore, if we consider that Design conceives products and services throughout systems of order and codification, processes of communication and transmission of information, it is legitimate the affirmation that design is language.

It is precisely this premise that has given the basis for the researches we develop, in the ambit of the Studies Group in Design – Languages – Transversal, linked to the Laboratory of Communication in Design (Design LabCom), of the Post-Graduation Program in Design of the *Pontifícia Universidade*

1. A wide approach about design as a phenomenon of language is carried out by the authors in the book entitled “Why is Design language?”. See Braida e Nojima (2014a).

Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio). It is also based on this premise that this work has been developed.

The hybrid language of design

As specified in the doctor's degree thesis of Frederico Braida, under the orientation of Vera Lúcia Nojima and Monica Moura, entitled "The hybrid language of design: a study about the contemporaneous manifestations"², the word "hybrid" may be considered as an analytical category in the contemporaneity, especially because it has showed to be relevant in the context of many sciences, such as biology (place of origin of the term), linguistic, arts, anthropology, sociology or in the cultural studies.

In fact, the hybrid term and its variations (interbreeding or hybridization) have been frankly used as a contemporaneous category, mainly in the attempt to overcome the conceptualizations that operated throughout dialectic pairs and that did not contemplate the existence of an universe of possible mixtures (NOJIMA, BRAIDA e MOURA, 2014, p.73-74). What is revealed is the adoption of the "hybridism" as a contemporaneous concept directed to the comprehension of a society of multiplicity, of mixtures and convergences in which everything, potentially, is hybridized: cultures, communications, languages, signs etc.

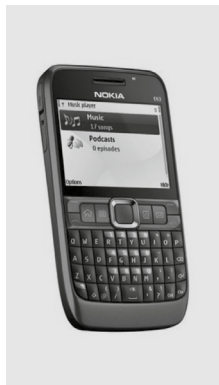
Also in the field of design, be it in the academic field or in the professional ambit (if it is possible or recommended to separate them), the hybridism has been manifested under many faces. It is sufficient to look around us and we will perceive the existence of a great quantity of products that are configured as multiform and derived from many languages, therefore each time more they are generators of multiple meanings and then presenting themselves as multifunctional or multiuse. They are all products that, such as a smartphone, regardless the modality of design they may belong (fashion, products, graphic, interiors, digital, urban, jewelry design etc.), carry characteristics that allow them to be called "hybrid".

Beyond the smartphones, we have a universe of design products that may be considered hybrid (FIG. 1). The hypermedia itself, the language of the digital medias, which composition is made with the potential reunion of sounds, images and texts, make the hypermedia design and all its products as hybrid. The unexpected mixtures of signs

2. See Braida (2012).

that awake many senses are also presented as a constant, as in the case of the Melissa sandals, which have a characteristic smell of a mix of bubble-gum with caramels and lollipops, mixing visual, tactile and OLFATIVOS signs. More specifically, we can mention the sandal Melissa Ultragirl, of the British designer J. Maskrey, which is a classic example of hybridism in materials, since it is a product that results from a mixture between the banality of plastic with the sophistication of Swarovski crystals.

1.



2.



3.



4.



5.

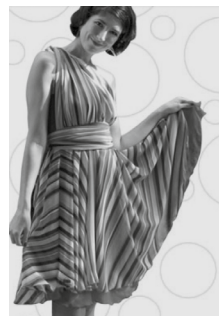


FIGURE 1 – Hybrid products.

1. SmartPhone Nokia E63. Available at: <<http://www.fayerwayer.com.br/wp-content/uploads/2009/06/nokia-e63-business-smartphone.jpg>>. Access in: 02 jan. 2012.
 2. Homepage of the website (in Portuguese) of the brothers Campana. Available at: <http://www.Campana.com.br/home_br.html>. Access in: 10 jan. 2012.
 3. Sandal Melissa Ultragirl, of the British designer J. Maskrey. Available at: <http://www.melissa.com.br/uploads/produtos_has_cores/94249218f3fa59ab61753c6dde266doe.jpg>. Access in: 10 jan. 2012.
 4. iPanda. Available at: <<http://www.mundotecnico.info/wp-content/uploads/2011/05/caixa-de-som-ipanda-amethyst.jpg>>. Access in: 08 ago. 2011.
 5. Skirt-Dress-Blouse from the store *Diversa*. Available at: <<http://www.dversa.com.br/>>. Access in: 10 jan. 2012.
-

There are also many examples of hard definition objects, because they are hybrid of design and art, or because since their conception and configuration the esthetic aspect stands out more than the functional one, like the iPanda, a type of speaker, a MP3 player, that has a dock for iPod or iPhone, which appearance is the face of a panda bear. Or, still, it is possible to find in the market clothes that can be transformed into skirts, dresses etc., according to the desire of the user, because they have been projected to attend this plural character.

We verified, therefore, that the hybridism in all possible manifestations is inherent to design. That is, there is a hybrid language subjacent to the production of any object in the field of design. Nevertheless, how to get to know the variety of existent hybridism? It is precisely this question that this text is willing to answer.

Theoretical presuppositions of the hybrid language of design

There are three theoretical formulations (or conjunct of theories) of semiotic-Peirce's basis that have been structured inside of the specific field of design and that open the door to the comprehension of the hybrid language of design³. Firstly, we can talk about the theories connected to the triad form, meaning and function, so propagated by many researches and authors of the field. Secondly, we highlight the theory about the semiotic dimensions of design (syntactic, semantic and pragmatic), arising from the semiotic dimensions of language, proposed by Morris (1970) and approached in design, for example by Quarante (1994), Gomes Filho (2006), Niemeyer (2003) and Braida e Nojima (2014b). Finally, in third place, contributes to bring to evidence the constitution of the hybrid language of

3. An explanation about these theories can be found in the book entitled "Triads of design: a semiotic view over form, meaning and function". See Braida e Nojima (2014b).

design the theory about the functions of the products (esthetic, symbolic and practical) carried out by Löbach (2007), based on the approaches of the functions of art elaborated by Mukarovský (1993).

About the hybridism between form, meaning and function, we verify that it is present in great part of the conceptualizations carried out about design in the contemporaneity. The conceptualization of design proposed by Heskett (2008, p. 13, emphasis added by us), for example, brings subjacent such hybridism when affirming that “design in its essence may be defined as the human capacity of giving *form* to the environment we live in, in a manner never seen before in nature, to *attend our needs* and give *sense* to life”. This is, therefore, the triad of design: form, meaning and function, which finds a direct correspondence with Peirce’s triad of the universal phenomenological categories (firstness, secondness and thirdness), or still in relation to the elements of the sign (representative, object and interpreter) (see PEIRCE, 1977).

Although by projecting an object it is possible to put emphasis in one of the three elements of the triad, in practice this division does not exist. Accordingly to Quarante (1994, p.291), for example, when you put higher emphasis into the form, you may talk about formalism; when you value the semantic aspect, the product’s meaning, you have the notion of stylization; at last, when the function gains a greater distinction than the form and the meaning, functionalism is close. Also, according to Walther-Bense (2000, p. 91), Max Bense presents three theories in which the design objects can get support: (1) technological-constructive theories; (2) semiotic-communicative theories; and (3) teleological-pragmatic theory. We verify that such theories come to evidence through direct reference, respectively, to the elements of the design triad: form, meaning and function.

Even though, by adopting an analytical posture, it is possible to accentuate the isolated look over the form, the meaning or the function, we must highlight that these elements are characterized as an imbricate whole, influencing and redefining themselves mutually. When related to Peirce’s categories of firstness, secondness and thirdness, such interdependence excels, since, according to Peirce (1980, p. 97),

the categories may not be dissociated one from the others in the imagination (neither from other ideas). The category of the first one may not need the second or the third, and the second one may not

need the third. But the second one necessarily needs the first one and the third needs the second one.

Considering the trichotomy of the signs, its relations and the dimensions of the semiosis proposed by Morris (1970), some authors, when applying the semiotic theories in the design field, have appointed the existence of three semiotic dimensions in the objects. According to Quarante (1994, p. 278, our translation), “transposed and simplified to the analysis of an object or product, considered as signs carrier”, we have the syntactic, the semantic and the pragmatic dimensions. These dimensions have become familiar and important to the design field, according to Nadin (1990, p. 6).

The syntactic dimension is related to the appearance of the objects, or their structures, to how the parts relate to each other to compose such object, comprehending the technical aspects, the textures, colors and everything that is related to the materiality of form. On the other hand, the expressive and representational issues are related to the semantic dimension, which involves the relationship process of the object with the meant thing. It is taking under consideration the semantic dimension that design frames our perception of how the objects must be understood (SUDJIC, 2010, p. 51). At last, the pragmatic dimension involves the destiny of the products, including their complete life cycle, functions and forms of use.

The same way the design triad form, meaning and function presents itself in an ultimate instance as an indivisible whole, also do the three semiotic dimensions of the products. According to Quarante (1994, p. 277), the three dimensions of the product are widely dependent one on the other, since Morris (1970) had already showed the interdependence of the didactic relations of the semiosis.

Finally, associated to the triad form, meaning and function and to the semiotic dimensions of the design language and products (understood as language) there are the functions of the products: esthetic, symbolic and practical, all proposed by Löbach (2007). According to Löbach (2007, p. 55), “in the process of use the necessities of the user are satisfied, endowing the product of certain functions”. Therefore, it is throughout the use appliance of the concept of function that the world of the objects becomes more understandable for man (LÖBACH, 2007, p. 54). Still according to Löbach (2007, p.54), “the essential aspects of the relations of the users with the industrial products are the functions of the products, which become

perceptible in the process of use and make possible the satisfaction of certain needs” (LÖBACH, 2007, p. 54).

However, although directly related to the pragmatic dimension, since it belongs to the third universal category of thirdness, the functions of the product are also related to the syntactic dimension when it is presented as an esthetic function, and with the semantic dimension when it is about symbolic function. The esthetic function is linked to the configuration and to the appearance of the product. “The esthetic function is the relation between a product and a user in the level of the sensorial processes. From there we may define: *The esthetic function of the products is a psychological aspect of the sensorial perception during its use*” (LÖBACH, 2007, p. 60, emphasis added by the author). And the symbolic function is the one that “is determined by all spiritual, psychological and social aspects of use” (LÖBACH, 2007, p. 64). That is, “an object has a symbolic function when the spirituality of man is stimulated by the perception of such object, by establishing connections with his previous experiences and sensations” (LÖBACH, 2007, p. 64). Finally, Löbach (2007, p.58) postulates that “are practical functions all relations between a product and its users that are situated in the organic-corporal level, that is, physiological”. The practical function is the one that in fact, gets closer to the *strictu sensu* notion of function, relating, therefore, with the pragmatics of products.

According to Bonsiepe (1991 apud BÜRDEK, 2006, p. 287), “it is not perceived that the functions are nothing but linguistic differences made by an observer. The functions are not in the products, but in the language”. Therefore, we may associate each one of the functions of the product to the semiotic dimensions of design, schematized in the following way (Table 1):

SEMIOTIC DIMENSIONS OF LANGUAGE	DESIGN ELEMENTS	PRODUCTS' FUNCTIONS
Syntactic	Form	Esthetic
Semantic	Meaning	Symbolic
Pragmatic	Function	Practical

TABLE 1 – Co-relation between the dimensions of language, design elements and the functions of the products. Source: Braida (2012, p. 147).

The same way, the triad form, meaning and function and the semiotic dimensions of language and design are inter-related, the functions of the product coexist in an inseparable way. Although in some products there is the predominance of some function in some level, the other ones are present, since they are interdependent. Such recognition makes Löbach (2007, p. 67) affirm that one of the possibilities of configuration of the products is the one that take into consideration the *symbolic-functional esthetic*, that is, the one that articulates the three functions the way they coexist: inseparable.

Three main types of hybridism in design

Based on the theoretical table and with the support of an empirical analysis of design products, we could verify that in the general and more abstract plan the hybridisms occur in the ambit of the semiotic dimensions of the languages, what validates the existence of three great types of hybridisms. It is, therefore, from the triad structure of the dimensions of language (syntactic, semantic and pragmatic) and its articulations with the three correlatives of the design triad (form, meaning and function) that we propose the typology of the hybrid language of design.

There are three main types of hybridism, among which we may insert all types of existing hybridisms in the field of design: (1) syntactic hybridism, (2) semantic hybridism and (3) pragmatic hybridism. However, these types show subdivisions, which are better to describe all hybrid manifestations of the contemporaneous design. These subdivisions refer to the aspects of mixtures, the processes that originated a specific hybrid product.

We highlight, however, that a single product may belong to different types or subtypes of hybridisms. That occurs for two reasons: the first one is due to the fact that the divisions inside of the proposed typology are not stagnant, that is, in many cases the types are imbricate, although almost always in a hybrid object there is the predominance of the syntactic, semantic or pragmatic hybridism; the second reason is due to the triad logic used for the composition of the typology, which preconizes the inter-relation between form, meaning and function.

The syntactic hybridism could also be designated as form hybridism, because it is the type of hybridism that is manifested in the form of the products. This is a type of hybridism that is above the dominance of the

firstness, revealing itself in the more superficial dimension of the product, in its appearance, fully realizing itself in the fulfillment of its esthetic function. Under a wider point of view, we say that the products that contain the syntactic hybridism are multiform. They are products that can suffer a variation of form, with or without the action of the user, leading or not to a variation of meaning, implying or not being conceived through the hybridism of different forms. They are subtypes of the (1) syntactic hybridism: (1.1) hybridism of codes; (1.2) hybridism of channels; (1.3) hybridism of materials; and (1.4) hybridism of techniques or technologies.

The semantic hybridism is the type of hybridism that is under the dominance of secondness. This type is manifested in the semantic dimension of the products and becomes evident with the fulfillment of its symbolic function. Although it also depends on the form and function, the semantic hybridism is concretely evidenced in the ambit of the products' meaning. In this sense, the design products studied under the focus of communications must not be seen only as objects of use, but also as carriers of multiple meanings. However, according to Ferrara (2007), it is through use that the meanings are reached. This way, it is possible to see a clear dependence relation between the semantic hybridism and the syntactic and pragmatic ones. This is, in a more abstract plan, the logic itself of the sign's action: a first one that is connected to the second one throughout the mediation of a third one. There are two types of (2) semantic hybridism: (2.1) hybridism of archetypes and (2.2) hybridism of contexts.

Finally, the pragmatic hybridism refers mainly to the hybridisms that comprehend the qualities of utility, functionality and practicality of the products, making available for the users many ways of integration of the products in their lifestyle. It is, therefore, a type of hybridism that is manifested in the pragmatic dimension of the products of design, throughout function, in the fulfillment of the practical function of the products. The pragmatic hybridism is about the multiple functions of the products and their many possibilities of use. There are four different types of (3) pragmatic hybridism: (3.1) hybridism of uses; (3.2) hybridism of language functions; (3.3) hybridism of practical functions; and (3.4) total hybridism.

The typology of the hybrid language of design is born, therefore, from the crossing of three matrixes or theoretical postulates that interlace and complement themselves, being one of them conceived in the ambit

of semiotic, transposed and applied by many authors to the study of design, and the other two specific of the design field: (1) matrix of the semiotic dimensions of language; (2) matrix of the triad of design, or of the elements of composition of the product; and (3) matrix of the functions of the products.

The table that follows (TABLE 2), is a great matrix shat shows the correlations between the matrixes cited before, from which is born the typology of the hybrid language of design. As we may notice in the lines of this net, there are the subdivisions of each one of the matrixes reunited and in the columns the correspondent classifications, because they all fit into the three universal categories of Peirce: firstness, secondness and thirdness. This way, we highlight that the typology verified finds its logical basis on Pierce’s semiotics.

	1 HSYNTACTIC HYBRIDISM	2 SEMANTIC HYBRIDISM	3 PRAGMATIC HYBRIDISM
UNIVERSAL CATEGORIES OF PEIRCE	Firstness	Secondness	Thirdness
SEMIOTIC DIMENSIONS OF LANGUAGE	Syntactic	Semantic	Pragmatic
PRODUCTS' FUNCTIONS	Esthetic	Symbolic	Practical
TRIAD OF DESIGN ELEMENTS	Form	Meaning	Function

TABLE 2 – Table of the correlations between the constitutive matrixes of the hybrid language of design. Source: Braida (2012, p.234).

Based on this table, we made explicit that the formal hybridism appears in the ambit of the materiality of products, in their perceptive faces. It is about mixtures that occur in the form, not necessarily related to the meaning and function. The formal hybridism concerns qualitative issues

and mixtures, and takes place in the fulfillment of the esthetic function of the products. The semantic hybridism, by its time, involves the aspects present in the syntactic hybridism, since it is from secondness and also related to issues of form. As the name indicates, this type of hybridism acts in the semantic dimension and is concretely manifested in meanings, drawing on the symbolic function of the products. Finally, the pragmatic hybridism, because it belongs to the thirdness, is related to the form and the meaning, but it is concretely manifested throughout the (practical) functions of the products.

Still, in a diagrammatic way, in a formal analogy with the structure of a sign, the table above can be represented by the next graphic (FIG. 2):

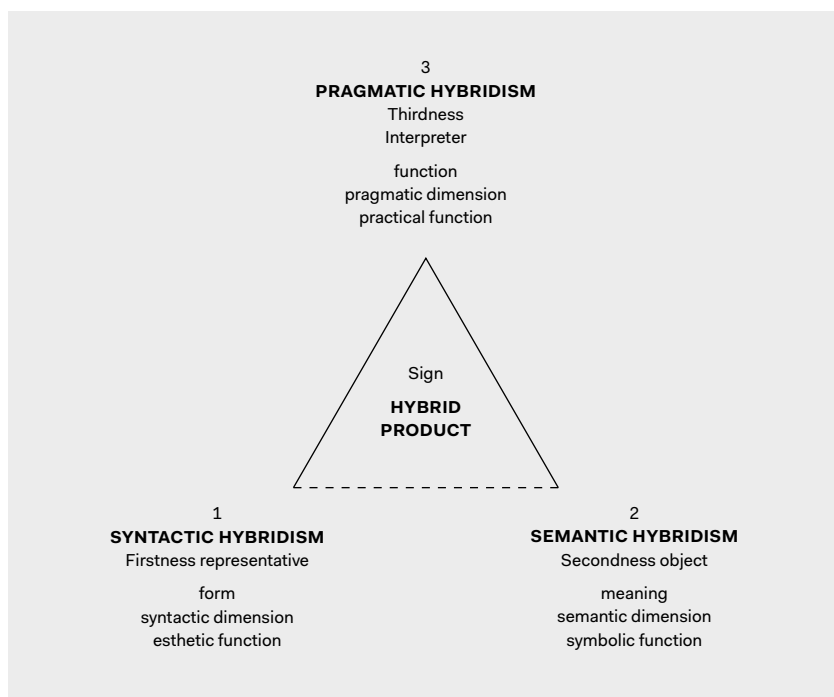


FIGURE 2 – Types of hybridism and their semiotic relations. Source: the authors.

Final considerations

To conclude, it is worth highlighting that what we intended to do in this text was to make evident how the varied range of hybridisms existing in the field of design is manifested. That is, we tried to show the logic of the constitution of such hybridisms. If on one hand the typology of the hybrid language of design is still presented inside of an excessively theoretical mark, which critic could be its low repercussion in the ambit of design praxis, on the other hand we want to highlight that such typology may instrument the analysis of the products as well as it should be understood and explored as a conceptual-methodological guideline for the project of hybrid products.

This way, having them analyzed inside of the design field, we were able to see that the hybridisms are manifested throughout the semiotic dimensions of the products' language, being revealed, concretely, throughout forms, meanings and functions, and being completely realized in the fulfillment of the products' functions (esthetic, symbolic and practical).

The *hybridism*, transformed into category of analysis of the products of contemporaneous design reveals that the hybrid manifestations of design are distributed according to the logic explicated above, which is showed throughout a typology which main types are: (1) *syntactic hybridism*, (2) *semantic hybridism* and (3) *pragmatic hybridism*.

Then, we conclude that all hybrid manifestations of design are derived from hybridisms carried out in the ambit of forms and/or meanings and/or functions. Therefore, they are not but fruits of endless mixtures and combinations that can be resumed into three main types (syntactic hybridism, semantic hybridism and pragmatic hybridism), which logic we have delineated in this work piece.

We also reinforce that the structuration logic of the typology of the hybrid language of design is the same as the Pierce's sign, because as such, it

Attends to notions of an iconic firstness, of a second indicial and of a third one to build a symbol that is renewable throughout a new first look... that may be open in new perceptions, with new indicial provocations and suggests new symbolic appropriations (NOJIMA, 2008, p. 223).

We may affirm, than, that the typology has been born throughout a research, as a consequence of a methodology that is based on the theory of signs. According to Walther-Bense (2000, p.99), “for a meaningful and fruitful application of semiotics, the presupposition is a theoretical foundation of the theory of signs itself, having in mind the essential control of its means and methods”.

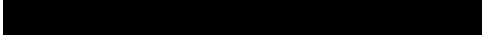
REFERENCES

- BRAIDA, Frederico. *A linguagem híbrida do design: um estudo sobre as manifestações contemporâneas*. 2012. 297f. Tese (Doutorado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2012.
- BRAIDA, Frederico; NOJIMA, Vera Lúcia. *A linguagem híbrida do design*. 2015. (No prelo).
- BRAIDA, Frederico; NOJIMA, Vera Lúcia. *Por que design é linguagem?* Rio de Janeiro: Rio Book's, 2014a.
- BRAIDA, Frederico; NOJIMA, Vera Lúcia. *Triades do design: um olhar semiótico sobre a forma, o significado e a função*. Rio Book's, 2014b.
- FERRARA, Lucrécia D'Alessio. *Leitura sem palavras*. São Paulo: Ática, 2007.
- GOMES FILHO, João. *Design do objeto: bases conceituais*. São Paulo: Escrituras, 2006.
- HESKETT, John. *Design*. São Paulo: Ática, 2008.
- LÖBACH, Bernd. *Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais*. 1. reimp. São Paulo: Blucher, 2007.
- MORRIS, Charles William. *Foundations of the theory of signs*. Chicago: The University of Chicago Press, 1970.
- MUKAROVSKÝ, Jan. *Escritos sobre estética e semiótica da arte*. Lisboa: Estampa, 1993.
- NADIN, Mihai. Design and semiotics. In: KOCH, Walter A. *Semiotics in the individual sciences*. vol. II. Bochum: Brockmeyer, 1990. p. 418–436.
- NIEMEYER, Lucy. *Elementos de semiótica aplicados ao design*. Rio de Janeiro: 2AB, 2003.
- NOJIMA, Vera Lúcia. Semiótica. In: COELHO, Luiz Antonio L. (org.). *Conceitos-chave em design*. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio: Novas Ideias, 2008. p.221–224.
- NOJIMA, Vera Lúcia; BRAIDA, Frederico; MOURA, Mônica. A contemporaneidade híbrida nas artes e no design. In: MOURA, Mônica (org.). *Design brasileiro contemporâneo: reflexões*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2014. p.69–92.
- PEIRCE, Charles Sanders. *Escritos coligidos*. 2. ed. São Paulo: Abril Cultural, 1980.
- PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 1977.
- QUARANTE, Danielle. *Éléments de design industriel*. 2 ed. Paris: Polytechnica, 1994.

SANTAELLA, Lucia. *Produção de linguagem e ideologia*. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1996.

SUDJIC, Deyan. *A linguagem das coisas*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.

WALTHER-BENSE, Elisabeth. *A teoria geral dos signos: introdução aos fundamentos da semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2000.



Liberty Typography: movable types as memory signs

Sérgio Antônio Silva

Doctor in Letras at UFMG – Universidade Federal de Minas Gerais, conducted postdoctoral research at Universidade Nova de Lisboa. Professor in courses that combine design and semiotics at the masters course in Design at UEMG – Universidade do Estado de Minas Gerais. Author of *A hora da estrela de Clarice* and *Papel, penas e tinta: a memória da escrita em Graciliano Ramos*. Editor of *Livro dos tipógrafos* and *Baú de Letras: a tipografia na Escola de Design da UEMG*.

sergio.antonio74@hotmail.com

Cláudio Santos Rodrigues

Graduated in Social Communication at PUC Minas, technology specialist certified by the Infocomm International and Master of Design by UEMG – Universidade do Estado de Minas Gerais. Professor at UEMG and creative director at Voltz Design. Partner of Fábrica do Futuro Institute and Polo Audiovisual Zona da Mata. Made videos awarded in Hong Kong Mobile Film Awards and in the competitive show *Anima Mundi* 2014.

claudio@voltz.com.br

Temos, todos que vivemos,
 Uma vida que é vivida
 E outra vida que é pensada,
 E a única vida que temos
 É essa que é dividida
 Entre a verdadeira e a errada.

Fernando Pessoa, *Cancioneiro*

Re-know: the typography of yesterday

Lived life is recollected life, life seen through the memory magnifying glass which is sometimes clear, sometimes blurred. It is the same life although invented, with a view to the future, our desire, since memory bows in the past, in its warp, and through the work of remembrance reveals the future. In this fleeting present, memory is to re-know, known again, a new knowledge, of very sharp taste.

We are here to talk about the memory of typography, drawing upon syntax with the intention to cause estrangement towards this construction: memory belongs to typography in a possessive sense, because typography objects – presses, movable types, clichés, instruments, inputs etc. – are what lead us to the experience of recording the past, looking for both preservation and reinvention. It is, as we speak of an interdisciplinary border, which is the result of thought in design and semiotics, a learning of typography signs. It is specifically examining the assets of Liberty

Typography¹, a small printing office which existed between 1948 and 2006 in the city of Jequitinhonha, in Jequitinhonha Valley, Minas Gerais (Fig. 1), and was owned by Sebastião Bento da Paixão.²

In this case, there will be an attempt to highlight practices and social representations of a period (basically the second half of the twentieth century, with the advent of the personal computer, the digital age, and its consequences in the world of graphic arts) in the history of the press in

1. The name in portuguese was Tipografia Liberdade.

2. "Sebastião Bento is a typographer in Jequitinhonha, a city at Jequitinhonha Valley, Minas Gerais, since childhood. At ten in the printing shop of Adalício Keys, he learned to write using movable types and printing making use of a hand press. In his free time, he drew large letters in movie posters. And in the movie theatre of Mr. Zoroastro, Sebastião Bento himself was the one who put to run the films of 15 and 35 mm." (Literary Supplement of Minas Gerais, November., 2006, p. 14).

Jequitinhonha Valley (a region in Minas Gerais known for the strength and specificity of their cultural matrices), from the work of appropriation and translation – again, a learning activity – of the spoils of Liberty Typography, composed of a printer, an easel with drawers full of metal types, ornaments and clichés, tweezers and some other instruments, as well as a typographical portfolio. The smallness and precariousness of the printing (which, for example, worked all the time without electricity) contrast with the communication network that it could establish.



FIGURE 1 – Map of Jequitinhonha Valley, published at *Suplemento Literário de Minas Gerais*, nov. 2006. Author: Rômulo Viana.

We will find here semiotics in its literal sense, as a theory of signs, which allows us a relative distance from the memberships, taxonomies or categories. We'll talk in general semiotics, or a "neutral" semiotics (the zero degree of the sign). We will avoid therefore extensive ratings by favoring

a focused vision to the cultural context of our object and issues relating to its appropriation in dialogue with other techniques and new technologies. For “semiotics is not a semantics, but a pragmatics (in the linguistic sense of the term), which thinks language in operation inside contexts, not instantiated in texts disembodied of their sociality.” (PINTO, 2009, p. 36). Anyway, in general, research and practice in the area of graphic design is presented to us as inseparable from a semiotic view of culture.

The typography of Sebastião Bento will be taken, therefore, as a sign with the power to condense and shift – metaphorically and metonymically – printed culture in the Jequitinhonha Valley, providing memory accumulation and reservation to be published in other media, and allowing the spread of the individual knowledge of that typography and its printer, and also of the community with the representations that place and time (Fig. 2).

The flow of directions and images the objects convey through the communication channels is able to awaken the unique aspects in the individuals remembrances by memories of past experiences alternating tensions between forgetfulness and nostalgia, in the senses and sensations revived by the memory material. Objects or things always refer to people or places memories, from a simple snapshot to an architectural landmark. By providing the connection to the world, objects show up emotional and intellectual companions which hold memories, relationships and stories, and constantly provoke new ideas. (DOHMANN, 2013, p. 33).

The basic idea is that Liberty Typography’s movable types and clichés (pictures recorded in lead or copper) print, through their own language a peculiar production chain, the territory in which they operate and, thus, translate elements of the Jequitinhonha Valley culture. The mobile type (Fig. 3) is defined as the minimum unit of the printer a generic code capable of forming systems, and consequently language. The code is in this environment, understood as a set of alphanumeric graphic signs that aims to enable communication. By joining several of these units from Sebastião Bento’s typography, we started a process of diffusion and recording of the ideas generated in his office in the city of Jequitinhonha, contributing to the spread of the printing memory in Minas Gerais and the construction of its identity.



FIGURE 2 – Sebastião Bento da Paixão, details of F.M. Weiler machine # 8 and drawers with ornaments.
Source: Cláudio Santos aquis.



FIGURE 3 – Key font families used in most impressions of Liberty Typography.
Source: Claudio Santos aquis

According to Tarouco and Reyes (2011), the formation of identities – be they cultural, territorial or visual – is rooted in the social, collective and historical context of each location. It is a symbolic and discursive production process which seeks to highlight the features and the eigenvalues of each place. These are identities that give personality to places within a global context. The construction of a territorial identity is complex and involves several factors, changing according to each reality. Starting from Castells's idea that every identity is constructed,

We understand the term identity as the source of meaning and experience of a people [...] Regarding the social actors I understand identity as the meaning-making process based on a cultural attribute, or a set of interrelated cultural attributes, which prevails over other sources of meaning. For a given individual or a collective actor, there may be multiple identities. (CASTELLS, 1999, p. 22).

In the Jequitinhonha Valley, Liberty Typography left registered, over its activity, the transformation of society, asserting itself as a cultural code that recognizes, stores and processes information, allowing new possibilities for understanding the local reality and the environment. As stated Moreira (2011, p. 13): “Through the daily life of printers created in the province of Minas Gerais, we note the establishment of an environment consisting for the manifestation of human action.”

Design:³ appropriation of Liberty Typography portfolio

In November 2006, the event “Valley: voices and visions – the universal art of Jequitinhonha”⁴ took place in Belo Horizonte sponsored by the Culture Secretary of the State of Minas Gerais. The main idea of the event was to highlight the various forms of the Jequitinhonha Valley culture and so the event provided a number of shows, exhibitions, seminars and workshops (pottery, weaving, embroidery, drums, typography, and works with cattail, corn straw and leather). We actively participated in this project, recording an interview with Sebastião Bento da Paixão, then published in the literary supplement of Minas Gerais, and recording images of the masters of clay and wood for display in the Grand Gallery of Palácio das Artes, which housed the event.

The movie theatre ended in the 1980's, but the typography and the design of the letters are still part of the routine of Mr. Sebastião Bento, who is now 67 years old. However, like the man, the machine – the technique – ages. Sebastião's small manual printer, called “feijãozinho” by him, which is the same as when he was a child, and had already given signs of fatigue in the face of modern graphics and its offset system, now seems to agonize before the presence of a much more powerful machine: the computer. Goodbye, business cards, wedding invitations, books of poetry. Nowadays one hardly do such printed typography, Sebastião Bento complains. (SILVA, 2006, p. 16).

3. The word here is being used also in the sense of “intention, aim, plan, outline”, what in portuguese would be *desígnio*.

4. Vale: vozes e visões – a arte universal do Jequitinhonha.

The most enduring contact with Sebastião Bento and his Liberty Typography occurred during a printing workshop taught by him, in his own printing press which, being tiny, was carried out from Jequitinhonha to Belo Horizonte, just to Palácio das

Artes, where the event “Valley: voices and visions” happened. At the first meeting of the group, Sebastião Bento expressed his interest in selling his centenary typography, claiming that the computer had finished with his profession; that in his city no longer would most sellers of inputs go and, therefore, the bearing of his machine was fitted with rubber bicycle tire air chambers; the types were quite worn; the clichés were being made by himself with epoxy putty, for lack of a local stereotype manufacture. After a week of negotiations, which occurred concomitantly with the workshop, Claudio Santos acquired the machinery, drawers, clichés, ornaments and types. Sebastião Bento handed him the mission to leave its FM Weiler # 8, popularly called “feijãozinho” running “forever”. Sebastião handed Cláudio the portfolio with samples of works produced in Typography Liberty, revealing ephemeral impressions of a curious sociocultural context (Fig. 4).



FIGURA 4 – Clichés and showcase with impressions of several different dates by Liberty Typography.
Source: Claudio Santos acquies.

With few resources, in terms of machinery, equipment and supplies, Typography Liberty worked in the graphic arts branch of Jequitinhonha and neighborhood. This logic of doing much with few resources, characteristic of the alphabetic writing and, by extension, typography, sounds to us like a metaphor of the culture of the Jequitinhonha Valley, with serious and historical income distribution problems and much of the population in an unfavorable economical situation, but with rich and unique artistic, cultural, religious manifestations which are carried on, and often by that economically disadvantaged social layer.

The portfolio of Sebastião Bento is reflected today in a kind of catalogue of social representations of his region, the everyday life of ordinary people of Jequitinhonha: the cinema, the circus, the nightclub, the brandy, the invitation to the silver wedding with love sayings, life ultimately represented there (Fig. 5) makes up the signs of the collective memory of that place. To interpret these signs is to bring out a way of life, is to understand the past and give it new meanings.

In addition, it is important to highlight the work of composition and printing of Sebastião Bento. The silver wedding invitation privileges the image, framed in the center of the composition, which reads in larger body the essential – the announcement of the wedding and the name of the couple, and, in lower body, italics, the words: “Life is so short for so much Love”, reaffirming the idea of the passionate couple. The label of brandy, in turn, favors the ornaments, small multi-purpose pieces, an important resource at Bento’s typography. The cliché with the image of a still makes up the brand, positioning itself well over the name in capital letters. The circus “special invitation” (probably reserved for the local authorities) was made in sober printing overtone, blue ink on blue paper. And the striptease show invitation comes in gray, composing the background in a sensuous movement. This visual memory, iconic, communicates the cultural values of Jequitinhonha’s region society in the mid-twentieth century. Away from the big cities, from the mass consumption of cultural goods (in Brazil, an idea that was being slowly built), the city takes advantage of each language (cinema, circus, book, newspaper), to compose its social page.

The works of Liberty Typography record, thus, what over half a century was the city’s daily life. What changed these practices, how are they seen nowadays? How can this precarious typography (its vernacular language) connect to a graphic aesthetic to be taught / learned in design courses and practiced in copyright projects? How can we merge this old printing technique to new media? These issues point to what we call design of objects (in this case those of the Liberty Typography): the condition of being “material supports that aid in the understanding of the past and, above all, the establishment of relations with the present time” because “the artifacts represent the tangible and intangible possibilities of a particular culture, reflecting a universe of social labor relations” (DOHMANN, 2013, p. 35). The ephemeral printings of Sebastião Bento give us to read, thus, the signs of a culture.



FIGURE 5 – Typography Liberty's portfolio notebook. Source: Cláudio Santos acquis.

The typography of Sebastião Bento, in utilitarian terms, is, or rather was very close to what we consider, in a time that is said post-industrial (although often still based on the modern concept of industry) – scrap. But its symbolic, museological value and the potential its use may have within the typographical memory research eventually gives it the

condition of collection, to be cultivated by its new owners, lovers and specialized collectors of types.

Scraps are “things which fall” and, when they fall, they leave traces in the memory floor. They are “pieces” that when they came together with other pieces, tell us stories. They are “spoils”, remnants of a past time that persist in the present and insist to sign up in the future. After all, creativity and resilience to adversity are trademarks of the Jequitinhonha Valley. Let us take care, therefore, of Liberty Typography, along with Claudio Santos, who was the one who bought / inherited it from Sebastião Bento, and with research partners, professionals and collectors of old printers objects: Sergio Antonio Silva, Flavio Vignolli, Ademir Matias and others.

Residue: the typography transposition into new languages

After familiarization with the complexity and rigor needed to compose text and images using the typographic process in adapted and old machinery, we started various applications and transpositions of the types and clichés of Liberty Typography. The idea was that, in the use of typography features, something of that memory that have subscribed to its objects came to the fore again, launching thus different senses.

The digital age and new technologies stimulated the development of projects based on aesthetic transpositions from the past to the present, the analog way to the virtual. Visual languages of graphic arts movements which were important in the past or spontaneous languages found on the streets are merged to graphical languages of the present, being used and reused, rebuilt by today's digital creative processes. (FINIZOLA, 2010).

For the 2007 edition of the visual identity of the INDIE – Exhibition of World Cinema, the modular structure and the aesthetics of the typographic process were used. With the first use of typography, the empties that spacers provide were revealed. It started from the principle that the printer is for text as well as the director for the screenplay and the musician for the score. The result was a mixture of the manual process of printing with the digital process.

The basic metaphor of typesetting is that an alphabet (or all the lexicon, in Chinese) is a system of interchangeable parts [...] The old composer types box is a wooden tray subdivided that carries hundreds of these bits of interchangeable information. These subsemantic particles, these units called “specimens” by the typographical printers are letters cast in standardized metal bodies, waiting for the moment to be grouped into meaningful combinations, then scattered and recombined again in other forms. The composer types box is a primary computer ancestor – and it is no coincidence that the typesetting, that was one of the last workmanships to be mechanized, was one of the first to be computerized. (Bringhurst, 2005, p. 29).

5. An interactive video installation and performance, held at Casa do Baile in the REMIX party, in Belo Horizonte (2008) and in Ipatinga, in Usiminas Cultural Center, in (2009). Credits: Claudio Santos (design, typesetting videographic printing), Sergio Mendes (programming), William Lessa (screenplay) and Fabiano Fonseca (music).

In 2008, in the SIMBIO project, which has the prerogative to present a symbiosis between different forms of artistic expression, it was presented the “Almanac of losses, failures and processing”,⁵ installation consisting of a projection of 4.0 × 2.5 meters and interactive system triggered by presence sensors arranged in six stands. There were available calendars with blank verse. The audience watched the videos, reflected on the topic, and then would write notes on the calendar and throw it to the ground in front. The more than 500 notes collected during the exhibition were digitized and made up the material for the performance that used the printing press (Fig. 6).

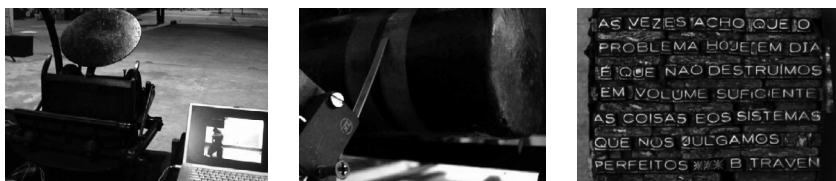


FIGURE 6 – Images of typesetting and sensor coupled to the press and to the computer to print movies.
Source: Claudio Santos acquis.

Simbio Remix was the live format and the multimedia dialogue of the artists involved in the project, with music, video and interactions in real time. During the presentation, calendars were printed and onscreen

simultaneously displayed images of written calendars that were left by the exhibition visitors at Casa do Baile, in Belo Horizonte. What happened was the integration of media through a mechanical-digital interface. Here is a brief explanation of the operation of videos printing system:

1. The operator performs the letterpress printing movement.
2. The sensor is triggered through the balance.
3. An electronic circuit that allows the display of a media is triggered.
4. Calendars filled by previous exhibition visitors are loaded.
5. At any time, you can call up videos or animated text via software.
6. In parallel, tracks, sounds and noises are performed live.

Then, there was the presentation of the video *Tipoema – movimento um*,⁶ followed by exposure about its production process to an audience of old and new printers, at Museu Vivo Memória Gráfica, located in the UFMG Cultural Center in Belo Horizonte, as part of the launch of the book *Livro dos Tipógrafos*,

a collection of essays on typography (art and printing technique) in Minas Gerais, focusing on the one hand, in the craftsmen's memory, the master craftsmen still working (or until recently acted) as printers, and on the other hand, the appropriation that has been made of printing by contemporary designers and graphic artists. (SILVA; Queiroz, 2012, p. 6).

In the discussion that followed the presentation of the video, many of those masters were moved and remembered stories of life and work, which sparked a conversation about the passion for the craft and the graphic arts (Fig. 7). Emotions triggered by images, by the reports and the objects exposed in the museum, which, after all, caused, particularly in the older ones, the feeling of good memories, of a collective and affective memory.

Finally, in November 2014, Claudio Santos, the graphic artist Flávio Vignoli and the printer Ademir Matias restored and printed the clichés of Liberty Typography, under a project of graphic inventory of Liberty Typography (*Inventário Gráfico da Tipografia do Zé*). In this project, it was possible to leave in working condition the clichés of the typography (Fig. 8).

6. *Tipoema – movimento um*: design and setup: Claudio Santos and Leonardo Dutra; original poem: Guilherme Mansur; soundtrack: Lucas Miranda; digital typesetting: John Oliveira; pre-assembly: Luiz Morici; partner: Santa Rosa Cultural Bureau; realization: Voltz Design; thanks: Eleonora Santa Rosa

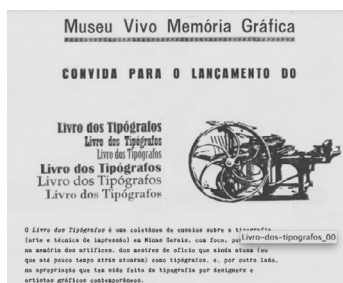


FIGURE 7 – Pictures of the event at Museu Vivo Memória Gráfica, Belo Horizonte, Nov. 23, 2013.
Source: Claudio Santos acquis.



FIGURE 8 – Clichés printed by Ademir Matias, in Belo Horizonte. Source: Cláudio Santos acquis.

This and other similar initiatives allow us the learning and the practice of printing on typography, generating a kind of preservation of the materiality of this technique and art: easels, movable types, clichés, branches, presses, inks, papers and somewhat more instruments and trinkets resurface as signs of another era, the time when the typography reigned in the graphic arts.

Learning is primarily related to the signs. [...] Learning is at first considered a subject, an object, a being, as if to emit signs to be deciphered, interpreted. There is no apprentice that is not “Egyptologist” of something. Someone only becomes joiner becoming sensitive to signs of wood, and physician becoming sensitive to the signs of the disease. Vocation is always a predestination regarding signs. All that teaches us something emits signs, every act of learning is an interpretation of signs. (Deleuze, 2006, p. 4).

7. This is the meaning of his last name, Paixão

What we learned from Sebastião Bento can be summed up in three words, one written in his proper noun: Passion⁷. The other two written by himself in the history of the press in the Jequitinhonha Valley and Minas Gerais: Typography; Liberty.

REFERENCES

- BRINGHURST, Robert. *Elementos do estilo tipográfico* (versão 3.0). Trad. André Storlaski. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- CASTELLS, Manuel. *O poder da identidade*. Trad. Klauss Brandini Gerhardt. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- DELEUZE, Gilles. *Proust e os signos*. São Paulo: Forense Universitária, 2006.
- DOHMANN, Marcus (Org.). *A experiência material: a cultura do objeto*. Rio de Janeiro: Riobooks, 2013.
- FINIZOLA, Fátima. *Tipografia vernacular urbana: uma análise dos letreiramentos populares*. São Paulo: Blucher, 2010.
- HALL, Stuart. *Identidade cultural na pós-modernidade*. Trad. Tomas Tadeu da Silva, Guaracira Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.
- OLIVEIRA, Anelito. Encantadora precariedade. *Caderno de Leitura EDUSP*. Disponível em: http://www.edusp.com.br/cadleitura/cadleitura_o802_7.asp. Acesso em 12 dez. 2013.
- PROGRAMA DE EDUCAÇÃO PATRIMONIAL TREM DA VALE. *Catálogo de entrevistas*, 2012–2013. Belo Horizonte, Santa Rosa Bureau Cultural, 2013.
- SILVA, Sérgio Antônio. Jequitinhonha com todas as letras. *Suplemento literário de Minas Gerais*, Belo Horizonte, Secretaria de Estado de Cultura de Minas Gerais, 2006.
- SILVA, Sérgio Antônio; QUEIROZ, Sônia. (Org.). *Livro dos tipógrafos*. Belo Horizonte: Museu Vivo Memória Gráfica, 2012.
- TAROUÇO, Fabrício; REYES, Paulo. Identidade territorial: um processo de construção. 1º Congresso Nacional de Design. Desenhando o futuro 2011. Disponível em: <http://www.>

desenhandoofuturo.com.br/anexos/anais/design_e_sociedade/identidade_territorial_um_processo_de_construcao.pdf. Acesso em 10 dez. 2013.

SITES

<http://www.voltzdesign.com.br/2013/02/tipos-moveis-em-mariana/>

<http://www.voltzdesign.com.br/2012/09/tipoema-noite-branca/>

<http://www.voltzdesign.com.br/2013/03/3º-hong-kong-international-mobile-film-awards/>

<http://www.hkimfa.com/2012/finallist.php?fid=178#top>

<http://www.voltzdesign.com.br/2013/11/livro-dos-tipografos/>

http://www.edusp.com.br/cadleitura/cadleitura_o8o2_7.asp

Para obter mais informações sobre outros títulos da EdUEMG, visite o site <http://eduemg.uemg.br>

For more information about other titles of EdUEMG, visit the website <http://eduemg.uemg.br>

Este livro foi composto pela EdUEMG e impresso pela gráfica e editora O Lutador, em sistema offset em junho de 2016. O papel do miolo é o AP 75g/m², capa em Supremo 250g/m². As faces tipográficas são a Arnhem, de Fred Smeijers; a Fakt, de Thomas Thiemich; e a Archer, da Hoefer & Frere-Jones.

This book was composed by EdUEMG and printed by the printer and publisher O Lutador, in offset in June 2016. The main pages were printed in AP paper 75g/m², cover in Supremo 250g/m². The typefaces are Arnhem, by Fred Smeijers; Fakt, by Thomas Thiemich; and Archer, by Hoefer & Frere-Jones.

Os Cadernos de Estudos Avançados em Design integram o conjunto de publicações do Centro de Estudos, Teoria, Cultura e Pesquisa em Design (Centro T&C Design) da Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais (ED-UEMG).

The Collection of Advanced Studies in Design integrates the set of publications of the Centre for Studies, Theory, Culture and Research in Design (Centro T&C Design) of the School of Design of the Minas Gerais State University (ED-UEMG).

| REALIZAÇÃO *Realization*

ESCOLA DE
DESIGN



Centro de Estudos, Teoria,
Cultura e Pesquisa em Design

| APOIO *Support*



ESCOLA DE
DESIGN



Programa de Pós-Graduação
em Design

ISBN 978-85-62578-62-5



9 788562 578625