

A identidade visual gráfica no audiovisual contemporâneo

apropriações da visualidade medieval
em o senhor dos anéis, game of
thrones e world of warcraft



Lucas Pessoa Pereira

A identidade visual gráfica no audiovisual contemporâneo:

Apropriações da visualidade medieval em

O Senhor dos Anéis, Game Of Thrones e World of Warcraft

Dissertação apresentada ao Programa
de Pós-Graduação em Artes Visuais do
Centro de Artes da Universidade Federal de
Pelotas, como requisito parcial à obtenção
do título de Mestre em Artes Visuais.

Orientadora: Lúcia Bergamaschi Costa Weymar

Coorientadora: Ana Paula Cruz Penkala Dias

Pelotas, julho de 2016.

Lucas Pessoa Pereira

A identidade visual gráfica no audiovisual contemporâneo:

Apropriações da visualidade medieval em
O Senhor dos Anéis, Game Of Thrones e World of Warcraft

Dissertação aprovada, como requisito parcial, para a obtenção do grau de Mestre em Artes Visuais do Programa de Pós-Graduação em Artes visuais do Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Data da defesa: 14 de julho de 2016

Banca examinadora:

Profa. Dra. Lúcia Bergamaschi Costa Weymar (orientadora)
Doutora em Comunicação Social pela Pontifícia
Universidade Católica do Rio Grande do Sul

Prof. Dr. Alexandre Vergínio Assunção
Doutor em Educação pela Universidade Federal de Pelotas

Prof. Dr. Guilherme Carvalho da Rosa
Doutor em Comunicação Social pela Pontifícia
Universidade Católica do Rio Grande do Sul

Profa. Dra. Nádia da Cruz Senna
Doutora em Comunicação e Informação pela Universidade de São Paulo

Dedicado a Oliver e Ana Paula.

Agradecimentos

À minha esposa Ana Paula, principal incentivadora para que eu não desistisse dos meus sonhos e que me deu todo o suporte possível.

Aos meus pais, José Oni e Beatriz, e à minha irmã, Laura, pela minha formação enquanto indivíduo.

Aos meus sogros, Fernanda e Paulo, e à minha cunhada, Anelize, que me deram muito apoio nas horas precisas.

Aos meus amigos de trabalho na CPTE/UAB do IFSUL, em especial à equipe de Design Gráfico, por todo o afeto e por terem sido parte essencial da minha formação humana e profissional.

À minha orientadora Lúcia, pela oportunidade, paciência e generosidade nesse processo que foi, embora conturbado, acima de tudo enriquecedor.

Aos professores da banca examinadora da qualificação, Alexandre, Guilherme e Nádia, pelas caras e inestimáveis contribuições ao trabalho.

Obrigado.

RESUMO

PEREIRA, Lucas Pessoa. **Design de identidade visual gráfica em produções audiovisuais contemporâneas:** Uma análise da apropriação da visualidade medieval em *O Senhor dos Anéis*, *Game Of Thrones* e *World of Warcraft*. 2016. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Centro de Artes, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2016.

O presente estudo é resultado de uma observação da existência de uma recorrência temática e estética do imaginário medieval em produções audiovisuais contemporâneas. A partir dessa constatação, definiu-se como proposta de pesquisa a compreensão de como esse imaginário é apropriado e traduzido visualmente por essas produções via direção de arte e design de identidade visual, com ênfase no que aqui é chamado de identidade visual gráfica. Para tanto, realizaram-se estudos de trajetória histórica e constituição social da Idade Média, mapeamentos de cultura material e cultura visual na história da arte medieval, relações entre práticas medievais de trabalho e práticas contemporâneas de design, estabelecimento de *figuras* e *formas* do medievo, conforme metodologia proposta por Omar Calabrese (1987), mapeamentos de representações do medieval no contemporâneo e, finalmente, análises específicas do universo empírico da pesquisa, constituído pelas seguintes produções: a trilogia de filmes *O Senhor dos Anéis*, a série televisiva *Game Of Thrones* e o jogo eletrônico *World Of Warcraft*. Com isso, e com o resultado prático que integra a pesquisa (um guia de estilo gráfico da estética medieval), objetivou-se uma contribuição acadêmica na direção de auxiliar pesquisadores e profissionais da área no sentido da reflexão acerca das práticas abordadas.

Palavras-chave: Imaginário Medieval; Design de Identidade; Direção de Arte.

ABSTRACT

PEREIRA, Lucas Pessoa. **Graphic visual identity design in contemporary audiovisual productions:** An analysis of the medieval visuality appropriation in *The Lord of the Rings*, *Game Of Thrones* and *World of Warcraft*. 2016. Dissertation (Master Degree in Visual Arts) – Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Centro de Artes, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2016.

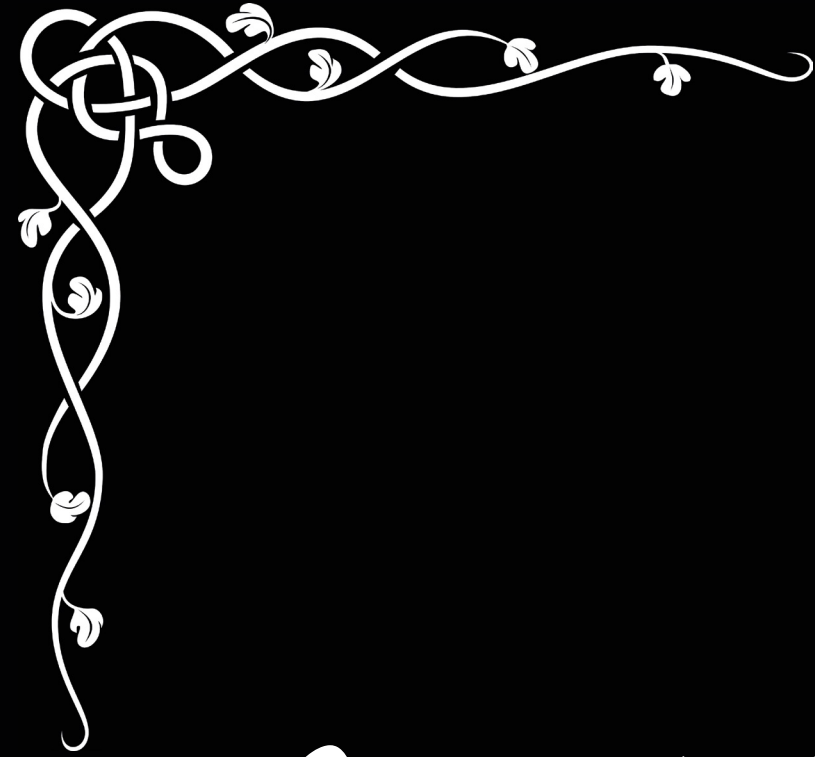
This study is the result of an observation of the existence of a recurring theme and aesthetics of the medieval imagery in contemporary audiovisual productions. From this observation, it was defined as a research proposal to understand how this imagery is appropriate and translated visually by these productions via art direction and visual identity design, with emphasis on what here is called graphic visual identity. Therefore, it was made studies of historical trajectory and social constitution of the Middle Ages, as well as mappings of the material culture visual culture in the history of medieval art, and also relations between medieval working practices and contemporary design practices, and the establishment of figures and forms of the medieval, according to the methodology proposed by Omar Calabrese (1987), as well as mappings of medieval representations in the contemporary. Finally, it was also made a specific analysis empirical universe of this research, which consists in the following productions: the film trilogy *The Lord of the Rings*, the television series *Game of Thrones* and the electronic game *World Of Warcraft*. With this, and with the practical result that integrates the research (a graphic style guide of medieval aesthetics), this study was aimed to be a contribution in order to help researchers and professionals in the direction of a reflection on the practices addressed.

Keywords: Medieval Imagery; Identity Design; Art Direction.

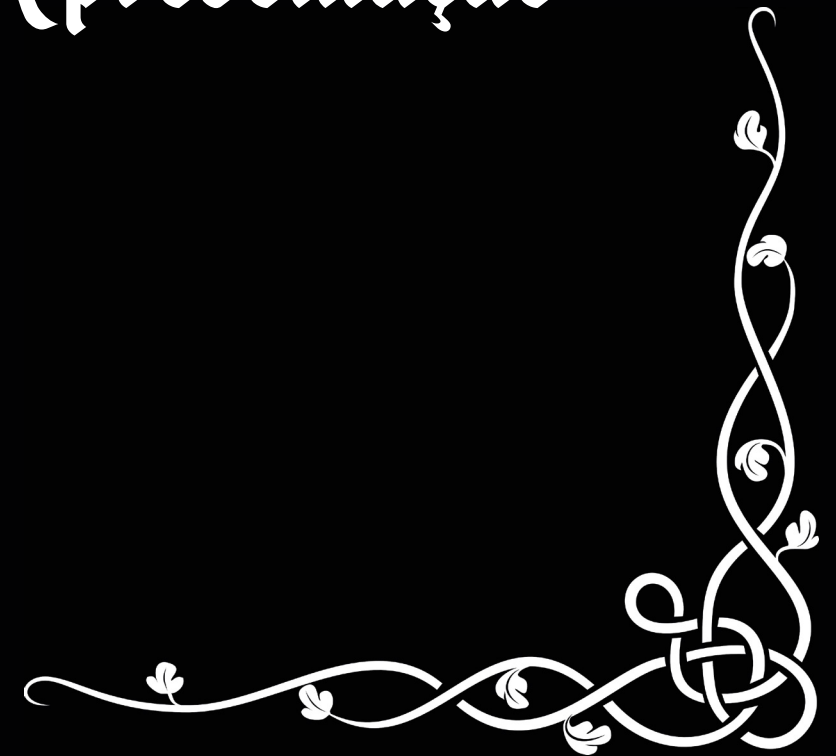
Sumário

APRESENTAÇÃO.....	15
INTRODUÇÃO.....	23
CAPÍTULO 1	
Ethos e estética medieval: figuras e formas do medieval europeu e seu maravilhoso.....	31
1.1 Breve contextualização histórica e social da idade média.....	34
1.2 Cultura material e cultura visual na história da arte medieval.....	43
1.3 Aproximações com o design: <i>ars</i> , heráldica e manuscritos.....	70
1.4 O maravilhoso no medieval.....	88
1.5 Figuras e formas do medieval.....	96
CAPÍTULO 2	
Identidade visual gráfica e direção de arte: a arte nos saberes e práticas do design e do audiovisual.....	101
2.1 Audiovisualidades do medieval: uma época traduzida na direção de arte e identidade visual gráfica em filmes, séries e jogos.....	112
<i>Filmes</i>	112
<i>Séries</i>	120
<i>Jogos</i>	122

CAPÍTULO 3	
A bíblia gráfica do medieval: breve análise da identidade visual gráfica da Idade Média a partir de audiovisualidades contemporâneas.....	143
3.1 Um universo empírico em três narrativas maravilhosas.....	144
3.2 Análises.....	163
3.2.1 <i>A linhagem nobre</i>	163
3.2.2 <i>A cavalaria</i>	171
3.2.3 <i>Os ofícios</i>	172
3.2.4 <i>As grandes navegações e descobertas de novos mundos</i>	184
3.3 Uma estética da materialidade.....	190
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	
193	
REFERÊNCIAS.....	
199	



A apresentação



Costuma-se dizer que a infância é o período de nossas vidas que mais nos impressiona e nos deixa marcas na memória, e que a entrada para a adolescência é a que vai consolidar algumas dessas marcas. Coincidência ou não, foi por volta dessas épocas da minha vida que me deparei com situações que moldaram o meu modo de pensar, enxergar e consumir mídias visuais, mas talvez mais notável que isso tenha sido o grande apreço que desenvolvi pela estética medieval. Aos meus dez anos de idade, em 2001, tive o que talvez tenham sido os meus primeiros contatos com produções que reinterpretam e representam a estética medieval: joguei pela primeira vez o jogo eletrônico *Age Of Empires II – The Age Of Kings*¹; relativamente pouco tempo depois disso, já com doze anos, em 2003, assisti ao filme *O Senhor Dos Anéis – A Sociedade do Anel*².

[1] Segundo jogo da franquia *Age of Empires*. Foi desenvolvido pela empresa Ensemble Studios e distribuído pela empresa Microsoft em 1999. Fonte: <https://en.wikipedia.org/wiki/Age_of_Empires_II>. Acesso em: 14 de março de 2016.

[2] Primeiro filme da trilogia *O Senhor dos Anéis*, dirigida por Peter Jackson. Filmado simultaneamente com suas duas sequências na Nova Zelândia e lançado em 2001. Baseado, assim como os outros dois filmes, na trilogia literária homônima publicada entre 1954 e 1955 e escrita por John Ronald Reuel Tolkien. Fonte: <[https://en.wikipedia.org/wiki/The_Lord_of_the_Rings_\(film_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Lord_of_the_Rings_(film_series))>. Acesso em: 14 de março de 2016.

O jogo, um dos mais populares na modalidade RTS³, situa a época medieval como mote principal logo de início em sua interface de menu para acesso às opções de jogo: botões clicáveis em formatos de escudos e bandeiras de reinados, de bíblia, mapa, bigorna de ferreiro, e até uma placa rústica em madeira para apontar a “saída” do jogo (para fechar o programa); além disso, a imagem de pano de fundo dessa interface inicial é composta por uma ruela típica de vilas europeias da Idade Média, com calçada de pedra e casas em estilo específico, além de um inventário de armaduras de cavaleiros no interior de uma delas. Mas é no jogo em si que se consegue ter uma primeira ideia mais concreta do que é o medieval propriamente dito, ou ainda de qual seria o espírito do tempo medieval. A partir da possibilidade de comandar grupos de pessoas, cada um com sua função (camponeses para coleta e construção, soldados pra defesa, etc.), o objetivo geral é o de montar uma base e derrotar o inimigo. A primeira campanha se situa em uma representação da história real das Guerras de Independência da Escócia, na transição entre os séculos XIII e XIV, a partir do ponto de vista dos escoceses. A indumentária, a arquitetura, a cultura material e sobretudo as relações de classe e poder apresentadas no decorrer do jogo, além da própria direção de arte de

[3] *Real-time strategy*, “estratégia em tempo real” (tradução livre). Trata-se de um subgênero de jogos eletrônicos de estratégia. No RTS, ao contrário dos tradicionais, o jogo não progride através de turnos (cada jogador tem a sua vez de jogar), mas sim de forma concomitante e simultânea por ambos (ou mais) jogadores. Fonte: <https://en.wikipedia.org/wiki/Real-time_strategy>. Acesso em: 14 de março de 2016.

sua interface, permitem um primeiro olhar relativamente nítido do contexto em questão, mas talvez a apreensão e compreensão efetiva do medieval, especificamente de sua estética, se dê nesse caso pelo controle dos personagens e do ambiente, controle esse que de certa forma aproxima o jogador, ainda que minimamente, daquilo que seria uma experiência real de estar e fazer parte do medievo.

No que se refere à trilogia *O Senhor dos Anéis*, ela foi particularmente importante na constituição da minha relação com o período do medievo, já que, embora não apresentasse o fator interativo de AOE, acabou por dois fatores consolidando a minha fruição pela estética da Idade Média: o primeiro é a representação concreta de figuras míticas, seres sobrenaturais, objetos mágicos, etc. – um conjunto de elementos que Jacques Le Goff (1994) chama de *maravilhoso medieval* – que é introduzido no filme, e o segundo é a própria natureza de uma narrativa dramática épica própria da linguagem cinematográfica. A escolha criativa por esse maravilhoso, ou seja, por toda a miríade de aspectos mitológicos e sobrenaturais que ajuda a fundar o paradigma da época, tem uma importância específica: se por um lado uma abordagem mais “histórica”, como é o caso do jogo, mostra uma Idade Média de forma mais literal e nos introduz nesse universo, por outro lado a inserção concreta, dentro da narrativa do filme, de criaturas mágicas e figuras simbólicas nos aproxima ainda mais e de forma sinestética da “visão de mundo”⁴

[4] Para esclarecer essa terminologia, é importante considerar que, embora seja possível a existência de uma “visão de mundo” *de fato* medieval, o processo contemporâneo de sua interpretação assumirá um papel que media esse pensar medieval para o tempo presente. Ou seja, as apropriações midiáticas aqui abordadas serão diretamente resultado dessa mediação.

dos medievais – e isso considerando que o filme, sendo uma ficção baseada em livro, já traz embutido em sua direção de arte e construção de roteiro todo o imaginário visual histórico da época e lugar, ou seja, o maravilhoso é colocado ali de forma incremental e não substitutiva; sobre o segundo fator, a natureza dramática da narrativa, temos um movimento contrário ao do jogo, o que paradoxalmente consolida ainda mais aquilo que a interatividade inicia: quando não temos mais o controle daquilo que acontece na tela, apesar de estarmos assistindo às cenas de forma passiva acabamos por não cair no processo automatizante da apreciação estética que acontece durante uma sessão de jogo; em outras palavras, assistir a um filme que se propõe a ter essa magnitude narrativa faz com que tenhamos a tendência a observar ainda mais os detalhes visuais e simbólicos, ao contrário da situação de termos que dividir a atenção ao jogo entre as ações necessárias a ele e à observação de sua estética.

Após essas experiências iniciais, tive contato com outras produções visuais que foram significativas no sentido que coloco até agora. Foi o caso, por exemplo, dos livros e da franquia de filmes *Harry Potter* que, mesmo com suas histórias situadas em um contexto contemporâneo, trazem alguns aspectos da medievalidade em sua construção de universo, sobretudo no que se refere à escola de magia que tem suas atividades realizadas em um castelo típico da época, além de outros elementos secundários oriundos do lugar e daquilo que ele representa dentro da ficção. Conheci, também, outros jogos eletrônicos

com a mesma ambientação: *Diablo II*⁵ e *Warcraft III*⁶. O primeiro, um RPG⁷ para computador com forte ênfase na temática do cavaleirismo/heróiismo religioso, retoma a precisão técnica de representação de AOE, ao mesmo tempo em que consegue harmonizar a isso os aspectos ficcionais de fantasia. Em W3 – mais um RTS, porém com a introdução de certos aspectos de RPG, e isso será importante para o que acontece logo em seguida –, por outro lado, temos outro tipo de caracterização: o tratamento gráfico em forma de caricatura dos personagens e dos cenários, em conjunto com a construção de um roteiro/história de fundo complexa e coesa, fato que enfatiza o aspecto ficcional da narrativa (desaproximação da realidade), o que por sua vez traz ainda mais à tona o maravilhoso/fantástico/mágico, etc. Os aspectos de RPG inseridos no jogo não foram uma mera decisão projetual para adicionar funções atrativas no sentido de inovação tec-

[5] Segundo jogo da franquia *Diablo*, desenvolvido pela empresa Blizzard North e lançado em 2000 pela empresa Blizzard Entertainment. Fonte: <https://en.wikipedia.org/wiki/Diablo_II>. Acesso em: 14 de março de 2016.

[6] Terceiro jogo da franquia *Warcraft*, desenvolvido e lançado pela empresa Blizzard Entertainment em 2002. Fonte: <https://en.wikipedia.org/wiki/Warcraft_III:_Reign_of_Chaos>. Acesso em: 14 de março de 2016.

[7] *Role-playing game*; “jogo de interpretação de papéis” (tradução livre). Tradicionalmente sendo um jogo de mesa, sua premissa básica é a de interpretação de papéis em um ambiente ficcional. No caso de seu equivalente computacional, o jogador controla o personagem na tela. Fonte: <https://en.wikipedia.org/wiki/Role-playing_game>. Acesso em: 14 de março de 2016.

nológica; a modalidade de controle de um herói em paralelo às outras unidades básicas e com aventuras próprias preconizou o próximo lançamento da franquia, que é até hoje o maior de todos: *World of Warcraft*⁸, um MMORPG⁹ que chegou a prender a minha atenção por cerca de doze horas diárias (!). A possibilidade de controlar um único personagem e construir a sua identidade e sua trajetória de vida passo-a-passo, interagindo com milhares de outros jogadores, além da potencial exploração de um imenso universo – que inclusive reitere e consolida ainda mais a estética do medieval fantástico – coloca o jogador em um estado mental quase simbiótico com aquele ambiente.

Eis que mais recentemente é lançada uma série televisiva que incrementaria mais uma vez o modo como pensamos a Idade Média, pelo menos em seus aspectos estéticos: *Game of Thrones*¹⁰, que

[8] Quarto jogo da franquia *Warcraft*, e o primeiro que não está na modalidade RTS. Desenvolvido e lançado pela empresa Blizzard Entertainment em 2004. Fonte: <https://en.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft>. Acesso em: 14 de março de 2016.

[9] *Massively multiplayer online role-playing game*; “jogo de interpretação de personagens online” e em massa para múltiplos jogadores” (tradução livre). Trata-se de um tipo de jogo de computador e/ou videogame que permite a milhares de jogadores criarem personagens (de forma semelhante ao RPG) em um mundo virtual dinâmico simultaneamente na Internet. Fonte: <<https://goo.gl/PtiAUZ>>. Acesso em 14 de março de 2016.

[10] Produzida e lançada em 2011 pelo canal HBO. Criada por David Benioff e Daniel Brett Weiss. Baseada na série literária *As Crônicas de Gelo e Fogo*, escrita por George Raymond Richard Martin e tendo seu primeiro livro lançado em 1998. Fonte: <<https://goo.gl/OOM56>>. Acesso em: 14 de março de 2016.

embora tenha elementos do maravilhoso como pano de fundo, coloca uma ênfase muito maior nas relações interpessoais e de poder, além de lançar mão da atenção minuciosa aos detalhes de direção de arte e de um tratamento gráfico impactante.

Ainda que eu veja claramente a importância das outras produções aqui citadas, tanto na minha trajetória pessoal de consumo midiático quando pela própria questão da (re)construção de um imaginário medieval, considero que a série *Game' Of Thrones*, ainda em andamento, a franquia de filmes *O Senhor dos Anéis* e o jogo *World of Warcraft* constituem, pelo menos a partir do olhar desta pesquisa, um conjunto de produções que se configura como o atual ápice daquilo que vou chamar de representação do imaginário medieval: as três, cada uma dentro de seus contextos específicos de produção e distribuição, além de suas peculiaridades de argumento e de narrativa, contribuem em larga medida para a interpretação coletiva daquilo que seria a estética da Idade Média, principalmente se considerarmos que essas três produções estão entre as mais populares do mundo com essa temática, cada uma em sua categoria midiática. É a partir da articulação entre esse apreço pessoal ao tema, entre a observação de uma recorrência contemporânea a essa estética no audiovisual e entre o interesse em compreender alguns aspectos relativos à cultura visual oriunda dessas produções, que inicio esta pesquisa.

Introdução

A cultura contemporânea vive uma crise¹¹. A crise das representações, a crise dos paradigmas, a crise das identidades. Alguns teóricos, como o norte-americano Fredric Jameson (2006), apontam para uma perda de senso da história, o que explica, em parte, a questão da representação, das identidades e dos paradigmas posta. O que Jameson afirma ao falar dessa perda de senso pode ser compreendida como uma a-historicidade crônica, talvez uma recusa em compreender a história de forma linear ao mesmo tempo em que é um ciclo repetitivo. Não se trata mais de repetir modas ou a história em si (grandes catástrofes políticas e sociais, grandes movimentos culturais e etc.), mas de “parasitar o passado” (ANDERSON, 1999) sem assimilar esse passado, ao mesmo tempo em que se cobre esse passado de uma nostalgia superficial que atribui à estética toda a essência da história complexa e contextual. Não compreender o passado, ou o sentido e movimento da história, tem sido a crise dentro da crise, a nostalgia da pós-história (JAMESON, 1996; 2006 e ANDERSON, 1999), o *mal-estar da pós-modernidade* como bem afirma o sociólogo polonês Zygmunt Bauman (1998).

A crise e o mal-estar não são necessariamente improdutivos. Se a experiência de um tempo pós-histórico gera uma perda de referenciais, a historicidade passa a ser criada como um mundo possível, recriado a partir de mundos não acessados e apenas imaginados a partir de grandes e pequenas narrativas. A crise dos grandes mitos, esgota-

[11] Algumas partes deste texto já foram apresentadas em artigo publicado na Revista ORSON nº9, no final de 2015, em conjunto com a coorientadora desta pesquisa (ver PENKALA; PEREIRA, 2015).

dos também, e a nostalgia por um tempo que necessariamente não foi vivido talvez explique o sucesso de histórias fantásticas de produtos como a franquia de jogos *Warcraft*, a trilogia de filmes *O Senhor dos Anéis* e a série televisiva *Game of Thrones*. Essa não é uma tendência nova, e a partir da década de 1980 ganha nova ênfase, numa multiplicidade de referências e uma revisitação ao período medieval enquanto contexto de histórias fantásticas, fabulosas e mágicas. Mas essa não é uma visita qualquer ao passado, e, sim, uma revisão sobre o *imaginário* a respeito desse passado. Imaginário aqui compreendido como no conceito de Michel Maffesoli (2001), para quem teria um caráter ambiental e atmosférico, “aquilo que Walter Benjamin chama de aura” (MAFFESOLI, 2001, p. 75), sendo então uma construção mental coletiva perceptível, “mas não quantificável” (idem).

Esse imaginário (re)organiza e traduz uma série de *figuras* do medieval em *formas* que constituem parte de uma *imageria*¹² (PENKALA, 2011) do período. É certo dizer que o imaginário seja formado a partir do conjunto de figuras de um período histórico – aqui entendidas, as figuras (e as formas), a partir de Omar Calabrese (1987) –, mais a imageria desse período e aquilo que foi traduzido dessa imageria e dessas figuras, por exemplo em obras de arte. Assim, também se pode dizer que o imaginário é retroalimentado por ele mesmo, num processo de

[12] “[...] Imageria é o conjunto de imagens relativas a uma dada coisa. [...] Essas imagens formam um conjunto a partir de um elemento de coesão, que lhes é externo. [...] É um conjunto de imagens formadas a partir de um consciente que as agrupa por sua natureza figurativa, por semelhanças ou por importância relativa à dada coisa.” (PENKALA, 2011, p. 18-19).

ressignificação no qual ora algumas figuras vão sendo reconstruídas (eventualmente, distorcidas), ora vão sedimentando seus sentidos. Essa dinâmica de traduções põe à mostra aqueles períodos que vão sendo (re)apresentados tanto quanto os períodos históricos nos quais essa tradução se apresenta. O imaginário resulta tanto de um *espírito do tempo* “imaginado” (no sentido de *tornado em imagem*) quanto do espírito do tempo que o (re)produz e (re)organiza. O audiovisual vem traduzindo o medieval em suas figuras históricas e imaginadas ou reconstruídas nas formas que cada espírito de época lhe permite (o que é dizer que a Idade Média da década de 1980 é diferente da “nossa” Idade Média, a atual, por exemplo). É dentro desse contexto e viés que esta dissertação propõe sua problematização, cuja proposta é discutir a maneira pela qual o medieval vem sendo traduzido hoje, no audiovisual, a partir da identidade visual gráfica criada pela direção de arte desses produtos, em que pese especialmente as narrativas atravessadas por elementos fantásticos, mágicos, *maravilhosos*. Em outras palavras, é possível delinear o problema de pesquisa deste trabalho com o seguinte questionamento: *como o imaginário medieval é apropriado pelos sistemas de identidade visual gráfica em produtos audiovisuais contemporâneos?* O trabalho apresenta uma breve revisão histórica a respeito do imaginário medieval através de sua cultura visual e discute a tradução desse imaginário pela direção de arte em três produtos audiovisuais contemporâneos: no jogo online *World of Warcraft*, na série televisiva *Game of Thrones* e na trilogia de filmes *O Senhor dos Anéis*, títulos que constituem o universo da pesquisa.

Considerando-se essas questões, contextos e premissas, bem como a problematização já desenhada, a pesquisa aqui proposta tem

como objetivo geral *compreender como o imaginário do medieval é visualmente apropriado pelas práticas da identidade visual gráfica e direção de arte em produções audiovisuais contemporâneas*. Em ordem de cumprir esse objetivo maior, elenca-se três objetivos específicos que nortearão este estudo. O primeiro deles é o de *mapear tanto os elementos gráficos da visualidade medieval quanto suas traduções contemporâneas*; o segundo, o de *apontar quais sentidos essas visualidades adquirem e/ou produzem* e, por fim, *documentar, organizar e sistematizar essa visualidade gráfica em um guia de estilo visual*. Esse processo de compreensão e cotejamento teórico – ou seja, a pesquisa como um todo – se justifica a partir de sua inserção em um pensar sobre a prática das artes visuais a partir da perspectiva da cultura visual e das narrativas midiáticas, o que faz com que este estudo resulte em uma reflexão sobre as causas, as consequências e os aspectos sociais envolvidos nessa prática da arte aplicada dentro do design e do audiovisual. Além disso, o trabalho prático feito ao final do processo de pesquisa teórica se justifica por ser uma concretização visual e material de tudo o que será discutido na dissertação, o que, de certa forma, reforça sua legitimação dentro de um contexto de pesquisa em arte, sobretudo em relação ao pensar do fazer dessa arte, mas também torna evidentes, visualmente e de maneira concreta, as relações entre as figuras do medieval no imaginário e as formas nas quais elas são expressas hoje. De forma complementar, pretende-se que o resultado prático tenha utilidade material prática para profissionais e estudantes das disciplinas envolvidas.

Para dar conta dos objetivos e da problematização propostos pela pesquisa, em um primeiro momento será realizado um mapea-

mento do material visual gráfico referente tanto ao medieval “real”, histórico (como as tipografias e outras visualidades da época, gráficas ou não), quanto ao medieval traduzido ou “interpretado” em produções audiovisuais contemporâneas, desde a década de 1980. Com relação aos objetos empíricos, um levantamento documental acerca dos contextos de produção será conduzido em concomitância com uma pré-análise dos elementos visuais desses produtos audiovisuais. Após, serão realizadas as análises propriamente ditas, de modo que sejam apontadas relações entre a cultura visual histórica medieval e suas traduções nos universos empíricos analisados, ou seja, os filmes, o jogo e a série televisiva. A metodologia que atravessa a discussão teórica e a análise dos objetos empíricos é trazida pelo modelo metodológico desenvolvido a partir do que propõe Omar Calabrese (1987) sobre sua análise da contemporaneidade – a “idade neobarroca” – e suas figuras e formas, o que será apresentado adiante.

A pesquisa propõe que a fundamentação, discussão e análise, que estariam em uma instância teórico-metodológica, culmine no desenvolvimento de um guia de estilo visual e gráfico, o qual será apresentado por um breve memorial descritivo. O guia de estilo organiza e sistematiza as relações conceituais e visuais entre figuras desse imaginário medieval e suas traduções visuais e gráficas, ou seja, as formas propriamente ditas, tomadas por esse imaginário. Esse guia terá vínculo direto com a dissertação, pois, apesar de funcionar como material autônomo, será também uma forma de documentação da pesquisa, demonstrando na prática de um material visual sistematizado o que foi discutido de forma teórica.

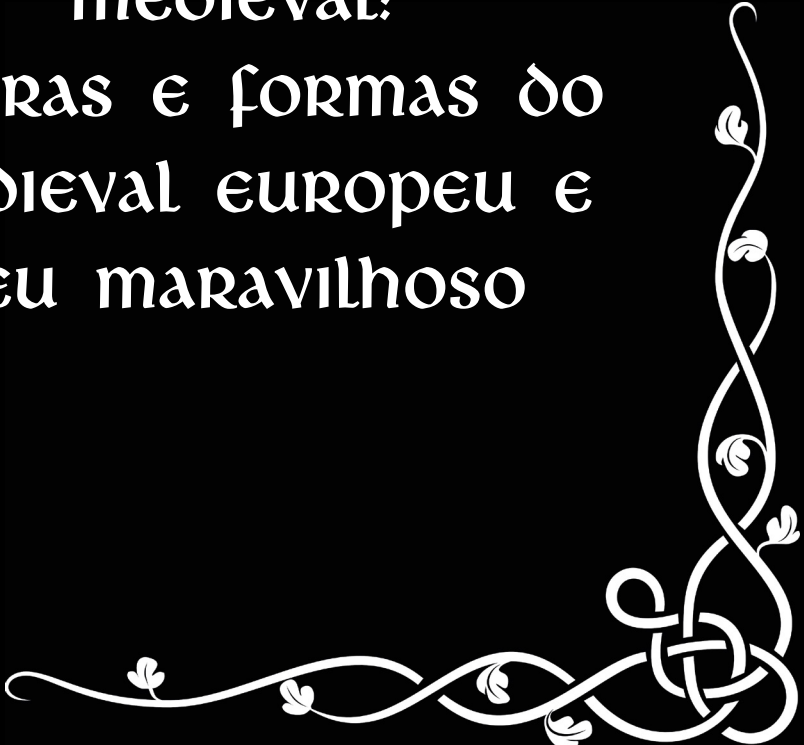
Este relatório de pesquisa é apresentado em quatro capítulos, após a introdução: (1) *Ethos e estética medieval: figuras e formas do medieval europeu e seu maravilhoso*, que se configura como uma revisão da história da Idade Média e da cultura visual acerca do período e que tem por objetivo estabelecer panoramas gerais e específicos em relação à compreensão do medieval ou da “medievalidade”; (2) *Identidade Visual Gráfica e Direção de Arte: A arte nos saberes e práticas do design e do audiovisual*, que será o capítulo de cotejamento teórico acerca dos campos abordados neste trabalho; (3) *A bíblia gráfica do medieval: Breve análise da identidade visual gráfica da Idade Média a partir de audiovisuais contemporâneas*, que é onde são realizadas as análises propriamente ditas. Encerram esta dissertação as *Considerações Finais* e as *Referências*.



Capítulo 1

ethos e estética
medieval:

figuras e formas do
medieval europeu e
seu maravilhoso



Muito do que as pessoas que não tem um contato mais direto com a Idade Média acreditam saber sobre o período vem daquilo que elas consomem da indústria cinematográfica e da televisão. Se perguntarmos para um grupo de pessoas, mesmo as que tem grau de instrução elevado, o que a palavra “medieval” evoca em suas mentes, muito provavelmente elas lembrarão de *Monty Python Em Busca do Cálice Sagrado*, *A Espada Era a Lei*, *Joana D’Arc*, banquetes, amor cortês, a peste negra, combates entre cavaleiros, armadura de malha metálica, etc. Talvez alguém que tenha assistido ou lido *O Nome Da Rosa* ou *Os Pilares da Terra* adicionaria a essa lista catedrais, manuscritos, mosteiros, feudalismo, monges e frades.

Francesco Petrarca, um poeta e estudioso italiano do século XIV, ficou famoso por se referir ao período de tempo entre a queda do Império Romano (476) e seu próprio tempo (década de 1330) como Idade das Trevas. Petrarca acreditava que esse foi um período de escuridão intelectual devida à perda do aprendizado clássico, o qual ele via como “luz”. Historiadores posteriores aderiram a essa ideia e, por fim, o termo “Idade das Trevas” se transformou em *Idade Média*. No entanto, caracterizar a Idade Média como um período de escuridão que cai entre dois períodos “maiores” e mais intelectualmente significativos da História é ilusório, pois o medievo não foi necessariamente um tempo de ignorância e retrocesso, mas, sim, o tempo em que o Cristianismo floresceu na Europa. De forma mais específica, o Catolicismo Ocidental foi o que trouxe com ele novas perspectivas de vida e um mundo que rejeitou as tradições e o aprendizado do mundo antigo. Durante essa era, o

Império Romano lentamente se fragmentou em diversas entidades políticas menores. As fronteiras geográficas para países europeus atuais foram estabelecidas durante a Idade Média. Esse foi o período que prenunciou a formação e ascensão de universidades, a consolidação da regra da Lei, vários períodos de reformas eclesásticas e o nascimento da “indústria” do turismo. Muitas obras da literatura medieval, como *Os Contos de Cantuária* (Geoffrey Chaucer, 1387), *A Divina Comédia* (Dante Alighieri, 1321) e *A Canção de Rolando* (autores diversos, século XI), são lidas e estudadas até hoje. As artes visuais prosperaram durante a Idade Média, que criou os seus próprios valores estéticos (ver UMBERTO ECO, 1989). Os mais abastados e influentes membros da sociedade patrocinaram catedrais, igrejas, esculturas, pinturas, têxteis, manuscritos, jóias e itens ritualísticos: todos eles encomendados a artistas. Muitos desses patrocínios eram de natureza religiosa, mas artistas medievais também produziram arte secular. Poucos nomes de artistas sobreviveram e menos ainda são os documentos que registram seus tratados de negócios, mas eles deixaram para trás um legado impressionante de arte e cultura.

É com esse olhar mais amplo em direção à arte na Idade Média que se inicia o primeiro capítulo desta pesquisa. Tendo em mente o seu tema, flagra-se necessária uma contextualização afunilada acerca do medievo: primeiramente, o período será contextualizado de forma geral, considerando sua localização temporal e espacial, bem como suas situações sociais; na segunda parte do capítulo, será feito um breve estado da arte sobre

aspectos culturais da Idade Média, sobretudo no que se refere à cultura material e principalmente à cultura visual, o que passará necessariamente por uma breve revisão da história da arte medieval, bem como uma abordagem do *imaginário* medieval; a terceira parte do capítulo será sobre o que chamo aqui de *aproximações com o design*, onde vou tratar sobre práticas de ofício da Idade Média que preconizam algumas práticas que hoje são atribuídas ao design ou que pelo menos tenham algum vínculo estreito com o design. Encerrando o capítulo, faço uma análise de tudo o que foi abordado utilizando os conceitos de *figura e forma* de Omar Calabrese, a fim de observar e estabelecer algumas categorias da *medievalidade*.

1.1 BREVE CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA E SOCIAL DA IDADE MÉDIA

O período que se costuma chamar de “Idade Média” por diversos campos acadêmicos é uma definição que apresenta certa dificuldade de precisão conceitual. Isso porque, embora exista certa aceitação da ideia geral de que esse seria o período entre o fim da Antiguidade (queda do Império Romano, 476) e o início do Renascimento (meados do século XIV), existem algumas compreensões que questionam essa delimitação, conforme podemos ver em Jacques Le Goff (1979; 1994; 2010; 2011) e Jérôme Baschet (2006). Ambos defendem a ideia de uma *Longa* Idade Média. Le Goff insiste no decorrer de suas obras que o período chamado de Renascimento (com primeira letra em capitular), datado do século XVI

e que representaria tradicionalmente o fim do medievo a partir da ideia de uma ruptura paradigmática no que se refere às suas práticas e estruturas sociais e culturais, na verdade seria apenas mais um dos vários renascimentos pelos quais a Idade Média foi atravessada desde o Renascimento Carolíngio. O argumento principal do autor é o de que qualquer fenômeno de “Renascimento”, principalmente um tão próximo temporalmente do contexto histórico aqui em questão, seria precisamente característico de uma das principais bases da mentalidade dos medievais: a busca eterna de uma autoridade no passado, de uma “idade de ouro” que ficou para trás. Baschet reforça essa reivindicação de Le Goff ao afirmar que, embora muitos feitos dos Tempos Modernos sejam considerados brilhantes (difusão da imprensa, fundação das ciências modernas, etc.), acabam sendo superficiais se comparados, por exemplo, com a duplicação da população e da produção que acontecem entre os séculos XI e XIII (ou seja, ainda no auge da Idade Média), um tipo de mudança profunda e estrutural que não se repetiu até a Revolução Industrial. Ainda segundo Baschet:

(...) a (longa) Idade Média deve ser considerada um universo oposto ao nosso: mundo da tradição anterior à modernidade, mundo rural anterior à industrialização, mundo da toda-poderosa Igreja anterior à laicização, mundo da fragmentação feudal anterior ao triunfo do Estado, mundo de dependências interpessoais anterior ao assalariamento. Em resumo, a Idade Média é para nós

um *antimundo*, anterior ao reinado do mercado. Essas rupturas não devem ser creditadas ao Renascimento, mas, no essencial, à Revolução Industrial e à formação do sistema capitalista. (BASCHET, 2006, p. 45, grifo meu).

Considerando que ainda serão tomadas aqui outras premissas construídas por esses mesmos autores, explanadas em seu devido momento, por coerência de afiliação intelectual deve-se tomar como base essa definição temporal desenvolvida por ambos de uma Longa Idade Média, que vai do século IV ao XVIII – embora se tome aqui a consciência de que o imaginário medieval, sobretudo no que se refere à sua estética, esteja muito mais relacionado aos séculos centrais dessa era do que seus inícios e fins. Ainda sobre isso, quando se fala em Idade Média, o tempo histórico está intimamente entrelaçado com o *espaço*, e o espaço aqui em questão é o da Europa Ocidental, conforme apontado novamente pelos autores. Seja pelos desdobramentos posteriores à ideia de civilização e colonização, seja por uma questão de hegemonia, é no continente europeu que se desenvolvem as estruturas sociais e a cultura visual que constroem a ideia de medievalidade que atravessa o imaginário medieval.

Definidos o tempo e o espaço do medieval, serão apresentadas agora algumas considerações acerca dos pontos que de fato caracterizam aquilo que se entende coletivamente por “Idade Média”; em outras palavras, será aqui desenvolvida uma breve apresentação da formação e do desenvolvimento das estruturas fundamentais da sociedade medieval. Não é o escopo deste capítulo, entretanto, realizar

uma grande recuperação histórica acerca da época aqui tratada; cabe mais desenhar um panorama geral sobre o medieval, com o objetivo de contextualizar e descortinar as suas bases paradigmáticas, ainda que minimamente, para enfim demonstrar o que se compreende e o que interessa desse período para as especificidades desta pesquisa.

Em primeiro lugar, deve-se deixar claro que de forma geral a Idade Média tem má reputação. Conforme aponta Baschet (2006, p. 23, grifos meus), são “mil anos de história da Europa Ocidental, (...) entregues às ideias preconcebidas e a um menosprezo inextirpável, cuja função é, sem dúvida, permitir que as épocas ulteriores *forjem a convicção de sua própria modernidade* (...)”. As associações mais tradicionais e arraigadas à imagem do medieval sempre tem a ver com conceitos como barbárie, obscurantismo, intolerância, regressão econômica, desorganização política, etc. Não por acaso, é de praxe, tanto no meio jornalístico contemporâneo quanto em conversas cotidianas, a utilização de termos como “medieval” ou “medievalesco” quando se quer desqualificar alguma situação política ou social, ou ainda quando se quer fazer qualquer tipo de valorização moral negativa e retrógrada. Mas a partir de um olhar um pouco mais distanciado, pode-se observar uma certa ambiguidade dessa imagem geral. Ainda que exista essa reputação negativa, existem momentos de exaltação romantizada favoráveis ao medieval, e a partir daí consegue-se vislumbrar uma certa polarização exacerbada: a Idade Média é muito odiada de forma geral, ao mesmo tempo em que é muito amada em situações específicas. Seus defensores ferrenhos costumam ser motivados pelo caráter bizarro das cren-

ças e costumes da época, se apaixonando pelas raízes folclóricas, e isso acaba sendo potencializado ainda mais pela atual perda geral de referências. Baschet aponta que alguns teóricos medievalistas adotam um entusiasmo cavaleiresco ao oporem “o maravilhoso e a espiritualidade medievais ao racionalismo frio e ao reino egoísta do dinheiro” (BASCHET, 2006. p. 24). O próprio John Ruskin, que é quem funda as bases teóricas para o movimento Arts & Crafts, enxergava a Idade Média como um “paraíso perdido do qual a Europa havia saído somente para cair na decadência.” (ibidem).

O que tanto Le Goff quanto Baschet observam disso é que a Idade Média é, como já foi dito, um antimundo em relação ao nosso mundo moderno, um mundo inverso ao nosso nas mais diversas instâncias, o que faz com que a visão que nos é oferecida dela seja completamente determinada por uma valoração moral em cima do tempo presente – e isso independentemente de se adotar uma idealização romântica ou um sarcasmo modernista; mas mais importante que isso, mesmo que se considere a necessidade de um contraponto em relação à depreciação da época, a situação ideal ainda é a de um escape tanto da figura caricatural horrenda quanto da pintura perfeita: “A Idade Média não é nem o buraco negro da história ocidental nem o paraíso perdido. É preciso renunciar ao mito tenebroso tanto quanto ao conto de fadas.” (ibidem). Entretanto, mesmo depois de assimilada essa imagem mais ponderada, não há como negar que o discurso que reitera a ideia de um milênio de obscurantismo tem correspondência a interesses precisos: inicialmente a propaganda dos humanistas e, mais tarde, o impulso revolucionário dos intelec-

tuais burgueses que tinham por objetivo derrubar os fundamentos de um regime antigo, do qual o medievo é a quintessência.

Esse olhar é especificamente importante para esta pesquisa no sentido de desconstruir a ideia de que a Idade Média seria esse tempo marcado pelo grotesco e pelo obscuro – a expressão *Dark Ages* (Idade das Trevas), pejorativamente atribuída ao medieval, acaba perdendo sentido ao se adotar essa posição. Essa ruptura é corroborada pelas observações de Umberto Eco (1989), que demonstra e subverte especificamente uma outra impressão equivocada sobre a Idade Média, que muito tem a ver exatamente com esse preconceito generalizado: a ideia de que essa seria uma época sem sensibilidade estética. Tanto o inventário teórico proposto por Eco quanto um mero vislumbre do estado da arte em relação às estéticas medievais já são suficientes para a demonstração de que não só os medievais eram dotados de uma sensibilidade complexa como as produções artísticas em questão são imbuídas de uma riqueza estética provavelmente sem precedentes históricos. Essa hipótese será discutida de maneira detalhada em seção adiante neste capítulo.

O segundo ponto a ser tratado aqui, agora já adentrando as estruturas da sociedade medieval, trata-se dos processos iniciais de desorganização e reorganização da Europa pós-queda do Império Romano que caracterizam o primeiro momento da Idade Média. De acordo com Baschet (2006), é nesse ponto que acontecem as chamadas “invasões bárbaras”, adjetivo que ora significava apenas “não-grego” e depois “não-romano”, mas que se estabelece como pejorativo pois se cria a ideia de que Roma seria o padrão da civilização e que todo

e qualquer povo contrário ao Império seria decadente e até animalesco. A palavra “invasão” também deve ser problematizada, já que esses fenômenos tratavam-se, na verdade, das instalações – em sua maioria lentas e pacíficas – dos povos *germânicos* nas regiões que outrora foram dominadas pelos romanos e que agora se encontravam sob instabilidade política. Essa instalação se deu paulatinamente e de maneira alheia às práticas sociais e culturais do império Romano em decadência: os novos povos não tinham interesse nos cânones do Direito nem na administração do Estado desenvolvidas por Roma, mas tinham uma forte coesão social e política em torno do seu chefe (o que refletirá mais tarde na lógica feudalista de senhores monarcas).

Ainda segundo Baschet, no decorrer dos séculos V e VI a unidade imperial será deslocada de forma definitiva, cedendo lugar a uma dezena de reinos germânicos. A partir de várias reorganizações regionais específicas (peso demográfico da Gália, expansão dos francos e merovíngios na França, etc) e de outros fatores – como a conquista da Espanha pelos muçulmanos e a desorganização da Itália causada em muito pela peste de 570 –, o centro de gravidade do mundo ocidental, sobretudo no que se refere ao seu papel cristão, é transferido do Mediterrâneo para o Noroeste e Norte da Europa. O fato dos povos germânicos terem em diversos momentos se interpenetrado no mundo romano fez com que esse primeiro período da Idade Média tenha sido marcado pelo que Baschet vai chamar de “fusão romano-germânica”, que é caracterizada, entre outras coisas, por casamentos que unificam as linhagens das elites romanas e germânicas. Uma vez unificadas, essas elites operam suas vidas de ma-

neira cada vez mais militarizada e sob o paradigma do controle de terras e de cidades. Mas, muito diferente do sistema tributário imperialista, os reis germânicos não conseguem administrar o imposto, e isso faz com que os seus poderes sejam baseados em uma proteção dada por uma corte fiel, em um sistema de conquistas bélicas e na concessão de bens públicos para servos fiéis. Em outras palavras, não há como chamar de Estado qualquer reino dessa época.

Em paralelo a isso, acontece um declínio comercial e urbano que gera consequências profundas na estrutura social. “A insegurança, combinada à falta de espécimes monetários e à ausência de manutenção seguida pela destruição progressiva da rede de estradas romanas, engendra o declínio e o quase desaparecimento do grande comércio, antes tão importante no Império.” (BASCHET, 2006, p. 54). É preciso somar a isso o fato do desaparecimento gradual da escravidão – ou ainda, em outras palavras, à transição da escravidão para o sistema feudal de servidão, que se deu muito em conta da progressiva atenuação da diferença entre indivíduos livres e não-livres, ou seja, a perda da validade prática dessa distinção, devido a motivos militares e religiosos (ver BASCHET, 2006). O que esses dois fenômenos denotam, ou pelo menos reiteram, é a consolidação da separação drástica e definitiva da Idade Média em relação à Antiguidade.

Uma das esferas sociais mais importantes da Idade Média é a Igreja Católica. Seu papel dominante é o que servirá de base para os reinados e decisões políticas das mais diversas. O desenvolvimento e consolidação da instituição se deu de diversas maneiras, tendo seu início ainda durante o Império Romano; em seus anos

fnais, os líderes de Roma pararam de perseguir os cristãos e começaram, aos poucos, a adotar o cristianismo como religião oficial, a ponto de Teodósio tê-la tornado a única religião lícita a partir de 392. Mas se a inimizade entre romanos e cristãos se reverte durante o Império, a ameaça viria mais tarde, com o fim da Antiguidade e com a vinda dos reis germânicos, todos “pagãos”. A escolha pelo cristianismo acaba sendo política: considerando a forte presença da rede de dioceses cristãs espalhadas pelos reinados, o rei franco Clóvis decide se converter à Igreja em torno do ano 500 para facilitar a obtenção de apoios dos bispos para empreendimentos militares. Quase um século mais tarde, o rei Recaredo da Espanha decide fazer o mesmo, pelo mesmo motivo. Os povos do norte, ou seja, os anglo-saxões e celtas, só irão aderir à confissão cristã muito mais tarde, entre os séculos VII e VIII, e de maneira muito menos receptiva que os reinos do sul, pelo menos do ponto de vista cultural: as próprias representações de Jesus eram adornadas com motivos celtas. Paulatinamente, todos os reinados do continente europeu acabam por ter a efetiva adesão ao cristianismo. Conforme aponta Baschet, “A vinculação da Europa ao cristianismo é uma longa aventura que termina por volta do ano mil”. Essa perduração de processo acaba por enraizar profundamente na cultura medieval a figura da Igreja como uma entidade absoluta de poder. Mas esse processo de conversão não seria passível de compreensão sem se considerar o surgimento da instituição eclesiástica, que é o que servirá de base para o poderio dos bispos; são eles, por sua vez, os pilares incontestáveis da Igreja dos séculos V a VII.

Considerando-se esta contextualização breve e pontual, cabe aqui direcionar alguns aspectos históricos que tem relação mais direta com a pesquisa apresentada, conforme as seções a seguir.

1.2 CULTURA MATERIAL E CULTURA VISUAL

NA HISTÓRIA DA ARTE MEDIEVAL

A partir de revisões dos autores de história da arte Fritz Baumgart (1994), John Beckwith (1964), Robert Calkins (1979), Marcel Durliat e Fernando Trueba (1979), George Henderson (1978), Horst Wolde-mar Janson *et al.* (1996), Graça Proença (2008) e Joaquín Yarza (1982), é possível fazer uma leitura geral sintetizada sobre tudo aquilo que se refere aos aspectos visuais e estéticos da Idade Média. A compreensão do campo da cultura visual usada neste trabalho é, conforme Fernando Hernández (2011, p. 33), “um guarda-chuva debaixo do qual se incluem imagens e artefatos do passado e do presente que dão conta de como vemos e somos vistos por esses objetos”. Nesse mesmo sentido, o que se entende aqui como cultura material é aquilo que foi produzido no período da Idade Média e que identifica sua época. O que a história abrange como período medieval conta com uma produção artística de mais de mil anos na Europa, e eventualmente também no Oriente Médio e no norte da África. Esse conjunto inclui grandes movimentos e períodos da arte, tanto nacionais quanto regionais, de gêneros, renascimentos, ofícios de artesãos, etc. Historiadores da arte geralmente classificam a arte medieval em grandes períodos e estilos – geralmente com alguma dificuldade –, mas o esquema mais comumente aceito inclui as fases finais da Arte Pré-Cristã, a Arte dos Povos Germânicos, a

Arte Bizantina, a Arte Insular, a Arte Românica e a Arte Gótica, bem como muitos outros períodos/estilos que ficam entre esses centrais. Além disso, é possível dizer que cada região, sobretudo durante o período do processo de consolidação de nações, teve seu estilo artístico distinto, como por exemplo a Arte Anglo-Saxônica e a Arte Nórdica.

A arte medieval foi produzida em muitos tipos de meios materiais: os trabalhos que ainda existem incluem esculturas, manuscritos iluminados, vitrais e mosaicos, todos os quais mantiveram um grau de sobrevivência maior do que outros tipos de meios, como por exemplo afrescos, trabalhos com metais preciosos ou têxteis. A produção artística na Idade Média, sobretudo na Europa, cresceu a partir da herança cultural do Império Romano e da tradição iconográfica do cristianismo primitivo. Essas fontes eventualmente se agregaram à cultura artística dos “bárbaros” do norte da Europa, e toda essa conjuntura gerou um vasto legado de arte. De fato, a história da arte medieval pode ser vista como a história da ação recíproca e iterativa entre os elementos da Arte Clássica, da Arte pré-Cristã e da Arte dos Povos Germânicos. De forma geral, pode-se dizer que à parte dos aspectos formais do classicismo, houve uma tradição contínua da representação realista dos objetos e motivos que sobreviveu na Arte Bizantina durante todo o período, enquanto que no Ocidente essa característica aparece de forma intermitente, combinando-se e eventualmente competindo com novas possibilidades expressionistas desenvolvidas na Europa Ocidental.

A Idade Média viu uma diminuição da prosperidade econômica, estabilidade e população nos primeiros séculos do período

(até cerca de 800), e, em seguida, um aumento demográfico bastante estável e geral, até que acontece uma baixa populacional enorme, causada pela Peste Negra, por volta de 1350, que se estima ter matado pelo menos um terço da população total da Europa, com índices de mortalidade geralmente mais altos no sul e mais baixos no norte. Muitas regiões não recuperaram seus antigos níveis populacionais até o século XVII. Estima-se que a população da Europa tenha atingido um ponto baixo de cerca de 18 milhões no ano de 650, dobrando esse número por volta do ano 1000, e atingindo mais de 70 milhões em 1340, pouco antes da peste. Em 1450, a população de toda a Europa ainda era a de apenas 50 milhões. No entanto, o aumento da prosperidade para aqueles que sobreviveram foi pouco afetado. Esse período eventualmente viu o afastamento das invasões e incursões externas que caracterizaram o seu primeiro milênio. As conquistas islâmicas dos séculos VI e VII de uma vez só removeram permanentemente todo o norte da África do mundo ocidental, e durante o resto do período os povos islâmicos gradualmente conquistaram o Império Bizantino até o final da Idade Média, quando a Europa católica, tendo recuperado a Península Ibérica no sudoeste, estava mais uma vez sob a ameaça muçulmana do sudeste. Essa trajetória gera o contexto histórico e paradigmático para várias vertentes artísticas da Idade Média.

No início do período medieval, as obras mais significativas da arte eram objetos muito raros e caros, associados às elites seculares, mosteiros ou grandes igrejas, e caso fossem religiosas, eram produzidas em grande parte por monges. Até o final da Idade Média, os



Figura 1: A capa, feita com pedras e metais preciosos, do *Codex Aureus* de São Emeram, um livro carolíngio de evangelhos datado por volta do ano 870. Fonte: <<https://goo.gl/VCoDZs>>

trabalhos de considerável interesse artístico podiam ser encontrados em pequenas aldeias e em um número grande de casas burguesas nas cidades, e suas produções foram em muitos lugares uma importante indústria local. Vale notar que a partir do livro “Regra de São Bento”, a venda de obras de arte de mosteiros passa a ser permitida, o que abre espaço para os monges produzirem obras inclusive seculares para um mercado de leigos.

Por conta desses contextos, a impressão que talvez fique, muito também pelo tipo de obra que mais sobreviveu ao tempo, é a de que quase toda a arte medieval é religiosa. Isso está longe de ser o caso: embora a Igreja tenha se tornado muito rica e tenha desenvolvido amplo poderio durante a Idade Média, o que serviu de base para essa instituição investir perdulariamente em arte, existia também muita arte secular de qualidade equivalente, mas que acabou sofrendo com um índice muito mais elevado de desgaste, perda e destruição. O conceito de preservação das obras mais antigas por conta de seu mérito artístico não existia entre os medievais, e por conta disso os períodos ulteriores (Renascimento e Barroco) tenderam a menosprezar a arte do período.

Uma outra característica marcante da arte medieval é o uso de materiais: a maioria dos manuscritos iluminados do início da Idade Média apresentavam encadernações luxuosas com capas encravadas com metais preciosos, marfim e pedras preciosas (figura 1); as páginas recosturadas e as capas com relevos em marfim sobreviveram em número muito maior do que as capas completas, as quais foram quase todas removidas de seus livros originais por conta de seus materiais valiosos.



Figura 2: A fachada do *Palais des Papes*, datado do século XIV, na cidade francesa de Avignon. Fonte: <<https://goo.gl/xb8Nlj>>

Em um primeiro olhar sobre a arquitetura medieval, observa-se que a maioria das igrejas foram reconstruídas várias vezes, mas os palácios medievais e as casas grandes tem um índice muito maior de perda, o que também é verdade para os seus acessórios e decoração. Na Inglaterra, as igrejas sobrevivem em grande parte intactas em todos os séculos desde o VII, e em número ainda mais considerável nos séculos finais do período – a cidade de Norwich tem sozinha cerca de 40 igrejas medievais – mas, das dezenas de palácios reais que existiram, nenhum antes do século XI sobreviveu. A situação é semelhante na maioria da Europa, embora o *Palais des Papes* (figura 2), na cidade francesa de Avignon, datado do século XIV, tenha sobrevivido em grande medida intacto.

As peças seculares medievais são objetos de disputas acadêmicas em relação às suas definições de data e origem, e isso se dá porque essas peças são mais raras do que as religiosas – o *Fuller Brooch* Anglo-Saxão (figura 3) chegou a ser recusado pelo Museu Britânico como um objeto falso. O uso de materiais valiosos é uma constante na arte medieval; até o final do período, era muito mais típico o gasto na compra deles do que o ato de pagar os artistas. O ouro foi amplamente usado para objetos típicos de igrejas e palácios, jóias pessoais e acessórios de roupas, fixado na parte traseira das tesselas de vidro como base para mosaicos, ou aplicado como folhas de ouro para miniaturas em manuscritos e pinturas de painel. Muitos objetos que se utilizam de metais preciosos foram feitos sob o conhecimento de que o seu valor monetário poderia ser reconhecido em algum ponto no futuro.



Figura 3: O broche Anglo-Saxão *Fuller Brooch*. Fonte: <https://en.wikipedia.org/wiki/Fuller_Brooch>

O pigmento azul ultramarino, feito a partir da pedra preciosa lápis-lazúli, que só pode ser obtida no Afeganistão, era ainda mais caro do que os materiais mais tradicionais como ouro e prata. Foi usado profusamente no período gótico, mais frequentemente para o tradicional manto exterior azul da Virgem Maria do que para a representação dos céus (figura 4). O marfim, muitas vezes pintado, foi um material importante até o final do medievo, ilustrando bem a mudança da arte luxuosa para obras seculares; no início do período, grande parte dos meios de reprodução foi mudando de dípticos

consulares¹³ a objetos religiosos, como capas de livros, relicários e báculos (bastões episcopais). Entretanto, no período gótico os objetos seculares (molduras de espelhos, caixões, pentes decorados, etc.) tornaram-se comuns entre a classe rica. Como os painéis de baixa espessura de marfim esculpido em relevo raramente poderiam ser reciclados para outro trabalho, o número de peças sobreviventes é relativamente alto – o mesmo é verdadeiro sobre páginas de manuscritos, embora esses muitas vezes tenham sido reciclados por raspagem, o que muitas vezes acabou transformando-os em palimpsestos.

Mesmo os materiais básicos eram caros: quando o anglo-saxão Monkwearmouth Jarrow Abbey planejou criar três cópias da Bíblia em 692 – uma das quais sobrevive até hoje como o *Codex Amiatinus* – o primeiro passo necessário foi planejar a criação de gado para gerar os 1.600 bezerros para dar a pele para o pergaminho necessário. O papel só se tornou disponível nos últimos séculos do período, mas também era extremamente caro em comparação aos padrões atuais; xilogravuras vendidas em santuários para peregrinos comuns eram muitas vezes do tamanho de caixas de fósforos ou menores. Essas condições gerais denotam que a produ-

[13] *Díptico* é o nome dado a qualquer objeto que tenha duas placas planas ligadas entre si através de uma dobradiça. Artefatos com essa forma foram muito populares no mundo antigo para preservar notas, medir o tempo e direção. Na antiguidade tardia, dípticos de marfim com capas entalhadas em baixo-relevo nas faces exteriores eram uma importante forma de arte: o “díptico consular” era feito para celebrar a ascensão de um indivíduo a cônsul romano. Fonte: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/D%C3%ADptico>>.



Figura 4: O Díptico de Wilton, feito para Ricardo II da Inglaterra, pintado por volta de 1400, apresenta fundos dourados e amplo uso do azul ultramarino. Fonte: <<https://goo.gl/4p9oKo>>

ção artística na Idade Média foi em ampla medida dispendiosa e de certa forma excludente, no sentido de ser um reflexo das condições sociais impostas. Por outro lado, essa mesma constatação pode ser relativizada dependendo do contexto, visto que se mostra o oposto em estilos e períodos específicos. A arte medieval, em outras palavras, não tem inícios e fins claros no que se refere às separações estilísticas. De qualquer forma, é necessária uma apresentação daquelas que são geralmente aceitas como suas fases centrais para uma melhor compreensão do medieval, pelo menos sobre aquilo referente às suas estéticas.

A primeira dessas fases, a Arte pré-Cristã, se constituiu como o conjunto de produções artísticas ou estéticas produzidas por cristãos ou sob o patrocínio cristão a partir dos primeiros períodos do cristianismo, geralmente datados entre 260 e 525. Na prática, as únicas obras cristãs identificáveis que sobreviveram são as que foram feitas a partir do segundo século em diante. Após o ano de 550, qualquer arte considerada cristã é geralmente classificada como bizantina, ou pertencente a algum outro estilo regional específico. É difícil saber quando a arte distintamente cristã começou. A falta de obras sobreviventes pode ser um reflexo da falta de verbas para o patrocínio de suas produções, ou então simplesmente pelo fato de que, naquele tempo, o cristianismo ainda contava com um número pequeno de seguidores. As restrições do Velho Testamento à produção de esculturas e imagens no geral também podem ter limitado os fiéis de produzir arte. É muito provável que os cristãos dessa fase tenham feito ou comprado arte com iconografia pagã, e,

então, dado significados cristãos a essas peças. Essa hipótese inclusive justifica a dificuldade de reconhecimento e classificação da arte pré-Cristã.

Os adeptos do cristianismo primitivo utilizavam os mesmos meios e materiais artísticos que a cultura pagã que os cercava. Esses meios incluem afrescos, mosaicos, esculturas e manuscritos iluminados. A arte cristã primitiva não só usava formas romanas, ela também usava estilos de Roma. O estilo clássico tardio geralmente inclui um retrato proporcional do corpo humano e uma apresentação impressionista do espaço, e pode ser observado em afrescos cristãos primitivos, como os encontrados nas Catacumbas de Roma (figura 5), que é o local onde se encontram a maioria dos exemplos da mais antiga arte cristã.

A arte cristã primitiva geralmente é dividida em dois períodos principais: antes e depois do Édito de Milão¹⁴ de 313, o que gera o chamado Triunfo da Igreja sob Constantino, ou então antes e depois do Primeiro Concílio de Nicéia¹⁵, em 325. O primeiro período, o anterior, passa a ser chamado de pré-constantiniano ou período ante-Nicéia, e o segundo período, o posterior, é considerado o período dos Primeiros Sete Concílios Ecumênicos. A arte da primeira subdivisão se

[14] O Édito de Milão foi um tratado que declarava que o Império Romano seria neutro em relação ao credo religioso, acabando oficialmente com toda perseguição sancionada oficialmente, especialmente do cristianismo. Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/%C3%89dito_de_Mil%C3%A3o>.

[15] O Primeiro Concílio de Nicéia foi a primeira tentativa de obter um consenso da igreja através de uma assembleia representando toda a cristandade.



Figura 5: *Jesus curando mulher com sangramento*, afresco encontrado nas Catacumbas de Roma, datado entre os anos 300 e 350. Fonte: <<https://goo.gl/d2XtAW>>

caracteriza por apresentar uma estética de representação mais rudimentar se comparada às produções da segunda metade (figura 6).

Um aspecto marcante da arte cristã do terceiro século é a ausência da imageria que irá dominar a arte cristã posterior. Não são encontradas nessas imagens do período inicial temas como a Natividade, a Crucificação, ou a Ressurreição de Cristo, por exemplo. Essa ausência de imagens diretas da vida de Cristo talvez seja melhor explicada considerando-se o status do cristianismo como uma religião de mistério, no sentido da história da crucificação e da ressurreição serem partes dos segredos do culto. Por outro lado, embora essas três imagens cristãs centrais não fossem representadas diretamente, os temas da morte e da ressurreição foram traduzidos através de uma série de imagens, muitas das quais foram derivadas do Antigo Testamento, que aborda esses temas em quase toda a sua extensão. Por exemplo, a história de Jonas – que foi engolido por um grande peixe e, em seguida, depois de passar três dias e três noites no ventre da besta, foi vomitado em terra seca –, foi vista pelos primeiros cristãos como uma antecipação ou prefiguração da história da própria morte e ressurreição de Cristo. Imagens de Jonas, juntamente com as de Daniel na Cova dos Leões, ou então os três hebreus na fornalha ardente, ou ainda Moisés Ferindo a Rocha, entre outras, foram muito populares na arte cristã do terceiro século, tanto em pinturas quanto em sarcófagos.

O segundo estilo artístico central da Idade Média é a Arte Bizantina, que é a arte produzida durante o Império Bizantino grecofôno, formado após a divisão do Império Romano entre as metades oriental e ocidental. É um estilo que emerge da Antigui-



Figura 6: Comparação entre o primeiro e o segundo período da arte pré-Cristã. Na imagem superior, uma cobertura de catacumba do século III; na imagem abaixo, detalhe das seções centrais do Sarcófago de Júlio Basso (ano 359), geralmente descrito como a escultura em relevo mais conhecida da arte pré-Cristã. Fontes: <<https://goo.gl/6fMRRH>> e <<https://goo.gl/mtSouD>>

dade Tardia por volta de 500 que tão logo constituiu uma tradição distinta da Europa católica, mas com grande influência sobre esta.

Assim como o Império Bizantino representou a continuação política do Império Romano (sendo o termo “Bizantino” uma criação de historiadores modernos – os próprios bizantinos consideravam-se romanos), a Arte Bizantina se desenvolveu a partir da arte de Roma, que era por sua vez profundamente influenciada pela arte grega antiga. A Arte Bizantina nunca perdeu de vista essa herança clássica, tanto que a capital bizantina, Constantinopla, era adornada em quase toda a sua extensão com um grande número de esculturas clássicas, embora elas tenham eventualmente se tornado objetos de perplexidade para seus habitantes. De fato, a arte produzida durante o Império Bizantino, mesmo que marcada por um revival de uma estética clássica, foi sobretudo caracterizada pelo desenvolvimento de uma nova estética.

No início do período medieval, a peças de arte bizantina mais notórias do estilo, muitas vezes produzidas nas grandes oficinas imperiais, representavam um ideal de sofisticação e técnica que os europeus ocidentais tentaram mais tarde emular. Durante o período da iconoclastia bizantina, de 730 a 843, a grande maioria dos ícones (imagens sagradas normalmente pintadas em madeira) foram destruídos; essas produções são hoje tão raras que qualquer descoberta desse tipo de peça lança novas compreensões sobre elas. A arte bizantina era extremamente conservadora, tanto por razões religiosas quanto culturais, e de forma geral ela manteve uma continuidade na tradição do já citado realismo grego, que por sua vez



Figura 7: Recorte de uma das páginas do *Saltério de Paris*, ou *Codex Parisinianus*, um manuscrito de origem bizantina datado do século X. Na imagem, Davi tocando harpa. Fonte: <<https://goo.gl/oQwBb3>>

disputava espaço com o forte impulso anti-realista e místico que acontecia em paralelo em outras regiões. Após a retomada da criação de ícones em 843 e que vai até 1453, a tradição da Arte Bizantina continuou com relativamente poucas mudanças, apesar do – ou por causa do – lento declínio do Império. Houve um notável renascimento do estilo clássico em obras de arte tribunal do século X, como, por exemplo, o *Saltério de Paris* (figura 7), e durante o percorrer de todo o período é possível observar estilos paralelos de iluminação de manuscritos, muitas vezes utilizados pelo mesmo artista. A produção de esculturas monumentais com representação da figura humana permaneceu um tabu na arte bizantina: dificilmente quaisquer exceções são conhecidas. Mas pequenos relevos em marfim, quase todos representando ícones, eram uma especialidade, assim como a decoração em relevo em tigelas e outros objetos metálicos. O Império Bizantino produziu grande parte da melhor arte da Idade Média em termos de qualidade de material e mão de obra, com a produção de arte centrada em Constantinopla. A realização mais significativa do Império Bizantino no que se refere à arte foram os afrescos monumentais e mosaicos dentro das igrejas de cúpula (figura 8), a maioria dos quais não sobreviveram devido a desastres naturais e à apropriação de igrejas para a instalação de mesquitas muçulmanas.

As próximas periodizações da arte medieval são as Artes dos Povos Germânicos e a Arte Insular. A primeira é descrita como a arte dos “bárbaros” germânicos e povos do leste europeu que estavam se instalando na Europa central, e então se assentando nas regiões onde



Figura 8: O mais famoso dos mosaicos bizantinos que sobreviveram ao tempo encontrados no *Hagia Sophia* em Constantinopla – a imagem de *Crísto Pantocrator* nas paredes da galeria sul superior. Os mosaicos foram feitos no século XII. Fonte: <<https://goo.gl/2qay2E>>.

antes se encontravam os domínios do Império Romano, durante o Grande Período de Migração entre os anos de 300 e 700. O termo na verdade acaba sendo um guarda-chuva para dar conta de um amplo espectro de vários estilos étnicos e regionais, incluindo Arte Anglo-Saxônica, Arte Visigótica, Arte Nórdica, Arte Merovíngia, etc., todas as quais se utilizavam amplamente de motivos animais e formas geométricas oriundas da arte clássica (figura 9). Como os “bárbaros” foram cristianizados, essas influências foram entrelaçadas com a tradição artística cristã mediterrânea pós-clássica, bem como com novas formas de iluminação de manuscritos. Já a Arte Insular se refere especificamente ao estilo distinto encontrado na Irlanda e na Grã-Bretanha a partir do século VII até meados do século X, durando mais tempo nas terras irlandesas e em partes da Escócia. O estilo acabou por se consolidar como a fusão entre as tradições da Arte Celta, da Arte dos Povos Germânicos (especificamente dos Anglo-Saxônicos) e das formas encontradas em livros cristãos. Decorações animais extremamente detalhadas, geometrizadas e estilizadas, com formas derivadas de peças de metal seculares como broches, se espalharam rapidamente na prática dos manuscritos sagrados, e foi nesse período que surgiu a figura da inicial capitular (figura 10).

O penúltimo estilo de arte medieval que aqui é considerado é o da Arte Românica, que se desenvolveu no período entre o ano 1000 até a ascensão da Arte Gótica no século XII, em conjunto com a escalada no monasticismo na Europa Ocidental. O estilo surgiu inicialmente na França, mas se espalhou pela Espanha cristã, Inglaterra, Alemanha, Itália e vários outros lugares, tornando-se o primeiro

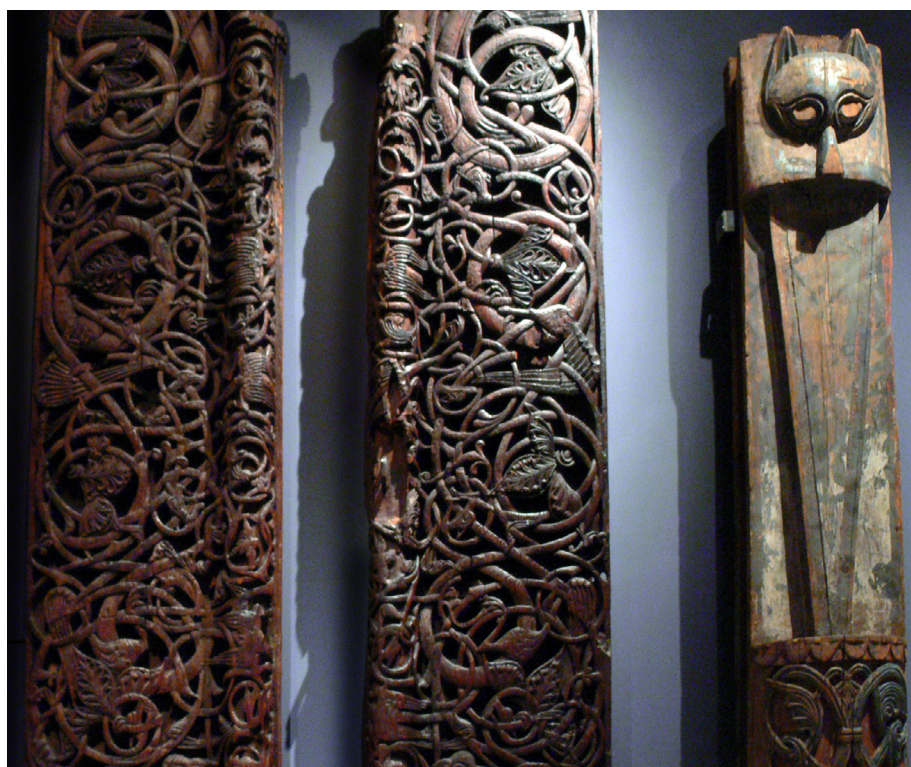


Figura 9: Na imagem acima, ombreiras encontradas no cemitério Anglo-Saxônico *Sutton Hoo*, datadas do século VI; na imagem abaixo, partes de uma porta norueguesa do século XII: Fonte: <<https://goo.gl/iFmyO8>>



Figura 10: Esta página do *Livro de Kells* contém o texto decorado luxuosamente que abre o Evangelho de João e demonstra o estilo típico da Arte Insular. Fonte: <<https://goo.gl/woSwwN>>

estilo de arte medieval passível de ser encontrado em toda a Europa, embora com algumas diferenças específicas regionais. A chegada do estilo coincidiu com o grande número de construções de igrejas, além do aumento de tamanho dessas edificações; muitas dessas foram reconstruídas em períodos subsequentes, mas obtiveram seu tamanho geral no período Românico. A arquitetura desse período é dominada por muros muito espessos, e estruturas massivas são concebidas como uma forma orgânica única. Esculturas figurativas, originalmente pintadas com cores vibrantes, exercem uma parte central e importante nessas edificações, sobretudo nas colunas capitulares, assim como ao redor dos pórticos monumentais típicos do estilo.

As esculturas e pinturas românicas são de forma geral extremamente vigorosas e expressivas (figura 11). Ainda que muitas características da arte clássica tenham sido absorvidas em parte pelo estilo românico, os artistas do estilo raramente tinham a intenção de atingir qualquer tipo de ideal nesse sentido, tanto que a partir do momento que essa arte começou a ser vista por uma seção mais ampla da sociedade – e por causa dos desafios da instauração de novos conceitos de heresia –, o estilo românico acabou por se tornar mais didático do que passível de contemplação.

A Arte Gótica (figura 12), última dos estilos centrais da arte medieval, na verdade se refere a um termo variável e relativo dependendo sempre da prática em questão, do tempo e do espaço. O nome se originou a partir da arquitetura gótica que se desenvolveu na França a partir do ano 1137 com a reconstrução da Basílica de Saint-Denis. Assim como a arte românica, o estilo inclui a escultura como uma de suas partes mais



Figura 11: na imagem acima, O tímpano de *Vézelay Abbey*, Borgonha, França, década de 1130, apresentando vários detalhes decorativos; na imagem abaixo, exemplo de capitelar representando Cristo lavando os pés de seus apóstolos, o que revela qualidades narrativas no sentido da interação entre as figuras. Fonte: <<https://goo.gl/kE6GAW>>



Figura 12: na imagem da esquerda, a *Catedral de Chartres*; na imagem central, detalhe de esculturas encontradas na mesma catedral, datadas ao redor do ano 1220 – a escultura gótica em grande medida redescobriu a arte de representação da figura naturalista; na imagem da direita, marfim francês representando a *Virgem Maria e a Criança Santa*, datada do final do século XIII – detalhe para a estrutura curvada a fim de ajustar-se à forma da presa de marfim. Nota-se nos três exemplos um apreço à verticalidade. Fonte: <<https://goo.gl/zw7iAp>>

importantes, com pórticos ainda maiores e várias obras figurativas nas fachadas das igrejas. A pintura gótica não aparece até meados do ano 1200, quando o estilo de fato rompeu com a arte românica. A escultura gótica se espalhou pela Europa mais ou menos no mesmo período, tornando-se o estilo “oficial” da Europa toda – substituindo o românico – a partir do século XIII. A maior parte das catedrais românicas foi substituída por edificações góticas, ou pelo menos nos lugares beneficiados pelo crescimento econômico da época. O paradigma central da arte gótica, sobretudo na arquitetura, é a ideia de que todos os fieis devem temer a Deus, retomando preceitos do Antigo Testamento, e isso é traduzido formalmente na construção de prédios monumentais (os mais altos da época), exatamente para demonstrar que o local sagrado da Igreja deveria ser considerado superior à existência mundana. Essa visão arquitetônica possibilitou a inserção de janelas altíssimas nas paredes das catedrais, abrindo espaço para a ampla prática de construção de mosaicos de vidro.

1.3 APROXIMAÇÕES COM O DESIGN: ARS, HERÁLDICA E MANUSCRITOS

A partir do que se desenvolve até aqui sobre o que constitui a Idade Média e suas estéticas, mostra-se pertinente um afunilamento teórico em direção às práticas da cultura visual medieval que se aproximam mais diretamente do campo do design, a saber: o conceito da *ars* medieval, que teria uma relação mais basal com a área; a heráldica, que preconiza a prática específica da identidade visual; e a produção de livros manuscritos medievais, que terá uma relação de sequência histórica intrínseca com a tipografia e o design gráfico como um todo.

Segundo Alexandre Schiavoni (2014), antes da Idade Média, foi inventada na Grécia a palavra *téchne* para fazer referência a modos específicos de produção de objetos que atualmente podem ser chamados de obras artísticas, ou peças de design, ou ainda edificações arquitetônicas. Em Roma, esse termo foi traduzido como *ars*, inicialmente com o mesmo significado grego. O entendimento dessa palavra no medievo acaba por agregar a ela muitas interpretações, mas, de forma geral, sua semântica é a da “arte de bem fazer algo”, o que faz com que a ideia de *ars* tenha de certa forma a mesma apreensão e características inerentes da *téchne*. Passando pela *ars amandi* dos romanos até a *ars mechanica* dos construtores de catedrais, e, finalmente, pela *ars moriendi* dos monges da Idade Média (ver SCHIAVONI, 2014), é na ideia de “saber-fazer” que se encontra a tônica conceitual desse tipo de produção de “ciência” aplicada a qualquer conjunto de procedimentos técnicos. Mesmo que atualmente a palavra *ars* tenha quase sempre como tradução a palavra “arte”, no medievo não se falava necessariamente sobre uma arte em um sentido mais específico de uma produção estética, mas, sim, de algo produzido por pessoas de maneira racionalizada, esmiuçada e reconhecida. Ao profissional que produz *ars*, deu-se o nome de *artifex*.

Nesse sentido, a *ars* está muito mais vinculada a um amplo horizonte de atividades humanas do que algo que é feito em paralelo à sociedade. Essa “paisagem” se vincula à noção de que o mundo natural se apresenta de forma misteriosa e que cabe ao indivíduo que faz a *ars* (o *artifex*) revelá-lo. Encontra-se nessa dinâmica a consolidação daquilo que será considerado belo e que

merece apreciação. Ou seja, não será simplesmente alguma “obra” ou produção de arte específica, nem o gesto criativo feito pelo *artifex* que garantirá a essência do *ars* imbuída nessa produção: devem ser considerados outros aspectos, como o seu objetivo, os meios utilizados e a sua potencialidade semântica. Em outras palavras, fazendo uma relação mais direta com o campo do design, deve-se observar se houve a devida atenção e cuidado no fazer “projetual”.

É possível afirmar que, desde seu princípio ontológico, o campo do design tem de forma inerente algo relacionado a uma atitude inconformada, crítica e de certa forma intempestiva. De fato, a história do design aponta esse princípio contextualmente na Revolução Industrial (HESKETT, 1998; MORAES, 1999; CARDOSO, 2008), o que coloca o campo do design vinculado diretamente à modernidade e, com efeito, a tudo o que foi posteriormente problematizado em relação à mesma. Surge daí o design que pensa de forma crítica o fazer maquinário e o produto serializado, tidos como produções desprovidas de sensibilidade humana. De forma mais ampla, esse pensar crítico também coloca o produtor dessas peças como alguém que terá os mesmos efeitos da desumanização da industrialização: em meados do século XIX, são as figuras de William Morris, John Ruskin e outros pioneiros do movimento Arts & Crafts que indicam esses pontos e denunciam o erro da imposição de um afastamento do conceito de belo da produção industrial. A retomada do pensar estético no fazer da cultura material acontecerá, segundo eles, exatamente pelo viés do paradigma artesanal no campo do design. O arte-

sanato terá a responsabilidade, nesse contexto, de inserir (ainda que “clandestinamente”) um pensar *artístico* na produção desses objetos de uso, e esse gesto introdutor da estética – ou da valoração estética –, em conjunto com as inovações tecnológicas da época, acaba se consolidando como uma espécie de “tática bélica” desses designers. Schiavoni (2014) aponta que talvez essa seja uma proposta reacionária de retorno ao passado, camuflada por um viés discursivo de tentar encontrar valor de beleza no fazer do artesão. Isso porque, em primeiro lugar, conforme observado pelo autor, esses designers do século XIX se opunham de forma vigorosa a estilos estéticos historicistas; além disso, porque esses “proto-designers” vão entender o fazer artesanal não apenas como uma técnica especificamente construtiva como geralmente é vista no contexto da modernidade. O pensar historicista, que tem seu ápice no século XIX, caracteriza-se exatamente por uma nostalgia acrítica do passado, conforme é possível observar nas variadas subdivisões que compõem o ecletismo, que revigoram uma excessiva ornamentação no design de produtos e, por isso, evidenciam uma falta de noção de linguagem que seria mais apropriada ao contexto industrial recém instaurado (CARDOSO, 2008). De certa forma, é possível afirmar que o ecletismo do séc. XIX se caracteriza como um “hiato”, uma espécie de interrupção na cultura material que se sentirá defasada pelas novas formas e meios que acontecem no decorrer da modernidade.

Nesse sentido, esses precursores do design acabam por diagnosticar que agora não existe mais nenhum estilo próprio ou até

mesmo qualquer forma produtiva que se adeque ao seu tempo. A contra-partida mais bem resolvida em relação a isso é instaurada justamente pelo Arts & Crafts ao preconizar a experiência do fazer artesanal próprio da Idade Média. Ao fazer referência ao artesanato medieval, Morris e Ruskin querem encontrar ali o significado primeiro de *ars*, não aquele da *ars mechanica* (técnica), mas algo mais amplo, um entendimento de *projeto interdisciplinar*, que vai acabar se consolidando como paradigma característico do design. É possível afirmar nesse sentido que a leitura que o Arts & Crafts faz da *ars* medieval como algo mais relacionado ao artesanato e que deve ser trazida para o contexto do design acaba por construir uma necessidade de articulações entre campos de conhecimento, tal qual acontecia na Idade Média. Ao construir-se uma catedral, por exemplo, leva-se em conta não apenas o saber do arquiteto e do engenheiro, mas também de pintores, escultores, marceneiros, ferreiros, etc. Em outras palavras, uma catedral da Idade Média é o resultado de um esforço e um projeto coletivo, no qual acontece a convergência de vários tipos de conhecimento. Isso elimina qualquer possibilidade ética de imbuir autorias específicas à edificação: como já foi dito, no contexto do medievo não existem figuras profissionais com fronteiras claramente demarcadas, “Os mestres da forma e dos materiais que organizavam o projeto eram todos possuidores de excelência naquilo que faziam, eram mestres da *ars*” (SCHIAVONI, 2014, p. 10) e isso se mostra verdade também no que se refere às tecnologias que estavam em disponibilidade para serem usufruídas pelo projeto. Consideran-

do que é esse o tipo de compreensão que os pioneiros do design aspiravam ao lançar mão da volta ao artesanato medieval, fica evidente que o esforço não era um mero retorno ao passado. Isso se demonstra a partir da observação da cultura material produzida pelo movimento: é possível perceber, a partir desses resultados, que toda essa conjuntura de produção de objetos se distancia esteticamente daquilo que é entendido como o modelo medieval, mas ao mesmo tempo é possível observar “o quanto a experiência do medievo lhe foi importante no sentido de acertar o passo com as necessidades impostas pela industrialização.” (SCHIAVONI, 2014, p. 10). Com efeito, é daí que surge a ideia do *projeto* como uma possibilidade de rota para a produção de objetos dentro do contexto de uma cultura industrial, inclusive considerando que essa hiper-realização da técnica e da tecnologia na modernidade são limitantes, e é por observar isso que esses designers do século XIX almejam o resgate do mundo antigo.

No mundo moderno, arte, artesanato, engenharia, arquitetura e aquilo que hoje entendemos por design, foram separadas como campos distintos. O fato é que esta separação não é nova e nem tampouco iniciou no contexto do século XIX. O status de arte maior adquirida pelas artes plásticas em relação à produção artesanal, data da época da Renascença. Ao longo do tempo essa divisão assumiria uma configuração que identifica campos de atuação distintos que foram denominados de belas-artes e artes aplicadas (DONDIS, 1997, p. 7-12). Essa separação identificada

e denunciada na aurora do design moderno é, sem sombra de dúvida, uma operação insistentemente realizada no capitalismo: a instauração da lógica das divisões. Alguns autores identificam esse gesto operativo como uma estratégia de exercício de poder, de controle, de subordinação e dominação (FOUCAULT, 1979; 1995 e MACHADO, 1990) ou de constituição de campo (BOURDIEU, 2004). (SCHIAVONI, 2014, p. 10-11)

Em suma, a partir dessa breve revisão do conceito de *ars*, é possível observar questionamentos referentes ao design, visto que, ainda que seja necessário admitir que o design enquanto área constituída de conhecimento e prática tenha surgido dentro do contexto da modernidade, ou seja, fundamentalmente produtivo e mercadológico, por outro lado mantém em sua essência – de forma paradoxal – uma resistência à consolidação desse paradigma, principalmente se forem consideradas as práticas fluidas e transversais a partir das quais se organizam as atividades projetuais. De certo modo, conforme questionado pelos pioneiros do design no século XIX, as intersecções com outras áreas criativas permearam o design desde a sua gênese. O conceito de *ars* construído na Idade Média e retomado na modernidade por esses precursores da área vai apontar exatamente para essa ideia. Os métodos projetuais, o paradigma e as práticas dos designers contemporâneos tem se realizado muito na direção do pensar na configuração de algum espaço subvertendo a sua subjugação arbitrária ao *grid*, ao funcionalismo e à “neutralização estética”, ou então fazendo-se valer de sobreposições, mutações sintáticas, transfigurações, etc., considerando saberes

diversos daquele constituído pelo campo do design, e com isso acabam apontando para o que pode ser um espaço libertário no que concerne a projetos de criação, considerando uma interdisciplinaridade prática. Essas formas de pensar e fazer se direcionam para uma superação da função representativa do design. Em outras palavras, ao considerarem esse pensar e fazer múltiplo, os designers apresentam suas criações de maneira muito semelhante ao modo como faziam os *artifex*, se não de forma abrangente, pelo menos num sentido de referência histórica.

O segundo ponto específico que confere ao design um vínculo mais direto ao medievo é a heráldica e a marca corporativa. Conforme Joan Costa (2011), é na Idade Média europeia que a identidade visual começa a adquirir seu aspecto de *discurso*. Ainda segundo Costa, isso se deu através de dois tipos de representação visual, a saber, a heráldica e as marcas corporativas, sendo ambos inseridos em um contexto sócio-econômico específico: “Se na Antiguidade o intercâmbio comercial consistia nos produtos da cultura agrária, no gado e na pesca, na Idade Média o centro da atividade econômica era o *artesanato, os ofícios e as indústrias manufactureiras*.” (COSTA, 2011, p. 48, grifos meus). Em resumo, não eram mais os produtos que necessitavam de uma visualidade identitária, mas, sim, os profissionais ou grupos que realizavam serviços. Os selos (ou marcas propriamente ditas) desses indivíduos ou das agremiações corporativas ainda assimilavam a função legitimadora e identificadora das marcas da Antiguidade, mas agora também tinham o objetivo de traduzir visualmente conceitos simbólicos e psicológicos atrelados a quem estava sendo representado. Cabe ressaltar que essas marcas, entretanto, eram obrigatórias

e a concorrência de mercado, por outro lado, proibida. A heráldica (figura 13), que é a decoração de escudos e brasões, teve seu desenvolvimento e prática de forma mais ou menos concomitante. Sua citação é importante porque esse fazer influencia diretamente a linguagem visual empregada nas marcas de ofício, além de ter criado algumas convenções visuais que são utilizadas até hoje, como, por exemplo, o próprio uso da cor enquanto elemento simbólico, ou então o formato do suporte (nesse caso, um escudo) como símbolo em si. Se, num primeiro momento, a diferenciação de escudos e brasões tinha unicamente a função militar de identificar quem era o inimigo no calor da batalha, com o passar do tempo (e com o desenvolvimento de outras formas de identificação, como o uso de penachos nos capacetes das armaduras) os escudos adquiriram uma função comunicativa mais ampla: quem carrega um brasão específico está transmitindo a mensagem de que pertence a um grupo e de que responde a um soberano que tem seus princípios traduzidos de forma simbólica no estandarte.

O terceiro ponto a ser tratado aqui se refere aos manuscritos medievais, na medida em que é na sua prática, desenvolvimento e trajetória histórica que se encontram os precedentes diretos da tipografia, sendo essa área considerada, para fins desta pesquisa, um dos pilares do design. A importância do estudo aprofundado sobre a escrita para que se compreenda o espírito de uma época é justamente seu caráter social e de interface. Segundo Ellen Lupton (2006), a tipografia é o corpo físico da linguagem. A partir de seu uso, o conteúdo ganha forma e “[...] as mensagens ganham um fluxo social” (LUPTON, 2006, p. 8). Robert Bringhurst dirá que a tipografia “[...] dá forma visível e durável [...] à lin-

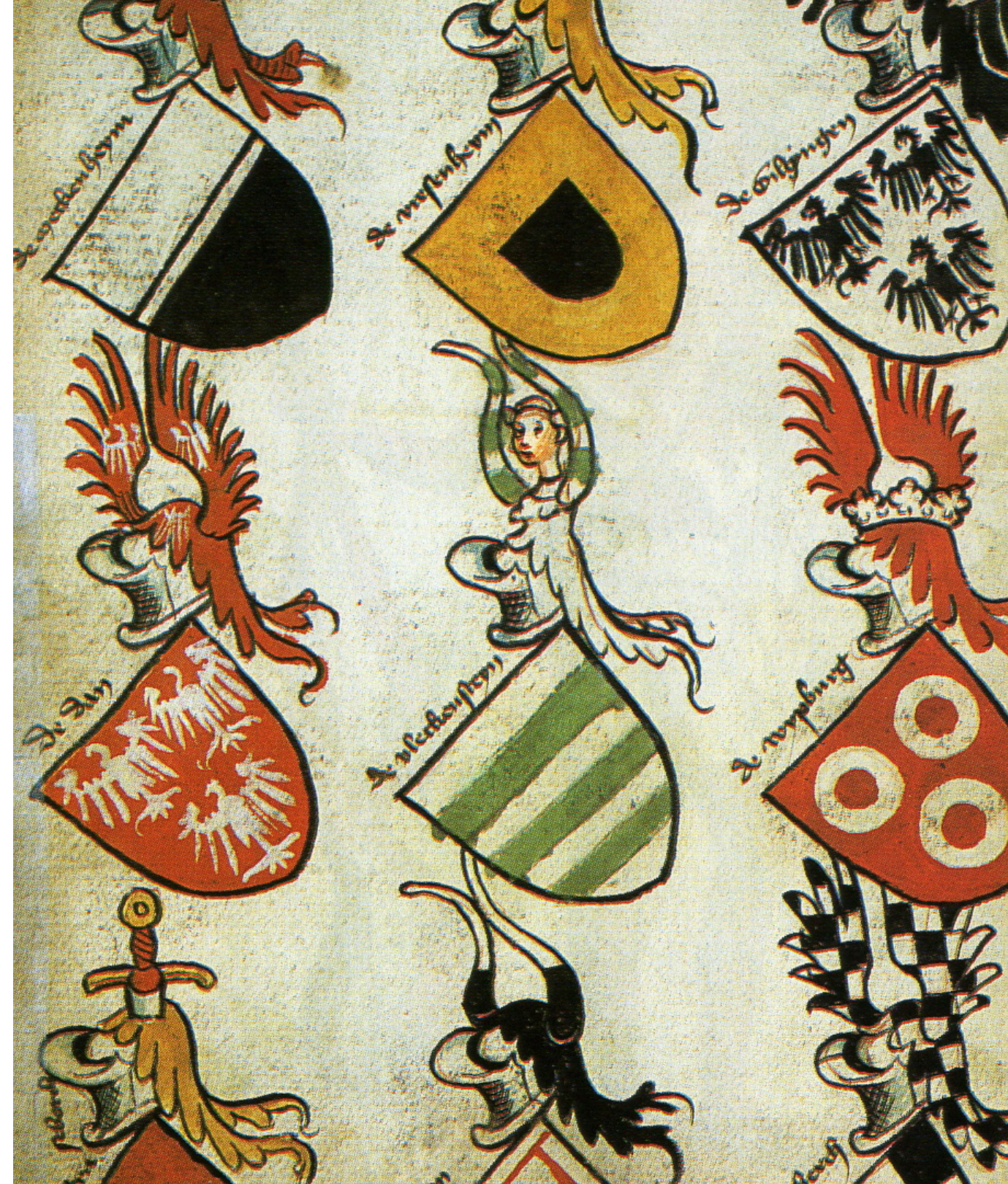


Figura 13: Conjunto de brasões medievais germânicos. Essa peça, intitulada *Hyghalmen Roll*, data do século XIV e retrata a repetição de formas e motivos. Fonte: <<https://goo.gl/SRR9Lr>>.

guagem humana” (2011, p. 17), o que lhe dota de existência independente. Com o início da organização social no que viriam a se tornar cidades, e com forte influência da cultura visual religiosa – em que pese especialmente a visualidade dos adornos –, nota-se, por exemplo, um desenho da escrita permeável ao estilo arquitetônico da época, com uma releitura das “colunas” da escrita romana em estruturas de letras que mimetizam aberturas de castelos, objetos de uso nobre (ou corriqueiro, na vida na corte) como as ferrarias e etc, sendo isso observável tanto na escrita de uso corriqueiro quanto aquela destinada às iluminuras, capas ou símbolos (monogramas, selos, etc.). A influência da cultura celta é notável nessa escrita, não raro produzindo adornos rebuscados como nas mandalas típicas da visualidade nórdica (figura 14).

A história da “tipografia” da Europa medieval, ainda uma escrita caligráfica¹⁶, não pode ser desvinculada da monarquia e, principalmente, da história da Igreja Católica.

[...] O fortalecimento do cristianismo ocorreu juntamente com a crise nas estruturas do Império Romano que vinha causando uma diminuição no número de pessoas letradas ou mesmo alfabetizadas. Nos primitivos Estados medievais, influenciados pela cultura germânica, [...] o status era adquirido através do serviço militar, criando-se

[16] É somente no século XV que a prensa de tipos móveis será desenvolvida por Johannes Gutenberg a um nível de suficiência para a consolidação de um sistema produtivo de impressão, o qual, por sua vez, popularizará de forma massiva o acesso à informação.



Figura 14: Letras carregam herança estética ou fazem referência à arquitetura. Fonte: *The Book of Ornamental Alphabets* (DELAMOTTE, 1914).

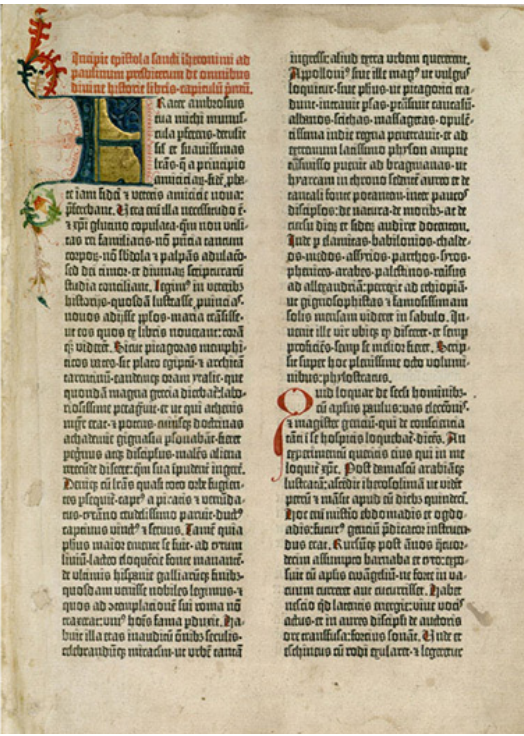
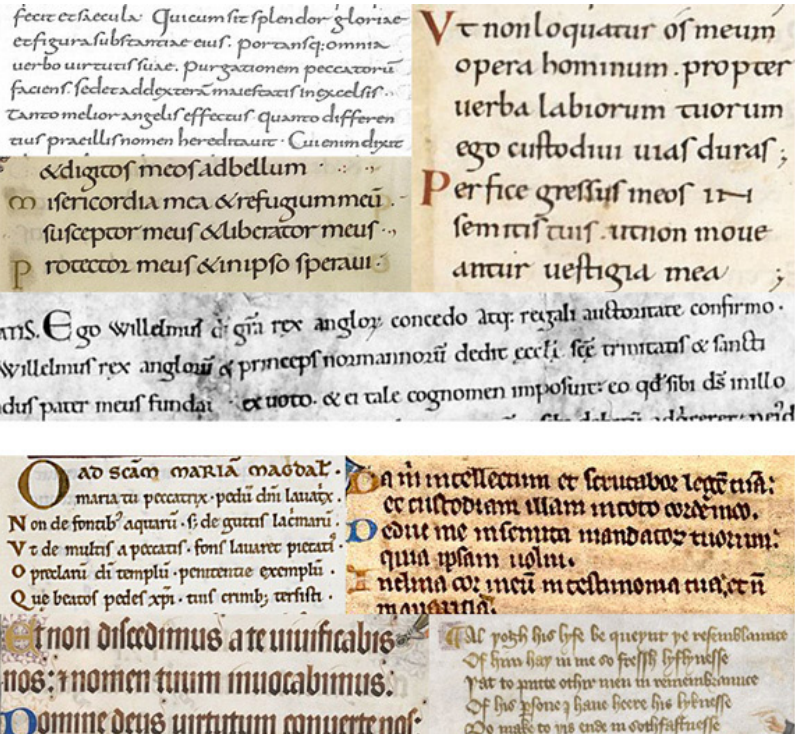
uma aristocracia de guerreiros, ao passo que os únicos homens de estudo eram os ligados ao clero. Assim, embora se possam admitir exceções, houve uma ruptura, no que diz respeito à cultura letrada, entre o mundo laico e o religioso. Dentro da visão de mundo e de moral preconizada pela Igreja havia, por certo, hostilidade a tudo que proviesse do período pré-cristão, já que este se achava associado ao paganismo e à licenciosidade. (MEREGE, 2011, p. 128).

Nos primeiros séculos da Idade Média, a escrita era saber e domínio do clero (bem como todo o conhecimento), e a difusão da escrita estilística no período se dá especialmente nas reproduções da Bíblia,

embora fosse destinada também à transcrição ou criação de documentos reais. A história política da Europa medieval marca uma diferença significativa entre a escrita da Alta Idade Média, em especial da época da Dinastia Carolíngia (o Império Franco), e a posterior “goticização” da escrita medieval (marcada especialmente pelo domínio da cultura anglo-saxã e nórdica), esta última sendo mais notável nas representações visuais que tendem a unificar o medievo como um tempo homogêneo culturalmente. Mais arredondada e suave, a *minúscula carolíngia* surge no sentido da padronização do alfabeto, para que a uniformidade e a própria forma da escrita, diferente da clássica romana (onde predominam as *versais*¹⁷ de desenho mais quadrado), tornassem a leitura da escrita latina mais fácil pelo resto da Europa, em função principalmente de seu desenho *uncial*¹⁸. A partir do século XII, a escrita de Carlos Magno vai dando lugar à letra *gótica*, angulosa e quebrada, padrão utilizado pela cultura germânica até o século XX. A primeira *tipografia* ocidental é gótica, eternizada na *Bíblia de Gutenberg* (figura 15¹⁹).

Boa parte do que se reconhece hoje como escrita medieval era usada nas *iluminuras*, tipos de decoração em letras capitulares que

ilustravam os livros desde a era dos blocos de madeira. O alfabeto ornamentado que vemos aqui não é muito apropriado para a escrita cursiva, e talvez por isso o que sobreviva no imaginário sobre a escrita medieval sejam as letras maiúsculas, não raro capitulares altamente ornamentadas, características em brasões, monogramas, selos e outras aplicações gráficas para além das iluminuras, como em títulos de livros, por exemplo (figura 16).

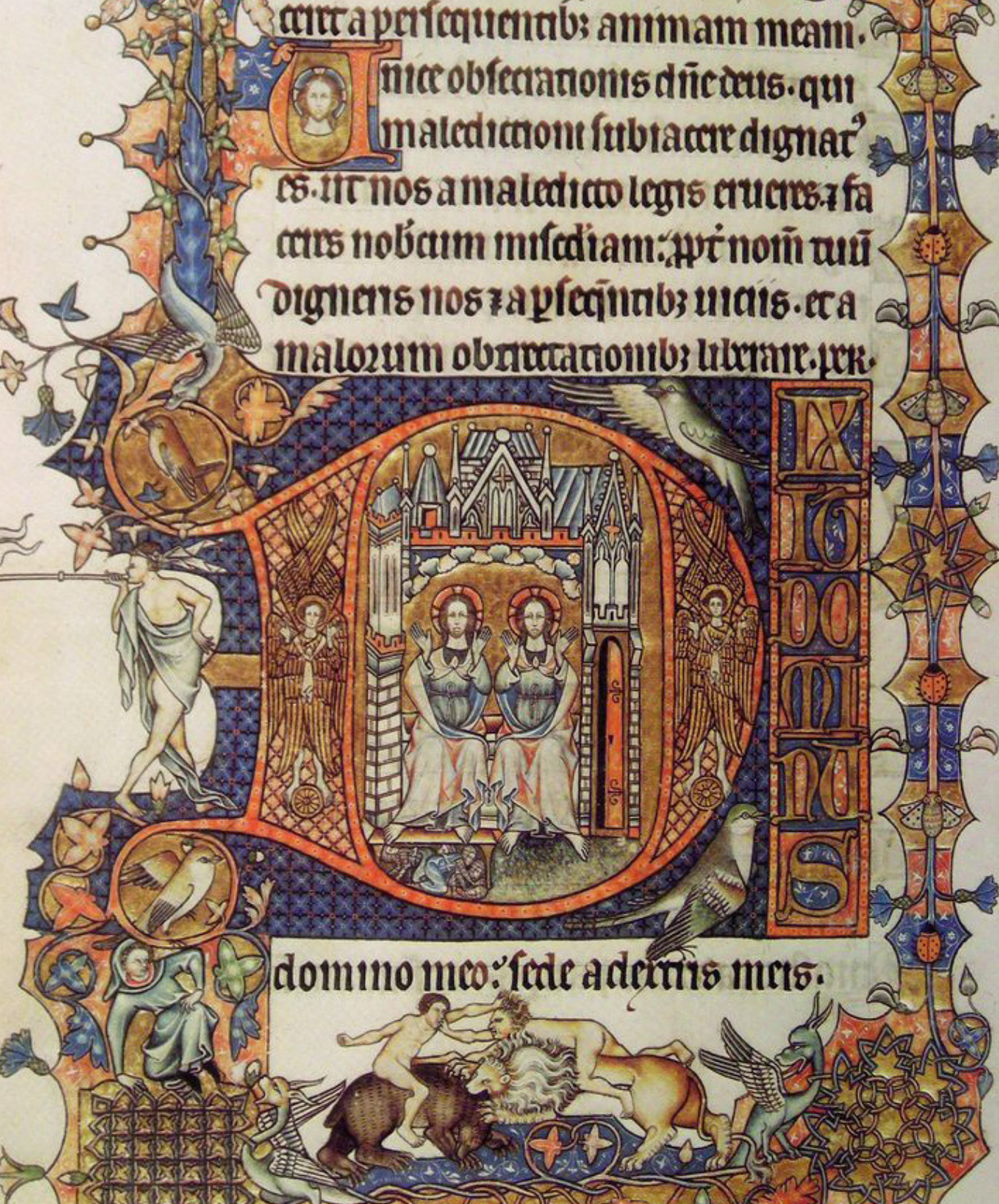


[17] Versal, ou capital, é a letra maiúscula de um alfabeto.

[18] Grafia dos alfabetos grego e latino usada do século III ao século VIII, formada por letras de formato maiúsculo, com desenho arredondado.

[19] Algumas figuras deste trabalho estão diagramadas em uma escala menor em função de suas resoluções originais serem pequenas.

Figura 15: Das unciais carolíngias (a) às góticas (b e c), as escritas medievais compreendem uma diversidade de estilos. Fonte: *Medieval Writing* (TILLOTSON e TILLOTSON, s/d).



É interessante observar, a partir das escritas medievais europeias catalogadas no *The Book of Ornamental Alphabets, Ancient and Mediaeval, from the Eighth Century* (DELAMOTTE, 1914), a relação que o desenho desses alfabetos tem com a cultura dos objetos. Assim como não se pode pensar a Idade Média sem considerar a Igreja Católica, não pode haver “[...] compreensão global do Ocidente medieval sem uma análise de suas experiências da imagem e do campo visual”, diz Jérôme Baschet (2006, p. 481), bem como “[...] não existe, na Idade Média, representação que não seja vinculada a um lugar ou a um objeto que tenha uma função [...]”. Convém, então, considerar o que se pode nomear de *imagem-objeto* [...]” (idem, p. 482, grifo no original). Se essa cultura dos objetos está fortemente atrelada à experiência litúrgica, nesse caso, e essas imagens fazem parte de objetos que participam, como diz o autor, das relações sociais e das humanas com o sobrenatural, não é gratuito que o caráter material que a escrita reforça com seus desenhos faça parte não só desse paradigma das *imagens-objetos* como da própria figura que aparece no inventário do *maravilhoso medieval* de Le Goff (1994). A linguagem escrita medieval da Europa ocidental é um sistema de valores que reitera o universo complexo que essa era oferece enquanto imaginário. Clama uma cultura material que não pode ser isolada de sua relação imaterial com o mágico e ritual com a fé, e está indissociável também das relações sociais – elas próprias não isoláveis da experiência religiosa. As figuras do medieval atravessam-se umas às outras de maneira complexa, tornando também complexa a observação desse imaginário.

Diferente das caligrafias elegantes reproduzidas hoje como clássicas, o cerne da escrita medieval está num traço que foge ao gesto, sempre reforçando sua característica ilustrativa, ornamental e também material, objetual. Se vemos linhas fluidas, ora elas estão imitando elementos da natureza, ora fazendo referência a ornamentos esculpidos em materiais como madeira e pedra ou forjados no ferro, como os que abundam na arquitetura de Igrejas e castelos. Mesmo as *minúsculas carolíngias* tem caráter “arquitetônico”, não negando sua herança romana através das estruturas que hoje chamamos de serifa. A diferença da escrita romana para a carolíngia é que aquela ainda traz no seu desenho o rastro de sua criação, quando era cunhada. Seu entalhe lhe dá caráter de materialidade também, deixando marcados os gestos da cunha. A estética objetual da escrita medieval é de outra ordem. Ela carrega forte impressão de objeto, mas seu desenho à tinta fica evidente, demarcando a diferença dos instrumentos e materiais empregados na escrita (figura 17).

Especialmente a partir do século XII, como notamos no catálogo de Delamotte (1914), o gesto caligráfico se perde, dando aos alfabetos que enfatizam ou são totalmente formados por *versais* um caráter de ilustração, de *imagem*. Algumas dessas escritas catalogadas apresentam até mesmo contornos que lhes dão volume, reforçando sua pretensão material, de objeto. Conforme as carolíngias transformam-se em letras góticas (na Alta Idade Média), o gesto vai sendo cada vez mais apagado no agravamento e agudização dos ângulos e até na dificuldade de legibilidade dos caracteres desse estilo. Não perdem, no entanto, a aparência gráfica, tanto por suas formas quanto

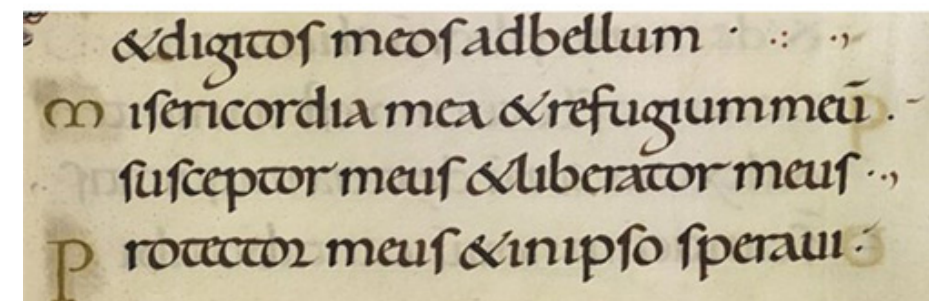
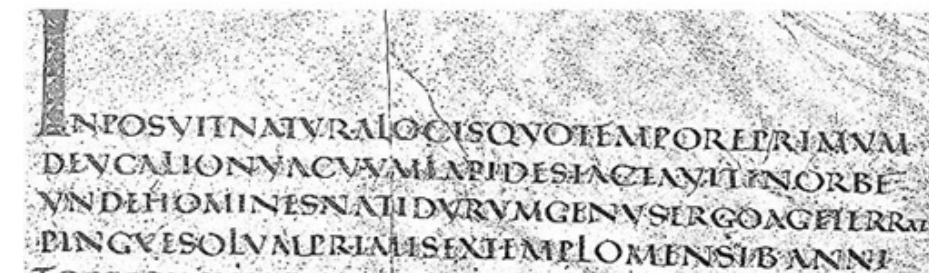


Figura 17: Escrita romana cunhada, à tinta e as carolíngias baseadas em seus traços. Fonte: *Medieval Writing* (TILLOTSON e TILLOTSON, s/d).

pelo emprego da tinta. A escrita medieval da Europa ocidental está, também por essa razão, fortemente relacionada aos textos da Igreja ou documentos oficiais, o que lhes garante certa aura de objetos de culto. É caligrafia-imagem, ou escrita-ilustração, quase obliterando o gesto, a fala, o texto verbal. Embora a letra gótica e a essência de ilustração da escrita tenham sido aos poucos abolidas do uso comum conforme o conhecimento vai ultrapassando os muros dos castelos e principalmente das abadias e mosteiros (por questões de legibilidade), o desenho das letras adornadas é a imageria mais associada ao período.

1.4 O MARAVILHOSO NO MEDIEVAL

A partir do que foi abordado até agora, traz-se aqui, novamente de acordo com Jacques Le Goff (1994), o conceito do *maravilhoso no medieval*. Esse tópico, lido em uma relação horizontal com a contextualização do social e da política no medievo, acima abordados, é o que permitirá o devido estabelecimento de algumas figuras medievais. Assim como o autor, considera-se aqui que o aspecto do maravilhoso é um dos elementos fundantes do imaginário da Idade Média, na medida em que, se considerados o imagético, o artístico e o simbólico que envolvem um imaginário, esse conceito acaba por delinear grande parte do que se refere aos signos medievais e, portanto, é um dos elementos fundamentais das figuras medievais. Esse viés também é importante aqui, já que está fortemente relacionado ao gênero narrativo que atravessa as produções estudadas: a fantasia e o fantástico. O autor delimita, num primeiro momento, que há diferença entre o que é entendido hoje por maravilhoso e o que as pessoas da Idade Média entendiam

da palavra: o termo *mirabilis*, palavra medieval erudita que mais se aproxima do sentido atual do maravilhoso, “exclui um leitor explícito, é dado como objectivo mediante ‘textos impessoais’” (LE GOFF, 1994, p. 55). O sentido atual, por outro lado, “opõe-se ao [conceito de] *estranho* no sentido de que ‘continua não explicado’ e de que supõe a ‘existência do sobrenatural’” (*idem*). Em outras palavras, o maravilhoso do medieval se refere ao obscuro, ao sobrenatural, ao não explicável, ao mágico. Nesse sentido, poderia haver na religião um maravilhoso, mas não é necessariamente o caso, conforme abaixo explicitado. Há, de qualquer forma, uma possibilidade de periodização em relação às condutas e atitudes tomadas perante o maravilhoso no medieval. A primeira delas se situa, *grosso modo*, na Alta Idade Média, do século V ao XI, que é quando o maravilhoso é alvo direto de *repressão* pela Igreja Católica. A maior evidência em relação a isso, à parte da falta de vestígios de concretização do maravilhoso nessa etapa, é a forte produção nessa época de textos hagiográficos²⁰. Sobre isso, Le Goff aponta que, nesse primeiro período, que é marcado pela hagiografia,

[20] Hagiografia é um tipo de biografia que consiste na descrição da vida de algum santo, beato e servo do deus das igrejas cristãs, sobretudo da Igreja Católica, pela sua vida e pela prática de virtudes heróicas. Um texto hagiográfico não se trata necessariamente de um texto histórico, mas, sim, da descrição dos martírios, lendas, tradições, vida religiosa e revelações, devoção, com especial atenção nos milagres e processo canônico de beatificação e/ou santificação do indivíduo em questão. Fonte: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Hagiografia>> (adaptado). Acesso: 22/03/2015.

O visível é essencialmente o cuidado, por parte da Igreja, ou de transformar profundamente – dando-lhe uma significação de tal maneira nova que já não estamos mais perante o mesmo fenómeno – ou de ocultar ou mesmo destruir aquilo que para ela é um dos elementos talvez mais perigosos da cultura tradicional a que ela dá, em globo, o nome de pagã. Com efeito, o maravilhoso exerceu sobre os espíritos seduções evidentes – que são uma das suas funções na cultura e na sociedade. (LE GOFF, 1994, p. 48)

O segundo período do maravilhoso, que é o de sua irrupção propriamente dita e que se situa primordialmente nos séculos XII e XIII, se dá precisamente no momento em que há uma mudança de postura da Igreja em relação a ele, que é quando a instituição religiosa não o considera mais tão perigoso, ou pelo menos o considera minimamente “domesticável”. A isso se soma um interesse geral no maravilhoso por parte de uma camada social em ascensão, que é a pequena e média nobreza – a *cavalaria*. Sobre isso, o autor aponta que era desejo desse segmento da sociedade uma oposição à cultura impositiva do clero, não necessariamente uma contracultura, mas, sim, uma outra e nova cultura, à qual essa classe pudesse ter um sentimento legítimo de pertença e que também tivesse a liberdade de modificá-la e configurá-la como bem entendesse. Nesse sentido,

(...) o maravilhoso estava profundamente integrado na busca de identidade, individual e colectiva, do cavaleiro

idealizado. As provas do cavaleiro passam por toda uma série de maravilhas – maravilhas que ajudam (como certos objectos mágicos) ou maravilhas a combater (como os monstros), e esse facto levou Erich Köhler a escrever que a própria aventura colectiva que é a valentia, a busca da identidade do cavaleiro no mundo cortês é, ela própria, uma maravilha. (LE GOFF, 1994, p. 48)

O terceiro período que Le Goff aponta se insere mais num nível intelectual e literário do que propriamente sociológico: é quando ocorre a *estetização* do maravilhoso, onde acontecem os avanços em relação às suas funções ornamentais, poéticas e estilísticas. Mas é ainda no período central de postura em relação ao maravilhoso que o autor consegue identificar o vínculo com a ideia do sobrenatural e, quanto a isso, ele aponta que o mundo ocidental o dividiu em três domínios: o *mirabilis* (o maravilhoso propriamente dito); o *magicus* (o mágico, que poderia ser encarado de forma neutra, consideradas a magia negra [diabólica] e a magia branca [num primeiro momento lícita], mas que rapidamente se tornou estigmatizado por completo como sendo algo maléfico e satânico); e, finalmente, o *miraculosus* (o maravilhoso cristão, aquele que repele o maravilhoso propriamente dito e o coloca no nível da superstição. Sem nenhuma coincidência, é na Idade Média que a religião assume o papel de tradutora da verdade, “racionalizante”, de forma semelhante, porém arcaica, ao que acontece posteriormente com os desenvolvimentos intelectuais que culminam no surgimento da

ciência moderna). Um dos principais argumentos desse rechaço religioso é a natureza *múltipla* do maravilhoso, que sempre propõe várias forças e seres sobrenaturais. Ora, para a Igreja, só pode haver um único autor de milagres – Deus –, e é aqui que se apresenta o problema do maravilhoso, não apenas numa religião, mas especificamente em uma monoteísta. Sobre a citada “oposição” a essa cultura do clero, Le Goff conclui o seguinte:

Creio poder notar, apesar das mutações e dos recursos da hagiografia, uma espécie de crescente cansaço dos homens da Idade Média em relação aos santos porque, a partir do momento em que aparece um santo, já se sabe o que ele vai fazer. Quando o santo se encontra numa situação qualquer, sabe-se que ele realizará uma multiplicação dos pães, que ressuscitará um morto, que exorcizará um demônio. Dada a situação, sabe-se o que vai acontecer. *Há todo um processo de esvaziamento do maravilhoso.* (LE GOFF, 1994. p. 50, grifos meus)

O autor aponta, ainda, as *funções* do maravilhoso no medieval. Sua primeira observação é o objetivo de *compensação* que ele assume, já que o seu “consumo” acaba por ser uma forma de contrabalancear o vulgar e o regular do cotidiano. Sem surpresa, os eixos temáticos encontrados no maravilhoso são a abundância de alimentos, a nudez, a liberdade sexual e o ócio, numa espécie de pintura de um universo avesso, ou ainda como que uma busca por um paraíso

terrestre. De forma geral, portanto, o maravilhoso não deixa de ser um modo de luta e resistência contra a ideologia cristã dominante. Evidência disso é a desumanização do mundo em direção a um contexto animalesco, diretamente ligado à natureza, em resposta ao conceito do ser humano “criado à imagem e semelhança de Deus”.

Há de se constatar, finalmente, as fronteiras do maravilhoso, apontadas por Le Goff na separação entre o maravilhoso político e o maravilhoso cotidiano. No que se refere àquele, trata-se em última análise de uma parte do processo de mitificação das figuras aristocráticas. Obviamente há de se considerar a mitificação via religião, que acaba de maneira quase contraditória se imbricando com o maravilhoso para criar uma figura divina encarnada no rei, mas de maneira geral a monarquia se utilizava desse argumento para justificar, sempre de maneira simbólica e hegemônica, a sua dominação e seus atos políticos. Exemplo notável é o de Ricardo Coração de Leão, que explicava sua extravagância e sua fragilidade familiar dizendo que tinha como antepassada uma “mulher-demônia”. Por outro lado, no campo do maravilhoso cotidiano, encontram-se lendas que falam diretamente da vida das pessoas, como é o caso da história medieval de um jovem que, ao guardar carneiros numa granja da abadia à qual se encontra vinculado, vê a aparição de um primo que morreu há pouco. O rapaz pergunta para o falecido: “que fazes aqui?”, e tem como resposta “mori mas voltei porque estou no Purgatório, tendes de rezar por mim”, e desaparece no campo como que se mesclando à paisagem, sem causar nenhuma perturbação efetiva em seu entorno. Outro exemplo, também dado por Le Goff, é o dos seres denominados *dracs*, semelhantes

aos bichos-papões, que se esgueiram à noite nas residências e retiram as crianças de seus berços, colocando-as na praça da vila e deixando todas as portas fechadas, sem nenhum vestígio de sua passagem. O que se observa nesse ponto é o aspecto de não-perturbação: “(...) é talvez isso o que de mais inquietante há neste maravilhoso medieval: justamente o facto de ninguém se interrogar sobre a sua presença sem nexos em pleno quotidiano.” (LE GOFF, 1994, p. 53).

Considerado esse panorama, o autor encerra a questão estabelecendo, a partir dessa contextualização, um *inventário do maravilhoso no medieval*, inclusive levando em conta suas origens, seus “repositórios” e suas vias e meios de propagação. Esse inventário é a partir daqui incorporado na pesquisa como referência de base para a compreensão do imaginário medieval. De início, apresenta-se o inventário propriamente dito, estabelecido pelos seguintes elementos:

1. *As regiões e os lugares* – tratam-se de dois tipos: a) regiões e lugares naturais, como a montanha (principalmente a cavernosa, e aqui se encaixa toda a mítica que envolve a mitologia nórdica, sobretudo a que se refere aos anões), os rochedos, as fontes e nascentes, as árvores (fica cada vez mais evidente o aspecto “paisagístico” do imaginário medieval, bem como sua forte relação contemplativa em relação à natureza), as árvores (morada das fadas), as ilhas (principalmente as encontradas na cartografia, num sentido de denotar a natureza de “aventura” em direção ao desconhecido – isso é facilmente observável nos mapas medievais que ilustram regiões marítimas com monstros e criaturas

desconhecidas); b) regiões e lugares “devidos à ação do homem”: cidades (vilas), castelos, torres, túmulos, mausoléus, pontes, etc.

2. *Os seres humanos ou antropomorfos*: a) os gigantes e os anões (novamente influência direta da mitologia nórdica); b) os homens e mulheres com particularidades físicas: Berta dos Pés Grandes, Henno dos Dentes Grandes, os filhos de Melusina – o emprego de epítetos, amplamente utilizado na Idade Média, pode ter sido influenciado por isso. Essa figura de linguagem, em certos contextos, serve para, além de facilitar o reconhecimento de indivíduos, corroborar o processo de mitificação acima mencionado.
3. *Os animais* – a) animais “naturais”: o leão de Yvain, o cavalo de Bayard, o pelicano símbolo do Cristo; b) animais imaginários: o licorne, o grifo, o dragão, etc.
4. *Os “Mischwesen” (híbridos)* – a) os seres semi-homens, semi-animais: Melusinas e sereias, lobisomens, etc.; b) o grifo; c) os autômatos; d) os seres meio-vivos meio-coisas.
5. *Os objetos* – a) os objetos protetores: o anel que dá a invisibilidade (figura de particular interesse no que se refere à análise da trilogia *O Senhor dos Anéis*); b) os objetos produtores: a taça (p. ex. o Santo Graal), a corneta da abundância, a pedra filosofal; c) os objetos roborativos ou fortificadores: a espada (mágica), o cinturão; d) o leito como espaço sagrado (observável sobretudo nas lendas de princesas).

6. *A personagem histórica tornada lendária e o maravilhoso científico* – é a mitificação propriamente dita, dos cavaleiros, dos monarcas, das figuras heróicas: exemplo: Alexandre, o Grande.

Esse inventário deve, conforme dito anteriormente, ser lido em conjunto com uma contextualização do medieval em si e de como funcionou a lógica paradigmática desse tempo. De qualquer forma, já num primeiro lance de olhar é possível notar que praticamente todos os itens desse levantamento se mostram presentes nas produções audiovisuais do universo empírico desta pesquisa. A análise comparativa propriamente dita será realizada no capítulo 3.

1.5 FIGURAS E FORMAS DO MEDIEVAL

A partir de uma analogia ao que é postulado por Omar Calabrese na obra *A Idade Neobarroca* (1987), que propõe uma articulação metodológica de análise entre *figuras* (manifestações históricas e culturais de um fenômeno) e *formas* (modelos morfológicos ou traduções concretas desses fenômenos), é possível identificar, a partir do que foi colocado até agora, algumas correspondências que se relacionam entre si e que vão servir para a análise final da dissertação.

A primeira delas, como fica evidente no início deste capítulo, é a figura da *linhagem nobre*; que se estabeleceu como a força motriz para toda a construção da estrutura social do medieval, já que todas as outras instâncias ou camadas sociais terão algum tipo de relação direta ou indireta com ela, mas nem sempre entre si. Essa centralidade da nobreza não se dá de forma passiva, já que são os seus agentes que definem

impositivamente tanto as funções quanto o modo de funcionamento dessas inter-relações, conforme demonstrado no início do capítulo. É possível observar basicamente duas formas que servem de tradução morfológica dessa figura: a primeira delas é a arquitetura dos castelos ou palácios, que se inserem no espaço social de maneira literalmente majestosa, seja com suas altas torres ou então ocupando uma área espacial muito maior do que qualquer outro tipo de edificação medieval. Apesar das moradias da realeza serem inicialmente construídas desse modo para fins de proteção, elas acabam servindo como uma marca social de dominação; em outras palavras, é como se a configuração formal dessas construções demonstrasse simbolicamente qual é o lugar onde existe a detenção e o exercício do poder. A segunda forma dessa figura é o vestuário, que, de forma semelhante à arquitetura, terá uma função de marcação social via diferença: sejam os materiais utilizados para fabricar os tecidos, seja na extravagância decorativa da indumentária como um todo, as roupas da aristocracia funcionam como um dos mais nítidos sinais de identificação social e também da mitificação desses indivíduos – essa criação de mito é sustentada pela Igreja e é um dos principais fatores de consolidação das relações de poder no medieval.

A terceira figura observável é a da *cavalaria*. A figura do cavaleiro acaba contribuindo em grande medida para a construção do imaginário da Idade Média, já que é esse um dos símbolos medievais mais exaustivamente representados e narrados, tendo aparições em qualquer história medieval ou que tenha como base o medieval, e isso independentemente do foco da narrativa. Um indivíduo que exerce esse papel acaba se imbuindo de uma espécie de aura heroica,

fato que o coloca em um patamar “acima” ou externo ao restante da sociedade. Isso se dá pelo juramento de lealdade incondicional o qual todo cavaleiro faz, somado ao aspecto ritualístico da forma que isso se dá, com o rei quase que o “abençoando” ao torná-lo cavaleiro oficial; em outras palavras, o cavaleiro é visto de uma forma que beira o sagrado, muito provavelmente pelo entendimento geral de que ele irá se anular enquanto indivíduo unicamente para servir à coroa. É por isso, acredita-se, que a figura do cavaleiro acaba sendo o símbolo máximo de honra na Idade Média. A forma correspondente a isso, presume-se, é a do instrumental bélico, geralmente composto por armaduras, espadas, escudos, elmos, etc., sendo todos esses itens muitas vezes ornamentados com símbolos ligados à aristocracia a qual o cavaleiro em questão jura lealdade incondicional.

A terceira figura advém das guildas, que é um tipo de organização de trabalho típica da Idade Média caracterizada por ser uma associação que agrupava indivíduos com interesses comuns (negociantes, artesãos, artistas) e visava proporcionar assistência e proteção aos seus membros. O surgimento das guildas, segundo Baschet (2006), estava relacionado diretamente ao processo de renascimento comercial e urbano que ocorreu no período. O que as guildas irão gerar de figura propriamente dita é a ideia de *ofício*, diretamente atrelada ao artesão e aos mestres de ofícios, à manufatura, ao trabalho manual, ao preciosismo técnico, à lida laborosa com materiais brutos da natureza, e aqui cabe uma atenção específica ao manuseio de metais e minérios, por se considerar a importância de certas profissões, como os ferreiros e forjadores de espadas, por exemplo, na constitui-

ção da imageria e do imaginário medievais. O conhecimento passado de um profissional, ele próprio “herdeiro” de quem lhe repassou esses conhecimentos, para um jovem a quem ele acolhe e ensina é um dos aspectos mais importantes do imaginário medieval, na medida em as suas traduções correspondentes atravessam constantemente as traduções visuais do medievo, como por exemplo quando são utilizadas texturas e tratamentos gráficos em tipografias e outros suportes gráficos que remetem, via linguagem visual, à ideia de que aquele elemento é feito de algum material bruto – como ferro, ouro ou pedra, por exemplo – e que ainda está em processo de feitura.

A quarta e última figura aqui observada é a das *grandes navegações e descobertas de novos mundos*, que faz referência direta ao momento histórico em que a Europa inicia um extenso processo de exploração marítima mundial. Muitas das terras que eram antes desconhecidas pelos europeus foram descobertas durante esse período, como por exemplo a costa da África e as Américas. Essa empreitada, cujo objetivo era o de expandir rotas de comércio, sobretudo com a Índia, acabou culminando na ascensão dos impérios coloniais europeus e na divisão do globo entre o Velho Mundo (Europa, Ásia e África) e o Novo Mundo (Américas e Austrália), sendo este dominado por aquele de maneira estrutural e sistemática. É nesse momento, muitas vezes considerado como um dos eventos globais mais significativos da história, principalmente sob o ponto de vista cultural, que se abre margem para o amplo desenvolvimento da cartografia, pois só agora seria possível um mapeamento global da superfície terrestre, resultando numa visão nova do mundo. Acontecerá aqui, portanto,

uma produção extensiva de mapas, cuja “estética” será atribuída em larga medida Ao imaginário medieval, conforme evidenciado na profusão ampla da inclusão diegética de cartas direcionais nas produções audiovisuais que tem o medieval como tema – em outras palavras, os mapas serão a forma correspondente à figura das grandes navegações.



Capítulo 2

IDENTIDADE VISUAL
GRÁFICA E DIREÇÃO
DE ARTE:
A ARTE NOS SABERES
E PRÁTICAS DO DESIGN
E DO AUDIOVISUAL



Este capítulo propõe refletir sobre as articulações, dentro do grande campo da arte, entre os saberes e estratégias do design e as práticas da produção audiovisual. O objetivo desse cotejamento é embasar algumas questões que envolvem tanto a arte como um todo quanto práticas, saberes e narrativas que culminam na criação de um universo visual coeso dados pelo pensar projetual do design dentro da produção audiovisual. Esse embasamento se faz necessário uma vez que o objeto teórico desta pesquisa está localizado dentro do universo da arte, mas pressupondo atravessamentos daquilo que é próprio do design sobre práticas de produção que geram narrativas audiovisuais. Longe de encerrar a discussão acerca dessa temática, a pretensão aqui é a de construir ou considerar aquilo que servirá especificamente aos temas e propósitos concernentes à pesquisa, ou seja: pensar a arte atravessada na prática da construção de identidades visuais gráficas (questão projetual própria do design) medievais em produtos audiovisuais que são considerados dentro de uma lógica midiática (daí a importância da criação ou manutenção de imaginários).

Definir o complexo campo da arte em sua profundidade e pormenor não é o foco desta pesquisa, porém é importante que a arte não seja compreendida aqui como apenas um adorno dentre os instrumentos do design. Tampouco interessa ao trabalho valorar o design sobre a arte ou sobre o audiovisual. A premissa com a qual estabeleço meu olhar sobre as questões aqui discutidas e os objetos empíricos e teóricos aqui apresentados parte

da noção de que compreendo a razão ontológica da arte como a área de produção humana que gerará objetos culturais que criam experiência estética por excelência, conforme a definição de Anne Cauquelin (2005a). “A obra de arte será não utilitária, desinteressada, não submetida ao conceito, mas será exemplar, universalmente reconhecida por um sentimento ao mesmo tempo individual e coletivo; será diretamente comunicável, sem intermediários [...]” (CAUQUELIN, 2005b, p. 78) E também de que o design é um campo interdisciplinar de práticas e saberes que tem nessa experiência estética um instrumento a partir do qual e/ou em torno do qual irá construir representação e comunicar para um objetivo projetual específico. A finalidade da arte, nesse sentido, é a experiência estética ela mesma, enquanto o design busca alterar, como esboça Ana Cláudia Gruszynski (2008, p.23), “[...] uma situação existente para outra mais desejável”. Essa situação “mais desejável” sendo aqui compreendida como a que melhor representa e comunica aquilo que é objetivo da narrativa audiovisual dentro da qual se insere esse projeto (visual). O que tem relação com a ideia de “meio” como função atribuída ao design por Philip Meggs e Alston Purvis (2009) em *História do design gráfico*. Gruszynski (2008) reforça, ainda, a relação fundamental entre o design e a *informação* – a qual entendo como insumo em um processo de comunicação. Assim, uma prática projetual do design não se apropria de um produto da arte, utilizando-o para enfeitar ou tornar agradável, harmônico, legível o projeto. Apropria-se, sim, da “lógica” da arte, e

sua investidura, no sentido de que pensa, o design, naquilo que a arte define como sua prática, mas também daí para diante, a partir dos pressupostos, objetivos, saberes e práticas específicos do campo do design.

Estética, para Cauquelin (2005b), pode ser compreendida como adjetivo – em que pesem atributos conferidos ao fazer da arte, como harmonia, por exemplo – e substantivo, remetendo o termo ao corpus teórico da arte. Como campo, no sentido do que Cauquelin define como substantivo, a estética admite teorias (como a estética kantiana, hegeliana, etc.) e estilos (a estética barroca, romântica, etc.). Nesse sentido, a estética tem a natureza de visão de conjunto sobre um período ou um viés teórico. É esse o conceito apropriado aqui para pensar a estética: o substantivo que caracteriza as formas particulares de ver, sentir e pensar arte de um determinado período. Dentro dessa condição, concordo com a própria definição histórica de estética como “ciência do sensível”, na obra de Alexandre Baumgarten *Aestetica*, datada do século XVIII (CAUQUELIN, 2005b). A estética atravessa também as questões relativas à linguagem que são centrais nos fazeres do design e do audiovisual (o cinema, a TV e hoje a internet) enquanto campos e práticas definidos recentemente.

Cinema e design são consequências de um projeto da modernidade, e os fundamentos da linguagem de ambos têm a mesma origem. Vale lembrar que

tanto o cinema quanto o design basearam-se, em parte, nos mesmos princípios visuais já propostos pela pintura. Todas essas formas de representação trabalham a transposição do espaço real, que é onde vivemos, a um espaço plástico, que é o da superfície da imagem. Entre cinema, design e pintura, é possível estabelecer uma boa quantidade de paralelos, de aspectos históricos a questões de linguagem; entretanto, a narrativa pictórica é, para nós, apenas um ponto de referência. (MACHADO, 2011, p. 71)

O audiovisual é a área prática que reúne saberes e práticas interdisciplinares – ou o produto dessa articulação. Como área, coloca em funcionamento uma série de técnicas, estratégias, métodos, procedimentos, conhecimentos que são articulados, em geral, em torno da criação de uma narrativa que costura imagens em movimento e som. O que é específico do audiovisual tem relação com o aparato técnico/tecnológico de câmeras e microfones e um produto fotográfico que cria a ilusão de movimento e de sincronia entre este e uma série de sons (ruídos, falas, trilha musical). São específicos da prática audiovisual e de seus produtos a captação de imagens em movimento e seu som correspondente (direto ou mixado) e a montagem das partes constituintes em uma narrativa com percurso (mais ou menos) lógico, bem como sua organização escrita expressa em um roteiro que não é tão somente literário, mas pragmático: escrito

em estrutura e conteúdo próprios desse fazer. Porém, para além do aparato e dos saberes específicos, um produto audiovisual movimenta uma série de áreas com existência razoavelmente autônoma, como a da dramaturgia; e outras menos autônomas e conformadas de maneira que atendam às especificidades de produção de cada gênero narrativo, como o *design de produção* e a *direção de arte*. O audiovisual não é apenas a imagem enquadrada, recortada, fruto de um olhar compositivo e dos aparatos que lhe servem de instrumento. Jacques Aumont (1993) em *A imagem* vai apontar para essa percepção, por parte do espectador, da imagem enquanto espaço plástico. Como aponta Ludmila Machado (2011), sobre essa questão, há a apreensão, no audiovisual, de um espaço representado: “[...] um espaço tridimensional fictício, imaginário, que se refere a um espaço real por certos índices de analogia” (p. 72). Esse espaço representado é, antes, criado pela direção de arte.

No sistema de produção audiovisual norte-americano, de natureza mais voltada à escala industrial (embora não só), *design de produção* (*production design*) é a área responsável por todo o visual do filme ou série (e outros gêneros), colaborando com a direção geral e a direção de fotografia. Nesse sistema, a direção de arte está dentro da grande área de *design de produção* e se reporta a ela, trabalhando de forma a *realizar* sua visão, segundo definição de Georgina Shorter (2012). Em outros contextos de produção, como no Brasil, por exemplo, *direção de arte* abrange toda a área que nos EUA e em outros sistemas se

chamará de *design de produção*. Neste trabalho, os dois termos serão usados como sinônimos, compreendendo que tratam de uma instância criativa e prática e, com base no que define ainda Shorter (2012, p. 7-8) sobre direção de arte/*design de produção*, enquanto área que “[...] abrange a concepção, o *design*, a criação e o arranjo de todos os elementos visuais da narrativa fílmica e [que] assegura que todas as concepções corram consistentemente e coerentemente pela história”²¹. Todas essas questões estão postas para que possamos pensar a *direção de arte* (e o *design de produção*) como a área que ordena alguns dos saberes do *design* – como a noção de identidade visual e sua metodologia em função de um objetivo pragmático – e o quociente estético da arte de modo a construir universos visualmente coesos, expressivos, verossímeis. Esses valores servirão à narrativa no sentido de comunicar, de representar, de criar caminhos de percepção, de provocar sensações que envolvam o espectador e/ou o deixem em situação específica para a compreensão daquilo que a narrativa pretende.

Uma vez que os objetos empíricos da pesquisa são *narrativas audiovisuais*, o que se está considerando aqui é o todo do espaço representado nos universos fictícios nos quais essas narrativas são construídas. Assim como um projeto de *design* costura técnicas e

[21] Tradução livre de “It encompasses the concept, design, creation and arrangement of all visual elements in a screen narrative and ensures that all conceptual ideas run consistently and coherently throughout the story.”

saberes próprios da área com a experiência estética com o propósito comunicativo e de representação; um filme, uma série ou um videogame são produtos com um propósito – contar uma história criando uma experiência a partir da relação estético-narrativa – atingido a partir de técnicas e saberes que lhe são específicos. Entre essas técnicas e saberes está a noção projetual do design (em específico, sua concepção de identidade que mantém o projeto coeso, neste caso visualmente). A arte lhe confere o valor da experiência estética em todas as instâncias, especialmente se considerarmos que um filme, por exemplo, também é considerado “uma obra de arte”, porém na área da direção de arte essa experiência estética é direcionada à representação de um espaço (e, não, por exemplo, apenas da imagem e do som do produto audiovisual). Assim, a direção de arte utiliza preceitos do design em si para cumprir com natureza mobilizadora de sentidos e sensações da estética.

A direção de arte no campo do audiovisual está encarregada da concepção de cenários, figurinos, objetos, maquiagem e cabelo, entre outros elementos do espaço representado no audiovisual. Isso envolve diretrizes e escolhas estéticas que partem de concepções conceituais específicas para aquela produção, num processo metodológico análogo ao que se faz no design gráfico, por exemplo. Quando se concebe a identidade visual em direção de arte de qualquer produto audiovisual, princípios e escolhas técnicas, estéticas e narrativas, baseados em pesquisa ou criação, seguem uma metodologia geral que parte da problematização inicial (o que será narrado/representado?), uma

busca por referências e pesquisa adequada até chegar a um projeto final que articule, em coerência, os diversos elementos da narrativa – tanto entre si quanto em relação ao conceito geral de arte. O projeto de identidade visual representa uma parte tão considerável da prática da direção de arte que chegam a ser consideradas quase sinônimos.

Esses aspectos metodológicos e conceituais por si só já evidenciariam a ideia aqui presumida de que a identidade visual é algo mais amplo e que não depende da área onde está sendo produzida para ser definida. Não obstante, os aspectos práticos e empíricos observáveis nas práticas corroboram essa ideia, já que várias correspondências análogas são traçáveis entre o que é feito de identidade visual no design e o que é feito de direção de arte no audiovisual. A lógica e os aparatos por trás da criação da marca de uma empresa é a mesma envolvida no desenvolvimento do *lettering* de abertura de um filme ou série, por exemplo, e a aplicação de elementos da identidade visual dessa empresa, como cores e grafismos, tipografias, papelarias e sinalização envolvem o mesmo pensar projetual e até algumas formas de aplicação idênticas ao trabalho de criação de cenários e de objetos (alguns dos quais, gráficos) numa produção audiovisual. O importante, no entanto, é a compreensão das práticas, em ambas as áreas, como aquelas nas quais saberes e técnicas são aplicados, dentro de um processo projetual, para criar uma coesão visual entre elementos narrativos e de representação e deles com aquilo que se quer narrar/representar. Resumida-

mente, a identidade visual é, de maneira ampla, a *concretização e reiteração visual narrativa-discursiva* de uma identidade geral e conceitual, seja onde for sua aplicação.

Isso considerado, cabe apontar a observação de um recorte específico da identidade visual ou da direção de arte, que é a que será analisada nesta pesquisa nos objetos empíricos: a identidade visual *gráfica*. Trata-se de toda a materialidade *gráfica* produzida para sustentar elementos narrativos e representativos que corroboram na tradução do imaginário pretendido e na construção da ambiência da história e que não são específicos do audiovisual. Não são considerados nesta pesquisa os elementos recorrentes da concepção em arte para o audiovisual tais como figurinos, cenários, maquiagens, etc. A presente dissertação, conforme já delineado, tem como proposta se debruçar sobre como essa identidade visual é apropriada por elementos como o *lettering* (logotipo) da produção; mapas e objetos análogos usados em cena; os elementos gráficos e o tratamento tipográfico das aberturas e créditos; no caso de jogos eletrônicos, os detalhes de interface; etc. Isso tudo pode (ajudar a) criar universos e sentidos de época (medievais, especificamente) na medida em que os indivíduos que se deparam com esse tipo de material acabam por adquirir uma completude em termos de experiência estética, no sentido de potencializarem, ao consumirem essa materialidade, uma sensibilidade em direção a essa dita ambiência narrativa, internalizando e concretizando a no-

ção de tempo e espaço que envolvem a história narrada. Por exemplo, quando uma pessoa que assistiu a um filme de temática medieval se depara com uma caixa de coleção que tem um tratamento gráfico envelhecido, que por sua vez apresenta um trabalho tipográfico com uma gestualidade que em muito se baseia no fazer de artes e ofícios, ou ainda de copistas, essa pessoa está ativando outro tipo de percepção sensorial além da visual. Em outras palavras, o imaginário medieval apropriado pela direção de arte / identidade visual cria um acesso aos sentidos de tempo nas produções. Em se tratando dos materiais de apoio, esses ajudam, da forma como foi acima descrito, a regularizar as referências ao universo medieval, reiterando esse imaginário e consolidando a *identidade* de época.

Em termos práticos e afim de ilustrar esses conceitos de forma concreta, propõe-se aqui um primeiro mapeamento de algumas produções que expressam o tempo e o imaginário medievais traduzidas no cinema, na televisão e nos videogames dos últimos trinta anos. Isso servirá como base de repertório e também como estado da arte em relação aos objetos empíricos para a construção da análise a que esta pesquisa como um todo se propõe. Após isso, será realizado um mapeamento semelhante, mas especificamente no que se refere à identidade visual gráfica das produções que constituem o objeto empírico central deste trabalho.

2.1 AUDIOVISUALIDADES DO MEDIEVAL: UMA ÉPOCA

TRADUZIDA NA DIREÇÃO DE ARTE E IDENTIDADE

VISUAL GRÁFICA EM FILMES, SÉRIES E JOGOS

Em se tratando do sentido do tempo passado, especificamente no medieval, é possível notar algumas recorrências de enfoque no tratamento visual. Os próprios títulos e logotipos, através de uma especificidade de sintetização da ideia geral do filme, série ou jogo – sintetização essa que é feita através das formas, cores, texturas e outros elementos de linguagem visual – traduzem já de início um imaginário do medieval, além de todo o design de produção de forma geral. Segue, abaixo, um mapeamento de produções nesse sentido.

FILMES

1. *‘Valente’* (*‘Brave’* – Brenda Chapman, 2012): animação da produtora Pixar, assimila o medieval através de elementos gerais e específicos, através de cores e símbolos (figura 18), principalmente nas visualidades de figurino e arquitetura, mas com destaque nos detalhes ornamentais, como no *lettering* da produção, que tem uma materialidade de trabalho artesanal em pedra (relação com os ofícios), além de apresentar um tipo de adorno simbólico típico dos encontrados na cultura medieval, caracterizado pelos entrelaçados celtas que criam texturas geométricas e ao mesmo tempo orgânicas – isso é particularmente notável no sentido da observância do esforço estético medieval em confluir a construção de uma imponência humana (realizada sobretudo no modo como as edificações eram configuradas visualmente) mas que ao mesmo tempo estaria em harmonia com a natureza;



Figura 18: Direção de arte do filme *‘Valente’*. Fonte: divulgação e captura de tela/DVD.

2. *O nome da Rosa* (*Der Name der Rose* – Jean-Jacques Annaud, 1986): produção baseada no livro homônimo de Umberto Eco, mostra as relações sociais no medieval, como por exemplo na representação do clero e de seu papel constitutivo na sociedade, além de se utilizar da referência da cultura material típica do período, expressas de forma visual através da apresentação dos castelos, armaduras, indumentária, objetos de uso cotidiano, etc., e aqui é particularmente interessante a inserção e o destaque dos livros manuscritos nas cenas (figura 19), trazendo para o foco da narrativa uma entonação mais realista, dramática e soturna, que é o tipo de imagem ou conceito que geralmente se pensa quando se fala em medieval;



Figura 19: Filme *O Nome da Rosa*. Fonte: divulgação e capturas de tela/DVD.

3. *Elizabeth* (1998) e *Elizabeth – The Golden Age* (2007): ambos do diretor indiano Shekhar Kapur, um sequência do outro. Retratam a estética específica da monarquia, sobretudo no que se refere ao figurino (figura 20), e isso pode ser inferido a partir da observação das representações artísticas da Elizabeth real/histórica. Nesse sentido, os filmes retratam fidedignamente essas interpretações. As imagens aqui elencadas mostram também o lado guerreiro da rainha, colocando-a vestindo uma armadura típica da época e sobre um cavalo branco imponente, evocando, com isso, o conceito de mitificação que foi acima abordado;



Figuras 20: *Elizabeth*. Fonte: divulgação e captura de tela/DVD.

4. *Coração Valente* (*Braveheart*): filme de 1995 dirigido e protagonizado por Mel Gibson, retrata as questões históricas relacionadas a uma tentativa de independência da Escócia, que, na época (final do século XIII), estava sob domínio da Inglaterra. Por conta dessa disputa, o filme desenvolve a narrativa de guerras e lutas medievais, que é a situação onde clãs aparecem traduzidos visualmente em suas formas mais típicas, seja via o explorar da vestimenta, dos brasões ou de outros signos (figura 21);



Figura 21: Filme *Coração Valente*. Fonte: divulgação e captura de tela/DVD.

5. *O Feitiço de Áquila* (*Ladyhawke*): filme de Richard Donner realizado em 1985; aqui é observável um aspecto mais romantizado do medieval, com relação direta aos mitos, lendas e ao aspecto do maravilhoso, na medida em que o filme apresenta animais mágicos (figura 22), além de inserir em congruência a isso a mitificação da imagem do cavaleiro heróico;



Figura 22: Filme *O Feitiço de Áquila*. Fonte: divulgação.

6. *Monty Python em Busca do Cálice Sagrado* (*Monty Python and The Holy Grail*): realizado em 1975 pelo grupo britânico de comédia Monty Python, é uma caricaturização do medieval, com larga utilização de hipérboles das figuras da era, ridicularizando alguns posicionamentos de autoimportância que geralmente se davam de forma exacerbada no período (figura 23);



Figura 23: Filme *Monty Python em Busca do Cálice Sagrado*. Fonte: captura de tela/DVD.

7. *Coração de Cavaleiro* (*A Knight's Tale*): dirigido por Brian Helgeland em 2001, é nesse filme que aparece de forma mais clara o espírito e o paradigma da figura da cavalaria, que evoca ideias de heroísmo, lealdade, perseverança, etc., mais ou menos traduzindo uma figura de *idealismo* extremamente característica desse tempo (figura 24).



Figura 24: Filme *Coração de Cavaleiro*. Fonte: divulgação.

SÉRIES

1. *The' Borgias*: nessa produção, realizada em conjunto entre o canal canadense Bravo! e o americano Showtime, entre os anos de 2011 e 2013, ficam mais evidentes as fortes relações da sociedade medieval com o clero (figura 25), já que o argumento da série se dá em torno da história real da família nobre espanhola Borgia na virada do século XV para o XVI, época em que esse sobrenome gerou pelo menos dois papas: Alfons de Borgia, que assumiu o nome de Papa Calisto III e Rodrigo de Borgia, que adotou o nome papal Alexandre VI. A série tem foco no papado de Rodrigo, que utiliza amplamente seu poder clerical em instâncias políticas;



Figura 25: Série televisiva *The' Borgias* (2011). Fonte: divulgação.

2. *The' Tudors*: transmitida originalmente pelo canal Showtime entre 2007 e 2010, a série retrata o reinado de Henrique VIII, da Inglaterra, rei de 1509 até sua morte em 1547 e conhecido principalmente por ter realizado a separação entre a Igreja Anglicana e a Igreja Católica. A narrativa evoca, pelo menos visualmente, algo semelhante ao que é observado nos filmes de Elizabeth, ou seja, uma consolidação simbólica de poder e dominação via vestuário, de certa forma corroborando a mitificação da nobreza (figura 26).



Figura 26: Série televisiva *The' Tudors* (2007). Fonte: divulgação.

JOGOS

1. *Age Of Empires*: trata-se de uma franquia de jogos de estratégia desenvolvida pela empresa Microsoft desde 1997. Esses jogos têm um viés mais “histórico”, no sentido de que existe uma precisão maior em relação a praticamente todos os aspectos factuais e visuais, evocando um tipo de realismo que de forma geral não é encontrado na maioria das produções mapeadas (figura 27).



Figura 27: Jogo *Age Of Empires II* (1999). Fonte: captura de tela.

2. *League of Legends*: desenvolvido pela empresa Riot Games desde 2009, é um jogo de defesa de torre baseado numa modificação do jogo Warcraft III. Assimila destacadamente, além das visualidades mais diretas da Idade Média, como construções de pedra e indumentária de guerra, aspectos mais fantasiosos do medieval, com ênfase na utilização da magia e no sobrenatural (figura 28).

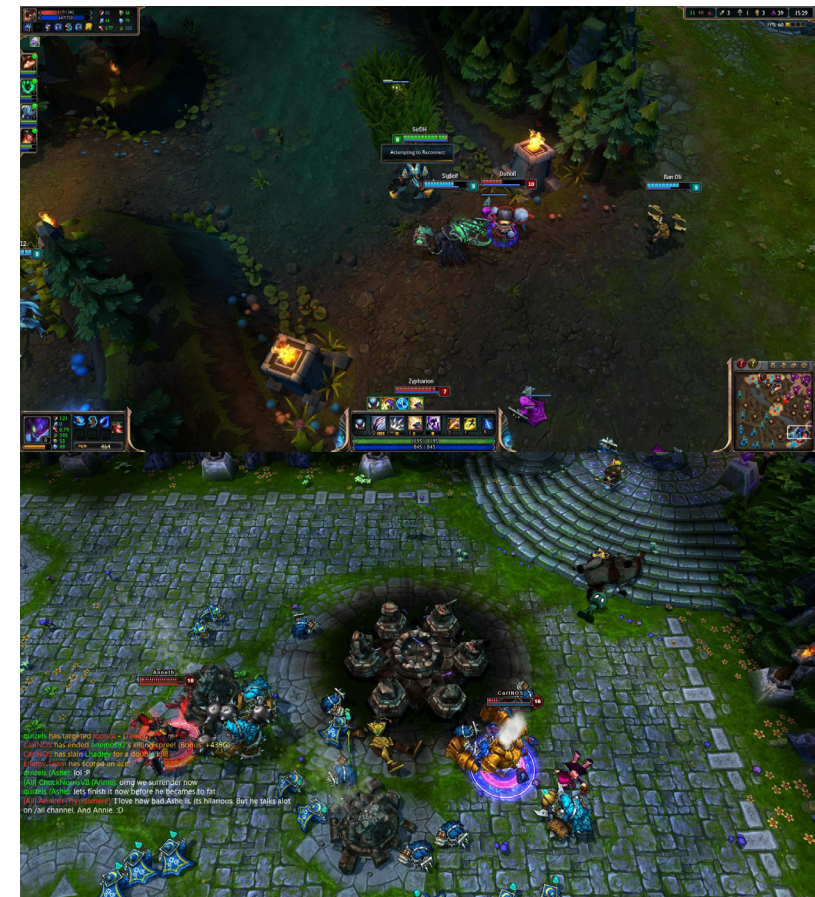


Figura 28: Jogo *League Of Legends* (2009). Fonte: captura de tela.

3. *Skyrim*: subtítulo mais recente da série de jogos *The Elder Scrolls*, foi lançado em 2011 pela empresa Bethesda Softworks. Trata-se de um RPG eletrônico com visão em primeira pessoa, e assimila visualmente (figura 29) tanto aspectos *reais* do medieval, sobretudo retratando arquitetura, vestuário e objetos, quanto o fantasioso, inserindo na narrativa, por exemplo, a figura do dragão como ponto-chave de interação e objetivos de jogo; há ainda os aspectos de magia, como quando o jogador define que seu personagem seja um mago, podendo lançar feitiços em seus inimigos.



Figura 29: Jogo *Skyrim* (2011). Fonte: captura de tela.

4. *Diablo*: série de jogos de RPG desenvolvida pela empresa Blizzard (a mesma que desenvolve *World of Warcraft*), com seu primeiro jogo lançado em 1996. Evoca um medieval mais inóspito e sombrio, com ambientações em campos, florestas e cavernas cheios de criaturas maléficas, trazendo para a narrativa a ideia da jornada aventureira, e tendo como temática principal a luta do bem contra o mal, sendo esse mal o mais “tradicional” de todos, considerado um contexto de hegemonia católica: criaturas demoníacas. Elementos religiosos são paulatinamente inseridos e, embora em nenhum momento seja explicitado que a principal religião da narrativa seja cristã propriamente dita (exatamente por se tratar de um universo fictício), é evidente que a imageria da Igreja Católica serviu como base para essa construção de ambiência, como, por exemplo, quando aparecem as figuras dos anjos e arcanjos, ou então nas arquiteturas sacras, que tem uma semelhança muito próxima das construções cristãs medievais (figura 30).

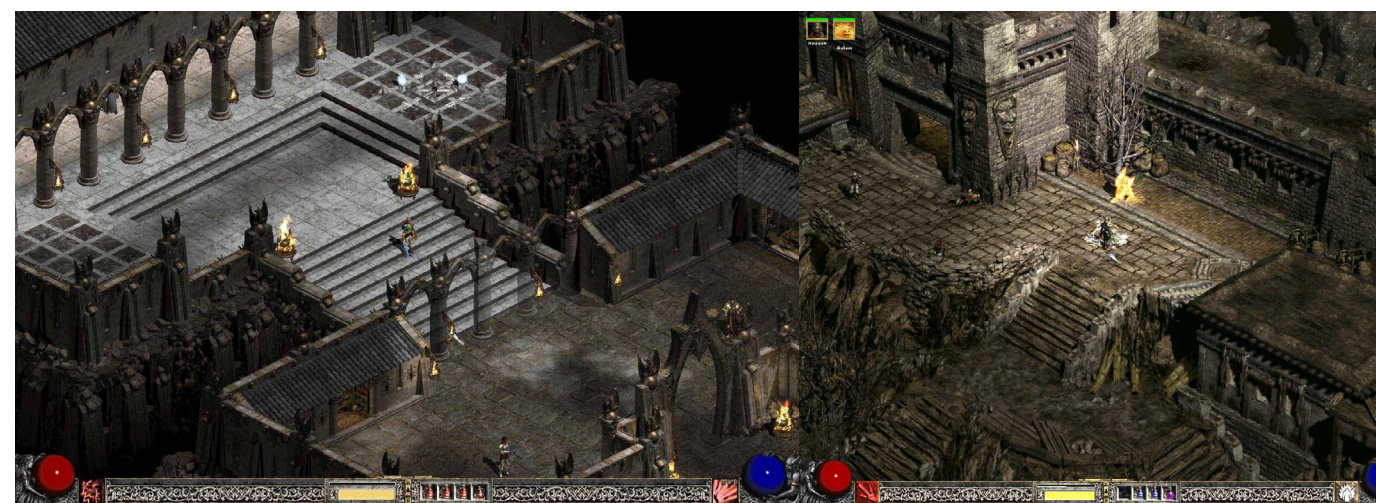


Figura 30: Jogo *Diablo II* (2000). Fonte: captura de tela.

5. *The Legend Of Zelda: a Link to The Past*: jogo de aventura lançado pela empresa Nintendo em 1991 para o console Super Nintendo. Apresenta várias visualidades e elementos do medieval fantástico, como castelos, pontes, torres, esculturas, guardas vestindo armaduras, guerreiros, bruxas, criaturas míticas, vilarejos, florestas mágicas, cavernas, montanhas, etc., além de tópicos da narrativa em

si, como a ideia do personagem principal (Link) ser um herói que deve salvar a princesa Zelda, sendo esta, por sua vez, descendente dos magos lendários que teriam aprisionado o principal antagonista em uma outra dimensão, ou então o momento em que Link retira uma espada mágica (*Master Sword*) de dentro de uma pedra no meio da floresta, sendo o único a conseguir tal feito, fazendo alusão à lenda do Rei Arthur, ou ainda a própria ideia de que Link adquiriu suas habilidades e conhecimentos através de seu tio uma clara referência aos ofícios medievais (figura 31).

É possível traçar, a partir desses mapeamentos, algumas conclusões, sendo a primeira delas a de que o sentido de tempo passado assimilado no audiovisual se dá muito mais sob a forma de uma interpretação – marcada por traços evidentemente contemporâneos – desse tempo do que por uma tentativa de representação fidedigna do mesmo, talvez com o objetivo de evocar uma nostalgia que irá servir à narrativa ao invés da narrativa servir aos fatos. Em segundo lugar, é possível inferir que o imaginário medieval pode ser assimilado das mais diversas maneiras em produções audiovisuais, tanto com enfoques específicos quanto num entrelaçamento de elementos do imaginário medieval em uma mesma narrativa, como, por exemplo, quando se retrata a imageria e a ambiência religiosa da época ao invés de se recorrer à representação da aristocracia, ou então quando o foco se dá na direção dos mitos, lendas e aspectos mágicos oriundos do folclore medieval em detrimento de retratar as disputas sociais e políticas da época.



Figura 31: Jogo *The Legend Of Zelda: A Link to The Past* (1991). Fonte: captura de tela.

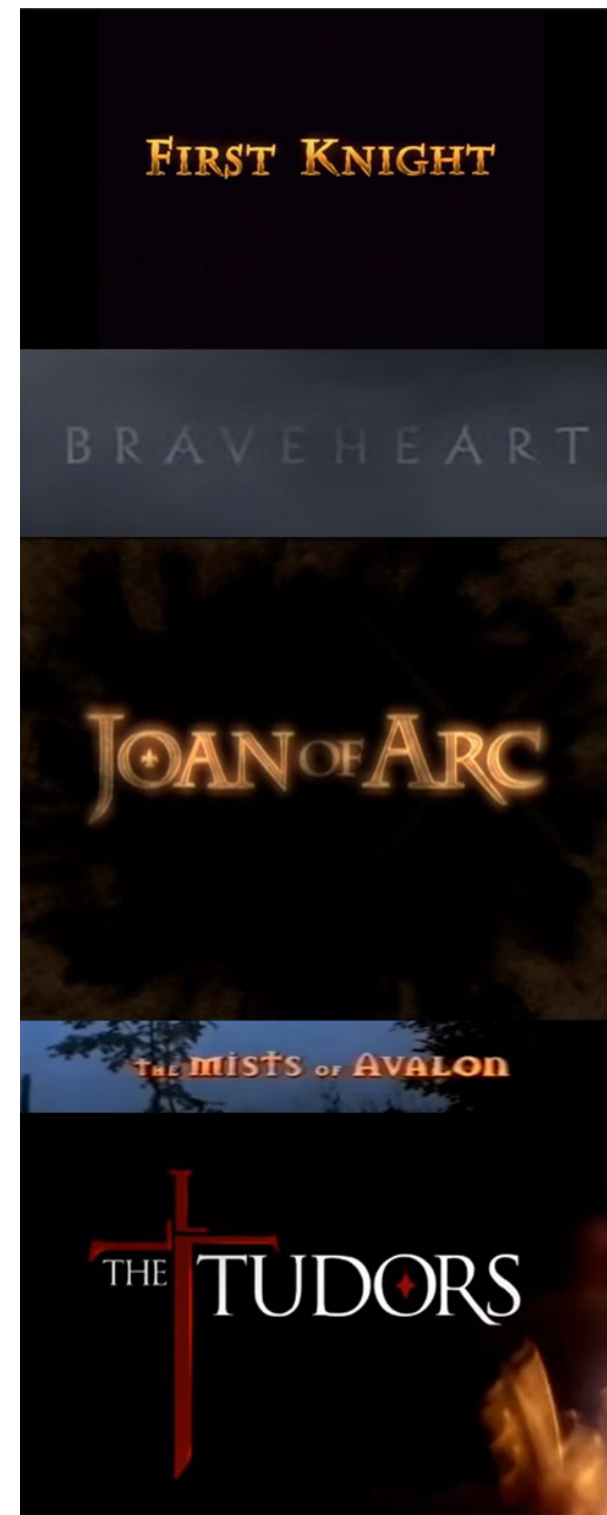
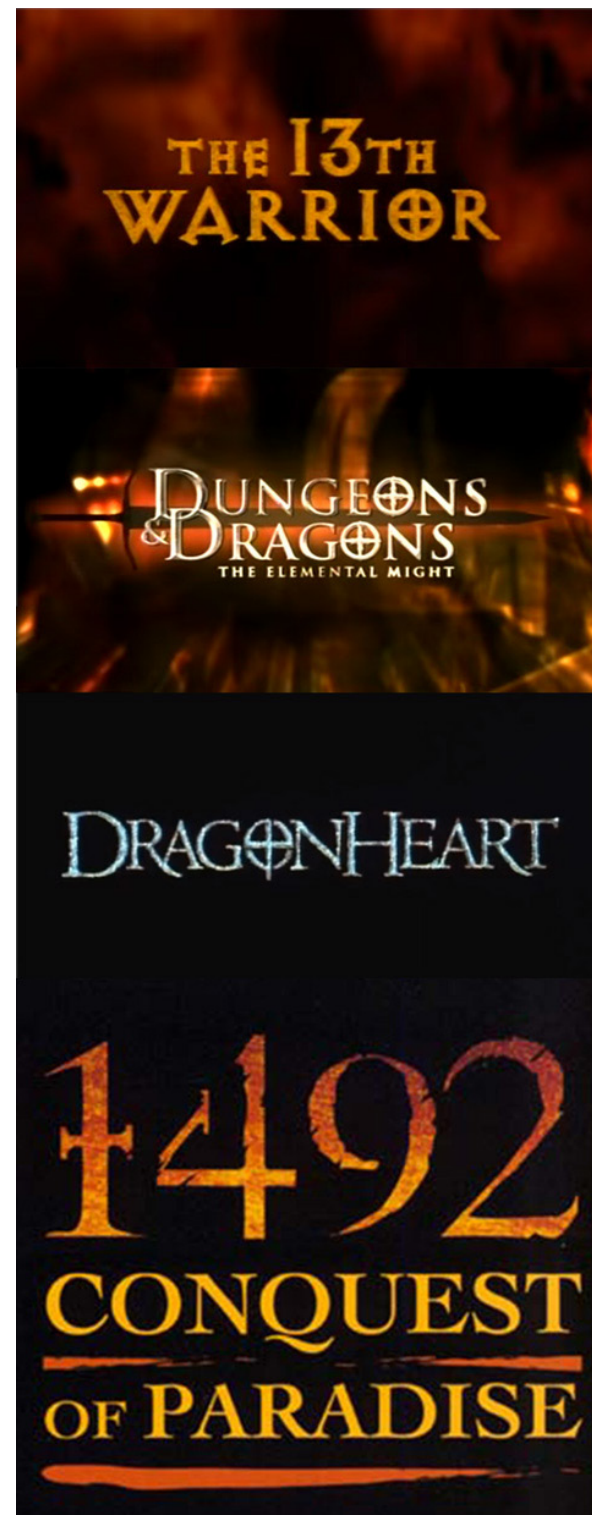
A Idade Média, com suas histórias de heroísmo, romances de contos de fadas e dramas épicos, sempre foi um dos períodos mais “retratados” no cinema comercial. Cada época representa o período medieval conforme seu imaginário a respeito e os instrumentos que possui, sejam eles técnicos ou estéticos. Desde a década de 1980, o cinema – em especial o norte-americano – vem sendo marcado por um *revival* das histórias medievais, uma espécie de marca da pós-modernidade conforme apontado por Jameson (1996, 2006). A representação gráfica desses filmes, seja nos cartazes ou nos créditos de abertura e seus logotipos, ganha cada vez mais coerência estética nos filmes mais recentes, apesar de o esforço em traduzir outros elementos, como figurinos e cenários, sempre ter sido maior.

Apesar do *cult Jabberwocky* (Terry Gilliam) representar, ainda em 1977, o espírito medieval de maneira coerente, fazendo referência às iluminuras na formatação visual do seu título, numa metáfora elegante para a história de aventura e fantasia narrada no filme, na década de 1980 o cinema desses gêneros ainda limitava sua referência a um medieval estilizado por letras angulosas e *fraturadas*, remetendo sutilmente à escrita gótica. O uso de maneirismos daquela década, como a estética do gradiente cor de fogo ou em tons prateados distorcia a estética de época, criando um misto de informações visuais incoerentes, comumente usando da estrutura de versais romanas com “um toque” medieval nas extensões das letras ou em seus ângulos. O cartaz de *O nome da rosa* (Der Name der Rose, Jean-Jacques Annaud, 1986) é sutil em seu título remetendo ao estilo gótico (figura 32).



Figura 32: Iluminura em *Jabberwocky*, um “medieval oitentista”, em *O dragão e o feiticeiro* (*Dragonslayer*, Matthew Robbins, 1981) e a sutileza gótica em *O nome da rosa*. Fonte: divulgação.

A temática dos cavaleiros, guerreiros e outros “homens de honra” foi predominante nos filmes medievais realizados na década de 1990, também marcados por romances e dramas épicos. Em sua maioria diferentes das representações (tipo)gráficas da década anterior, esses filmes trazem uma série de traduções visuais do período enfatizando uma imaginário generalizado sobre a escrita medieval. Ou seja: remetem à forma da escrita do período e não a qualquer outro elemento comum. Se até aqui o medieval vinha sendo representado, em muitos casos, por letras romanas com inclinação para os agudos góticos ou letras manuscritas de qualquer ordem, que é uma estética comum a traduções generalizadas de “tempo antigo”, os filmes da última década do século XX parecem adotar uma referência mais coerente com a escrita medieval em si. O que parece, porém, bastante aproximado do desenho das letras usadas na Idade Média é uma estilização de um senso geral de época replicado quase como *pastiche* (JAMESON, 1996). É o que se vê pelas pontas, losangos, triângulos, flores-de-liz e cruzes em *letterings* de filmes como *O 13º Guerreiro* (*The 13th warrior*, John McTiernan, 1999), *Dungeons and Dragons* (Courtney Solomon, 2000), *Coração de Dragão* (*Dragonheart*, Rob Cohen, 1996), *1492 – A conquista do paraíso* (*1492: Conquest of Paradise*, Ridley Scott, 1992), *Lancelot – O primeiro cavaleiro* (*First Knight*, Jerry Zucker, 1995), *Coração Valente* (*Braveheart*, Mel Gibson, 1995) e *Joana D’Arc* (*Joan of Arc*, Christian Duguay, 1999) e das séries televisivas, *As brumas de Avalon* (*The Mists of Avalon*, Uli Edel, 2001) e *Tudors* (criada por Michael Hirst) – esta última mais recente, de 2007. As pontas,



Figuras 33 e 34: A escrita “medieval” da década de 1990 entre a cruz e a espada. Fonte: divulgação e captura de tela/DVD.

triângulos e losangos são formas que se repetem em vários dos tipos de escrita medieval. A cruz, no entanto, comum a vários dos *letterings* desses filmes, não é senão uma representação tanto das ordens religiosas quanto das ordens cavaleirescas (figuras 33 e 34).

Videogames lançados desde o final da década de 1990 seguem uma estética análoga a dos filmes, especialmente por se tratarem de aventuras, o que tem forte relação com algumas das figuras medievais mais importantes, como as ordens de cavalaria e as próprias guildas. Dos três jogos da década de 90 observados aqui, *The Legend Of Zelda: a Link to The Past* (Nintendo, 1991), *Age of Empires* (Microsoft, 1997) e *Diablo* (Blizzard, 1996) (figura 35), apenas este último prenuncia a identidade visual gráfica que acaba por se tornar uma estética generalizada inclusive entre os filmes sobre aventuras medievais. Os mais recentes *Skyrim* (Bethesda Softworks, 2011) e *League of Legends* (Riot Games, 2009), assim como os *Warcraft*, são exemplos dessa estética, que também se deve a novas ferramentas digitais (figura 36).

O letreiro em prata ou ouro, mimetizando faces de espadas ou letras forjadas em metal sobre cinturões e outras aplicações é uma marca para o cinema de aventura épica do novo milênio, com um espírito medieval que vem se sustentando até os títulos mais recentes, como nas séries e jogos. Ainda figuram os títulos que padronizam o estilo romano com ênfase em alguns ângulos como representação geral de “tempo antigo” (a); ou, em outros casos, vemos letras que parecem ter sido desenhadas remetendo ao estilo gótico (b) ou mimetizando algo entre as unciais romanas e as carolíngias (c), como

é o caso respectivamente dos cartazes de (a) *Rei Arthur* (King Arthur, Antoine Fuqua, 2004), (b) *A lenda de Beowulf* (Beowulf, Robert Zemeckis, 2007), e dos créditos iniciais de (c) *Coração de cavaleiro* (A knight's tale, Brian Helgeland, 2001) (figura 37).

A referência dominante desse “novo espírito medieval”, no entanto, é ao ferro forjado, em especial às lâminas de espadas ou ao material bruto. Alguns dos títulos usam como adorno a cruz ou outro símbolo, como em *Morte negra* (Black death, Christopher Smith, 2010) e *Arn: O cavaleiro templário* (Arn: Tempelriddaren, Peter Flinth, 2007) (figura 38). O que é interessante é que a ideia de instrumento forjado está em várias dessas representações, como na face luminosa e espelhada de uma espada em *Branca de Neve e o caçador* (White Snow and the huntsman, Rupert Sanders, 2012) ou *Malévola* (Maleficent, Robert Stromberg, 2014) (figura 39), ou no metal ainda incandescente de *Eragon* (Stefen Fangmeier, 2006) (figura 40). O entalhe celta no *lettering* da animação *Valente* (Brave, Mark Andrews e Brenda Chapman, 2012) (figura 41) é, talvez, a mais rebuscada das representações e provavelmente a única que foge da simbologia “corrente” das espadas ou das lutas (embora a personagem principal do filme seja exímia arqueira) ou do imaginário generalizado cristão, trazendo para seu título a metáfora do objeto de família, da herança e do nome e símbolos do clã cunhados em material orgânico.



Figura 35: *Letterings* que prenunciam uma identidade visual gráfica típica dos filmes e jogos a partir do ano 2000. Fonte: divulgação.



Figura 36: O metal desgastado pelo uso, remetendo ao material mais bruto, é a metáfora para os novos jogos.

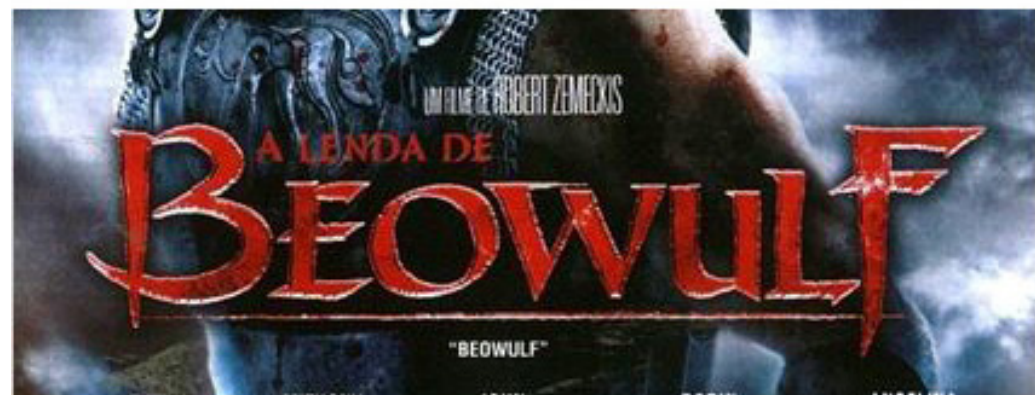


Figura 37: A representação visual gráfica mais comum até a década de 1990 aparece nesses títulos, mesclando referências à escrita e ao gesto caligráfico. Fonte: divulgação e captura de tela/DVD.



Figura 38: *Letterings* dos filmes *Peste Negra* (2010) e *Arn: Cavaleiro Templário* (2007). Fonte: captura de tela/DVD.



Figura 39: *Letterings* dos filmes *Branca de Neve e o Caçador* (2014) e *Malévola* (2012). Fonte: captura de tela/DVD.



Figura 40: *Lettering* do filme *Eragon* (2006). Fonte: captura de tela/DVD.

Disney · PIXAR

BRAVE

Figura 41: *Lettering* do filme 'Valente' (2012). Fonte: divulgação.

Concluindo este capítulo, é possível afirmar, a partir da discussão teórica e dos mapeamentos elencados, que a medievalidade traduzida no contemporâneo acaba sendo apresentada visualmente de diversas formas, tanto no sentido das produções terem enfoques narrativos e temáticos diferentes – o que gera discrepâncias de tratamento e entonação na construção desses universos –, quanto no fato de existirem produtos em que as histórias narradas, mesmo apresentando aspectos estruturais ou simbólicos em comum ou muito similares entre si, colocam cada qual um tipo de tradução específica nessas narrativas. Em outras palavras, é como se o imaginário medieval, de forma mais destacada do que outros, fosse uma espécie de repositório signico maleável, tanto na instância dos símbolos específicos quanto no que se refere a elementos de estrutura narrativa, na medida em que as produções se valem de tudo isso de maneira fluída, construindo cada uma o seu próprio medieval e sempre perpassando por ele um forte aspecto contemporâneo de leitura. Talvez, presume-se, isso se dê muito por conta da larga distância temporal e eventualmente escassez de cultural-material para referência criativa, o que abre uma margem interpretativa maior em relação a outros tipos de temáticas históricas. Ou seja, fica evidente que qualquer interpretação do medieval poderá depender sempre de uma certa sensibilidade da parte da produção ao seu próprio tempo, em harmonia com a apreensão do imaginário medieval propriamente dito.



Capítulo 3

a BÍBLIA GRÁFICA DO MEDIEVAL: BREVE ANÁLISE DA IDENTIDADE VISUAL GRÁFICA DA IDADE MÉDIA A PARTIR DE AUDIOVISUALIDADES CONTEMPORÂNEAS

3.1 UM UNIVERSO EMPÍRICO EM TRÊS

NARRATIVAS MARAVILHOSAS

Quando nos deparamos com uma produção midiática, de forma geral somos levados a um mundo à parte do nosso, algo semelhante ao que Boris Kossoy (2002) descreve como “segunda realidade”. Em se tratando de uma produção cujo tema é o medieval, principalmente um medieval que tem o fantástico como pano de fundo, há alguns aspectos que reforçam essa ideia, como a evocação nostálgica de uma historicidade análoga e a construção de um mundo análogo atravessado pelo sobrenatural e pelo fantástico. Essa paisagem desloca o espectador de sua realidade, proporcionando naturalmente uma experiência estética de maravilhamento. Esse é o papel que o cinema e outros gêneros do audiovisual propõe cumprir e acredito que todas as três narrativas que constituem o universo empírico da pesquisa contemplam essa experiência, seja criando universos mágicos e místicos que fazem referência à riqueza imaginativa das histórias do maravilhoso medieval, seja por meio de uma imersão do espectador em tramas complexas que misturam o mundano e cotidiano de uma estrutura social estética e historicamente análoga à nossa Idade Média junto com personagens sobre-humanos e mitos do imaginário do período, seja ainda por uma alegorização do maravilhoso medieval em uma história que demanda a participação e a entrega do jogador.

Esse maravilhamento, imersão e evocação nostálgica ou apenas histórica se dão ao sermos apresentados, por exemplo, ao Condado (figura 42), morada dos Hobbits (*O Senhor dos Anéis*), ou então à for-

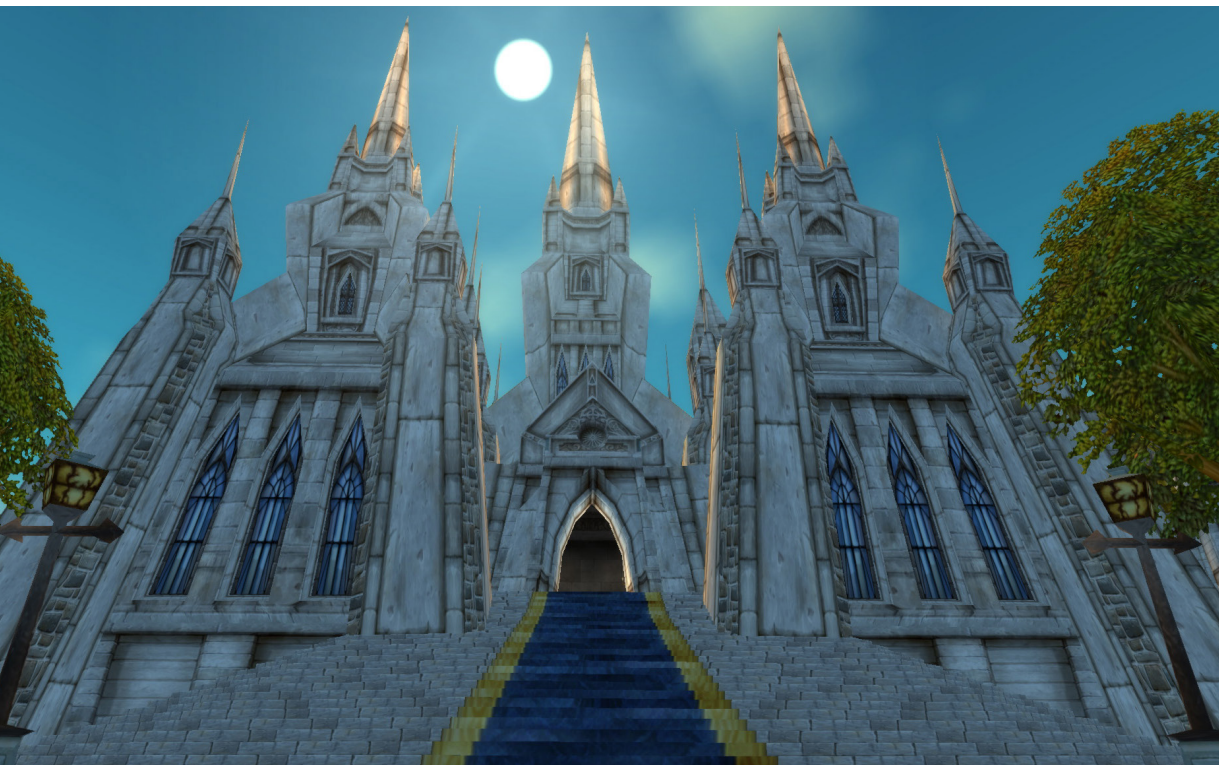
taleza de Winterfell (figura 43), lar da família Stark (*Game Of Thrones*), ou ainda à cidade de Stormwind (figura 44), capital dos Humanos e da Aliança (*World Of Warcraft*). Em qualquer um dos casos, independentemente de serem narrativas ficcionais, nos deparamos com um mundo que logo à primeira vista claramente não é o nosso, com suas técnicas, construções, objetos, vestuários, costumes, práticas sociais, linguagens, simbolismos e trejeitos totalmente diferentes, aparentemente mais arcaicos, que em si já são pistas suficientes para concluir o que eventualmente se confirma com o desenvolvimento da história: estamos em um tempo passado. No caso do Condado, que abriga uma vila de seres pacatos e pequenos que se preocupam apenas com os aspectos mundanos da vida, temos uma situação que nos remete à ideia de estarmos em uma comunidade camponesa “da Idade Média”, diferente de Winterfell, com sua rigidez tanto física (com suas duras muralhas geladas) quanto paradigmática: não há espaço para a alegria na vida repleta de sofrimento e dureza do povo do Norte, e essa inserção nesse lugar específico, com toda essa ambiência inóspita, nos leva a crer que estamos testemunhando o lado “escuro” desse “medievo”. Por outro lado, em se tratando de Stormwind, há como se fosse uma síntese de tudo: estamos postos “de fato” no epicentro do *espírito* do “medieval”, andando com o personagem em uma cidadela adjunta ao castelo da realeza, experienciando em primeira instância aquilo que seria a arquitetura típica da época, que se revela muito mais viva e complexa do que o exemplo anterior, o que corrobora com as questões aqui expostas que tratam de um novo olhar sobre o medieval, a de uma era não apenas obscurantista e de “trevas”, mas de uma beleza e luz significativas.



Figura 42: *O Condado (O Senhor dos Anéis)*. Fonte: divulgação e captura de tela/DVD.



Figura 43: *Winterfell (Game Of Thrones)*. Fonte: divulgação e captura de tela.



Figuras 44: Stormwind (*World of Warcraft*). Fonte: divulgação e captura de tela.

A primeira das produções analisadas neste trabalho, a franquia de filmes composta originalmente pela trilogia *O Senhor dos Anéis*, é uma produção neozelandesa realizada pelo diretor Peter Jackson, que tem como subtítulos os filmes *A Sociedade do Anel* (2001), *As Duas Torres* (2002) e *O Retorno do Rei* (2003). Cada um dos filmes, bem como o título da série, é baseado na obra homônima do escritor e filólogo britânico J. R. R. Tolkien, que escreveu os livros entre os anos de 1937 e 1949 – tendo várias de suas partes sendo escritas durante o período da Segunda Guerra Mundial –, com suas devidas publicações entre 1954 e 1955. Os três livros, conforme já indicado, foram escritos e publicados no início da segunda metade do século XX, ou seja, no ápice do que se convencionava chamar por modernidade ou alta modernidade, o que faz com que a narrativa audiovisual correspondente seja um revival do revival, já que ela retoma uma história produzida no passado (metade do séc. XX), que é por sua vez algo que retrata um sentido de tempo do passado (medieval). A história da obra se passa em um tempo e lugar ficcionais, denominado por Tolkien de Terra-Média (especificamente em sua Terceira Era), que teria como inspiração uma Europa medieval mitológica, onde humanos dividem o espaço com outras raças inteligentes, muitas delas com características de magia em diferentes níveis. Se trata, resumidamente, de um épico de alta fantasia que narra a jornada do personagem Frodo Bolseiro, um hobbit, em busca da destruição do Um Anel, artefato mágico de altíssimo poder criado por Sauron, representação do mal e principal antagonista da história.

Tolkien de fato consegue criar um universo completo, se estabelecendo como um dos marcos mais expoentes do estilo, e Peter Jackson acaba fazendo jus à obra ao conseguir traduzir visualmente, de maneira complexa e fidedigna, a ambientação mitológica da história original. O diretor faz isso, via sua equipe de direção de arte (assinada por Grant Major), ao assimilar em seus filmes os elementos típicos do imaginário medieval. Esses elementos aparecem no vestuário e indumentária de guerra; na arquitetura e nas paisagens; na estética de envelhecimento e precariedade técnica dos objetos do cotidiano; nos paradigmas e conceitos ideológicos político-sociais, embora explorados de maneira mais superficial.

De forma semelhante à obra de Tolkien, o autor americano George R. R. Martin escreve a série de livros de fantasia épica intitulada *As Crônicas de Gelo e Fogo*, que serviu de base para a série televisiva do canal HBO *Game of Thrones*. A série de livros teve seu início com o livro *Guerra dos Tronos*, lançado em 1996. Até a presente data, cinco livros já foram publicados e a previsão é de que a saga tenha seu fim no sétimo tomo. A série televisiva, criada por David Benioff e D. B. Weiss, teve seu lançamento em 2011, e recentemente conclui sua sexta temporada.

Cabe aqui contextualizar alguns conceitos e tópicos que atravessam a série como pano de fundo, a fim de denotar seu tipo de narrativa. O universo da série é situado em um mundo ficcional fantástico, que tem suas estruturas sociais e suas estéticas largamente baseadas no período histórico real da Idade Média europeia. Nesse universo existem basicamente três continentes principais co-

nhcidos: Westeros, Essos e Sothoryos. A população humana de Essos, território quase todo árido, se concentra nas Cidades Livres, grandes cidades-estado sem centralização política, que são esparsamente distribuídas nas bordas costeiras do continente.

Existem, além dessas cidades, agrupamentos de tribos relativamente nômades chamadas de Dothraki, um povo caracterizado por comportamentos bárbaros e que tem no cavalo sua figura mítica de maior importância. A oeste de Essos, separado pelo Mar Estreito, se encontra o menor – porém mais importante – continente: Westeros. É nele que se passa a maior parte dos acontecimentos políticos que constroem a narrativa da série. Tem clima e flora diversificados, com um ambiente árido ao sul e geleiras praticamente inabitadas no norte. É nesse norte que se encontra A Muralha, construção gigantesca feita de gelo e com cerca de setecentos metros de altura, com extensão territorial de uma ponta do continente à outra, feita com o objetivo de separar o mundo habitado por humanos das criaturas perigosas vindas do extremo norte, chamadas na série de *The White Walkers* (Os Caminhantes Brancos). Após matarem seus inimigos, os transformam em mortos-vivos para engrossar seus exércitos e cumprir o objetivo de exterminar a vida humana. No universo ficcional da série eles não são vistos há cerca de mil anos. Esse é o primeiro fato a ser considerado. O segundo fato é diretamente relacionado com o modo como a política foi instituída em Westeros. Perto de trezentos anos antes dos eventos que iniciam a narrativa acontecerem, uma região ao sul de Essos estava a beira do colapso: Valíria, terra onde se convivia comumente com a magia, estava ameaçada pela iminên-

cia de uma profecia de destruição total. A família real, os Targaryen, há muito havia dominado todos os dragões existentes. Quando a profecia deu seus primeiros sinais de se concretizar, os Targaryen, liderados por Aegon e suas duas irmãs/esposas, fugiram com seus últimos três dragões para uma pequena região de Westeros, a qual eles mesmos batizaram de Pedra do Dragão.

É nesse ponto que começa a se definir a política atual de Westeros: munidos dessa figura mitológica poderosa, os Targaryen conseguiram dominar todos os reinos do continente com certa facilidade. Esse poder institui uma única nação chamada Sete Reinos, formada pelos reinos originais mais a cidade de Porto Real, capital do governo e novo lar da família dominante. Esse domínio dos Targaryen se enrusta de forma tão crucial na vida de todos os povos dali que mesmo depois da morte do último dragão ninguém ousou em centenas de anos questionar essa estrutura. E é a soma desses dois fatos principais – a suposta desapareição dos White Walkers e a morte do último dragão – que abrem espaço para a narrativa se focar muito mais nas relações de poder e nas subjetividades individuais do que em algo instaurado pela magia (embora esta, como se vê no decorrer da série, volte paulatinamente a desempenhar um papel importante). É nesse contexto “histórico” que acontece a rebelião da família Baratheon. Por conta de uma administração conturbada do último rei Targaryen – Aerys II –, junto com uma traição de seu filho mais velho e herdeiro de trono, Rhaegar, os Baratheon atacam e saqueiam Porto Real, matando praticamente todos os Targaryen e tomando o poder do Trono de Ferro. A nar-

rativa principal se inicia cerca de quinze anos após esse evento. O design de produção da série é chefiado pela diretora de arte Gemma Jackson nas três primeiras temporadas e por Deborah Riley a partir da quarta. Ambas realizam um trabalho rico em detalhes visuais, que ambienta a narrativa de maneira ímpar no contexto medieval, reforçando a experiência estética em relação a todo esse imaginário.

No universo do jogo *World of Warcraft*, a narrativa se dá de forma muito ampla, mas, resumidamente, pode-se observar que a trama gira em torno da guerra eterna entre duas facções principais: a Aliança e a Horda. Cada uma delas é constituída por várias "raças" de criaturas inteligentes, sendo esta liderada pelos Orcs e aquela encabeçada pelos Humanos. A Horda é composta, além dos Orcs, pelos Trolls, Taurens, Undeads (Mortos-Vivos), Blood Elves (Elfos Sangrentos) e Goblins. A Aliança é formada pelos Humanos, Anões, Gnomos, Night Elves (Elfos Noturnos), Draenei e Worgen. A única raça que não pertence inicialmente a nenhuma facção é a dos Pandaren, sendo possível escolher uma delas posteriormente no jogo. Basicamente, a história se passa no mundo fictício de Azeroth, que era dominada por clãs de Humanos que viviam num contexto geral baseado em larga medida na Europa medieval. Em determinado momento da história do jogo, acontece a invasão dos Orcs no mundo dos Humanos, aparentemente vindos de outra dimensão através de um portal mágico. Inicialmente, os Orcs pareciam ter como único objetivo a destruição de toda a população, mas o que acaba se revelando alguns anos depois é que as tribos desses seres haviam sido, na verdade, enganadas e enfeitiçadas por

um demônio que acabou os escravizando para fins de dominação territorial. Quem liberta a Horda desse destino é Thrall, um Orc xamã que foi criado por humanos. A Horda, entretanto, nunca perdeu seu estigma perante os nobres da Aliança, e batalha até hoje para se legitimar no mundo. A modalidade de jogo de *World of Warcraft* é uma derivação de jogos RPG (*role-playing game* – jogo de interpretação de papéis) e se chama MMORPG (*massively multiplayer online* – RPG online e em massa para múltiplos jogadores, em tradução livre), podendo ser jogada, como o nome sugere, por milhares de pessoas simultaneamente. O time de direção de arte e de designers do jogo é liderado por Chris Robinson.

Os termos referentes à Idade Média foram colocados entre aspas propositalmente nessa contextualização. O que faz com que fique tão claro que a história remeta à ideia de ser uma narrativa “da Idade Média”? O que se revela disso é que na verdade estamos diante de um *imaginário* medieval, ou melhor, da *tradução* desse imaginário. Em outras palavras, trata-se de uma consciência coletiva (MAFFESOLI, 2001), ou ainda um conhecimento compartilhado coletivamente sobre a Idade Média que nos diz que aquilo ali representado é medieval, mesmo sem termos uma referência imagética e histórica imediata para buscarmos a informação precisa se essa tradução é ou não fidedigna ao tempo retratado. Nos são dadas apenas “pistas” do medieval – elementos pontuais que inserem a ideia geral de estarmos diante dessa era. O restante, a princípio, é criação fictícia sobre uma estética generalizada. Isso reforça, em certa instância, a natureza endógena do imaginário: se,

por um lado, as produções audiovisuais se apropriam do imaginário e da cultura visual para traduzir um tempo e espaço, por outro elas acabam *criando* esse mesmo imaginário, ainda que seja de forma incremental, o que faz com que exista uma espécie de “reciclagem” ou “oxigenação” dessa estética e dessa atmosfera.

No que se refere à relação do universo empírico com o maravilhoso do medieval e já adentrando nos objetos empíricos centrais da pesquisa, temos no exemplo de *O Senhor dos Anéis* o traçar de paralelos diretos com o inventário proposto por Eco²²: no decorrer da história, temos tanto as (1) regiões naturais quanto as criadas pelo ser humano, e é interessante notar na narrativa a hibridização desses lugares, como as Minas de Moria, que eram tanto cavernas subterrâneas (natureza) como lar e fortaleza (castelo) dos anões (“humanizado”), assim como o próprio Condado dos Hobbits, uma planície de campo com casas construídas diretamente dentro da terra, ou então, novamente sobre os anões, a Montanha Solitária, que serviu também como castelo. Temos também, nesse mesmo exemplo, alguns correspondentes ao item (2), como os próprios anões e os Hobbits, ambas criaturas antropomorfas. Acerca do item (3), as águias (animais “naturais”, embora na história tenham propriedades místicas, como tamanho gigantesco e inteligência humana) assumem um papel importante de proteção em vários momentos da narrativa, além de outras criaturas imaginárias, como os próprios dragões ou

[22] Ver item 1.5 do capítulo 1.

os wargs (criaturas que seriam uma mescla entre lobo, hiena e urso, que servem de montaria aos Orcs). Sobre o item (4) temos como principal exemplo o personagem Beorn, um “troca-peles” humano que pode se transformar em urso. Quanto ao item (5), os principais objetos protetores são os anéis, sobretudo o Um Anel, que inclusive é o que tem como propriedade “física” a invisibilidade, sendo uma referência direta ao maravilhoso medieval. No item (6), talvez os três mais facilmente identificáveis sejam o próprio antagonista, Sauron, assim como Aragorn, que acaba se tornando o Rei dos Homens e, de maneira mais destacada, o mago Gandalf.

Já em *Game of Thrones*, o maravilhoso medieval aparece referenciado em outros tantos aspectos. Nas (1) regiões naturais, construídas e híbridas, começando pelas construções e lugares mais comuns como castelos, pontes e torres, mas também outros, como os locais sagrados de oração e adoração aos Deuses Antigos, personificados nas árvores represeiras, evidenciando ligação com a natureza (principalmente com o povo do Norte), ou então a Grande Muralha, toda feita de gelo e erguida com magia, ou até o próprio Rochedo Casterly, castelo ancestral e lar da família nobre Lannister. Na figura dos (2) gigantes, sobretudo na região Além da Muralha, convivendo com o povo dos “Selvagens”. Nos (3) animais, que são importantes na história mais num sentido simbólico: cada casa da nobreza tem um que a representa em seus brasões, sendo as mais proeminentes: Stark (lobo – inclusive este aparecendo de fato na narrativa, quando cada filho da família se responsabiliza pela vida de um, mas também são protegidos por eles), Lannister (leão – referência direta ao imaginário medieval), Baratheon (veado)

e Targaryen (dragão – mais referência ainda ao maravilhoso mágico da Idade Média). Na figura dos (4) *White Walkers*, que, até onde se sabe, não estão nem vivos, nem mortos. Dentre os objetos mágicos (5) roborativos encontrados na narrativa, há um destaque: o chamado Vidro de Dragão, material utilizado para fazer armas na luta contra os *White Walkers* (é o único material capaz de matar as criaturas). Por fim, na própria figura de (6) Daenerys Targaryen, a *khaleesi*²³, que é amplamente mitificada no decorrer da série, sobretudo pelo fato de ser uma personagem que tem seu poder ampliado exponencialmente de forma muito rápida e também por estar situada em uma região longínqua do resto da narrativa, o que reforça esse aspecto “lendário”, além de aparentemente ter o poder mágico de ser imune a fogo.

Finalmente, sobre *World Of Warcraft*, é possível elencar os seguintes tópicos exemplares: (1) há aqui uma repetição do tipo de regiões e lugares encontrados tanto em *O Senhor dos Anéis* quanto em *Game Of Thrones*, mas, de qualquer forma, há o diferencial da possibilidade de experiência semi-direta com essas ambiências, uma vez que o jogador pode explorar livremente as locações; (2) além de se apropriar de todas as figuras antropomorfas já contempladas nas outras produções, no jogo são apresentadas versões modificadas das mesmas, bem como suas respectivas “dissidências” antropomórficas; (3) o mesmo vale para o caso dos animais, porém aqui é mais destacada a figura do grifo, por exemplo, que serve de montaria aérea para todos os membros da Aliança, assim como os dragões, que também se destacam na

[23] Palavra do idioma fictício dos *dothraki* que significa “rainha”.

história do jogo, uma vez que fazem parte da criação do universo e são de fato os protetores do mundo de Azeroth; (4) o exemplo mais direto é o da raça dos Worgen, lobisomens que fazem parte da Aliança, e também os Tauren, que são humanóides evoluídos de ruminantes (criatura semelhante ao mito do Minotauro); (5) os mais proeminentes são as espadas de alguns personagens-chave, principalmente a espada Frostmourne, de Arthas Menethil (que eventualmente se torna o Lich King), mas aqui, na verdade, os objetos se tornam incontáveis, já que o personagem do jogador pode se apoderar de milhares deles para ter poderes mágicos ou habilidades reforçadas; (6) por conta de ser uma narrativa múltipla e muito ampla, é quase impossível elencar apenas uma ou poucas figuras de proeminência mítica, mas talvez seja possível apontar, num primeiro momento, as figuras do (ex)líder da Horda, Thrall; o próprio Lich King, líder dos zumbis que substituem os Orcs na função de dominação de mundos; os irmãos Illidan e Mal'furion Stormrage (cada um em um contexto específico); e, por último, o dragão Deathwing, tendo todos eles passado, sob motivos e contextos específicos, por processos de mitificação.

Esses paralelos já evidenciam que o aspecto do maravilhoso é fonte direta de assimilação do imaginário medieval. Acredita-se que seja possível ainda adicionar algumas figuras que compõem um panorama mais completo desse imaginário e que também tem correspondências diretas nos produtos estudados, mas que ainda não foram aqui categorizados: são as figuras antropomórficas mágicas e imortais, que têm uma natureza quase divina, a saber, criaturas como os elfos e os magos/feiticeiros. Talvez a única produção

que não apresenta essas figuras seja *Game Of Thrones*, ou, ainda que as apresente, são versões mais simplificadas das mesmas, como feiticeiras, bruxas e sacerdotes, humanos que meramente se utilizam da magia ferramentalmente, mas não têm nada, a princípio, inerentemente mágico. Mas, em *O Senhor dos Anéis* e em *World Of Warcraft*, tanto elfos quanto magos são criaturas de extremo destaque, tanto narrativo em si quanto mítico e lendário.

Dadas essas questões contextuais e que abordam de forma mais abrangente o universo empírico, parto para a análise do objeto de pesquisa, considerando os elementos que podem constituir uma identidade visual gráfica nesses produtos (o universo empírico). A hipótese que orienta esse olhar é a de que a identidade visual gráfica que assimila o imaginário medieval (histórico) o faz pelo viés do maravilhoso medieval, através de figuras do período que já são traduzidas em formas percebidas na cultura visual e material da Idade Média. A análise é construída neste trabalho a partir de um cotejamento documental e narrativo histórico da era medieval, com ênfase no aspecto mais alegórico e mágico do que se constitui discursivamente do período, bem como de um inventário da arte dessa época, o que se constitui em si como o primeiro mapeamento do trabalho. Desse mapeamento saem as figuras significativas, relevantes e recorrentes da medievalidade – as quais orientam a estrutura de categorias de análise – e suas formas correspondentes notadas via cultura visual e material medieval. O segundo mapeamento então nos fornece condições de apontar as formas que a tradução desse imaginário, imageria e cultura visual toma nos três produtos audiovisuais elencados como universo de pesquisa.

3.2 ANÁLISES

As análises a seguir mapeiam a identidade visual gráfica que se apropria do imaginário medieval tanto nas narrativas quanto em alguns dos materiais gráficos de divulgação e baseados nelas. Esse mapeamento está estruturado nas quatro categorias apontadas como *figuras do medieval* – (1) *a linhagem nobre*, (2) *a cavalaria*, (3) *os ofícios*, (4) *as grandes navegações e descobertas de novos mundos* – e suas *formas* correspondentes. É importante notar que nem todas as produções analisadas apresentarão formas correspondentes às figuras representadas graficamente de maneira exemplar.

3.2.1 *A linhagem nobre*

A nobreza tem uma relação forte com o imaginário medieval e é central na grande maioria das narrativas do período e que recriam esse tempo. Os contos de fadas são atravessados pela estrutura social amalgamada pela centralidade da monarquia, dos quais despontam as alegóricas figuras de reis, rainhas, cavaleiros, princesas e príncipes. Essa estrutura, no entanto, mantém um subtexto que é de extrema importância para a construção da sociedade europeia e manutenção da família e do patrimônio a partir de conceitos que atravessam questões políticas e também religiosas. A linhagem nobre encerra o propósito, como já apontado no primeiro capítulo deste texto, de controlar a herança do patrimônio e do poder, assim como de assegurar alianças diplomáticas que são responsáveis, em muitos casos, pela única garantia de proteção contra invasões e atitudes violentas deliberadas de reis contra outros reinos. Essa figura se manifesta graficamente na forma de referências a

objetos que aludem à condição de herança – como “as jóias da coroa” –, aos símbolos que delimitam clãs, raças, reinos, “casas” e tipos de povos, os quais são sempre enunciados como uma identidade representativa.

As diferentes raças nos filmes de *O Senhor dos Anéis*, no jogo *World of Warcraft* e em *Game of Thrones* – assim como as casas e clãs, mais apropriadamente neste último – são representadas por uma série de símbolos e elementos graficamente expressos, os quais desenham o discurso da figura da *linhagem*, primeiramente, e em especial *nobre*. As casas em *Game of Thrones* são representadas por uma série de elementos gráficos, desde brasões e flâmulas e estandartes a selos de família e iluminuras em livros (figura 45). Essa profusão de marcas visuais cria com cada casa, personagem ou história uma relação de pertencimento e representa, para o espectador, um todo identitário através do qual ele poderá fruir esse pertencimento. Embora o sentimento de pertença em si seja algo comum na vida contemporânea (como torcer para um time de futebol e adorar e usar seus símbolos como sinal de respeito e relação), os laços familiares, de consanguinidade e herança representados por marcas – que, por sua vez, evocam animais, objetos e/ou profissões – são sempre associados a esse passado romantizado da nobreza medieval, quando tinham grande proeminência e importância. Uma característica dessa figura é percebida na forma como, historicamente mas também na ficção, a indumentária atua como sinal diferenciador e demarcador dessas linhagens. Não só o vestuário e seus acessórios são símbolos do status dessas famílias, com suas cores vivas e tecidos nobres, como cada etnia, cultura, clã ou família real terá, expresso em suas roupas,



Figura 45: Brasões das maiores casas nobres de Westeros, em *Game of Thrones*. Da esquerda para a direita, de cima para baixo, as casas: Stark, Baratheon, Targaryen, Lannister, Tully, Arryn, Martell, Greyjoy e Tyrell. Fonte: <<http://gameofthrones.wikia.com/wiki/Heraldry>>.

características identitárias. O símbolo distintivo da nobreza funciona como que uma caracterização de personagem nas indumentárias, e essa figura é traduzida para o imaginário e a cultura visual sobre o período medieval na forma de distinções claras de cores, formas e objetos que são replicados em vários elementos, da roupa, das coroas e dos cetros, escudos e espadas à representação gráfica de uma família através de brasões e distintivos – esses sendo inclusive também traduzidos em acessórios para as próprias roupas. O vermelho e dourado que aparece em evidência nas roupas dos Lannisters, por exemplo, aparece regularmente nas capas de livros, nas bandeiras e flâmulas e objetos dos ambientes da casa. Sua contraparte, os Stark, representados pelo cinza e branco, têm sua identidade visual replicada em elementos que adotam coloração mais fria. (figura 46) Esses elementos carregam uma “aura” de relíquias ao mesmo tempo em que enfatizam a cultura, muito representativa do imaginário medieval, do nome de família, da linhagem de sangue e da herança do poder e dos territórios. De certa forma, essa aura delineia uma medievalidade romântica, alegórica e, quem sabe, mágica, porque associa a figura das famílias nobres aos contos de fadas tão importantes na literatura e nas mitologias para crianças. A importância dada pelo design gráfico à construção de marcas e suas correspondentes identidades visuais vem da centralidade dessas marcas para a sociedade medieval.

Em *O Senhor dos Anéis*, a linhagem dificilmente aparece traduzida visualmente, com exceção, talvez, da casa de Gondor, que apresenta claramente um brasão associado ao seu nome e que é utilizado pelos personagens principais da trilogia.



Figura 46: As cores das famílias nobres de Westeros. Na imagem acima, Cersei Lannister; na imagem abaixo, a família Stark. Fonte: divulgação.

Em *World Of Warcraft*, por outro lado, é possível observar uma profusão maior de símbolos análogos à ideia de brasões de linhagem. Entretanto, é necessário considerar que, embora entre os humanos do jogo existam de fato casas nobres, é nas classes e nas raças dos personagens que serão encontrados de forma mais efetiva esses signos de identificação. As classes de personagem no jogo não dependem diretamente da facção escolhida (Aliança ou Horda), embora o paradigma de cada lado da guerra acabe por definir alguns critérios que vão dizer se faz sentido a classe em questão ser passível de ser disponibilizada para alguma raça ou não. A título de exemplificação, quase nenhuma raça pertencente à Horda apresenta a classe do Paladino (que seria uma equivalente ao conceito de cavaleiro), pois a lógica de disponibilidade é que essa seja uma classe voltada para humanos e raças correlatas, que são os que praticam uma religiosidade que é de certa forma baseada no cristianismo, e isso é notável na medida em que, no medieval real, a figura do cavaleiro era tida como sagrada, ou no mínimo embuída de algum nível de espiritualidade. Já o contrário acontece com a classe de Xamãs em relação à Aliança: apenas a raça dos Elfos Noturnos consegue se associar a esse grupo. No que se refere às raças, essas sim dependem necessariamente da facção escolhida. Caso a pessoa escolha que seu personagem seja da raça dos Elfos Noturnos, por exemplo, automaticamente ele fará parte da Aliança. De forma semelhante ao que acontece em *Game Of Thrones*, essa simbologia exerce um papel identitário importante e muito forte, tanto do ponto de vista das classes quanto no ponto de vista das raças (figuras 47, 48 e 49).



Figura 47: Os “brasões” das raças que constituem a facção Aliança. À esquerda, o brasão da Aliança; depois, da esquerda para a direita, de cima para baixo: Humanos, Anões, Gnomos, Elfos Noturnos, Draenei e Worgen. Fonte: < <http://wowwiki.wikia.com/wiki/Crests>>.

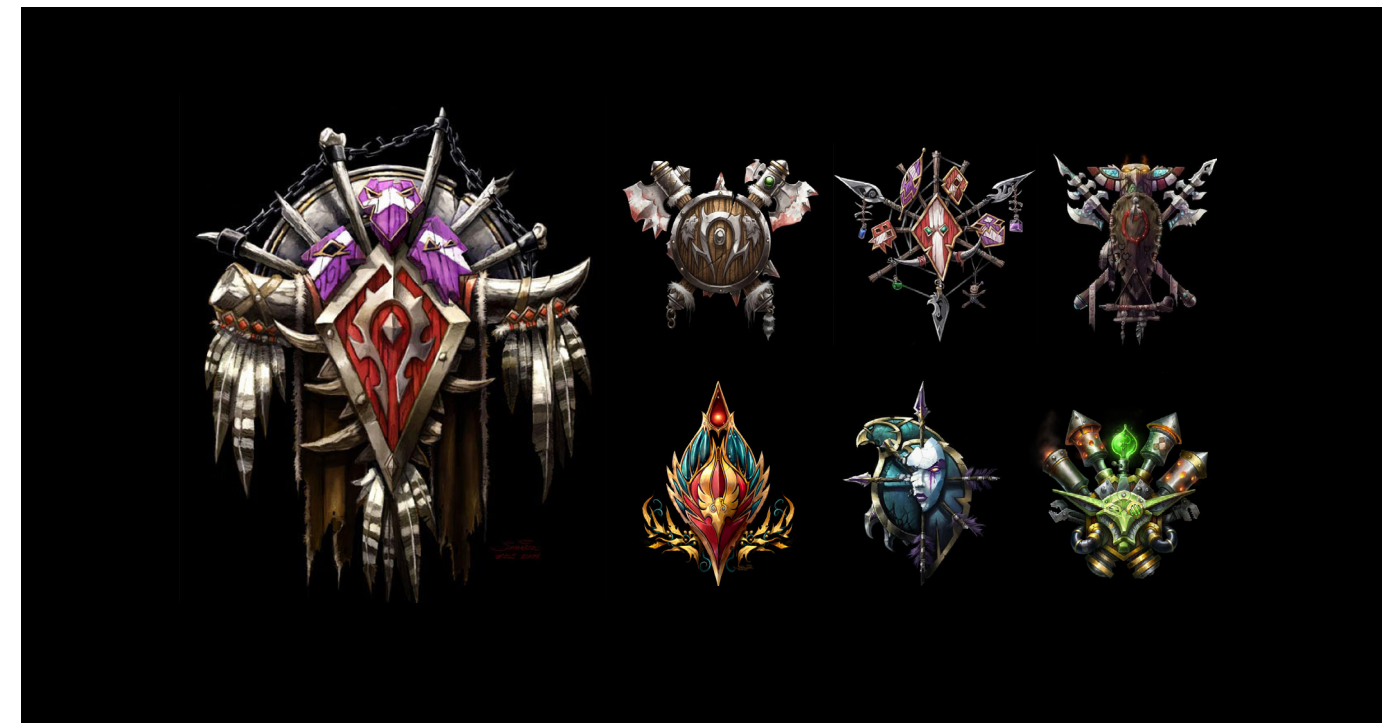


Figura 48: Os “brasões” das raças que constituem a facção Horda. À esquerda, o brasão da Horda; depois, da esquerda para a direita, de cima para baixo: Orcs, Trolls, Tauren, Elfos Sangrentos, Mortos-Vivos e Goblins. Fonte: < <http://wowwiki.wikia.com/wiki/Crests>>.



Figura 49: Os “brasões” das classes de *World Of Warcraft*. Da esquerda para a direita, de cima para baixo, os brasões de: Guerreiro, Paladino, Caçador, Ladino, Sacerdote, Cavaleiro da Morte, Xamã, Mago, Bruxo, Druida, Monge e Cacador de Demônios. Fonte: < <http://wowwiki.wikia.com/wiki/Crests>>.

3.2.2 *A cavalaria*

Como figura, a cavalaria está sempre vinculada à figura da nobreza, porém enquanto a linhagem nobre ressalta a relação de família e herança como conceitos imbricados e coesos no modelo europeu e cristão de estrutura social, a cavalaria evidencia a um só tempo o aspecto bélico dessas casas/clãs/reinos/famílias e aquele relacionado às honrarias e ritualísticas tradicionais sempre associadas à casa nobre. A cavalaria guarda a herança da nobreza e a defende em tempos de grandes invasões e traições, guerras e transações políticas e diplomáticas. A figura do cavaleiro, no entanto, assume formas no imaginário medieval que começam a ser construídas já na ficção do período. A realidade histórica da cavalaria ganha contornos romantizados e alegóricos nas narrativas míticas e nos contos mágicos, fantásticos, maravilhosos, em que a honradez e heroísmo do cavaleiro lhe rende lugar de destaque em histórias onde ora enfrenta grandes perigos em defesa do reino (ou da princesa, ou do rei), ora pleiteia lugar na nobreza salvando a “donzela em perigo” (em geral, a princesa). Essa figura é percebida aqui como sempre associada à da linhagem nobre, porém as formas sob as quais é traduzida realçam conceitos de honradez e heroísmo, criando um vínculo maior do medieval com o maravilhoso e dando aos símbolos de família que esses cavaleiros carregam e defendem um contorno mais celebrado na ficção. A cavalaria e as formas que a traduzem (como os distintivos em espadas e escudos, por exemplo, normalmente em adornos metálicos) são evocações do medieval que criam vínculos mais caricaturais com a época por se tratar de

uma figura que não tem correspondente direto nos tempos atuais (embora se possa fazer uma certa analogia entre ela e a polícia, por exemplo) e por ter mais presença no imaginário em função das narrativas míticas. Está representada também pelas flâmulas, brasões e distintivos, porém aparece mais associada aos materiais mais “brutos” como os metais e o couro (figura 50). É possível notar que as formas que traduzem a figura da cavalaria reforçam a importância do objeto na cultura visual e no imaginário medieval. É evidente que objetos nos reportam a qualquer tempo de onde eles se originem, mas aqui esta relação é um pouco diferente, pois a imageria daquela época é fortemente associada ao tátil, ao objeto produzido, ao ato mesmo de produzi-lo (daí a recorrência do gesto ou da feitura evidenciadas no produto final), ao empreendimento humano da técnica, da experiência, do saber formal sobre o material bruto da natureza. É uma cultura do objeto e não das imagens.

3.2.3 Os ofícios

Em *O Senhor dos Anéis*, o principal destaque gráfico da trilogia no que se refere à assimilação de um imaginário medieval via identidade visual gráfica reside em seus tratamentos tipográficos. O *lettering* de abertura dos filmes (figura 51) é composto por elementos visuais que evocam esse tempo: uma materialidade de textura e forma que nos dá a ideia de que as letras são feitas de ouro, e que o metal foi trabalhado de maneira bruta, fazendo alusão direta às guildas de ofícios. O que é interessante notar é que o trabalho sobre o metal evidencia o gesto humano sobre a natureza mas deixa a ver essa natureza



Figura 50: Alguns dos cavaleiros de *O Senhor dos Anéis*, *Game Of Thrones* e *World Of Warcraft*. Fonte: divulgação e captura de tela.

The image shows the title logo for "The Lord of the Rings" in a golden, three-dimensional, textured font. The words "The", "of the", and "RINGS" are in a smaller, simpler font, while "Lord" is the largest and most prominent. The letters have a rough, metallic texture, resembling carved stone or metal. The background is solid black.

The Lord of the Rings

Figura 51: O *lettering* de *O Senhor dos Anéis*. Fonte: captura de tela/DVD.



Figura 52: O lettering de *World Of Warcraft*. Fonte: captura de tela/DVD.



Figura 53: O lettering de *Game Of Thrones*. Fonte: captura de tela/DVD.

ainda bruta, intocada, bucólica, que é característica da estética dessa obra. Essa, dentre os objetos empíricos trabalhados na dissertação, é o que mais alude às paisagens do maravilhoso medieval. Em *World of Warcraft* também é possível observar uma evocação à figura dos ofícios no *lettering* do jogo (figura 52), por conta da materialidade bruta porém “trabalhada” das letras, desta vez nos distanciando mais do universo da natureza mágica encontrada em *O Senhor dos Anéis*. Essas materialidades enfatizam a cultura dos objetos tão característica do imaginário medieval, da produção manual e das relíquias e produtos da *arte* e da *técnica* sobre os materiais – em alguns casos, mudando a proporção entre natureza e habilidade humana.

A alusão a essa materialidade aparece até nas letras e símbolos em relevo das capas de livros e nos perfis e coldres das espadas, sempre referenciando também o engenho técnico-artístico da ventura dos mestres de ofícios tão próprias da medievalidade. A referência à feitura, ao ofício, aparece também na delicadeza das letras élficas gravadas no Um Anel, na história de *O Senhor dos Anéis*, e na forma mais ou menos tosca que esse trabalho transpõe sobre os metais nos créditos de abertura de *Game of Thrones*, com um logotipo que evoca, ele mesmo, o próprio ato da gravação em fogo sobre couro, madeira ou metais (figura 53).

Existe uma diferença entre a identidade visual gráfica dos filmes, série e jogo sintetizada nos logotipos e *letterings* de abertura, por exemplo, e a escrita diegética (que aparece em cartas, mapas e outros documentos dentro da história), ainda que ambas remetam ao manual, ao gesto, ao fazer. Enquanto que nos títulos/*letterings* se

sobressai a representação dos materiais mais brutos e da forja, com ênfase no produto desse fazer, criando uma experiência estética de materialidade, de sensação tátil, que desloca essas representações da qualidade de *imagens*, nas representações gráficas diegéticas o que é evidenciado é o gesto da escrita, delineado na forma orgânica (porém estruturada) das letras, enfatizando o fazer em si. Esses dois tipos de representação evocam dois olhares sobre o medieval que costumam estar imbricados no imaginário: um mais artesanal e técnico, o outro mais “erudito”, mais “educado”.

De todo modo, ambos os aspectos do medieval fazem referência à figura dos ofícios. Por um lado, o das guildas, do trabalho de produção de objetos em si; por outro, o da prática dos copistas, da caligrafia e, mais tarde, da prensa de tipos móveis. Em um caso, os objetos produzidos estão envoltos em uma aura que remete ao esforço, experiência, técnica sobre material, no outro, a arte da escrita onde convergem os saberes técnicos, a lida com os instrumentos, e o quociente estético, das letras como arte. A escrita e o registro do conhecimento ou a comunicação entre indivíduos e as firmas e escrituras oficiais são elementos fortemente associados ao salto histórico que a Europa dá com relação ao pensamento científico, filosófico e à produção intelectual e artística, incluindo aí a literatura de ficção. Esta questão aparece na forma dos manuscritos (e da escrita propriamente dita) que saem do âmbito dos mosteiros, das oficinas onde trabalhavam os monges copistas e vão ser difundidas com a popularização dos livros e do próprio acesso à alfabetização, num período em que até nobres e reis ainda eram analfabetos. O imaginário

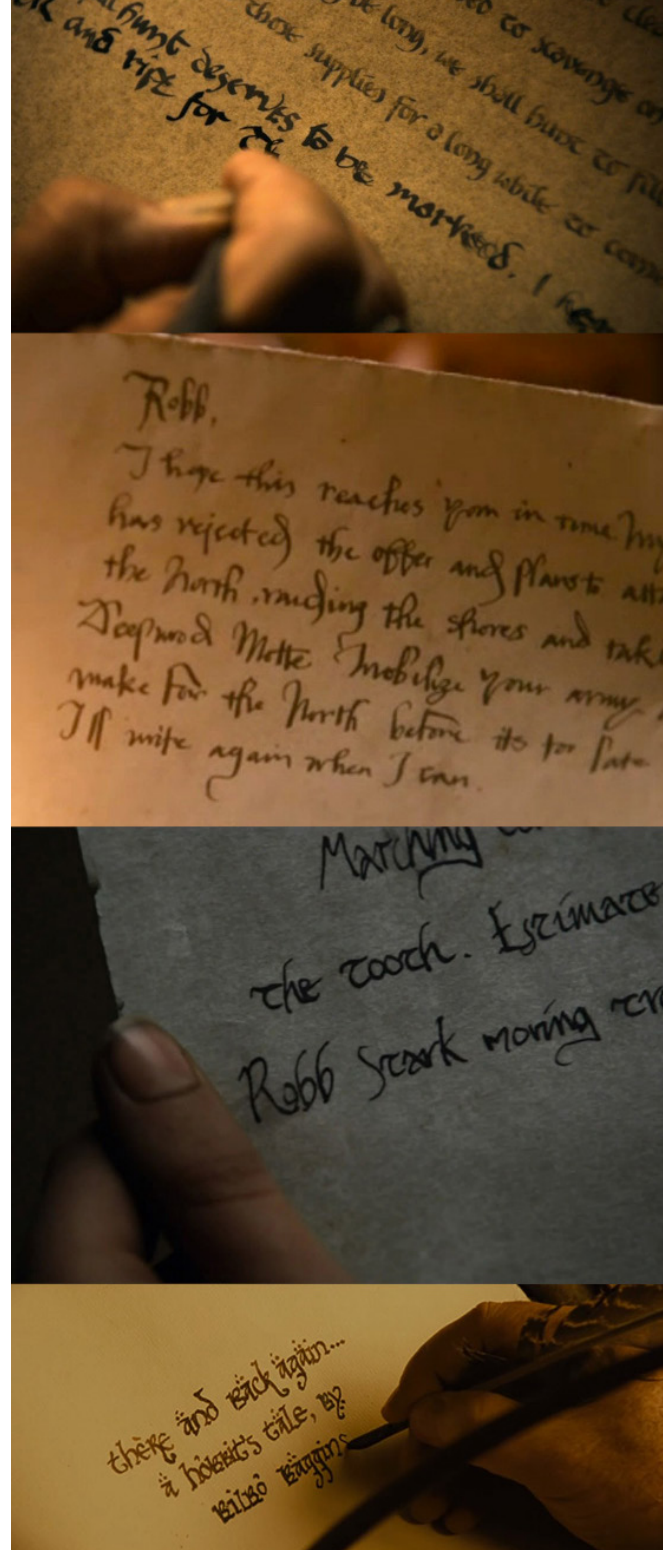


Figura 54: A escrita uncial ou derivada dela na instância diegética em *O Senhor dos Anéis* e *Game of Thrones*. Fonte: captura de tela/DVD.

e a cultura visual medieval não atravessam a escrita como um processo intelectual, nem como um elemento da cultura humana, mas como o documento em si, o gesto de escrever, seus instrumentos e suportes e o produto desse gesto percebido no desenho das letras. Na instância diegética, alguns objetos de cena remetem à escrita de uso comum do período medieval, mesmo nos idiomas e alfabetos criados originalmente por Tolkien ou no idioma ficcional de Valyria (do universo de *Game of Thrones*), que tem uma estética transicional entre os caracteres carolíngios e alguns tipos góticos, somando-se a isso o espírito dos universos do maravilhoso (figura 54).

Parece ser comum ao audiovisual contemporâneo uma representação gráfica do imaginário medieval a partir da figura do *objeto* letra, o *objeto* escrita. O espírito material das caligrafias e letras medievais é evidenciado pelas letras-ilustrações ou pelos desenhos que sugerem volumes, estruturas alusivas à arquitetura, por exemplo. Porém, se antes (como se percebeu no mapeamento pelo audiovisual produzido nas décadas de 1980 e 1990, principalmente) essa escrita reforçava ainda a realidade de representação gráfica dessa imageria que envolve tinta e papel, então mais recentemente a construção visual do imaginário medieval sintetiza fortemente o produto de um fazer, sua técnica, seus instrumentos, sua gestualidade. Esse imaginário inclusive está nas próprias histórias, como a referência ao fogo dos dragões em *Game of Thrones* e ao metal do anel em *O Senhor dos Anéis*.²⁴

[24] Essas questões foram apresentadas em artigo publicado com excertos desta dissertação.

Assim, o sentido de passado aludido pelos logotipos dos três produtos que formam o universo desta pesquisa é o dos materiais, suportes e fazeres artesanais, é o da própria *arte técnica* e seus produtos. O gesto, o instrumento e o material envolvido na forja sobrevivem ao desgaste do tempo, sendo esse desgaste a própria razão pela qual se dá a esses objetos o status de relíquias. Não é uma imagem criada e traduzida do medieval, mas um objeto que atravessou séculos para ser visto hoje. É um outro tipo de medieval esse que tratamos aqui, diverso daquele universo visual estilizado nos desenhos das letras. O imaginário sobre o medieval na era digital é a um só tempo um olhar que julga o medieval como uma era mais simples, até tosca, quase uma pré-história, e uma criação que busca o sentido material da história, perdido na crise paradigmática da civilização ocidental.

3.2.4 As grandes navegações e descobertas de novos mundos

A figura das grandes explorações territoriais e das grandes navegações é central no imaginário medieval apropriado pela literatura e pelas narrativas audiovisuais, ainda que essas grandes navegações tenham seu início preponderantemente no século XV, quando já se considera o final da Idade Média. É dentro dessa figura que se ilustra a noção – ela mesma criadora de um imaginário – de Europa como *velho mundo* e das Américas como *novo mundo*. Não por acaso, as grandes viagens, a conquista de territórios, a assimilação de reinos e as guerras, parte dessa figura, são cruciais para as narrativas dos filmes de *O Senhor dos Anéis*, *Game of Thrones* e *World of Warcraft*. No caso da série e

do jogo, não só são cruciais como se constituem na razão primordial dessas narrativas. Dessa forma, há uma profusão de referências à cartografia. Os três produtos aqui elencados exploram esses mapas generosamente, de tal forma que há uma apropriação da cartografia desses lugares pela cultura popular (figura 55).



Figura 55: Refeitura dos mapas de Azeroth (*World Of Warcraft*), feita por fãs do jogo. Fonte: < <http://thebigwowmap.tumblr.com/> >

Embora os mapas de *O Senhor dos Anéis* (figura 56) tenham sido os mesmos desenhados pelo próprio autor (que, por sua vez, reinterpretou o tipo de tratamento visual utilizado em mapas medievais reais), os mesmos foram mostrados nos filmes em suportes de papel de pergaminho ou envelhecidos, a fim de criar uma ambiência “de época”, evidenciando a materialidade que vem sendo apontada aqui como elemento basal da estética medieval. É quando aparece de forma mais evidente a representação gráfica mais associada ao período: a escrita. Os adornos e as formas de representar a “geografia” dos espaços também evocam o imaginário medieval através da figura das grandes navegações, como quando os mapas referenciam unidades de medida e ícones de direção, como a rosa dos ventos, que remonta a própria estética cartográfica como um todo. Em *World of Warcraft*, a exploração e a conquista de territórios está no próprio paradigma do jogo, o qual fica evidente na própria interface, que funciona como uma plataforma de mapeamento. O mesmo tipo de representação gráfica clássica da cartografia tradicional medieval aparece nitidamente na forma como são desenhadas as divisões dos continentes e mares, o desenho das planícies, montanhas e lagos/rios. É interessante observar a referência ao imaginário mágico/fantástico que já na época das grandes navegações tomava forma nas ilustrações presentes nos mapas, com criaturas míticas como monstros marítimos, deuses e criaturas folclóricas (figura 57), fazendo alusão ao desconhecido e ao misterioso.

Enquanto a estética da materialidade é constituída na referência aos mapas enquanto documentos e relíquias do medievo, com o uso de texturas e aparência de envelhecimento, bastante evidentes



Figura 56: Os mapas da Terra-Média (*O Senhor dos Anéis*). Fonte: captura de tela/DVD.



Figura 57: Os mapas de Azeroth (*World Of Warcraft*). Detalhe para o monstro ilustrativo no canto inferior direito do mapa Fonte: captura de tela/DVD.

em *O Senhor dos Anéis* e *World of Warcraft*, em *Game of Thrones* – que segue a lógica iconográfica e a estética visual nos mapas que aparecem diegeticamente – ganha aspecto extremo nos créditos de abertura, quando o mapa “mundial” é explorado em relevos que representam maquetes (figura 58). Essas “maquetes” mostram a caligrafia medieval e subvertem alguns dos ícones cartográficos, estabelecendo uma relação com o passado como vem se evidenciando em todas as traduções de figuras, que é a de acesso aos objetos do passado, às relíquias. A escrita que aparece na abertura de *Game of Thrones* é elaborada com um estilo tipográfico que só foi inventado ou pelo menos sistematizado depois da Idade Média (BRINGHURST, 2011), ainda que em um tempo muito próximo da mesma e, naturalmente, muito distante do nosso, a saber, mais ou menos na época que se convencionou chamar de Renascimento. Esse tempo distante nos permite mais uma relação com uma ideia de um passado do que com um passado retratado com precisão histórica.

Não apenas os mapas são os objetos, mas elementos como a própria rosa dos ventos também, num passeio visual por uma superfície que se mostra na altivez de castelos, nas engrenagens alegorizando o funcionamento e a estrutura dos reinos e casas, no relevo dos “continentes”. Seu valor estético não é o de imagem como compreendemos esse conceito hoje, mas a imagem material, suporte, ferramenta, feitura. A *imagem* de uma página da Bíblia ou a *imagem* de uma capa de livro ou documento oficial, que vemos nas reproduções que ilustram a história da Idade Média, não é o mesmo que a *imagem-objeto* dessas escritas ou forjas.



Figura 58: Os “mapas” de Westeros (*Game of Thrones*). Fonte: captura de tela/DVD.

3.3 UMA ESTÉTICA DA MATERIALIDADE

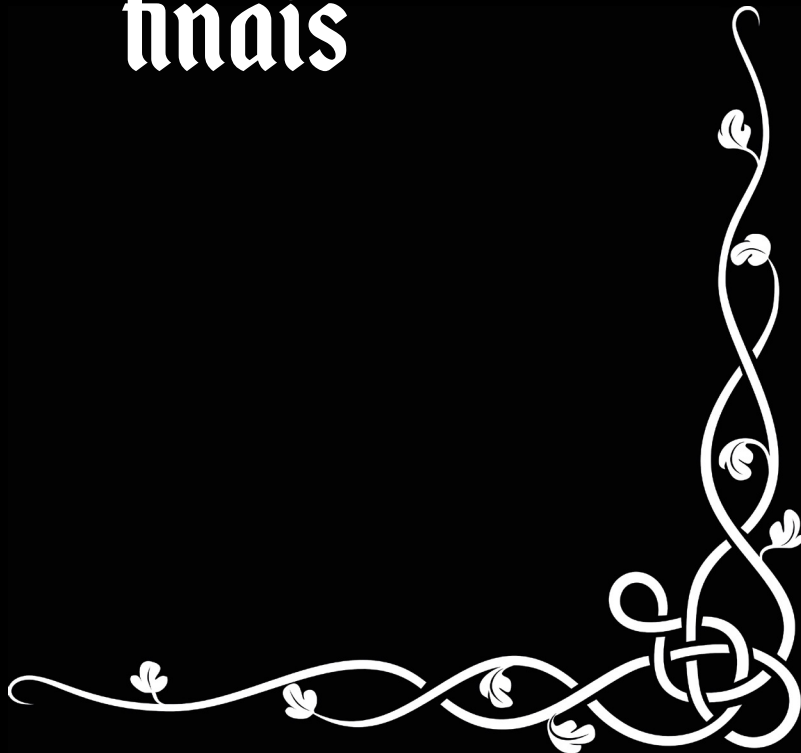
O imaginário medieval que funda, no audiovisual, uma estética específica não se traduz num senso de passado configurado na superfície visual, unificando uma identidade generalizada de passado na noção de uma imagem que sintetize ou contemple o passado ele mesmo ou uma “medievalidade”. A identidade visual gráfica observada na série *Game of Thrones*, nos filmes de *O Senhor dos Anéis* e no jogo *World of Warcraft* evidencia uma relação do contemporâneo com a Idade Média não só iconográfica, mas material. Não apenas por advir de uma cultura material muito forte, mas por nos provocar experiência estética proporcionando uma relação tátil e palpável com o medievo que corresponde à própria lógica da arte e da vida medievais. Nosso regime contemporâneo é delineado por uma relação inequívoca com as imagens, com a superfície, com a composição. Ao engendrar, através da direção de arte, um contato com a estética da materialidade, alguns produtos audiovisuais respeitam a própria lógica daquele tempo ao mesmo tempo em que evocam uma nostalgia cujo efeito é produzido a partir de outro tipo de experiência: o contato com as relíquias, com o tempo ele mesmo figurado no objeto, com a passagem das eras enquanto uma aura atrelada ao material.

A lógica do medieval sintetizada nessas materialidades fica mais evidente na referência ao fazer, que aparece na forma ora do material forjado pela mão humana mostrando o trabalho dos instrumentos e da técnica sobre esse material; ora do gesto da escrita que transparece igualmente a técnica e o uso de instrumentos so-

bre a tinta e o papel (ou outros suportes). A Idade Média dos produtos aqui analisados é uma era de fazer, da relação do manuseio e transformação dos materiais brutos e crus em objetos, sejam eles espadas, capas de livros ou documentos e cartas. É a Idade Média citada por Baschet (2006) como aquela onde a representação está vinculada sempre a um objeto (ou lugar) que tenha uma função. Da mesma forma que as figuras do medieval aparecem representadas de alguma forma na estética medieval que atravessa a maioria dos produtos audiovisuais sobre o tema, a estética medieval no audiovisual contemporâneo não traduz apenas as formas medievais ou uma imageria de um imaginário generalizado, mas a própria lógica do tempo, talvez numa tentativa de recuperar um sentido de história perdido e de criar uma experiência estética onde a nostalgia advenha não de imagens dissociadas do contexto do tempo representado, mas, pelo contrário, de objetos, os quais estarão sempre, e por natureza, associados ao contexto histórico. Ao menos numa forma metafórica de *contextualização*.



Considerações finais



O presente trabalho foi iniciado, de certa forma, há muito mais tempo do que o próprio ingresso no PPGAV, na medida em que a fruição pela estética medieval perpassa a minha identidade desde a minha infância. Mas é na minha trajetória enquanto indivíduo pertencente à área criativa que abro a possibilidade para o tipo de atravessamento aqui esboçado, sobretudo a partir dos contatos com as áreas de Identidade Visual, de Direção de Arte e, considerando disciplinas teóricas, os estudos de cultura visual e do imaginário.

As idas e vindas entre teoria e abordagem empírica da produção visual gráfica contemporânea são fruto de uma negociação entre espaços e tempos, e foi a partir da qualificação da dissertação que desconstruí e reconstruí minha problematização. O problema de pesquisa aqui apresentado, portanto, foi melhor formulado a partir de um referencial já construído e é essa constituição do processo que acaba justificando a abordagem inicial trazida aqui, onde apresento em primeiro lugar algumas premissas de onde proponho partir. Essas premissas deram conta de elucidar o conceito de imaginário medieval com o qual venho discutindo e articulando a identidade visual gráfica. É evidente que este é apenas um recorte do grande espectro teórico acerca da história e da estética medieval, assim como também é um esboço inicial da reflexão sobre uma das práticas do design. Considero como principal empreendimento e contribuição desta dissertação o esforço teórico de deslocamento do que já se vem trabalhando enquanto noção de medievalidade (que muitas vezes é considerada com conotações negativas) para uma discussão que pensa algumas expressões bastante específicas e que ilustram ou representam conceitos e

características apresentados por um outro viés dessa medievalidade, a saber: o imaginário medieval e suas traduções contemporâneas no audiovisual. As premissas apresentadas no início deste trabalho, portanto, foram trazidas dessa forma para construir um panorama de época que abarcasse tanto fenômenos culturais e sociais quanto a expressão visual, e para fornecerem uma fundamentação que vai servir como ponte entre a poética e o ensino. Buscando responder à problematização da pesquisa – *como o imaginário medieval é apropriado pelos sistemas de identidade visual gráfica em produtos audiovisuais contemporâneos?* – as premissas de onde se estabelece o medieval neste trabalho surgem de dois olhares. O primeiro, das concepções de Umberto Eco e conceitos que suportam essa abordagem, trazidos por Jérôme Baschet e Jacques Le Goff: existem “dois” medievais, um sendo o percebido no senso comum como o pesaroso, o violento, o soturno, o retrógrado, e o outro, defendido pelos autores, o que se refere à estética, à arte, aos símbolos, às formas, às texturas, que apresenta e gera um repertório visual rico e proveitoso. O segundo, da forma como a estética medieval é expressa pela produção visual gráfica através em um processo de tradução visual de figuras em formas, sobretudo no que se refere ao universo empírico central da pesquisa. Dessas premissas surgiram uma parte da metodologia de análise e uma síntese do referencial teórico. O percurso metodológico pensou o medieval e suas narrativas – dentro do recorte do maravilhoso – como um universo onde fenômenos e recorrências sociais e culturais apareciam traduzidas em formas variadas, criando uma imageria que sustenta o imaginário sobre o período. A metodologia, proposta por Omar Calabrese

em *A idade neobarroca* (1987), aparece demonstrada nas categorias de análise. A partir da noção de figuras medievais, foram apresentadas as suas respectivas formas, as quais foram, primeiro, pensadas a partir dos aspectos sociais, da cultura material e da cultura visual do medievo. Essa definição permitiu que fossem feitos mapeamentos diversos, que serviram para a compreensão mais aprofundada de como o imaginário medieval se constituía e como ele era traduzido no audiovisual contemporâneo, em especial nessa amostra de filmes, série e jogo. Desses mapeamentos foram definidos os elementos visuais considerados como exemplares da tradução do imaginário medieval, e a partir disso foram delineadas as análises desses elementos, cada qual em sua respectiva produção audiovisual. Considerando, finalmente, as análises planejadas e realizadas com base em todos esses pontos, considero que o imaginário medieval é reinterpretado atualmente de forma extremamente fidedigna esteticamente, mas ainda assim essas traduções apresentam algumas camadas contemporâneas de pensamento, seja de forma sutil ou mais evidente.

As categorias de análise aqui elencadas, que foram pensadas a partir do estabelecimento das figuras e formas do medieval, acabam por revelar, cada uma com seu enfoque, um olhar contemporâneo em direção ao medieval que vai muito além do óbvio. Na *linhagem nobre*, por exemplo, é interessante notar como *World Of Warcraft* se apropria da estrutura conceitual dos brasões para construir as identidades dos personagens. Já sobre a *cavalaria*, algo particularmente notável é o fato desta ser a primeira categoria em que todas as três produções analisadas lançam mão de representarem. Isso denota que essa é uma

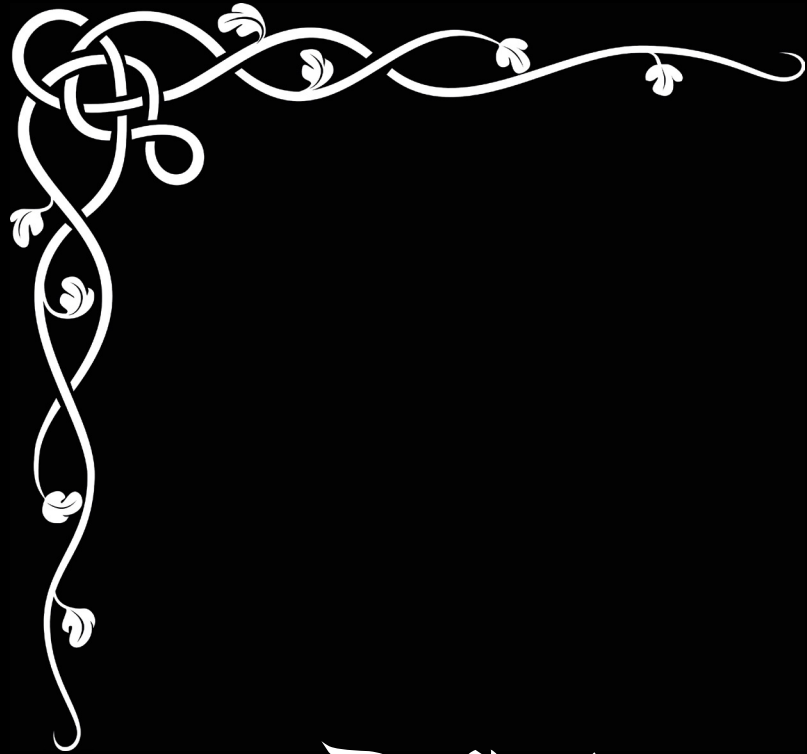
figura de extrema importância, eventualmente maior do que outros setores da sociedade da Idade Média. No que se refere aos *ofícios*, talvez as suas formas sejam as mais facilmente observáveis, considerando sua alta recorrência nas produções e na diversidade de exemplos dessa figura. Finalmente, sobre as *grandes navegações*, é interessante notar essa referência direta nas narrativas, principalmente em *World of Warcraft* e *Game of Thrones*, que colocam em suas narrativas exatamente essa estrutura de descobrimento do mundo novo em outro(s) continente(s) e, eventualmente, de conquista desses lugares.

O imaginário criado hoje sobre o período medieval, pode-se dizer, revolve o passado em busca de uma historicidade perdida, de uma materialidade que hoje nos escapa, de uma relação objetual com a imagem para uma época em que as imagens se esvaem num espectro e numa substituição ininterrupta por outras e tão fugidias imagens quanto. Os senhores se vão, e a história perde o sentido, mas ficam os anéis, distintivos, espadas e documentos que, mais que um imaginário, nos oferecem um inventário quase tão palpável quanto a história que lamentamos não acessar mais.

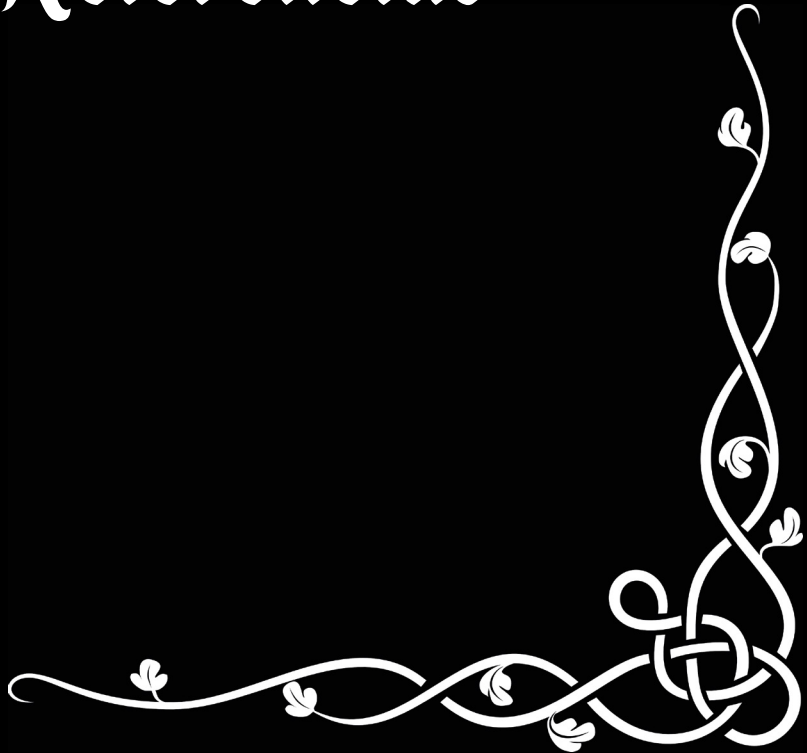
* * *

Consideradas as mais diversas limitações e adversidades, a presente dissertação é encerrada com a consciência de que a pesquisa por ela proposta apresenta uma possibilidade de contribuição acadêmica para os campos do design, do audiovisual (sobretudo no que se refere à prática da direção de arte) e da arte. Esta dissertação foi

realizada após uma trajetória praticamente ininterrupta desde o ensino técnico de Comunicação Visual, passando pela graduação em Design Gráfico e chegando ao Mestrado em Artes Visuais, totalizando oito anos de contato com a área de criação visual e de linguagens visuais, o que acaba se consolidando como um reflexo direto da totalidade de referências acumuladas ao longo desse caminho. No entanto, mesmo considerado o tempo regulamentar que é necessário à produção de uma dissertação de mestrado – e ainda consideradas as prorrogações solicitadas ao PPGAV –, reconheço que o presente trabalho só ganhou o corpo aqui apresentado nos últimos meses de escrita. Os apontamentos da banca de qualificação foram fundamentais nesse sentido, na medida em que foram ali indicados caminhos norteadores para uma pesquisa ainda em estágio embrionário. Por fim, posso concluir que esta pesquisa acabou amadurecendo principalmente no que se refere à sua estrutura e à sua construção textual, que se consolida, a partir da totalidade desse processo, como um reflexo e um relatório daquilo que se pretendeu abordar.



Referências



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDERSON, Perry. **As origens da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1999.

ARAUJO, Camila; PAULA, Silas de. Cultura Visual e Imagens do Cotidiano. **Revista Passagens**. Fortaleza, vol. 1, dezembro de 2010.

BACKMAN, Clifford R. **The Worlds of Medieval Europe**. Oxford: Oxford University Press, 2003.

BARBER, Malcolm. **The Two Cities**: Medieval Europe 1050-1320: Routledge, 2004.

BASCHET, Jérôme. **A Civilização Feudal**: Do ano mil à colonização da América. São Paulo: Globo, 2006.

BAUMAN, Zygmunt. **Amor líquido**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

_____. **O mal-estar da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998.

BAUMGART, Fritz. **Breve história da arte**. Martins Fontes, 1994.

BECKWITH, John. **Early Medieval Art Carolingian Ottonian Romaesque**. Thames & Hudson, 1964.

BOURDIEU, Pierre. **A economia das trocas simbólicas**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

BRINGHURST, Robert. **Elementos do Estilo Tipográfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

CALABRESE, Omar. **A idade neobarroca**. Lisboa: Edições 70, 1987.

CALDWELL, John Thornton. **Televisuality**: style, crisis, and authority in American Television. New Jersey: Rutgers, 1995.

CALKINS, Robert G. **Monuments of Medieval Art**. Cornell University Press, 1979.

CAUQUELIN, Anne. **Arte contemporânea**: uma introdução. São Paulo: Martins Fontes, 2005a.

_____. **Teorias da Arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2005b.

COSTA, Joan. **A imagem da marca**. Um fenômeno social. São Paulo: Edições Rosari, 2011.

DAVIES, Norman. **Europe: A History**. Oxford: Oxford University Press, 1996.

DELAMOTTE, Freeman Gage. **The Book of Ornamental Alphabets**. Londres: Crosby Lockwood And Son, 1914. Disponível em: <<http://goo.gl/oyxAjK>>.

DURLIAT, Marcel; TRUEBA, Fernando Bringas. **Introducción al arte medieval en Occidente**. 1979.

ECO, Umberto. **Arte e Beleza na Estética Medieval**. Rio de Janeiro: Globo, 1989.

GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. **Design gráfico: do invisível ao ilegível**. São Paulo: Rosari, 2008.

HAMILTON, Bernard. **Religion in the Medieval West**. Londres: Arnold, 2003.

HENDERSON, George. **Arte medieval**. São Paulo: Cultrix, 1978.

JAMESON, Fredric. **A virada cultural: reflexões sobre o pós-modernismo**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

_____. **Pós-modernismo: A lógica cultural do capitalismo tardio**. São Paulo: Editora Ática, 1996.

JANSON, Horst Woldemar *et al.* **Iniciação à história da arte**. Martins Fontes, 1996.

JOST, François. **Compreender a televisão**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2010.

KOSSOY, Boris. **Realidades e ficções na trama fotográfica**. Cotia: Ateliê Editorial, 2002.

LE GOFF, Jacques. **Heróis e Maravilhas da Idade Média**. Petrópolis: Editora Vozes, 2011.

_____. **O Imaginário Medieval**. Lisboa: Editorial Estampa, 1994.

_____. **O Maravilhoso e o Quotidiano no Ocidente Medieval**. Lisboa: Edições 70, 2010.

_____. **Para Um Novo Conceito de Idade Média: Tempo, trabalho e cultura no ocidente**. Lisboa: Editorial Estampa, 1979.

LOBRUTTO, Vincent. **The filmmaker's guide to production design**. Nova Iorque: Allworth Press, 2002.

LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos**: guia para designers, escritores, editores e estudantes. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

MACHADO, Ludmila Ayres. **Design e Linguagem Cinematográfica**: Narrativa Visual e Projeto. São Paulo: Blucher, 2011.

MAFFESOLI, Michel. O imaginário é uma realidade. **Revista Famecos**, Porto Alegre, nº 15, agosto de 2001.

MATTOS, Julia Rothier. **A Direção de Arte e a Construção Televisiva de *Game Of Thrones***. Monografia (Bacharelado em Cinema e Audiovisual) – Instituto de Arte e Comunicação (Universidade Federal Fluminense), Niterói/RJ, 2014.

MEGGS, Philip B.; PURVIS, Alston W. **História do design gráfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

MEREGE, Ana Lúcia. **O livro no Ocidente Medieval**. In: ANAIS DA BIBLIOTECA NACIONAL. Vol. 129 - 2009. Rio de Janeiro: 2011, p. 137-149. Disponível em: <http://objdigital.bn.br/acervo_digital/anais/anais_129_2009.pdf>.

OLIVEIRA, Mauricio Miranda. Fredric Jameson: A Utopia Depois da História. In: **Anais De Trabalhos Completos - XV Encontro Nacional Da Abrapso**. Maceió: 2009. Disponível em: <<http://goo.gl/WDFoMT>>

PÄCHT, Otto. **Book illumination in the Middle Ages**: an introduction. Harvey Miller, 1986.

PENKALA, Ana Paula. **O mal-estar na visualização e outras estéticas: da imageria do audiovisual pós-moderno**. Tese (Doutorado em Comunicação e Informação) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação (Universidade Federal do Rio Grande do Sul), Porto Alegre/RS, 2011.

PENKALA, Ana Paula; PEREIRA, Lucas Pessoa. As crônicas de gelo, fogo e ferro: o imaginário medieval na identidade visual gráfica do audiovisual contemporâneo. **Revista ORSON**, Pelotas, n. 9, p. 66-81, 2015.

PROENÇA, Graça. **Descobrendo a História da arte**. Ática, 2008.

SCHIAVONI, Alexandre G. D. C. **O Design E O Conceito De *Ars Medieval***. Blucher Design Proceedings, v. 1, n. 4, p. 592-604, 2014.

SHORTER, Georgina. **Designing for screen:**
Production Design and Art Direction explained.
The Crowood Press: Marlborough, 2012.

TILLOTSON, John; TILLOTSON, Dianne. **Medieval Writing:** History, heritage and data source. Disponível em: <<http://medievalwriting.50megs.com/>>

WACQUANT, Loïc. Esclarecer o Habitus. **Educação & Linguagem**, v. 10, n. 16, p. 63-71, 2009.

WEYMAR, Lúcia Bergamaschi Costa. **Design entre aspas:** indícios de autoria nas marcas da comunicação gráfica. Tese (Doutorado em Comunicação Social) – Programa de Pós-Graduação da Faculdade dos Meios de Comunicação Social (Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul), Porto Alegre/RS, 2010.

WIECK, Roger S.; CALKINS, Robert G. **Illuminated Books of the Middle Ages.** University of Chicago Press, 1984.

YARZA, Joaquín; GUARDIA, Milagros; VICENS, Teresa (Ed.). **Arte medieval.** Gustavo Gili Editorial SA, 1982.

REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

1492: A CONQUISTA do Paraíso. Direção: Ridley Scott.
Produção: Alain Goldman e Ridley Scott. EUA, França, Espanha e Reino Unido: Gaumont Film Company, Légende Enterprises, France 2, Due West e CYRK Films, 1992. DVD.

ARN: O Cavaleiro Templário. Direção: Peter Flinth.
Produção: Waldemar Bergendahl, Leif Mohlin e Jan Marnell. Suécia, Dinamarca, Noruega, Finlândia e Alemanha: Svensk Filmindustri, 2007. DVD.

AS BRUMAS de Avalon. Direção: Uli Edel. Produção: Gideon Amir e Bernd Eichinger. EUA: TNT, 2001.

BEOWULF. Direção: Robert Zemeckis. Produção: Robert Zemeckis, Steve Bing, Jack Rapke e Steve Starkey. EUA: Shangri-La Entertainment e ImageMovers, 2007. DVD.

BRANCA de Neve e o Caçador. Direção: Rupert Sanders. Produção: Sam Mercer, Palak Patel e Joe Roth. EUA: Roth Films, 2012. DVD.

CORAÇÃO de Cavaleiro. Direção: Brian Helgeland. Produção: Todd Black, Brian Helgeland e Tim Van Rellim. EUA: Escape Artists, 2001. DVD.

CORAÇÃO de Dragão. Direção: Rob Cohen.
Produção: Raffaella De Laurentiis. Reino Unido, EUA
e Eslováquia: Universal Pictures, 1996. DVD.

CORAÇÃO Valente. Direção: Mel Gibson. Produção:
Mel Gibson, Alan Ladd, Jr. e Bruce Davey. EUA: Icon
Productions e The Ladd Company, 1995. DVD.

DRAGONSLAYER. Direção: Matthew Robbins. Produção:
Hal Barwood e Howard W. Koch. EUA: Paramount
Pictures e Walt Disney Productions, 1981. DVD.

DUNGEONS & DRAGONS: A Aventura Começa
Agora. Direção: Courtney Solomon. Produção: Courtney
Solomon, Thomas M. Hammel, Kia Jam e Steve Richards.
EUA e República Tcheca: Sweetpea Entertainment,
Silver Pictures e Behavior Worldwide, 2000. DVD.

ELIZABETH. Direção: Shekhar Kapur. Produção:
Tim Bevan, Eric Fellner e Alison Owen. Reino Unido:
PolyGram Filmed Entertainment, Kapurfilm, Working Title
Films, Film4 Productions e StudioCanal, 1998. DVD.

ELIZABETH: A Era de Ouro. Direção: Shekhar Kapur.
Produção: Tim Bevan, Eric Fellner e Jonathan Cavendish. Reino
Unido: StudioCanal e Working Title Films, 2007. DVD.

ERAGON. Direção: Stefen Fangmeier. Produção:
John Davis, Adam Goodman e Gil Netter. EUA e
Reino Unido: Davis Entertainment, 2006. DVD.

GAME of Thrones. Criação: David Benioff e
D. B. Weiss. EUA: HBO, 2011-presente.

JABBERWOCKY. Direção: Terry Gilliam. Produção:
Sanford Lieberson, John Goldstone e Julian Doyle. Reino
Unido: Python Films e Umbrella Films, 1977. DVD.

JOAN Of Arc. Direção: Christian Duguay. Produção: Peter Bray.
Canadá: CBC e Alliance Atlantis Communications, 1999. DVD.

LANCELOT, O Primeiro Cavaleiro. Direção: Jerry
Zucker. Produção: Hunt Lowry e Jerry Zucker. EUA e
Reino Unido: Zucker Brothers Entertainment, 1995.

MALÉVOLA. Direção: Robert Stromberg. Produção: Joe
Roth. EUA: Walt Disney Pictures e Roth Films, 2014. DVD.

MONTY PYTHON Em Busca do Cálice Sagrado. Direção:
Terry Gilliam e Terry Jones. Produção: Mark Forstater e Michael
White. Reino Unido: Michael White Productions, Python
(Monty) Pictures e National Film Trustee Company, 1975. DVD.

MORTE Negra. Direção: Christopher Smith. Produção: Douglas Rae, Robert Bernstein, Jens Meurer e Phil Robertson. Alemanha e Reino Unido: Egoli Tossell Film, HanWay Films, Ecosse Films e Zephyr Films, 2010. DVD.

O 13º GUERREIRO. Direção: John McTiernan. Produção: John McTiernan, Michael Crichton e Ned Dowd. EUA: Touchstone Pictures, 1999. DVD.

O FEITIÇO de Áquila. Direção: Richard Donner. Produção: Richard Donner, Harvey Bernhard e Lauren Shuler Donner. EUA: Warner Bros. e 20th Century Fox, 1985. DVD.

O NOME da Rosa. Direção: Jean-Jacques Annaud. Produção: Franco Cristaldi, Bernd Eichinger, Alexandre Mnouchkine, Bernd Schaefer e Herman Weigel. Itália, França e Alemanha: Cristaldi Film, Radiotelevisione Italiana, Neue Constantin Film, France 3 Cinema, Les Films De Arianne e Acteurs Auteurs Associés, 1986. DVD.

O SENHOR dos Anéis: A Sociedade do Anel. Direção: Peter Jackson. Produção: Barrie M. Osborne, Fran Walsh, Peter Jackson e Tim Sanders. Nova Zelândia: WingNut Films, 2001. DVD.

O SENHOR dos Anéis: As Duas Torres. Direção: Peter Jackson. Produção: Barrie M. Osborne, Fran Walsh e Peter Jackson. Nova Zelândia: WingNut Films, 2002. DVD.

O SENHOR dos Anéis: O Retorno do Rei. Direção: Peter Jackson. Produção: Barrie M. Osborne, Fran Walsh e Peter Jackson. Nova Zelândia: WingNut Films, 2003. DVD.

REI Arthur. Direção: Antoine Fuqua. Produção: Jerry Bruckheimer. EUA, Reino Unido e Irlanda: Touchstone Pictures, Jerry Bruckheimer Films, World 2000 Entertainment e Green Hills Productions, 2004. DVD.

THE BORGHIAS. Criação: Neil Jordan. Canadá, Hungria e Irlanda: Bravo! e Showtime, 2011-2013.

THE TUDORS. Criação: Michael Hirst. EUA, Canadá, Irlanda e Reino Unido: Showtime, 2007-2010.

VALENTE. Direção: Mark Andrews e Brenda Chapman. Produção: Katherine Sarafian. EUA: Pixar Animation Studios, 2012. DVD.

REFERÊNCIAS DE JOGOS

AGE of Empires II: The Age Of Kings. EUA:
Ensemble Studios, 1999. CD-ROM.

DIABLO II. EUA: Blizzard North, 2000. CD-ROM.

LEAGUE Of Legends. EUA: Riot Games, 2009. CD-ROM.

THE ELDER Scrolls V: Skyrim. EUA: Bethesda
Game Studios. 2011. CD-ROM.

THE LEGEND of Zelda: A Link To The Past.
Japão: Nintendo, 1991. Cartucho-ROM.

WARCRAFT III: Reign Of Chaos. EUA:
Blizzard Entertainment, 2002. CD-ROM.

WORLD Of Warcraft. EUA: Blizzard
Entertainment, 2004. CD-ROM.



Esta dissertação foi composta com as
seguintes famílias tipográficas:

Adobe Jenson Pro, projetada e editada por Robert
Slimbach em 1995 e inspirada na romana gravada em
1469 na cidade de Veneza por Nicolas Jenson.

Deutsche Uncialis, projetada por Dieter Steffmann, s/d.

Enchanted Land, projetada por Dennis Ludlow, 2016.