

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLÓGICAS
DEPARTAMENTO DE DESENHO E TECNOLOGIA
CURSO DE DESIGN

LARISSA MOREIRA LIMA CÂMARA

TIPOGRAFIA VERNACULAR: reflexões sobre o processo criativo de um artista de
rua maranhense

São Luís

2018

LARISSA MOREIRA LIMA CÂMARA

TIPOGRAFIA VERNACULAR: reflexões sobre o processo criativo de um artista de
rua maranhense

Monografia apresentada ao Curso de Design da
Universidade Federal do Maranhão para obtenção
do título de Bacharel em Design.

Orientadora:
Profa. Dra. Raquel Gomes Noronha

São Luís
2018

Moreira Lima Câmara, Larissa.

TIPOGRAFIA VERNACULAR : reflexões sobre o processo criativo de um artista de rua maranhense / Larissa Moreira Lima Câmara. - 2018.

88 p.

Orientador(a): Raquel Gomes Noronha.

Monografia (Graduação) - Curso de Design, Universidade Federal do Maranhão, São Luís - Maranhão., 2018.

1. Etnografia. 2. Iconografia. 3. Tipografia Vernacular. I. Gomes Noronha, Raquel. II. Título.

LARISSA MOREIRA LIMA CÂMARA

TIPOGRAFIA VERNACULAR: reflexões sobre o processo criativo de um artista de
rua maranhense

Monografia apresentada ao Curso de Design da
Universidade Federal do Maranhão para obtenção
do título Bacharel em Design.

Aprovada em ____/____/2018.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Raquel Gomes Noronha

Universidade Federal do Maranhão

1º Examinador

Universidade Federal do Maranhão

2º Examinador

Universidade Federal do Maranhão

“O design é social. Ele vive na sociedade, cria a sociedade e precisa de sua própria sociedade - uma comunidade de designers comprometidos com o progresso e o debate de nossas esperanças e desejos comuns. Leia, escreva e fale a respeito dele sempre que puder.”

Ellen Lupton

AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar à Deus, por ter me dado força interior, fé e a perseverar, mesmo quando o caminho pareceu longo e difícil, em não desistir dos meus sonhos;

A minha família, em especial meus pais, Eloi Câmara e Anaíza Brandão pela, paciência, incentivo e auxílio durante a vida acadêmica e pessoal, por compreenderem e respeitar meu tempo. E a minha avó, Ana Maria, que cuida de mim e puxa no meu pé sempre que precisa;

Ao meu irmão Eloi Júnior, por sempre me animar e me fazer companhia em bons e maus momentos durante a escrita deste trabalho;

Um agradecimento especial a minha professora Orientadora, Raquel Noronha, pela paciência e incentivo constante, oportunidade de aprendizado e pelo acesso a biblioteca do NIDA, com quem tive o prazer de trabalhar durante o projeto 'Ciranda de Saberes' e que sempre compartilhou seu conhecimento de forma espontânea e inspiradora;

Aos meus professores, João Raposo e Alex Soares, junto com o Departamento de Desenho e Tecnologia, responsáveis por instruir e apresentar o universo que o Design pode ocupar;

Aos meus amigos, amigas e companheiros do dia-dia, em especial a minha amiga, Bruna Zambonato, que conheci durante meu intercâmbio na graduação, com tanta paciência e compreensão, enchendo meu dia com palavras positivas e entusiasmo.

RESUMO

Este trabalho apresenta o desenvolvimento de uma família tipográfica vernacular por meio de uma pesquisa etnográfica, sobre as noções projetuais e *insight* do processo criativo, a partir do ponto de vista do artista de rua maranhense - *O Pirata da Litorânea*. Refletimos sobre a estética vernacular procurando evidenciar aspectos das apropriações no campo, mostrando sensibilidade e acolhimento aos signos, ritmos e artefatos da iconografia popular associados às novas tecnologias. O papel que o designer assume na sociedade, nos propicia um olhar singular sobre a prática dos processos de apropriações que acontecem em prol de estabelecer equilíbrio entre a visualidade popular e a erudita, entre as construções espontâneas e o meio digital, em um processo multifacetado que engloba todos do meio, onde ambas as posições são vistas como partes da mesma cultura. As reflexões teóricas e metodológicas propostas por meio da pesquisa etnográfica, desloca o designer para o meio do processo projetual, direcionando o olhar para questões em relação às manifestações culturais locais, resultando numa abordagem que valoriza questões a respeito da identidade e cultura.

Palavras-chave: Vernacular. Identidade local. Etnografia. Iconografia.

ABSTRACT

This paper presents the development of a vernacular typeface through an ethnographic research on the projective notions and insight of the creative process, from the point of view of the Maranhão street artist - *O Pirata da Litorânea* -. We reflect on vernacular aesthetics, searching to highlight aspects of the appropriations in the field, showing sensitivity and acceptance to the signs, rhythms and artifacts of popular iconography associated with new technologies. The role that the designer takes in society, gives us a unique look at the practice of appropriation processes that take place in favor of establishing balance between popular and erudite visuality, between the spontaneous constructions and the digital media, in a multifaceted process that encompasses all of the means, where both positions are seen as parts of the same culture. The theoretical and methodological reflections proposed through ethnographic research, shifts the designer to the center of mediations, directing the eye toward issues on local cultural events, resulting in an approach that values questions about the identity and culture.

Keywords: Vernacular. Local culture. Ethnography. Iconography.

LISTA DE QUADROS

Quadro 01 - Principais características formais dos letreiramentos populares	54
Quadro 02 - Aspectos Intrínsecos	56
Quadro 03 - Aspectos Extrínsecos	58
Quadro 04 - Primeiros caracteres desenhados de acordo com o sistema “abcdef”....	62

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Letreiro 1 realizado por “Seu Juca”	21
Figura 2 - Letreiro 2 realizado por “Seu Juca”	21
Figura 3 - Tipografia Vernacular “Seu Juca”	21
Figura 4 - Tipografia Vernacular profeta Gentileza	22
Figura 5 - Fonte Ghentileza Regular	22
Figura 6 - Escritório de mosteiro medieval	24
Figura 7 - Caracteres tipográficos – Tipos móveis	25
Figura 8 - Modelo Twyman	27
Figura 9 - New Alphabet por Wim Crouwel	28
Figura 10 - Los-Res por Zuzana Licko	29
Figura 11 - Template Gothic por Barry Dick	30
Figura 12 - Referência terminal de ônibus	31
Figura 13 - Fonte Gotham por Tobias Frere-Jones	31
Figura 14 - Fonte digital Cordel	32
Figura 15 - Fonte digital Cabra da Peste	32
Figura 16 - Fonte digital Toinho	32
Figura 17 - Trabalho do artista O Pé de Feijão 1	37
Figura 18 - Trabalho do artista O Pé de Feijão 2	37
Figura 19 - Trabalho do poeta Emílio Ayoub 1	38
Figura 20 - Trabalho do poeta Emílio Ayoub 2	38
Figura 21 - Trabalho Tipográfico de Neila Albertina 1	39
Figura 22 - Trabalho Tipográfico de Neila Albertina 2	40
Figura 23 - Referência visual – Centro Histórico	41
Figura 24 - Fonte Tipografia	41
Figura 25 - O Pirata da Litorânea	42
Figura 26 - Intervenção artística no calçadão da Litorânea	43
Figura 27 - Mapa 1 - Localização Praça do Pirata	44
Figura 28 - Mapa 2 - Localização Praça do Pirata	45
Figura 29 - Materiais utilizados	47

Figura 30 - Ambiente de trabalho do artista	47
Figura 31 - Manifestação vernacular pelo artista Pirata	48
Figura 32 - Manifestação vernacular pelo artista Pirata	48
Figura 33 - Uma das representações vernaculares pelo artista Pirata	49
Figura 34 - Lettering 'praça' feito pelo artista	51
Figura 35 - Variações de lettering registrados	53
Figura 36 - Letreiramentos com referência a fontes tipográficas	54
Figura 37 - Registro de lettering	55
Figura 38 - Paleta de cores extraída do lettering	55
Figura 39 - Análise tipográfica do lettering produzido pelo Pirata 1	57
Figura 40 - Análise tipográfica do lettering produzido pelo Pirata 2	57
Figura 41 - Análise tipográfica do lettering, comparação com formas similares	58
Figura 42 - Sistema 'abcdef' por Anne Debra Adams (1989)	60
Figura 43 - Malha de Construção	61
Figura 44 - Rascunho 1 'abcdef' dos caracteres complementares	63
Figura 45 - Rascunho 2 'abcdef' dos caracteres complementares	63
Figura 46 - Rascunho 3 'abcdef' dos caracteres complementares	63
Figura 47 - Adequação técnica dos primeiros caracteres	64
Figura 48 - Alfabeto vernacular final	64
Figura 49 - Criação numerais	65
Figura 50 - Criação caracteres	66
Figura 51 - Caracteres, acentos gráficos e numerais	66
Figura 52 - Pictogramas	66
Figura 53 - Tipografia Piratha Regular	67
Figura 54 - Tipografia Piratha Bold	68
Figura 55 - Tipografia Piratha Light	68
Figura 56 - Tipografia Piratha Outline	69
Figura 57 - Tipografia Piratha Grunge	69
Figura 58 - Padrão 1	70
Figura 59 - Padrão 2	70
Figura 60 - Padrão 3	71
Figura 61 - Padrão 4	71

Figura 62 - Padrão 5	72
Figura 63 - Aplicação da fonte em texto 1	72
Figura 64 - Aplicação da fonte em texto 2	73
Figura 65 - Aplicação da fonte em texto 3	73
Figura 66 - Aplicação da fonte em texto 4	74
Figura 67 - Aplicação da fonte em texto 4	74
Figura 68 - Aplicação da fonte em texto com cores 1	75
Figura 69 - Aplicação da fonte em texto com cores 2	75
Figura 70 - Aplicação em ecobag 1	76
Figura 71 - Aplicação em ecobag 2	76
Figura 72 - Aplicação em caneca 1	77
Figura 73 – Aplicação em caneca 2	77
Figura 74 - Aplicação em caneca 3	77
Figura 75 - Aplicação em caneca 4	78
Figura 76 - Aplicação em caneca 5	78
Figura 77 - Aplicação em caderno	78
Figura 78 - Aplicação em camisas 1	79
Figura 79 - Aplicação em camisas 2	79
Figura 80 - Aplicação em camisas 3	80
Figura 81 - Aplicação em camisas 4	80
Figura 82 - Aplicação case de celular 1	81
Figura 83 - Aplicação case de celular 2	81
Figura 84 - Aplicação case de celular 3	81
Figura 85 - Aplicação em pôster 1	82
Figura 86 - Aplicação em pôster 2	82

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
1.1 Objetivo	13
1.1.1 Geral	13
1.1.2 Específico	13
2 O DESIGN NO BRASIL	14
2.1 Formal x Informal	17
3 DESIGN VERNACULAR	19
4 TIPOGRAFIA	24
4.1 As diferentes formas de representação visual da escrita	26
4.2 Do meio analógico para o digital	28
5 PERCURSO METODOLÓGICO	33
6 ARTISTAS LUDOVICENSES E O VERNACULAR	36
7 TROCAS DE CONHECIMENTO	44
8 DESENVOLVIMENTO FAMÍLIA TIPOGRÁFICA	52
8.1 Considerações a respeito da pesquisa iconográfica	52
8.2 Considerações preliminares ao desenho dos caracteres	59
8.3 Desenho dos primeiros caracteres	61
8.4 Tipografia	67
9 APLICAÇÃO	76
10 CONCLUSÃO	83
REFERÊNCIAS	84

1 INTRODUÇÃO

As paisagens urbanas compostas de ruas movimentadas, sinais de trânsito, anúncios de supermercados, e-mails, fazem parte do dia-a-dia das pessoas que cada vez mais sentem necessidade de se expressar com um público, crescentemente diversificado. Através de tipos, sinais e elementos gráficos, nosso olhar nos revela a tipografia. Bringhurst (2005) "Se a tipografia faz algum sentido, ela é a visual e histórica."

Em um primeiro momento, trarei questionamentos e reflexões sobre o contexto histórico do design formal e como surgiu esse olhar voltado para a produção informal, apesar das raízes modernistas presente em nossas primeiras escolas de design.

Como o padrão imposto pela Bauhaus de Gropius, trouxe a ruptura com o fazer brasileiro, seguido da necessidade de abraçar a brasilidade em busca do resgate dos valores culturais perdidos durante a transposição do design no Brasil.

Em um segundo momento, apresento a evolução gradual da tipografia, desde sua origem, onde monges copistas usavam penas para escrever em pergaminhos até criação da prensa com Gutenberg, que facilitou a produção de livros e impressos com mais agilidade. É pertinente ressaltar o progresso dos tipos do meio manual para o digital e seus processos de criação, que passam a ocupar novos canais de comunicação.

Esse diálogo da criação da tipografia direcionado a ocupar novos espaços, nos permite um olhar crítico sobre as "experiências locais" que está diretamente ligado ao vernacular, termo bastante utilizado no decorrer do texto para retratar o cotidiano, a ligação entre o homem e sua cultura local, que nos permite conhecer e compreender a produção de elementos da cultura material. Permitindo o próprio entendimento do design no Brasil e sua origem, ricas em expressão presente na gráfica popular como artes de letreiros, sinalizações, embalagens, fachadas e placas que são desenvolvidos. Esse movimento de valorização continua crescendo e paulatinamente assume as raízes populares a qual pertencem.

O estudo tem como base as noções e processo criativo do artista de rua maranhense - *O Pirata da Litorânea*, personagem cujo a imagem tornou-se símbolo idiossincrático, com seu modo de reagir e sentir sobre seus conceitos e visão de vida, faz parte do cenário que compõe a orla marítima de São Luís. Apresentando uma habilidade apurada para o desenvolvimento de letreiramento, seu processo de aprendizagem se desenvolveu de forma própria ao longo do tempo. As letras pintadas pertencentes aos artefatos da gráfica popular no cenário urbano, carregam um estilo próprio, através de composições, como pinturas em calçadas, esculturas, sinalizações e letreiramentos elaborados manualmente, presente no mundo da tipografia vernacular.

Através do percurso metodológico, guiado pelo campo do estudo etnográfico aplicado ao design, foi possível a experiência de vivenciar o cotidiano do artista, potencializando o processo na obtenção de informações, levando em conta não apenas dados qualitativos e, ou quantitativos, mas o contexto social do artista, respeitando e compreendendo o ambiente em que tais referências foram geradas.

Como resultado desse estudo iconográfico, será apresentado no último capítulo, a família tipográfica desenvolvida com base nas referências visuais do artista, tais como as formas e desenhos feitos a mão, presente na arte do Pirata. Além da característica decorativa, nota-se a presença de caracteres cuidadosamente produzidos sobre composições harmoniosas.

1.1 Objetivo

1.1.1 Geral:

-
-
- Projetar por meio de uma pesquisa etnográfica uma família tipográfica vernacular baseada nos princípios criativos do artista de rua Pirata da Litorânea.

1.1.2 Específicos: Pesquisar o cotidiano do artista de rua observando seu processo criativo e princípios projetuais, levando em consideração ambiente, técnicas e materiais utilizados.

- Refletir teoricamente sobre tipografia vernacular e ideia de projeto.
- Mapear iconografia que embasará projeto tipográfico.
- Desenvolver família tipográfica.

2 O DESIGN NO BRASIL

A origem da palavra 'design', segundo o pesquisador Rafael Cardoso (2000), está na língua inglesa, e faz referência à ideia de plano, desígnio, intenção, quanto a configuração, arranjo, estrutura.

Segundo Lobach (1981) o design é um processo de adaptação do entorno artificial às necessidades físicas e psíquicas dos homens na sociedade. O design segundo o ICSID - Conselho Internacional das Organizações de Design Industrial - (2013) é: "Uma atividade criativa que tem como objetivo estabelecer as múltiplas qualidades dos objetos, processos, serviços e seus sistemas em todo seu ciclo de vida" (ICSID, 2013, tradução nossa).

Trago para reflexão tais conceitos a respeito da literatura do design que serão explorados no decorrer do texto, proporcionando questionamentos sobre a noção do termo que ao decorrer de sua origem torna-se familiar. É importante lembrar que durante a década de 60 quando o mundo ocidental, logo após o período de pós-guerras, encontrou no modelo de consumo americano novos padrões para a arte, design e arquitetura, em consequência da falta de personalidade a respeito dos produtos comercializados, trouxe a indústria e o comércio a buscar novas formas de identificar e tornar produtos diferentes dos demais.

Nessa mesma época, curiosamente, os cursos de design gráfico foram reconhecidos pelo sistema educacional americano. No Brasil, por outro lado, tivemos o conceito de design atrelado às raízes modernistas alemã¹, com a implantação da primeira escola de Design no Brasil (ESDI). Segundo relatos por João Leite de Souza em "*O design gráfico no Brasil: evolução e perspectiva atual*", nos traz a reflexão do nascimento do design na mesma época das instalações das indústrias no Brasil. É possível observar pontos específicos da história em aspectos globais da amplitude do design. Souza Leite (2013)

O design suíço-alemão do pós-guerra, dos anos 1950, relacionado ao design alemão desenvolvido na Bauhaus e sistematizado na cidade de Ulm, em sua Hochschule für Gestaltung (Escola Superior de Forma); o design inglês, originado nas questões impostas pelo advento das então novas tecnologias e da nova organização do trabalho e da produção durante a revolução industrial do século 18; ainda o design americano, em parte derivado do inglês, comprometido com a ampliação da escala da produção

¹ A Staatliches-**Bauhaus** foi uma escola de design, artes plásticas e arquitetura de vanguarda na Alemanha.

e do consumo, de olho no consumidor, com o inequívoco compromisso com o lucro. (SOUZA LEITE, 2013, p.3).

Essa fala nos permite observar como as raízes do design são conectadas e ao mesmo tempo influenciadas pelos movimentos ao redor do mundo. Como no fundo afora, aqui no Brasil foi possível identificar no design modernista, a configuração de uma política atrelada às ideias de mudança social associadas ao progresso e modernização.

A fundação da Bauhaus, formulada por Gropius em 1919, convocou artistas, artesãos e arquitetos para atuarem em conjunto na construção de uma nova sociedade que almejava uma mudança social e econômica em que se encontravam. A vanguarda alemã então cedeu lugar para um vocabulário formal, com uso restrito de elementos geométricos de grande precisão, aspecto do modernismo.

Em nosso país, foi adotado como referências, as matrizes do design suíço e alemão. O design formal no Brasil teve início a partir do surgimento das primeiras escolas de design, como a ESDI (Escola Superior de Desenho Industrial) na década de 60, cujo a estrutura de ensino tem como base grande influência europeia, inspirado nos preceitos da Bauhaus e Ulm.

Segundo Finizola (2010, p.13) "As referências de mestres e processos criativos utilizados nas primeiras escolas de design do Brasil possuíam, na maioria das vezes, uma matriz modernista, importada da Europa." Esse conceito que nos foi imposto, identificado como um estilo caracterizado pela larga produção industrial e a redução das formas no mínimo necessário, direcionou nosso modo de vida e consumo, assim como a prática profissional.

Segundo relatos sobre o início do design no Brasil, Souza Leite (2013) discorre:

O design gráfico brasileiro se desenvolveu em duas vertentes básicas, tendo por princípio uma mesma abordagem metodológica, por assim dizer. O Rio de Janeiro, tendo à frente Aloisio Magalhães e Goebel Weyne, atende à demanda das grandes estatais e dos bancos sediados na cidade, ainda o centro financeiro do país. São Paulo, com Alexandre Wolner, João Carlos Cauduro e Rubem Martins, trata da identificação visual de suas empresas privadas. O resto do país ainda a tudo assistia [...] mas todo o resto ainda caminhava vagarosamente. (SOUZA LEITE, 2013, p.4).

Levanto esse questionamento em decorrer da marca que nos foi deixada, pelos princípios funcionalistas, distanciou o design brasileiro das raízes culturais do

país. Como modelo único de referência que nos foi proposto, baseado nos preceitos da escola modernista, a matriz ulmiana² resultava na adoção de uma língua formal sem estar atento ao contexto social inserido, ignorando os movimentos culturais da época, o que acarretou no distanciamento do design do restante da sociedade.

Segundo Borges (2009):

Foram consideradas irrelevantes e vistas como símbolo de regressão que precisava ser abandonado a fim de assegurar para a nação um lugar privilegiado na cena internacional. Combinado ao complexo de inferioridade de um povo colonizado, que valoriza mais o que vem do exterior, o resultado foi um tipo de design que encontrou seus pontos de referência fora da realidade local. (BORGES, 2009, p.84).

Nesse âmbito, é importante ressaltar que a prática do design, em sua origem, causou uma ruptura com o “fazer brasileiro”. Me refiro aos famosos ‘artífices’³, pessoas que embora não possuam capacitação técnica, são detentores dos saberes através da prática. Quando não havia profissional específico na área do design, a execução de tarefas gráficas e editoriais eram realizadas por pessoas com alguma experiência no processo produtivo ou ainda por artistas plásticos. Esse momento do design ficou marcado por profissionais sem saber olhar para as “experiências locais” e por artífices, sem formação específica, mas experientes no processo criativo.

O design que vínhamos praticando tinha como forte preceito as escolas alemãs, até que na década de 80 surgiu o desenvolvimento das regionalidades, o que nos trouxe um leque sobre os conceitos que o design poderia assumir. Aloísio Magalhães, através da valorização do patrimônio com o IPHAN e a força produtiva nacional, espalhou um processo de reconhecimento dos valores culturais.

Compreendendo o clima geral da mudança que envolvia o fim do regime autoritário em que o design se encontrava, Aloísio lançou-se às políticas públicas afim de conscientizar e sistematizar o desenvolvimento da cultura local de forma direta. Nessa perspectiva, abriram-se caminhos para preservação e valorização das manifestações culturais. O processo de familiarização do design naquele ambiente bivalente, ora cercado de raízes funcionalistas em choque com a brasilidade que nos pertence, reconheceu sua pluralidade de estilos em ação. Então o design brasileiro reflete sobre sua história e moldes que serviram de base para sua fundação em

² A Hochschule fur Gestaltung Ulm (Escola Superior da Forma de Ulm) foi fundada na Alemanha, em 1952, por Inge Aicher-Scholl, Otl Aicher e Max Bill, ex aluno da Bauhaus, e durou até 1968. (Anastassakis, 2014, p.21)

³ O termo "artífice" é, frequentemente, usado como sinônimo de artesão ou artista.

território nacional, que antes era caracterizado por seus padrões formais, agora assumia identidade.

2.1 Formal x Informal

Após a ruptura dos padrões modernistas de formas sintéticas e simplificadas, com o saber-fazer tradicional exercido pelos artífices, houve um movimento em busca do resgate da brasilidade. O design formal e informal passou a coexistir, numa relação onde a falta de capacitação profissional, exigida cada vez mais por parte das indústrias e serviços, sobressaíram sobre a técnica e o processo de criação do artista, que acabaram desaparecendo com o avanço do mercado, outros, no entanto se adaptaram às exigências do design formal ordenado pelo consumismo.

Segundo Ellen Lupton (2008, p.8) “Hoje em dia, o impuro, o contaminado e o híbrido parecem tão interessantes quanto formas polidas e perfeitas.” Nos permite refletir sobre os valores que são impostos pela globalização enquanto tendência, de um lado um estilo mais universal e outro mais carregado de influências. É possível observar um design que traz vestígios de um “estilo internacional”, baseado no design gráfico moderno em que sua forma é definida pelos aspectos de elementos básicos geométricos e funcional, caracterizado por um estilo impessoal, que não agrega valores culturais ou signos, com o objetivo de atingir a perfeição formal.

Do outro lado encontra-se um outro design de corrente regionalista ou informal, que se caracteriza com a valorização da identidade cultural, aliando tradição e design, voltado para produção em seu contexto social e suas necessidades. De acordo com Finizola (2010) “É um design que valoriza as grandes contribuições perpetuadas por muitos anos, por meio do saber popular, e procura promover as relações de troca entre culturas.”

Ainda sobre o design informal, Finizola, Coutinho e Santana (2013, p. 16) “A apropriação e transposição dos elementos do design vernacular e da cultura popular e/ou periférica, para a cultura “dominante”, talvez se explique pela busca do fortalecimento de identidades, ou de uma localidade, em meio ao contexto da globalização.” A mediação entre formal e informal faz parte do processo de formação cultural de um local, região ou país. Com isso, o movimento cultural na sociedade

vem se transformando aos poucos, acompanhando suas mudanças de padrão e hábito, caracterizado por um fluxo contínuo.

A produção de objetos também faz parte desse processo. Nessa perspectiva, pode-se dizer que os artefatos de informal são produtos, portanto, da cultura material de cada povo. De acordo com Borges (2011):

Como uma forma de se referir ao design que não é feito por designers, se não por pessoas comuns que aplicam seus conhecimentos reformados através do tempo pelas suas próprias experiências ou pelo contexto cultural onde eles se encontram. (BORGES, 2013, p.137).

Nessa perspectiva identificamos os artefatos da gráfica popular que formam diferentes paisagens como: placas de sinalização, fachadas comerciais, vitrines, outdoors, painéis eletrônicos, empenas, faixas, bandeiras, estandartes, panfletos, cartazes “lambe-lambe” revelam a presença da escrita.

3 DESIGN VERNACULAR

Muitos pesquisadores têm se referido a este tema como "design espontâneo ou popular" ou "design alternativo" de caráter informal. Farias (2011) observa que foi no campo da arquitetura onde os primeiros estudos em língua vernácula sobre o design foi desenvolvido. Nesta área, a expressão "vernáculo" poderia ser definido como um "sinônimo de popular, folclórico ou antônimo de design de alto estilo" (RAPOPORT, apud FARIAS, 2011, p. 167).

No Brasil, na perspectiva de estudos de comunicação e design, o termo "popular" como antônimo de "erudito" ou "clássico" é frequentemente usado para descrever o que chamamos de "vernáculo" (FARIAS et al, 2010: 303).

Derivado da expressão latina *verna* ou *vernaculus*, de acordo com o dicionário Aurélio, este termo poderia ser definido com três significados diferentes: "1. Particular da região em que existe. 2. Linguagem pura, sem estranheza [...]. 3. O idioma de um país. Desta forma, o termo vernacular sugere a existência de uma linguagem visual - imagens podem ser analisadas, decodificadas, lidas - e idiomas locais - percebidos como ícones, formas e padrões - que remetem a diferentes culturas. De acordo com Finizola (2010), na comunicação "corresponde às soluções gráficas, publicações e sinalizações ligadas aos costumes locais, produzidos fora do discurso oficial".

O termo vernacular é adotado como sinônimo de popular, cuja manifestação não deve ser assimilada a algo periférico ou limítrofe. Mas parte de uma produção que utiliza o linguajar local reunindo inúmeros referências visuais que remetem a diferentes culturas. Segundo Ellen Lupton (1996)

O design vernacular não deve ser visto como algo "menor", marginal ou antiprofissional, mas como um amplo território onde seus habitantes falam um tipo de dialeto local [...]. Não existe uma única forma vernacular, mas uma infinidade de linguagens visuais, [...] resultando em distintos grupos de idiomas (LUPTON, 1996, p. 111).

A amplitude do design nos traz o questionamento que tal termo não se aplica somente a projetos desenvolvidos através do conhecimento erudito, mas também pode ser utilizado para caracterizar um trabalho no âmbito artesanal e manual de artefatos que foram estruturados e pensados, de forma a atender as necessidades de uma comunidade, grupo ou indivíduo.

Com tais definições, os processos desencadeados pelo design, como a criação e produção não cabe somente aos designers ou pessoa que tem formação técnica. Pessoas comuns encontram na criatividade soluções materiais para problemas cotidianos. A elaboração de letreiramentos não é uma prática totalmente brasileira, pois é possível identificar a presença desses artefatos visuais ao redor do mundo. As técnicas continuam sendo as mesmas, sem formalidades ou formação profissional na área, percebe-se a irregularidade e o imprevisto em tais composições. Conforme Martins (2005):

São inscrições que invadem paredes, muros, edifícios, objetos, pessoas, chãos; são letras produzidas manualmente que surgem em qualquer local onde exista uma demanda de comunicação: estabelecimentos comerciais, beira de estrada, encruzilhadas, entradas de residências, praças, parques, mercados, banheiros públicos... Não existem regras que determinem seu estilo ou sua posição no espaço. (MARTINS, 2005, p.7).

Na Europa e América Latina, em muitas cidades do mundo, muitas pessoas criam artefatos para satisfazer necessidades do dia a dia, com materiais que estejam à mão e elementos disponíveis.

Nos últimos anos, pode-se observar um ressurgimento do interesse do design pelas manifestações vernáculas ou práticas realizadas por não designers, detentores do saber tradicional. Os artefatos resultantes da espontaneidade de pessoas comuns, nas ruas das cidades falam dos modos de coisificar ideias e sentimentos de uma comunidade que também exemplificam o repertório objetal que pode se encontrar nesse contexto. “A maior parte dos artistas surge em comunidades que, por razões geográficas, econômicas ou sociais, permitiram a um grande número de pessoas dominar uma técnica específica.” (JUEZ, 2003 apud RIBEIRO, IBARRA, 2013, p.148).

O trabalho dos letristas populares, nos muros e placas espalhadas, principalmente nas periferias das grandes cidades ou em pequenas cidades do interior do Brasil, é um forte exemplo disso. Esse olhar sobre “experiências locais” está intimamente ligado ao design vernacular, por fazer referência a algo de identidade própria presente no cotidiano, mesmo que de maneira informal, traz uma ligação entre o homem e a cultura local.

Os exemplos a seguir, presente nas figuras 1, 2 e 4, são amostras de representações vernaculares por artistas de ruas, presentes no cenário urbano. Assim como nosso sujeito de pesquisa – *O pirata* – a representação vernacular

abaixo referenciada por João Juvêncio Filho, seu *Juca*, é caracterizado pelas pinturas de letreiros a mão livre, de cores primárias que causam contraste na composição, além do uso de ilustrações e pictogramas⁴ que completam o sentido da mensagem a ser transmitida.

Figuras 1 e 2: Letreiros realizados por “Seu Juca”.



Fonte: Farias (2000, p. 18).

E como resultado da transposição do meio vernáculo para o gráfico, temos a figura 3, uma fonte tipográfica desenvolvida pela designer Priscila Farias com base nas observações e estudo sobre as criações vernaculares de seu Juca.

Figura 3: Tipografia Vernacular “Seu Juca” desenvolvida por Priscila Farias.



Fonte: Farias (2000, p. 18).

Outro grande exemplo popularmente conhecido entre jovens e adultos sobre representação vernacular fica por conta do popular profeta Gentileza, José Dadrino, que registra a escrita em muros e viadutos do Rio de Janeiro. Uma fonte tipográfica também foi desenvolvida com base nas obras criadas pelo artista de rua pela designer Luciana Cardinali.

⁴ Símbolo componente de um sistema gráfico pictórico.

Figura 4: Tipografia vernacular realizada pelo profeta Gentileza.



Fonte: Revista Prosa Verso e Arte.

Figura 5: Fonte Ghentileza Regular por Luciana Cardinali.

GENTILEZA
QUE GERA GENTILEZA
AMORRR ↷
PERFEIÇÃO & BONDADE
CRRIADO ^{2 1 3} RRR
MUVUCA SELVAGEM EM GEREMORBO NUNCA TERMINA BEM
SÃNTO E HONRRRA ↷

Fonte: Tipomakhia (2012)

Com esses exemplos, a linguagem gráfica popular expressa em placas e letreiros, apesar de se manifestar de diferentes formas em outros países e culturas ou executadas por indivíduos distantes pelo espaço e contexto, nota-se um padrão é seguido acerca de tais representações. Conforme Martins (2007):

As manifestações tipográficas populares utilizam-se de técnicas manuais e têm como característica principal a apropriação do seu contexto de inserção. Essas manifestações tipográficas surgem, inicialmente, em qualquer local onde exista uma demanda de comunicação. São avisos, placas, inscrições, advertências, recados, assinaturas, pensamentos, anúncios de produtos ou serviços que têm por objetivo sinalizar, anunciar, demarcar, avisar ou seja: comunicar algo. Suas formas têm por destino o olhar do outro, desejam ser vistas, desejam ser lidas. (MARTINS, 2007, p. 25).

O design nos proporciona a releitura de símbolos e imagens, uma vez que se procura referências e inspiração dos meios para criar algo com personalidade e completamente novo. Assim, a procura à elementos que fazem parte da paisagem cultural de um local, resulta na pluralidade e difusão da identidade nacional que está presente no cotidiano das nossas vidas. A exposição de tais elementos promove a integração e valorização social através da gráfica popular. Segundo Villas-Boas (2002), o design gráfico tem a capacidade de dessemantizar e articular elementos pertencentes a outros contextos culturais, fazendo com que esses elementos assumam novos significados.

Os letreiramentos populares, como parte presente da cultura material de um povo, assim como a história do design brasileiro, antes da profissão 'designer' ser formalizada, os artífices que até então desprovido de formação, proporcionaram uma série de experiências visuais que servem como um leque para inspirações dentro da prática do design formal. De acordo com Finizola (2010):

Esse movimento de valorização de elementos da cultura local continua crescendo no nosso país, contrariando a globalização do design e assumindo cada vez mais suas raízes vernaculares. O conhecimento da cultura local reforça a valorização dos artistas da região, bem como o incentivo à produção de artefatos da gráfica popular, resultado da cultura material de cada povo. Finizola, Coutinho e Santana (2013) ressaltam a importância de perceber e compreender que a produção de artefatos como elementos da cultura material, proporciona um grande leque de informações que permite ampliar os conhecimentos sobre o entendimento do design no Brasil, ao mesmo tempo que reconhece nos artífices da gráfica popular, a força de sua expressão cultural, sem discriminação e de forma emancipatória.

A cultura transforma-se de forma gradual junto com a sociedade, moldando às suas mudanças de hábitos e valores.

4 TIPOGRAFIA

"A origem das palavras está nos gestos do corpo." (Lupton, 2013, p.9) Parafraçando Lupton, a formalização do pensamento era definida pelo gesto da mão, às vezes acompanhada de instrumentos capazes de realizar o ato de escrever ou desenhar símbolos, com ossos, pincéis sobre argila, madeira ou pedras, permitindo a visualização de ideias.

Na Idade Média, monges copistas, pessoas sediadas em mosteiros por sua enorme habilidade e capacidade de escrever produziam basicamente livros que eram manuscritos. Durante este período os instrumentos preferidos por eles eram as penas de aves para manuscreever sobre pergaminho ou papiro. Somente entre os anos de 1450 a 1480 que surgiu o novo registro de informação conhecido como composição por tipos móveis⁵. Aperfeiçoado pelo alemão Johannes Gutenberg, a tecnologia veio acelerar o processo de produção de livros e documentos.

Figura 6: Escritório de mosteiro medieval.



Fonte: JURY (2007, p. 131).

A história da tipografia retrata uma linha tênue entre a máquina e a mão, o orgânico e o simétrico, desde a criação dos primeiros tipos móveis por Gutenberg, na Alemanha no início do séc. XV que revolucionaram a escrita. Em nosso dia a dia percebemos nas mais variadas formas e ambientes os lugares infinitos que a tipografia pode ocupar.

⁵ O termo *tipo*, na era da impressão a chumbo, era cada bloco metálico com o desenho em relevo de uma determinada letra, símbolo, sinal de pontuação, etc. O conjunto desses blocos – tipos – era considerado como *fonte*. (2004, apud BUGGY, 2007, p.77).

Figura 7: Caracteres tipográficos.



Fonte: JURY (2007, p.42).

Se no começo a tipografia tinha apenas como objetivo a produção de tipos para impressão de livros e artigos, hoje ela assume proporções muito maiores com as quais nos deparamos, nosso cotidiano é munido pela riqueza tipográfica presente nas embalagens de produtos até a sinalização de trânsito, de painéis eletrônicos à interface de dispositivos móveis, do graffiti as grandes enciclopédias. O conceito definido para guiar este estudo sobre tipografia é ditado por Farias (2016):

O conjunto de práticas subjacentes à criação e utilização de símbolos visíveis relacionados aos caracteres ortográficos (letras) e para-ortográficos (tais como números e sinais de pontuação) para fins de reprodução, independentemente do modo como foram criados (a mão livre, por meios mecânicos) ou reproduzidos (impressos em papel, gravados em um documento digital). (FARIAS,2016, p.10).

A partir dessa perspectiva do olhar tipográfico, o termo tipografia envolve também a criação de elementos para representar um conjunto de caracteres, ou seja, sinônimo de *fonte*⁶, como também tem como objetivo a transmissão de uma mensagem criada a partir de elementos técnico/visuais, presente na formatação.

Entende-se, então, que nosso objeto de estudo é um estudo sobre processo criativo e produtivo de tipos, a fim de transmitir uma ideia ou mensagem da melhor forma.

A tipografia é composta de aspectos visuais e verbais, segundo Gruszynski (2001):

O primeiro aspecto revela seu lado mais conservador, vinculado à existência de um sistema simbólico de signos verbais regido por uma série de convenções sociais e culturais genéricas. O ponto de vista icônico/indicial,

⁶ É o termo mais utilizado para se referir a uma família de caracteres tipográficos.

por outro lado, mostra sua face mais maleável e passível de ser trabalhada segundo preferências subjetivas e levando em conta adaptações ao contexto. Na tipografia há, então, a sobreposição entre signos verbais e visuais (GRUSZYNSKY, 2001, apud MARTINS, 2005, p.41).

Os tipos constituem a principal ferramenta da comunicação, as faces alternativas de tipos permitem a expressão aos documentos, para transmitir verbalmente ou visualmente. A tipografia tem como elemento principal a expressão, o envio de mensagens e ideias, gera uma comunicação rica e de fácil entendimento. Trata-se de formas que permitem o registro e a identificação do conteúdo sem grandes esforços. Nesse contexto, as cidades estão submersas em letras e imagens, numa competição por espaços. Muitos autores trazem a definição das paisagens tipográficas como um mundo formado de elementos gráficos compostos no ambiente urbano, conforme Finizola (2010) discorre sobre o assunto, a tipografia assume sentido plural quando observada por outros ângulos como: pintura, gravura, fundição, letreiramentos, obtidos através de processos mecânicos ou automatizados. No que lhe diz respeito, Bruno Martins (2005):

Entre as diferentes paisagens tipográficas das cidades, a tipografia popular se estabelece como uma apropriação singular da linguagem, uma voz de resistência que não se posiciona antagonicamente à expressão institucionalizada, mas resiste a ela de forma silenciosa. É importante notar a enorme amplitude espacial da tipografia popular, uma vez que uma demanda de comunicação pode surgir em qualquer lugar. Além dos espaços públicos da cidade, não podemos desprezar outros espaços mais restritos, como banheiros públicos, o interior de estabelecimentos comerciais ou as placas localizadas nas margens das estradas. (MARTINS, 2005, p.15).

Desse modo, os artefatos presentes na paisagem urbana, formais e informais, de forma espontânea ou sistematizada, permite a composição das paisagens tipográficas.

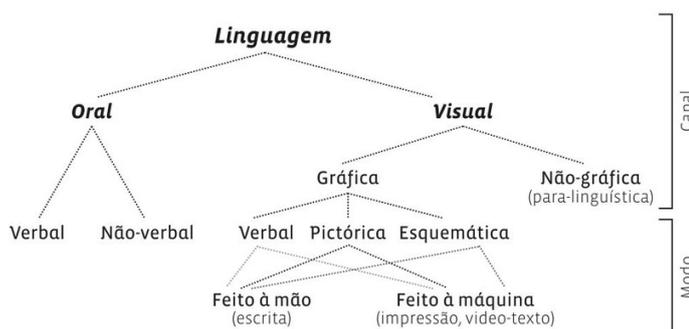
4.1 As diferentes formas de representação visual da escrita

As paisagens tipográficas presente nos centros urbanos nos revela hábitos e costumes sobre a cultura visual de cada região.

A diversidade nos mostra as principais formas de expressão da linguagem gráfica: a caligrafia, letreiramento e tipografia.

Para melhor compreensão dos processos e termos que envolvem a linguagem gráfica dos artefatos, este tópico será dedicado ao esclarecimento dos diferentes tipos de elemento que envolvem o universo gráfico “que inclui as linguagens gráfica verbal, pictórica e esquemática, que geralmente são utilizadas em conjunto, a fim de otimizar o processo de comunicação.” (TWYMAN, 1982, apud FINIZOLA, 2010, p.35).

Figura 8: Modelo Twyman.



Fonte: Tipografia Vernacular Urbana | Uma análise dos letreiramentos populares

Durante o processo de representação os seguintes termos foram encontrados: lettering, caligrafia e tipografia.

- **Lettering**

Traduzido para o português, letreiramento ou lettering, é a representação da forma escrita através de elementos visuais de caráter artístico. Martins (2007, p.43) ressalta “lettering é a arte de desenhar letras, também com a utilização de técnicas manuais, mas sem a restrição de que sejam desenhadas apenas uma linha, podendo, por exemplo, ser preenchidas ou hachuradas.” A arte de pensar na construção do desenho que irá compor uma frase ou uma palavra permite composições graciosas através de técnicas manuais e digitais.

- **Caligrafia**

Também sendo chamada por alguns autores de handwriting, está relacionado a técnica da escrita a mão livre, também associado ao termo calligraphy, trata-se de uma técnica milenar de traçar letras a mão de acordo com os estilos específicos. De acordo com Martins (2007, p.14) “A caligrafia talvez seja a manifestação da escrita que mais se aproxima da tipografia popular. Ambas coincidem em seu aspecto gestual.”

- *Tipografia*

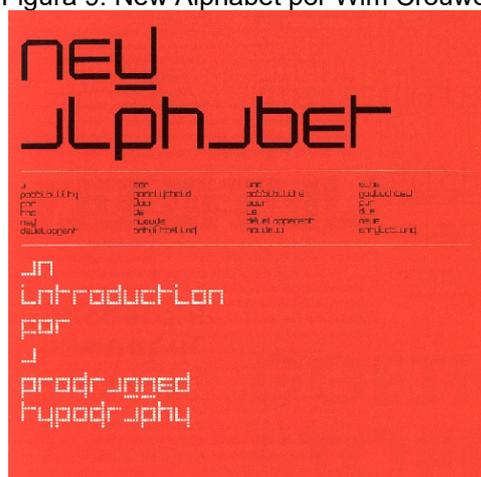
O termo em inglês typography, também conhecido por tipografia segue duas correntes no universo gráfico. A primeira em relação ao design e a segunda ao uso de letras por meio mecânico, técnicas de impressão e meio digital. A tipografia está atrelada a longo tempo pelo uso de atividades distintas relacionadas ao desenho e à composição com tipos.

4.2 Do meio analógico para o digital

Com a globalização e a inserção de novas tecnologias em nossas vidas, o papel do tipógrafo passa por uma profunda transformação, permitindo maior liberdade e estímulo para experimentar a criação de novos tipos através de diversas plataformas e processos. O desenvolvimento de novas plataformas como o desktop publishing fez crescer o interesse pela criação de tipos.

Em 1967, o designer Wim Crowel, estimulado pela comunicação eletrônica, dedicou-se em desenvolver uma fonte para a resolução das telas de vídeo, que descreve a leitura ortogonal (sentidos horizontal ou vertical) para as curvas e ângulos. Assim, apresentou uma fonte experimental intitulada “New Alphabet” projetada para visualização adequada em tela, tendo como subtítulo “Introdução para uma tipografia programada”.

Figura 9: New Alphabet por Wim Crowel.

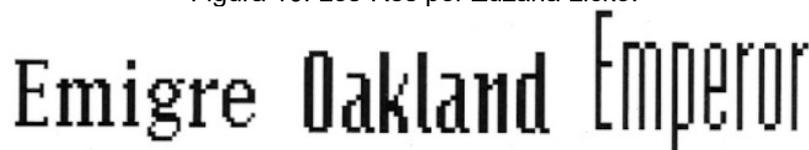


Fonte: Lupton (2013, p.24).

Na década de 1980, os computadores pessoais e impressoras de baixa resolução estavam à disposição de um público maior. A designer Zuzana Licko

começou também a explorar a linguagem dos equipamentos desenvolvendo tipos a partir das grosseiras texturas do vídeo. Desta forma, Licko apresentou a família tipográfica de baixa resolução chamada Lo-Res projetada para impressos e meios digitais. Assim produtos como vídeo games de bolso, celulares e calculadoras eletrônicas, igualmente como a internet, ganharam a preferência do consumidor, o que assegurou a relevância dos tipos baseados em pixels.

Figura 10: Los-Res por Zuzana Licko.



Fonte: Lupton (2013, p. 25).

Com o contínuo progresso do mundo digital, após os pixels, veio o PostScript (PS) um grandioso salto, não somente para a produção gráfica, mas também para uma maior exploração do desenho de novos caracteres. A linguagem as definiu como linhas escaláveis, baseadas nas curvas de bézier⁷ em contrapartida ao desenho das fontes limitado ao uso dos pixels e resoluções do computador. Para uma melhor compreensão da nova tecnologia, basta imaginar traços feitos por um lápis sobre papel, em seguida esses mesmos traços nas telas dos computadores onde pode manipular sua forma, tornando-se bem mais flexível de que a técnica de traço manual.

Nesse caso, na edição de pontos de concordância das linhas que descrevem a silhueta dos tipos, permitiu um aspecto suave às curvas em oposição ao serrilhado dos pixels, garantindo maior dinâmica e harmonia da forma, a qualidade de ser escalonável tornou-se um dos grandes diferenciais se comparado ao sistema de bitmaps⁸, que certamente caracterizou uma grande mudança na criação de tipos para designers.

Consequente, o formato *True Type* (TT) surge com fórmula similar. A diferença entre os dois estava basicamente em duas situações puramente matemáticas, como apresenta Bringhurst (2005) a primeira na descrição das curvas de bézier, com o PostScript descrevendo curvas cúbicas, enquanto que o outro apresentava o tipo

⁷ Curvas baseadas em técnicas algébricas desenvolvidas por Paul de Casteljaou e Pierre Bézier na França nos anos 1960 e 1970 (BRINGHURST, 2005, p. 199).

⁸ O bitmap é um conjunto de pixels (pontos) que carregam uma informação de cor, e é formado pela união desses pixels.

quadrática; a outra diferença estava nos modos diferenciados de enfrentar os problemas causados pela baixa resolução em tela (hinting).

Com isso, a Adobe Systems criadora do formato PS (PostScript) – uma linguagem de representação de dados capaz de descrever para o dispositivo de impressão (impressora, por exemplo) o layout final da página a ser impressa. E a Microsoft, herdeira do formato TT – tem o fator de escala definido para qualquer tamanho, são legíveis em vários tamanhos e é possível enviá-las para qualquer dispositivo de saída. Resolveram, compilar as vantagens dos dois formatos em um só, e criaram o *Open Type* (OT ou OTF), ou seja, a partir dessa combinação é possível incorporar uma extensão maior de caracteres e possibilita tratamentos tipográficos complexos.

Podemos notar que nessa época, após a evolução das fontes digitais, muitos tipógrafos procuravam no meio, inspirações para suas próprias fontes. Com o novo formato Open Type, agora, era possível infinitas criações no universo tipográfico. Muitos designers não se sentiam representados pelos modelos de fontes disponíveis, agora com o formato Open Type, essa realidade não seria mais a mesma. Com a possibilidade de infinitas criações no universo tipográfico, iniciou-se a busca pela identidade e originalidade no processo criativo de fontes, tendo como fonte de inspiração de técnicas manuais até cenário urbano.

A fonte Template Gothic, de Barry Dick, criada em 1990, baseia-se em letras desenhadas com stencil de plástico. A fonte refere-se a um processo mecânico e manual ao mesmo tempo.

Figura 11: Template Gothic por Barry Dick.

Template Gothic

Fonte: Lupton (2013, p. 27).

Procuravam-se composições tipográficas capazes de representar o contrário do erudito e formal, então abriam-se as portas para o desenvolvimento de fontes baseadas no resgate das composições vernaculares.

De acordo com o exemplo que é mostrado por Lupton (2013, p.28) “No ano de 2000, Tobias Frere-Jones apresentou a fonte Gotham, cujo desenho deriva de

letras encontradas no terminal de ônibus da autoridade portuária de Nova York.” A era digital e as novas tecnologias trouxeram o estímulo para desenvolver projetos gráficos com base nas representações estéticas do passado para o presente, do meio analógico para o digital.

Figura 12: Referência terminal de ônibus.



Fonte: <https://www.typography.com/fonts/gotham/overview/>

Figura 13: Fonte Gotham por Tobias Frere-Jones.

GOTHAM

Fonte: <https://www.typography.com/fonts/gotham/overview/>

As linguagens visuais percebidas ao longo do tempo pelos movimentos artísticos, podiam agora ser executados e reproduzidos através de processos criativos no meio digital. De acordo com Dones apud Finizola (2010):

O livre acesso a essas novas ferramentas possibilitou ainda a recuperação do vernacular que transita ‘ao lado’ do design gráfico oficial, encontrando um espaço no campo da comunicação gráfica da cultura contemporânea como forma de enquadramento e de inclusão, sem preconceitos e sem hierarquias. (DONES, 2004, apud FINIZOLA, 2010, p.14).

A sistematização de algumas fontes feitas por tipógrafos baseado nas manifestações populares, são exemplo de apropriações do popular. Além de preservar a memória gráfica do design brasileiro, a sistematização da produção de letramentos populares torna-se relevante também como referência para o processo de desenvolvimento de futuras fontes digitais populares por tipos baseado em manifestações populares. Finizola (2010) nos mostra através da observação das

fontes produzidas pela fundição pernambucana Tipos do Acaso, que muitos aspectos gráficos têm como base os elementos presentes na cultura nordestina.

A fonte Cordel, criada por Buggy, tem como característica traços da xilogravura, arte e técnica de fazer gravuras em relevo sobre madeira, representada pela literatura de cordel. Outra representação vernacular que foi transportada para o meio digital, utilizando traços rústicos da xilogravura é a fonte *dingbat* Cabra-da-Peste, por Diego Credidio. Assim como a fonte digital criada por Joana Amador e Renata Faccenda, utilizando elementos que representam o traço irregular da escrita a mão livre estampada em placas populares.

Figura 14,15 e 16: Fontes digitais: Cordel (Buggy), Cabra da Peste (Diego Credidio) e Toinho (Joana Amador e Renata Faccenda).



Fonte: Tipografia Vernacular Urbana | Uma análise dos letreiramentos populares.

De acordo com Ellen Lupton (2013)

Ao escolher fontes, os designers gráficos consideram a história dos tipos e suas conotações atuais, bem como suas qualidades formais. O objetivo é encontrar uma combinação apropriada entre o estilo das letras, a situação social específica e a massa de conteúdo que definem o projeto. Nenhuma cartilha é capaz de fixar o significado ou a função de cada fonte; cada designer deve enfrontar-se nessa biblioteca de possibilidades a luz das circunstâncias de cada projeto. (LUPTON, 2013, p.28).

Essa tendência é também observada na produção tipográfica contemporânea no Brasil. O rico universo popular brasileiro passa por um processo de deslocamento e tradução para os meios digitais, em que observamos uma tendência ao desenvolvimento de projetos tipográficos com inspiração na linguagem vernacular.

5 PERCURSO METODOLÓGICO

Por meio da pesquisa etnográfica, procura-se refletir sobre o processo criativo do artista de rua maranhense, bem como suas fontes de inspiração e noções de projeto. De acordo com Souza Filho, Noronha e Santos (2007, p. 4) “Este tipo de abordagem resulta numa valorização da identidade e cultura – e consequente valorização do sujeito –, a partir do momento em que passamos a observar todo o universo sociocultural das pessoas a quem o projeto se dirige.

Além disso, como outro elemento importante, temos o artefato criado, fruto desta metodologia projetual, como identificador e difusor dessa cultura e identidade.” A pesquisa etnográfica no design, traz o designer para o meio do projeto, colocando-se no papel de sujeito da pesquisa, uma vez que seu olhar se volta para questões socioculturais, resultando numa abordagem que valoriza a identidade e cultura, do mesmo modo que, também assume papel de mediador dos processos, que resultará no discernimento de problemas e consequentes soluções projetuais.

Acerca da pesquisa etnográfica como metodologia de pesquisa, foi dividido em etapas projetuais com sentido de nortear a pesquisa em busca dos resultados necessários, destacando os pontos abordados no estudo etnográfico, Souza Filho, Noronha e Santos (2007):

A ênfase dessa proposta é a etnografia que valoriza os diferentes aspectos relacionados aos sujeitos da pesquisa, inseridos em seu contexto sócio-cultural de referência. O trabalho do designer, nesse caso, procura potencializar o processo de obtenção de informações confrontando dados, relativizando outros, preocupando-se com o lugar social de quem fornece a informação, assim como o contexto em que elas foram geradas. Além desses aspectos tal abordagem leva em consideração a própria participação do designer como agente na interação com os sujeitos da pesquisa, evitando que sua intervenção interfira na qualidade da informação fornecida (SOUZA FILHO; NORONHA; SANTOS, 2007, p. 4).

- Etapa 1 | Análise de similares, procura de referências estéticas na cidade de outros artistas que trabalham com lettering. Coleta de dados e registro fotográfico dos artefatos encontrados.
- Etapa 2 | Coleta de dados através da pesquisa bibliográfica. Registro fotográfico de artefatos produzidos pelo artista de rua maranhense,

compreendendo composições, esculturas, pinturas e letreiramentos. Coletados na Avenida Litorânea, orla marítima de São Luís.

- Etapa 3 | Levantamento bibliográfico e de referências estéticas na cidade através de conversas de formas livres, além de questionar, também observar como o usuário produz no contexto próprio e não somente por meio de uma forma simulada.
- Etapa 4 | Análise preliminar dos artefatos coletados, assim como análise gráfica de aspectos tipográficos intrínsecos e extrínsecos. Utilização do método cartográfico para unificação de resultados preliminares com base nas informações adquiridas.
- Etapa 5 | Possíveis ajustes e acréscimos na classificação tipográfica. Desenvolvimento tipografia vernacular com base nas referências visuais dos artefatos coletados.
- Etapa 6 | Consolidação dos resultados e construção final da classificação tipográfica.

Pontuando as Etapas 1 e 2, DaMatta (1978), descreve as etapas de uma pesquisa em três momentos. O primeiro momento é caracterizado quando ainda não temos contato com objeto de trabalho que será estudado, chamado de "teórico-intelectual", etapa em que o conhecimento se limita ao acadêmico e investigativo. O segundo momento promove uma ruptura em relação ao primeiro, onde o pesquisador vai a campo para ter sua experiência própria com o sujeito de pesquisa, chamado de "período prático". O último momento, também chamado de pessoal ou existencial, é caracterizado pelas experiências pessoais extraídas do campo de estudo.

Conclui-se que o trabalho de campo aplicado em qualquer meio através do processo de: pré-campo, campo e pós campo, é de suma importância para o pesquisador tanto para realização própria quanto para fins metodológicos.

Ainda pontuando as etapas 1 e 2, é importante ressaltar conforme Sarah Pink (2013), a mídia visual e digital faz parte das formas em que constituímos o pensamento etnográfico, além de ser usado para criar representações de conhecimento, oferecendo forma de continuidade entre trabalho e campo, nos contextos de pesquisa acadêmica que aplicada a outros meios de comunicação não podem oferecer. O registro fotográfico para coleta de dados dos artefatos, acerca da

pesquisa qualitativa, e a troca de conhecimentos através de conversas espontâneas e de forma livre, serão orientadas pelas metodologias citadas aqui, facilitando a busca pelos resultados necessários.

A etapa 3, será a coleta e análise de dados que será solidificada através do método cartográfico como um dos produtos da pesquisa etnográfica. O uso de informações, assim como imagens e fotografia, ressalta um novo olhar sobre a construção do conhecimento na pesquisa, para além da observação e entrevistas. As cartografias surgem como forma de se construir e de sistematizar a informação obtida em campo, facilitando a organização dos elementos visuais e instrutivo que faz parte da pesquisa, direcionando o campo para soluções claras e resultados práticos.

Em relação a etapa 4, os dados obtidos da análise, juntamente com as referências visuais da iconografia e o ensaio dos artefatos gráficos, resultarão no desenvolvimento da família tipográfica vernacular, influenciada pela produção do artista. Segundo Noronha (2012) em um mapeamento iconográfico, o objetivo é estabelecer prioridades, hierarquias sobre quais fenômenos e artefatos constitutivos da sociedade possuem um caráter diacrítico e evidenciam as suas peculiaridades. Conforme Farias (2011, p. 173) "Das três estratégias ligadas à identidade e ao *status* do autor original e seus modelos, a que parte de artefatos idiossincráticos é a menos comum." Fontes confeccionadas baseadas nos artefatos idiossincráticos costumam ser raras, pois são desenvolvidos modelos tão peculiares pelo autor que acabam sendo exemplares únicos.

Para concluir o processo de criação da família tipográfica vernacular, além do conteúdo sociocultural, em relação às técnicas que serão aplicadas, Buggy apud Lucy Niemeyer (2001) há sete variações estruturais que podem atuar sobre os caracteres imprimindo-lhes características próprias e distintivas: tamanho, forma, peso, contraste, inclinação, estrutura e largura. Dessa forma, ao escolher a fonte, o designer considera a história do tipo, sua origem em relação a classificação e a conotação atual.

De acordo com Lupton (2004, p. 28) "O objetivo é encontrar uma combinação apropriada entre estilo das letras, situação social específica e massa de conteúdo que definem o projeto." A consolidação dos resultados da pesquisa terá como produto uma família tipográfica, com base nos artefatos gráficos populares coletados e

analisados, permitindo uma reflexão e posteriores debates sobre a valorização dos artistas locais, artífices detentores de conhecimento através do saber popular e como a expressão cultural está enraizada e movimentando o cenário tipográfico urbano.

6 ARTISTAS LUDOVICENSES E O VERNACULAR

A fim de dar início ao trabalho, foi realizada uma busca a respeito de artistas ludovicenses que trabalham exclusivamente com letreiramentos ou fazem uso da caligrafia em seus projetos. Seguindo a primeira parte do percurso metodológico, a procura de referências estéticas na cidade e trabalhos desenvolvidos que se aproximassem com as criações produzidas pelo Pirata da Litorânea, para grau comparativo, 5 artistas foram encontrados.

Através dos próprios murais espalhados pela cidade, matérias em jornais, plataforma google e trocas de mensagens, foi possível um levantamento bibliográfico sobre os artistas que fazem trabalhos relacionados ao letreiramento.

- *O pé de feijão*

João Almeida, mais conhecido como *O pé de Feijão*, é um artista visual graduado em licenciatura em artes visuais pela Universidade Federal do Maranhão e Cenógrafo/Figurinista pela Escola de Teatro de São Paulo. Através da rede social *Instagram*, foram trocadas mensagens com o artista e pude compreender sua proposta artística, que passeia entre linguagens como a ilustração, caligrafia, tipografia e intervenções urbanas presente na cidade, em elevados e até paredes velhas de prédios abandonados no centro de São Luís. Atualmente não reside em São Luís, mas visita a cidade com frequência. Através do seu website (putzjoao.wixsite.com) foi possível extrair mais informações acerca de suas produções. Seu objeto ao deixar sua marca pelas ruas da cidade é movimentar de ocupação de espaços públicos e intervir com o objetivo de a cidade dialogar com sua população e vice-versa. Seus trabalhos possuem como elemento gráfico influências do movimento de arte, surrealismo, art nouveau, rococó.

Figura 17: Trabalho do artista *O Pé de Feijão* 1.



Fonte: <http://www.sobretatame.com/joao-almeida-ou-o-pe-de-feijao-e-arte--tipografia-e-intervencao>

Figura 18: Trabalho do artista *O Pé de Feijão* 2



Fonte: Foto cedida pelo artista Pé de Feijão.

- *Emílio Ayoub*

Emílio Ayoub, popularmente conhecido como ‘poeta’ preenche os murais de São Luís há décadas com suas poesias e mensagens religiosas. Não foi possível entrar em contato com o artista, mas ao procurar pelo mesmo na internet, foi

possível achar informações sobre sua arte e biografia em publicações de jornais, a mais recente é uma matéria publicada pelo jornal imparcial, em janeiro de 2017.

Segundo a matéria (link da matéria na fonte da figura 19 e 20) relata que com apenas um pincel e o uso de cores primárias como o azul e vermelho, Ayoub é capaz de criar hierarquia e contraste de informação em suas composições visuais. Há mais de 30 anos presente na paisagem urbana, estampa frases e poesias por diversos bairros da capital e algumas cidades no interior do Maranhão.

Por conta da qualidade dos murais quando as fotos foram tiradas, foram mantidas as encontradas na matéria do site, já que os murais se deterioraram com o tempo e falta de manutenção. Abaixo pode observar claramente a escrita a mão livre com uso de pincel pelo artista.

Figura 19: Trabalho do poeta Emílio Ayoub 1.



Fonte: <https://oimparcial.com.br/noticias/2017/01/conheca-o-poeta-dos-muros/>

Figura 20: Trabalho do poeta Emílio Ayoub 2.



Fonte: <https://oimparcial.com.br/noticias/2017/01/conheca-o-poeta-dos-muros/>

- *Neila Albertina*

Estudante de Arquitetura e Urbanismo, na UNDB - Universidade de Ensino Superior Dom Bosco, Neila usa seu tempo livre para pintar murais e paredes. Seu trabalho já era conhecido por mim através das redes sociais, durante o ano de 2017, fizemos um workshop de tipografia sobre a direção de Tiago Reginato, fundador do Tipocali⁹.

Seu estilo artístico ainda não foi definido, então suas produções transitam entre caligrafia e letterings mais despojados, sempre experimentando novos estilos visuais em relação a tipografia.

Figura 21: Trabalho Tipográfico de Neila Albertina 1.



Fonte: Foto cedida pela artista Neila Albertina.

⁹ Studio de Tipografia e Caligrafia por Tiago Reginato.

Figura 22: Trabalho Tipográfico de Neila Albertina 2.



Fonte: Foto cedida pela artista Neila Albertina.

- Waldeilson Paixão

Amigo da graduação em Design, Waldeilson mostrou-se apaixonado pelo desenvolvimento de projetos tipográficos com inspiração no vernacular.

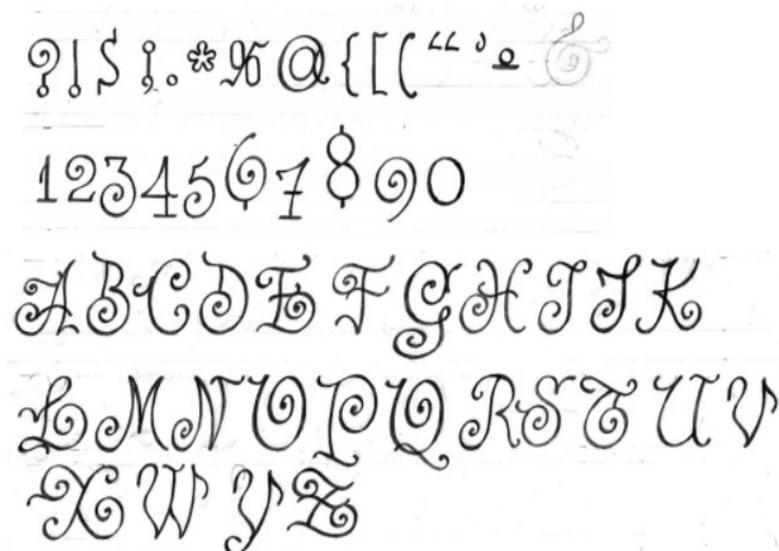
Embora não trabalhe especificamente com letreiramento, produziu a fonte *Tipogradia*, através do estudo iconográfico do Patrimônio Histórico de São Luís. Seu estudo para criação da família tipográfica vernacular teve como base à identificação, descrição e classificação dos gradis ornamentais do Centro Histórico de São Luís.

O resultado a partir do desenvolvimento gráfico do seu projeto assemelha-se ao meu, com o objetivo de valorizar a identidade do ambiente em que vivemos, a revelação de elementos estéticos presente no cenário urbano nos revela que na iconografia local, é possível preservar a memória local de uma comunidade.

Figura 23: Referência visual – Centro Histórico



Fonte: Silva, Waldeison. **Tipografia**: um registro tipográfico para o patrimônio histórico. São Luís, 2009.

Figura 24: Fonte **Tipografia**.

Fonte: Silva, Waldeison. **Tipografia**: um registro tipográfico para o patrimônio histórico. São Luís, 2009.

- O Pirata da Litorânea

Antônio Carlos, seu nome de batismo - como foi relatado durante uma de nossas conversas - ou "Pirata" como é popularmente conhecido, é um artista plástico, que tem produzido letreiros em seus trabalhos mais recentes. Seu local de trabalho fica a margem da orla marítima de São Luís, exaltando o contraste da natureza com suas composições cheias de vida e formas, transmitindo mensagens para quem por ali passa, fazendo parte de um novo âmbito do cenário urbano.

Figura 25: O Pirata da Litorânea.



Fonte: Foto por Diego Chaves.

Para a produção de seus letreiros, apenas tinta e um pincel, são necessários. As cores primárias, como o amarelo, azul e vermelho ganham destaque em sua composição criando o contraste de suas formas orgânicas, dando a leve noção de movimento e volume. Suas letras desenhadas a mão livre, possuem espessuras e tamanhos diferentes, quando colocadas em uma só linha, percebemos que essas manifestações vernaculares possuem caráter próprio, sem dúvidas quanto a riqueza visual que possuem.

Figura 26: Intervenção artística no calçadão da Litorânea – Mensagem: “A gente quer por inteiro e não pela metade.”



Fonte: Elaborado pela autora.

7 TROCAS DE CONHECIMENTO

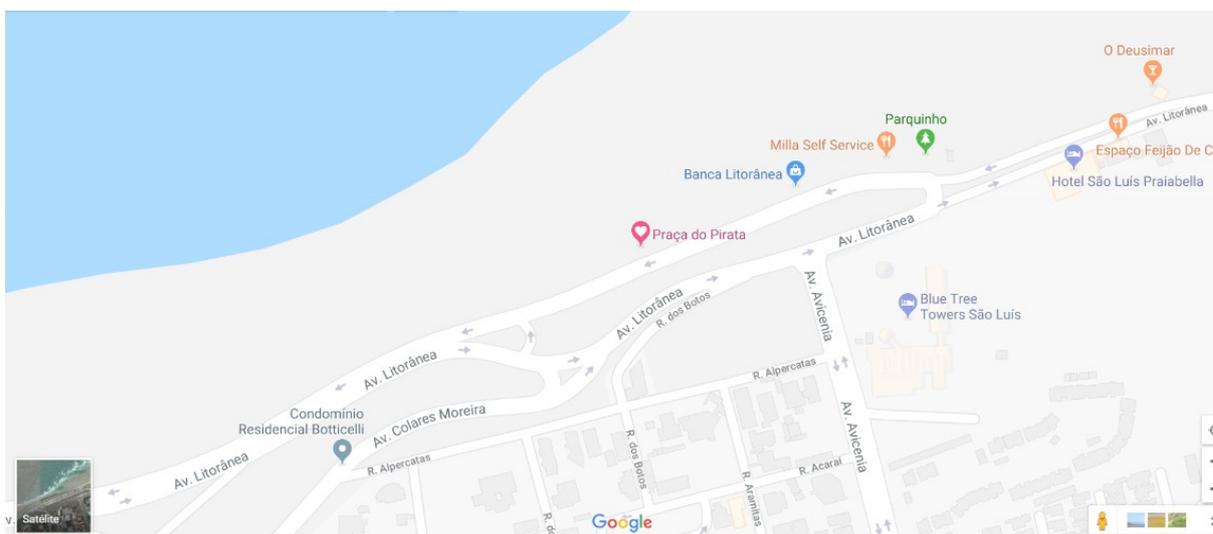
Após uma breve análise dos artistas ludovicenses a respeito de referências estéticas na cidade, deu-se seguimento às etapas descritas no percurso metodológico. Uma delas trata-se do registro iconográfico, de acordo com Noronha (2009):

Processo de identificação, descrição, classificação e interpretação dos significados simbólicos dos fazeres, saberes e histórias de determinado grupo ou cultura e, ainda, a sua forma tangível, os seus produtos, objetos, arquitetura, imagens, que também são chamados de cultura material (NORONHA, 2009, p. 43).

A iconografia permite ao estudo, observar e compreender o comportamento do artista, bem como sua relação com o processo produtivo, permitindo ainda espaço para outras reflexões identificadas no decorrer do ensaio.

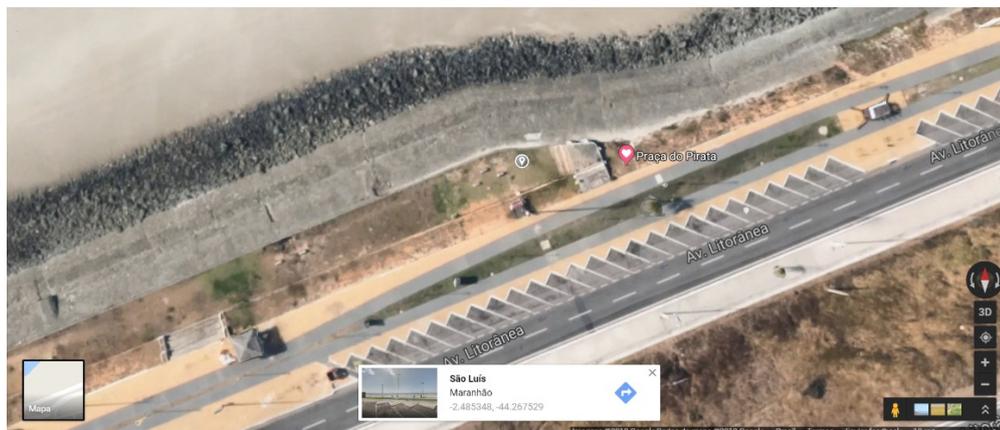
O local que envolveu o registro fotográfico e as observações, ocorreram nos pontos que apresentam a maior variedade de manifestações artísticas, estando localizado após o parquinho da *Avenida Litorânea* até o encontro dos quiosques na praia. Como pode ser analisado pelos mapas das figuras 27 e 28.

Figura 27: Mapa 1 - Localização *Praça do Pirata*.



Fonte: Google Maps.

Figura 28: Mapa 2 - Localização *Praça do Pirata*.



Fonte: Google Maps.

As visitas foram realizadas em dois momentos: 1) junto do artista, trocando ideias sobre sua produção e momentos de insight, assim como a geração de ideias e histórias sobre sua carreira e vida; 2) sem a presença do artista, observação e análise da obra em si, momento de reflexão sobre as trocas de conhecimento. As datas que ocorrem a visita junto do artista são as seguintes: (20/01/2018 - Sábado, 10/02/2018 - Sábado, 17/02/2018 - Sábado, 03/03/18 - Sábado), sempre aos sábados a tarde, quando o movimento de pessoas na orla não é tão grande e as conversas fluíam de forma calma e natural.

Em nosso primeiro encontro, ainda sobre um olhar tímido, deu-se início o processo de familiarização com o artista no campo, a paciência sobre o olhar da observação foi essencial para criar um ambiente acolhedor para ambos durante a pesquisa. De acordo com Manzini (2015), a comunicação entre os seres humanos envolve o que todo encontro colaborativo propõe, um grau de envolvimento pessoal e empatia. As relações entre seres humanos é um encontro, que por natureza, é envolvente e profundo, sendo muitas vezes catalogado como uma relação complexa, porém precisa, para que processos como amadurecimento e troca de experiências façam parte de um processo de evolução nas relações interpessoais.

Após o processo de familiarização, as trocas de ideias ocorreram de forma natural e descontraída, eu, como pesquisadora e observadora, sempre prestando atenção no modo de falar do artista, acolhendo suas ideias e o principal, ouvir. Como todo aquele universo que ele construiu de cores, formas e palavras, o fascinava, a ponto de estar sempre experimentando visualmente em sua arte.

Durante nossas conversas, foi possível refletir sobre o poder do diálogo que ao mesmo tempo que nos permite aproximação e distanciamento do conhecimento, nos ajuda a ver de maneira mais ampla a realidade a qual estamos submersos. Como diria Manzini (2015), o designer na contemporaneidade tem papel principal em propor o compartilhamento dos processos do meio com os sujeitos de pesquisa, propiciando um ambiente fértil a inovação e criatividade.

Dessa forma, o processo etnográfico, durante as trocas de conhecimento, busca em sua potencialidade, nos familiarizar com aquilo que “nos é estranho e nos distanciarmos daquilo que nos é familiar”. Por meio de técnicas como a descrição densa, utilizada em meu segundo momento de observação e análise - mais que registrar os fatos, analisar, interpretar e buscar os significados contidos nos atos, ritos, performances humanas e não apenas descrevê-las, entendendo que discurso inclui não somente o que é dito, mas também as práticas.

Em um momento descontraído, quando pergunto de onde vem a inspiração do *Pirata* para compor tais manifestações vernaculares que agora fazem parte da paisagem urbana de São Luís, ele me conta de seu primeiro amor platônico, a professora de artes plásticas, que lhe abriu os olhos para o mundo da arte. E então eu o questiono sobre sua ocupação, “Artista plástico ou Letrista?” Ele responde com entusiasmo, “Ser letrista é uma das ocupações do artista plástico!”. Por mais que seus últimos trabalhos estejam relacionados diretamente ao desenho de letras em calçadas, placas e muros, ele relata que já pintou e vendeu muitas telas, a última que produziu foi cerca de 11 anos atrás, mas que agora tem se dedicado ao letrismo.

Seus materiais e técnicas são simples, tudo que ele precisa é um pincel e tinta a óleo ou acrílica, a vedação após o uso do galão, garante a durabilidade do produto, que é guardado no mesmo lugar em que descansa; próximo a praia, no calçadão, com sua barraca, colchão, bicicleta e vários galões de tinta de muitas cores.

Figura 29: Materiais utilizados.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 30: Ambiente de trabalho do artista.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 31: Manifestações vernaculares pelo artista Pirata.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 32: Manifestação vernacular pelo artista Pirata.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 33: Uma das representações vernaculares pelo artista Pirata.



Fonte: Elaborado pela autora.



E o que o inspira? Ao começar a falar sobre seu processo criativo ele diz que o conceito usado para produzir suas artes beira o abstrato, sendo relativo, podendo ser uma qualidade, ação, sentimento, estado ou modo, que na literatura, pertence aos estilos de arte não figurativa.

Sobre o processo criativo do artista, alguns discursos reproduzidos pelo *Pirata*, traz afirmações já discutidas em estudos posteriores por Manzini (2015) ao afirmar que o imaginário e criatividade são elementos principais no designer difuso - aquele que pratica o projetar de forma empírica, sem uma reflexão teórica ou metodológica.

Reafirmando esse estudo, Ingold (2010) fala que criatividade e imaginação, não é somente o ato de formar em nosso imaginário imagens de outra realidade e da realidade que conhecemos, mas, principalmente um jeito de viver de forma criativa em um mundo em crescente expansão, que irão nortear nossas reflexões sobre a fala dos artesãos e sobre seus processos produtivos.

Resgato as falas desse estudo quando em um momento da nossa troca de conhecimentos, O Pirata pergunta em qual área eu atuo e logo respondo “design” e ele diz, em tom claro e nítido:

“Olha, esse negócio de desenhar, porque eu que não sei desenhar, assim... Pegar um papel e por exemplo, desenhar um gato! Eu não vou saber desenhar um gato como ele é, mas eu vou desenhar algo que de alguma forma me lembre um gato... Por exemplo, eu desenharia a letra ‘g’ e no final da perna da letra eu faria um rabo, entendeu? E aí as pessoas iam entender que poderia ser um gato.”

Fica claro que quando ele diz que “não sabe desenhar” está se referindo a técnica, e a reflexão que proponho aqui é que o seu conhecimento empírico, dado através de várias experiências vividas, tanto na observação quanto na prática, o artista se faz de muitos ensaios visuais, como *insights* – uma clareza súbita na mente – em suas produções, buscando compreensão ou solução de um problema pela súbita captação mental dos elementos, tendo domínio, mesmo que inconsciente, de noções de percepção, presente em gestalt e semiótica. De acordo com Niemeyer (2003):

Em sua interação com o indivíduo entram em ação os filtros que atuam nesse processo: filtros fisiológicos (acuidade de percepção), filtros culturais (ambiente, experiência individual) e emocionais (atenção, motivação). O modo como o produto for sentido decorre do julgamento de percepção que seja submetido. Daí face a sua estrutura mental, o indivíduo reage ou responde a esse produto. Este processo de interação é objeto de estudo de várias áreas do conhecimento: a ergonomia, antropologia etc. Delas, uma é a semiótica. (Niemeyer, 2003, p.21).

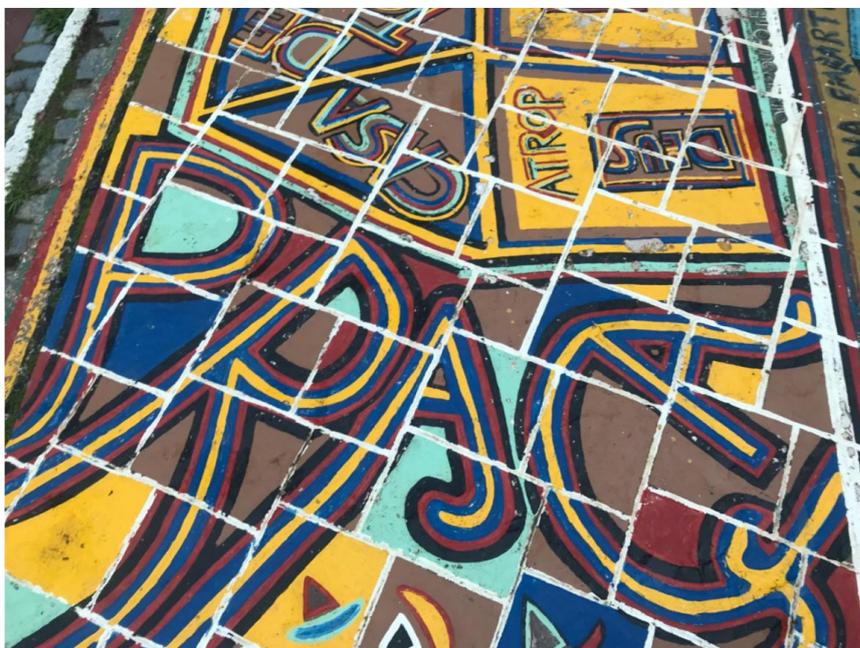
Viver de forma criativa, revela que a imaginação é um dos mecanismos para a construção dos saberes, que se baseiam na autoridade do conhecimento científico.

O mundo visual é denso e complexo, porém é possível observar na arte do *Pirata*, a reflexão da forma mais simples, que equivale ao conjunto, sendo um dos princípios da forma.

As manifestações visuais podem ser organizadas, unificadas e, portanto, harmoniosas e equilibradas, apresentando uma ordem que se traduz em clareza, do ponto de vista de decodificação e compreensão do todo, como é possível observar na imagem abaixo. Durante a criação do letreiramento “praça”, o artista relatou que enquanto desenha a forma das letras em um espaço limitado, não tinha certeza se a palavra teria leitura ou visibilidade, porém, durante a execução ele percebeu que fazendo a junção da letra ‘c’ e ‘a’, estando na vertical, não mudaria o sentido da palavra e assim o letreiramento foi criado. Assim, a percepção, se manifesta independente do objeto apresentar uma estrutura formal simples, com poucas unidades, ou complexa, com muitas unidades compositivas.

A criatividade e imaginação tornam-se aliados na experiência prática em desenvolver o fazer vernacular.

Figura 34: Lettering ‘praça’ feito pelo artista.



Fonte: Elaborada pelo autor.

8 DESENVOLVIMENTO FAMÍLIA TIPOGRÁFICA

De acordo com Buggy (2007):

Família é um conjunto formado por uma fonte e suas variações (bold, light, itálico, versalete, etc.) Em aplicações digitais, através de softwares de manipulação de texto, é possível gerar algoritmicamente algumas destas variações a partir do mesmo arquivo de fonte. (BUGGY, 2007, p.89).

O termo *família* é comumente associado a um grupo de fontes, na qual o designer desenvolve a partir de uma fonte básica, gerando posteriormente variações da mesma. Com isso, existem vários modelos de famílias tipográficas. Serão levadas em conta as classes e seus seguimentos durante a análise da pesquisa iconográfica.

8.1 Considerações a respeito da pesquisa iconográfica

É fácil notar o caráter orgânico que o lettering apresenta, assim como suas cores primárias, azul, vermelho e amarelo, apresentando formas sinuosas e retas que coexistem em equilíbrio. Além dessa característica é possível identificar através das letras a boa legibilidade, mostrando a preocupação que o letrista possui na transmissão da mensagem, possuindo ainda outras funções como ilustrar e decorar o espaço que ocupa.

Figura 35: Variações de lettering registrados.



Fonte: Elaborado pela autora.

A partir da análise dos registros fotográfico, daremos início a 4ª etapa do estudo que consiste em uma análise gráfica dos elementos dos artefatos popular,

sobre o olhar do design gráfico, ressaltando as características observadas durante o registro.

Quadro 01 - **Principais características formais dos letreiramentos populares**

01	Predominância de maiúsculas
02	Mistura ou alternância, em uma mesma sentença, de variações de estilo, corpo e peso.
03	Proporções das letras adaptadas às circunstâncias específicas de cada suporte.
04	Textura da ferramenta aparente (pincel).
05	Caracteres-chave definidos de acordo com o traço específico de cada artista.
06	Preferência por fontes sem serifa e pouca incidência de cursivas.
07	Uso de recursos decorativos nas tipografias: sombras, contornos, hachuras e volume.
08	Preferência por alinhamento centralizado ou justificado.
09	Disposição de textos em curva, na vertical ou inclinados.

Fonte: Identificação de padrões na linguagem gráfica verbal, pictórica e esquemática dos letreiramentos populares. Finizola, Coutinho (2014, p. 6).

Com base nas informações gerais dos aspectos gráficos, cedido pelas autoras, será feita uma análise de forma detalhada procurando comparativos formais de tais elementos gráficos. Foi notado uma grande mistura de estilos de letras de um mesmo alfabeto e as mesmas apresentam variações de terminais e serifas, assim como contraste, peso e largura.

Figura 36: Letreiramentos com referência a fontes tipográficas.



Fonte: Elaborado pela autora.

Sobre o olhar do designer gráfico, é possível notar que a fonte produzida pelo artista são fontes sem serifas e geométricas como por exemplo, a Futura e Arial –

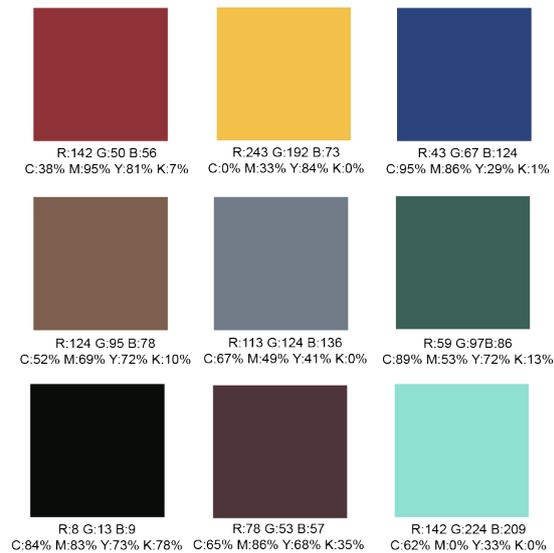
fontes sem serifa monolineares com terminais arredondados. A seguir mostro algumas das variações encontradas e uma paleta de cores extraída do letreiramento, seguido do quadro onde aponto os principais padrões encontrados quanto aos aspectos intrínsecos e extrínsecos da linguagem gráfica verbal do letreiramento.

Figura 37: Registro de lettering.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 38: Paleta de cores extraída do lettering.



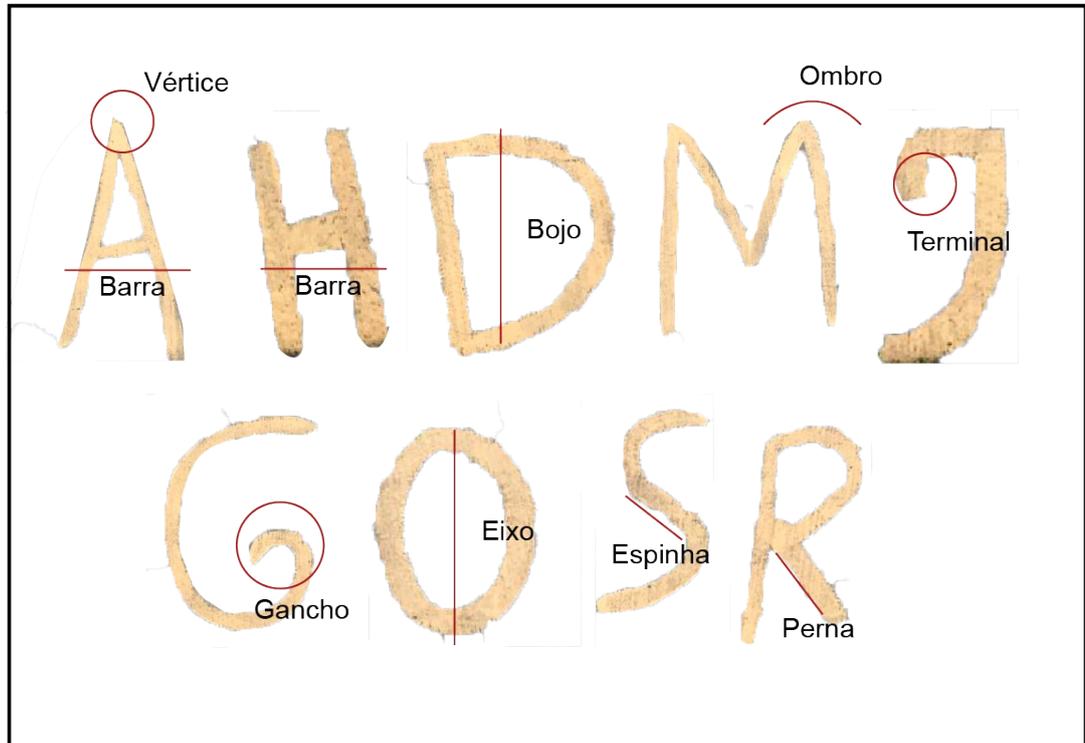
Fonte: Elaborado pela autora.

Quadro 02 - Aspectos Intrínsecos.

1. Construção	Forte tendência para o uso de letras maiúsculas.
2. Forma	Predominância de malhas construtivas em formato retangular. Uso balanceado de letras em estilo romano, também uso de peças mistas que alternam mais de um estilo na composição em uma mesma frase.
3. Proporção	O uso predominante de maiúsculas dificultou o registro de padrões significativos entre a relação altura-x e largura dos caracteres.
4. Modulação	Registro de letreiramentos que possuem hastes praticamente monolineares, que fazem aplicação da variação de modulação mais perceptível apenas nos terminais e remates.
5. Peso	Preferência pelo uso de tipos bold e outline.
6. Serifas	Pouco uso de serifas, letras com extremidades arredondas ou irregulares. Discreta preferência pelo uso de terminais, apresentando aspecto arredondado ou quadrado.
7. Decoração	Uso com maior frequência de contornos, bem como alguns casos peculiares onde foram empregadas letras bicolores, hastes com decoração externa ou interna, perspectivas, hastes duplas e caudas.
8. Caracteres Especiais	Registro de formas variantes de algumas letras do alfabeto romano, tais como a letra “A” sem o ápice superior, a letra “P” e “R” com pernas e caudas.

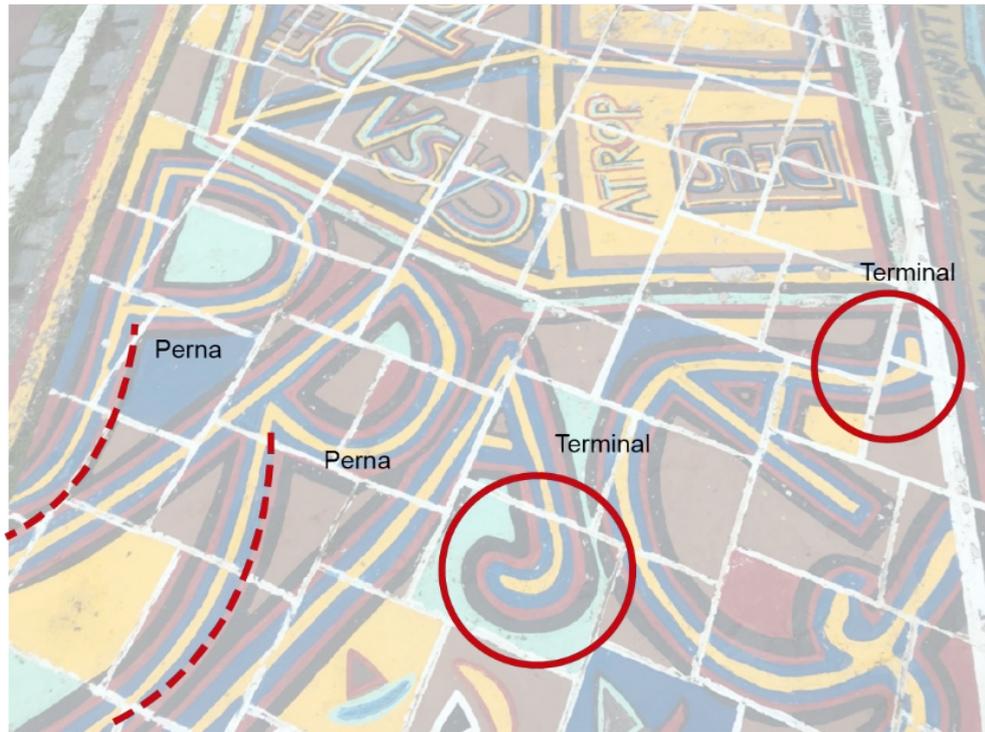
Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 39: Análise tipográfica do lettering produzido pelo Pirata 1.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 40: Análise tipográfica do lettering produzido pelo Pirata 2.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 41: Análise tipográfica do lettering, comparação com formas similares.



Fonte: Elaborado pela autora.

Quadro 03 - Aspectos Extrínsecos.

1. Cor	Uso de cores primárias e algumas secundárias, entre elas, o vermelho, o amarelo, o azul, o verde, o branco e o preto.
2. Alinhamento e Disposição das letras	Uso de alinhamento de forma irregular, posicionamento do texto no suporte de formas diversificadas ou de acordo com a superfície, podendo ser horizontal ou diagonal.
3. Uso de Maiúsculas e Minúsculas	Preferência geral pelo uso exclusivo do texto em maiúsculas em todos os letramentos analisados.

Fonte: Elaborado pela autora.

Em sua produção, costuma desenhar letras com bastante variação de altura e inclinação em uma mesma palavra, dando ritmo e movimento à composição. Este movimento é eventualmente enfatizado pelo uso de cores diferentes na forma das letras ou em seus contornos. As letras desenhadas pelo Pirata são resultado do uso de pincel chato a 90 graus. A variação dos tons de cores, do claro para o escuro (sombra/luz) é aplicada na altura das hastes das letras, dando as mesmas volume e destaque. Os pontos ressaltados durante este tópico, irá nortear o início do desenvolvimento do projeto gráfico, levando em consideração os aspectos mostrados, o uso de cores, variações de peso, contraste e espessura.

8.2 Considerações preliminares ao desenho dos caracteres

Para desenvolvimento da família tipográfica, serão utilizados atributos anatômicos para criação do tipo segundo Buggy (2007, p. 93) que fazem parte de um resumo desenvolvido pelo tipógrafo.

- Haste: traços retos verticais – como em ‘l’ e ‘i’;
- Barra: traços retos horizontais que unem dois pontos de um caractere – como nos casos do ‘H’, ‘A’ e ‘e’ – ou cruzam uma haste – como em ‘T’, ‘t’ e ‘f’;
- Bojo: traços curvos que fecham áreas nos caracteres – tais como ‘O’, ‘D’, ‘d’ e ‘d’;
- Braço: traços retos horizontais ou em diagonal que se projetam no sentido da linha de versal em letras como ‘K’ – parte superior direita, ‘X’ – partes superiores, e ‘L’- parte inferior;

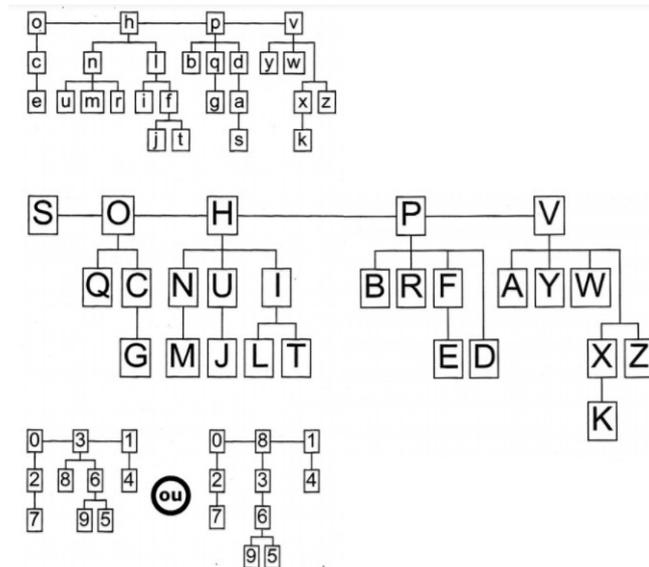
- Perna: traços retos horizontais ou em diagonal que se projetam no sentido da linha de base em letras como ‘K’ – parte inferior direita, ‘X’ – partes inferiores, e ‘R’ – parte inferior direita;
- Cauda: traços, geralmente curvos, que avançam abaixo da linha de base em caracteres como ‘g’ e ‘Q’;
- Ombro: traços curvos que partem da haste de alguns caracteres e que se unem a um outro traço reto, seguindo em direção a linha de base – normalmente verificado nos casos do ‘h’, ‘n’ e ‘m’;
- Gancho: traços curvos que partem do bojo ou da haste de letras e terminam soltos, sem conectar-se a outro ponto – como no caso do ‘a’, ‘f’ e ‘r’;
- Ligação: traços que unem duas partes de uma letra – como bojo e cauda do ‘g’ e do ‘Q’ em algumas fontes;
- Orelha: traços curtos como a pequena projeção do lado direito do bojo do ‘g’ em algumas fontes.

Considerando esta lista, apontaremos algumas espécies de caracteres essenciais para a geração de idéias. Isto porque uma fonte composta por todas elas diz respeito aos tipos destinados ao texto corrido, que não é o caso. As espécies serão: **maiúsculas, sinais de pontuação, numerais e acentos gráficos**. Esta lista foi escolhida considerando os caracteres básicos que devem constar em uma fonte para que ela funcione normalmente em nossa língua nativa que é o português, necessária para produção de títulos, subtítulos e outras construções reduzidas a linhas de texto.

Observando gráficos de derivação, em especial o sistema “abcdef” proposto por Anne Debra Adams (apud BUGGY, 2007), notou-se que os caracteres chaves do sistema “o”, “h”, “p” e “v”, se enquadram melhor em nosso projeto, isto porque traz tanto mais variações nas estruturas das letras.

Como estes apresentam somente tipos em minúsculas, Buggy (2007) desenvolveu gráficos para tipos em maiúsculas e números de acordo com o raciocínio do sistema apresentado por Debra (BUGGY, 2007, p. 140). Observemos a figura abaixo.

Figura 42: Sistema ‘abcdef’ por Anne Debra Adams (1989).

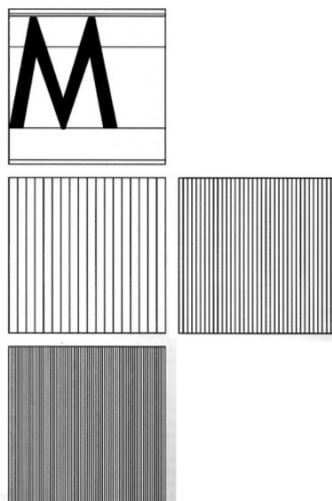


Fonte: BUGGY (2007, p.140)

Para dar início ao desenho de tipos, Buggy (2007) sugere que definamos uma malha de construção a fim de facilitar a execução do projeto. A malha construtiva é essencial em todo projeto gráfico, pois exerce controle e verifica a proporção correta do desenho. Assim, serve para identificar erros através da comparação entre o desenho presente no manual e o aplicado no layout. Ela é construída a partir da duplicação e rotação de 90° graus de um quadratim, que serve para definir o tamanho do caractere e que tem divisões de 18, 36 e 76 partes, quanto maior for a divisão do quadratim, mas detalhamento terá o projeto.

O autor chama atenção ainda para criação de fundamentos que observem o posicionamento das linhas horizontais, que marcarão as ascendentes e descendentes, altura de “x”, contraste entre as hastes, etc. Neste caso fica a critério do projetista definir seus próprios fundamentos.

Figura 43: Malha de Construção.



Fonte: BUGGY (2007, p.132)

8.3 Desenho dos primeiros caracteres

Nunca é demais lembrar que as formas apresentadas a seguir tomam como referência as considerações da pesquisa de campo. Durante o registro iconográfico, alguns caracteres foram mantidos afim de preservar a identidade em que é baseada a nova fonte, como foi mostrado no tópico anterior, as consoantes ‘j’, ‘r’, ‘s’, através da análise tipográfica de similares – foi observado que tais letras apresentavam variações, bem como repetições, mesmo que de formas e espessuras diferentes, era possível perceber a semelhança entre si, através das hastes e altura das consoantes.

O mesmo caso se adequa para as consoantes ‘a’, ‘h’, ‘d’, ‘m’ e ‘g’ – no tópico anterior, através da análise tipográfica, essas letras tiveram destaque com grande legibilidade e assim seus traços foram mantidos para a criação da família tipográfica. Com base nesse pressuposto e utilizando o sistema “abcdef”, ficou claro e fácil, poder desenhar o restante do alfabeto.

Já temos condições de ilustrar os primeiros caracteres chaves “o”, “h” e “p” e “v”. A partir deles definiremos o nosso quadratim e medidas das linhas horizontais. Os primeiros esboços foram produzidos utilizando apple pencil, acessório do iPad Pro, com a ferramenta esboço, especificamente lápis 6B. Abaixo segue o rascunho inicial do sistema, com as letras ‘h’, ‘o’, ‘p’ e ‘v’.

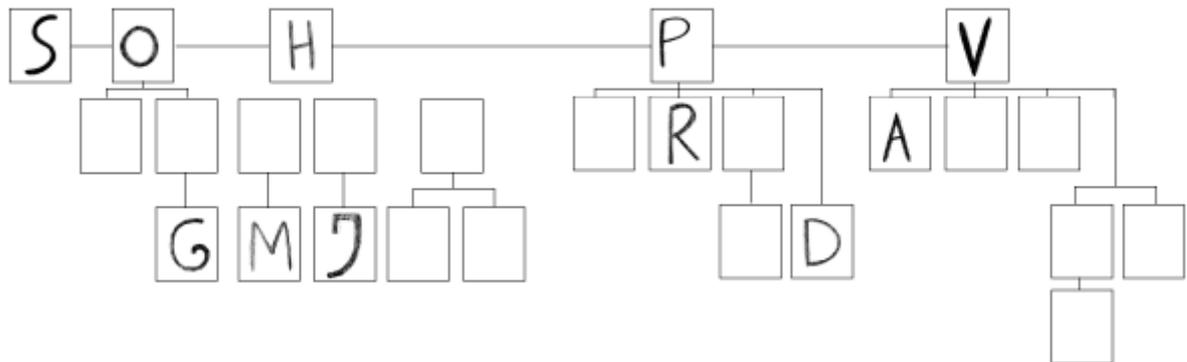
Quadro 04 - Primeiros caracteres desenhados de acordo com o sistema “abcdef”.



Fonte: Elaborado pela autora.

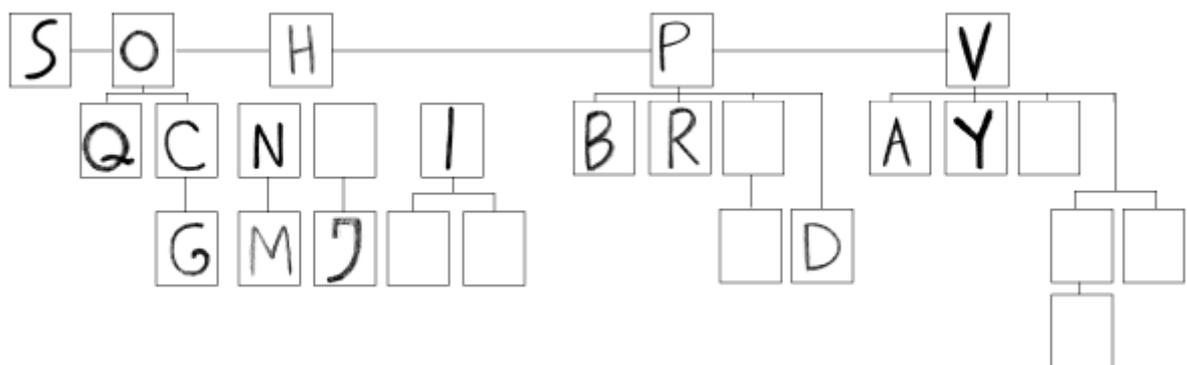
Uso do sistema 'abcdef' com a inserção das letras que serão mantidas, por questão de respeito ao caráter e identidade, tal como, o modelo original encontrado. A seguir, serão desenhadas as próximas letras do novo alfabeto.

Figura 44: Rascunho 1 'abcdef' dos caracteres complementares.



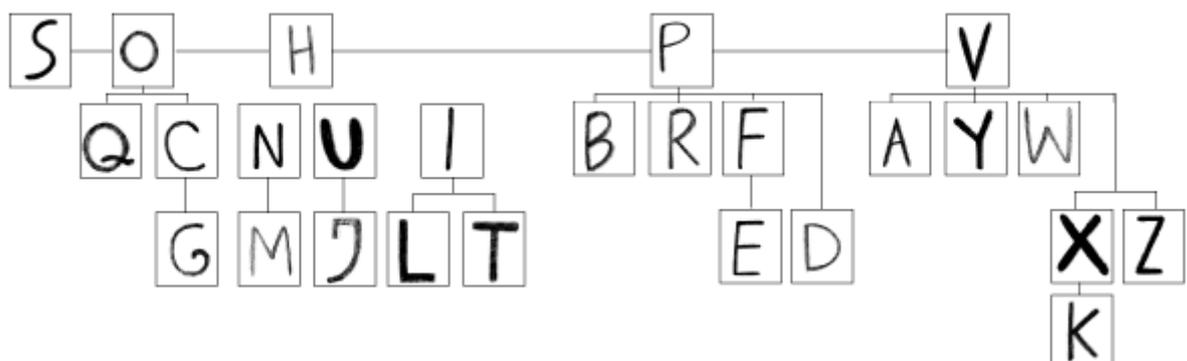
Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 45: Rascunho 2 'abcdef' dos caracteres complementares.



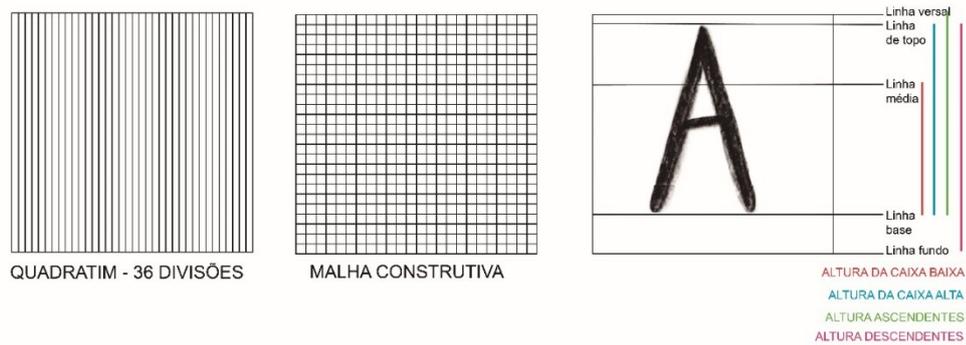
Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 46: Rascunho 3 'abcdef' dos caracteres complementares.



Tendo ilustrados os primeiros caracteres, definimos o quadratim (36 linhas) que será utilizado e as linhas horizontais que guiarão as alturas de cada caractere.

Figura 47: Adequação técnica dos primeiros caracteres.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 48: Alfabeto vernacular final.

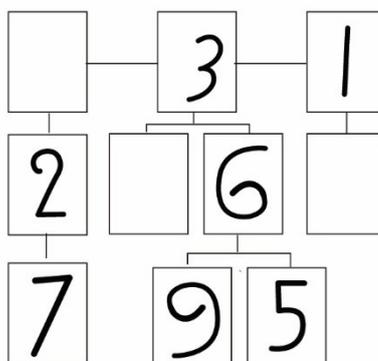


Fonte: Elaborado pela autora.

A próxima etapa é o desenho dos numerais, acentos gráficos presente na língua portuguesa, sinais de pontuação e pictogramas presente na composição. Durante o registro iconográfico, não foi observado o emprego de numerais, por isso durante a criação dos mesmos, foram usadas como referências as formas sinuosas e retilíneas do próprio alfabeto criado para produção dos números, mantendo o máximo de integridade com base nas referências para não fugir do tema proposto. Segue um exemplo visual abaixo de como os números foram criados a partir das letras do alfabeto e aplicação do mesmo, no sistema 'abcdef' adaptado por Buggy para numerais.

Figura 49: Criação numerais.

B → 3 | G → Z → 2 | S → F → 5 | G → 6



Fonte: Elaborado pela autora.

Como é notável, a criação dos numerais e acentos são recortes e junções do novo alfabeto, mantendo a integridade que diz respeito a altura das hastes, espessuras e forma. O exemplo acima, mostra que para criação do numeral '3', houve desmembramento da consoante 'b' que por apresentar curvas em sua forma que correspondem simbolicamente ao número. Outro exemplo, é a criação do numeral '2', para criar a curva que corresponde a haste do número, foi preciso da junção do gancho da letra 'g' e a terminação da letra 'z'. Para completar o exemplo, temos o numeral '5', junção da espinha da letra 's' e o terminal da letra 'f'. O mesmo se aplica ao restante dos caracteres, o numeral '6' é o mesmo que a letra 'g', mas com o aumento do gancho, assim como o numeral '9' é um '6' de cabeça para baixo. O mesmo ocorre na criação dos caracteres, o numeral '2' que por hora é junção de outras letras do alfabeto, como analisamos anteriormente, agora passando por nova junção da letra 's', torna-se um ponto de interrogação. Assim como a junção da letra 's' com a letra 'i', tem como resultado caractere cifrão. E a extração de uma das barras da letra 'f', da luz a criação de um colchete.

Figura 50: Criação caracteres.

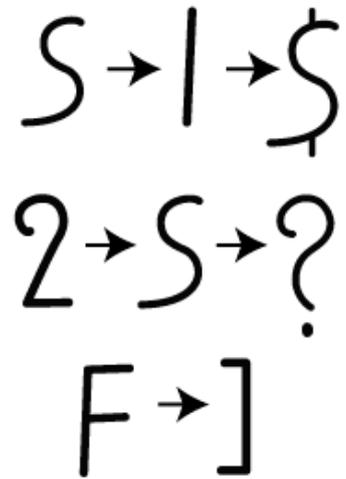


Figura 51: Caracteres, acentos gráficos e numerais.

Acentos gráficos e sinais de pontuação

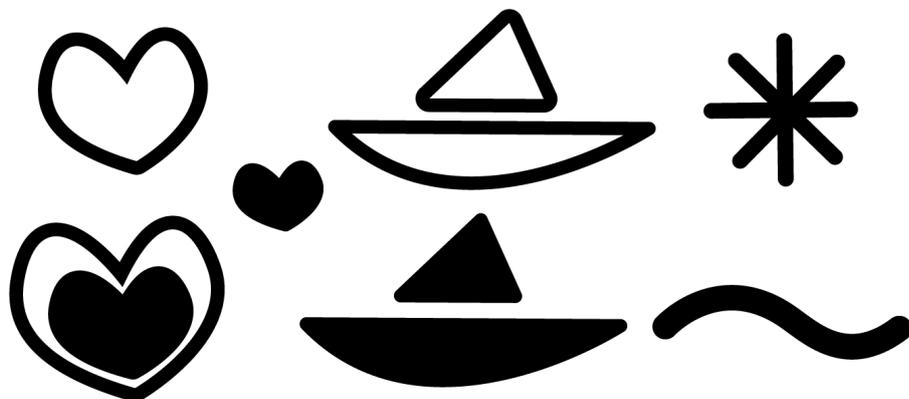
“!#\$%&*()_+ = - ? : > ^ ` { } [] ‘ ~ ; ,) Ç

Numerais

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 52: Pictogramas.



Fonte: Elaborado pela autora.

8.4 Tipografia

Após alguns passos, experimentos e rascunhos, com base no sistema ‘abcdef’ de Debra Adams, a fonte está pronta! A família tipográfica não é apenas uma fonte, mas um conjunto de variações, que estará disponível em regular, light, bold, outline e grunge. Criadas para serem usadas juntas, uma complementando a outra, e além dessas variações clássicas, a fonte criada possibilita a variedade de opções durante o uso e ainda dá consistência visual ao projeto, já que todas as variações são projetadas para formar um conjunto uniforme e harmonioso.

O nome escolhido para a fonte será “Piratha” em homenagem ao artista, do qual não seria possível a execução desse projeto gráfico sem a sua existência e criatividade.

- Regular

Figura 53: Tipografia Piratha Regular.

Maiúsculas

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z

Acentos gráficos e sinais de pontuação

“ ! # \$ % “ & * () _ + = - ? : > ^ ` { } [] ‘ ~ ; ,) Ç

Numerais

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Fonte: Elaborado pela autora.

- **Bold**

Figura 54: Tipografia Piratha Bold.

Maiúsculas

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ

Acentos gráficos e sinais de pontuação

“!#\$%&*()+=-?:>^`{}[]'~;.,ç

Numerais

1234567890

Fonte: Elaborado pela autora.

- **Light**

Figura 55: Tipografia Piratha Light.

Maiúsculas

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ

Acentos gráficos e sinais de pontuação

“!#\$%&*()_+=-?:>^`{}[]'~;.,ç

Numerais

1234567890

Fonte: Elaborado pela autora.

- Outline

Figura 56: Tipografia Piratha Outline.

Maiúsculas

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z

Acentos gráficos e sinais de pontuação

~ \ / Ç () . . . : ; , ” [] ? ! + -

Numerais

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Fonte: Elaborado pela autora.

- Grunge

Figura 57: Tipografia Piratha Grunge.

Maiúsculas

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z

Acentos gráficos e sinais de pontuação

“ ! # \$ % “ & * () + = - ? : > ^ ` { } [] ‘ ~ ; , Ç

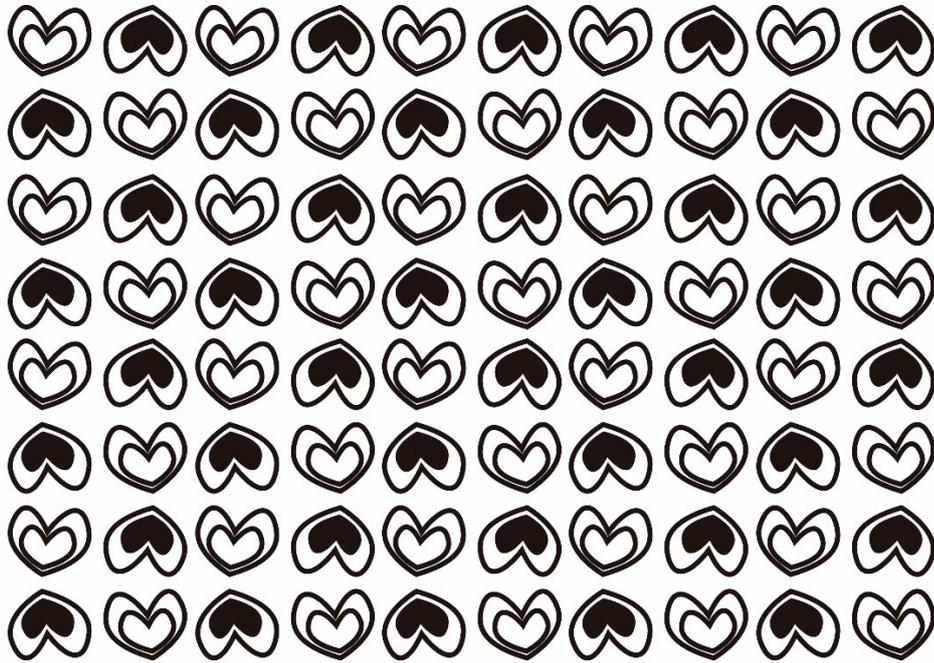
Numerais

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Fonte: Elaborado pela autora.

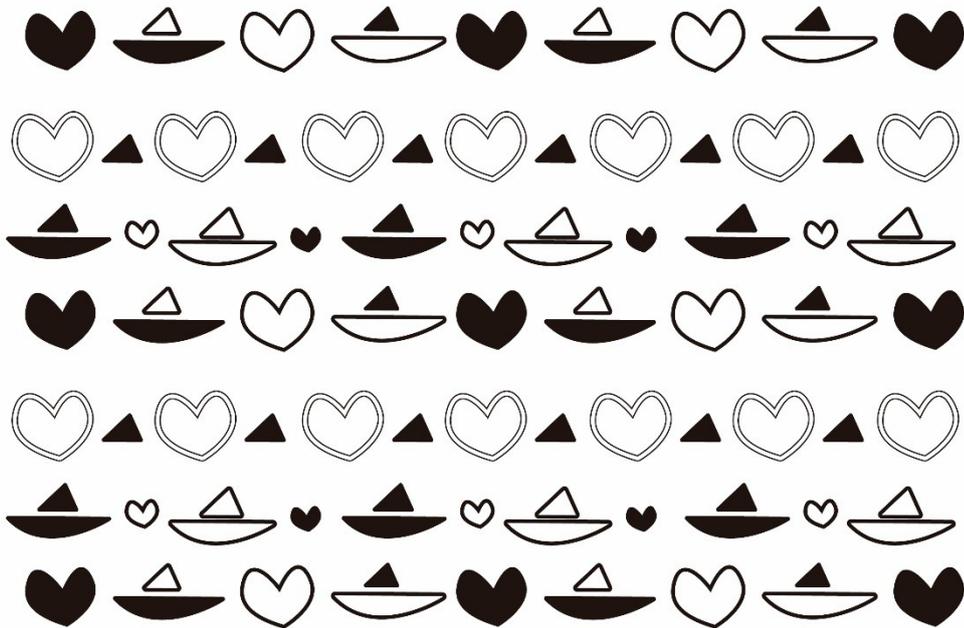
- Padrões Realizado com pictogramas

Figura 58: Padrão 1.



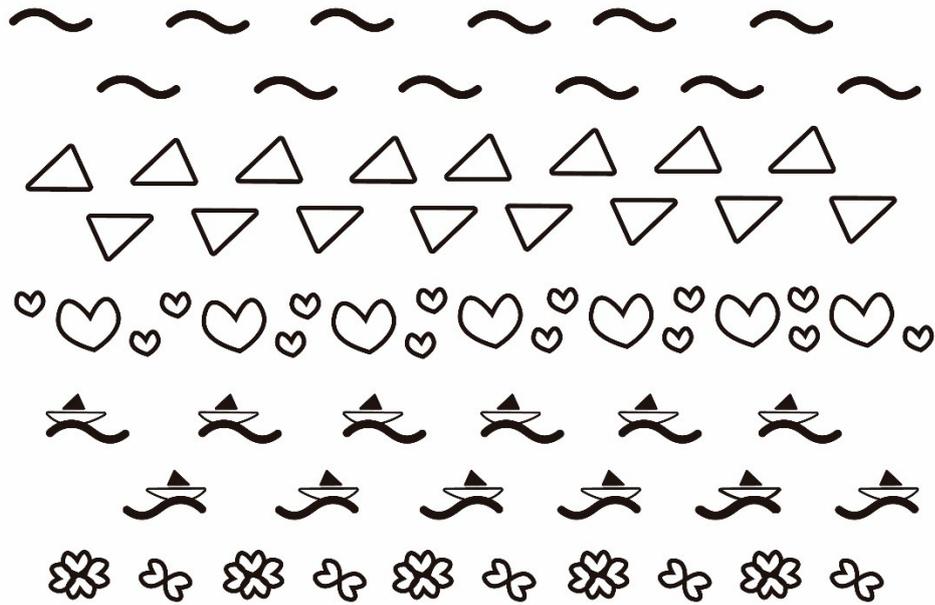
Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 59: Padrão 2.



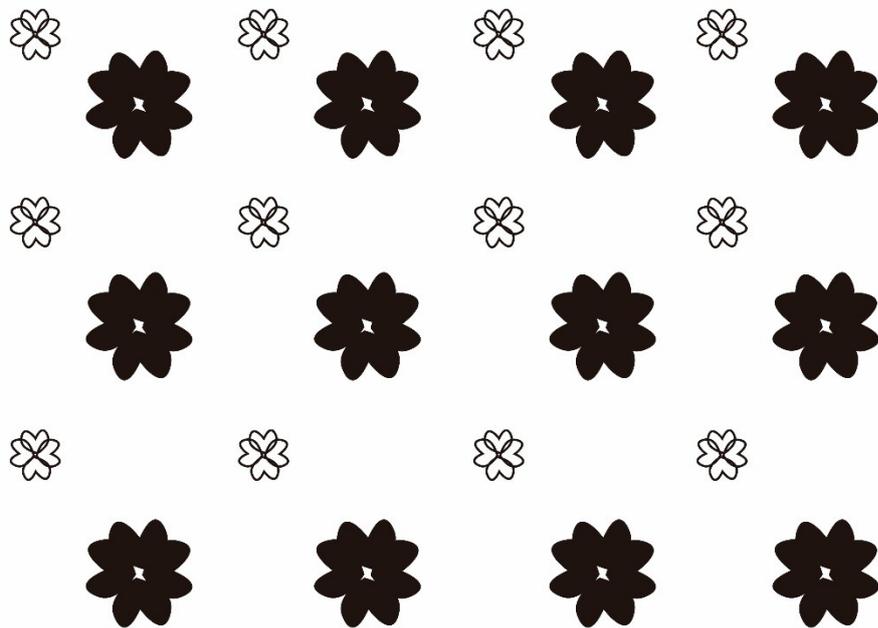
Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 60: Padrão 3.



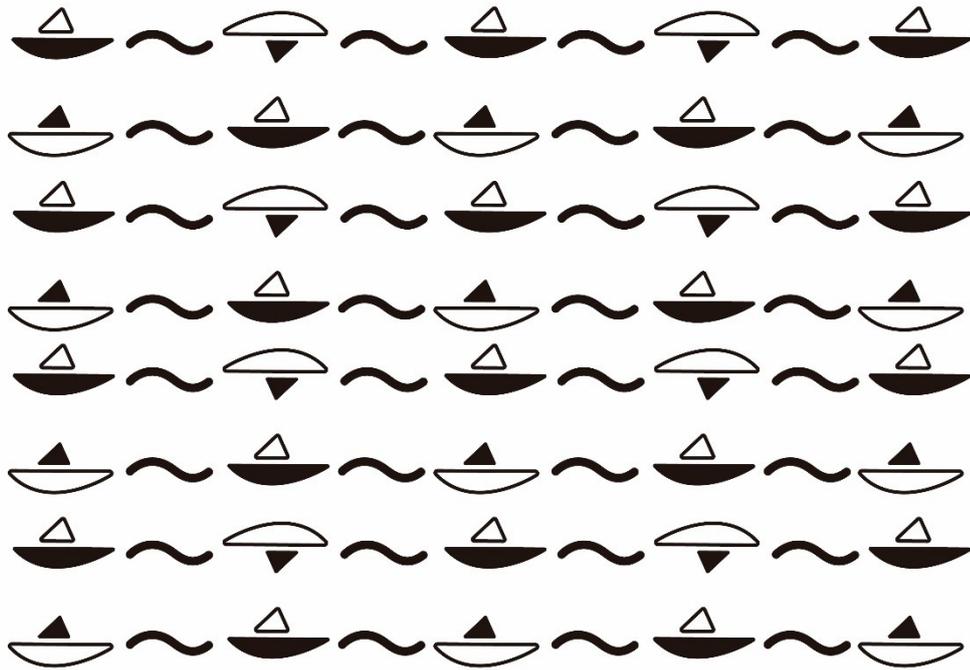
Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 61: Padrão 4.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 62: Padrão 5.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 63: Aplicação da fonte em texto 1.



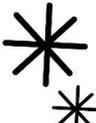
Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 64: Aplicação da fonte em texto 2.

QUE **DEUS** TE 
 CONSERVE
 REGADO A
REGGAE 

Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 65: Aplicação da fonte em texto 3.


D
A
N
C
E
 #NO SEU
 RITMO 

Fonte: Elaborado pela autora.

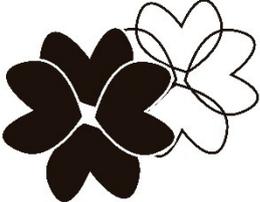
Figura 66: Aplicação da fonte em texto 4.

SAL
PAZ &
PRAIA

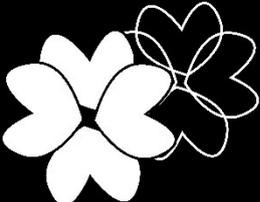
Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 67: Aplicação da fonte em texto 4.

“COMO
SE EU
FOSSE”



“COMO
SE EU
FOSSE”



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 68: Aplicação da fonte em texto com cores 1.



Fonte: Elaborado pela artista.

Figura 69: Aplicação da fonte em texto com cores 2.



Fonte: Elaborado pela autora.

9 APLICAÇÃO

Figura 70: Aplicação em ecobag 1.



Fonte:Elaborado pela autora.

Figura 71: Aplicação em ecobag 2.



Fonte: Elaborada pela autora.

Figura 72: Aplicação em caneca 1.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 73: Aplicação em caneca 2.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 74: Aplicação em caneca 3.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 75: Aplicação em caneca 4.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 76: Aplicação em caneca 5.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 77: Aplicação em caderno.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 78: Aplicação em camisas 1.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 79: Aplicação em camisas 2.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 80: Aplicação em camisas 3.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 81: Aplicação em camisas 4.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 82: Aplicação case de celular 1.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 83: Aplicação case de celular 2.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 84: Aplicação case de celular 3 aplicação.



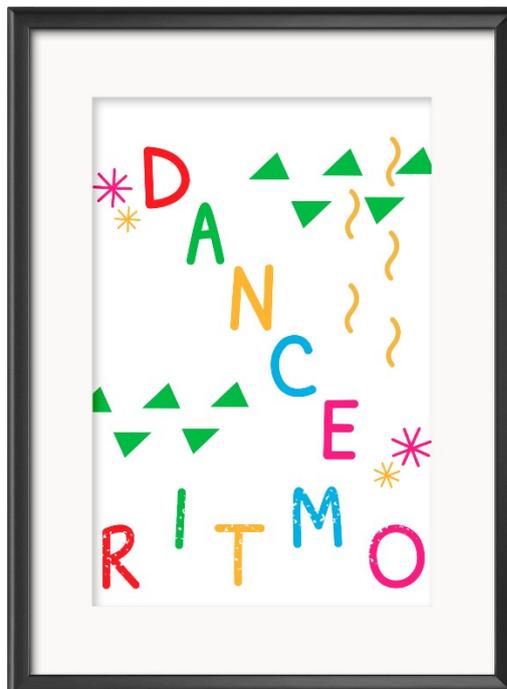
Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 85: Aplicação em pôster 1.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 86: Aplicação em pôster 2.



Fonte: Elaborado pela autora.

10 CONCLUSÃO

Acerca do tema escolhido para ser trabalhado, meu objetivo foi mostrar, primeiramente, aos meus amigos da academia e profissionais, que não precisamos buscar fora padrões ou estilos que nada tem a ver com nossa história ou cultura, ou que não representa o povo brasileiro e suas massas. Não precisamos seguir referências internacionais ou alemãs, como trouxe aqui para reflexão.

O que temos de riqueza visual, cores e texturas representa o caráter identitário ao qual nos pertence, a brasilidade de modo único, seja através do movimento do pincel feito à mão, a diferentes manifestações verbais ou pictóricas que estão vivas dentro do cenário urbano.

Durante o desenvolvimento deste estudo, pude concluir que novas práticas colaborativas no campo do design, além de inovadoras, têm como exercício a integração e o melhor relacionamento entre o designer e o sujeito de pesquisa, em que nos possibilita um maior leque de informações, além de compreender e se colocar no lugar de quem estamos, afinal, pesquisando.

Com isso, deixo a reflexão que a tipografia se manifesta em nosso dia-a-dia, pois ela está ao nosso redor e na maior parte do tempo nas simples expressões. Foi possível compreender que através dos avanços tecnológicos e a era do mundo digital trouxe avanços significativos na evolução da criação de fontes e as infinitas possibilidades de criação para o design gráfico. Assim, com este trabalho, espero despertar o interesse e o olhar das pessoas sobre a valorização e divulgação da nossa identidade.

REFERÊNCIAS

ANASTASSAKIS, Z. **Triunfos e Impasses**: Lina Bo Bardi, Aloisio Magalhães e o design no Brasil. 1. Ed. Rio de Janeiro: Lamparina, FAPERJ, 2014.

BORGES, P. **Fontes tipográficas digitais**: entre a lógica verbal e a gráfico-visual. Revista Galáxia: São Paulo, n. 22, p. 262-273, dez. 2011

BRAGA, M. (Org). **O papel social do design gráfico**: História, Conceitos, & Atuação Profissional. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011.

BRINGHURST, R. **Elementos do estilo tipográfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

BUGGY. **O MECOTipo**: método de ensino de desenho coletivo de caracteres tipográficos. 1. ed. Recife: Buggy, 2007.

DAMATTA, R. **O ofício do etnólogo, ou como ter “antropological blues”**. Boletim do Museu Nacional. Rio de Janeiro, 1978. No prelo.

DESIGN PARA OS POVOS, 2013, Belo Horizonte. **Anais...** Belo Horizonte: Auditório Sebrae, 2013.

DONES, V. **As apropriações do vernacular pela comunicação gráfica**. Folkcomunicação, do IV Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom, Porto Alegre, 2003.

DONES, V. **A estética vernacular como retórica visual da publicidade gráfica**. 2012. 205f. Tese (Doutorado) - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2012.

FARIAS, P. **Tipografia digital**. O impacto das novas tecnologias. 2. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.

FARIAS, P. **Estudos sobre tipografia:** letras, memória gráfica e paisagens tipográficas. 2016. 216f. Tese de Livre Docência - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal de São Paulo, 2016.

FINIZOLA, F.; COUTINHO, S.; SANTANA, D. **Abridores de Letras de Pernambuco:** um mapeamento da gráfica popular. São Paulo: Blucher, 2013.

FINIZOLA, F. **Tipografia vernacular urbana:** uma análise dos letreiramentos populares. São Paulo: Blucher, 2010.

INGOLD, T. **Trazendo as coisas de volta à vida:** emaranhados criativos num mundo de materiais. In: Horizontes Antropológicos, Porto Alegre: ano 18, n.37, p. 25-44, jan./jun. 2012.

JURY, D. **O que é a tipografia?.** Tradução de Armanda Rodrigues. Barcelona: Gustavo Gili, 2007. 256p. Título original: What is Typography?.

LEITE, J. **“O design gráfico no Brasil: evolução e perspectiva atual”.** In. Designe [2000], pp. 75-81. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2000.

LEITE, J. **“Design e sociedade: algumas considerações”.** In Anais do P&D Design 2012. São Luís: 2012.

LUPTON, E. **Pensar com tipos:** guia para designers, escritores, editores e estudantes. 2. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

LUPTON, E; PHILLIPS, J. C. **Novos Fundamentos do Design.** São Paulo: Cosac Naify, 2008.

LUPTON, E. **Pensar com tipos:** guia para designers, escritores, editores e estudantes. 2ed. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

MANZINI, E. **Design, when everybody designs**. An introduction to Design for Social Innovation, The MIT Press. Cambridge/London: 2015.

MARTINS, B. **Tipografia Popular**: potências do ilegível na experiência do cotidiano. São Paulo: Annablume; Belo Horizonte, 2007.

NIEMEYER, L. **Tipografia: uma apresentação**. 3. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2003. 100p.

_____. **Elementos da semiótica aplicados ao design**. Rio de Janeiro: 2AB, 2003. 80p.

NORONHA, R. **Do centro ao meio**: um novo lugar para o designer. 2012
_____. (org.). **Identidade é valor: as cadeias produtivas do artesanato de Alcântara**, EDUFMA. São Luís: 2011.

NORONHA, R.; OLIVEIRA, H.; ANDRADE, C. (Org.). **Iconografias do Maranhão**: a cultura afro-maranhense através de imagens. São Luís: EDUFMA, 2009.

NORONHA, R. **O designer e a produção de sentido na construção de iconografias**. São Luís, 2012.

PINK, S. **Doing Visual Ethnography**. 3.ed. London: SAGE Publications, 2013.

PORTO, B. **Memórias Tipográficas**. Rio de Janeiro: 2AB, 2003.

ROCHA, C. **Projeto tipográfico: análise e produção de fontes digitais**. 3. ed. rev. e ampl. São Paulo: Rosari, 2005. 167p. (Coleção textosdesign).

SILVA, W. **Tipografia**: um registro tipográfico para o patrimônio histórico. Monografia (Graduação) - Universidade Federal do Maranhão, Curso de Desenho Industrial, 2009.

SOUZA FILHO, B.; NORONHA, R.; SANTOS, C. **Design Etnográfico**: uma proposta metodológica. 2007. Trabalho de Conclusão de Graduação (Graduação em Desenho Industrial) - Universidade Federal Do Maranhão, UFMA, São Luís, 2007.

TIPOMAKHIA. **Ghenteleza Regular e Original**. Disponível em: <<http://www.tipomakhia.com/artigo-blog/ghenteleza-regular-e-original>>. Acesso em 12/11/2017.