



**Universidade  
Europeia**

LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES

2018

**ANA CATARINA  
COITO BARBOSA**

**EXPLORAÇÕES TIPOGRÁFICAS COM  
BASE NA VISUALIDADE DA  
TIPOGRAFIA EXPERIMENTAL**





**Universidade  
Europeia**

LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES

2018

**ANA CATARINA  
COITO BARBOSA**

## **EXPLORAÇÕES TIPOGRÁFICAS COM BASE NA VISUALIDADE DA TIPOGRAFIA EXPERIMENTAL**

Projeto apresentado ao IADE – Universidade Europeia, para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Design e Cultura Visual realizado sob a orientação científica do Doutora Ana Luísa Marques, Professora Auxiliar Convidada do IADE – Universidade Europeia



**palavras-chave**

tipografia; experimental; emoção; visual

**resumo**

A tipografia surge como uma arte e um processo de criação de texto, tendo vindo a ser adaptada ao longo dos tempos pelos avanços tecnológicos e sociais. As suas definições moldaram-se e redefiniram-se, abrindo espaços ao desenvolvimento de várias ramificações. Este trabalho de projeto pretende a exploração da tipografia experimental, enquanto ponte visual, para a criação de ensaios que comuniquem discursos ao espectador e suscitem emoções. Tem como objetivo a criação de um livro de conceito, baseado nas noções de experimental e emoção, representadas através de aforismos, opiniões e mensagens de diversos designers contemporâneos, nomeadamente David Carson. A exploração e desenvolvimento compositivo da relação texto / imagem, como forma de comunicação e interpretação da palavra, dos seus significados e sentidos. Apresenta-se, assim, ao espectador, um conjunto de composições tipográficas que sugerem uma linha de pensamento contínua e exploram o espaço visual ao nível da experimentação analógica e digital. Um objeto gráfico que é feito para ser entendido e interpretado, de forma livre e pessoal.



**Keywords**

typography; experimental; emotion; visual

**abstract**

Typography emerges as an art and a process of text creation, having been adapted over time by technological and social advances. Its definitions have been shaped and redefined, opening spaces to the development of several branches. This project intends the exploration of experimental typography, as a visual bridge, to the creation of essays that communicate speeches and arouse emotions to the observer. It aims the creation of a concept book, based on the notions of experimental and emotion, represented through the aphorisms, opinions and messages of several contemporary designers, like David Carson. The exploration and compositional development of the text / image relationship, as a form of communication and interpretation of the word, its meanings and senses. It is, thus, presented to the observer, a set of typographic compositions that suggest a continuous line of thought and explore the visual space at the level of analogical and digital experimentation. A graphic object that is meant to be understood and interpreted, in a free and personal way.



## ÍNDICE

<b>ÍNDICE DE FIGURAS</b>	12 – 15
--------------------------	---------

### **CAPÍTULO I: INTRODUÇÃO**

1.1 Nota Introdutória	19
1.2 Clarificação do Tema	19 – 22
1.3 Definição do Objeto de Estudo	22 – 23
1.4 Questões de Investigação	23 – 24
1.5 Metodologia e Dados	24 – 26
1.6 Estrutura do Projeto	27

### **CAPÍTULO II: REVISÃO DE LITERATURA**

2.1 A Tipografia e o Visual	
2.1.1 Conceitos	31 – 33
2.1.2 Contextualização Histórica	33 – 38
2.1.3 Estruturas, Formas e Espaços	38 – 41
2.1.4 Meios e Materiais	41 – 45
2.2 Tipografia, Personalidade e Emoção	
2.2.1 Conceitos	45 – 46
2.2.2 Design Emocional e Personalidade	46 – 50
2.2.3 Tipografia Experimental e Linguagem	50 – 54
2.2.4 Desconstrução, Legibilidade e Forma Tipográfica	54 – 58

### **CAPÍTULO III: ESTUDOS DE CASO**

3.1 Estudo de Caso — David Carson	62 – 64
3.2 Estudo de Caso — Five Oceans in a Teaspoon (Stretch Marks)	65 – 67
3.3 Estudo de Caso — Not the End of Print	68 – 70

## **CAPÍTULO IV: CONSIDERAÇÕES GERAIS**

4.1 Análise e Triangulação de Dados	74 – 77
-------------------------------------	---------

## **CAPÍTULO V: PROJETO**

5.1 Descrição do Projeto	81 – 83
5.2 Construção e Desenvolvimento	83 – 86
5.3 Documentação do Processo	87 – 89
5.4 Proposta e Explicação	89 – 107
5.5 Considerações Gerais, Limitações e Constrangimentos	107 – 108

## **CAPÍTULO VI: CONCLUSÃO** 112 – 113

## **CAPÍTULO VII: REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS** 117 – 121

## **CAPÍTULO VIII: ANEXOS** 125 – 126



## ÍNDICE DE FIGURAS

**Figura 1.** The Research Process. (Noble & Bestley, 2005, p. 47 – 61)

**Figura 2.** Mapa de Conceitos 1. Imagem do Autor (2018)

**Figura 3.** Mapa de Conceitos 2. Imagem do Autor (2018)

**Figura 4.** Les Mots en Liberté Futuristique, Filippo Marinetti. Retirado do URL:  
<http://miracomosuenablogspot.com/2013/12/> (consultado a 2 de Maio de 2018)

**Figura 5.** Elif Ayiter: ‘Asemia’, Second Life, 2012. . Retirado do URL:  
<http://www.ingentaconnect.com/content/intellect/ta/2013/00000011/00000003/art00004;jsessionid=49q76w6mpotv.x-ic-live-01> (consultado a 5 de Julho de 2018)

**Figura 6.** Onur Yazıcıgil: ‘Type Invader’. Student workshop output at Bilkent University, Spring 2011. Retirado do URL:  
<http://www.ingentaconnect.com/content/intellect/ta/2013/00000011/00000003/art00004;jsessionid=49q76w6mpotv.x-ic-live-01> (consultado a 5 de Julho de 2018)

**Figura 7.** NuCollage 1. Retirado do URL: <https://www.instagram.com/davidcarson/>  
(consultado a 8 de Julho de 2018)

**Figura 8.** NuCollage 2. Retirado do URL: <https://www.instagram.com/davidcarson/>  
(consultado a 8 de Julho de 2018)

**Figura 9.** NuCollage 3. Retirado do URL: <https://www.instagram.com/davidcarson/>  
(consultado a 8 de Julho de 2018)

**Figura 10.** NuCollage 4. Retirado do URL: <https://www.instagram.com/davidcarson/>  
(consultado a 8 de Julho de 2018)

**Figura 11.** NuCollage 5. Retirado do URL: <https://www.instagram.com/davidcarson/>  
(consultado a 8 de Julho de 2018)

**Figura 12.** NuCollage 6. Retirado do URL: <https://www.instagram.com/davidcarson/>  
(consultado a 8 de Julho de 2018)

**Figura 13.** NuCollage 7. Retirado do URL: <https://www.instagram.com/davidcarson/>  
(consultado a 8 de Julho de 2018)

**Figura 14.** NuCollage 8. Retirado do URL: <https://www.instagram.com/davidcarson/>  
(consultado a 8 de Julho de 2018)

**Figura 15.** Pain Relief, Living with Alzheimer's. Retirado do URL:  
<https://www.warrenlehrer.com/> (consultado a 24 de Julho de 2018)

**Figura 16.** Birthday Cake, Death of a Family. Retirado do URL:  
<https://www.warrenlehrer.com/> (consultado a 24 de Julho de 2018)

**Figura 17.** Disaster Relief, Poetry. Retirado do URL:  
<https://www.warrenlehrer.com/> (consultado a 24 de Julho de 2018)

**Figura 18.** Singing (Blind) in the Rain. Retirado do URL:  
<https://www.warrenlehrer.com/> (consultado a 24 de Julho de 2018)

**Figura 19.** Getting Tough. Retirado do URL:  
<https://www.warrenlehrer.com/> (consultado a 24 de Julho de 2018)

**Figura 20.** Not the End of Print 1. Retirado do URL:  
<https://www.itsnicethat.com/articles/isabel-seiffert> (consultado a 27 de Julho de 2018)

**Figura 21.** Not the End of Print 2. Retirado do URL:  
<https://www.itsnicethat.com/articles/isabel-seiffert> (consultado a 27 de Julho de 2018)

**Figura 22.** Not the End of Print 6. Retirado do URL:  
<https://www.itsnicethat.com/articles/isabel-seiffert> (consultado a 27 de Julho de 2018)

**Figura 23.** Not the End of Print 3. Retirado do URL:

<https://www.itsnicethat.com/articles/isabel-seiffert> (consultado a 27 de Julho de 2018)

**Figura 24.** Not the End of Print 7. Retirado do URL:

<https://www.itsnicethat.com/articles/isabel-seiffert> (consultado a 27 de Julho de 2018)

**Figura 25.** Not the End of Print 4. Retirado do URL:

<https://www.itsnicethat.com/articles/isabel-seiffert> (consultado a 27 de Julho de 2018)

**Figura 26.** Not the End of Print 5. Retirado do URL:

<https://www.itsnicethat.com/articles/isabel-seiffert> (consultado a 27 de Julho de 2018)

**Figura 27.** Not the End of Print 8. Retirado do URL:

<https://www.itsnicethat.com/articles/isabel-seiffert> (consultado a 27 de Julho de 2018)

**Figura 28.** Mapa de Pensamento. Imagem do Autor (2018)

**Figura 29.** Esboços Primários. Imagem do Autor (2018)

**Figura 30.** Experiência 1. Imagem do Autor (2018)

**Figura 31.** Experiência 2. Imagem do Autor (2018)

**Figura 32.** Experiência 3. Imagem do Autor (2018)

**Figura 33.** Experiência 4. Imagem do Autor (2018)

**Figura 34.** Experiência 5. Imagem do Autor (2018)

**Figura 35.** Captura de Ecrã 1. Imagem do Autor (2018)

**Figura 36.** Captura de Ecrã 2. Imagem do Autor (2018)

**Figura 37.** Captura de Ecrã 3. Imagem do Autor (2018)

**Figura 38.** Captura de Ecrã 4. Imagem do Autor (2018)

**Figura 39.** Captura de Ecrã 5. Imagem do Autor (2018)

**Figura 40.** Captura de Ecrã 6. Imagem do Autor (2018)

**Figura 41.** On Never Having Time to be Stuck 1. Imagem do Autor (2018)

**Figura 42.** On Never Having Time to be Stuck 2. Imagem do Autor (2018)

**Figura 43.** On Making the Things You Want to See 1. Imagem do Autor (2018)

**Figura 44.** On Making the Things You Want to See 2. Imagem do Autor (2018)

**Figura 45.** On Being Transparent About Your Process. Imagem do Autor (2018)

**Figura 46.** On Making Art out of Language 1. Imagem do Autor (2018)

**Figura 47.** On Making Art out of Language 2. Imagem do Autor (2018)

**Figura 48.** On Random Text Fragments Contained Inside your Keyboard 1. Imagem do Autor (2018)

**Figura 49.** On Random Text Fragments Contained Inside your Keyboard 2. Imagem do Autor (2018)

**Figura 50.** On Being a Designer. Imagem do Autor (2018)

**Figura 51.** On Being Experimental 1. Imagem do Autor (2018)

**Figura 52.** On Being Experimental 2. Imagem do Autor (2018)

**Figura 53.** On Finding the Perfect Medium for Your Work. Imagem do Autor (2018)

**Figura 54.** On Design as an Ongoing Conversation. Imagem do Autor (2018)

**Figura 55.** On Facing Yourself on the Page 1. Imagem do Autor (2018)

**Figura 56.** On Facing Yourself on the Page 2. Imagem do Autor (2018)



## **CAPÍTULO I: INTRODUÇÃO**



# CAPÍTULO I: INTRODUÇÃO

## 1.1 Nota Introdutória

O presente relatório de investigação foi desenvolvido para efeitos do Mestrado em Design e Cultura Visual do IADE — Universidade Europeia, tendo-se optado pelo desenvolvimento de um trabalho de projeto dentro do domínio da área tipográfica.

O documento apresentado constitui-se como uma reflexão de carácter individual e exploratório, sendo o seu desenvolvimento um ensaio criativo desenhado com base na experimentação e tentativa, como forma de procura de respostas e soluções para a problemática apresentada posteriormente. Não se pretende com esta dissertação a argumentação de uma verdade única e estrita, procura-se um entendimento livre e próprio, devendo a sua interpretação ter como ponto de partida a análise de uma experiência pictórica no seu todo. O projeto exposto representa um protótipo gráfico, em constante evolução e melhoria, com o objetivo de desenvolvimento e finalização futura.

## 1.2 Clarificação do Tema

A tipografia vai ser tão abstrata como a areia da praia. Neste sentido, deixa de existir. (Poynor & Booth-Clibborn, 2000, p. 7) <sup>1</sup>

A tipografia tem vindo a ser praticada desde a origem da invenção da escrita, passando pela criação dos caracteres móveis metálicos, por parte de Johannes Gutenberg em 1439, enquanto meio de impressão, mas também de produção de significados e signos visuais. Partindo da dualidade de significados deste conceito, que se define respetivamente como forma (do grego ‘typos’) e escrita (do grego ‘graphein’), a tipografia surge como uma arte e um processo de criação de tipos e formas de entendimento da palavra visual e escrita.

“O tipo é a expressão formal da escrita e a escrita é a representação física da linguagem.” (S. Heller, 2004) <sup>2</sup>

A evolução da tipografia e dos processos tipográficos está intrinsecamente relacionada com a própria evolução do desenho de letras e questões formais de composição gráfica, como

---

<sup>1</sup> Type is going to be as abstract as sand on a beach. In that sense, type doesn't exist anymore. (POYNOR, Rick & BOOTH-CLIBBORN, Edward, *Typography Now: The Next Wave*, 2000, p.7)

<sup>2</sup> Type is the formal expression of writing, and writing is the physical representation of language. (HELLER, Steven, *The Education of a Typographer*, 2004)

a legibilidade e o contexto no qual um texto é lido, compreendido, bem como os objetivos primeiros da sua publicação. Ao longo dos diferentes períodos históricos foram surgindo novos tipos de letra, bem como a necessidade de diferenciação das mesmas dentro das distintas categorias estilísticas e formais.

As palavras surgiram enquanto gestos do corpo. Os primeiros tipos de letra foram modelados diretamente a partir das formas da caligrafia. Os tipos de letra, no entanto, não são gestos corporais - são imagens fabricadas projetadas para a repetição infinita. (Lupton, 2004, p. 13) <sup>3</sup>

A tipografia na modernidade assumiu um papel mais expressivo relativamente à linguagem visual, refletindo questões políticas e industriais da sociedade contemporânea. A mecanização das abordagens ao Design transformou o alfabeto em algo flexível, desprovido da necessidade formal da caligrafia e da excessiva proporcionalidade das formas das letras. A relação entre letras dentro de uma fonte sobrepõe-se à identidade individual de cada um dos caracteres. O Design moderno focou-se na criação de objetos e imagens visuais que simultaneamente desafiam e reinventam hábitos e práticas culturais.

Na era do digital, a relação entre o design e o som, entre a palavra escrita e a palavra falada, traz novas formas de entendimento e composição da abordagem tipográfica.

Goste-se ou não, as mudanças trazidas pelos recentes avanços na tecnologia indicam a necessidade de os designers ampliarem a sua compreensão do que é trabalhar efetivamente com a tipografia. Já não basta desenhar para facilitar a leitura, sugerir um sentimento ou reforçar um conceito através da seleção de uma fonte específica. Hoje, podemos fazer tipos falarem (...). (Helfand, 2001, p. 105) <sup>4</sup>

A tipografia ajudou a consolidar a noção literária de texto e linguagem enquanto um todo, um corpo estruturado de ideias essenciais. A questão de integração da forma/conteúdo, trouxe uma mais valia ao processo tipográfico. Poetas dadaístas e futuristas criavam textos nos quais o conteúdo era indissociável do *layout* tipográfico da página. A nova forma de pensamento dos designers, a nível mais sistemático e global, permitiu que os conteúdos dos textos pudessem ser formatados para diferentes dispositivos e utilizadores digitais.

---

<sup>3</sup> Words originated as gestures of the body. The first typefaces were directly modeled on the forms of calligraphy. Typefaces, however, are not bodily gestures-they are manufactured images designed for infinite repetition. (LUPTON, Ellen, Thinking with Type, 2004, p.13)

<sup>4</sup> Like it or not, the changes brought by recent advances in technology indicate the need for designers to broaden their understanding of what it is to work effectively with typography. It is no longer enough to design for readability, to suggest a sentiment or reinforce a concept through the selection of a particular font. Today, we can make type talk (...) (HELFAND, Jessica, Screen: Essays on Graphic Design, New Media, and Visual Culture, 2001, p.105)

A questão da linguagem e do processamento de texto depende, naturalmente, da forma como pensamos e abordamos a própria tipografia. Transforma-se num processo de decisão a partir do momento em que passamos de uma página impressa para uma página totalmente digital, na qual a definição do espaço visual e do *layout* textual emerge enquanto algo totalmente distinto, tanto em termos de abordagem, como em termos de materialidade e usabilidade. Os meios interativos introduziram no mundo da criação e produção cultural e artística toda uma nova linguagem, distinta da tradicional definição de imagem e palavra, de forma e espaço, de visual e textual.

Podemos então abordar a noção de tipografia experimental enquanto uma abordagem menos convencional e mais artística do espaço visual tipográfico. Surge enquanto uma reflexão dentro do processo do Design, onde os constrangimentos das convenções, formas e estruturas tipográficas são libertados e as questões funcionais e estéticas são desafiadas.

A experimentação tipográfica é uma maneira de tentar algo, de brincar. Trata-se de inovação, mas nem sempre é uma fórmula, não existem um conjunto de regras estabelecidas. Posicionado dentro de um contexto mais científico, a experimentação é um processo pelo qual uma hipótese é testada em condições controladas para descobrir um efeito desconhecido. Em ambos os casos, a experimentação é um método de pesquisa legítimo. (Triggs, 2003, p. 7) <sup>5</sup>

A função da experimentação tipográfica é desafiar os limites da linguagem explorando livremente o conceito de visualidade, bem como as relações entre palavra e imagem, proporcionando novas descobertas e revelações dos meios tipográficos. Os objetivos de forma e estrutura do texto são testados ao limite da sua funcionalidade, surgindo uma composição que é feita para ser entendida independentemente daquilo que está escrito. O desprovimento de preconceitos e expectativas, revela-se essencial no desenvolvimento de todo o processo, assim como para a obtenção de resultados inesperados que, por si só, se tornam muitas vezes surpreendentes.

O ponto de partida para a definição desta problemática será necessariamente no questionamento do processo experimental enquanto um meio de investigação racional válido, sendo amplamente discutido e questionado entre vários designers.

Por norma, o conceito de experimental tem sido atribuído ao período do Avant-Garde que, tal como explicado anteriormente, questionou o que era considerado tradicional e explorou novas formas tipográficas, criticando aquilo que é entendido enquanto convencional,

---

<sup>5</sup> The typographic experiment is a way of trying something out, of playing. It is about innovation but is not always formulaic nor is there an establishment set of rules. Positioned within a more scientific context, experimentation is a process by which a hypothesis is tested under controlled conditions to discover an unknown effect. In both cases experimentation is a legitimate research method. (TRIGGS, Teal, The Typographic Experiment: Radical Innovation in Contemporary Type Design, 2003, p.7)

desenvolvendo novas formas de ver e de ler. Então, como é que definimos esta noção contemporânea de experimental, dentro do domínio do design gráfico?

Abordando o Design enquanto um ‘projeto’ em constante desenvolvimento, podemos interligar a forma como cada designer desenvolve o seu processo criativo com os resultados que daí advêm, desde a conceção da ideia, ao processo de pesquisa até ao objetivo final, seja ele com intenções comerciais ou não. Constituindo-se como duas disciplinas distintas, o design experimental de tipos comporta a produção e desenvolvimento de tipos de letra enquanto que a tipografia experimental investiga a forma como os tipos são integrados em determinado *layout*.

O design de tipo não é apenas sobre a maneira pela qual as formas de letra individuais são construídas; também envolve a aplicação sistemática desses elementos num conjunto de caracteres. Por outro lado, o layout tipográfico estrutura os personagens - em palavras, linhas e, finalmente, textos - para produzir significado na forma como são organizados visualmente. (Triggs, 2003, p. 9) <sup>6</sup>

A manipulação do tipo, enquanto objeto primordial de experimentação, ao nível do tamanho, escala, repetição, distorção e o seu posicionamento dentro de uma página, modifica e intensifica o diálogo e disseminação da narrativa, da mensagem. Assim como em qualquer projeto de Design, a proposta associada ao mesmo, influencia a forma como definimos a nossa abordagem, ao nível de contextos culturais, sociais ou políticos nos quais o designer se insere. Todas estas problemáticas afetam a abordagem do designer e o seu processo criativo, assim como a utilização do meio digital ou analógico. Tal como aquilo que é considerado experimental varia de um designer para o outro.

“A introdução de novas tecnologias tem vindo a ser uma iniciação à experimentação tipográfica.” (Triggs, 2003, p. 12) <sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Type design is not only about the way in which individual letterforms are constructed; it also involves the systematic application of these elements across a set of characters. Conversely, the typographic layout structures the characters – into words, lines and ultimately texts - to produce meaning in the way they are organized visually. (TRIGGS, Teal, The Typographic Experiment: Radical Innovation in Contemporary Type Design, 2003, p.9)

<sup>7</sup> The introduction of new technologies has long been an initiation of typographic experimentation. (TRIGGS, Teal, The Typographic Experiment: Radical Innovation in Contemporary Type Design, 2003, p.12)

### 1.3 Definição do Objeto de Estudo

O objeto de estudo da investigação prende-se com a descodificação da tipografia experimental enquanto processo criativo.

O objetivo desta proposta de elaboração de projeto, é a criação de um livro experimental com base na exploração e desenvolvimento da relação texto / imagem e na forma como a composição gráfica afeta a percepção e comunicação da “emoção”. A forma como interpretamos a palavra, os seus significados e signos. Com ênfase na expressão e signos tipográficos, este projeto visa explorar formas, espessuras, dimensões, traços, caracteres, distorções, grelhas, ritmos, erros e legibilidades, o modo a partir do qual estas “tentativas” e “disseminações” alteram a maneira como percebemos / olhamos o objeto gráfico.

Através da utilização de várias técnicas e ferramentas, existe uma procura de soluções na forma de representação das emoções da própria palavra e seu significado, tendo em conta os elementos e questões inerentes à tipografia. Desenvolve-se a criação de sinestésias visuais, assim como o estudo da composição, expressão e entendimento do texto escrito e falado.

### 1.4 Questões de Investigação

A definição de uma questão de investigação pressupõe uma primeira abordagem fundamental ao tema em estudo.

Uma problemática de investigação é tipicamente desenvolvida como resposta a um assunto ou tema que o designer desconhece ou não entende na totalidade. Pode surgir ou ser motivado por um problema prático a ser resolvido — uma área de estudo. Posteriormente, isto ajuda a definir o foco de investigação do projeto e proporciona uma questão específica a ser explorada. (Noble & Bestley, 2005, p. 47) <sup>8</sup>

Assim, foram estruturadas várias questões enquanto ponto de partida para todo o decorrer desta investigação e desenvolvimento de projeto. Tendo como foco uma problemática central:

---

<sup>8</sup> A research problem is typically developed in response to a subject or theme that the designer does not know or fully understand. A research problem may arise from or be motivated by a practical problem to be resolved – *a field of study*. This then helps to define the *project focus* of the research and provides a specific question to be explored. (NOBLE, Ian & BESTLEY, Russell, *Visual Research: An Introduction to Research Methodologies in Graphic Design*, 2005, p.47)

- É possível representar visualmente, através da tipografia, a emoção de uma palavra?

Como pode ser transmitido?

Relacionando-se com este tema central, surgem outras perguntas e questões associadas aos conceitos definidos anteriormente:

- O que pode um tipo de letra transmitir ao observador?

- Existe um limite entre o visual e o emotivo? De que forma estão articulados?

- Poderá a técnica de impressão afetar a percepção do observador? Considerando textura, sobreposições, tramas e outras questões formais do objeto final.

- Como podemos articular o conceito de tipografia experimental com a representação tipográfica da emoção?

Como forma de abordagem e resposta a estas questões, pretende-se a adoção de algumas metodologias descritas de seguida, bem como a realização de casos de estudo específicos.

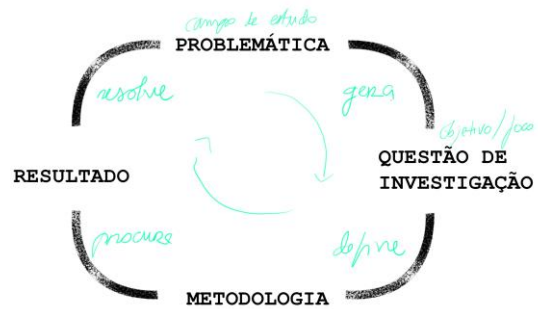
## **1.5 Metodologia e Dados**

Com o intuito de responder às questões anteriormente levantadas, bem como aos objetivos propostos, é necessário construir uma metodologia e um modelo de análise a seguir como forma de resposta às questões de investigação e estruturação das fases de trabalho.

Noble & Bestley (2005) entendem metodologia como a ciência do método ou conjunto de métodos e processos, aplicada a uma determinada área. Uma estratégia lógica, predefinida e sistemática através da qual se constrói um projeto de design, incluindo métodos de avaliação com resultados experimentais, um planeamento das fases de trabalho, assim como uma intenção declarada em relação aos resultados esperados. (Noble & Bestley, 2005, p. 18). Através desta delimitação de processos e pontos auxiliares de construção de um trabalho de investigação, coloca-se a questão de como poderá o designer pesquisar e desenvolver um projeto tendo em conta o seu contexto e intenção. Noble & Bestley (2015) afirmam que uma metodologia de pesquisa é um conjunto de regras autoimpostas através das quais o designer irá desenvolver o projeto. Assim que a intenção do designer tenha sido exposta de forma clara, em conjunto com um planeamento detalhado do campo de estudo e uma definição do objetivo da mensagem visual a ser criada, é necessário descrever a maneira como se pretende

desenvolver o projeto e testar ideias, como forma de criar respostas e soluções eficazes para o *brief* apresentado. (Noble & Bestley, 2005, p. 59).

A estruturação deste trabalho de projeto definiu-se com base num modelo de pesquisa geral, começando com o desenvolvimento de uma problemática, a formulação de uma questão de investigação, a explicitação da metodologia a adotar e, por último, a divulgação dos resultados (Figura 1). A partir deste ponto, o projeto foi dividido em três áreas



**Figura 1.** The Research Process

/ etapas: o campo de estudo, o objetivo / foco e a metodologia. O campo de estudo pressupõe toda a problemática, descrição e contextualização do tema de investigação<sup>9</sup>; o foco do projeto reside na definição das questões de investigação e dos seus objetivos<sup>10</sup>; a metodologia comporta um conjunto de métodos de análise que serão descritos de seguida. Importa ainda referir que a segunda área de divisão, o foco, surge com um carácter mutável, podendo ser alterado ao longo da investigação, em virtude da argumentação e reflexão crítica decorrente deste processo.

Explicitando concretamente as metodologias adotadas, na primeira e segunda etapa (campo de estudo – problemática; objetivo – questão de investigação), foram selecionados métodos de carácter exploratório, através de uma pesquisa documental (qualitativa) acerca dos temas em questão (tipografia experimental e emoção), bem como de diversos autores e designers ligados à área. Esta pesquisa pressupõe uma pesquisa secundária, através da análise de documentos escritos, livros impressos e revistas, bem como o recurso a suportes digitais ao nível de material pesquisado online. A realização de estudos de caso sobre designers da área em questão servirá também como base de sustentação da teoria exposta.

A terceira etapa, metodológica, adota um método interventivo (conclusivo), através da realização de um projeto prático de aplicação dos conceitos abordados. Aqui foram realizadas explorações visuais, através do desenvolvimento de um mapa de conceito e um de pensamento, utilizados na visualização prática da problemática (Figura 2)<sup>11</sup>. Dentro da exploração visual, foi definida a teoria da cor, através da qual se entende a cor como meio de comunicação não verbal, que transmite emoções. A definição da essência de um projeto

<sup>9</sup> Ver Capítulo I, 1.2 Clarificação do Tema, p. 19 - 22

<sup>10</sup> Ver Capítulo I, 1.3 Definição do Objeto de Estudo e 1.4 Questões de Investigação, p. 22 - 24

<sup>11</sup> Ver Capítulo V, 5.2 Construção e Desenvolvimento, p. 83 - 86

prático revela-se sempre complexa e, portanto, aliando às metodologias anteriormente referidas, foi definido um último método, tendo como base a *Experimental Research* (Noble & Bestley, 2005, p. 59). Aqui, efetiva-se a validade da componente prática, sendo importante referir as experiências realizadas constituem parte integrante do processo de desenho do objeto, que nunca está fechado. Assim, este sistema pressupõe a realização de testes, experiências e composições que, posteriormente, serão analisados por meio de uma crítica autorreflexiva tendo em conta três normas autoimpostas: o significado do aforismo escolhido, tendo em conta o conteúdo geral da entrevista; os aspetos estilísticos utilizados (cor, tipografia, forma), sendo que o enfâse principal reside na experimentação tipográfica; a capacidade de demonstração gráfica da emoção ou emoções, personalidades, opiniões em causa tendo em conta o sentido geral da página.<sup>12</sup>

Contudo, a experimentação não é uma virtude em si mesma – tem que operar dentro de um conjunto de regras específicas, através da delineação da intenção e contexto da experiência, juntamente com a forma com o *feedback* será obtido e os resultados analisados. Assim, uma hipótese de projeto pode ser a criação de uma forma visual particular que comunica uma determinada mensagem a uma audiência específica. (Noble & Bestley, 2005, p. 60)<sup>13</sup>

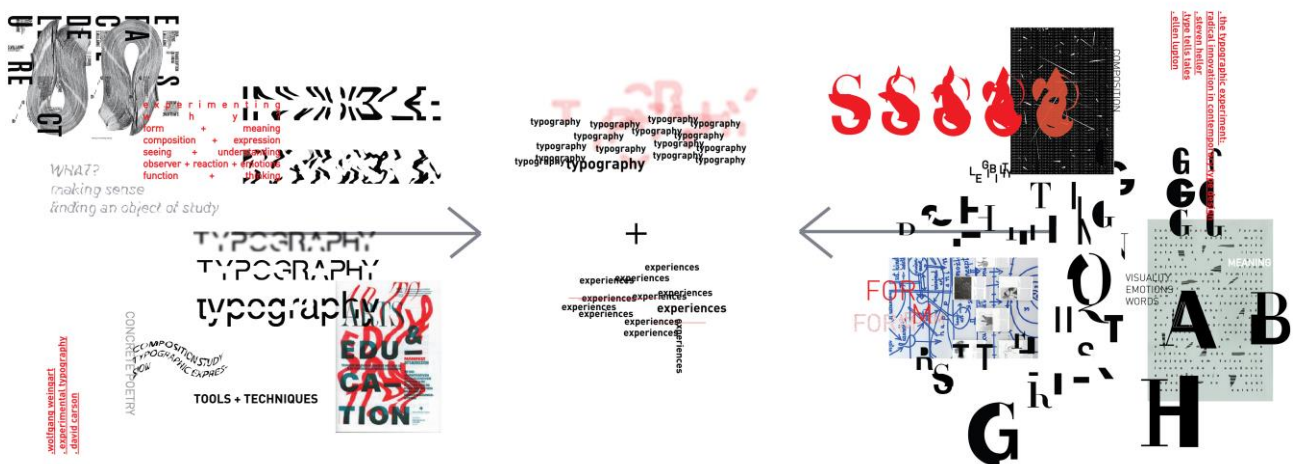


Figura 2. Mapa de Conceitos 1

<sup>12</sup> Ver Capítulo V, 5.2 Construção e Desenvolvimento, 5.3 Documentação do Processo, 5.4 Proposta e Explicação, p. 83 - 107

<sup>13</sup> However, experimentation is not a virtue in itself – it has to operate within a set of precise guidelines, delineating the intention and context of the experiment, together with the ways in which feedback will be gathered and results will be measured. In short, a design hypothesis might be that the creation of a particular visual form will communicate a particular message to a given audience. (NOBLE, Ian & BESTLEY, Russell, Visual Research: An Introduction to Research Methodologies in Graphic Design, 2005, p.60)

## 1.6 Estrutura do Projeto

O presente trabalho de projeto pretende a realização prática de um livro baseado em diferentes explorações tipográficas, bem como as suas aplicações na definição da emoção na palavra e na linguagem.

Assim, delimitou-se a seguinte investigação, com uma estrutura linear constituída por oito capítulos:

**CAPÍTULO I: Introdução** e definição de conceitos, bem como a justificação do projeto desenvolvido, os seus objetivos, questões de investigação e metodologias adotadas.

**CAPÍTULO II: Revisão de Literatura**, enquadramento e contextualização histórica das noções em causa, bem como a exposição de autores como referência.

**CAPÍTULO III: Estudos de Caso** de três designers relacionados com a temática.

**CAPÍTULO IV: Considerações Gerais**, análise e triangulação dos dados e teorias expostas.

**CAPÍTULO V: Projeto**, no qual a ideia e conceitos explorados são apresentados através de imagens e respetiva explicação teórica. Delimitação e descrição de todo o processo criativo relativo ao mesmo.

**CAPÍTULO VI: Conclusão** e respetivas dissertações e respostas sobre o projeto em causa.

**CAPÍTULO VII: Referências Bibliográficas**, das obras, autores e sites analisados e consultados, segundo a norma APA, norma americana de referências bibliográficas.

**CAPÍTULO VIII: Anexos**, apresentando o processo criativo, bem como estudos e apresentações finais.



## **CAPÍTULO II: REVISÃO DE LITERATURA**



## CAPÍTULO II: REVISÃO DE LITERATURA

### 2.1 A Tipografia e o Visual

#### 2.1.1 Conceitos

A tipografia está para a literatura como uma performance musical está para uma composição: um ato essencial de interpretação, repleto de oportunidades ilimitadas de discernimento ou obtusidade. A maioria da tipografia está longe da literatura, para a linguagem tem vários usos, incluindo packaging e propaganda. Tal como a música, pode ser usada para manipular comportamentos e emoções. (Bringhurst, 2004, p. 19) <sup>1</sup>

A definição de um conceito ou noção dentro do domínio artístico remete sempre para um certo tipo de questionamento, de interrogação e de dúvida. Torna-se intrinsecamente ambígua a construção de um sentido concreto e com o qual estejamos todos de acordo. Assim, é possível encontrar variadas aceções da noção de tipografia, bem como vários autores que a definem. Propondo uma definição estrita e plana, podemos começar por afirmar que a tipografia é a arte e o processo de criação na composição e impressão de um texto, na sua forma física ou digital, tendo como base a descodificação da linguagem, do tipo de letra, da comunicação escrita no seu todo. Letras, caracteres e formas associadas a frases, textos, bem como composições gráficas e estéticas ligadas ao mundo do Design em particular. São vários os fatores que devemos ter em conta aquando da desmistificação deste tipo de conceitos, nomeadamente a sua função e propósito, bem como o seu movimento e interação na página e no espaço gráfico, aquando remetendo para a sua função pictórica. Revelou-se, por conseguinte, necessário uma vasta pesquisa e investigação para a delimitação do conceito tipográfico enquanto elemento fulcral de estudo deste projeto.

Massimo Vignelli (2015) vê a tipografia como uma disciplina para organizar informação da forma mais objetiva possível, enquanto objeto de propósito funcional, destinado à disseminação de informação e processamento de texto. (Vignelli, 2015, p. 55) Colocando a questão deste ponto de vista estrito, torna-se quase instintivo o assumir desta significação, sem mais variantes por onde seguir e experimentar, enquanto algo limitativo no seu raciocínio. Explorando outros sentidos e, com correlação ao percurso delimitado para a construção deste projeto de tese, importa compreender outras perspetivas acerca do tema.

---

<sup>1</sup> Typography is to literature as musical performance is to composition: an essential act of interpretation, full of endless opportunities for insight or obtuseness. Much typography is far removed from literature, for language has many uses, including packaging and propaganda. Like music, it can be used to manipulate behavior and emotions. (BRINGHURST, Robert, *The Elements of Typographic Style*, 2004, p.19)

Como a oratória, música, dança, caligrafia – como tudo aquilo que ornamenta a linguagem – a tipografia é uma arte que pode ser deliberadamente mal utilizada. É uma arte através da qual os significados de um texto (ou a sua ausência) podem ser clarificados, honrados e partilhados, ou conscientemente disfarçados. (Bringhurst, 2004, p. 17) <sup>2</sup>

A tipografia pensada através de um mote visual, bem como a sua materialidade e relação no espaço, transpõe em si uma voz, linguagem e expressão própria, enquanto veículo a partir do qual são criados os caracteres linguísticos, expressados e disseminados no tempo, que comunica sentidos graficamente. Através da sua interação no espaço gráfico, ritmo e cadência, a forma tipográfica torna-se objeto de interrogação primária nesta investigação, como estrutura passível de desconstrução e transmissão de vozes e personalidades. Baseada na ligação entre os elementos textuais e visuais, o conceito de visual na tipografia transpõe as barreiras da linguagem exclusivamente verbal e escrita, articulando-a com elementos visuais e plásticos, inerentes ao desenvolvimento de um projeto gráfico.

A cultura deixou de ser uma representação pura ou narrativa, onde a cultura visual transmite mensagens. Em vez disso, a cultura formula, formata, canaliza, circula, contém e recupera informações. O design é, portanto, mais do que apenas a criação de artefactos visuais para serem usados ou "lidos". É também sobre a estruturação de sistemas de reunião no mundo visual e material. (Julier, 2006, p. 67) <sup>3</sup>

O visual interpreta um papel essencial dentro da produção, representação e formação dos sistemas culturais, gráficos e tipográficos. Segundo Mirzoeff (1998), a imagem visual está em constante mudança e altera a sua relação com a realidade exterior em diferentes momentos da modernidade. (Mirzoeff, 1998, p. 7). Assim, o seu processo metamórfico em contínua interligação com a sociedade na qual está inserida, constitui também um facto importante na relação com o designer, o projeto e a escolha que será realizada a nível pictórico e material. Ultrapassando a barreira da materialidade, enquanto algo estrito e que tem a capacidade de se transgredir e transcender, a noção de visual e visualidade com correlação à forma tipográfica, implica também o vínculo criado entre o observador e o objeto que é observado, bem como as reações e emoções inerentes a esse facto. O espectador não é meramente um sujeito passivo, difunde pensamentos, corpos, personalidades, histórias e experiências em si. Adquire conhecimentos do mundo que o rodeia e da imagética previamente assimilada. Tudo isso

---

<sup>2</sup> Like oratory, music, dance, calligraphy - like anything that lends its grace to language - typography is an art that can be deliberately misused. It is a craft by which the meanings of a text (or its absence of meaning) can be clarified, honored and shared, or knowingly disguised. (BRINGHURST, Robert, *The Elements of Typographic Style*, 2004, p.17)

<sup>3</sup> Culture is no longer one of pure representation or narrative, where visual culture conveys messages. Instead, culture formulates, formats, channels, circulates, contains, and retrieves information. Design, therefore, is more than just the creation of visual artifacts to be used or "read." It is also about the structuring of systems of encounter within the visual and material world." (JULIER, Guy, *From Visual Culture to Design Culture*, 2005, p.67)

influencia e transforma a sua forma de ver e entender o mundo, tanto visual como físico e concreto, torna o reconhecimento e a produção de signos e significados gráficos exequível.

Segundo Walker & Chaplin (1997), a percepção visual é composta e determinada pelos diferentes desejos, interesses e personalidades do observador, assim como pelas relações e interações sociais existentes entre quem percebe e o que é percebido. Representações visuais são intencionais, são codificadas ao nível da comunicação e da forma como representam algo. (Walker & Chaplin, 1997, pp. 22–23). O espaço visual surge, então, enquanto local de representação, exploração e cognição da visualidade, materializando a modernidade dentro dos seus diversos estímulos e modelos. Cria em si uma rutura e um desafio na tentativa de definição da cultura e da tipografia em termos puramente linguísticos, estabelecendo uma legítima ligação com o próprio conceito de linguagem verbal, escrita e gráfica.

“Tipografia no seu melhor é uma forma visual da linguagem, ligando a intemporalidade e o tempo.” (Bringhurst, 2004, p. 17) <sup>4</sup>

### 2.1.2 Contextualização Histórica

A tipografia ajudou a selar a noção literária “do texto” enquanto um trabalho completo e original, um corpo estável de ideias expressas numa forma essencial. Antes da invenção da impressão, os documentos escritos à mão estavam preenchidos de erros. As cópias eram cópias de cópias, cada uma com as suas falhas e lacunas. Os copistas criavam maneiras inventivas de inserir linhas em falta nos manuscritos, por forma a salvar e reparar estes objetos trabalhosamente criados. A impressão com os caracteres móveis foi o primeiro sistema de produção em massa, substituindo os manuscritos produzidos e copiados à mão. (Lupton, 2004, p. 65) <sup>5</sup>

Para retratar o foco principal deste projeto, teremos de começar por uma breve investigação do contexto histórico e filosófico que envolveu a tipografia ao longo dos tempos. A busca de um maior entendimento desta área advém da necessidade de compreensão, em

---

<sup>4</sup> Typography at its best is a visual form of language linking timelessness and time. (BRINGHURST, Robert, The Elements of Typographic Style, 2004, p.17)

<sup>5</sup> Typography helped seal the literary notion of "the text" as a complete, original work, a stable body of ideas expressed in an essential form. Before the invention of printing, handwritten documents were riddled with errors. Copies were copied from copies, each with its own glitches and gaps. Scribes devised inventive ways to insert missing lines into manuscripts in order to salvage and repair these laboriously crafted objects. Printing with movable type was the first system of mass production, replacing the hand-copied manuscript. (LUPTON, Ellen, Thinking with Type, 2004, p. 65)

primeira instância, da noção de tipografia e de como esta se desenvolveu; em segundo lugar, importa também entender as mudanças no diálogo primordialmente analógico para uma conversação digital e, em última análise, procura-se a integração da tipografia enquanto processo emotivo e pessoal no desenvolvimento gráfico. Não se tratando de uma extensa exposição da história tipográfica, o ponto principal reside no foco em épocas e autores específicos através dos quais surgiram possibilidades para a abertura do conceito de experimental neste estudo.

Palavras surgiram enquanto gestos do corpo. Os primeiros tipos de letra foram moldados diretamente a partir das formas da caligrafia. Os tipos de letra, contudo, não são gestos corporais – são imagens manufaturadas desenhadas para a repetição infinita. (Lupton, 2004, p. 13) <sup>6</sup>

A história da tipografia remonta aos primórdios da invenção da escrita, tendo evoluído ao longo de vários séculos, sendo que a sua expressão mais concreta surge amplamente associada ao desenvolvimento dos caracteres móveis, por parte de Gutenberg. Remontando ao século XV, no Renascimento Francês, surge o tipo de letra Roman, com características geométricas, tendo servido como base para o desenvolvimento do design tipográfico ocidental, principalmente os tipos de letra serifados. Com o nascimento da publicidade, nasceu também a necessidade de utilização de outros tipos de letra, nomeadamente não serifados e condensados. Durante o século XX, com o aparecimento dos computadores e da era digital, o design tipográfico transformou-se num processo mais simples o que, por conseguinte, abriu novas possibilidades à exploração por parte dos designers, bem como à criação e proliferação de novos tipos de letra. Os designers começaram a explorar novas formas de organização do espaço visual, através de combinações tipográficas expressivas, integrando, simultaneamente, a tipografia com diversas ilustrações e fotografias. A transformação e evolução das sociedades modernas, através da produção em massa e de uma nova era digital, transformou o papel do designer ao nível da sua abordagem e forma de pensar o Design. A ideia de consumo e dos meios de comunicação enquanto conceitos em crescente metamorfose, altamente influenciados pela cultura popular e visual moderna, determina a realidade social, bem como questões de produção de valor, autenticidade e pensamento crítico e intelectual.

---

<sup>6</sup> Words originated as gestures of the body. The first typefaces were directly modeled on the forms of calligraphy. Typefaces, however, are not bodily gestures—they are manufactured images designed for infinite repetition. The history of typography reflects a continual tension between the hand and the machine, the organic and the geometric, the human body and the abstract system. (LUPTON, Ellen, *Thinking with Type*, 2004, p. 13)

A história da tipografia reflete uma tensão contínua entre a mão e a máquina, o orgânico e o geométrico, o corpo humano e o sistema abstrato. Essas tensões, que marcaram o nascimento das letras impressas há mais de 500 anos, continuam a energizar a tipografia hoje. A impressão com caracteres permitiu a produção em massa: grandes quantidades de letras podiam ser moldadas a partir de um molde e montadas em ‘formas’. (Lupton, 2004, p.13) <sup>7</sup>

Os princípios do século XX trouxeram grandes intercâmbios e mudanças a todos os níveis, tendo emergindo novos movimentos, revoluções tecnológicas e industriais, traduzindo-se em diferentes abordagens pictóricas e valorizações culturais. O desenvolvimento do diálogo entre os diferentes códigos de representação visual e a linguagem tipográfica remete para finais do século XIX e início do século XX com a emergência da cultura urbana e o despertar da revolução industrial. Cultura urbana no sentido de cultura popular de impressão, promoção e divulgação da publicidade que veio transformar e redefinir a visão social e a sua interação com as formas visuais da linguagem escrita e pictórica, tornando-se um elemento do ambiente urbano.

“A arte dos inícios do século XX era caracterizada pela procura de novos vocabulários visuais para representar a condição da modernidade e, por conseguinte, para refletir a sensibilidade do homem urbano na era da máquina.” (Hill, 2011, p. 17) <sup>8</sup>

Com o crescendo da revolução industrial de máquinas e meios frenéticos, passou-se a uma visualização mais mecânica da linguagem e da palavra escrita. A tipografia desenvolve-se, assim, desde o início primário da caligrafia e do manual até ao surgimento do carácter móvel, seguido dos meios de impressão.

O avant-garde dos princípios do século XX usaram a linguagem como uma estratégia visual, à medida que exploravam a arte visual para incluir a linguagem gráfica das palavras e letras. A partir deste ponto, podemos ver as artes visuais a adotarem cada vez mais a linguagem, não somente enquanto um tema, mas também enquanto instrumento de investigação. (Hill, 2011, p. 17) <sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> The history of typography reflects a continual tension between the hand and the machine, the organic and the geometric, the human body and the abstract system. These tensions, which marked the birth of printed letters over five hundred year ago, continue to energize typography today. Printing with type allowed for mass production: large quantities of letters could be cast from a mold and assembled into ‘forms’. (LUPTON, Ellen, Thinking with Type, 2004, p.13)

<sup>8</sup> “Early 20th century art was characterized by the search for new visual vocabularies to represent the condition of modernity, and thus to reflect the sensibility of urban man in the machine age.” (HILL, Will, Slanted #15 – Experimental, 2011, p.17)

<sup>9</sup> The early 20th century avant-garde used language as a visual strategy, while opening up visual art to include the graphic language of words and letters. From this point onwards, we can see the visual arts increasingly adopting language, not only as a motif but as an instrument of enquiry. (HILL, Will, Slanted #15 – Experimental, 2011, p.17)

A tipografia moderna transformou-se para além dos seus sistemas de fontes básicas e rudimentares. Refletindo a mudança dos séculos, revolucionou a sua abordagem, adotando novos pensamentos e ideologias artísticas, espelhando a passagem dos meios analógicos para os digitais. As representações visuais semearam-se numa base mais pictórica, abrindo caminhos para o design gráfico hoje explorado, assim como para a expressividade tipográfica.

Situando a sua contextualização histórica ao nível dos diversos artistas que contribuíram para a proliferação desta ‘nova tipografia’, iniciamos com o escritor, poeta e artista italiano, Filippo Marinetti, elemento fulcral na mudança de pensamentos e mentalidades de uma tipografia associada a inúmeros dogmas e cânones pré-definidos. Em 1912, elabora o Manifesto Técnico de Literatura Futurista, no qual reivindica a liberdade à linguagem escrita, verbal e visual.

“Uma necessidade urgente para libertar as palavras, arrastá-las para fora da sua prisão do período Latino!” (Marinetti, 1912, p. 93) <sup>10</sup>

Perpetuando o movimento futurista, Marinetti expõe o poder da literatura e da palavra enquanto algo que se deve afirmar por instinto, a reinvenção de uma arte mais essencial e capaz de se desconstruir, rasgar regras e questionar liberdades. A proliferação da expressividade, das sensações e da libertação tipográfica, cromática e artística. Segundo Heller & Anderson (2017), Marinetti propõe a criação de uma linguagem onomatopaica, abstrata e passível de experimentação e debate, provocadora de emoções e reações no espectador, bem como uma tipografia desprovida de estruturas, pura e inesperada. (S. Heller & Anderson, 2017, p. 18)

Estou a começar uma revolução tipográfica, direcionada acima de tudo contra a conceção idiótica e doentia do antiquado Livro de Poesia, com o seu papel feito à mão, o seu estilo do século XVI, decorado com galeões, Minervas, Apollos, grandes iniciais, floreios e vegetais mitológicos, com colchetes, lemas e numeração Romana. O livro deve ser a expressão futurista do nosso pensamento futurista. Melhor: a minha revolução é contra, entre outras coisas, a chamada harmonia tipográfica da página, o que é em completa oposição ao fluxo de estilo que a página permite. Vamos, se necessário, utilizar 3 ou 4 cores diferentes e 20 tipos de letra na mesma página. Por exemplo: *Itálico* para uma série de sensações semelhantes e rápidas, **Negrito** para a imitação de tons pesados, a daí por diante. Uma nova conceção da página tipográfica / pictórica. (Marinetti citado em Tschichold, 1928, pp. 53–54) <sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> A pressing need to liberate words, to drag them out of their prison in the Latin period! (MARINETTI, Filippo, The Technical Manifesto of Futuristic Literature, 1912, p. 93)

<sup>11</sup> I am starting a typographic revolution, directed above all against the idiotic, sick-making conception of the old-fashioned Poetry Book, with its hand-made paper, its sixteenth-century style, decorated with galleons, Minervas, Apollos, great initials, flourishes and mythological vegetables, with clasps, mottoes, and Roman numerals. The book must be the futuristic expression of our futuristic thought. Better: my revolution is against among other things the so-called typographic harmony of the page, which is in complete opposition to the flow of style which the page allows. We will, if need be, use 3 or 4 different colours and 20 different typefaces on the same page. For example: *Italic* for a series of similar and swift sensations, **Bold** for the imitation of heavy tones,

Marinetti iniciou uma revolução tipográfica de rutura com a estética definida e pensada, que serviu de ponte para o desenvolvimento e exploração de novos movimentos no campo artístico. Movimentos como o Dadaísmo (1916), pautado pelo seu carácter irreverente, irónico e de improvisação do absurdo, transportando em si próprias composições tipográficas caóticas, num emaranhado de tipos de letra espalhados no espaço. Comparando com o Construtivismo Russo, este surge de influências dos movimentos anteriores, processando-se enquanto uma corrente que produzia arte em prol das massas, utilizando o tipo de letra como ferramenta mediadora da comunicação. El Lissitzky, artista construtivista, destaca-se enquanto elemento propulsor desta nova ideologia tipográfica, para a qual delineou algumas ideias principais, através de uma publicação na revista MERZ.

Topografia da Tipografia: 1. Na página impressa as palavras são vistas, não ouvidas. 2. Ideias são comunicadas através de palavras convencionais, o conceito é projetado através das letras. 3. Economia de expressão – visual e não fonética. 4. O arranjo espacial do livro, por meio da matéria tipográfica e de acordos com as regras mecânicas de impressão, tem de sentir as tensões e pressões do conteúdo. 5. O arranjo espacial do livro por meio de blocos processados, que incorporam os nossos novos conceitos visuais. A realidade supernatural do olho perfeito. 6. A continuidade da sequência de página – o livro bioscópico. 7. O novo livro exige um novo escritor. Boiões de tinta e penas estão mortos. 8. A página transcendendo o espaço e o tempo. A página impressa, o infinito do livro, tem de ser transcendido. A ELECTROBIBLIOTECA. (El Lissitzky citado em Tschichold, 1928, p. 60)<sup>12</sup>

Ainda nos inícios do século XX, os artistas avant-garde adotaram um novo modelo crítico, rejeitando princípios históricos. Membros do grupo De Stijl reduziram o alfabeto a elementos perpendiculares, assim como na Bauhaus, Herbert Bayer e Josef Albers construíram alfabetos a partir de formas geométricas básicas, as quais reconheciam como elementos de uma linguagem visual universal. Experiências e explorações que abordaram o alfabeto enquanto um sistema de relações e conexões abstratas. A procura de um alfabeto esculpido de forma perfeita foi abandonada, manifestando-se no aparecimento de alternativas mais austeras e teóricas, em detrimento da publicidade convencional. As correntes artísticas

---

and so on. A new conception of the typographic / painterly page. (Marinetti citado em TSCHICHOLD, Jan, The New Typography, 1928, p. 53 - 54)

<sup>12</sup> Topography of Typography: 1. On the printed page words are seen, not heard. 2. Ideas are communicated through conventional words, the concept is designed by means of letters. 3. Economy of expression – visual not phonetic. 4. The spatial arrangement of the book, by means of the type matter and according to the mechanical rules of printing, must express the strains and stresses of the contents. 5. The spatial arrangement of the book by means of process blocks, which embody our new visual concepts. The supernaturalistic reality of the perfected eye. 6. The continuity of page-sequence – the bioscopic book. 7. The new book demands the new writer. Ink-pots and goose-quills are dead. 8. The printed page transcend space and time. The printed page, the infinity of the book, must be transcended. THE ELECTRO-LIBRARY.” (El Lissitzky citado em TSCHICHOLD, Jan, The New Typography, 1928, p. 60)

de vanguarda contribuíram para a criação, exploração e experimentação de uma nova estética, associada à liberdade tipográfica no espaço gráfico, questionando constantemente pensamentos, dogmas e convenções.

A página tipográfica é um mapa da mente; é também frequentemente um mapa da ordem social da qual surge. E para o melhor ou para o pior, mentes e ordens sociais mudam. (Bringhurst, 2004, p. 22) <sup>13</sup>

### 2.1.3 Estruturas, Formas e Espaços

“A tipografia manipula as dimensões silenciosas do alfabeto, aplicando hábitos e técnicas – tais como espaço e pontuação – que são vistos, mas não ouvidos.” (Lupton, 2004, p. 67) <sup>14</sup>

A tipografia está interligada com diversos sistemas e conceitos gráficos sendo o seu valor comunicativo, as suas formas e elementos, bem como os diversos espaços e estruturas nas quais está inserida, passíveis de constante expansão e transformação. Os vários componentes tipográficos surgem nesta análise não com o objetivo de uma extensa elucidação, mas apenas como ponto de partida e relação na aplicação da problemática e noções em causa. Quer a nível estético, quer a nível teórico e prático, começou-se por desenvolver um mapa visual de conceitos como forma de criar relações e chegar a um ponto de entendimento comum (Figura 3).

---

<sup>13</sup> The typographic page is a map of the mind; it is frequently also a map of the social order from which it comes. And for better or for worse, minds and social orders change. (BRINGHURST, Robert, The Elements of Typographic Style, 2004, p.22)

<sup>14</sup> Typography manipulates the silent dimensions of the alphabet, employing habits and techniques- such as spacing and punctuation-that are seen but not heard. (LUPTON, Ellen, Thinking with Type, 2004, p. 67)

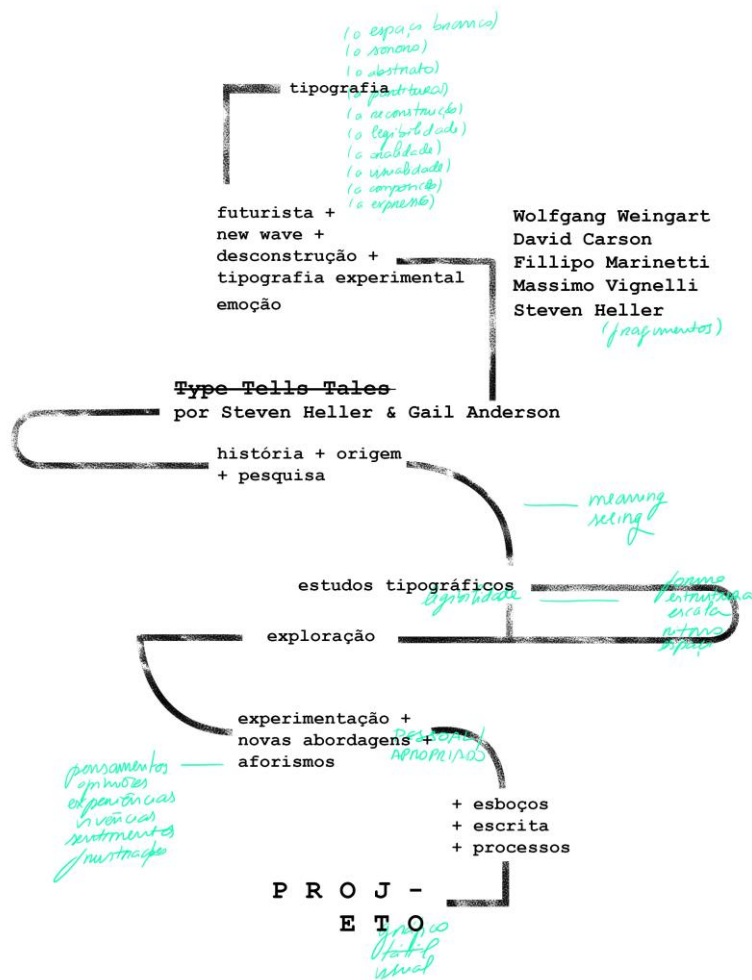


Figura 3. Mapa de Conceitos 2

Revelou-se necessário a delimitação de prioridades e a estruturação de ideias e conceitos, bem como a definição das emoções, modos e estruturas tipográficas a implementar. Também o tempo, o espaço visual e a forma gráfica, interligados a noções abstratas da tipografia, serviram de ponte para a teoria exposta nas secções e capítulos posteriores.

Combinando em si diferentes elementos, a tipografia e emoção emergem como campos autónomos com características singulares e comuns, permitindo a sua apropriação e construção de novas sinergias e composições. Integrando a estrutura da página tipográfica e, considerando os meios digitais como ponto de auxílio, esta pode surgir através de diversas formas. Estrutura ao nível da página e do espaço visual, suscetível de arranjos, distribuições e partilhas inúmeras. O espaço, composto por diversas diretrizes – a luz, a distância, a profundidade – aliadas a sistemas de pontos, linhas e grelhas, permite uma exploração

alargada da expressividade gráfica. Espaço da página e dentro da mesma, tendo como primórdio, o branco. Branco enquanto silêncio infindo, num mar de possibilidades tipográficas.

Pensa na página em branco como um campo alpino, ou como a pureza de ser indiferenciado. O tipógrafo entra neste espaço e tem de o mudar. O leitor vai entrar posteriormente, para ver aquilo que o tipógrafo fez. A verdade por detrás da página em branco tem de ser transgredida, mas nunca pode desaparecer no seu todo – e o que quer que a afaste pode muito bem ter como objetivo ser tão vivo e pacífico quanto é. (Bringhurst, 2004, p. 61) <sup>15</sup>

Funciona para além das suas grelhas e pontos, questionando as limitações que estes impõem. Entende-se espaço vazio (em branco) como uma pausa, ritmando a composição a nível da estrutura textual, concedendo-lhe profundidade, continuidade, movimento e expressão. Interage com o espectador através do seu destaque, do silêncio que cria ruído e sentido.

Dentro da composição visual, considera-se a tipografia e o tipo de letra enquanto linha fulcral na construção da expressividade da página, transportando em si diferentes personalidades, valor estético, proporções e formas. O tipo como portador de significados e sentidos, através do conteúdo escrito, assim como da sua leitura dentro da composição gráfica enquanto imagem e forma. Formas que se interligam nos diferentes tipos de letra, criando analogias no espaço, passíveis de manipulação a nível de textura, formato e quebra, abrindo trilhos para a experimentação.

Revelando o tipo como uma forma dá ao tipo de letra um sentido único ao nível das suas características e uma apresentação abstrata. Quando um tipo de letra é entendido como uma forma, não pode continuar a ser lido como uma letra porque foi manipulado ao nível da distorção, textura, ampliação, e foi expelido para um espaço. O espaço torna-se um palco ativo e traz uma nova dimensão ao nosso ambiente visual. (Hostetler, 2006, p. 2) <sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Think of the blank page as alpine meadow, or as the purity of undifferentiated being. The typographer enters this space and must change it. The reader will enter it later, to see what the typographer has done. The underlying truth of the blank page must be infringed, but it must never altogether disappear - and whatever displaces it might well aim to be as lively and peaceful as it is. (BRINGHURST, Robert, *The Elements of Typographic Style*, 2004, p.61)

<sup>16</sup> Displaying type as a form provides a sense of a letterform's unique characteristics and abstract presentation. When a typeface is perceived as form, it no longer reads as a letter because it has been manipulated by distortion, texture, enlargement, and has been extruded into a space. Space becomes an active live stage and brings a new dimension to our visual environment. (HOSTETLER, Soo C., *Integrating Typography and Motion in Visual Communication*, 2006, p. 2)

Cada fonte e cada letra por si mesma carrega significados e conotações expressivas, bem como particularidades emotivas e diferentes percepções quando combinadas em palavras, frases e textos.

Considerando, ainda, o elemento ‘tempo’, este surge como uma consideração importante na ligação ao elemento pontuação. Pontuação como marcação de intervalos, aliado ao espaço visual, facilitando a compreensão textual, mas também servindo de estrutura gráfica de expressão. Pontuação visual a nível de linhas, pontos, formas e símbolos, capazes de criar texturas e tramas dentro do ambiente de desenho tipográfico. Através da escolha de disposições e sentidos, cria em si composições visualmente aptas para a interpretação por parte do espectador.

“Pontuação visual dentro de uma composição também afeta as nossas emoções.” (Hostetler, 2006, p. 6) <sup>17</sup>

Culminando no elemento cor, este pode ser usado como forma visual de contraste e diferenciação gráfica. Tendo conotações sociais, assim como ao nível das emoções e comportamentos, surge enquanto um recurso que comunica e expressa diversas aceções e contextos culturais, afetando percepções e reações. Transmite sentidos relativos ao espaço, ao tempo e à estrutura da página, alterando percepções relativas ao movimento e à forma da letra. Tendo extrema influência na provocação de reações, emerge como elemento crucial na criação de emoções no espectador.

Através dos diversos elementos, características e particularidades gráficas, a tipografia revela-se dentro de vários meandros e opções, sendo a composição da página sempre influenciada e afetada. Quer seja pela estrutura aplicada, ao nível de grelhas e pontos, ou pela falta dela, pelo espaço visual em branco que joga com a percepção, a exploração tipográfica emerge segundo inúmeros constituintes e possibilidades de exploração e expressão.

#### 2.1.4 Meios e Materiais

A questão dos meios e materiais escolhidos aquando da projeção e realização de um objeto tipográfico surge como fator determinante para a produção de um resultado final que sirva as intenções do designer e do seu espectador. As decisões variam consoante o objeto gráfico, seja ele físico ou digital, de grande ou pequeno formato, assim como consoante o seu

---

<sup>17</sup> Visual punctuation within a composition also affects our emotions. (HOSTETLER, Soo C., Integrating Typography and Motion in Visual Communication, 2006, p. 6)

propósito e objetivo. Falamos de meios enquanto estruturas através dos quais se produz, reproduz e multiplica o objeto. Meios de expressão, formatação e, sobretudo, de impressão e finalização. Tudo isto pressupõe a preocupação aqui exposta com a materialidade, a textura, o sentimento transmitido e extraído do objeto gráfico em causa. Assim, falamos de materialidade enquanto característica inerente ao projeto tipográfico, através da qual se expressa a essência e a mensagem pretendida pelo designer. Materiais ao nível da escolha de formatos, papéis, tintas, bem como ao nível de possibilidades realizadas digitalmente. Por conseguinte, expressa-se nesta secção textual as diversas hipóteses de definição de um objeto / projeto gráfico, nomeadamente os tipos de materiais a utilizar, consoante o projeto, assim como estruturas, composições e texturas, quer ao nível dos diversos meios de impressão possíveis, quer das vantagens retiradas de uma exploração tanto analógica como digital. A comunicação de significados e emoções transmite-se na efetividade da aplicação dos mesmos e de todo o processo criativo, servindo como ponte de antecipação para o seu desenvolvimento prático.

Segundo Noble & Bestley, o significado é comunicado através da plasticidade dos materiais, da natureza física do objeto (tal como o peso e o tamanho de um livro), da superfície impressa e da inclusão (frequentemente) de imagens fotográficas, e dos códigos visuais e linguagens de composições tipográficas, cor, harmonia, equilíbrio e tom. (Noble & Bestley, 2005, p. 145) <sup>18</sup>

A materialidade do objeto, tal como a plasticidade aplicada ao mesmo, serve como ponto para a construção do significado geral da obra. A primeira fase para o seu desenvolvimento começa numa investigação concreta de toda a componente teórica que o envolve. A utilização dos diversos elementos e meios contribui, no seu todo, para a comunicação efetiva de sentidos, emoções, reações e mensagens. Tendo como base o processo de criação de um livro, começamos por definir toda a sua estrutura semântica, bem como o respetivo conteúdo textual e o sistema emotivo a aplicar. De acordo com Noble & Bestley, semântica entende-se como o campo da linguística que estuda os significados e a relação entre os signos e símbolos, bem como o que estes representam. (Noble & Bestley, 2005, p. 18) A construção de uma estrutura de consistência gráfica com princípio nos elementos e formas explorados anteriormente, mas, também, capaz de se desconstruir e

---

<sup>18</sup> Meaning is communicated through the plasticity of materials, the physical nature of the object (such as the weight and size of a book), the printed surface and inclusion of (often) photographic images, and the visual codes and languages of typographic composition, colour, harmony, balance and tone. (NOBLE, Ian & BESTLEY, Russell, Visual Research: An Introduction to Research Methodologies in Graphic Design, 2005, p.145)

reinventar, cria um ponto de ruptura para com os cânones predefinidos e as regras estabelecidas.

Esta materialidade é frequentemente enfatizada pelo uso de elementos tipográficos e símbolos gráficos, que são lidos como uma série de códigos visuais, em vez de uma imagem pictórica. Design gráfico é, portanto, um produto com um complexo rol de significantes – o léxico visual do design. (Noble & Bestley, 2005, p. 144) <sup>19</sup>

A construção de um objeto, quer físico, quer digital, requer todo um processo de avaliação e estudo de hipóteses ao nível dos diversos discursos, meios e materiais a aplicar. Para a definição de formatos, bem como escolha de papéis a associar, é necessária uma aceção estrita dos efeitos e resultados que se pretendem produzir. Cada tipo de papel ou suporte influencia de diferentes maneiras o processo de produção e impressão, conferindo-lhe distintos significados. Segundo Massimo Vignelli (2015), no design de um livro, brochura ou qualquer outro tipo de matéria impressa, a escolha do formato do papel envolve uma grande complexidade de questões. Por vezes tem de se reger por publicações anteriores, outras vezes tem de quebrar novas barreiras, outras o tamanho em si torna-se o portador de uma mensagem mesmo antes de conter em si algo impresso (Vignelli, 2015, p. 37). Também relativamente à sua forma, é necessária uma definição de grelhas, linhas e pontos de partida, margens e sistemas de apoio, como base de começo e de desenvolvimento do objeto. A partir daqui é, possível, posteriormente o desligar destas estruturas, com o objetivo de uma criação mais expressiva e livre no seu todo. Assim, criam-se meios para o quebrar de regras e dogmas gráficos, desconstruindo o produto final.

Considerando, ainda, os argumentos de Massimo Vignelli no seu livro *The Vignelli Canon* (2015), surge-nos o uso da tipografia como elemento central na construção do objeto. Enquanto campo de estudo que se foi transformando ao longo dos tempos, tendo ganho grande destaque visual aquando da evolução dos meios digitais, constitui-se como componente fulcral na definição da imagem gráfica e da sua interação com o espaço visual. Sendo que, independentemente da tipografia escolhida, esta emerge separadamente do tempo e espaço, tendo em si a importância e destaque que o designer lhe proporcionar, em termos de escala, tamanho, forma e relação para com os restantes elementos.

---

<sup>19</sup> This materiality is often emphasized by the use of typographic elements and graphic symbols which are read as a series of visual codes rather than a pictorial image. Graphic design is, therefore, a product with a complex range of signifiers — the visual lexicon of design. (NOBLE, Ian & BESTLEY, Russell, Visual Research: An Introduction to Research Methodologies in Graphic Design, 2005, p.144)

“A escolha do material certo, a sua espessura, textura, cor, peso, som, temperatura – cada detalhe invade os nossos sentidos e provoca uma resposta.” (Vignelli, 2015, p. 74) <sup>20</sup>

Pondera-se, por conseguinte, a questão dos meios de impressão, que contribuem em grande parte para o sucesso e valorização do objeto impresso. Assim, consideramos o elemento textura como essencial no processo de elaboração do projeto, enquanto luz e relevo, forma e experiência visual articulada ao tipo de impressão escolhida. Tendo em conta as diversas possibilidades, digitais e analógicas, para a futura impressão do projeto prático em questão, considera-se possível a escolha de técnicas mais manuais e de maior textura táctil, como a serigrafia e a risografia. Funcionando como formas de percepção e interpretação, revelam a plasticidade do objeto gráfico e apelam ao interesse de exploração por parte do espectador.

“Textura e cor num diálogo suportado mutuamente, definem qualquer artefacto criativo – qualquer coisa à espera que decifremos os seus segredos internos e, desse modo, enriquecer a nossa percepção e transferi-la para aquilo que escolhermos.” (Vignelli, 2015, p. 76) <sup>21</sup>

Antecipando hipóteses de exploração final, tanto a serigrafia enquanto forma manual de impressão, como a risografia com recurso à máquina, caracterizam-se com elevada distinção e crescente procura por parte dos designers da modernidade. Servindo como tramas a partir das quais as cores se destacam pela grande variedade de discursos e combinações exequíveis, elegem-se pela materialidade conferida ao papel impresso, textura criada e sensações visuais e tácteis. Apresentam a possibilidade de acompanhar todo o processo de impressão e manipulá-lo, fomentando a experimentação gráfica, contribuindo para uma melhor definição do resultado final, colocando o designer como elemento central e influenciador último do seu próprio projeto. Define-se a expressividade através da cor, textura, sobreposição e do seu carácter experimental, nomeadamente na risografia que, apesar de ser um meio com recurso digital, impõem-se como analógico no sentido em que nenhuma impressão surge de forma igual à anterior.

Durante todo o processo de experimentação e exploração de materiais e hipóteses, a plasticidade e materialidade do objeto final impõe-se como base essencial para o sucesso e

---

<sup>20</sup> The choice of the proper material, its thickness, its texture, its color, its weight, its sound, its temperature - every detail assails our senses and provokes a response. (VIGNELLI, Massimo, The Vignelli Canon, 2015, p.74)

<sup>21</sup> Texture and color in a mutually supporting dialogue define any creative artifact – anything waiting for us to decode its inner secrets and thereby enrich our perception and transfer it to whatever we choose. (VIGNELLI, Massimo, The Vignelli Canon, 2015, p.76)

espectativa de um projeto gráfico de qualidade e interesse visual. Estando em questão diversos constituintes gráficos, como a cor, a textura ou o seu formato, o espaço visual articula-se com princípios básicos a partir dos quais, posteriormente, é possível criar expressividades e composições ao nível da sua aparência final.

## **2.2 A Tipografia, Personalidade e Emoção**

### 2.2.1 Conceitos

Letras têm tom, timbre, caráter, tal como as palavras e as frases. O momento em que um texto e um tipo de letra são escolhidos, duas correntes de pensamento, dois sistemas rítmicos, dois conjuntos de hábitos ou, se quiser, duas personalidades, cruzam-se. (Bringhurst, 2004, p. 22) <sup>22</sup>

O conceito de emoção na tipografia e no design tem vindo a ser amplamente desenvolvido e estudado no que diz respeito à sua relação intrínseca e aos estímulos e respostas que produz. A forma como a sua relação pode intervir e explorar as motivações, reações e interpretações do espectador, apresenta-se como algo de investigação e desenvolvimento efetivo. O papel da emoção e da personalidade na sua aplicação ao design tem, em primeira instância, de ser interrogado no que diz respeito às várias áreas com as quais esta noção se relaciona, transmitindo em si diversas teorias e abordagens, consoante o campo em questão. Transportando-nos para uma perspetiva psicológica, é possível definir emoção como algo referente aos diferentes estados psicológicos, interligados com questões de sentimentos, humor e afetos, bem como a forma como estes se cruzam. Provocando diferentes estados no observador, a emoção funciona à base de experiências, intensidades, consciências e personalidades. A sua intemporalidade efetiva-se na forma como estas percorrem a mente humana e se expõem para o mundo exterior, enquanto uma experiência subjetiva, resultante de estímulos e consciências.

Tendo em conta a problemática em questão nesta investigação – a exploração das emoções e personalidades no campo do design tipográfico, bem como a aplicação de um ponto de vista introspetivo por parte do designer – o conceito de emoção na tipografia busca um desenvolvimento num âmbito mais geral. A sua relação para como a área do Design, integração nas linguagens tipográficas e representação no espaço é transmitida tipograficamente através de letras, símbolos e mensagens visuais. Tudo isto surge como

---

<sup>22</sup> Letterforms have tone, timbre, character, just as words and sentences do. The moment a text and a typeface are chosen, two streams of thought, two rhythmical systems, two sets of habits, or if you like, two personalities, intersect. (BRINGHURST, Robert, *The Elements of Typographic Style*, 2004, p.22)

estudo passível de desenvolvimento e interrogação, considerando a forma como uma composição gráfica pode afetar a cognição e o pensamento humano, bem como a sua interpretação do objeto pictórico nos mais diversos significados e sentidos – tendo como base teórica os meios e materiais referidos anteriormente, o formato e forma de impressão adotada e a composição do espaço visual.

O termo emoção pode ser definido como uma complexa experiência de consciências, ligado a sensações e comportamentos que refletem significados pessoais relativos a algo. (Solomon, n.d.)<sup>23</sup>. Interligado com sentimentos, humor, subjetividades, constatamos ainda a noção de personalidade como fulcral na formatação desta investigação. Philip S. Holzman (n.d.), na *Encyclopedia Britannica*, definiu o termo como uma forma característica de pensar, sentir e agir. Comporta estados de espírito, atitudes e opiniões, sendo expressado na interação com outras pessoas. (Philip S. Holzman, n.d.)<sup>24</sup> Serão, assim, descritos dentro das próximas secções textuais os termos anteriores na sua correlação com o pensamento tipográfico e a sua integração no contexto do projeto prático a ser desenvolvido.

### 2.2.2 Design Emocional e Personalidade

A tipografia é uma ferramenta crítica na comunicação visual, em parte porque consegue evocar emoções humanas através da combinação de formas com texto narrativo. Sentimentos humanos podem servir como base para o design de imagens apelativas numa inúmera variedade de circunstâncias no nosso meio. A emoção tem uma voz poderosa, e pode ser usada de uma maneira impressionante para transmitir as qualidades únicas de cada indivíduo. (Hostetler, 2006, p. 1)<sup>25</sup>

Todo o objeto de design, seja ele físico ou digital, em relação com a arquitetura espacial ou puramente gráfico, pode ser analisado dentro de diferentes perspetivas. Primeiramente segundo a sua forma e função, bem como a sua utilidade e, em segundo plano, pela forma como interage com o espetador, a sua visualidade e plasticidade, assim como o seu

---

<sup>23</sup> Emotion, a complex experience of consciousness, bodily sensation, and behaviour that reflects the personal significance of a thing, an event, or a state of affairs. (SOLOMON, Robert C., *Encyclopedia Britannica*, n.d.)

<sup>24</sup> Personality, a characteristic way of thinking, feeling, and behaving. Personality embraces moods, attitudes, and opinions and is most clearly expressed in interactions with other people. (HOLZMAN, Philip S., *Encyclopedia Britannica*, n.d.)

<sup>25</sup> Typography is a critical tool in visual communication, in part because it can evoke human emotion by combining form with narrative text. Human feelings may serve as the basis for the design of compelling images of a wide range of circumstances in our surroundings. Emotion has a powerful voice, and it can be used in a soul-stirring way to convey the unique qualities of each individual. (HOSTETLER, Soo C., *Integrating Typography and Motion in Visual Communication*, 2006, p. 1)

propósito relativamente às reações e emoções que cria no espectador. Por conseguinte, dificilmente se pode contrariar a relação entre o design e o modo como este nos transmite algo emocional, reativo ou de pura ligação pontual. O mesmo se aplica à tipografia e à forma como esta transparece a sua mensagem, quer seja no seu modo escrito (conteúdo textual propriamente dito) ou meramente visual (o desenho e as suas formas; relação entre letras, palavras, frases ou bloco textuais).

Tal como referido anteriormente, a emoção interpreta um papel fulcral na definição e cognição do ser e do estar humano, de cada pessoa, tendo correlação com comportamentos, ações, pensamentos e decisões constantes. Podendo ser associada ao meio artístico, assume destaque durante todo o processo de definição da peça gráfica, bem como durante a experimentação e exposição ao observador, funcionando como um veículo de estimulação e produção de sentidos, sentimentos, reações e interrogações.

Pretende-se com este estudo relativo ao conceito de emoção no design, não uma exploração demasiado extensiva, mas, a criação e implantação de uma ideia e de uma curiosidade passível à realização e desenvolvimento do projeto definido nesta investigação. A forma como as emoções podem influenciar em grande parte a nossa maneira de processar os desenvolvimentos e pensamentos do quotidiano, afirma-se como algo complexo. Revela-se na criação de sentidos, dependendo do contexto criado, bem como do objeto observado. Se idealizarmos todo o processo de construção de um objeto de design como uma história a ser contada e ouvida, surgem inúmeras possibilidades de interpretação e apreciação do objeto em questão. Cada objeto com a sua história, sentidos e significados pessoais, que variam consoante o indivíduo que o analisa. Segundo Norman (2004), na criação de um produto, o designer tem diversos fatores que precisa de considerar, para além dos quais, a componente emocional – a forma como o objeto é desenhado e utilizado. (Norman, 2004, p. 5). Analisando com maior detalhe esta analogia da aplicação das emoções ao design e à tipografia, podemos afirmar que surge tanto como uma forma de comunicação de mensagens, como uma experimentação da relação espectador / objeto, na medida em que reflete personalidades e identidades consoante o público-alvo. Por conseguinte, é possível colocar diversas questões, em correlação com o artigo de investigação produzido por Amic G. Ho e Kin Wai Michael Siu, *Emotion Design, Emotional Design, Emotionalize Design: A Review on Their Relationships from a New Perspective* – O que significa design emocional? O que é o design emocional? Qual a relação entre estes dois termos? Qual a relação entre as emoções do designer e os seus projetos? Definir a generalidade destas questões torna-se importante na própria delimitação prática deste projeto.

Rematando as definições anteriormente expressadas, este conceito difunde-se na sua ligação com a formação do ser humano e dos seus comportamentos sociais, bem como nas formas de expressão e vivência, contexto e envolvimento – tornando-se um constituinte da noção de cognição e subjetividade. De acordo com Norman (2004), as emoções são indissociáveis da cognição e parte integrante dela, transformando a nossa forma de pensar e servindo como guia de comportamentos. (Norman, 2004, p. 7). Funcionando, portanto, com base em encadeamentos com estímulos exteriores, é possível explorar a sua influência na percepção e reação do espectador para com o objeto, construindo-se sempre enquanto um processo subjetivo de experimentação.

Colocamos em questão, por conseguinte, o conceito de design emocional e a forma como estas duas noções (emoção e design) se relacionam. Tendo em consideração as argumentações supramencionadas, podemos expressar estes termos na medida em que, ao influenciarem o comportamento humano, as emoções emergem como ponto de viragem para a forma como o designer irá abordar o seu projeto. Reinventando-se conforme as diversas experiências e ambientes criados, os diferentes tipos de emoções (negativas ou positivas), determinam a criação artística, a criatividade e o pensamento de diferentes formas. O designer surge como veículo de difusão de sentidos, sentimentos, palavras e opiniões relativas ao seu trabalho, as quais o público escolhe interpretar da forma que melhor corresponder à sua personalidade e vivência, transmitindo-se num sistema complexo e pessoal.

Norman (2004) explorou o conceito de emoção no design, investigando e definindo três níveis de análise deste conceito – design visceral; design comportamental; design reflexivo – como meio de estabelecer ligações entre os dois termos. O nível visceral está relacionado com o imediato, a primeira impressão que se tem do design, bem como as primeiras emoções decorridas deste julgamento. Surge de uma visualização primária e instintiva do objeto e transmite a sua aparência. Prosseguindo a análise para o segundo nível, o comportamental, este remete precisamente para o que o nomeia, o comportamento humano. Interligando questões relativas à prática e à funcionalidade, surge da experiência do espectador ao visualizar e utilizar/interagir com o design. Como tal, as emoções são produzidas com base no resultado final do projeto em questão. Por último, o nível reflexivo tem em consideração a face mais racional e intelectual, encadeando a forma como seria possível construir e contar uma história a partir do objeto. Envolve memórias, idealizações pessoais, assim como a reflexão e o pensamento, a partir dos quais, conscientemente, analisamos o que o design em si significa para nós enquanto indivíduos. A criação de uma impressão e relação efetiva com o design e a experiência produzida.

O nível visceral é anterior à consciência, ao pensamento. É aqui que o aspeto importa e as primeiras impressões são formadas. Design visceral é relativo ao impacto inicial de um produto, à sua aparência, toque e tato. O nível comportamental é sobre o uso, a experiência com um produto. Mas a experiência em si tem múltiplas faces: função, performance e usabilidade. (...) É somente no nível reflexivo que a consciência e os níveis maiores de sentimentos, emoções e cognição residem. É apenas aqui que o impacto total de ambos, pensamento e emoções são experienciados. Nos níveis mais baixos, visceral e comportamental, há apenas afeto, mas sem interpretação ou consciência. Interpretação, entendimento e raciocínio surgem a partir do nível reflexivo. Dos três níveis, o reflexivo é o mais vulnerável à modificação através da cultura, experiência, educação e diferenças individuais. (Norman, 2004, pp. 36–38) <sup>26</sup>

Por forma a definir a componente prática desta investigação é necessária a compreensão de que este tema não se demonstra literal, sendo aberto a pesquisa, desenvolvimento e construção de diversas teorias. Um objeto gráfico não surge enquanto algo de interpretação singular, transcende o seu significado para além daquilo que o designer idealiza. Não é passível de transmitir as mesmas emoções e produzir as mesmas mensagens para todos os espectadores. Carece de memórias que refletem experiências e de personalidade, do produto, do designer e do espectador.

Personalidade é um tópico complexo por si só. Uma maneira simplificada de pensar na personalidade de um produto é que este reflete as várias decisões acerca da sua aparência, comportamento e o seu posicionamento dentro do marketing e publicidade. Portanto, todos os três níveis do design interpretam um papel. Personalidade tem de ser convencional de acordo com o segmento do mercado. E tem de ser consistente. Pensem sobre isso. Se uma pessoa ou um produto tem uma personalidade desagradável, pelo menos sabemos o que esperar: podemos-nos preparar. Quando um comportamento é inconsistente e errático, é difícil saber o que esperar e, surpresas positivas ocasionais não são suficientes para ultrapassar a frustração e irritação causadas pelo facto de nunca se saber o que esperar. (Norman, 2004, p. 57) <sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> The visceral level is pre-consciousness, pre-thought. This is where appearance matters, and first impressions are formed. Visceral design is about the initial impact of a product, about its appearance, touch, and feel. The behavioral level is about use, about experience with a product. But experience itself has many facets: function, performance, and usability. (...) It is only at the reflective level that consciousness and the highest levels of feeling, emotions, and cognition reside. It is only here that the full impact of both thought and emotions are experienced. At the lower visceral and behavioral levels, there is only affect, but without interpretation or consciousness. Interpretation, understanding, and reasoning come from the reflective level. Of the three levels, the reflective one is the most vulnerable to variability through culture, experience, education, and individual differences. (NORMAN, Donald A., *Emotional Design - Why We Love (or Hate) Everyday Things*, 2004, p. 36 – 38)

<sup>27</sup> Personality is, of course, a complex topic in its own right. A simplified way of thinking of product personality is that it reflects the many decisions about how a product looks, behaves, and is positioned throughout its marketing and advertisements. Thus, all three levels of design play a role. Personality must be matched to market segment. And it must be consistent. Think about it. If a person or product has an obnoxious personality, at least you know what to expect: you can plan for it. When behavior is inconsistent and erratic, it is difficult to know what to expect, and occasional positive surprises are not enough to overcome the frustration and irritation caused by never quite knowing what to expect. (NORMAN, Donald A., *Emotional Design - Why We Love (or Hate) Everyday Things*, 2004, p. 57)

A análise do objeto difunde-se em diversas linhas, consoante inúmeras situações e ensaios, sendo sempre um processo de criação subjetivo. O design emocional enquanto meio de transmissão de discursos (produzidos pelo designer e interpretados pelos diferentes públicos) e emoções, tendo em conta afetos, memórias, aparências e funcionalidade, revela-se como veículo condutor de histórias e contos, expressões e personalidades.

### 2.2.3 Tipografia Experimental e Linguagem

A escrita produz uma imagem visual: as formas, tamanhos e colocação das letras numa página contribuem para a mensagem produzida, criando afirmações que não podem ser traduzidas na linguagem falada (verbal). (Drucker, 2008, p. 8) <sup>28</sup>

A tipografia surge como um recurso semiótico e efetiva-se na linguagem escrita para produzir narrativas visuais que desmistificam o espaço gráfico e lhe conferem significados para além de simples imagens e formas pictóricas. Os aspetos inerentes à linguagem escrita produzem significação nas noções de tempo, enquanto uma lógica sequencial. Neste contexto, a tipografia como imagem e composição visual, materializa a linguagem em forma de narrativa, contada através de fontes, caracteres e linhas de pontuação. Os elementos tipográficos conferem formas linguísticas, memórias, histórias e sentidos que colocam o conteúdo da mensagem transmitida visível para quem o interpreta.

A linguagem pode ser entendida como um sistema complexo de comunicação humana, articulando entre si meios de expressão escrita e falada. De uma forma generalizada, comporta signos e sinais, ideias e imagens mentais, posteriormente reproduzidas e difundidas na partilha de informação. Estes termos implicam o facto da linguagem estar intrinsecamente ligada à cultura, regendo-se por diferentes padrões e costumes culturais, comportando distintas regras e estruturas.

A maioria das pessoas acha difícil a compreensão de conceitos puramente verbais. Desconfiam da audição; não confiam nesse sentido. Em geral, sentimo-nos mais seguros quando as coisas são visíveis, quando podemos "ver por nós próprios". Utilizamos metáforas visuais e espaciais para muitas expressões cotidianas. Insistimos em utilizar metáforas visuais mesmo quando nos referimos a estados puramente psicológicos, como tendência e duração. (MCLUHAN, Marshall, 2001, p.117) <sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> Writing produces a visual image: the shapes, sizes and placement of letters on a page contribute to the message produced, creating statements which cannot always be rendered in spoken language. (DRUCKER, Johanna, Letterpress Language: Typography as a Medium for the Visual Representation of Language, 2008, p. 8)

<sup>29</sup> Most people find it difficult to understand purely verbal concepts. They suspect the ear; they don't trust it. In general, we feel more secure when things are visible, when we can 'see for ourselves.' (...) We employ visual and spatial metaphors for a great many everyday expressions. We insist on employing visual metaphors even

Em termos de compreensão dos discursos linguísticos, podemos fazer uma correlação entre as diferentes formas de os traduzir, ou seja, é possível descrever um objeto visual, através de palavras (escritas ou faladas), de uma forma relativamente verossímil a um ponto que torne a comunicação humana compreensível. Assumindo que a descrição verbal ou escrita, não substitui a experiência visual de observação de um objeto, esta pode, contudo, servir os diferentes propósitos e situações. As mudanças sociais e tecnológicas que advêm da modernidade, transportam estes processos de entendimento linguístico com relação ao visual, para o campo do design e da tipografia em si. A influência desta questão na forma de abordagem do processo criativo de um designer requer, por conseguinte, uma maior abertura na compreensão e disseminação da imagem, do objeto e da forma como estes podem funcionar a nível visual, escrito ou verbal.

A tipografia difunde-se nos campos linguísticos através das suas formas pictóricas, não somente inseridas em questões formais de um texto, mas, essencialmente, por meio de um grande número de possibilidades estilísticas e visuais que conferem narratividade ao espaço textual. Considerando a vertente física e palpável de um objeto impresso, esta confere à linguagem ênfase na materialidade e textura, dando-lhe uma forma tangível e repleta de significados. O design e a tipografia colocam o valor linguístico no visual e no arranjo da composição gráfica, bem como nos meios e materiais utilizados. Visualizamos as palavras enquanto imagens e formas, linhas e tramas, em detrimento do seu conteúdo estritamente linguístico.

Donnelly & Drucker (1998) afirmam que a complexidade de textos desenhados e a densidade dos seus valores formais (cor e estilo, forma e escala) produzem uma significação para a qual podemos não ter associações verbais adequadas. A “imagem da linguagem” é, portanto, mais conotativa, evocativa e rica do que os nossos sistemas linguísticos convencionais conseguem traduzir em palavras. (Donnelly & Drucker, 1998, p. 82). Johanna Drucker explorou a relação entre a linguagem visual e a experimentação, tendo demonstrado ao longo do seu artigo, *The Visible Word: Experimental Typography and Modern Art 1909-1923*, vários ensaios com base neste tópico. O seu foco residiu tanto nas questões de tipografia enquanto elemento individual, como no seu aspeto composicional, alargando a sua análise a interrogações da linguagem escrita e da estrutura e *layout* da página gráfica.

Tendo em conta as experiências supramencionadas constata-se que a tipografia e a linguagem se interligam e complementam num sistema de diversas abordagens. Se

---

when we refer to purely psychological states, such as tendency and duration. (MCLUHAN, Marshall, *The Medium is the Message*, 2001, p.117)

abordarmos a linguagem como um todo independente, a mesma suporta-se na disseminação de conteúdos, de mensagens e discursos. Por outro lado, a tipografia, através do design, revela-se com base em estímulos visuais, formas e elementos estilísticos que, conjugados, dançam no espaço criando composições e estruturas que conferem voz e emoção aos caracteres linguísticos. Partindo deste ponto, desenvolve-se um outro conceito tipográfico já investigado anteriormente, o de tipografia experimental como meio de representação visual da linguagem.

Dentro desta temática baseada num código mais livre e que se transcende para além da sua conotação escrita, encontramos diversas figuras do Futurismo e Dadaísmo que, através das suas experiências, quebraram barreiras linguísticas e visuais. Experimentações como as de Filippo Marinetti, que investigou e questionou estes dois conceitos no espaço, no qual os tipos de letra se destacam e ilustram as palavras descritas (Figura 4).



**Figura 4.** Les Mots en Liberté Futuristique, Filippo Marinetti

Heller & Anderson (2017), no livro *Type Tells Tales*, referiram o trabalho de Marinetti enquanto algo revolucionário. Fontes de qualquer estilo ou qualidade podem, de facto, ser tão expressivas como as palavras, e quando usadas de formas livre, podem ecoar sons que transportem as palavras para o domínio vocal e visual. A ideia da criação de uma experiência visual para o espectador/leitor, uma experiência de descoberta, questionamento e de emoção, através de um processo de interpretação e descodificação, criando metáforas visuais. A pureza tipográfica excede os seus pontos semânticos e revela-se no dinamismo das suas composições,

na expressão e comunicação visual, transmitindo a personalidade dos seus caracteres. (S. Heller & Anderson, 2017, p. 18)

Falamos de experiência enquanto um processo de tentativa, um método e um sistema através do qual se obtêm múltiplos resultados com base num tom de incerteza quanto ao resultado final. Experimental como o todo que comporta essas experiências e lhes confere uma particularidade de tentativa/erro. Dentro do campo da tipografia, a noção de experimental revela-se controversa e complexa. Surge como algo de novo e que não se define a si próprio com aceções estritas. A experimentação emerge como forma de ensaio, no decorrer do próprio processo de design, durante o qual se testam e questionam dogmas, desafiando limites.

‘Experimentação’ é uma espécie de palavra de ordem no design gráfico contemporâneo. Uma experiência é um teste ou investigação, planeada para fornecer provas a favor ou contra uma hipótese – uma suposição que é impulsionada para ser verificada ou modificada. Quando um designer está a trabalhar na produção de um trabalho, uma série de testes visuais ou experiências de design podem ser úteis na reunião de novas ideias e formas de comunicação. (Noble & Bestley, 2005, p. 61)<sup>30</sup>

São várias as opiniões e discursos acerca desta temática, porém, nesta reside a noção de quebra – quebra de cânones e regras pré-estabelecidas, assim como de padrões e formas de distribuição das composições gráficas. Teal Triggs (2003) expôs o pensamento de diversos designers relativamente a este tema. Pablo A. Medina considera que tipografia experimental é um sentido, um fracasso consciente com a esperança que algo bonito e novo nasça. (Triggs, 2003, p. 79). Por outro lado, David Crow reconhece que, para ele, a tipografia experimental deve desafiar uma convenção de alguma maneira. Possivelmente desafia a convenção de que existe um número predeterminado de unidades para organizar a linguagem, ou talvez procure criar uma linguagem ou dialeto próprio. Possivelmente o seu propósito não é informar a audiência, mas entretê-la. (Triggs, 2003, p. 71). Difunde-se com base em algo que não é convencional, expressando-se enquanto algo de único, passível de ser explorado num suporte tentado e inesperado, identificando-se como um conceito a partir do qual surgem designs espontâneos e nos quais os resultados são imprevisíveis. A base de improvisação permite ao designer expressar livremente e pôr em causa regras e noções, quebrando convenções. Noções de legibilidade, formatação ou grelha não se assumem, prolifera-se a mente mais criativa e

---

<sup>30</sup> 'Experimentation' is something of a buzzword in contemporary graphic design. An experiment is a test or investigation, planned to provide evidence for or against a hypothesis – an assumption which is put forward in order to be verified or modified. When a designer is working towards producing a piece of work, a series of visual tests or design experiments might be useful in gathering feedback on new ideas and forms of communication. (NOBLE, Ian & BESTLEY, Russell, Visual Research: An Introduction to Research Methodologies in Graphic Design, 2005, p. 61)

abrem-se espaços ao inesperado, não havendo uma definição exata deste campo tipográfico, cabe ao designer a independência para desafiar as linhas da linguagem, testando os limites de forma e função dos tipos. Para Teal Triggs (2003), a conjugação da tipografia e da experimentação surge como o ponto no processo de design no qual os constrangimentos das convenções se libertam, e as noções fundamentais de função e estética são desafiadas. (Triggs, 2003, p. 7). O experimental enquanto processo de interrogação entre o designer e o espectador, remete para a forma como esta comunicação é efetivada, bem como para os sentidos e emoções que produz, tendo em conta o seu carácter inesperado. Como forma simbólica de representação da linguagem, mas também enquanto distribuição e manipulação dos caracteres no espaço visual (peso, distorção, repetição, narrativa), a tipografia experimental produz composições dançantes que comportam no seu todo discursos passíveis de serem interpretados visualmente, independentemente da linguagem escrita.

Designers fornecem maneiras de entrar e sair da chuva de palavras dividindo o texto em pedaços e oferecendo atalhos e rotas alternativas através das massas de informação. (...) Embora muitos livros definam o propósito da tipografia como algo para realçar a legibilidade da palavra escrita, uma das funções mais humanas do design é, na realidade, ajudar os leitores a evitarem a leitura. (Lupton, 2004, p. 63)<sup>31</sup>

#### 2.2.4 Desconstrução, Legibilidade e Forma Tipográfica

Parecia que tudo o que me deixava curioso era proibido: questionar dogmas tipográficos estabelecidos, mudar as regras, e reavaliar o seu potencial. Eu estava motivado a provocar esta profissão monótona e alargar as capacidades das lojas tipográficas até ao ponto de rutura e, finalmente, para provar uma vez mais que a tipografia é uma arte. (Weingart, 2000, p. 112)<sup>32</sup>

O valor comunicativo da tipografia enquanto meio para representar visualmente a linguagem integra em si as dimensões escritas, verbais e visuais do texto. Os discursos produzidos e entendidos através da forma tipográfica comportam inúmeras questões formais e estilísticas a considerar. A perceção textual da linguagem no seu estado puro contém vários fatores que, associados à tipografia, constituem regras que são por norma quebradas no

---

<sup>31</sup> Designers provide ways into-and out of the flood of words by breaking up text into pieces and offering shortcuts and alternate routes through masses of information. (...) Although many books define the purpose of typography as enhancing the readability of the written word, one of design's most, humane functions is, in actuality, to help readers *avoid* reading. (LUPTON, Ellen, Thinking with Type, 2004, p. 63)

<sup>32</sup> It seemed as if everything that made me curious was forbidden: to question established typographic practice, change the rules, and to reevaluate its potential. I was motivated to provoke this stodgy profession and to stretch the typeshop's capabilities to the breaking point, and finally, to prove once again that typography is an art. (WEINGART, Wolfgang, Typography: My Way to Typography, 2000, p. 112)

contexto experimental. Algumas dessas interrogações estão relacionadas com a legibilidade e o entendimento do tipo como parte integrante do conteúdo textual.

A legibilidade coloca dúvidas acerca do objetivo da peça gráfica em questão, bem como sobre de que forma se pretende que seja lido ou não pelo espectador. Segundo Jorge dos Reis (2013), a legibilidade de uma letra depende em primeiro lugar das suas qualidades intrínsecas e em segundo lugar da forma como vai ser usada. (Reis, 2013, p. 280). O mesmo se aplica a um bloco textual, o qual depende da sua organização em linha e dos tipos de letra utilizados para se tornar legível. Tendo sempre em conta o propósito do texto tipográfico, este pode ter como objetivo não a sua leitura integral, mas a passagem de um discurso mais abstrato através de variadas formas tipográficas, bem como composições e arranjos no espaço branco e visual. Citando McLean, Reis (2013) continua a sua argumentação referindo que a verdadeira legibilidade consiste na *certeza da decifração*; isto depende não do que o leitor está acostumado, tão pouco das formas habituais das letras, mas sim na consistente e correta formatação gráfica das letras. (...) a *certeza da decifração* é um elemento importante na verdadeira legibilidade; na sua relação com a tipografia conduz a mensagem de que a legibilidade ou a facilidade de leitura são incrementadas por letras que são facilmente diferenciáveis umas das outras e dificultadas por letras que se parecem demais umas com as outras (Reis, 2013, pp. 280–281). A legibilidade comporta em si a própria compreensão das variações tipográficas, estando aliada à percepção e funcionalidade do carácter.

A produção tipográfica torna-se um processo pessoal na medida em que depende das intenções dos seus intervenientes. A legibilidade aplica-se ao conteúdo textual tendo em conta que é a referência de interpretação da linguagem, mas, se os objetivos mudarem, a sua desconstrução é possível. Tal como os Dadaístas e Futuristas romperam alguns cânones tipográficos e do design, aqui também é possível avaliar estes termos. Se o texto for para ser entendido como um todo, uma forma gráfica de pontos, linhas, tramas e espaços, a mensagem transcende os elementos puramente linguísticos e gramaticais. Assim, a página torna-se uma forma dançante e visível, capaz de traduzir sentidos e emoções a quem a observa. Estas questões aplicam-se, por conseguinte, ao conceito de experimental anteriormente referido, na medida em que o que valida o resultado final são as experiências ao longo do processo e a intenção com que são produzidas.

Questionamo-nos, então, sobre o que significa este processo de desconstrução tipográfica. Lupton & Abbott (1999) argumentaram que a desconstrução não é um estilo ou uma “atitude”, mas sim um modo de questionar através e sobre as tecnologias, dispositivos formais, instituições sociais e metáforas fundadoras da representação. Pertence tanto à história

como à teoria. (Lupton & Abbott Miller, n.d.). Sendo um processo constante de interrogação, a desconstrução de um projeto tipográfico pode colocar-se enquanto um meio de rutura e transformação de regras e formatações semânticas. Entende-se a página gráfica como um conjunto de espaços e símbolos para serem sentidos e interpretados.

O discurso baseia-se na consciência interior, mas a escrita é morta e abstrata. A palavra escrita perde a sua conexão com o eu interior. A linguagem é colocada à deriva, desvinculada do assunto falado. No processo de incorporação da linguagem, a escrita rouba a sua alma. A desconstrução vê a escrita como uma forma de representação ativa em vez de passiva. (Lupton & Abbott Miller, n.d.)<sup>33</sup>

Uma forma de representação de conhecimentos, memórias e emoções, que rompe o discurso e transforma-o em transparências, ideias, marcas e diferenças gráficas. Espaço, pontuação, fonte, estilo, *layouts* e composições tornam-se elementos linguísticos, em camadas, que permitem ao espectador interagir com a página, perdendo-se nas complexidades da relação tipografia / linguagem.

Analisando dois exemplos práticos destas argumentações, expõem-se o artigo *Deconstruction, Legibility and Space: Four experimental typographic practices*, do jornal *Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research*, no qual foram analisados um conjunto de projetos experimentais no campo tipográfico, desenvolvidos pelos próprios autores textuais. O primeiro, de Elif Ayiter (Figura 5), relaciona-se com a visualização do conteúdo textual através da tridimensionalidade.



**Figura 5.** Elif Ayiter: 'Asemia', Second Life, 2012.

---

<sup>33</sup> Speech draws on interior consciousness, but writing is dead and abstract. The written word loses its connection to the inner self. Language is set adrift, untethered from the speaking subject. In the process of embodying language, writing steals its soul. Deconstruction views writing as an active rather than passive form of representation. (LUPTON, Ellen & ABBOTT MILLER, J., *Deconstruction and Graphic Design*)

O emaranhado de camadas e transparências transmite a variação textual e dos tipos nas suas diversas mutações. Aqui, a questão da legibilidade interseja-se com campos visuais complexos, fazendo com que o espectador interprete o texto do ponto de vista emotivo, em detrimento do conteúdo escrito e informativo. “Através desta não especificidade vem um vazio de significado, o qual é deixado ao leitor para preencher e interpretar, sendo que a escrita assémica não tem sentido verbal inerente.” (Ayiter, Yazıcıgil, Çetin, & Türkmen, 2013, p. 212)<sup>34</sup> O segundo projeto, de Onur Yazıcıgil, *Text Invader* (Figura 6), baseia-se na exploração experimental da desconstrução tipográfica.



**Figura 6.** Onur Yazıcıgil: ‘Type Invader’. Student workshop output at Bilkent University, Spring 2011

Através de um processo de quebra dos tipos e de fluidez semântica, o autor brinca com a pintura em conjunto com a tipografia, rompendo alguns conteúdos escritos e textuais e intercalando-os com elementos gráficos.

O sistema é baseado numa dicotomia a qual é duplamente controlada e também generativa em diferentes níveis de saída: enquanto a substituição de ficheiros vetoriais para palavras-chave específicas que são determinadas pelo utilizador gera um nível de controlo, no que diz respeito a palavras singulares, a combinação dessas palavras em padrões semânticos traz uma nova camada / nível de imprevisibilidade

---

<sup>34</sup> Through this non-specificity comes a vacuum of meaning, which is left for the reader to fill in and to interpret since asemic writing has no inherent verbal sense. (AYITER, Elif, YAZICIGIL, Onur, ÇETIN, Sina Cem, & TÜRKMEN, Doruk, Deconstruction, legibility and space: Four experimental typographic practices, 2013, p. 212)

no qual os desenhos conglomeram-se num resultado visual combinado que está sempre a mudar com base na variação com a qual as palavras-chave convergem. (Ayiter et al., 2013, p. 214)<sup>35</sup>

A análise de diferentes processos e ideias revela-se parte crucial na disseminação destas interrogações. A experimentação tipográfica como processo de liberdades e intenções formadas a partir de quebras de estruturas, divulga o espaço estático da página, duplamente textual / linguístico e visual / gráfico.

---

<sup>35</sup> The system is based upon a dichotomy in that it is both controlled as well as generative at different levels of the output: While the substitution of vector files for specific keywords that are determined by the user brings forth a level of control as far as single words are concerned, the combination of these words into semantic patterns brings forth a novel layer/level of unpredictability in which the drawings conglomerate into a combined visual output that is ever changing based upon the variance with which the keywords converge. (AYITER, Elif, YAZICIGIL, Onur, ÇETIN, Sina Cem, & TÜRKMEN, Doruk, Deconstruction, legibility and space: Four experimental typographic practices, 2013, p. 214)



## **CAPÍTULO III: ESTUDOS DE CASO**



## CAPÍTULO III: ESTUDOS DE CASO

### 3.1 Estudo de Caso — David Carson

“Eu acredito muito na emoção no design, e a mensagem que é passada antes de alguém começar a ler, antes de terem o resto da informação; qual é a resposta emocional que as pessoas dão ao produto, à história, ao quadro – seja ela qual for.” — David Carson (Wright, 2018) <sup>1</sup>

Pretende-se com este terceiro capítulo a constituição de uma ponte de investigação com base e relevância em designers do meio tipográfico, como forma de consolidação e validação das problemáticas expostas anteriormente. Como referência primordial para este projeto de tese, o primeiro caso de estudo foca-se no designer e diretor de arte, David Carson (Texas, 8 de setembro, 1955), distinguido por diversas vezes no campo da tipografia e fundador da revista *Ray Gun*, pautada pelos seus *layouts* irreverentes.

Reconhecido por quebrar regras e questões de legibilidade do texto, Carson é frequentemente associado à noção de experimental e de exploração da tipografia. Os seus *layouts* gráficos associam noções de distorção tipográfica com misturas de diversos tipos de letra, imagens fragmentadas, levantando a questão da legibilidade formal e estrutural. Sendo o seu trabalho desprovido de práticas tradicionais ao nível da seleção da tipografia, *layout* e design, Carson desassocia-se de pontos de referência e produz composições únicas e independentes.

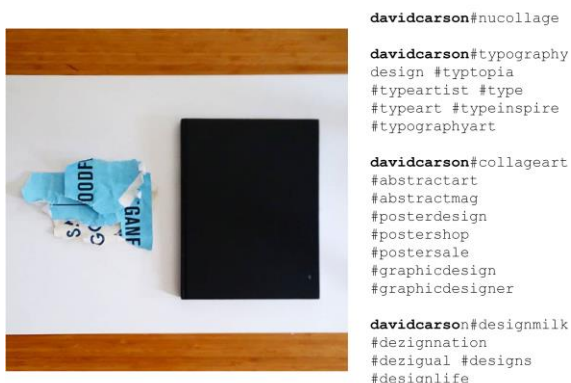
A formulação deste primeiro caso de estudo surge a partir de um conjunto de projetos, esboços e experiências do designer. Assim, não se pretende a análise de um objeto maior em específico, mas sim de diversos devaneios e ensaios publicados por Carson diariamente nas suas redes sociais. Recortes diários das suas vivências e experiências plásticas que formam um complexo e vasto ambiente tipográfico digno de exploração presente e futura, tendo servido como ponte e base de inspiração para a construção do projeto de investigação aqui exposto.

O designer partilha diariamente pedaços de uma série de ensaios e experimentações no campo da tipografia e do manual, dos materiais e conceitos analógicos, que difundem a noção

---

<sup>1</sup> I am a big believer in the emotion of design, and the message that is sent before somebody begins to read before they get the rest of the information; what is the emotional response they get to the product, to the story, to the painting – whatever it is. — David Carson (WRIGHT, Shenry, David Carson Graphic Designer - Work, Quotes; Biography, 2018)

de experimentação visual do espaço, através de associações de diversas linguagens gráficas. Interligando a utilização de variados meios, cores, formas de associação e composição, tipos de letra e sentidos, o designer formula discursos abstratos e de origem tipográfica como forma de testar e reinventar as suas abordagens. Através de fragmentos, a estruturação do espaço em branco de uma folha de papel torna-se alvo de uma materialidade visível e tátil, criando com base em colagens de pinturas, jornais, tipos de letra e impressões várias, um objeto palpável carregado de texturas e interrogações visuais. As experiências supramencionadas contêm em si uma característica mutável, tornando cada uma das peças deste processo passível de ser modificada e alterada diversas vezes, criando no conceito de experimentação um tom de improvisado e tentativa no sentido de ter a capacidade de suportar erros, ensaios e quebras, fazendo com que todo este percurso de articulação de fragmentos se torne uma coleção diária de processos. Processos que estruturam a construção final do objeto tipográfico e suportam a reflexão, o conceito e explicação gráfica associada, permitindo ao observador a formulação de relações próprias e a interpretação do design exposto. Esta série de colagens e experiências transcendem-se para o conceito prático do projeto de tese exposto na medida em que demonstram o uso expressivo dos materiais, das diferentes formas de construção analógica do objeto e de toda a noção de experimental e de tentativa / erro testada nesta investigação.



**Figura 7.** NuCollage 1



**Figura 8.** NuCollage 2



Figura 9. NuCollage 3

davidcarson#nucollage  
 #amsterdamSeries  
 #sanspiga  
  
 davidcarsonwith  
 #sin.spiga #collageart  
 #collage #posterdesign  
 #logos #logodesigners  
  
 davidcarson#deseñografico  
 #desing  
 #thedailytype #tbts  
 #typographyedit  
 #typographydesign  
 #typeart #type  
 #typedesign  
 #typeartist  
 #typedesign  
 #graphicgang  
 #graphicdesign  
 #postershop #posters  
 #poster  
 #goodtype #goodfont  
 #goodtypography



Figura 10. NuCollage 4

davidcarson#nucollage  
 #amsterdam  
  
 davidcarson#collageart  
 #collage\_guild  
 #carsoncollage  
 #creativ #visualnews  
 #visualart  
 #visual\_heaven  
 #visuelle #abstractmag  
 #abstractart #artbasel  
 #thegoodfont



Figura 11. NuCollage 5

davidcarson#nucollage  
  
 davidcarson#crossconnect  
 #magazine #boredpanda  
 #TheJealousCurator  
 #formatmagazine  
 #designclever  
 #designeverywhere  
 #mirador  
 #graphicexchange  
 #designcrush #Visuelle  
 #formfiftyfive  
 #designskinky  
 #brownpaperbag #ignant  
 #Minimalissimo  
 #visualnews  
 #inspirationgrid  
  
 davidcarson#thegoodtype  
 #thegoodfont  
 #graphicdesign  
 #graffiti #posterdesign  
 #postersale  
 #thedailytype  
 #peopleofprint  
 #n#typography  
 #typographydesign  
 #tvbeart



Figura 12. NuCollage 6

davidcarson#nucollage  
 #amsterdam  
 #blkandwhite #series  
  
 davidcarson#TheJealous  
 Curator  
 #formatmagazine  
 #designclever  
 #mirador  
 #graphicexchange  
 #designcrush #Visuelle  
 #formfiftyfive  
 #designskinky  
 #brownpaperbag #ignant  
 #Minimalissimo  
 #visualnews  
 #artisticmoods  
 #Aesthetica  
 #crossconnectmagazine  
 #boredpanda  
 #colossal #booooooom  
 #juxtapoz  
 #contemporaryartdaily  
 #supersonicart



Figura 13. NuCollage 7

davidcarson#nucollage  
 with source material  
 from #san.spiga +  
 #iskraprint -2 of the  
 very best. #good  
 #collages start with  
 good source #material,  
 and the #makers #eye  
  
 davidcarson#goodtypebo  
 ok #goodfont  
 #goodtypography  
 #goodtypetuesday  
 #thedailytype  
 #thedesigntalks  
 #grafikdesign  
 #graphicdesign  
 #swissgraphicdesign  
 #swissposter  
 #typographyedit  
 #typtopia  
 #typographydesign #typ  
 #typography #tbts  
 #postershop #posters  
 #posterdesign  
 #designinspiration  
 #typeart #typeartist  
 davidcarson#collageart



Figura 14. NuCollage 8

davidcarson#nucollage  
 using old test sheet  
 from #iskraprint , one  
 of the very best  
 #screenprint shops,  
 and repurposed #poster  
 type from #san.spiga  
  
 davidcarson#designinsp  
 iration #deseñografico  
 #desing #thedailytype  
 #tbts #typographyedit  
 #typographydesign  
 #typeart #type  
 #typedesign  
 #typeartist  
 #typedesign  
 #graphicgang  
 #graphicdesign  
 #postershop #posters  
 #poster  
 #goodtype #goodfont  
 #goodtypography  
  
 davidcarson#collage  
 #collageart

### 3.2 Estudo de Caso — Five Oceans in a Teaspoon (Stretch Marks)

O segundo caso de estudo exposto materializa-se no livro colaborativo intitulado *Five Oceans in a Teaspoon* (originalmente intitulado *Stretch Marks*), escrito por Dennis Bernstein, e desenhado pelo escritor, artista e designer Warren Lehrer (Nova Iorque, 8 de setembro, 1955). Internacionalmente reconhecido nos domínios da literatura visual e do design, Lehrer constrói os seus projetos enaltecendo os devaneios da personalidade, do pensamento e das estruturas sociais, remetendo para o campo sociológico, criando composições repletas de histórias. Distinguido inúmeras vezes, destacam-se prémios como o The International Book Design Award, tendo também exposto em diversos museus como o Georges Pompidou Centre ou a Tate Gallery.

Este livro encerra cerca de 250 poemas que constituem o ambiente e o ponto de interação entre os dois autores (escritor e designer), estando dividido em oito movimentos temáticos. Através das palavras e discursos de Bernstein, Lehrer expõe ensaios tipográficos de letras e formas que dançam no espaço da página. Conjugando diversas maneiras de exploração da composição gráfica, as palavras interligam-se por entre os seus significados e a forma que assumem consoante a interpretação visual do designer. Warren explica que o objetivo de cada definição visual não é a ilustração das palavras, mas a criação de uma experiência de descoberta, surpresa e empatia para o leitor. A ideia da procura de uma reação, emoção e interpretação pessoal por parte do espectador surge como característica fulcral neste processo. As desconstruções espaciais e tipográficas revelam-se em metáforas visuais criadas para o observador explorar livremente a página, estabelecendo ligações, sentidos e significados ao longo dos poemas.

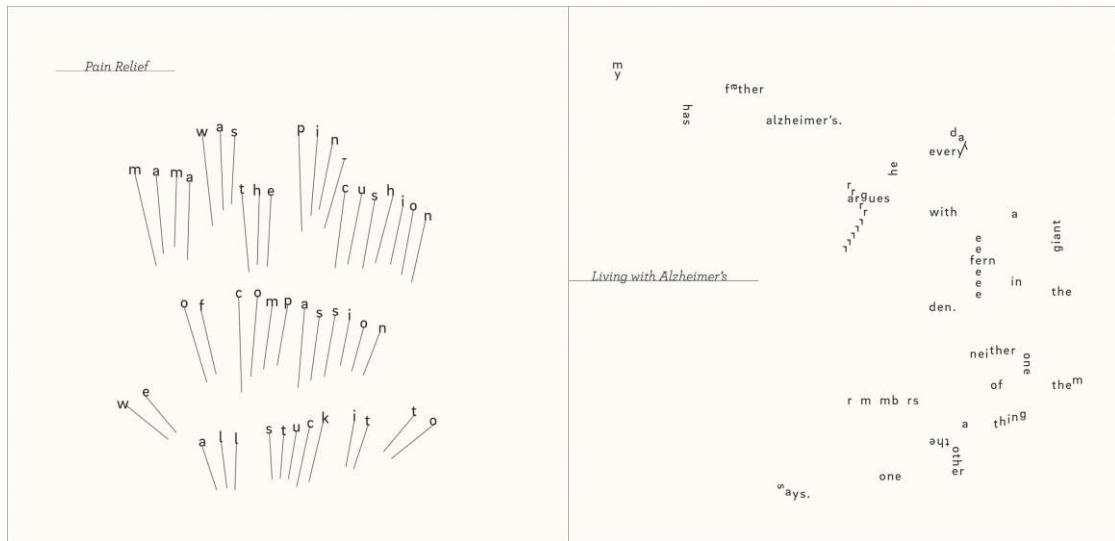
Eu deixo o poema transportar-me para uma definição visual. As palavras, e *emoções* por detrás das palavras conduzem-me, enquanto leitor, escritor e intérprete. (Warren citado por Heller & Anderson, 2017)<sup>2</sup>

As suas composições e arranjos tipográficos transformam-se em ensaios experimentais e poéticos, onde formatos são desconstruídos e as letras, palavras e frases se difundem nos seus significados, tornando-se numa experiência interativa e de descoberta tipográfica. A personalidade retratada movimenta-se e interage com o intérprete, focando-se numa linguagem de expressão da loucura e vulnerabilidade da modernidade. O conceito puramente

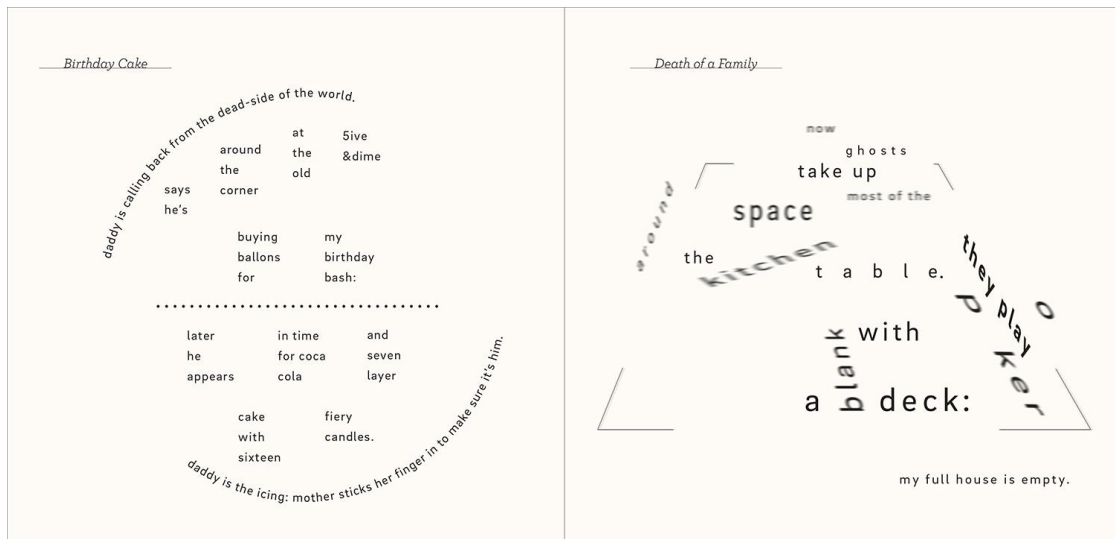
---

<sup>2</sup> I let the poem lead me into a visual setting. The words, and *emotions* behind the words, lead me, as a reader and writer and interpreter. (Warren citado por HELLER, Steven & ANDERSON, Gail, *Type Tells Tales*, 2017)

tipográfico revela-se crucial na construção e processo desta investigação, tendo relevância no modo expressivo de utilização do tipo e nos seus arranjos espaciais.



**Figura 15.** Pain Relief, Living with Alzheimer's



**Figura 16.** Birthday Cake, Death of a Family

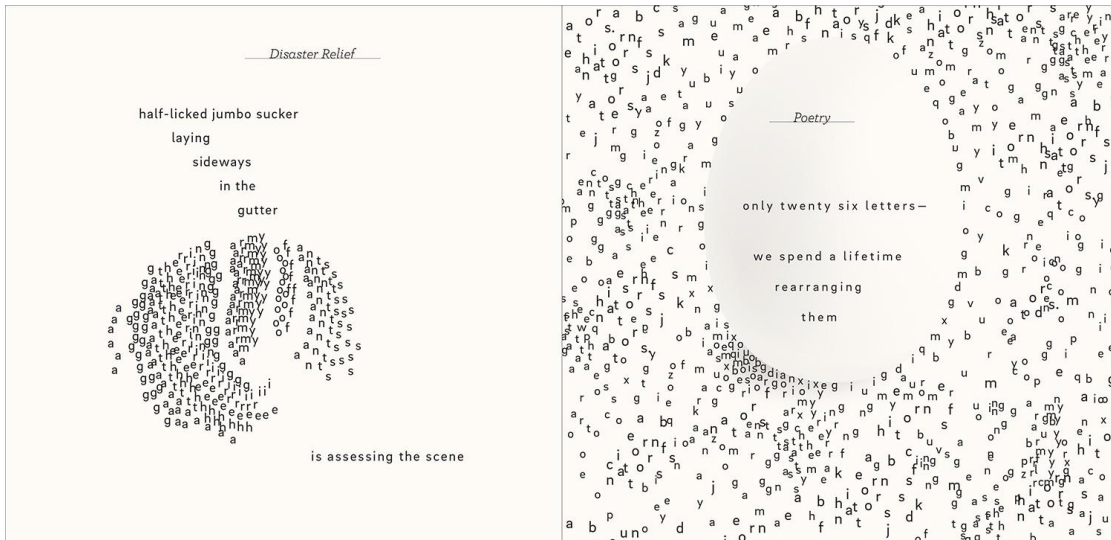


Figure 17. Disaster Relief, Poetry

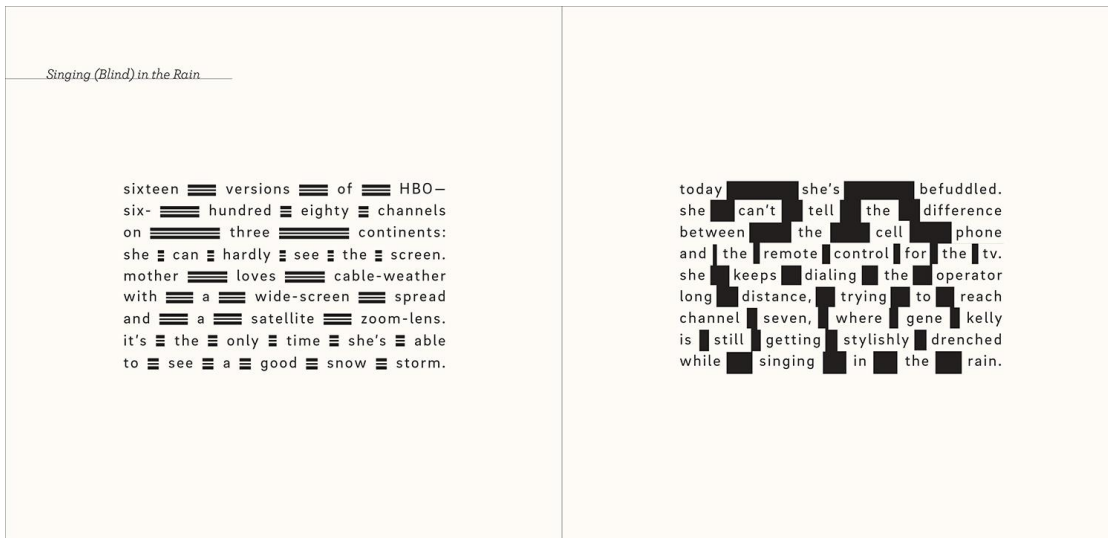


Figure 18. Singing (Blind) in the Rain



Figure 19. Getting Tough

### 3.3 Estudo de Caso — Not the End of Print

Desde o início da minha formação enquanto designer gráfica que me disseram que a impressão estava morta. Sempre houve, e de certa maneira ainda há, a distinção entre o “digital” e a “impressão” ... como se estes estivessem em lados opostos. Mas este cenário de jovens designers e artistas, maioritariamente nativos digitais, estavam a produzir livros impressos e revistas. Porque é que eles não estariam a fazer e-papers ou sites para comunicar os seus interesses ou investigações? Eu senti que existia uma lacuna e talvez um equívoco nesta história o qual não tinha sido contado então, eu decidi pesquisar sobre isso. (Seiffert citada por Heller & Anderson, 2017) <sup>1</sup>

O terceiro caso de estudo apresentado foca-se no livro *Not the End of Print*, publicado em 2014 pela designer Isabel Seiffert. Licenciada em Comunicação Visual pela Merz Akademie em Estugarda, Seiffert mudou-se posteriormente para Zurique onde trabalhou e tirou o mestrado em Design Editorial na Universidade de Artes. Durante alguns anos trabalhou enquanto designer freelancer até abrir o seu próprio estúdio na cidade, o Offshore Studio. O seu trabalho centra-se essencialmente em design editorial e tipografia dentro de uma vasta panóplia de projetos.

*Not the End of Print* foi uma publicação produzida enquanto projeto final de licenciatura em 2010, durante a qual se interrogou acerca da barreira entre o digital e a materialidade do objeto impresso. Em 2014 decidiu rescrever alguns fragmentos do texto original na sequência da publicação do livro por parte de uma editora. Isabel refere que, apesar de ainda gostar do livro em termos de design e layout, as suas capacidades tipográficas tinham melhorado e, por conseguinte, decidiu melhorar a parte textual e alguns detalhes gráficos. A impressão, materiais e acabamentos revelam-se um elemento fulcral na interpretação, descodificação e apreciação do objeto. Pautado por uma cor dourada em diversos pontos, esta reflete a sublimidade do meio de impressão e transporta-nos para um ambiente mais clássico. Os pormenores manuais de texturas e brilhos, bem como a impressão serigráfica e com relevo enaltecem a singularidade do objeto impresso, conduzindo o observador a uma experiência sensorial e emotiva ao nível da tipografia e da composição delineada.

Um projeto de autoedição, de origem académica, produzido como forma de autoexpressão e de interrogação de questões relacionadas com a prática do design da modernidade. Questões de forma, conteúdo, texto e materiais. Uma publicação de raízes digitais posteriormente

---

<sup>1</sup> Since the beginning of my training as a graphic designer, I’ve been told that print is dead. There was always, and in many ways still is, this distinction between “digital” and “print” ... as if they would stand on opposing sides. But this scene of young designers and artists, mostly digital natives, were making printed books and magazines. Why weren’t they making e-papers or websites to communicate their interests or research? I felt there was a gap and maybe even a misunderstanding in the story that has been told until then, so I decided to look into it. (Seiffert citada por HELLER, Steven & ANDERSON, Gail, *Type Tells Tales*, 2017)

traduzidas no produto final impresso que questiona ao longo das páginas as noções do objeto físico e palpável e a forma como a impressão pode influenciar e potenciar o desenvolvimento e valorização do livro enquanto palco de divulgação de discursos. Através da utilização de diferentes materiais e acabamentos no ato de impressão, bem como do seu conteúdo textual, torna-se um elemento de referência ao nível do design editorial e tipográfico, assim como ao nível das suas qualidades tácteis e da percepção sensorial e pessoal associada. Combinando as duas vertentes, digital e analógica, o objeto surge enquanto resultado da simbiose entre os dois meios e revela-se num estilo clássico e moderno, simultaneamente, tornando-se um objeto singular.

A materialidade e plasticidade aplicadas, interligadas com questões dos meios digitais e dos manuais, bem como o próprio conteúdo e mensagem, emergem como ponte para o estudo e relevância prática da investigação, complementando-se com os restantes casos de estudo explorados.



**Figura 20.** Not the End of Print 1



**Figura 21.** Not the End of Print 2

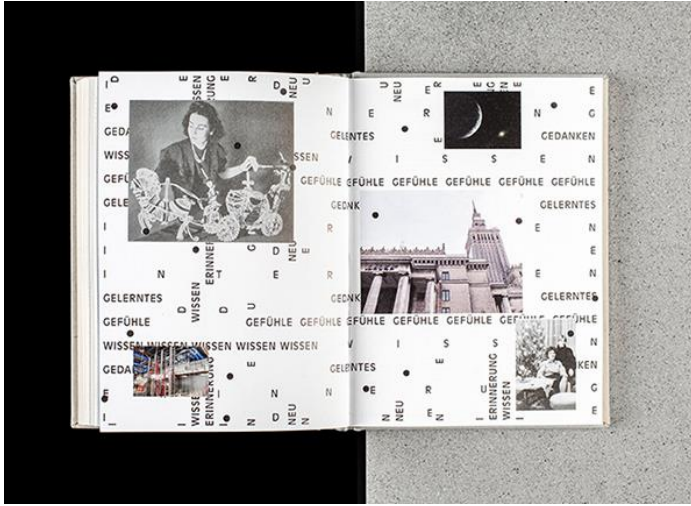


Figura 23. Not the End of Print 3

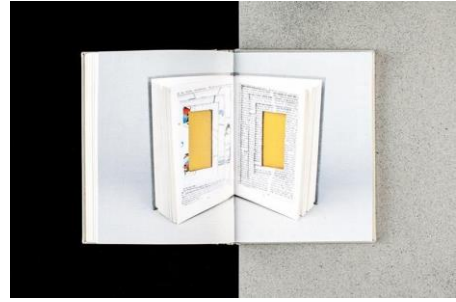


Figura 22. Not the End of Print 6



Figura 25. Not the End of Print 4

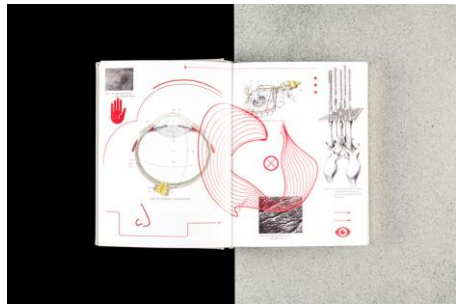


Figura 24. Not the End of Print 7

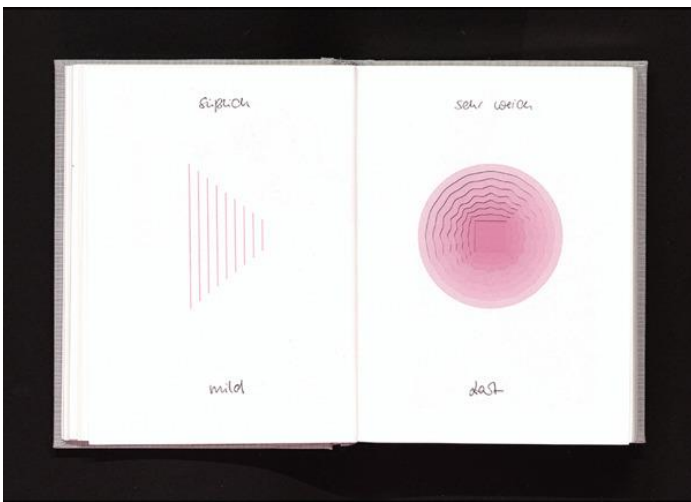


Figura 26. Not the End of Print 5



Figura 27. Not the End of Print 8



## **CAPÍTULO IV: CONSIDERAÇÕES GERAIS**



## CAPÍTULO IV: CONSIDERAÇÕES GERAIS

### 4.1 Análise e Triangulação de Dados

Os conteúdos e considerações apresentados no decurso desta investigação demonstraram-se essenciais na estruturação dos expostos. Como forma de análise dos mesmos e para uma mais nítida compreensão das noções abordadas, esta secção textual foca-se na explicação e desmistificação da estrutura e das questões de investigação colocadas. Assim, começaremos por abordar cada capítulo em particular, bem como os conceitos base e as questões propostas, por forma a explicitar a sua relevância para a dissertação.

Numa primeira abordagem, no capítulo I: Introdução foi clarificado e exposto o tema deste projeto de uma forma sucinta. Foi também necessário abordar e definir os objetivos e questões de investigação que serviram de mote ao início e desenvolvimento do trabalho, bem como clarificar as metodologias e estrutura projetual a adotar. A partir deste ponto de partida, revelou-se essencial começar por definir conceitos base, bem como situar no espaço e no tempo o argumento escolhido. Definiu-se, então, um segundo capítulo: Revisão de Literatura. Através de uma contextualização histórica da tipografia e do seu percurso, definiram-se os movimentos e artistas mais relevantes para a investigação, bem como as diferentes abordagens e visões que surgiram ao longo dos séculos. Posteriormente, foram analisadas noções mais específicas de ordem tipográfica, como forma de delimitar a componente prática a desenvolver, nomeadamente noções de estilo, forma e composição, assim como tópicos relacionados com a materialidade do objeto tipográfico e as diversas possibilidades de impressão no contexto gráfico. Através destas considerações foi possível responder à questão anteriormente colocada, poderá a técnica de impressão afetar a perceção do observador? Analisando os dados e informações recolhidas é possível afirmar que sim. Um objeto físico, palpável tem a capacidade de se tornar algo pessoal e de transmitir mensagens diferentes do suporte digital. Considerando as opções gráficas ao nível de papéis e materiais de acabamento, bem como as texturas, tramas e sensações por eles produzidas, o observador cria uma relação de maior proximidade e identidade com a peça desenvolvida. Surge enquanto um ponto passível de exponenciar a curiosidade e descoberta por parte de quem o observa. Não descurando o objeto digital, este pode também ser uma ponte de interação entre o próprio designer e o público, tendo em conta as inúmeras possibilidades criativas, interativas e estruturais associadas.

Na segunda parte de pesquisa da problemática em questão, abordou-se concretamente o tópico da tipografia experimental e do conceito de emoção, como ponto principal de investigação, assim como as possibilidades formais de desconstrução, legibilidade e forma da letra. Tal como Hostetler (2006) menciona, a tipografia é uma ferramenta crítica na comunicação visual, em parte porque consegue evocar emoções humanas através da combinação de formas com texto narrativo. Sentimentos humanos podem servir como base para o design de imagens apelativas numa inúmera variedade de circunstâncias no nosso meio. (Hostetler, 2006, p. 1). A partir das diversas definições encontradas para relacionar os dois termos (tipografia e emoção), foi possível perceber a sua relevância na medida em que a emoção interpreta um papel fundamental na descodificação e interpretação dos objetos e composições gráficas. Sendo a tipografia parte integrante deste processo, revela-se enquanto transmissora de mensagens e discursos diversos, passíveis de serem interpretados pelo seu conteúdo e significado, bem como pelas suas características formais enquanto imagem. Deparamo-nos assim com outras três questões introduzidas inicialmente: é possível representar visualmente, através da tipografia, a emoção da palavra? Como pode ser transmitido? O que pode um tipo de letra transmitir ao observador? Existe um limite entre o visual e o emotivo? De que forma estão articulados? Através da descodificação destes conceitos, constatou-se que a noção de emoção tem vindo a ser associada ao mundo do design por vários autores referidos anteriormente como Soo C. Hostetler e Donald Norman. O design e a tipografia afirmam-se enquanto campos de estudo artístico capazes de produzir estímulos e provocar reações no espectador. Através de arranjos visuais apelativos ou até mesmo de frases e composições mais disruptivas, são criadas diversas emoções e reações por parte do público que observa. Cada indivíduo constrói em si uma interpretação pessoal e descodifica as mensagens do objeto gráfico de forma diferente, produzindo significados. Assim, revela-se subjetiva a transmissão da emoção através de arranjos tipográficos, na medida em que sim, existe, mas carece sempre da significação criada por cada pessoa, considerando o designer e o espectador.

Posteriormente, tornou-se essencial continuar o processo de pesquisa pela definição mais concreta de tipografia experimental e de linguagem, tendo em conta a noção de “experiência” como base de suporte para o desenvolvimento do projeto prático. Foi possível perceber que o experimental na tipografia não se assume como um conceito consensual entre os diversos autores, na medida em que surge como algo abstrato, passível de ser compreendido enquanto um ponto a partir do qual convenções e regras são desafiadas, assim como uma base de improvisação a partir da qual o designer se reinventa e explora diferentes

composições do espaço visual. Triggs (2003) afirma que a conjugação da tipografia e da experimentação surge como o ponto no processo de design no qual os constrangimentos das convenções se libertam, e as noções fundamentais de função e estética são desafiadas. (Triggs, 2003).

Lançamos, por fim, uma última questão: como poderemos articular o conceito de tipografia experimental com a representação tipográfica da emoção? Para dar resposta a esta problemática, teremos de considerar toda a pesquisa realizada e divulgada até este ponto da investigação. Ambos os conceitos de tipografia experimental e da representação de emoções através da tipografia se interligam enquanto noções subjetivas. As suas representações são possíveis de serem desenhadas de diversas formas. Baseando-se na ordem da improvisação e articulação de sentidos aos caracteres e frases, a emoção e sentimento transmitido relativiza-se consoante o intuito e objetivo pretendido. Personalidades e indivíduos diferentes, produzem intenções e significados diferentes. Isto aplica-se tanto ao processo de criação do designer, como ao processo de interpretação e descodificação do objeto por parte do espectador. Assim, estes dois conceitos articulam-se numa base de experiência, de tentativa, de teste de reações e mensagens.

Enquanto última abordagem teórica à problemática, foi necessária a realização de três casos de estudo, cada um deles com uma relevância específica para a consolidação da pesquisa e desenvolvimento prático do projeto. Em detrimento de outros, foram definidos três designers, cada um deles com a sua relevância e contexto dentro do meio. Assim, primeiramente foi analisado o trabalho do designer David Carson, por diversas vezes referido ao longo da investigação. Carson enquanto precursor de uma tipografia de carácter experimental, irreverente e despreocupado de grelhas e pensamentos teóricos. Enquanto designer precursor nos anos 90 até aos dias de hoje, surge nesta investigação como ponto de referência para a rutura dos tradicionais sistemas e formas de abordagem. Sentiu-se, por conseguinte, a necessidade de analisar não um projeto em específico, mas uma parte dos seus blocos diários de criação para as redes sociais. Falamos de diversas colagens e composições aliadas à tipografia que evidenciam a noção de experiência presente no trabalho do designer, bem como as noções de materialidade, textura e processo manual abordadas nos capítulos anteriores. O segundo caso de estudo refere-se ao livro *Five Oceans in a Teaspoon* desenhado por Warren Lehrer. Lehrer, pela sua definição de conceitos e integração de discursos visuais que combinam a escrita e a tipografia, surge neste processo como um designer representativo da arte e literatura inerente à comunicação de sentidos de um objeto. Tal como Carson, continua a afirmar-se como uma referência visual nos dias de hoje. Este projeto em específico

revelou-se importante na medida em que propõe uma série de diferentes abordagens à forma como a tipografia dança no espaço da página e transmite personalidades e linguagens distintas. Por último, foi analisado o livro *Not the End of Print*, produzido pela designer Isabel Seiffert. Pertencente a uma nova geração de designers, Seiffert emerge como um produto da modernidade, ligada a um design mais livre de tempo e de espaço, capaz de se reinventar e utilizar as redes e meios sociais para se expor. Define, principalmente, a sua área de atuação dentro de um design virado para o editorial e a tipografia, através de um design colaborativo, remoto e questionador de limites de espaço e tempo. Enquanto projeto final de licenciatura, o objeto define-se enquanto peça gráfica que expõe conceitos e conteúdos relativos ao mundo da impressão e do objeto físico como um todo, assim como da aplicação de diversos materiais e formas de acabamento de um livro.



## **CAPÍTULO V: PROJETO**



## CAPÍTULO V: PROJETO

### 5.1 Descrição do Projeto

Um livro é um espelho flexível da mente e do corpo. O seu tamanho e proporções gerais, a cor e a textura do papel, o som que produz quando as páginas mudam, e o cheiro do papel, adesivo e tinta, tudo isso se mistura com o tamanho, forma e posicionamento do tipo para revelar um pouco acerca do mundo no qual foi feito. (Bringhurst, 2004, p. 143) <sup>1</sup>

O conteúdo deste projeto surge de uma necessidade interior de exploração e definição de inquietações relacionadas com o campo tipográfico no design, nomeadamente a tipografia experimental. Explorando os meandros da emoção e da personalidade, da forma como abordamos o design, o briefing e o debate diário e constante do designer para com os seus projetos, experiências e desassossegos. Constitui o quarto capítulo a explicação da componente prática da presente investigação. Em primeiro lugar, são definidos e elucidados os conceitos base do projeto; de seguida procede-se à exposição de esboços, tentativas e experiências; por último é demonstrado todo o processo realizado para chegar ao protótipo final, onde será realizada uma análise e reflexão das composições produzidas, tendo em conta as normas delimitadas na metodologia e os conteúdos expostos na revisão de literatura. Neste sentido, pretende-se a criação de um livro de base experimental, dentro do domínio da tipografia e do design emocional, tendo em conta o seu carácter mutável e em aberto para futuras intervenções.

Revela-se importante referir dois aspetos relativos ao desenvolvimento deste projeto, o primeiro remete para o idioma das citações / aforismos utilizados. Como forma de evitar a perda de sentidos e mensagens inerentes à língua original das transcrições, bem como das entrevistas analisadas, optou-se por pela utilização do inglês como idioma base do projeto. O segundo aspeto remete para as formas de interpretação e entendimento do objeto desenvolvido. Cada uma das páginas foram criadas com base numa interpretação individual de cada aforismo, quer a nível referencial de conteúdo, quer a nível de idealização gráfica, assim, as composições apresentadas no subcapítulo 5.4 não devem ser entendidas como algo estrito e fechado. O desenho revela-se como um ponto em constante desenvolvimento, sendo que a sua estruturação não se encontra fechada, não assumindo um carácter definitivo. Deve

---

<sup>1</sup> A book is a flexible mirror of the mind and the body. Its overall size and proportions, the color and texture of the paper, the sound it makes as the pages turn, and the smell of the paper, adhesive and ink, all blend with the size and form and placement of the type to reveal a little about the world in which it was made.(BRINGHURST, Robert, The Elements of Typographic Style, 2004, p. 143)

ser entendido como algo baseado nas normas autoimpostas, mas livre de constrangimentos alheios que possam interferir com a análise por parte do espectador, tendo sido realizado com a intenção de fornecer bases à interpretação, julgamento e criação de opiniões, emoções e reações individuais.

Depois de delimitados os aspetos anteriores, importa agora definir o projeto no seu todo, tendo em conta as diferentes características que este comporta. O foco primordial deste projeto reside na exploração do conceito de emoção na tipografia e na forma como tudo isso pode ser transmitido. Assim, para a definição de conteúdo e forma do livro mencionado, definiu-se a utilização de diversos pensamentos, opiniões e reações de designers e artistas. Apropriando o conceito de aforismo – enquanto forma de expressão que difunde um pensamento – e depois de um longo processo de pesquisa e consolidação da informação recolhida, surgiram algumas hipóteses por onde divergir. Envolvendo sobretudo o contexto internacional, foram selecionadas uma série de entrevistas e ensaios realizados a designers e artistas sobre o mote *on being*. Desenvolvidos com base nos mais variados temas e questões, estes textos representam as opiniões e argumentações dos designers, bem como as suas frustrações, dificuldades e emoções sentidas ao longo do desenvolvimento de um projeto de design. Tendo em consideração estes ensaios e, como resposta aos mesmos, foram assumidas as normas referidas anteriormente, bem como reações relativas a cada um dos temas apresentados: expressões e emoções relativas a dificuldades durante o processo de design e durante a estruturação do conceito de investigação.

Assim, e integrando o processo de experimentação de materiais e técnicas, foram constituídos, dentro de uma ordem predefinida de fragmentos, os diversos aforismos, sob a forma de um livro de carácter experimental. A ordem foi estabelecida seguindo uma linha de pensamento com base na ideia de processo, processo de um projeto de design, desde a inicial pesquisa e brainstorming até ao objeto final e sua exposição ao público. Ao nível dos seus elementos formais, o conteúdo base demonstra-se na construção de algo de traços minimalistas, mas também assimétricos, com uma forma retangular e verticalmente orientado: as composições assumem em cada página um formado A5 (148x210mm, vertical). A composição de caracteres tipográficos representativos da problemática constituirá o ponto central desta elaboração, quer a nível do conteúdo da mensagem, quer a nível da experimentação da sua forma. Também a nível estilístico, surgem pequenos apontamentos de cor para dar ênfase à expressão das emoções representadas, adotando a metodologia referida no capítulo I.

A cor por ser usada como um recurso tipográfico para classificar, distinguir de outros elementos de design e desenvolver associações através de elementos da composição. (Kabuto, 2009). Para além disso, a cor tem ligações a emoções particulares e significados sociais, e é um recurso semiótico usado para expressar e comunicar possíveis sentidos em contextos sociais e culturais (van Leeuwen, 2011). (Serafini & Clausen, 2012, p. 9)<sup>2</sup>

Esta publicação é um processo de experiência sobre a forma como podemos utilizar e apropriarmo-nos da tipografia para demonstrar algo emotivo e relativo à personalidade gráfica que uma composição visual pode transmitir. Advindo da constante dificuldade de transpor algo tão subjetivo quanto a emoção, a personalidade ou a opinião de cada um, torna-se desafiante traduzir e desenhar as perceções de variados designers do meio, transmitindo um significado virado para a descodificação por parte do espectador. Sendo todo o seu conteúdo de carácter “experimental”, reside na consequente demonstração de um ensaio em forma de tentativa, como meio para chegar à estrutura final, por si só, também um protótipo. Erro enquanto percurso através do qual se processa a descoberta da solução gráfica mais adequada ou, em contrária instância, mais dissonante dentro do espaço gráfico. Não comportando pretensões de se afirmar enquanto algo de visão única e fechada, constitui-se o presente projeto como um objeto de livre leitura, interrogação, observação e interpretação. Reforça-se o cunho de aprendizagem e de constante experimentação ao longo do desenvolvimento projetual, como meio de busca e procura de soluções visualmente apelativas.

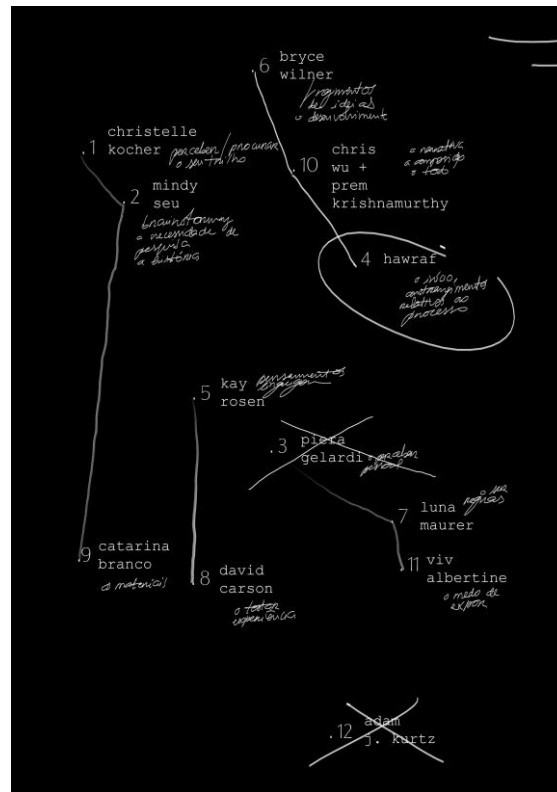
## 5.2 Construção e Desenvolvimento

O processo de construção, desenvolvimento e desenho do projeto gráfico em questão iniciou-se numa pesquisa teórica dos diversos designers, autores e aforismos a serem explorados. A partir do *The Creative Independent – website* que engloba entrevistas, pensamentos, guias e opiniões de variadas pessoas dentro do mundo criativo – foram selecionadas dez entrevistas realizadas a designers, artistas e estúdios de design. O processo de seleção foi definido com base na linha de pensamento anteriormente referida, tendo em conta frases em particular, bem como o conteúdo das entrevistas no seu todo. Assim, e como forma de organização das mensagens escolhidas, foi desenvolvido um mapa de pensamento

---

<sup>2</sup> Color can be used as a typographical feature for classifying, discriminating among design elements, and developing associations across compositional elements (Kabuto, 2009). In addition, color has connections to particular emotions and social meanings, and is a semiotic resource used for expressing and communicating meaning potentials in social contexts and cultures (van Leeuwen, 2011). (SERAFINI, Frank & CLAUSEN, Jennifer, *Typography as Semiotic Resource*, 2012, p.9)

(Figura 28) contendo os designers em questão, através de uma ordem definida pela ideia de processo ao longo da criação de um objeto de design.



**Figura 28.** Mapa de Pensamento

A linha de pensamento foi definida em três fases – processo (representado por sentimentos de dúvida e confusão); desenvolvimento (emoções relativas à curiosidade, felicidade, inspiração); exposição (sentimentos de surpresa, mas também de ansiedade e questionamento) – com base numa ideia de evolução. Na primeira fase, processo, foram selecionadas três entrevistas a: Christelle Kocher; Mindy Seu; o estúdio HAWRAF.

Christelle Kocher é designer de moda licenciada em Londres, na Central Saint Martins, tendo trabalhado vários anos na indústria da moda de luxo em Milão, Nova Iorque, Antuérpia e Paris, com inúmeras marcas. Diretora artística da Maison d’Art Lemarié desde 2010, criou também a sua própria marca, Koché, em 2015. Kocher explora na sua entrevista uma primeira ideia a reter, a de transformação, interrogação e perceção pessoal do caminho e vocabulário a seguir, tendo como mote o aforismo “on never having time to be stuck”.

Mindy Seu, designer e educadora em Los Angeles, está atualmente a organizar o Internet Archive’s Decentralized Web Summit. A noção de recolha de informação é amplamente discutida na sua entrevista, transmitindo um conceito quase obsessivo e reflexivo

de pesquisa constante e da importância da construção de uma história na idealização de um objeto de design. Surge, então, sobre a frase “on making the things you want to see”, uma das ideias base do início de um processo de design.

HAWRAF, identifica-se como um estúdio de design relativamente novo, fundado por Andrew Herzog, Carly Ayres, Nicky Tesla e Pedro Sanches. Apropriam-se do design como ferramenta para aplicar novas ideias, tecnologias e metodologias, divulgando uma comunicação interativa que permite ao espectador a possibilidade de interagir com marcas e produtos de uma forma criativa. Como conceito final da primeira fase de construção do objeto em questão, é disseminada a ideia de processo, organização do trabalho e construção de sistemas, bem como as dificuldades, ansiedades, dúvidas e surpresas ao longo da concepção de um projeto, através do tema “on being transparent about your process”.

Para a segunda fase, desenvolvimento, foram selecionados seis autores: Kay Rosen; Bryce Wilner; Luna Maurer; David Carson; Catarina Branco e os designers Prem Krishnamurthy e Chris Wu.

Kay Rosen, pintora americana, focada essencialmente num trabalho de base textual, realiza representações de letras e palavras com diversas particularidades, nas quais transmite mensagens e chama atenção para a relação entre a linguagem e o seu significado. Iniciando com a mensagem “on making art out of language”, Rosen foca-se na ideia de persistência e construção de pensamento para revelar os sentidos das palavras.

Bryce Wilner, designer gráfico e editor de Chicago, expõe noções de curiosidade e de organização de fragmentos textuais. A tentativa de desenvolvimento de um projeto e forma como conseguimos decodificar mensagens e transparecê-las no design, formando, assim, o mote “on random text fragments contained inside your keyboard”.

Luna Maurer, designer e fundadora do estúdio de design Moniker, desenvolve produtos ligados à tecnologia interativa e à forma como o público a utiliza e experimenta, enriquecendo o objeto de design. A partir deste ponto, relata na sua entrevista, “on being a designer”, a noção de regras e da sua desconstrução e quebra, bem como os contrastes entre os meios digitais e analógicos, remetendo para a parte de desenvolvimento de um projeto.

David Carson, reconhecido designer e diretor artístico, revela numa entrevista dada ao *DesignBoom*, a forma experimental e emotiva como aborda os seus trabalhos. Tendo como base a frase “on being experimental, intuitive and personal”, surge o conceito de desenvolvimento de experiências, experimentação e da relação emocional que um objeto de design pode criar com o seu espectador.

Catarina Branco, artista visual açoriana, demonstra-nos na sua entrevista, sob o mote “on finding the perfect médium for your work”, uma outra fase de um processo de trabalho, a de procura e escolhas dos materiais a utilizar, bem como a sua importância. Reflete-se, então, a intuição do designer e forma como este pode explorar a materialidade no seu trabalho.

Chris Wu e Prem Krishnamurthy, designers sediados em Nova Iorque, idealizam websites, publicações e identidades visuais para múltiplas marcas e galerias. Como conceito final da segunda fase, desenvolvimento, surgem com a ideia “on design as an ongoing conversation”, transmitindo uma última parte de todo o processo, a de composição, do contar da narrativa, do imprevisto e da criação de empatia.

Surge, assim, a última fase, a de exposição. Relatada por Viv Albertine através da frase “On facing yourself on the page”. Viv, autora e música demonstra ao longo da sua entrevista os sentimentos de raiva, de angústia, incerteza, mas também de força e ritmo. A fase final de exposição de um projeto ao espectador, as dificuldades e medos de mostrar os projetos e o julgamento final.

O passo seguinte de todo este processo foi a idealização dos conceitos referidos e a realização de esboços, experiências em papel e digitalizações. Tendo como ponto de partida as noções discutidas ao longo da investigação, bem como as ideias de cada designer escolhido, foram realizados esboços individuais (Figura 29) para cada um dos aforismos selecionados.

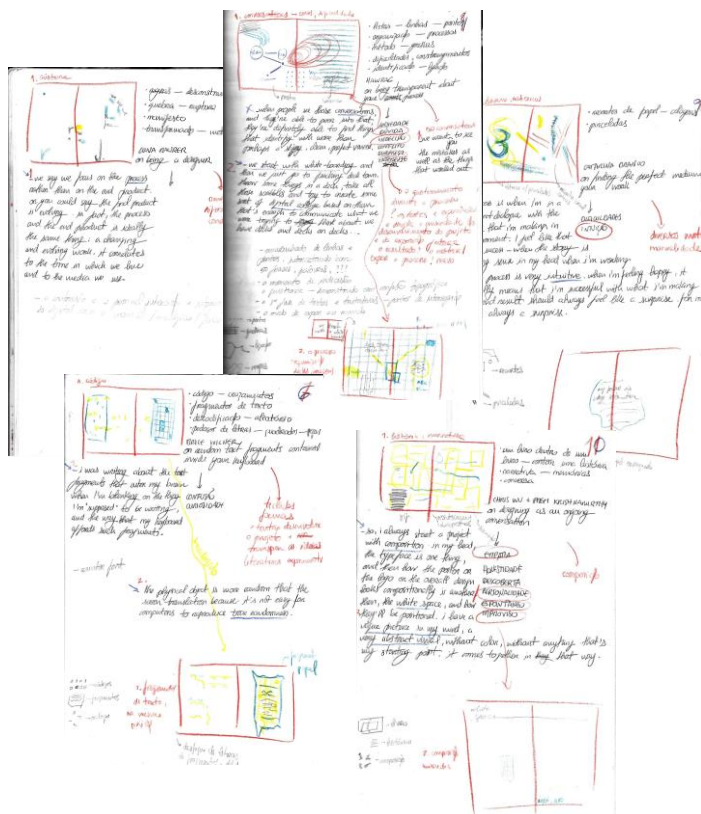
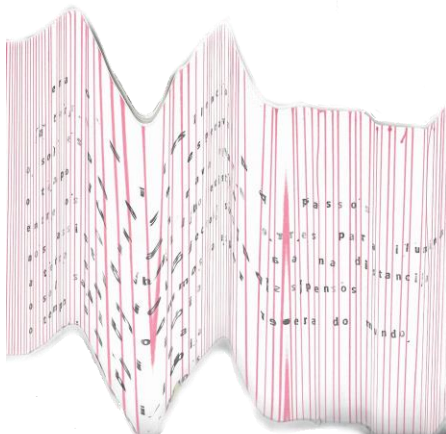


Figura 29. Esboços Primários

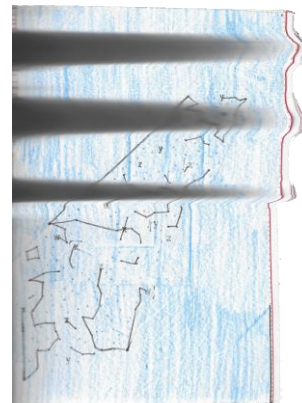
### 5.3 Documentação do Processo

O processo de criação do objeto final, passou pela realização de várias experiências, tanto digitais como manuais, como forma de uma melhor percepção do caminho a seguir, dos materiais a aplicar, tipos de letras e composições a delinear. Sendo parte integrante de todo o projeto demonstrado, revelam-se enquanto ensaios individuais de expressão gráfica.

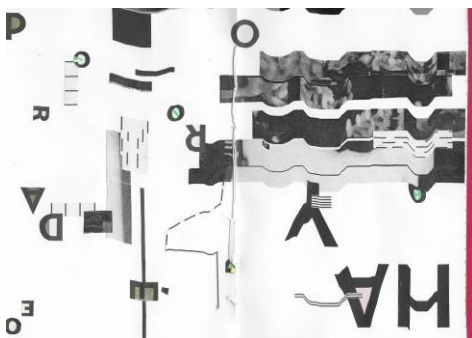
Uma primeira fase de experimentação, focou-se em experiências analógicas, através da utilização de marcadores, lápis de cor, recortes de letras e colagens, assim como carimbos de tipos de letra. Como forma de transpor para a área digital, foram digitalizadas de diversas formas as imagens referidas.



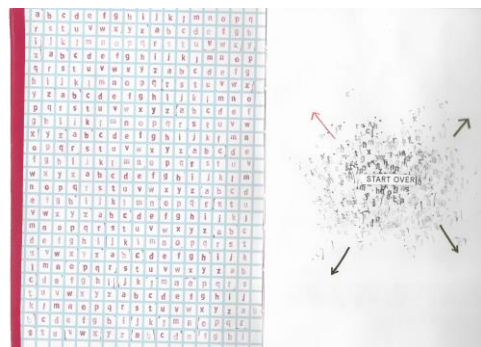
**Figura 30.** Experiência 1



**Figura 31.** Experiência 2



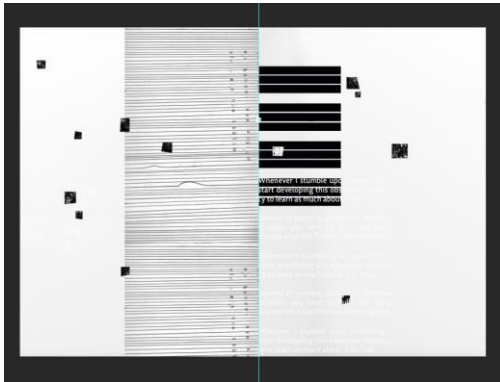
**Figura 32.** Experiência 3



**Figura 33.** Experiência 4

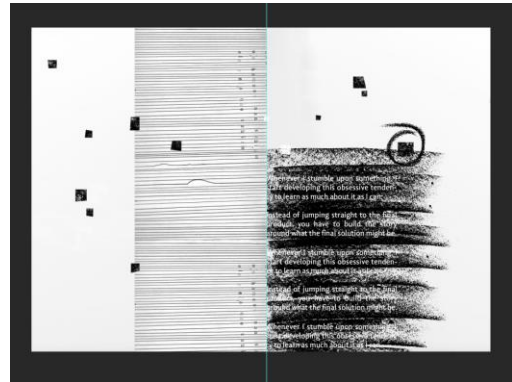


**Figura 37.** Captura de Ecrã 3



**Figura 39.** Captura de Ecrã 5

**Figura 38.** Captura de Ecrã 4



**Figura 40.** Captura de Ecrã 6

## 5.4 Proposta e Explicação

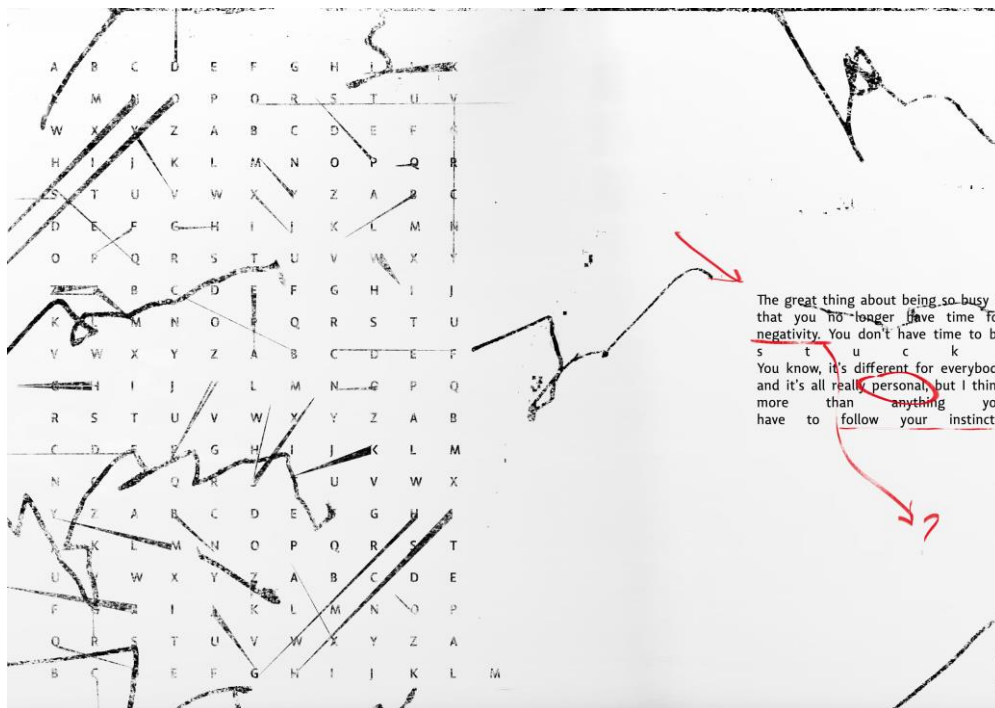
Esta última secção prende-se com a proposta e resultado do projeto descrito anteriormente. Pretende-se uma explicação sucinta de cada uma das páginas desenhadas, como forma breve de entendimento dos conceitos em questão, bem como dos constrangimentos e emoções expressas ao longo do objeto gráfico.

O projeto gráfico surge como reflexo do próprio processo de construção da dissertação exposta, revelando-se por si só em cada um dos aforismos escolhidos e associados a diferentes expressões individuais. Do princípio ao fim do desenho do livro, foi seguida uma linha de pensamento na qual a ideia tipográfica vai evoluindo ao longo das páginas, tornando-se mais experimental. Os tons monocromáticos, com leves apontamentos de cor permitem uma interpretação livre e própria de cada espectador, mas também uma mais imediata ligação emotiva aos aforismos representados. A colocação de linhas, grelhas e outras formas, sustentam a utilização tipográfica, colocando-a em destaque. Todo o objeto afirma-se como um sistema de autoconhecimento, de descoberta e reflexão pictórica.

*O design pós-modernista trouxe de volta as cores e a ornamentação. Cores e ornamentos são agora expressão de vitalidade e sagacidade. Contudo, o branco permanece como cor principal também no design da pós-modernidade – tendo se tornado agora a cor de fundo, sobre a qual as demais cores ganham maior destaque na expressão de sua beleza. (E. Heller, 2013, p. 314)*



**Figura 41.** On Never Having Time to be Stuck 1



**Figura 42.** On Never Having Time to be Stuck 2

***This means paying attention. Christelle Kocher*** (Figura 41)

Inicia-se a linha de pensamento em traços minimalistas, representativos do aforismo escolhido. Uma chamada de atenção para o iniciar de um processo de desenho e o repensar de ideias e opções. Representa-se o limpar da mente de conceitos predefinidos e anteriores teorias, para se abrir caminhos ao desenvolver de uma questão ou problemática.

Considerando os seus aspetos estilísticos, optou-se por linhas limpas e claras, dando destaque ao conteúdo textual através de uma tipografia não serifada. O espaço branco como pano de fundo contrasta com os caracteres pretos, transparecendo noções de começo, clareza, leveza, mas também de seriedade, certeza e de fim, apontando para um desenvolver de um ciclo e de um projeto.

Segundo Eva Heller (2007), branco é o começo, preto é o fim. Com a renúncia ao colorido, gera-se a exigência pela praticidade e pela funcionalidade – essas sim, as verdadeiras virtudes do *design*. (E. Heller, 2013, p. 235 e 264)

***The great thing about being so busy is that you no longer have time for negativity. You don't have time to be stuck. You know, it's different for everybody and it's all really personal, but I think more than anything you have to follow your instincts. Christelle Kocher*** (Figura 42)

O arranque do percurso, dentro do qual o a procura por um rumo e por uma definição primária de conceitos começa. A buscas dos instintos pessoais que nos transportam para o desenrolar do processo de desenho surge como elemento principal desta composição, por forma a conseguir avançar com a pesquisa e formulação do projeto. Através de um emaranhado de interrogações, de pesquisas e de pensamentos as frustrações, indecisões e ansiedades iniciais são refletidas. Estilisticamente, adota-se a mesma composição tipográfica, de uma forma mais complexa. A confusão e a dúvida no desenvolver de um conceito, na interrogação de como chegar a um primeiro esboço e de como fazer transparecer os objetivos definidos, surgem associados ao todo expresso na entrevista, a parte emotiva do processo revela-se. Aqui utilizam-se traços e marcos de interrogação para enfatizar a incerteza constante. O vermelho associado à emoção pessoal no decorrer do processo, surge também como propulsor da interrogação e inquietação.

“...a primeira cor que incomoda é o vermelho. O vermelho é a cor entre as cores.” (E. Heller, 2013, p. 101)



*Well, I think having a seed of an idea is very different from when you start working on it actively. If I see something that I want to digitize, it might sit with me for years before I even try to start sketching it for the first time. Often, that's because of other time constraints, or it can be because I need to be able to truly reflect on something before I'm ready to start working on it full-force. Alongside that there are also a lot of technical constraints.* **Mindy Seu** (Figura 43)

*Whenever I stumble upon something, I start developing this obsessive tendency to learn as much about it as I can. That can either be by finding as many references as I can.* **Mindy Seu** (Figura 44)

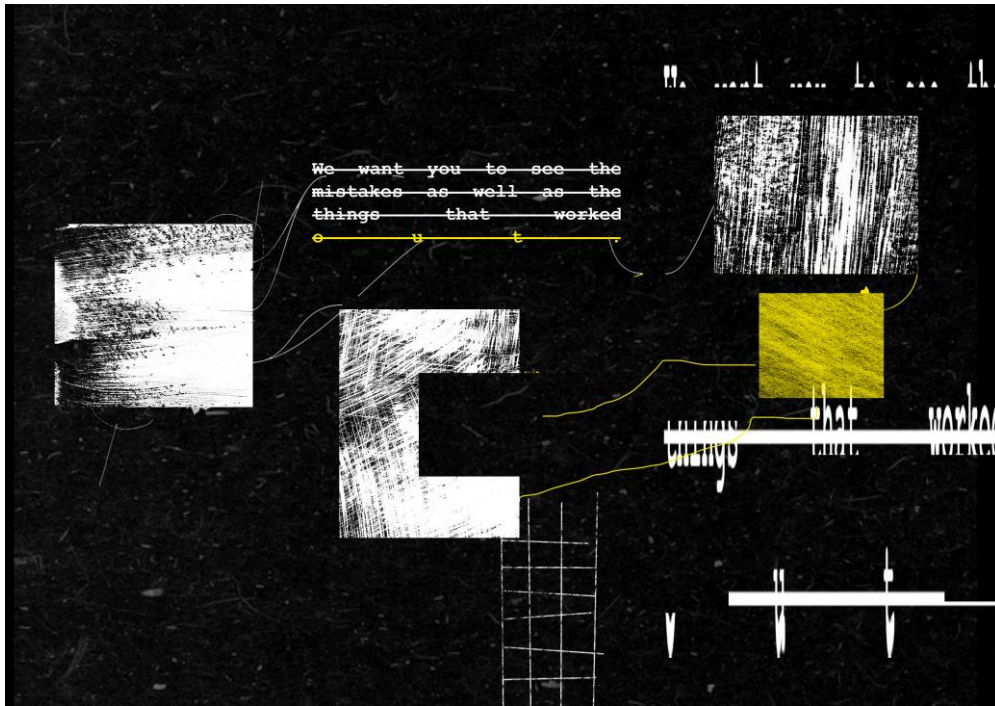
O brainstorming de ideias, a constante busca por referências e pontos de ancoragem do projeto, surgem associados ao próprio conceito de definição de uma história e de uma estrutura de delimitação de objetivos. Este percurso revela-se duro e muitas vezes obsessivo. A autora revela a sua tendência para a procura incessante de caminhos e novas ideias e isso reflete-se nas composições representadas. Antes de efetivamente começar um esboço ou um desenho, surge a necessidade inerente de uma primeira construção de blocos de ideias, de *moodboards* de imagens e de construções de histórias para formular uma problemática. A obsessão e a frustração, reflete-se na sede de investigação contínua de suportes para os conceitos definidos e de tentativa de evolução do projeto em causa, através de uma persistente pesquisa de dados, imagens e inspirações.

Optou-se pela utilização de algumas experiências expostas anteriormente (Figura 43) como forma de construção de um mapa de associação de imagens e ideias, em combinação com linhas e traços que interligam os pensamentos, as noções vão-se ligando e vão surgindo experiências e testes, inicia-se um processo reflexivo. Comportando a tipografia na sua forma crua, para evitar distrações e manter o foco no processo de pesquisa. Posteriormente (Figura 44) dá-se um leve começo da experimentação tipográfica através da curvatura das letras. Também aqui, emprega-se uma fonte manual, quase em modo de esboço, como modo de representação crua e primária do desenho.

O envolvimento da cor azul e de tons acinzentados expressam a ideia base de reflexão e pensamento.

“Azul é a cor do espiritual, da reflexão e do silêncio.” (E. Heller, 2013, p. 339)

“A cor da reflexão é a cor da teoria. Na substância cinzenta do cérebro jaz a compreensão.” (E. Heller, 2013, p. 501)



**Figura 45.** On Being Transparent About Your Process

*We want you to see the mistakes as well as the things that worked out.* HAWRAF (Figura 45)

A última composição da primeira fase, o processo, representa no seu a ideia de linha de pensamento no design no sentido da organização de sistemas de ideias, de grelhas e de formas de associação de conceitos como meio de chegar ao objeto final. Os quadros de referência solidificam-se e dão suporte à continuidade de desenvolvimento de uma interrogação de pesquisa. Ao longo da entrevista, os autores são consistentes na ideia de que através da tentativa, repetição e esforço para chegar a um entendimento e hipótese de trabalho, é possível obter resultados mais produtivos, sendo que o erro se torna elemento essencial na procura da solução final.

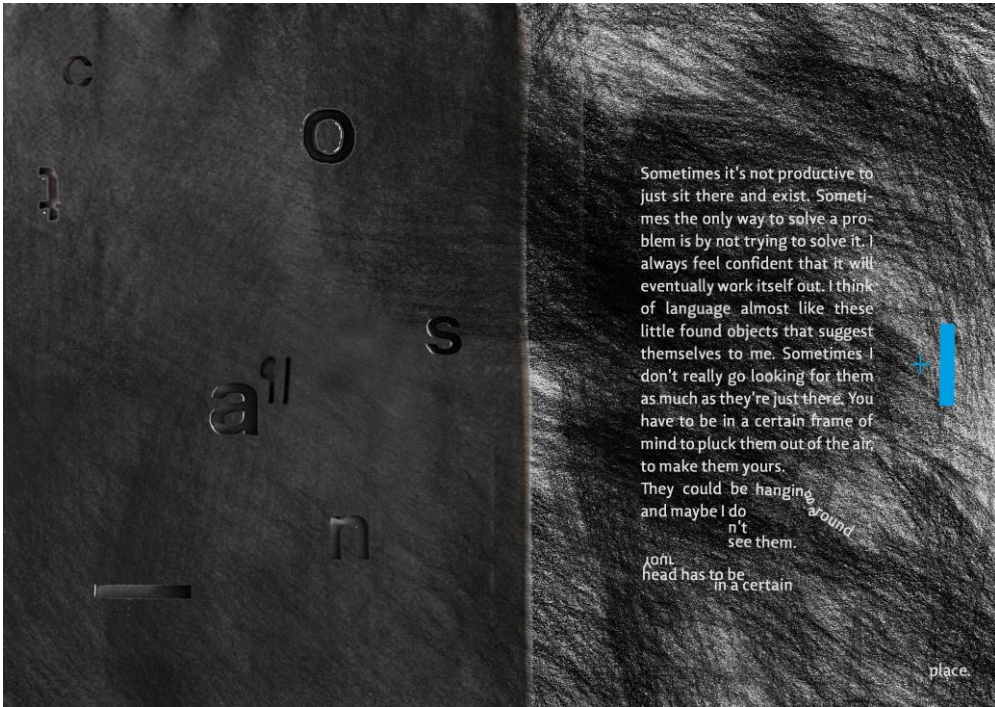
O tipo de letra utilizado é serifado e caracteriza-se por uma ligação a um modo mais digital, de computação. Propositadamente desconstruído e recortado, demonstra os constrangimentos e ansiedades de uma primeira formulação estruturada da uma teoria. Foram também expostos quadros, notas, linhas e grelhas como partes integrantes de uma estruturação de uma problemática. Através de linhas, traços e quadros, organizam-se referências de suporte teórico e prático para a investigação, tendo início na definição de esboços e rascunhos.

O amarelo surge associado à ideia de incerteza, indecisão e sentimento de dúvida retratado ao longo de todo o processo.

“Uma verdade turva é uma verdade adoecida, é uma inverdade. É essa a impressão que o amarelo turvo passa, de inveja, traição, falsidade, dúvida, desconfiança e insanidade.”  
(E. Heller, 2013, p. 160)



**Figure 46.** On Making Art out of Language 1



**Figure 47.** On Making Art out of Language 2

*I look at work I did five years ago, and I can't imagine going back to it. I'm not the same person I was then. I'm not the same person I was even five months ago. When the moment is over, it's over. I'd rather not spend time rethinking something. Instead, get up. Go outside. Go for a walk. Then make something new.* **Kay Rosen** (Figura 46)

*Sometimes it's not productive to just sit there and exist. Sometimes the only way to solve a problem is by not trying to solve it. I always feel confident that it will eventually work itself out. I think of language almost like these little found objects that suggest themselves to me. Sometimes I don't really go looking for them as much as they're just there. You have to be in a certain frame of mind to pluck them out of the air, to make them yours. They could be hanging around and maybe I don't see them. Your head has to be in a certain place.* **Kay Rosen** (Figura 47)

A segunda fase, o desenvolvimento, pressupõe novas argumentações, aqui expõem-se emoções relativas à confiança e à persistência da evolução e crescimento do trabalho. A autora revela na sua entrevista o seu trabalho pictórico baseado na tipografia e na linguagem como meio de descodificação de discursos, indo a sua mensagem de encontro à forma como encaramos os nossos projetos. O modo por vezes frustrante como lidamos com o desenho e a quebra na produtividade ou nas ideias para continuar o seu desenvolvimento, revela a necessidade de estar constantemente a procurar novos caminhos e novas soluções, por forma a não ficarmos presos no 'repensar' do projeto.

Estilisticamente, a tipografia não serifada, dança no espaço visual e forma texturas ao longo da página, representativas da libertação do pensamento e da persistência necessária para o continuar do percurso de desenho. A utilização de tipos espalhados, num baixo relevo sugerem as pequenas mensagens e descobertas que a linguagem tipográfica pode transmitir. Também aqui é exposta a cor azul como reflexão da calma e confiança necessária para não desistir. O entender desta etapa do processo, como uma fase de confiança por parte do designer no seu próprio trabalho.

“...a cor da simpatia, da harmonia, da amizade e da confiança.” (E. Heller, 2013, p. 47)

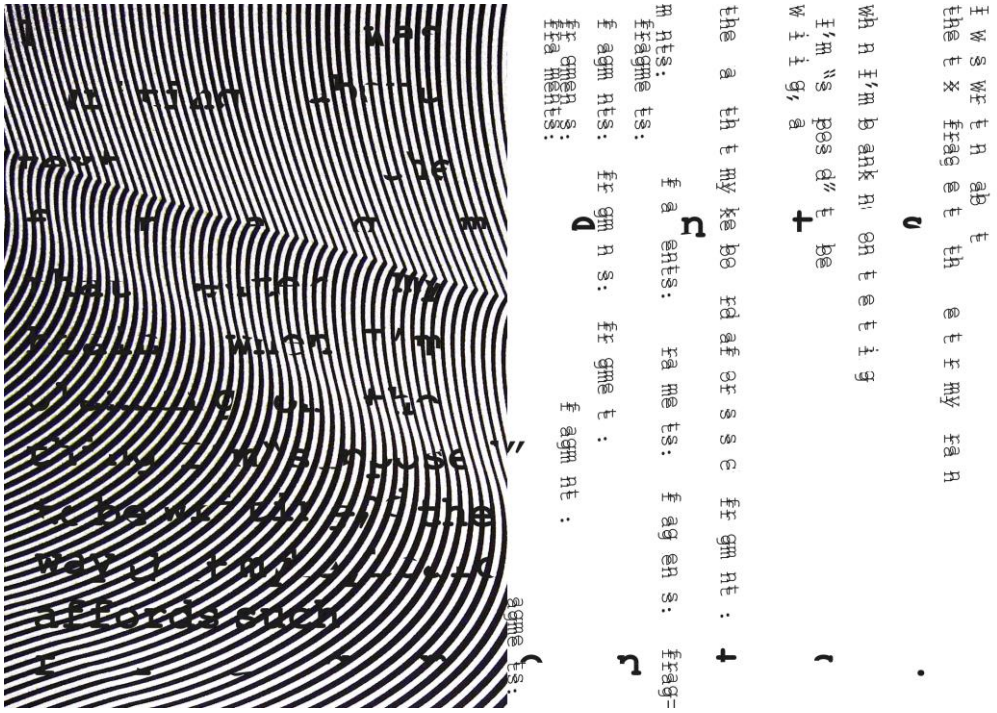


Figure 48. On Random Text Fragments Contained Inside your Keyboard 1



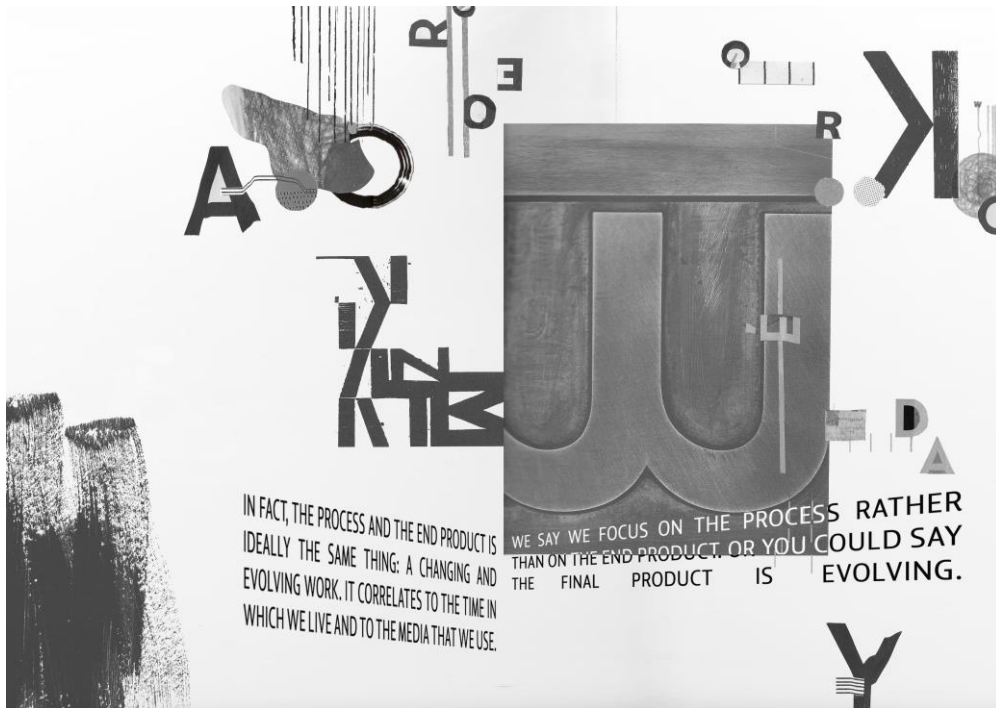
Figure 49. On Random Text Fragments Contained Inside your Keyboard 2

*I was writing about the text fragments that enter my brain when I'm blanking on the thing I'm "supposed" to be writing, and the way that my keyboard affords such fragments. Bryce Wilner* (Figura 48)

*The physical object is more random than the screen translation because it's not easy for computers to reproduce true randomness. Bryce Wilner* (Figura 49)

O texto como sujeito principal na página gráfica, vai-se transformando, no decorrer do processo, em algo mais experimental e desconstruído. Representando simultaneamente, expressões de confusão, mas também de curiosidade pelo desenho que começa a definir as suas linhas de forma mais concreta, o designer expressa ao longo da sua entrevista a noção de que a experimentação surge de pequenas coisas, deste pequenos fragmentos de texto e códigos de letras que se interligam no espaço (Figura 48) até ao objeto físico que se revela sempre mais imprevisível que o digital (Figura 49). Imprevisível por se algo que comunica texturas e relevos e, por si só, reflete memórias e emoções, e por mais facilmente dar lugar ao erro, de impressão, de formatação, de finalização. Esta *randomness* como é interpretada surge como algo peculiar que lhe confere valorização estilística. Apresenta-se, então, um estilo tipográfico mais desconstruído que o anterior, iniciando uma linha de evolução da tipografia no seu modo experimental. Emerge uma junção dos fragmentos da pesquisa e das ideias desenvolvidas anteriormente, como modo de definição da composição visual.

Através da 'quebra' do tipo de letra serifado, de computador, as partes são demonstradas enquanto pontos de inúmeras possibilidades de arranjo compositivo. Denota-se um teor confuso, um emaranhado de letras aliado à distorção e difusão da tipografia como ponte para gerar curiosidade da mente. As linhas curvas e tensas conferem um tom forte, mas ao mesmo tempo confuso, onde as letras se misturam e desaparecem-se. Permanecem toques de mistério e curiosidade pela finalização do objeto. Aqui, o preto e o branco voltam a ter destaque, adotando a abordagem minimalista e contrastante, tornando-se o preto revelador da curiosidade.



**Figura 50.** On Being a Designer

*We say we focus on the process rather than on the end product. Or you could say the final product is evolving. In fact, the process and the end product is ideally the same thing: a changing and evolving work. It correlates to the time in which we live and to the media that we use.* Luna Maurer (Figura 50)

A ideia de que o processo e o produto final se tornam o mesmo, revelou-se interessante de exploração. Tal como anteriormente referido, expressa-se a noção de que um projeto ou um design nunca estão totalmente fechados. Partimos do princípio que são sempre um processo em aberto, passível de ser novamente investigado e melhorado. A partir daqui, retrata-se a ideia de evolução constante como modo de aprendizagem, também exposto ao longo desta investigação.

O seu tom mais exploratório, de constante desenvolvimento, é retratado pelo uso de diferentes tipos de letras, alguns retratados através de colagens, outros através de imagens de caracteres móveis, compostos quer de forma analógica, quer digital. A ideia de metamorfose e transformação, bem como de interação por parte do espectador, é refletida pela sobreposição de letras e materiais. Os tons monocromáticos (branco, preto e tons de cinzento) surgem como aliados na representação da quase frustração como modo de lidar com este processo sempre em aberto, em constante melhoria da forma gráfica. O sentimento de mudança constante com o qual o designer encara o projeto e a sua efemeridade.

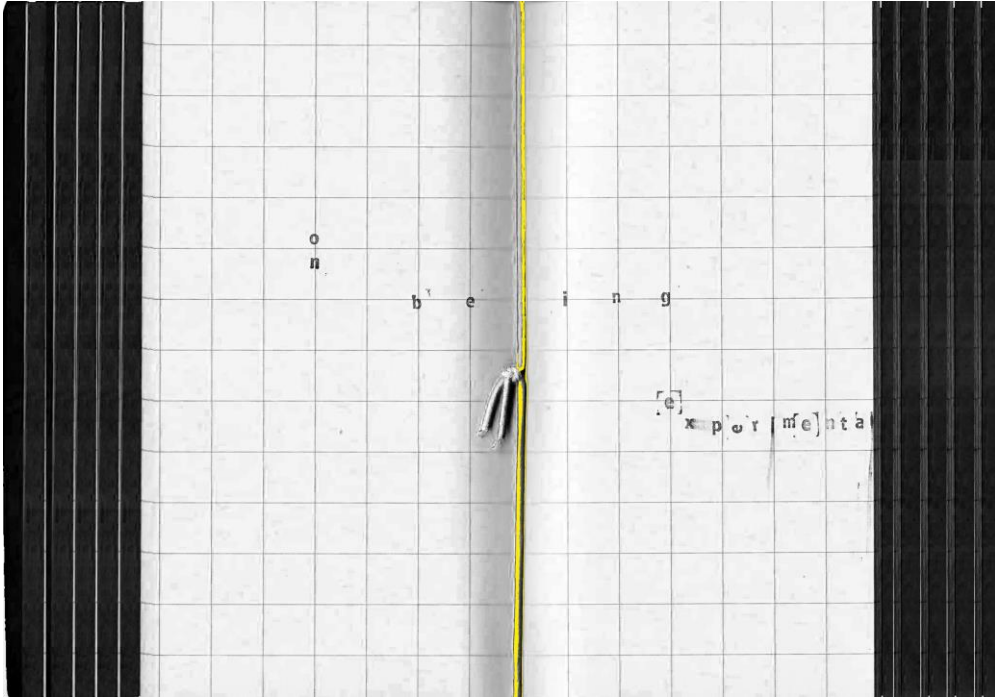


Figura 51. On Being Experimental 1

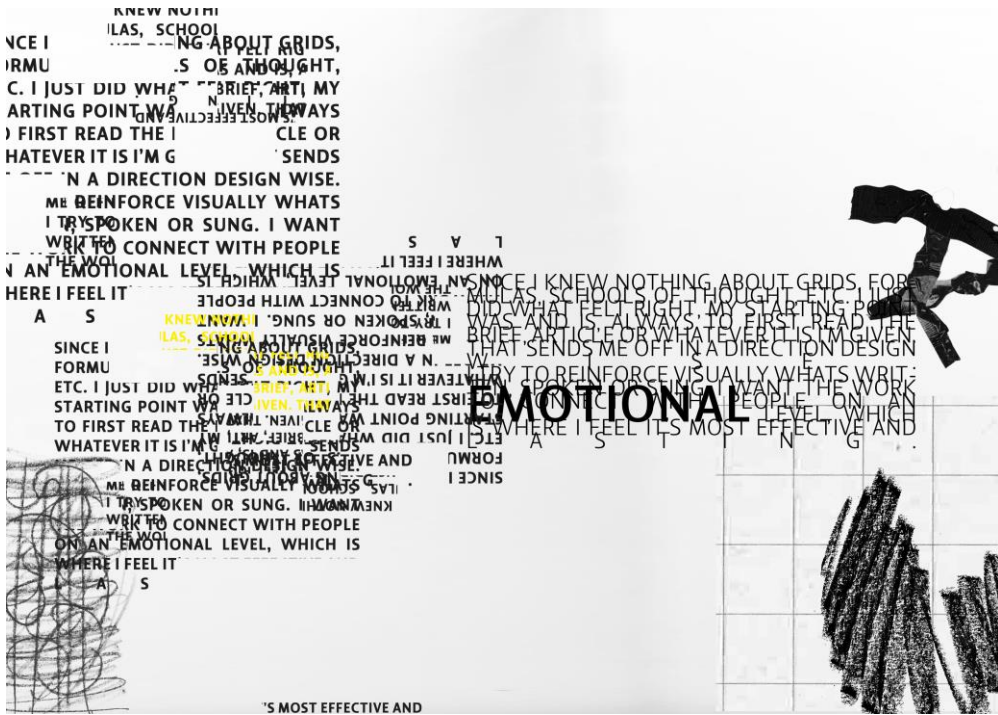


Figura 52. On Being Experimental 2

***On being experimental.* David Carson** (Figura 51)

***Since I knew nothing about grids, formulas, schools of thought, etc. I just did what felt right, my starting point was and is, always to first read the brief, article or whatever it is I'm given. That sends me off in a direction design wise. I try to reinforce visually what's written, spoken or sung. I want the work to connect with people on an emotional level, which is where I feel it's most effective and lasting.*** David Carson (Figura 52)

Representando as palavras de David Carson e, tendo em conta a linha de pensamento seguida até aqui, dá-se lugar ao ponto mais forte de experimentação tipográfica. Carson revela o seu pensamento desprovido de regras, dogmas e grelhas, aliado ao facto de não ter uma formação de base na área do design. Adotando como ponto de partida o *brief* (Figura 51), as diretrizes que segue para o desenvolver da composição são perdidas ao longo do percurso e libertadas de predefinições, através da construção de um design virado para a ligação emocional com o espectador.

Sob um mote de pura experiência manual, através do uso de carimbos e, posteriormente, definida digitalmente, desenvolveu-se a primeira composição, de traços simples, representando o conceito de experimentação e tentativa de desenvolvimento. Numa segunda abordagem, assume-se a desconstrução tipográfica através de diferentes blocos textuais, deformação de letras, bem como colagens e sobreposições materiais de lápis e recortes. Enquanto base para uma composição emocional, foram intercalados diferentes formas, texturas, pesos tipográficos e linhas disruptivas.

Aqui, reside o preto e branco como pano de fundo principal, aos quais foram adicionados toques de amarelo, representativo do carácter experimental, intuitivo e, sobretudo, criativo.

“Um ovo frito com a gema azul, uma banana violeta, uma pera preta, pipoca rosa avermelhada, um limão vermelho, abacaxis azuis... – o amarelo natural desses alimentos foi substituído por cores estranhas, impossíveis – pode-se dar rédea solta à criatividade.” (E. Heller, 2013, p. 176)



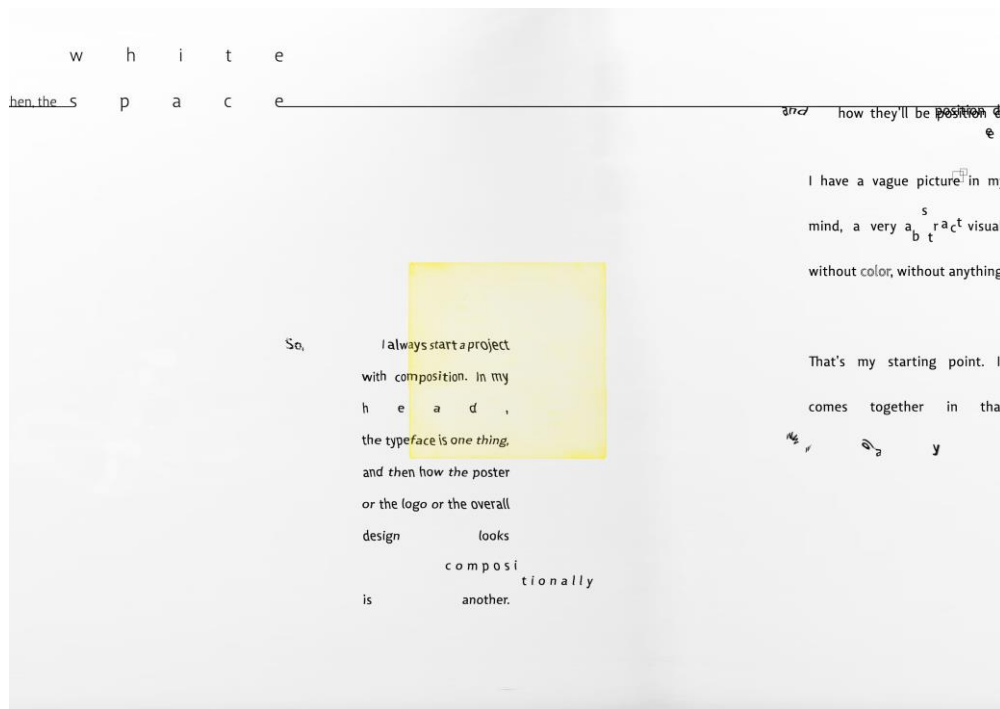
**Figura 53.** On Finding the Perfect Medium for Your Work

***My process is very intuitive. When I'm feeling happy, it usually means that I'm successful with what I'm making. The end result should always feel like a surprise. For me, it's always a surprise. Catarina Branco (Figura 53)***

Representando o penúltimo ponto desta segunda fase, surge uma ideia mais leve e de esperança. Demonstrem-se sentimentos e expressões relativos à intuição durante a decisão da materialidade do projeto, assim como relativos à constante surpresa que surge aquando da revelação do resultado final. Também expressões de felicidade na forma como definimos a nossa abordagem ao objeto, contribuem para uma criação final mais harmoniosa e precisa, tendo em conta os objetivos propostos. A importância da escolha dos materiais, tanto a nível do desenvolvimento digital, mas, sobretudo, a nível da arte final de impressão, traduz-se na forma como o processo emotivo do próprio designer, influencia a sua criação. A demonstração da felicidade enquanto meio de atingir o resultado esperado ou, pelo contrário, a exploração de sentimentos opostos para uma definição antagónica do objeto final.

Optou-se pela representação de um material (papel), através do qual a tipografia se distorce e envolve no processo, remetendo para a influência que a impressão física pode ter aquando da transmissão de emoções e mensagens. Também aqui optou-se por um apontamento roxo, na palavra surpresa, revelador do carácter intuitivo do processo.

O violeta é a cor mais íntima do arco-íris, ele se transmite ao invisível ultravioleta. Assim, o violeta marca a fronteira do visível com o invisível. (E. Heller, 2013, p. 372)



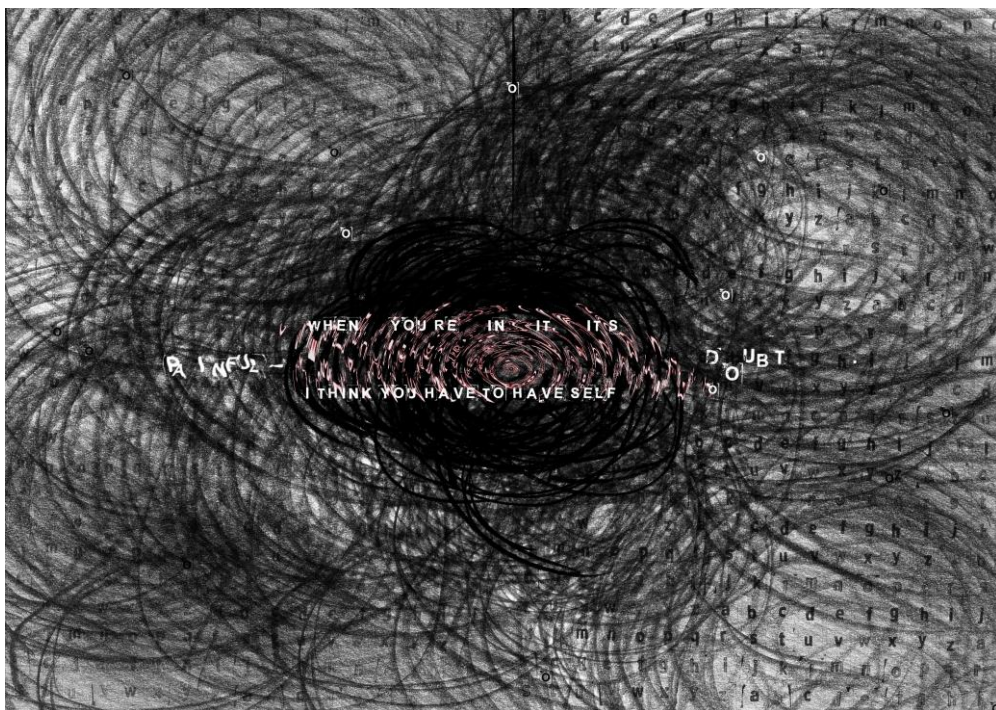
**Figura 54.** On Design as an Ongoing Conversation

***So, I always start a project with composition. In my head, the typeface is one thing, and then how the poster or the logo or the overall design looks compositionally is another. Then, the white space, and how they'll be positioned. I have a vague picture in my mind, a very abstract visual, without color, without anything. That's my starting point. It comes together in that way. Chris Wu e Prem Krishnamurthy (Figura 54)***

Enquanto ponto final no desenvolvimento do objeto, surge enquanto ensaio último. A noção espacial adquire importância, assim como o espaço em branco, a composição no seu todo, a forma e a distribuição tipográfica. Denota-se a importância de uma estruturada metodologia e pensamento para o desenvolver da composição final. O contar da história tendo em conta todas as características formais, as *guidelines* fornecidas e a forma individual de trabalho e de análise. Neste culminar, dá-se importância a todos os pormenores, antecipando-se as falhas e estruturas a melhorar.

Através distorção, deformação, posicionamento das letras, desafiam-se noções de legibilidade e validade da letra enquanto caracter tipográfico com significado. Os tipos, dão lugar a formas gráficas e misturam-se no espaço, interligando os diferentes elementos de forma suave. A noção de composição tipográfica revela-se livre de experimentação. Surgem nesta fase sentimentos de empatia, espontaneidade e descoberta aquando da realização do protótipo final. Destaca-se a espontaneidade, através tom amarelo no centro do desenho, remetendo em segundo plano, o branco e o preto para noções de personalidade e improviso tipográfico.

“O amarelo chega como um raio. Por isso o amarelo é a cor da espontaneidade, da impulsividade.” (E. Heller, 2013, p. 164)



**Figura 55.** On Facing Yourself on the Page 1



Figura 56. On Facing Yourself on the Page 2

*When you're in it, it's painful! I think you have to have self doubt. Viv Albertine* (Figura 55)

*The worst thing is to show someone something before you're sure where you're going, because then they can derail you and start putting doubts into your head. Viv Albertine* (Figura 56)

A última fase, a de exposição, revela-se uma das mais complicadas e angustiantes, mas também expectantes de todas. Aqui termina-se o ciclo de desenho, mas também é aqui que se reinicia o processo todo de novo. O terminar de um projeto, apenas para dar lugar ao avançar de outro. A exposição final do projeto, quer seja a um espectador individual conhecido ou a uma audiência desconhecida emerge sempre como algo que cria receio, ansiedade e medo. Medo de falhar, do julgamento alheio, da reação, impacto do trabalho produzido, assim como das emoções causadas. Surge enquanto algo doloroso, decorrente do receio da queda e da não aceitação. Como parte final do processo, enquanto objeto já desenhado e concluído, revela-se sempre algo por fazer, melhorar e explorar novamente, tal como referido anteriormente. O julgamento final da peça como um estado de dúvida por parte

do designer que reinicia todo o ciclo de constrangimentos, dificuldades e incertezas sentidas inicialmente.

Na primeira abordagem (Figura 55) foram utilizados múltiplos ricos de lápis de cor e expressões tipográficas espalhadas pelo espaço de forma bastante distorcida, como forma de representação desse medo, dessa raiva e angústia sentida novamente na fase terminal. Através da cor vermelha, são demonstrados esses sentimentos e estilhaçados na tela gráfica. Numa segunda abordagem (Figura 56) surge-nos a página já finalizada, o *mockup* de visualização final da peça. Aqui são inúmeras as intervenções tipográficas, quer de forma perceptível (não tão distorcida), quer de um modo já arrastado e ansioso. Optou-se pelo uso do amarelo que, em conjunto com o vermelho exposto na composição anterior, reforça o sentimento de raiva, mas também de força para avançar.

O amarelo é a cor de tudo que nos causa raiva. A inveja é amarela – a inveja é a raiva pela posse alheia. (E. Heller, 2013, p. 159)

## **5.5 Considerações Gerais, Limitações e Constrangimentos**

O projeto apresentado surgiu como algo intuitivo e com a intenção de um desenvolvimento contínuo, não se constituindo como uma obra final, sendo o objetivo a sua abordagem futura. Importa começar por referir o facto do percurso e ingresso pela área do design ter sido tardia, revelando-se limitativo a falta de contato com as materialidades das ferramentas mais analógicas, aquando da realização deste projeto.

Assim, como forma de validação das noções e hipóteses em causa e, adotando uma metodologia exploratória e conclusiva, seria necessária a criação de um modelo de teste ao objeto, nomeadamente inquéritos e questionários a espectadores com e sem experiência na área do design, tais como alunos e professores de vários domínios. Numa primeira fase seriam apresentados questionários como base na observação das imagens desenvolvidas e seria pedido aos intervenientes que identificassem as emoções que decorriam dessa mesma observação e, posteriormente, que as associassem a cada uma das composições. A partir daqui, seria possível prosseguir para uma segunda fase, na qual as respostas seriam divididas em dois grupos (com experiência na área do design e sem experiência na área do design) e analisadas como forma de perceber se o conceito de emoção exposto seria entendido ou não. Também nestes termos seria possível compreender se, de facto, os intervenientes conseguiriam interligar os diferentes aforismos e aquilo que representam. Depois destas duas

fases concluídas, faria sentido uma nova visualização, pensamento e abordagem do objeto já desenvolvido, como forma de introspeção e percepção das fragilidades e pontos a melhorar, bem como dos processos de desenho a aplicar.

A sugestão deste tipo de verificação da problemática surgiu por parte da orientadora que considerou que a interpretação deste objeto não devia ser deixada totalmente em aberto, pois o testar das reações e opiniões exteriores faria com que o projeto se torna-se mais válido a nível científico, pecando por se concentrar muito num âmbito de entendimento pessoal. Tendo em conta diversos constrangimentos, nomeadamente de tempo, não foi possível a realização dos testes referidos nem a sua posterior análise. Reunir algum tipo de grupo de estudo, quer num ambiente online, quer presencial requereria uma maior disponibilidade temporal para o fazer, o que não se revelou possível. A realização de algumas experiências de impressão ou até um protótipo impresso do projeto foram pensados inicialmente. Tal como a fase de testes e validação, este último passo requeria grande disponibilidade temporal e, estaria sempre dependente da fase anterior. Também aqui a ideia não foi possível de ser concretizada, o facto trabalhar quer durante a semana, quer aos fins de semana sem um horário regular, passando vários dias fora, revelou-se algo impeditivo na realização de todos estes pontos, bem como na disponibilidade pessoal para a marcação de mais reuniões e debates com a orientadora. Outro dos pontos pensados que teriam ajudado na construção deste projeto, seria a realização de pequenos workshops e sessões de impressão em gráficas, como forma de ajuda no processo criativo e de realização de experiências impressas que contribuíssem para o enriquecimento do objeto apresentado. Tendo em conta as mesmas limitações temporais, não se revelou exequível a sua realização.

Considerando os termos apresentados, falta ainda referir que o objeto em causa se constitui como um projeto em aberto, no qual o seu desenvolvimento e impressão futura surgem como objetivos primordiais a concretizar.



## **CAPÍTULO VI: CONCLUSÃO**



## CAPÍTULO VI: CONCLUSÃO

Este projeto resulta de uma crescente curiosidade e interesse pelo domínio da tipografia experimental e da sua relação com o design emocional tendo em conta a forma como estes dois termos se podem relacionar. O despoletar de emoções, de personalidades e opiniões através do meio tipográfico, propulsor de mensagens e sentidos revela-se algo de interrogação constante. Neste sentido, podemos afirmar que o processo de desenho gráfico consagrado no campo tipográfico surge como algo subjetivo e pessoal. Através de diversas estruturas, metodologias e modos de pensar e interpretar o espaço visual, é possível uma criação distinta e singular de um objeto gráfico. As formas e meandros da tipografia experimental no seu modo mais puro, atuam como percursos da liberdade dos tipos e símbolos no espaço compositivo, fornecendo ao designer ferramentas para a experimentação desprovida de cânones e imposições sociais.

Começando por uma análise generalizada, constata-se que a questão colocada relativa à associação do conceito de emoção ao desenho tipográfico, revela-se como uma noção intrinsecamente particular e própria de cada interpretação. A construção de significados, mensagens visuais e reações no espectador surge como algo que produz diferentes resultados a cada observação e aceção. Os modos de produção tipográfica, nomeadamente a nível experimental, associam sentidos e produzem discursos através de diversos meios, materiais e formas visuais, levando a uma construção mais livre e emotiva do objeto em questão. Através de explorações e experiências, o desenho dos tipos e a sua desconstrução a diversos níveis, é potenciado pela liberdade de questionamento e criação. A assimilação de regras tipográficas e, a sua posterior quebra, constitui, também, um elemento fundamental na desmistificação do modo de composição do espaço visual, ao nível da experimentação. Constata-se, ainda, que este método de experimentação se revelou insuficiente na demonstração e resposta a todas as questões colocadas, demonstrando-se necessária uma posterior análise dos conceitos expostos, através de um contato com o espectador, como modo de testar e validar as hipóteses.

Relativamente a toda a construção teórica do projeto em questão, foi possível definir variados conceitos e noções necessários a uma produção mais informada e conhecedora do projeto final proposto. Revelou-se essencial a elucidação dos campos da tipografia experimental, design emocional e da linguagem como meio de transmissão de sentidos na construção da investigação, para chegar um entendimento e compreensão mais aprofundado de como se iria proceder à projeção do objeto gráfico. Diversas foram as dificuldades e constrangimentos encontrados ao longo do processo, nomeadamente ao nível do constante

questionamento sobre a forma de organização e disposição do conteúdo definido teoricamente, bem como ao nível da construção de um discurso de carácter maioritariamente científico e válido.

A análise e construção prática demonstrada no capítulo anterior revelou-se primordial na construção de novas aceções e definições da problemática. Através do desenho de diferentes composições tipográficas, foi possível afirmar num sentido lato a validade e veracidade da questão apresentada: é possível representar visualmente, através da tipografia, a emoção da palavra? Como poder ser transmitido? Como podemos articular o conceito de tipografia experimental com a representação tipográfica da emoção? Considerando o elemento tipográfico como foco principal e, tendo em conta as diversas desconstruções gráficas que lhe podem ser associadas, afirma-se também que, para além da composição visual no seu todo, a utilização do elemento cor, assim como outros elementos estilísticos, contribui para o desenvolver de uma ligação mais emotiva ao projeto.

Apesar de todos os constrangimentos referidos no capítulo anterior, considera-se importante ressaltar que este projeto surge de uma necessidade pessoal de explorar as áreas descritas, através de um processo experimental de constante aprendizagem e autoconhecimento. Assim, e enquanto objeto de abordagem e desenvolvimento futuro, pretende-se que o mesmo sirva de ponte para uma exploração mais aprofundada, ao nível de um maior desenvolvimento das metodologias adotadas, mas, principalmente ao nível da exploração dos possíveis meios de impressão a adotar e das formas analógicas que lhe estão associadas.



## **CAPÍTULO VII: REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**



## CAPÍTULO VII: REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ayiter, E., Yazıcıgil, O., Çetin, S. C., & Türkmen, D. (2013). Deconstruction, legibility and space: Four experimental typographic practices. *Technoetic Arts*, 11(3), 209–220.

[https://doi.org/10.1386/tear.11.3.209\\_1](https://doi.org/10.1386/tear.11.3.209_1)

Bringhurst, R. (2004). *The Elements of Typographic Style*. Hartley & Marks.

<https://doi.org/859893>

Butler, A. (2014). Interview with Graphic Designer David Carson. *DesignBoom*. Consultado a 5 de Maio de 2018. Retirado de <https://www.designboom.com/design/interview-with-graphic-designer-david-carson-09-22-2013/>

Cole, R. (2017a). Catarina Branco on finding the perfect medium for your work – The Creative Independent. Consultado a 7 de Agosto de 2018. Retirado de <https://thecreativeindependent.com/people/catarina-branco-on-finding-the-perfect-medium-for-your-work/>

Cole, R. (2017b). Kay Rosen on making art out of language – The Creative Independent. Consultado a 7 de Agosto de 2018. Retirado de <https://thecreativeindependent.com/people/kay-rosen-on-making-art-out-of-language/>

Cole, R. (2018). Christelle Kocher on never having time to be stuck – The Creative Independent. Consultado a 7 de Agosto de 2018. Retirado de <https://thecreativeindependent.com/people/christelle-kocher-on-never-having-time-to-be-stuck/>

Donnelly, B., & Drucker, J. (1998). The Visible Word: Experimental Typography and Modern Art 1909-1923. *Design Issues*, 14(1), 81–84. <https://doi.org/10.2307/1511830>

Drucker, J. (2008). Letterpress Language: Typography as a Medium for the Visual Representation of Language. *Leonardo*, 41(1), 8–16. Retrieved from <http://eds.a.ebscohost.com/eds/detail/detail?vid=17&sid=ef8c4922-ce9b-4262-b3f4->

9ede4e0ebc8c%40sessionmgr4007&bdata=JkF1dGhUeXBIPWlwLGNvb2tpZSxzGhLiLHVpZCZsYW5nPXBLWJyJnNpdGU9ZWRzLWxpdmUmc2NvcGU9c2l0ZQ%3D%3D#AN=edsmpu.S1530928284100039&db=edsmpu

Gosling, E. (2015). It's Nice That | Isabel Seiffert's beautifully designed, considered tribute to print. Consultado a 27 de Julho de 2018. Retirado de <https://www.itsnicethat.com/articles/isabel-seiffert>

Helfand, J. (2001). *Screen: Essays on Graphic Design, New Media and Visual Culture*. <https://doi.org/10.1017/9780521811111>

Heller, E. (2013). *A Psicologia das Cores*. (G. Gili, Ed.), *Animal Genetics* (Vol. 39).

Heller, S. (2004). *The Education of a Typographer*. Allworth Press.

Heller, S., & Anderson, G. (2017). *Type Tells Tales*. Thames & Hudson.

Hill, W. (2011). Slanted #15 – Experimental. *Slanted*, 178. Retrieved from <https://issuu.com/slanted/docs/slanted15>

Hostetler, S. C. (2006). Integrating Typography and Motion in Visual Communication. *Integrating Typography and Motion in Visual Communication*, 9. Retrieved from [http://www.units.miamioh.edu/codeconference/papers/papers/Soo Hostetler-2006 iDMAa Full Paper.pdf](http://www.units.miamioh.edu/codeconference/papers/papers/Soo%20Hostetler-2006%20iDMAa%20Full%20Paper.pdf)

Hopper, J. (2018). Viv Albertine on facing yourself on the page – The Creative Independent. Consultado a 7 de Agosto de 2018. Retirado de <https://thecreativeindependent.com/people/viv-albertine-on-facing-yourself-on-the-page/>

Julier, G. (2006). From Visual Culture to Design Culture. *Design Issues*, 22(1).

Köerner, W. (2018). Mindy Seu on making the things you want to see – The Creative Independent. Consultado a 7 de Agosto de 2018. Retirado de <https://thecreativeindependent.com/people/mindy-seu-on-making-the-things-you-want-to-see/>

Lehrer, W. (n.d.). The Visual Literature of Warren Lehrer. Consultado a 24 de Julho de 2018. Retirado de <https://www.warrenlehrer.com/>

Lupton, E. (2004). *Thinking with Type-. a critical guide for designers, writers, editors and students*. Princeton Architectural Press.

Lupton, E., & Abbott Miller, J. (n.d.). Deconstruction and Graphic Design. Retrieved August 4, 2018, from <http://elupton.com/2009/10/deconstruction-and-graphic-design/>

Marinetti, F. (1912). Technical Manifesto of Futurist Sculpture. *Futurism*, 93–95. <https://doi.org/CBLibrary>

Mirzoeff, N. (1998). What is Visual Culture? In N. Mirzoeff (Ed.), *The Visual Culture Reader* (p. 530). Routledge.

Moya, D., & Bähler, T. (2015). ISABEL SEIFFERT — Interview — ligature — Switzerland-based online publication for design, culture and visual creation. *Ligature*. Consultado a 27 de Julho de 2018. Retirado de <http://ligature.ch/2015/12/isabel-seiffert-interview/>

Noble, I., & Bestley, R. (2005). *Visual Research: An Introduction to Research Methodologies in Graphic Design*. AVA Publishing SA.

Norman, D. A. (2004). *Emotional Design - Why we love (or hate) everyday things*. Basic Books. [https://doi.org/10.1111/j.1537-4726.2004.133\\_10.x](https://doi.org/10.1111/j.1537-4726.2004.133_10.x)

Philip S. Holzman. (n.d.). Personality | Britannica.com. Retrieved July 15, 2018, from <https://www.britannica.com/topic/personality>

Poynor, R., & Booth-Clibborn, E. (2000). *Typography Now: The Next Wave*. Ginkgo.

Reis, J. dos. (2013). As vozes tipográficas do Museu. Legibilidade e leiturabilidade do texto no design expográfico. *Revista Vox Musei*, 272–284. Retrieved from [http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/9118/2/ULFBA\\_PER\\_Jorge dos Reis 1.pdf](http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/9118/2/ULFBA_PER_Jorge%20dos%20Reis%201.pdf)

Serafini, F., & Clausen, J. (2012). Typography as Semiotic Resource. *Journal of Visual Literacy*, 31(2), 1–16. <https://doi.org/10.1080/23796529.2012.11674697>

Solomon, R. C. (n.d.). emotion | Definition, Scope, Variety, & Structures | Britannica.com. Retrieved July 15, 2018, from <https://www.britannica.com/science/emotion>

Stosuy, B. (2017a). HAWRAF on being transparent about your process – The Creative Independent. Consultado a 7 de Agosto de 2018. Retirado de <https://thecreativeindependent.com/people/hawraf-on-being-transparent-about-your-process/>

Stosuy, B. (2017b). Luna Maurer on being a designer – The Creative Independent. Consultado a 7 de Agosto de 2018. Retirado de <https://thecreativeindependent.com/people/luna-maurer-on-being-a-designer/>

Stosuy, B. (2018). Chris Wu and Prem Krishnamurthy on design as an ongoing conversation – The Creative Independent. Consultado a 7 de Agosto de 2018. Retirado de <https://thecreativeindependent.com/people/chris-wu-and-prem-krishnamurthy-on-design-as-an-ongoing-conversation/>

The Creative Independent. (n.d.). Consultado a 5 de Maio de 2018. Retirado de <https://thecreativeindependent.com/>

Triggs, T. (2003). *The Typographic Experiment: Radical Innovation in Contemporary Type Design*. Thames & Hudson.

Tschichold, J. (2006). *The New Typography*. (Ruari McLean, Ed.) (2nd Revised Edition). University of California Press.

Vignelli, M. (2015). *The Vignelli Canon*. Lars Müller. <https://doi.org/978-3-03778-225-5>

Walker, J. A., & Chaplin, S. (1997). *Visual Culture: An Introduction* (1st ed.). Manchester University Press.

Weingart, W. (2000). *Typography: My Way to Typography*. Lars Müller.

Wright, S. (2018). David Carson Graphic Designer - Work, Quotes; Biography. Retrieved June 21, 2018, from <https://inkbotdesign.com/david-carson/>

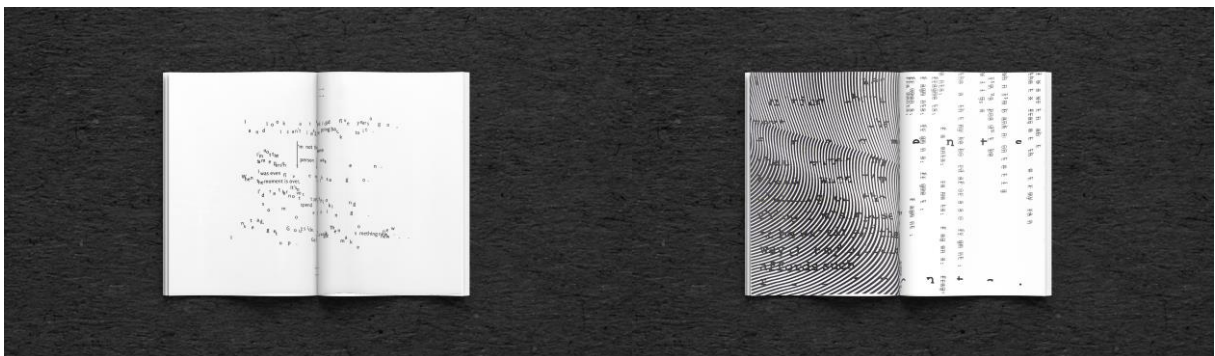
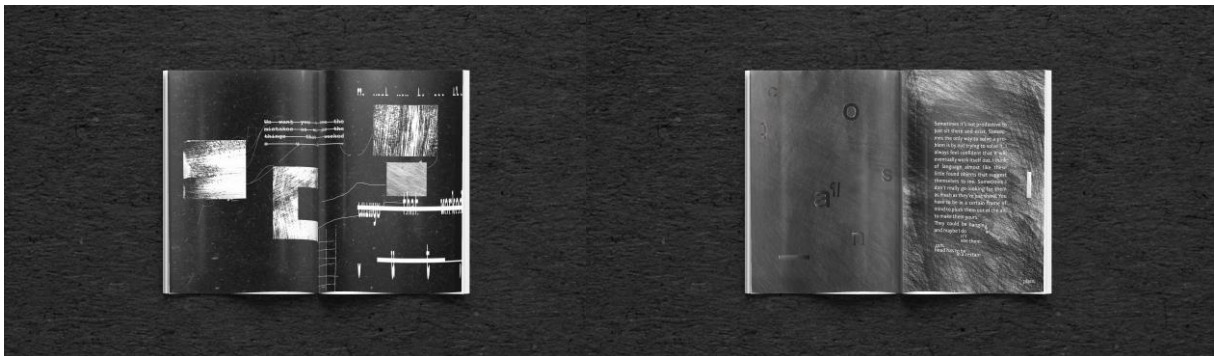
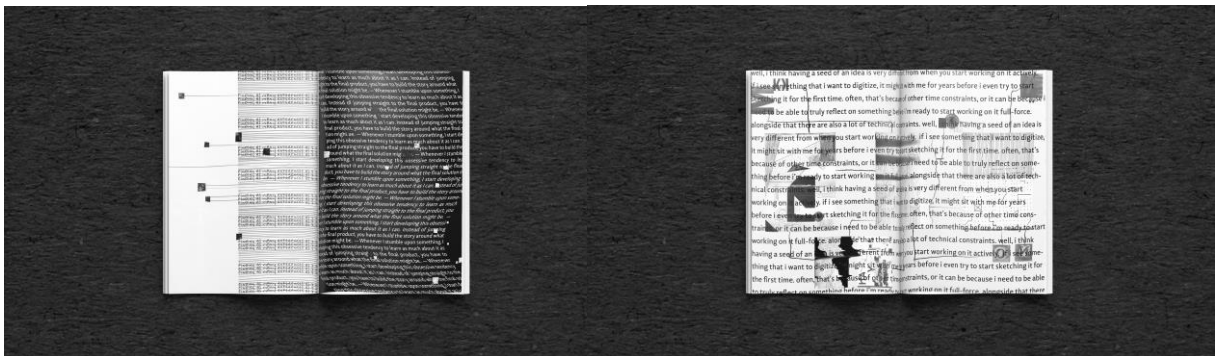


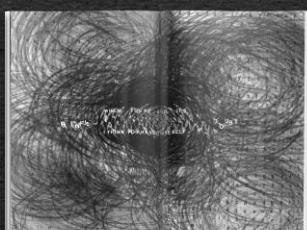
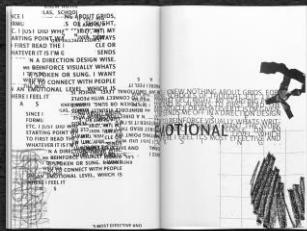
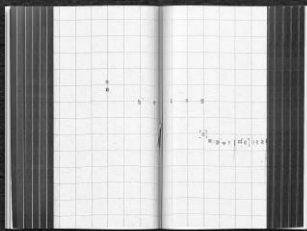
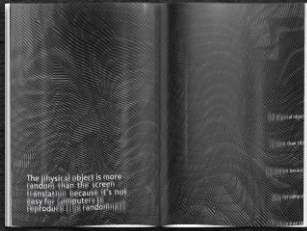
## **CAPÍTULO VIII: ANEXOS**



# CAPÍTULO VIII: ANEXOS

## Teste de apresentação final - greyscale





g