

Boldo





UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
Bacharelado em Design Gráfico

AUTORIA
Eric Cavasani Vechi
Geraldo Bosco Bottaro

ORIENTAÇÃO
Prof.^a Dr.^a Cassia Leticia Carrara Domiciano
Prof.^a Dr.^a Fernanda Henriques



Vechi, Eric Cavasani
Estúdio Boldo / Eric Cavasani Vechi, Geraldo Bosco Bottaro, 2023
95 f.

Orientadora: Cassia Leticia Carrara Domiciano
Orientadora: Fernanda Henriques

Monografia (Graduação) – Universidade Estadual Paulista (Unesp).
Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru, 2023

1. Artes gráficas. 2. Design gráfico. 3. Comunicação visual. 4. Tipografia. 5.
Design de marca. I. Bottaro, Geraldo Bosco. II. Universidade Estadual Paulista.
Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design. III. Título.

ÍNDICE

INTRO

Resumo	05
Abstract	05
Notas	06
Proposta	06

RELATOS

Eric	08
Geraldo	21

COLLABS

Biblioteca	29
Chorume	31
Teletipo	34
Boldo Sans	36

ESTÚDIO

Criação	41
Resultados	44
Futuro	45

BROTOS

Tipografia	47
Manual	58
Ensaio	85
Vídeo	91

RAÍZES

Bibliografia	93
Audiovisual	94

Antes de qualquer coisa, leia este capítulo! Nele você encontrará de forma rápida e coesa no que consiste este trabalho de conclusão de curso. O mais importante é: aqui você encontrará os “porquês”, “para quês” e “quais” eram nossos objetivos com ele e para além dele. Este é o fim de uma jornada e ao mesmo tempo o início de outra que já está desabrochando.

Inttro

Resumo

Este trabalho consiste na construção de uma identidade de marca de um estúdio independente de Design gráfico, o Boldo. Criado em conjunto por dois amigos, o estúdio é o resultado de trajetórias que se fundiram durante a graduação. Constan neste relatório pontos memoráveis de ambas as trajetórias e como se deu sua junção.

Seu conteúdo se encontra dividido em dois grandes blocos. O primeiro descreve nossas histórias individuais, pontos principais da vida de cada um antes e durante a faculdade e os primeiros projetos em que colaboramos. O segundo descreve o estúdio bem como todas as etapas de criação da sua marca.

Abstract

This work is the construction of a brand identity for Boldo, an independent graphic Design studio. Created in partnership by two friends, the studio is the result of two trajectories that became one during college. Memorable moments of both trajectories as well as an explanation of how they merged are present in this report.

Its content was split into two main sections. The first one describes our personal stories, our life's main events before and during graduation and the first projects that we collaborated on. The second one describes the studio as well as all the stages behind the creation of its brand.





Notas

Agradecemos primeiro a UNESP e toda a sua comunidade, por nos acolher durante esses cinco anos, também a cidade de Bauru, nossas famílias, as nossas orientadoras Cassia Carrara e Fernanda Henriques (Ferdí), a nossa banca Leon Vilhena e Deia Kulpas, o Matheus Gonçalves (Fio) pelos conselhos, a Isabelly Menezes, a Mariana Fernandes (Bombom) e Jorge Zugliani (Jozz) pela ajuda com a se-

rigrafia, os docentes Andreia Duarte, Ana Laura Alves e João Victor Gomes (Voti) pela orientação no âmbito de negócios, a Yami Dourador pela confecção das peças têxteis, a orientadora Caterina Santullo, mentora do projeto Boldo Sans pelo programa de mentoria *Alphabettes*, o nosso companheiro de apartamento Edipo Diego e as nossas amigas Bruna Cassim e Ana Morales.

Proposta

O Boldo, com “B” maiúsculo surge quase como uma planta que brota num canto qualquer do quintal, com a qual a gente acaba se acostumando e aprendendo a gostar. Mais do que isso, o estúdio é uma amizade que se construiu dentro da faculdade e que agora floresce para espalhar aquilo que aprendemos nesses 5 anos na FAAC/UNESP, a única universidade pública de Design do interior paulista.

Já o boldo, com “b” minúsculo, é uma planta com folhas aveludadas, de margem

serrilhada, que são ótimas para o fígado quando ingeridas na forma de chá. O chá é conversa, cuidado, é a reunião à mesa no fim da tarde, motivo pelo qual escolhemos a xícara de chá como nosso símbolo.

Assim como o boldo medicinal, que age como remédio natural para males do corpo, o Boldo procura solucionar problemas de Design organicamente, sem formulações sintéticas e seus indesejados efeitos colaterais.

CAPÍTULO DOIS

ERIC

GERALDO

Para o antes do depois, é para lá que vamos. Neste capítulo falaremos sobre nossas vidas antes, durante e atualmente dentro, fora e até mesmo paralelamente à graduação e ao Design. Partimos de pontos e de vivências diferentes, mas neste caminho louco nos emaranhamos e nos encontramos dentro de algo que amamos. Aqui você poderá ver um pouco de nossas vidas, amigos, familiares e referências para além do Design.

Relatos



Eric

Antes do Design

Meu nome completo é Eric Cavasani Vechi, tenho 22 anos, sou filho de Marisa Cavasani Vechi e Jair Vechi e irmão mais velho da Brenda. Morei toda minha vida na cidade de Jundiaí, uma cidade que enquanto crescia sempre fora descrita como uma cidade dormitório, isso porque ela fica entre Campinas e São Paulo, e tudo que acontecia na minha vidinha parecia acontecer fora dela.

Na minha cabeça de criança, esse sentimento de morar em uma cidade onde nada acontecia parecia verídico, já que muitas das minhas memórias de infância não são de Jundiaí. Nesse meu início de vida tive o privilégio de viajar muito pelo Brasil e para alguns países da América Latina e conhecer um pouco da realidade dentro e fora de nosso país, claro que ao olhos de uma criança, mas foram experiências muito engrandecedoras para minha vida. Além disso, muitos dos eventos sociais que minha família organizava também não eram em Jundiaí, eram sempre na casa de amigos ou na chácara de meus pais que ficava em Itupeva.

De forma geral não sofri com nenhuma falta ou excesso enquanto crescia, minha família na época tinha uma condição financeira agradável e sempre tive acesso a uma boa educação e tudo que precisei. No entanto, por volta de 2010, quando tinha meus 10 anos, minha família, e imagino que muitas outras, se depararam com uma queda no poder aquisitivo, estávamos encarando o primeiro choque do que seriam anos de crise para nosso país.

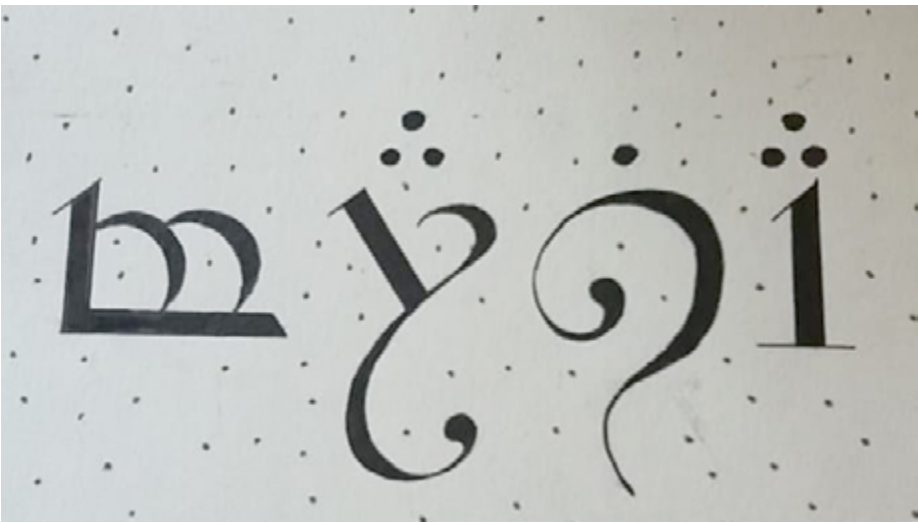
Alguns anos se passaram e com a morte de minha avó paterna, meu pai desenvolveu alcoolismo, o que não ajudou muito em um ca-

samento que já não estava muito bem, mas não ficou melhor quando minha mãe descobriu que meu pai a traía, assim passei também pela separação de meus pais que abalou e muito minha família. A partir desse ponto minha vida ficou muito menos interessante, quase como aquele sentimento que tinha da cidade em que eu morava.

Em retrospecto percebo que naquela época busquei muito fugir de minha realidade e foi assim que comecei a consumir muitos filmes, livros, animações, jogos que de alguma forma me transportassem para mundos fantásticos, de imaginação e de possibilidades. Um deles foi o mundo fantástico escrito por J.R.R. Tolkien, que apesar de na época ainda não entender muito sobre, digo que neste início de vida foi um incitador pelo meu interesse na produção de livros, ilustração e *lettering*. Tudo aquilo me encantava e me inspirava além de me levar para longe da realidade, e assim desde pequeno, gosto muito de inventar, de criar e de fazer coisas, mas foi no desenho que mais me encontrei.

Em paralelo a tudo isso devo pontuar que durante a infância penei muito no uso da escrita, mas que hoje por estranha coincidência é algo muito querido a mim. Durante muitos anos fui acompanhado por professores e fonoaudiólogos, pois tenho, mas hoje em menor grau, um transtorno de escrita, que nunca foi um monstro de sete cabeças, mas tenho muitas lembranças de aulas e mais aulas de português, de escrita e de gramática para me auxiliar a superar a condição. Após algum tempo as coisas foram se normalizando e quando já estava no ensino fundamental 2 já não me deparava tanto com os erros antes tão presentes.

Durante minha adolescência, aquele sentimento de mesmice era comum, assim como minha vida cheia de rotinas durante o ensino médio. Mas durante esse período, sempre apoiado pela minha mãe, pude frequentar aulas de desenho, que fiz durante todo meu colegial. Por volta do segundo ano me deparei com aquela grande pergunta que todos em certo ponto precisamos decidir “o que vou



CALIGRAFIA de Tolkien pensada para seus livros

COPILOTO eu ao lado de meu pai



FAMÍLIA na foto eu, minha irmã e minha mãe

fazer depois da escola?”. Nessas alturas da minha vida eu já sabia que queria sair de Jundiaí, mas não sabia ao certo para onde nem para fazer o que, eu sabia que queria criar, desenhar, fazer e contar histórias.

Ao chegar ao último ano do ensino médio entendia que não existiam muitas possibilidades para mim e para aquilo que eu gostaria, me faltavam referências, por esse motivo minhas opções estavam dentro daquilo que eu conhecia, tinha a ideia de fazer arquitetura, artes ou alguma engenharia, mas eu sabia que o vestibular não seria nada fácil. Nunca fui um mau aluno, mas também não estava nem perto de um dos melhores e sabia que escolher um desses caminhos poderia gerar mais um ano preso em um cursinho e ter que passar pela tortura de aulas que já não faziam nenhum sentido para mim.

Sem dúvida não esperava descobrir exatamente o que prestaria faltando alguns meses para os principais vestibulares, mas

foi o que aconteceu. Em certo momento meu colégio ofereceu um teste vocacional e foi nele que encontrei a profissão que englobava tudo aquilo que eu gostaria de fazer, lembro de estar no meio da lista que a professora nos deu entre tantas outras, estava lá: Designer. Eu já havia escutado sobre aquilo, mas pouco sabia sobre, e foi ali que comecei a pesquisar o que poderia fazer dentro de uma faculdade de Design. O Design sempre esteve ao meu redor, eu apenas não sabia que ele existia, mas assim que descobri estava decidido, e não havia nada que pudesse mudar minha ideia. Prestei vestibular para algumas faculdades, todas em Design e longe de Jundiaí.

Depois de prestá-los todos, alguns meses passaram e algumas más notícias sobre ter passado ou não em uma ou outra faculdade, recebi finalmente a notícia de ter passado em primeira chamada para o curso de Design da UNESP. Ali se abria uma nova porta na minha vida.



MAIS QUE AMIGOS unidos eu e minhas amigas Ana e Bruna

Vida Acadêmica

Confesso que será muito difícil resumir nesse texto tudo o que aconteceu comigo dentro da UNESP e minha vinda a Bauru nesses últimos 5 anos, mas vou tentar contar algumas das coisas que me marcaram nesse percurso. Sinto que aprendi mais vindo para Bauru que em todo o restante de minha vida, desde o momento que coloquei os pés na cidade me recordo de absorver toda e qualquer pequena informação que via. Tudo parecia novo, vir para cá foi como sair de um casulo, em retrospecto a minha vida em Jundiaí era cercada da mesmice cotidiana, de confortos e privilégios que antes não eram vistos pela minha falta de vivência e repertório e foi aqui que tudo mudou e aflorou.

Entre aulas, festas, vida cotidiana, sexualidade, a vida adulta, estágios, projetos de extensão, grupos de estudo, amizades e posi-

ções políticas acredito que tudo que vi aqui mudou completamente a forma como eu vejo o mundo e minha interpretação sobre a vida hoje. Mas tudo isso não seria possível sem todas as pessoas que encontrei nesse caminho que me ajudaram, me machucaram, me estenderam a mão e me acompanharam neste caminho maluco que foi a faculdade.

Devo muito a minha amiga Bruna Soares Cassim, que me ajudou muito nesse início da graduação, não sei se ela compreende o impacto que teve em mim, devo também a minha outra amiga Ana Paula Morales, que também é de Jundiaí, mas que o Destino fez com que nos conhecemos apenas aqui na cidade lanche. Sem elas a universidade não

seria metade do que foi. Além disso agradeço a meus colegas de apartamento, ao Edipo Diego que me acompanhou em incontáveis madrugadas em conversas sem fim após as aulas e ao Geraldo, com quem divido esse projeto de conclusão de curso e damos juntos o pontapé em nossa vida fora da academia.

Ouvi de muitas pessoas que este momento, de estar dentro de uma universidade, era o momento ideal para, fazer, testar e criar, e realmente elas estão certas. Apresento este rcc à universidade sem o sentimento de ter esquecido de fazer algo e com o dever cumprido, apesar claro de um soluço e a vontade de ficar mais um instante.



AMIZADES
neste percurso
louco encontrei
muitas. Na foto
Ana, Ariel, Bruna,
Mariana, Tiffany
e Juliana



TURMA B algumas das pessoas que encontrei pelo curso

Aulas & Projetos

Apesar das limitações técnicas que encontramos dentro das universidades públicas brasileiras, após anos de um projeto de sucateamento deliberado pela classe dominante, digo que os servidores e os professores lutam todos os dias para manter o nível elevadíssimo de ensino dentro da UNESP. Todas as aulas e projetos que participei dentro da universidade foram escolas em todos os sentidos da vida de um cidadão, do funcionamento de políticas públicas, da importância do ensino universal público e gratuito, da convivência em sociedade, da inclusão e da diversidade. Não descarto também que foi dentro do Design que ampliei meu pensamento projetual, metodológico, meu pensamento estratégico, de estética e filosófico.

Neste capítulo tentarei resumir usando minhas melhores habilidades alguns projetos e matérias que marcaram esse meu percurso dentro da universidade. Confesso que como qualquer um tive aulas menos favoritas durante a graduação, mas que ainda

assim ampliaram o escopo de meu pensamento dentro e fora da profissão. Mas foi em uma das aulas, ou melhor em uma não-aula que me encontrei, mas isso contarei adiante. Para elencar algumas, acredito que muito daquilo que o Eric de 2010 gostaria de ter feito encontrei aqui nas disciplinas de Oficina gráfica, Imagens Animadas e de Desenho de Observação, mas foi nas aulas mais inusitadas que o eu de 5 anos atrás se encontrou, nas aulas de Plástica, Semiótica e Tipografia, onde encontrei motivos para me interessar ainda mais com o Design.

De todas, posso citar algumas que enxergo como virada de chave para o caminho que escolhi trilhar dentro do Design. Por exemplo, foi em oficina gráfica que iniciei na prática da produção manual e constatei meu apreço no desenho de caracteres, principalmente na produção dos livros Fotodrama e Linhagem. Posteriormente, ainda nesta matéria, desenvolvi outras letras, e inspirado pelo conceito de voz tipográfica, desenvolvi lettering diferentes para cada material. Iniciando ainda no Design tipográfico, foi na matéria de produção gráfica que desenvolvi meus primeiros caracteres digitais pelo Autocad por falta de conhecimento de outros programas de vetorização. Esses caracteres estamparam a capa e a cinta de um dos trabalhos requeridos pela matéria, este era um livreto de



DOCUMENTÁRIO realizado para a aula de imagens animadas II



POESIA VISUAL para a aula de semiótica com experimentação tipográfica

receitas de minha mãe e minha avó, que batizei de Barranco.

Mas voltando ao tópico, onde mais me encontrei no Design foi em uma matéria que não aconteceu como eu imaginava: Tipografia II. Eu estava muito ansioso, pois normalmente nessa disciplina nos debruçarmos sobre letterings, mas naquele semestre essa e outras matérias foram aglutinadas com o intuito de sermos capazes de desenvolver um projeto mais complexo, esse em específico trouxe aos alunos a responsabilidade do desenvolvimento de uma nova identidade para a biblioteca do câmpus de Bauru. Apesar de ter interferido em como as aulas de Tipografia são normalmente oferecidas durante a graduação trouxe surpresas inusitadas, uma delas por exemplo meu primeiro contato com Matheus “Fio” Gonçalves, um querido amigo e veterano que posteriormente seria um guia para mim dentro do mundo tipográfico e outra seria o primeiro trabalho, meu e do Geraldo em conjunto a Ana Paula Morales, ao Ariel Haddad, a Bruna Soares Cassim e a Juliana Coluce.

O projeto abrangeria uma nova identidade completa para a Biblioteca, de sinalização para o espaço e para o acervo. Para a criação dos materiais a turma foi dividida em grupos onde cada um apresentaria uma proposta aos funcionários da biblioteca



ARTESANAL livros com vozes tipográficas distintas



MÓDULO

aplicações
da identidade
da biblioteca



ROTUND tipografia
de pixel modular
e arredondada



para a aprovação. Analisando o que poderíamos fazer para esse projeto partimos da importância da tipografia na história e produção dos livros, e propusemos utilizar desse elemento como base para nossa identidade. Esse raciocínio nos levou ao nosso veterano Fio, unespiano e que estava começando dentro da tipografia, foi assim que pedimos se seria possível de utilizarmos uma de suas fontes a Tambaú, que super se encaixava na proposta, por ser modular e com grid fixo muito semelhante a livros em uma estante, ao nosso projeto. Mais adiante esse projeto será mais detalhado pela sua complexidade, mas o ponto em relatar aqui é pelo meu primeiro contato com o Fio que me introduziu a área da produção tipográfica.

A partir daquele ponto comecei a me atentar muito sobre a produção e o desenvolvimento de tipografias, entrei em contato com inúmeros profissionais da área através de palestras disponibilizadas pelo YouTube, como as palestras do DiaTipo, blogs, livros, em especial o MECotipo, participei de um coletivo de tipografia e iniciei meus primeiros desenhos dessa que seria minha primeira fonte, a Boldo Sans e desde então não parei mais. Ainda dentro da UNESP na disciplina de Tipografia III, que foi ministrada na pandemia e de forma condensada, consegui desenvolver mais duas fontes autorais, que batizei de Rotund e Idalina.

Para não me estender mais do que já me estendi nesse tópico, ainda devo nomear aqui um dos últimos projeto que elaborei dentro da faculdade, durante a disciplina de Projeto III, que propunha o desenvolvimento de uma revista. Essa revista, A Chorume, que terá seu devido aprofundamento mais adiante, trouxe uma contestação sobre nossa capacidade de criação e de desenvolvimento de projeto, ao ponto de nos levar a um prêmio de alcance nacional.



BOLDO primeira fonte completa



CHORUME revista que traz o lixo como tema

COCA: peregrinação
com calouros 2019



Extensão, Grupos de Estudo, Comissões & Pesquisa

Quando entrei na universidade não esperava acabar participando de tantos projetos como participei, para falar a pura verdade quando cheguei nem sabia da quantidade de coletivos, de grupos e de projetos extracurriculares que existiam. Logo nos primeiros meses fui bombardeado com inúmeras possibilidades indo de grupos de mobiliário a de artes sequenciais, de fantasias de carnaval, de prototipação, empresas Júniores e laboratórios de Design.

Nos meus primeiros anos acabei por entrar em muitas coisas junto de Ana e Bruna. A princípio entramos no GAS, grupo de artes sequenciais, onde frequentei algumas reuniões e palestras sobre quadrinhos, animação e o mercado de ilustração, mas que mais tarde deixei de frequentar. Além disso, quase participei de um projeto de podcast junto com a Bruna, a ruv, mas acabei desistindo por falta de familiaridade e experiência com o assunto. A seguir destaquei alguns projetos que participei, além claro de explicar brevemente como funcionam ou funcionaram.

COCA

A Coca dentro da UNESP, é a comissão de calouros, responsável anualmente por elaborar diversos eventos. Normalmente ela elabora junto com a graduação a semana de recepção e posteriormente durante o ano organiza festas, palestras e outros eventos com o intuito de arrecadar dinheiro para que assim ao final do ano seja feito uma festa de “Libertação” dos calouros que chegaram até o final do ano e que agora serão os novos veteranos.

Durante todo o ano de 2018, ano que entrei, frequentei junto com minhas amigas, todas as festas da coca’17. Um ano depois, agora como veterano e junto delas, nossa entrada para a comissão foi natural. Foi dentro da comissão onde me livreii bastante da minha timidez, pelo fato de ter que lidar com diferentes pessoas e situações. Foi nesta mesma época que iniciei a trabalhar em meu primeiro estágio e assumo que não estava 100% empenhado como outros da comissão para assuntos burocráticos e técnicos, mas não me impediu de ajudar em momentos necessários e de urgência, sempre me propus a ajudar no que conseguia. Olhando para trás, vejo como uma passagem simbólica dentro da universidade, até pelo fato de termos sido a última comissão antes da pandemia.



DELÍRIOS última festa da comissão, a libertação dos calouros



LOGO da 50 tipos e a nossa fonte cinquentas



50 TIPOS

Durante o tempo que estive na UNESP, também participei da criação da 50 tipos, um grupo de estudo sobre tipografia que se iniciou durante a pandemia, encabeçado pelo Fio, já citado aqui nesse relatório, eu e o Alexandre Frias (Xandão). O projeto surge após algumas oficinas do Fio sobre diagramação e acaba virando algo mais focado em Design tipográfico. Nosso objetivo era o de estruturar um grupo fora das aulas da graduação sobre o ensino e produção de tipografia dentro da UNESP. Durante todo o ano de 2020 e ainda o início de 2021 fizemos reuniões constantes sobre as possibilidades do projeto. Acabamos desenvolvendo a fonte institucional “cinquentas” para o projeto e tivemos o prazer de oferecer oficinas e palestras online sobre o desenho e desenvolvimento de tipografias.

O projeto infelizmente não continuou por conta da agenda de cada participante, mas como último ato do projeto no início de 2022 ofereci uma última oficina, a TELETIPO, durante a semana de recepção oferecida pela Coca’22.

DESIGN JÚNIOR

Com a pandemia, home office e um novo ano entrei em 2020 com a possibilidade de novas experiências, desejando ampliá-las prestei dois processos seletivos, o do Inky e o da Design Júnior. Acabei passando na Júnior na metade do ano e logo em seguida também recebi a mensagem da Profª Cássia que havia passado no Inky, mas por já estar na Júnior acabei recusando o convite naquele momento. Mas o que é a Design Júnior, assim como outras empresas Juniores, é uma associação civil sem fins lucrativos organizada pelos alunos da graduação do curso de Design. No caso da Design Júnior, são feitos trabalhos de diversos de Design Gráfico, para citar alguns: identidades visuais, diagramação de livros, cartilhas, modelagem 3D, banners entre outros.

Entreí junto com mais duas amigas queridas e companheiras de gestão Marília Favaron (Maya) e Hanna Abou Ali sobre a diretoria de Maria Júlia Ribeiro (Brit), Luísa Gianelli e Roberta Moura, que nos guiaram neste início dentro da empresa. Dentro do Design Júnior temos 4 diretorias, sendo administrativo, financeiro, projetos e marketing, dessas segui para a diretoria de marketing, sob a tutela de Brit. Após 6 meses de experiência dentro da empresa se assume como diretor substituindo o anterior e dando espaço para a entrada de mais



CARTILHAS NEPECC primeiro trabalho que elaborei dentro da Júnior

GESTÕES desde
que entrei até o
momento que sai



SAGUI LAB,
identidade completa
desenvolvida para
o fablab da UNESP



TRILHOS projeto gráfico pensando
em reciclagem e ecologia

3 integrantes. Nessa mudança de gestão entraram para a Júnior os queridos João Victor Fávaro (Tyler), João Vitor Bedutti (Bedu) e Anna Kaneko (Lily). Mas tudo que é bom dura pouco, minha gestão durou apenas um ano, sendo 6 meses como estagiário e mais 6 como diretor, deixando a diretoria para meu estagiário Tyler. Devo muito a Design Júnior pois fomos uma gestão muito unida e descontraída, desde o princípio, sempre conversamos e trocamos muitas experiências e posicionamentos de vida o que trouxe um ar de leveza para o momento pandêmico que vivíamos. Além disso, foi dentro da Júnior que pude entrar em contato com um modelo de agência democrática e horizontal, sem hierarquia, o que mudou e muito minha visão sobre como uma empresa de Design deveria funcionar.



GUIA para muitos caloures o primeiro contato com o que a universidade pode oferecer

INKY

Logo depois de minha saída da Júnior e um pouco mais de um ano após o primeiro convite para participar do Inky, graças ao Geraldo que na época estava trabalhando lá, fui convidado novamente, mas agora apenas para ajudá-los a elaborar o projeto gráfico para o Guia Acadêmico de 2021. Na época, além do Geraldo existiam ainda mais dois integrantes: Erick Alencar e Jhefferson Canuto. Apesar da minha curta participação tenho muito orgulho de ter participado do projeto, que é um dos poucos projetos que realmente se preocupa com o desenvolvimento e pesquisa sobre Design Gráfico dentro da UNESP.



MOBILE o primeiro guia em formato digital



FILMA BAURU

Também tive a oportunidade de participar, graças à Professora Fernanda Henriques, hoje orientadora deste rcc, do projeto Filma Bauru, que em parceria com a prefeitura de Bauru ofereceu aulas gratuitas para escolas públicas sobre a produção audiovisual. O intuito era de retornar os conhecimentos que a universidade gera e tem para a sociedade. Eu junto de outros estudantes de diferentes áreas do audiovisual seríamos responsáveis por ministrar alguns encontros semanais. Ainda na organização destas aulas fomos divididos em diferentes áreas de atuação, e destas acabei pegando junto de Renan (um aluno de rTVI) as aulas de Animação.

Nas aulas pudemos passar para a garotada alguns conceitos básicos de animação e de roteiro, para que após a teoria eles desenvolvessem uma animação real para apresentarmos no Filma Bauru, que além de oferecer essas aulas iria mostrar e divulgar os projetos para a população em um evento em praça pública. Fico muito orgulhoso de ter participado e ajudado de alguma forma a todos os alunos que participaram a dar, mesmo que pequeno, um pontapé e um caminho a ao sonho dessa molecada.



IMAGENS ANIMADAS frames feitos pelos alunos para o trabalho final do workshop



QUAL SUA IDENTIDADE? mote do 21º Interdesigners ID

COIDE

A COIDE é a comissão organizadora do Interdesigners, que consiste na semana acadêmica do curso de Design da UNESP Bauru. Tradicionalmente, todos os cursos têm uma semana acadêmica, e não é diferente com os demais cursos de Design Brasil afora. Em praticamente todas as faculdades e universidades de Design você vai encontrar uma semana dedicada ao compartilhamento de ideias acerca do Design, com muita integração, bate papo e trocas sobre a nossa profissão.

Mais recentemente, nesses últimos meses, também consegui como último suspiro, antes desse tcc, participar da retomada da COIDE após 3 anos sem atividade. Dentro do projeto tomei responsabilidade em elaborar junto a Marina Araújo parte da identidade visual, logotipo e alguns caracteres de uma fonte própria para o evento.



RECONHECIMENTO

Eu ao lado do
diretor da FCHS,
Murilo Gaspardo

Trabalho & Experiências extra curriculares

Além da graduação, projetos de extensão e comissões, aprendi muito na prática dentro de experiências de trabalho, que foram essenciais para meu desenvolvimento como Designer e profissional. Após um ano estudando, em 2019 precisei arranjar um emprego, foi quando entrei após algumas entrevistas, na agência de Design e propaganda Khein Design. A agência é de dois ex-alunos da UNESP, Donovan Gameiro e Cristiane Di Foggi, que me ensinaram muito no período que estive trabalhando com eles. Lá pude praticar com frequência a utilização de programas que ainda não

sabia mexer completamente, como o ilustrator e o Photoshop, além de ampliar meu repertório visual.

No entanto, nesta época sentia muitas dúvidas sobre meu futuro profissional, pensava sobre quais caminhos iria trilhar e me sentia insatisfeito. Estava infeliz, pois me sentia muito drenado pelo trabalho, sabia que gostava muito de Design e comunicação gráfica, mas não me sentia satisfeito com nada que fazia. Foi com essa mistura de sentimentos que comecei a fazer projetos pessoais, quase como hobby, e de um desses surgiu parte deste tcc.



Quando a pandemia bateu ainda estava trabalhando para Khein, mas conforme os meses foram passando eu sabia que precisava buscar novas experiências, foi quando entrei na Design Júnior, e tive uma outra referência de como poderia ser uma agência de Design. Mais alguns meses se passaram e no ápice da pandemia fui mandado embora. Naquele momento já estava com uma bolsa da UNESP para o desenvolvimento das identidades da Assessoria de Contratação Discente (acd) e da Comissão de Contratação Discente (ccd), o que evitou um baque.

Foi numa reunião com a professora Fernanda Henriques sobre tipografia que recebi a proposta, ela tinha acabado de assumir como diretora da FAAC, e me apresentou a possibilidade de desenvolver dois projetos de identidade um para a acd e outro para a ccd, dois projetos irmãos, mas com suas individualidades. O projeto não foi muito extenso, mas com o resultado tive o prazer de receber ainda mais um projeto logo em sequência o projeto de Franca.

Acredito que o projeto de Franca tenha sido o mais satisfatório que realizei como indivíduo até o momento, o projeto exigia a produção de uma identidade comemorativa para os 60 anos da Faculdade de Ciências Humanas e Sociais da UNESP de Franca. O mais incrível foi ver tudo o que fiz se tornar realidade, além claro de ver a felicidade dos



LETRAS inspirações para a identidade da ccd

FRANCA materias desenvolvidos para a comemoração do aniversário de 60 anos da faculdade



clientes ao receberem e verem o projeto materializado. O que a princípio era um projeto apenas de identidade visual se tornou um projeto editorial inteiro para um livro de memórias que a faculdade queria fazer. Foi com o projeto do livro que ainda fui convidado para comparecer ao seu lançamento em Franca, para prestigiar por completo tudo aquilo que havia feito.

Assim que saí da Khein Design fiquei algum tempo vivendo exclusivamente desses projetos e bolsas da UNESP, foi nesse período que consegui fazer parte do Filma Bauru, do Inky e outros tantos. Mas estava sempre à procura de algo que pudesse me dar uma garantia maior de constância para ficar um pouco mais tranquilo. Foi quando no final de 2021 participei do processo seletivo para trabalhar no Grupo Abril.

Após o processo iniciei o ano de 2022 como estagiário, diagramando para as revistas Veja, Veja Rio e a Placar. Dentro do Grupo Abril aprendi muito sobre o mercado editorial de revistas e a estrutura de uma grande empresa do ramo, além claro de ampliar meus conhecimentos no uso do InDesign. Ainda sigo trabalhando para a Abril, mas após esse tempo anseio por novas experiências, pois não vejo muita perspectiva de crescimento dentro do trabalho.



REVISTAS alguns dos tantos layouts que fiz para a Veja

Geraldo

Antes do Design

Me chamo Geraldo Bosco Bottaro, mas pode me chamar de Gê. Nasci em Araçatuba, no interior de São Paulo. Sou filho de Edson Luis Bottaro e Maria Isabel Bosco Bottaro, neto de Inês, Agenor, Dirce, Éris e tenho uma irmã mais nova, Vitoria. Eu e minha família morávamos com minha avó materna, dona Inês. Foi na casa dela onde passei toda a minha infância e, após o seu falecimento, grande parte da adolescência.

Estudei no SESI dos quatro aos dezoito anos, durante esse tempo morei no mesmo bairro, frequentei os mesmos lugares e me relacionei com as mesmas pessoas. Quando viajava, normalmente era para visitar meus tios Gustavo e Maria (para mim, tia Marinha) em São José dos Campos. Foi meu tio Gustavo que me colocou em contato com a música, a poesia, as artes e a cultura brasileira como um todo, principalmente a cultura caipira e a MPB.

Fui filho único até os onze anos, quando nasceu a minha irmã Vitoria. Ser filho único requer muita inventividade, então logo me acostumei a brincar sozinho com bonecos, carrinhos, peças de lego, papel, tesoura e lápis. O combustível das minhas histórias vinha dos livros que meu pai me dava, das coleções da Revista Recreio e de outras coleções sazonais de banca de revista. Meus sonhos também eram alimentados pela programação da tv aberta, principalmente da tv Cultura, programas como "Catalendas", "Baú de Histórias", "Cocoricó", "Castelo Rá Tim Bum" e "Mundo da Lua" (sem contar os desenhos animados como “De Onde Vem?” e os clipes da Palavra Cantada).

Ainda na escola participei de torneios de robótica, concursos de contos, festivais de vídeo, feiras de ciências (eu só ficava de fora quando a atividade envolvesse algum esporte ou exercício físico). Nesse período pude viver algumas experiências fora do meu mundinho, mas de forma breve. Nos torneios de robótica da FLL (First Lego League) do Brasil a equipe que eu integrava chegou até a etapa nacional, conquistando algumas medalhas e troféus no caminho. No concurso de contos fui premiado em primeiro lugar na categoria de 6º ao 9º ano. No festival de vídeo ganhamos uma viagem para Rio Preto e uma exibição na mostra de curtas local.

Queria poder contar alguns causos aqui neste capítulo, mas a verdade é que não vivi muitas aventuras enquanto morava em Araçatuba, nem quero alongar o início da leitura deste relatório de tcc que promete não ser curto. Eu, meu quarto e meu computador fomos companheiros fiéis por um bocado desse comecinho de vida. Foi escavando a internet pelas tardes e madrugadas que eu comecei a experimentar pela primeira vez os programas de manipulação de imagem, edição de vídeo, animação, editoração. Foi fazendo apresentações de PowerPoint no ensino médio que descobri um gosto por algo que eu nem sabia que tinha nome, sequer faculdade e toda uma extensa área de atuação.



VIAGEM visitando Campos do Jordão com tias e primas



FAMÍLIA eu, meus pais, minha irmã e Max

Escolher o curso de Design Gráfico foi uma decisão que eu tomei antes mesmo de saber que a tinha tomado. Posso dizer tranquilamente que tomar a decisão foi a parte mais fácil e que daí pra frente meu mundo virou de ponta-cabeça. Ainda acho difícil de acreditar que o menino sentado no quarto é a mesma pessoa que escreve esse texto agora.

INFÂNCIA casa de minha avó materna e usando meu primeiro computador



Vida Acadêmica

Quando me mudei para Bauru, fiquei agregado durante seis meses com dois veteranos, Daniel Jyoji (Jyo) e Gustavo Dilarri (Dila), que se tornaram meus amigos e me ajudaram muito nessa fase de adaptação. Dormia na sala por ser mais barato, depois passei a dividir um quarto com o Dila, ambos acabaram se formando e deixando o apartamento, eu permaneci. Com a saída



506 Formação original, Jyo na esquerda e Dila ao centro

de Jyo e Dila, entraram o Edipo e o Eric com quem moro até hoje já em outro prédio. Essa convivência com veteranos do curso é muito valiosa, pois morar em outra cidade, ainda mais em uma cidade tão universitária como Bauru, abala o nosso frágil mundinho. É muito importante ter pessoas para conversar sobre o que está acontecendo e trocar depoimentos.

O período que passei e tenho passado em Bauru me ajudou a construir e desconstruir muitas verdades dentro de mim, o que o tornou um período de muita dor, mas também de muitas alegrias, de encontros e despedidas, de convivência e solidão e de muito aprendizado em todos os sentidos da palavra. Devo muito à todas as pessoas que fizeram parte disso em algum momento, agradeço em especial ao meu grande amigo Ariel Haddad, às minhas amigas e vizinhas de condomínio Ana Morales e Bruna Cassim e ao Eric Vechi que, além de dividir comigo um apartamento, uma bela amizade e um futuro escritório, ainda co-escreve este tcc.

Retomando a reflexão do trecho anterior: por que é difícil de acreditar que o menino sentado no quarto é a mesma pessoa que escreve esse texto agora? A resposta é bem direta, na verdade: não sou mais aquele menino. O Geraldo que passou no vestibular é muito diferente do Geraldo que agora está concluindo a sua graduação.



SALA DE ESTAR acima quando vim para Bauru e abaixo como é hoje em dia



DOCUMENTÁRIO entrevistas com alunos e professores do curso

Trabalhos, Aulas & Projetos

Nessa parte quero falar um pouco sobre as disciplinas que mais me marcaram e os trabalhos acadêmicos que mais tive prazer em fazer, ou que mais aprendi fazendo. Começando pelo primeiro e segundo semestres de Plástica. O professor Cláudio Goya, agora aposentado, era o primeiro contato que os ingressantes tinham com o curso. Esse contato geralmente se dava com um choque, o objetivo das aulas de Plástica era abalar as noções que trazemos conosco do ensino médio, ou de outras formações e tentar “chacoalhar” essas pré-concepções para dar caminho a novas ideias. Muito do que aprendi

nas aulas e conversas com o Goya carrego em minha vida profissional até hoje.

Sempre cursei o período noturno, mas ao longo do meu primeiro ano pegava carona com um conhecido de meu pai toda sexta-feira para Araçatuba, para visitar a família. Inclusive, muito obrigado, Emerson, pelas tantas indas e vindas entre Bauru e Araçatuba e por toda a conversa boa. Em razão do horário das caronas eu optei por fazer as aulas de sexta feira no período diurno. Foi na disciplina de Sociologia, em conjunto com amigos que fiz na turma da manhã, que surgiu o documentário “Pra que

Design?”. Esse documentário (cuja produção foi uma total insanidade da nossa parte) consistia em algumas entrevistas com alunos do primeiro ao último ano do curso, inclusive um aluno do mestrado, sobre o porquê de terem escolhido o curso, quais expectativas tinham e se essas expectativas foram ou não atendidas. Tenho muito orgulho do que realizamos e, mesmo com todo o amadorismo e o despreparo de alunos do primeiro ano, acredito que ele impactou muitas pessoas. Obrigado Gabriel Elias, Yamin Mainine, Lucas Nóbrega e Felipe Francatti por terem topado essa maluquice.

Outra disciplina que me encantou do início ao fim, em parte pela paixão que o próprio docente manifestava pelo conteúdo, foi Produção Gráfica I. Obrigado Jorge Zugliani (Jozz), pelos ensinamentos, pela dedicação com que transmitia seus conhecimentos, pela amizade fora da sala de aula e parcerias de trabalho que surgiram. Sempre uma honra ser seu aluno e fico feliz que a última disciplina que cursei (fora da cronologia normal da grade) foi Produção Gráfica IV, novamente ministrada por você.

Tenho uma paixão pela fisicalidade no Design, o que torna as coisas um pouco frustrantes a medida em que a profissão vai se digitalizando. Gosto de papéis, acabamentos, vernizes, cores especiais e toda a nerdice do universo gráfico tátil. A dis-



MARCA PESSOAL desenvolvida na disciplina de Projeto II



PÔSTER feito em serigrafia e impressão digital

MEMÓRIA
livro autoral sobre
minha avó Inês,
falecida em 2007



ciplina de Oficina Gráfica me trouxe para esse lugar de conforto, próximo aos livros e ao fazer manual. Além do contato com várias técnicas de impressão e encadernação artesanais, encontrei em um dos exercícios da disciplina a oportunidade para revisitar as memórias agrídoces de uma avó que perdi cedo demais. Dona Inês foi e é para mim referência de sabedoria e paciência, de carinho, perseverança... Sua perda não foi muito bem absorvida pelo Geraldo de sete anos. Foi reunindo fotos antigas e conversando com familiares que remontei um pouco de sua memória e pude me despedir pela segunda vez. O resultado desse exercício é um livro que guardo com imenso carinho na minha estante até hoje.

A partir do segundo ano do curso os conteúdos se tornam mais densos e os projetos mais elaborados, em Projeto I e II desenvolvemos a identidade visual e todo a proposta de sinalização para a biblioteca do câmpus. A tarefa foi compartilhada com as disciplinas de Tipografia I e II, reuniu a sala em grandes grupos e se estendeu durante todo um ano letivo. Também houve a revista Chorume, que desenvolvemos em Projeto III e acabou sendo premiada no Brasil Design Award 2022. Não irei me alongar na descrição desses projetos, porque eles terão um capítulo à parte mais adiante.

De todas as áreas que conheci durante a graduação, o Motion Design é a que mais me interessa e ao mesmo tempo a que menos tive oportunidade de explorar. A ideia anterior do meu tcc era produzir um conteúdo em *motion*, autoral e documental, que servisse como um resumo da história do curso. Mudanças na minha vida pessoal, um novo emprego presencial que estava exigindo muito de mim e um diagnóstico de fibromialgia me fizeram abandonar essa ideia. Isso somado ao sucesso de algumas colaborações que fiz com o Eric, o fato de morarmos juntos, funcionarmos bem em conjunto e dele também não estar muito satisfeito com o próprio tcc, levou à decisão de mudarmos ambos os nossos temas e desenvolvermos um projeto colaborativo.



LIVRO-PÃO
inspirado no café
da tarde brasileiro

GALERA BOA
algumas das
amizades que
fiz no caminho



Extensão, grupos de estudo, comissões e pesquisa

Por trabalhar desde o início da graduação, não conseguia muito tempo livre para estar ativo nos projetos de extensão, grupos de estudo e comissões. Mesmo assim, fiz amigos que se engajaram nessas atividades e me contaram suas experiências. Devo muito à minhas amigas Bruna e Ana e também ao Eric por me apresentarem o universo não acadêmico da universidade, fora da sala de aula, onde os verdadeiros laços são criados.

Ainda que um pouco ausente, me coloquei ao menos o objetivo de passar pelos três pilares da educação pública superior no Brasil: ensino, pesquisa e extensão. Me dediquei às aulas, tentando extrair o máximo que conseguia de cada trabalho e professor.

Desenvolvi uma Iniciação Científica ao longo do meu segundo ano sob orientação da Profª Vânia Valente e apoio da FAPESP. Fui membro do laboratório de Design gráfico Inky Design por um ano, sob orientação das Profªs Cassia Carrara e Fernanda Henriques, que também orientam este rcc.

Em todas essas ocasiões tive muitas oportunidades para reforçar paixões antigas, descobrir novas paixões e, ainda mais importante, conhecer melhor áreas que não me agradam e caminhos que não desejo trilhar dentro do Design. Saber o que se quer fazer pode ser muito mais difícil do que saber o que não se quer fazer, então é comum muitas pessoas partirem daí.



INTERIOR DO INKY pensando e aplicando o Design na universidade

INKY DESIGN

O Inky Design é um laboratório de Design Gráfico que existe dentro do câmpus de Bauru e atende à comunidade e outras universidades, prestando serviços de criação de marcas e Design editorial. A coordenação do laboratório é feita pelas professoras Cassia Carrara e Fernanda Henriques. Meu período no Inky, embora caótico, foi um dos momentos mais gratificantes da graduação, portanto merece uma seção à parte.

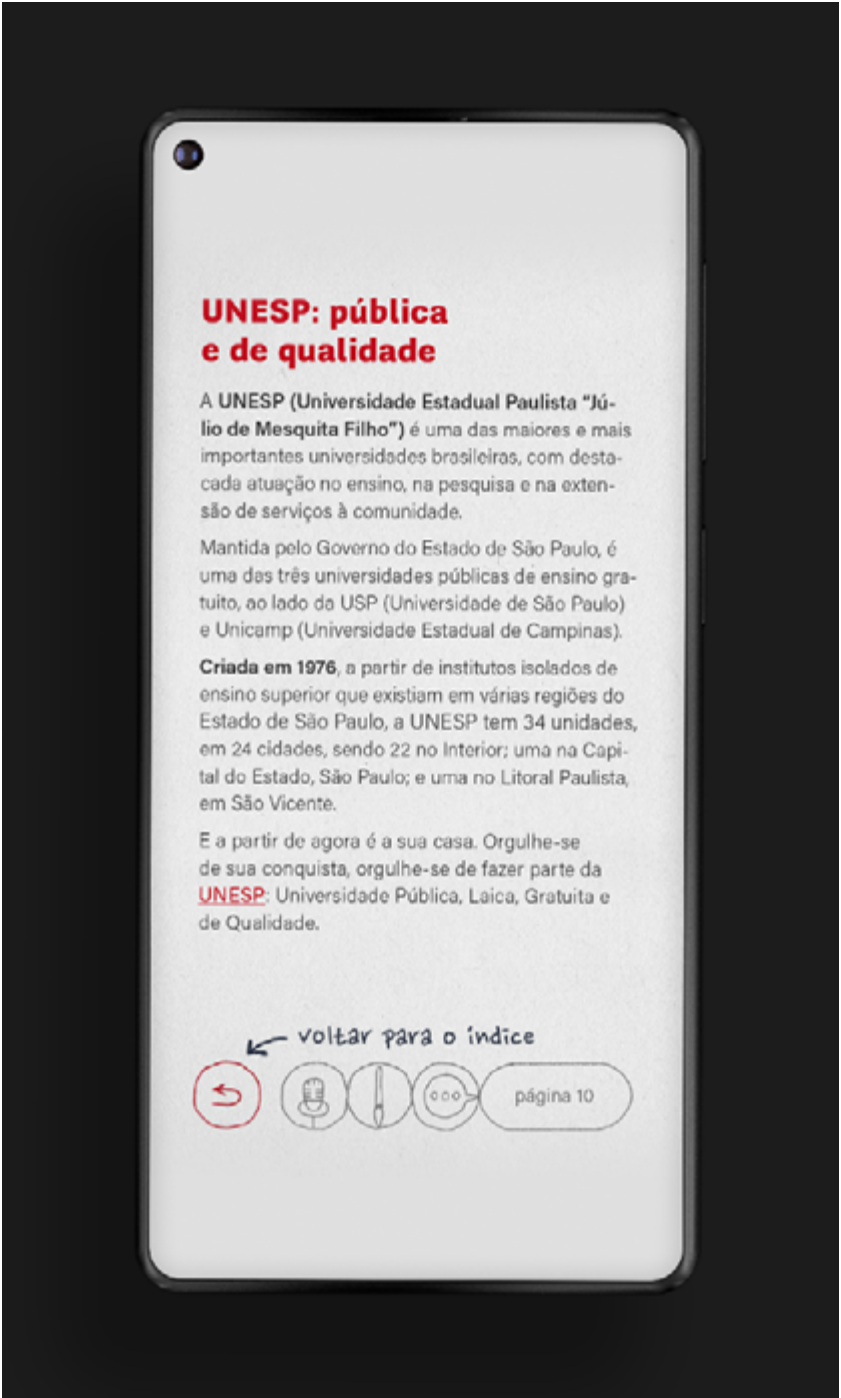
Conheci o laboratório antes mesmo de conhecer o curso, na verdade o Inky foi um dos principais fatores para eu ter escolhido a UNESP Bauru. Logo no primeiro ano já prestei o processo seletivo (obviamente sem sucesso) e continuei prestando nos anos seguintes



AMBIENTE localização do Inky no câmpus



WEB E MOBILE
primeiras edições
digitais de materiais
periódicos do Inky



até ser chamado pela Profª Cassia. Ingressei no laboratório no final de 2020, durante a pandemia da COVID-19, ficando até janeiro de 2021. As atividades foram mantidas de maneira remota em respeito ao distanciamento social, infelizmente não tive a oportunidade de trabalhar no espaço físico maravilhoso do laboratório.

Agradeço aos meus colegas de equipe Erick Alencar e Jhefferson Canuto, por tornarem esse período de isolamento menos solitário. Juntos e sob orientação das professoras Cassia e Fernanda, trabalhamos no redesign da marca da FAAC (unidade do câmpus de Bauru que compreende o curso de Design e outros cursos de ciências sociais e artes), na primeira edição digital do Guia Acadêmico de recepção dos ingressantes, numa cartilha de conscientização sobre a hanseníase para o Instituto Lauro de Souza Lima, na primeira edição digital do livro Ensaios em Design e alguns outros projetos. Especialmente na produção do Guia Acadêmico 2022 houve uma colaboração com o Eric, que somou demais ao projeto.

Obrigado, Cassia, por tudo que me ensinou. Mesmo que eu não tenha sido seu aluno na graduação, sinto como se tivesse. Admiro muito sua trajetória na UNESP e sua competência como docente, orientadora e pesquisadora e é uma honra tê-la orientando este rcc.



REDESIGN
nova marca
desenvolvida
para a FAAC



REFRESCO
nova marca que
criei para a Limão,
onde trabalhei
como freelancer



Trabalho e experiências extra curriculares

Passar no vestibular foi a parte mais “tranquila” da minha vida acadêmica. Meus pais não tinham condições financeiras para me bancar morando em outra cidade, então se eu quisesse sobreviver durante a graduação precisaria trabalhar. Logo que me mudei para Bauru arranjei um emprego como Designer Freelancer para a Limão, uma agência de marketing bauruense, a oportunidade que recebi dos donos Ana Carolina Pacheco e André Cavalheri foi essencial para minha manutenção no curso.

Além da Limão, já estagiei na Prefeitura de Bauru, trabalhei como Designer Júnior na Indexnet e agora trabalho remotamente para outra agência local, a Aero Comunicação. Trabalhar desde o início da graduação me privou de algumas experiências dentro da faculdade e acabou me afastando um pouco dos meus colegas de turma, mas também me ajudou a exercitar a teoria que aprendia na UNESP. Na Limão desenvolvi posts, capas e avatares para redes sociais, materiais impressos em geral e algumas embalagens que

encontro até hoje nos supermercados aqui da região. Como estagiário na Prefeitura de Bauru também fiquei encarregado de posts e materiais impressos para comunicação interna e externa do gabinete do prefeito (na época, prefeito Gazzetta), passava horas imprimindo, refilando e dobrando manualmente vários materiais nas impressoras laser da própria prefeitura. Na Indexnet trabalhei na criação de peças publicitárias diversas e pela primeira vez tive um diretor de arte com mais experiência me supervisionando, também foi onde entrei em contato com clientes de maior porte (como a Coala). Atualmente faço parte da equipe de criação na Aero Comunicação com foco um pouco maior em Motion Design, área na qual planejo me especializar e com a qual tive o prazer de trabalhar não só neste tcc, mas em outros projetos que já desenvolvi em colaboração com o Eric.

Ao longo dessa trajetória também criei projetos para professores, amigos, conhecidos e familiares, o que em algum momento me fez correr atrás de um CNPJ e me tornar MEI. Em geral as frustrações com o mercado de trabalho, a pejotização, o fluxo desumano de produção das agências de publicidade e outros inconformismos são lenha na fogueira deste relatório que você lê e do produto que sairá dele.



INDEXNET algumas pessoas incríveis com quem trabalhei



FREELA capas para o TCC de uma amiga

Aqui vamos falar dos primeiros projetos em que colaboramos dentro da faculdade. Na maior parte do tempo falaremos no plural, pois os projetos envolvem nós dois, mas em alguns momentos específicos um ou o outro precisará falar na primeira pessoa. Quando isso acontecer, iremos sinalizar. Os projetos a seguir são exemplos de momentos em que ambos trabalhamos juntos e cada um deles contribuiu para a razão deste TCC existir.

colabos



CONVIVÊNCIA espaço de conhecimento e troca, projeto para a Biblioteca do câmpus de Bauru

Biblioteca

Briefing

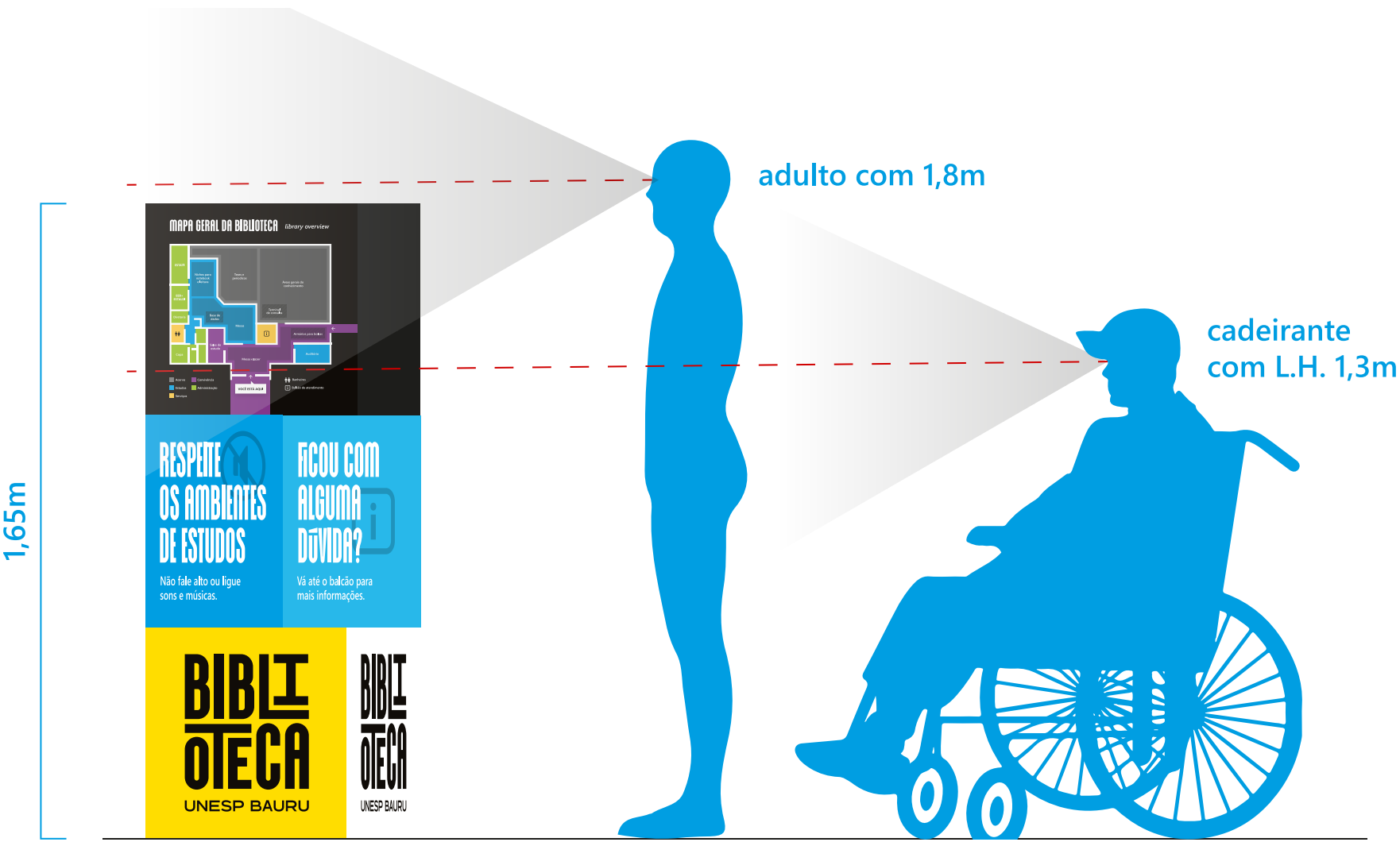
No começo de 2020 estávamos iniciando o terceiro (e muitos dizem mais denso) ano do curso. Surgiu uma atividade conjunta entre as disciplinas de Projeto e Tipografia, ministradas pela professora Fernanda Henriques (orientadora deste tcc e atual diretora da FAAC), Iana Uliana e Marina Arakaki. A atividade consistia em desenvolver uma proposta de identidade visual para a biblioteca do câmpus. Tanto a turma da manhã quanto

da noite foram divididas em grupos, todos receberam o mesmo *briefing* e tinham o semestre todo para desenvolver uma proposta que seria apresentada para os funcionários da biblioteca. Após essa apresentação, os funcionários iriam selecionar três projetos para votação entre a comunidade e o projeto vencedor seria aplicado.

Até existia uma marca anterior, mas ela não se encontrava em boa resolução,

nem possuía um manual de aplicação, sequer um vocabulário visual. O briefing era bem livre, a maior necessidade da biblioteca era unificar a sua comunicação no geral, melhorar a sinalização das estantes e dos espaços e facilitar a aplicação da marca no meio digital. Tivemos a oportunidade de tirar dúvidas durante uma reunião entre a turma e os representantes da biblioteca e, após isso, iniciamos o desenvolvimento.

Nosso grupo de trabalho era composto por nós dois, Ana Morales, Bruna Cassim, Juliana Gonçalves e Ariel Haddad. Como comentei no primeiro parágrafo, era início de 2020 quando recebemos a proposta das docentes para iniciar o projeto e algumas semanas depois todas as atividades presenciais foram suspensas pela pandemia de COVID-19. O que já era desafiador se tornou ainda mais quando tudo passou a ser feito de forma remota, sem contato real com as pessoas, sem acesso ao espaço físico da biblioteca e sob a ameaça de um vírus letal transmissível pelo ar para o qual ainda não havia vacina.



INCLUSÃO
totem projetado para públicos diversos



Processo

Iniciamos buscando identidades visuais de outras bibliotecas do Brasil e do mundo e fazendo um levantamento das marcas da UNESP, de suas unidades, grupos, departamentos, etc. O objetivo era encontrar uma solução jovem que falasse com o público universitário frequentador do espaço, mas que ao mesmo funcionasse junto às marcas com as quais conviveria.

Ao longo de todo processo utilizamos a plataforma Miro para nos organizar, foi nela onde criamos *moodboards*, *brainstorms*, cronogramas, mapas conceituais, etc. Para comunicação entre a equipe utilizamos o Google Meet (com acesso integral a todos os recursos pelo e-mail UNESP) e um grupo no WhatsApp. Os arquivos dos softwares, das apresentações e dos relatórios eram organizados em pastas compartilhadas no Google Drive entre todos os membros.

Fizemos diversos esboços e exploramos alguns caminhos: criar um logo apenas tipográfico ou aliá-lo a um símbolo? O maior desafio era encontrar um símbolo que representasse a biblioteca. Quais seriam seus conceitos-chave? Estudo? Encontro? Livros? Conhecimento? Como transformar esses conceitos em uma representação gráfica que funcione como marca? Após muitos testes frustrados e muitas discussões chegamos a uma ideia que parecia promissora.

Uma biblioteca é composta, essencialmente, por livros. Os livros, por sua vez são compostos por capa e miolo. O componente principal das páginas do miolo de um livro é o texto e todo texto é editado utilizando alguma fonte tipográfica. Logo, o elemento mínimo da biblioteca seria a letra e, mais precisamente para o Design, o desenho tipográfico. Com a ideia em mente, fomos atrás do nosso veterano Fio Gonçalves e pedimos permissão para utilizar uma das fontes que ele desenvolveu durante sua graduação para compor nossa identidade visual. A partir daí o restante do processo foi acontecendo de maneira mais orgânica.

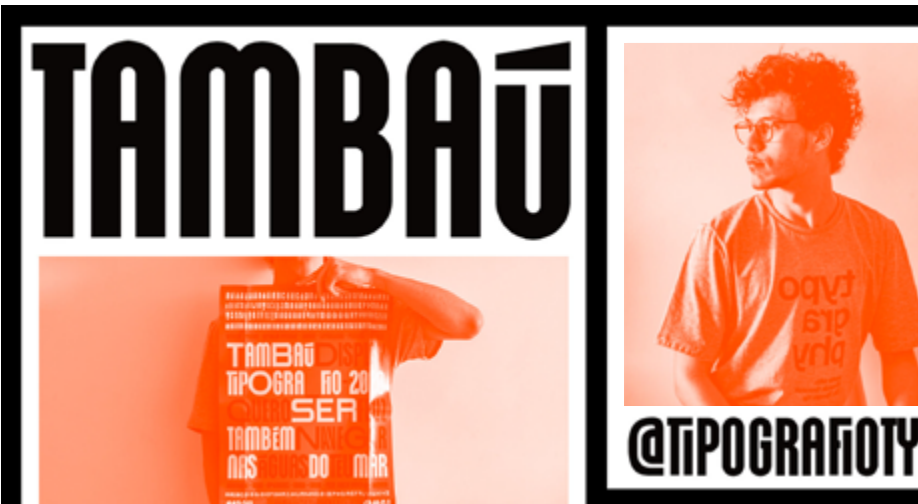


FONTES tipografias feitas dentro e para a UNESP

Resultados

Nossa proposta para a marca da biblioteca foi um logotipo simples, uma marca tipográfica com a palavra BIBLIOTECA, composta pelas fontes Tambau (Fio Gonçalves) e uma versão inicial da Boldo Sans (Eric Vechi), na qual cada letra era composta para simbolizar livros em uma estante. Adotamos a letra como módulo mínimo da biblioteca, e a partir disso construímos uma identidade modular baseada em encaixes. Infelizmente não fomos selecionados para votação, mas o projeto seguiu em frente de outra forma.

No segundo semestre daquele ano, demos continuidade na criação da identidade, dessa vez para a disciplina de Projeto II. Cada grupo deveria propor um sistema de sinalização a partir da marca criada em Projeto I. Com certeza essa foi a etapa mais desafiadora do projeto, porque pensar em sinalização é pensar acessibilidade, custo de materiais, viabilidade de aplicação e outras minúcias que renderam como produto final um extenso e detalhado manual.



TAMBAU fonte desenvolvida por Fio



PASSIVO AGRESSIVO o Lixito é ácido, mas tem consciência ambiental

Chorume

Briefing

A revista Chorume começou como um dos trabalhos finais da disciplina de Projeto III, sob orientação da Profª Mônica Moura. A proposta era produzir o projeto gráfico de uma revista de baixo custo com foco social. Poderíamos retirar os textos e imagens da revista de veículos de internet, mas todo o planejamento editorial deveria partir de nós. Nos organizamos em um grupo de quatro integrantes, dessa vez nós dois (Eric e Geraldo), Juliana Coluce e Ariel Haddad. Este foi mais um projeto desenvolvido remotamente, ainda durante a Pandemia de COVID-19.

Processo

Iniciamos buscando temas interessantes e desmembrando esses temas para entender qual renderia mais. Nosso processo de organização foi muito similar ao do projeto da biblioteca: Miro, Google Meet, Google Drive e grupo no Whatsapp. Após o levantamento de temas, nos reunimos para debater a relevância de cada um e decidir em qual deles iríamos focar a nossa revista. Só para constar, alguns dos temas levantados foram: consumo, pandemia e infância, alimentação, produtos orgânicos, uberização e *fake news*. O tema escolhido foi “resíduo”, com foco na relação entre os seres humanos, o modelo de produção capitalista, o consumo em massa e o lixo que é gerado nesse processo.

A partir da escolha do tema, montamos um briefing interno com os principais pontos que o projeto deveria cumprir, questões como “para quem?”, “por quê?”, “como?” e “o quê?”. Fizemos um brainstorming de nomes dentre os quais escolhemos “Chorume”, tanto por ser um nome inusitado e pouco usado, quanto pela sonoridade da palavra e o significado que ela carrega. Cada membro da equipe então fez alguns esboços do que tinha em mente para a comunicação visual da revista e nos reunimos (virtualmente) para defender e debater as

ideias de cada um. A partir dessa discussão definimos um norte visual para o projeto gráfico e começamos a afunilar as ideias, reduzindo as variáveis.

Muitas das decisões que tomamos partiram da necessidade de baratear os custos de produção e também de facilitar a aplicação do projeto gráfico por cada membro da equipe, visto que estávamos geograficamente afastados, com versões diferentes dos programas e todos precisariam trabalhar em conjunto na diagramação do material.



ESBOÇO uma das primeiras propostas



PROJETO algumas das páginas internas da revista

Resultado

O projeto final da revista ficou com 42 páginas (incluindo as capas), foi proposto para impressão no sistema offset em duo-tone (preto e cor especial Pantone®), em risografia, ou em gráfica rápida no formato A4 sem refile. Os textos internos foram extraídos de veículos locais e nacionais, diagramados com as fontes Bitter e Lato e as imagens foram cedidas ou obtidas de bancos de imagens Creative Commons. Para a capa utilizamos a fonte open source Basteleur da Velvetyne Type Foundry e criamos um mascote apelidado de “lixito” para amarrar os conteúdos e personificar a Chorume.

Após a apresentação, que correu muito bem, publicamos o projeto no Behance (plataforma online de portfólio para Designers gerida pela Adobe) e seguimos com a vida. Passados meses da publicação, recebemos uma notificação inusitada: o projeto havia recebido um selo de destaque em “Design Editorial” pela curadoria da plataforma, estava em exibição na respectiva galeria dentro do Behance e começou a alcançar pessoas do mundo todo. Em apenas alguns dias, após receber o selo, o projeto chegou a mais de 20 mil visualizações e 3 mil likes, números que nunca sonhávamos em atingir. Esse reconhecimento nos animou para visitar a Chorume e tentar a sorte em um concurso de Design.



SEÇÃO

no final da revista
alguns links de quem
já luta pela causa



PREMIADOS representamos a UNESP no BDA 2022 com bronze na categoria Editorial/Estudante

BDA

Quando a professora Cassia enviou nos grupos de Design que a UNESP tinha créditos para inscrever projetos universitários no Brasil Design Award, nós imediatamente pensamos na Chorume. O prazo era apertado e obviamente deixamos tudo para a última hora. Cogitamos até desistir da inscrição, mas como já tínhamos as peças criadas para o Behance, reunimos mais alguns materiais que faltavam e submetemos.

Quão boa foi a nossa surpresa quando descobrimos estar entre os finalistas do prêmio e, melhor ainda, no momento em que recebemos o e-mail informando que a Chorume seria premiada! Recebemos uma medalha de bronze. Infelizmente apenas

um representante da equipe pôde viajar até São Paulo para participar da cerimônia (no caso o Geraldo).

Agora falando como Geraldo, no singular, foi um prazer participar da cerimônia e estar no mesmo ambiente que tantas pessoas que admiro do Design brasileiro. Ainda acho difícil processar o quanto esse projeto se expandiu e o quão longe ele chegou. Tenho certeza que nenhum de nós imaginava isso. Por último, deixo uma menção a Aniele Estevo e seu grupo, que também foram premiados com bronze na mesma cerimônia (no total o Design UNESP levou dois prêmios) e agradeço à professora Mônica por todo o direcionamento.



MEDALHAS
eu, Aniele, e Prof^{as}
Cassia e Mônica
na cerimônia
de premiação

Teletipo

Briefing

A TELETIPO surge como uma resposta a 50 tipos, eu (Eric) sabia que era importante manter o legado da tipografia vivo dentro da UNESP, e desse sentimento nasceu a vontade de oferecer uma oficina. Mas no momento que essa ideia surgiu, estávamos passando pelo pior momento da pandemia, e as esperanças de um regresso presencial ainda era distante. Naquela época cogitei uma parceria com a COCA'22, mas acredito que quando pensei em entrar em contato já estava um pouco tarde para fazermos qualquer coisa. Cogitei esperar o Interdesigners,

mas não aguentaria tanto tempo, e naquelas alturas não existia nenhuma articulação de comissão.

Acabei por engavetar a ideia, no meio dos corres da vida me desfiz da responsabilidade, mas carregava a ideia com carinho. Foi então que depois de quase um ano, tive a honra de ser convidado pela COCA'22 a dar uma oficina na semana de recepção, naquele momento a ideia voltou como um rojão.

Meu desejo era que a oficina contemplasse um ensino mais amplo dentro do Design tipográfico e que partisse da tela



COLORIDO
foco no ensino de
tipografia de forma
descontraída



DIVULGAÇÃO projeto presente em todas as mídias

(TELE) e voltasse para suas origens da escrita caligráficas (TIPO). O nome da oficina surgiu por acaso, a um certo tempo com a ideia pairando na minha cabeça, estava procurando antigas formas de impressão e de telecomunicações quando tropecei numa mistura desses dois conceitos, a máquina Teletype. A antiga máquina, tinha a capacidade de receber e enviar mensagens mecanografadas, através de um canal de comunicação simples. Assim surge a dinâmica e meu objetivo com essa oficina: o ensino de tipografia de forma didática, simples, de fácil execução e que qualquer um pudesse participar.



RASCUNHOS primeiras ideias para a identidade

tipografia desde
suas origens até suas
aplicações modernas



Tive um curto espaço de tempo para estruturar e elaborar o que poderia ser a oficina, a identidade visual e sua divulgação, a partir dessas três frentes fui criando a identidade do evento.

O processo gráfico se iniciou bem antes que a oficina em si, acredito que um anos antes, quando rascunhei minha primeira ideia de identidade para uma oficina; desse rascunho eu tinha algumas informações básicas que gostaria de divulgar. Foi então no desenvolvimento que achei natural e necessário, para uma oficina que tenha TELE em seu nome, a elaboração de no mínimo um material animado, um motion. Disso fiz o pedido ao Geraldo para me auxiliar dentro da tarefa, que de pronto aceitou.



MOVIMENTO telas que foram animadas pelo Geraldo

Contando com a ajuda da comissão em especial a Ana Buzatti e a Natália Nomura, que me auxiliaram com a organização do evento, os resultados foram muito melhores do que pude imaginar. A oficina ocorreu presencialmente dentro da UNESP e atraiu mais de 50 participantes, tanto ingressantes quanto veteranos do curso de Design. Foi muito bacana poder introduzir várias pessoas dentro do mundo da tipografia e entrar em contato com novas pessoas que entraram no curso recentemente.

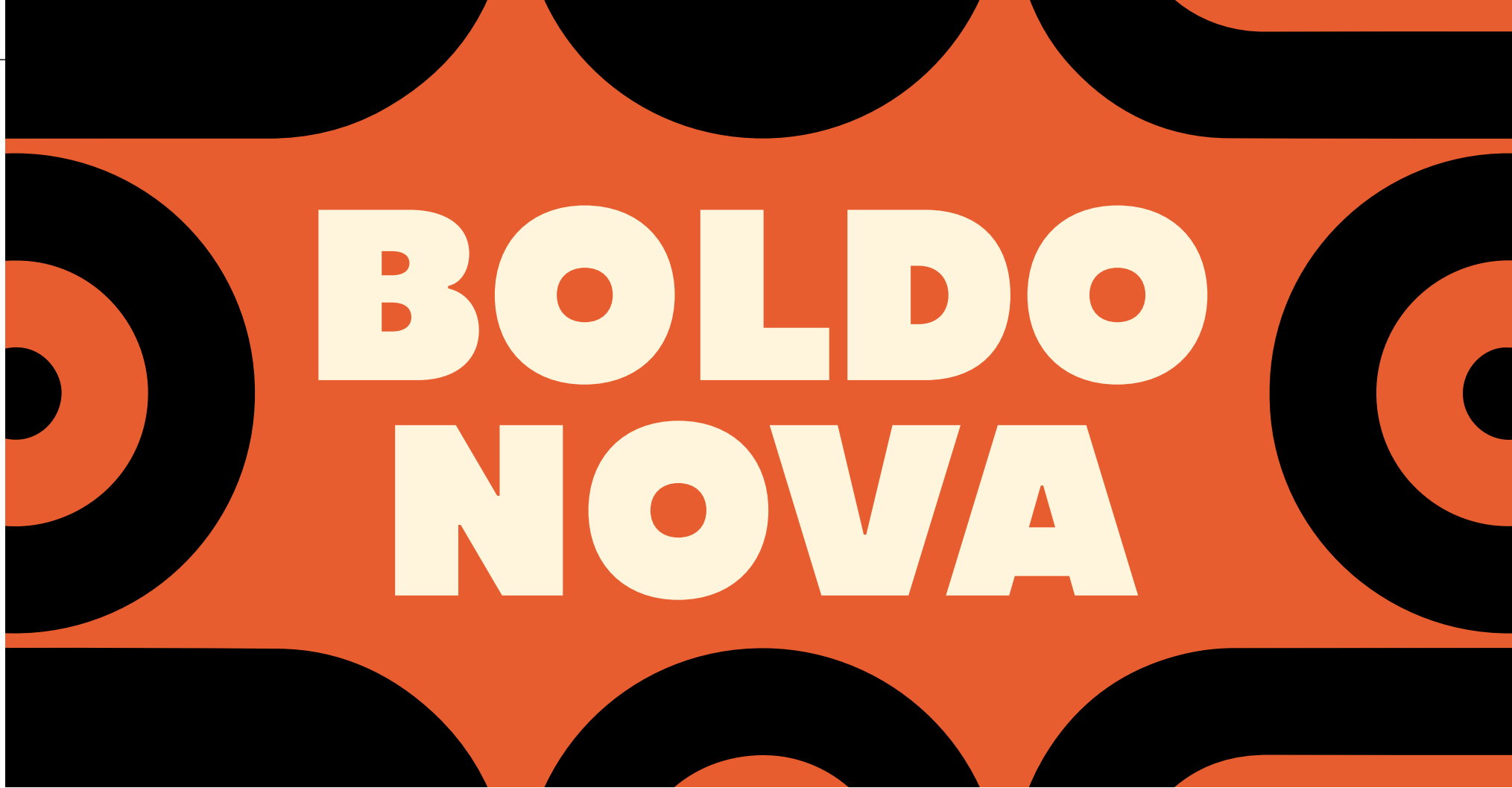


PALESTRA espaço para ensino e descobertas



BRINDES adesivos para todos que compareceram e participaram da oficina

NOVA um novo
olhar sobre o projeto
que iniciou meu
caminho tipográfico



Boldo Sans

Briefing

2020 inicia, com um futuro incerto pela pandemia da covid-19. No começo do ano, após sabermos sobre a continuidade do ensino remoto, decidi ampliar meus conhecimentos de tipografia fazendo minha primeira fonte. Naquele momento, após inúmeros ensaios sobre como faria, decidi iniciar algo que hoje, após 3 anos, colho os frutos. A princípio a fonte era um reflexo de tendências da época, as fontes variáveis já estavam sendo produzidas pelo mundo afora, mas me lembro de ficar encantado por fontes extendidas. Disso surgiu aos trancos e barrancos a fonte que hoje chamo de Boldo.

A fonte foi batizada por causa do trocadilho (*bold*/*boldo*), mas além disso é uma homenagem à minha única avó ainda viva, Aparecida Duarte das Neves, que durante toda minha vida sempre apareceu com as mais mirabolantes receitas naturais para curar e ajudar com algum probleminha de saúde. De Arnica, a guaco, de chá de boldo a figo-da-índia, esse nomes sempre foram presentes dentro de casa e fizeram parte da minha história e memórias. E destas o boldo foi um dos que mais tenho memórias, e se encaixou como uma luva para um projeto de tipografia

Por dois meses desenhei seus caracteres e com ajuda de Fio e Xandão fui ajustando e refinando pontos e béziers. Finalizei e divulguei-a em minhas redes, mas depois disso parti para novos projetos, porém sempre pensando em voltar para ampliar e melhorar seu desenho.

Dois anos se passaram e após diferentes experiências adquiridas dentro e fora do Design tipográfico, me vi encurralado sobre a grande dúvida do final da faculdade: “O que farei para meu tcc?”. Naquelas alturas eu já havia feito tcc 1 e ainda estava com certas dúvidas de que caminho tomar, foi quando recebi a notícia sobre minha seleção para ser aluno do coletivo Alphabetes.

Para aqueles que leem e não sabem, o Alphabetes é um coletivo de tipografia para mulheres, o objetivo dele é colocar a mulher numa posição de importância dentro do ensino de tipografia que desde sempre é dominado pelos homens. Neste sentido você deve estar se perguntando porque fui selecionado, pois vou explicar, o coletivo dá prioridade a um ensino de mulher para mulher, mas não exclusivamente, também ocorre o ensino de homem para mulher e por fim mulher para homem, sendo esse o com última prioridade e no qual eu me encaixava. Fiquei muito surpreso pela notícia e grato pela minha mentora Caterina Santullo ter me aceitado e me ajudado no desenvolvimento deste projeto.

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmn
opqrstuvwxyz

ORIGINAL versão inicial da Boldo Sans

REFEITO
desenho após a
primeira aula da
mentoria



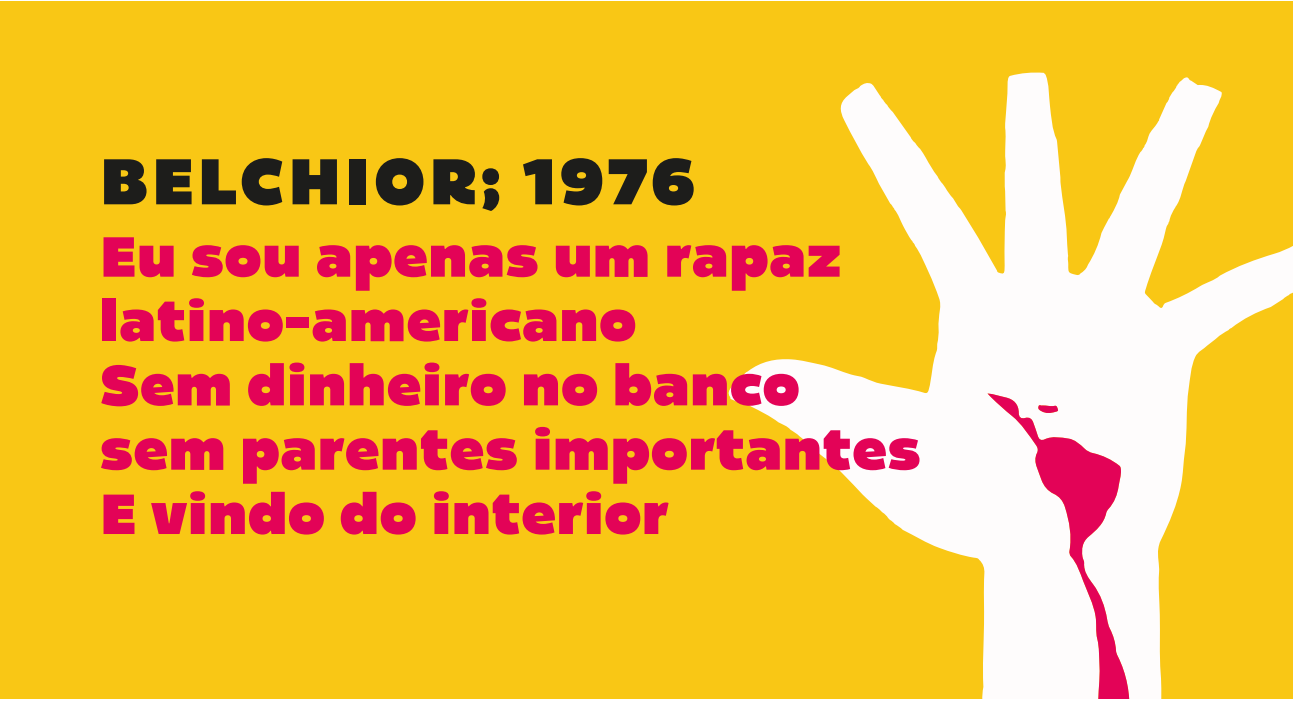
Quando me inscrevi para a mentoria pude escolher entre três períodos de aulas, um de 3 meses, um de 6 e outro de um ano, destes escolhi o de 6 meses. Logo que confirmaram que eu poderia participar e as informações de minha mentora, enviei um email sobre o que gostaria de fazer. Neste e-mail expliquei sobre minha primeira fonte, sobre a origem da palavra boldo e sobre meu desejo de redesenhá-la como um tributo a minha jornada. Meu maior desejo de resgatá-la era a necessidade de encaixá-la melhor ao briefing feito em 2019. O nome Boldo não era à toa, desde o princípio quis que minha fonte tivesse peso, que fosse Bold, mas por inexperiência minha, em seu primeiro desenho ela não apresentava muito bem essa característica. É nesse contexto que nasce a Boldo Sans Nova, uma reimaginação do projeto que deu o pontapé na minha jornada tipográfica.

Processo

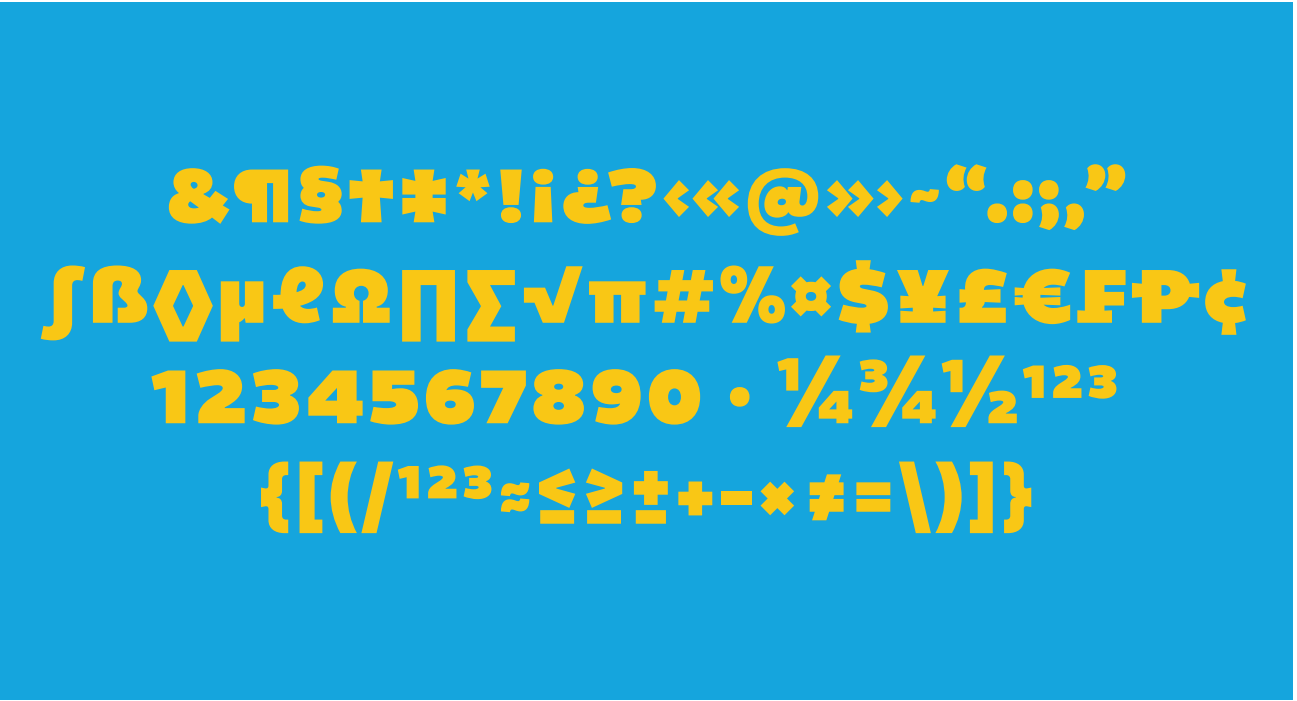
Durante 6 meses tive reuniões mensais e quinzenais, com minha mentora Caterina Santullo, para o desenvolvimento e aperfeiçoamento da fonte. Mas foi numa das primeiras reuniões que definimos os caminhos que tomaríamos dentro do projeto. Um dos pontos que precisei definir foi o de pensar a aplicação para a fonte, em que formatos e tamanhos ela seria aplicada e qual era o seu objetivo?

Naquele momento ainda estava sem um norte do que faria para meu tcc e não sabia que eu e o Geraldo acabaríamos desenvolvendo o projeto em conjunto. Mas pensando no que eu poderia fazer naquele momento, estipulei que minha fonte seria para grandes formatos e pensada para prototipação em madeira, ou seja para ser utilizada como tipo de madeira.

A partir deste ponto iniciamos o desenvolvimento de novos desenhos para as caixas altas, caixas baixas, números e símbolos, baseando os desenhos em famílias black, e seguindo inspirações nacionais e internacionais. Me inspirei muito em algumas fontes como a Redonda do Carlos Mignot, sócio da Plau, a Antique Olive do Roger Excoffon, a Bib’sans do Thiago Bellotti, pela Papanapa, e a Bloc da foundry ParaType.



APLICANDO caixas altas e baixas ao lado de pontuações e numeros



SINAIS símbolos, números e pontuações

DESAFIO letras
com pouco espaço
interno em uma
fonte monolinear



Durante o processo encontrei alguns problemas em letras como o “e” e o “a” que apresentam muitas informações e pouco espaço para suas áreas internas brancas. Aprendi com isso a balancear os pesos de determinadas partes da fonte com o intuito de gerar novos espaços, mas mantendo o sentimento de uma fonte pesada, mesmo que partes tenham diferentes valores de espessura. Além disso, fomos ajustando problemas com a largura de alguns caracteres como a letra “m”, “n”, “h”, “u” e “c” que em meus primeiros desenhos estavam muito condensados perto dos demais caracteres e sofri muito tentando achar uma bom desenho para a curva do “s”.

Outras letras que passaram por diversas mudanças foram as letras com diagonais, em meu primeiro desenho as diagonais da Boldo eram bem geométricas, mas neste novo projeto, com o objetivo de unificar melhor as letras, substituí algumas por curvas. Depois de todas as letras caixas altas e caixas baixas terem sido desenhadas, parti para os desenhos dos demais caracteres, iniciando pelos números e outros símbolos. Nesta versão também pela primeira vez me debrucei completamente sobre dois aspectos do desenvolvimento: o de diacríticos não nativos da língua portuguesa e o de espaçamento de todos os caracteres.

Resultado

A fonte Boldo Sans foi finalizada com um peso completo com mais de 350 caracteres, mas ainda com espaço para ampliação. Isso representou o início do próximo passo dentro de minha proposta para o projeto de conclusão de curso. Além da ampliação de meus conhecimentos no desenvolvimento e do Type Design, o projeto toma outros formatos e objetivos ao ser aplicada de forma real e com propósito, como a voz tipográfica de nosso estúdio.

Além disso, logo depois do término do projeto tipográfico e no clima de premiações, após ter inscrito a Chorume, também quis tentar a sorte em um concurso de Design, neste caso no prêmio Bornancini de Design.



DIACRÍTICOS
pensando em
outras línguas

PRÊMIO
uma grata
surpresa



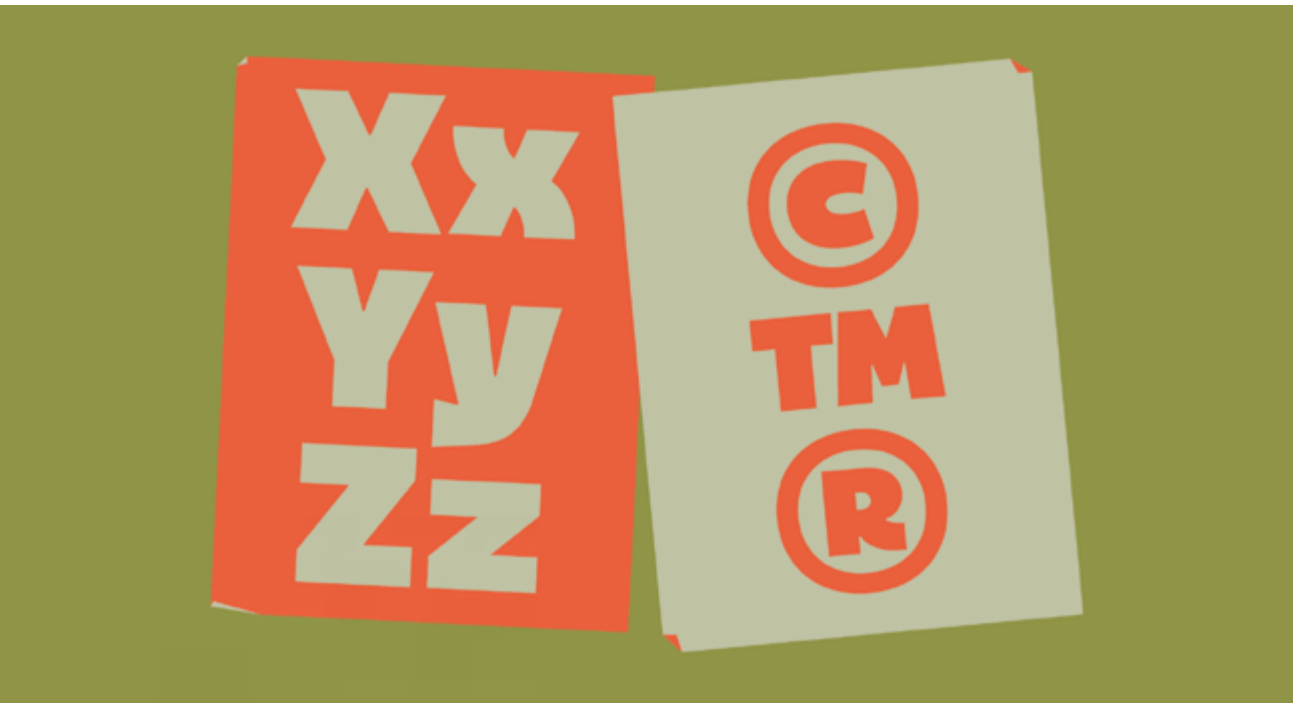
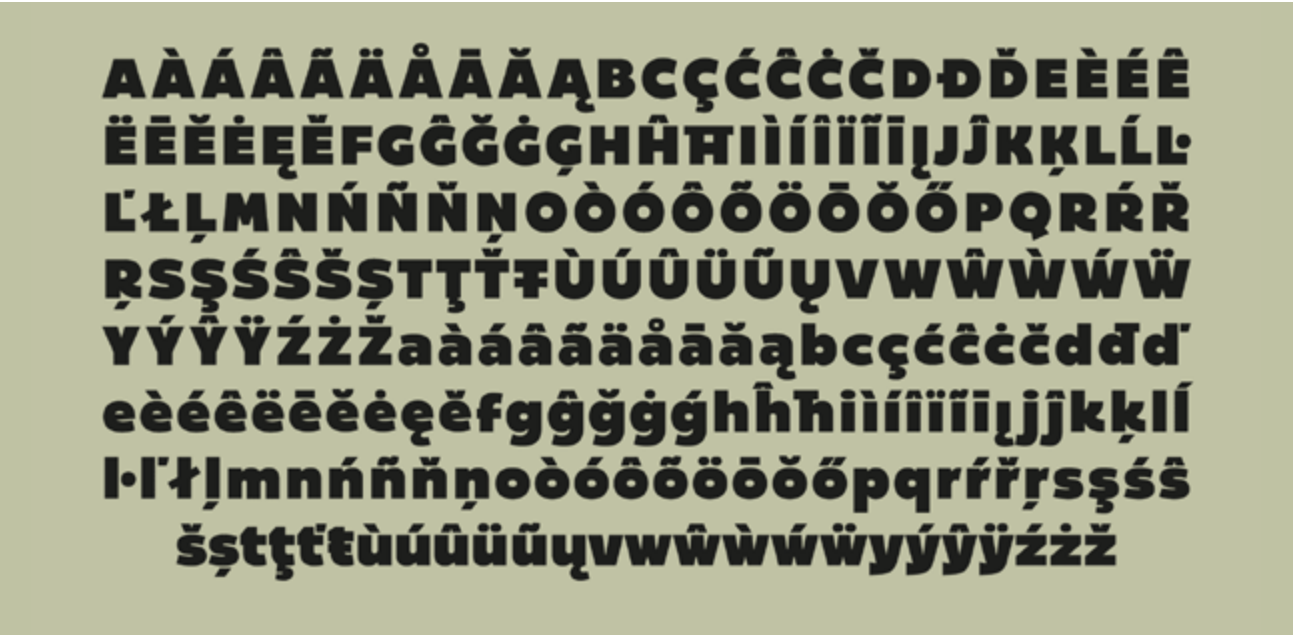
Bornancini

Quando iniciamos a preparação dos arquivos para enviarmos a Chorume para o BDA pedi à professora Cássia, se seria possível inscrever a Boldo Sans, e de pronto ela sinalizou que sim. No entanto como eu e o Geraldo estávamos focados em entregar a revista Chorume, acabei dando prioridade a ela, uma vez que naquele momento não tinha nenhum material propriamente demonstrativo para a Boldo Sans, tinha apenas algumas provas que desenvolvi para os atendimentos com minha mentora e algumas esparsas aplicações. Além disso, normalmente para essas premiações uma boa maneira de apresentar o projeto em questão é através de um vídeo, mas tinha menos tempo ainda para elaborar algo nesse sentido, e não gostaria que isso fosse feito às pressas simplesmente para entregar. Por esse motivo não consegui estruturar o projeto a tempo para que ele entrasse no BDA.

No entanto, assim que entregamos todas as pranchas, vídeos e matérias para a inscrição da Chorume no BDA, eu já estava com outra premiação em meu radar, o prêmio Bornancini de Design.

Quando comprei os créditos para o prêmio, já tínhamos inscrito a revista, e assim pude dar exclusividade ao desenvolvimento de um projeto gráfico para a apresentação de minha fonte. Mas ainda tinha o problema do vídeo, que consumiria muito tempo para mim que tenho pouca familiaridade com o programa After Effects, apesar de saber operá-lo em certo nível. Foi então que já tendo feito os vídeos que enviamos a Chorume, pedi ao Geraldo que me ajudasse nessa tarefa, que super aceitou. Depois disso, elaborei um storyboard de como poderíamos abordar a apresentação das letras e símbolos e ele passou a produzir o vídeo. Por fim submetemos o projeto.

Esses últimos meses de 2022 foram recheados de surpresas, e a entrada da Boldo na shortlist do Bornancini foi mais uma delas. Mas não o suficiente, pois algumas semanas depois na premiação, soubemos que ganhamos o primeiro lugar dentro da categoria de tipografia/estudantes. Confesso que esta premiação tem um simbolismo muito grande para mim que apesar de gostar muito de Design, durante meu percurso questões sobre meu futuro neste caminho surgiram constantemente, e receber um prêmio dentro daquilo que mais gosto de fazer tem uma força imensurável. É um clichê, mas agradeço demais a todos que me acompanharam e me ajudaram com esse projeto.



ESSE É O BOLDO BOM de A a Z todos as letras e mais um pouco

CAPÍTULO QUATRO

CRIAÇÃO

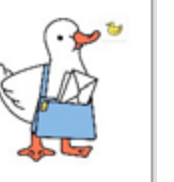
RESULTADOS

FUTURO

Tudo o que foi descrito até aqui contribui para a formação do Boldo. Nossas histórias pessoais, vivências individuais e conjuntas são seu alicerce. O projeto do estúdio nada mais é do que uma tentativa de formalizar e concretizar algo que já vinha ocorrendo de maneira orgânica sem que nos déssemos conta, como um broto. As etapas que serão descritas a seguir representam os esforços para cuidar desse broto.

Estúdio

MATRIZ
o mercado de
Design e os serviços
que oferecem

								
Informações								
Nome	Polar	Lasca	Plau	Tereza Bettinardi	Rebu	House	Casa Rex	Estúdio Passeio
Atuação	Design	Design	Design e Tipografia	Design, foco em editorial	Design, foco em branding	Tipografia, com projetos de Design	Design, foco em editorial	Design, com foco em ilustração
Além do estúdio	Loja de produtos gráficos e vestuários Workshops		Blog Entrelinha Venda de tipos	Clube do livro do design (apoio coletivo) Workshops		Loja de produtos gráficos e tipos	Livros autorais	Ilustrações autorais e revista recorte Workshops
Soluções gráficas e comunicação								
Cores	Bola de Tennis cinza e preto	Preto e Branco	Vermelho, branco e preto	Preto e branco	Preto e Amarelo	Preto e Laranja	Nude e preto	Amarelo azul e preto
Tipografia	Sans Serif Regular	Sans Serif, Sans Serif Condenced, Serif	Sans Serif	Monospaced	Sans Serif	Sans Serif geométrica	Serif	Sans Serif
Uso de imagens	Fotografias	Fotografias, vetor, ilustração e grafismos	Vetor e Fotografias	Fotografias	Fotografia, 3d, vetores	Fotografias e Vetor	Fotografias, Ilustrações, vetor, grafismos, texturas	Ilustrações & Fotografias
Studio vs Projetos	Marca presente, mas trabalhos não seguem a mesma estética	Projetos falam mais que a marca do estúdio. E não seguem uma estética	Marca do estudio e trabalhos autorais falam mais que os projetos	Projetos falam mais que a marca do estúdio, mas seguem uma linha editorial	Projetos falam mais que a marca do estúdio	Marca do estudio muito presente, e o tom dos projetos muito alinhados a identidade do estudio	Marca do estudio presente, e o tom dos projetos muito alinhados com a proposta de experimentação grafica	Projetos falam mais que a marca do estúdio, mas projetos tem veia autoral e vibe do estudio

Análise de similares

Levantamos alguns estúdios e pessoas que admiramos e produzimos uma matriz de comparação para visualizar pontos em comum e divergentes na identidade visual, conteúdo e comunicação de cada um. Foram escolhidos: Polar Ltda., Lasca, Plau, Thereza Bettinardi, Rebu, House Industries, Casa Rex e Passeio. Dividimos a matriz em área de atuação, conteúdos produzidos, cores, tipografia, uso de imagens e presença da marca nos projetos.

Utilizamos essa matriz como material de consulta para tomada de decisões. Optamos por uma identidade que tenha personalidade mas não se choque com os próprios projetos que o estúdio irá produzir. Uma identidade que se sustente sozinha e tenha os insumos necessários para criação de conteúdo próprio, mas que também possa ser discreta .

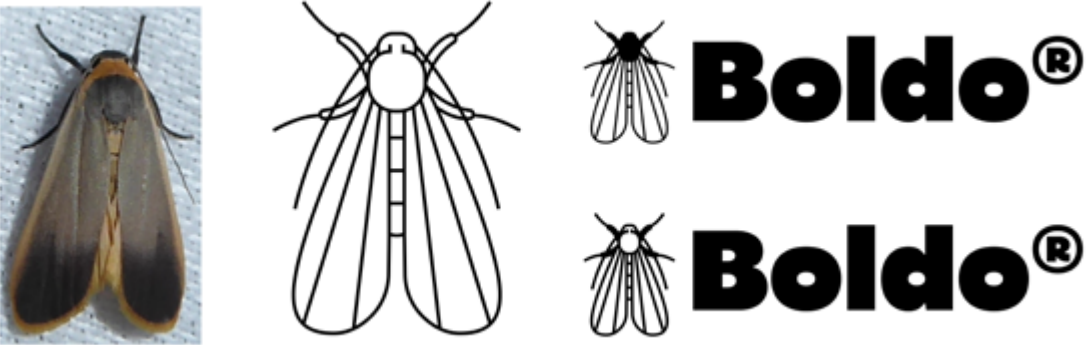
Esse tipo de análise nos lembra da quantidade de ótimos profissionais no mercado, produzindo projetos de excelente qualidade.

Desenvolvimento

Desde o início sabíamos que nossa marca seria tipográfica, composta em Boldo Sans. Mas sentimos a necessidade de algum elemento acessório que funcionasse como ícone e que simbolizasse o Boldo de forma não literal, tal qual a fonte. Consideramos algumas opções de símbolo: uma folha, uma mariposa, uma lagarta e uma xícara. Resistimos à tentação de fazer referência ao imaginário botânico, chegando à conclusão de que o boldo é muito consumido na forma de chá e de que não haveria signo melhor para representá-lo do que a xícara.

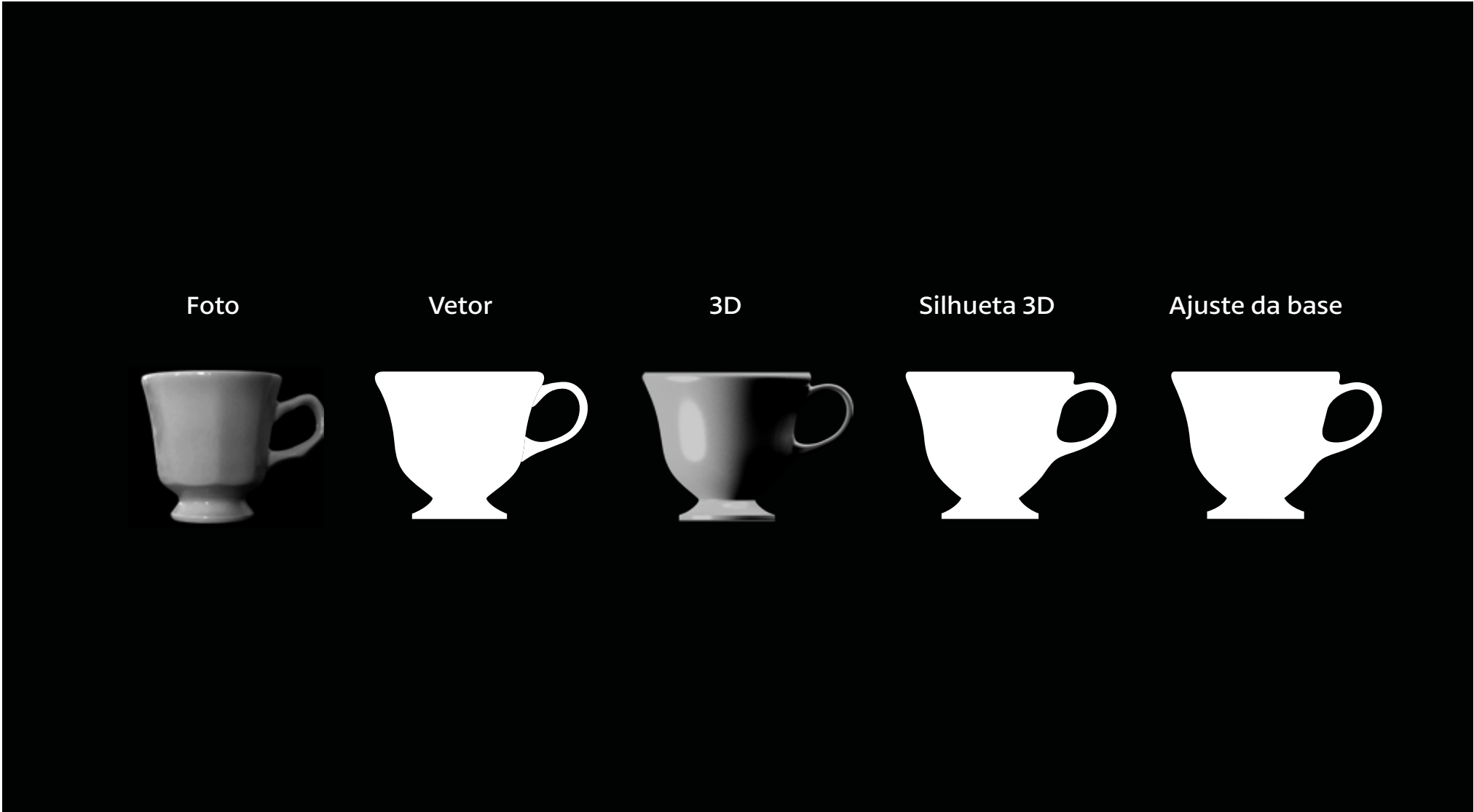
Queríamos resgatar um sentimento de aconchego, que o Boldo remetesse a um ambiente “casa de vó”, mas ao mesmo tempo fizesse isso com um toque de rebeldia. Disso surgiu a ideia de visitarmos alguns antiquários pela cidade, para ampliarmos esse repertório visual. Procurávamos por formas, padrões e elementos que poderíamos pegar emprestados. Foi a partir de uma xícara encontrada em uma dessas visitas, que não só validamos nosso conceito como também nos demos conta de outro aspecto importante do objeto: a sua tridimensionalidade.

Primeiramente, através de fotos que tiramos, traduzimos a xícara em um desenho vetorial, fazendo os ajustes neces-



ESBOÇOS primeiras ideias dentro do universo visual da planta Boldo

EVOLUÇÃO da foto
ao vetor, para o 3D



sários para que funcionasse em diferentes tamanhos e aplicações. Feito este desenho, transformamos ele em um modelo tridimensional utilizando o Blender (software open source de modelagem 3D) e estilizamos seu acabamento e iluminação. Por fim, após termos um *render* fiel e viável, geramos diferentes vistas de vários ângulos da xícara, rotacionando-a em 360 graus.

Para o ícone da xícara, após todo o processo ainda foram feitos mais alguns ajustes importantes. Como um símbolo vetorial e pensando em aplicações em tamanhos diferentes, foram ajustado tamanhos de certos elementos como a haste e a

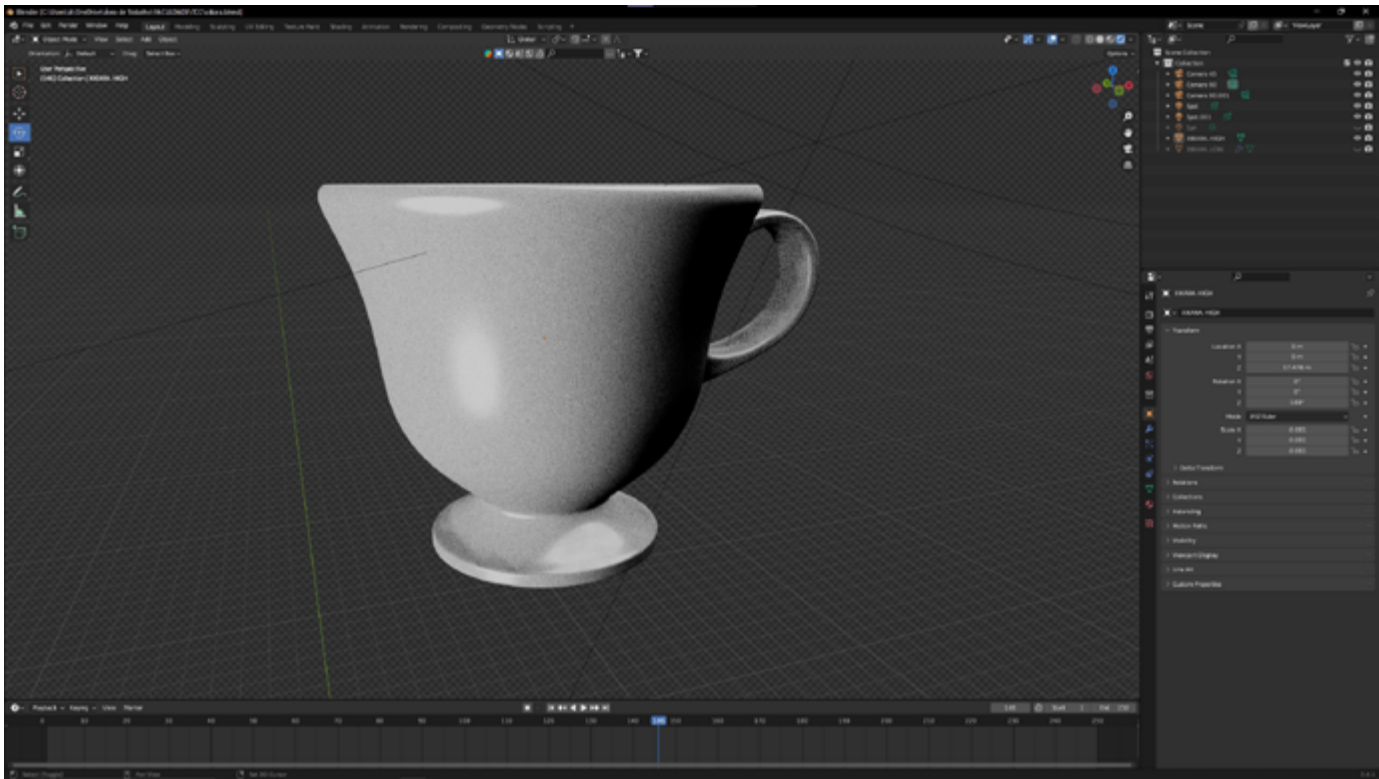
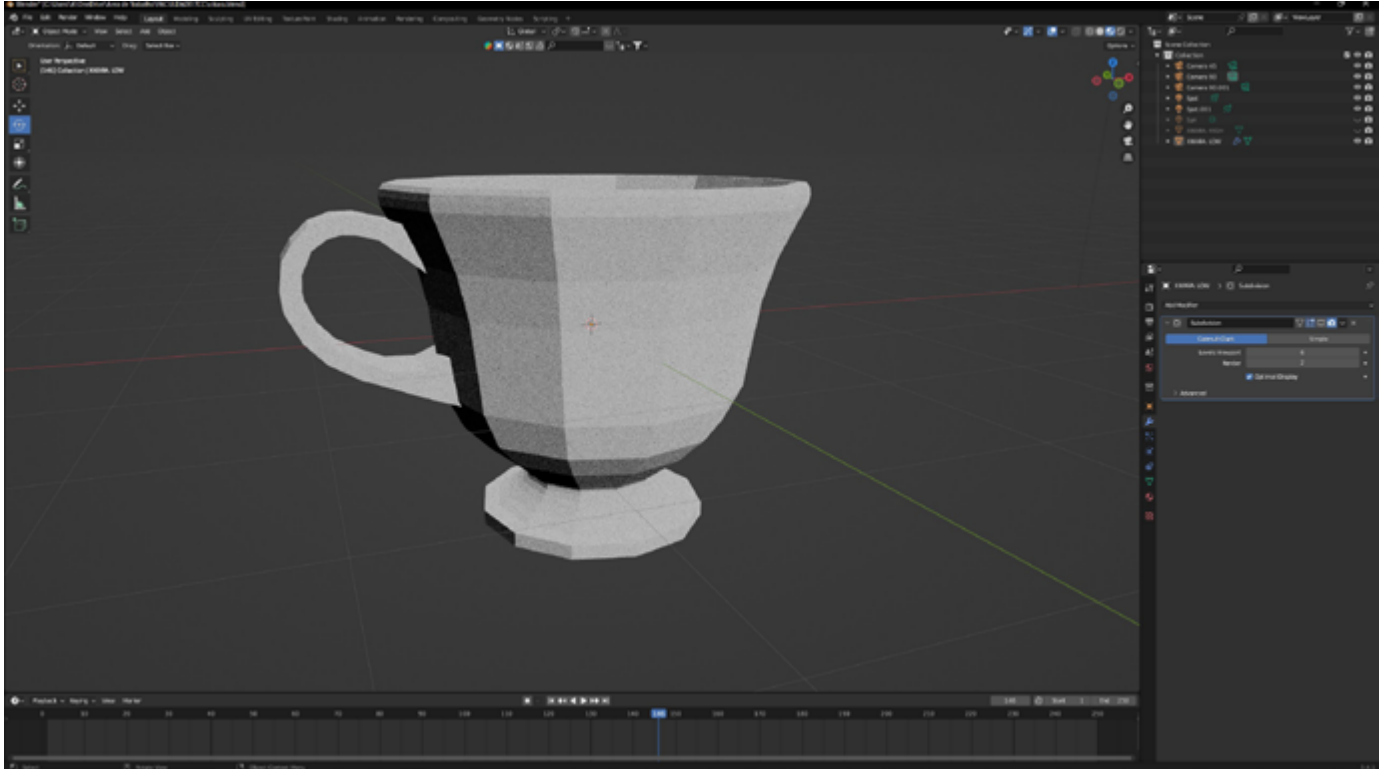
base, para que fossem mais visíveis nesses tamanhos, também estipulamos regras de alinhamento óptico para o ícone, uma vez que ao alinhá-lo ao centro temos uma descompensação. Além disso, ao compararmos a silhueta da xícara digital tridimensional com o desenho inicial que a inspirou, foram corrigidas algumas discrepâncias que percebemos.

Para a paleta de cores, extraímos tons que pertencem à planta ou ao seu universo visual. Dois tons de verde para o caule e as folhas. Um tom de lilás para as flores que desabrocham no boldo-de-jardim (*plectranthus barbatus*). Um tom de amarelo

para o pólen contido nessas flores. Um tom alaranjado para o vaso de barro em que ele foi plantado. E um tom de preto para a terra contida neste vaso.

Buscamos tipografias que conversassem graficamente com o projeto. Partindo da família principal para títulos, a Boldo Sans, buscamos pares que funcionassem bem em conjunto a ela, considerando características anatômicas das letras e a altura dos caracteres. Chegamos a duas fontes distintas: a primeira é a Pétala Pro, fonte neo humanista inspirada em flores e com diversos pesos; a segunda é a Monarcha, fonte inspirada na borboleta, que traz em seu desenho serifado vestígios de caules e folhas. Um ponto vital para a escolha delas foi a sua autoria, pois foram desenhadas pelos brasileiros Marconi Lima e Isac Correa Rodrigues, respectivamente.

Durante nossa imersão pensamos também em alguns *slogans* que amarrassem a identidade e reforçassem o que estamos buscando passar com as imagens, entre os favoritos estão: “Chá com nós”, “O bom e velho Boldo” “Bom além do ponto” e “Broto de um trabalho conjunto”. Também traçamos um paralelo entre o processo criativo e vida de uma planta, como ambos nascem de uma ideia (semente), brotam, se ramificam, precisam ser podados, nutridos e regados até florescerem.



TRIDIMENSIONAL primeiros testes dentro do Blender

Resultados

☛ Tipografia corporativa

Nossa marca não surge do nada, ela é forte e presente assim como o desenho de sua fonte corporativa. A Boldo Sans é a gênese do estúdio e ao mesmo tempo integra o universo visual da marca, sendo sua raiz e também sua voz.

☛ Manual de identidade

Para padronizarmos os componentes básicos da construção da marca, criamos um manual simplificado, com instruções de uso do logo, ícone, arejamento, aplicações, hierarquia tipográfica, vozes, entre outros. Importante frisar que nós mesmos vamos aplicá-la e o objetivo do guia é nortear esse processo e servir como um material aberto a experimentação.

☛ Ensaio

Para colocar em prática e testar a versatilidade da marca, desenvolvemos materiais diversos, entre eles: adesivos, pôsteres, camisetas, bonés, ecobags e necessaires. Nos materiais têxteis e na papelaria, optamos pela impressão serigráfica com uma tela que compramos e queimamos no Laboratório de Design Contemporâneo da UNESP. Os adesivos e pôsteres foram impressos na Printi, uma gráfica online que oferece serviços diversos. Os adesivos foram feitos em BOPP transparente e metalizado, os pôsteres em offset 120g.

☛ Video

Pensando em amarrar tudo o que foi produzido e apresentar a marca de maneira dinâmica, preparamos um manifesto visual em video. Você pode assistir a ele [clikando aqui](#).





Futuro

Mas então, dito tudo isso, quais serão nossos próximos passos? Por enquanto temos uma ideia e a disposição de colocá-la em prática. Sabemos dos desafios e riscos de empreender nesse ramo e achamos importante que o crescimento orgânico do estúdio Boldo seja respeitado e se dê no tempo que for necessário. A seguir, colocamos algumas considerações sobre como planejamos, aos poucos, concretizar essa ideia.

Ambos já temos nossos empregos fixos no momento e não podemos nos dar ao luxo de abandoná-los. Nosso objetivo a curto prazo é começar a pegar projetos em parceria, como MEI's e construir aos poucos uma rede de contatos que nos permita viabilizar financeiramente o estúdio.

Pretendemos criar contas em redes sociais e alimentá-las com projetos e conteúdos originais voltados para Designers (pílulas sobre a história do Design gráfico brasileiro seria uma dessas linhas de conteúdo).

Também é de nosso vvesse mútuo a contribuição para a comunidade. Queremos organizar oficinas para alunos da UNESP, frequentar eventos como o DiaTipo, encontros regionais e nacionais de Design e inscrever

nossos projetos em premiações. O próprio resultado deste tcc é algo que temos intenção de inscrever em prêmios como o BDA, o Bornancini e o LAD.

A longo prazo e se tudo correr bem, desejamos formalizar juridicamente o estúdio como sociedade simples ou limitada. Buscar ajuda de profissionais do direito e da contabilidade (áreas que não temos proficiência enquanto Designers e nem pretendemos ter) para oficializar mais os nossos processos e abrir espaço para crescimento.

Estes são os brotos do Boldo, frutos de um trabalho conjunto.



Por fim, apresentamos aqui neste penúltimo capítulo, todos os materiais que desenvolvemos para o projeto. Seguindo a ordem apresentada no capítulo anterior, temos: Tipografia Corporativa, Manual de Marca Simplificado, Aplicações Diversas e o Storyboard para nosso vídeo conceito. Eles poderão ser analisados na íntegra.

Protos

Boldo



abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

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

1 2 3 4 5
6 7 8 9 0

! ¡ ¢ £ ¥ ¦ § ¨ © ª « ¬ ® ¯ ° ± ² ³ ´ µ ¶ · ¸ ¹ º » ¼ ½ ¾

À Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï Ñ Ò Ó Ô Õ Ö × Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ ß à á â ã

ä å æ ç è é ê ë ì í î ï ð ñ ò ó ô õ ö ÷ ø ù

ú û ü ý ÿ

**a à á â ã ä å æ b c ç ċ ĉ d
đ đ' de è é ê ë ě ħ f fi g ĝ
ğ ğ h ĥ i ĵ ĭ ĩ į j k kl ll · l' ł m
n ñ ñ̃ ñ̇ ŋ o ò ó ô õ ö ø œ p
q r r' r̃ r̄ s ş ś š st t t' t̃ u ú û ü ŷ y
v w ŵ ẁ ẃ ẅ y ý ŷ z ž ž̃**

À Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï Ñ Ò Ó Ô Õ Ö Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ ß à á â ã ä å æ ç è é ê ë ì í î ï ñ ò ó ô õ ö ø ù ú û ü ý þ ß

BOLDO SANS;

Com desenho tipográfico de Eric Vechi, a Boldo Sans surge como uma fonte display tão encorpada quanto o chá de boldo. Além de dar nome ao estúdio e compor o seu logotipo, a fonte se tornou a tipografia corporativa da marca e é usada para títulos em grandes tamanhos, que possuam alto contraste e forte impacto visual.

Imagem

Estúdio

Collabs

**Design
Projeto
e chá**

Boldo



ÍNDICE

MARCA		ÍCONE		CORES	
Nome	03	Símbolo	09	Paleta	16
Contraste	04	Favicon	10	Combinações	17
Redução e arejamento	05	Alinhamento	11	Usos Incorretos	18
Aplicação	06	Modelo 3D	12		
Usos Incorretos	07	No Logotipo	13		
		Usos Incorretos	14		
FONTES		VOZES			
Corporativa	20	Formal	25		
Secundária	21	Informal	26		
Terciária	22				
Hierarquias	23				

NOME

CONTRASTE

REDUÇÃO E AREJAMENTO

APLICAÇÃO

USOS INCORRETOS

Marca

MARCA

NOME

Como nasce um nome? Há muitas respostas para essa pergunta. No caso do Boldo o nome nasceu assim organicamente, como uma planta. O estúdio brota de uma semente tipográfica ligada à memória pessoal e ao entusiasmo pelo desenho de letras, cresce da terra em longos ramos que se

bifurcam e eventualmente se cruzam, floresce adubado por uma amizade enquanto finca raízes em novos territórios. Boldo é design com nostalgia. É um olhar para o passado impregnado de futuro. É o sabor agri-doce do fazer criativo, fruto de seus altos e baixos. É a xícara, o líquido, a folha e a cor.



CONTRASTE

Boldo também é alto contraste. Sempre que possível o logotipo deve estar em destaque, seja pela cor, escala ou ambos.

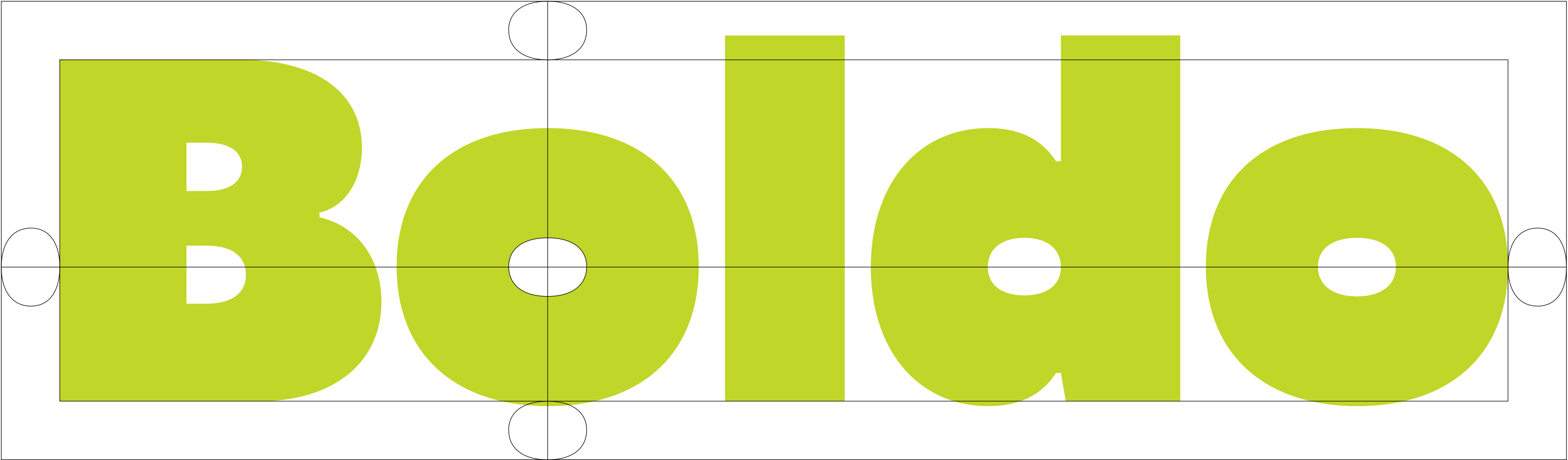
A marca é composta em uma fonte display que brilha quando vista em grandes tamanhos. O contraste é lei e deve sempre ser levado em consideração na criação dos layouts.



MARCA

REDUÇÃO E AREJAMENTO

Para proteção do logotipo fica estabelecido um valor x que corresponde à largura da letra “l”. Nenhum elemento pode invadir essa margem de proteção. As proporções da marca devem ser sempre respeitadas, sem distorções. Ao reduzir o logotipo, jamais ultrapassar a largura de 15mm.



MARCA

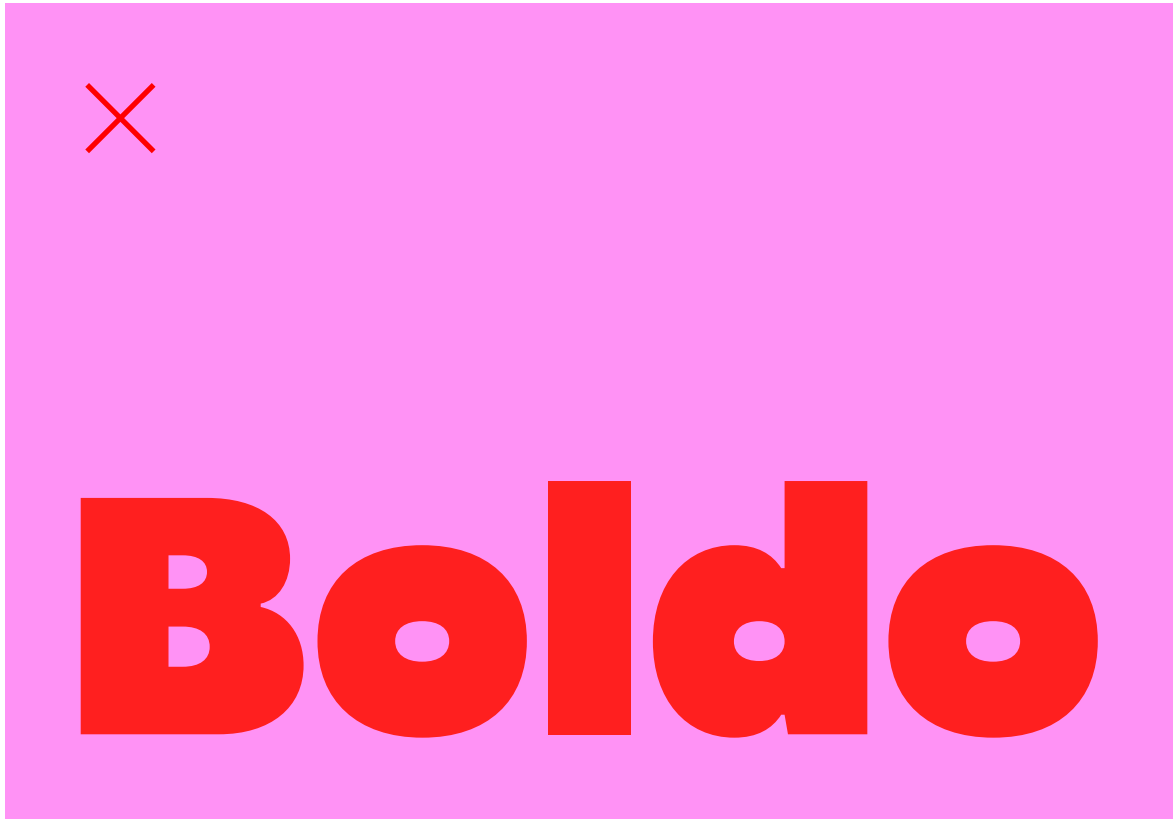
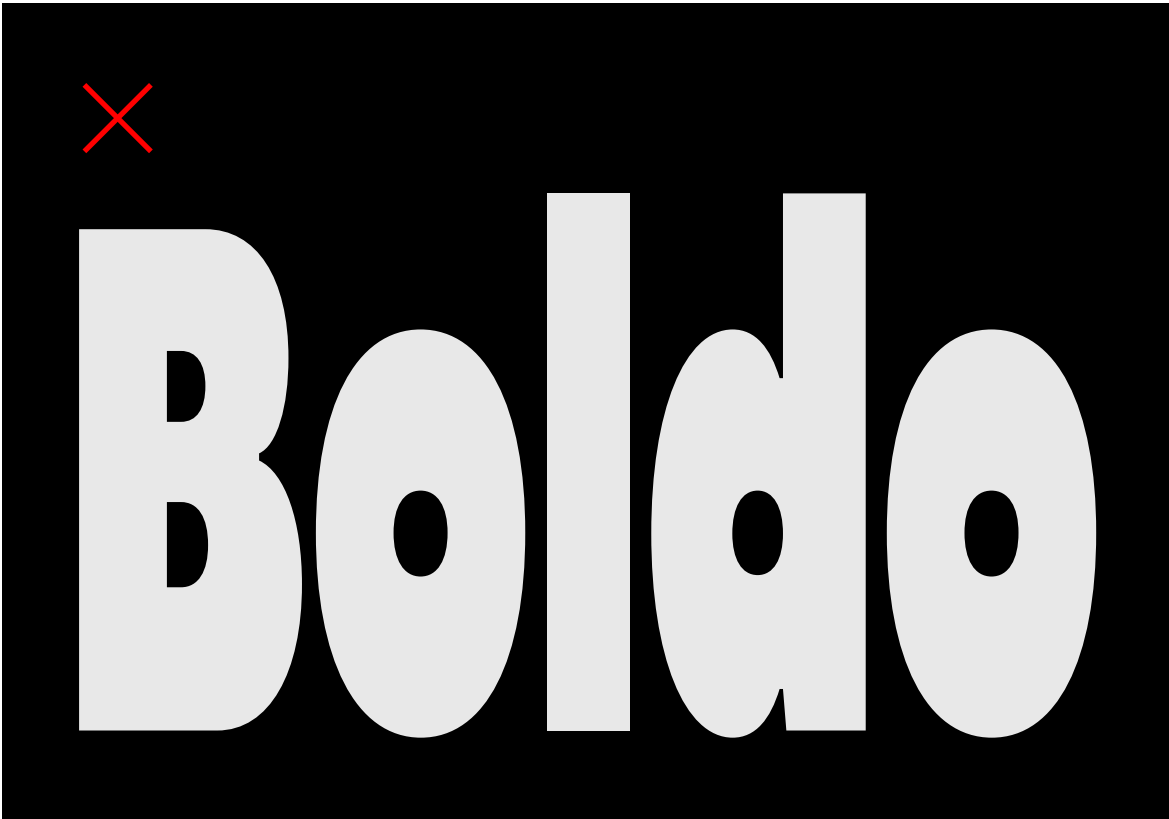
APLICAÇÃO

De preferência, o logotipo deve estar alinhado próximo a base das peças, com uma pequena margem de distância das bordas. O lado “reto” do logotipo (lateral esquerda e base) deve sempre estar posicionado em algum ângulo que dê suporte a ele. Quando rotacionado em 90°, a letra “B” deve sempre estar na base do logotipo e a letra “o” no topo, de modo que o sentido de leitura se dê de baixo para cima.



USOS INCORRETOS

- Não distorcer
- Não utilizar em contornos
- Não aplicar em cores fora da paleta
- Não espelhar
- Não rotacionar em qualquer ângulo que não seja de 90°
- Não acrescentar adornos



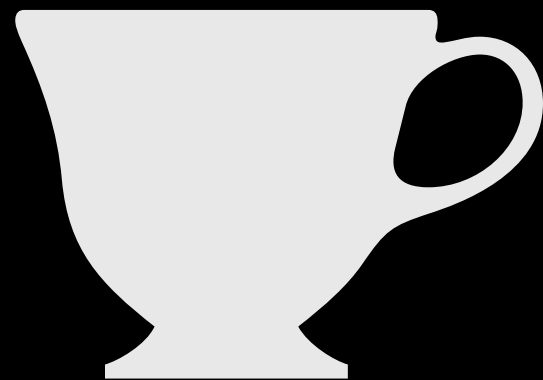
SÍMBOLO	FAVICON	ALINHAMENTO
MODELO 3D	NO LOGOTIPO	USOS INCORRETOS
ícone		

ÍCONE

SÍMBOLO

A xícara simboliza um subproduto do boldo que é o chá feito com suas folhas. Escolhemos a xícara de chá por se tratar de um signo menos literal da planta e trazer consigo outros significados: o chá como momento de reunião, conversa e troca entre pessoas, mas também como cuidado, remédio e solução de problemas.

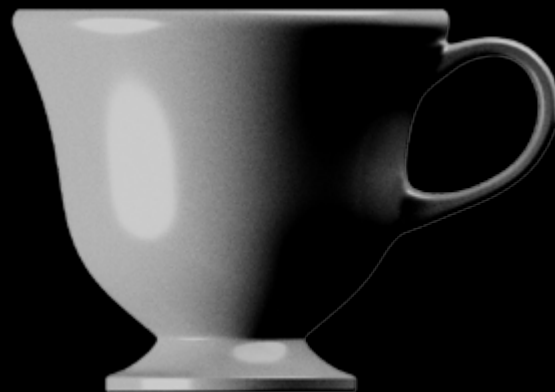
O ícone pode ser aplicado de três formas distintas: isolado, em forma de selo e como um modelo tridimensional. Ele não deve ser aplicado ao lado do logotipo, pois ambos são elementos independentes e complementares.



Isolado



Selo



3D

ÍCONE

FAVICON

O tamanho mínimo para aplicação da xícara em materiais impressos é de 5mm de altura (contando de sua base até o topo) e para aplicação em formato digital é de 16px. É importante destacar que para a aplicação digital em bitmap foi feita uma versão alternativa do ícone adaptado ao formato favicon. Essa versão deve ser aplicada apenas nessa situação específica, para todos os outros casos utiliza-se a versão padrão em vetor.

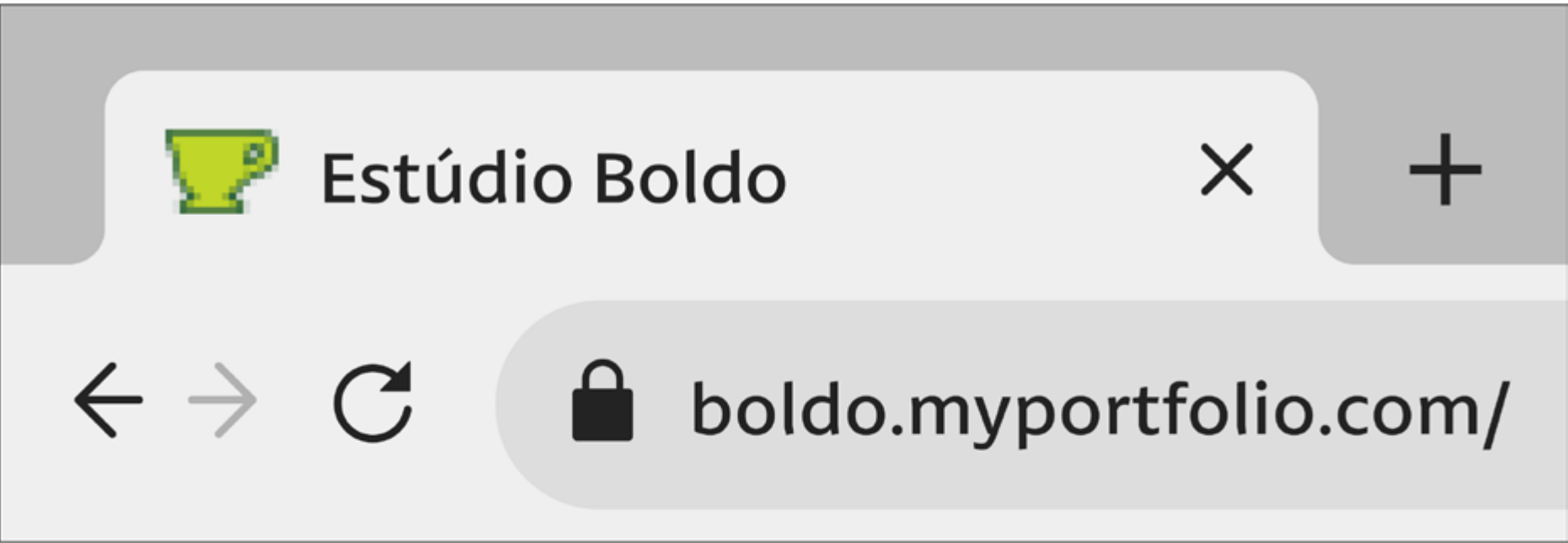
Vetor



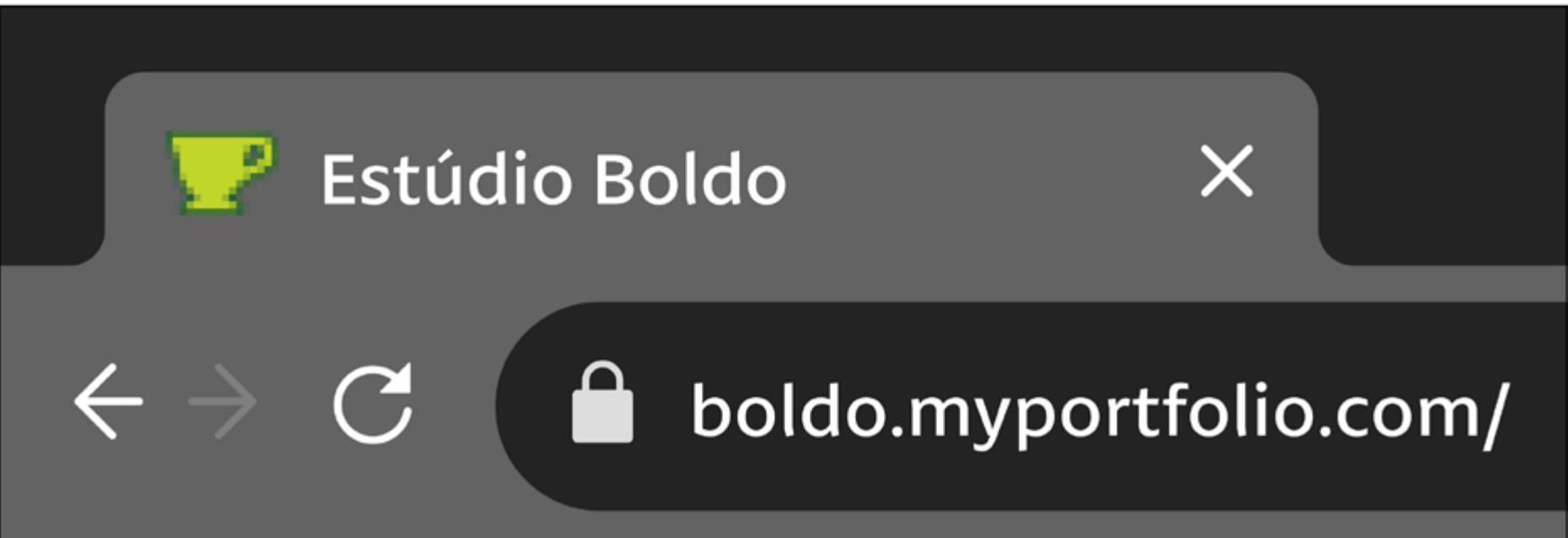
Bitmap



Visualização no Google Chrome (modo claro)



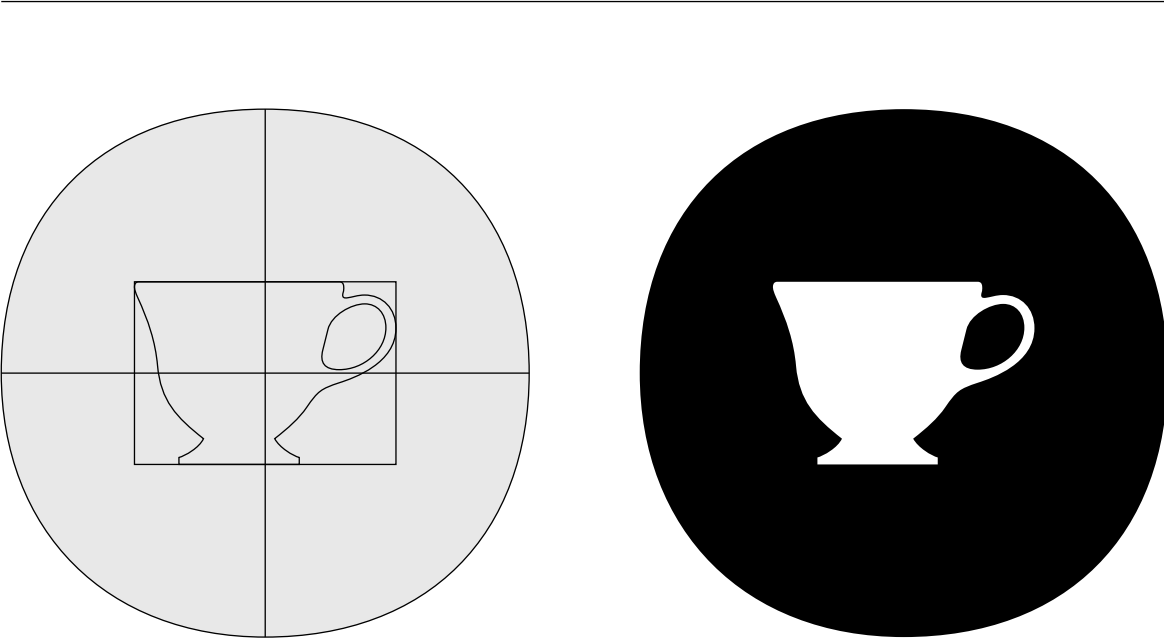
Visualização no Google Chrome (modo escuro)



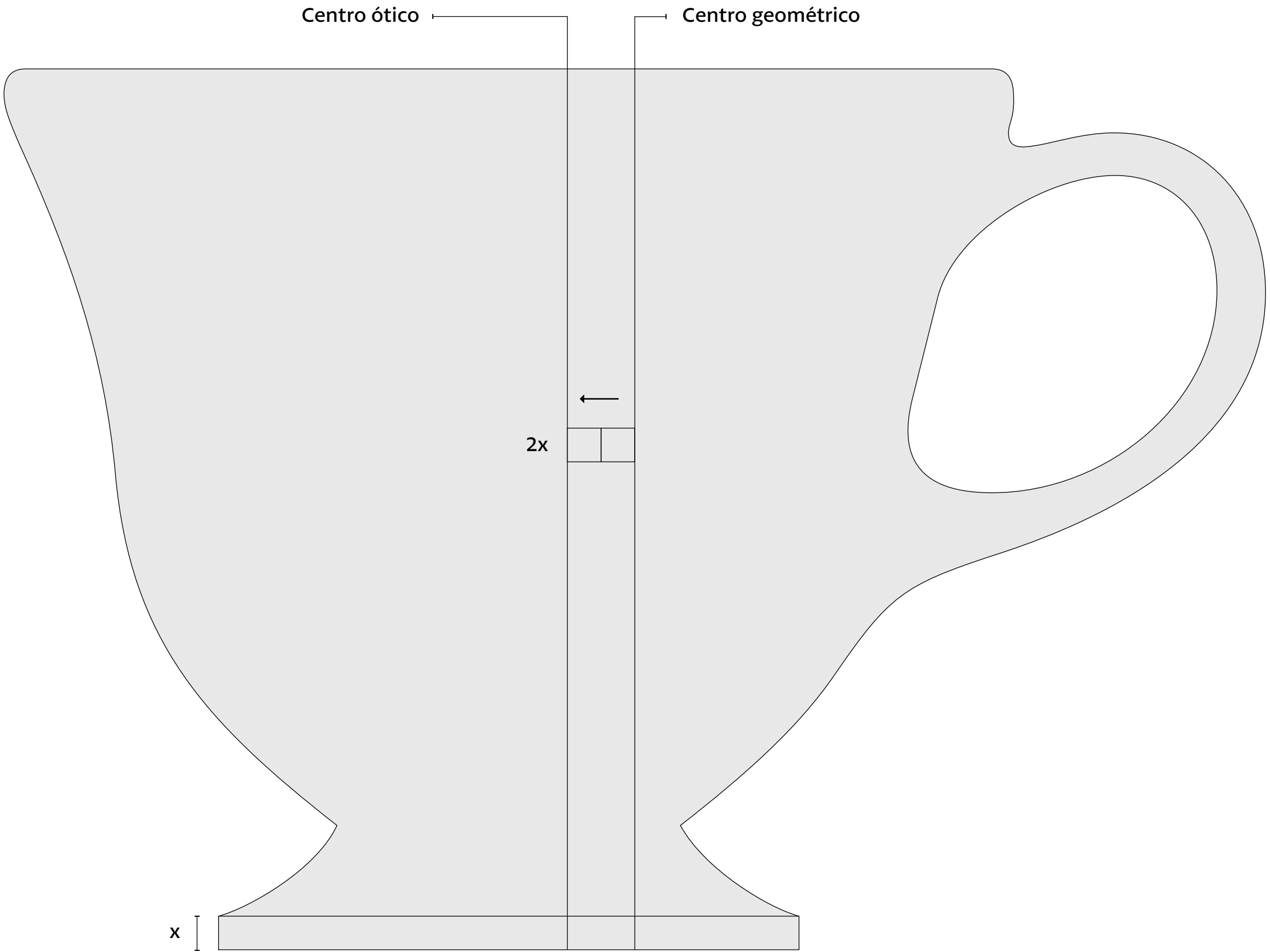
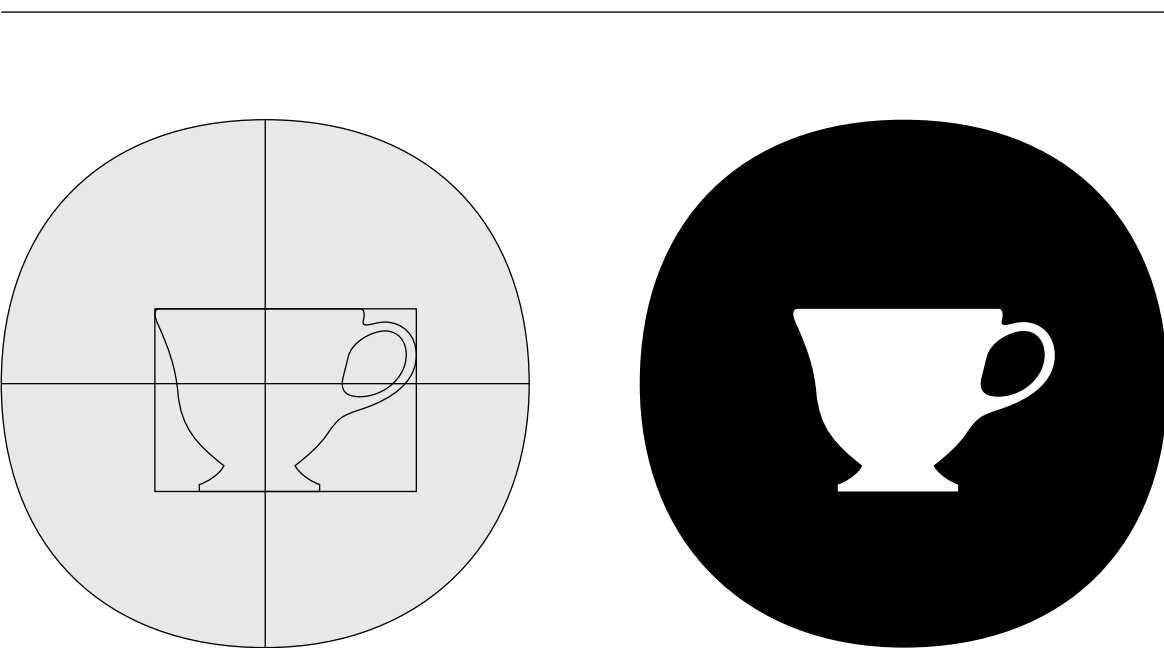
ALINHAMENTO

Devido à diferença de peso entre o corpo e a alça da xícara, o centro geométrico não deve ser usado como parâmetro para o alinhamento do ícone. No lugar dele, utilizar o centro óptico para todos os alinhamentos, sempre considerando o peso visual da xícara e a distribuição do espaço negativo ao seu redor (principalmente quando aplicado como selo).

Sem compensação



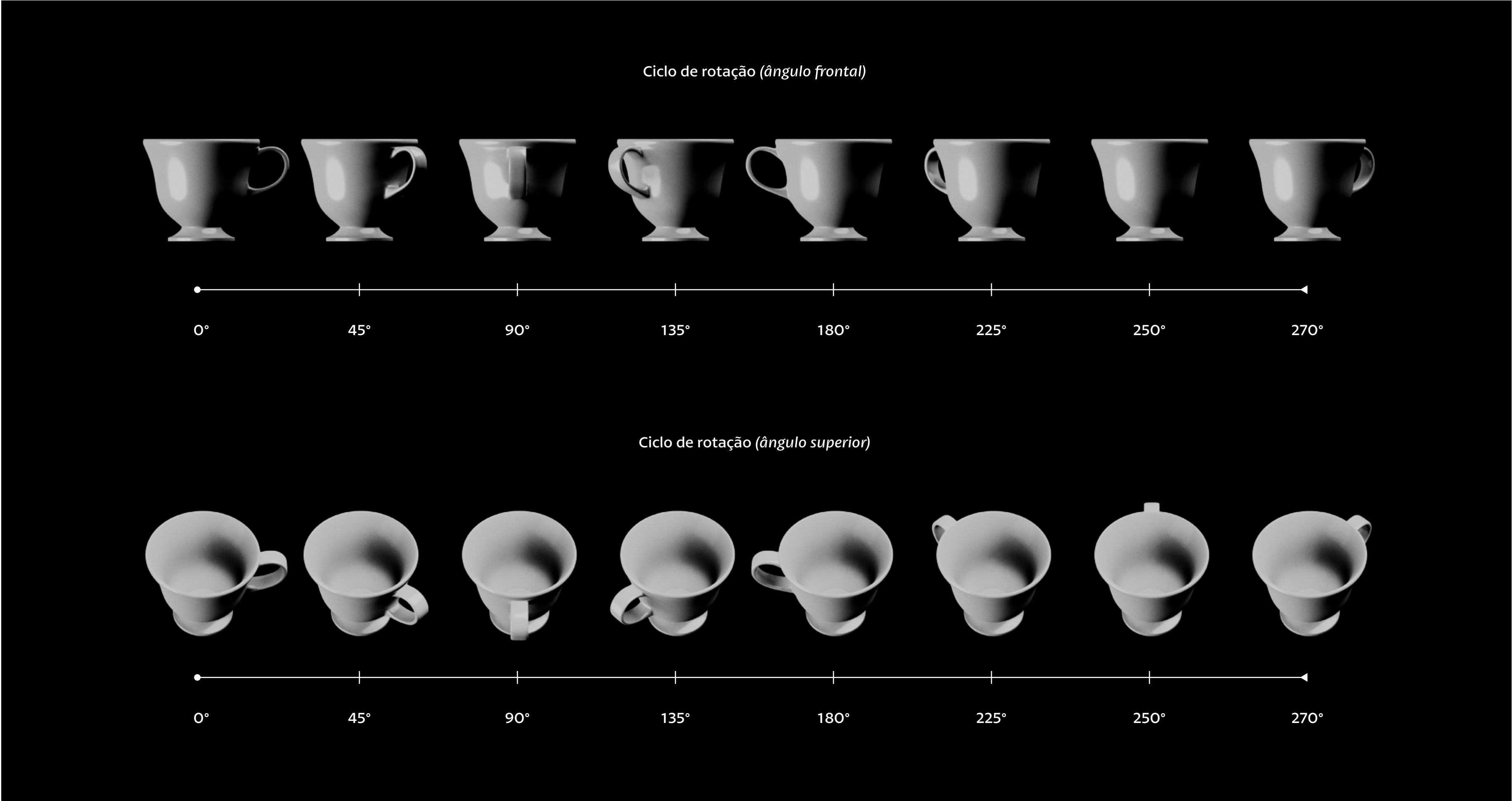
Com compensação



MODELO 3D

O universo visual da marca Boldo não está restrito à duas dimensões. A xícara existe tanto como silhueta em vetor quanto como modelo tridimensional. Para balancear a extravagância do render, sua aplicação é feita em alto contraste sem o uso de cores (apenas preto, branco e tons de cinza). Nas aplicações em vídeo a xícara pode ser rotacionada e vista de múltiplos ângulos,

inclusive combinada com sua silhueta. A transição entre o modelo 3D e a silhueta funciona como uma ponte entre a voz formal e a voz informal da marca. A alça fica, por padrão, orientada para a direita e isso deve ser respeitado nas transições entre o 3D e o 2D.



NO LOGOTIPO

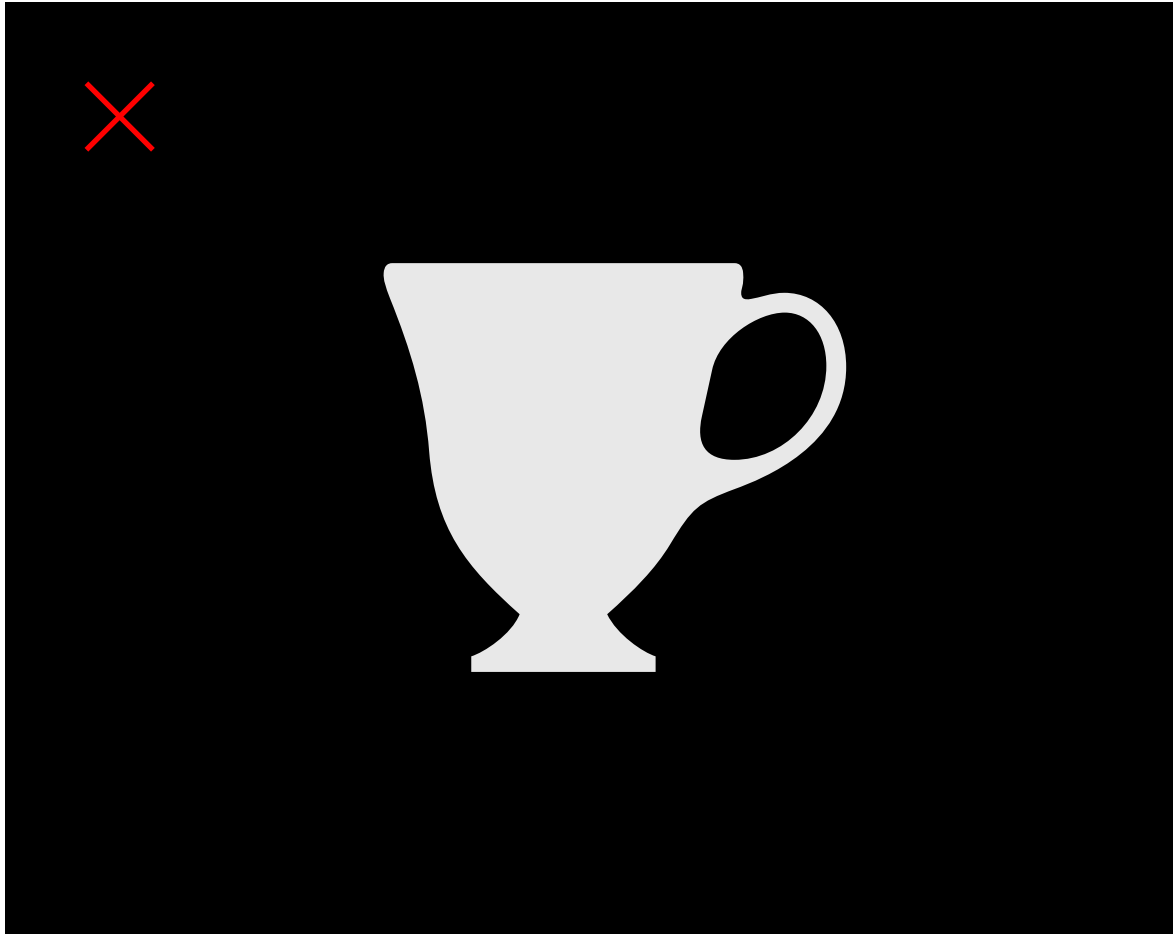
Estritamente em aplicações em vídeo a primeira letra “o” do logotipo pode ser substituída pela versão 3D do ícone. Neste caso, a altura da xícara é igual à altura das letras minúsculas. É importante manter essa aplicação restrita aos vídeos para que fique claro que a xícara está substituindo a letra “o”. Caso contrário, seu formato pode lembrar uma letra “u” e induzir à leitura equivocada da marca.



ÍCONE

USOS INCORRETOS

- Não distorcer
- Não utilizar em contornos
- Não aplicar em cores fora da paleta
- Não cortar
- Não modificar o desenho da xícara
- Não acrescentar adornos



cores

CORES

PALETA

As cores da marca são inspiradas na planta e seu universo visual. Além do preto (apelidado de Terra) e do branco, há os tons predominantes: Caule, Folha e Flor; e os tons complementares: Pólen e Barro. A paleta é diversa e muito versátil, desde que combinada da forma correta.



Flor

C 50%
M 45%
Y 0%
K 0%

#9A90FE



Caule

C 100%
M 0%
Y 90%
K 40%

#006835



Folha

C 30%
M 0%
Y 100%
K 0%

#BDCC29



Pólen

C 0%
M 15%
Y 70%
K 0%

#FAD259



Barro

C 00%
M 60%
Y 100%
K 0%

#FF920D



Terra

C 0%
M 0%
Y 0%
K 100%

#000000



Pedra

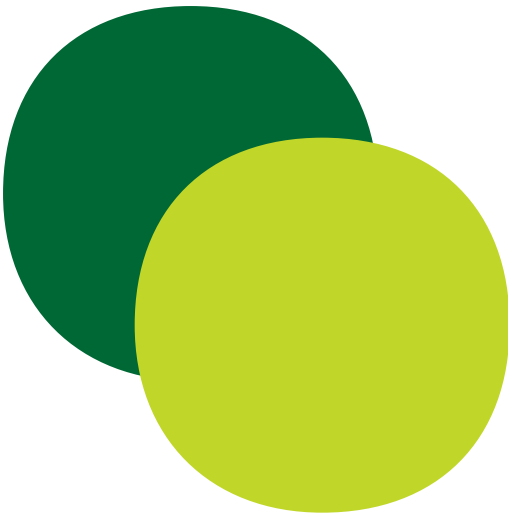
C 0%
M 0%
Y 0%
K 10%

#E8E8E8

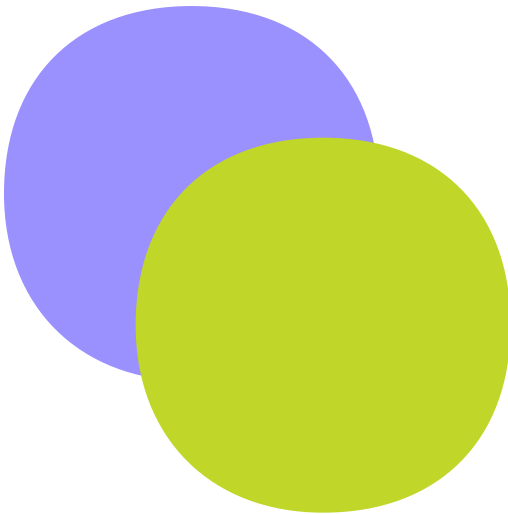
CORES

COMBINAÇÕES

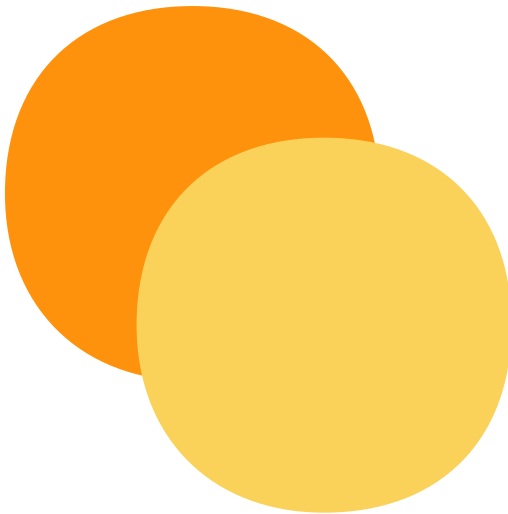
Preza-se principalmente pelo contraste e harmonia ao combinar os tons da paleta. As combinações sugeridas são: Caule + Folha, Flor + Folha, Barro + Pólen, Terra + Branco, Caule + Pólen e Flor + Pólen. Nas aplicações é recomendado manter o uso restrito a duas cores somadas ao branco ou ao preto, evitando a combinação de três ou mais cores.



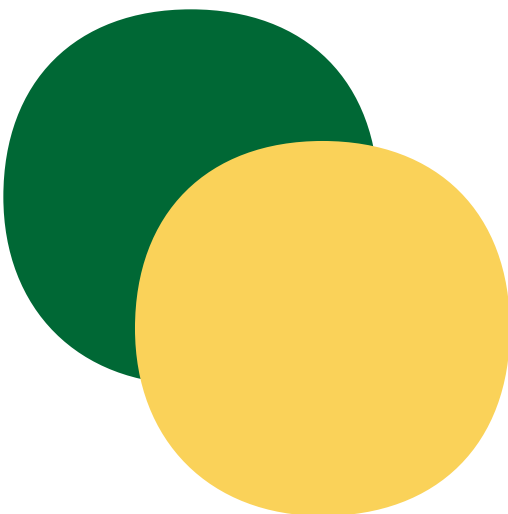
Caule + Folha



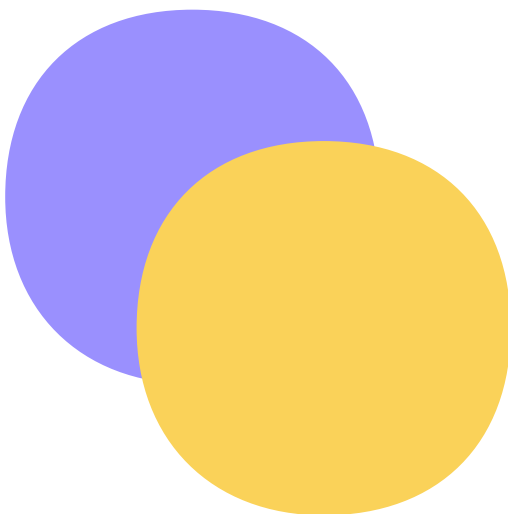
Flor + Folha



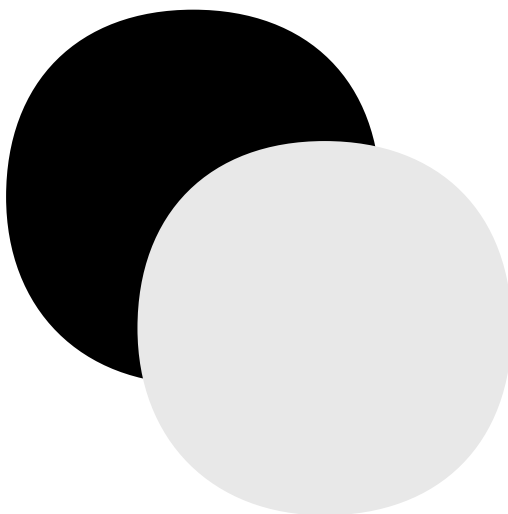
Barro + Pólen



Caule + Pólen



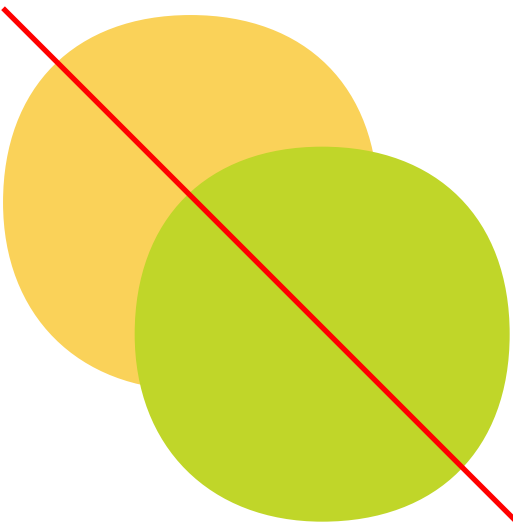
Flor + Pólen



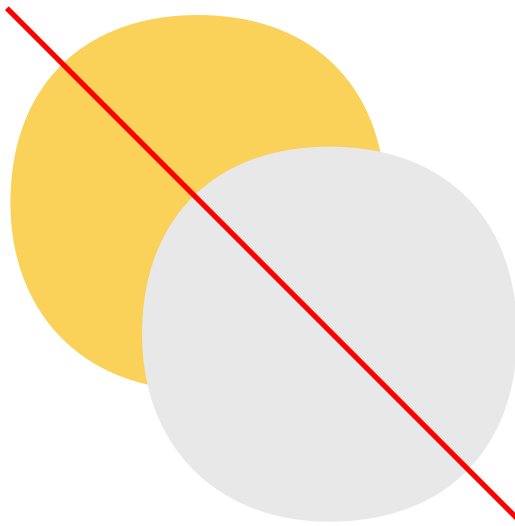
Terra + Pedra

USOS INCORRETOS

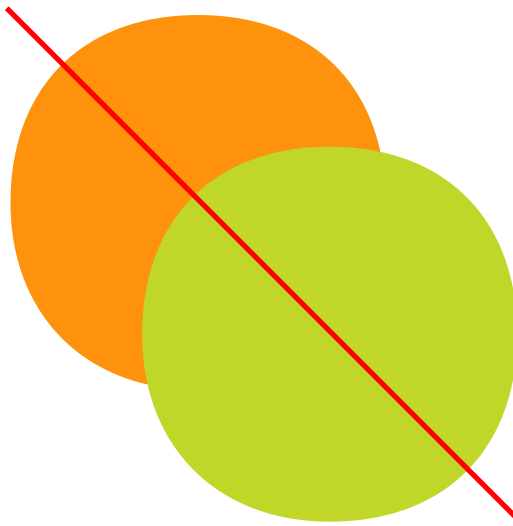
As combinações que devem ser evitadas por não atenderem aos requisitos mínimos de contraste entre os tons da paleta são: Pólen + Folha, Pólen + Pedra, Barro + Folha, Barro + Caule, Barro + Flor, Flor + Caule, Luz + Folha, Luz + Pólen, Luz + Pedra e Terra + Caule. Em resumo, não combinar entre si tons claros, escuros ou desarmoniosos.



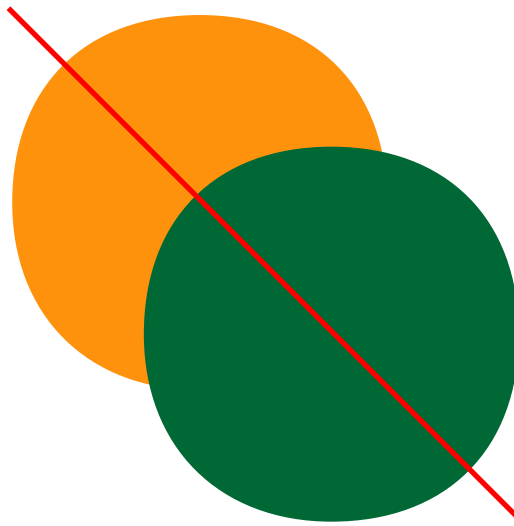
Pólen + Folha



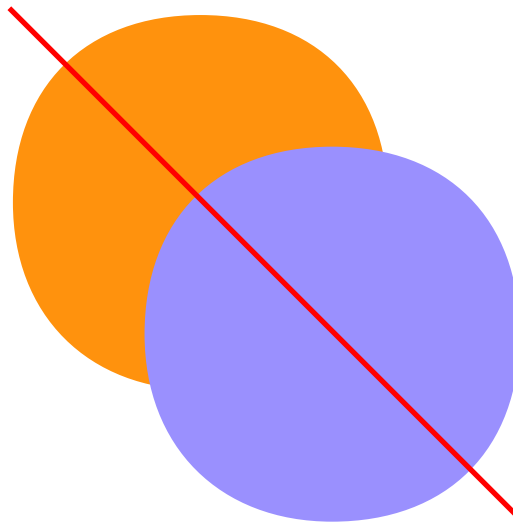
Pólen + Pedra



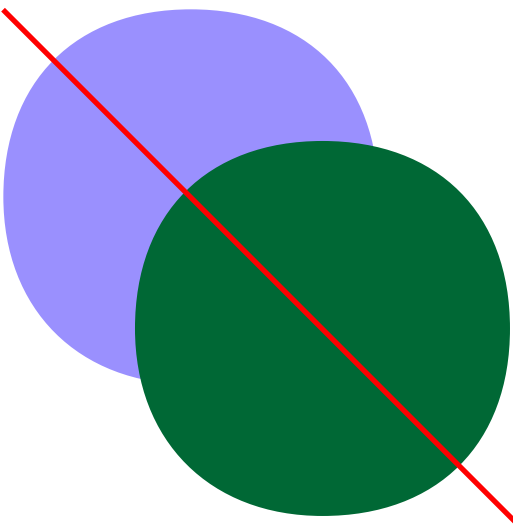
Barro + Folha



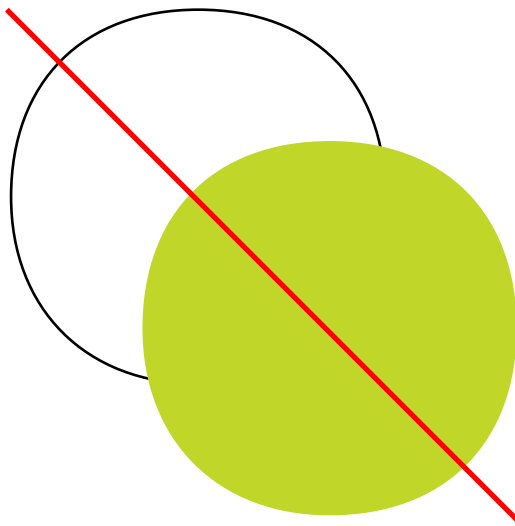
Barro + Caule



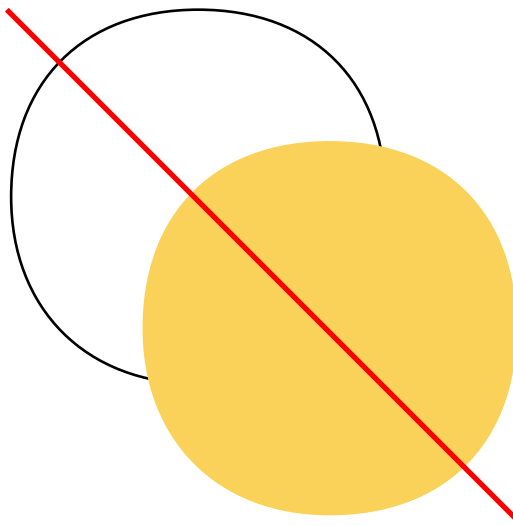
Barro + Flor



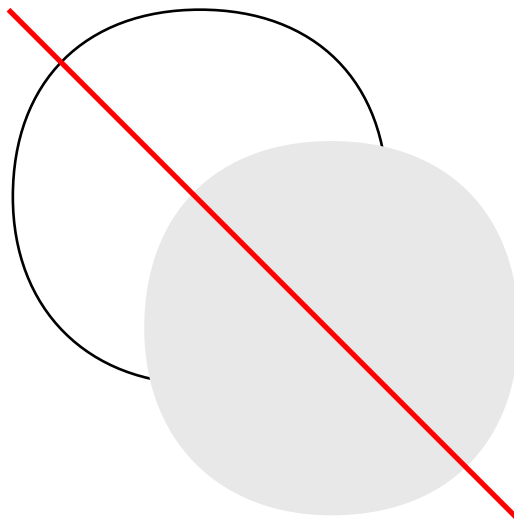
Flor + Caule



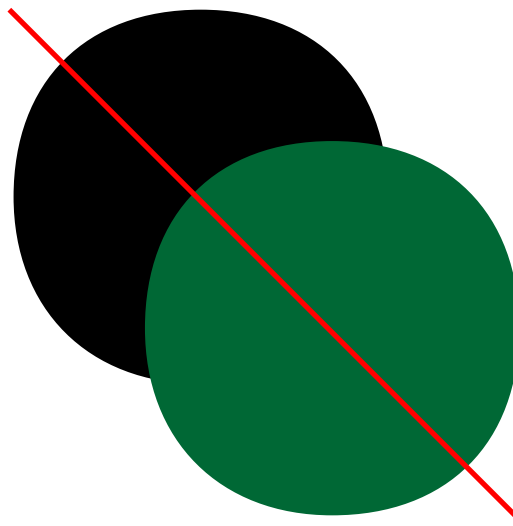
Luz + Folha



Luz + Pólen



Luz + Pedra



Terra + Caule

CORPORATIVA

SECUNDÁRIA

TERCIÁRIA

HIERARQUIAS

Fontes

CORPORATIVA

Com desenho tipográfico de Eric Vechi, a Boldo Sans surge como uma fonte display tão encorpada quanto o chá de boldo. Além de dar nome ao estúdio e compor o seu logotipo, a fonte se tornou a tipografia corporativa da marca e é usada para títulos em grandes tamanhos, que possuam alto contraste e forte impacto visual.

A b c d e f g h i
j k l m n o p q r
s t u v w x y z.

SECUNDÁRIA

Com desenho tipográfico de Marconi Lima e distribuída pela Typefolio, a Petala Pro é uma sans-serif com recursos open-type e uma grande família de pesos. É utilizada para títulos, subtítulos e outros textos de tamanho intermediário, fazendo um ótimo par com a Boldo.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Petala Pro Regular
150pt

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Petala Pro Small Caps
150pt

TERCIÁRIA

Com desenho tipográfico de Isac Correa e distribuída pela Isaco Type, a Monarcha é uma serif de traços orgânicos com detalhes que lembram a fisiologia vegetal. Seu uso é recomendado para textos mais extensos, seu hinting é otimizado para leitura em telas, suas serifas são ótimas para textos impressos e o espaçamento entre suas letras facilita a diagramação de grandes blocos de texto.

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

Monarcha Regular
140pt

a b c d e f g h i j k l m n
o p q r s t u v w x y z

Monarcha Regular
140pt

HIERARQUIAS

Recomenda-se o uso da Boldo Sans para grandes títulos, da Petala Pro para títulos intermediários, subtítulos e legendas; e da Monarcha para grandes blocos de texto. Com exceção da Boldo, que deve sempre ser utilizada em grandes tamanhos, as demais fontes podem ser combinadas entre si de acordo com a necessidade e o suporte. Todas as fontes escolhidas para a marca dialogam com o universo botânico, vegetal e silvestre, seja por sua nomenclatura ou pelas influências que guiaram seu desenho tipográfico.

Vem com a gente!

Bom além do ponto



Boldo é design com nostalgia. É um olhar para o passado impregnado de futuro. É o sabor agridoce do fazer criativo, fruto de seus altos e baixos. É a xícara, o líquido, a folha e a cor.

Bom além do ponto

Boldo é design com nostalgia. É um olhar para o passado impregnado de futuro. É o sabor agridoce do fazer criativo, fruto de seus altos e baixos. É a xícara, o líquido, a folha e a cor.



Vai um chá?

Subtítulos | Petala Pro

Textos | Monarcha

Títulos | Boldo Sans

FORMAL

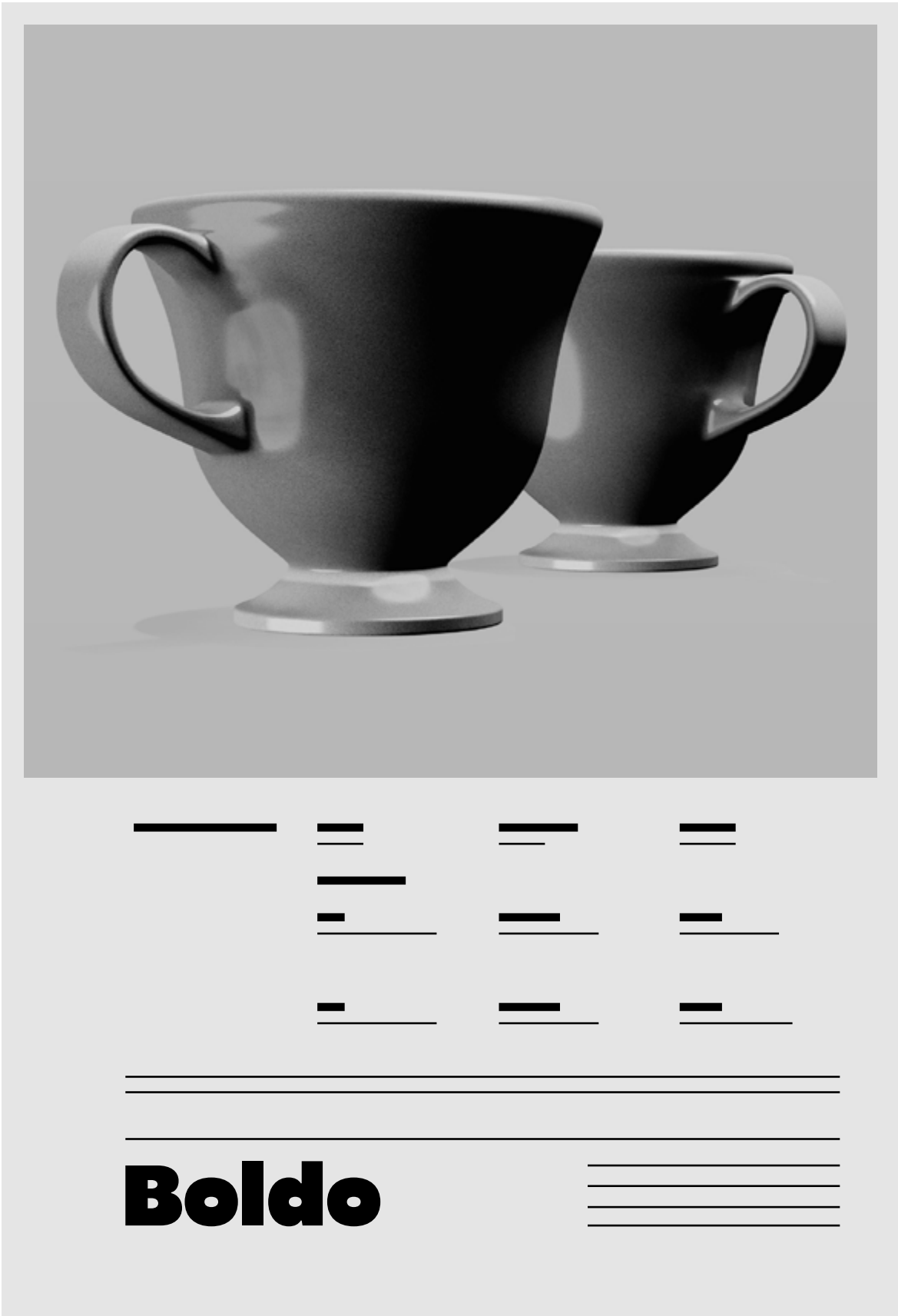
INFORMAL

Voices

FORMAL

O Boldo enquanto empresa utiliza um tom de voz mais sério, a paleta de cores é sóbria e preza pelo alto contraste. Este tom de voz é utilizado para clientes que já escolheram trabalhar com o estúdio e nos processos burocráticos internos. Recomenda-se utilizar preto, branco e tons de cinza para comunicação visual, bem como o ícone em sua versão tridimensional.

O objetivo dessa roupagem menos colorida é não causar uma competição visual com os projetos no site portfólio e baratear os custos de impressão dos documentos. Na linguagem escrita é importante evitar gírias e abreviações. A Petala Pro pode servir como substituta à Monarcha para textos de corpo.



INFORMAL

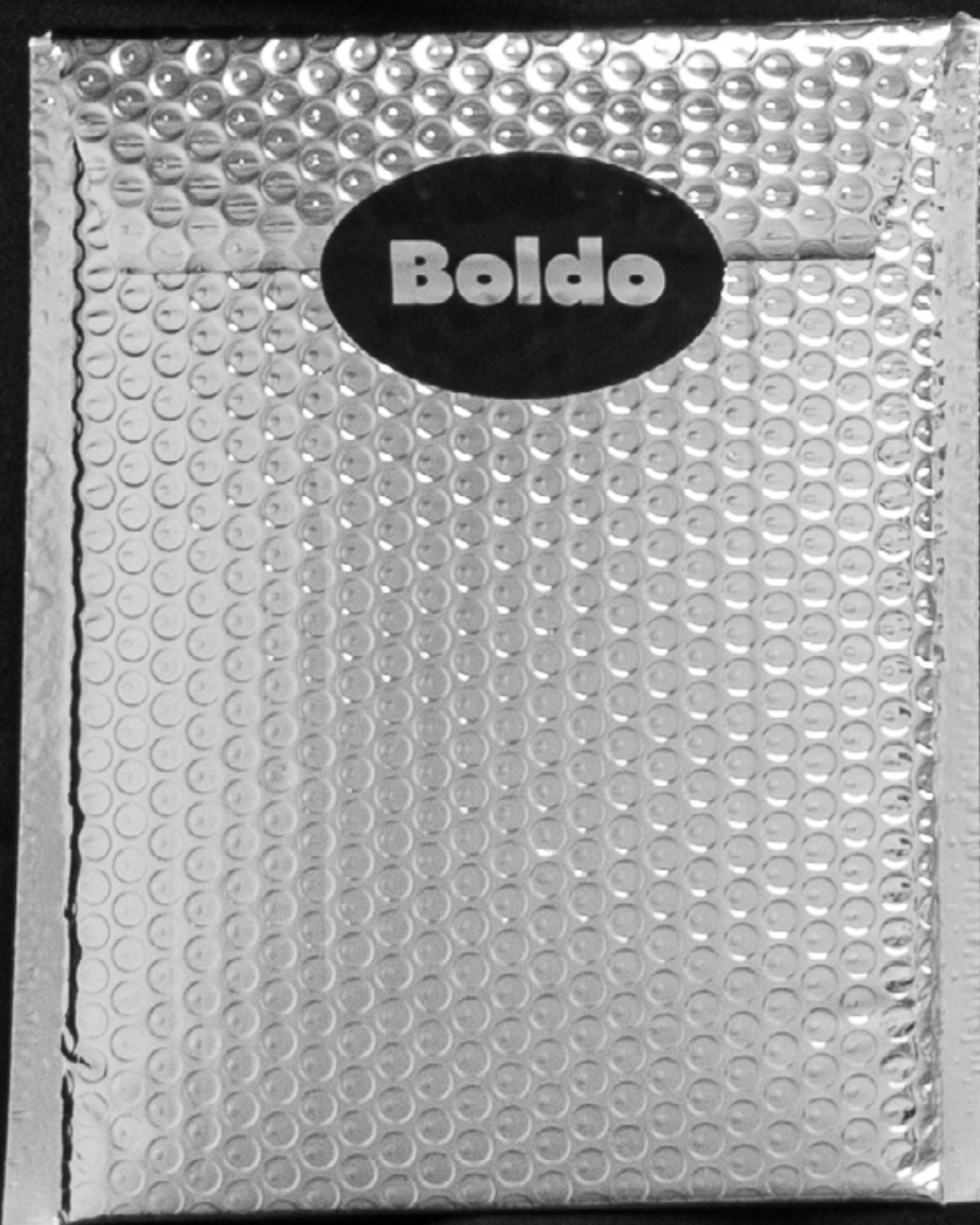
O Boldo enquanto criador de conteúdo tem mais gingado e mais borogodó. O objetivo da comunicação informal da marca é atingir o maior número de pessoas: clientes em potencial, entusiastas da área, curiosos, estudantes, no início de carreira ou já com alguma experiência. Para atingir esse objetivo, conta-se com todo o arsenal descrito neste relatório e um pouquinho mais.

A voz informal é um lugar de exploração, experimentação e constante crescimento da marca.



Boldo





BRIEFING

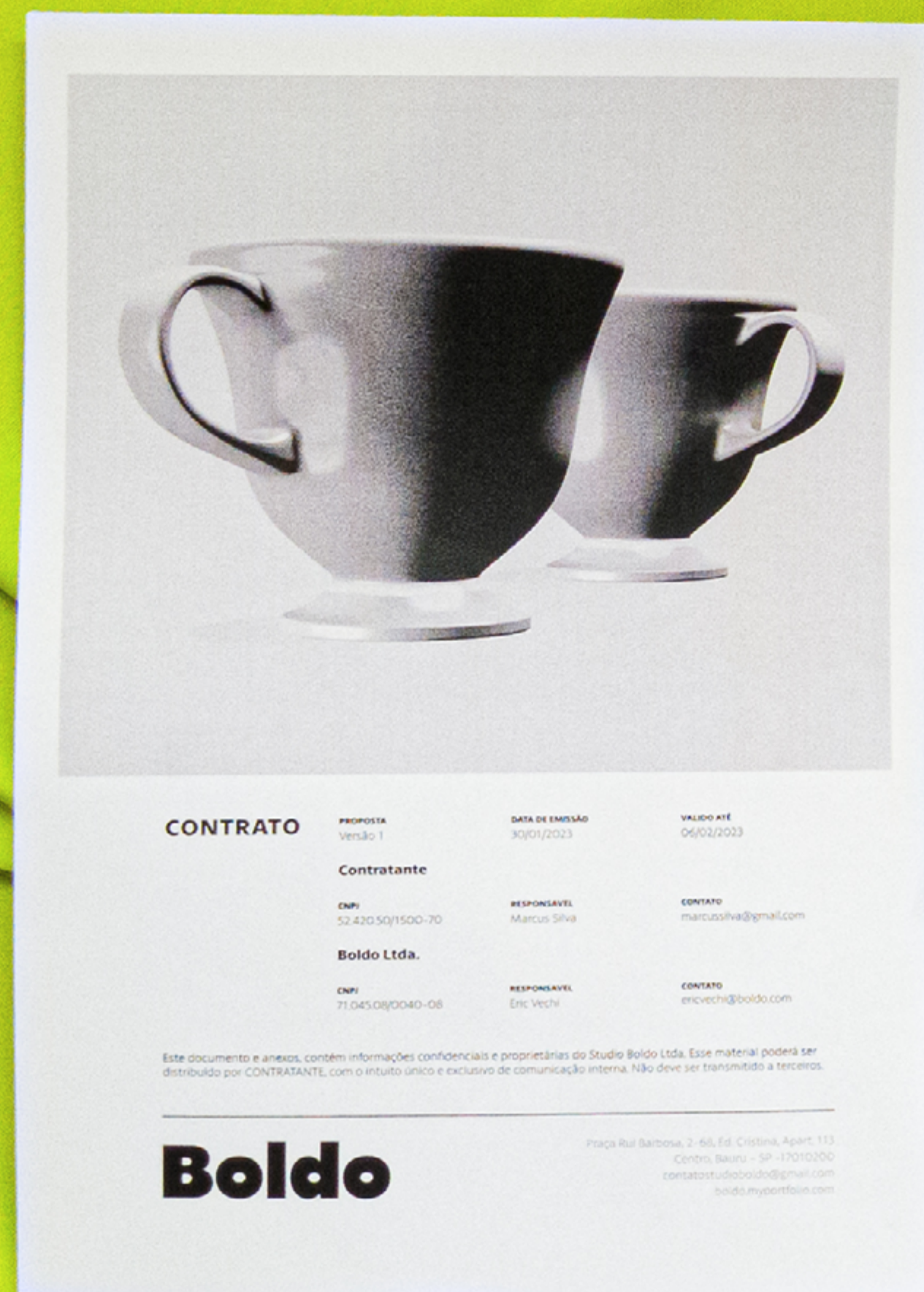
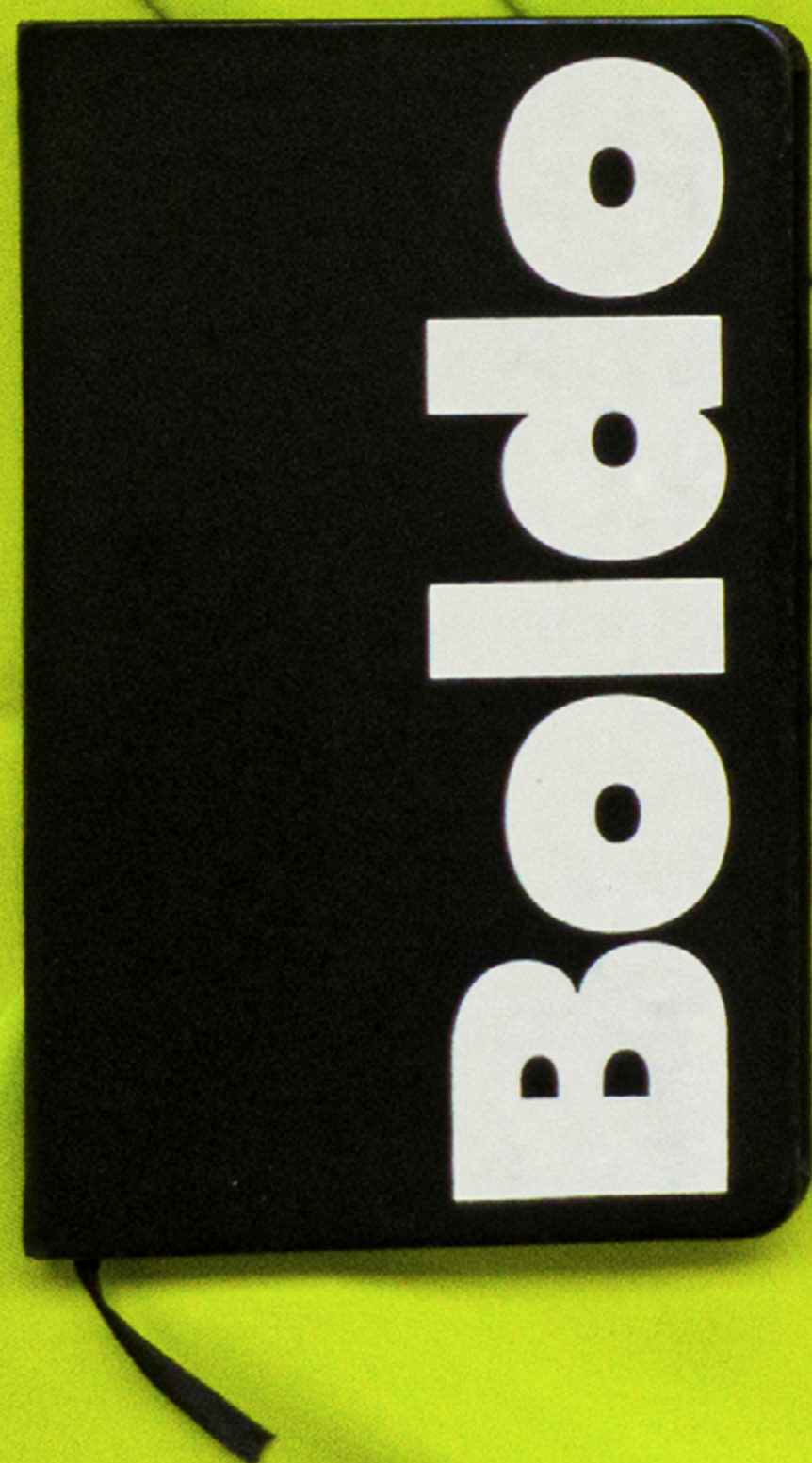
PROPOSTA Versão 1	DATA DE EMISSÃO 30/01/2023	VALIDO ATÉ 06/02/2023
Contratante		
CNPJ 52.420.501/500-70	RESPONSÁVEL Marcus Silva	CONTATO marcussilva@gmail.com
Bolder Ltda.		
CNPJ 71.045.08/0040-08	RESPONSÁVEL Eric Vecchi	CONTATO ericvecchi@bolder.com

Este documento e anexos, contêm informações confidenciais e proprietárias do Studio Bolder Ltda. Esse material poderá ser distribuído por CONTRATANTE, com o intuito único e exclusivo de comunicação interna. Não deve ser transmitido a terceiros.

Bolder

Praga Koi Baronesa, 2-46, 58 Cristina, Apart. 113
Centro, Bauri - SP - 13010-000
contato@studiobolder@gmail.com
bolder.myportfolio.com

Bolder









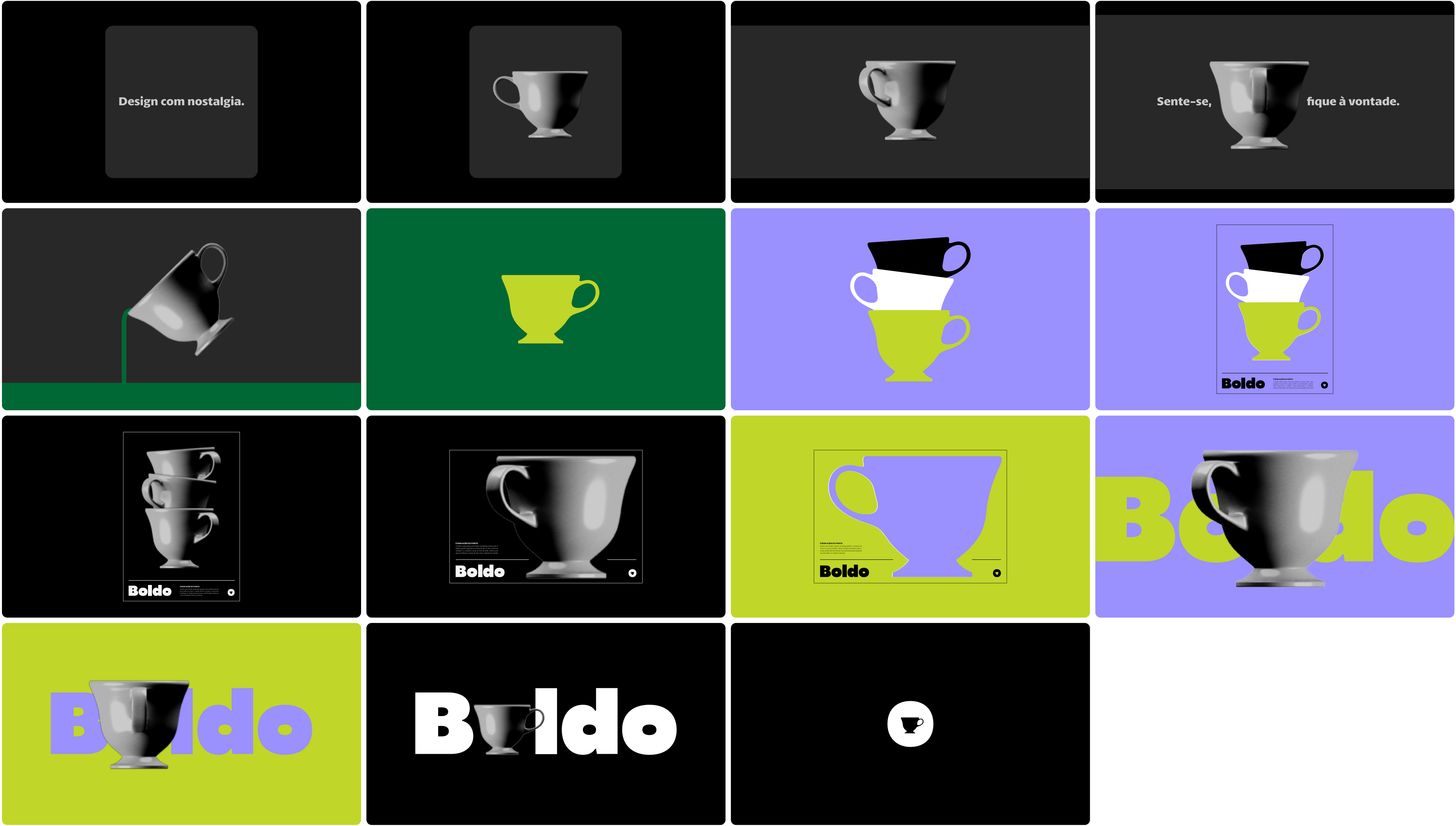
Boldo



STORYBOARD

ANIMAÇÃO

O vídeo inicia em p&b com a xícara 3D em um frame quadrado, ela rotaciona e se aproxima enquanto o frame se abre, ocupando toda a tela. O chá é despejado e colore a animação, as xícaras se empilham e transicionam entre os diferentes pôsteres, fazendo o encaixe no logotipo e encerrando com o ícone.



Aqui estão todas as referências – entre livros, sites, vídeos e filmes – que guiaram o desenvolvimento deste TCC e embasaram a escrita de seu relatório.

Raízes

Bibliografia

CAPELASSO, L. E.; NICODEMO, S.; MENEZES, V. DEL R. *Produção gráfica: do projeto ao produto*. 1. ed. São Paulo: Editora Senac, 2018. 208 p.

BRINGHURST, R. *Elementos do estilo tipográfico*. 4. ed. São Paulo: Ubu Editora, 2022. 448 p.

BUGGY, L. A. DA C. *MECOTipo: Método de Ensino de Desenho Coletivo de Caracteres Tipográficos*. 3. ed. Fortaleza: Litoral Press, 2021. 253 p.

GONÇALVES, M. "F." DOS S. *Tipografia: Type-foundry Universitária*. 2020. 133 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design, com habilitação em Design Gráfico) – FAAC, UNESP, Bauru. 2015.

LEAL, L. *Processo de criação em design gráfico: Pandemonium*. 1. ed. São Paulo: Editora Senac, 2020. 282 p.

LUPTON, E.; FARIAS, P. *Pensar com tipos : guia para designers, escritores, editores e estudantes*. São Paulo: Gustavo Gili, 2020. 224 p.

MELO, C. H. DE; RAMOS, E. *Linha do tempo do design gráfico no Brasil*. São Paulo: Cosac Naify, 2012. 744 p.

NOORDZIJ, G. *O traço: teoria da escrita*. São Paulo: Blucher, 2013. 89 p.

SAMARA, T.; BOTTMANN, D. *Grid construção e desconstrução*. 1. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2008. 208 p.

VENEZIANO, P. H. A. *Mútuo*. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design, com habilitação em Design Gráfico) – FAAC, UNESP, Bauru. 2015.

WHEELER, A. *Design de Identidade da Marca: Guia Essencial para Toda a Equipe de Gestão de Marcas*. São Paulo: Bookman, 2019. 336 p.

WILLIAMS, R. *Manual de animação: Manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet*. 1. ed. São Paulo: Editora Senac, 2016. 384 p.

Audiovisual

CASWELL, E. *The 8-bit arcade font, deconstructed*. Vox. Youtube, 6 de abril de 2020. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=C-5NiAoT3xsY&list=PLJ8cMiYb3G5eDoM1Bfm61-vHy5BR6hoY8X&index=9>>. Acesso em: 31 de março de 2023.

_____. *Why this font is everywhere*. Vox. Youtube, 16 de junho de 2020. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Zu-91meda2l8&list=PLJ8cMiYb3G5eDoM1Bfm61-vHy5BR6hoY8X&index=8>>. Acesso em: 31 de março de 2023.

DADICH, S. *Abstract: The Art of Design*. Estados Unidos: Netflix, 2017-hoje.

PRESS, R. *Paula Scher: Designer Gráfico*. 2017 (Netflix).

OAKES, B. *Jonathan Hoefler: Designer Tipográfico*. 2019 (Netflix).

DIA TIPO. *DiaTipo RS* 2016: Rodrigo Saiani. Youtube, 17 de outubro de 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=d9Qdo-8tuE9U>>. Acesso em: 31 de março de 2023.

EDWARDS, P. *The font that escaped the Nazis and landed on the moon*. Vox. Youtube, 24 de fevereiro de 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=SaX_PwxSh5M&list=PLJ8cMiYb3G5dDYkBwaRB-orp6GJ5vnMT&index=52>. Acesso em: 31 de março de 2023.

HUSTWIT, G. *Helvetica*. Estados Unidos: Swiss Dots e Veer, 2007.

LEVIT, B. *Graphic Means*. Estados Unidos: Briar Levit, 2016.

MOURA, G. *Alexandre Wollner e a Formação do Design Moderno no Brasil*. Brasil: Alexandre Seara, 2005.



Copyrighted by Boldo™

Relatório de TCC v1.0

JAN 2023 | BAURU/SP