

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA (UNESP)
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN

VINICIUS FLORÊNCIO

MANO A MANO
RELEITURA DO BARALHO PELA TEMÁTICA DO RAP NACIONAL.

BAURU SP
2024

VINICIUS FLORÊNCIO

MANO A MANO

RELEITURA DO BARALHO PELA TEMÁTICA DO RAP NACIONAL.

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)
apresentado para obtenção do título de
Bacharel em Design Gráfico com
Habilitação em Design Gráfico, junto ao
ao Departamento de Design, da
Faculdade de Arquitetura, Artes,
Comunicação e Design da
Universidade Estadual Paulista “Júlio
de Mesquita Filho”, Câmpus de Bauru.

Orientadora: Profa. Jade Samara Piaia

BAURU SP

2024

F632m Florêncio, Vinicius
 MANO A MANO : Releitura do baralho pela temática do rap
 nacional. / Vinicius Florêncio. -- Bauru, 2024
 97 p. : il., tabs., fotos

 Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Design) -
 Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de
 Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru
 Orientadora: Jade Samara Piaia

 1. Jogo de cartas. 2. Hip hop. 3. Rap. 4. Letreiros populares.
I. Título.

Resumo:

Este trabalho apresenta o desenvolvimento de um projeto gráfico de uma releitura e ressignificação do modelo clássico de cartas de baralho, conhecido no Brasil pelo modelo 139 da empresa COPAG. O desenvolvimento do projeto aborda a temática da cultura do hip-hop nacional, em especial artistas do rap brasileiro, em conjunto com um estudo dos letrados populares. Para o desenvolvimento do projeto como todo foi utilizado o método do duplo diamante, definindo cada etapa do projeto, tanto teórico quanto prático. Durante o desenvolvimento teórico do projeto foi realizada uma breve contextualização dos universos citados, e principalmente para o estudo dos letrados populares através de uma fundamentação teórica, foram baseadas principalmente nos estudos de Fátima Finizola e Solange Coutinho. Como resultado do projeto obteve-se novos elementos para cartas como, naipes, caracteres exclusivos como a produção de uma tipografia baseada em letrados encontrados na pesquisa, ilustrações dos artistas, logotipo e elementos acessórios da marca.

Palavras-chave: jogo de cartas; hip hop; rap; letrados populares

Abstract:

This work presents the development of a graphic project for a reinterpretation and reinterpretation of the classic playing card model, known in Brazil as model 139 from the company COPAG. The development of the project addresses the theme of national hip-hop culture, especially Brazilian rap artists, together with a study of popular signs. For the development of the project as a whole, the double diamond method was used, defining each stage of the project, both theoretical and practical. During the theoretical development of the project, a brief contextualization of the aforementioned universes was carried out, and mainly for the study of popular signs through a theoretical foundation, they were based mainly on the studies of Fátima Finizola and Solange Coutinho. As a result of the project, new elements for cards were obtained, such as suits, exclusive characters for cards, with the production of a typography based on signs found in the research, artists' illustrations, logo and accessory elements of the brand.

Keywords: playing cards; hip hop; rap; popular signs

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	7
1.1 Problemática.....	7
1.2 Justificativa.....	7
1.3 Objetivos.....	8
1.4 Metodologia.....	8
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	11
2.1 Hip Hop.....	11
2.1.1 Início do Hip Hop no Brasil.....	12
2.2 Contexto dos jogos de cartas.....	14
2.3 O que são produções vernaculares.....	17
2.3.1 Universo dos letrados populares e tipografia.....	19
2.3.2 Letrados populares em novas perspectivas.....	21
2.4 Método de análise.....	24
2.4.1 Apresentação da coleta de dados.....	29
2.4.2 Apontamentos do estudo.....	29
3.1 Marca.....	34
3.2 Tipografia.....	35
3.2.1 Desenho da tipografia.....	36
3.3 Logotipo.....	42
3.3.1 Elementos da marca.....	45
3.4 Naipes.....	47
3.5 Formato das cartas e montagem de grids.....	49
3.6 Seleção das personalidades para aplicação nas cartas.....	50
3.6.1 Referências visuais de estilo.....	54
3.6.2 Ilustração das cartas Rei, Rainha e Valeta.....	56
3.6.3 Ilustração coringas.....	61
3.7 Carta informativa.....	64

3.8 Criação do padrão do dorso da carta.....	65
3.9 Montagem e testes de impressão.....	69
3.10 Embalagem do produto.....	80
3.11 Ficha técnica do produto.....	82
4.0 RESULTADOS.....	83
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	91
REFERÊNCIAS:.....	92
APÊNDICE A – FORMA DE REPRESENTAÇÃO.....	95
APÊNDICE B – AUTORIA.....	96
APÊNDICE D – LINGUAGEM.....	97
APÊNDICE E – CAIXA.....	97
APÊNDICE E – CAIXA.....	98
APÊNDICE F – CORES.....	98
APÊNDICE G – APRESENTAÇÃO MANO A MANO RELEITURA DO BARALHO PELA TEMÁTICA DO RAP NACIONAL.....	99

1. INTRODUÇÃO

Este projeto de conclusão de curso baseia-se na produção de uma peça gráfica, um jogo de cartas. Os jogos de cartas são elementos que estão presentes na história há muito tempo, tendo suas primeiras aparições por volta 1376 e 1380. Suas primeiras versões representavam o que era comum e vivenciado na sua época, principalmente em suas figuras (Reis Rainhas Valetes e Coringas), se tornando, mesmo que secundariamente, um meio de registrar e guardar certos costumes. Isso pode ser visto em jogos de baralhos atuais, em baralhos personalizados que trazem alguma cultura atual em suas cartas. Sendo assim, este projeto será desenvolvido em torno da combinação da temática do hip hop nacional junto com o desenho de letras. Esses são elementos que, de sua maneira, estão presentes no dia a dia, e contam um pouco da realidade através de suas manifestações.

Em conclusão, busca-se integrar a rica tradição dos letrados populares brasileiros com a cultura do hip hop nacional, em especial rappers, resultando na criação de um baralho de cartas que, não só homenageia, mas também celebra essas formas autênticas de expressão cultural.

1.1 Problemática

Entende-se como problemática diante do contexto escolhido, como serão apresentadas e aplicadas as referências escolhidas em uma peça gráfica como um baralho de cartas. Entender como registrar, representar e resgatar costumes e tradições dos letrados em conjunto com o rap brasileiro.

1.2 Justificativa

A motivação para este projeto surgiu do interesse pelo meio musical, especialmente pelo rap. A partir disso, buscou entender como unir o rap ao design. Nesse contexto, os jogos de cartas se apresentaram como uma solução, pois são peças gráficas que permitem a inserção de significados e histórias por meio de suas figuras e tipografias.

olhar atento daquele designer capaz de observar a essência da linguagem visual anônima das ruas, das comunidades, assim como o que há de mais autêntico nos quatro cantos do Brasil, e que transpõe e traduz essa riqueza visual para a prática do design formal, unindo-a às novas tecnologias de produção e às novas estéticas do design. (Finizola *et al.*, 2010, p.26).

A autora descreve que cada designer tem a capacidade de captar elementos do seu entorno no dia a dia e transformá-los em design. Este projeto adota essa ideia como um ponto de partida.

1.3 Objetivos

O objetivo geral do projeto consiste no desenvolvimento de um novo conceito estético para o modelo de baralho de cartas tradicional entre os mais conhecidos no Brasil, fabricados pela empresa COPAG, a versão n.139, envolvendo a temática do rap brasileiro. Tal desenvolvimento conta com um estudo tipográfico de letreiros encontrados e coletados na região Jardim Redentor e Geisel, em Bauru SP, o qual será utilizado como referência para a criação de tipografia autoral que estará presente nas cartas.

Os objetivos específicos são:

- Compreender os diferentes tipos de letreiros em bairros de Bauru SP e suas principais características.
- Criação de uma tipografia exclusiva.
- Criação de ilustrações decorativas para um jogo de baralho abordando a temática e figuras do rap nacional.

1.4 Metodologia

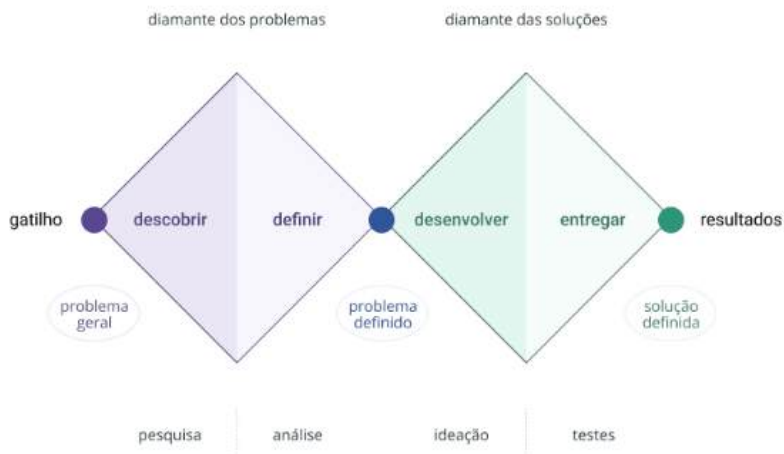
Com o intuito de estruturar o projeto, a necessidade da utilização de métodos e etapas são de extrema importância para a construção de algo que possua coesão em seu corpo de projeto, algo que não pode ser descartado. Com essa necessidade o método de apoio utilizado como referência para o desenvolvimento do projeto foi o Duplo Diamante.

Em relação ao método em si escolhido para o desenvolvimento, o Duplo Diamante, é uma metodologia que tem como foco duas etapas principais, uma focada nos problemas e outra relacionada à etapa de soluções e entregas.

Esse método foi criado pelo Conselho de Design do Reino Unido, em 2005, tendo suas relações com Design Thinking.

Dentro dessa estrutura existem momentos de divergir e convergir e refinar ideias, passando por quatro grandes tópicos “**Descobrir**, **Definir**, **Desenvolver** e **Entregar**”. Sendo elas brevemente explicadas, **Descobrir** se trata do momento de entender e identificar os possíveis problemas do universo que está sendo pesquisado. **Definir**, está ligado a um momento de afunilamento do campo pesquisado e as informações levantadas anteriormente. **Desenvolver**, esta etapa é ligada à segunda parte do diamante, onde é um momento de levantamento de opções e soluções, por isso, é um outro momento de divergir. **Entregar**, esse seria o segundo momento de convergir, onde é escolhido apenas uma das soluções propostas em fases anteriores.

Figura 1 - Método duplo diamante



Fonte: Fase inicial do Design Thinking: A empatia no processo de design (2023)

Exemplificado o processo e etapas do método do Duplo Diamante, agora descrevo como ele foi usado nas etapas do design do baralho, com base nos objetivos gerais e específicos do projeto:

Descobrir

- Realização de pesquisa bibliográfica e anotações sobre os campos de estudo do projeto;
- Condução de pesquisa de campo para documentação e fotografia dos letreiros encontrados nos bairros Jardim Redentor e Geisel;
- Análise tipográfica para identificação e catalogação dos principais estilos de letreiros presentes na região;

Definir

- Definição da estética e funcionalidade do conceito visual a ser aplicado ao baralho;
- Coleta, classificação e seleção dos letreiros pesquisados, direcionando o desenvolvimento da tipografia;
- Pesquisa e escolha dos artistas do rap nacional que serão representados nas cartas;
- Definição dos modelos de cartas a serem utilizados;

Desenvolver

- Desenvolvimento do design da tipografia, explorando diferentes ideias e conceitos observados na pesquisa;
- Criação de rascunhos das figuras dos artistas selecionados;
- Prototipagem das cartas, incluindo a criação de modelos, testes iniciais e reimpressão de protótipos;
- Condução de sessões de feedback e testes de uso com o protótipo impresso;

Entregar

- Refinamento final do projeto com base nos feedbacks recebidos durante os testes;
- Preparação do arquivo final para impressão;
- Fotografia do produto para documentação e apresentação;

- Organização e montagem da apresentação final do TCC;

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Hip Hop

“A música rap apresenta características particulares que a tornaram capaz de expressar os sentimentos de revolta e exclusão de jovens marginalizados em todo o mundo” (Pinho, [2024], Online). O hip hop nos atuais dias se tornou um veículo enorme de arte urbana, de influência por conta de sua forma de retratar a realidade com suas modalidades e formas de expressões presentes no movimento, se destacando entre seus principais pilares com o break dance, grafite, DJs e rap.

O rap é a forma musical do hip hop, que consiste em rimas faladas sobre uma base rítmica. O break dance é a forma de dança do hip hop, que envolve movimentos acrobáticos e sincronizados com a música. O grafite é a forma de arte visual do hip hop, que consiste em desenhos e inscrições feitos com spray nas paredes da cidade.” (Jornal do Rap, 2023, Online)

O movimento de luta e resistência que o hip hop se tornou hoje em dia tem muito mérito aos seus pioneiros no meio. Seu início aconteceu por volta dos anos 1970, em Nova Iorque nas periferias do bairro Bronx, onde o Dj jamaicano Koll Herc, organizou uma festa em 1973 que mudou o rumo da história da música. Tendo como seus primeiros nomes de destaques Grandmaster Flash and the Furious Five, Afrika Bambaataa and the Soulsonic Force, Sugarhill Gang, Kurtis Blow e Run DMC.

A busca por inovação e maior representatividade foi na década de 1980, em que o rap explorou novas sonoridades misturando seu estilo com outros gêneros musicais, como rock, pop e reggae, além disso, popularidade de alguns programas de tv da época o hip hop pode ter sua visibilidade aumentada.

Na década de 80, o hip hop ganhou mais visibilidade e reconhecimento, graças ao surgimento da MTV, que passou a exibir vídeos de rap. Além disso, o hip hop se misturou com outros gêneros musicais, como o rock, o pop e o reggae, criando novas sonoridades e ampliando o seu público. (Jornal do Rap, 2023, Online)

Seguindo na década de 1990, quando o gênero já estava consolidado, possuindo nomes como Tupac Shakur e Notorious B.I.G., os quais fizeram parte de uma das maiores rivalidades, o que resultou no falecimento do rapper Tupac. Esse era o momento em que surgiram duas vertentes do rap: o Gangsta rap e o Rap Alternativo.

O gangsta rap teve como principais expoentes Tupac Shakur e Notorious B.I.G., que protagonizaram uma rivalidade entre as costas leste e oeste dos Estados Unidos, que resultou na morte dos dois rappers. Outros nomes importantes do gangsta rap foram Dr. Dre, Snoop Dogg, Ice Cube, Eazy-E e Nas. O rap alternativo teve como principais expoentes A Tribe Called Quest, De La Soul, The Roots, Outkast e Lauryn Hill. Outros nomes importantes do rap alternativo foram Common, Mos Def, Talib Kweli e The Fugees. (Jornal do Rap, 2023, Online)

Nos anos 2000 em diante, o hip hop continuou evoluindo com o surgimento de novas vertentes e artistas como, Jay-Z, Kanye West, 50 Cent, Lil Wayne, Drake, Kendrick Lamar, Nicki Minaj, Beyoncé e Rihanna.

2.1.1 Início do Hip Hop no Brasil

O hip hop no meio nacional se expandiu em todos os sentidos, possuindo nomes de alta relevância como Racionais MC, um dos clássicos, com Mano Brown, K LJey, Ice Blue. No Brasil o hip hop surgiu na década de 80 em SP após suas influências que vieram do exterior trazidas por grupos de breaks.

Grupos de periferia passaram então a se reunir na Galeria 24 de Maio e na estação São Bento do metrô para escutar as músicas vindas do Bronx, acompanhados de novos passos de dança. Os primeiros frequentadores do local foram os dançarinos de breaking, e alguns dos maiores precursores do estilo foram nomes que até hoje causam impacto na cena, como Nelson Triunfo e Thaíde. (Jornal do rap, 2023, Online)

A vinda do hip hop para o Brasil teve seu primeiro contato com break dance, porém, em relação a projetos musicais nacionais exclusivo do gênero musical rap, foi lançada em 1988 a coletânea “Hip-Hop Cultura de Rua” possuindo a presença de Thaíde e DJ Hum, MC Jack e Código 13. O projeto teve um total

de 8 faixas, o que foi o resultado da junção dos grupos que se reuniam para falar sobre grafite e trocar conversas sobre o rap estadunidense da época e compor suas próprias músicas.

Figura 2 - Hip-Hop Cultura de Rua



Fonte: Pra história, disco “Hip Hop Cultura de Rua” completa 30 anos (2018)

No ano seguinte o trabalho “Consciência Black, Vol, I” ocasionaria na criação de um dos maiores grupos de rap brasileiro Racionais MC, donos dos sucessos “Sobrevivendo no Inferno” e “Nada como um Dia Após ao Outro”. Durante a década de 1990 houve uma consolidação do movimento do hip-hop brasileiro, apesar de ainda sim sofrer com alguns enfrentamentos e preconceitos, assim como em seu precursor nos Estados Unidos, se juntou a diferentes gêneros musicais, rock, pop, samba, ganhando mais visibilidade. Durante esse período os nomes em destaques foram por exemplo, Marcelo D2, Sabotage, Rappin’ Hood, Emicida, Criolo, Dina Di, DJ Jamaika, GOG, DJ Markynhos (Smurphies), Karol Conká. Durante o período dos anos 2000, o rap em si continuou em evolução renovando e com o tempo houve o surgimento de novos subgêneros dentro do rap. Nessa nova geração talentos, nomes como Projota, Baco Exu do Blues, Djonga, BK, Froid, Tribo da Periferia e Linn da Quebrada apareceram na cena.

De lá pra cá muita coisa mudou. Atualmente, o rap já faz parte do cenário musical brasileiro, vencendo preconceitos todos os dias. Mas apesar de incorporar novas sonoridades e subgêneros, o rap não perdeu sua essência de denunciar as injustiças, vividas principalmente pela população pobre das periferias das grandes cidades. (Dornelas, 2021, Online)

2.2 Contexto dos jogos de cartas

Os jogos de cartas se tornaram populares ao redor do mundo ao longo do tempo, no Brasil principalmente por conta gráfica COPAG, a qual desenvolveu inúmeros modelos de baralhos no país, porém a história dos jogos de cartas está há muito tempo antes. Suas primeiras aparições e sinais de jogos envolvendo cartas, ainda um pouco diferente do visto hoje em dia, por volta de 1376 e 1380. Hoje o jogo de cartas já possui uma estrutura mais assertiva

As primeiras referências a um jogo de origem sarracena (árabe, oriental ou mulçumana) chamado naibbe ou nayb e composto por 40 ou 52 cartas surgem em documentos datados entre 1376 e 1380, encontrados em Florença, Viterbo, Basiléia e Barcelona. (Farias, 2005, p. 261)

Atualmente pode-se encontrar baralhos impressos em *offset* em papel cartão ou em 100% plástico, segundo Kamyla Lemes Soares em “Iconografia das Cartas de Baralho”, “inicialmente a produção desses artefatos era feita a mão, um trabalho artesanal e demorado, porém o que garantia que as cartas resistissem ao manuseio durante os jogos” (2016, p. 3). No entanto, com o passar do tempo cartas feitas a mão passaram a ser consideradas artigos de luxo, pois com o surgimento da xilogravura durante o século XIV essas peças gráficas tiveram um custo menor na sua produção e o tempo para sua criação também era reduzido.

As cartas feitas em xilogravura tiveram suas cores aplicadas por meio de estêncil, que eram feitos de papel pintado em ambos os lados, com várias camadas de tintas a óleo. O bloco de madeira era esculpido com as imagens das cartas e a figura do rei exigia cinco estênceis, que é o número de suas cores. (Soares, 2016, p. 4)

Figura 3 - Modelos de blocos esculpidos



Fonte: Iconografia das Cartas de Baralho (2016)

Segundo Priscila Farias em um capítulo no livro “O Design Brasileiro Antes do Design”, “Os atuais baralhos de cartas contemporâneos são vistos com cerca de 32 a 52 cartas, Rei, Rainha, Valete e de 5 a 10 (2005, p. 264). dentre essas representações e combinações de cartas existem seus símbolos ou naipes conhecidos como (ouro, espadas, copas e paus), essas são características que estão dentro de um padrão internacional para jogos de cartas conhecido como Padrão Paris, porém esse não foi o único sistema gráfico presente na representação de símbolos, houve o Italiano, Germânico e o Suíço. De acordo com Priscila Farias:

O primeiro aspecto a ser observado é o sistema de naipe adotado, ou seja, o conjunto de símbolos empregados para diferenciar as tradicionais quatro séries de cartas. (...) Os sistemas europeus podem ser divididos em quatro grandes grupos: o latino (adotado na Espanha, Itália e Portugal), em que os naipes representam moedas, taças, espadas e bastões; o germânico, com guizos, bolotas de carvalho, escudos e flores; e o francês (depois adotado pelos ingleses e hoje empregado internacionalmente), com diamantes, corações, pás e trevos. (Farias, 2005, p. 265)

Figura 4 - Naipes de acordo com a região



Fonte: A iconografia das cartas de baralho (2016)

Sobre as representações das figuras (Reis, Rainhas e Valetes), é difícil afirmar em quem em específico foram inspiradas ou foram responsáveis por doarem a imagem às cartas, mas tem-se que provavelmente são representações de costumes, roupas e entidades da época. Pois, de acordo com o site *"The international playing card society"* onde foi resgatado textos de John Berry, os quais dizem sobre as cartas de jogar e suas versões ao redor do mundo, são evidenciados diferentes pontos de vista e formas de entender os modelos de cartas baseado na cultural de cada região.

Com esse contexto histórico, percebe-se que um baralho de jogar cartas pode ter múltiplas questões e níveis de complexidade. Desde seus aspectos relacionados à jogabilidade até outros ligados a elementos gráficos, como os desenhos das figuras e seus símbolos, o baralho é um objeto que transcende a simples função de entretenimento. Sendo que, ele encapsula a evolução cultural e histórica de diversas sociedades, refletindo adaptações e influências locais, como o caso visto na representação dos naipes das cartas. "Tais artefatos, entretanto, podem ser encarados como a encarnação física da cultura e dos valores do tempo em que foram produzidos e consumidos" (Caffrey, 2003, p. 30 *apud*, Farias, 2004, p.292).

Assim como no passado durante a criação do jogo de cartas foram representados costumes da época, atualmente esses conceitos podem ser aplicados em outros novos contextos. “O baralho pode ir além das expectativas de um simples entretenimento e se demonstrar eficaz na preservação de uma identidade cultural” (Soares, 2016, p. 3). Um exemplo é o baralho “BARALHO CORDEL” da produtora de cartas COPAG, onde resgata o cordel, uma forma famosa de literatura em cartão. Entrelaçando a tradição e contemporaneidade, capturando a magia das xilogravuras.

Figura 5 - Baralho Personalizado Cordel COPAG



Fonte: Loja online COPAG

2.3 O que são produções vernaculares

Apresentando o universo vernacular, se referem a elementos e produções que possuem a energia cultural intrínseca a uma comunidade. São meios de expressões geralmente cultivados fora dos círculos acadêmicos, baseadas em vivências particulares dos indivíduos, transmitidas de geração em geração. Como Fátima Finizola aponta em “Tipografia Vernacular Urbana: uma análise dos letreiramentos populares” “O termo vernacular é utilizado para descrever artefatos autênticos da cultura local, frequentemente criados fora das normas do design oficial” (2010, p. 30). Por se tratar de elementos autênticos da cultura de cada região, produções como essas estão dentro de um leque múltiplo de opções, sendo que cada uma irá carregar consigo a identidade dos

costumes locais da região que foi concebida. “Não existe uma única forma vernacular, mas uma infinidade de linguagens visuais, (...) resultando em distintos grupos de idiomas” (Lupton, 1996, *apud*, Dones, 2005, p. 2).

No ambiente urbano, é possível encontrar uma variedade de exemplos de produções vernaculares, como os letreiros populares, que adornam cada canto da cidade, seja nas fachadas de lojas, cartazes, meios de transporte e além. Essas soluções estiveram presentes na produção de design muito antes do surgimento do 'design oficial' no Brasil, pois de acordo com Rafael Cardoso em “O Design Brasileiro Antes do Design” “Antes da fundação da primeira escola de design, já havia uma variedade de atividades profissionais relacionadas à fabricação, distribuição e consumo de produtos industriais.” (2005, p.8). No período de 1960, vivíamos o marco do surgimento do Design no país, com a criação da Escola Superior de Desenho Industrial no Rio de Janeiro UERJ (ESDI). Nesse período, o design brasileiro trouxe exatamente o que as matrizes europeias produziam na época, com referências claras à Escola de Ulm e ensino da Bauhaus. Mesmo com o advento do design oficial, é importante reconhecer e valorizar as produções do passado, que não podem ser descartadas, por se tratar de um design que respirava de autenticidade.

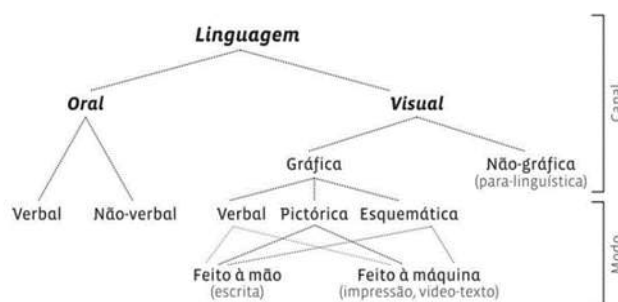
o vernacular não deve ser visto como algo ‘menor’, marginal ou anti profissional, mas como um amplo território em que seus habitantes falam um tipo de dialeto local (...). Não existe uma única forma vernacular, mas uma infinidade de linguagens visuais, (...) resultando em distintos grupos de idiomas (Lupton, 1996, *apud*, Dones, 2005 p. 2).

Apesar dos letreiros populares não estarem associados à esfera acadêmica, seu desenvolvimento ocorre em duas vertentes distintas, conforme aponta Finizola em “Identificação de padrões na linguagem gráfica verbal, pictórica e esquemática dos letreiramentos populares”

A primeira vertente reflete a criação espontânea e descompromissada por parte de pessoas comuns, donos de seus negócios. Já a segunda vertente é representada por um grupo de profissionais autodidatas, os letristas, que desenvolveram suas habilidades através da prática e experiência. (Finizola *et al.*, 2010, p. 3).

Ambas as vertentes de produção se enquadram na linguagem visual gráfica, conforme indicado por Twyman (1982), que divide a linguagem em duas grandes áreas, oral e visual.

Figura 6 - Diagrama de Twyman que mostra a identificação de padrões na linguagem gráfica verbal, pictórica e esquemática dos letreiramentos populares



Fonte: Identificação de padrões na linguagem gráfica verbal, pictórica e esquemática dos letreiramentos populares - Fátima Finizola (2011)

“Seguindo o esquema, por se tratar de uma linguagem visual gráfica feita à mão, são presentes nessa linguagem elementos verbais, pictóricos e esquemáticos” (Finizola *et al.*, 2011, p.4). Essas classificações incluem, respectivamente, a linguagem verbal, que se refere aos caracteres utilizados na escrita; a linguagem pictórica, composta por ilustrações e imagens; e por fim, a linguagem esquemática, que engloba elementos auxiliares na organização visual do texto.

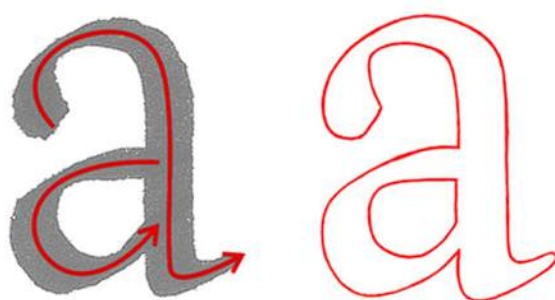
2.3.1 Universo dos letreiros populares e tipografia

Dentro do vasto universo da comunicação, diversas formas de expressão coexistem, desde ilustrações até o meio musical. No entanto, no âmbito da "linguagem visual gráfica verbal", a tipografia e os letreiros desempenham um papel significativo. Ambos se distinguem da escrita convencional pela sua natureza como desenhos de letras, em vez de simples traçados para formar caracteres, entretanto cada um desses métodos possui suas próprias particularidades.

A escrita acontece apenas quando você concebe letras com sua mão (ou outra parte do seu corpo) e quando cada parte significativa das letras é feita com um traço. Na escrita, letras inteiras, ou mesmo palavras inteiras, podem ser feitas em um traço. [...] Por favor, não chame isso de tipografia, simplesmente porque faz uso de letras.” (Smeijers, 1996, p. 19, tradução do autor).

Ao analisarmos a imagem abaixo, desenvolvida por Ricardo Esteves Gomes em “O design brasileiro de tipos digitais: elementos que se articulam na formação de uma prática profissional” (2010, p. 26), podemos compreender melhor a distinção entre esses dois métodos. Enquanto na escrita convencional segue-se um traçado específico para formar um caractere, nos letreiros e tipografias, os caracteres são elaborados através do desenho da silhueta, às vezes lembrando uma caligrafia, construída com mais de um traço.

Figura 7 - Caligrafia, Letreiros e Tipografia



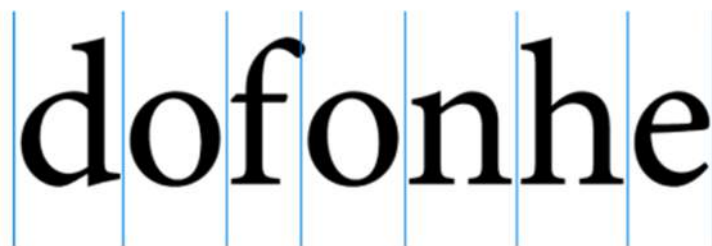
Fonte: O design brasileiro de tipos digitais: elementos que se articulam na formação de uma prática profissional - Ricardo Esteves Gomes (2010)

Apesar de haver esse apontamento de semelhanças em algumas questões do desenvolvimento de ambas, ainda assim suas produções se diferenciam muito. Quando falamos de tipografia, são levadas em consideração questões de espaços negativos em escopo muito maior do que os letreiros. Normalmente, o espaçamento entre letras em um letreiro é pensado apenas para a frase exposta. Já na tipografia, isso tem que ser considerado em relação à combinação de cada caractere entre si. Isso ocorre porque, de acordo com o autor:

Há uma semelhança maior entre esse processo e a tipografia do que com a escrita, já que, em muitos projetos de letreiramento, as formas das letras se assemelham muito aos tipos de impressão. No entanto, essa conexão é considerada falsa. Embora as letras desenhadas para formar palavras possam parecer tipográficas nas mãos de um artista habilidoso, o espaçamento e o alinhamento são determinados manualmente, o que caracteriza o processo como letreiramento. (Smeijers, 1996, p. 21, tradução do autor).

Questões como espaçamentos entre letras são comuns na produção de uma tipografia especialmente, se tratando de uma tipografia para textos. Segundo Esteves Gomes em “O design brasileiro de tipos digitais: elementos que se articulam na formação de uma prática profissional” (2010, p.27), “A importância do ritmo de espaços vazios fica mais evidenciado nas fontes para texto, onde é necessário a imersão para uma leitura confortável”.

Figura 8 - Espaço entre letras de uma tipografia



Fonte: O design brasileiro de tipos digitais: elementos que se articulam na formação de uma prática profissional - Ricardo Esteves Gomes (2010)

Na imagem acima, desenvolvida por Ricardo Esteves Gomes (2010) está representada em como se dá essa divisão de espaços entre letras em uma tipografia digital, demonstrando o espaço que determinada letra irá ocupar. Portanto, a tipografia diferente dos letreiros e caligrafia em sua criação sofre de múltiplos processos antes de ser aplicada em um espaço.

A diferença essencial entre a escrita manual e a tipografia é que, no primeiro caso, as palavras e as letras são feitas simultaneamente, enquanto as letras tipográficas são construídas antecipadamente. Tipografia é a escrita com letras pré-fabricadas. (Noordzi, 2000, p. 30, tradução do autor)

2.3.2 Letreiros populares em novas perspectivas

As formas de representação da linguagem visual têm evoluído constantemente, impulsionadas pela ascensão do design digital. Novas

tecnologias, como telões de LED, placas de vinil e impressões digitais, estão competindo por espaço ao lado das formas tradicionais de linguagem visual, principalmente nos grandes centros. Apesar deste apontamento, com a chegada da era digital, surgiu também uma maneira de preservar e reimaginar essas expressões para um novo contexto. Pois em alguns projetos testemunhamos uma revisitação das memórias gráficas das ruas, aliando aos novos processos criativos, adaptando essas influências para o design atual.

olhar atento daquele designer capaz de observar a essência da linguagem visual anônima das ruas, das comunidades, assim como o que há de mais autêntico nos quatro cantos do Brasil, e que transpõe e traduz essa riqueza visual para a prática do design formal, unindo-a às novas tecnologias de produção e às novas estéticas do design. (Finizola, 2010, p.26)

Essa interação pode ocorrer com o simples propósito de registrar e conservar essas produções, visando utilizá-las em trabalhos futuros. Um exemplo disso são os perfis de Instagram dedicados a capturar essas memórias gráficas, como é o caso do perfil Handpaintedbrazil, com curadoria de Clara Izabela. Nesses perfis, existe um vasto catálogo de referências de elementos verbais, pictóricos e esquemáticos apresentado, oferecendo uma fonte rica de inspiração e documentação para o mundo digital.

Figura 9 - feed do Instagram handpaintedbrazil



Fonte: Instagram handpaintedbrazil (2024)

Quando falamos em produções visuais, o atual campo da tipografia brasileira também busca de algumas referências nesses artefatos. Apesar da produção de uma tipografia envolver outras preocupações que talvez não existam na produção de um letreiro, como dito anteriormente. Mesmo com essas questões impostas, existe a possibilidade da criação de uma tipografia transpondo elementos do vernacular para o design formal. “Tendo em vista que, desde o Renascimento, os designers de tipos sempre se apropriaram de referências visuais pré-existentes, esse tipo de prática se tornou muito comum.” (Gomes, 2010, p. 31)

A exemplo de projetos tipográficos que bebem dessa nascente vernacular, temos a famosa fonte digital *Brasilêro* desenvolvida por Crystian Cruz. A qual foi concebida a partir da tentativa de traduzir elementos da cultura popular brasileira, através da coleta de letreiros espalhados pelo país.

A riqueza da escrita popular brasileira foi algo que sempre me fascinou, do desenho das letras à forma como elas estão dispostas. (...) Dessa admiração nasceu a vontade de criar uma tipografia digital que fosse um retrato desse tipo de expressão visual genuinamente brasileira. Dois anos depois, veio ao mundo a “*Brasilêro*”, uma tipografia que busca mostrar a essência de nossa escrita popular. (Cruz, 2003, *apud*, Gomes, 2010, p. 112)

Figura 10 - Tipografia *Brasilêro*



Fonte: Crystian Cruz - *Brasilêro* (2024)

Observa-se, portanto, que tais interações possuem potencial para enriquecer o cenário do design brasileiro. Ao revisitar essas manifestações, é possível ampliar significativamente a gama de opções visuais, evitando assim a pasteurização imposta por padrões ditados pela globalização. Trata-se, antes,

O critério **autoria** figura entre os três parâmetros identificados pelas pesquisadoras Fátima Finizola e Solange Coutinho em seu estudo intitulado "Em busca de uma classificação para os letreiramentos populares"(2010), os quais incluem autoria, forma de representação visual da linguagem verbal e atributos formais. Por meio desses critérios, as autoras propõem um método de classificação e análise dos letreiros populares.

Ao explorar o critério de **autoria** mais detalhadamente, compreende-se que os letreiros podem ser concebidos por indivíduos especializados na área, como letristas que atuam regularmente nesse campo, ou podem ser produzidos por pessoas que possuem uma necessidade comunicativa específica, ainda que não sejam especialistas no assunto. Além disso, há o caso da produção autoral, na qual os letreiros são desenvolvidos como expressão pessoal do autor, no entanto nesta pesquisa o quesito autoral não será considerado.

Partindo para o próximo critério **Forma de representação**, são a forma que o caractere é expresso, podendo ser através da caligrafia, letreiramento ou tipografia. A título de destaque as autoras reforçam que em relação ao termo tipografia, querem dizer caracteres que são baseados no universo da tipografia, porém não são produzidos através de técnicas de impressão tipográficas.

Os **atributos formais** são características intrínsecas dos letreiros, "construction, shape, modelling, terminals, proportion, weight, key characters, decoration," conforme destacado pela autora Catherine Dixon (Dixon 2010, p. 27). Com base nesses atributos, surgiram classificações para os estilos de letreiramentos populares, desenvolvidas por Fátima Finizola e Solange Coutinho em "Em busca de uma classificação para os letreiramentos populares" (2010). Essas classificações incluem os estilos Amadoras, Quadradas, Toscanas, Cursivas, Gordas e Serifadas.

O grupo das **Amadoras** foi produzido por letristas não especialistas, geralmente com o objetivo de solucionar um problema imediato de comunicação. São placas realizadas sem planejamento e nem sempre produzidas com as ferramentas de trabalho mais adequadas. Em decorrência desse fato, em sua grande maioria possuem acabamento rude e aspecto irregular sem relação de uniformidade entre letras, entre linhas, assim como linha de base, eixo e espessuras irregulares.

Figura 12 - Atributos formais Amadoras



Atributos Formais

Construção	Geralmente contínua, mas com aspecto irregular
Forma	Curvas contínuas ovaladas, mas irregulares. Hastes de espessuras irregulares.
Proporção	Largura dos caracteres e proporções internas irregulares
Modulação	Geralmente não há contraste entre as hastes, exceto nos casos em que o contraste foi accidental devido a imprecisão do uso da ferramenta.
Peso	Normal e bold.
Serifa/terminais	Sem serifa e com terminais irregulares.
Caracteres-chave	Nessa classe é bem perceptível a existência de caracteres inusitados, muitas vezes em decorrência do baixo nível de instrução do letrista. Surgem letras espelhadas e com formas fora do padrão de configuração clássica do alfabeto romano.
Decoração	Não são utilizados recursos decorativos.

Fonte: Em busca de uma classificação para os letreiramentos populares (2009)

As **Quadradas** compreendem as letras baseadas numa construção com um módulo quadrado. A partir deste elemento básico são feitas combinações diversas para a geração de todos os caracteres. Apresentam irregularidade no acabamento das formas, no entanto, não prejudica a uniformidade no desenho das letras, como ocorre com as amadoras. Apresentam um baixo nível de complexidade formal e uma maior incidência do uso quase exclusivo de caracteres em caixa alta.

Figura 13 - Atributos formais Quadradas

Tabela 2. Atributos formais da classe das Quadradas.



Atributos Formais

Construção	Contínua modular.
Forma	Curvas contínuas angulares, ligeiramente quadradas. Hastes paralelas.
Proporção	Largura dos caracteres variada podendo ser encontradas quadradas condensadas, normais e expandidas. Proporções internas geralmente regulares.
Modulação	Pouco ou nenhum contraste entre as hastes.
Peso	Normal e bold.
Serifa/terminais	Sem serifa e com terminais retos e/ou pontiagudos.
Caracteres-chave	
Decoração	Não são utilizados recursos decorativos.

Fonte: Em busca de uma classificação para os letreiramentos populares (2009)

As **Toscanas** constituem uma das classes mais exuberantes dos letreiros populares. Apresentam como principais características visuais as serifas bifurcadas (denominadas toscanas), inclinação de seu eixo e decorações como sombras e ornamentos nas suas hastes verticais. Podem ser encontradas tanto na forma de caixas altas quanto baixas. Devido a seu desenho ser mais elaborado e complexo, observa-se que em sua grande maioria, são traçadas por letristas especialistas e por isso mantêm um desenho uniforme, demonstrando ritmo e harmonia no traçado de suas hastes, curvas, serifas e espaços em brancos.

Figura 14 - Atributos formais Toscanas

Tabela 3: Atributos formais da classe das Toscanas

Atributos Formais	
Construção	Continua com forte influência do pincel.
Forma	Curvas cortadas ou fraturadas. Algumas possuem hastes formadas por curvas côncavas.
Proporção	Largura dos caracteres e proporções internas regulares. Geralmente se apresentam na largura normal ou condensada.
Modulação	Contraste entre as hastes, definido pela ferramenta.
Peso	Normal e bold.
Serifa/terminais	Serifa toscana.
Caracteres-chave	
Decoração	Uso de sombras externas e internas.

Fonte: Em busca de uma classificação para os letreiramentos populares (2009)

No universo da tipografia popular as **Cursivas** se apresentam em grande diversidade. Esta classe manifesta características de traço e construção semelhantes às letras manuscritas, no entanto cada especialista pode conferir características particulares a cada estilo. Possuem eixo inclinado e se apresentam em caixa alta e baixa. Outra característica é a presença de ascendentes e/ou descendentes mais prolongados em algumas letras.

Figura 15 - Atributos formais Cursivas



Atributos Formais	
Construção	Contínua com forte influência do pincel.
Forma	Curvas contínuas ovaladas. Hastes inclinadas.
Proporção	Largura dos caracteres variada. Proporções internas geralmente regulares
Modulação	Ligeira variação de contraste entre as hastes.
Peso	Variado: normal, bold e extrabold.
Serifa/terminais	Sem serifa e com terminais geralmente arredondados.
Caracteres-chave	Particularidades da cursiva de cada letrista.
Decoração	Presença de ascendentes ou descendentes mais pronunciadas.

Fonte: Em busca de uma classificação para os letreiramentos populares (2009)

Gordas: sua principal característica são as terminações arredondadas/curvas. Seus espaços internos geralmente são pequenos, o que lhes confere peso, muitas vezes extra Bold. É frequente o uso de sombras, como elemento de ênfase na hierarquia das informações. Apresentam-se tanto na forma de caixas altas como baixas, com eixo de construção horizontal e largura geralmente condensada. De acordo com cada peça gráfica apresentam também características inclinadas ou itálicas com a finalidade de destacar informações.

Figura 16 - Atributos formais Gordas

Tabela 5: Atributos formais da classe das Gordas.



Atributos Formais	
Construção	Contínua.
Forma	Curvas contínuas ovaladas. Hastes paralelas.
Proporção	Largura dos caracteres variada, geralmente condensada. Proporções internas regulares.
Modulação	Não há variação de contraste entre as hastes.
Peso	Bold e extrabold.
Serifa/terminais	Sem serifa e com terminais arredondados.
Caracteres-chave	
Decoração	Uso de sombras.

Fonte: Em busca de uma classificação para os letreiramentos populares (2009)

Serifadas: os letreiros populares serifados formaram um grande grupo unificado, já que a frequência com que foram encontradas não foi muito expressiva. Geralmente a forma das letras é reta com um eixo vertical uniforme. Sua decoração se resume ao uso de sombras e ornamentos. As serifas geralmente são triangulares e as letras em caixa alta.

Figura 17 - Atributos formais Serifadas



Atributos Formais	
Construção	Contínua.
Forma	Curvas contínuas ovaladas. Hastes paralelas.
Proporção	Largura dos caracteres uniforme. Proporções internas regulares.
Modulação	Pouca variação de contraste entre as hastes.
Peso	Bold e extrabold.
Serifa/terminais	Serifas geralmente triangulares com terminais retos.
Caracteres-chave	
Decoração	Uso de sombras.

Fonte: Em busca de uma classificação para os letreiramentos populares (2009)

Por fim os, **Aspectos extrínsecos** estão ligados à disposição do texto se é centralizado ou alinhado à esquerda, além disso são levantadas questões de combinação e uso de cores e se a o uso de maiúsculas ou minúsculas.

2.4.1 Apresentação da coleta de dados

A partir da coleta e utilização do método de análise estabelecido foi possível inferir dados relacionados à produção de letreiros encontrados na região do Jardim Redentor e Geisel. Para que o relatório não se torne tão repetitivo e tedioso, os dados e gráficos serão apresentados nas páginas finais do relatório como apêndices. Para que não fique sem nenhuma amostra do que foi registrado, serão feitos alguns apontamentos sobre as imagens recolhidas a seguir, baseado nos conceitos apresentados.

2.4.2 Apontamentos do estudo

Apesar da pluralidade observou-se que existe uma padronização na linguagem gráfica visual dos letreiros de alguma forma. Se tratando dos seus atributos formais, aspectos intrínsecos, a preferência pelo uso de letras

quadradas e gordas ou até mesmo em seus aspectos extrínsecos, a padronização do uso de caixa alta para letras dessas peças. Portanto, apesar de haver graduações, a uniformidade em certos elementos é claramente visível neste contexto.

Como foi dito foram encontrados padrões do uso letras no estilo quadrada e gordas, por serem mais simples, uma pessoa que caminha por perto pode assimilar o que está sendo falado mais facilmente, já que dependendo da disposição e o espaço que se tem para se comunicar uma letra com serifa ou cursiva a legibilidade pode ser prejudicada para a compreensão da mensagem. Além disso, estilos de caracteres como gordas e quadradas necessitam de menos atenção aos detalhes no momento de reprodução, por não ter um grau de complexidade alto, sua produção se torna mais simples, sendo mais rápida.

Figura 18 - Letreiro Bar da Pita



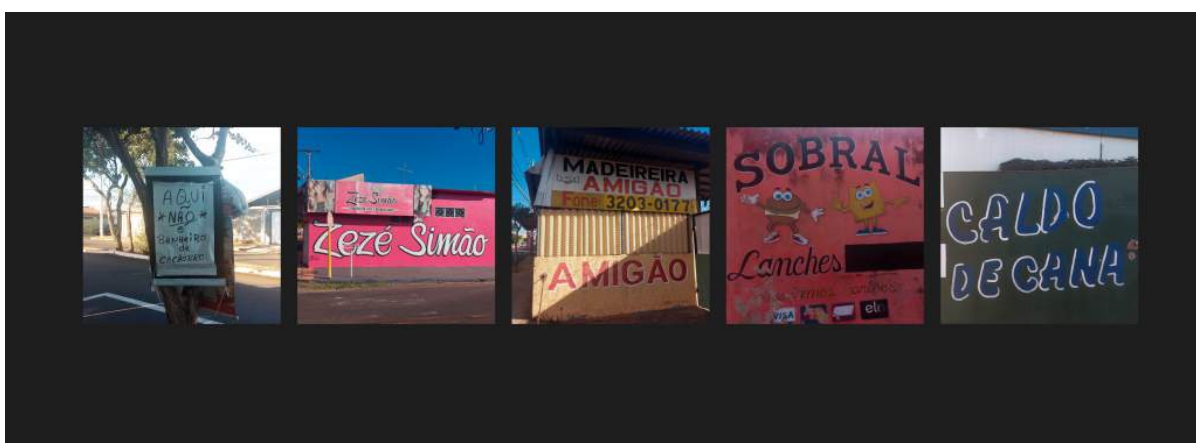
Fonte: Autoria própria (2024)

Um exemplo dessa situação em que o uso de uma a letra que se assemelha mais com estilo quadrada, por ter seu terminal reto e formas mais geométricas, facilita a legibilidade do que está sendo comunicado no espaço que se tem para escrever. Por ser um estilo de caractere simples, pode-se afirmar que esse painel tem uma boa leitura, onde houve uma boa escolha do estilo e para facilitar a hierarquia das informações também funcionam bem,

tendo o nome do bar alinhado ao centro e os itens vendidos menores ao canto esquerdo no formato de lista.

Apesar disso, um panorama de estilos que foram encontrados na pesquisa são: gordas, quadradas, serifadas e cursivas, tendo a ausência de estilos toscanos. O interessante foi notar que em alguns casos os estilos mais complexos como cursivas e serifados quando estão presentes em algum mural aparecem em destaque, como em títulos, maiores que o normal, levando em conta a sua legibilidade para quem está captando a mensagem transmitindo a informação com uma melhor qualidade.

Figura 19 - Painel de estilos de letreiros



Fonte: Autoria própria (2024)

Esses são detalhes que no cotidiano são perdidos, pois segundo a autora Mariana Rodrigues “É muito difícil perceber de maneira racional e crítica o que pertence à nossa realidade cotidiana e é assimilado quase que inconscientemente, tornando-se praticamente invisível e, portanto, passando tão despercebido”. (2014, p.19). Por isso, esses detalhes são notados mais facilmente apenas quando existe esse momento de respiro.

Durante a pesquisa, foi possível observar em profundidade os detalhes que se encontram no inconsciente coletivo, fundindo-se com o ambiente urbano. Nos letreiros analisados, identificaram-se aspectos que os tornam únicos de certa forma. Por exemplo, na Figura 20, a placa que anuncia a venda de mel contém elementos verbais e não verbais. Um elemento não verbal é o sublinhado, que alude a uma calda de mel. A escolha das letras, com formas arredondadas, foi pensada para remeter ao produto mel, caracterizando-se por

atributos formais Gordas. Assim, percebe-se um grau de complexidade no letreiro, incluindo o uso da cor amarela, que remete diretamente ao mel. Segundo Erick Spiekermann em “A linguagem invisível da tipografia” a tipografia é quem dá a identidade e informa sobre o produto.

Um guia por esse labirinto de sabores e alimentos, pelo sustento ou por gulodice, nos é dado pelos rótulos dos produtos desde que sejam embalados em recipientes que possam suportar informação. Sem tipografia não saberíamos qual produto contém o que ou o que deveria ser usado de qual modo. (Spiekermann, 2011, p.17)

Figura 20 - Placa de letreiro, temos mel e própolis



Fonte: autoria própria (2024)

Dentre os letreiros analisados durante o processo de pesquisa, nem todos apresentam um grau de complexidade informacional elevado. Em alguns casos, a informação a ser transmitida é mais simples e não requer tantos elementos não verbais para auxiliar na captação da mensagem. Observando a imagem, Figura 21, percebe-se que não foram necessários sublinhados, setas ou outros elementos para compor a mensagem. O que se identifica é apenas um retângulo branco de fundo e uma frase com caracteres quadrados em vermelho. Apenas com essas características, foi possível transmitir claramente o nome do bar.

Figura 21 - Letreiro de fachada de bar, careca bar



Fonte: autoria própria (2024)

Em mesma situação de uma demanda de comunicação, no processo de captura desses exemplos, formas que, segundo as autoras Finizola e Coutinho (2010), são consideradas amadoras. Trata-se de algo que qualquer pessoa poderia reproduzir. No entanto, a mensagem foi transmitida com sucesso, mesmo sem a presença de múltiplos elementos no espaço em que está exposta. “De acordo com a definição de tipografia vernacular, ela se refere à tipografia cotidiana das ruas, que é anônima, não impressa e produzida artesanalmente” (Rodrigues, 2014, p.29)

Figura 22 - Letreiro no muro, compramos latinha: bloco de bateria ferro: plásticos



Fonte: autoria própria (2024)

Apesar da produção dos letreiros não envolver o design acadêmico formal, os letreiros quando desenvolvido por letristas profissionais, alguém que já possui uma bagagem relacionado a área de produção dessas peças são encontrados elementos e formas de organizar a mensagem da peça de forma que você consegue perceber uma hierarquia da informação. Como é o exemplo desse cartaz encontrado Figura 23 Onde a informação principal que é anunciar o brechó está alinhada ao centro e no topo e na cor vermelha, além disso, outras informações como o nome da pessoa e a palavra barato estão em vermelho dando destaques a estas três palavras, enquanto outras palavras e

símbolos estão em preto como auxiliares. Com essa estrutura percebe-se um nível de prioridade para cada informação.

Figura 23 - Letreiro no placa, Brechó da Tia Angela



Fonte: Autoria própria (2024)

Com a pesquisa foi possível explorar alguns desenhos de letreiros urbanos localizados em Bauru, SP. “Embora essas produções tenham tido início muito antes da formalização do design, ainda estão presentes no cotidiano brasileiro” (Cardoso, 2005, p.8). Além disso, como designer, é necessário olhar para essas obras e filtrar o que há de interessante nelas, conforme mencionado anteriormente sobre a capacidade do designer em traduzir tais produções em design oficial (Finizola, 2010, p.26). Por isso, a combinação e o diálogo entre ambos os universos são importantes, possibilitando o resgate de peças vernaculares para novos contextos e períodos. Nesse projeto, não foi diferente; foi realizado um estudo para absorver a essência dos letreiros populares e traduzilos ao novo desenho de letras inspirado na pesquisa.

3. DESENVOLVIMENTO PRÁTICO

3.1 Marca

Para a referência visual da concepção estética da identidade da marca, incluindo embalagens, adesivos, logotipo, tipografia e ilustrações e elementos acessórios, foram utilizados alguns projetos gráficos como ponto de partida no processo criativo.

Figura 24 - Painel de referências para marca



Fonte: Autoria própria (2024)

Antes de iniciar a produção e o processo que iniciaria a etapa da criação de elementos que foram estipulados para este projeto, foi necessário criar um nome, tendo como nome escolhido "MANO A MANO". Este nome remete ao significado de batalhas de rima, frequentemente realizadas em um formato de confronto um contra um, e também estabelece uma relação com os jogos de cartas, onde os jogadores se enfrentam em uma mesa.

3.2 Tipografia

Com a possibilidade de combinação entre os universos dos letreiros populares e da tipografia, como observado em trabalhos anteriores, exemplificados pela Figura 10, que faz referência à fonte Brasileiro. No entanto, para o desenvolvimento de uma família tipográfica, é imprescindível o conhecimento de certos conceitos universais que orientam a criação de qualquer tipografia. Conforme discutido no livro "Pensar com tipos" apresentado por Ellen Lupton (2006), aspectos como peso, altura-x e uma introdução à anatomia dos tipos, isso foi demonstrado pela primeira vez pela autora em 2006, em seu livro.

Esses conceitos são essenciais para uma compreensão clara do processo de criação tipográfica, pois orientam tanto o "o quê" quanto o "como" na produção de uma nova tipografia. Para os primeiros esboços, foram selecionadas algumas fotografias do banco de dados, criado ao longo do

levantamento dos letreiros populares, com estilos alinhados ao desejado para o projeto e sua aplicação nas letras.

Figura 25 - Painel de referências para tipografia



Fonte: Autoria própria (2024)

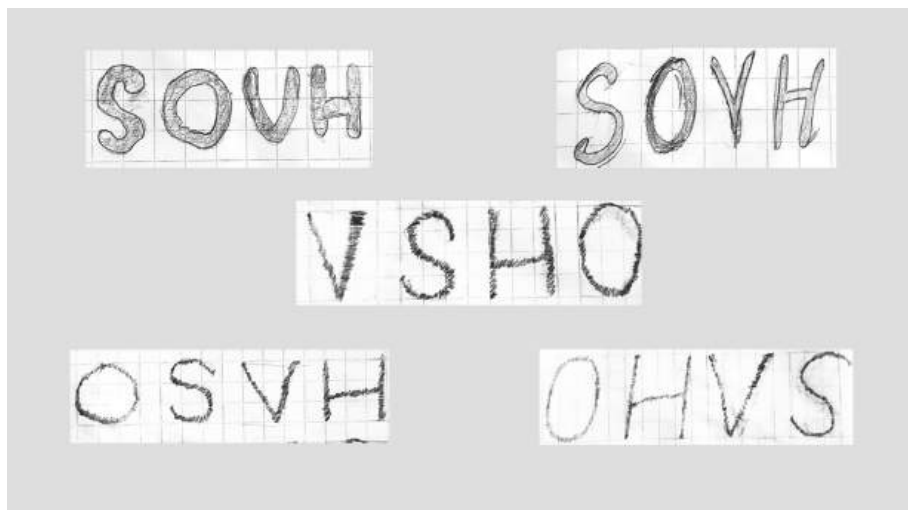
Os estilos selecionados apresentam características que remetem tanto à representação amadora quanto à tipografia com traços mais arredondados. Em algumas referências, observa-se menor cuidado e destreza na criação das letras, evidenciando um aspecto mais rudimentar. Por outro lado, outras referências no painel mostram maior precisão, sugerindo um trabalho realizado por profissionais e remetendo ao estilo de caracteres gordos como levantado anteriormente. A proposta tipográfica do projeto busca justamente combinar esses dois universos, unindo o traço espontâneo e amador ao acabamento técnico e profissional.

3.2.1 Desenho da tipografia

Inicialmente, os primeiros rascunhos foram feitos em papel quadriculado, explorando ideias com o uso de caracteres-chave (H, O, S, V), conforme mencionado por Laura Meseguer com o livro “Como criar tipos: do esboço à tela” “(2019)”. A partir desses caracteres, foi possível desenvolver a família tipográfica, tendo como base suas características específicas. Essa é a base

para a criação de uma família tipográfica composta por caracteres em caixa alta, como é o caso deste projeto. A seguir, estão registrados os rascunhos elaborados:

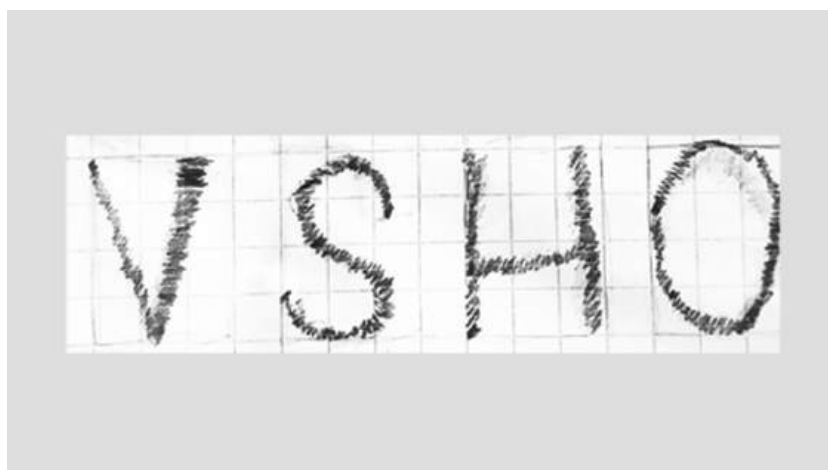
Figura 26 - Rascunhos dos caracteres chave



Fonte: Autoria própria (2024)

Seguindo o conceito do duplo diamante, foram desenvolvidas cinco opções iniciais, cada uma inspirada nas imagens previamente selecionadas, levando em consideração proporções e aspectos formais. No entanto, para dar continuidade ao projeto, foi necessário escolher uma dessas versões para a digitalização e o desenho dos demais caracteres da fonte, com base nos caracteres-chave definidos.

Figura 27 - Rascunho da tipografia



Fonte: Autoria própria (2024)

Figura 28 - Digitalização dos caracteres

VSHO
 H HIJLNMTEFPRUB
 V VAWXYZK
 O DGCQO 0123456789

Fonte: Autoria própria (2024)

É importante ressaltar que os caracteres numéricos foram criados com base nos estilos encontrados nas fotos coletadas, e não a partir de um caractere-chave desenhado especificamente para a tipografia. Eles foram diretamente extraídos das imagens presentes no banco de dados, com exceção do número quatro, onde foi feita uma versão aberta dele ao invés de fechado com a intenção de deixá-lo mais legível.

Com o desenho geral das letras concluído, antes da vetorização, iniciou-se a etapa de refinamento dos caracteres em relação ao peso e ao traçado. Apesar de todos terem partido do mesmo ponto inicial, houve variações nesses aspectos. Para identificar e corrigir essas diferenças, todos os caracteres foram reunidos em um único espaço e, em seguida, foi aplicado um filtro de desfoque gaussiano no Photoshop. Essa técnica permitiu identificar quais letras se destacavam mais em termos de peso em comparação com as demais, possibilitando ajustes necessários. Os caracteres numéricos apresentaram as maiores discrepâncias inicialmente, além de outras letras, como Q, R, P, E, F, B, X e Z.

Figura 29 - Caracteres geral

VSHO
EFPRUB
HIJLNMT
ZVAWXYKDGCGO
1234567890

Fonte: Autoria própria (2024)

Figura 30 - Caracteres geral com efeito de desfoque

VSHO
EFPRUB
HIJLNMT
ZVAWXYKDGCGO
1234567890

Fonte: Autoria própria (2024)

Figura 31 - Caracteres geral ajustes

VSHO
 EFPRUB
 HIJLNMT
 ZVAWXYKDGCCQO
 1234567890

Fonte: Autoria própria (2024)

Após alguns ajustes no desenho dos caracteres e antes da etapa de vetorização, foi desenvolvida uma prancheta para impressão em papel A4, visando uma melhor compreensão de como os caracteres se comportam fisicamente nos tamanhos de 36 pt e 38 pt.

Figura 32 - Teste de impressão dos caracteres

VSHO
 EFPRUBIJLNMT
 ZVAWXYKDGCCQO
 1234567890 38 pt

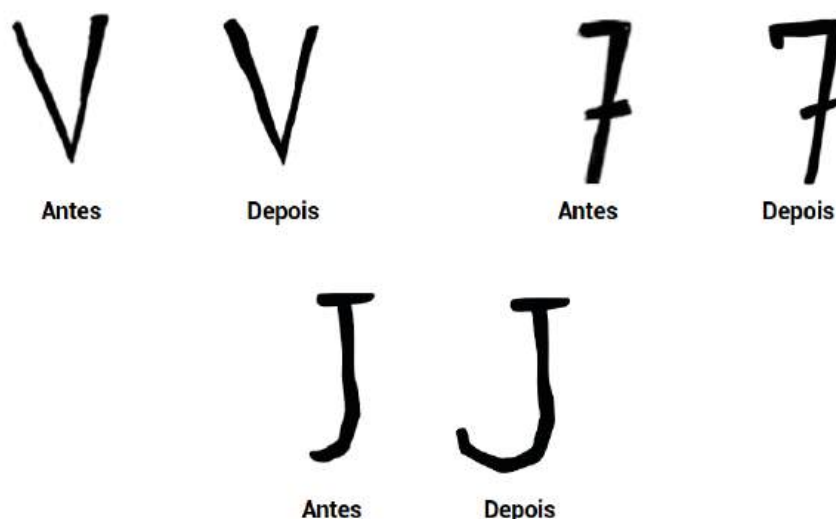
VSHO
 EFPRUBIJLNMT
 ZVAWXYKDGCCQO
 1234567890 36 pt

Fonte: Autoria própria (2024)

A partir desse teste, surgiram novas alterações em algumas letras, pois seus desenhos apresentavam semelhanças com outros caracteres. Um exemplo é o número 7, que se assemelhava ao número 1, mesmo apresentando um corte em sua parte central. Para diferenciá-los, o número 7 foi modificado, sendo mais alongado em comparação ao número 1. Outra

alteração ocorreu na letra V, na qual o peso das hastes foi ajustado, transferindo para o lado esquerdo. Por fim, um pequeno detalhe foi acrescentado ao desenho da letra J, que recebeu um prolongamento.

Figura 33 - Ajustes específicos nos caracteres



Fonte: Autoria própria (2024)

Com a conclusão das etapas que vão desde a seleção de imagens de referência para o projeto tipográfico, passando pelos rascunhos iniciais, digitalização, desenho dos caracteres restantes e seus ajustes, pode-se avançar para a etapa final proposta para essa tipografia dentro do projeto. É importante destacar que todas essas etapas foram realizadas no Photoshop, utilizando o modo em pixels, que oferece uma maior customização durante os processos iniciais. Para a versão final, é necessária a vetorização dessas letras, a fim de garantir que mantenham sua qualidade na imagem de acordo com sua manipulação, independentemente do tamanho e do material em que forem aplicadas nas peças do projeto.

Figura 34 - Caracteres solução final



Fonte: Autoria própria (2024)

Esse foi o resultado da produção da tipografia após a vetorização. Para este projeto, ela não será desenvolvida de forma aprofundada em relação à sua usabilidade como uma fonte completa, uma vez que não houve a preocupação de criar um arquivo tipográfico em que cada caractere se encaixasse perfeitamente para uso cotidiano. O foco principal durante o projeto foi no desenho das letras. Essas questões relacionadas à usabilidade podem ser abordadas no futuro, quando a fonte puder ser disponibilizada, mas, no momento, essa possibilidade não é viável.

3.3 Logotipo

Na etapa de produção e concepção do logotipo, o seu desenho foi baseado nos caracteres desenvolvidos na tipografia criada para uso nas peças da marca.

Figura 35 - Processo de concepção do logotipo



Fonte: Autoria própria (2024)

Esse foi o primeiro modelo concebido, no entanto, apresentava alguns problemas relacionados à sua redução em aplicações menores, como no caso do baralho. Considerando essa questão, foi proposta uma nova versão mais simplificada, na qual os rostos aplicados nos caracteres “O” foram removidos. Esses rostos ainda serão utilizados como acessórios da marca em outras ocasiões. Para o logotipo, é fundamental que a mensagem seja facilmente captada e compreendida, garantindo legibilidade e evitando ruídos na transmissão da sua mensagem.

Figura 36 - Grids de desenvolvimento logotipo MANO A MANO



Fonte: Autoria própria (2024)

Este é o resultado do logotipo concebido, apresentando seus grids e margem de segurança para aplicação. A margem de limite foi definida com

base no caractere “A” menor presente no logotipo. Nesta versão final, há uma redução na quantidade de detalhes em comparação à proposta anterior, mas o essencial foi mantido. Além disso, foi criada uma outra versão com as mesmas características, destinada a aplicações na vertical e outra para aplicações maiores e que demandam mais destaque. Assim, a marca conta com três opções: uma para aplicações em escalas menores, tanto na vertical quanto na horizontal, priorizando a clareza das informações, e outra para usos de maior destaque.

Figura 37 - Logotipos MANO A MANO



Fonte: Autoria própria (2024)

Figura 38 - Conjunto de variações do logotipo MANO A MANO



Fonte: Autoria própria (2024)

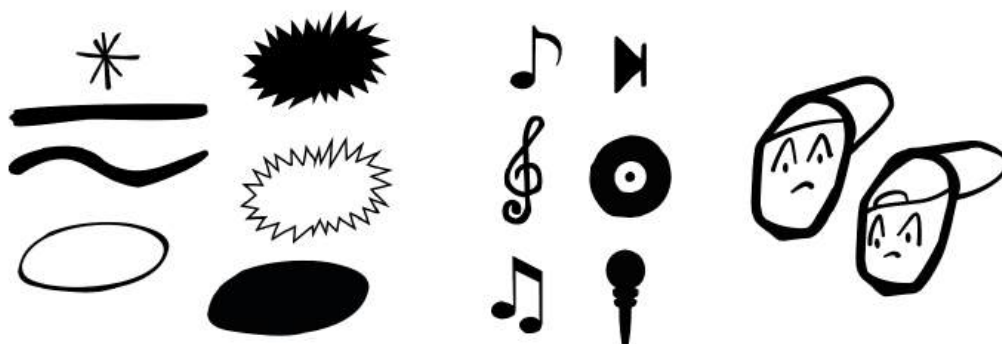
3.3.1 Elementos da marca

Embora o logotipo do projeto “MANO A MANO” e suas variações sejam importantes, eles não são suficientes para atender todas as necessidades de aplicação nos produtos do projeto. Para suprir essa demanda, foram criados alguns elementos que acompanham a temática do projeto.

Entre os itens desenvolvidos, estão sublinhados, asteriscos, manchas e contornos, muitos dos quais são utilizados em letreiros, conforme apontado nas pesquisas e registros. Esses elementos têm a função de destacar textos e informações que exigem maior atenção na mensagem a ser transmitida. Além disso, foram projetados elementos visuais que fazem referência a notas musicais, utilizados para compor as peças gráficas como acessórios.

Os rostos que estavam presentes nas primeiras versões do logotipo, mas foram removidos durante o processo de refinamento, aparecem novamente, agora como pictogramas que fazem referência ao nome da marca, servindo como uma das representações da identidade visual.

Figura 39 - Elementos e acessórios da marca



Fonte: Autoria própria (2024)

Esses são os elementos acessórios desenvolvidos para a marca, com o objetivo de auxiliar e direcionar a temática do projeto. Eles fazem referências e se inspiram em elementos e estilos de alguns letreros vernaculares, alinhando-se à proposta do projeto.

Além disso, nos textos utilizados no projeto, a tipografia principal selecionada para transmitir essas informações foi a Roboto e para aplicação nas cartas, nas quais o texto estará na vertical, como nos nomes dos artistas selecionados, optou-se por uma fonte monoespaçada, no caso a Roboto Mono.

Figura 40 - Fonte Roboto

Roboto

Designed by [Christian Robertson](#)

Whereas disregard and contempt for human rights
have resulted

Fonte: Google Fonts (2024)

Figura 41 - Fonte Roboto Mono

Roboto Mono

Designed by [Christian Robertson](#)

Whereas disregard and contempt for
human rights have resulted

Fonte: Google Fonts (2024)

3.4 Naipes

O desenvolvimento dos ícones principais das cartas de um baralho é fundamental, pois é através deles que os jogadores conseguem identificar o valor de cada carta durante o jogo.

Para o desenho dos naipes, seguiu-se a mesma direção artística dos elementos anteriores, como o logotipo e os acessórios da marca. O primeiro rascunho abaixo, que, em seguida, foi vetorizado para aplicação nas cartas e para realização de testes.

Figura 42 - Conjunto de naipes rascunho



Fonte: Autoria própria (2024)

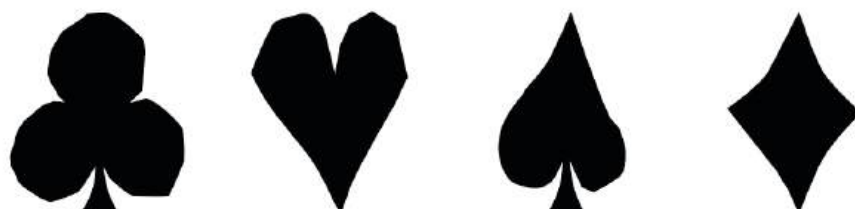
Figura 43 - Conjunto de naipes vetorizado modelo 1



Fonte: Autoria própria (2024)

Entretanto, durante os testes de impressão em algumas cartas, observou-se que os naipes ainda precisavam de ajustes, especialmente na haste da base dos naipes de espadas e paus, que ficaram completamente invisíveis quando impressos no tamanho das cartas. Além disso, os desenhos de copas e ouros foram levemente alterados: no naipe de copas, o corte do coração foi aprofundado, e no naipe de ouros, sua largura foi aumentada para harmonizar melhor com os outros símbolos, conforme ilustrado a seguir.

Figura 44 - Conjunto de naipes vetorizado modelo 2



Fonte: Autoria própria (2024)

Apesar das alterações feitas nas hastes dos símbolos de paus e espadas, o problema de visibilidade ainda persistiu de maneira sutil. Assim, na versão final dos naipes, essa questão foi reconsiderada, garantindo uma maior visibilidade para ambos os símbolos.

Figura 45 - Conjunto de naipes vetorizado modelo 3



Fonte: Autoria própria (2024)

Figura 46 - Painel de evolução do desenho dos naipes



Fonte: Autoria própria (2024)

Essas foram as etapas de desenvolvimento dos naipes para o baralho, que passaram por três fases após o rascunho inicial. Agora, eles estão prontos para serem aplicados na versão final das cartas.

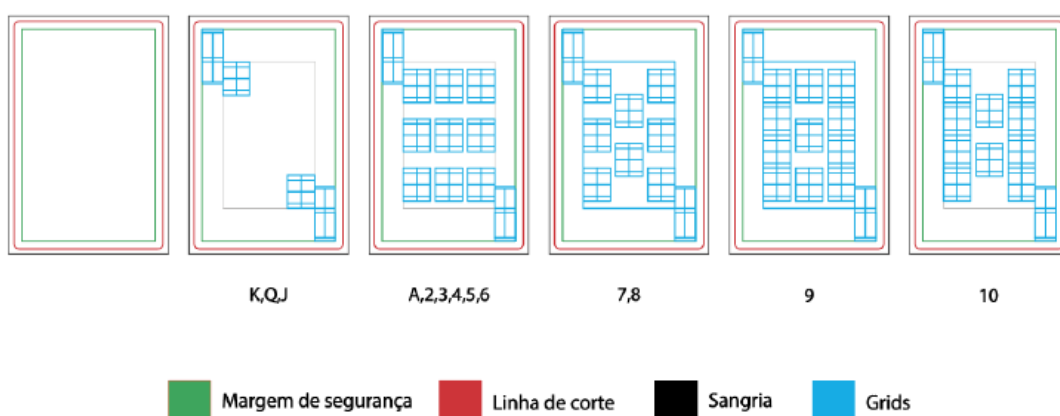
3.5 Formato das cartas e montagem de grids

Para este projeto, a escolha do formato das cartas segue o padrão dos baralhos mais encontrados no mercado, como o baralho 139 da COPAG, com dimensões de 57 x 90 mm. Além disso, em relação ao padrão de jogo, o baralho adota o modelo internacional, também conhecido como modelo Paris, contendo 52 cartas jogáveis, cujos naipes são representados por ouros, espadas, copas e paus.

Com a escolha do modelo de baralho, avançou-se para a etapa de montagem dos *layouts* de cada carta, visando auxiliar na prototipagem e no posicionamento dos elementos, como naipes, ilustrações e caracteres. Na Figura 47, está representado de maneira mais clara: a linha verde indica a margem de segurança da carta, que define o limite até onde os elementos

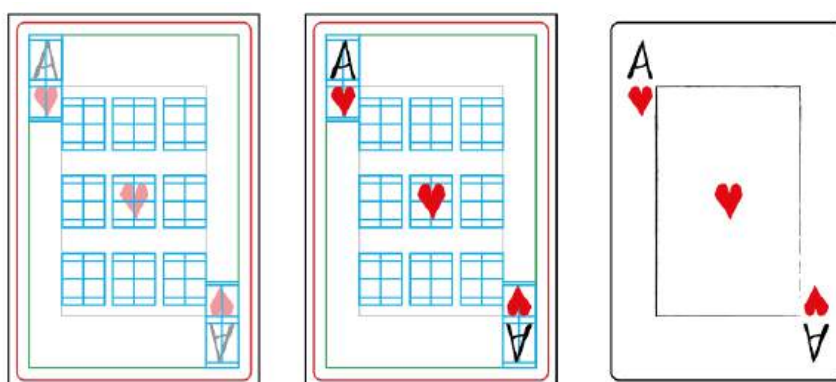
podem ser posicionados; a linha vermelha apresenta a linha de corte da carta; a linha preta representa a sangria, com 5mm; e as linhas e caixas azul formam o *grid*, que demonstra onde devem ser posicionados os naipes e caracteres de acordo com seu valor. Embora alguns desses *grids* se repitam, para algumas cartas foi necessário criar modelos de *grids* específicos, garantindo, assim, a coerência de tamanho entre as cartas e o posicionamento de seus elementos.

Figura 47 - Modelo de grids para cartas



Fonte: Autoria própria (2024)

Figura 48 - Exemplo de aplicação dos elementos nas cartas



Fonte: Autoria própria (2024)

3.6 Seleção das personalidades para aplicação nas cartas

Um dos objetivos do projeto consiste no desenvolvimento de um novo conceito estético para o modelo de baralho de cartas tradicional, trazendo

consigo nas cartas alguns artistas que representam a cena do rap brasileiro do momento.

Logo após a criação dos elementos da marca, a elaboração dos naipes e dos grids para as cartas, iniciou-se a fase de desenvolvimento das ilustrações. No entanto, antes de avançar com essa etapa, foi necessário realizar a escolha e a seleção das personalidades ou dos elementos que seriam representados em cada carta. Para este projeto inicial, a seleção das personalidades foi realizada com base nos artistas brasileiros mais escutados no cotidiano do responsável pelo desenvolvimento do projeto, de modo a alinhar a proposta com a experiência pessoal e a temática do baralho.

As cartas que receberam uma arte exclusiva são o Rei, a Rainha, Valete e os Coringas. Pensando nisso, para a Carta do Rei, foi escolhido o rapper Abebe Bikila, conhecido artisticamente como "BK". BK é o criador de sucessos como "Planos", "Quadros" e "Amanhecer", entre outros. Suas músicas abordam temas relacionados às vivências do corpo negro e suas lutas. Um exemplo é a música "Quadros", do álbum *Castelos & Ruínas*, na qual o rapper reflete sobre o peso da herança histórica. Fazendo referência à história de opressão e luta das pessoas negras, conectando o passado com o presente.

O rapper carioca também possui outros projetos de sucesso. Entre seus principais álbuns estão *ICARUS* (seu primeiro álbum de estúdio), *Castelos & Ruínas* e *Gigantes*. Atualmente, BK é considerado um dos artistas mais influentes da cena do rap brasileira.

Figura 49 - BK



Fonte: Youtube (2024)

Para a Carta do Valete, o escolhido foi o rapper carioca LEALL, conhecido por suas músicas no estilo *drill*, uma das vertentes do rap. LEALL aborda em suas letras questões cotidianas das periferias. O artista possui dois álbuns de sucesso: *Esculpido a Machado* e *Ainda Tenho Coração*. No álbum *Esculpido a Machado*, LEALL explora a realidade de muitos jovens brasileiros, marcada pela pobreza, falta de recursos e inseguranças comuns entre jovens negros. Um exemplo disso é a música "Posso Mudar Meu Destino", onde o artista reforça o refrão repetidamente, refletindo sobre suas próprias possibilidades de mudança.

No álbum *Ainda Tenho Coração*, LEALL surge com uma perspectiva mais otimista, expressando suas conquistas após alcançar o sucesso. Na faixa "Onde Que Nós Taria?", o rapper reflete sobre o impacto de sua trajetória e as conquistas obtidas com o tempo. LEALL é atualmente considerado uma das personalidades mais promissoras da cena do rap nacional.

Figura 50 - LEALL



Fonte: Letras (2024)

Para a Carta da Rainha, foram escolhidas as irmãs gêmeas Tasha & Tracie, grandes influências na cena contemporânea do rap brasileiro. Elas ganharam destaque com o projeto *Rouff* (2019), e são as criadoras dos sucessos "Arumesse Comigo" e "Desce Licor", misturando música, moda e ativismo em suas carreiras.

Crescendo na periferia, Tasha & Tracie começaram como criadoras de conteúdo, discutindo questões raciais, moda e autoestima. Posteriormente, migraram para o rap, abordando em suas letras temas como empoderamento, racismo e a luta das mulheres negras, como evidenciado na música "Diretoria".

Além de suas músicas, o estilo das irmãs e seu envolvimento com a moda reforçam a mensagem de resistência e auto afirmação que elas promovem. Tasha & Tracie são influenciadoras culturais, representando uma nova geração que redefine a arte, a política e a cultura negra no Brasil.

Figura 51 - Tasha & Tracie



Fonte: Letras (2024)

Para a Carta do Coringa, a escolha foi o logo do BRIME, que representa a "abrasileiração" de um estilo musical derivado do rap, conhecido como *grime*. O BRIME é uma fusão que incorpora elementos da música e da cultura brasileira ao *grime* britânico, criando uma nova vertente local.

Essa adaptação foi explicada por artistas como Febem, CESRV e Fleezus no canal do YouTube RAP TV, onde relataram como desenvolveram o BRIME, mesclando as batidas e a estética do *grime* com a realidade brasileira.

Figura 52 - BRIME



Fonte: Youtube (2024)

Para o projeto e com o tempo que se teve foram escolhidas 4 dessas personalidades para serem representadas nas cartas, com elas escolhidas iniciou-se o momento de produção de ilustração de cada uma delas selecionadas.

3.6.1 Referências visuais de estilo

Primeiramente, foi realizada uma arte conceitual da carta do Rei, ainda com os elementos não finalizados, com foco em definir qual estilo a ilustração das cartas seguiria, se mais voltado para o *cartoon* ou para o realismo. Esse estudo foi acompanhado por uma imagem de referência do rapper BK.

Figura 53 - Estudo de estilo



Fonte: Autoria própria (2024)

Figura 54 - Aplicação do modelo teste no molde de cartas



Fonte: Autoria própria (2024)

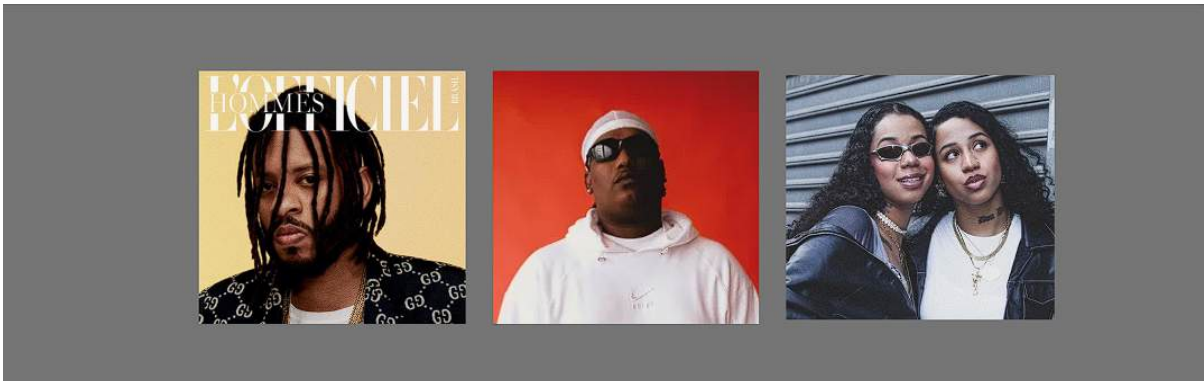
Após a análise dos resultados e *feedbacks* obtidos, percebeu-se que era mais importante trabalhar as ilustrações das cartas com mais detalhes, em vez de optar por um estilo totalmente estilizado, isso principalmente nas cartas que retratam pessoas reais, entretanto para a arte dos coringas essa questão destoa um pouco. Com isso em mente, o estilo para as próximas etapas do desenvolvimento das ilustrações das cartas foi direcionado para algo mais realista. Para auxiliar nessa busca por um novo estilo, foi montado um painel de referências que incorpora elementos de realismo nas ilustrações. Além das referências de estilo, para que as ilustrações fossem feitas foram tomadas com referências algumas fotos dessas personalidades como base.

Figura 55 - Quadro de referências de estilos



Fonte: Autoria própria (2024)

Figura 56 - Fotos de referências das personalidades das cartas



Fonte: Autoria própria (2024)

3.6.2 Ilustração das cartas Rei, Rainha e Valeta

Após a reunião de algumas referências de estilo e imagens dos artistas, o rascunho das cinco cartas começou a ganhar forma. Inicialmente, o desenvolvimento das ilustrações focou nas cartas de Rei, Rainha e Valeta, enquanto a arte dos Coringas foi elaborada posteriormente. Nessa nova proposta, foram adicionados mais detalhes aos rostos dos artistas, enfatizando suas características mais marcantes.

Figura 57 - Conjunto de rascunhos das personalidades das cartas



Fonte: Autoria própria (2024)

Com os rascunhos pré-estabelecidos das artes principais do projeto, encaminhou-se para a etapa de arte final dos traços e refinamento das

ilustrações. Nessa fase, foi escolhido um pincel que simulasse alguma textura de lápis, além disso, foi incorporada na moldura aplicada nas cartas para complementar o estilo das ilustrações. Em elementos que são características de cada carta foram aplicados detalhes em vermelho, como a coroa para as cartas de Rei e Rainha, e flechas para as cartas de Valete. Esse recurso se tornou uma identidade para as outras cartas que também possuem ilustrações, como os Coringas, que serão apresentados brevemente.

Figura 58 - Modelo de arte das cartas



Fonte: Autoria própria (2024)

Apesar de parecer que as ilustrações estavam finalizadas, ainda havia algumas questões a serem desenvolvidas, especialmente em relação aos traços étnicos de cada figura, como boca, nariz, textura do cabelo e cor de pele. Esses elementos foram trabalhados de forma mais elaborada em seguida.

Figura 59 - Ilustração Tasha & Tracie



Fonte: Autoria própria (2024)

Figura 60 - Ilustração BK



Fonte: Autoria própria (2024)

Figura 61 - Ilustração LEALL



Fonte: Autoria própria (2024)

Figura 62 - Conjunto de ilustrações



Fonte: Autoria própria (2024)

Após esses aspectos alterados chegou-se no resultado final de cada ilustração, como visto essas mudanças tiveram um grande impacto para assimilação das personalidades das cartas, trazendo mais vida e fidelidade à proposta do projeto, que é representação dos artistas.

3.6.3 Ilustração coringas

Para a carta do Coringa do baralho, a inspiração veio de uma das vertentes do rap, o BRIME, cujo logo apresenta um palhaço muito similar ao dos baralhos. Para este projeto, foi feita uma adaptação desse conceito para um novo contexto. O baralho contém duas versões do Coringa: o verdadeiro, que possui detalhes mais elaborados, e o coringa falso, que normalmente apresenta diferenças em relação ao outro. Neste baralho, o coringa falso foi concebido como um rabisco, remetendo aos letrados amadores encontrados. A seguir, estão as primeiras concepções de cada um.

Figura 63 - ideias iniciais coringas



Fonte: Autoria própria (2024)

Antes que a arte finalização dessas cartas fosse feita, especialmente no modelo do coringa verdadeiro, foi realizada uma etapa de refinamento para definir melhor os detalhes e características da roupa, que ainda não haviam sido decididos na versão inicial de rascunho. Em seguida, foram elaboradas as versões finais com traços definidos e mais refinados, mesmo que a carta do coringa falso não seguisse essa proposta.

Figura 64 - Coringa verdadeiro rascunho



Fonte: Autoria própria (2024)

Figura 65 - Coringa falso final



Fonte: Autoria própria (2024)

Figura 66 - Coringa real final



Fonte: Autoria própria (2024)

3.7 Carta informativa

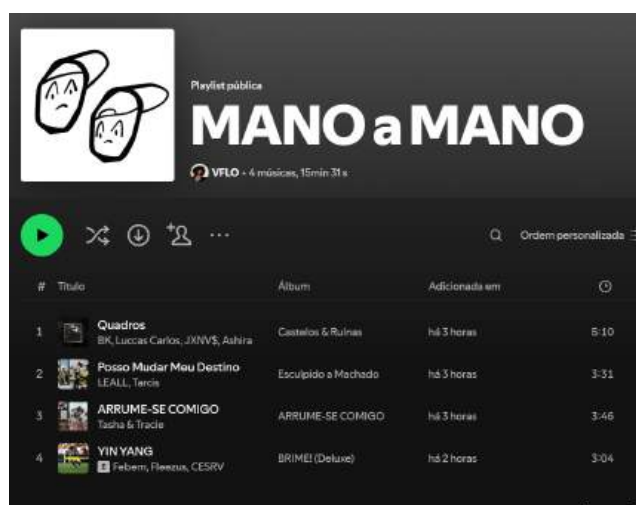
Além da criação de cartas ilustradas, foi produzida uma carta informativa para o conjunto, contendo um breve texto explicativo sobre o tema das cartas, também com um QR code que direciona para uma playlist no Spotify, com uma música de cada artista presente no projeto. O objetivo dessa carta é explicar o projeto e apresentar algumas músicas dos artistas para pessoas que ainda não os conhecem.

Figura 67 - Carta informativa



Fonte: Autoria própria (2024)

Figura 68 - Playlist MANO a MANO



Fonte: Autoria própria (2024)

3.8 Criação do padrão do dorso da carta

Para a escolha do verso da carta, muitos baralhos costumam apresentar padrões, mosaicos arabescos e etc. Para este projeto não foi diferente, trazendo consigo elementos que remetem a temática dessas cartas desenvolvidas, como elementos que fazem referências ao rap. Primeiramente foi selecionado um painel de referências com algumas ideias de possíveis padrões existentes.

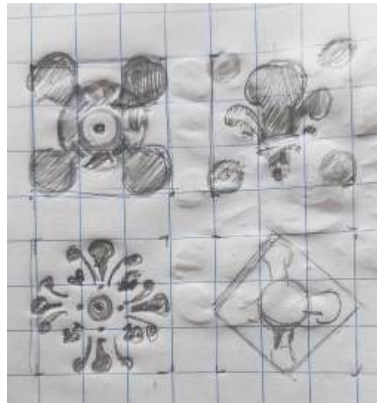
Figura 69 - Painel de referências mosaicos



Fonte: Autoria própria (2024)

A partir desses modelos de referências, foi produzido alguns rascunhos básicos a lápis em um papel quadriculado, o que auxiliaria na construção inicial e também funcionando como um grid a ser seguido para as próximas etapas de desenvolvimento do padrão, dentre as opções realizadas foi escolhida uma versão para ser finalizada e aplicada na versão final do dorso da carta e utilizado em outras peças como embalagens.

Figura 70 - Opções de padrões



Fonte: Autoria própria (2024)

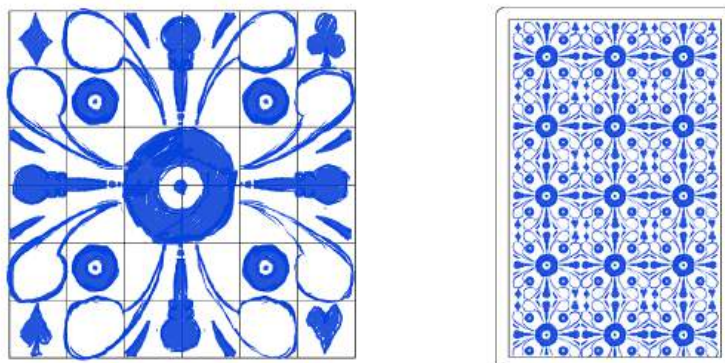
Figura 71 - Rascunho do padrão para cartas



Fonte: Autoria própria (2024)

Com a versão escolhida, foi possível trazer ela para o digital, realizando inicialmente alguns testes e definição dos traços no Photoshop. Nessa passagem do desenho analógico para o digital houveram algumas mudanças no posicionamento dos elementos do padrão, os naipes foram movidos para as extremidades do quadrado e nos seus lugares foram adicionados novos discos só que menores comparados ao do centro do padrão, além disso optou-se por deixar como formas preenchidas apenas os elementos que tinham mais importância, como os discos, microfones e naipes, outros elementos foram mantidos apenas com contorno.

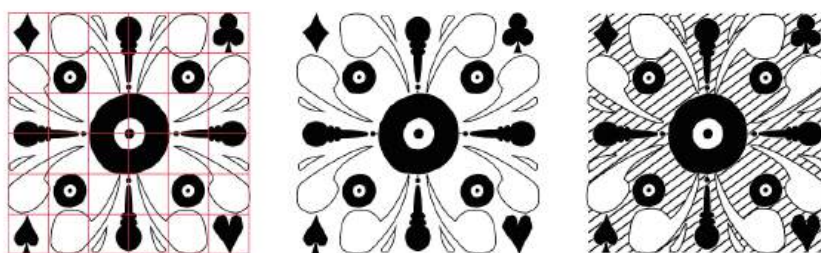
Figura 72 - Digitalização e testes do padrão aplicado na carta



Fonte: Autoria própria (2024)

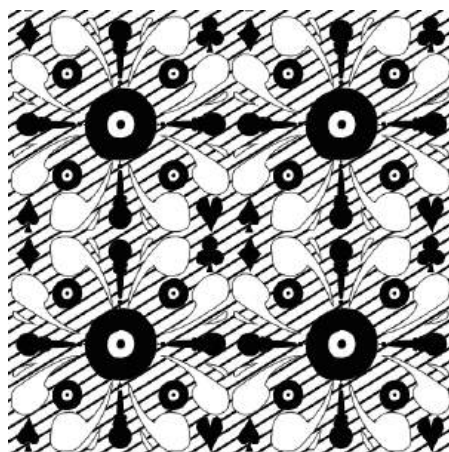
Na etapa de vetorização do padrão foram feitas algumas correções de posicionamento, o *grid* de 6x6 estabelecido no papel quadriculado anteriormente de foi um ponto chave nesse momento para centralizar e alinhar cada elemento. Com elementos posicionados foi removido o *grid* de auxílio e adicionando algumas linhas paralelas no fundo para dar um preenchimento maior ao padrão, logo após foi montado o padrão é feita a sua aplicação no dorso da carta.

Figura 73 - Etapa de vetorização e finalização do padrão



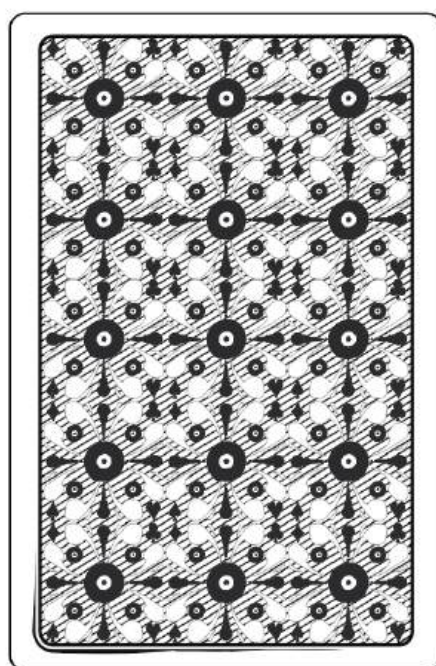
Fonte: Autoria própria (2024)

Figura 74 - Encaixes do padrão



Fonte: Autoria própria (2024)

Figura 75 - Demonstração da aplicação na carta



Fonte: Autoria própria (2024)

Esse foi o resultado final da arte, trazendo consigo alguns elementos que remetem a música, com o padrão finalizado se tornou um elemento acessório da marca para outras peças, apesar de sua aplicação principal ser para o dorso das cartas.

3.9 Montagem e testes de impressão

Com os *grids* montados, prosseguiu-se para o desenvolvimento e as versões de testes das cartas, especialmente em relação aos elementos das cartas e sua visibilidade. Na primeira versão desenvolvida, foram utilizados os naipes da Figura 43, que ainda não se adequam exatamente à versão reduzida das cartas, o que ficou evidente na impressão das mesmas.

Além disso, nas cartas de Rei, Rainha e Valete, foram inseridos os nomes dos artistas na tipografia Courier, a fim de sinalizar e identificar quem são, permitindo que pessoas que não os conhecem possam entender melhor de quem se tratam. Na carta do Coringa, o nome "Joker" foi escrito utilizando as letras desenhadas para o projeto, em vez da tipografia selecionada.

Figura 76 - Modelo 1



Fonte: Autoria própria (2024)

Durante a etapa do segundo modelo foram alterados os ícones dos naipes de Paus e Copas, além disso, a fonte onde estava escrito os nomes dos

artistas seu corpo de texto foi aumentado para melhorar a visibilidade da escrita.

Figura 77 - Modelo 2



Fonte: Autoria própria (2024)

Após alguns testes com essa segunda versão, ainda havia muita dificuldade em entender o texto com os nomes dos artistas, especialmente nas cartas da Tasha e do Traice. Assim, decidiu-se mudar a tipografia, optando por uma fonte monoespaçada, mas sem serifas, a fim de reduzir o ruído na leitura causado por essas últimas alternativas, a fonte escolhida foi a Roboto Mono, como mostrado anteriormente. Além disso, os naipes passaram por mais uma alteração nas hastes e na base dos símbolos de espadas e paus, no entanto com o teste de impressão realizado ainda notou-se as mesmas dificuldades nos naipes, então para a versão final das cartas também houve mudanças nos próprios, Espadas e Paus. e os nomes dos artistas foi aumentado o contorno para maior visibilidade

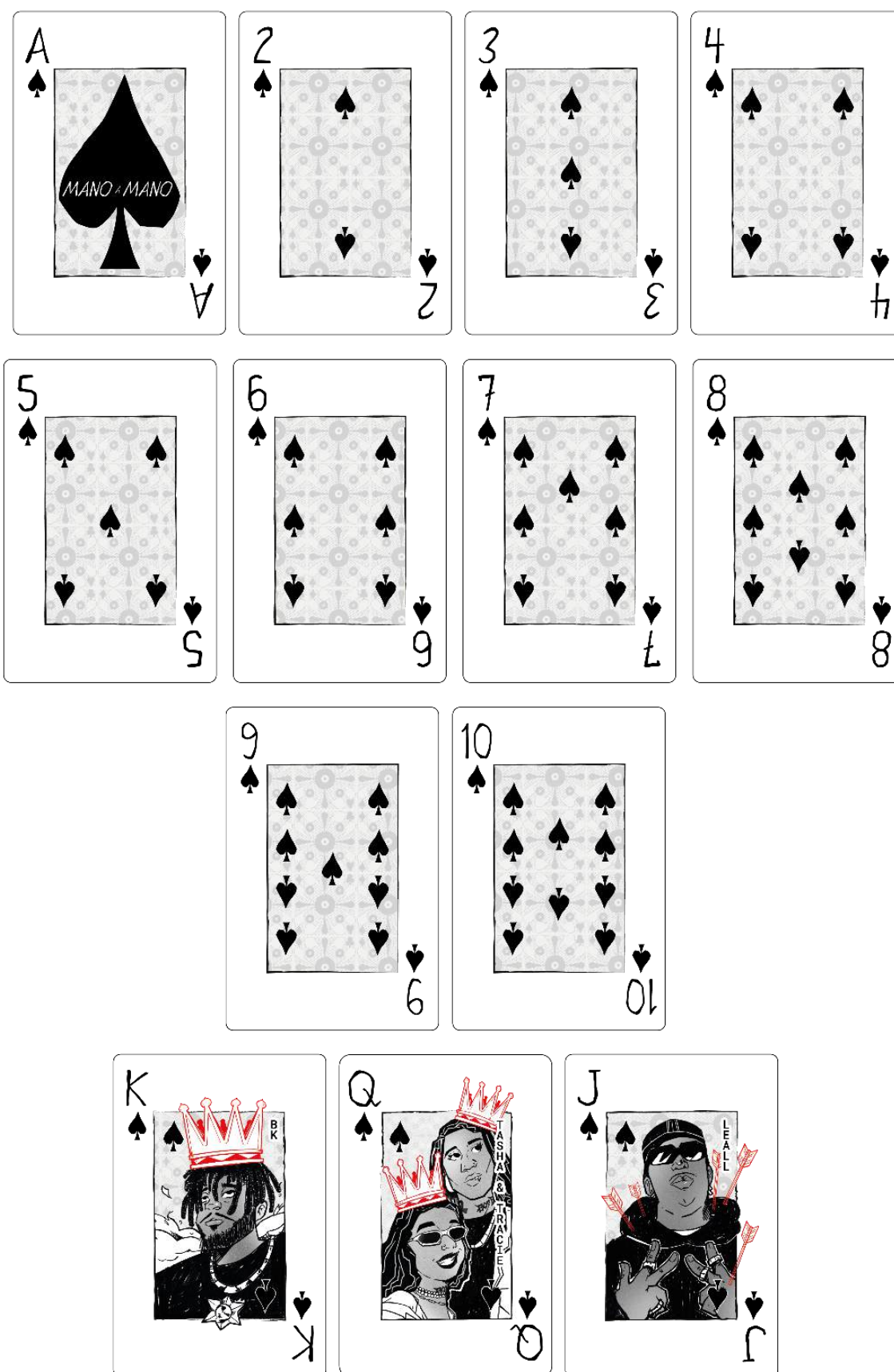
Figura 78 - modelo 3



Fonte: Autoria própria (2024)

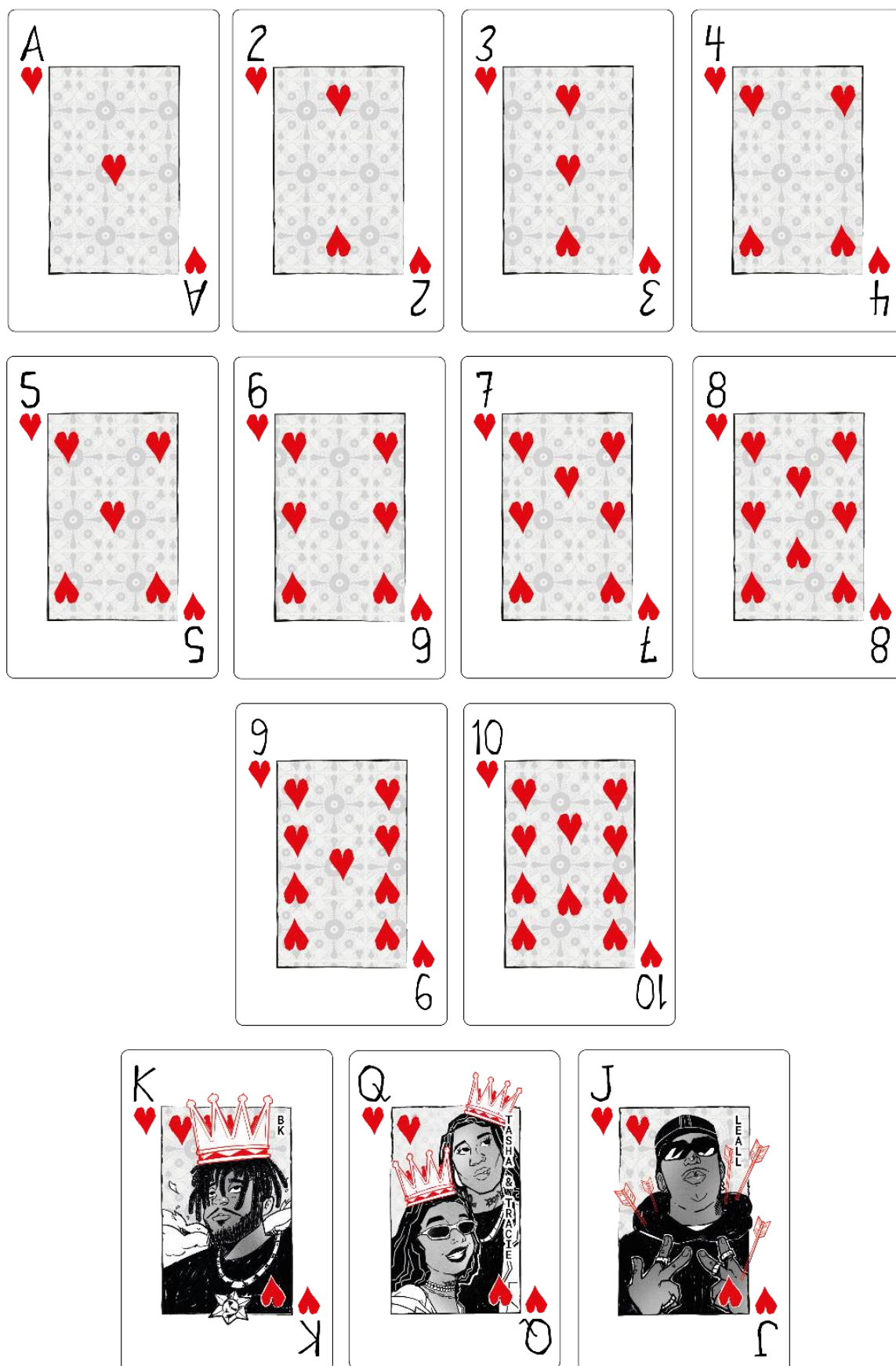
A seguir, esses são os painéis reunindo todas as artes das cartas em seus modelos finais, após terem passados por três etapas de testes e grandes mudanças em suas características para que suas cartas pudessem ser utilizadas como um jogo funcional de baralho. Além disso, reunindo nesse painel final de cartas durante o fechamento de arquivos foi realizado alguns novos testes de acabamentos nas cartas, onde foi optado por adicionar um fundo cinza no espaço onde os naipes são localizados. Também foi pensado um modelo de cartas com sua cor de fundo em preto, tendo duas versões finais para o baralho.

Figura 79 - Paineis de cartas finais 1



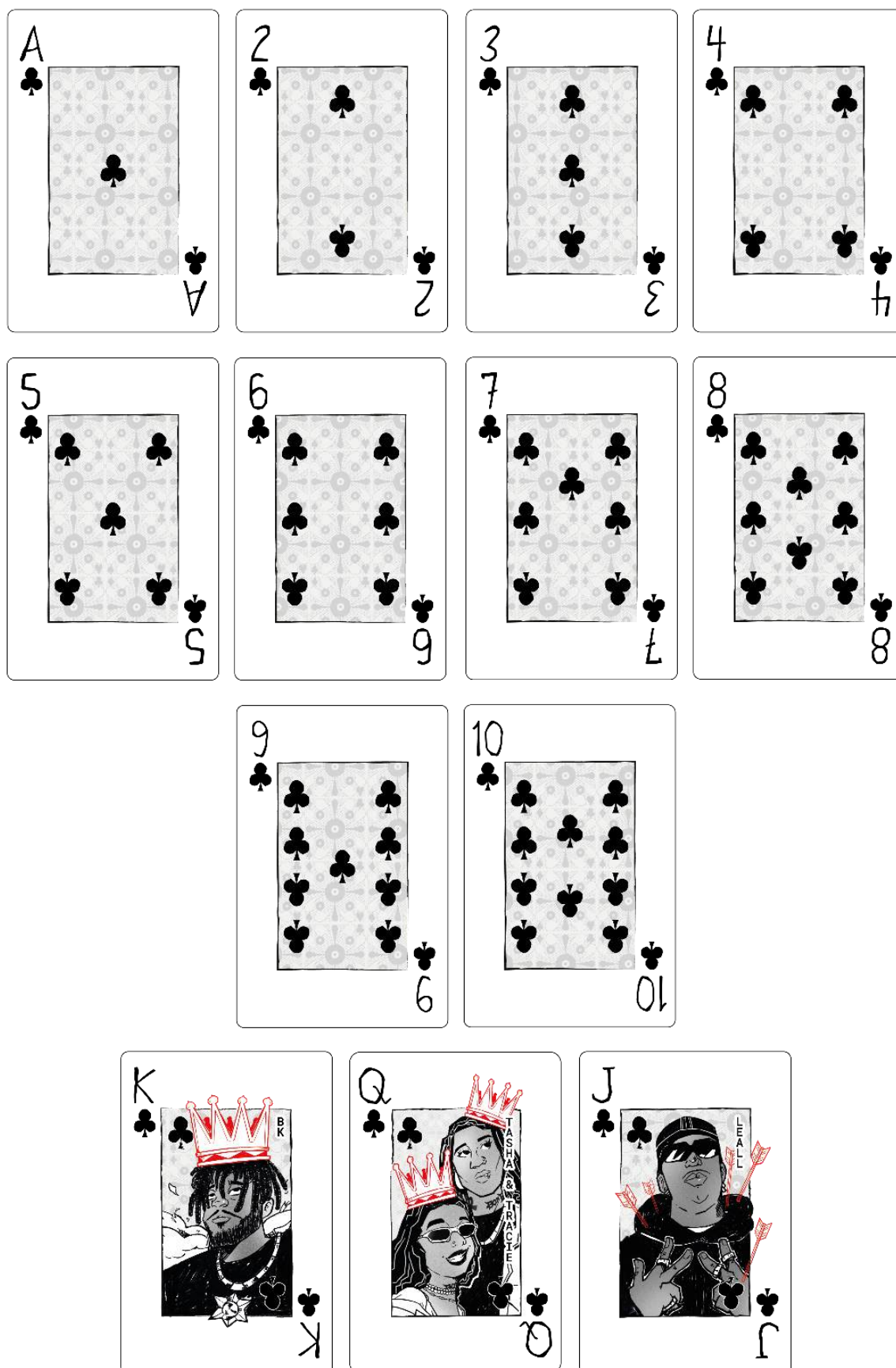
Fonte: Autoria própria (2024)

Figura 80 - Painel de cartas finais 2



Fonte: Autoria própria (2024)

Figura 81 - Painel de cartas finais 3



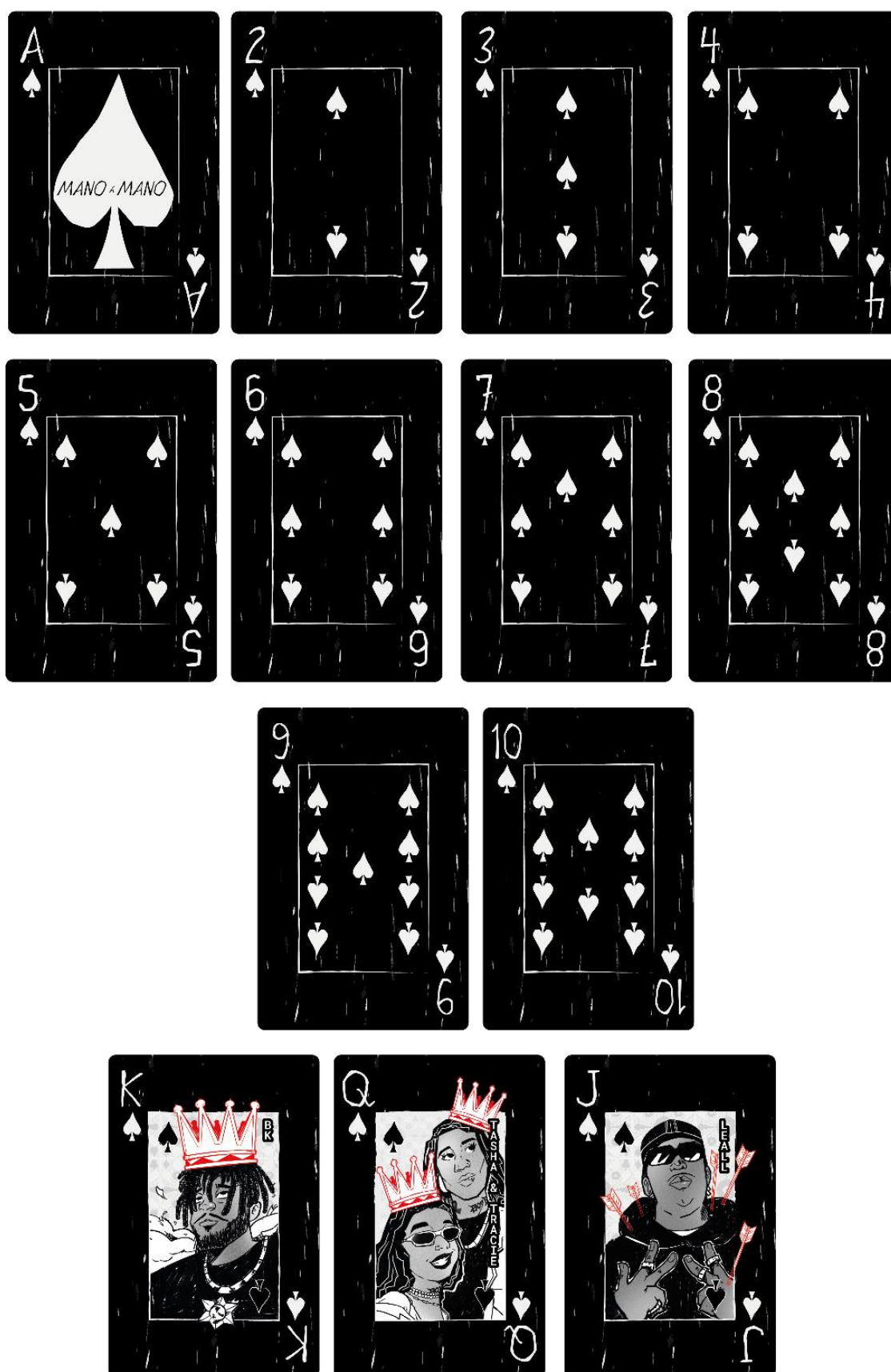
Fonte: Autoria própria (2024)

Figura 82 - Painel de cartas finais 4



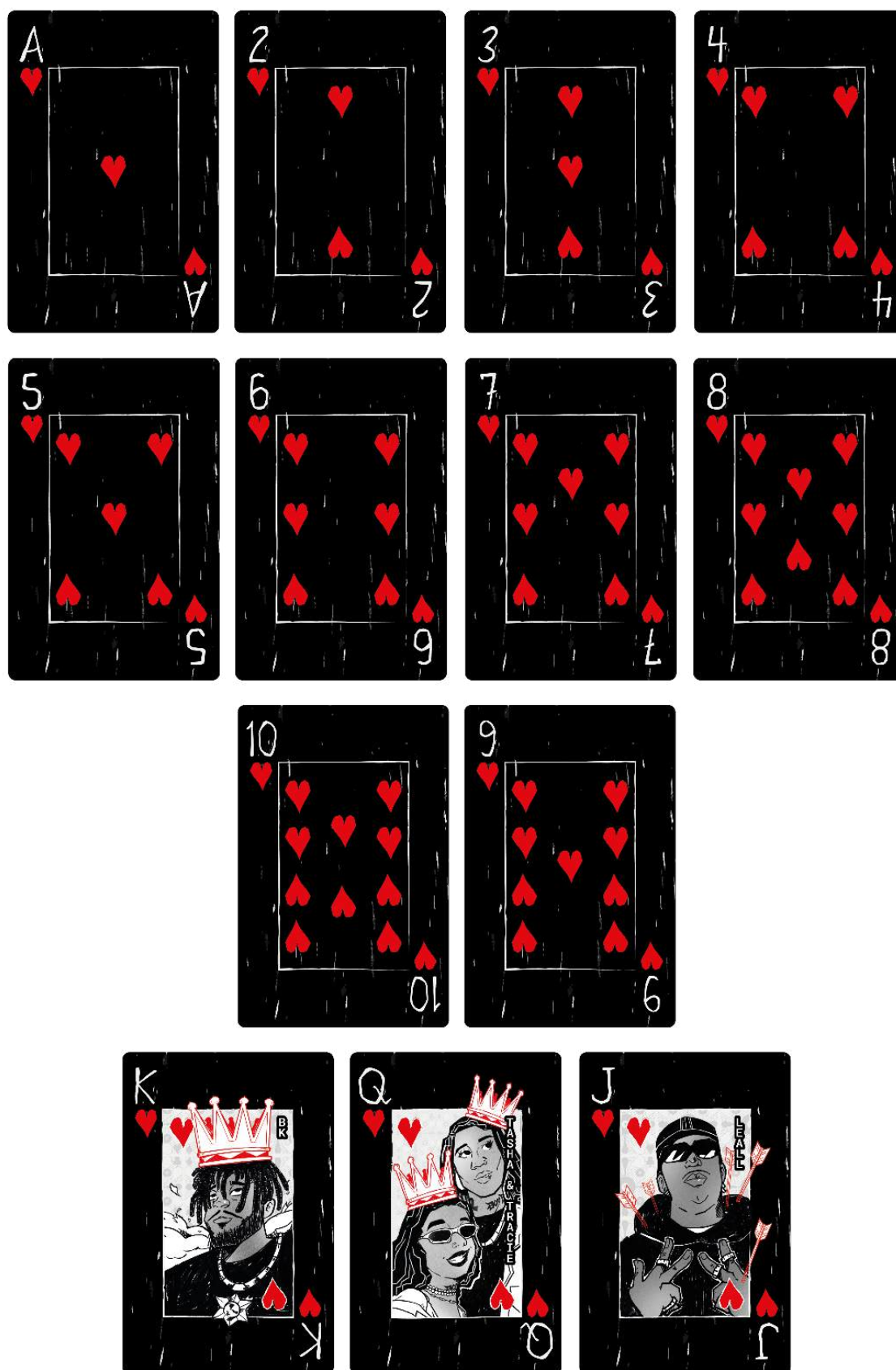
Fonte: Autoria própria (2024)

Figura 83 - Painel de cartas finais 5



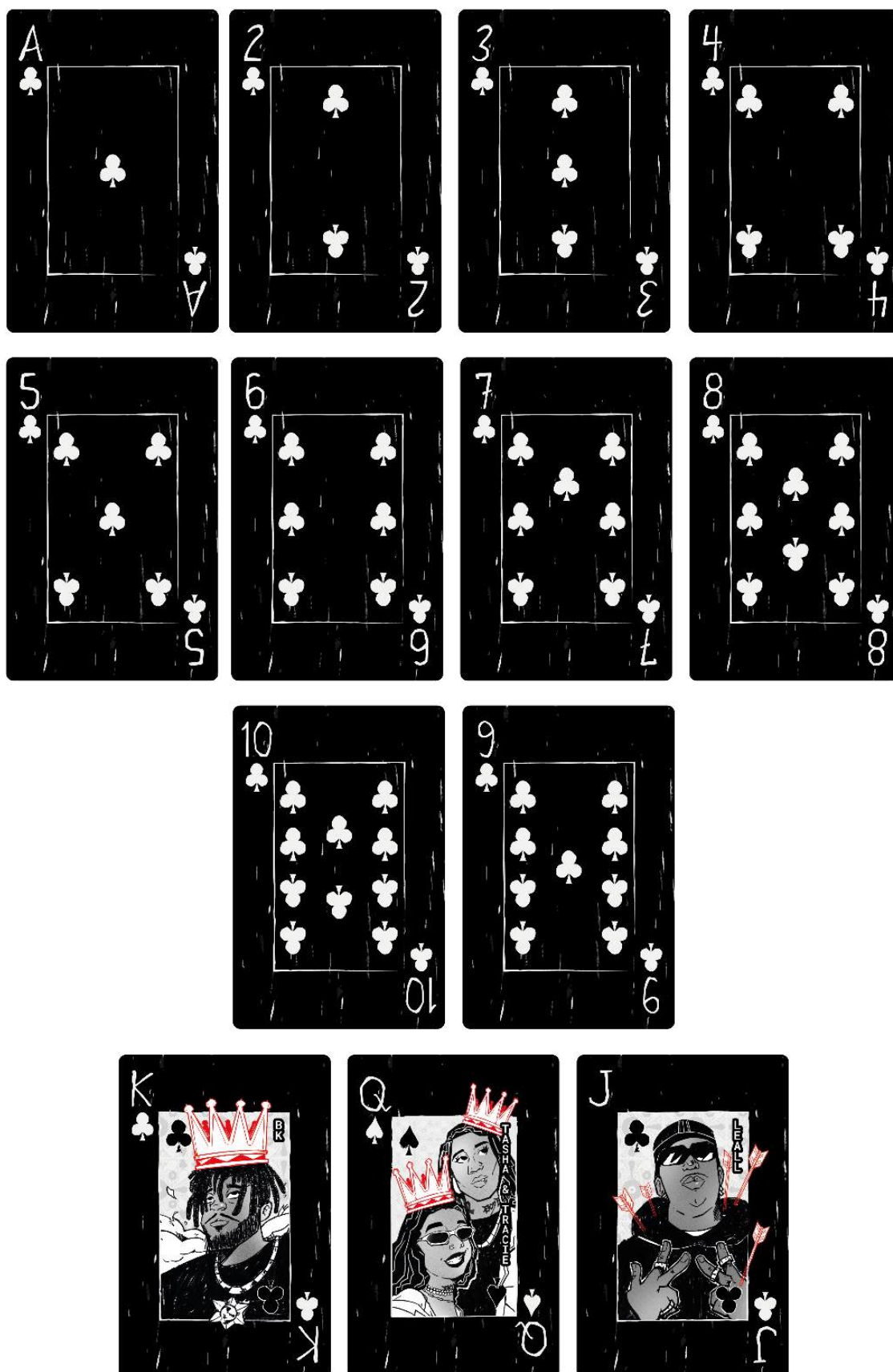
Fonte: Autoria própria (2024)

Figura 84 - Painel de cartas finais 6



Fonte: Autoria própria (2024)

Figura 85 - Painel de cartas finais 7



Fonte: Autoria própria (2024)

Figura 86 - Painel de cartas finais 8

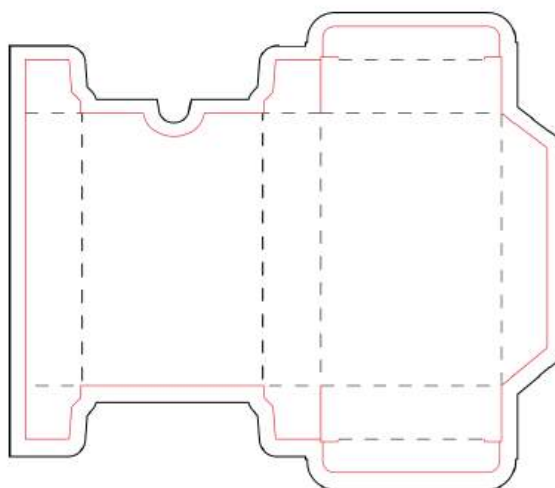


Fonte: Autoria própria (2024)

3.10 Embalagem do produto

Para a caixa do produto, foi utilizado o modelo padrão para esse tipo de cartas, com dimensões de 170 mm de largura por 145 mm de altura. Essas dimensões foram escolhidas em função do tamanho das cartas, seguindo o padrão utilizado em caixas de outros baralhos, como o baralho 139 da COPAG. Abaixo, a visão do arquivo da faca, sem os elementos e informações da embalagem.

Figura 87 - Molde da embalagem



Fonte: Autoria própria (2024)

Como mostrado na Figura 87, cada linha possui uma característica: a linha preta representa a sangria, com um total de 5 mm; a linha tracejada corresponde a dobras e vincos; e o vermelho marca a faca, o local onde a embalagem será cortada. Após a montagem do arquivo da embalagem, foram inseridos os elementos da identidade visual desenvolvidos anteriormente para a aplicação nas peças do projeto e o padrão criado para o dorso das cartas também foi utilizado na montagem do produto. Além de garantir que a embalagem dialogasse com o restante dos produtos, as cartas foram incluídas informações sobre o conteúdo da caixa, como detalhes técnicos sobre o tamanho das cartas e o estilo dos naipes, que, neste caso, é o convencional padrão paris. Também foram especificadas a quantidade de cartas que contém

dentro da embalagem e quantidade de cartas que possuem artes exclusivas, além de mencionar que ela contém dois brindes (adesivos). Na parte de trás da embalagem, foi adicionada uma das ilustrações para contextualizar melhor o que se trata o produto junto com QR code para uma playlist e um texto que ressalta o caráter personalizado do baralho, com a temática de rap e seus elementos.

Figura 88 - Design da embalagem aberta



Fonte: Autoria própria (2024)

3.11 Ficha técnica do produto

Considerando uma possível reprodução em grande escala do produto, foram definidos os materiais e acabamentos que caracterizam o resultado final, tanto para o modelo de cartas em branco quanto em preto. As tabelas a seguir apresentam detalhadamente cada uma dessas características.

Figura 89 - Ficha técnica cartas em branco

Categorias	Especificação
Dimensões e Formato	Tamanho: 56 mm x 87 mm
	Cantos arredondados com raio de 3 mm
Material das Cartas	Papel cartão 300 GSM
	Acabamento com laminação fosca
Cores	CMYK
Quantidade de Cartas	55 cartas (52 cartas + 2 curingas + manual de instruções)
Embalagem	Material: Papel cartão 300 GSM
Produção	Impressão offset para alta qualidade
Cartas em branco	

Fonte: Autoria própria (2024)

Figura 90 - Ficha técnica cartas em preto

Categorias	Especificação
Dimensões e Formato	Tamanho: 56 mm x 87 mm
	Cantos arredondados com raio de 3 mm
Material das Cartas	Cartão com Revestimento Plástico (PVC ou PET)
	Acabamento com laminação fosca
Cores	CMYK
Quantidade de Cartas	56 cartas (52 cartas + 2 curingas + manual de instruções)
Embalagem	Material: Papel cartão 300 GSM
Produção	Impressão offset para alta qualidade
Cartas em preto	

Fonte: Autoria própria (2024)

4.0 RESULTADOS

Figura 91 - Mockup 1



Fonte: Autoria própria (2024)

Figura 92 - Mockup 2



Fonte: Autoria própria (2024)

Figura 93 - Mockup 3



Fonte: Autoria própria (2024)

Figura 94 - Mockup 4



Fonte: Autoria própria (2024)

Figura 95 - Mockup 5



Fonte: Autoria própria (2024)

Figura 96 - Mockup 6



Fonte: Autoria própria (2024)

Figura 97 - Mockup 7



Fonte: Autoria própria (2024)

Figura 98 - Mockup 8



Fonte: Autoria própria (2024)

Figura 99 - Mockup 9



Fonte: Autoria própria (2024)

Figura 100 - Mockup 10



Fonte: Autoria própria (2024)

Figura 101 - Mockup 11



Fonte: Autoria própria (2024)

Figura 102 - Mockup 12



Fonte: Autoria própria (2024)

Figura 103 - Mockup 13



Fonte: Autoria própria (2024)

Figura 104 - Mockup 14



Fonte: Autoria própria (2024)

Figura 105 - Painel de fotos do produto 1



Fonte: Autoria própria (2024)

Figura 106 - Painel de fotos do produto 2



Fonte: Autoria própria (2024)

Figura 107 - Painel de fotos do produto 3



Fonte: Autoria própria (2024)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É importante ressaltar que, durante o processo criativo e ao longo de todo o projeto, o método do Duplo Diamante, previamente estabelecido, foi fundamental para o direcionamento das etapas e o andamento geral do trabalho. Com suas fases "Descobrir", "Definir", "Desenvolver" e "Entregar" cada passo tornou-se mais claro e objetivo.

Ao analisar os objetivos e as problemáticas iniciais do projeto, percebe-se que os resultados alcançados foram significativos, especialmente no uso do design como ferramenta de integração do rap nacional por meio do desenvolvimento das cartas. Além disso, foi possível realizar um resgate da estética dos letreiros tradicionais, embasado em referências pesquisadas, principalmente nos conceitos das autoras Fátima Finizola e Solange Coutinho. Com isso, elaborou-se o desenho de algumas letras para aplicação nas cartas do projeto e através da análise de letreiros proposta.

Apesar de algumas das metas estipuladas terem sido alcançadas, compreende-se que o projeto ainda não se concluiu completamente. Durante o desenvolvimento do modelo de cartas personalizadas, ficou evidente a relevância e o interesse pela temática abordada. Para futuros desdobramentos, considera-se importante explorar outras personalidades para compor o baralho, ideia que foi cogitada durante o processo, mas que, devido aos prazos, não pôde ser executada. Além disso, em relação aos letreiros e à tipografia desenvolvida, entende-se que é essencial que seja polida para que possam ser utilizados em outros projetos no cotidiano, pois a proposta inicial visa resgatar e valorizar a cultura dos letristas.

REFERÊNCIAS:

CARDOSO, Rafael. **O Design Brasileiro Antes do Design**. [S. l.: s. n.], 2005.

DIXON, C. Descrevendo formas tipográficas: a resposta de um designer. **InfoDesign - Revista Brasileira de Design da Informação**, [S. l.], v. 5, n. 2, p. 21–35, 2010.

DONES, Vera Lúcia. As Apropriações do Vernacular pela Comunicação Gráfica. **Gestão e Desenvolvimento**, [s. l.], p. 75-81, 1 jan. 2005. Disponível em: <https://periodicos.feevale.br/seer/index.php/revistagestaoedesenvolvimento/article/view/1067>. Acesso em: 7 nov. 2024.

DORNELAS, Luana. **Como foi o surgimento da cultura hip-hop no Brasil**. [S. l.], 17 fev. 2021. Disponível em: <https://www.redbull.com/br-pt/O-surgimento-da-cultura-hip-hop-no-Brasil>. Acesso em: 4 nov. 2024.

ESTEVES GOMES, Ricardo. O design brasileiro de tipos digitais: **elementos que se articulam na formação de uma prática profissional**, [s. l.], 12 abr. 2010.

FINIZOLA, F.; COUTINHO, S. G. Em busca de uma classificação para os letreiramentos populares. **InfoDesign - Revista Brasileira de Design da Informação**, [S. l.], v. 6, n. 2, p. 16–29, 2010.

FINIZOLA, Fátima. **Tipografia Vernacular Urbana: Uma análise dos letreiramentos populares**. [S. l.: s. n.], 2010.

FINIZOLA, Fátima *et al.* **Identificação de padrões na linguagem gráfica verbal, pictórica e esquemática dos letreiramentos populares**, [S. l.], p. 1-15, set. 2011.

GOMES, Ricardo Esteves. **O design brasileiro de tipos digitais: elementos que se articulam na formação de uma prática profissional**. 2010. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, [S. l.], 2010. Disponível em: http://www.um.pro.br/prod/_pdf/000982.pdf. Acesso em: 7 nov. 2024.

JORNAL DO RAP. **A história e a evolução do hip hop no Brasil e no mundo**. [S. l.], 27 abr. 2023. Disponível em: <https://www.jornaldorap.com.br/noticias/a-historia-e-a-evolucao-do-hip-hop-no-brasil-e-no-mundo/>. Acesso em: 23 out. 2024.

LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos: Guia para designers, escritores, editores e estudantes**. [S. l.: s. n.]: Gustavo Gili, 2020.

MESEGUER, Laura *et al.* **Como criar tipos: do esboço à tela.** [S. l.]: Estereográfica, 2019.

NOORDZIJ, Gerrit. **The Stroke: Theory of Writing.** [S. l.: s. n.], 2005.

O QUE É BRIME? | DISSECAÇÃO COM FEBEM, FLEEZUS E CESRV. [S. l.: s. n.], 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=J3-XH8hiitY>. Acesso em: 23 out. 2024.

PINHO, Osmundo. Hip-Hop, Cultura. [S. l.], [2024]. Disponível em: <https://sites.usp.br/portalatinoamericano/espanol-hip-hop-cultura#:~:text=A%20m%C3%BAsica%20rap%20apresenta%20caracter%C3%ADsticas,ao%20racismo%20na%20Am%C3%A9rica%20Latina>. Acesso em: 7 nov. 2024.

RODRIGUES, Mariana. **Tipografia Vernacular.** [S. l.: s. n.], 2014.

RYCK, Christian. **History of Playing-Cards.** [S. l.], 2017. Disponível em: <https://i-p-c-s.org/history.html>. Acesso em: 7 nov. 2024.

NOORDZIJ, Gerrit. **The Stroke: Theory of Writing.** [S. l.: s. n.], 2005.

SMEIJERS, Fred. **Counterpunch: Making Type in the 16th Century, Designing Typefaces Now.** [S. l.: s. n.], 1997.

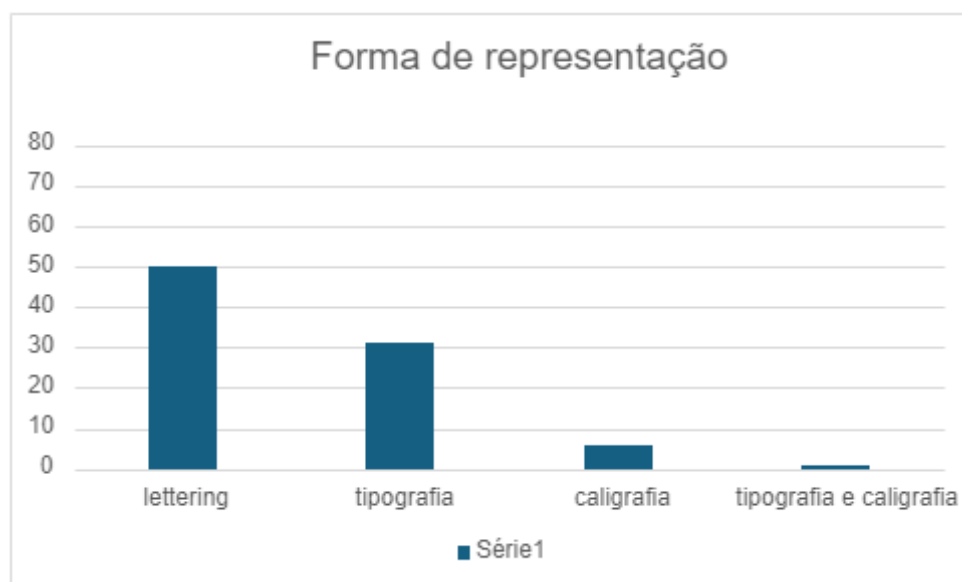
SOARES, Kamyla Lemes. A iconografia das cartas de baralho. **Projetica Revista Científica de Design**, [S. l.], p. 25-36, 10 jun. 2016. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/projetica/article/view/21134>. Acesso em: 7 nov. 2024.

SPIEKERMANN, Erik. **A linguagem invisível da tipografia.** [S. l.: s. n.], 2011.

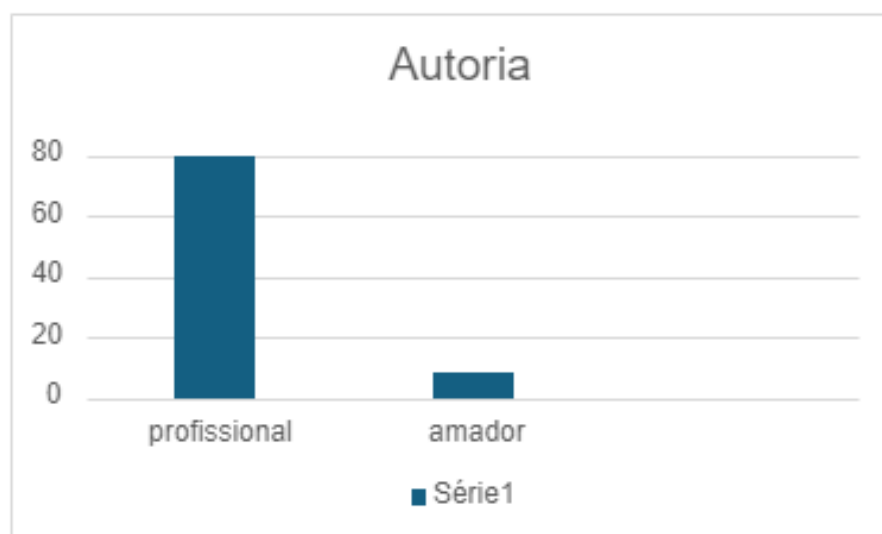
TWYMAN, Michael *et al.* The graphic presentation of language. **Information Design Journal**, [S. l.], p. 2-22, jan. 1982.

APÊNDICE

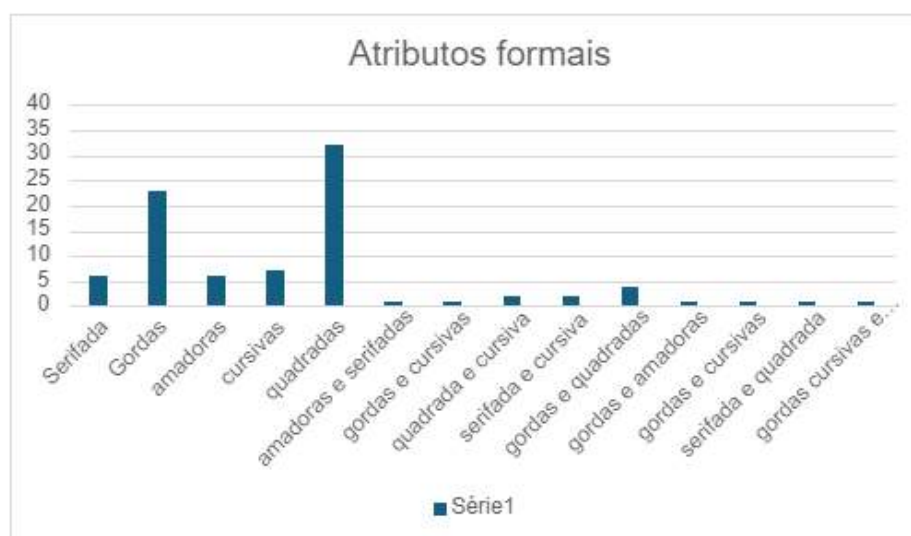
APÊNDICE A – FORMA DE REPRESENTAÇÃO

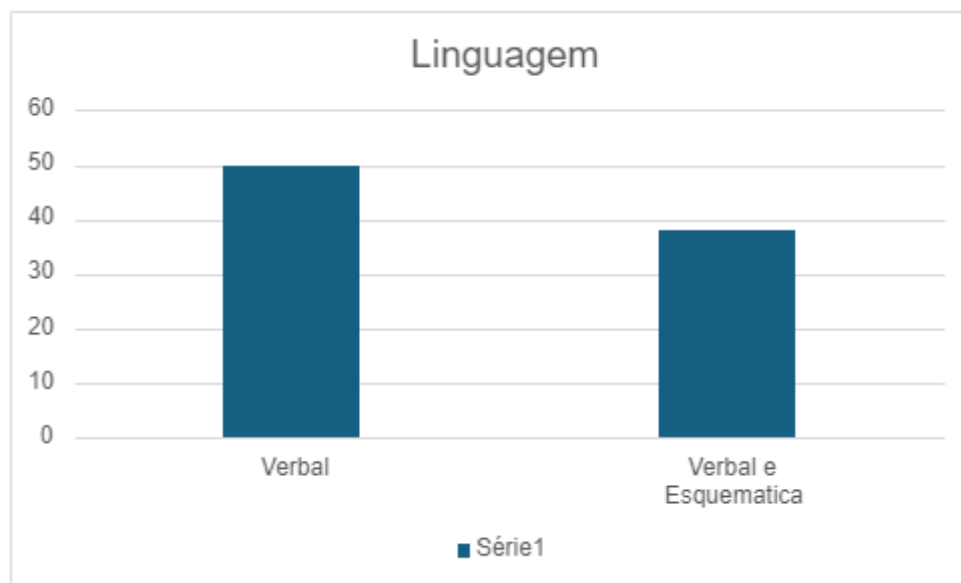
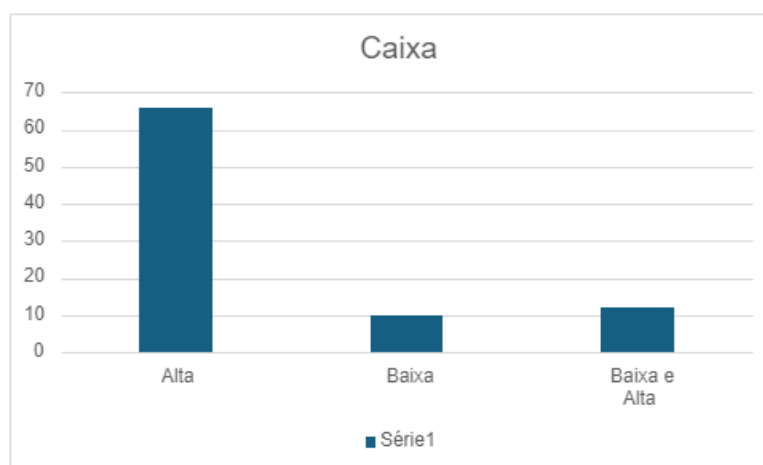


APÊNDICE B – AUTORIA

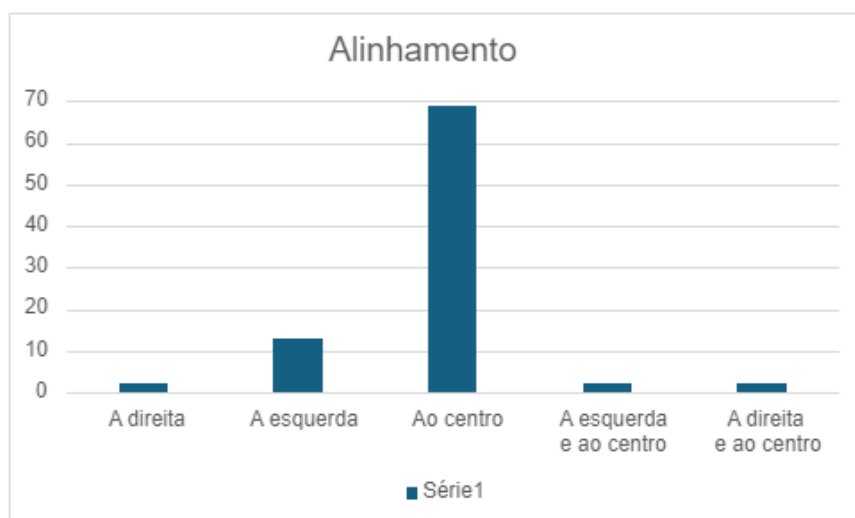


APÊNDICE C – ATRIBUTOS FORMAIS

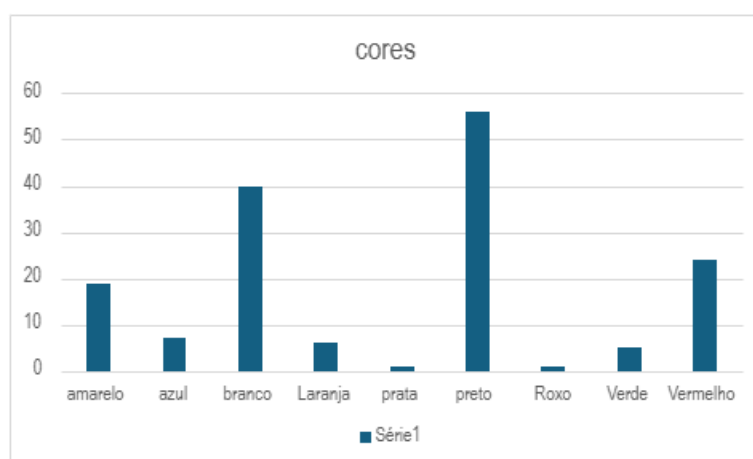


APÊNDICE D – LINGUAGEM**APÊNDICE E – CAIXA**

APÊNDICE E – CAIXA



APÊNDICE F – CORES



**APÊNDICE G – APRESENTAÇÃO MANO A MANO RELEITURA DO
BARALHO PELA TEMÁTICA DO RAP NACIONAL.**



“RELEITURA DO BARALHO PELA TEMÁTICA DO RAP”

MANO A MANO



Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado para obtenção do título de Bacharel em Design Gráfico com Habilitação em Design Gráfico, junto ao ao Departamento de Design, da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Câmpus de Bauru.

Orientadora: Profa. Jade Samara Piaia

CONTEXTO

Este projeto de conclusão de curso teve como ponto inicial o meu interesse de realizar um produto o qual eu realmente me identifica-se, então pensando nisso como tema principal do projeto tem-se o rap nacional, o outro tópico abordado são os letreiros populares os quais, são produções que sempre me chamaram muita atenção por conta da região onde moro possuir algumas dessas linguagens.



PROBLEMÁTICA

Entender como registrar, representar e resgatar costumes e tradições dos letreiros em conjunto com o rap brasileiro.



JUSTIFICATIVA

Nesse contexto, os jogos de cartas se apresentaram como uma solução, pois são peças gráficas que permitem a inserção de significados e histórias por meio de suas figuras e tipografias.



OBJETIVOS

Criação de um baralho inspirado no rap brasileiro, com estética baseada em letreiros coletados nos bairros Jardim Redentor e Geisel, em Bauru (SP).

Criação de ilustrações decorativas para um jogo de baralho abordando a temática e figuras do rap nacional.

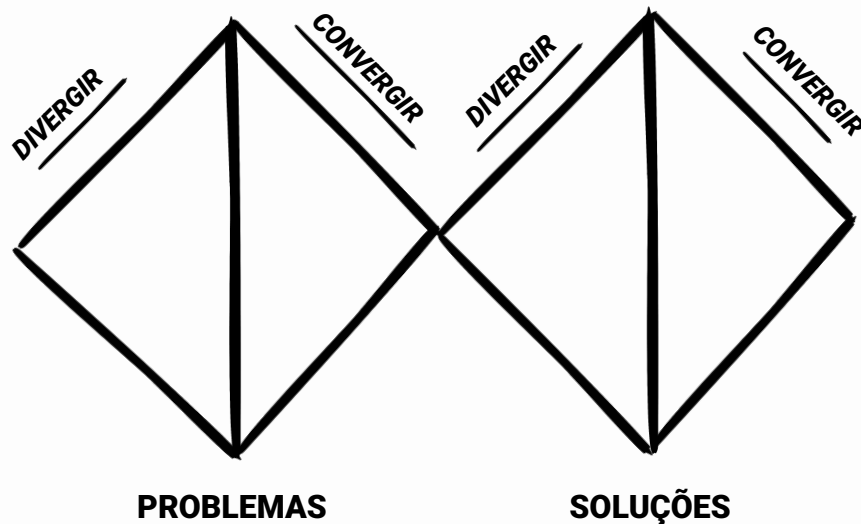
Analisar os tipos e características dos letreiros em bairros de Bauru (SP). Analisar os tipos e característica

Criação de uma tipografia exclusiva.



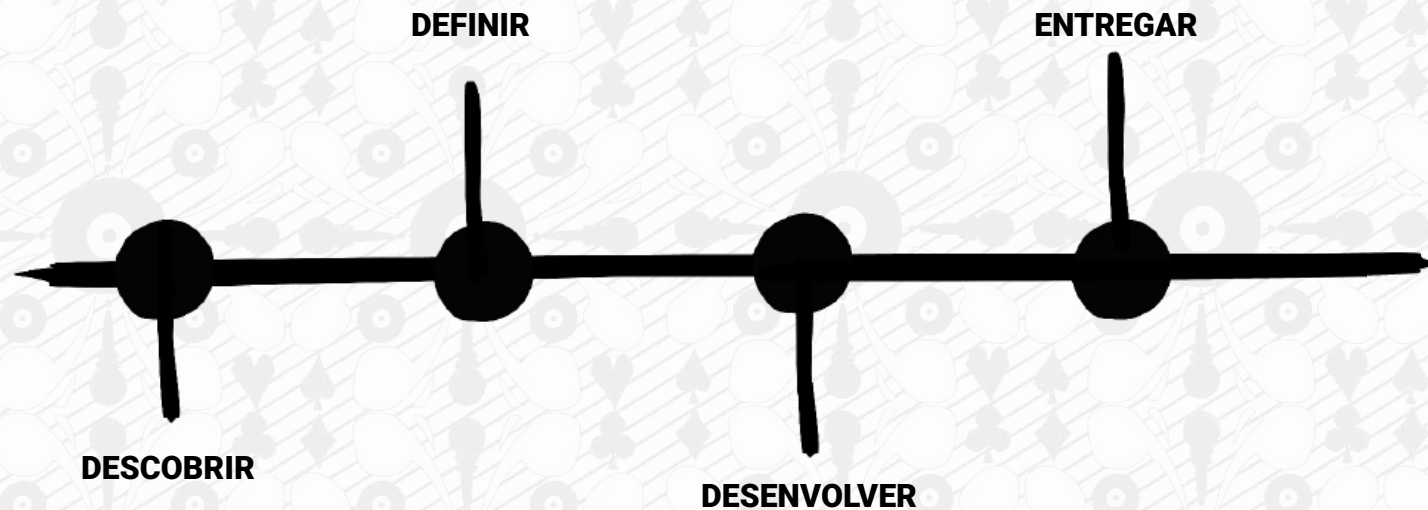
MÉTODO

Com o intuito de estruturar o projeto, a necessidade da utilização de métodos e etapas são de extrema importância para a construção de algo que possua coesão em seu corpo de projeto, algo que não pode ser descartado. Com essa necessidade o método de apoio utilizado como referência para o desenvolvimento do projeto foi o Duplo Diamante.





ETAPAS





DESCOBRIR



MANO A MANO
Projeto de conclusão de curso





LETREIROS

No ambiente urbano, é possível encontrar uma variedade de exemplos de produções vernaculares, como os letreiros populares, que adornam cada canto da cidade, seja nas fachadas de lojas, cartazes, meios de transporte e além. Essas soluções estiveram presentes na produção de design muito antes do surgimento do 'design oficial' no Brasil.

Dentro desse universo existem diversas formas de reprodução de letras segundo as autoras Fátima Finizola e Solange Coutinho, apontam em suas pesquisas, sendo eles feitos por pessoas profissionais ou não e dentro desse universo possuindo uma variedade de estilos para esses elementos sendo eles toscanos, quadradas gordas, serifadas, cursivas e amadoras. Essa pluralidade foi um dos incentivos para a produção de registros desses artefatos, para o desenvolvimento do projeto.

Para que o registro e estudo dos letreiros populares localizados nos bairros Jardim Redentor e Geisel, na cidade de Bauru SP, fossem feitos com maior efetividade foi desenvolvido uma planilha com os critérios levantados nas referências lidas.



CARTAS

Os jogos de cartas se tornaram populares ao redor do mundo ao longo do tempo, no Brasil principalmente por conta gráfica COPAG, a qual desenvolveu inúmeros modelos de baralhos no país, porém a história dos jogos de cartas está há muito tempo antes. Suas primeiras aparições e sinais de jogos envolvendo cartas são de origem árabe, ainda um pouco diferente do visto hoje em dia, por volta de 1376 e 1380.

Hoje o jogo de cartas já possui uma estrutura mais assertiva, tendo como seu modelo de jogo mais comum de ser vistos nos dias atuais o padrão internacional ou paris como dito em algumas referências. Assim como no passado durante a criação do jogo de cartas foram representados costumes da época, atualmente esses conceitos podem ser aplicados em outros novos contextos, como o exemplo de baralhos personalizados que trazem consigo a cultura de algum local.

"Olhar atento daquele designer capaz de observar a essência da linguagem visual anônima das ruas, das comunidades, assim como o que há de mais autêntico nos quatro cantos do Brasil, e que transpõe e traduz essa riqueza visual para a prática do design(...)" (Finizola et al., 2010, p.26)





DEFINIR

MANO A MANO
Projeto de conclusão de curso

MARCA

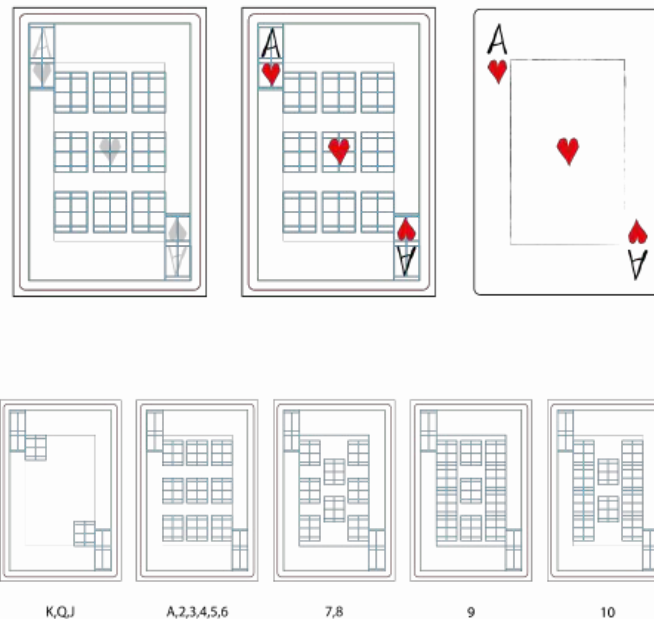
Antes de começar a produção e o processo que iniciaria a etapa da criação de elementos que foram estipulados para este projeto, foi necessário criar um nome, tendo como nome escolhido "**MANO A MANO**". Este nome remete ao significado de batalhas de rima, frequentemente realizadas em um formato de confronto um contra um, e também estabelece uma relação com os jogos de cartas, onde os jogadores se enfrentam em uma mesa.





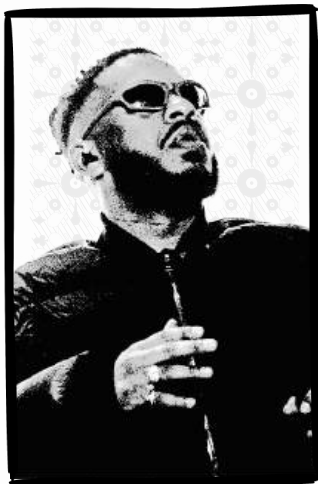
GRIDS E FORMATOS

A escolha do formato das cartas segue o padrão dos baralhos mais encontrados no mercado, como o baralho 139 da COPAG, com dimensões de 57 x 90 mm. Além disso, em relação ao padrão de jogo, o baralho adota o modelo internacional. Além disso, foi realizado a montagem dos layouts de cada carta, visando auxiliar na prototipagem e no posicionamento dos elementos, como naipes, ilustrações e caracteres.





* *ATRAÇÕES* *



BK



TASHA & TRACIE



LEALL



BRIME



DESENVOLVER

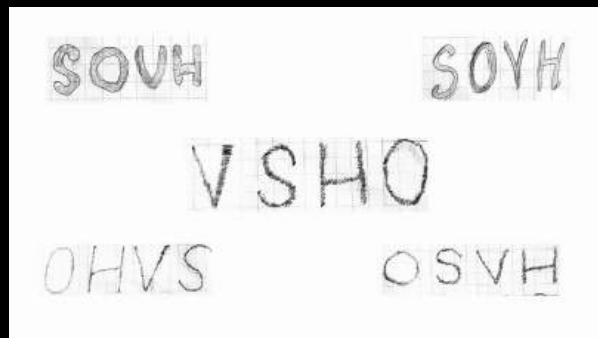
MANO A MANO
Projeto de conclusão de curso



* IMAGENS DE
REFERÊNCIA *



*RASCUNHOS *



Criação de versões
ETAPA 1



Seleção
ETAPA 2



Digitalização
ETAPA 3

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
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				



MANO A MANO

VERSÃO 1



VERSÃO 2

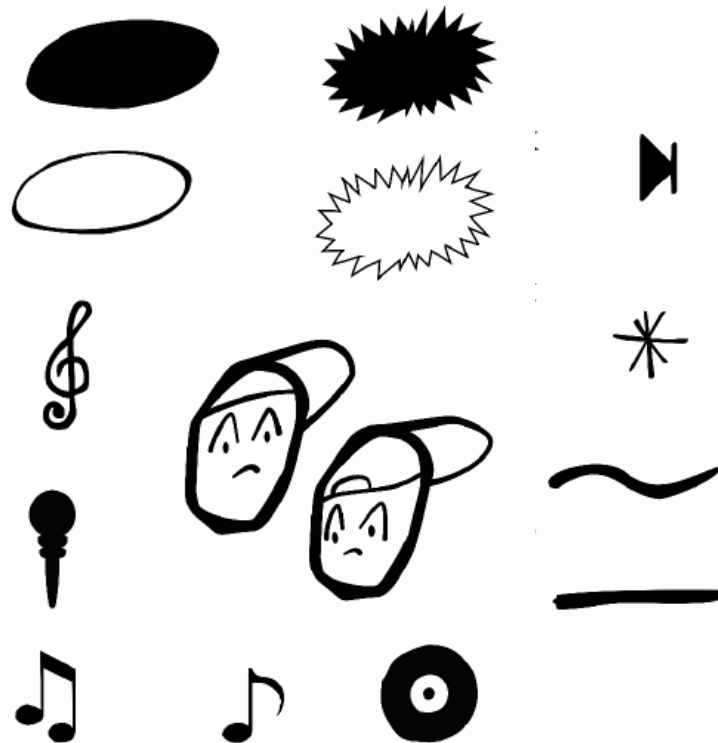




ELEMENTOS

ACESSÓRIOS

Embora o logotipo do projeto **“MANO A MANO”** e suas variações sejam importantes, eles não são suficientes para atender todas as necessidades de aplicação nos produtos do projeto. Para suprir essa demanda, foram criados alguns elementos que acompanham a temática do projeto.





TIPOGRAFIA

PARA TEXTOS

Nos textos utilizados no projeto, a tipografia principal selecionada para transmitir essas informações foi a Roboto e para aplicação nas cartas, nas quais o texto estará na vertical, como nos nomes dos artistas selecionados, optou-se por uma fonte monoespçada, no caso a Roboto Mono.

Roboto

Designed by Christian Robertson

Whereas disregard and contempt for human rights
have resulted

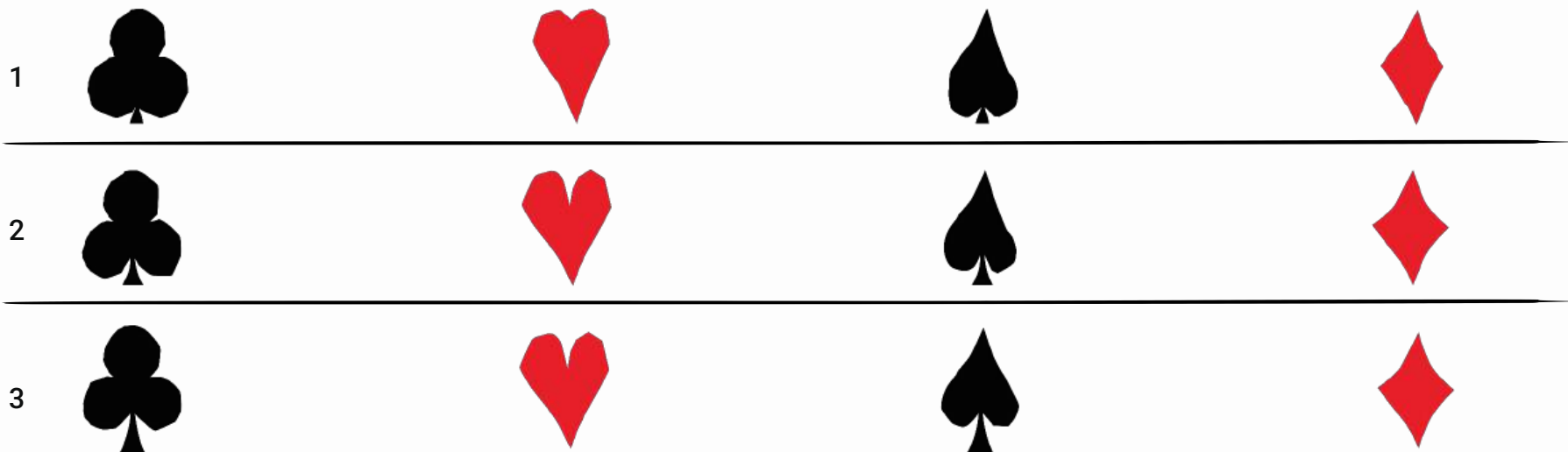
Roboto Mono

Designed by Christian Robertson

Whereas disregard and contempt for
human rights have resulted



* *NAIPES* *

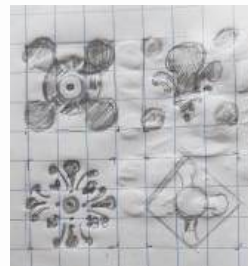


PADRÃO

Para a escolha do verso da carta, muitos baralhos costumam apresentar padrões, mosaicos arabescos e etc. Para este projeto não foi diferente, trazendo consigo elementos que remetem a temática dessas cartas desenvolvidas, como elementos que fazem referências ao rap.

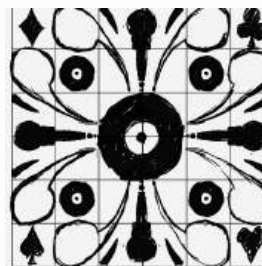
Rascunhos

1



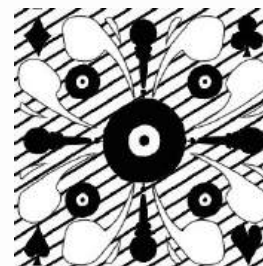
Definição

2



Digitalização

3



Final

4





* **ESTILOS DE
REFERÊNCIA** *

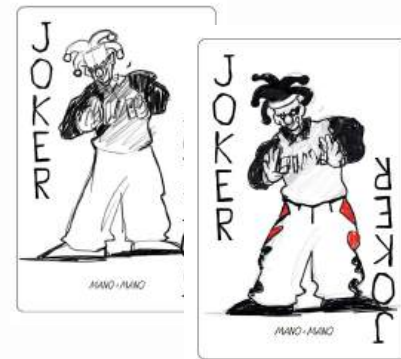
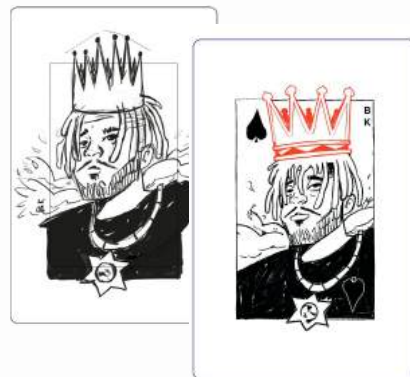


* **IMAGENS DE
REFERÊNCIA** *





* RASCUNHOS *





* ILUSTRAÇÕES *



Rei
BK



Rainha
TASHA & TRACIE



Valete
LEALL



Coringa Falso
BRIME



Coringa
BRIME

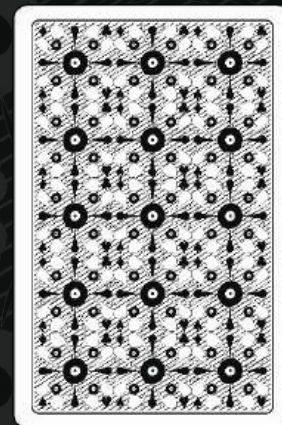
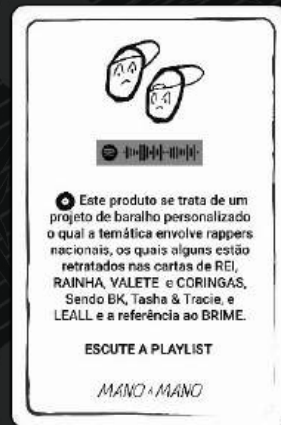




ENTREGAR

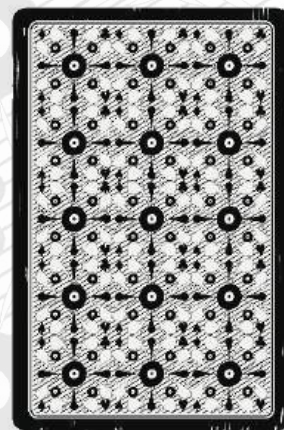
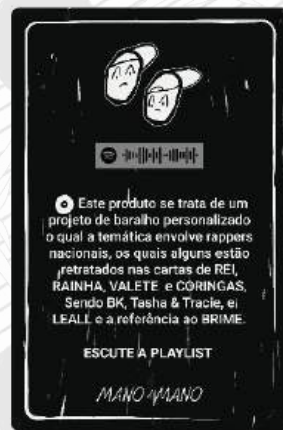


MANO A MANO
Projeto de conclusão de curso

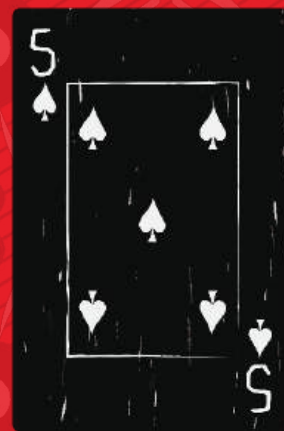
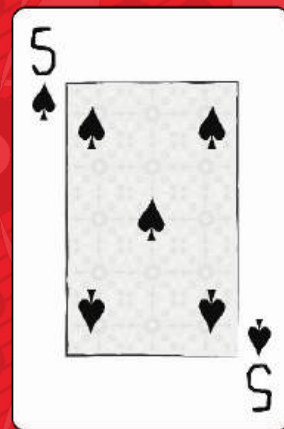
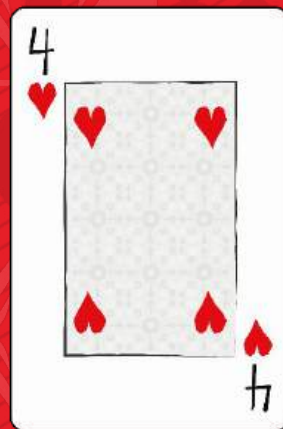
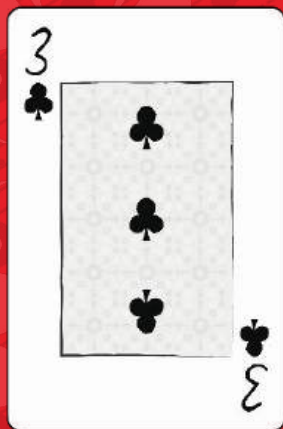
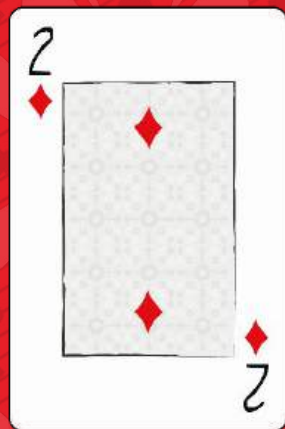


MANO A MANO

PLAYING CARDS



MANO A MANO
PLAYING CARDS



MANO A MANO
PLAYING CARDS

5 ILUSTRAÇÕES
EXCLUSIVAS

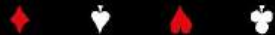


2 ADESIVOS
GRATIS



MANO A MANO

NAIPE CONVENCIONAL



CONTÉM 55 ILUSTRAÇÕES DE CORTES NO FORMATO 57 mm x 88 mm e um conjunto de adesivos.

MANO A MANO

MANO A MANO

PLAYING CARDS



Playlist pública

MANO A MANO

🔊 VLO • 1 sastramento • 12 músicas, 38min 68s



🔍 Ordem personalizada

#	Título	Álbum	Adicionada em	🕒
1	Quadros BK, Lucas Carlos, JONV\$, Ashire	Castelos & Ruínas	há 4 semanas	5:10
2	Movimento BK, JONV\$	Olá, eu sou Movimento	há 1 dia	3:35
3	Titãs BK, Elif Beatz	Gigantes	há 1 dia	4:54
4	Póssio Mudar Meu Destino LEALL, Tarcis	Esculpido e Machado	há 4 semanas	3:31
5	Pela Minha Área LEALL, Beldi	Esculpido e Machado	há 1 dia	1:57
6	Modo de Ousar Nada LEALL, Rock Danges, Pedro Aporema	Du Alinda Tenho Coração	há 1 dia	2:46
7	ARRUME-SE COMIGO Tasha & Tracie	ARRUME-SE COMIGO	há 4 semanas	3:46
8	Combate RAP, Isabela, Tasha & Tracie, Mc Luanna, BOB Luke	Músicas pra Saír na Mão, Vol.1	há 1 dia	3:11
9	DIA DE BAILE Tasha & Tracie, Ryan, Rapper Gregory	Yin Yang	há 1 dia	1:51
10	YIN YANG Febrer, Piazus, CESRV	BRIMEI (Deluxe)	há 1 dia	3:04
11	SOHO (feat. Lucas Carlos) Febrer, Piazus, CESRV, Lucas Carlos	BRIMEI (Deluxe)	há 3 semanas	3:43
12	CHELSEA Febrer, Piazus, CESRV	BRIMEI (Deluxe)	há 1 dia	2:30

MANO A MANO
PLAYING CARDS

PLAYING CARDS

* * *



MANO A MANO

PLAYING CARDS

* * *



MANO A MANO

PLAYING CARDS

* * *



MANO A MANO



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao analisar os objetivos e as problemáticas iniciais do projeto, percebe-se que os resultados alcançados foram significativos, especialmente no uso do design como ferramenta de integração do rap nacional em conjunto dos letreiros populares por meio do desenvolvimento das cartas. Além disso, foi possível realizar um resgate da estética dos letreiros tradicionais, embasado em referências pesquisadas, principalmente nos conceitos das autoras Fátima Finizola e Solange Coutinho. Entretanto entende-se que o projeto possa ter potencial para um futuro.

MANO A MANO



REFERÊNCIAS

CARDOSO, Rafael. **O Design Brasileiro Antes do Design**. [S. l.: s. n.], 2005.

DIXON, C. Descrevendo formas tipográficas: a resposta de um designer. **InfoDesign - Revista Brasileira de Design da Informação**, [S. l.], v. 5, n. 2, p. 21–35, 2010.

DONES, Vera Lúcia. As Apropriações do Vernacular pela Comunicação Gráfica. **Gestão e Desenvolvimento**, [s. l.], p. 75-81, 1 jan. 2005. Disponível em: <https://periodicos.feevale.br/seer/index.php/revistagestaoedesenvolvimento/article/view/1067>. Acesso em: 7 nov. 2024.

DORNELAS, Luana. **Como foi o surgimento da cultura hip-hop no Brasil**. [S. l.], 17 fev. 2021. Disponível em: <https://www.redbull.com/br-pt/O-surgimento-da-cultura-hip-hop-no-Brasil>. Acesso em: 4 nov. 2024.

ESTEVES GOMES, Ricardo. O design brasileiro de tipos digitais: **elementos que se articulam na formação de uma prática profissional**, [s. l.], 12 abr. 2010.

FINIZOLA, F.; COUTINHO, S. G. Em busca de uma classificação para os letreiramentos populares. **InfoDesign - Revista Brasileira de Design da Informação**, [S. l.], v. 6, n. 2, p. 16–29, 2010.

FINIZOLA, Fátima. **Tipografia Vernacular Urbana: Uma análise dos letreiramentos populares**. [S. l.: s. n.], 2010.

FINIZOLA, Fátima et al. **Identificação de padrões na linguagem gráfica verbal, pictórica e esquemática dos letreiramentos populares**, [S. l.], p. 1-15, set. 2011.

GOMES, Ricardo Esteves. **O design brasileiro de tipos digitais: elementos que se articulam na formação de uma prática profissional**. 2010. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, [S. l.], 2010. Disponível em: http://www.um.pro.br/prod/_pdf/000982.pdf. Acesso em: 7 nov. 2024.

JORNAL DO RAP. **A história e a evolução do hip hop no Brasil e no mundo**. [S. l.], 27 abr. 2023. Disponível em: <https://www.jornaldorap.com.br/noticias/a-historia-e-a-evolucao-do-hip-hop-no-brasil-e-no-mundo/>. Acesso em: 23 out. 2024.

LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos: Guia para designers, escritores, editores e estudantes**. [S. l.: s. n.]: Gustavo Gili, 2020.



REFERÊNCIAS

MESEGUER, Laura et al. **Como criar tipos: do esboço à tela**. [S. l.]: Estereográfica, 2019.

NOORDZIJ, Gerrit. **The Stroke: Theory of Writing**. [S. l.: s. n.], 2005.

O QUE É BRIME? | DISSECAÇÃO COM FEBEM, FLEEZUS E CESRV. [S. l.: s. n.], 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=J3-XH8hiitY>. Acesso em: 23 out. 2024.

PINHO, Osmundo. Hip-Hop, Cultura. [S. l.], [2024]. Disponível em: <https://sites.usp.br/portalatinoamericano/espanol-hip-hop-cultura#:~:text=A%20m%C3%BAsica%20rap%20apresenta%20caracter%C3%ADsticas,ao%20racismo%20na%20Am%C3%A9rica%20Latina>. Acesso em: 7 nov. 2024.

RODRIGUES, Mariana. **Tipografia Vernacular**. [S. l.: s. n.], 2014.

RYCK, Christian. **History of Playing-Cards**. [S. l.], 2017. Disponível em: <https://i-p-c-s.org/history.html>. Acesso em: 7 nov. 2024.

NOORDZIJ, Gerrit. **The Stroke: Theory of Writing**. [S. l.: s. n.], 2005.

SMEIJERS, Fred. **Counterpunch: Making Type in the 16th Century, Designing Typefaces Now**. [S. l.: s. n.], 1997.

SOARES, Kamyla Lemes. A iconografia das cartas de baralho. **Projetica Revista Científica de Design**, [S. l.], p. 25-36, 10 jun. 2016. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/projetica/article/view/21134>. Acesso em: 7 nov. 2024.

SPIEKERMANN, Erik. **A linguagem invisível da tipografia**. [S. l.: s. n.], 2011.

TWYMAN, Michael et al. The graphic presentation of language. **Information Design Journal**, [S. l.], p. 2-22, jan. 1982.

QR CODE para playlist **MANO A MANO**



POSSO MUDAR MEU DESTINO

LEALL ft. Tarcis

*"E eu posso mudar meu destino, não seja cego jovem negro, **não sinta medo jovem negro**, sem desespero jovem negro você pode escolher seu caminho"*



MUITO OBRIGADO :)