



MISCERE: TIPOGRAFIA EXPERIMENTAL FIGURATIVA

MISCERE: *EXPERIMENTAL FIGURATIVE TYPOGRAPHY*

BASILIO, Luciana¹,
NUNES, João Fernando Igansi²,

Resumo

Este artigo apresenta o processo criativo de uma tipografia experimental figurativa – *Miscere*, baseada nos movimentos corporais da área da dança, desenvolvida no componente curricular de Tipografia I, do curso de Design Gráfico - Bacharelado da Universidade Federal de Pelotas/RS. *Miscere* emerge como uma forma de expressão por meio do corpo. A metodologia deste projeto utiliza-se da experimentalidade e dos conceitos de *Design Thinking* de Ellen Lupton. Os resultados obtidos no decorrer desse processo evidenciaram como as formas de expressão se interligam. Na *priori*, design e dança se conectam por meio da desconstrução do padrão em suas criações. A experimentação se tornou o interligue de ambas as formas de expressão, dispondo de diversas possibilidades compositivas, potencializando a visualidade da tipografia e seu significado por meio da anatomia humana em performance artística enquanto sistema lógico de “escrita no tempo”.

Palavras-chave: tipografia; design experimental; dança; ilustração.

Abstract

This article presents the creative process of an experimental figurative typography – *Miscere*, based on body movements in the area of dance, developed in the Typography curricular component of the Graphic Design course - Bachelor's degree at the Federal University of Pelotas/RS. *Miscere* emerges as a form of expression through the body. The methodology of this project uses experimentality and Ellen Lupton's *Design Thinking* concepts. The results obtained during this process showed how the forms of expression are interconnected. Basically, design and dance connect through the deconstruction of the pattern in their creations. Experimentation became the interconnection of both forms of expression, offering diverse compositional possibilities, enhancing the visuality of typography and its meaning through human anatomy in artistic performance as a logical system of “writing in time”.

Keywords: typography; experimental design; dance; illustration.

¹ Universidade Federal de Pelotas, ORCID: 0009-0009-1109-1044, lucianabasilio090@gmail.com

² Universidade Federal de Pelotas, ORCID: 0000-0003-3463-5605, fernandoigansi@gmail.com

1 Introdução

O Design é uma área interdisciplinar que requer constante reinvenção, adaptando-se às mudanças e acompanhando-as de perto. De acordo com Kopp (2002), descrevemos o design como flexível, fragmentado e cambiante, ilustrando como a indústria do design se flexibiliza e se transforma em resposta às tendências artísticas, tecnológicas e ao público consumidor. A flexibilização que o design provê é uma maneira de possibilitar a liberdade artística, onde os designers podem romper com regras funcionalistas e experimentar novas possibilidades de produzir o design, espelhando seus ideais culturais e vivências. Assim é, em potência, o design tipográfico.

Neste contexto, o presente artigo apresenta o processo de criação de uma tipografia pictográfica com enfoque experimental, incorporando práticas de ilustração a partir do observacionismo. A autoria em tipografia visou incorporar vivências artísticas pessoais, estabelecendo uma conexão entre o design, a designer e a dança, explorando a performance do corpo em movimento como ferramenta para identificação, compreensão e representação dos elementos compositivos da anatomia da letra.

A MISCERE é uma tipografia *display* de caráter experimental cujo nome tem origem no latim, significando "mexer" ou "mexer-se". Seu desenvolvimento criativo foi fortemente influenciado pela expressão artística da dança e seus movimentos corpóreos. A microtipografia, desenho da letra, da Miscere representa enquadramentos dos gestos e ritmos de um corpo em movimento, explorando as infinitas possibilidades de desenvolvimento de uma *typeface* figurativa. A abordagem experimental se destaca como um método altamente criativo e inovador no design tipográfico, desafiando e reinventando as configurações tradicionais para a criação de formas que evocam a percepção visual dos observadores e proporcionam experiências visuais únicas e inclusivas.

O processo exploratório desse projeto possui referências práticas/visuais nos trabalhos de designers como David Carson (1956) e Neville Brody (1957), ambos atuavam em projetos tipográficos e editoriais, Carson trabalhou com a famosa revista Ray Gun (1992 á 1995), e Brody desempenhou o papel de editor na revista FUSE (iniciada em 1991, tornando-se posteriormente uma conferência sobre tipografia experimental), ambas revistas que possuíam um caráter desconstruído que rompiam com estéticas tradicionais do design da época, e que até a atualidade são lembradas e utilizadas de referência por diversos estudantes e atuantes na área do design. Carson defende que é necessário expandir os meios de criar a linguagem e comunicação visual, a tipografia experimental emerge como uma forma de contar narrativas de uma maneira diferente e que capte a atenção do observador.

I'm a big believer in the emotion of design and the message someone gets before they get to reading. Before they get the rest of the information, what is the emotional response they get...to the story? (Kleinpeter, 2010). ¹

2 Contexto de Criação

O projeto em questão foi desenvolvido na disciplina de Tipografia I, oferecida no curso de Design Gráfico da Universidade Federal de Pelotas. A proposta deste projeto final foi escolher uma referência visual e apropriar-se de seus conceitos estéticos/formais e conceituais. O desenvolvimento foi livre, com ajustes realizados considerando sugestões técnicas e estilísticas do Professor Doutor Fernando Igansi² e dos demais discentes em sala de aula.

A proposta se baseou em uma tomada de decisão pessoal, possibilitando a cada discente a apropriação de seu próprio repertório cultural e imagético. Neste sentido, a escolha do conceito e maneira de projetar foi baseada na experiência cultural e artística da autora, utilizando sua base e formação na dança clássica para criar uma tipografia com referência na anatomia humana. A inserção da experimentação ocasionou a liberdade de percorrer diversos caminhos, Gill (2005) refere-se: “a experimentação artística introduz o mais possível o acaso no seu processo”, os acasos deste projeto trouxeram uma experiência compositiva que está em constante transformação, que percorre pela forma e função do design até a improvisação da dança.

2.1 Processo de construção de uma tipografia figurativa

No estabelecimento da existência de uma construção projetual, é necessário entender como funciona o processo de criação de uma *TYPEFACE*³. Para isso, foram utilizados os passos metodológicos do *Design Thinking* de Ellen Lupton (2013), que proporcionou uma organização teórica e prática. Seu processo metodológico possibilita fluidez na criação, permitindo ao designer estabelecer uma organização projetual que se distancia da convencionalidade. Paralelamente, foram realizadas pesquisas referenciais com designers conceituados como David Carson e Neville Brody, ambos com um histórico em projetos experimentais incluindo a criação de tipografias e design editorial.

Para iniciar o processo de criação desta tipografia era necessário entender o tema que foi escolhido e suas variáveis. A criação da *typeface Miscere* veio da inspiração da dança, logo, iniciou-se uma pesquisa de referências e construção de um *moodboard*, este foi utilizado para criar um recorte e captar as referências visuais que iriam agregar cunho estilístico, se apropriando das linhas longilíneas e dos aspectos anatômicos que poderiam ser apropriados a determinada letra alfabética ou algarismo.

¹Acredito muito na emoção do design e na mensagem que alguém recebe antes de começar a ler. Antes de obterem o resto da informação, qual é a resposta emocional que recebem...à história?

² Doutor em Comunicação e Semiótica - PUC/SP, 2008.

³ Conjunto de letras, números, e símbolos estilisticamente relacionados que compõem uma família de alfabetos projetados para ser usados em impressos ou em tela.

Figura 1 - Moodboard de referências



Fonte: Autores, 2024.

Com as pesquisas visuais concluídas, foi necessário entender os aspectos morfológicos do corpo humano em movimento coreográfico de dança, que poderiam facilmente reproduzir a forma de uma letra ou algarismo. Inicialmente, a proposta focava exclusivamente no desenho dos ligamentos do corpo, como ossos, articulações e linhas musculares, sem incluir necessariamente a representação da silhueta.

Figura 2 - Esboços Iniciais e ligamentos



Fonte: Autores, 2024.

Percebendo que apenas os ligamentos não seriam adequados para a proposta do projeto, foi necessário recorrer à anatomia humana como forma de representar as letras e utilizar os ligamentos como um aspecto estilístico. Assim, de forma processual, decidiu-se que o método mais adequado seria incluir a fotografia para compreender como o corpo poderia fornecer a anatomia de uma letra do alfabeto e algarismo.

Figura 3 - Fotografias do modelo



Fonte: Autores, 2024.

A utilização da fotografia neste projeto trouxe a formalidade humana, traçando uma linha entre os conceitos mais projetuais do design e a feitura da dança, a corporeidade instaurou a humanização na tipografia. No artigo de Nadai (2011), a dança é um projeto em constante mudança e que pode acarretar diversas configurações do design:

É comum que os modos de produção de design, incluam para a utilização dos conceitos de 'forma' e 'conteúdo' no que se diz respeito ao planejamento e construção do projeto, mesmo que por meio de diferentes abordagens. Mas a dança é um produto que só se torna material na duração da sua própria feitura, pois depende da processualidade do corpo para vir a existir (De Nadai, p. 160, 2011).

Nesse projeto buscou-se incorporar a liberdade criativa, usando a experimentação como forma de incentivar o bailarino a entender seu corpo e transformar suas vivências corpóreas em uma tipografia. O ponto de partida é desconstruir as letras do alfabeto e utilizar as feições de seus movimentos para criar um design único, mas que não afetasse o entendimento dos observadores.

Com a captação imagética finalizada, foram iniciados os rascunhos de cada letra do alfabeto individualmente, o processo demandava entender como o movimento foi executado para transpor isso nos rascunhos de maneira que o corpo da tipografia se mantivesse em constante movimento assim como uma coreografia de dança, recorrendo a perspectiva de Bergstrom (2008), a condução da forma depende do conteúdo abordado. A dança perpassa pela sua construção de signos que os movimentos corporais transmitem por meio de ações ativas, estes movimentos no âmbito do design gráfico são colocados em superfícies estáticas, mas na dança eles desenharam o ar e se mantêm na memória dos observadores.

Figura 4 - Esboços a partir do corpo 1



Fonte: Autores, 2024.

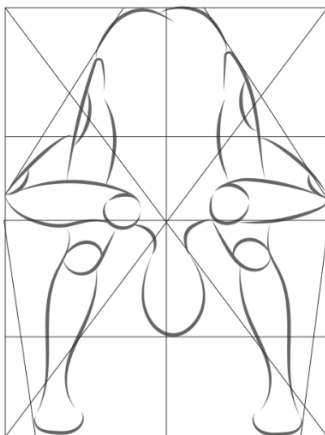
Figura 5 - Esboços a partir do corpo 2



Fonte: Autores, 2024.

No estágio final, ocorreu o desenvolvimento digital da tipografia. Sua abordagem experimental permitiu que aspectos como o *grid* fossem considerados variáveis devido à métrica única de cada letra, resultando em esboços únicos em termos de proporção. No entanto, a estética visual e os elementos permaneceram consistentes ao longo do processo. A proporcionalidade para a junção das letras foi feita por meio de um balanceamento visual, onde a letra “A” foi utilizada como base para denominar a compensação visual com as demais letras e algarismos.

Figura 5 - Grid e Proporcionalidade da letra “A”



Fonte: Autores, 2024.

Entende-se que, ao desenhar, ocorrem distorções da realidade, e durante o processo de esboço, observaram-se mudanças anatômicas em relação ao modelo vivo. Devido a esse fator, mesmo sem a utilização de uma grade, as métricas e a altura deveriam permanecer consistentes. Para garantir isso, foram adicionadas linhas guias representando os eixos X e Y, juntamente com linhas diagonais. Assim, as alturas tornaram-se variáveis, porém o centro permanecia o mesmo.

A passagem para o meio digital se deu pelo processo de escanear os desenhos que eram feitos de maneira analógica e transportá-los até o *Software* Adobe Illustrator, onde foi feito um arquivo com as métricas que possibilitaram a compatibilidade com programas para desenvolver uma família de tipos funcionais.

Mesmo com os rascunhos executados existiu a possibilidade de experimentar novas formas de compor a Miscere, os rascunhos poderiam existir como uma nova variação, com o nome Miscere regular Dançarte, porém este projeto foi engavetado para futuras experimentações e novas variações deste tipo.

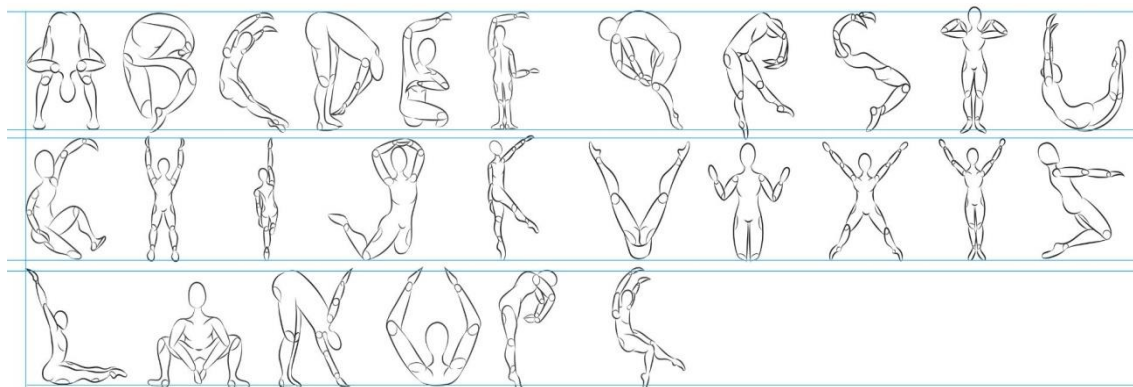
A inserção de diversas possibilidades transformou o processo de construção tipográfica em um experimento constante, utilizando métodos do âmbito das artes visuais e dança, possibilitando a fluidez que *miscere* dispõe, e seus vastos caminhos compositivos. Perceber que o design e a dança são cambiantes, dispõe do viés da transformação humana enquanto ser que habita em um espaço que por sua vez é rodeado de estímulos. A dança depende de

um formato ou formação para existir, o formato ou “Ornato” não se torna apenas uma “veste” (De Nadai, p. 163, 2011) mas a concepção de estímulos internos e externos que o corpo humano possui, dispondo no espaço físico o sentimentalismo e expressionismo provindo destas ligaduras.

O sentimento é uma representação mental das experiências das alterações do corpo, Dependendo de uma imagem interna do corpo e de uma imagem do ambiente. É a combinação de estados corporais e de pensamentos, percepção do corpo em forma de imagens (Machado, p. 16, 2007).

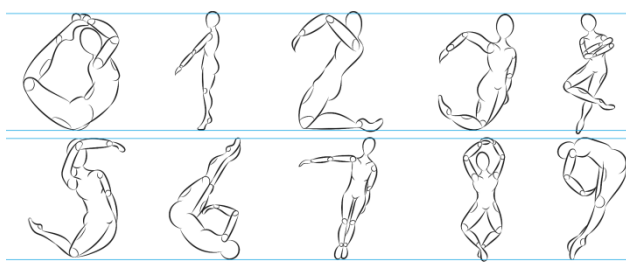
A construção final da Miscere demandou o refinamento acerca de cada letra e número e a sensação que ela poderia passar para cada observador, os traços se tornaram mais limpos e a visualidade de cada uma se tornou mais concreta, o corpo se tornou de certa forma uma imagem que por si está em constante movimento.

Figura 6 - Letras da tipografia Miscere



Fonte: Autores, 2024.

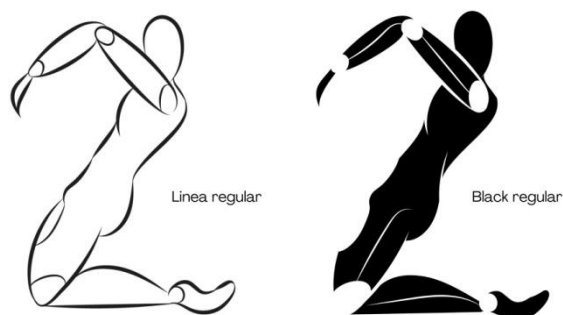
Figura 7 - Algarismos da tipografia Miscere



Fonte: Autores, 2024.

A typeface Miscere obteve duas variações tipográficas, *Linea* regular e *Black* regular, a primeira variação possui apenas o conjunto de linhas que compõem a silhueta do corpo, revelando seu fundo vazado, e sua segunda variação possuindo a simultaneidade das linhas brancas que transmitem a sensação de vazamento do corpo juntamente do fundo que preto.

Figura 8 - Comparação das variações da Miscere, *Linea Regular* e *Black Regular*



Fonte: Autores, 2024.

3 Usabilidade e Integração tipográfica

A aplicação em peças gráficas possibilitou a percepção de como esta tipografia funcionaria em objetos e impressos. A usabilidade se tornou de cunho estilístico, podendo aparecer em cartazes como forma de título, a tipografia ainda carece de demais variações minúsculas, que estão em fase de captação e desenvolvimento.

Figura 9 - Comparação das variações da Miscere, *Linea Regular* e *Black Regular*



Fonte: Autores, 2024.

O desenvolvimentos dessas peças gráficas baseia-se na maneira que a tipografia se relaciona com o espaço onde é aplicada, deste modo, ela transita entre um texto, elemento de apoio para alguma composição visual ou como uma estampa aplicável para os mais diversos suportes têxteis.

4 Conclusão

O processo criativo de uma *typeface* inspirada nos movimentos da dança, foi uma jornada de descobertas artísticas e técnicas, onde a expressividade e fluidez humana são transmitidas por meio da tipografia. No nosso juízo, este projeto capturou a elegância, o dinamismo e a essência do movimento corporal em cada caractere, resultando em uma

fonte que não apenas comunica texto, mas também conta uma história visual. Em resultados formais destaca-se, **Curvas e Linhas:** as curvas suaves e linhas fluidas dos caracteres foram inspiradas pelas formas do bailarino em movimento. As linhas não são apenas funcionais, mas adquirem cunho expressivo evidenciando a fluidez corporal; **Espaçamento e proporção:** o espaçamento entre caracteres (Kerning) foi ajustado com base no ritmo de cada caractere e simulando movimentos dançantes. A proporcionalidade de cada letra e algarismo assegurou a legibilidade sem perder o viés estilístico e a complexidade do movimento. **Expressividade:** cada caractere possui características únicas que eram desenvolvidas com base no movimento do bailarino, este artifício foi desenvolvido por meio da espessura de cada traço, evidenciando suas linhas corporais e musculares de maneira sutil.

A colaboração entre duas expressões artísticas, design e dança, contribuiu para a elaboração de uma tipografia com foco em transmitir sentimentos de movimento e organicidade. Neste sentido, contribui para a discussão da interdisciplinaridade, na qual as formas de expressão artística colaboram entre si, criando caminhos que possibilitam a elaboração de projetos com ênfase na exploração e experimentação de novas maneiras de conceber o design. O desenvolvimento da tipografia Miscere mostrou que o corpo é uma estrutura orgânica sensível, sendo uma forma representativa e relacionável com o espaço ao seu entorno, sendo assim, não foi um suporte para reproduzir as letras e algarismos, mas um participante constante que expõe a experiência pessoal e repertório próprio.

A Miscere contempla a forma humana em movimento, transformando a dança em tipografia, juntando duas linguagens. Ela não apenas serve como um meio de comunicação, mas também como uma expressão de arte visual que insere a estética do movimento corporal. Miscere demonstra como a tipografia pode transcender suas funções tradicionais, de código verbal, incorporando elementos de outras manifestações artísticas para criar algo singular e instigante.

Referências

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 10520:** informação e documentação – citações em documentos. Rio de Janeiro, 2023. 19p.

_____. **NBR 6023:** informação e documentação – Referências – Elaboração. Rio de Janeiro, 2002.

_____. **NBR 14724:** informação e documentação – — Trabalhos acadêmicos — Apresentação – Elaboração. Rio de Janeiro, 2011.

BERGSTROM, Bo. **Comunicação visual**. São Paulo: Edições Rosari, 2009.

CARDOSO, Tarcísio; SANTAELLA, Lucia. **Análise semiótica de Ray Gun, um estudo de caso: por uma recolocação do problema da função de signo no design gráfico**. Tríades Em Revista:

Transversalidades, Design E Linguagens, 1(2), 1–17. Recuperado de <https://periodicos.ufjf.br/index.php/triades/article/view/42669>

DE GOUVÊA, Raquel Valente. **A Experimentação na Improvisação de Dança**. Revista Científica/FAP, 2012.

DE NADAI, Carolina Camargo. **Modos organizativos em dança: designs que se materializam enquanto o corpo dança**. Revista Científica/FAP, v. 7, n. 1, 2011.

_____. Carolina Camargo. **DANÇA DESIGN**. O Mosaico, v. 1, n. 2, 2009.

_____. Carolina Camargo. **Processos organizativos em dança: a singularidade dos designs**. 2013.

KLEINPETER, J. R. **Typographic Innovation and Negative Criticism: A Retrospective from Gutenberg to Carson**. Design Principles and Practices: An International Journal, p. 4, 193-205, 2010.

KOPP, Rudnei. **Design gráfico cambiante: a instabilidade como regra**. Revista Famecos, v. 9, n. 18, p. 106-117, 2002.

LUNA, Sérgio Vasconcelos de. **Planejamento de pesquisa: uma introdução**. São Paulo: EDUC, 2007.

LUPTON. Ellen. **Intuição, Ação, Criação - Graphic Design Thinking**, 2013.

MACHADO, Adriana Bittencourt. **O papel das imagens nos processos de comunicação: ações do corpo, ações no corpo**, 2007.

NADOLSKIS, Hendricas. **Comunicação redacional atualizada**. 8 ed. São Paulo: Saraiva, 2002.

NASCIMENTO, Ruben David Ferreira Amaral do. **Tipografia experimental em sistemas generativos**. 2017. Tese de Doutorado.

SEVERINO, Antonio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 22. ed. São Paulo: Cortez, 2002.