

Integração entre texto e imagem no trabalho de jovens ilustradoras e designers brasileiras

Integration between text and image at the work of young female brazilian illustrators and designers

Marília Sarmanho de Brum^[1],
Volnei Antônio Matté^[2] (orientador)

Resumo: O objetivo deste trabalho é gerar material de pesquisa e reflexão pela verificação de possibilidades de integração entre texto caligrafado ou desenhado, e imagens ilustradas. O método utilizado será a análise empírica de alguns trabalhos de três jovens mulheres, ilustradoras e designers brasileiras, com foco em publicações editoriais físicas e digitais e projetos de cunho pessoal, como publicações independentes. Foi feita a opção de realizar apenas análises de trabalhos de mulheres brasileiras jovens, pois existe a necessidade de iniciativas de inclusão e valorização tanto do trabalho criativo feminino, como de designers e artistas que estão saindo da academia e iniciando sua jornada no mercado de trabalho no país.

Palavras-chave: Ilustração. Caligrafia. Lettering. Mulheres.

Abstract: *The main objective of this work is to generate research material by checking the possibilities of integration between calligraphy or lettering and illustration. The method will be an empirical analysis of artistic works by three young female brazilian illustrator and designers, focusing on editorial publications and personal projects, such as independent publications. The option to carry out only the analyzes of young brazilian women's work is due to a need for initiatives searching inclusion and validation of women's creative work, specially young ones who are just leaving the academy and starting their careers.*

Keywords: *Illustration. Calligraphy. Lettering. Women.*

[1] Graduação em Desenho Industrial (em andamento), UFSM.
mariliacsarmanho@gmail.com

[2] Doutorado em Engenharia e Gestão do Conhecimento, UFSC.
volnei.a.m@gmail.com

INTRODUÇÃO

Para que possamos compreender a complexa expressão visual que relaciona texto e imagem, de modo que a interpretação de um complemente o entendimento do outro, precisamos lembrar rapidamente alguns pontos específicos da história da humanidade.

“ As palavras evocam sentimentos, sensações e conceitos abstratos que as imagens sozinhas não podem senão começar a captar (...) e quando palavras e imagens atuam interdependentemente, elas podem criar novas ideias e sensações muito além da soma das partes (MCCLLOUD, 2008, p. 128).

De acordo com Arruda e Pilleti (2004, p. 18), a escrita foi desenvolvida inicialmente pelos sumérios, baseada em caracteres cuneiformes, e consistia em sinais que representavam ideias e sons. Porém, o primeiro alfabeto foi criado pelos fenícios. De acordo com Arruda e Pilleti (2004, p. 33), os fenícios “inventaram 22 sinais gráficos que, complementados com as vogais, constituíram o grego”. Isto permitiu o surgimento das primeiras obras literárias da humanidade, e dos primeiros códigos religiosos e morais.

Muito mais adiante, na Idade Média, os membros do clero praticamente dominavam a escrita e a leitura de forma exclusiva, retendo o conhecimento dentro dos domínios da igreja, pois normalmente nem senhores de terras e nem servos sabiam ler e escrever. Eram nos mosteiros que trabalhavam os monges copistas, que literalmente copiavam textos filosóficos da Antiguidade Clássica.

“ É bem conhecido o papel dos Mosteiros na tradição literária da Europa medieval (...) era dentro de seus muros que a maioria dos manuscritos eram escritos, encadernados e iluminados, pelo menos até o séc. XIII (AVRIN, 1991, p. 205).

As chamadas iluminuras consistiam em elementos decorativos aplicados nos manuscritos produzidos nas abadias da

Idade Média. Esses elementos incluíam capitais, ornamentos e ilustrações. Sua função era complementar e ornamentar os textos escritos à mão.

“ Antes que a invenção de Gutenberg se espalhasse pela Europa, os livros eram manuscritos (...). Artistas especializados eram chamados para adicionar as iluminuras: capitais, ornamentos, miniaturas e (...) ilustrações de página inteira (MIDDENDORP, 2014, p. 4, tradução nossa).

Além de transmitir informação, essas páginas possuíam o objetivo de serem interessantes aos olhos do leitor, o mesmo que buscamos atualmente em um livro ilustrado.

Segundo Van Der Linden (2011, p.11), os primeiros livros que continham texto e imagem impressos com uma mesma técnica, foram aqueles impressos em xilogravura, até o final do século XVIII. Porém, devido às características próprias do suporte de madeira e das ferramentas, este recurso não permitia o detalhamento minucioso das imagens.

Com o passar do tempo, outras técnicas de gravura foram se tornando populares, como a gravura em metal, xilogravura de topo e litogravura. Porém, como esses processos, assim como a xilogravura, pecavam em precisão, era muitas vezes necessário que imagens e textos para livros fossem produzidos em oficinas diferentes. Isto afetava o *layout* das páginas dos livros, pois imagens e textos necessitavam possuir espaços bem delimitados, caso contrário poderiam haver erros que impressão, como sobreposição de informações.

No entanto, os processos manuais não desaparecem por completo. De acordo com Avrin (1991, p. 198), embora a escrita manual passasse a deixar de ser uma necessidade e, comparativamente, serem poucos os livros manuscritos e iluminados depois do séc. XVI, o ofício da caligrafia continua a ser exercido para o consumo das classes mais altas. Ou seja, reforça-se o uso da caligrafia como um elemento artístico, principalmente em obras literárias diferenciadas e documentos oficiais.

A partir daí, então, a possibilidade de criar obras que reúnem imagens e letras, sejam caracteres tipográficos, letras desenhadas ou caligrafadas, resulta em uma infinidade de disposições destes elementos na página. Atualmente, por causa dos métodos de produção contemporâneos, a diagramação de um produto editorial permite uma grande liberdade formal.

“ Composição é o arranjo e a organização dos vários elementos de um design, como texto e imagens. (...) a intenção da composição é tornar um design eficaz (MARSHALL e MEACHEM, 2010, p. 60).

A soma dos elementos, como texto, imagem e cor, reunidos sobre um suporte, analógico ou digital, e organizados em uma estrutura de *layout*, formam uma imagem intencionalmente produzida. Podemos chamar o modo como percebemos essa mensagem de narrativa visual. Os *designers* precisam conhecer e utilizar códigos de linguagem específicos para construir narrativas visuais que comuniquem com clareza aquilo que intencionam, e que provoquem as reações desejadas nos leitores.

Cada indivíduo tem uma percepção única a respeito daquilo que o rodeia. Por isso, ainda que o *designer* domine os códigos de linguagem, é instigante para o leitor que sejam deixadas algumas lacunas nas informações transmitidas por palavras e imagens. Isso permite que cada pessoa projete sua bagagem pessoal na leitura e compreenda o conteúdo de maneira singular.

“ Tanto as palavras como as imagens deixam espaço para os leitores (...) preencherem com seu conhecimento, experiência e expectativa anteriores, e assim podemos descobrir infinitas possibilidades de interação palavra-imagem (NIKOLAJEVA e SCOTT, 2011, p. 15).

As possibilidades da disposição de imagens e palavras em um *layout* são diversas. Em um material gráfico, uma imagem pode se sustentar por si só, e transmitir sua mensagem

diretamente. Pode complementar um texto, sobrepor-se a ele ou reiterá-lo, quando informação de imagem e texto são redundantes. Imagem e texto podem também ser contraditórios, o que, geralmente, traz um efeito de ironia.

“ As imagens gráficas (...) são signos cujo contexto lhes dá um sentido especial e cuja disposição pode conferir-lhes um novo significado. As palavras e imagens normalmente são utilizadas em conjunto; pode ser que um dos dois (...) predomine, ou que o significado de cada um seja determinado pelo outro (HOLLIS, 2001, p. 1).

Algumas vezes, inclusive, o próprio texto se apresenta com características de uma imagem. Neste caso, ele não prioriza a legibilidade para a transmissão rápida de uma mensagem, e sim a exploração de elementos visualmente interessantes como mancha gráfica, ritmo, textura e densidade. Esses elementos dependem de variações e arranjos no espaço para possuírem significado, e transmitem mensagens mais sutis. Textos que são lidos como imagem, geralmente, são criados por meio de desenho e escrita à mão, desenvolvidos especialmente para casos específicos, para comunicar coisas específicas. É o caso da caligrafia e do *lettering*.

Caligrafia e *lettering* são diferentes da escrita manual, que é aquela que utilizamos para nos comunicar no dia-a-dia. A escrita manual é uma ação espontânea, e sobre suas letras e palavras estão impressas várias características particulares da pessoa que as realizou.

Caligrafia é uma escrita à mão livre que não é casual, diferente da chamada escrita manual, e para sua prática é necessário ter concentração para a execução de uma série de traçados muito precisa e intencional.

“ Uma escrita bonita não é fruto de uma habilidade motora aprendida, mas uma combinação de julgamento e planejamento com ritmo e movimento. É estar plenamente consciente do que você está fazendo enquanto o faz (WINTERS, 2000, p.26, tradução nossa).

O *lettering* pode basear-se na caligrafia, em um primeiro momento. Mas não é uma escrita, e sim o desenho manual de letras únicas, que podem ser repensadas e retrabalhadas para a obtenção do resultado esperado. O aproveitamento dos espaços em branco e ajustes manuais de espaçamento dão características únicas ao projeto.

A caligrafia, o *lettering*, a escrita manual, e também a tipografia, são tipos de escrita. Um tipo de escrita nada mais é que um sistema de caracteres manuscritos, que possuem identidade própria e se relacionam entre si. O material utilizado influencia muito na aparência de um certo tipo de escrita, principalmente o formato da ponta da ferramenta e o ângulo em que ela é usada.

A caligrafia e o *lettering* são praticados como forma de arte, em obras autorais e tatuagens. Também são ferramentas para a elaboração de peças de *design* gráfico e publicidade, na identidade visual de produtos e empresas, como estrutura para o desenho de fontes, customização de objetos pessoais e convites para festas.

ANÁLISES

Materiais gráficos que reúnem palavra e imagem dizem muito sobre a maneira na qual essas linguagens se relacionam. A imagem é lida mais rapidamente pelo cérebro humano do que a escrita, mas isso não quer dizer que não seja preciso uma extensiva leitura e interpretação de códigos para que sua mensagem seja absorvida.

A análise de referências dos trabalhos de três jovens ilustradoras e *designers* brasileiras busca a observação e o reconhecimento de quais características são comuns entre o desenho de letras e de imagens, para que estes trabalhos possam ser considerados coerentes e reconhecidos como mensagens visuais que cumprem seu objetivo de comunicação. Perpassa, também, um olhar rápido sobre composições, uso de elementos gráficos verbais e não-verbais e a escolha das cores como ferramenta comunicacional.

É importante lembrar que as determinações das seguintes composições visuais, e de todas as outras possíveis e existentes, baseia-se na escolha dos elementos apropriados ao meio de comunicação em que será apresentado, no material, técnica, público e intenção do *designer*.

Da mesma forma, de acordo com Dondis (2007, p. 133), a maneira como extraímos informações visuais daquilo que vemos também é fortemente afetada por uma série de variáveis, como o tipo de necessidade que motiva a investigação visual, e também o estado mental ou humor do observador. Portanto, as análises a seguir são baseadas em conhecimento empírico, e as percepções a respeito do que elas comunicam podem diferir de acordo com a bagagem cultural de quem as vê.

Irena Freitas

Irena Freitas é uma ilustradora que utiliza elementos do universo infantil para compor seus trabalhos, mesclando ilustração com lettering. Seus temas favoritos são imagens com referências da cultura pop e situações corriqueiras que acontecem com as pessoas, muitas delas divertidas, e algumas até mesmo absurdas (Figura 1). A maioria de seu trabalho é feito em mídia digital, com simulação de textura, que se aproxima visualmente do resultado de materiais tradicionais, como lápis e giz.

Em seu curso de graduação na Universidade de Savannah (GA, EUA), a ilustradora desenvolveu três narrativas visuais em que ela retrata situações cotidianas das cidades em que já viveu. São elas Porto, Savannah e Manaus, sua cidade natal (Figura 2). Os materiais impressos são compostos por capa e contra capas duras e miolo solto sanfonado. Todas as páginas do miolo possuem uma relação de continuidade, pois são interligadas, apresentando uma grande imagem única e panorâmica de cada uma das cidades desenhadas. As capas se unem por um laço de fita.

Nestes trabalhos, a ilustração e o *lettering* buscam uma expressão subjetiva, que remete às vivências particulares de Irena, suas memórias visuais, auditivas, olfativas e táteis à



Figura 1: Irena ilustra de forma divertida as situações típicas vivenciadas pelo brasileiro de classe média durante a celebração da ceia de Natal em família. Fonte: Freitas (2016).

respeito de cada um desses lugares. Os elementos de composição são utilizados aqui como um meio de representar em uma superfície bidimensional, e essencialmente visual, várias impressões que dizem respeito à outros sentidos humanos.



Figura 2: os três materiais criados por Irena. Fonte: Freitas (2017).

Com uma linguagem que se aproxima daquela utilizada na ilustração de livros infantis, as imagens capturam características próprias de cada lugar e das pessoas que lá habitam. Portanto, os cenários criados são muito ricos. No material sobre Manaus, por exemplo, Irena resume com traços sintéticos e contemporâneos as linhas do patrimônio arquitetônico da cidade, que reflete o pensamento modernista do início do século XX.

A escolha dos cenários de cada uma das cidades implica em transmitir para o leitor um contexto histórico e social, em que há certos aspectos culturais e linguísticos presentes nas imagens e textos, dos quais são extraídas as informações necessárias para a compreensão da atmosfera da cidade representada. Expressões faciais e linguagem corporal dos personagens colaboram com isso, além de revelar seu estado de espírito particular.



Figura 4: Exemplo do uso de onomatopeia, e expressão regional. Fonte: Freitas (2017).



Figura 3: Parte da ilustração do material sobre Manaus. Fonte: Freitas (2017).

As cores escolhidas para as capas são um método de codificação, pois são utilizadas para diferenciar um item do outro. Além disso, as cores fornecem informações primárias para que o leitor estabeleça uma relação entre elas e o lugar representado em cada um dos materiais. Por exemplo, a narrativa sobre a Manaus utiliza a cor verde como identificação, que é referente à floresta amazônica, no centro da qual a capital está situada.

No miolo, o uso do fundo branco e das cores predominantemente claras criam um contraste com a quantidade grande de elementos, sobreposições e linhas de movimento. É atingido o objetivo de representar a cidade como ambiente cheio de atividade, ao mesmo tempo que o observador consegue apreciar cada detalhe da composição e distinguir figuras, ambientes e representações de sons. O traçado das linhas que compõe imagens e palavras dão às imagens estáticas uma sensação de movimento, pois a cidade é um organismo vivo e ativo.

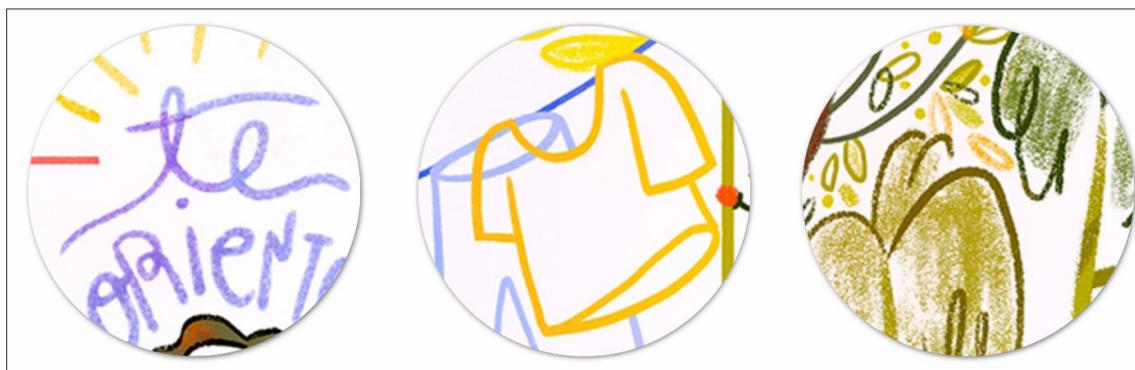


Figura 5: Comparação de tratamentos gráficos como espessura, textura e dinâmica das curvas presente em um dos letterings, com os mesmos elementos presentes em detalhes do cenário. Fonte: adaptado de Freitas (2017).

De acordo com as técnicas visuais apresentadas por Dondis (2007, p. 138) o tipo de composição profusa utilizada por Irena é espontânea. Por não ser visível nenhum tipo de ordem e lógica convencional ou óbvia, há uma aparente de falta de planejamento. No entanto, a desorganização é intencional e não impulsiva, e tem o intuito de dotar a representação da cidade de emoção e expressividade.



Figura 6: a Figura 6 é seqüência da Figura 4. Fonte: Freitas (2017).

Minna Miná

Minna Miná é uma *designer* e ilustradora formada em Comunicação em Mídias Digitais pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Seu trabalho aparece em impressos como cartazes para eventos culturais, livros e revistas. Ela também investe em projetos pessoais como desenhos e gravuras, e, recentemente, um projeto de financiamento coletivo para lançar um livro ilustrado autoral chamado “Onde as Gaiotas Fazem seus Ninhos”. Este livro foi desenvolvido como projeto de Trabalho de Conclusão de Curso, e é inteiramente feito por ela, dos esboços das ilustrações até o projeto editorial, e a divulgação da campanha de arrecadação de verbas.

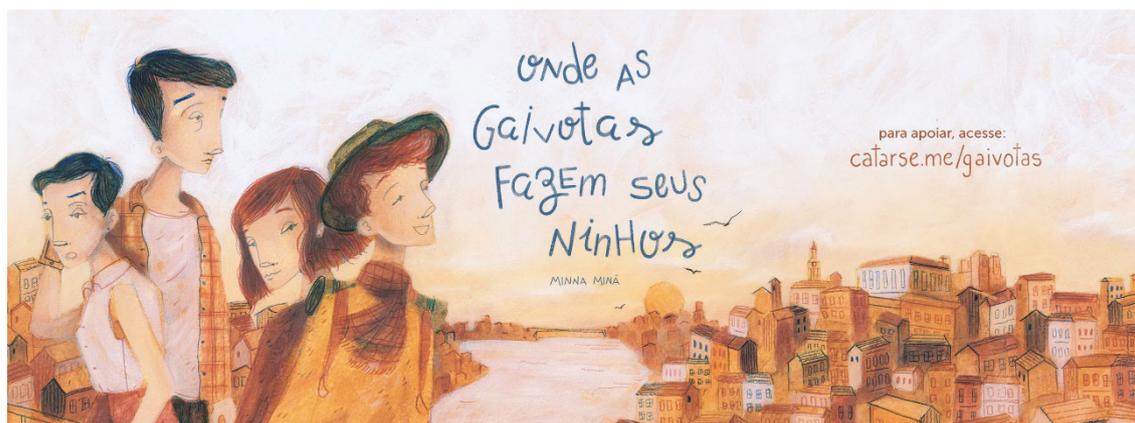


Figura 7: Divulgação da campanha de financiamento coletivo para a produção de livro ilustrado autoral. Fonte: Miná (2017).



Figura 8: Impressões em xilogravura de projeto pessoal intitulado “Porto de Pessoas”. Fonte: Miná (2016).

A ilustradora trabalha com uma linguagem híbrida, mesclando resultados obtidos com ferramentas tradicionais e digitais. Ela utiliza em projetos de cunho pessoal processos artesanais como xilogravura, linoleogravura, serigrafia e técnicas mistas de pintura e desenho.

Esses recursos são também utilizados em seu trabalho voltado para o mercado editorial e publicitário. A maioria de seus esboços, texturas e desenhos de letras são feitos manualmente, com nanquim sobre papel, por exemplo. Ela trata e aplica cor digitalmente nas imagens, mas ainda assim a característica mais marcante de seu trabalho é a forte influência das técnicas artísticas e de impressão manuais. Mesmo quando ilustrações e *letterings* são produzidos inteiramente em meio digital, esta influência é visível.

Um exemplo de como o *lettering* e a caligrafia feitos no papel podem ser utilizados em conjunto com meios de produção e edição de imagens digitais, para a construção de um trabalho expressivamente forte e consistente, é a criação da capa e ilustrações internas para o livro *Feminismo Popular e Lutas Antissistêmicas*, de Carmen S. M. Silva, por Minna Miná (Figura 9 e Figura 10). Neste trabalho com foco editorial, o *lettering* do título e todas as texturas foram produzidos manualmente, enquanto as ilustrações, montagem e aplicação de cores foram feitas por meio digital.



Figura 11: Cartazes para eventos, com base feitas manualmente, e pintura digital. Fonte: Miná (2015).



Figura 12: Fanzine feito à mão, em formato sanfonado, impresso em serigrafia. Fonte: Miná (2017).

Ravenna Alencar

Ravenna é uma *designer* brasileira que vive em Fortaleza, CE. Em seu trabalho, a palavra se torna imagem, e é o elemento principal da ilustração. Embora também realize trabalhos com materiais tradicionais, a mídia preferencialmente utilizada é a digital, o que possibilita a criação de desenhos de imagens e letras com traços e preenchimentos limpos, alternados com o uso de ferramentas com simulação de textura em detalhes pontuais.



Figura 13: Alguns dos trabalhos de Ravenna, que seguem uma linguagem semelhante, feminina, descontraída e contemporânea. Fonte: Alencar (2017).

As composições são, em geral, centralizadas, e a quebra de monotonia se encontra nas linhas de força e nos contrastes de peso contidos nas palavras e elementos decorativos dos *letterings*. O fundo é chapado e as imagens muito simples, para que o foco da atenção do observador sejam as palavras, e as mensagens que elas querem transmitir.

De acordo com McCloud (2008, p. 30), a escolha das palavras é muito relevante, pois há conceitos específicos que só podem ser claramente expressos por meio delas. Neste caso, o sentido da imagem é compreendido porque ela está vinculada àquelas palavras, e vice-versa.

A linguagem utilizada lembra a de ilustrações e *layout* de matérias de revistas para o público feminino adolescente. O

estilo, cor e tamanho das letras dos *lettering*, e sua disposição, contribuem para a interpretação da imagem como um todo. Portanto, no trabalho de Ravenna, onde predominam as formas arredondadas, letras cursivas, ornamentos e cores em tons suaves, sugere-se um universo jovem feminino. Na maioria das vezes, esse universo é *pop*, com o uso de letras irregulares e *candy colors*.



Figura 14: Para a compreensão do texto e da imagem contidos nesta ilustração, é necessário que o observador tenha uma determinada vivência. Fonte: Alencar (2017).

Os trabalhos de Ravenna, em sua maioria, também contém muitas referências contemporâneas e dos anos 90, que fazem ou fizeram parte da vida de meninas adolescentes e jovens adultas do mundo todo. Logo, o observador terá um melhor entendimento dessas imagens, e de seu clima, se tiver alguma intimidade com esses assuntos, mesmo que mínima. Por exemplo, para a compreensão do sentido do texto e imagem contidos na Figura 14, é necessário que o observador saiba o que é um *Tamagotchi*.

Tamagotchi era um brinquedo eletrônico popular nos anos 90, em que se devia cuidar, limpar e alimentar um animalzinho de estimação virtual. A leitura da mesma imagem em um nível mais profundo, que capta os sentidos implícitos, é feita somente pelo observador que tem memórias de ter brincado com um destes, e de como era fácil deixar que ele morresse várias vezes, uma interpretação que traz uma dose de humor negro e autocrítica.



Figura 15: O uso de cores que tendem para o neutro, como o preto e o verde em tons quentes e frios, e um lettering com referências mais próximas das tradicionais, possui características mais elegantes em relação aos apresentados nas Figura 13 e Figura 14. Fonte: Alencar (2017).

Outras vezes, o estilo escolhido por Ravenna é mais próximo do romântico e explora formas da natureza, como mostra a Figura 15. Trabalhando desta forma, ela preza mais pelos elementos estéticos, portanto os níveis de significado dessas imagens não são tão complexos, e não contém ironia, podendo ser entendidos por um público mais amplo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os trabalhos analisados, segundo Nicolajeva e Scott (2011, p. 13), baseiam-se em combinar dois níveis de comunicação, o visual e o verbal, composto por imagens e palavras. De acordo com McCloud (2008, p. 141), texto e imagem juntos constituem uma ferramenta de comunicação única e poderosa, que é muito mais que a soma de duas partes.

A diagramação é uma disposição particular dos elementos como cor, imagem, e texto, criada intencionalmente pelo *designer*. É recomendado que esses elementos e a forma como estão dispostos trabalhem para que o conjunto possua coerência plástica, de acordo com a proposta inicial do *designer*.

Uma composição apropriada conduz a leitura da página, e cria novas interpretações para imagens e textos.

“ Numa relação de colaboração, o sentido não está nem na imagem nem no texto: ele emerge da relação entre os dois (VAN DER LINDEN, 2011, p. 121).

Segundo McCloud (2008, p. 152) é possível combinar com sucesso imagens e palavras em uma ilustração, ou história em quadrinhos, porque imagens podem possuir qualidades caligráficas e palavras podem possuir características pictográficas. Ainda, palavras e imagens compartilham propósitos e heranças em comum, pois ambos são símbolos gráficos. Seu maior propósito é comunicar conceitos abstratos com clareza, utilizando elementos de composição, ritmo e variações no uso das ferramentas. Portanto, os mesmos recursos gráficos, como pontos e linhas, que são utilizados para desenhar uma

pessoa, podem ser usados também para descrever o que ela faz ou comunicar o que ela diz.

Esses recursos podem ser combinados de formas diversas e em graus diferentes, permitindo diversidade de estilos e flexibilidade compositiva, que varia de acordo com a proposta que o designer deseja explorar e com a mensagem a ser comunicada. Formas, tamanhos, cores e linhas expressam emoções e conceitos, por isso dizem muito sobre as qualidades físicas e psicológicas de personagens, sobre as atmosferas de certos ambientes e reforçam o significado das palavras.

Por exemplo, os trabalhos analisados compartilham o predomínio de formas soltas, arredondadas e desenhos de letras informais, características que fazem as imagens serem, geralmente, percebidas como leves, espontâneas e amigáveis.

Algumas composições exploram profusão de elementos, e convidam o observador a percorrer vários caminhos com os olhos, e a interpretar significados. Porém, longe da confusão visual, as inúmeras unidades e forças elementares presentes trabalham juntas. São percebidas tanto quanto unidades, quanto como um conjunto. Outras composição são mais limpas, e seu objetivo principal é a comunicação direta por meio do texto, que precisa ser legível. No caso dos cartazes de Minna Miná, as peças unem as duas características, pois é desejável que o observador compreenda a informação escrita, ao mesmo tempo que a estética do cartaz atraia seu olhar em meio às demais distrações do ambiente em que ele está colocado.

Neste caso, palavras e imagens se apresentam, na maior parte das vezes, em espaços reservados. Também é possível que elas possam predominar umas sobre as outras. Por exemplo, no trabalho de Irena Freitas, as imagens predominam, e o contrário acontece na proposta de Ravenna Alencar. Palavras e imagens podem também ser redundantes, depender umas das outras para sustentar uma narrativa, ou integrarem-se umas as outras. Também, a palavra pode se tornar imagem.

O tipo de escrita em comum em todos os trabalhos analisados é o *lettering*. São compostos por letras únicas de-

senhadas manualmente, por meios tradicionais ou digitais, pensadas especialmente para formar palavras específicas e preencher espaços de acordo com a disposição dos elementos de cada imagem. Em alguns casos ele se aproxima mais da escrita manual, muitas vezes fazendo uma simulação da mesma, para preservar as características de informalidade e espontaneidade pretendidas pela imagem. Em outras, ele é trabalhado com mais controle, e suas letras possuem estruturas baseadas em características provenientes da caligrafia tradicional, mesmo que se busque um aspecto mais expressivo.

Outro ponto em comum em todas as análises, que foi considerado particularmente relevante para ser estudado por *designers* que intencionam trabalhar com produtos gráficos que integrem palavras e imagens, é que o tratamento do desenho das palavras se aproxima daquele usado no traçado ou preenchimento das imagens. Ambos são trabalhados de forma semelhante em termos de espessura, dinâmica das linhas e curvas, e são desenhados com a mesma ferramenta ou alguma que seja semelhante, criando uma identidade coerente para a ilustração.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALENCAR, Ravena (@ravennaa). Disponível em: <<https://www.instagram.com/ravennaa/>> Acesso em: 19 de novembro de 2017.

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Cor**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

AVRIN, Leila. **Scribes, script and books**. London: The British Library, 1991.

CATARSE. **Onde as Gaivotas Fazem Seus Ninhos**. Disponível em: <<https://www.catarse.me/gaivotas>> Acesso em: 21 de novembro de 2017.

DONDIS, Donis. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

FREITAS, Irena (@imnot12). **Manaus**. Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/57264179/Manaus>> Acesso em: 30 de setembro de 2017.

FREITAS, Irena (@irenafreiras). Disponível em: <<https://www.instagram.com/irenafreitas/>> Acesso em: 24 de setembro de 2017.

HOLLIS, Richard. **Design gráfico: uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

MARSHALL, Lindsey; MEACHEM, Lester. **Como usar imagens**. São Paulo: Edições Rosari, 2010.

MCCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos: Os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels**. São Paulo: M. Books, 2008.

MIDDENDORP, Jan. **Hand to type: Scripts, hand-lettering and calligraphy**. Berlin: Gestaltel, 2014.

MINÁ, Minna (@minnamr). Disponível em: <<https://www.behance.net/minnamr>> Acesso em: 21 de novembro de 2017.

NIKOLAJEVA, Maria; SCOTT, Carole. **Livro ilustrado: palavras e imagens**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

VAN DER LINDEN, Sophie. **Para ler o livro ilustrado**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

WINTERS, Eleanor. **Mastering copperplate calligraphy: a step-by-step manual**. New York: Dover Publications Inc., 2000.