



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
CAMPUS CABEDELO
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

THIAGO MÉLO DE SALES

INGÁBAT:
DESENVOLVIMENTO DE UM DINGBAT
A PARTIR DAS ITACOATIARAS DO RIO INGÁ

CABEDELO
2024

THIAGO MÉLO DE SALES

**INGÁBAT:
DESENVOLVIMENTO DE UM DINGBAT
A PARTIR DAS ITACOATIARAS DO RIO INGÁ**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB) - Campus Cabedelo, como requisito obrigatório para a obtenção do grau de Tecnólogo no Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico.

Orientador: Prof. Dr. Daniel Alvares Lourenço

CABEDELLO
2024

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação – (CIP)
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB

- S163i Sales, Thiago Mélo de.
Ingábat: Desenvolvimento de um dingbat a partir das itacoatiras do Rio Ingá / Thiago Mélo de Sales – Cabedelo, 2024.
93 f.: il.
- Trabalho de Conclusão de Curso (Superior de Tecnologia em Design Gráfico) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB.
Orientador: Prof. Dr. Daniel Alvares Lourenço.
1. Tipografia. 2. Memória cultural. 3. Itacoatiras do Rio Ingá. I. Título.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

THIAGO MÉLO DE SALES

INGÁBAT: DESENVOLVIMENTO DE UM DINGBAT A PARTIR DAS ITACOATIARAS DO RIO INGÁ

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção do título de tecnólogo(a) em Design Gráfico, pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - Campus Cabedelo.

Aprovada em 13 de setembro de 2024.

Membros da Banca Examinadora:

Prof. Dr. Daniel Alvares Lourenço

IFPB Campus Cabedelo

Profa. Me. Analia Adriana da Silva Ferreira

IFPB Campus Cabedelo

Profa. Dra. Renata Amorim Cadena

IFPB Campus Cabedelo

Documento assinado eletronicamente por:

- **Daniel Alvares Lourenco**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 29/09/2024 20:21:38.
- **Analia Adriana da Silva Ferreira**, PROF ENS BAS TEC TECNOLOGICO-SUBSTITUTO, em 30/09/2024 08:31:34.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 28/09/2024. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código: 611478
Verificador: 1da2df8835
Código de Autenticação:



Documento assinado digitalmente
RENATA AMORIM CADENA
Data: 04/10/2024 10:18:45-0300
Verifique em <https://validar.ifpb.gov.br/>



Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Cambinha, CABEDELÓ / PB, CEP 58103-772
<http://ifpb.edu.br> - (83) 3248-5400

In memoriam de Severino Anísio Sabino
de Melo e Aprígio Rodrigues de Sales.

AGRADECIMENTOS

A Deus que, em sua infinita Misericórdia e nos pequenos acontecimentos de cada dia, me faz perceber cada vez mais a verdade da palavra de “quem muito se ama, muito se perdoa”.

Ao IFPB pelo ensino gratuito e de qualidade, em especial aos professores do curso de Design Gráfico que proporcionaram uma experiência acadêmica única.

Aos meus familiares, em especial a minha mãe, dona Carminha, que com muita simplicidade, amor e fé me apoia, corrige e está sempre ao meu lado.

A professora Anália, a grande incentivadora da minha entrada no Campus Cabedelo, onde conheci grandes pessoas e vivi os três anos de muitas aventuras na graduação.

Aos meus amigos de turma, Maressa, Renan e Vitor. Obrigado pelos risos, aventuras, por compartilhar suas lágrimas e alegrias e, acima de tudo, pelo suporte, apoio e por não me deixarem desistir de chegar até aqui.

Aos companheiros de estágio na ASCOM do TRE-PB, Raphael, Giovanna, Alex e Rafael, por compartilharem dos melhores momentos de trabalho, alegrias e tristezas. Aqui também agradeço a Humberto, um mestre e grande amigo, ao qual não tenho palavras para expressar tamanha gratidão por seu exemplo de profissional dedicado e por tudo que fez enquanto atuou conosco.

Não poderia deixar de agradecer a pessoa do professor Daniel Alvares Lourenço, meu orientador, a quem tenho uma grande admiração pelo empenho e dedicação em tudo que faz e, sobretudo, pela compreensão e cuidado que teve comigo desde sempre até aqui.

Por fim, a todos que desejaram que este momento acontecesse ou não.

“...hoje eu continuo forte, graças a Deus.”

Autor desconhecido

RESUMO

O dingbat é um estilo tipográfico marcado pela representação de ícones, pictogramas e outras formas diferentes dos caracteres normalmente utilizados nas tipografias alfanuméricas. Dentre as vantagens de sua utilização no design gráfico está o fato de servir como excelente recurso de apoio no processo de desenvolvimento dos projetos tais como os de comunicação visual, marca, identidade visual e etc. Sabendo do potencial deste estilo tipográfico, o presente trabalho se propõe a desenvolver uma tipografia digital no estilo *dingbat* a partir das Itacoatiaras do Rio Ingá. A metodologia projetual é uma adaptação da metodologia projetual de Bonsiepe (1983) e da metodologia específica para o desenvolvimento de dingbats proposta por Cunha (2019). O resultado final deste trabalho apresenta o *dingbat* intitulado “Ingábat” que tem em sua composição 43 glifos com variação light, regular e bold inspirados nas inscrições rupestres do sítio arqueológico de Ingá, servindo de suporte para a produção de materiais, incentivam a valorização da cultural regional, auxiliam a produção do artesanato, além de servir como recurso acadêmico para pesquisa e conhecimento das inscrições.

Palavras-Chave: tipografia, dingbat, memória cultural, Itacoatiaras do Rio Ingá.

ABSTRACT

Dingbat is a typographic style marked by the representation of icons, pictograms and other shapes different from the characters normally used in alphanumeric typography. Among the advantages of its use in graphic design is the fact that it serves as an excellent support resource in the development process of projects such as visual communication, branding, visual identity, etc. Knowing the potential of this typographic style, this work proposes to develop a digital typography in the dingbat style based on the Itacoatiaras of Rio Ingá. The design methodology is an adaptation of the design methodology of Bonsiepe (1983) and the specific methodology for developing dingbats proposed by Cunha (2019). The final result of this work presents the dingbat entitled “Ingábat”, which has in its composition 43 glyphs with light, regular and bold variations inspired by the rock inscriptions of the archaeological site of Ingá, serving as support for the production of materials, encouraging the appreciation of cultural regional, assist in the production of crafts, in addition to serving as an academic resource for research and knowledge of inscriptions.

Keywords: typography, dingbat, cultural memory, Itacoatiaras do Rio Ingá.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01. Diagrama de Venn.....	15
Figura 02. Antifonário do Século XVI, Torre do Tombo, Lisboa.....	19
Figura 03. Bíblia Latina, 42 linhas, Antigo Testamento (cópia "Schuckburgh").....	20
Figura 04. Navio tipográfico com composição tipográfica acabada e cordão de coluna.....	21
Figura 05. Tipos móveis.....	21
Figura 06. Modelos de clichês tipográficos.....	22
Figura 07. Bíblia de 42 linhas de Gutenberg.....	23
Figura 08. Projetos Dingbats ou Pictofontes.....	23
Figura 09. Dingbat Gradil.....	26
Figura 10. Urbano Cru.....	27
Figura 11. Elinobats caixa baixa.....	28
Figura 12. Elinobats caixa alta e tipografia Relabucho.....	28
Figura 13. Feira da Sulanca.....	29
Figura 14. Dingbat Litúrgica.....	30
Figura 15. Dingbat Litúrgica.....	31
Figura 16. Aplicação de dingbat.....	31
Figura 17. Composição de dingbats.....	32
Figura 18. Rascunhos e aplicações do dingbat "Chana com chana".....	33
Figura 19. Dingbat "Chana com chana".....	34
Figura 20. Capa do Livro Armoribats.....	35
Figura 21. Armoribats 1.....	35
Figura 22. Armoribats 2.....	36
Figura 23. Armoriborda e Armodisplay.....	36
Figura 24. Levantamento de sítios arqueológicos no Brasil (1963-2024).....	37
Figura 25. Entrada do Sítio Arqueológico Itacoatiara da Pedra do Ingá.....	38
Figura 26. Paredão com as gravuras da Pedra do Ingá.....	39
Figura 27. Área dos Caldeirões.....	40
Figura 28. Entrada do Museu de História Natural de Ingá.....	40
Figura 29. Monumento de entrada da cidade.....	41
Figura 30. Young e o cartucho de Ptolomeu.....	42
Figura 31. Tipos de inscrições rupestres.....	43
Figura 32. Inscrições da Pedra do Ingá.....	43
Figura 33. Artesanato com ets.....	45
Figura 34. Gnaisse local utilizada na arqueologia experimental para reproduzir a técnica.....	47
Figura 35. Resultado do projeto ladrilhos hidráulicos.....	49
Figura 36. Resultado do projeto de adornos artesanais.....	50
Figura 37. Disco Paêbiru - Lula Côrtes e Zé Ramalho.....	52

Figura 38. Card de divulgação Ingá Stone Signs.....	52
Figura 39. Dingbat Ingá Stone Signs.....	53
Figura 40. Dingbat Ingá Stone Redesign.....	53
Figura 41. Exposição J. Carlos em Revista.....	56
Figura 42. Registros da primeira visita.....	61
Figura 43. Registros da segunda visita.....	62
Figura 44. Peças de artesanato local e produções na cidade.....	64
Figura 45. Rascunhos iniciais.....	65
Figura 46. Teste de forma e contraforma.....	66
Figura 47. Testes de impressão.....	66
Figura 48. Etapa de vetorização no Illustrator.....	67
Figura 49. Grid e guias utilizados no processo.....	68
Figura 50. Gravuras vetorizadas dentro dos parâmetros definidos.....	69
Figura 51. Processo de transposição para o gerador de fontes.....	69
Figura 52. Processo de transposição para o gerador de fontes.....	70
Figura 53. Ajustes e definições.....	70
Figura 54. Processo de transposição para o gerador de fontes.....	71
Figura 55. Text Sample Ingabat Light.....	72
Figura 56. Text Sample Ingabat Regular.....	72
Figura 57. Text Sample Ingabat Bold.....	73
Figura 58. Text Sample Ingabat Vazado Regular.....	73
Figura 59. Text Sample Ingabat Vazado Bold.....	74
Figura 60. Font Information Ingabat Light.....	75
Figura 61. Font Information Ingabat Regular.....	76
Figura 62. Font Information Ingabat Bold.....	77
Figura 63. Font Information Ingabat Vazado Regular.....	78
Figura 64. Font Information Ingabat Vazado Bold.....	79
Figura 65. Desenvolvimento de padrões.....	80
Figura 66. Almofadas.....	81
Figura 67. Caderno tipo sketchbook.....	81
Figura 68. Camiseta.....	82
Figura 69. Ecobag.....	82
Figura 70. Personagens para materiais infantis.....	83
Figura 71. Desenvolvimento de Padrão infantil.....	83
Figura 71. Padrão infantil.....	84
Figura 71. Estojo infantil 2.....	84

LISTA DE TABELAS

Tabela 01: Relação entre as etapas projetuais.....	60
Tabela 02. Análise de projetos similares.....	63

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	12
1.1 Delimitação do tema.....	15
1.1.1 Problema de pesquisa.....	15
1.2 Objetivos.....	16
1.2.1 Objetivo geral.....	16
1.2.2 Objetivos específicos.....	16
1.3 Justificativa.....	16
2. DING O QUÊ?.....	18
2.1. Das oficinas tipográficas manuais para os laboratórios digitais.....	19
2.2. Classificação dos dingbats.....	24
2.2.1. Abstratos.....	25
2.2.2. Ilustrativos.....	27
2.2.3. Informativos.....	30
2.3. Dingbat aplicado em materiais.....	31
2.4. Dingbat e memória cultural.....	32
3. O MISTÉRIO DA PEDRA ESCULPIDA.....	37
3.1. O local do sítio arqueológico.....	38
3.2. Que marcas são essas?.....	41
3.3. A cultura das itacoatiaras na Paraíba.....	48
3.4. Produções inspiradas nas Itacoatiaras.....	48
3.4.1 Ladrilhos hidráulicos.....	49
3.4.2 Coleção de adornos artesanais.....	50
3.4.3 Paêbirú, o caminho e o som.....	50
3.4.4 Inga Stone Signs e Inga Stone Redesign.....	52
4. MARCAS DO QUE SE FOI.....	55
4.1. Memória Gráfica Brasileira.....	55
4.2. Memória coletiva e identidade cultural.....	58
5. É HORA DE LAPIDAR.....	60
5.1. Problematização.....	61
5.2. Análise.....	61
5.3. Definição do Problema/ Escolha das Inscrições.....	64
5.4. Anteprojeto/ Geração de Alternativas.....	65
5.4.1. Rascunhos.....	65
5.4.2. Forma e Contraforma.....	66
5.4.3. Vetorização dos caracteres.....	67
5.4.4. Definição de grid de variação.....	68
5.5. Projeto.....	68
5.5.1. Desenho digital de todos os caracteres dentro dos parâmetros definidos anteriormente em um software de desenho vetorial.....	68

5.5.2. Transposição para o software de geração de fontes.....	69
5.5.3. Definição de espaçamento lateral.....	70
5.5.4. Geração do arquivo fonte.....	71
6. MARCAS DO INGÁBAT.....	80
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	85
8. REFERÊNCIAS.....	87
APÊNDICES.....	92

1. INTRODUÇÃO

A escrita como instrumento de comunicação utilizada no processo de transmissão ou troca de informações é algo que pode fazer com que uma civilização, por meio do desenvolvimento de sistemas alfabéticos ou pictóricos, sobreviva ao longo do tempo. Souza (2006), escreve:

[...] a escrita pode ser vista como uma forma de interação pela qual uma ação das mãos (com ou sem instrumento) deixa traços numa superfície qualquer; nesse sentido, a escrita pode ser concebida como uma forma não apenas alfabética para representar idéias, valores ou eventos. (Souza, 2006, *online*).

Ainda segundo o autor, a escrita entendida como tal, “sempre esteve presente nas culturas indígenas no Brasil na forma de grafismos feitos em cerâmicas, tecidos, utensílios de madeiras, cesteiras e tatuagens” e que o sistema alfabético fora introduzido no processo de colonização europeia.

Contudo, o apagamento de algumas histórias e civilizações causado por diversos fatores, tais como guerras, colonizações ou até mesmo por eventos da natureza, podem levar a perda desses sistemas de comunicação que em alguns casos podem ser resgatados ou não. Esses sistemas podem ser encontrados em sítios arqueológicos que, segundo a definição da Lei nº 3.924/61, são locais com vestígios positivos de ocupação humana, tais como: cemitérios, sepulturas ou locais de pouso prolongado ou de aldeamento, “estações” e “cerâmios”, as grutas, lapas e abrigos sob rocha (Brasil, 1961, *online*).

No Brasil, existem aproximadamente 37,2 mil sítios arqueológicos registrados no Iphan, dentre eles podemos citar: a Toca do Morcego; a Toca do Caldeirão dos Canoas V; Toca da Baixa do Paulino; e as Itacoatiaras do Rio Ingá. Todos esses sítios possuem inscrições, que contam a história ou guardam em si um mistério, de um povo que habitou aquela região. Essas inscrições são registros gráficos, utilizados pelos povos que passaram ou habitavam naqueles locais, que contam sua história e fazem memória da sua existência.

Esses inscritos, unidos a princípios de design e tipografia, podem dar forma a um sistema pictórico que, mesmo não reproduzindo o significado real ou não tendo a mesma função, servem para preservar a memória desse povo, além de facilitar o acesso parcial ou total dessas formas.

No campo dos estudos da tipografia, este sistema pictórico é chamado de dingbat e podem ser formados por grafismos, ícones, ilustrações, floreios, pictogramas e alguns elementos que não possuem relação com o sistema tipográfico alfabético e, ainda segundo Farias (2016), esses elementos podem ser classificados de maneira geral quanto aos elementos presentes em seus conjuntos. Esses dingbats, ainda que não com essa nomenclatura, segundo a autora, estão presentes desde muito tempo nas caixas das oficinas tipográficas e fazem parte de muitos projetos, desde editoriais de livros, até cartazes e cartões dos mais diversos entre outros.

Dentre os sítios arqueológicos citados anteriormente, ressalta-se as Itacoatiaras do Rio Ingá, um conjunto de inscrições rupestres antigas, localizadas na zona rural da cidade do Ingá, popularmente conhecido como a "Pedra do Ingá". O vocábulo "itacoatiara", que tem origem na língua indígena Tupi-Guarani, significa escrita ou desenho na pedra e é utilizada no Brasil como sinônimo da expressão gravura rupestre (IPHAN, [s.d.]).

As inscrições da Pedra do Ingá, que segundo o Iphan, compõem o maior conjunto de inscrições desse tipo no território brasileiro, apresentam como características o "uso quase exclusivo de formas não figurativas na composição de grandes painéis" (Ibidem). Apesar dos estudos, ainda não há nenhuma tradução precisa das inscrições além de suposições de referência a conjunto de temas diversos, agrupados com fim de facilitar a visualização por Cézar (2013) da seguinte forma: Sol, água e outros não identificados; figuras zoomorfas; figuras fitomorfas; figuras antropomorfas, possíveis artefatos feito pelo homem. O mistério por trás dessas inscrições e os contos e crenças disseminados pelos habitantes da região, tornou o sítio um local de memória cultural.

Enquanto ponto turístico, o sítio arqueológico movimenta a economia local por meio da produção de artesanato dos mais diversos, tais como cerâmicas e produtos personalizados baseados nas inscrições e nas histórias contadas.

Assim, ao convergir temas como tipografias dingbat e as inscrições rupestres das Itacoatiaras do Ingá, o designer gráfico encontra recursos para desenvolver um dingbat que pode auxiliar tanto o povo local na produção de artesanato ou de materiais que fortaleçam a valorização do local como ponto turístico, quanto o ambiente acadêmico favorecendo o acesso aos formatos das

inscrições para fomentar o estudos e auxiliar acadêmicos e docentes no processo de descoberta das inscrições.

O primeiro capítulo trata de um breve estudo sobre o dingbat como ferramenta de comunicação. Apresentando contexto histórico, características e uma versão de classificação, além de dingbats que serviram para contar história e fazer memória a uma cultura.

Já no segundo capítulo, serão apresentados detalhes sobre as Itacoatias do Rio Ingá e a cultura das itacoatias, seguido por projetos práticos inspirados no sítio arqueológico, demonstrando como eles valorizam a cultura local.

Por último, serão apresentados conceitos de memória e cultura no contexto do design gráfico para compreender de maneira resumida a área da memória gráfica de maneira especial a parte que trata a ressignificação da história a partir da memória coletiva.

O resultado deste trabalho é uma família tipográfica digital, no estilo dingbat, intitulada “Ingábat”, composta por 43 caracteres não alfabéticos, inspirados nas inscrições rupestres da Pedra do Ingá. As etapas projetuais para o desenvolvimento do dingbat fazem parte de uma adaptação de Bonsiepe (1983) e Falcão (2019) aplicada na produção do dingbat “Chana com Chana” (2021) e ajustada para o projeto atual. Como contribuição, o dingbat servirá como suporte para produção de artesanato; valorização da cultural paraibana; além de servir como fonte de pesquisas acadêmicas. Tornando o dingbat uma ferramenta bastante significativa para a valorização da cultura local.

1.1 Delimitação do tema

As Itacoatiaras do Rio Ingá são o ponto de partida desta pesquisa, uma vez que suas formas são a referência para a construção do dingbat. Ela se relaciona com memória e cultura à medida que se utilizam as gravuras como memória gráfica de uma cultura para a construção de materiais relacionados ao local. Do mesmo modo que estes dois se relacionam com o tema dingbat uma vez que tanto as gravuras das Itacoatiaras quanto a memória de uma cultura servem de referência para a construção tipográfica. Assim, o diagrama de Venn (figura 01) ilustra a relação entre os temas juntos com os subtemas que dão suporte para a construção teórica deste projeto.

Figura 01. Diagrama de Venn.



Fonte: do autor (2023).

1.1.1 Problema de pesquisa

Entender como construir um dingbat sobre as Itacoatiaras do Rio Ingá voltado para a preservação da memória cultural paraibana.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo geral

Desenvolver uma tipografia estilo dingbat a partir das gravuras rupestres das Itacoatiaras do Rio Ingá.

1.2.2 Objetivos específicos

Compreender o que é um dingbat e quais as suas classificações;

Conhecer as Itacoatiaras do Rio Ingá e as características das suas gravuras rupestres;

Colaborar para o acesso às inscrições com fins de produção de materiais gráficos e artesanais.

1.3 Justificativa

As Itacoatiaras do Rio Ingá são inscrições de um monumento de arte rupestre situado na zona rural da cidade do Ingá/PB, sendo o primeiro protegido no Brasil além de ser o único reconhecido por seu conteúdo e importância histórica¹. Isso proporciona ao sítio arqueológico um grande potencial social e econômico para a região e para a memória gráfica paraibana.

Segundo Falcão, Tavares e Kyotani (2018), o sítio arqueológico é referência internacional de arqueologia. Ainda segundo os autores, mesmo sendo tombado em 1944, o sítio apresentava alguns problemas:

[...] passados 74 anos, o sítio não tem recebido os devidos cuidados, tampouco apresentado êxito na atração de arqueoturistas, sendo visível seu pouco aproveitamento turístico. Dificuldades de reconhecimento, manutenção e preservação muitas vezes ultrapassam os recursos e a motivação para aproveitar o potencial (Falcão, Tavares e Kyotani, 2018).

A valorização econômica se dá por meio dos artesãos que produzem e comercializam materiais dos mais diversos tipos (vasos, bijouterias, brinquedos, adornos e produtos diversos) utilizando as inscrições do sítio², além dos passeios turísticos que acontecem desde a visita guiada no local do sítio arqueológico até a oferta de trilhas no território das Itacoatiaras.

Assim, este trabalho se propõe a desenvolver uma família tipográfica no estilo dingbat com 43 caracteres, tendo como referência as inscrições das Itacoatiaras do Rio Ingá, contribuindo para a preservação da memória cultural paraibana, além de servir como suporte para pesquisas acadêmicas, materiais didáticos e artesanais.

¹ Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN). Itacoatiaras do Rio Ingá (PB). Disponível em: <<http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/824>>.

² Folder “Ingá Paraíba. Um destino onde você vai Conhecer, Experimentar, Gostar e Levar”.

Disponível em:

<https://www.sebrae.com.br/Sebrae/Portal%20Sebrae/UFs/PB/Sebrae%20de%20A%20a%20Z/inga_folder.pdf>.

2. DING O QUÊ?

Desde antes do início das oficinas tipográficas, o uso de ornamento, floreios, pictogramas e elementos não pertencentes aos conjuntos de caracteres alfanuméricos sempre estiveram presentes nos projetos dos mais diversos tipos. Esses elementos, agrupados, apesar de possuírem características diferentes dos alfanuméricos, são criados e conservados em conjuntos coerentes com os projetos. Farias (2016), fala sobre o esses agrupamentos da seguinte forma:

Criados e conservados em conjuntos estilisticamente coerentes, os dingbats eram geralmente utilizados na abertura e fechamento de capítulos de livros, ou como padrão para a confecção de desenhos maiores, como bordas e outros tipos de decoração. Embora seguissem a mesma medida e proporções dos caracteres ortográficos que compunham as fontes, estas peças, com poucas exceções, nunca tiveram lugar certo nas caixas tipográficas tradicionais. (Farias, 2016, *online*)

Embora presente em escritos muito antigos, sem muita certeza de datas por falta de registros exatos sobre sua origem e sem um estudo de classificação até pouco tempo, os dingbats (assim nomeados há pouco tempo, se considerarmos o tempo da existência dos estudos tipográficos), acabam ganhando maior expressividade com a chegada das tecnologias digitais. O uso dessas tecnologias permite aos designers maiores possibilidades de realizar testes e projetos de dingbats, utilizando de maneira planejada recursos tipográficos como kerning, espaçamento e posicionamento no teclado.

Para além dos recursos tecnológicos, os dingbats podem funcionar como suporte para a valorização, expressão e preservação de uma cultura, uma vez que a construção destes estejam carregados de história e significado para um povo, região ou integrantes de uma comunidade.

Assim, este capítulo propõe apresentar: um breve resumo sobre o caminho dos dingbats nas oficinas tipográficas manuais até os laboratórios tipográficos digitais, apresentar as classificações dos mesmos segundo o estudo da autora Farias (2016), demonstrando projetos aplicados a partir destas classes e como estes podem valorizar a expressão e preservar uma cultura.

2.1. Das oficinas tipográficas manuais para os laboratórios digitais

A presença de elementos não alfabéticos, podem ser percebidos desde sempre na história da tipografia (figura 02), quer seja por meio manual, como os elementos capitulares criados pelos copistas ou mesmo por meio dos florões aplicados nos projetos dos encadernadores. Baines e Haslam (2005, *apud* Cunha, 2019, *online*), cita como exemplo os florões que faziam parte dos projetos dos encadernadores como ornamentos das capas.

Figura 02. Antifonário do Século XVI, Torre do Tombo, Lisboa



Fonte: Heitingler, 2008, pág. 52. Cadernos de Tipografia e Design n. 13. Disponível em: <http://www.tipografos.net/cadernos/CT13-max.pdf>. Acesso em: 03 Mai. 2024.

Com a invenção da imprensa tipográfica por Gutenberg, no século XV, que produziu o famoso projeto da Bíblia de 42 linhas (figura 03) e o consequente surgimento das oficinas tipográficas, o homem ganha aceleração no processo de produção em grande escala e o acesso à informação começa a ser facilitado, ao passo que Costa et al. escrevem:

A tecnologia tipográfica confere ao homem o primeiro meio de produção e acesso à informação em grande escala, algo até então restrito a poucos privilegiados. Sua criação caracterizou-se pela introdução técnica de processos associados que lhe justificam o caráter inovador: a adoção das matrizes metálicas que permitiram a fácil multiplicação dos caracteres tipográficos e do seu molde de fundição e a utilização da prensa. A composição tipográfica manual perdurou praticamente inalterada até fins do século XIX e, ainda hoje, pode ser encontrada em pleno funcionamento em pequenas gráficas (Costa et al., 2009, *online*).

Figura 03. Bíblia Latina, 42 linhas, Antigo Testamento (cópia "Schuckburgh").



Fonte: Gutenberg-Museum Mainz. Disponível em: <<https://www.gutenberg.de/zeitreise/>>. Acesso em: 03 Mai. de 2024.

Junto com a tecnologia da imprensa manual surge o tipo móvel, “bloco de metal fundido com o signo a ser impresso, associado a caracteres de um alfabeto” (Costa et al., 2009, *online*). Essas peças, produzidas em metal ou madeira (figura 04), inicialmente produzidas junto com a imprensa de Gutenberg, tem como referência os caracteres da escrita gótica.

Figura 04. Navio tipográfico com composição tipográfica acabada e cordão de coluna.



Fonte: Gutenberg-Museum Mainz. Disponível em: <<https://www.gutenberg.de/zeitreise/>>. Acesso em: 03 Mai. de 2024.

Contudo, com o avanço e a propagação das oficinas tipográficas, foram sendo desenvolvidos novos tipos móveis (figura 05) a partir da referência de estilos conhecidos em alguns casos por seu período (góticas e romanas) e em outros pelo seu autor (garaldinas e didônica).

Figura 05. Tipos móveis.



Fonte: Oficinas Tipográficas São Paulo. Disponível em: <<https://oficinatipografica.com.br/about/>>. Acesso em: 23 Abr. de 2024.

Além dos tipos alfanuméricos, existiam também peças chamadas de clichês (figura 06). Esses clichês que “tinham como finalidade imprimir ornamentos na página” (Bezerra, 2022, p. 26), aplicavam-se junto ao texto e eram “entintados, seguindo a mesma lógica dos tipos” (ibidem).

Figura 06. Modelos de clichês tipográficos.



Fonte: Oficinas Tipográficas São Paulo. Disponível em: <<https://oficinatipografica.com.br/about/>>. Acesso em: 23 Abr. de 2024.

Retomando ao começo da imprensa, existiam algumas limitações no desenvolvimento dos projetos. Uma dessas limitações iniciais era a inserção de caracteres coloridos. No projeto da Bíblia de 42 linhas de Gutenberg (figura 07), foram criadas 290 figuras diferentes. Essas figuras, além das iniciais e caracteres coloridos, foram coloridas posteriormente por um iluminador e um rubricador. O Museu Gutenberg, situado em Mainz, local onde o inventor desenvolveu seu projeto, descreve o projeto da seguinte forma:

A Bíblia de 42 linhas (B 42) é vista como o coroamento da arte gráfica de Gutenberg. A obra em dois volumes com um total de 1.282 páginas foi realizada no auge de sua criatividade com a ajuda de cerca de 20 funcionários. Gutenberg lançou 290 figuras diferentes para esta Bíblia. As iniciais e caracteres coloridos foram posteriormente inseridos por um iluminador e um rubricador (Gutenberg-Museum, *online*, tradução livre).

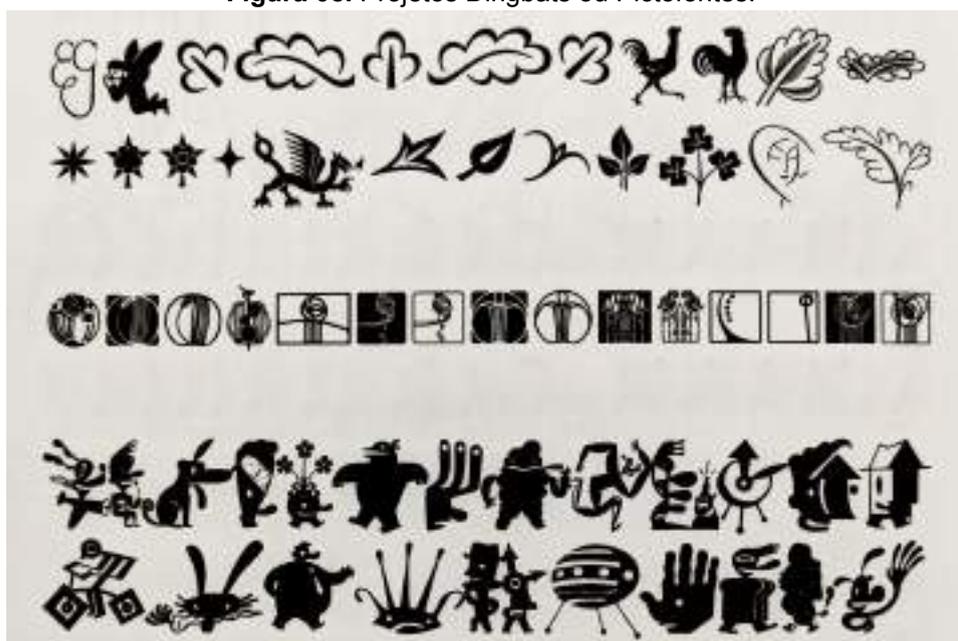
Figura 07. Bíblia de 42 linhas de Gutenberg.



Fonte: Gutenberg-Museum Mainz. Disponível em: <<https://www.gutenberg.de/zeitreise/>>. Acesso em: 03 Mai. de 2024.

Mesmo com o avanço dos processos, padronizações aplicadas e desenvolvimento das famílias tipográficas nas oficinas tipográficas manuais, esses clichês não possuíam local exato dentro dos projetos tipográficos ainda que sua produção estivesse alinhada aos mesmos. Contudo, com o advento da produção digital, os projetos dingbats (figura 08) ganham mais força e expressão na tipografia.

Figura 08. Projetos Dingbats ou Pictofontes.



Fonte: Rocha (2005, p. 86).

A origem dos dingbats, segundo Rocha (2005), está nos ornamentos gráficos existentes desde sempre na produção e encadernação de livros e ganha forma ao reaparecer na segunda metade do século XX como “vinhetas gráficas” nas páginas das revistas. Para o autor, os dingbats também chamados por ele de pictofonts:

[...] não são exatamente uma categoria tipográfica... Mas, considerando que elas assumem posições no teclado, e são produzidas no formato de fonte e comercializadas por typerfoundries pelo mundo afora, podem muito bem ter o seu espaço no menu de fontes (Rocha, 2005, p. 86).

Já Brighnurts (2016), define os dingbats como:

Glifo ou símbolo tipográfico sujeito a desdém por não possuir nenhuma relação aparente com o alfabeto. Muitos dingbats são pictogramas, tais como as minúsculas representações de igrejas, aviões, esquiadores, telefones e outras tantas utilizadas pela indústria do turismo (2016, p. 355).

Apesar das controvérsias na etimologia da palavra e sobre seu significado, apresentada por autores diversos, ainda há necessidade de estudos aprofundados sobre os dingbats para entender o seu processo emergente na história e valorização do seu papel e produção na atualidade. Contudo, este projeto não realizará tal aprofundamento, uma vez que foge de seu objetivo.

2.2. Classificação dos dingbats

Existem diversas classificações tipográficas, abordando desde as características de estilo da escrita (por exemplo: as tipografias a partir do desenho da serifa), de acordo com a tendência histórica (classificando como: renascentista, barroco, neo-clássica, etc) e até nomes de personagens e eventos importantes (como no caso das humanistas, garaldinas, reais, didônicas, etc).

Na maioria dessas classificações, os dingbats não aparecem como estilo tipográfico. Uma hipótese para tal, é a de que o dingbat não era considerado como um estilo tipográfico até a chegada das tecnologias digitais ou mesmo a falta de estudos abordando os dingbats como um estilo.

Com a grande exploração das possibilidades de aplicação, os dingbats se apresentam das mais variadas formas, tais como estética manual com traços mais

orgânicos, mais digital com formas retas ou representações pictóricas, formas que podem ser preenchidas ou contornadas, simétricas ou não. Com isso, para auxiliar no processo de classificação dos dingbats, Farias (2016), separa os dingbats em três grupos, a saber: abstratos, ilustrativos e informativos.

2.2.1. Abstratos

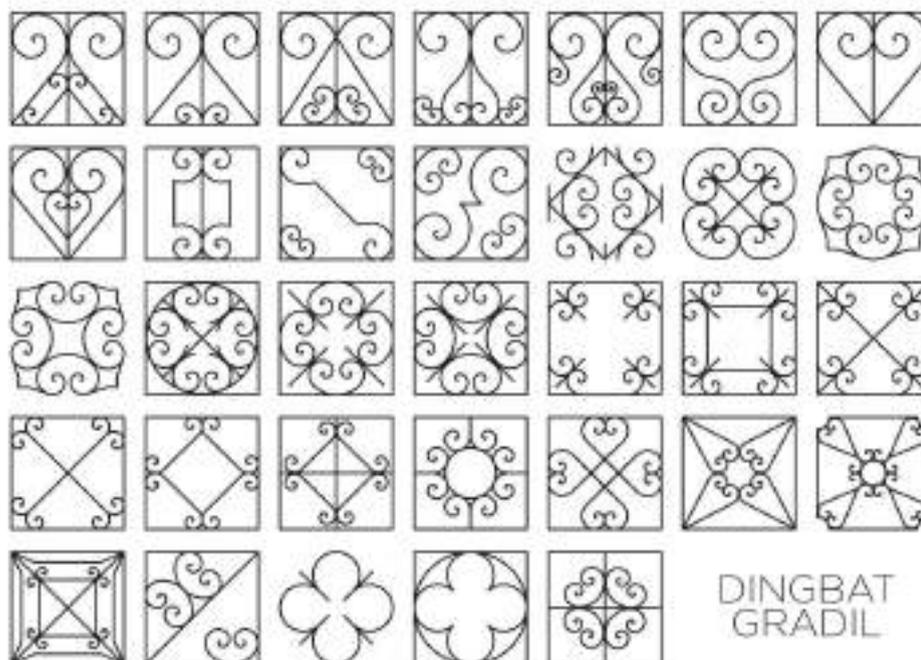
Sobre os dingbats do tipo abstrato, a autora escreve que estes são “conjuntos que seguem a tradição dos arabescos caligráficos”. A sua criação tem como finalidade, aplicação em padronagens ou mesmo em composições de desenhos maiores. Alguns exemplos de dingbats abstratos são: Dingbat Gradil (2014) e Urbano Cru (2020). Esses dingbats foram desenvolvidos por Hossein Albert Cortez e Maria Beatriz Carvalho Góis Gomes de Lima.

O Dingbat Gradil, produzido por Cortez (2014), é fruto de uma pesquisa acadêmica de TCC com objetivo de apresentar, através do dingbat, elementos que sirvam de referência de uma nova iconografia à cidade de João Pessoa/PB, partindo da estética dos gradis presentes na cultura local. Desse modo, o autor descreve:

O problema proposto nesta pesquisa diz respeito a busca por componentes que possam ser parte integrante de uma nova iconografia para a cidade, presente no imaginário coletivo, revelando-o e destacando-o através de métodos e técnicas próprias ao design gráfico e, desse modo, tornando-o objeto de fácil disseminação e propagação (Cortez, 2014, *online*).

O resultado do projeto acadêmico (figura 09), foi um dingbat composto por 33 ícones abstratos inspirados nos gradis presentes nas construções históricas de João Pessoa/PB.

Figura 09. Dingbat Gradil.



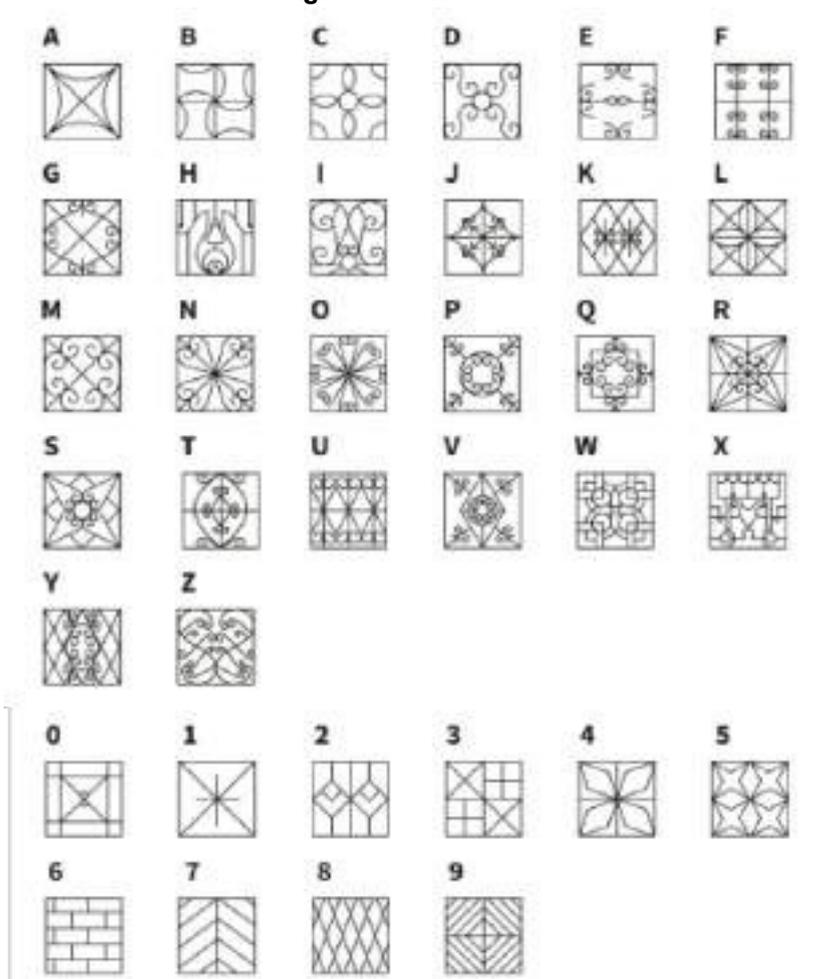
Fonte: Cortez (2014) no Behance³.

Urbano Cru é um projeto acadêmico que tem como objetivo geral a “produção de uma fonte digital dingbat tendo como referência as grades ornamentais presentes nos bairros populares da cidade de Caruaru” (Lima, 2020, p. 16). Para alcançar seu objetivo, a autora propõe uma pesquisa histórica sobre a cidade em questão e utiliza de registros fotográficos da cidade, bem como uma catalogação informal de elementos percebidos na paisagem gráfica e da arquitetura da cidade, de modo particular aos que se encontram em bairros populares.

A proposta final (figura 10), foram 36 pictogramas aplicados em um dingbat digital proporcionando a comunidade, aos designers e pesquisadores uma nova forma de olhar para os gradis da cidade de Caruaru/PE.

³ Projeto Dingbat Gradil. Disponível em: https://www.behance.net/gallery/18043123/Dingbat-Gradil?locale=pt_BR. Acesso em: 01 de Jan. 2024.

Figura 10. Urbano Cru.



Fonte: Lima (2020, p. 68)⁴.

2.2.2. Ilustrativos

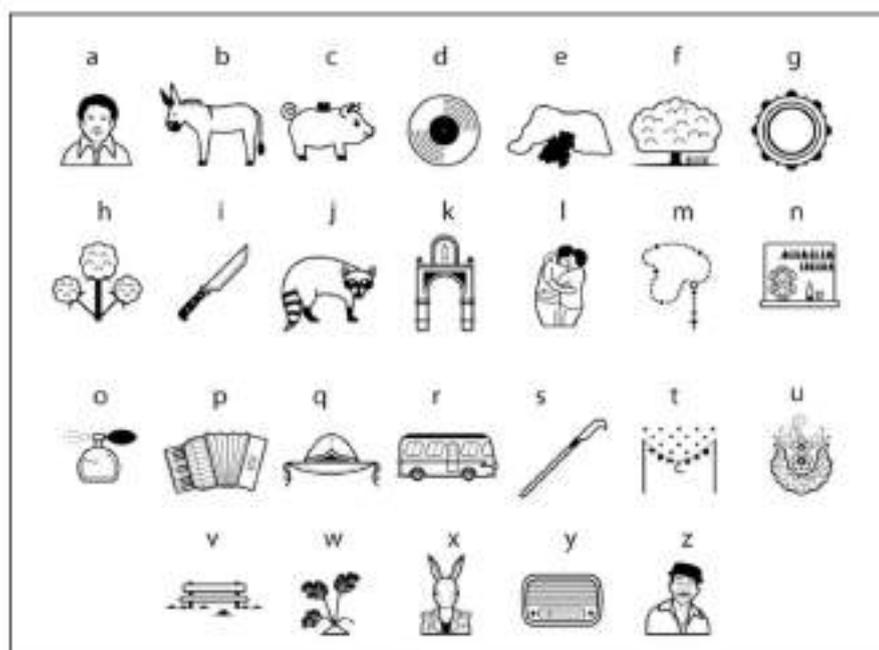
Como o próprio nome já diz, estes dingbats se destacam pela composição de ilustrações e desenhos figurativos. Cabem aqui como exemplo os dingbats Elinobats (2022) e Feira da Sulanca (2018), projetos de Marcos Vinicius Bezerra e Charles Morais.

O dingbat Elinobats (figura 11) é uma produção acadêmica com objetivo registrar, através do dingbat ilustrativo, a contribuição de Elinu Julião (cantor e compositor) para a Música Popular Brasileira (MPB) nos gêneros musicais forró e música romântica. Segundo o autor do projeto, o cantor é considerado o “nome mais expressivo do forró potiguar e um dos maiores ícones da música potiguar” (Bezerra, 2022, p. 14).

⁴ Disponível em: <<https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/44220>>.

No resultado da sua pesquisa, foram desenvolvidos 26 caracteres ilustrativos para a caixa baixa contendo elementos da música do cantor e compositor e, na caixa alta, 26 *letterings*⁵ com nomes das músicas de Elino Julião e dos caracteres utilizados no lettering surgiu a oportunidade de desenvolver a tipografia auxiliar “Relabucho” (figura 12).

Figura 11. Elinobats caixa baixa.



Fonte: Bezerra (2022).

Figura 12. Elinobats caixa alta e tipografia Relabucho.



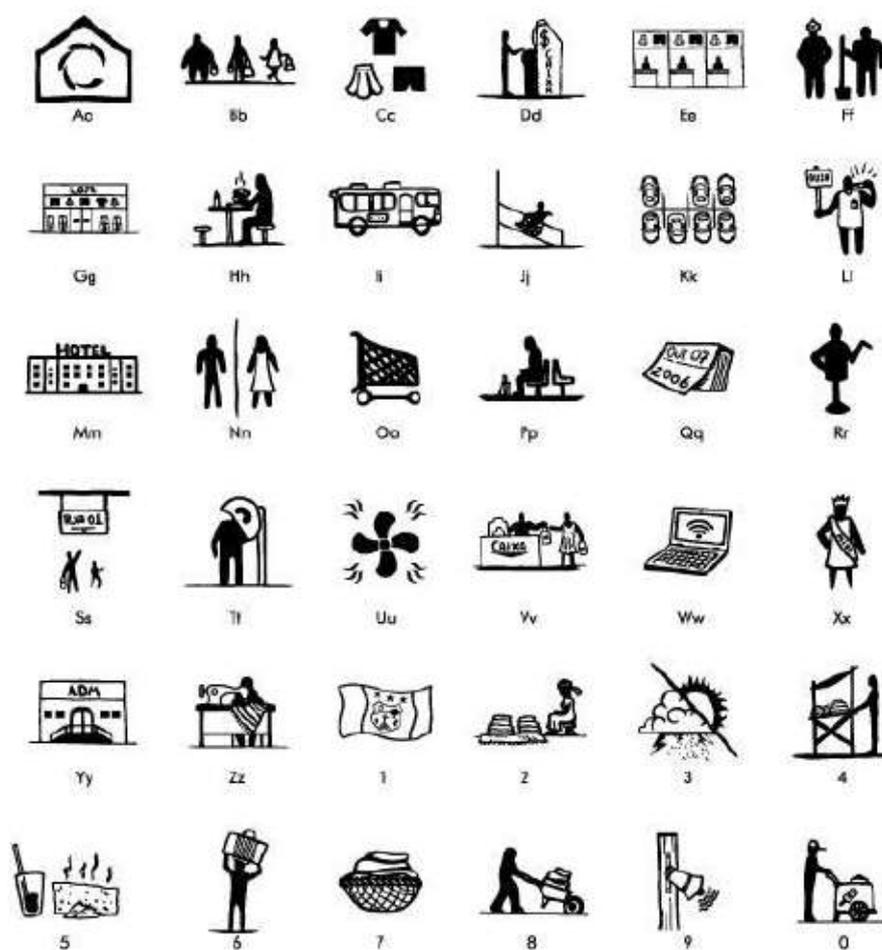
Fonte: Bezerra (2022).

⁵ *Lettering* é o processo de desenhar letras, palavras ou frases como se fossem formas ou símbolos.

Seguindo a mesma linha de dingbats ilustrativos, o projeto acadêmico Feira da Sulanca (figura 13) foi desenvolvido a partir do repertório imagético da feira localizada em Santa Cruz do Capibaribe/PE. Compreendendo quais os elementos fazem parte da cultura local e quais desses elementos melhor refletem a feira, Morais (2018) desenvolve seu dingbat contribuindo para a memória gráfica e patrimonial do local.

A proposta do autor é composta por 36 ilustrações representando a cultura da feira, desenvolvidas a partir da pesquisa sobre a história local e de registros fotográficos coletados pelo autor.

Figura 13. Feira da Sulanca.



Fonte: Morais, 2018⁶.

⁶ Disponível em: <<https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/36507>>.

2.2.3. Informativos

Formado por pictogramas ou símbolos não alfabéticos, são para a autora em alguns casos também ilustrativos, no entanto, os dingbats informativos trazem em si uma finalidade mais instrutiva ou utilitária. Enquadra-se neste grupo a tipografia Litúrgica (2019), desenvolvida por Kaiky Fernandez.

O dingbat nomeado de Litúrgica (figura 14) é um projeto não acadêmico e, segundo Fernandez, é composto por 62 pictogramas, com cinco variações (thin, light, medium, semibold e bold) que auxiliam a nova identidade visual desenvolvida pelo designer para a Igreja Farol. Sobre os pictogramas, o autor escreve que estes representam:

[...] períodos do calendário litúrgico (Natal, Quaresma, etc.), elementos do culto (Oração, Leitura Bíblica, Confissão, etc.), diaconias (Comunicação, Produção Cultural, Cozinha, etc.) e elementos relacionados à rotina eclesial (Batismo, Acampamento, Café, etc.) (Fernandez, 2019, *online*).

Figura 14. Dingbat Litúrgica.



Fonte: Perfil de Kaiky Fernandez no Behance⁷.

⁷ Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/77013721/Liturgica-Free-Dingbats-Font>>.

Figura 15. Dingbat Litúrgica.



Fonte: Perfil de Kaiy Fernandez no Behance⁸.

2.3. Dingbat aplicado em materiais

Apesar de serem utilizados, inicialmente, para compor e ocupar espaços discretos ou mesmo pequenos destaques em projetos editoriais e de cartazes, os dingbats, a partir do seu uso aplicado na tecnologia, ganham maior destaque nos diversos projetos invertendo a posição com os tipos alfabéticos (figura 15).

Figura 16. Aplicação de dingbat.



Fonte: Saltz (2010).

⁸ Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/77013721/Liturgica-Free-Dingbats-Font>>.

Tentando explicar o dingbat, Saltz (2010), escreve que o termo está referenciado a glifos ou símbolos tipográficos sem relação alguma com a tipografia. Contudo, como já apresentado, as possibilidades de aplicação de um dingbat em projetos de design são as mais diversas e ainda que símbolos e glifos não tenham relação com a tipografia, geralmente trazem unicidade aos projetos sem causar estranheza, a não ser que esta seja a intenção.

A autora escreve que um dingbat “flui junto com o texto quando este é editado ou movido (o que torna os dingbats mais úteis do que simples ilustrações baseadas em vetores)” (Saltz, 2010, p. 54). Isto facilita o acesso e a manipulação desses caracteres não verbais.

Apesar de utilizarem uma linguagem não verbal, os dingbats possuem excelente capacidade de comunicar uma mensagem ou representar um grupo e por isso, tem ganhado cada vez mais espaço nos projetos de design. Além disso, unindo os princípios de design, os dingbats podem gerar produtos que agregam valor tanto quanto os que utilizam comunicação verbal (figura 16).

Figura 17. Composição de dingbats.



Fonte: Compilação do autor⁹.

2.4. Dingbat e memória cultural

No Brasil, a produção tipográfica dos estilos dingbats, tem em sua maioria inspiração em elementos culturais que vão desde gradis, por exemplo, até formas da arquitetura, histórias, palavras ou elementos históricos de uma região ou

⁹ Imagens retiradas dos livros de Saltz (2010) e Lupton (2013).

comunidade. Tais projetos possuem grande relevância, pois atuam como expressão da manifestação de uma cultura, da história cotidiana, de expressões e movimentos artísticos, reforçando o potencial e fazendo memória do que faz parte do Brasil plural e diverso.

No que diz respeito à memória cultural, o autor Jan Assmann (2016) afirma que esta é uma instituição. Para o autor, “a memória cultural é uma forma de memória coletiva, no sentido de que é compartilhada por um conjunto de pessoas, e de que transmite a essas pessoas uma identidade coletiva, isto é, cultural” (Assmann, 2016, p. 118). Objetos externos dos mais diversos como “artefatos, objetos, aniversários, festas, ícones, símbolos ou paisagens” (ibidem, p. 119) fazem parte da construção da memória cultural. Esses elementos podem servir como referência para a construção de um dingbat com objetivo de propagar tal memória cultural.

Dentro desse contexto de produção de materiais a partir da memória cultural como forma de manifestação e expressão da arte, além dos citados anteriormente no tópico de classificação dos dingbats, encontra-se o projeto acadêmico de Souza (2021), um dingbat intitulado “chana com chana” (figuras 17 e 18). O projeto tem como objetivo reforçar e difundir elementos da cultura lésbica, aumentando a representatividade da comunidade gerando também um estudo sobre quais elementos representam a cultura lésbica no contexto brasileiro.

Figura 18. Rascunhos e aplicações do dingbat “Chana com chana”.



Fonte: Compilação de imagens de Souza (2021)¹⁰.

¹⁰ Imagens coletadas do Trabalho de Conclusão de Curso da autora SOUZA (2021).

Figura 19. Dingbat “Chana com chana”.



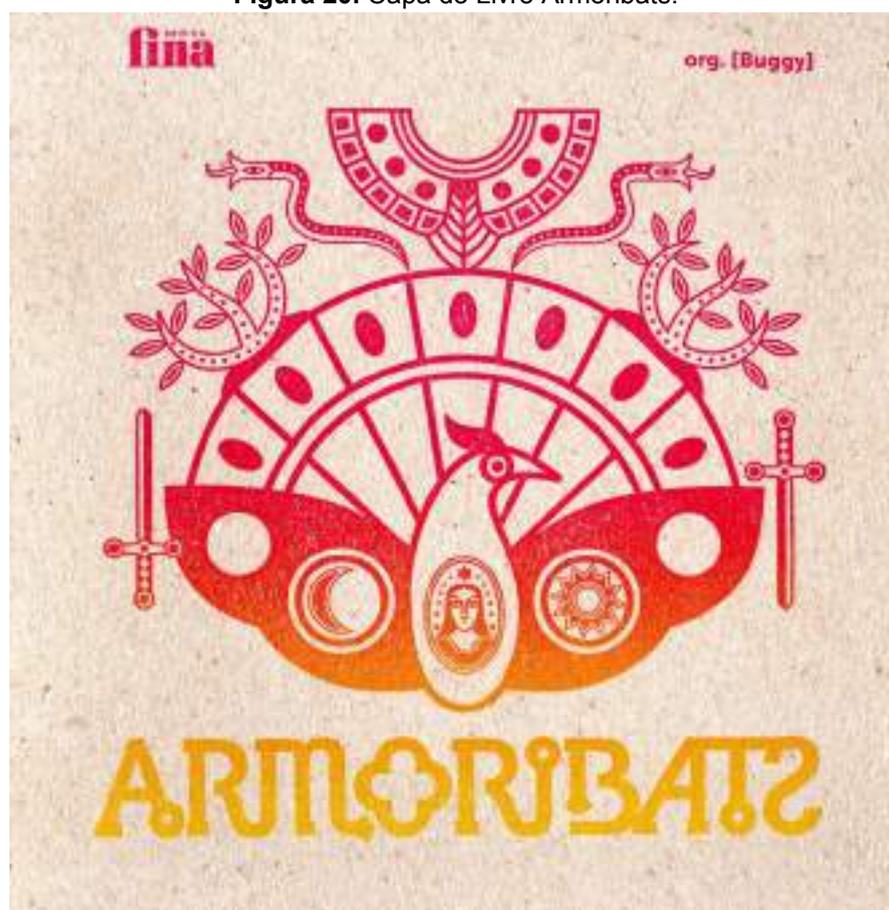
Fonte: Souza, 2021.

O resultado do projeto foi um dingbat composto por 26 elementos variando em caixa baixa e caixa alta de acordo com a relação entre positivo e negativo dos elementos desenvolvidos para compor o projeto.

A relevância de trabalhos como o da autora são de extrema importância para a identificação de uma comunidade, valorização e conscientização da necessidade de respeito e mesmo para a preservação de uma cultura, uma vez que transmitem significados e fazem memória de um coletivo.

Outro exemplo significativo, é o projeto desenvolvido por Buggy, chamado “Armoribats, Elementos da Iconografia do Movimento Armorial”. Nele foram desenvolvidos dois dingbats com objetivo “promover Pernambuco e o seu povo buscando a interação entre passado e presente, tradição e renovação, cultura e produto”.

Figura 20. Capa do Livro Armoribats.



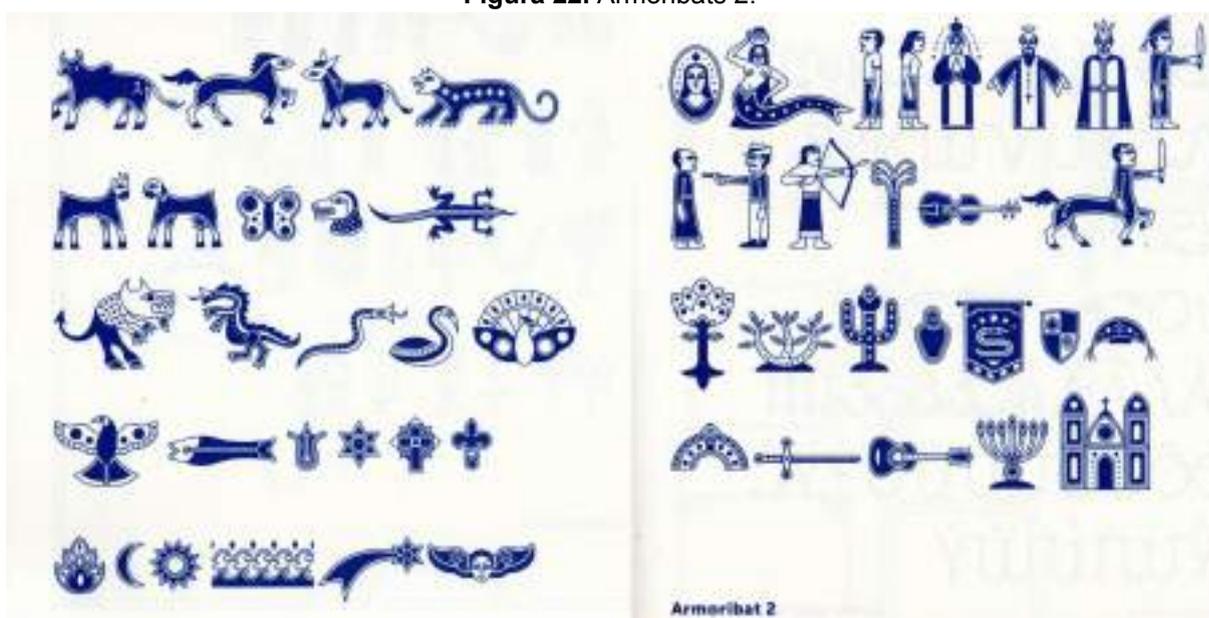
Fonte: Buggy, 2021.

Figura 21. Armoribats 1.



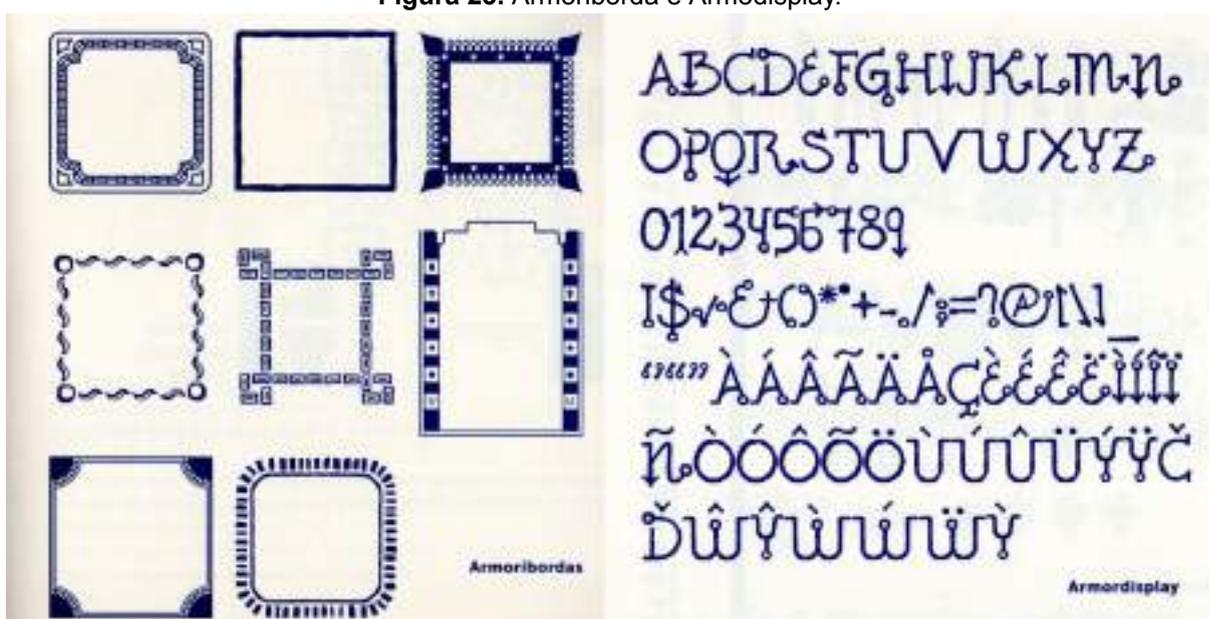
Fonte: Buggy, 2021.

Figura 22. Armorbats 2.



Fonte: Buggy, 2021.

Figura 23. Armorborda e Armordisplay.



Fonte: Buggy, 2021.

3. O MISTÉRIO DA PEDRA ESCULPIDA

Os sítios arqueológicos são espaços com vestígios de ocupação humana. Esses vestígios vão desde cemitérios, sepulturas até locais de pouso utilizados por longos períodos de tempo ou mesmo aldeamento. Atualmente, no Brasil, existem pouco mais de 37 mil sítios arqueológicos (figura 23).

Figura 24. Levantamento de sítios arqueológicos no Brasil (1963-2024).



Fonte: IPHAN. Disponível em:

<<https://www.gov.br/iphan/pt-br/patrimonio-cultural/patrimonio-arqueologico/cadastro-de-sitios-arqueologicos>>. Acesso em 17 mai. 2024.

Em alguns desses espaços, existem registros gráficos utilizados pelos seus habitantes para fazer memória das suas atividades, cultos ou experiências vividas, tratados de maneira geral como inscrições rupestres. Dentro desse espectro, encontram-se as gravuras do sítio arqueológico Itacoatiaras da Pedra do Ingá, situado na Região do agreste paraibano, na zona rural do município de Ingá/PB. O sítio é o primeiro protegido pelo Instituto de Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN).

Este capítulo se propõe a realizar uma breve apresentação do sítio arqueológico, demonstrando sua importância para a cultura paraibana através dos vínculos e histórias que giram em torno do local, além de apresentar trabalhos acadêmicos que fortalecem e propagam a cultura, história e auxiliam na valorização e preservação deste patrimônio.

3.1. O local do sítio arqueológico

Localizado na Fazenda Pedra Lavrada, no município de Ingá/PB, a cerca de 105 quilômetros da capital paraibana, o sítio arqueológico Itacoatiara do Rio Ingá (figura 24), abrange 40 hectares de terra e seu ponto mais famosos é uma composição de gravuras rupestres em um conjunto rochoso que, segundo Borges (2022), possui aproximadamente 25 metros de comprimento e 3 metros de altura.

Figura 25. Entrada do Sítio Arqueológico Itacoatiara da Pedra do Ingá.



Fonte: do autor.

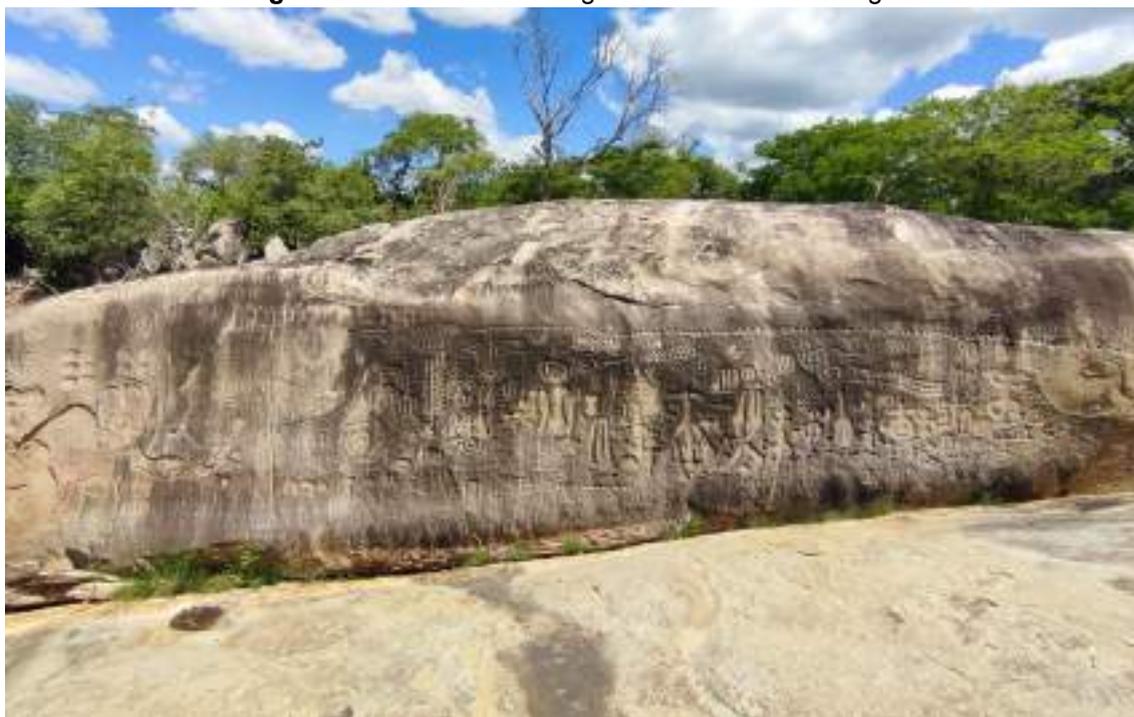
Brito (2012) destaca que, apesar das itacoatiaras serem objeto de curiosidade para diversas gerações de pessoas, o primeiro registro escrito referindo-se ao local como Pedra Lavrada, “é uma carta de sesmaria de 22 de setembro de 1745 localizando este lugar à *nascente da Data de Cachoeira* (antigo nome do sítio Ingá, hoje cidade)” (p. 57).

Protegido pelo Instituto de Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN) desde maio de 1944 e com inscrições nos Livros de Tombo das Belas Artes e Tombo Histórico, o sítio arqueológico é famoso por ser o primeiro monumento de arte rupestre protegido no Brasil, além do relevante conteúdo artístico e importância histórica.

O paredão rochoso (figura 25) se destaca por possuir o conjunto mais representativo de inscrições rupestres desse tipo no Brasil que, segundo o IPHAN:

[...] se notabiliza pelo uso quase exclusivo de representações não figurativas na composição de grandes painéis de arte rupestre e que exprimem o gênio criativo de um grupo humano que se apropriou de padrões estéticos abstratos como forma de expressão, e possivelmente, de conceitos simbólico-religiosos, diferente de outras culturas que, em sua maioria, utilizou-se de representações antropomórficas e zoomórficas (IPHAN, *online*).

Figura 26. Paredão com as gravuras da Pedra do Ingá.



Fonte: imagem cedida por Antônio Marcos, geógrafo e guia local.

Além das gravuras rupestres contidas no paredão do sítio arqueológico, existem os chamados caldeirões (figura 26), que são um composto rochoso resultado da erosão em “processo natural que ocorre ao longo de milhares de anos, gerados por movimentos circulares de seixos e areias, arrastados pelas correntezas do rio” (Borges, 2022, p. 55). No que diz respeito a beleza estética natural deste conjunto, a autora escreve o seguinte:

[...] o conjunto rochoso com suas erosões circulares e outras deformidades expressam uma beleza particular das Itacoatiaras na percepção dos elementos contrastantes em texturas táteis e visuais; entre a superfície aparentemente polida das pedras e a superfície rugosa das rochas intocadas pelo rio. Aspectos estes que surgem de acordo com o nível da água do rio que banha as Itacoatiaras de Ingá. (Borges, 2022)

Figura 27. Área dos Caldeirões.



Fonte: do autor.

Dentro do sítio arqueológico da Pedra do Ingá, também está instalado o Museu de História Natural de Ingá (figura 27). O espaço conta com registros de trabalhos acadêmicos, obras de artes e fósseis com mais de 10 mil anos, que remetem ao período geológico Triássico.

Figura 28. Entrada do Museu de História Natural de Ingá.



Fonte: do autor.

Para além da nomenclatura oficial do sítio arqueológico, existem outras formas de referir-se ao ponto turístico principal que é o paredão rochoso. Pedra Lavrada, Pedra do Ingá e Itacoatiras de Ingá são, segundo Borges (2019), os principais nomes utilizados pela comunidade local e visitantes. As sinalizações da

área urbana e nos limites da cidade, indicam o principal ponto turístico da cidade que, ainda segundo a autora, atribui a si o título de “Terra das Itacoatiaras”.

Figura 29. Monumento de entrada da cidade.



Fonte: do autor.

No Processo de Tombamento do sítio arqueológico, segundo Cézár (2013), há preocupação com a necessidade de produção de conhecimento, além da conservação e preservação do bem cultural. Para o autor, a valoração das inscrições do sítio “serviu, entre outras coisas, para mostrar que este não era um lugar comum” (Cézár, 2013, p. 76).

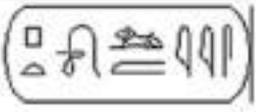
No que diz respeito à produção de conhecimento, existe ainda segundo o autor, uma grande necessidade de estudos arqueológicos aprofundados e que apresentem significativamente discussões construtivas a respeito do assunto. Contudo, com a valorização do turismo na região, fez surgir em torno da comunidade local a produção de artesanato e materiais inspirados nestas gravuras rupestres.

3.2. Que marcas são essas?

As inscrições rupestres, como são chamadas de maneira geral, estão entre “as muitas variedades de testemunhos das extintas culturas que habitaram nosso território em tempos longínquos” (Brito, 2012, p. 67) e, ainda segundo o autor, estão espalhadas em quase todos os estados do território brasileiro. Diferente dos hieróglifos (figura 29), que possuem tradução e entendimento exato das figuras, as

inscrições rupestres possuem, em alguns casos, difícil compreensão dos seus significados e motivos de seus registros.

Figura 30. Young e o cartucho de Ptolomeu.

 Forma padrão de "Ptolomeu", conforme a estela de Rosetta: ΠΤΟΛΕΜΑΙΟΣ (PTOLEMAIOS)		
Hieróglifos	Valor fonético de Young	Valor fonético atual (para o neo-egípcio)
	P	P
	t	t
	opcional	o
	lo, ole	l
	ma, m	m
	i	i, y
	osh, os	s

Fonte: Pereira, 2016, *online*¹¹.

O termo inscrição rupestre, como já citado, é o modo geral de tratamento para esses registros gráficos que utilizam rocha como suporte para gravação. No caso da Pedra do Ingá esse suporte é um monólito (monumento formado de uma única pedra) do tipo gnaiss (rocha submetida a altas temperaturas formada, em geral, pelo metamorfismo do granito, ou de rochas sedimentares quartzo-argilosas¹²).

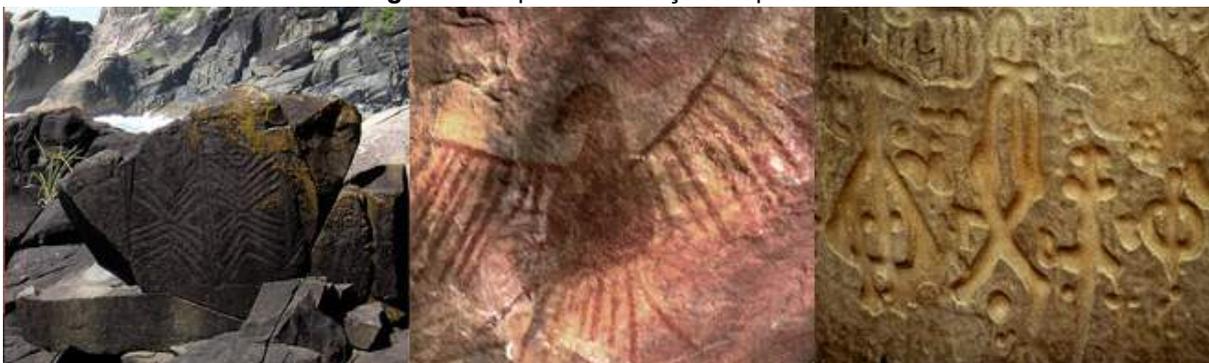
Contudo, para além do suporte, existem diferenciações que precisam ser levadas em conta nos locais desses registros para compreender melhor as duas macro-modalidades que fazem parte desse grupo. Essas diferenciações, apresentadas por Brito, se dão a princípio, em duas macro-modalidades de execução, sendo uma a pintura (aplicação de corantes naturais) e a outra a gravura (gravação em baixo relevo), ambas realizadas em suporte rochoso (figura 30). Essas

¹¹ PEREIRA, Ronaldo Guilherme Gurgel. **Gramática fundamental de egípcio hieroglífico**. Chiado Brasil, 2016. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=2Wn9DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT3&dq=tradu%C3%A7%C3%A3o+de+hieroglifos+egipcios&ots=7Xz5oB3jjV&sig=0XvNlNi4rim29DC7X-UV2CEH6AU>.

¹² Gnaiss. Seção de Materiais Didáticos. Instituto de Geociência - USP. Disponível em: <https://didatico.igc.usp.br/rochas/metamorficas/gnaiss/#:~:text=Gnaiss%20%C3%A9%20uma%20rocha%20metam%C3%B3rfica,de%20rochas%20sedimentares%20quartzo%2Dargilosas.>>

duas macro-modalidades rupestres “apresentam inúmeras semelhanças gráficas e até há casos de associação das técnicas num mesmo painel ou conjunto, o que pode sugerir uma derivação de uma para outra” (Ibidem, p. 70).

Figura 31. Tipos de inscrições rupestres.



Fonte: IPHAN, [s.d]¹³.

As curiosas marcas produzidas na Pedras do Ingá (figura 31), fazem parte da modalidade de gravuras rupestres e formam o conjunto mais expressivo da sua modalidade de registro. Porém elas não são exclusivas do local, mas fazem parte de uma cultura tratada pelos arqueólogos como itacoatiara.

Figura 32. Inscrições da Pedra do Ingá.



Fonte: do autor.

¹³ Patrimônio Arqueológico. Disponível em: <<http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/315>>.

O termo itacoatiara, vocábulo de origem Tupi que significa *ita* (pedra) *kwatiara* (riscada), segundo Brito (2012, pg. 70), juntamente com “pedra lavrada” e “petróglifo” são utilizados para se referir exclusivamente às inscrições esculpidas em rochas. Essas gravuras apresentam como característica peculiar, nos locais de seu registro gráfico, a presença de água. Nesse sentido, o autor escreve:

Uma característica peculiar desta manifestação gráfica é sempre estar associada às águas, insculpidas em rochas nas mediações de cursos de rios, riachos, córregos, lagoas, olhos d'água ou tanques naturais. [...] Já para a pesquisadora Gabriela Martin, as itacoatieras - em especial as do Ingá - estariam relacionadas a mitos da mãe-das-águas, que vive no fundo dos rios, e cultos generalizados entre os indígenas desde o Amazonas ao Nordeste do Brasil voltados para o jacaré e os lagartos (Brito, 2012, p. 70).

Contudo, ainda apresenta que em alguns casos na Paraíba as itacoatieras se manifestam em áreas destituídas dessas fontes de água. Neste locais as inscrições:

[...] são feitas apenas por picoteamento, sem polimento, e isso me leva a arguição de que a água talvez não fosse, necessariamente, o elemento a que o culto se propunha, mas sim um componente necessário à operação de gravar sobre a pedra, sobretudo no processo de polir onde o elemento água se faz essencial para o composto de abrasão. [...] (Ibidem, 2012, p. 71).

Mesmo com os registros de gravuras rupestres nos diversos sítios arqueológicos espalhados no Brasil e América, as itacoatieras da Pedras do Ingá destacam-se por sua expressiva quantidade de registros reunidos em um único sítio arqueológico, além da qualidade estética e técnica desses registros. Tal qualidade estética e técnica empregada na execução dos registros pode gerar a dúvida, no primeiro contato com as gravuras, de como essas rochas foram esculpidas e por quais motivos.

Na Paraíba, assombrações, tesouros encantados, reinos encerrados, sinalizações holandesas e contos etnológicos, segundo Brito (2012), são algumas suposições de tradições do período colonial herdadas dos religiosos missionários, que possivelmente destruíram o que poderiam ser registros de suporte a tradução dos escritos pelo horror da heresia, além de caçadores de *El Dourado* e mitos indígenas. Há também quem acredite e diga que as gravuras rupestres da Pedra do Ingá remetem a símbolos de uma escrita extraterrestre também sem tradução. Por

isso, em alguns casos, a produção do artesanato também apresenta representações extraterrestres (figura 33).

Figura 33. Artesanato com ets.



Fonte: do autor.

No que se refere ao fato das inscrições terem sido produzidas por seres extraterrestres, Brito (2012, p. 40), apresenta a ufologia que em alguns ramos trata das visitas desses seres aos nosso planeta “com base em probabilísticas fantasiosas e meros relatos de presumíveis aparições de objetos voadores”. Para o autor, essas ideias são muito difíceis de serem combatidas, uma vez que:

[...] os ufólatras agem à revelia e, com certa leviandade e raciocínios habilmente elaborados para seduzir os leitores, inventam fábulas mirabolantes e acusações obsessivas de que os cientistas do Centro de Pesquisa Espacial da NASA sabem das visitas extraterrestres e para evitar alarme na população cuidam de omitir as “provas” (Brito, 2012, p. 42).

Contudo, a versão que trata dos símbolos serem de origem extraterrestre (abordagem da ufologia) pode ser considerada uma visão preconceituosa e limitada por acreditarem não haver meios para a execução dos registros. Assim, se tais descobertas arqueológicas existem, independente do local, é porque naquele período existiam meios para sua execução. A conclusão do pensamento do autor a respeito da visão distorcida da origem das inscrições é que não há registros que sirvam como fatos para tal, escrevendo da seguinte forma:

[...] Na falta de pormenores, a ideia se baseia apenas na notoriedade da Pedra e na vivacidade extraordinária das gravuras diante da dureza da rocha, que os novelistas souberam bem aproveitar, trazendo do mundo da ficção a emblemática pistola laser-desintegradora de Flash Gordon, sugerindo que só criaturas mais evoluídas, com potentes raios laser, seriam capazes de sulcar na Pedra aqueles enigmáticos baixo-relevos com tamanha precisão, complexidade e leveza (Brito, 2012, p. 43).

Destaca ainda que tal “convicção obsessiva de que cosmonautas extraterrenos forjaram os curiosos entalhes da Pedra do Ingá, não passa de crendice” (ibidem, p. 43). Tudo motivado pela falta de explicações racionais sobre enigmas antigos, que no caso da Pedra do Ingá, embora tátil, está inacessível à razão, tornando assim a sua origem aberta a receber todo tipo de suposição desde as mais cautelosas até as mais oportunistas e insensatas.

O modo como essas inscrições foram realizadas na rocha pode parecer uma tarefa fácil de explicar. Entretanto, o fato de se tratarem de registros muito antigos e complexos, além do desaparecimento dos seus autores sem vestígios de ferramentas do procedimento técnico, faz com que reste apenas especulações sobre o modo como as gravuras foram realizadas.

Dentre as especulações apresentadas para as gravuras da Pedras do Ingá, o uso de ferramentas em metal parece ser, a princípio, a melhor justificativa de qual material teria sido utilizado para registrar essas gravuras rupestres. Entretanto, ainda que o minério de ferro esteja presente a zona onde o sítio está localizado, Brito afirma que:

[...] até que se prove contrário, os povos pré-cabralinos não conheciam a metalurgia. Embora seja digno de nota que a 50km ao norte da Pedra do Ingá, no município pernambucano de Bom Jardim, o arqueólogo francês Armand Laroche, no final dos anos 60 quando escavação um cemitério indígena, encontrou em meio às sepulturas indígenas peças de cobre fundidas a alta temperatura, partículas metálicas conglomeradas por fusão com areias vitrificadas e uma pepita virgem de cobre batida a martelo (Brito, 2012, p. 31).

Contudo, o único metal registrado até então entre os indígenas brasileiros foi o cobre e este, ainda segundo o autor, não demonstra ser resistente o suficiente para realizar o entalhe das rochas. Isso faz acreditar, baseado na suposição da

arqueologia experimental, que as gravuras foram esculpidas por picoteamento utilizando pedras de seixos.

No Museu de História Natural de Ingá, localizado dentro do sítio arqueológico, encontra-se uma gnaisse (figura 34) recolhida na área do sítio por Dennis Mota Oliveira, arqueólogo especialista em arqueologia experimental e guia local. Nela está registrada a produção exemplar de uma gravura rupestre da Pedra do Ingá utilizando pedras de seixos para realizar os sucos da forma e areia e água para o acabamento polido da gravura.

Figura 34. Gnaisse local utilizada na arqueologia experimental para reproduzir a técnica.



Fonte: do autor.

Constatada a dificuldade em explicar a exatidão da origem, bem como dos motivos e instrumentos que motivaram os registros no suporte rochoso, afirmar que tudo tenha relação com assombrações, lendas, tesouros encantados ou mesmo com extraterrestres, pode parecer, a princípio, uma solução bastante atrativa como citado anteriormente. Porém, além de ser uma visão preconceituosa da origem das gravuras, como já citado, pode causar confusões e estragos maiores aos registros históricos existentes, como o apagamento de uma cultura ou gerar questões mais complexas.

Observando, porém, os estudos sobre o passado e o que diz a arqueologia experimental parece ser bem mais fácil acreditar na especulação de que indígenas de um período muito anterior à colonização utilizaram instrumentos de pedra para entalhar o monólito de Ingá. Concluindo que esta última versão especulativa é bem mais simples, convincente e praticável que as anteriores.

3.3. A cultura das itacoatiaras na Paraíba

Apesar de sua grande relevância e destaque, o sítio arqueológico da Pedra do Ingá não é o único com registros do tipo. Na verdade, existem diversos sítios arqueológicos na Paraíba que dispõe de gravuras rupestres, tais como os sítios Pedra da Torre (Riachão do Bacamarte-PB), Itacoatiara dos Macacos (Queimadas-PB), Grotta dos Morcegos (Salgadinho-PB) entre outros citados na pesquisa de Brito (2012). Assim, a cultura itacoatiara, como citado anteriormente, é formada por gravuras rupestres que possuem características e formas semelhantes.

Outra questão pertinente sobre as itacoatiaras é sobre a motivação ou tradução dos mesmos. Como citado anteriormente, essas gravuras se diferem dos hieróglifos por não possuírem tradução exata, contudo, as formas encontradas nos suportes rochosos das gravuras rupestres remetem a figuras animais, humanas, plantas, vegetação, além de constelações e posições planetárias.

Verdade que, em sua maioria, os sítios arqueológicos com gravuras rupestres não apresentam todas as representações citadas e isso é mais um dos fatores que tornam a Pedra do Ingá o sítio mais importante da sua categoria, para além da citada qualidade estética e técnica de suas inscrições.

3.4. Produções inspiradas nas Itacoatiaras

Existem estudos acadêmicos de cunho teórico, produzido por arqueólogos, historiadores com a finalidade de apresentar respostas, classificar ou mesmo auxiliar no processo de fazer conhecer o sítio arqueológico como ponto turístico ou mesmo compreender a história por trás das gravuras. Alguns desses estudos serviram como referencial teórico deste trabalho, como as produções de Brito (2012) e César (2013).

Além das produções acadêmicas de cunho teórico, existem as produções teórico-práticas, que assim como este projeto, tem como finalidade de desenvolver materiais e produtos inspirados nas inscrições ou características encontradas no sítio arqueológico. A seguir serão apresentados alguns destes trabalhos por sua relevância para a propagação do sítio da Pedra do Ingá, além de valorizarem a cultura itacoatiara como referência para produções diversas.

Outros projetos citados neste tópico não possuem origem acadêmica, mas são relevantes para a propagação do sítio arqueológico como ponto turístico ou mesmo dos seus elementos e história como referência para outras produções.

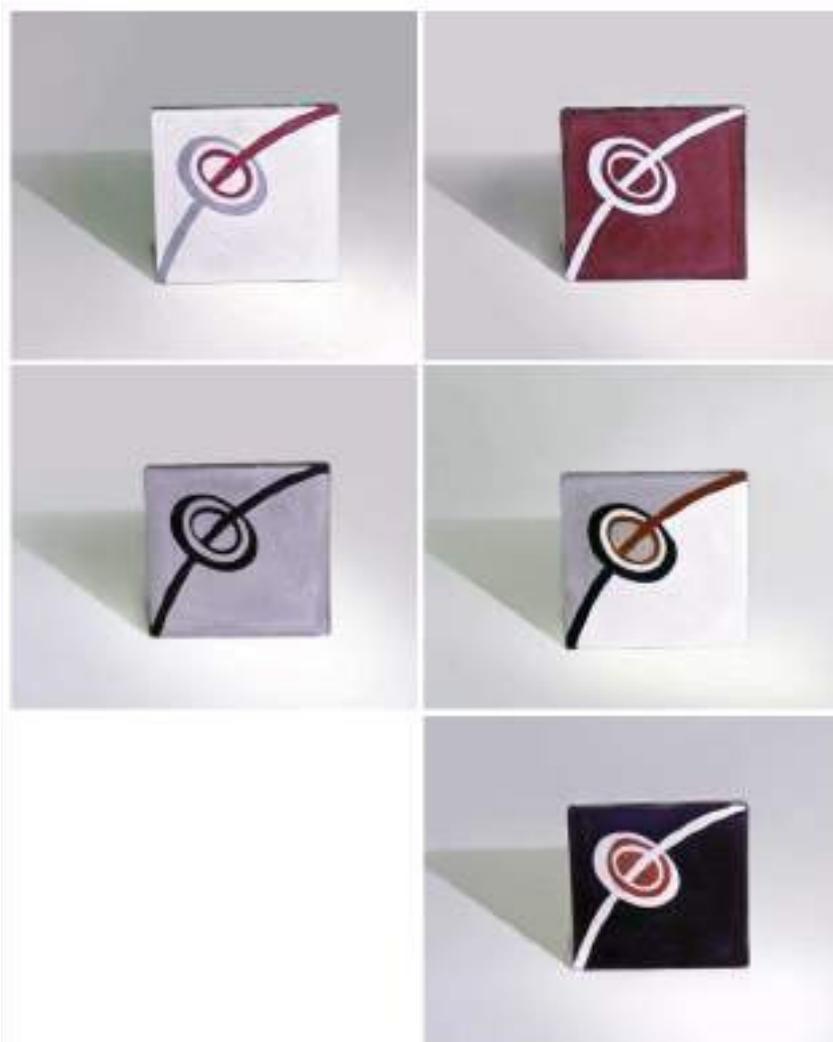
3.4.1 Ladrilhos hidráulicos

O desenvolvimento de ladrilhos hidráulicos inspirados nas Itacoatiaras do Rio Ingá, é um projeto acadêmico que tem como objetivo principal, segundo o autor, “desenvolver um conjunto de padronagem para ladrilho hidráulico com base nas inscrições rupestres da Pedra do Ingá, para ser aplicado em ladrilho hidráulico” (Medeiros, 2015, p. 17).

Contudo, a escolha do local, ainda segundo o autor, se deu pelo legado imagético do município de extrema importância para a cultura local e pelo reconhecimento do primeiro sítio arqueológico tombado do Brasil.

O resultado entregue pelo autor (figura 36) foi “um módulo padrão de ladrilho hidráulico destinado ao uso em ambientes externos e internos, que permite gerar 256 composições distintas” (Ibidem, p. 15).

Figura 35. Resultado do projeto ladrilhos hidráulicos.



Fonte: Medeiros (2015, p. 71).

3.4.2 Coleção de adornos artesanais

Borges (2019), apresenta seu projeto com objetivo de desenvolvimento de adornos a partir da referência visual das inscrições da Pedra do Ingá, apresentado por meio de relatório técnico científico.

Compreendendo os aspectos territoriais e a produção local dos artesãos por meio da conformação do couro, a autora desenvolveu, em parceria com artesão local, as peças em couro “respeitando a vocação do território ingaense através da atividade do artesão e da iconografia das Itaquiarias” (Borges, 2019).

Figura 36. Resultado do projeto de adornos artesanais.



Fonte: adaptado de Borges, 2019.

3.4.3 Paêbirú, o caminho e o som

Segundo Brito (2012), existem narrativas de exploradores europeus, do período da colonização, de uma grande via no sul do Brasil, medindo mais de oito palmos de largura e com sinais claros de uso frequente. Esse caminho “que galgava a Serra do Mar e adentrava por mais de duzentas léguas para o interior interligando

o litoral de São Paulo à Assunção” (ibidem, p. 48) foi chamado pelos nativos de Paêbirú que, ainda segundo o autor, significa “o caminho”.

Esse caminho só foi tomado pela mata outra vez, ao cair em desuso no ano de 1553, quando:

O Governador Geral do Brasil, Martin Afonso de Souza, temeroso que os espanhóis viessem ocupar São Vicente pelo Paêbirú, proibiu sob pena de morte o uso da estrada indígena, instalando postos de vigilância no caminho para fazer cumprir a determinação (Brito, 2012, p. 48).

Contudo, mesmo não havendo relação direta com a Pedra do Ingá, em 1974, Lula Côrtes e Zé Ramalho em visita ao sítio arqueológico, após “comerem cogumelos na ribeira do Bacamarte” (ibidem, p. 49) sugeriram que a Perda do Ingá estaria na rota de Paêbirú e que as gravuras seriam uma obra do deus Sumé em uma viagem partindo “das praias e matas de cajus até a Porta do Sol, em Machu-Pichu” (ibidem, p. 49).

O disco, lançado em 1975, foi um clássico psicodélico do período pós-tropicalismo e que, segundo Brito, se destacou por algumas músicas que narram a história citada anteriormente e que abrem as portas para a corrente mística na arqueologia.

[...] Em termos de teoria arqueológica, o disco é expoente pioneiro de uma corrente mística sobre as inscrições do Ingá, onde seus petróglifos são vistos como obras de um deus cósmico e indicam através dos quatro elementos uma sabedoria milenar de caminhos estelares, cuja Pedra seria um templo no roteiro de Sumé, um feiticeiro, meio índio, meio deus, que teria trilhado do litoral paraibano até a porta do sol, ensinando aos índios os segredos da natureza. Bem ao estilo Zé Ramalho, Paêbirú é onde a mitologia sertaneja fantástica se funde com a arqueologia (Brito, 2012, p. 62).

Figura 37. Disco Paêbiru - Lula Côrtes e Zé Ramalho.



Fonte: Prefeitura de Ingá/PB¹⁴.

3.4.4 Inga Stone Signs e Inga Stone Redesign

A Ingá Stone Signs (2010) é uma tipografia digital, desenvolvida por Galino Otten. A tipografia digital, no estilo dingbat, é composta por pictogramas inspirados nas gravuras rupestres da Pedra do Ingá. Ela possui caracteres ilustrativos e, aparentemente, tem como finalidade fazer uma representação mais próxima das formas reais registradas no sítio arqueológico da Pedra do Ingá.

Figura 38. Card de divulgação Ingá Stone Signs.



Fonte: Dafont (2010).

¹⁴ Disponível em:

<<https://www.inga.pb.gov.br/noticia/jovens-viajam-de-sao-paulo-e-de-natal-para-se-encontrarem-no-museu-da-pedra-de-inga-e-fazer-doacao>>.

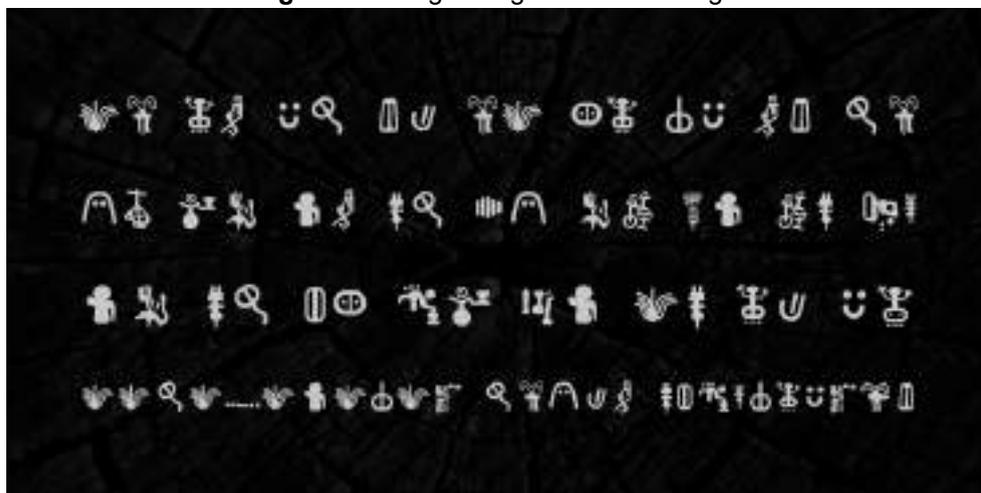
Figura 39. Dingbat Ingá Stone Signs.



Fonte: Dafont (2010).

Há ainda, um redesign desta tipografia, intitulado Ingá Stone Redesign (2015), produzida pelo mesmo tipógrafo, ao qual foi acrescida mais algumas formas das gravuras registradas na Pedra do Ingá, além de tentar apresentar uma proposta de formas mais simplificadas.

Figura 40. Dingbat Ingá Stone Redesign.



Fonte: Dafont (2015).

Apesar de alguns dos projetos não possuírem relação direta com a presente pesquisa, os projetos apresentados demonstram a pluralidade de caminhos de produção a partir de elementos da cultura itacoatiara, porém essas possibilidades não se limitam às itacoatiaras e nem se encerram nas opções citadas.

A existência dos dois últimos projetos traz uma questão que será abordada na etapa projetual, a saber: seria nulo ou sem relevância o projeto resultado desta

pesquisa, uma vez que já existem produções similares? Adianta-se que, mesmo com as similaridades apresentadas entre os três projetos, os dois primeiros são projetos comerciais com finalidades diferentes do terceiro que é resultado desta pesquisa e que apresenta sobretudo contribuições acadêmicas.

4. MARCAS DO QUE SE FOI

Os estudos sobre memória gráfica tem como objetivo analisar materiais e produções visuais tais como: jornais, revistas, cartazes entre outros. Tais objetos de pesquisa, tratados na área como artefatos gráficos, são de suma importância para a valorização e constatação de pontos importantes sobre a identidade cultural de um povo e, sobretudo, compreensão das produções do design local antes da importação do design moderno.

Sendo assim, o presente capítulo tem como objetivo apresentar o campo da Memória Gráfica Brasileira além de conceitos importantes para a compreensão desse campo de estudo.

4.1. Memória Gráfica Brasileira

O que começou em 2005 como tema de um seminário organizado para o lançamento de um livro composto por estudos sobre acervos específicos de revistas, livros, cartas de baralho, marcas registradas, dentre outros, segundo Fonseca (2021), tornou-se um campo promissor, sobretudo na área do design. Assim, a Memória Gráfica Brasileira (MGB), surge como esse campo responsável por resgatar e valorizar as produções de artefatos gráficos, produzidos localmente, anteriores à chegada do design moderno ao Brasil.

Ainda segundo a autora, o termo Memória Gráfica Brasileira foi utilizado para batizar duas iniciativas muito importantes para esse campo de estudos. A primeira, foi um site:

lançado em março de 2008 e coordenado pela designer e pesquisadora Julieta Sobral, que afirma se tratar de um espaço aberto para a discussão sobre a memória gráfica no país (BARBOSA, 2008) e com o objetivo de “resgatar e valorizar o riquíssimo legado do design no Brasil”. O portal MGB apresentou o projeto que disponibilizou todas as páginas digitalizadas em cores das revistas Para Todos e O Malho, de 1922 a 1930, período em que J. Carlos era ilustrador e diretor artístico de ambas as publicações (Fonseca, 2021, p. 8).

As ações de digitalização e divulgação seguem por meio do Instituto Memória Gráfica Brasileira, que surge “voltado para preservação e difusão de acervos gráficos brasileiros” (ibidem). Por meio do IMGB, foram digitalizadas revistas

produzidas por J. Carlos, bem como acervos de Aloísio Magalhães, Lúcio Costa e do Teatro Tablado. Tais ações promovem, segundo a pesquisa da autora, além da preservação e difusão da memória gráfica brasileira, a criação de produtos culturais, assim como a exposição J. Carlos em Revista (2014) que, a partir da pesquisa e digitalização do acervo, demandou a produção de catálogo além de propostas e realização de oficinas.

Figura 41. Exposição J. Carlos em Revista.



Fonte: Estúdio Malabares. Disponível em:

<http://www.estudiomalabares.com/home/j-carlos-em-revista-2/>. Acesso em 16 jul. 2024.

A segunda iniciativa foi um projeto intitulado *Memória Gráfica Brasileira: estudos comparativos de manifestações gráficas nas cidades do Recife, Rio de Janeiro e São Paulo*. Essa iniciativa, descreve a autora, fora financiada pelo Edital 01/2007 do Programa Nacional de Cooperação Acadêmica (Provas) e tinha como objetivo:

apoiar projetos conjuntos de pesquisa com recursos humanos e infraestrutura de diferentes instituições de ensino, de modo a viabilizar a associação de projetos, financiando missões de estudos e possibilitando a interação entre as equipes. [...] Visava principalmente “identificar e analisar exemplos relevantes de manifestações gráficas que marquem a memória, a

paisagem urbana e a identidade das cidades do Rio de Janeiro, Recife e São Paulo” (MGB, 2007). (Fonseca, 2021, p. 9).

O projeto investigou cinco aspectos da memória gráfica brasileira, a saber:

as manifestações gráficas dos primórdios da industrialização brasileira; as manifestações gráficas vernaculares; a tipografia inserida no espaço urbano; os impressos efêmeros (cartazes, fanzines, rótulos, embalagens, etc.); e as características cognitivas, comunicativas e afetivas dos artefatos gráficos. (ibidem).

Apesar dos estudos iniciais sobre memória gráfica, algumas questões sobre as principais características e outras ligadas ao campo de estudo podem surgir. A fim de identificar e refletir sobre tais questões, Farias e Braga (2018) escrevem o ensaio *O que é Memória Gráfica?* presente no livro intitulado *Dez ensaios sobre memória gráfica*, sob a organização dos mesmos.

No ensaio, os autores se propõem a identificar e refletir sobre as principais características e questões ligadas à memória gráfica, contribuindo com parâmetros para definir memória gráfica, além de apresentar “quais seriam suas especificidades e conexões com outros campos” (Farias e Braga, 2018, p. 10).

Sobre os artefatos gráficos, como apresentado anteriormente, eles podem ser dos mais diferentes tipos e são constituintes do dia-a-dia do indivíduo. Eles estão presentes de maneira física e digital e fazem parte de um recorte temporal de um grupo social existente ou que já não existe, porém ganhou novo sentido. Nestes casos, as pesquisas de memória gráfica se relacionam com a memória coletiva.

Existem ainda outras áreas que se relacionam com a memória gráfica, “como a cultura visual, a cultura impressa ou cultura da impressão, a cultura material, a história do design gráfico” (ibidem, p. 11). Contudo, o presente projeto abordará apenas a relação da memória gráfica com a memória cultural, levando em conta o pensamento de Assmann citado anteriormente, que trata esta como uma memória coletiva, uma vez que é compartilhada por um conjunto de pessoas e transmitida por uma identidade coletiva, cultural e por consequência formada objetos diversos como artefatos, ícones, símbolos entre outros, relacionando assim a memória gráfica com memória coletiva do ponto de vista dos autores Farias e Borges (2018).

4.2. Memória coletiva e identidade cultural

Associada ao campo de estudo da memória coletiva, a memória gráfica estuda os artefatos gráficos a partir “do pressuposto de que seus objetos de pesquisa são parte integrante da cultura de um povo” (Farias e Braga, 2018, p. 17). Desse modo, as produções analisadas aqui, ainda que desenvolvidas por um indivíduo, devem fazer sentido para um povo ou cultura.

O precursor dos estudos sobre memória, o filósofo francês Maurice Halbwachs (2006), ao escrever seu estudo sobre memória coletiva, afirma que o processo da construção da memória não pode ser visto de maneira individual. Ainda que exista a memória individual, para o autor, essas memórias não são somente do indivíduo, mas só existem na sociedade. Segundo Coutinho (2016), Halbwachs “defende que as memórias são formações dos grupos sociais” (Coutinho, 2016, p. 36).

O autor não exclui a existência de uma memória individual, contudo à medida que o indivíduo está inserido em contexto social, suas memórias individuais só existem a partir da memória coletiva, ou seja, de um grupo social. Dessa forma, segundo Coutinho (2016), ele escreve afirmando que a memória é um fenômeno coletivo e social e por isso “um homem que se lembra sozinho do que os outros não se lembram é como alguém que enxerga o que os outros não enxergam” (Halbwachs, 2006, p. 23).

Em Nora (2012), encontramos o conceito da memória como vida:

sempre carregada por grupos vivos e, nesse sentido, ela está em permanente evolução, aberta à dialética da lembrança e do esquecimento, inconsciente de suas deformações sucessivas, vulnerável a todos os usos e manipulações, susceptível de longas latências e de repentinas revitalizações. [...] (Nora, 2012, online).

Sobre lembranças, afirma que elas são coletivas e “nos são lembradas por outro, ainda que se trate de eventos em que somente nós estivéssemos envolvidos e objetos que somente nós vemos” (Halbwachs, 2006). Assim, as memórias estão vivas porque o indivíduo compartilhou com os seus e mesmo sendo seu ponto de vista, faz parte do coletivo daquela comunidade. Portanto, existe aqui a relação direta da memória com o indivíduo e a comunidade.

Até aqui tratou-se da análise de artefatos gráficos, sob o campo da memória coletiva, que apresentam estudos a partir, sobretudo, da coleta de relatos de “gerações de pessoas que estão vivas e que conviveram com os artefatos em questão em seu passado, no momento em que foram originalmente produzidos e entraram em circulação” (Farias e Braga, 2018). O que inclui na pesquisa métodos de história oral e história de vida para auxiliar na construção dessa memória gráfica (ibidem).

Entretanto, segundo os autores, ainda existe uma segunda situação que é a “memória de artefatos gráficos produzidos e consumidos originalmente por gerações de pessoas que não estão mais vivas” (ibidem). A memória nesses casos, precisam ser constituídas ou resgatadas por pesquisadores.

Nesse caso, a abordagem é similar ao campo de estudo da cultura material, abordada pelos autores, em que a partir da história das coisas o pesquisador resgata e constitui um acervo de artefatos gráficos e insere na memória coletiva de um povo no “seu tempo presente como uma cultura material que seria parte de seu passado e de suas raízes culturais, ou parte de uma identidade, que, por sua vez, está em constante processo de configuração” (p.18).

No que diz respeito à identidade cultural, ela está relacionada tanto com o indivíduo, quanto com o grupo ao qual ele está inserido se percebem e como gostariam de ser percebidos. A cultura brasileira para os dois casos, está repleta de diversas nuances, como a diversidade e pluralidade nas regiões habitadas, que não serão abordados nesta pesquisa, mas que tornam o tema identidade cultural mais complexo de ser tratado.

Assim, ainda que os estudos sobre o sítio arqueológico da Pedras do Ingá apontem para o campo da cultura material, uma vez que o sítio pode ser classificado como objeto de estudo desse campo, a produção do artesanato e a sua relação com a cultura local apontam para a construção de uma identidade baseada na memória coletiva de um povo que não fez parte da produção dessa memória, mas que a recebeu por herança transferida e que passou a assumir esses artefatos gráficos como parte da sua história a partir de aspectos culturais ligados a eles. Desse modo, a pesquisa se enquadra no campo da memória coletiva.

5. É HORA DE LAPIDAR

Para a resolução do problema prático deste trabalho, aplicou-se uma adaptação de duas metodologias projetuais, utilizada por Souza (2021) em seu projeto de desenvolvimento do dingbat “ChanaComChana”. A adaptação é composta por fases de Bonsiepe (1983) e Falcão (2019), apresentadas na tabela a seguir:

Tabela 01: Relação entre as etapas projetuais.

Macrofases Bonsiepe (1984)	Microfases Falcão (2019)	Etapas do Projeto Ingabat (2024)
Problematização	-----	Necessidade de desenvolver uma tipografia dingbat que representa o sítio de arte rupestre das Itacoatiaras do Rio Ingá e auxilia a produção de materiais gráficos;
Análise	Pesquisa iconográfica;	Realizar pesquisas e visitas ao local para coleta de material para utilizar como referência para os desenhos;
Definição do Problema	Categorização e seleção das referências concretas;	Escolha das inscrições para compor o dingbat;
Anteprojetos. Geração de Alternativas	Esboço inicial manuais; Definição da regra de funcionamento da caixa-alta e da caixa-baixa da fonte; Definição da relação entre a espessura das hastes, a proporção vertical e a proporção horizontal; Criação de um grid digital em um software de desenho vetorial;	Rascunho em papel das primeiras inscrições; Definir a utilização de forma e contra forma para caixa alta e caixa baixa; Vetorização dos primeiros caracteres no Illustrator; Definição de grid para derivação dos caracteres;
Projeto	Desenho digital de todos os caracteres dentro dos parâmetros definidos anteriormente em um software de desenho vetorial; Transposição para o software de geração de fontes; Definição espaçamento lateral; Geração do arquivo fonte.	Realizar processo de vetorização do vinte e seis símbolos; Transpor do Illustrator para o Software de geração de fontes; Definir espaço lateral; Gerar o arquivo fonte INGABAT.

Fonte: Elaborado pelo autor, baseado nas macrofases de Bonsiepe (1984) e nas Microfases de Falcão (2019).

5.1. Problematização

O projeto surgiu a partir da identificação com a tipografia, especificamente com os dingbats e sua produção a partir do tema de preservação e valorização da cultura. Além disso, o projeto é fruto do desejo pessoal de fortalecer e valorizar a produção de artesanato local e a memória e cultura paraibana envolvendo a Pedra do Ingá, divulgando outros pontos turísticos, além dos já conhecidos.

5.2. Análise

Além da pesquisa bibliográfica sobre as gravuras rupestres, foram realizadas visitas ao sítio arqueológico e a cidade com o intuito de identificar quais gravuras do sítio estavam presentes nas produções e comunicação local. Assim, foi possível perceber a estrutura dos ícones e quais seriam as melhores soluções para a produção do dingbat valorizando e viabilizando novas produções de artesanato local.

As visitas aconteceram em dois momentos. O primeiro se deu através de uma aula de campo no dia 22/11/2023. No local, tivemos como guia Dennis Mota, especialista em arqueologia experimental e guia local. Neste primeiro momento foram realizados alguns registros fotográficos (figura 43) e coletadas informações sobre o sítio arqueológico.

Figura 42. Registros da primeira visita.

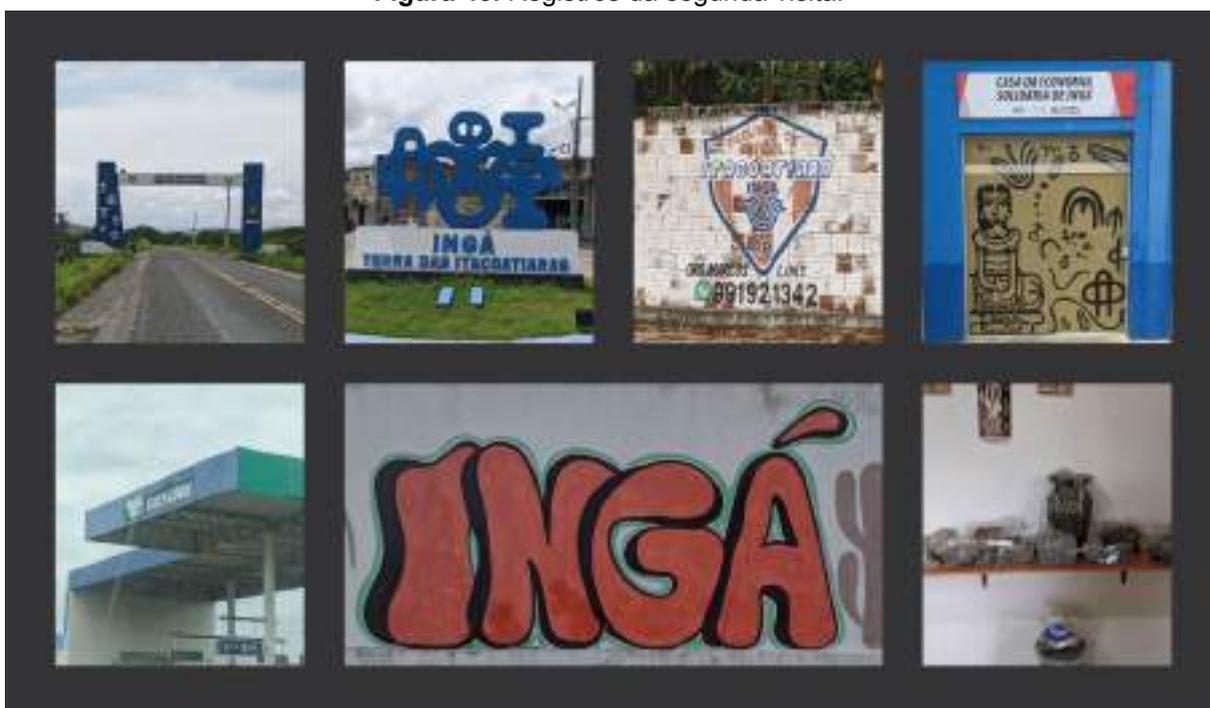


Fonte: do autor.

Apesar da primeira visita proporcionar informações importantes para a pesquisa, houve a necessidade de uma segunda visita para coletar mais registros fotográficos, sobretudo da cidade, uma vez que no primeiro momento, a parada no sítio arqueológico fazia parte de um roteiro com outras quatro paradas e não permitiu visita à cidade.

Assim, o segundo momento aconteceu no dia 15/02/2024. Visita individual com intuito de coletar mais registro fotográfico do sítio, além de realizar visita na cidade (figura 44), uma vez que percebeu-se a necessidade de mais registros fotográficos e visita a cidade, não contemplada no primeiro momento, para coleta de informações e registros fotográficos que pudessem auxiliar na pesquisa.

Figura 43. Registros da segunda visita.



Fonte: do autor.

Ainda neste segundo momento, houve o suporte do guia local e geógrafo Marquinhos que, além de auxiliar na revisão de informações apresentadas na primeira visita, disponibilizou imagens pessoais do paredão onde estão os registros rupestres que serviram como suporte para revisão de detalhes para o desenvolvimento da parte prática.

Como apontado na página 48, ainda na fase inicial da pesquisa, foram encontradas duas tipografias digitais no estilo dingbat (Ingá Stone Signs e Ingá Stone Redesign), também produzidas a partir das gravuras da Pedra do Ingá.

Aparentemente, conforme tabela 02, os projetos encontrados tem objetivo de representar as gravuras rupestres de modo que a semelhança seja a mais próxima possível do encontrado no monólito do sítio arqueológico. Apesar da existência das tipografias Inga Stone Signs Font e Inga Stone Redesigned Font, o presente trabalho apresenta alguns diferenciais que não invalidam ou anulam sua produção conforme apresentado no quadro abaixo.

Tabela 02. Análise de projetos similares

	Inga Stone Signs	Inga Stone Redesigned	Ingábat
Escolha das Inscrições	-	-	A partir da memória gráfica de referências da produção de artesanato local
Formato das Inscrições	Representação real das inscrições	Representação real das inscrições com formato pictórico	Representação simplificada e simétrica das inscrições
Objetivo	-	-	Favorecer o acesso às inscrições em formato simplificado para estudos acadêmicos e desenvolvimento de materiais gráficos e artesanato
Gratuidade	Apenas para uso pessoal	Apenas para uso pessoal	Free font
Variações	Não há	Não há	Light, regular e bold
Forma e Contraforma	Forma	Forma	Forma e Contraforma

Fonte: do autor.

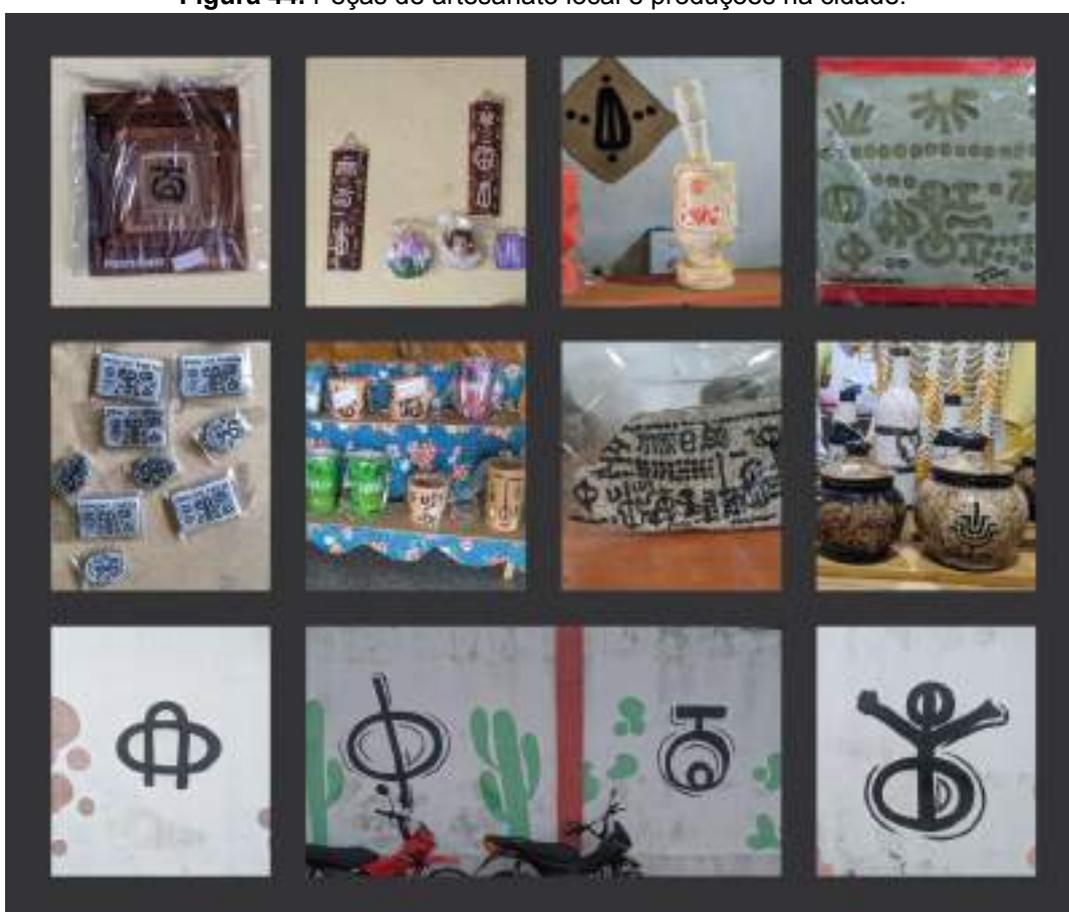
A fim de encontrar as respostas faltantes no quadro, foi desenvolvido um questionário (conforme apêndice I) e encaminhado para o autor dos projetos. Porém, apesar do contato ter acontecido, após início de diálogo, por opção do autor, não houve devolutiva de respostas às perguntas encaminhadas.

5.3. Definição do Problema/ Escolha das Inscrições

Definido o sítio arqueológico da Pedra do Ingá como ponto de partida da pesquisa, foi preciso definir quais gravuras seriam utilizadas para a produção.

A escolha das gravuras para o projeto se deu a partir de pesquisa de quais formas fazem parte do dia-a-dia nas produções dos artesãos locais e de outras produções presentes na comunicação visual local (figura 45), além das formas presentes nas produções acadêmicas citadas na etapa de pesquisa teórica, que tem como referência as gravuras da Pedra do Ingá.

Figura 44. Peças de artesanato local e produções na cidade.



Fonte: do autor.

Após a escolha das gravuras, tomou-se a decisão de produzir uma releitura das gravuras, com abordagem geométrica. A produção inicial, intitulada de Ingábat, seria composta por 26 caracteres alfabéticos, alternando entre forma para as letras caixa alta e contraforma para as letras caixa baixa. Contudo, foram inseridas ao processo gravuras para os caracteres numerais e alguns especiais totalizando 43 caracteres.

5.4. Anteprojeto/ Geração de Alternativas

A etapa de anteprojeto é composta de quatro etapas menores. Desse modo, é possível proporcionar melhores resultados, dando atenção aos detalhes particulares de cada micro etapa, importantes para o desenvolvimento do Ingábat.

Compreendem a etapa de anteprojeto/geração de alternativas as seguintes micro etapas: (1) esboço inicial manuais, (2) definição da regra de funcionamento da caixa-alta e da caixa-baixa da fonte, (3) definição da relação entre a espessura das hastes, a proporção vertical e a proporção horizontal e (4) criação de um grid digital em um software de desenho vetorial. Os detalhes de cada micro etapa estão descritos a seguir.

5.4.1. Rascunhos

Definidas as gravuras, foram desenvolvidos alguns rascunhos em papel pontilhado (figura 46) com o objetivo de visualizar e testar o resultado aproximado das formas do dingbat. A escolha do papel pontilhado se deu pela facilidade de seu uso para auxiliar mantendo a espessura da linha e simetria das formas, sem perder a referência da gravura original.

Figura 45. Rascunhos iniciais.

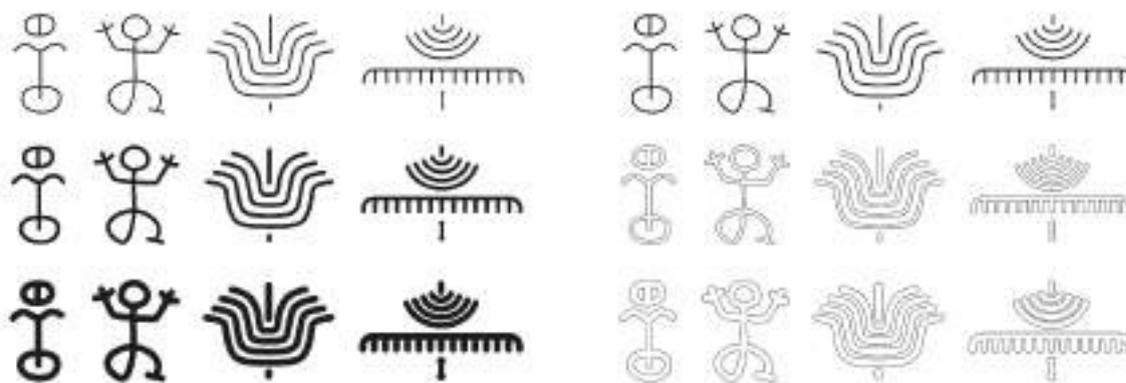


Fonte: do autor.

5.4.2. Forma e Contraforma

Após desenhar os rascunhos das gravuras, foram vetorizadas algumas formas, no software Adobe Illustrator, para definição de espessura do traço, realizar teste de forma e contraforma (figura 47) e realizar teste de impressão (figura 48). No processo de vetorização das primeiras formas, surgiu a ideia de trabalhar com espessuras diferentes do traçado, a fim de que apresentando uma variação de peso, viabilizasse o uso nos mais diversos tipos de produções artesanais.

Figura 46. Teste de forma e contraforma.



Fonte: do autor.

Figura 47. Testes de impressão.



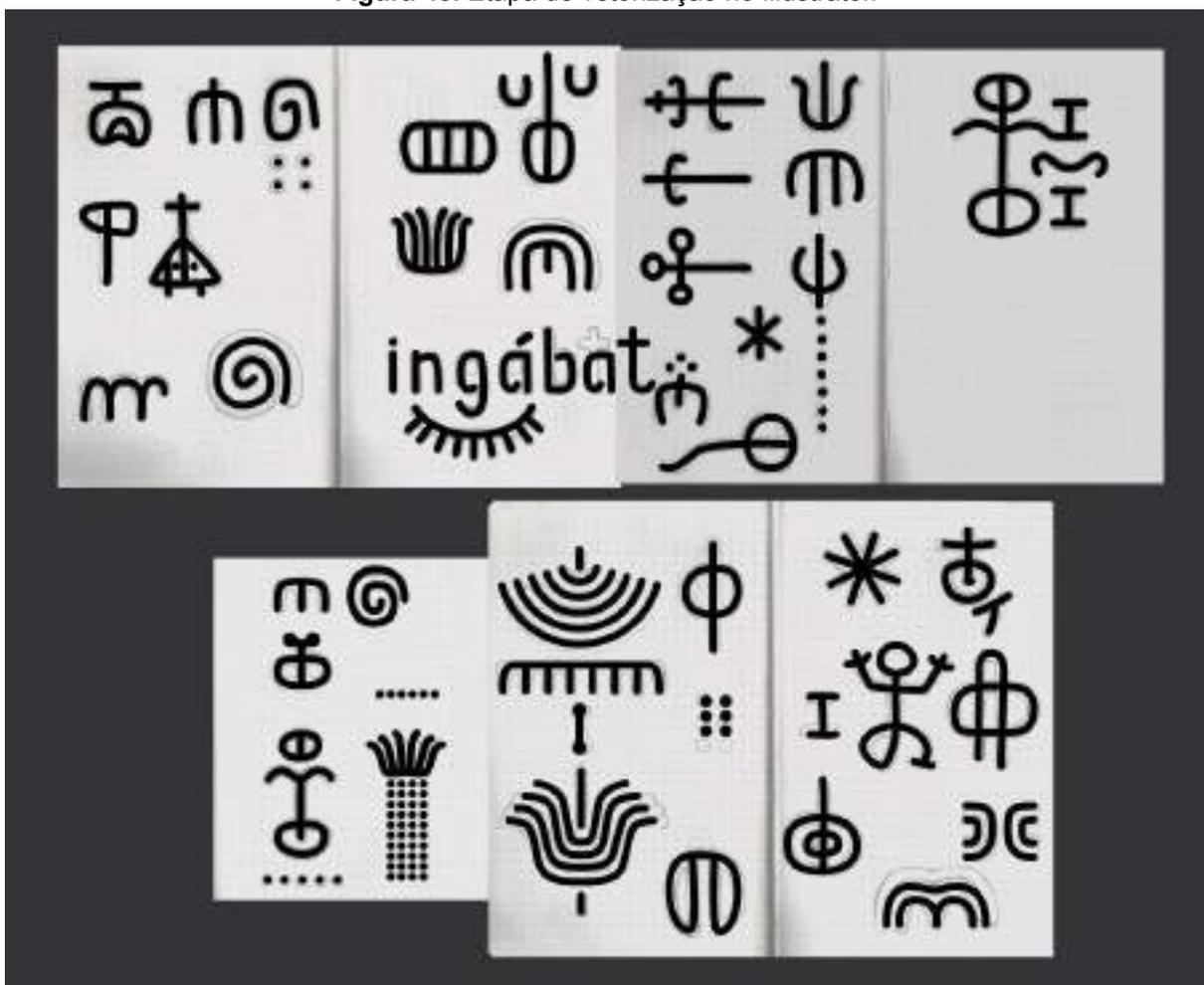
Fonte: do autor.

O processo de vetorização e verificação de forma e contraforma facilitou a visualização da aplicação do dingbat em cada uma das variações, sobretudo de peso, auxiliando e viabilizando a tomada de decisões nas etapas seguintes.

5.4.3. Vetorização dos caracteres

Definidos os pesos de linha para cada versão, foram vetorizadas as gravuras (figura 49) para dar continuidade no processo de testes e ajustes do projeto. Além dos ajustes comuns para a produção dos pictogramas nas três formas diferentes, como definição de peso de linha para determinar a forma e linha da contraforma, foram realizados alguns ajustes individuais como arredondamentos de alguns cantos dos pictogramas.

Figura 48. Etapa de vetorização no Illustrator.



Fonte: do autor.

5.4.4. Definição de grid de variação

Para definição do grid foi avaliado os tamanhos máximos de largura e altura das gravuras. Percebido as larguras máximas, para viabilizar o projeto com o intuito de manter as proporções dos pictogramas conforme a relação com as gravuras, foi definido grid retangular de 300px de largura por 150px de altura (figura 50). Também foram definidas linhas, utilizadas nos projetos de construção de tipografias alfanuméricas, para auxiliar o alinhamento das formas dos pictogramas.

Figura 49. Grid e guias utilizados no processo.



Fonte: do autor.

5.5. Projeto

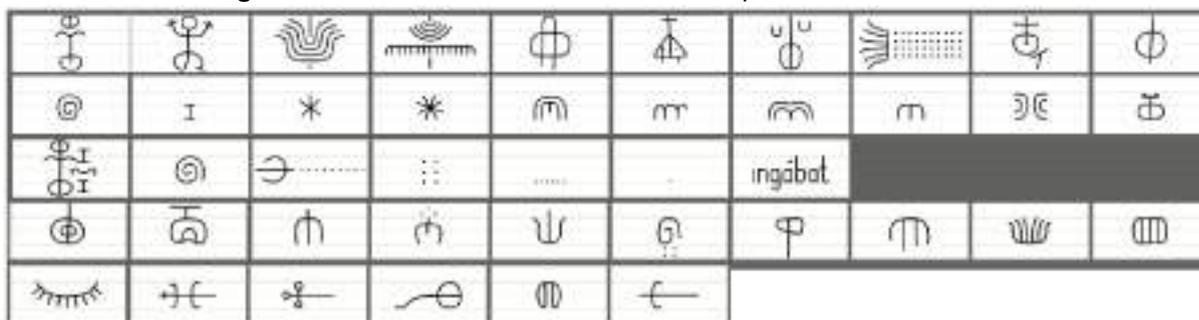
A execução da etapa denominada projeto se dá em quatro micro etapas e fazem parte da finalização do dingbat. Após vetorizar as gravuras, elas são ajustadas mediante decisões tomadas nas etapas anteriores. O *software* de vetorização utilizado para a execução das primeiras etapas foi o *Illustrator*.

Em seguida, utilizando o *plugin Fontself*, é realizada a transposição dos caracteres, a fim de realizar os ajustes de espaçamento lateral do dingbat para que, por fim, o arquivo fonte seja gerado.

5.5.1. Desenho digital de todos os caracteres dentro dos parâmetros definidos anteriormente em um software de desenho vetorial

Finalizada as etapas de vetorização de cada gravura por meio do *Adobe Illustrator* e realizados ajustes de peso de linha para converter as linhas em forma e contraforma, além de ajustes em detalhes individuais de cada gravura, como arredondamento de alguns pontos, verificou-se a unidade formal entre as gravuras, a fim de que as gravuras pudessem apresentar um similaridade com a proporção das gravuras originais.

Figura 50. Gravuras vetorizadas dentro dos parâmetros definidos.



Fonte: do autor.

5.5.2. Transposição para o software de geração de fontes

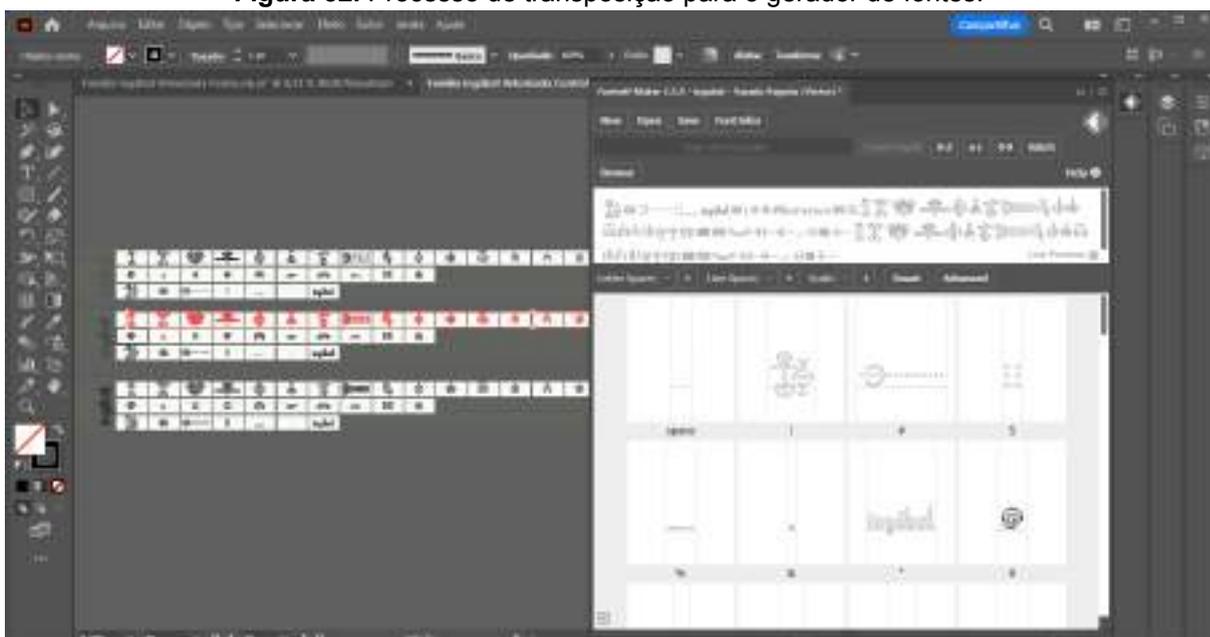
O processo de transposição para gerar o arquivo fonte foi desenvolvido através do *Fontself*, *plugin* instalado na ferramenta de vetorização das gravuras. Na etapa de transposição, como solução para a contra forma dos números e caracteres especiais foi gerado dentro do plugin glifos alternativos.

Figura 51. Processo de transposição para o gerador de fontes.



Fonte: do autor.

Figura 52. Processo de transposição para o gerador de fontes.



Fonte: do autor.

5.5.3. Definição de espaçamento lateral

Para a definição do espaçamento lateral, inicialmente, foram levadas em consideração as formas mais retas ou arredondadas, assim como nos ajustes tipográficos nas tipografias alfanuméricas. Porém, ao transpor as gravuras para o *Fontself*, fora decidido manter o espaçamento padrão do software.

Figura 53. Ajustes e definições.



Fonte: do autor.

Figura 54. Processo de transposição para o gerador de fontes.



Fonte: do autor.

5.5.4. Geração do arquivo fonte

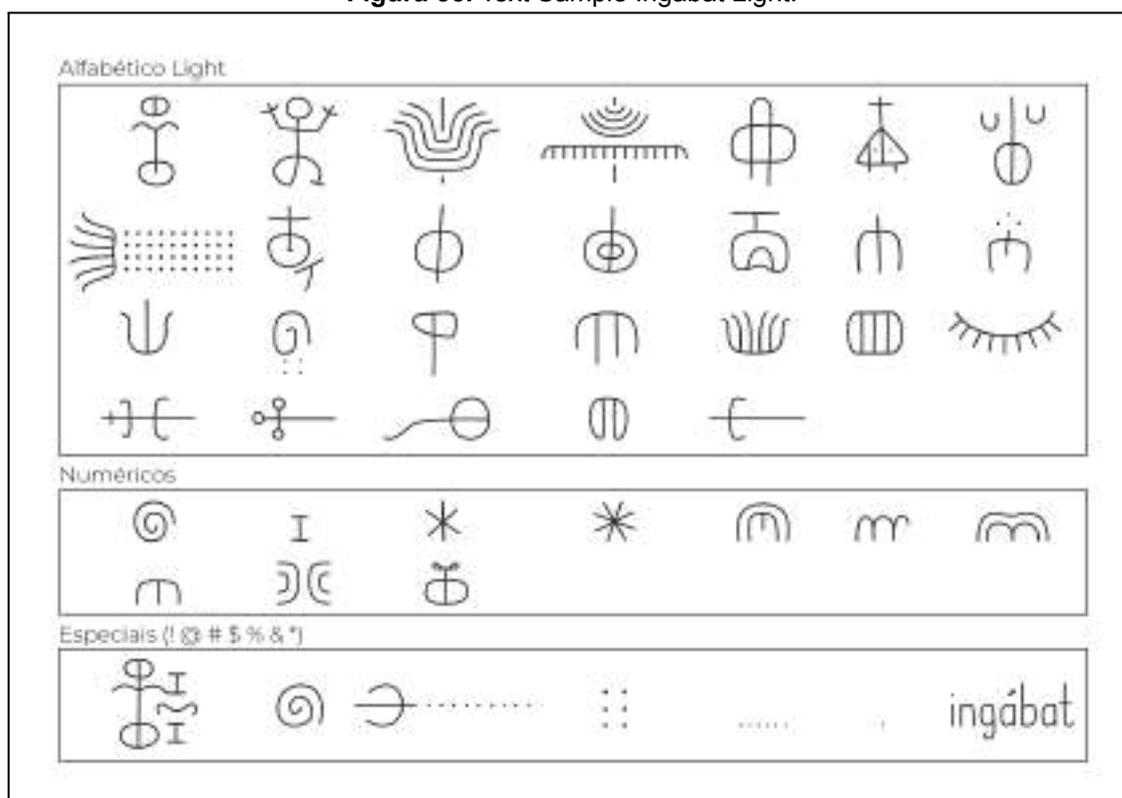
Na etapa de geração do arquivo fonte, foi realizada uma etapa de teste de instalação e manuseio do arquivo em editores de textos. Após verificar a dificuldade na utilização na variação de glifos alternativos (para os casos em que as gravuras substituíram os números e os caracteres especiais) no editor LibreOffice, foram gerados mais dois arquivos fontes com o intuito de facilitar e viabilizar o acesso ao material desenvolvido aos artesãos, bem como usuários não familiarizados com o recurso de variação de glifos.

Assim, o resultado final¹⁵ da família tipográfica é composta por cinco variações das gravuras (light, regular, bold, vazado regular e vazado bold) conforme ilustrado abaixo.

¹⁵ Disponível para download em:

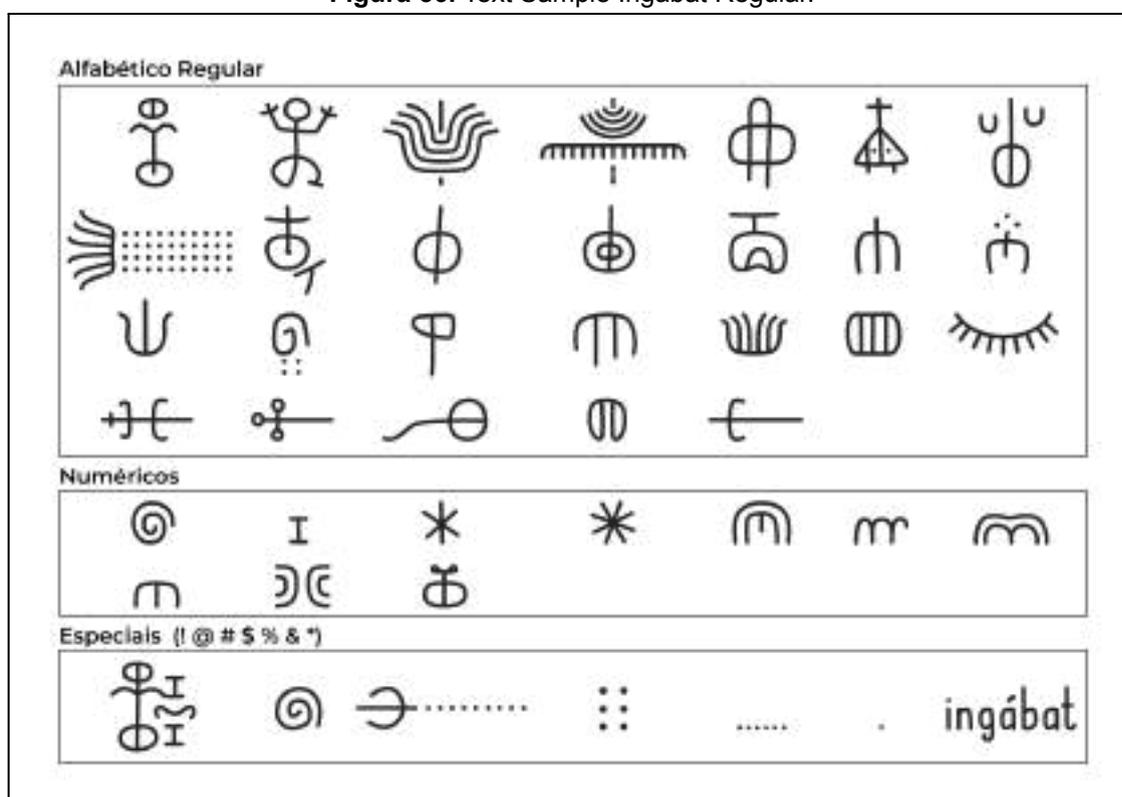
<<https://drive.google.com/drive/folders/1ssRme9qSqOuwXHsc9mf6Vk6CuolVuzpQ?usp=sharing>>.

Figura 55. Text Sample Ingabat Light.



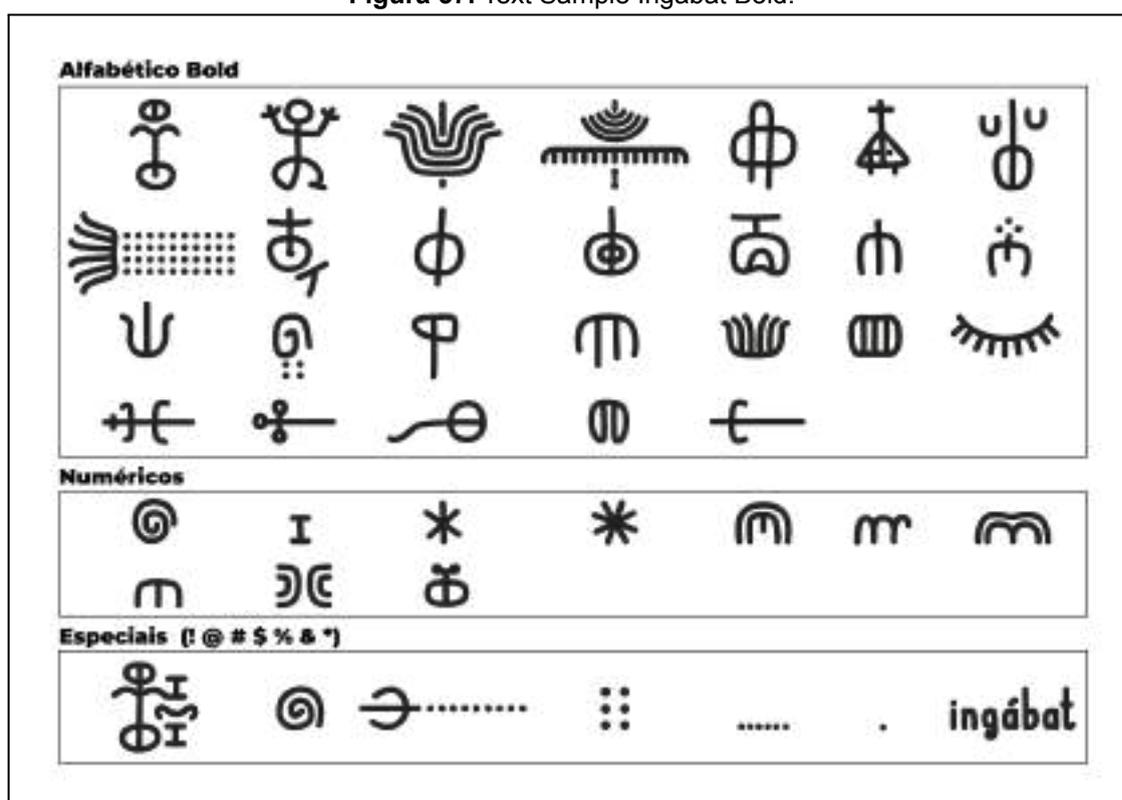
Fonte: do autor.

Figura 56. Text Sample Ingabat Regular.



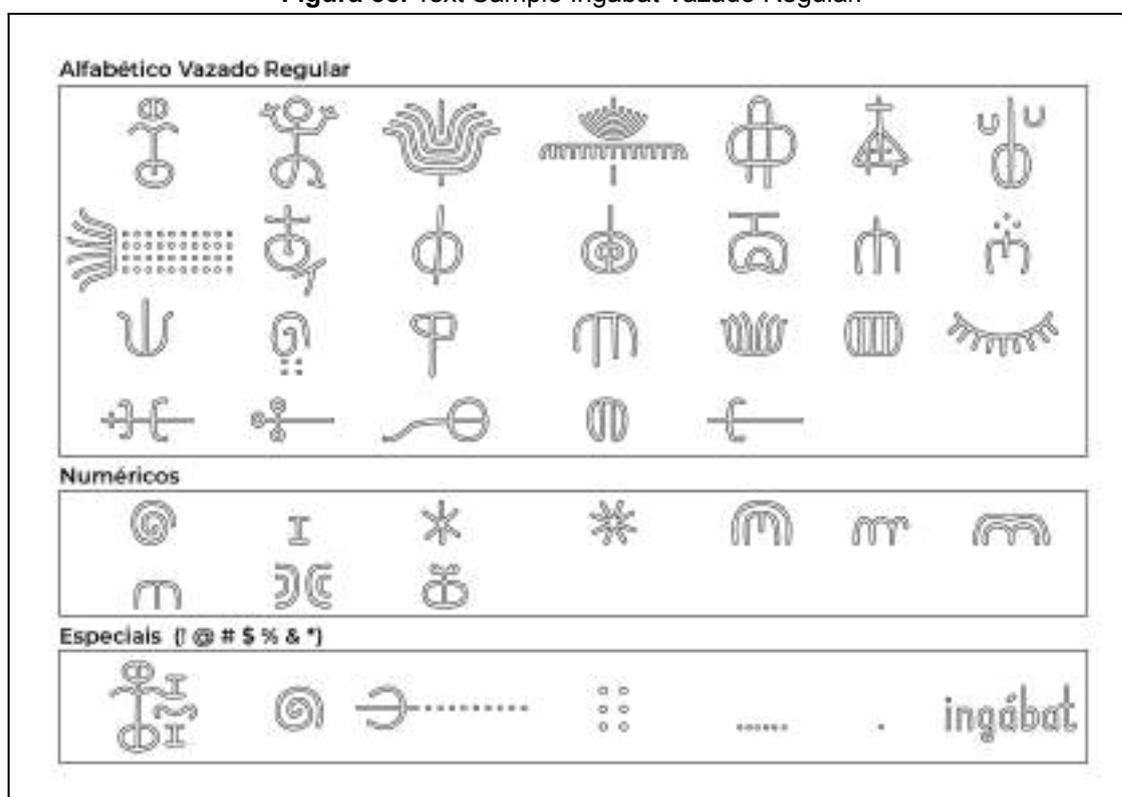
Fonte: do autor.

Figura 57. Text Sample Ingabat Bold.



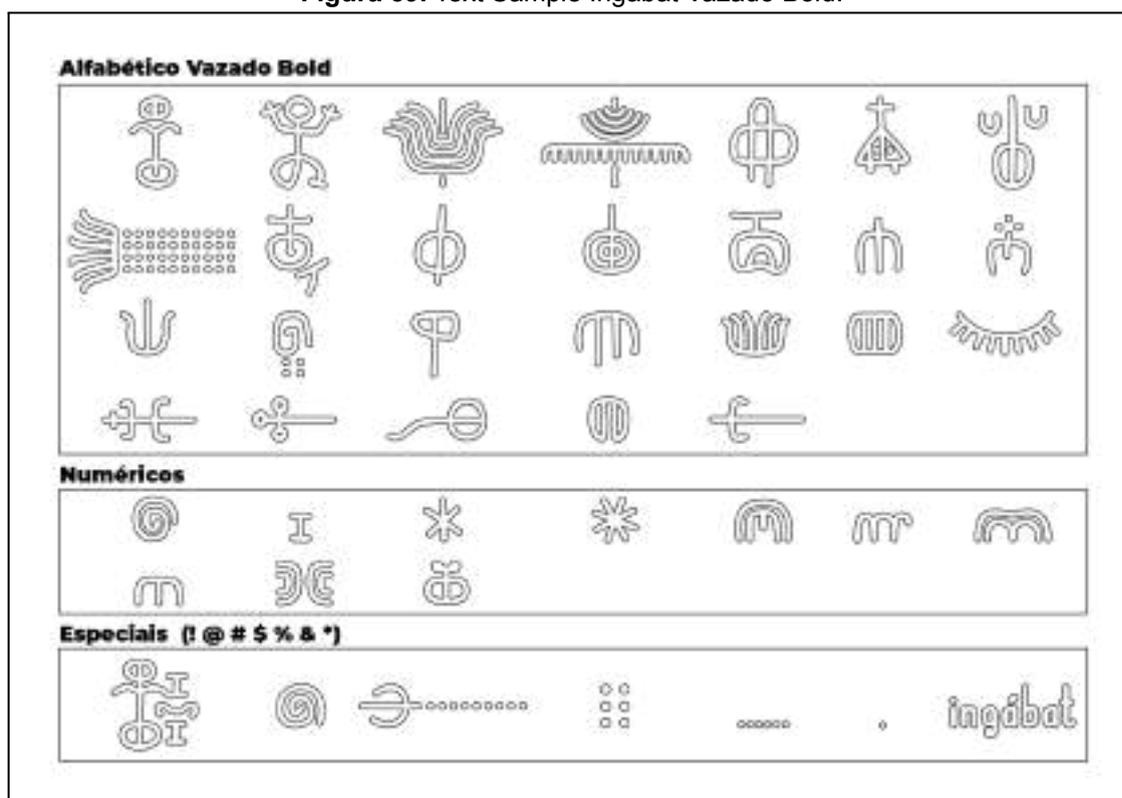
Fonte: do autor.

Figura 58. Text Sample Ingabat Vazado Regular.



Fonte: do autor.

Figura 59. Text Sample Ingabat Vazado Bold.



Fonte: do autor.

Figura 60. Font Information Ingabat Light.

Font Information

Ingabat Light Regular

Version 1.003;Fontself Maker 3.5.9

Open Type Font

Creator: Thiago Mélo

Text Sample

മട്ടംമുറ്റി പരമേശ്വരൻ കൃഷ്ണൻപിള്ള കൃഷ്ണൻപിള്ള

മട്ടംമുറ്റി പരമേശ്വരൻ കൃഷ്ണൻപിള്ള കൃഷ്ണൻപിള്ള

Basic Latin

0030	0031	0032	0033	0034	0035	0036	0037	0038	0039	0040	0041	0042	0043	0044	0045
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	?	!	~	0
0046	0047	0048	0049	004A	004B	004C	004D	004E	004F	0050	0051	0052	0053	0054	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	?	!	~	0	
0055	0056	0057	0058	0059	005A	0060	0061	0062	0063	0064	0065	0066	0067	0068	0069
~	+	-	/	0	←	;	?	!	~	0	1	2	3	4	5
006A	006B	006C	006D	006E	006F	0070	0071	0072	0073	0074	0075	0076	0077	0078	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	?	!	~	
0079	007A	0021	0023	0024	0025	0026	0027	0028	0029	002A	002B	002C	002D	002E	
8	←	☒	☒				☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	
002F	003A	003B	003C	003D	003E	002F	003F	0040	007B	007C	007D	007E	006B	006C	
☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	
006D	006E	006F	0060												
☒	☒	☒	☒												

Fonte: do autor.

Figura 61. Font Information Ingabat Regular.

Font Information

Ingabat Regular

Version 1.003;Fontself Maker 3.5.9

Open Type Font

Creator: Thiago Mélo

Text Sample

Ingabat Regular Ingabat Regular

Ingabat Regular Ingabat Regular Ingabat Regular Ingabat Regular Ingabat Regular Ingabat Regular Ingabat Regular Ingabat Regular Ingabat Regular Ingabat Regular Ingabat Regular Ingabat Regular Ingabat Regular Ingabat Regular

Basic Latin

0030	0031	0032	0033	0034	0035	0036	0037	0038	0039	0041	0042	0043	0044	0045
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	12	13	14	15
0046	0047	0048	0049	004A	004B	004C	004D	004E	004F	0050	0051	0052	0053	0054
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
0055	0056	0057	0058	0059	005A	005B	005C	005D	005E	005F	0060	0061	0062	0063
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
0064	0065	0066	0067	0068	0069	006A	006B	006C	006D	006E	006F	0070	0071	0072
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
0073	0074	0075	0076	0077	0078	0079	007A	0022	0023	0024	0025	0026	0027	0028
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
0029	002A	002B	002C	002D	002E	002F	003A	003B	003C	003D	003E	0021	002F	0040
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
007B	007C	007D	007E	0068	005C	0050	006E	005F	0060					
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100					
0050	006E	005F	0060											
101	102	103	104											

Fonte: do autor.

Figura 62. Font Information Ingabat Bold.

Font Information

Ingabat Bold

Version 1.004;Fontself Maker 3.5.9

Open Type Font

Creator: Thiago Mélo

Text Sample

Ingabat Bold Ingabat Bold

Ingabat Bold Ingabat Bold Ingabat Bold Ingabat Bold Ingabat Bold Ingabat Bold Ingabat Bold Ingabat Bold Ingabat Bold Ingabat Bold Ingabat Bold Ingabat Bold Ingabat Bold Ingabat Bold

Basic Latin

0000	0001	0002	0003	0004	0005	0006	0007	0008	0009	000A	000B	000C	000D	000E
•	ı	*	*	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
000F	0010	0011	0012	0013	0014	0015	0016	0017	0018	0019	001A	001B	001C	001D
•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
001E	001F	0020	0021	0022	0023	0024	0025	0026	0027	0028	0029	002A	002B	002C
•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
002D	002E	002F	0030	0031	0032	0033	0034	0035	0036	0037	0038	0039	003A	003B
•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
003C	003D	003E	003F	0040	0041	0042	0043	0044	0045	0046	0047	0048	0049	004A
•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
004B	004C	004D	004E	004F	0050	0051	0052	0053	0054	0055	0056	0057	0058	0059
•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
005A	005B	005C	005D	005E	005F	0060	0061	0062	0063	0064	0065	0066	0067	0068
•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
0069	006A	006B	006C	006D	006E	006F	0070	0071	0072	0073	0074	0075	0076	0077
•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
0078	0079	007A	007B	007C	007D	007E	007F	0080	0081	0082	0083	0084	0085	0086
•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
0087	0088	0089	008A	008B	008C	008D	008E	008F	0090	0091	0092	0093	0094	0095
•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
0096	0097	0098	0099	009A	009B	009C	009D	009E	009F	00A0	00A1	00A2	00A3	00A4
•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
00A5	00A6	00A7	00A8	00A9	00AA	00AB	00AC	00AD	00AE	00AF	00B0	00B1	00B2	00B3
•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
00B4	00B5	00B6	00B7	00B8	00B9	00BA	00BB	00BC	00BD	00BE	00BF	00C0	00C1	00C2
•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
00C3	00C4	00C5	00C6	00C7	00C8	00C9	00CA	00CB	00CC	00CD	00CE	00CF	00D0	00D1
•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
00D2	00D3	00D4	00D5	00D6	00D7	00D8	00D9	00DA	00DB	00DC	00DD	00DE	00DF	00E0
•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
00E1	00E2	00E3	00E4	00E5	00E6	00E7	00E8	00E9	00EA	00EB	00EC	00ED	00EE	00EF
•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
00F0	00F1	00F2	00F3	00F4	00F5	00F6	00F7	00F8	00F9	00FA	00FB	00FC	00FD	00FE
•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
00FF														

Fonte: do autor.

Figura 63. Font Information Ingabat Vazado Regular.

Font Information

Ingabat Vazado Regular Regular
Version 1.001;Fontself Maker 3.5.9
Open Type Font
Creator: Thiago Mélo

Text Sample

Ingabat Vazado Regular Regular Ingabat Vazado Regular Regular Ingabat Vazado Regular Regular Ingabat Vazado Regular Regular Ingabat Vazado Regular Regular

Ingabat Vazado Regular Regular Ingabat Vazado Regular Regular Ingabat Vazado Regular Regular Ingabat Vazado Regular Regular Ingabat Vazado Regular Regular

Basic Latin

0030	0031	0032	0033	0034	0035	0036	0037	0038	0039	0041	0042	0043	0044	0045
•	+	*	#	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
0046	0047	0048	0049	004A	004B	004C	004D	004E	004F	0050	0051	0052	0053	0054
•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
0055	0056	0057	0058	0059	005A	0061	0062	0063	0064	0065	0066	0067	0068	0069
•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
006A	006B	006C	006D	006E	006F	0070	0071	0072	0073	0074	0075	0076	0077	0078
•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
0079	007A	0022	0023	0024	0025	0026	0027	0028	0029	002A	002B	002C	002D	002E
•	•	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒
002F	003A	003B	003C	003D	003E	0021	003F	0040	007B	007C	007D	007E	005B	005C
☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	•	☒	☒	☒	☒	☒	☒
006D	005E	005F	0060											
☒	☒	☒	☒											

Fonte: do autor.

Figura 64. Font Information Ingabat Vazado Bold.

Font Information

Ingabat Vazado Bold Regular

Version 1.001;Fontself Maker 3.5.9

Open Type Font

Creator: Thiago Mélo

Text Sample

Ingabat Vazado Bold Regular Ingabat Vazado Bold Regular Ingabat Vazado Bold Regular Ingabat Vazado Bold Regular Ingabat Vazado Bold Regular

Ingabat Vazado Bold Regular Ingabat Vazado Bold Regular Ingabat Vazado Bold Regular Ingabat Vazado Bold Regular Ingabat Vazado Bold Regular

Basic Latin

0030	0031	0032	0033	0034	0035	0036	0037	0038	0039	0040	0041	0042	0043	0044	0045
•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
0046	0047	0048	0049	004A	004B	004C	004D	004E	004F	0050	0051	0052	0053	0054	
•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	
0056	0058	0057	0058	0059	005A	0061	0062	0063	0064	0065	0066	0067	0068	0069	
•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	
006A	006B	006C	006D	006E	006F	0070	0071	0072	0073	0074	0075	0076	0077	0078	
•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	
0079	007A	0022	0023	0024	0025	0026	0027	0028	0029	002A	002B	002C	002D	002E	
•	•	☒	☒	•	•	•	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	
002F	003A	003B	003C	003D	003E	0021	003F	0040	007B	007C	007D	007E	005B	005C	
☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	•	☒	☒	☒	☒	☒	☒	
005D	006E	006F	0080												
☒	☒	☒	☒												

Fonte: do autor.

6. MARCAS DO INGÁBAT

Para além do resultado final do dingbat foram desenvolvidas algumas aplicações e soluções digitais utilizando o ingábat para dar suporte e demonstrar algumas formas de utilização do dingbat desenvolvido.

Figura 65. Desenvolvimento de padrões.



Fonte: do autor.

Figura 66. Almofadas.



Fonte: do autor.

Figura 67. Caderno tipo *sketchbook*.



Fonte: do autor.

Figura 68. Camiseta.



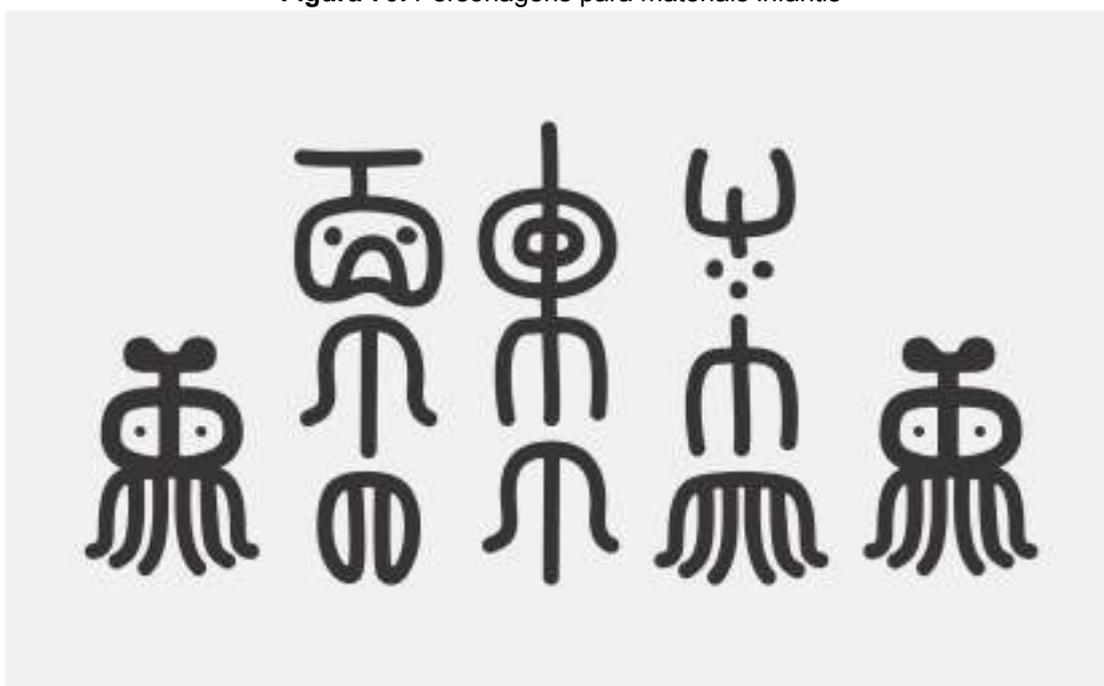
Fonte: do autor.

Figura 69. Ecobag.



Fonte: do autor.

Figura 70. Personagens para materiais infantis



Fonte: do autor.

Figura 71. Desenvolvimento de Padrão infantil



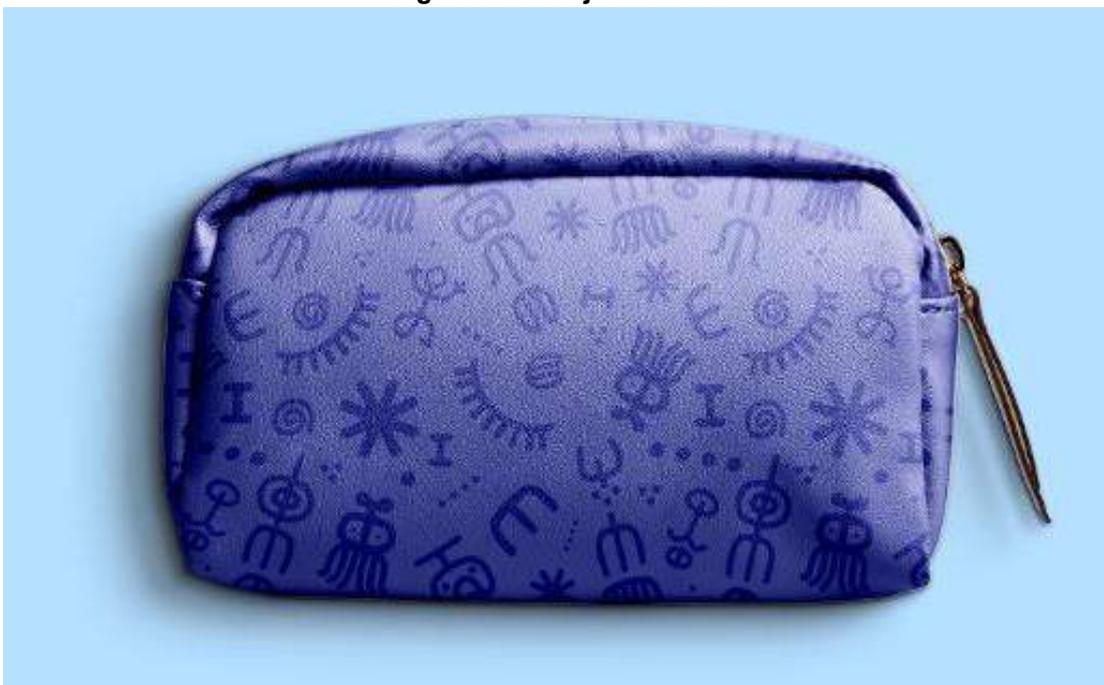
Fonte: do autor.

Figura 71. Padrão infantil



Fonte: do autor.

Figura 71. Estojo infantil 2



Fonte: do autor.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente projeto pretendeu desenvolver um dingbat inspirado nas Itacoatiaras do Rio Ingá, a fim de auxiliar a propagação e conhecimento das gravuras rupestres do local, além de servir como suporte para a produção de artesanato local a partir da mescla das metodologias projetuais de Bonsiepe (1984) e Falcão (2019).

Apesar da crescente produção de dingbats digitais e da sua valorização nas oficinas tipográficas digitais, ainda existe uma baixa produção de materiais acadêmicos em português que sirvam de suporte para a construção e compreensão dos dingbats como ferramentas de valorização da cultura, bem como o detalhes sobre o processo de produção.

A cultura das itacoatiaras ainda tem muito a ser explorada e muito mais a ser propagada. Por isso, é importante ressaltar que apesar de o sítio arqueológico da Pedra do Ingá ser o mais importante no que diz respeito a produção das gravuras do seu estilo, não é o único e não pode ser apresentado como exclusividade quando se trata da cultura que está presente em diversos sítios arqueológicos pela Paraíba e pelo Brasil, ainda que em proporção menor ou de maneira desconhecida.

Outro ponto sobre as itacoatiaras é que as produções citadas, bem como esta, podem e devem servir de referência para futuras pesquisas acadêmicas e profissionais tanto no que diz respeito ao tema abordado para demonstrar a sua abrangência de produção, como para servir de apoio para outros temas divergentes que busquem seguir o mesmo caminho.

Sendo relativamente novas, as pesquisas no campo da Memória Gráfica Brasileira de modo geral, é difícil de encontrar referenciais que se relacionam a alguns temas específicos e, por isso, necessitam de mais trabalhos de aprofundamentos e produções que sirvam de suporte para a realização de novos estudos acadêmicos. Contudo, percebeu-se que é algo que segue em construção.

A produção de um dingbat é composta de processos que precisam ser bem definidos e desenvolvidos com bastante atenção para que o resultado final possua qualidade e atenda as necessidades pretendidas. Desse modo, acredita-se que as etapas aplicadas a este projeto foram respeitadas e executadas de maneira responsável contribuindo para o resultado final apresentado.

Apesar de algumas dificuldades durante a execução projetual, como dificuldade de acesso ao local, limitações de recursos financeiros, ajustes na

geometrização das formas, o resultado final do projeto foi o esperado, porém, o limite de tempo de execução e finalização do produto final não permitiu testar com artesãos.

Dessa forma, pretende-se realizar visitas às Casas da Economia Solidária localizada na cidade de Ingá, bem como a de João Pessoa para informar sobre a disponibilidade gratuita do dingbat para artesãs, artesãos e demais interessados no dingbat. Além disso, com o intuito de alcançar o meio acadêmico, poderão ser realizadas visitas às escolas para exposição do projeto e divulgação do resultado.

8. REFERÊNCIAS

ASSMANN, J. **Memória comunicativa e memória cultural**. História Oral, [S. l.], v. 19, n. 1, p. 115–128, 2016. Disponível em: <<https://revista.historiaoral.org.br/index.php/rho/article/view/642>>. Acesso em: 04 jan. 2024.

BEZERRA, Marcos Vinícius. **Elinobats: desenvolvimento de uma fonte dingbat baseada na obra musical de Elino Julião**. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Departamento de Design, Universidade Federal do Rio Grande do Norte - Natal. Disponível em: <<https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/48883>>. Acesso em: 17 abr. 2024.

BORGES, Elyziane Ferreira. **Design e território: desenvolvimento de coleção de adornos com referência nas itacoatiaras de Ingá - PB para produção local**. 2019. 121f. (Trabalho de Conclusão de Curso - Prático), Curso de Bacharelado em Design, Centro de Ciências Tecnologia, Universidade Federal de Campina Grande – Paraíba - Brasil, 2019. Disponível em: <<http://dspace.sti.ufcg.edu.br:8080/jspui/handle/riufcg/27940>>. Acesso em: 17 abr. 2024.

BORGES, Elyziane Ferreira. **Os suvenires da Pedra do Ingá: um estudo sobre a comunicação da identidade do território no artefato**. 2022. 190 f. Dissertação (Mestrado em Design) - Programa de Pós-Graduação em Design, Centro de Ciências e Tecnologia, Universidade Federal de Campina Grande, Paraíba, Brasil, 2022. Disponível em: <<http://dspace.sti.ufcg.edu.br:8080/xmlui/handle/riufcg/24923>>. Acesso em: 17 abr. 2024.

BRASIL. Lei 3.924, de 26 de julho de 1961. **Dispõe sobre os monumentos arqueológicos e pré-históricos**. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/1950-1969/L3924.htm>. Acesso em: 08 jul. 2024.

BRINGHURST, Robert. **Elementos do estilo tipográfico (versão 3.2)**. Trad. de André Stolarski. 2. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

BRITO, Vanderley. **A Pedra do Ingá - Itacoatiras na Paraíba**. 5. ed. Campina Grande: Maxgraf, 2012.

CÉZAR, Ted Henrique da Silva. **Sítio Arqueológico Itacoatiras do Rio Ingá: reflexões sobre a preservação do patrimônio cultural e a documentação como um instrumento para esta prática**. 2013. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/Dissertacao_Ted_Henrique_da_Silva_Cezar.pdf>. Acesso em 27 abr. 2023.

CORTEZ, Hossein Albert. **Projeto Dingbat Gradil**. Behance. 2014. Disponível em: <https://www.behance.net/gallery/18043123/Dingbat-Gradil?locale=pt_BR>. Acesso em: 01 de Jan. 2024.

COSTA, Alessandro Ferreira; ALVES, Deborah Pereira; MARTINS, Gabriela Reis Chaves; SILVA, Ivone Gomes da; GOMES, Thaís Mendes. **Tipografia: panorama evolutivo histórico e tecnológico**. Revista Tecnologia e Sociedade. 2009. Disponível em: <<http://revistas.utfpr.edu.br/rts/article/view/2541>>. Acesso em: 22 Abr. 2024.

COUTINHO, Davison; LANGONE, Jorge; GAMBA JUNIOR, Nilton G. **DESIGN, CULTURA MATERIAL, ARTESANATO E MEMÓRIA: A METODOLOGIA DO DESIGN PARTICIPATIVO NO MUSEU DE FAVELA DO RIO DE JANEIRO**, p. 900-912 . In: Anais do 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design [= Blucher Design Proceedings, v. 9, n. 2]. São Paulo: Blucher, 2016. Disponível em: <<https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/design-cultura-material-artes-anato-e-memria-a-metodologia-do-design-participativo-no-museu-de-favela-do-rio-de-janeiro-24313>>. Acesso em: 04 mar. 2024.

CUNHA, Luiza Falcão Soares. **O desenvolvimento de fontes dingbats como ferramenta para a aprendizagem do processo projetual do design de tipos**.

Anais do 9º CIDI | Congresso Internacional de Design da Informação, edição 2019 e do 9º CONGIC | Congresso Nacional de Iniciação Científica em Design da Informação, São Paulo, v. 6, n. 4, p. 917-925, nov., 2019. Disponível em: <<https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/o-desenvolvimento-de-fontes-dingbats-como-ferramenta-para-a-aprendizagem-do-processo-projetual-do-design-d-e-tipos-33680>>. Acesso em: 11 jun. 2023.

FALCÃO, L. A.; TAVARES, A. G.; KIYOTANI, I. **Arqueoturismo: repensando o turismo nas Itacoatiaras do Ingá – PB**. Caderno Virtual de Turismo. Rio de Janeiro, v. 18, n. 2, p. 104-120, ago. 2018. Disponível em: <<http://www.ivt.coppe.ufrj.br/caderno/index.php/caderno/article/view/1311>>. Acesso em 13 jun. 2023.

FARIAS, Priscila; BRAGA, Marcos da Costa. **Dez ensaios sobre memória gráfica**. São Paulo: Blucher, 2018. Disponível em: <https://storage.blucher.com.br/book/pdf_preview/9788521213666-amostra.pdf>. Acesso em: 06 ago. 2023.

FARIAS, Priscila Lena. **Estudos sobre tipografia: letras, memória gráfica e paisagens tipográficas**. 2016. Tese (Livre Docência) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/livredocencia/16/tde-10032017-161946/>>. Acesso em: 17 abr. 2023.

FERNANDEZ, Kaiky. **Litúrgica | Free Dingbats Font**. Behance, 2019. Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/77013721/Liturgica-Free-Dingbats-Font>>. Acesso em: 04 Jan. 2024.

FONSECA, L. P. **INTRODUÇÃO - MEMÓRIA GRÁFICA BRASILEIRA**. CHAPON CADERNOS DE DESIGN CENTRO DE ARTES UFPEL, v. 2, n. 1, p. 6-24, 15 jun. 2021. Disponível em: <<https://periodicos.ufpel.edu.br/index.php/CDD/article/view/21260>>. Acesso em: 20 mar. 2024.

Gutenberg-Museum. **Die 42zeilige Bibel**. Disponível em:
<<https://www.gutenberg.de/bibel/index.php>>. Acesso em: 3 mai. 2024.

Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN). **Itacoatiaras do Rio Ingá (PB)**. Disponível em: <<http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/824>>. Acesso em 21 abr. 2023.

LIMA, Maria Beatriz Carvalho Góis Gomes de. **Urbano Cru: desenvolvimento de uma fonte Dingbat com inspiração nas grades ornamentais de Caruaru**. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Design) - Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru. Disponível em: <<https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/44220>>. Acesso em 20 jan. 2024.

MEDEIROS, Arthur Thiago Thamay. **Ladrilho hidráulico: a valorização do território através do design de superfície**. 2015. 84f. (Trabalho de Conclusão de Curso - Prático), Curso de Bacharelado em Design, Centro de Ciências Tecnologia, Universidade Federal de Campina Grande – Paraíba - Brasil, 2015. Disponível em: <<http://dspace.sti.ufcg.edu.br:8080/jspui/handle/riufcg/27867>>. Acesso em 17 abr. 2024.

NORA, P.; AUN KHOURY, T. Y. **ENTRE MEMÓRIA E HISTÓRIA: A PROBLEMÁTICA DOS LUGARES**. Projeto História: Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados de História, [S. l.], v. 10, 2012. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/revph/article/view/12101>>. Acesso em: 3 jun. 2024.

ROCHA, Cláudio. **Novo projeto tipográfico: análise e produção de fontes digitais**. São Paulo: Rosari, 2005.

SALTZ, Ina. **Design e tipografia: 100 fundamentos do design com tipos**. São Paulo: Blucher, 2010.

SOUZA, Ana Carolina de Paula. **ChanaComChana: o dingbat como ferramenta de comunicação lésbica**. 2021. 50 f. TCC (Bacharelado em Design) -

Departamento de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2021.
Disponível em: <<https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/47436>>. Acesso em 09 mai. 2023.

SOUZA, Lynn Mário Trindade Menezes de. **De estória à história: a escrita indígena no Brasil**. 2006. Disponível em:
<https://pib.socioambiental.org/pt/Uma_outra_hist%C3%B3ria._a_escrita_ind%C3%ADgena_no_Brasil>. Acesso em: 19 set. 2023.

APÊNDICES

APÊNDICE A - Cópia da mensagem com questionário encaminhado via WhatsApp para o autor dos projetos Inga Stone Signs e Inga Stone Redesigned:

Olá, Otto.

Tudo bem?

Me chamo Thiago e sou estudante do curso de Design Gráfico do IFPB.

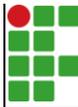
Estou desenvolvendo um dingbat inspirado na Pedra do Ingá como trabalho de conclusão de curso e, no processo de pesquisa sobre o local, encontrei os seus projetos Ingá Stone Signs e Ingá Stone Redesigned.

Por isso, gostaria de saber um pouco mais sobre eles. Você poderia responder algumas perguntas sobre esses projetos?

As perguntas são as seguintes:

1. Em que ano você desenvolveu o Ingá Stone Signs e o Ingá Stone Redesigned? Qual o objetivo/motivação para o desenvolvimento deles?
2. Quais as etapas aplicadas no desenvolvimento de cada um dos projetos? Poderia compartilhar como foi o desenvolvimento de cada um dos dingbats?
3. Você tem algum material que possa compartilhar sobre as etapas de produção desses dingbats?

Agradeço desde já a atenção.

	INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
	Campus Cabedelo - Código INEP: 25282921
	Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Cambinho, CEP 58103-772, Cabedelo (PB)
	CNPJ: 10.783.898/0010-66 - Telefone: (83) 3248.5400

Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

TCC - THIAGO MÉLO DE SALES

Assunto:	TCC - THIAGO MÉLO DE SALES
Assinado por:	Thiago Melo
Tipo do Documento:	Dissertação
Situação:	Finalizado
Nível de Acesso:	Ostensivo (Público)
Tipo do Conferência:	Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- Thiago Mélo de Sales, DISCENTE (202117010002) DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO - CABEDEL0, em 21/11/2024 20:49:32.

Este documento foi armazenado no SUAP em 21/11/2024. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 1316527

Código de Autenticação: 50757dfdcf

