

GAROINHA ORNAMENTAL

Desenvolvimento de uma fonte dingbat a partir da
análise dos elementos de fachada dos prédios
históricos de Garanhuns - Pernambuco

Juliana Barros
Caruaru, 2021



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

TIPOGRAFIA DIGITAL

GARINHA ORNAMENTAL

Desenvolvimento de uma fonte dingbat a partir da análise dos elementos de fachada dos prédios históricos de Garanhuns - Pernambuco

JULIANA FERREIRA CORDEIRO DE BARROS¹

Caruaru

2022

¹ Graduando em Design pela Universidade Federal de Pernambuco. E-mail: juliana.cbarros@ufpe.br

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Barros, Juliana Ferreira Cordeiro de.

Garoinha Ornamental: Desenvolvimento de uma fonte dingbat a partir da análise dos elementos de fachada dos prédios históricos de Garanhuns - Pernambuco / Juliana Ferreira Cordeiro de Barros - 2021.

36f.;30 cm.

Orientador(a): Maria de Fátima Waechter Finizola
TCC (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, CAA, Design, 2021.

Inclui referências, apêndices.

1. Dingbat. 2. Memória Gráfica do Agreste. 3. Arquitetura. 4. Tipografia. I. Finizola, Maria de Fátima Waechter II. Título.

760 CDD (22.ed.)

AGRADECIMENTOS

Não tem outra forma de começar senão agradecendo aqueles que me colocaram no mundo, fizeram o possível e o impossível para que eu chegasse até esse momento. Reconheço e sou imensamente grata por todas as batalhas para que a minha educação sempre fosse uma prioridade. Sandra e Reinaldo, essa vitória também pertence a vocês – assim como todas as outras que virão.

À minha irmã, por sempre ter acreditado, opinado e incentivado quando nem eu tinha forças para isso. Eu só sou porque ela é. Ubuntu! À Maria, minha avó, que, mesmo sem entender o que eu faço, sempre fica admirada da neta artista que tem. Sem ela e sua reza constante aos meus anjos da guarda, eu não estaria de pé. E Pedro por me trazer de volta a realidade quando minha cabeça me leva longe demais.

Não posso deixar de agradecer aos amigos de uma vida inteira, Adelvando e Márcio, por serem parceiros em todos os momentos e me socorreram quando os problemas aparecem. A Jota Vilanova por sempre ter sido inspiração e hoje posso orgulhosamente chamar de amigo, obrigada pelas oportunidades, parcerias e risadas. Sempre serei a *fabricat* número um. Meu carinho imenso a todos os amigos que fiz na UFPE, a companhia de vocês foi fundamental para deixar a jornada acadêmica mais suave. À minha orientadora, Fátima Finizola, por ser um dos maiores exemplos como designer e mulher, muito obrigada por conduzir meu caminho nessa jornada por entre as letras.

Meu respeito e gratidão aos meus ancestrais que abriram caminho para eu poder ser o que sou hoje. A resistência e sacrifício é uma inspiração para a minha jornada enquanto mulher negra e espero poder pavimentar caminhos para os que estão por vir. À Oyá, mãe do meu orí, que me acalentou nos momentos em que meu coração não tinha sossego. *Eparrey!*

Por último, mas não menos importante, sou grata a minha persistência em finalizar um ciclo tão importante e que é um ponto fundamental para os próximos passos.

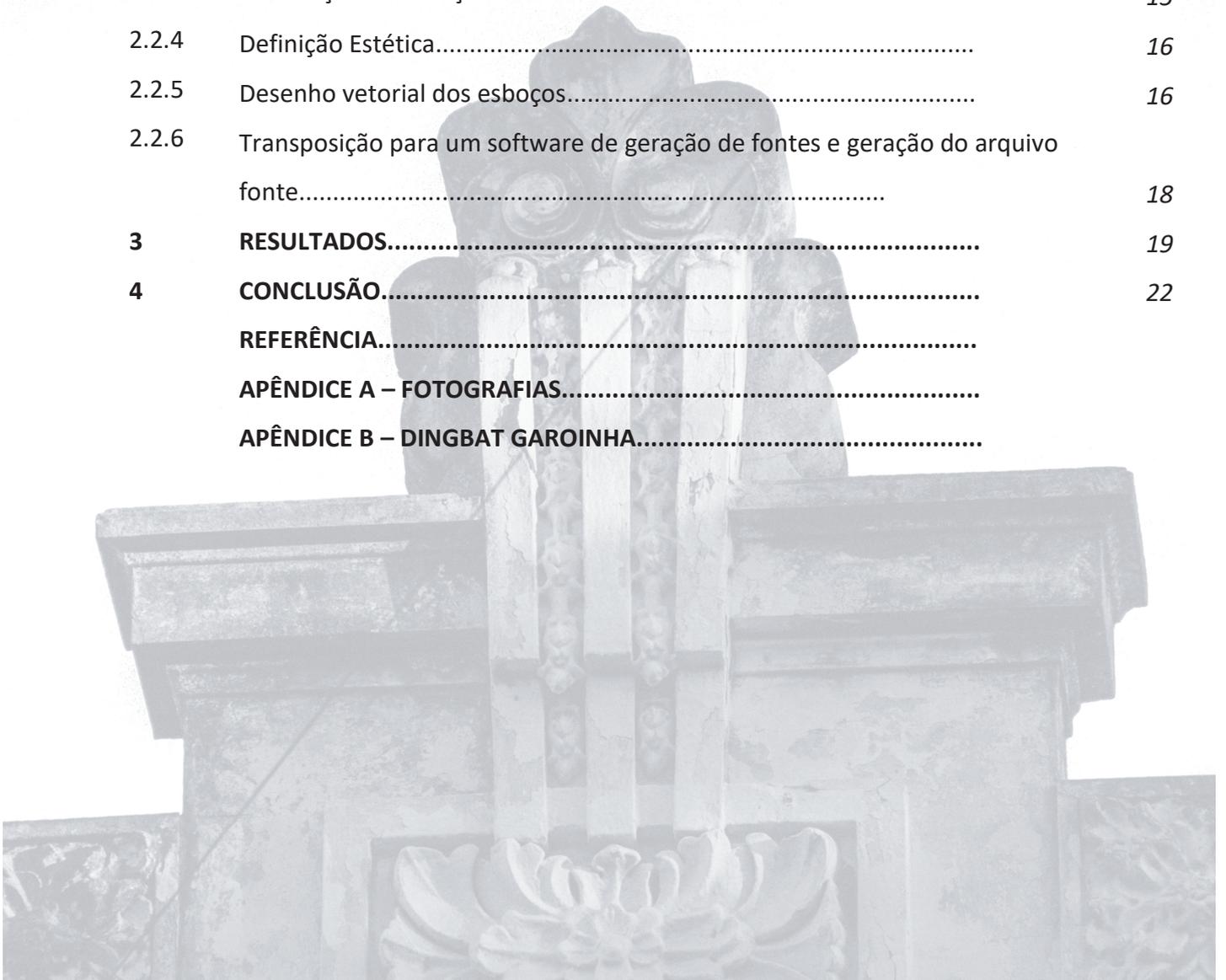
RESUMO

Este trabalho apresenta o desenvolvimento de uma fonte digital dingbat inspirada nos elementos decorativos das fachadas dos casarões históricos de Garanhuns - Pernambuco com o objetivo de contribuir para o registro e preservação da memória gráfica e histórica da cidade. Para a criação do conjunto de caracteres foi realizada uma pesquisa de campo de forma presencial (fotografia) e virtual por meio do Google Street View, a partir da qual foi possível criar um pequeno acervo de imagens que auxiliou no processo de criação de esboços dos desenhos, para mais tarde ser definido um estilo específico para os dingbats. O resultado final do projeto foi uma fonte iconográfica com 36 caracteres em sua versão 1.0 que retrata recorte dos elementos decorativos das fachadas selecionadas para esse projeto.

Palavras-chave: Dingbat. Memória gráfica do agreste. Arquitetura. Tipografia

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	7
1.1	<i>A Suíça Pernambucana.....</i>	7
1.2	<i>Objetivo Geral.....</i>	10
1.3	<i>Objetivos Especificos.....</i>	10
1.4	<i>Justificativa.....</i>	10
1.5	<i>Metodologia.....</i>	10
1.6	<i>Resultados.....</i>	11
2	PROJETO.....	12
2.1	<i>Metodologia do Projeto.....</i>	12
2.2	<i>Desenvolvimento.....</i>	13
2.2.1	Pesquisa de Campo e composição de banco de imagens.....	13
2.2.2	Seleção dos Elementos.....	14
2.2.3	Elaboração de Esboços Manuais.....	15
2.2.4	Definição Estética.....	16
2.2.5	Desenho vetorial dos esboços.....	16
2.2.6	Transposição para um software de geração de fontes e geração do arquivo fonte.....	18
3	RESULTADOS.....	19
4	CONCLUSÃO.....	22
	REFERÊNCIA.....	
	APÊNDICE A – FOTOGRAFIAS.....	
	APÊNDICE B – DINGBAT GAROINHA.....	



INTRODUÇÃO



1 INTRODUÇÃO

1.1 A Suíça Pernambucana e a Memória Gráfica do Agreste

Também conhecida como Cidade das Flores e Suíça Pernambucana, Garanhuns está localizada no interior de Pernambuco, na mesorregião do Agreste Pernambucano e fica a 230 km da capital Recife. Sua população já ultrapassa os 135 mil habitantes - segundo o mais recente levantamento feito pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2019).

Atualmente, a cidade é o centro comercial mais diversificado do Agreste Meridional, tendo como foco principal o setor do turismo, que gera emprego, renda e desenvolvimento – principalmente no mês de julho, quando acontece anualmente o Festival de Inverno de Garanhuns que exalta a cultura nacional, principalmente a regional.

Além das flores, a cidade possui diversos monumentos turísticos que, por anos, foram construídos nos imaginários dos garanhenses e turistas. Os mais famosos são o Relógio de Flores, um relógio gigante feito por plantas e flores que funciona a cristal de quartzo; o Castelo de João Capão (Figura 1), construído em 1982 pelo pedreiro João Ferreira da Silva; e Centro Cultural Alfredo Leite Cavalcanti, que em 1887 foi uma estação ferroviária que funcionou na cidade até 1960 e hoje é o único teatro da cidade (IPatrimônio, sem data de publicação).

Figura 1: à esquerda o João Capão e seu castelo e, à direita, o Relógio de Flores



Fonte: Diário de Pernambuco

O ciclo do algodão e do café representam um marco no desenvolvimento urbanístico de Garanhuns, sendo estes fatores determinantes para a cidade ter sido elevada a município em 04 de fevereiro de 1879, devido ao grande sucesso econômico resultante dessas duas culturas (MIRANDA, 2017).

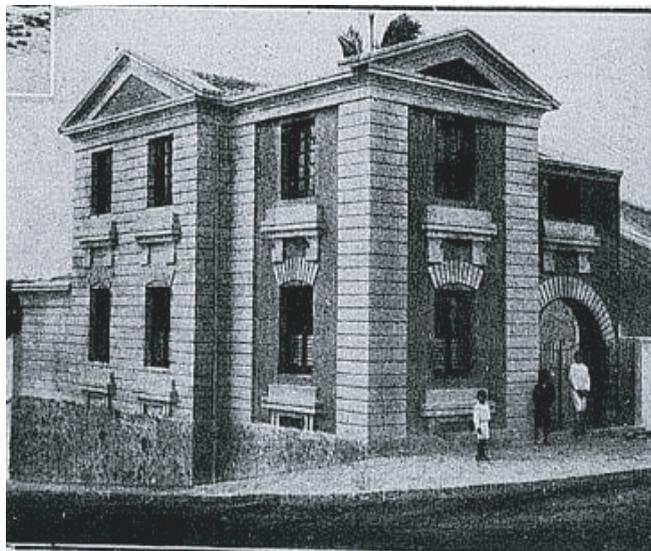
Contribuindo fortemente para o desenvolvimento urbano das cidades do Agreste, segundo a CONDEPE (1974), a cultura do café obteve grande destaque no município de Garanhuns. Esse destaque acarretou um crescimento populacional acelerado da cidade entre as décadas de 1920 e 1930 que também contou com incentivo do Governo. O investimento em infraestrutura urbana realizado nessa época, deixou uma herança histórica na cidade com seus exemplares arquitetônicos nos estilos Eclético e Art Déco (Figuras 2 a 4).

Figura 2: vista parcial da Rua Dr. José Mariano em 1924.



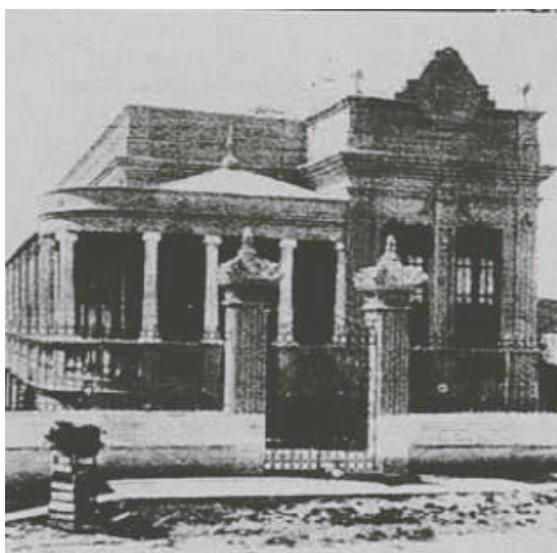
Fonte: Blog Iba Mendes.

Figura 3: propriedade na Avenida Santo Antônio, em 1924.



Fonte: Facebook História de Garanhuns.

Figura 4: Casa do Coronel José de Almeida Filho, na Rua Quinze de Novembro, sem data.



Fonte: Facebook História de Garanhuns.



Como forma de exaltar a cultura local e contribuir para a preservação de uma memória gráfica, histórica e regional, esse projeto visa mapear, registrar fotograficamente e via Google Street View, posteriormente, vetorizar os elementos arquitetônicos marcantes dos antigos casarões localizados no centro e em alguns bairros de Garanhuns e produzir uma fonte digital iconográfica. O estudo da Memória Gráfica do Agreste é uma área de pesquisa recente na região do Agreste Pernambucano e pesquisadores ainda estão reunindo trabalhos para entender como esse fenômeno se comporta. A realização de eventos na região no final 2017, como o Memória Gráfica no Agreste organizado por Paula Valadares, visou incentivar estudantes e pesquisadores a investirem tempo na cultura do agreste pernambucano e, assim, criar uma memória própria desse lugar. Farias (2014) comenta que:

O termo memória gráfica é uma especialidade dos países de língua portuguesa e espanhola da América Latina, e faz referência a uma linha de estudos que pretende revisar os significados e valores de artefatos visuais, (...) para estabelecer uma noção de identidade local através do design.

Com base nesse conceito, vale ressaltar a importância do uso da tipografia digital, especialmente os dingbats, como elemento de registro da Memória Gráfica. Devido à versatilidade das fontes digitais, o suporte escolhido irá preservar a memória desses elementos estéticos além de facilitar o acesso e a utilização dos mesmos nas mais variadas possibilidades de aplicação. As fontes dingbats tem como característica principal o uso de símbolos, imagens, ícones ou sinais no lugar das letras e números. O desenvolvimento e uso dessas fontes tipográficas foi ampliado com o advento dos computadores pessoais na década de 80, permitindo a exploração e experimentação visual, criando uma grande interação entre usuário e máquina (UCHÔA, 2002, p. 1). Atualmente os dingbats são utilizados por profissionais da área de Design para compor peças gráficas e gerar os mais variados produtos.

Trabalhos similares que visam a preservação e o resgate da cultura regional por meio do design gráfico e da tipografia foram feitos por alguns designers pernambucanos, como a fonte dingbat Mercados Públicos do Recife, de Leonardo Buggy, as fontes dingbat Zabumba City e Zabumba Folk, de Fátima Finizola e os registros em vetor dos gradis, azulejos, cobogós e ladrilhos no projeto Memória Gráfica da Arquitetura de Olinda, da designer Renata Paes.

A grande motivação para estudar o tema desta pesquisa se deu pela escassez de registros da paisagem arquitetônica de Garanhuns, em especial os casarões antigos, em institutos especializados em preservação de patrimônios como o IPHAN, e também pela falta de registros tanto escritos como fotográficos na própria cidade, o que prejudica a preservação da memória da mesma. Além disso, a frequente demolição e modificação dessas fachadas ressalta a necessidade desses registros. A falta de documentação e preservação dessas construções históricas terá como consequência a perda gradativa de parte importante da cultura local, ocasionando uma maior desvalorização dos prédios históricos que restam na cidade.



Essa carência de registros do patrimônio arquitetônico local históricos não colabora com a construção da memória dos moradores da cidade, resultando em uma não identificação e desapego – uma vez que não foi criado nenhum vínculo afetivo e histórico com eles. Com a conclusão deste trabalho, pretende-se contribuir para a preservação dos prédios históricos da cidade de Garanhuns para que, futuramente, sejam reconhecidos pelas próximas gerações.

1.2 Objetivo Geral

Desenvolver uma fonte digital dingbat a partir dos elementos estéticos das fachadas das construções históricas de Garanhuns – PE.

1.3 Objetivos específicos

Como objetivos específicos, destacamos os seguintes:

- Mapear as construções históricas mais representativas de Garanhuns e catalogá-las por meio de um banco de imagens;
- Analisar as construções mapeadas e selecionar elementos estéticos presentes em suas fachadas para a construção do dingbat;
- Adaptar os elementos estéticos identificados para a linguagem vetorial das fontes dingbats;
- Implementar a fonte digital.

1.4 Justificativa

Como a Memória Gráfica do Agreste é uma área ainda em expansão e consolidação que necessita que mais pessoas se interessem e façam pesquisas sobre os elementos que compõem essa memória, e ainda, considerando a ameaça iminente de demolição e modificação desses prédios históricos, o presente estudo se torna necessário tendo em vista a sua colaboração para o meio acadêmico, permitindo que designers e interessados na área tenham acesso a mais uma abordagem sobre o tema - já que o mesmo possui uma bibliografia escassa - além de contribuir para a construção de métodos de desenvolvimento de dingbats e fortalecer a memória gráfica e cultura tipográfica pernambucana.

No âmbito cultural, o estudo também contribuirá para o registro e a preservação da memória gráfica e histórica da cidade, bem como de sua cultura, por meio da composição de um acervo fotográfico e iconográfico acerca do tema estudado.

1.5 Metodologia Geral

Este trabalho envolve grandes áreas do Design como o design gráfico e a memória gráfica, e especificamente, o seu objeto de estudo – as fachadas das construções históricas de Garanhuns e elementos estéticos das mesmas – remete ao campo da Arquitetura. Para



analisar as características dos elementos estéticos das fachadas, em suas particularidades, significados e existência, será utilizado um olhar qualitativo.

Uma das metodologias utilizadas neste percurso é o método estruturalista, que parte da desconstrução dos elementos estéticos das fachadas, para organizá-los separadamente sem perder a interdependência e, assim, criar um modelo representativo do objeto de estudo. A partir desse modelo de referência foi elaborado o projeto de uma fonte digital dos elementos dessas fachadas.

Para apoiar o desenvolvimento prático deste projeto, foram aplicadas metodologias específicas da área da tipografia, como a metodologia proposta por Fátima Finizola para o desenvolvimento de fontes dingbats na disciplina de Tipografia Experimental do Curso de Design UFPE-CAA e a metodologia de Luiza Falcão, resultado de uma experimentação no curso de Bacharelado em Design da UFRN.

1.6 Resultados Obtidos

O resultado final do projeto apresentado por meio deste memorial é a fonte Garoinha Ornamental, dingbat com cerca de 36 caracteres, contendo 10 numerais e os 26 caracteres do alfabeto em sua forma minúscula.



PROJETO



2 PROJETO

2.1 Metodologia do Projeto

Durante o Curso de Design na Universidade Federal de Pernambuco, na disciplina de Tipografia Experimental ministrada pela professora Fátima Finizola no semestre 2017.1, tive a oportunidade de desenvolver uma fonte dingbat onde seus caracteres tiveram como base os pontos turísticos da cidade de Garanhuns e outros elementos que faziam parte do imaginário dos cidadãos daquela cidade - o Dingbat Garoinha. Por causa da semelhança dos temas, me apropriei da metodologia que foi utilizada nesse projeto e, juntamente com a metodologia aplicada por Luiza Falcão (2019) para elaborar com seus alunos de design da Universidade Federal do Rio Grande do Norte uma fonte dingbat dos gradis encontrados nos bairros da cidade, construí uma nova metodologia adaptada para o desenvolvimento deste projeto.

Ao comparar as metodologias de Finizola e Falcão, foi possível definir quais etapas são similares farão sentido e quais não farão sentido para a metodologia desenvolvida para esse projeto. Por exemplo, na metodologia desenvolvida por Falcão, a etapa de definição da regra de funcionamento da caixa-alta e caixa-baixa da fonte não faria sentido ser implementada neste projeto já que não seria possível desenvolver a caixa-alta por não haver construções suficientes para registrar e fazer os desenhos vetoriais.

Quadro 1: Comparativo entre as etapas das metodologias para o desenvolvimento de fontes dingbats

Finizola, 2017	FALCÃO, 2019
<ul style="list-style-type: none"> Definir conceito do Dingbat (temática, linguagem gráfica, possibilidades interativas); Selecionar imagens de referência; Iniciar o processo de desenho dos caracteres (definir técnica, definir nível de abstração da síntese, definir caracteres, finalizar ilustrações); Vetorizar formas; Exportação dos caracteres em EPS; Tratamento no programa de geração de arquivos fonte. 	<ul style="list-style-type: none"> Pesquisa iconográfica; Categorização e seleção das referências concretas; Esboços iniciais manuais; Definição da relação entre a espessura das hastes, a proporção vertical e a proporção horizontal; Definição da regra de funcionamento da caixa-alta e da caixa-baixa da fonte; Desenhos manuais de alguns caracteres; Criação de um grid digital em um software de desenho vetorial; Desenho digital de todos os caracteres dentro dos

	<p>parâmetros definidos anteriormente</p> <ul style="list-style-type: none"> • em um software de desenho vetorial; • Transposição para o software de geração de fontes; • Definição espaçamento lateral; • Geração do arquivo fonte.
--	--

O quadro acima faz um comparativo entre as etapas das metodologias que serviram como base para a construção de um novo método proposto para a elaboração desse projeto, que foi organizado em seis etapas, como pode ser observado a seguir:

1. Pesquisa de campo e composição de banco de imagens;
2. Seleção dos elementos;
3. Elaboração de esboços manuais;
4. Definição estética;
5. Desenho vetorial dos esboços;
6. Transposição dos vetores para um software de geração de fontes e geração do arquivo fonte.

2.2 Desenvolvimento

2.2.1 Pesquisa de Campo e composição de banco de imagens

A primeira etapa do projeto consistiu em fazer a pesquisa de campo na cidade de Garanhuns - PE. Nessa etapa foi feito um mapeamento e registro dos prédios históricos remanescentes nos bairros mais próximos ao centro da cidade para viabilizar a construção de um banco de imagens de referência.

Considero importante mencionar que alguns dos registros iniciais dessa primeira etapa foram feitos no final de 2019 e começo de 2020, pré pandemia do Covid-19, e, durante o lockdown, muitas dessas construções que seriam novamente registradas fotograficamente foram demolidas. Por esse motivo, recorri ao uso de imagens do Google Street View, que permite a visualização das ruas em realidade virtual e até selecionar um determinado ano (Figura 5). Portanto, a pesquisa de campo para construção do acervo de imagens de referência se deu de forma presencial e virtual. Uma dificuldade encontrada ao utilizar as imagens do Google Street View foi a baixa qualidade das imagens ao tentar dar um zoom nas fachadas. Esse empecilho acabou dificultando na hora de fazer os esboços e, por isso, foram registrados uma imagem da fachada completa - com uma qualidade um pouco melhor - e outra somente do detalhe. Dessa forma, daria para utilizar como base a imagem do detalhe e como tira-teima a imagem da fachada. Ao todo foram catalogados cerca de 15

registros de edificações situadas nos bairros Santo Antônio e Boa Vista (Ver Apêndice A no final do projeto).

Figura 5: Fachada de um dos casarões selecionados para o projeto.



Fonte: acervo pessoal

2.2.2 Seleção dos Elementos

Após a identificação e catalogação dos prédios na cidade por meio da organização de um banco de imagens, deu-se início a segunda etapa, a de selecionar os elementos de cada fachada que seriam desenhados posteriormente. Ao todo, foram selecionadas quinze edificações, sendo elas construções residenciais, comerciais, e outros edifícios abandonados.

As construções escolhidas possuem uma riqueza de detalhes em sua fachada, que vão dos arabescos das portas até os gradis dos portões de ferro (Figura 6), e por este motivo algumas tiveram mais de um elemento de fachada selecionado para compor o dingbat.

Figura 6: Exemplo de elementos encontrados nas fachadas dos casarões em Garanhuns-PE.

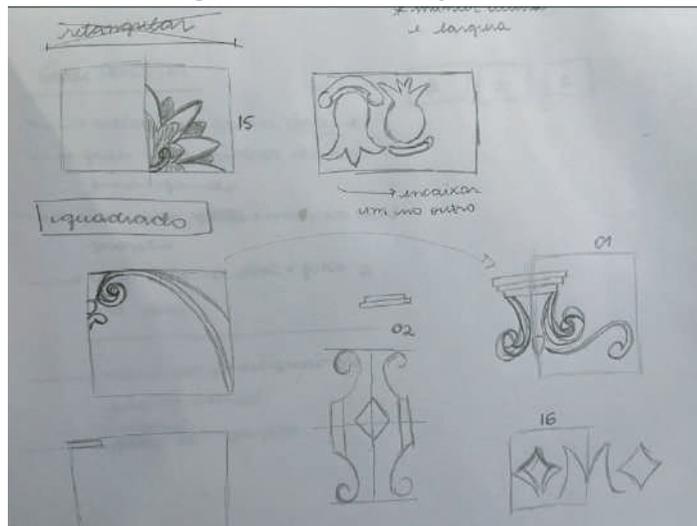


fonte: acervo da pesquisa

2.2.3 Elaboração de Esboços Manuais

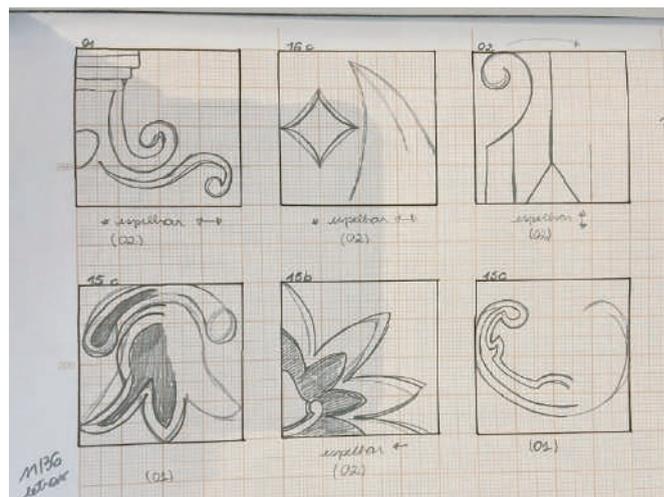
Após a seleção, foi iniciado o processo de esboço de todos os elementos nos papel sulfite, de forma mais livre para entender qual o melhor caminho para sintetizar as formas sem descaracterizar as figuras. Por se tratar de elementos com um certo nível de complexidade em sua estrutura, nesta etapa tentou-se achar a melhor maneira de simplificar essas formas a fim de viabilizar o seu desenho vetorial. Em seguida, utilizando papel milimetrado, foi delimitada uma área para que esses primeiros estudos fossem refeitos, de forma a facilitar o processo na próxima etapa (Figuras 7 e 8).

Figura 7: Primeiros esboços dos elementos



fonte: Acervo da pesquisa

Figura 8: Esboços refeitos respeitando um espaço delimitado no papel milimetrado

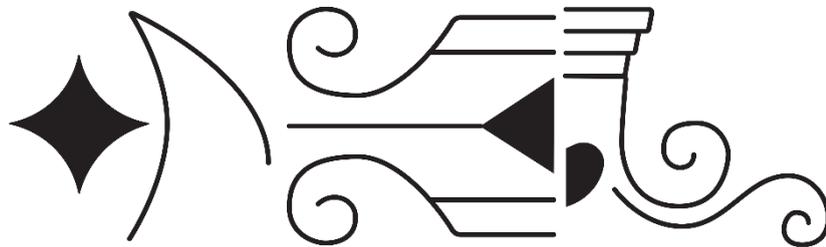


fonte: acervo da pesquisa

2.2.4 Definição Estética

Com os esboços dos desenhos prontos no papel, eles foram fotografados e importados para um programa de desenho (Illustrator) para serem vetorizados. A partir dessa base começaram a ser feitos os testes de tamanho, espessura dos traços, preenchimento e arredondamento dos cantos a fim de definir a linguagem estética a ser aplicada em todo conjunto. Seguindo a mesma linha estética do primeiro dingbat feito durante a disciplina de Tipografia Experimental no semestre 2017.1 - disponível no anexo, foram utilizadas linhas com 20px de espessura dentro de um grid de 1000px de altura e largura. Quando compatível com a imagem de referência, também foi feito o uso de preenchimento em alguns ícones (Figura 9).

Figura 9: Caracteres chaves que serviram de referência para construção do conjunto.



Fonte: Acervo da pesquisa

2.2.5 Desenho vetorial dos esboços

Logo após a definição estética, deu-se início a vetorização dos rascunhos no programa Adobe Illustrator. Com ajuda das linhas guias criou-se um grid para manter as proporções e simetrias de cada figura (Figura 10). No decorrer dessa etapa foram feitos ajustes para que houvesse uma unidade visual entre os ícones vetorizados, como definição em preenchimentos de formas, quantidade de linhas usadas, largura e altura. No processo construtivo, além da utilização das linhas guias, foi primordial entender como as curvas se comportam nos desenhos para fazer a ancoragem dos pontos.

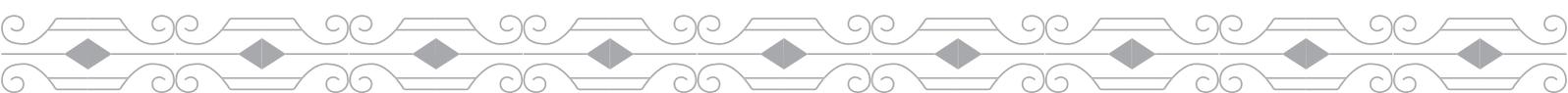
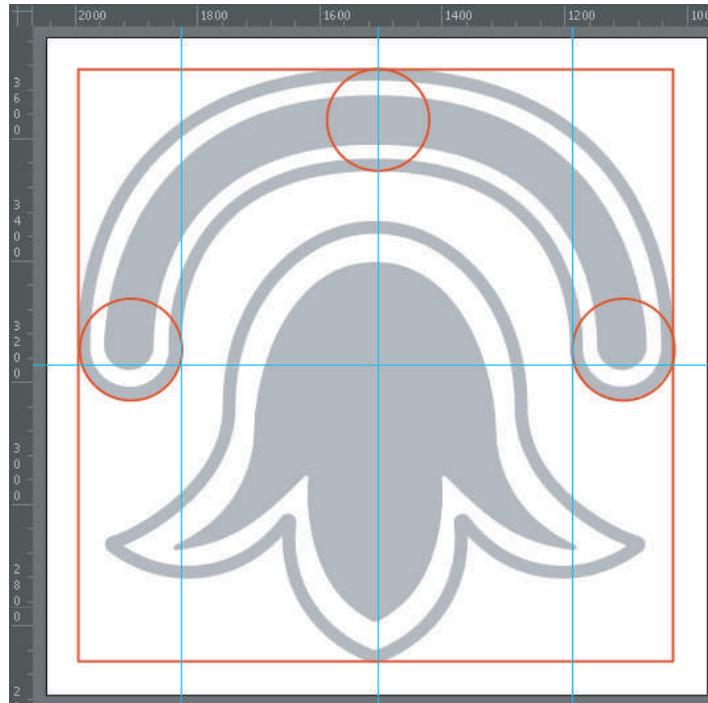


Figura 10: Exemplo da construção de um dos grids utilizado na metodologia.



Fonte: Acervo da pesquisa

Para composição dos caracteres que compõem o alfabeto foi utilizado um jogo de espelhamento dos elementos (Figura 11). Essa escolha foi tomada após perceber que a maioria dos elementos ornamentais das fachadas possuem formas simétricas, por isso a desconstrução dessas formas em módulos espelhados. Dessa maneira acaba permitindo uma versatilidade e uma experimentação maior ao utilizar o dingbat. Além disso, a escolha do uso de outlines e dos preenchimentos se deu para criar um contraste entre os elementos dos ícones.

Figura 11: Exemplo de elementos espelhados.



Fonte: acervo da pesquisa.

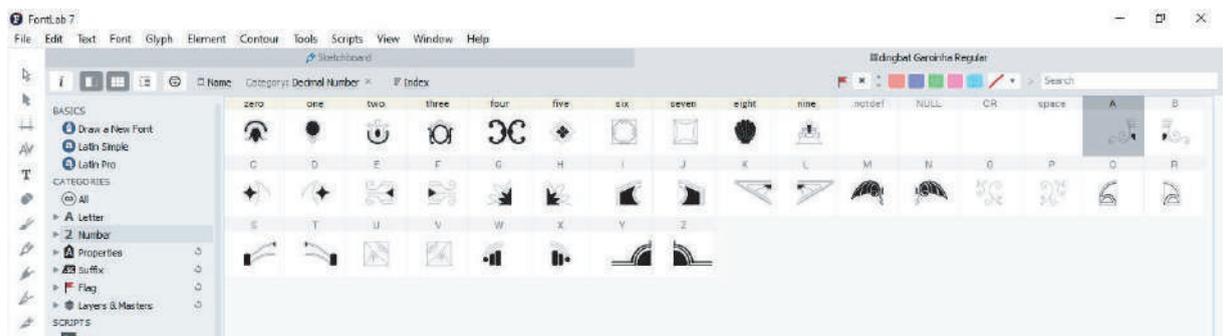


2.2.6 Transposição para um software de geração de fontes e geração do arquivo fonte

Com a finalização vetorial dos 36 caracteres no adobe illustrator, a última etapa é a de transposição dos vetores para um software de geração de fontes, o Fontlab. Nesse software é possível fazer ajustes nos vetores de forma que o arquivo final saia da forma mais fiel possível ao que foi projetado.

Para fazer a transposição para o FontLab exportei as imagens em SVG, de forma que os vetores ficaram com uma forma única. Após importação para o programa, reorganizei cada caractere manualmente, também ajustando a altura de cada um para que ocupasse o espaço de maneira correta. No software também é possível visualizar todos os caracteres juntos, assim podendo editar caso algo esteja fora do padrão estético definido anteriormente (figura 12). Dentro das possibilidades que o software oferece, a forma de gerar o arquivo fonte utilizou o formato OTF.

Figura 12: Caracteres em sequência no FontLab



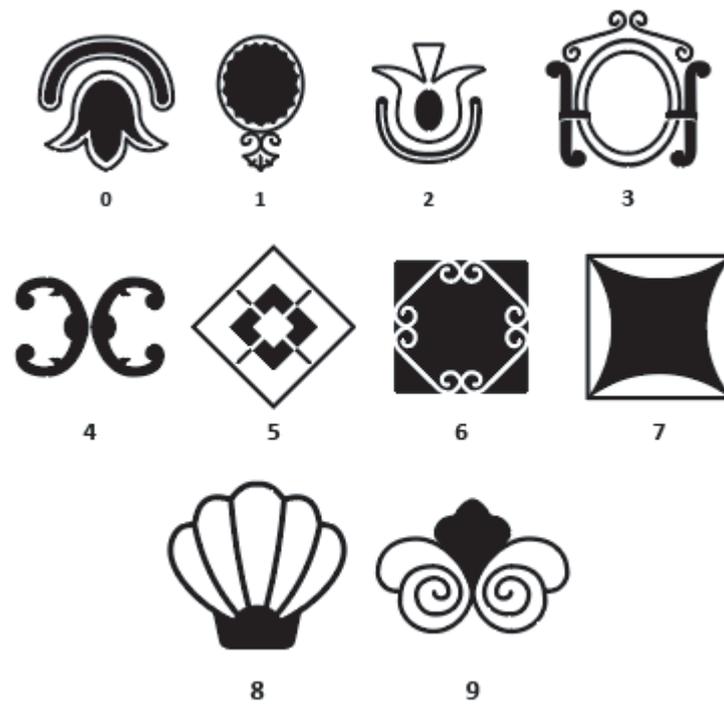
Fonte: acervo da pesquisa

3 Resultados

Concluindo as etapas propostas na metodologia, este trabalho resultou em um conjunto de 36 símbolos, que figuram nas 26 letras do alfabeto em sua forma minúscula e nos 10 numerais (figura 13). A metodologia utilizada foi de suma importância para a realização do projeto, onde colaborou em momentos mais críticos, como a simplificação das formas de elementos mais complexos.

Figura 13: Especimen com os caracteres gerados.





Fonte: acervo da pesquisa

Apesar da frequente demolição das construções históricas de Garanhuns, os elementos das fachadas que remanescem na cidade rendem material para mais uma versão do dingbat. Contudo, com essa primeira versão já é possível aplicá-la nos mais diversos materiais, tanto em suportes digitais como em impressos (Figuras 14 a 16).

Figura 14: Aplicação da estampa em caneca.



Fonte: Acervo da pesquisa

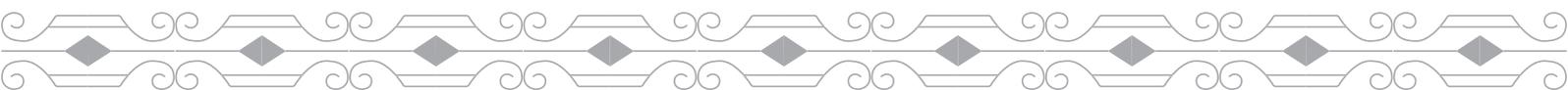


Figura 15: Aplicação da estampa em ecobag de tecido.

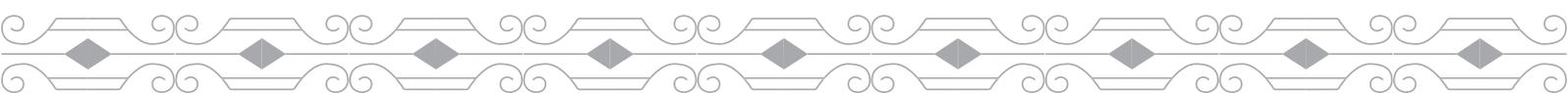


Fonte: Acervo da pesquisa

Figura 16: Aplicação do símbolo e fotografia do acervo em poster.



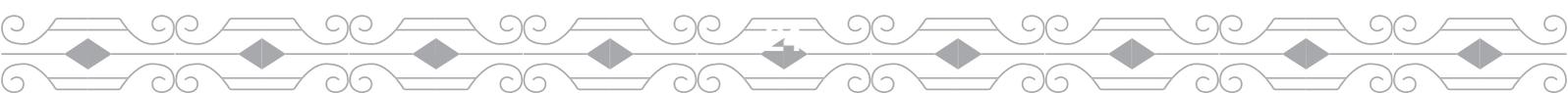
Fonte: Acervo da pesquisa



4 Conclusão

O desenvolvimento do presente trabalho possibilitou o registro dos prédios históricos remanescentes na cidade de Garanhuns - PE, resultando numa fonte digital dingbat elaborada a partir dos elementos estéticos das fachadas dessas construções. Com esse trabalho, espera-se contribuir para a construção de uma bibliografia sobre o tema, tanto sobre a construção de dingbats como a preservação da Memória Gráfica do Agreste Pernambucano. Além disso, destaca-se a contribuição para a preservação e registro da memória gráfica e histórica de Garanhuns.

A pesquisa de campo e a composição do banco de imagens resultou no desenvolvimento de uma fonte com 36 caracteres, que permite um amplo uso, tanto no meio digital quanto em impressos. Num segundo momento, seria interessante se aprofundar mais na história da cidade e conseguir resgatar mais imagens para, quem sabe, aumentar o banco de imagens e assim fazer uma segunda versão do dingbat, com mais ícones.



Referências

IBGE. **Cidades e estados**. Disponível em <<https://www.ibge.gov.br/cidades-e-estados/pe/garanhuns.html?> > Acesso em: 23/09/2019.

G1 O Globo. **Morre João Capão, construtor do castelo de Garanhuns em PE**. Disponível em <<http://g1.globo.com/pe/caruaru-regiao/noticia/2016/05/morre-joao-capao-construtor-do-castelo-de-garanhuns-em-pe.html>>. Acesso em 30/10/2019.

iPatrimônio. **Garanhuns – Antiga estação ferroviária**. Disponível em <<http://www.ipatrimonio.org/?p=25550#!map=38329&loc=-8.888361000000014,-36.49322300000001,17>>. Acesso em 30/10/2019.

UCHÔA, Silvia Guimarães Beiró; COUTINHO, Solange Galvão. **Infobats Interativas - Dingbats como Ferramenta do Design da Informação**. Recife, 2002. De meto

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010. 320 p.

Carrocerias de Pernambuco. Disponível em <<http://www.designvernacular.com.br/carrocerias/>>. Acesso em: 24/11/2019.

Cidade Gráfica. **Dingbat Cobogó**. Disponível em <<https://www.itaucultural.org.br/sites/cidadegrafica/dingbat-cobogo.html>>. Acesso em: 24/11/2019.

IPATRIMONIO. **Garanhuns - Rádio Difusora**. Disponível em: <http://www.ipatrimonio.org/garanhuns-radio-difusora/> . Acesso em: 23 nov. 2021.

IBA MENDES. **Fotos Antigas de Garanhuns - Pernambuco**. Disponível em: <http://www.ibamendes.com/2016/11/fotos-antigas-de-garanhuns-pernambuco.html> . Acesso em: 23 nov. 2021.

FACEBOOK HISTÓRIA DE GARANHUNS. **História de Garanhuns**. Disponível em: https://www.facebook.com/historia_de_garanhuns-102725468340891/ . Acesso em: 23 nov. 2021.

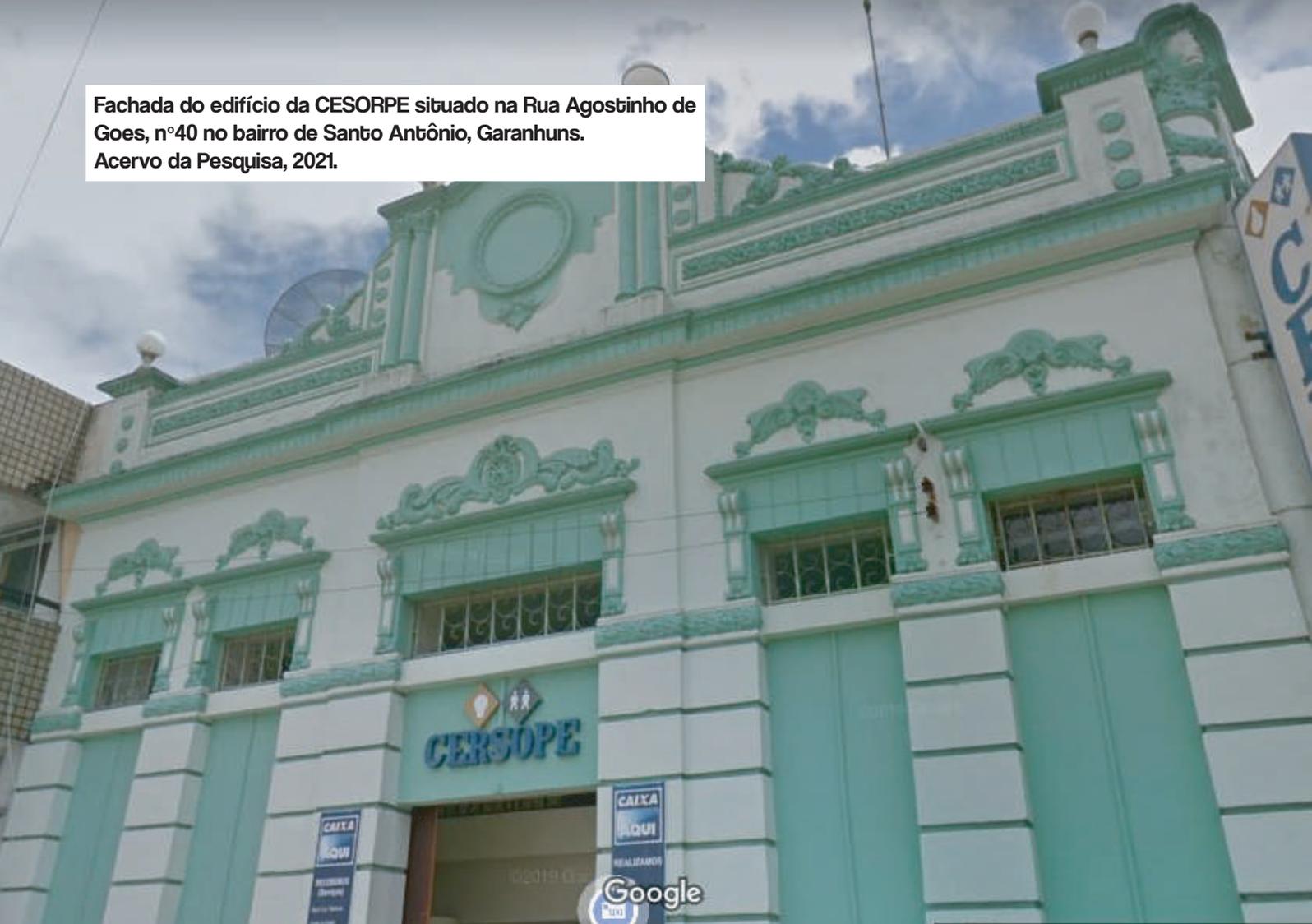
MIRANDA, Karla Rafaella da Silva. **DIRETRIZES PARA A REABILITAÇÃO URBANA DO CENTRO HISTÓRICO DE GARANHUNS: Da degradação à tomada de valor**. Orientadora: Prof.a Terezinha Monteiro de Oliveira. 2017. 74 f. TCC (Graduação) – Curso de Arquitetura e Urbanismo, do Centro Universitário do Vale do Ipojuca (UNIFAVIP/DeVry), Caruaru, 2017.

APÊNDICE A - FOTOGRAFIAS



Detalhe da fachada de edifício situado na Rua Dantas Barreto, nº400 no bairro de Santo Antônio, Garanhuns. Acervo da Pesquisa, 2021.

Fachada do edifício da CESORPE situado na Rua Agostinho de Goes, nº40 no bairro de Santo Antônio, Garanhuns. Acervo da Pesquisa, 2021.



Fachada do edifício situado na Rua Mauricio de Nassau, nº30 no bairro de Santo Antônio, Garanhuns. Acervo da Pesquisa, 2021.



Detalhe da fachada de residência situada na Rua Joaquim Nabuco, nº147 no bairro de Santo Antônio, Garanhuns. Acervo da Pesquisa, 2021.



Detalhe da fachada de residência situada na Rua Agostinho de Goes, nº74 no bairro de Santo Antônio, Garanhuns. Acervo da Pesquisa, 2021.



Fachada de prédio comercial situado na Avenida Santo Antônio, nº339 no bairro de Santo Antônio, Garanhuns. Acervo da Pesquisa, 2021.



Detalhe da fachada de edifício situado na Avenida Dantas Barreto, nº400 no bairro de Santo Antônio, Garanhuns. Acervo da Pesquisa, 2021.



Detalhe da fachada de edifício situado na Avenida Dantas Barreto, nº400 no bairro de Santo Antônio, Garanhuns. Acervo da Pesquisa, 2021.



Detalhe da fachada de residência situada na Rua Joaquim Nabuco, nº147 no bairro de Santo Antônio, Garanhuns. Acervo da Pesquisa, 2021.





Fachada de residência situada na Rua Melo Peixoto, nº346 no bairro de Boa Vista, Garanhuns. Acervo da Pesquisa, 2021.



Fachada de residência situada na Rua Júlio de Melo, nº88 no bairro de Boa Vista, Garanhuns. Acervo da Pesquisa, 2021.



Detalhe da fachada de residência situada na Rua Agostinho de Goes, nº74 no bairro de Santo Antônio, Garanhuns. Acervo da Pesquisa, 2021.



Fachada de residência situada na Avenida José Leitão, nº112 no bairro de Boa Vista, Garanhuns. Acervo da Pesquisa, 2021.



Fachada de residência situada na Rua Nogália Lima, nº44 no bairro de Santo Antônio, Garanhuns. Acervo da Pesquisa, 2021.

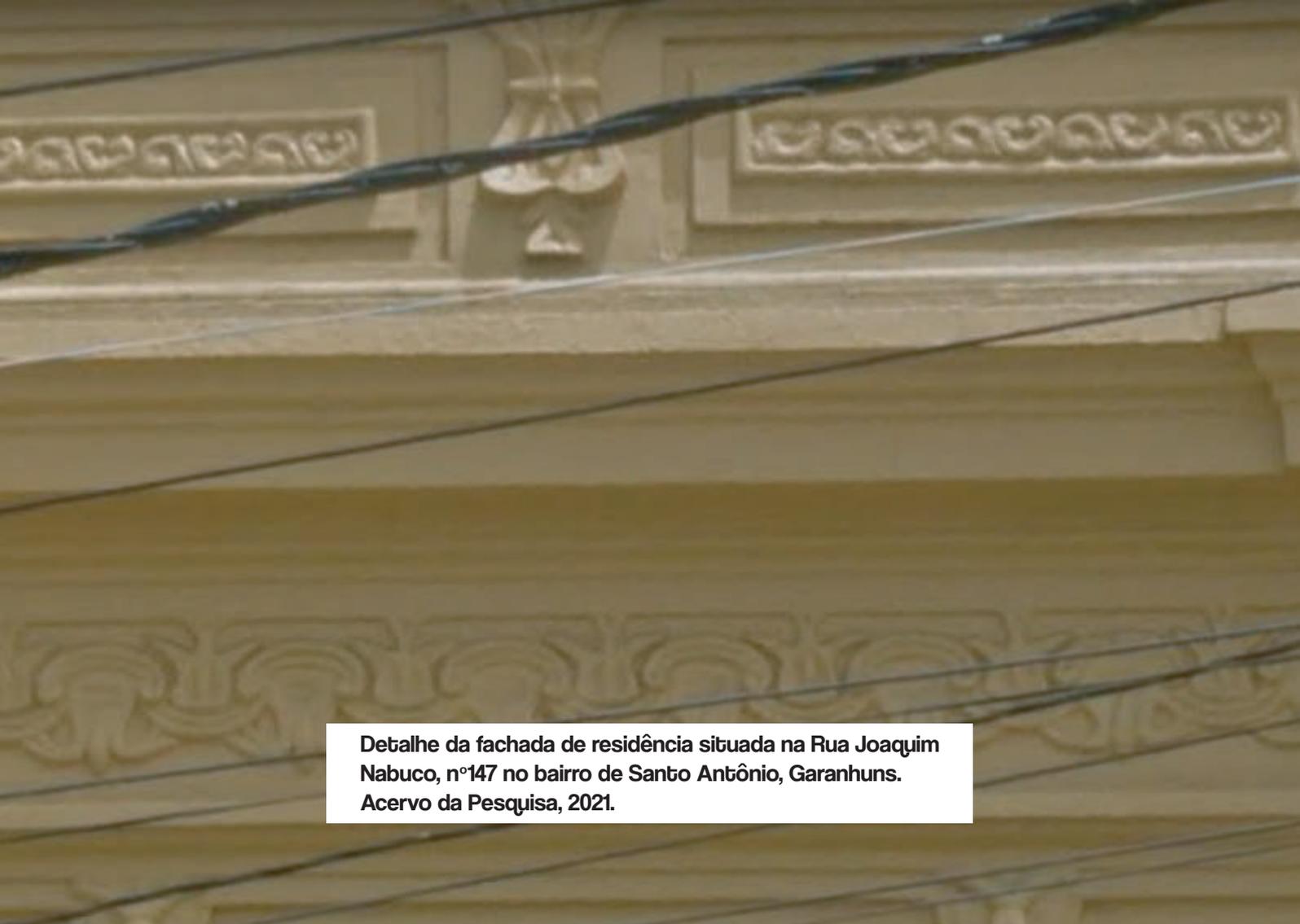




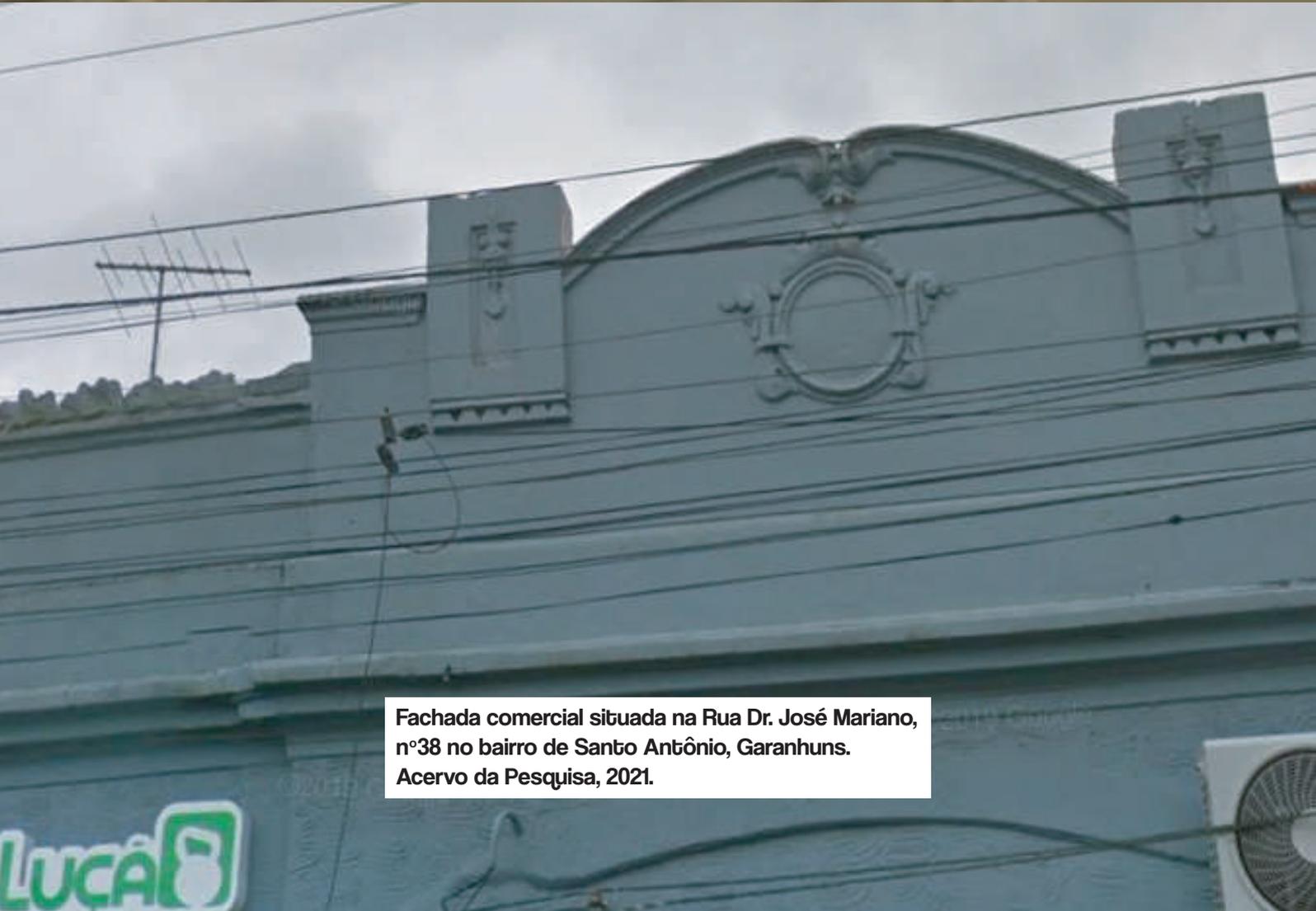
Fachada comercial situada na Rua Dr. José Mariano, nº256 no bairro de Santo Antônio, Garanhuns. Acervo da Pesquisa, 2021.



Fachada comercial situada na Avenida Nilo Peçanha, nº78 no bairro de Santo Antônio, Garanhuns. Acervo da Pesquisa, 2021.



Detalhe da fachada de residência situada na Rua Joaquim Nabuco, nº147 no bairro de Santo Antônio, Garanhuns. Acervo da Pesquisa, 2021.

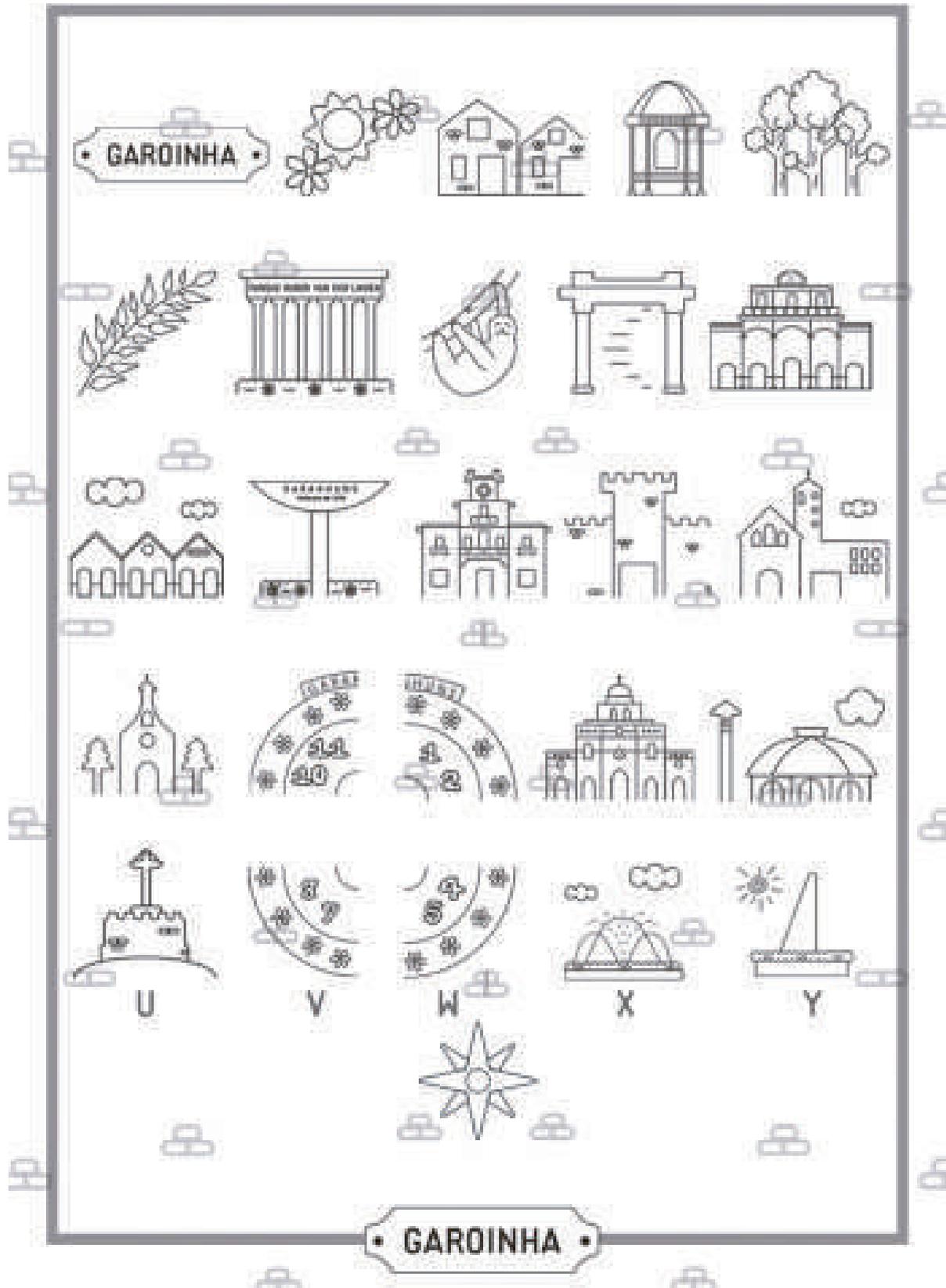


Fachada comercial situada na Rua Dr. José Mariano, nº38 no bairro de Santo Antônio, Garanhuns. Acervo da Pesquisa, 2021.



Fachada de residência situada na Praça Dom Pedro II, nº14 no bairro de Santo Antônio, Garanhuns. Acervo da Pesquisa, 2021.

APÊNDICE B - DINGBAT GAROINHA



Especimem do dingbat Garoinha, cuja estética foi usada como inspiração para o Garoinha Ornamental.

JULIANA FERREIRA CORDEIRO DE BARROS

GAROINHA ORNAMENTAL: Desenvolvimento de uma fonte dingbat a partir da análise dos elementos de fachada dos prédios históricos de Garanhuns - Pernambuco

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, na modalidade de relatório científico, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

Aprovado em: 20/12/2022

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dra. Maria de Fátima Waechter Finizola (orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dra. Rosângela Vieira de Souza (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Jaelson Carlos da Silva Junior (Examinador Externo)
Estúdio Fabrico de Ideias