



Foto: Laís Akemi

# ANALÓGICOS X DIGITAIS: UMA BATALHA SEM VENCEDORES

Estudos de casos do hibridismo  
na tipografia e fotografia

É inegável que todas as formas de comunicação estão em constantes transformações, sejam pelo dinamismo cultural, pela absorção de novos saberes, a partir de inventos tecnológicos etc. A criação imagética sempre foi um dos principais recursos humanos desenvolvidos para informar, registrar fatos, como também para resguardar uma mensagem do esquecimento inerentes ao tempo e espaço.

(...)

FERNANDA HENRIQUES  
LAÍS AKEMI MARGADONA  
MARCELLA GADOTTI



A princípio, unir escrita e fotografia em uma mesma pesquisa pode suscitar dúvidas por um aparente conflito de interesses mas, se pensarmos que ambas são dois importantes sistemas imagéticos de comunicação que vêm sofrendo ininterruptas modificações ao longo do tempo —, ainda mais atualmente, dentro de um cenário cujas atenções estão voltadas para as novas possibilidades que os sistemas digitais oferecem, — podemos trazer muitos pontos de convergência.

A língua, assim como a escrita, são sistemas criados ao longo do tempo que continuam participando ativamente dessas mudanças: novas palavras são incorporadas aos dicionários, gírias passam a ser empregadas corriqueiramente, dialetos tornam-se oficiais enquanto outras palavras e línguas acabam caindo no esquecimento. O mesmo se dá com a forma visual que representa o som das vozes, a escrita alfabética, pois, ainda que seja um sistema mais rígido que a língua falada, fatores regionais, culturais e naturais acabam impulsionando mudanças, mesmo que de forma mais lenta. Sabe-se que a alvorada da comunicação escrita teve início na mesopotâmia, entre os rios Tigre e Eufrates, nas mãos dos fenícios e sumérios que desenvolveram a escrita cueniforme a partir do barro do rio e uma ferramenta rudimentar em forma de cunha. Desde então encontramos uma constante busca pelo desenvolvimento de ferramentas que exploram a plasticidade da escrita. Pela cada vez maior presença dos aparatos

tecnológicos que possibilitam a comunicação escrita, atualmente contamos com diversos aplicativos para dispositivos móveis que emulam processos antigos de composição de texto, como o letterpress e a caligrafia, gerando projetos híbridos.

Já os processos fotográficos começaram a ser padronizados em 1837 por Louís Daguerre, e em 1839, a patente de sua invenção, o daguerreótipo, foi vendida ao governo francês (BUSSELE, 1977, p.31). De lá para cá, a utilização da energia da luz para provocar mudanças em um material sensível experimentou diversos aprimoramentos tecnológicos, tornando-se possível, inclusive, a partir de compactos dispositivos eletrônicos. Um dos principais marcos foi a criação da analógica Brownie pela Eastman Kodak, em 1900, comercializada a apenas um dólar. Nos anos 1990, a Kodak lançou a primeira câmera totalmente digital, a Kodak DCS 100 (TRIGO, 2012, p.179), o que fez com que as facilidades da captura em que o custo do clique é praticamente zero trouxessem novas questões à fotografia.

## **Cultura e Tecnologia**

Além da função prática de facilitar a produção, a tecnologia também pode ser vista como agente cultural, gerando novos conhecimentos e, inclusive, atuando como elemento simbólico. Podemos afirmar que a cultura atual é resultado de um desdobramento complexo que envolve, inclusive, o de-

envolvimento de materiais e equipamentos destinados à área da comunicação como, por exemplo, a invenção das tintas, do papiro, do pergaminho, do papel, dos tipos móveis, do computador, das impressas, da criação das chapas de grande formato e do filme flexível às imagens em arquivos bitmap, geradas por chips eletrônicos fotossensíveis etc. É possível verificar as mudanças ocorridas na comunicação dentro do universo da imagem – a cada novo sistema, novas possibilidades (e impossibilidades) de composições são iniciadas e descartadas. Dessa maneira, podemos afirmar que tal interação técnica-cultura também se faz presente durante a evolução da escrita e da fotografia.

Barro, pedra, couro, papel, cálamo, pena, pincel, metal, madeira, borracha... Desde os tempos mais remotos da gravação de texto em suportes, assistimos a uma constante procura por tecnologias que facilitem o trabalho e garantam durabilidade e qualidade. Como resultado dessa busca, tem-se disponível uma ampla gama de suportes de impressão e processos variados que permitem a obtenção de reproduções – em diferentes escalas dimensionais e quantitativas – com alta fidelidade em relação aos detalhes da imagem original. Com a popularização dos dispositivos móveis, vemos uma proliferação de aplicativos que proporcionam aos usuários (leigos ou experts em tipografia) a liberdade para misturar técnicas e até simular aspectos gráficos antigos, sejam eles referentes à um

visual rústico, como o letterpress ou manual, como a caligrafia.

Já na captura fotográfica, a tecnologia tem permitido a democratização dos equipamentos de gravação imagética através da luz. A fotografia, em seus primórdios, era uma atividade elitizada que não permitia a espontaneidade criativa, dados os pesados equipamentos com chapas em grande formato e os complexos e custosos processos de revelação e ampliação. Progressivamente, as chapas sensibilizadas com iodeto de prata foram substituídas pelo filme flexível, e mais recentemente, por compactos sensores digitais. Segundo o consagrado fotógrafo brasileiro Evandro Teixeira, em depoimento a Martins (2014, p.33), “hoje os equipamentos são bem mais leves e têm uma qualidade excepcional, com câmeras que chegam a 22 megapixels de definição”. Apesar disso, temos visto não a extinção da tecnologia analógica e sua completa substituição pela plataforma binária, mas o diálogo e encontro entre ambas. Aplicativos presentes em dispositivos móveis possibilitam a aplicação de filtros os quais simulam um visual analógico em fotos nativamente digitais, enquanto que imagens capturadas em filme podem ser digitalizadas e compartilhadas na web.

Obviamente que as peças elaboradas ao longo da história não são simples concessões da tecnologia pois todo processo que abre caminhos também cria limites. Portanto, cabe ao tipógrafo e ao fotógrafo a tarefa de experi-

mentar, ousar e estabelecer novas soluções a partir dos recursos disponíveis. Ainda assim, podemos verificar que muitas das particularidades estéticas de um material imagético fazem parte de um conjunto de características que representa uma época.

Atualmente, com a difusão da tecnologia para a população no geral, são criados jogos e aplicativos o tempo todo. Segundo Levacov[1], todas as tarefas e trabalhos relacionados com a manipulação, arquivamento, recuperação e disseminação de informações, ou que lidam diretamente com dados simbólicos, textuais, numéricos, visuais e auditivos, precisam adequar-se ao digital. Essa nova tecnologia é tão importante e impactante quanto os tipos móveis criados por Gutenberg, por aquela se tratar de estímulos à interdisciplinaridade, resgatando a participação do usuário (diferente da televisão, jornais, livros, etc.) ou os avanços concebidos pela Eastman Kodak, os quais permitiram a democratização da fotografia.

Graças à possibilidade multidimensional do espaço digital, apesar de haver a redução de ferramentas físicas, não há omissão de funções, os aplicativos apresentam interfaces visualmente bem projetadas e organizadamente objetivas fornecendo gestos instintivos, onde tais elementos encontram-se ao alcance das mãos e concentram-se em uma única tela.

É da natureza do design a preocupação com a adequação da ferramenta ao usuário final, de maneira que este possa realizar tarefas com o menor esforço físico ou cognitivo possível. A eficiência passa a ser medida não só pela capacidade e velocidade de processamento da máquina, mas pela facilidade de uso dos sistemas pelo homem. (PINHEIRO, 2007)

### **Letras virtualizadas: perfeição e erro**

Para introduzir leigos, chamar a atenção de profissionais da área e introduzir o aprendizado e importância da tipografia, tornando-a interdisciplinar, foram criados vários aplicativos e websites relacionados diretamente com ela.

Os aplicativos destinados à composição tipográfica substituem as pautas, os moldes, os tipos físicos etc. por projetos finais cujos vestígios dos rascunhos são invisíveis, tornando o traço mecanizado e perfeito além de oferecerem um sem número de artifícios que garantem a precisão e a redução do erro assim como eliminam o caráter por vezes falho, imprevisível e, inclusive, lúdico da mão humana. Não obstante, existe uma outra vertente de aplicativos que resgatam técnicas ultrapassadas e permitem que o usuário tenha uma experiência “quase” artesanal, com problemas reais de erro de impressão, de falta de habilidade manual etc. Foi percebido que tais aplicativos procuravam emular os processos e, conseqüentemente os resultados, de forma que os produtos obtidos se assemelhem, em suas propriedades — e falhas, inclusive.

## **A imagem digital: desdobramentos**

O fluxo de trabalho fotográfico também tem sido alterado e democratizado por meio dos aplicativos. Leigos e experts têm tido a possibilidade de modificar e publicar suas capturas com apenas alguns toques na tela de um smartphone.

Os aplicativos de manipulação de imagem, por sua vez, permutam os antigos químicos e ampliadores — ou mesmo os numerosos menus de um software de edição de imagem — por uma interface simplificada e intuitiva. Dessa forma, o usuário é capaz de efetuar com agilidade alterações em suas fotografias

digitais, além de observar os resultados instantaneamente, selecionando os ajustes de contraste e cor na prática. De maneira análoga à caligrafia, vários aplicativos têm valorizado e resgatado um visual retrô e vintage, adicionando ao arquivo em pixel os imprevistos e falhas das fotografias antigas, tais como cores esmaecidas, vazamentos de luz e bordas escurcidas (vinhetas). A seguir, o usuário tem a possibilidade de publicar os resultados por meio das redes sociais.

Em outra via, as fotografias originalmente analógicas têm se beneficiado do compartilhamento digital em sites e redes sociais, tais como a publicação instantânea e a possibilidade de receber feedback por meio de um sistema de comentários.

Dessa forma, buscamos compreender onde há o diálogo, intersecção e também distanciamento entre ambas as plataformas, analógica e digital, analisando e comparando suas características com as de dois objetos de estudo de caso: o aplicativo Instagram e a Lomografia.

## **O HIBRIDISMO GESTUAL - CALLIGRAPHY PRACTICE E O LETTERMPRESS**

Com este desenvolvimento de softwares e plataformas digitais que permitem infinitas possibilidades de criações e simulações, há programas que emulam todo processo artesanal.

Em análise aos casos de aplicativos para suportes eletrônicos com tela sensível ao toque como tablets, encontramos especialmente dois estudos de casos sobre aplicativos para Ipads: Calligraphy Practice® e o LetterMpress®, o primeiro refere-se à caligrafia e o segundo ao sistema de impressão tipográfico feito por Gutenberg.

Projetando um ambiente de produção gráfica com suas devidas ferramentas, são mostradas para o usuário todas as etapas da impressão tipográfica e os movimentos do ato de caligrafar. O modo como são apresentadas estas etapas possuem em sua maioria grande fidelidade visual de detalhes como a textura do papel, a tinta absorvida pelo mesmo, o movimento das ferramentas em sua área de trabalho dentre muitos outros signos que potencializam a experiência gráfica.

Ambos utilizam o esforço manual tanto no modo tradicional quanto no meio digital, mas nota-se certa restrição do movimento corporal em si apenas aos gestos das mãos durante a interação do usuário com o dispositivo.

## **Calligraphy Practice**

O Calligraphy Practice®, criado por João Brandão em 2012, foi desenvolvido para Ipads e oferece a experiência do ato artesanal de caligrafar simulando a forma clássica dos processos de criação via o uso de papéis, canetas caligráficas e tintas.

Originalmente a técnica de caligrafia foi criada por volta de 3.000 a.C, sendo composta basicamente por ferramentas como a caneta – de ponta plana ou redonda, tinta à base de óleo e um papel com boa qualidade de absorção. Ao todo esses elementos em conjunto oferecem ao calígrafo a experiência de manipular o desenho de forma a estabelecer uma relação artesanal entre o desenho e seu criador. As ferramentas de escrita tornam-se extensões do corpo, a caneta é objeto intermediário entre a mão e a superfície de contato e torna-se parte integrante e essencial do gesto manual para a letra se revele.

Por ser um processo artesanal, o envolvimento do corpo é notável, o manuseio entre ferramentas, desde sua organização até o ato da escrita, oferece ao calígrafo uma experiência repleta de fatores que interferem no desenvolvimento de seu traço, a condição psicomotora do homem somada ao comportamento material do suporte físico são determinantes da caligrafia, e não há a possibilidade de reduzir e apagar completamente o erro, em exemplo borrões de tinta, os vestígios persistem no suporte, diferente do meio digital que

nos permite a correção e a inexistência de um erro anterior. A falha e o traço com seus variáveis desenhos tornam-se tão presentes e únicas revelando a originalidade da peça gráfica pelo registro gestual da mão, o qual dificilmente terá cópias idênticas

Considerando tais signos, tem sido percebida a tentativa de reproduzir e simular processos de impressão no ambiente digital de tal forma que a experiência do usuário seja a mais semelhante possível aos modelos de criação tradicionais.

(...) um sistema em que a própria realidade (ou seja, a experiência simbólica/material das pessoas) é inteiramente captada, totalmente imersa em uma composição de imagens virtuais no mundo do faz-de-conta, no qual as aparências não apenas se encontram na tela comunicadora da experiência, mas se transformam na experiência. (CASTELLS, 1999, p.459)

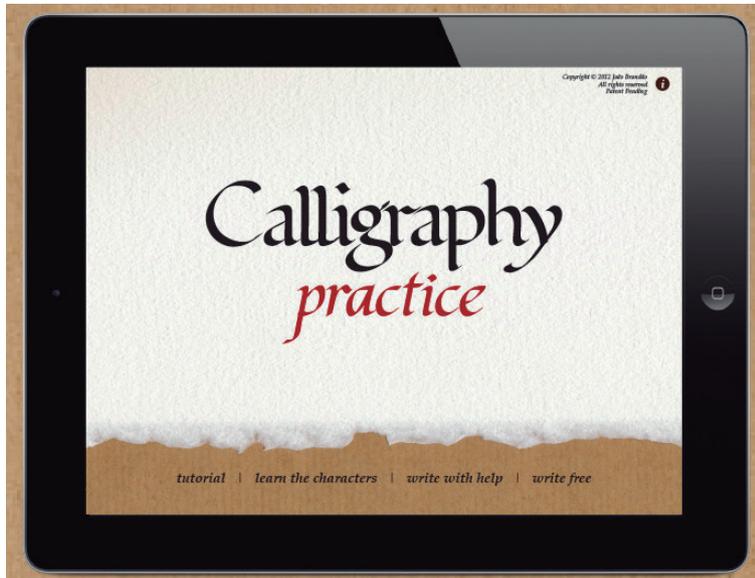


Figura 1: App Calligraphy Practice.

Fonte: Retirado do site oficial do aplicativo.

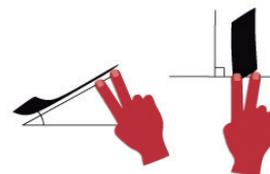
Através da reprodução de elementos visuais consequentes do meio material, como a variação da concentração de tinta no corpo de uma letra decorrente da diferença de pressão aplicada entre um ponto e outro, a textura do papel, o tipo de traço conforme a ferramenta utilizada, tem-se disponível um simulacro do cenário artesanal que suporta as variações dos movimentos manuais permitindo a caligrafia tipicamente mais orgânica e menos exata, carregando valores simbólicos. Mas aqui no meio digital, caso uma letra saia tosca, é possível apagá-la ou editá-la em pontos específicos sem deixar qualquer vestígio de borrões anteriores típicos da caligrafia artesanal fora do meio digital.

Neste aplicativo, exige-se um manuseio onde o movimento contínuo médio e do dedo indicador simultaneamente torna-se equivalente ao contato da caneta ou pena de caligrafia no papel. Neste mecanismo de funciona-

mento a partir do toque na tela e a capacidade multidimensional do meio virtual, todo o cenário e elementos convergem-se em uma única tela, seu espaço torna-se compilado.

Para selecionar outro tipo de caneta, ferramentas e tipos de papeis, o usuário não precisa mexer-se além de seus braços para buscar outro. O esforço manual é potencializado a partir de simples contato de dedos que exijam apenas os movimentos das mãos, são movimentos resumidos ao movimento do pulso e ao toque dos dedos. A espessura do traço pode ser ajustada sem a necessidade de troca da ponta da caneta por desrosqueio, apenas por toque. E assim como na caligrafia tradicional, cabe ao usuário ajustar e corrigir seus movimentos de escrita.

Como consequência desta plasticidade, há um paradoxo quando nos referimos ao meio digital. Pois considerando aparelhos eletrônicos com telas sensíveis ao toque,



Figuras 2 e 3.  
Fonte: Retirado do site oficial do aplicativo.

embora a imagem seja projetada num espaço intangível, a experiência do processo de criação é ainda tátil, sendo enfatizada pela redução de elementos que permeiam a ação mecânica ao desenho. Vê-se uma aproximação mais direta entre o calígrafo e seu desenho em si, embora não o toque fisicamente, apenas visualmente.

Calligraphy Practice insere-se na categoria de educação, com o objetivo de trazer ao usuário a experiência da caligrafia com explicações claras e objetivas apresentando os principais movimentos necessários para a execução do desenho de uma letra. Nota-se em sua própria explicação a evidência do uso exclusivo das mãos.

Embora ofereça formas pré determinadas, não há omissão do erro ou da liberdade mecânica do usuário. Pois, como dito anteriormente, o aplicativo é sensível à distância entre os dedos que definirá a espessura do traço permitindo a definição da sua própria escrita, suportando uma interação instintiva assim como na criação tradicional pena-papel.

## LetterMpress

Outro exemplo desta hibridização entre gesto artesanal com o meio digital é visto também no aplicativo LetterMpress. Simulando com grande êxito o ambiente artesanal da tipografia ascendente, são mostradas as ferramentas de ajuste, tintas tipográficas,

Figura 4. Fonte: Retirado do aplicativo.

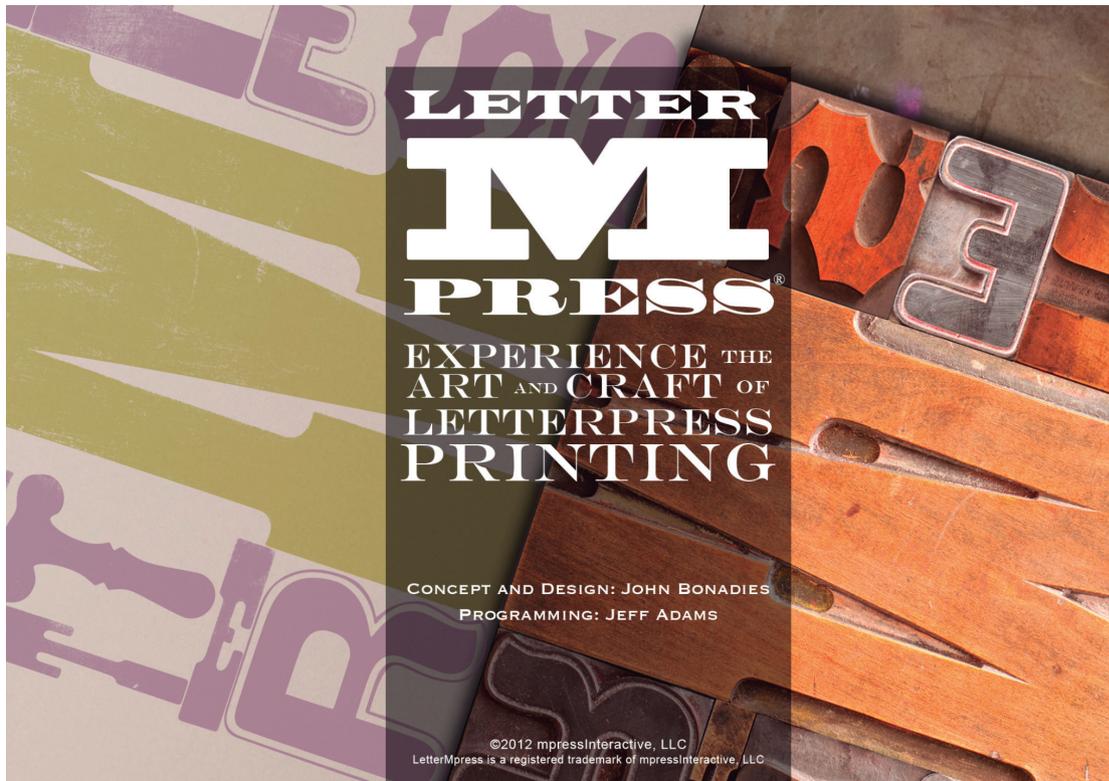




Figura 5. Fonte: Retirada do aplicativo.

matrizes de tipos móveis, a impressão sendo executadas, até mesmo os detalhes da madeira vintage.

Permitindo o usuário interagir com ações mecânicas como a preparação da cama tipográfica, a escolha dos tipos móveis, sua organização, seu ajustes da mesa de impressão, o deslizamento do rolo de impressão até o momento que a imagem é impressa.

Se observamos o processo de impressão tipográfico elaborado por Gutenberg há séculos atrás, a oficina gráfica onde o tipógrafo se encontra, tem suas ferramentas dispostas de tal forma exigem grande mobilidade espacial do próprio corpo. Enquanto por vias de interfaces digitais a compilação do espaço permite ao “usuário tipógrafo” limitar seus movimentos apenas ao pulso, cujos gestos são feitos numa pequena área da tela. Todas as ferramentas as quais precisa podem ser acessadas pelo toque sem maior deslocamento do corpo.

O respingo de tinta, borrões, áreas de cor não totalmente preenchidas, falhas de contorno, letras “desgastadas”, desalinhamento de elementos visuais, riscos auxiliares de esboços, sobreposição acidental de formas. Estes revelam a dedicação e a presença do indivíduo durante o processo, tanto na tipografia quanto na caligrafia, de tal forma que não podem ser reproduzidas de forma idêntica enquanto isoladas das tecnologias digitais. O trabalho artesanal torna projetos gráficos originais pela sua espontaneidade.

Questiona-se então os valores interpretados por estes dois diferentes meios de criação, onde a imersão física e espacial são campo do esforço humano, um envolvimento com os objetos e prol de uma boa produção que por muitas vezes deixam registros da sua presença além do intencional.

É um modo de lidar com o trabalho de forma orgânica, natural, no processo artesanal um cópia dificilmente sai como a outra. Além do que você trabalha com as mãos, com o corpo, os materiais interagem com você, muda a dimensão de projeto, você se suja, abaixa, rotaciona a peça que está criando e se movimenta para chegar no resultado final, é mais físico do que sentar em frente ao computador e trabalhar com o mouse e teclado. Além do que o artesanal remete a algo personalizado e feito por uma pessoa com um conhecimento especializado que não se aprende da noite para o dia com um tutorial no Youtube, tem muito suor e tentativa. (Lassala, 2013)[3].

## O ANALÓGICO NA INTERNET E A INTERNET NO ANALÓGICO - LOMOGRRAFIA E INSTAGRAM

Paralelamente, a fotografia sofre processo afim ao exemplificado na caligrafia: a plataforma digital trouxe diversas possibilidades de ressignificação do analógico.

O Instagram é o primeiro é o mais popular e gratuito aplicativo para tratamento de imagem e compartilhamento de capturas digitais, enquanto a Lomografia é um movimento alternativo de fotógrafos analógicos, cuja produção tem sido contemporaneamente divulgada em meio digital.

Figura 6: Fotografia tratada (filtro Willow) e visualizada pela interface web do Instagram.

Fonte: <http://instagram.com/laisakemi>. Fotografia digital "Where my Family was Born and Raised", autoria de Lais Akemi.





(negativo “duro”) e manchas causadas por vazamento de luz no filme fotográfico. Ainda, é possível simular o uso de lentes tilt-shift e alterações na profundidade de campo, procedentes da abertura das objetivas.

---

Figura 8: Uma das primeiras fotografias lomográficas, capturada pelos jovens vienenses nos anos 1990.

Fonte: <<http://microsites.lomography.com/lca+/history/>>

Não obstante, temos visto surgir diversos gadgets projetados para as câmeras de dispositivos móveis. Pequenas lentes grande-angulares olho de peixe, filtros coloridos, tripés e até uma impressora instantânea, o Instaprint, são bastante populares entre usuários entusiastas do aplicativo.



Em abril de 2012, o Instagram foi também disponibilizado para o sistema Android — e em apenas 24h após seu lançamento, o aplicativo obteve 1 milhão de downloads na Google Play Store. No mesmo ano, o aplicativo foi comprado pela rede social Facebook pelo valor de 1 bilhão de dólares. Já em março de 2014, atingiu-se a marca de 200 milhões de usuários ativos num fluxo de 60 milhões de novas imagens postadas ao dia. Silva Junior (2012) nos oferece uma reflexão acerca da compra efetuada pela rede social e empresa de Mark Zuckerberg, o Facebook:

“(...) o valor estonteante pago pelo Instagram decorre do fato de ele sintetizar em modelo operacional o regime visual do começo do século XXI. Obviamente, o Facebook, como gigante tecnológico, teria condições amplas de elaborar um sistema similar, ou até mais eficiente. Mas o que se comprou foi um conceito de fotografia em redes, instantâneo, de circulação mundial e que cabe no bolso.” (SILVA JUNIOR, 2012, p.2-3)

## A Lomografia

A cultura lomográfica surgiu na década de 1990, em Viena, associada à popularização da câmera russa Lomo LC-A (Lomo Kompakt Automat), fabricada em São Petesburgo com o intuito de ser um equipamento barato e popular para ser distribuído às famílias soviéticas. Em 1991, após o declínio da URSS, um

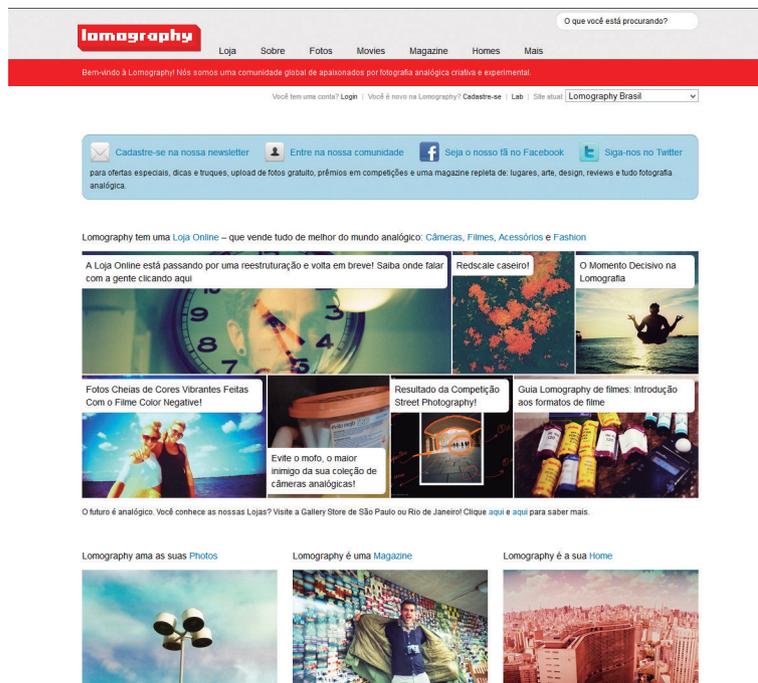
jovem grupo de estudantes austríacos encontrou, por acaso, um exemplar da câmera em uma velha loja de equipamentos. Iniciaram, então, a captura despreocupada das ruas de Viena e de si próprios. Ao visualizar as fotografias reveladas e ampliadas, os estudantes se impressionaram com o aspecto saturado e luminoso das imagens. “Eles pareciam agora capazes de visualizar o mundo com outros olhos” (LOMOGRAPHY, 2012b, p.16 [Tradução nossa]). Rapidamente, a câmera se popularizou entre os vienenses.

Em 1992, os lomógrafos lançam em um jornal austríaco o manifesto “As Dez Regras de Ouro”, que incluem fotografar sistematicamente sem levar a sério nenhuma regra de composição, aproximando a fotografia do cotidiano. O manifesto é iniciado com o seguinte trecho:

A Lomografia não é uma ideia brilhante criada por um estrategista, inventor ou artista de marketing. Ela emergiu como consequência de um encontro acidental entre técnica, economia e condições artísticas (LOMOGRAPHY, 2012b, p.22 [Tradução nossa])

A cultura lomográfica, portanto, se utiliza de câmeras analógicas simples sem a preocupação com a perfeição das imagens, e sim com a adequação ao intuito ansiado, contando com o imprevisível. Foram justamente as falhas execradas pelos fotógrafos analógicos leigos e profissionais que foram incorporadas à estética do movimento.

Figura 9: Homepage da Lomography Brasil.  
Fonte: <<http://www.lomography.com.br>>



Mister mencionar que a plataforma digital tem permitido a revitalização do movimento. Com o advento da World Wide Web, os amantes da Lomografia têm tido a oportunidade de divulgar não só suas produções, como também os preceitos lomográficos. Através do processo de escaneamento, a imagem nativamente analógica é transformada em arquivo binário, passando a partilhar das mesmas vantagens de compartilhamento da imagem digital. Ademais, a Lomography, marca oficialmente associada à Lomografia, tem tido a possibilidade de comercializar equipamentos analógicos através de lojas virtuais no mundo todo. Em 2006, foi lançada a nova LOMO LC-A+, produzida na China e dotada das características originais da câmera substituída. As soviéticas Diana e Diana F também foram relançadas e atualizadas.

Já o site oficial da Lomography Brasil tem sido responsável pela difusão de material para estudo em português e também, dos princípios d'As Dez Regras de Ouro. Por fim, fotógrafos brasileiros podem veicular sua produção pelo site, num sistema semelhante ao das mídias sociais.

Podemos concluir, então, que a dificuldade de divulgação dos antigos filmes e cópias é comum à fotografia analógica, mas não à Lomografia.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma criação híbrida é um sistema aberto, formada por transformações e aceitações de outros elementos, cuja memória e informações modificam os elementos da própria composição, aumentando as possibilidades de resultados. Além disso, a pluralidade de referências não pretende uma relação de poder, isto é, não há espaço para dominados e nem para dominantes. Nesse ambiente de trocas, conclui-se que nenhuma técnica é mais importante que outra, e o resultado a partir da multiplicidade, sem dúvida nenhuma, enriquece os processos criativos.

A hibridização das características de ambos os fluxos de trabalho, digital e analógico, confere a espontaneidade advinda da experimentação e da busca por novas soluções. Os casos citados da caligrafia, o LetterMPress e o Calligraphy Practice, utilizam o corpo como meio de criação, uma vez que é preciso “mani-

pular” os elementos para compor o trabalho. Assim sendo, por ser manual, o resultado fatalmente apresenta falhas, diferentemente do que seria esperado em um processo digital. Tais erros são, inclusive, bem vindos uma vez que acabam por simular o processo manual e dessa forma, deixando os resultados únicos, exclusivos. Já o aplicativo Instagram permite, de maneira análoga, que inesperados resultados técnicos comuns à fotografia analógica sejam aplicados a imagens nativamente digitais, as quais podem também se beneficiar do sistema de compartilhamento da rede social do aplicativo. O movimento lomográfico, por sua vez, tem tido a possibilidade de divulgar seus princípios, materiais de estudo acerca da fotografia analógica e suas próprias produções através dos sites da Lomography.

A tipografia, do ponto de vista convencional, possui características próprias, que é a estrutura básica das letras, mas, ao mesmo tempo, possuem variedades de formas. Ao se mesclarem-se códigos diferentes e técnicas diversas, uma produção tipográfica incorpora os predicados de reunião de elementos distintos que superam a distâncias, inclusive temporais, criando um nova mobilidade. O mesmo ocorre com a fotografia: duas linguagens e plataformas distintas podem beneficiar-se mutuamente, conquistando espaço no imenso e constante fluxo de imagens da web.

Nesse sentido, ambas produções, tipográfica e fotográfica, hibridizam-se e se transformam à medida que absorvem outras técnicas e tecnologias.

## REFERÊNCIAS

- BUSSELLE, Michael (1977). *Tudo sobre fotografia*. Tradução: Léa Amaral Tarcha. São Paulo: Círculo do Livro.
- CALLIGRAPHY PRACTICE*. Acesso em 12 dezembro 2013 em: <http://www.calligraphypractice.com/>
- CASTELLS, M. (1999). *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra.
- CARMO, A. S. A. *Ficção, realidade, virtualidade e interatividade: o novo contexto da indústria da informação* (2013). Revista Advérbio, 6. Acesso em 08 dezembro 2013 em: <http://www.fag.edu.br/adverbio/artigos/artigo01%20-%20adv06.pdf>
- CREATIVE BLOG*. Acesso em 12 dezembro 2013 em: <http://www.creativebloq.com/typography/apps-10121108>.
- FIGUEIREDO, L., SOUZA, P., SIMÕES, F., ROBERTO, R., & Teichrieb, V. *Interação Natural a partir de Rastreamento de Mãos*(2013). Acesso em 10 dez 2013. Disponível em <http://www.cin.ufpe.br/~rar3/uploads/2/0/3/5/20356759/sample-bookchapter.pdf>
- FRUTIGER, A(2007). *Signos, símbolos, marcas, señales*. Elementos, morfologia, representación, significación. Barcelona: Gustavo Gili.
- LEVACOV, M. ET al. (1998). *Tendências na Comunicação* #1. Porto alegre: L&PM.
- LETTER MPRESS*. Acesso em 12 dezembro 2013 em: <http://www.lettermpress.com/LetterMpress/Home.html>
- LOMOGRAPHY (2012). *Lomo Life – The Future is Analog: The Cameras*. Londres: Thames & Hudson.
- \_\_\_\_\_. (2012). *Lomo Life – The Future is Analog: The Story*. Londres: Thames & Hudson.
- MARTÍN-BARBERO, J. e Rey, G. (2004) *Os exercícios do ver*. Trad. Jacob Gorender. São Paulo: SENAC.
- MARTÍN-BARBERO, J. (2003). *Dos meios às mediações*. Comunicação, cultura e hegemonia. Trad. Ronald Polito e Sérgio Alcides. Rio de Janeiro: UFRJ.
- \_\_\_\_\_. (2006). *Sociedade Mediatizada*. Lisboa: Mauad.
- \_\_\_\_\_. (2006). *Ofício do cartógrafo*. Trad. Fidelina Gonzálex. São Paulo: Loyola.
- PINHEIRO, A. (2006). *Comunicação e cultura*. Campo Grande: Uniderp.
- \_\_\_\_\_. (1994). *Aquém da identidade e da oposição*. Piracicaba: Unimep.
- MARTINS, Nelson. (2014). *Fotografia: da analógica à digital*. 3. reimpr. Rio de Janeiro: Senac Nacional.
- ROCHA, C. (2002). *Projeto tipográfico - análise e produção de fontes digitais*. São Paulo: Rosari.
- PINHEIRO, M. (2007). *Do design de interface ao design da experiência*. Revista Design em Foco, v.IV n.2. Salvador: EDUNEB, 2007, p.9-23. Acesso em 12 dezembro 2013 em: <http://www.feiramoderna.net/2008/07/15/do-design-de-interface-ao-design-da-experiencia>.
- SCRIBBLERS*. Acesso em 12 dezembro 2013 em: <http://www.scribblers.co.uk/acatalog/Calligraphy-Pens.html>.
- SILVA JUNIOR, José Afonso da Silva (2012). *Da fotografia Expandida à Fotografia Desprendida: Como o Instagram Explica a Crise da Kodak e Vice-versa*. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 35, 2012, Fortaleza. Anais... Fortaleza: Intercom.
- SOUZA, K, C. N. *Hibridização e Pós-modernidade: Novas formas de atualização do audiovisual*. Curitiba: Itercom.
- TRIGO, Thales (2012). *Equipamento fotográfico: teoria e prática*. 5. ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo.
- Villafañe, J. (2006). *Introducción a la teoría de la imagen*. Madrid: Ediciones Pirâmide.

VILLAS-BOAS, A. (2002). *Identidade e cultura*. Rio de Janeiro: 2AB.

\_\_\_\_\_. (2008). *Produção gráfica para designers*. Rio de Janeiro: 2AB.

\_\_\_\_\_. (2007). *O que e o que nunca foi design gráfico*. Rio de Janeiro: 2AB.

ZUMTHOR, P. (1993). *A Letra e a Voz*. São Paulo: Cia. Das Letras.

[1] LEVACOV, Marília. *Do Analógico ao Digital: A Comunicação e a Informação no final do Milênio*. - FABICO — UFRGS <http://www.levacov.eng.br/marilia/capitulo1.html>

[2] Disponível em <http://www.creativebloq.com/typography/apps-10121108>. Acesso 11 dez. 2013

[3] Entrevista com Gustavo Lassala via e-mail no dia 21.06.2013



## **FERNANDA HENRIQUES**

Pós-doutoranda em Cultura Contemporânea (Programa Avançado de Cultura Contemporânea, da UFRJ (PAAC). Doutora pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP) com bolsa de pesquisa pela CAPES, realizou parte de seus estudos em Sevilha, Espanha, pelo programa de bolsa sanduíche.

É mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, pós-graduada em Comunicação Social pela UNIFOR (CE) e graduada em Publicidade, Propaganda e Criação pela Universidade Mackenzie (SP). Na área corporativa, foi designer gráfico da Adidas do Brasil e diretora de arte de algumas agências de publicidade em São Paulo e no Ceará.

É professora de Produção Gráfica e Tipografia no curso de Design Gráfico da Unesp Bauru.

co-autoras

## **MARCELLA GADOTTI**

Bauruense e estudante de Design Gráfico pela Universidade Júlio de Mesquita Filho, tem interesse na interação entre aquilo que é antigo e o atual. Participou como bolsista em projetos de extensão no Laboratório de Produção Gráfica e colaborou com o desenvolvimento da identidade visual para Horto Florestal de Bauru junto ao Laboratório de Design Gráfico Inky Design "Prof Dr José Luiz Valero Figueiredo".

## LAÍS AKEMI MARGADONA

É aluna do curso de Design com ênfase em Design Gráfico na Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP). Possui conhecimento em Mídias e Novas Tecnologias, obtido através de extensão universitária no Laboratório de Tecnologia da Informação Aplicada (LTIA), associado à Faculdade de Ciências da UNESP. Foi aluna de iniciação científica ISB/UNESP (PROPe - Pró-Reitoria de Pesquisa), cuja pesquisa abordou o papel da fotografia analógica em tempos majoritariamente digitais. Em 2012, obteve o terceiro lugar no III Concurso de Fotografia “Fotografe o Câmpus” (UNESP, campus Bauru), com a fotografia analógica “Espiral”. Em 2014, sua pesquisa obteve menção honrosa no I Simposio Interdesigners (Bauru, SP) e teve seu resumo publicado e apresentado no XI Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design (P&D) em Gramado, RS. Atualmente, desenvolve trabalho de conclusão de curso atrelado a segundo trabalho de iniciação científica, um projeto de criação em design como agente de ressignificação da fotografia analógica.