

RECÔNCAVO DESIGN: PROPOSIÇÕES INICIAIS DE PESQUISA SOBRE DESIGN VERNACULAR NO RECÔNCAVO

Carolina Fialho Silva¹
Marilei Fiorelli²

RESUMO: Este artigo apresenta os primeiros resultados de uma pesquisa em andamento sobre design vernacular no Recôncavo. Busca-se delimitar questões sobre design, artesanato, arte e a cultura regional local. Para isso buscou-se compreender o espaço geográfico chamado de Recôncavo. Em seguida, propõe-se uma tipologia inicial dos produtos e artefatos produzidos a partir dos materiais de que são constituídos, como madeira, cerâmica, têxteis, papel etc. Espera-se assim, mapear e refletir sobre a produção desses objetos de design na sua relação com o espaço geográfico do Recôncavo.

Palavras-chave: Design. Artesanato. Arte. Recôncavo.

1. INTRODUÇÃO

Tanto o design como a comunicação visual têm sido objeto de discussões acerca da sua presença cada vez mais intensa nos ambientes urbanos na atualidade. O chamado design vernacular pode ser compreendido como qualquer produto desenvolvido a partir de um hábito cultural, como as soluções materiais ou visuais e artefatos presentes no cotidiano, e que indicam forte ligação com a cultura local. A região do Recôncavo, na Bahia, é o *locus* do projeto de pesquisa iniciado na UFRB sobre design - assunto deste artigo, e que apresenta seus primeiros resultados.

A investigação pretende abranger a produção referente ao design vernacular, tais como sistemas de identidade visual e demais elementos gráfico-visuais, impressos e digitais. E principalmente tem como campo de interesse os produtos artísticos e artefatos artesanais, como por exemplo, objetos de madeira, cerâmica, têxteis dentre outros. Busca-se refletir acerca das questões: Há um design brasileiro? Como poderia

¹ Professora Adjunta do curso de Artes Visuais da UFRB, carolinafialho@ufrb.edu.br.

² Professora Adjunta do curso de Artes Visuais da UFRB, mfiorelli@ufrb.edu.br.

ser definido? Quais são as suas características? E o design da Bahia? E principalmente, o design do Recôncavo – qual a “vocação” do design do Recôncavo?

É importante sublinhar que a região do Recôncavo é também celeiro de patrimônio imaterial, a exemplo do samba de roda reconhecido pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) desde 2008. Essas manifestações culturais são geradoras de inúmeras referências visuais, muito do que se pode chamar de design vernacular.

Um dos objetivos do projeto é mapear e refletir sobre o design enquanto uma experiência comunicacional, estética e artística no Recôncavo. A pesquisa busca de maneira exploratória, a catalogação de produtos visuais produzidos na região, transformados de acordo com circunstâncias históricas, culturais e tecnológicas locais. Este universo de artefatos de design da região é muito amplo e diverso. Para isso, numa abordagem inicial, nos propomos a fazer uma espécie de mapeamento, para chegar a uma tipologia dos produtos e objetos produzidos.

Quanto aos referenciais teóricos que embasam a pesquisa, entende-se que há uma extensa bibliografia referente às temáticas da comunicação visual e design, mas que não seria possível discorrer sobre todas elas aqui. Sendo assim, apresentamos uma breve discussão teórica que tem como intuito apontar alguns direcionamentos referentes ao tema. Buscamos nos apropriar de alguns textos clássicos da criação do campo de estudo do design e de autores clássicos como John Ruskin, William Morris, Walter Gropius e contemporâneos como Ellen Lupton, dentre outros.

Para abarcar a produção bibliográfica brasileira com o olhar sobre a Bahia, é essencial que sejam citadas as pesquisas de Lina Bo Bardi em seu livro *Tempos de Grossura: O Design no Impasse*. Suas pesquisas resultaram em exposições sobre a cultura nordestina, trazendo à tona a discussão sobre a produção artesanal nas décadas de 1950 e 1960. Em 1959, na V Bienal em São Paulo, foi apresentada a Exposição Bahia e em 1963 a Exposição Nordeste, que aconteceu no conjunto arquitetônico do Solar Unhão, em Salvador. A mesma mostra gerou repercussão internacional ao ser convidada pelo Itamaraty para ser exibida na Galeria de Arte Moderna em Roma, Itália,

e pouco antes de sua abertura, proibida por uma ordem da própria embaixada brasileira, julgando-a subversiva³.

Recentemente, em alusão ao centenário de Lina Bo Bardi, em dezembro de 2021, o Museu de Arte Moderna da Bahia (MAM) realizou a Exposição O Museu de Dona Lina, que relembra sua trajetória e exibiu objetos da Exposição Nordeste. E a partir de um acordo de cooperação técnico-científico com o Instituto Bardi – Casa de Vidro de São Paulo, foi criado o Espaço com seu nome no Solar do Unhão.

Lina Bo Bardi discorre em sua pesquisa, à época, sobre o artesanato e objetos populares nordestinos, questionando e refletindo sobre as condições de produção desses artefatos culturais. Aborda também a influência de modelos, sobretudo europeus, e de uma estética mais globalizada e menos autêntica sobre esta produção, que também influenciará a futura instauração das escolas de design no Brasil.

2. CONSIDERAÇÕES SOBRE O DESIGN E CULTURA

Trataremos aqui de iniciar uma reflexão sobre o design, com foco nas conexões entre design, história e cultura no contexto brasileiro. A história do design se inicia com a revolução industrial na Europa, com as necessidades de adequação dos artefatos produzidos a projetos que otimizassem a produção em massa. A criação de artefatos até então ficava a cargo dos artesãos, que primavam pela qualidade de seus trabalhos manuais. O início da industrialização trouxe uma queda na qualidade desses artefatos.

Como uma reação a essa forma de produção, surge o Movimento Artes e Ofícios, cujo intuito era defender o artesanato criativo em oposição à mecanização, e de certa forma integrar o artesanato à arte. Este movimento, capitaneado por William Morris e John Ruskin, pode ser considerado o primeiro movimento precursor do design como entendemos hoje. Essas ideias chegaram ao Brasil através da implantação do Liceu de Artes e Ofícios, no Rio de Janeiro, em 1856. Poucos anos depois, em 1872, o Liceu de Artes e Ofícios da Bahia foi criado em Salvador, com o objetivo de qualificar operários e artífices para o mercado de trabalho, e foi marcado pela progressiva substituição do trabalho escravo pelo trabalho livre. Nos anos seguintes, os Liceus,

³ "A mostra não será feita, tudo deve ser desmontado em silêncio, reembalado e devolvido (...). Paciência, com um regime de generais a diplomacia fica aterrorizada e paralisa até mesmo atividades culturais (ZEVI apud BARDI, p.47)".

juntamente com as escolas de Arquitetura e de Belas Artes, Institutos Politécnicos e os espaços museais concentravam as atividades estéticas e de criação visual do país⁴.

Outro ponto fundamental para o design foi a escola alemã Bauhaus, que refletiu e sintetizou um pensamento moderno para otimizar os processos industriais de produção e consumo da crescente demanda industrial da primeira metade do século XX. Valendo-se dos princípios da forma ser determinada pela sua função, propunha um modelo de formação com um currículo inovador (que apresenta um desenho circular, ao invés do tradicional modelo em grade), onde os ciclos de aprendizagens se davam além das teorias, em oficinas livres, a partir das escolhas de materiais e técnicas. Observa-se que a presença e a experiência do mestre artesão se fazia fundamental para os projetos desenvolvidos. As oficinas e ateliês eram conduzidas por dois professores mestres: o artista, denominado Mestre da Forma, e o artesão, denominado Mestre da Técnica (GROPIUS, 1988, p. 40).

Segundo Cardoso (2005), as referências de mestres e processos criativos utilizados nas primeiras escolas de design do Brasil possuíam, na maioria das vezes, uma matriz modernista, importada da Europa. Contudo, afirma também a existência de uma produção brasileira própria:

[...] ao observarmos a produção informal de design no Brasil, antes da década de 1960, percebemos a existência de soluções projetuais que não derivaram diretamente de uma matriz estrangeira reconhecida, muitas vezes trazendo traços do que poderíamos identificar como um design brasileiro mais autêntico, com bases criativas mais próximas da cultura e hábitos locais (CARDOSO, 2005, p. 11).

Gui Bonsiepe (2008, p.312) aborda o artesanato como recurso local para produção de identidade no design. Para ele, as associações entre design e artesanato se dão a partir de alguns pontos, dentre os quais ressaltamos o que chama de enfoque estetizante, onde usa-se o termo arte popular na tentativa de agregar valor de arte ao artesanato, caso de objetos chamados de etnodesign; e o enfoque culturalista-essencialista, que considera a produção artesanal como ponto de partida para um verdadeiro (e talvez utópico) design latino-americano.

⁴ A fundação da primeira escola superior de design, a Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI) aconteceu em 1963 no Rio de Janeiro, sendo o marco inicial do ensino formal de design no Brasil, sob influência da Bauhaus e dos movimentos modernistas.

Para responder a uma das questões de nosso projeto de pesquisa - se existe e quais são as manifestações de design no Recôncavo - direcionaremos o olhar sobre nosso *locus*, nosso espaço geográfico. As aproximações e hibridizações que surgem das tensões do design global e do local, do popular e do design regional. A relação do design com a cultura local nos leva aos conceitos de design vernacular.

Segundo a definição de Ellen Lupton (1996), o design vernacular “[...] não deve ser visto como algo 'menor', marginal ou antiprofissional, mas como um amplo território onde seus habitantes falam um tipo de dialeto local [...]. Não existe uma única forma vernacular, mas uma infinidade de linguagens visuais, resultando em distintos grupos de idiomas” (LUPTON, 1996, p. 111). Outra definição no mesmo sentido é a de Vera Lúcia Dones (2004) que afirma: “[...] o termo vernacular sugere a existência de linguagens visuais e idiomas locais que remetem a diferentes culturas” (DONES, 2016). O termo “vernacular” é empregado por Finizola (2010) para definir “[...] artefatos autênticos da cultura de determinado local, geralmente produzidos à margem do design oficial” (FINIZOLA, 2010, p.30).

Assim, podemos aferir que o design poderia ser entendido como a expressão histórica e cultural de artefatos produzidos e usados por grupos em sociedade. A valorização de elementos locais da cultura, de certa forma, indo de encontro a um design mais globalizado e assumindo as raízes regionais e populares - em síntese - vernaculares, pode nos trazer indícios dessa identidade local da arte, da comunicação visual e do design na região.

3. O RECÔNCAVO

Fisicamente, o Recôncavo corresponde à faixa de terra que circunda a Baía de Todos os Santos (AZEVEDO, 2011). É um espaço sem limites absolutos fixados geograficamente, que vão se modificando a partir das mudanças econômicas, culturais e sociais da região. Nos seus primórdios, o Rio Paraguaçu e a Baía de Todos os Santos eram os canais de circulação principais e, portanto, elementos definidores da sua geografia, além dos caminhos de terra, sobretudo em direção ao sertão. A partir do século XIX, a ferrovia soma-se ao transporte fluvial e marítimo, trazendo mudanças na sua dinâmica. No século XX, a estrutura rodoviária e a perda de importância econômica das cidades tradicionais para outros centros urbanos, que passaram a ter uma relação de

maior importância com Salvador, remodelaram novamente sua geografia. De acordo com dados do Perfil dos Territórios de Identidade da Bahia (2016), mais recentemente o setor de comércio e serviços é predominante nas cidades do Recôncavo, seguido pelo setor industrial e, em terceiro lugar, pelo setor agropecuário. Os produtos continuam sendo transportados na estrutura rodoviária que serve a região — a BR 101 e seus ramais são as vias principais.

Em 1959, em artigo intitulado “A rede urbana do Recôncavo”, Milton Santos afirmou que o Recôncavo sempre foi mais um conceito histórico do que uma unidade fisiográfica (1959/1998, p. 62). Também considerava a sua unidade como resultado das relações entre as várias atividades desenvolvidas na região, entre elas o que denominou de “Recôncavo canavieiro”, “Recôncavo mandioqueiro e da cerâmica” e “Recôncavo fumageiro” (1959/1998, p. 65)⁵. Feira de Santana passava a ser o entreposto de destaque que se relacionava diretamente com Salvador, em detrimento de Cachoeira, Santo Amaro e Nazaré, que já não figuravam como os municípios mais importantes, sobretudo ao se considerar a economia terciária.

Milton Santos (1998/1959) elenca as cidades que foram as capitais regionais de cada fase do Recôncavo: Jaguaripe, Cairu e São Francisco do Conde foram importantes no período inicial, implantadas nos cumes dos morros, com função primordial de defesa. Em um segundo momento figuram Cachoeira, Nazaré e Santo Amaro, como importantes entrepostos de escoamento de mercadorias e da produção agrícola, primeiro por via fluvial e, depois, com o acréscimo do transporte ferroviário no século XIX. No terceiro momento, em posição de destaque a partir de 1940, estão Feira de Santana, servida por estrada de rodagem, e Alagoinhas, servida por estrada de ferro e rodagem (1959/1998, p. 80; 83; 85).

O autor conclui que o principal fator de transformação na dinâmica da rede de cidades da região foi a mudança dos tipos de transportes utilizados para escoamento dos produtos (1959/1998, p. 95), o que nos leva a perceber o desenrolar histórico do

⁵ Milton Santos (1959/1998) destacou os seguintes municípios como constituintes da região do Recôncavo: em meados do século XX: Alagoinhas, Aratuípe, Cachoeira, Camaçari, Castro Alves, Catu, Conceição de Feira, Conceição do Almeida, Coração de Maria, Cruz das Almas, Feira de Santana, Irará, Itaparica Jaguaripe, Maragogipe, Mata de São João, Muritiba, Nazaré, Pojuca, Santo Antônio de Jesus, Santo Amaro, Santo Estevão, São Félix, São Felipe, São Francisco do Conde, São Gonçalo dos Campos, São Sebastião do Passé e Salvador.

Recôncavo a partir dessa referência: primeiro o transporte de embarcações nos rios e no mar; em um segundo momento o acréscimo do transporte ferroviário no século XIX (1959/1998, p. 95); e a terceira etapa resultante de uma grande modificação trazida pelas rodovias no século XX. Seguindo a mesma linha de análise, será interessante verificar os efeitos dessas mudanças na produção artesanal da região, tanto no que se refere a novas atividades que vão se introduzindo, quanto aquelas mais tradicionais ou mesmo as preexistentes à chegada do colonizador (cerâmicas e cestarias).

Paulo Ormino de Azevedo, em 2011, publicou o artigo “Recôncavo: território, urbanização e arquitetura”, em que traça um panorama histórico da região e a considera uma cultura regional (p. 207), seguindo o mesmo ponto de vista de Milton Santos de que não há uma delimitação fisiográfica para a região. Ele identifica algumas atividades que têm subsistido aos ciclos de transformação da região e que concorrem para o seu caráter regional: pesca, extrativismo, criatório, agricultura familiar e artesanato (p. 207).

A formação do Recôncavo se inicia por volta de 1559, quando os portugueses começam a plantar cana de açúcar nos vales dos rios Jaguaripe e Paraguaçu e expulsam as populações indígenas que ocupavam a região. Onde não se podia plantar cana de açúcar, plantava-se tabaco (AZEVEDO, 2011, p. 208). No século XVIII, a região do Recôncavo chegava até as encostas da Chapada Diamantina, devido à proibição de criação de gado – alimento e força motriz dos engenhos – em até dez léguas de distância da baía (AZEVEDO, 2011, p. 209). Em finais do século XIX, a cultura da cana de açúcar entra em decadência, e a região passa por novas transformações. A tentativa de produção industrial de charutos também entra em crise ainda na primeira metade do século XX, culminando com a chegada do transporte rodoviário que retira das cidades portuárias do Recôncavo a sua importância e centralidade sub-regional, já que os bens passaram a ser escoados pelas rodovias diretamente ao porto de Salvador (AZEVEDO, p. 210 – 211). Na segunda metade do século XX, o Recôncavo se modifica em decorrência da exploração do petróleo, com a instalação da Refinaria Landulfo Alves em São Francisco do Conde, do Terminal Marítimo de Madre de Deus, da criação da Petrobras e do Centro Industrial de Aratu. Em 1967, o IBGE define a Região Metropolitana de Salvador, separando-a da Microrregião do Recôncavo. De acordo com a Sinopse Preliminar do Censo Demográfico de 1980 (1981), a microrregião era

formada por 26 municípios em torno da Baía de Todos os Santos⁶. Neste mesmo documento, indica-se que o principal “elemento comum” da Microrregião do Recôncavo é a tradição histórica, por ser uma das áreas de ocupação humana mais antigas do país. Diante de tantas mudanças na conformação da região, Azevedo (2011, p. 213) pergunta o que se sedimentou como cultura identitária na região do Recôncavo e cita arquitetura, arte, artesanato e cultura imaterial como os elementos definidores dessa identidade.

O Território de Identidade Recôncavo é a delimitação mais recente, definida em 2007 pelo Plano Plurianual de 2008 – 2011 do Governo do Estado da Bahia, na gestão de Jaques Wagner. É formado por dezenove municípios: Cabaceiras do Paraguaçu, Cachoeira, Castro Alves, Conceição do Almeida, Cruz das Almas, Dom Macedo Costa, Governador Mangabeira, Maragogipe, Muniz Ferreira, Muritiba, Nazaré, Salinas da Margarida, Santo Amaro, Santo Antônio de Jesus, São Felipe, São Félix, Sapeaçu, Saubara e Varzedo. Seguiremos essa referência mais contemporânea, adicionando outros distritos ou municípios contíguos, contemplados nas classificações anteriores. Essa posição incorpora as diversas camadas históricas que definiram o território e são reconhecidas as delimitações passadas como base da identidade da produção de artesanato e design.

Assim foi possível observar que essa abordagem é essencial para a compreensão do mapa da produção dos artefatos de artesanato e design, pois permite revelar as persistências culturais, a despeito das transformações sociais e econômicas estruturais. Uma vez delineado o espaço do Recôncavo, parte-se para uma aproximação e categorização do objeto da pesquisa.

4. TIPOLOGIA - UMA PROPOSTA INICIAL

As autoras possuem uma experiência prévia no local, atuando como professoras da área de arte e design em cidades do espaço urbano do Recôncavo há pelo menos uma década, quando ocorreu a implantação do curso de Artes Visuais da UFRB. A partir

⁶ Municípios: Amélia Rodrigues, Aratuípe, Cachoeira, Conceição da Feira, Conceição do Almeida, Conceição do Jacuípe, Cruz das Almas, Dom Macedo Costa, Governador Mangabeira, Itaparica, Jaguaripe, Maragogipe, Muniz Ferreira, Muritiba, Nazaré, Salinas da Margarida, Santo Amaro, Santo Antônio de Jesus, São Félix, São Felipe, São Gonçalo dos Campos, São Sebastião do Passé, Sapeaçu, Teodoro Sampaio, Terra Nova e Vera Cruz.

desse olhar, foi possível esboçar um quadro inicial com uma proposta de tipologia, para auxiliar na coleta de dados e informações para a pesquisa. Assim, tentamos identificar, senão ainda em sua totalidade, algumas das categorias de objetos e artefatos que responderão aos nossos questionamentos. Sabemos que essa tipologia está em construção e só será concluída com o andamento da pesquisa.

Como o universo de objetos e artefatos é muito extenso, tomamos como referência a já citada escola Bauhaus. Essa escolha se deu em parte, por contemplar em sua matriz de ensino, a figura do mestre artesão como fundamental, diferente de parte dos modelos de ensino institucionais do design e arte do Brasil, e por propor em seu currículo uma divisão por materiais: vidro, metal, argila, têxteis, madeira e pedra.

Assim, apresentamos de forma empírica, em uma primeira análise do universo de pesquisa, os principais materiais encontrados, os objetos e artefatos criados a partir destes e os municípios onde os encontramos:

Material	Objetos/Artefatos	Municípios/Distritos
Madeira	móveis objetos utilitários objetos decorativos placas portas fachadas	Cruz das Almas Cachoeira São Félix Muritiba
Argila	objetos utilitários objetos decorativos	Coqueiros Maragogipinho
Papel	tipografia impressos jornal anúncios embalagens rótulos de charutos e licores	Todas as cidades
Têxteis	rendas bordados palhas cestaria vestuário tapeçaria tecelagem	Todas as cidades
Pedra	ladrilhos hidráulicos	Cachoeira

Metal	gradis artigos religiosos adornos joias	Cachoeira São Félix
Outros	cabeçorras caretas máscaras fantasias conchas sementes	Jaguaripe Salinas da Margarida Saubara

Quadro 1 - Mapeamento inicial e delineamento dos artefatos e produtos de design

Como citado, esta é uma proposta inicial de tipologia elaborada a partir de nossa experiência prévia como sujeitos implicados na pesquisa, e não ainda das saídas a campo, previstas nas próximas etapas.

Além desse quadro inicial, foi feito um levantamento preliminar nos *sites* das prefeituras, que resultou em poucas informações relacionadas à produção de artesanato e design da região. Informações relevantes foram encontradas nos seguintes *sites*:

Prefeitura	Informações	Link
Cruz das Almas	Maior produtora de tabaco da Bahia, possui muitas indústrias do fumo. É também um polo industrial calçadista e têxtil.	https://www.cruzasalmas.ba.gov.br/
Maragogipe	Produção de máscaras e fantasias do Carnaval. É um dos maiores centros de produção artesanal de cerâmica do Brasil. O maior polo de fabricação está localizado no distrito de Coqueiros	https://www.maragogipe.ba.gov.br/ #/home
Muritiba	Abundância de árvores frutíferas, com destaque para a jaqueira.	https://www.muritiba.ba.gov.br/
Salinas da Margarida	Artesanato com conchas do mar.	https://www.salinasdamargarida.ba.gov.br/

São Félix	Importante polo da indústria fumageira. Fábricas de charutos Suerdieck, Dannemann, Costa Ferreira & Pena, Stender & Cia, Pedro Barreto, Cia A Juventude e Alberto Waldheis. Foi a maior exportadora de charutos da república.	https://www.saofelix.ba.gov.br/
Aratuípe	Polo importante de produção artesanal de cerâmica no distrito de Maragogipinho.	https://www.aratuípe.ba.gov.br/site/dadosmunicipais#turismo

Quadro 2 - Dados coletados nos *sites* das prefeituras. Acessos realizados em 09/04/2022.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse é um artigo inicial onde foi feita uma primeira etapa de mapeamento e delineamento dos artefatos e produtos de design, bem como da busca pelas informações apresentadas pelas prefeituras dos municípios do Recôncavo. Importante também foi compreender o espaço do Recôncavo e seus limites geográficos, sua cultura e economia, a partir da literatura de Milton Santos e Paulo Ormino de Azevedo, além da proposta dos territórios de identidade.

A proposição de nosso quadro com as tipologias de objetos baseada na divisão por materiais, a exemplo da Bauhaus, pode vir a ser um método que nos indique um caminho a ser seguido na busca das respostas aos nossos questionamentos. A partir da pesquisa em campo, esta classificação poderá ser expandida ou modificada, já que poderemos estabelecer novas correlações.

Lina Bo Bardi escreveu sobre o tema nas décadas de 1950 – 1960 e retomou os textos em 1980. Cabe a essa pesquisa tentar refletir sobre esse tema agora em 2022, com outra configuração de mundo e de Recôncavo. E a partir daí gerar um conhecimento mais extenso, que considere uma revisão histórica, sobretudo voltada para as persistências que caracterizam o Recôncavo, com base em uma visão contemporânea.

Buscamos assim, com esse artigo, iniciar as reflexões acerca das questões sobre o design da Bahia, e principalmente, como vem se desenhando o design do Recôncavo.

REFERÊNCIAS:

AZEVEDO, Paulo Ormino de. Recôncavo: território, urbanização e arquitetura. In: CAROSO, Carlos; TAVARES, Fátima; PEREIRA, Cláudio (org.). Baía de Todos os Santos: aspectos humanos. Salvador: EDUFBA, 2011. p. 205 – 252.

BARDI, Lina Bo. *Tempos de grossura. O design no impasse*. Série Pontos sobre o Brasil, São Paulo, Instituto Lina Bo e P.M. Bardi, 1994.

BECCARI, Marcos; MIZANZUK, Ivan; PORTUGAL, Daniel. B. Existe design? Indagações filosóficas em três vozes. Teresópolis, RJ: 2AB, 2013.

BOMFIM, G. A. Sobre a Possibilidade de uma Teoria do Design. In: Estudos em Design e Anais P & D Design, a. II, v. 2. Rio de Janeiro: Associação de Ensino em Design do Brasil (AEND-BR), nov. 1994a, p. 15-22

BONSIEPE, Gui. Design, Cultura e Sociedade. São Paulo: Blücher, 2011.

BONSIEPE, Gui e FERNANDEZ, Silvia. (Coordenação). Historia del diseño en América Latina y el Caribe: industrialización y comunicación visual para la autonomía. São Paulo: Editora Blucher, 2008.

CARDOSO, R. (Org.). 2005. O design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica, 1870- 1960. São Paulo: Cosac Naify.

DONES, V. L. (2016). As apropriações do vernacular pela comunicação gráfica. *Revista Gestão E Desenvolvimento*, 2(1). <https://doi.org/10.25112/rgd.v2i1.1067>

FINIZOLA, Fátima. Tipografia Vernacular Urbana . Uma análise dos letreiramentos populares. Blucher, 2010.

_____. Coutinho. Solange G. Em busca de uma classificação para os letreiramentos populares. 2009. InfoDesign Revista Brasileira de Design da Informação. Disponível em https://infodesign.org.br/public/journals/1/No.2Vol.6-2009/ID_v6_n2_2009_16_29_Finizola_et_al.pdf?download=1&phpMyAdmin=H8DwcFLEmv4B1mx8YJNY1MFYs4e

LUPTON, Ellen e PHILLIPS, Jennifer Cole. Novos fundamentos do design. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

GROPIUS, Walter (1956). Bauhaus: Novarquitectura. São Paulo: Editora Perspectiva, 1988.

PERFIL DOS TERRITÓRIOS DE IDENTIDADE DA BAHIA. Volume 2. Salvador: SEI Publicações, 2016.

SANTOS, Milton (1959). A rede urbana do Recôncavo. In: BRANDÃO, Maria de Azevedo (org.). Recôncavo da Bahia: sociedade e economia em transição. Salvador: Fundação Casa de Jorge Amado; Academia de Letras da Bahia, Universidade Federal da Bahia, 1998.

SINOPSE PRELIMINAR DO CENSO DEMOGRÁFICO: BAHIA. Fundação Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. IX Recenseamento Geral do Brasil 1980. Volume 1, Tomo 1, Número 14. Rio de Janeiro: IBGE, 1981.

ZEVI, Bruno. L'arte dei poveri fa paura ai generali. (1965). in BARDI, Lina Bo. *Tempos de grossura. O design no impasse*. Série Pontos sobre o Brasil, São Paulo, Instituto Lina Bo e P.M. Bardi, 1994.