



EDUARDO DE OLIVEIRA MOREIRA

TIPOGRAFIA VERNACULAR DIGITAL

PROPOSTA DE UM MÉTODO PARA O
DESENHO DE FONTES TIPOGRÁFICAS
DE INSPIRAÇÃO POPULAR



CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN
CURSO DE DESIGN

**TIPOGRAFIA VERNACULAR DIGITAL: PROPOSTA DE UM MÉTODO PARA O
DESENHO DE FONTES TIPOGRÁFICAS DE INSPIRAÇÃO POPULAR**

EDUARDO DE OLIVEIRA MOREIRA

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito parcial
para obtenção do título de bacharel
em Design.

Orientadora: Maria de Fátima W. Finizola

Catálogo na fonte:
Bibliotecária – Simone Xavier CRB/4 - 1242

M838t Moreira, Eduardo de Oliveira.
 Tipografia vernacular digital: proposta de um método para o desenho de fontes
 tipográficas de inspiração popular. / Eduardo de Oliveira Moreira. – 2016.
 107f. il. ; 30 cm.

 Orientadora: Maria de Fátima Waechter Finizola Santana
 Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Universidade Federal de
Pernambuco, CAA, Design, 2016.
 Inclui Referências.

1. Desenho de letras. 2. Projeto gráfico (Tipografia). 3. Método. I. Santana, Maria de Fátima Waechter Finizola (Orientadora). II. Título.
--

740 CDD (23. ed.)

UFPE (CAA 2016-177)

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN

PARECER DE COMISSÃO EXAMINADORA
DE DEFESA DE PROJETO DE
GRADUAÇÃO EM DESIGN DE

EDUARDO DE OLIVEIRA MOREIRA

“Tipografia Vernacular Digital: proposta de um método para o desenho de fontes tipográficas de inspiração popular”

A comissão examinadora, composta pelos membros abaixo, sob a presidência do primeiro, considera o aluno **EDUARDO DE OLIVEIRA MOREIRA**

APROVADO

Caruaru, 08 de julho de 2016

Prof^a. Maria de Fátima Waechter Finizola Santana

Prof^a. Rosângela Vieira de Souza

Prof^a. Josinaldo Barbosa da Silva

AGRADECIMENTOS

Preciso começar esses agradecimentos com João Paulo, um amigo desde os tempos de escola e que já compartilhou muita coisa junto comigo. Muito obrigado por tudo, pelos vários conselhos, as várias ajudas em trabalhos da faculdade e até de fora dela, por ser tão otimista e contagiar todas pessoas ao teu redor com esse sentimento maravilhoso. Muito obrigado pela conversa maravilhosa no almoço do dia 01/10/2015 (eu lembro até da data) e que clareou tanto as minhas ideias na hora de decidir, de fato, o tema deste trabalho. Eu nem tenho palavras pra agradecer tudo o que já aconteceu nesses mais de doze anos de amizade, são muitas histórias. ♥

Muito obrigado à Taísa por ter me cedido uma cama na casa dela durante várias noites que precisei dormir em Caruaru, pelas conversas sobre as dezenas de dimensões que a gente nunca vai saber se existem de verdade, pelos vários subways de pobre que a gente comeu, por ser uma amigona até hoje. Por tudo isso, obrigado, de verdade.

Preciso também agradecer aos grandes amigos que a UFPE me deu. Neidinha, que me ajudou tantas e tantas vezes, que foi e ainda é um grande exemplo de pessoa pra mim, que quebrou o gelo da timidez exagerada com o tão simples: “Oi, tu é Edu?” e até hoje, depois de tantos anos, ainda ser tão presente na minha vida. Ally e Edinah, que tornaram o temível estágio no LTA uma das melhores épocas que vivi no CAA e por serem, até hoje, grandes amigos. Vocês foram alguns dos motivos que me fizeram ter forças e não desistir quando as dificuldades pareciam ser maiores do que eu achava que poderia suportar. Só tenho lembranças de momentos maravilhosos com vocês.

Não posso deixar de agradecer aos meninos do ‘A3’. Essas três pessoas maravilhosas que fizeram parte do melhor ano da minha vida. O intercâmbio jamais teria sido tão bom se não fosse a convivência diária com vocês. Obrigado por, mesmo estando cada um num canto do Brasil, ainda serem tão presentes na minha vida e por me animarem sempre com os assuntos mais aleatórios no nosso chat. Obrigado pelas risadas, pelas memórias, por tudo. Amo vocês. ♥

Agradecer à Rô por ter me mostrado o caminho das letras, por ter despertado em mim a paixão por caligrafia, e por ter contribuído tanto para que eu encontrasse um norte nesse curso tão abrangente e também na vida como designer. Se hoje as letras são tão importantes pra mim, se eu gosto tanto de tipografia e lettering e levo isso tão a sério, devo muito às aulas de caligrafia e ao tempo que passei como monitor da disciplina. Muito obrigado por tudo isso.

Agradecer à Fátima Finizola, uma pessoa que eu já era fã muito antes de conhecer pessoalmente e que, depois de conviver durante esses trabalhosos meses de orientação, me fez ter uma admiração maior ainda. Agora eu não sou fã apenas do seu impecável trabalho de pesquisa/resgate/valorização das letras populares, sou fã da pessoa maravilhosa que você é. Muito obrigado por ser tão acessível, por não se colocar num pedestal e tornar o processo de escrever um TCC um período de aprendizado e não de sofrimento. Muito obrigado mesmo, de verdade, por todo esse tempo que eu tive a honra de ser seu orientando. Um dia quero ser um designer/pesquisador tão competente quanto você.

Por último, mas não menos importante, quero agradecer muito à minha mãezinha querida, que mesmo sem entender muito bem o que eu “tanto faço nessa mesa sentado”, nunca se deixou levar pelas palavras negativas das pessoas que dizem que meu curso não tem futuro e que não acreditam no que eu escolhi fazer da vida, que até hoje dizem que eu deveria ter feito ‘um curso que dê dinheiro’. Muito obrigado por ter me dado o que senhora infelizmente não teve a oportunidade de ter: o direito de estudar, desde pequeno, na melhor escola possível. Muito obrigado por ter segurado a barra e por ser tão forte quando a situação financeira da gente se complicava. Era difícil, mas foram os R\$30 por semana que me permitiram continuar. Se hoje eu estou aqui, finalmente, escrevendo os agradecimentos desse trabalho, eu devo tudo a senhora. Obrigado pela vida que a senhora me deu e ainda me dá, obrigado por ter feito por mim o que muitas vezes eu mesmo deixei de fazer: acreditar que sim, eu sou capaz de grandes coisas e que mesmo o caminho sendo longo e difícil, eu vou chegar lá. Eu só tenho é orgulho de ser seu filho.

Gratidão é a palavra que resume tudo isso que escrevi para vocês.

“Olhar o mundo à nossa volta pode ser uma boa forma de desenvolver a criatividade individual e, conseqüentemente, diferenciar-se do lugar comum...”

[Mariana Rodrigues, 1996]

RESUMO

A prática do design tipográfico no Brasil é recente e começou, de fato, com o desenvolvimento das tecnologias digitais e a popularização do computador pessoal no final dos anos 1980. A tipografia vernacular, grupo de artefatos confeccionados em sua grande maioria através de processos manuais e quase sempre por anônimos, se tornou alvo de interesse de pesquisadores e designers brasileiros desde os anos 1990. Esses artefatos vernaculares, de acordo com o catálogo 'Fontes digitais brasileiras: de 1989 a 2001', tiveram uma notória importância para o experimentalismo e o amadurecimento da prática do design de tipos no país. Apesar disso, até os dias de hoje, essa prática projetual se dá de maneira subjetiva e não existem recomendações metodológicas específicas para o uso de referências tipográficas vernaculares no campo do design de tipos. Sendo assim, este trabalho teve como objetivo principal a criação de um método de desenho tipográfico específico para a exploração de referências vernaculares através do design de tipos experimental. Para isso, o desenvolvimento da pesquisa se deu em quatro fases: a primeira, de natureza exploratória, onde se buscou designers de tipo com experiência no projeto de fontes de inspiração popular; a segunda, de natureza estruturalista, onde foram definidas as etapas do método através de uma análise comparativa entre os métodos estudados no levantamento bibliográfico da pesquisa (visão teórica) e as respostas dos designers entrevistados (visão prática); a terceira, que diz respeito ao teste-piloto e ajustes necessários; a quarta, onde foi feita a finalização do método. Ao final, como material complementar, foi desenvolvida uma cartilha que atua como um manual simplificado direcionado a designers iniciantes que queiram dar os primeiros passos no design tipográfico através do uso de artefatos tipográficos vernaculares como referência para o projeto de fontes digitais.

PALAVRAS-CHAVES: método, desenho de tipos, tipografia vernacular

ABSTRACT

The practice of typographic design in Brazil is recent and began, in fact, with the development of digital technologies and the popularization of the personal computer in the late 80's. The vernacular typography, a group of artefacts made mostly through manual processes and by anonymous professionals, became the target of interest of researchers and designers since the 90's. These vernacular artefacts, according with the catalog 'Fontes digitais brasileiras: de 1989 a 2001', had a notorious importance to the experimentalism and the maturation of the type design practise in the country. Nevertheless, even today, this practice has a subjective character and there are no specific methodological recommendations for the use of vernacular typographic as a reference in the type design field. Thus, this project had as main objective the creation of a specific type design method focusing on the exploration of vernacular references by the experimental typeface design. For this, the methodology of the study was divided into four different phases: the first, where we looked for type designers with experience designing typefaces with vernacular inspirations; the second, which was defined the phases of the method through a comparative analysis of the methods studied in the literature research (theoretical view) and the answers of the interviewed type designers (practical view); the third, pilot test and necessary adjustments; the fourth, the completion of the method. Finally, as a complementary material, a simplified manual was designed for designers who want to take the first steps into typeface design through the use of vernacular typography as a concrete reference.

KEY-WORDS: method, type design, vernacular typography

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Tipografia, letreiramento e caligrafia. Fonte: arquivo do autor.....	17
Figura 2 – Tipos de construção: contínua, descontínua, modular, irregular e com referência a ferramenta. Fonte: DIXON apud FINIZOLA, 2010.	21
Figura 3 – Aspectos formais: tratamento das curvas, retas e formato das hastes. Fonte: DIXON apud FINIZOLA, 2010.....	22
Figura 4 – Elementos que influenciam a proporção dos tipos. Fonte: DIXON apud FINIZOLA, 2010.	22
Figura 5 – Graus de contraste e inclinações de eixo. Fonte: DIXON apud FINIZOLA, 2010.	22
Figura 6 – Variações de peso. Fonte: DIXON apud FINIZOLA, 2010.....	22
Figura 7 – Variações de serifas e terminais. Fonte: DIXON apud FINIZOLA, 2010.	23
Figura 8 – Exemplos de caracteres-chaves de algumas fontes tipográficas. Fonte: DIXON apud FINIZOLA, 2010.....	23
Figura 9 – Exemplos de recursos ornamentais. Fonte: DIXON apud FINIZOLA, 2010.	23
Figura 10 – Manuscrito popular (esquerda) e letreiramento popular (direita).	26
Figura 11 – Classificação dos letreiramentos populares quanto à sua autoria: não especialista, especialista e autoral (Seu Juca). Fonte: FINIZOLA, 2010.....	27
Figura 12 – Classificação dos letreiramentos populares quanto à sua forma de representação da linguagem gráfica: base caligráfica, tipográficas e desenhada. Fonte: FINIZOLA, 2010.	27
Figura 13 – Classificação dos letreiramentos populares quanto aos seus atributos formais (na ordem): amadoras, quadradas, serifadas, cursivas, gordas, grotescas, caligráficas, fantasia e expressivas. Fonte: FINIZOLA, 2010.	28
Figura 14 – Contorno vetorial da letra ‘Q’.....	31
Figura 15 – Funcionamento das forma vetoriais. Fonte: LIMA (2012), disponível em http://issuu.com/fabioloquez	32
Figura 16 – Exemplo de quantidade ideal de pontos. Fonte: LIMA (2012), disponível em http://issuu.com/fabioloquez	33
Figura 17 – Posicionamento dos pontos: extremidades e paralelismo. Fonte: LIMA (2012), disponível em http://issuu.com/fabioloquez	34
Figura 18 – Técnica de sobreposição (overlapping). Fonte: LIMA (2012), disponível em http://issuu.com/fabioloquez	35

Figura 19 – Técnica de construção por partes.	36
Figura 20 – Técnica de construção por módulos.	36
Figura 21 – Altura x, linhas de caixa alta, ascendente e descendentes.....	38
Figura 22 – Exemplos de variação da altura x em fontes diferentes (de cima pra baixo: Filezin e Cabeça (Vinicius Guimarães, 2006); Amada (Edu Oliveira, 2015). .	38
Figura 23 – Anatomia tipográfica das letras maiúsculas e minúsculas. Imagem adaptada de FINIZOLA, Fátima. São Paulo: Blucher, 2010.	39
Figura 24 – Exemplo de kerning entre as letras ‘V’, ‘E’, ‘L’.	40
Figura 25 – Classificação Vox/ATypI. Figura adaptada de NIEMEYER, Lucy. Tipografia: uma apresentação. Teresópolis: 2AB, 2010.	41
Figura 26 – Classificação Europeia. Figura adaptada de NIEMEYER, Lucy. Tipografia: uma apresentação. Teresópolis: 2AB, 2010.	42
Figura 27 – Detalhe de um panfleto com a primeira fat face, de 1810, desenvolvida pela typefoundry inglesa Bower & Bacon. Acervo The University of Reading, Inglaterra. Fonte: ROCHA, Claudio. Projeto tipográfico: análise e produção de fontes digitais.	42
Figura 28 – Seu Juca (Priscila Farias, 2001) e Bispo (Amir Aahamin Admani, 2001). Fonte: Fontes Digitais Brasileiras: de 1989 a 2001. São Paulo: Edições Rosari, 2003.	45
Figura 29 – Traço (Ana Carolina Aquino e Bianca Alcântara, 2014) e Vitamina (Luciana Bacelar, 2014). Fonte: http://www.behance.net	46
Figura 30 – Exemplo de módulos e malha de construção. Imagem retirada de BUGGY, 2007.	50
Figura 31 – Derivação de caracteres caixa baixa em ‘abcdefg’. Imagem retirada de FARIAS, 2001.	51
Figura 32 – Tabela da relação entre as características, elementos estruturais e formais da Gaultier Type. Fonte: arquivo do autor.....	52
Figura 33 – Gaultier Type. Fonte: arquivo do autor.....	52
Figura 34 – Níveis de compatibilidade visual do projeto com a referência utilizada. Imagem baseada em LIMA, Fábio (2009).	54
Figura 35 – Diagrama das etapas de desenvolvimento das fontes digitais de simulação caligráfica de referência concreta. Imagem retirada de LIMA, 2009: 161	58
Figura 36 – Diagrama das estratégias de construção das fontes digitais de simulação caligráfica de referência conceitual. Fonte: LIMA, 2009: 162	59

Figura 37 – Primeira fase da metodologia da pesquisa.	61
Figura 38 – Segunda fase da metodologia da pesquisa.	61
Figura 39 – Terceira fase da metodologia da pesquisa.	61
Figura 40 – Quarta fase da metodologia da pesquisa.....	62
Figura 41 – Amostra de fontes dos designers entrevistados: Bonocô e Suburbana (Fernando PJ), Contexto (Vinícius Guimarães) e Selarón (Alvaro Franca)	62
Figura 42 – Categorias das perguntas elaboradas no formulário.	63
Figura 43 – Questionário aplicado com os designers entrevistados.	64
Figura 44 – Categorias de análise das respostas dos formulários.....	65
Figura 45 – Resumo das respostas mais frequentes dadas pelos entrevistados. ...	66
Figura 46 – Tabela comparativa 'Motivação'	70
Figura 47 – Tabela comparativa 'Metodologia'	71
Figura 48 – Tabela comparativa 'Particularidades'.....	72
Figura 49 – Tabela de análise da referência escolhida.....	73
Figura 50 – Níveis de reconstrução de uma referência. Figura adaptada de LIMA (2009).	74
Figura 51 – Níveis de inconstância dos caracteres tipográficos.	75
Figura 52 – Níveis de controle da forma de acordo com a técnica de vetorização..	76
Figura 53 – Referência escolhida pelo participante do teste-piloto.	77
Figura 54 – Tabela de análise da referência escolhida pelo participante (teste-piloto).	78
Figura 55 – Questionário de Avaliação do teste-piloto.....	79
Figura 56 – Tabela de análise da referência escolhida: autoria	81
Figura 57 – Tabela de análise da referência escolhida: forma de representação....	81
Figura 58 – Tabela de análise da referência escolhida: atributos formais (aspectos intrínsecos).....	82
Figura 59 – Diagrama 'Fase 1': escolha da referência	84
Figura 60 – Diagrama 'Fase 2': análise da referência	85
Figura 61 – Diagrama 'Fase 3': uso da referência.....	86
Figura 62 – Diagrama 'Fase 4': analógico no digital.....	88

SUMÁRIO

Introdução	13
Capítulo 1 Formas de representação visual da escrita	17
1.1 Tipografia, letreiramento e caligrafia	17
1.2 Atributos formais: aspectos intrínsecos e extrínsecos ao desenho tipográfico ...	21
1.3 Letreiramento popular	24
Capítulo 2 Desenho de Tipos Digitais	29
2.1 O surgimento de uma nova tecnologia e as mudanças sofridas pelo cenário tipográfico	29
2.1.2 Vetor: a matéria-prima da tipografia digital	31
2.2 O projeto tipográfico, dos pré-requisitos às classificações de uso.....	36
2.2.1 Métrica e variantes tipográficas	37
2.2.2 Texto, título e decorativas: classificação de tipos quanto ao seu uso	40
2.3 Tipografia Vernacular Digital	44
Capítulo 3 Metodologias para desenho de tipos.....	48
3.1 O MECOTipo	49
3.2 Processo de construção de fontes digitais de simulação caligráfica	53
Capítulo 4 Desenvolvimento da Pesquisa	60
4.1 Natureza da Pesquisa	60
4.2 Fases da Pesquisa.....	60
4.2.1 Roteiro das etapas da pesquisa.....	62
Capítulo 5 O Vernacular no digital: um método específico	84
5.1 Fase 1 – Escolha da referência.....	84
5.2 Fase 2 – Análise da referência.....	85
5.3 Fase 3 – Uso da referência	86
5.4 Fase 4 – Do analógico ao digital	87
Conclusão	89
Referências bibliográficas.....	91
Anexos	93

Introdução

A prática tipográfica no Brasil, no que diz respeito ao desenho de fontes digitais, é uma atividade recente se fizermos a comparação com outros países que possuem uma grande tradição tipográfica. É como se o Brasil ainda fosse um jovem que está se descobrindo, aprendendo e experimentando possibilidades para se formar como indivíduo e ter personalidade própria definida.

Podemos dizer que o design de tipos se tornou algo mais popular no país com o surgimento das novas tecnologias advindas da era digital, que impactaram fortemente a sociedade. No final dos anos 80, com a popularização dos computadores pessoais, vários profissionais e estudantes começaram a ter acesso a novas ferramentas, que facilitavam desde a edição de um bloco de texto até a criação de novas fontes tipográficas. O que antes exigia grandes espaços para armazenar impressoras e caixas de tipos de metal, e tinha como pré-requisito conhecimento técnico para gravar e fundir tipos, se caracterizando como um ofício para poucos, recentemente tornou-se uma área muito mais acessível.

As possibilidades passaram a ser enormes e tanto estudantes como profissionais começaram a explorar, através da tipografia e do desenho tipográfico, técnicas até então desconhecidas devido às limitações tecnológicas. Os novos projetos de fontes tipográficas digitais passaram a ter um caráter mais experimental e começaram a incorporar até mesmo elementos presentes na vivência de cada designer.

Dentro da complexa rede que é a tipografia existem diversas áreas de atuação e investigação. Entre elas está a tipografia vernacular, que compreende uma representação gráfica da escrita feita por indivíduos que estão à margem da prática formal do design de tipos. Ao contrário do que muitos podem pensar sobre a tipografia vernacular, embora seja praticada por pessoas sem titulações formais ou acadêmicas, ela tem um valor imensurável para o que a tipografia brasileira pode representar para o mundo. Esses produtores populares de significado são, muitas vezes, responsáveis por mostrar, por meio da linguagem gráfica verbal, a cultura local de uma determinada região. Essas letras, muitas vezes pintadas de maneira simples e com ferramentas improvisadas, carregam em suas formas muito mais do que a representação de um som.

Hoje observamos que existem os designers de tipo que configuram uma forte tendência na produção tipográfica contemporânea do Brasil e que, tomando como base a tipografia vernacular, fazem uso de elementos que estão presentes no nosso cotidiano popular como fonte de inspiração para seus projetos tipográficos. Essa tendência provavelmente se deve ao fato da popularização e facilidade de acesso ao computador pessoal. Nesse sentido, Fátima Finizola afirma que “... a era digital e as novas tecnologias estimularam o desenvolvimento de projetos baseados em transposições estéticas, do passado para o presente, do meio analógico para o virtual” (FINIZOLA, 2010, p.14).

Entretanto, apesar dessa incorporação do vernacular pelo design de tipos ser bastante explorada no país, ainda não existem orientações metodológicas voltadas diretamente a esse tipo de prática. Por esse motivo, este trabalho busca, através do seu objetivo geral e específicos, contribuir um pouco com a mudança desse cenário e estimular cada vez mais o interesse pelo estudo e prática do design de tipos no Brasil, em sua vertente vernacular, por meio do desenvolvimento de um método específico para o desenvolvimento de fontes tipográficas com características vernaculares.

Objetivo Geral e Específicos

Esperando que este trabalho seja uma contribuição para o cenário tipográfico do Brasil, o objetivo geral desta pesquisa é gerar uma proposta de método de desenho de caracteres tipográficos de inspiração vernacular, baseando-se nos seguintes objetivos específicos:

- Identificar, através de um levantamento bibliográfico, metodologias de desenho tipográfico propostas por autores da área;
- Identificar, através de entrevistas com *type* designers, etapas fundamentais ao projeto de fontes tipográficas de inspiração vernacular;
- Relacionar métodos e conceitos abordados pelos entrevistados (visão prática) e pelos autores investigados no referencial teórico (visão teórica);
- Criar parâmetros e organizá-los na forma de um método específico para o desenho de caracteres tipográficos de inspiração popular;

- Criar uma cartilha sobre como desenhar fontes de inspiração popular.

Justificativa

O desenho de tipos é uma das disciplinas mais complexas da tipografia e exige do designer uma grande carga de conhecimento técnico, teórico e estético. Dessa forma, no campo educacional este projeto de graduação pretende contribuir para que haja mais estudos sobre uma das esferas do design vernacular – aquela que tange os manuscritos e letreiramentos populares – permitindo que mais designers e interessados na área tenham acesso a mais um tipo de abordagem sobre o tema. Na esfera social, o desenho de tipos quando é inspirado pela produção de pintores letristas aproxima o design formal das classes populares, tornando-o menos elitizado e mais humano. Do ponto de vista cultural, o estudo contribuirá para a divulgação da cultura tipográfica brasileira, preservando a memória gráfica local, pois, como afirma Rafael Cardoso (CARDOSO, 2011, p.156), “ela é o mais importante mecanismo de constituição e preservação da identidade de cada um”. Por fim, para o campo do design, o resultado desta pesquisa será uma contribuição para que a produção de fontes tipográficas inspiradas no vernacular seja ainda mais encorajada, facilitando o ato de projetar para os designers de tipos. Além disso, o trabalho poderá ser um estímulo para que a tipografia brasileira tenha mais autenticidade, pois, como afirma Ferlauto (2002, p.125), só assim que nossa tipografia poderá ser reconhecida internacionalmente.

Problema de pesquisa e questionamentos

Já se sabe que o design inspirado no vernacular e na cultura local é um dos caminhos para que o design brasileiro tenha suas próprias características e raízes, de forma que seja único e autêntico. Sendo assim, existe a necessidade de que designers saibam como explorar essa fonte de inspiração e consigam imprimir em seus projetos tipográficos marcas do seu cotidiano.

Portanto, essa pesquisa percebe a necessidade de se estudar mais a fundo o processo de apropriação do design informal como fonte de inspiração a fim de contribuir para uma produção mais sincera e continua de fontes tipográficas vernaculares.

Como consequência, surgem os seguintes questionamentos: (I) Como a produção não oficial de design poderá contribuir em novos projetos tipográficos de designers formais? (II) Como utilizar, de maneira mais eficaz, as inspirações vernaculares que estão presentes na paisagem tipográfica que nos rodeia? (III) Como capturar a essência desses elementos e transpô-los para novos suportes, criando assim uma identidade regional maior para os designers de tipos contemporâneo?

Metodologia geral

A fim de atingir os objetivos propostos por esta pesquisa, a metodologia adotada foi composta de duas partes distintas. A primeira parte, dividida em três capítulos, se concentra na fundamentação teórica a respeito do tema, onde o primeiro deles trata dos conceitos básicos de caligrafia, letreiramento, tipografia, letreiramentos populares e atributos formais da representação gráfica da escrita. O segundo capítulo direciona o estudo por vias mais específicas, abordando o desenho de tipos na era digital, seu surgimento, a tipografia vernacular como inspiração para o desenho de fontes tipográficas digitais. O terceiro capítulo aborda algumas metodologias de projeto que darão subsídio teórico para a construção do método proposto como resultado final deste trabalho.

O quarto capítulo se compromete integralmente em expor o desenvolvimento da pesquisa, os tipos e técnicas de pesquisa que foram utilizados, bem como os métodos de abordagem e de procedimento, as amostragens utilizadas e como elas foram coletadas. Nesse capítulo também foi exposto o objetivo geral da pesquisa, ou seja, a construção do método, suas etapas e propósitos, assim como o teste-piloto que foi realizado a fim de identificar erros e acertos do que foi proposto.

O quinto capítulo foi destinado à discussão dos resultados finais da pesquisa e a apresentação do método definitivo. Por último, na conclusão, foram feitas as considerações finais a respeito do objeto de estudo, quais objetivos foram atingidos, assim como possíveis desdobramentos futuros do trabalho.

Capítulo 1 | Formas de representação visual da escrita

1.1 Tipografia, letreiramento e caligrafia

A tipografia digital só existe e é configurada da forma que conhecemos hoje por conta da evolução que a escrita sofreu ao longo da sua história. Hoje conseguimos encontrar fontes tipográficas digitais que simulam o traçado caligráfico, ressuscitam formas clássicas do desenho de letras e trazem à tona referências tipográficas que poderiam estar abandonadas em caixas de tipos de metal ou até mesmo nas fachadas de construções históricas. Sendo assim, conhecer os conceitos de caligrafia, letreiramento e tipografia, entendendo que eles mantêm uma estreita relação com a atual prática do design de tipos, é importante para que os designers vejam a tipografia digital como um artefato resultante de referências formais presentes nessas três formas de representação gráfica da escrita (Figura 1).

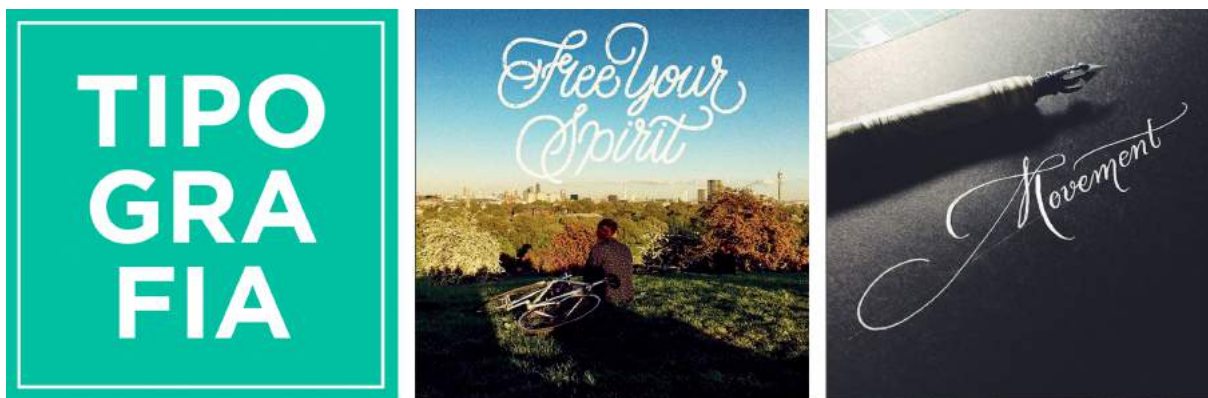


Figura 1 – Tipografia, letreiramento e caligrafia. Fonte: arquivo do autor

Tipografia

Basicamente, existem duas maneiras de conceituar a tipografia. A primeira delas, definida através da origem etimológica do termo, compreende a técnica de impressão por tipos móveis criada no século XV por Johannes Gutenberg. Hoje é possível dar um sentido mais amplo à tipografia e, além de considerá-la dentro de um contexto mais tradicionalista, relacionando unicamente às práticas de impressão, também abordar toda e qualquer atividade que faz referência ao design com tipos e/ou de tipos. Nesse sentido, Priscila Farias define a tipografia como:

o conjunto de práticas subjacente à criação e utilização de símbolos visuais relacionados aos caracteres ortográficos (letras) e para-ortográficos (tais como números e sinais de pontuação) para fins de reprodução, independentemente do modo como foram criados (a mão livre, por meios mecânicos) ou reproduzidos (impressos em papel, gravados em documento digital). (FARIAS, 2000, p.15)

Wolfgang Weingart completa dizendo que: “Tudo o que é escrito, tem a ver com a tipografia. Tudo o que tem a ver com tipos, mesmo que seja uma pintura ou uma carta escrita a mão, é, para mim, tipografia” (WEINGART, 1995 *apud* FARIAS, 2000, p.105). E completa dizendo que “tipografia é a arte de escolher o tamanho correto, o comprimento certo da linha, de escolher as diferentes espessuras das informações do texto” (WEINGART *apud* FERLAUTO, 2002, p.122).

Outra definição proposta por Willens e Strals (2009), diz que a “tipografia é uma seleção de formas já prontas que permitem a reprodução de letras similares ou idênticas através de uma ação única – como digitar num teclado ou carimbar numa folha de papel” (WILLENS; STRALS, 2009, p.27, tradução do autor).

Dentro dessas definições, podemos encontrar duas grandes vertentes – o design com tipos e o design de tipos – sendo este último o foco principal desta pesquisa. Dentro da esfera do design de tipos, existe o designer especializado em configurar uma fonte tipográfica, ou seja, o responsável não só por desenhar a forma das letras, mas também de pensar e organizar o conjunto de instruções que tornará possível a sua manipulação em softwares, o ajuste de corpo, cor etc. pelos usuários, sejam eles designers ou não. O trabalho do designer de tipos é comparável aos bastidores de uma peça de teatro, onde o que o público vê é o resultado do árduo trabalho feito ‘por trás das cortinas’, nos ensaios e testes feitos antes da apresentação do resultado final.

Letreiramento ou *Lettering*

Diferentemente do que acontece com a tipografia, o letreiramento, por outro lado, não possui a característica de reprodução similar das letras, pelo contrário, ele se define como sendo uma composição tipográfica única e desenhada para um fim específico. Smeijers (2014, p.19) diz que o *lettering* (ou letreiramento) “dá um passo além da escrita. Quando se faz *lettering* usa-se sempre letras desenhadas”. Em relação às letras desenhadas, o autor ainda diz que o *lettering* vai muito além da

caneta e do papel, ele também pode ser encontrado em gravações, letreiros de neon, por exemplo.

Os autores Willens e Strals (2009, p.27, tradução do autor) completam a definição de Smeijers e definem *lettering* como a construção de letras através de “múltiplos, e muitas vezes numerosos, traços e ações – como um recado de amor meticulosamente gravado num tronco de árvore ou um graffiti feito à mão numa parede, por exemplo”. Ainda sobre as letras desenhadas no projeto de um *lettering* os autores dizem que:

São caracteres construídos através de múltiplas ações e podem envolver muitas ações e ferramentas. [...] Assim como a escrita, o lettering é uma criação única, projetada para uma aplicação específica. [...] O lettering se difere da escrita manual pelo seu foco principal estar mais direcionado para a técnica ou aparência visual. Embora a velocidade possa ser importante, ela é geralmente menos do que o produto final. Mais do que na escrita e na tipografia, o contexto influencia a aparência do lettering (WILLENS; STRALS, 2009, p.27, tradução do autor).

Lupton (2007, p.50) ao abordar o letreiramento manual diz que ele ainda “é uma força vibrante no design gráfico”, também usada como base para a criação de fontes digitais. Bruno Martins (2007) diz que as letras no lettering não tem restrição de serem desenhadas apenas com uma linha, portanto, é permitido uma liberdade de criação bem maior, as letras podem ser distorcidas, arqueadas, postas uma acima da outra, tudo depende da criatividade do designer que estiver responsável pelo projeto. O conceito de letreiramento também será retomado, mais adiante, no tópico sobre letreiramentos populares.

Caligrafia

O termo caligrafia é muitas vezes confundido como sinônimo de escrita manual, ou seja, aquela que usamos no nosso dia-a-dia e que não apresenta nenhum apuro formal em sua aparência, produzida como uma pura expressão pessoal. Nesse sentido, o conceito de escrita manual enfatiza uma comunicação rápida e a velocidade de execução se sobrepõe à aparência das letras (WILLENS; STRALS, 2009).

Entretanto, nesta pesquisa adotaremos o conceito de caligrafia como uma forma de representação mais artística da linguagem verbal, uma letra manuscrita mais cuidadosamente desenhada (JURY, 2007) e que é utilizada como ferramenta auxiliar para designers gráficos e de tipo, já que é na caligrafia onde podemos encontrar boas referências para desenhar letras e alfabetos tipográficos. A caligrafia, antes da invenção da imprensa por tipos móveis de metal, era uma prática restrita e dominada por poucos escribas e copistas que tinham a tarefa de reproduzir livros (FINIZOLA, 2010). Hoje, a caligrafia além de servir como suporte e inspiração para projetos de design gráfico, também é referência para a criação de fontes tipográficas digitais.

Lima (2009) diz que caligrafia é “um termo utilizado para se referir à escrita manual associada a algum nível de erudição: formal, técnica, estética ou mesmo conceitual” (2009, p.31) e completa dizendo que:

Os modelos de escrita manual convertidos em fontes digitais apresentam invariavelmente qualidades visuais particulares [...]. Ainda que essas qualidades sejam questionáveis do ponto de vista estético, são inquestionáveis enquanto valores simbólicos – pela capacidade de articular no ambiente digital aspectos próprios ao universo artesanal”. (LIMA, 2009, p.31)

A importância de compreender, mesmo que minimamente, como funciona a construção gestual da caligrafia e o movimento de seus instrumentos ajuda o designer de tipos a saber utilizar, seja com maior ou menor grau de similaridade formal, a referência escolhida para o projeto, seja ela um original caligráfico, um impresso ou até mesmo um letramento popular encontrado na rua.

Ao relacionar caligrafia e a tipografia vernacular, Martins (2007, p.29) diz que “ambas coincidem em seu aspecto gestual” e “se aproximam em sua expressividade, na espontaneidade da escrita que espelha o gesto”. Por outro lado, elas se diferem principalmente em relação aos seus suportes e técnicas, pois, enquanto a caligrafia se manifesta, geralmente, sobre um suporte constante – como uma folha de papel, por exemplo – e através de uma técnica apurada, na tipografia popular não existe um suporte ou técnica dominante, ela pode estar num bilhete colado na porta da geladeira e até numa fachada de loja.

1.2 Atributos formais: aspectos intrínsecos e extrínsecos ao desenho tipográfico

De acordo com Michael Twyman é possível “dividir as características encontradas na linguagem gráfica verbal em duas categorias: os aspectos intrínsecos e os extrínsecos” (TWYMAN *apud* FINIZOLA, 2010, p.49). Podemos chamar de aspectos intrínsecos os elementos que estabelecem a forma própria de cada letra e definem o estilo específico de um conjunto de caracteres, seja ele um alfabeto, uma fonte ou um tipo.

De acordo com Dixon (*apud* FINIZOLA, 2010), os aspectos intrínsecos podem ser observados de acordo com oito atributos formais: construção, forma, proporção, modulação, peso, serifas/terminais, caracteres-chave e decoração.

- Construção

A construção de um tipo pode ser norteada de acordo com cinco estruturas formais: contínua, onde não é possível perceber pontos de transição nas hastes e conexões de um caractere; descontínua, quando é possível perceber pontos de transição ou rupturas de conexões, como nas letras feitas a partir de uma pena caligráfica de ponta chata; modulares, onde há a repetição e combinação de elementos idênticos; irregular, como as fontes *grunge*; por fim a que faz referência a ferramentas de trabalho, como um pincel ou cinzel (Figura 2)

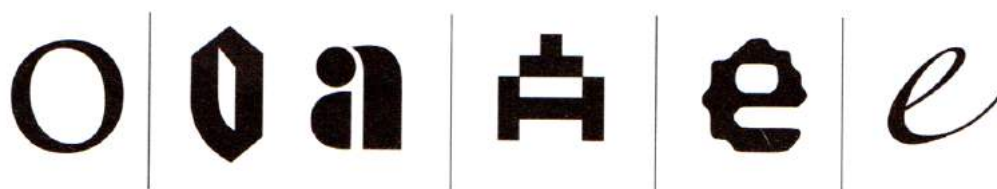


Figura 2 – Tipos de construção: contínua, descontínua, modular, irregular e com referência a ferramenta. Fonte: DIXON *apud* FINIZOLA, 2010.

- Forma

Combinação e tratamento dado às curvas e retas nas formas tipográficas (Figura 3).



Figura 3 – Aspectos formais: tratamento das curvas, retas e formato das hastes. Fonte: DIXON *apud* FINIZOLA, 2010.

- Proporção

Relação das partes dos caracteres que proporcionam ordem e ritmo ao alfabeto. Mais a respeito desses elementos – largura, altura-x, altura da ascendente e descendente – serão abordados no próximo capítulo (Figura 4).



Figura 4 – Elementos que influenciam a proporção dos tipos. Fonte: DIXON *apud* FINIZOLA, 2010.

- Modulação

Diz respeito a presença ou não de contraste nas formas tipográficas. A modulação é “a diferença de espessura entre as hastes de uma letra” (FINIZOLA, 2010, p.51) (Figura 5).



Figura 5 – Graus de contraste e inclinações de eixo. Fonte: DIXON *apud* FINIZOLA, 2010.

- Peso

Segundo Finizola (2010), o atributo peso define as espessuras das hastes de uma família tipográfica, como por exemplo as variações de peso que podem ir do super light ao extrabold (Figura 6).



Figura 6 – Variações de peso. Fonte: DIXON *apud* FINIZOLA, 2010.

- Serifas/Terminais

“Serifas são remates presentes em alguns estilos de letras [...] Já os terminais são a continuação final de cada haste, podendo, às vezes, assumir forma de bola, lágrima ou bico” (FINIZOLA, 2010, p.51) (Figura 7)



Figura 7 – Variações de serifas e terminais. Fonte: DIXON *apud* FINIZOLA, 2010.

- Caracteres-chave

São letras que possuem características que ajudam a diferenciar e identificar as fontes tipográficas. (Figura 8)

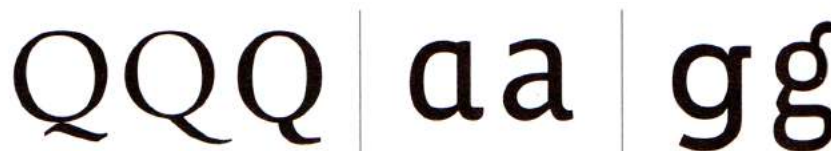


Figura 8 – Exemplos de caracteres-chaves de algumas fontes tipográficas. Fonte: DIXON *apud* FINIZOLA, 2010.

- Decoração

São recursos ornamentais que podem ser utilizados na construção do tipo. (Figura 9)

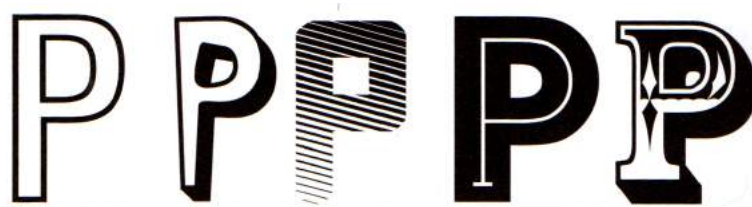


Figura 9 – Exemplos de recursos ornamentais. Fonte: DIXON *apud* FINIZOLA, 2010.

Os aspectos extrínsecos, por outro lado, dizem respeito a relação das letras com o suporte na qual elas foram impressas, pintadas ou gravadas. Finizola (2010) apresenta quatro aspectos extrínsecos considerados por ela mais relevantes para a análise dos letreiramentos populares:

- Uso da cor – cores aplicadas e combinações de figura-fundo;
- Alinhamento horizontal – justificado, centralizado, alinhado à esquerda ou direita;
- Disposição das letras – horizontal, vertical ou diagonal; linear ou curvilínea; regular ou irregular;
- Uso de elementos esquemáticos ou pictóricos

Compreender quais são os aspectos extrínsecos torna-se importante para entender algumas das possibilidades a respeito de composição textual e como a sua relação com os aspectos intrínsecos formam a mensagem gráfica verbal.

1.3 Letreiramento popular

Para que seja possível uma compreensão mais completa a respeito dos letreiramentos populares, faz-se necessário uma contextualização a respeito do design vernacular. Sabemos que a formalização do Design aconteceu no Brasil em 1963 com a fundação da Esdi¹, entretanto, muito antes disso, “durante os cinquenta ou cem anos anteriores a tal data eram exercidas entre nós atividades projetuais com alto grau de complexidade conceitual” (CARDOSO, 2005, p.8). O que de fato aconteceu com a chegada da Esdi foi que a sociedade passou a reconhecer a chamada ‘forma oficial do design’ (na época conhecido como desenho industrial) como uma profissão (FINIZOLA, 2010).

A Esdi, além das outras escolas de desenho industrial que surgiram no país entre os anos 1950 e 1970, também tinham raízes europeias e modelos de ensino inspirados nos preceitos da Bauhaus e Ulm, escolas de design europeias pioneiras na cultura do projeto de produtos industriais. Esse ‘modelo europeu’ de se ensinar, que poderia funcionar muito bem nos seus países de origem, tornou-se descontextualizado aqui no Brasil, deixando profissionais experientes à margem do mercado e formando designers que não sabiam ou não queriam olhar para experiências locais (FINIZOLA, 2013). Distanciar o design formal da cultura local tornou a profissão um tanto quanto elitizada, criou-se uma barreira intelectual entre os dois mundos. De um lado estavam os que estudaram e ‘sabiam o que estavam

¹ Escola Superior de Desenho Industrial, hoje parte da Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

fazendo', do outro os 'ignorantes' sem formação. Uma visão totalmente nociva à prática do design em várias instâncias, afinal, o design também é um produto cultural e por isso ignorar o meio no qual ele está sendo praticado é empobrecedor. Felizmente, essa situação vem mudando e cada vez mais é possível encontrar estudos e projetos que reconhecem o rico valor da produção informal, que tornam o design mais representativo e, conseqüentemente, ampliam o entendimento do design no Brasil.

De acordo com Farias (2011), o termo 'vernacular' vem de uma expressão latina usada para significar 'nativo' de um lugar específico (a cidade de Roma), sendo aplicado ao design pela primeira vez em 1857 por George Gilbert em seu livro *Domestic and Secular Architecture*. A autora ainda explica que nos campos do design gráfico e da tipografia, são considerados artefatos vernaculares produtos que surgiram de "práticas de design desenvolvidas antes, ou a despeito, da instituição das escolas de design modernistas, principalmente por artistas anônimos, e no contexto do comércio" (FARIAS, 2011, p.167).

Dentro desse contexto do design vernacular, existem os letreiramentos populares que, dentro da tipografia comercial, informam e englobam "[...] artefatos confeccionados, em sua grande maioria, por meio de processos manuais por letristas, artífices ou pessoas comuns" (FINIZOLA, 2010, p.56). Essa produção se tornou objeto de interesse de designers gráficos e pesquisadores que, desde os anos 1990, têm interesse recorrente e fazem uso dos artefatos criados por esses indivíduos como matéria-prima geradora de conhecimento científico e produção técnica dentro do campo do design gráfico. Essas letras pintadas manualmente e muitas vezes de maneira informal podem ser consideradas a "expressão mais genuína do espírito de um lugar" (FARIAS, 2011, p.167) e por esse motivo, elas conseguem comunicar algo que vai além de uma simples informação textual, podendo representar a cultura local de maneira mais pura, livre das regras e implicações técnicas da academia.

No que diz respeito à tipografia comercial informal e aos produtores de letreiramentos populares, Finizola (2010) identificou os letristas populares como sendo os principais responsáveis pela sua produção. A autora ainda identifica duas diferenças no processo criativo dos letreiramentos populares: a primeira – a dos manuscritos populares – diz respeito à uma produção mais espontânea, irregular, motivada pela necessidade de uma comunicação imediata, sem projeto prévio e

produzida por pessoas que não possuem habilidade técnica apurada. A segunda se refere aos letreiramentos produzidos por profissionais, que embora não tenham estudado formalmente para realizar tal exercício, possuem pleno domínio da técnica de pintar letras adquirido com a prática regular da atividade.

É interessante entender que existem essas diferenças para que possamos, de certa maneira, categorizar algumas das características presentes na tipografia vernacular e tornar mais fácil seu entendimento. Entretanto, vale à pena ressaltar que embora existam essas diferenças, elas não devem ser vistas rigorosamente, pois, “em ambos os casos as técnicas de produção são manuais [...] Sendo assim, tanto em um caso como em outro, a regularidade é improvável” (MARTINS, 2007, p.26). Esses dois grupos ainda se aproximam por outros três pontos em comum: a origem popular, a ausência de formação acadêmica em design e o anonimato dos autores desses artefatos (FINIZOLA, 2010).

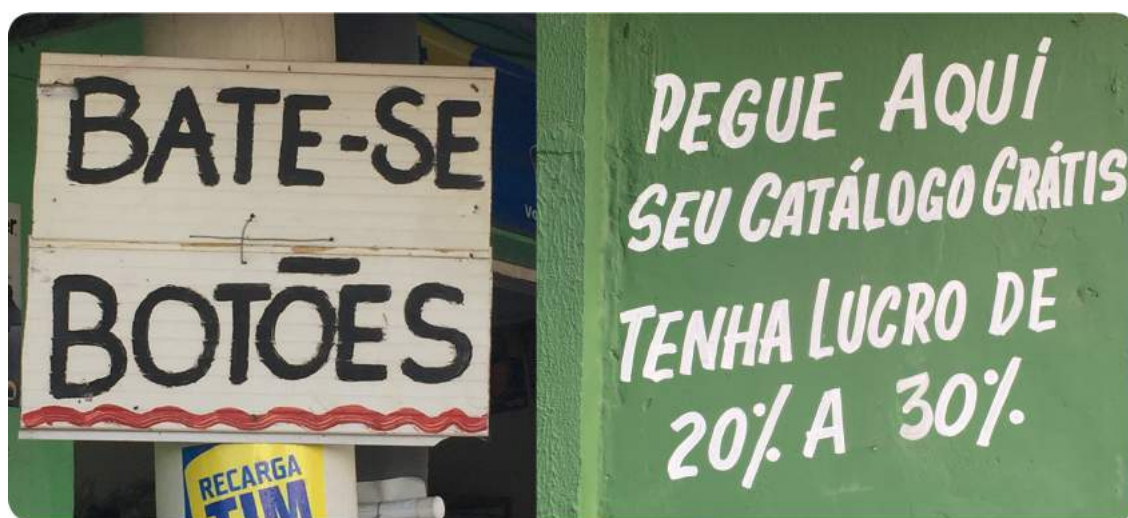


Figura 10 – Manuscrito popular (esquerda) e letreiramento popular (direita). Fonte: arquivo do autor

A partir da sua pesquisa sobre a tipografia vernacular na cidade do Recife, em Pernambuco, Fátima Finizola (2010) obteve um panorama a respeito dos letreiramentos populares da cidade com base em uma classificação tipográfica desses artefatos. O sistema de classificação desenvolvido pela autora “analisa os letreiros populares de acordo com três aspectos: autoria, forma de representação visual da linguagem e atributos formais” (FINIZOLA, 2010, p.98).

De acordo com o primeiro critério – autoria – Finizola (2010) observou três classes distintas de letreiramentos populares: [1] os feitos por especialistas, ou seja,

aqueles desenvolvidos por letristas de profissão e que desenvolvem letreiros como atividade regular; [2] aqueles feitos por não especialistas, “que podem ser elaborados por qualquer pessoa que possua uma necessidade comunicacional, mesmo que não domine a técnica com precisão” (FINIZOLA, 2010, p.98); [3] os autorais, que dizem respeito aos letreiros “que são desenvolvidos como um artefato particular de expressão pessoal” (FINIZOLA, 2010, p.98) (Figura 11).



Figura 11 – Classificação dos letreiramentos populares quanto à sua autoria: não especialista, especialista e autoral (Seu Juca). Fonte: FINIZOLA, 2010.

Já o segundo critério – forma de representação da linguagem gráfica verbal – se expressa visualmente baseado em três técnicas: a caligrafia, o letreiramento e a tipografia. Finizola (2010) afirma que esse critério observa quais dessas técnicas foram utilizadas pelo letrista como caminho para a construção do letreiramento. Sendo assim, os três padrões de letreiramentos identificados pela autora são: os letreiramentos com base caligráfica, cuja forma tem origem em algum estilo caligráfico; os letreiramentos com base tipográfica, aqueles que tem uma forte relação com a tipografia e se caracteriza como uma transposição da tipografia digital para a pincelada manual; por fim, os letreiramentos que tem base no desenho (Figura 12).



Figura 12 – Classificação dos letreiramentos populares quanto à sua forma de representação da linguagem gráfica: base caligráfica, tipográficas e desenhada. Fonte: FINIZOLA, 2010.

Por último, o terceiro critério – atributos formais – distingue e sistematiza os letreiramentos populares de acordo com a semelhança da sua construção formal. Finizola (2010) definiu nove padrões de letreiramentos em relação aos seus atributos formais: as amadoras, as quadradas, as serifadas, as cursivas, as gordas, as grotescas, as caligráficas, as fantasias e as expressivas (Figura 13).



Figura 13 – Classificação dos letreiramentos populares quanto aos seus atributos formais (na ordem): amadoras, quadradas, serifadas, cursivas, gordas, grotescas, caligráficas, fantasia e expressivas.

Fonte: FINIZOLA, 2010.

Capítulo 2 | Desenho de Tipos Digitais

2.1 O surgimento de uma nova tecnologia e as mudanças sofridas pelo cenário tipográfico

A era digital permitiu mudanças gigantescas em diversos cenários da civilização mundial e se tratando do mundo tipográfico isso não é nem um pouco diferente. Sabemos que a invenção da imprensa por Gutenberg em 1455 foi um marco importantíssimo para a história da tipografia, pois era possível fazer livros de maneira mais rápida e prática, comparado com o tempo que se levava anteriormente para produzir um manuscrito, por exemplo. Segundo Cláudio Ferlauto (2002), em decorrência deste fato e das diversas transformações e evoluções tecnológicas, a tipografia tornou-se uma atividade de grande importância e sofisticação. Como consequência dessa constante evolução tecnológica, hoje é possível “que todos os alfabetos criados nos últimos quinhentos anos caibam em nossos computadores pessoais, digitalizados, virtuais, prontos para um uso facilitado e muito mais simples” (FERLAUTO, 2002, p.109).

Complementando o que foi dito anteriormente, Cláudio Rocha (2005) diz que desde o surgimento do sistema digital:

[...] os tipos deixaram de ser, definitivamente, objetos com propriedades físicas; passaram a ser sequências digitalizadas em código binário, vistos em tela de computador, ou descrições de curvas vetoriais interpretadas por uma impressora. Nesse contexto, o repertório da informática também teve que obrigatoriamente ser incorporado pelos designers gráficos para garantir o sucesso no uso ou no desenvolvimento de fontes digitais. (ROCHA, 2005, p.20)

Bruno Guimarães Martins (2007) explica que a escrita não para de evoluir, ela vive de constantes mudanças. E são essas constantes mudanças que configuram novas formas e novos usos para o alfabeto, um sistema de símbolos notável e vivo. A necessidade que nós humanos temos de registrar através da escrita a nossa vida é o que gera essas constantes mudanças. Como por exemplo a exigência de uma escrita mais rápida que fez os hieróglifos do Egito antigo adquirirem um caráter abstrato mais adequado. Se passaram milênios e a escrita começou a se

popularizar, a imprensa por tipos móveis permitiu uma maior difusão do conhecimento científico e de clássicos literários. A litografia surgida no século XIX permitiu uma liberdade ainda maior para a tipografia, libertando-a das amarras que existiam com os tipos de metal e abrindo caminho para o surgimento da impressão *off-set* e de acordo com Martins (2007):

Hoje, mesmo com pouco tempo de reflexão, ninguém mais duvida do impacto provocado pelo surgimento da informática e do *desktop publishing*, que, em conjunto com outras tecnologias, abriu possibilidades antes inimagináveis para a tipografia. O digital inaugura um capítulo de grande liberdade, proporcionando não só uma revisitação aos mais diversos estilos, como o necessário surgimento de novos “estilos”. Sobre a superfície das telas o pixel substitui a tinta, fazendo as letras surgirem efêmeras, letras-luz em constante movimento (MARTINS, 2007, p.50).

Sem dúvida alguma, o impacto da era digital sobre a tipografia foi grandioso. Ferlauto (2002) diz que muitas pessoas passaram a ter acesso ao fazer tipográfico e isso se tornou um dom para os designers explorarem, possibilitando a exploração e criação de linguagens pessoais, manipulando a tipografia completamente em sintonia com a sua realidade e seu tempo. A tipografia sempre foi uma forma de expressão do design, entretanto, a era digital permitiu uma maior liberdade de experimentação e liberdade criativa no fazer tipográfico.

No Brasil e em outros países da América, de acordo com Farias (2011), o design de tipos passou a ser praticado sistematicamente a partir da década de 1980 devido a popularização das tecnologias digitais. Entretanto, a tipografia era vista pela maioria das pessoas como sinônimo de impressão com tipos móveis e poucos eram os designers que se questionavam sobre a origem daquelas letras que estavam nos catálogos das fontes que eram utilizadas. A internet e sua popularização a partir dos anos 1990 foram fatores importantíssimos para a evolução do design de tipos, pois ela permitiu que designers tivessem amplo acesso a softwares, referências, recursos e motivações necessários para a produção de fontes. A internet também contribuiu para que essas fontes fossem facilmente distribuídas e compartilhadas, passando a ser bem mais fácil conhecer o trabalho de outros designers e de ocorrer uma troca mútua de conhecimento. A produção tipográfica brasileira e latino-americana aumentou e evoluiu no mesmo nível, e por

ser uma área bastante jovem no nosso país Priscila Farias (2000: 11) diz que “um de seus principais desafios é tentar estabelecer alguma identidade”, que deve representar o momento e a cultura em que ela está sendo produzida, sem cópias de modelos já tradicionais. Estabelecer uma identidade, seja ela tipográfica ou não, é um objetivo que se atinge gradualmente e de maneira natural, a partir da experimentação e exploração de diferentes conceitos.

2.1.2 Vetor: a matéria-prima da tipografia digital

Fábio Lima, designer de tipos carioca, produziu um documento como uma cartilha – gerado a partir de um compacto de aulas apresentado na disciplina de programação visual do curso de Design da PUC-Rio – chamado pelo próprio autor de “Tutorial Flopez”. Nesse compacto, podemos encontrar conteúdos que vão desde a criação de identidades visuais, passando pelo *naming*, tipografia até o processo de vetorização, sendo essa última a parte mais importante para fundamentar esta seção do estudo. Ao definir o que é vetor, Fabio Lima afirma que “vetores matemáticos são a matéria-prima das tipografias digitais”, ou seja, é devido ao contorno vetorial das letras – também chamado de *scalable outlines* – que é possível aumentar ou diminuir uma fonte sem que sua forma seja alterada, garantindo que a letra terá sempre a mesma aparência quando for reproduzida.

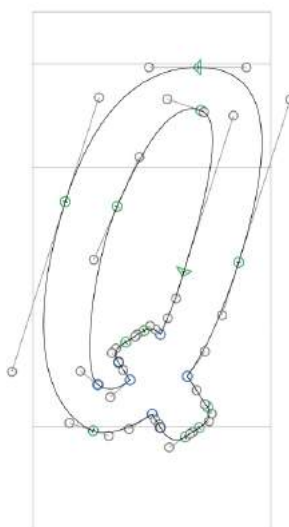


Figura 14 – Contorno vetorial da letra ‘Q’. Fonte: arquivo do autor

Outro ponto importantíssimo para a tipografia digital é a qualidade e a técnica de vetorização aplicada durante o processo de criação de uma fonte digital. É nesta etapa que o designer decide quais características serão preservadas ou eliminadas dos *sketches* feitos inicialmente durante a fase de concepção e geração de ideias. Também é possível que o designer escolha fazer o desenho das letras diretamente no software em que a fonte está sendo projetada, sendo assim a vetorização torna-se a primeira etapa do trabalho, entretanto essa não é uma prática muito recomendada, pois, como foi dito anteriormente, os designers contemporâneos podem se tornar facilmente vítimas das facilidades do computador, ter sua capacidade criativa reprimida pela tela e acabar gerando resultados superficiais em seus projetos.

Durante a vetorização é exigido que o designer tenha um bom controle sobre os pontos e curvas criados, por isso é importante entendermos noções básicas sobre o funcionamento (figura 15) e a construção (figuras 16, 17 e 18) de um vetor.

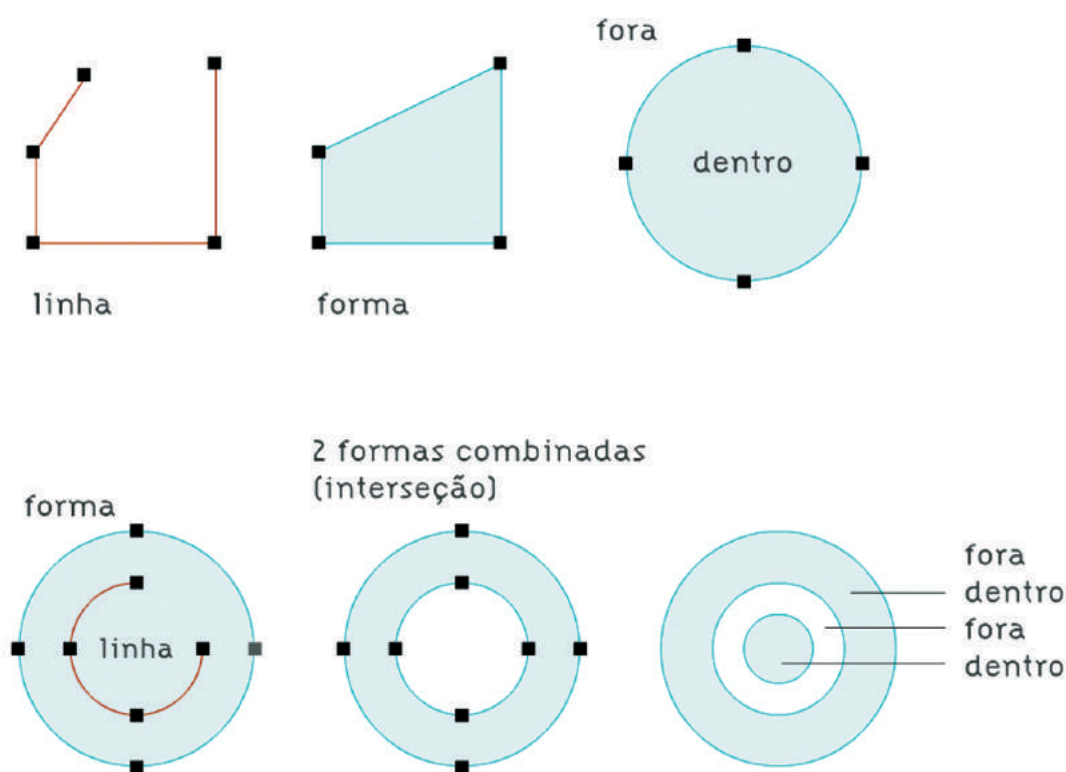


Figura 15 – Funcionamento das forma vetoriais. Fonte: LIMA (2012), disponível em <http://issuu.com/fabiolopez>

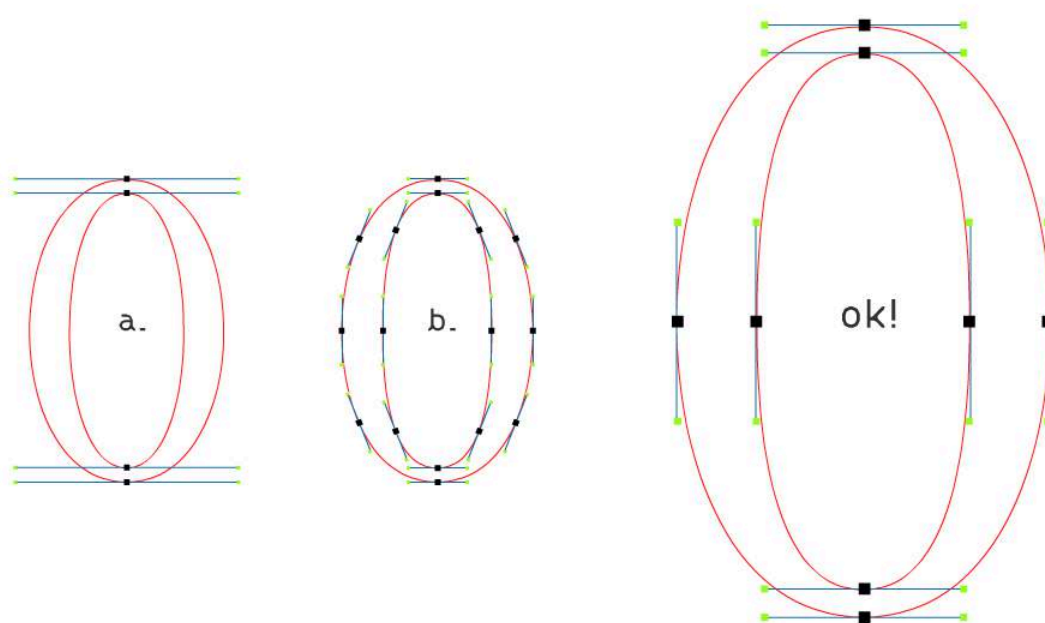


Figura 16 – Exemplo de quantidade ideal de pontos. Fonte: LIMA (2012), disponível em <http://issuu.com/fabiolopez>

Observando a figura 15, conseguimos identificar as diferenças entre linha e forma. Para que o software entenda os vetores como uma forma é necessário que o caminho (*path*) criado esteja inteiramente fechado, tornando assim possível o seu preenchimento. Caso contrário, o computador irá entender o caminho criado como uma linha, sem possibilidade de preenchimento. Há também a possibilidade de combinar formas para criar limites internos através de interseções, criando espaços vazios dentro de formas preenchidas.

Na figura 16 vemos exemplos de uma mesma forma vetorizada com quantidades de pontos diferentes. Na forma ‘a’ notamos que há uma quantidade baixa de pontos o que acaba gerando alavancas muito sensíveis que controlam curvas muito tensionadas. Já na forma ‘b’ acontece exatamente o oposto da forma ‘a’, onde o excesso de pontos e alavancas torna a manipulação das curvas uma tarefa muito mais complexa do que deveria ser. Como pode ser visto na forma ‘c’, o ideal é que sempre tentemos equilibrar a quantidade de pontos e alavancas de cada forma que for criada, tornando o trabalho de ajustes muito mais simples.

Ainda em relação à construção das formas vetoriais, um outro ponto importante é a localização dos pontos. Isso é extremamente variável de acordo com cada tipo de desenho que esteja sendo feito, entretanto, em termos gerais, há algumas sugestões e indicações para que os pontos sejam posicionados da melhor

maneira possível. Após identificar as extremidades horizontais e verticais da forma a ser criada – por isso a importância de se fazer estudos a lápis do desenho das letras antes de partir para o desenho digital – os pontos de controle devem ser posicionados. As alavancas (pontos de controle) devem sempre estar alinhadas horizontalmente, se estiverem numa extremidade horizontal e, caso estejam numa extremidade vertical, as alavancas ficam alinhadas verticalmente. Em alguns casos há a necessidade do ponto de controle se localizar diagonalmente e sendo assim, ele deve ser alinhado a 45°, facilitando possíveis ajustes futuros.

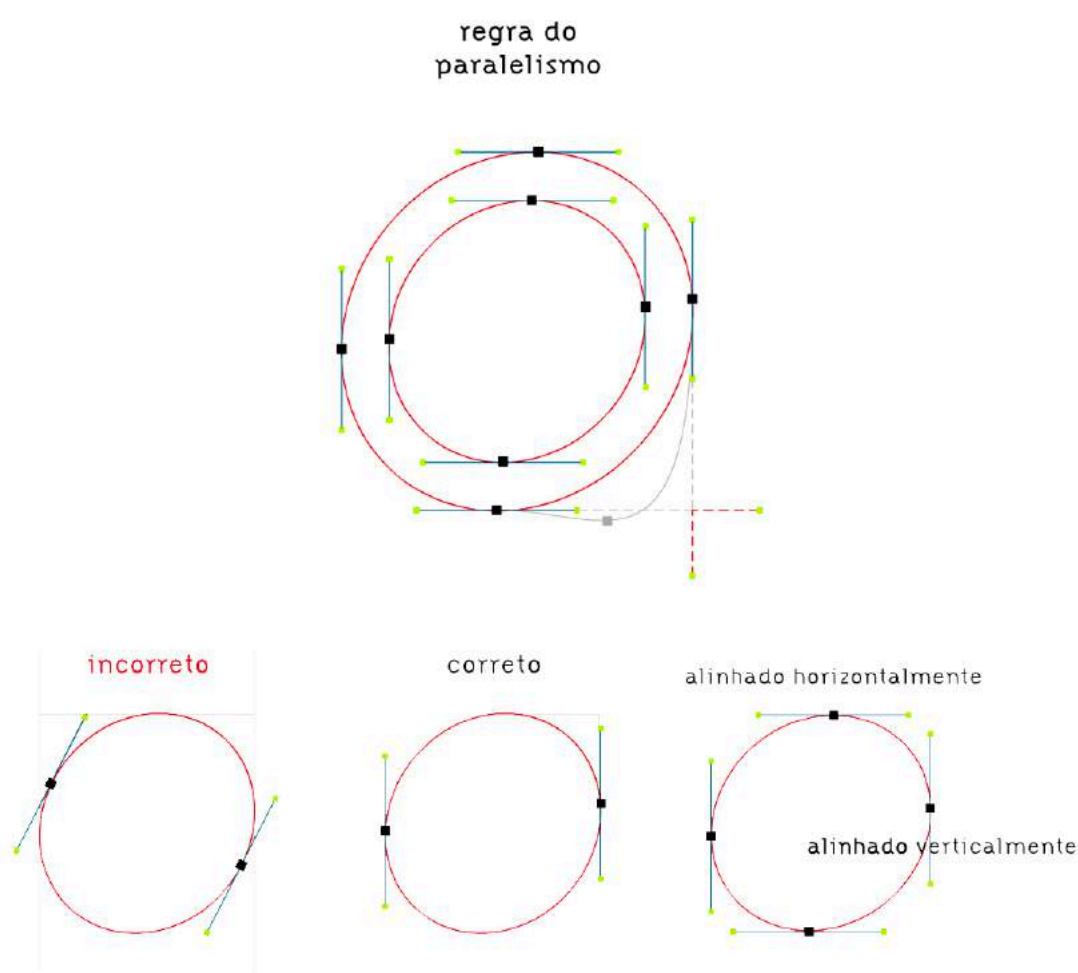


Figura 17 – Posicionamento dos pontos: extremidades e paralelismo. Fonte: LIMA (2012), disponível em <http://issuu.com/fabiolopez>

A sobreposição (*overlapping*) de formas é mais uma das práticas recomendadas e muito utilizada por designers de tipo digitais (figura 18). Essa técnica, que trabalha com formas desconectadas, permite uma maior liberdade e mobilidade na construção dos caracteres tipográficos, bem como na edição dos

pontos do contorno vetorial, permitindo e facilitando, quando necessário, o processo de interpolação².

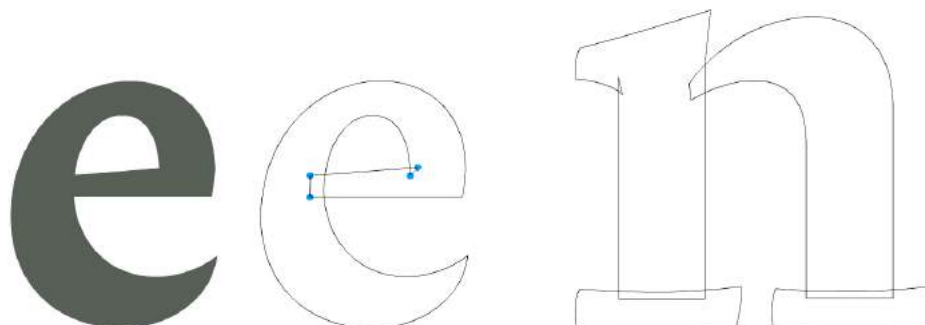


Figura 18 – Técnica de sobreposição (overlapping). Fonte: LIMA (2012), disponível em <http://issuu.com/fabiolopez>

Ao iniciar de fato a construção digital dos caracteres, MESEGUER *et al* (2014) sugerem três caminhos distintos que podem ser escolhidos de acordo com as necessidades e a situação de cada projeto, são eles: por partes, modular, ou por derivação de formas.

A construção por partes (Figura 19) se relaciona diretamente com a forma que escreveríamos as letras à mão ou por meio da caligrafia e se assemelha a técnica de sobreposição. Utilizando essa lógica, a técnica de construção por partes se torna um grande facilitador quando o designer a relaciona com a construção caligráfica do caractere, “permitindo construir e, sobretudo, modificar e aperfeiçoar as formas de maneira correta, pois os contornos manterão sua independência e, portanto, sua fluidez” (MESEGUER *et al* 2014, p.69).

A construção de caracteres por módulos (Figura 20) se dá pela repetição de partes entre um caractere e outro, sendo esta repetição o que pode garantir uma harmonia e coerência formal ao conjunto final de caracteres. Já o método de derivação de formas, onde se definem caracteres-base³ e/ou módulos para que o desenho dos demais caracteres da fonte sejam desenhados a partir deles, permite a construção de caracteres de modo mais coerente e rápida.

² De acordo com Lucas de Groot (2008), interpolação é uma automatização necessária para a geração de diferentes variações em uma família tipográfica. Essa geração automática é criada a partir de duas variações básicas (negrito e leve, por exemplo) e que depois de geradas devem ser aperfeiçoadas manualmente.

³ Caracteres-base são os arquétipos tipográficos utilizados para a formação dos demais caracteres de uma fonte tipográfica.

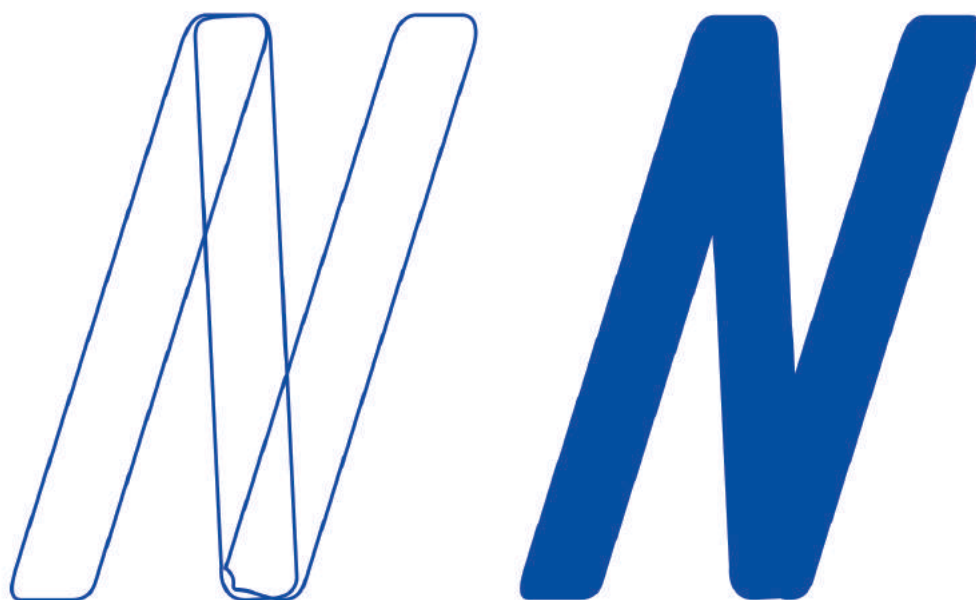


Figura 19 – Técnica de construção por partes.

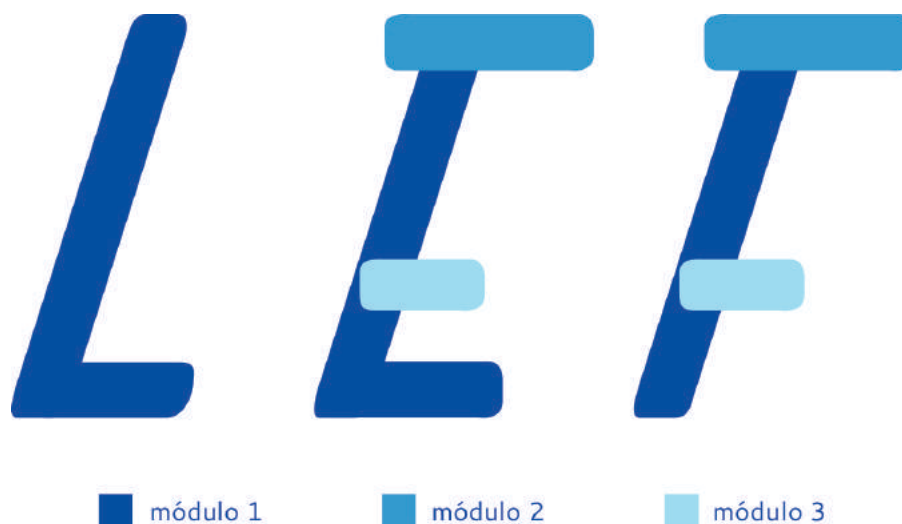


Figura 20 – Técnica de construção por módulos. Fonte: arquivo do autor

2.2 O projeto tipográfico, dos pré-requisitos às classificações de uso

Para iniciar um novo projeto de uma fonte tipográfica é necessário, antes de tudo, ter em mente que isso irá demandar uma grande quantidade de esforço e de conhecimento por parte do designer que se propõe a tal tarefa. Nos dias de hoje, com o computador pessoal totalmente popularizado, o acesso à tipografia tornou-se muito mais fácil, seja em relação ao uso de fontes quanto ao ato de desenhá-las, ou seja, o projeto de desenho tipográfico em si. Por outro lado, a popularização da

tipografia digital também disseminou projetos gráficos e editoriais com grandes falhas quanto à aplicação tipográfica e, ainda, a produção de fontes digitais que deixam de lado os fundamentos mais básicos do desenho de letras e não expressam em suas características formais a preocupação do designer para que seu projeto seja de qualidade, afinal, em tempos de internet e redes sociais parece que tudo o que importa é finalizar e publicar o projeto, certo? Errado. Isso é um dos grandes problemas do mundo complexo e contemporâneo em que vivemos atualmente, pois, de acordo com Rafael Cardoso (2012, p.156), “nos últimos cinquenta anos, a humanidade produziu maior quantidade de artefatos do que em toda a sua história pregressa” e infelizmente, como resultado disso, temos projetos banais, errados e muitas vezes sem sentido.

Sabemos que não é uma tarefa simples apontar o que é certo ou errado num projeto de uma fonte tipográfica, principalmente porque, dependendo de cada proposta, erros e acertos podem se tornar dois pontos totalmente subjetivos ao nosso julgamento. Priscila Farias, de acordo com o teórico Gérard Mermoz, diz que “antes do surgimento do designer, a tipografia [...] podia ser apenas boa ou ruim” (MERMOZ, 1994 *apud* FARIAS, 2000, p.16), ou seja, hoje em dia a tipografia atingiu um outro nível de complexidade, tornando-se algo muito mais conceitual do que técnico, ultrapassando posicionamentos que nos permitiam apenas considerar o que é bom e mau projetado. Isso será abordado mais adiante, nas próximas seções do estudo. Portanto, para se alcançar resultados bons e sólidos na área da tipografia, antes de tudo, é necessário aprender e entender que existem algumas recomendações técnicas básicas para se começar a desenhar uma nova fonte tipográfica digital.

2.2.1 Métrica e variantes tipográficas

Antes mesmo de começar a desenhar as formas das letras, é necessário definir um grid estrutural (Figura 21) com as linhas horizontais que irão estabelecer o espaço de trabalho e as proporções dos caracteres, bem como as dimensões da fonte (altura-x e a altura das ascendentes e descendentes). Segundo Lima (2009), “a definição do espaçamento em uma fonte digital é chamada de métrica tipográfica” (LIMA, 2009, p.13).



Figura 21 – Altura x, linhas de caixa alta, ascendente e descendentes.

É importante saber que a altura- x^4 não é a mesma em todas as fontes e não temos como definir um valor que seja ideal para ser aplicado em qualquer projeto. De acordo com MESEGUER *et al* (2014), esses valores devem ser definidos sempre de acordo com o uso final da fonte, pois, são essas dimensões que configuram sua aparência e funcionamento (Figura 22). Já o corpo da fonte “é definido entre a linha das ascendentes e a linha das descendentes e não pela altura- x ” (ROCHA, 2005, p.38) que, como dito anteriormente, varia de fonte para fonte.



Figura 22 – Exemplos de variação da altura x em fontes diferentes (de cima pra baixo: Filezin e Cabeça (Vinicius Guimarães, 2006); Amada (Edu Oliveira, 2015)).

É válido também conhecer e ter noções sobre a anatomia tipográfica, ou seja, a terminologia que determina as partes de cada letra (figura 23). No desenho de tipos, as compensações óticas, ou seja, os ajustes, são parte fundamental para o bom funcionamento de uma fonte e, além do desenho de cada caractere, também devemos estar atentos ao que é chamado de espaçamento e *kerning* (figura 24). O espaçamento refere-se aos espaços laterais (proteções laterais ou *sidebearings*) que

⁴ Distância entre a linha de base e a linha de x.

devem ser definidos para cada caractere tanto na esquerda quanto na direita do seu desenho que, de acordo com HENESTROSA *et al* (2014, p.83), “o seu objetivo é que, independentemente de qual caractere venha antes ou depois, o ritmo se mantenha harmonioso e previsível”. O *kerning* é uma série de ajustes necessários aos espaços laterais entre pares específicos de letras, pois o espaçamento muitas vezes não é o suficiente para obter a composição ideal de algumas palavras (Figura 24).



Figura 23 – Anatomia tipográfica das letras maiúsculas e minúsculas. Imagem adaptada de FINIZOLA, Fátima. São Paulo: Blucher, 2010.

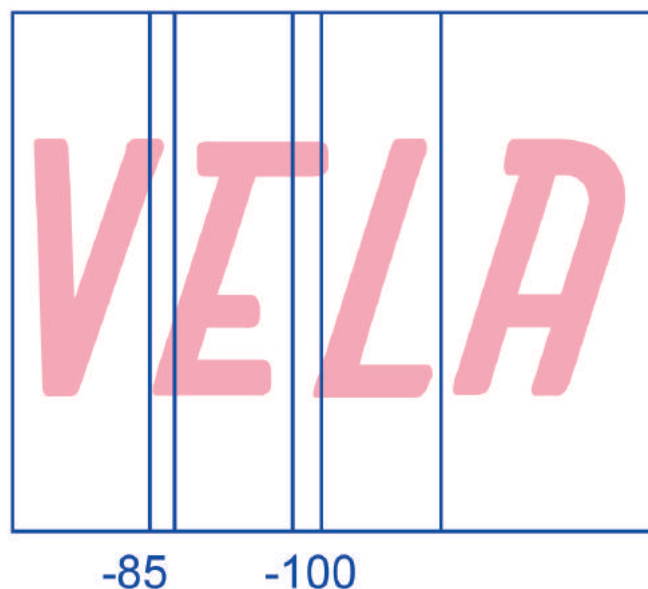


Figura 24 – Exemplo de kerning entre as letras ‘V’, ‘E’, ‘L’. Fonte: arquivo do autor.

2.2.2 Texto, título e decorativas: classificação de tipos quanto ao seu uso

Entendendo tudo o que foi apresentado anteriormente sobre vetorização e alguns outros aspectos técnicos sobre a criação de fontes tipográficas digitais, é importante tomar nota que essas não são regras absolutas, mas que podem ser adaptadas de acordo com as necessidades e as particularidades de cada projeto. Também é necessário frisar que existem diferenças no projeto de fontes tipográficas para textos de imersão, títulos e para fins decorativos, como é o caso dos *dingbats*, por exemplo. Sendo assim, como já foi mencionado, as definições de altura e largura, bem como os atributos formais do desenho das letras, devem ser definidos já tendo em mente qual a finalidade do projeto e como a fonte será utilizada.

Lucy Niemeyer (2010), em seu livro *Tipografia: uma apresentação*, nos apresenta a classificação Vox/ATypI que recebe esse nome por ser baseada na classificação criada por Maximilien Vox, em 1954. Na classificação proposta pela *Association Typographique Internationale* (ATypI), os tipos são divididos em sete grandes classes de acordo com seus aspectos formais: romanos, lineares (sem serifa), incisos, manuais, manuscritos (script), góticos e não latinos.

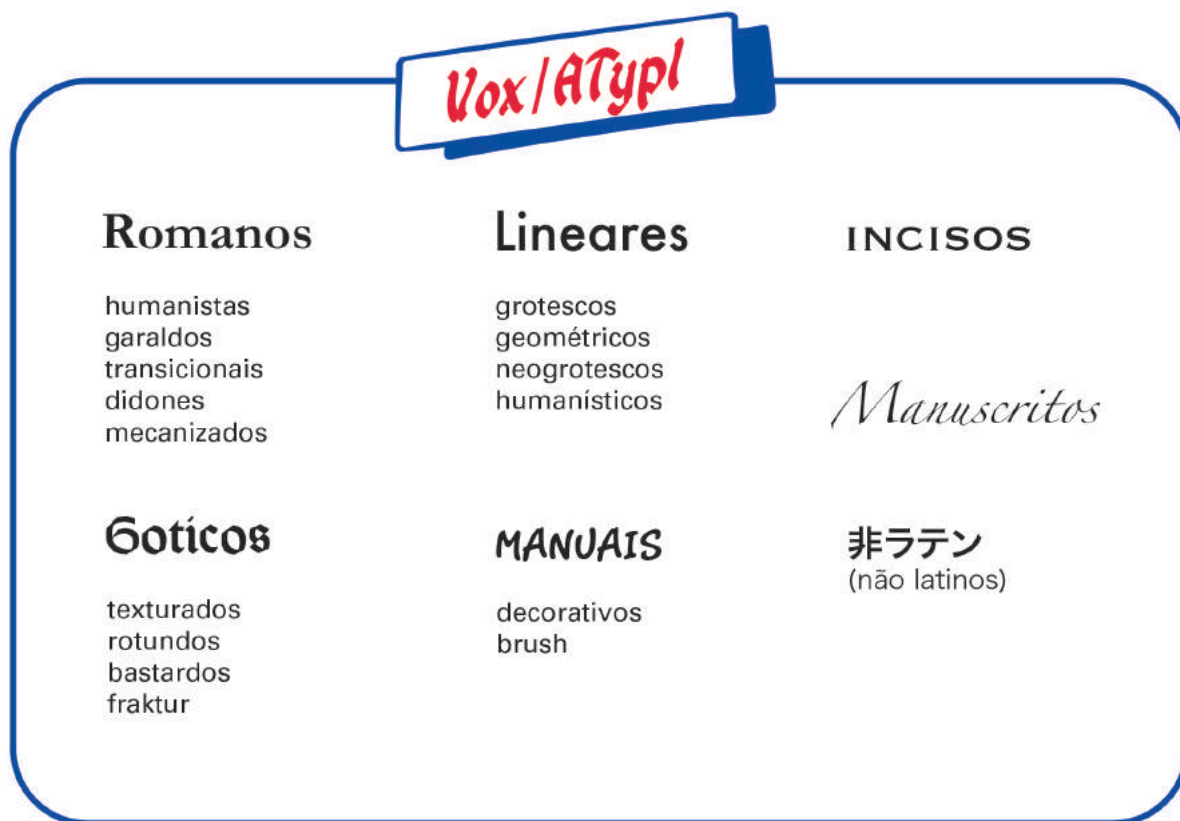


Figura 25 – Classificação Vox/ATypI. Figura adaptada de NIEMEYER, Lucy. Tipografia: uma apresentação. Teresópolis: 2AB, 2010.

Ferlauto (2002) apresenta uma outra classificação denominada classificação europeia, onde existem sete subclassificações que foram divididas cronologicamente e serão descritas na figura 26.

Observando a figura, podemos ver que há um estilo tipográfico que não se encaixa em nenhum outro conceito presente nos estilos surgidos anteriormente a ele. Trata-se dos tipos display que, de acordo com o autor, se configuram como sendo “alfabetos sem origens antigas, desenhados com uma falsa serifa ou serifa curta, inclassificáveis como serifados ou sem serifa e mesmo modernos.” Entretanto, essa definição de tipos display não é clara e se torna até limitadora. A fim de entender melhor do que tratam e buscando definições mais claras a respeito desse estilo citado por Ferlauto, Claudio Rocha (2005) consegue nos apresentar uma ideia mais clara do que são tipos display ao descrever como surgiram os tipos para propaganda durante o século XIX, quando “as letras deixaram de ser simples condutores de conteúdo, com maior ou menor elegância ou legibilidade, e passaram a ter força e expressividade” (ROCHA, 2005, p.31). A tipografia passou a ser forma e conteúdo ao mesmo tempo, se entrelaçando como um único artefato. Além disso, os

tipos para propaganda, também chamados de *fat face* (figura 27), não eram feitos para leituras corridas e uso em corpos de pequenos tamanhos, mas sim para anúncios e outras peças comerciais

Europeia		
NOME	DEFINIÇÃO	EXEMPLOS
HUMANISTAS	Originários dos primeiros tipos romanos aparecidos na Itália (1460–1470) e baseados nos manuscritos humanistas escritos com as maiúsculas carolíngias.	<i>Italian Old Style, Jenson, Lutetia, Stempel, Schneider e Verona.</i>
OLD STYLE	Uma variação das humanistas, com modificações nas maiúsculas e minúsculas. Suas variações ocorreram em função dos aspectos culturais de cada país onde ele foi mais usado.	<i>Garamond, Goudy Old Style, Palatino, Plantin e Sabon.</i>
TRANSICIONAIS	Primeira vez que o design de cada letra foi realizado tendo por base um quadrado preciso, com outlines calculadas matematicamente para um corte preciso.	<i>Baskerville, Bookman, Quadriga Antiqua, Stone Serif, Zapf International.</i>
MODERNOS	Influenciados diretamente pelo trabalho do inglês John Baskerville e tendo Giambattista Bodoni e Firmin Didot como os principais nomes entre os tipógrafos modernos.	<i>Bell, Bodoni, Didot, Fenice, Walbaun.</i>
SLAB SERIFS	Tipos de serifa retas e grossas, são definidos pelo próprio nome.	<i>Claredon, American Typewriter, Aachen, Lubalin, Memphis.</i>
SEM SERIFAS	Surgidos no séc. XIX durante o auge dos tipos slab serifs, teve pouca influência cultural e não obteve sucesso comercial. Após algum tempo, William Thorowgood produziu o primeiro alfabeto de minúsculas sem serifa, passando a ser conhecido como grotesque. Esses são a raiz da maioria dos tipos não-serifados mais populares..	<i>Helvética, Arial, Gill Sans, Optima, Univers.</i>
DISPLAYS	Sem origens antigas, desenhadas com falsas serifa ou serifa curta e incluíveis dentro de qualquer uma das categorias anteriores.	<i>Cooperplate, Belwe, Bauhaus, Poster Bodoni.</i>

Figura 26 – Classificação Europeia. Figura adaptada de NIEMEYER, Lucy. Tipografia: uma apresentação. Teresópolis: 2AB, 2010.

On SUNDAY, the 11th. Inst.
6 Baltic Pine
BALKS,

Figura 27 – Detalhe de um panfleto com a primeira fat face, de 1810, desenvolvida pela typefoundry inglesa Bower & Bacon. Acervo The University of Reading, Inglaterra. Fonte: ROCHA, Claudio. Projeto tipográfico: análise e produção de fontes digitais.

Indo mais a fundo e buscando entender melhor esses tipos mais expressivos, ao falar da forma e função, HENESTROSA *et al* (2014) compara fontes para textos longos (textos de imersão) com fontes para textos curtos (fontes para títulos ou *display*), classificando-as de acordo com o seu uso e não de acordo com o seu surgimento. Ele diz que criar uma fonte “invisível”, ou seja, uma fonte que mesmo usada para compor longos parágrafos de textos não torturam os olhos do leitor, força o designer a sacrificar muitos caprichos pelo fato de sua prioridade ser a adequação perfeita à sua função. Quanto maior o número de palavras compostas com a fonte projetada, maior deve ser a preocupação com espaçamento, kerning, possibilidades combinatórias e possíveis usos que a fonte venha a ter. Por outro lado, fontes para título são, nesse sentido, muito menos exigentes e considerando também o fato de serem projetadas para serem utilizadas em textos curtos, “a sua legibilidade e o respeito pela tradição podem ser sacrificados em busca de atrativos (HENESTROSA *et al*, 2014, p.16).

Saltz (2010) ainda diz que as versões para título e display de tipos para texto são projetadas para funcionarem em tamanhos maiores, tendo alguns detalhes como peso e o design da serifa. Sendo assim, podemos concluir que os tipos display são aqueles que nos permitem uma maior liberdade criativa por oportunizar um certo nível de experimentação durante o seu projeto, bem como uma maior exploração conceitual e de impressão de estilo, onde nossa imaginação como designers é o limite. E talvez seja esse o sentido que melhor se adequa à definição do que é tipografia para o tipógrafo suíço-alemão Wolfgang Weingart, onde ele diz que “tipografia também pode ser algo que não precisa ser lido” (*apud* FERLAUTO, 2002, p.108) e que nós como designers se quisermos transformar informações em algo mais interessante, podemos fazer algo até ilegível e deixar para que o leitor faça suas próprias interpretações. Neste caso, segundo Bruno Martins (2007), a letra desloca-se da sua tradicional função de legibilidade e passa a tomar forma de um signo autônomo, passando a ser percebida como uma imagem.

Portanto, partindo desses conceitos, podemos afirmar que a tipografia digital quando é inspirada por letramentos populares se classificaria melhor como uma fonte display, pois assim teríamos a possibilidade e a liberdade de explorar todas as características presentes nos artefatos produzidos pelos letristas populares, num caráter mais experimental, transportando-as para os aspectos intrínsecos do desenho tipográfico digital, onde “a imagem da tipografia é colocada em relevo, em

detrimento de sua função de mera interface para o conteúdo semântico” (MARTINS, 2007: 56).

2.3 Tipografia Vernacular Digital

Refletir alguns dos aspectos culturais e a realidade na qual um tipo está sendo criado talvez sejam as características mais marcantes de qualquer estilo tipográfico já criado durante toda a história da tipografia. Bruno Martins (2007) diz que cada cultura tem sua forma de transferir marcas próprias a seus sistemas de escrita e apesar de cada lugar ter conjuntos de signos distintos (o alfabeto), todos se assemelham em um ponto: a comunicação. Os anos foram passando e alguns padrões de gosto foram surgindo a partir da repetição de formas promovida pelas técnicas de reprodução tipográfica, “tais como o gosto holandês, gosto britânico, vernacular inglês e vernacular continental” (DIXON *apud* FARIAS, 2001, p.164). São nesses padrões que podemos perceber, além da grande influência que eles sofreram dos sistemas de fabricação e distribuição de tipos móveis, a identidade tipográfica de cada povo.

Consideramos que a tipografia chegou ao Brasil junto com a vinda da corte real portuguesa ao Rio de Janeiro, em 1808, e pelo motivo desse ser um acontecimento relativamente recente, a prática de desenhar tipos no nosso país também não é tão antiga. Como já discutido anteriormente, o cenário tipográfico brasileiro tornou-se movimentado e intenso paralelamente ao surgimento da tipografia digital. Os computadores pessoais permitiram que muitos designers e estudantes pudessem experimentar e desenhar letras dos mais diversos estilos. De fontes para textos às fontes pixeladas, dos dingbats aos alfabetos inspirados na tipografia vernacular. As possibilidades passaram a ser quase que infinitas.

Ao discutir sobre a incorporação do vernacular no design de tipos, estamos também contribuindo para a valorização do fazer popular dentro da prática formal do design. Em relação a isso, Priscila Farias diz que o design de tipos quando é inspirado em elementos vernaculares tem conotações distintas ao ser praticado em países que já tem um forte legado tipográfico ou em países onde essa prática ainda é “...uma busca por vozes mais espontâneas e autênticas, menos pretenciosas” (FARIAS, 2003, p.125), como é o caso do Brasil. Questões regionais podem não ser uma obrigatoriedade para o design de tipos brasileiro, mas certamente é um grande

diferencial e a tipografia vernacular, para o design de tipos digitais, pode ser o início do surgimento de uma forte tradição tipográfica nacional.

Seguindo a mesma linha de pensamento exposta anteriormente, Ferlauto completa dizendo que a “tipografia brasileira certamente só será autêntica (e reconhecida internacionalmente) se ela refletir a realidade em que está sendo criada e produzida” (FERLAUTO, 2002, p.125). Se depender da atual produção tipográfica no país, essa voz da espontaneidade certamente já está sendo ouvida e entendida de diferentes maneiras por jovens e experientes designers brasileiros.

No catálogo *Fontes digitais brasileiras: de 1989 a 2001* encontramos uma vasta produção tipográfica de designers que ajudaram a tipografia digital dar os seus primeiros passos em solo nacional (Figura 28). No entanto, atualmente, percebe-se que cada vez mais jovens designers estão explorando as fontes digitais de inspiração vernacular. Em sites como o Behance⁵, por exemplo, onde é possível criar e compartilhar portfólios, podemos encontrar uma notável produção desses alfabetos (figura 29).

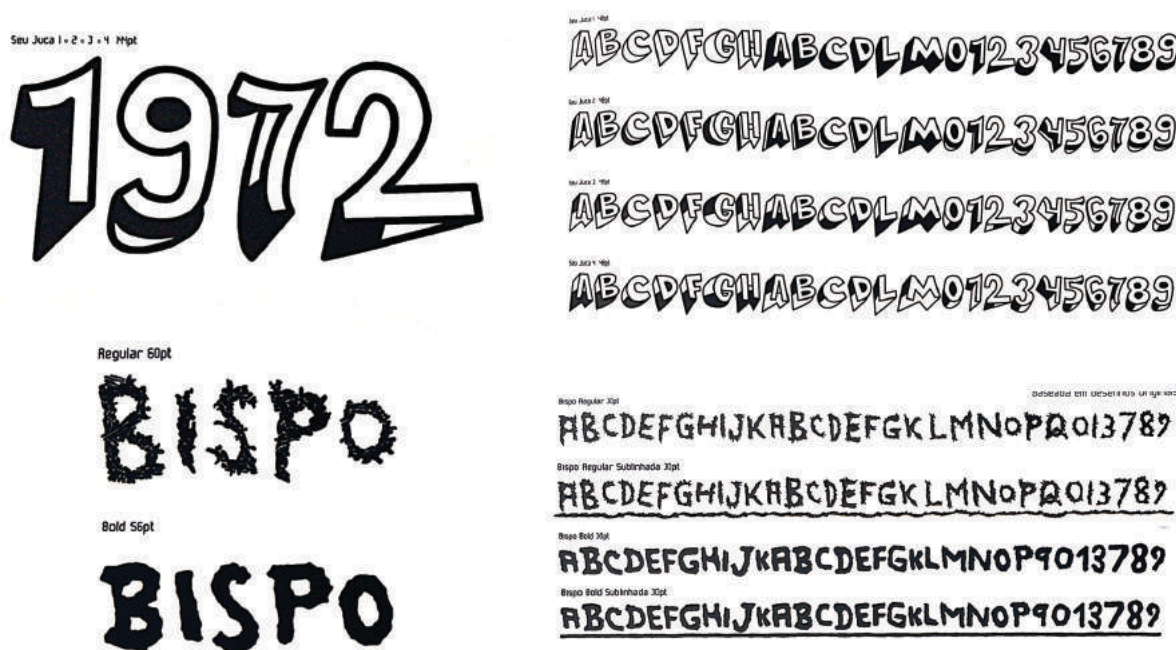


Figura 28 – Seu Juca (Priscila Farias, 2001) e Bispo (Amir Aahamin Admani, 2001). Fonte: Fontes Digitais Brasileiras: de 1989 a 2001. São Paulo: Edições Rosari, 2003.

⁵ <http://www.behance.net>



Figura 29 – Traço (Ana Carolina Aquino e Bianca Alcântara, 2014) e Vitamina (Luciana Bacelar, 2014). Fonte: <http://www.behance.net>

Fontes digitais de inspiração vernacular, segundo Priscila Farias (2011), são produtos de sofisticadas tecnologias que simulam e fazem referência a artefatos produzidos através de técnicas tradicionais e manuais. Esse experimentalismo tipográfico vem sendo explorado na América Latina desde o fim da década de 1990 e, dentro dessa produção, levando em conta características do processo e do produto vernacular listadas por Rapoport (1999 *apud* FARIAS, 2011), é possível identificar cinco diferentes maneiras de incorporação vernacular através de design de tipos digitais:

- Fontes baseadas em artefatos produzidos por letristas especialistas;
- Fontes baseadas em artefatos produzidos por não especialistas;
- Fontes baseados em artefatos idiossincráticos;
- Fontes baseadas em artefatos rústicos;
- Fontes baseadas em artefatos urbanos.

Dentre elas, as três primeiras se relacionam com as características e identidade ligada ao processo do autor do artefato vernacular. A quarta e quinta forma de incorporação referem-se ao local onde o artefato se encontra, bem como ao seu grau de especificidade cultural. A autora ainda afirma que, embora seja

possível descrever essas formas de apropriação, elas “não devem ser entendidas enquanto agrupamentos de características excludentes ou necessárias” (FARIAS, 2011:169) e, portanto, deve-se possibilitar a ocorrência de sobreposições entre elas.

Ainda dentro dessas categorias de incorporação vernacular, é possível associarmos e incorporarmos conceitos abordados por Lima (2009) para classificação de fontes digitais de inspiração caligráfica⁶. Num projeto tipográfico, partindo ele de referências concretas, um dos primeiros questionamentos é quanto à fidelidade que o novo desenho terá em relação ao seu original, seja ele um impresso antigo ou até mesmo um mural pintado por um letrista numa parede do centro da cidade. Assim, a primeira categorização é definida por Lima (2009) quanto ao tipo de referencia que será utilizada. Uma fonte pode ser desenhada e baseada numa referência concreta, como uma placa pintada a mão ou em referências conceituais, com características baseadas em conceitos mais amplos, como a sugestão de um desenho inspirado por imagens da paisagem tipográfica de um bairro inteiro, por exemplo. A partir dessas duas categorizações mais amplas, Lima ainda faz uma nova divisão, mas focando no tipo de reconstrução que foi feita a partir da referência original: as fontes de reconstrução literal, reconstrução inspirada, fontes apoiadas em gabaritos formais e aquelas apoiadas em modelos hipotéticos.

⁶ As abordagens metodológicas e de classificação propostas por Lima serão discutidas no capítulo que versará sobre metodologias de desenho de tipos digitais.

Capítulo 3 | Metodologias para desenho de tipos

Quando o assunto é sobre métodos de criação para o design, ainda há várias polêmicas entre profissionais da área. Uns defendem a ideia de que métodos são limitadores da criatividade, outros já falam justamente o contrário e estimulam fortemente o estudo e uso de metodologias de projeto durante a prática profissional. Nós, como designers, devemos ter em mente que um método não é uma receita que deve ser seguida à risca e fielmente. Métodos são direcionamentos, facilitadores para realizar uma tarefa que você, ocasionalmente, pode ainda não se sentir totalmente seguro em fazer por conta própria. Um método se caracteriza muito mais como uma ferramenta motivadora do que uma fórmula que diz exatamente o que deve ser feito. Os parâmetros sugeridos num método podem ser o suporte necessário para a boa prática do design em direção aos bons resultados.

Em relação ao desenho tipográfico, métodos são como engrenagens que facilitam o trabalho, fazendo com que, no fim do projeto, tudo funcione harmoniosamente. Da mesma forma que foi dito anteriormente em relação ao julgamento de uma fonte ser boa ou ruim, um método também deve ser encarado de maneira flexível em cada projeto que ele venha a ser utilizado. O projeto de uma fonte não se trata de um processo padronizado e embora seja necessário cumprir uma série de requisitos básicos, é o tipo de trabalho que a todo momento será exigido ajustes e revisões das etapas passadas. Sendo assim, devemos entender que nenhum manual ou método irá prever as peculiaridades de cada projeto tipográfico, entretanto, todos apontam, mesmo que não diretamente, para um dos fatores fundamentais em relação ao design de tipos: o exercício do olhar.

Desenvolver o olhar é, antes de tudo, uma prática que necessita ser exercitada continuamente, deve ser parte da nossa existência. Não podemos confundir olhar com enxergar. Enxergar se relaciona mais ao ato de ver algo, perceber através da visão que existe alguma coisa em algum lugar, às vezes sem se questionar o porquê da sua existência. O ato de olhar é muito mais que isso, é como se fosse um estado de espírito. Ele é nossa ferramenta principal para entender o que está a nossa volta e, por consequência, instrumento fundamental que possibilita a inclusão do nosso cotidiano, nossa vida, no nosso trabalho. Infelizmente, a prática

do desenvolvimento do olhar deve partir de cada um de nós, já que não é algo que se ensina a fazer, se aprende.

Sendo assim, este tópico seguirá com a apresentação de reflexões de designers de tipos que se dedicaram a esquematizar seus métodos de criação para que outros profissionais e estudantes pudessem utilizá-los, criando diretrizes e parâmetros que facilitariam a criação de novas fontes tipográficas. Neste etapa do estudo serão utilizados quatro diferentes abordagens para responder a pergunta que todos fazem ao surgir a vontade de mergulhar no oceano do desenho de tipos, afinal “como se desenha uma fonte?” Uma fonte pode ser desenhada de incontáveis maneiras e através do debate entre algumas dessas diferentes propostas metodológicas, um novo caminho para o desenho tipográfico de inspiração vernacular será explorado.

3.1 O MECOTipo

Buggy, em 2007, lançou em formato de livro o produto da sua dissertação de mestrado, o MECOTipo. O livro trata de um método de ensino de desenho coletivo de caracteres tipográficos que através de quatro postulados e vários experimentos mostra como é possível ensinar a desenhar de forma coletiva todos os caracteres básicos de uma fonte display. Pelo fato de boa parte do método tratar sobre o ensino do desenho de tipos e esta pesquisa não querer focar em questões pedagógicas, apenas os parâmetros práticos e metodológicos propostos pelo autor serão utilizados para fundamentar este tópico do estudo.

“O MECOTipo adota um sistema de derivação de arquétipos tipográficos que considera caracteres-chave a partir dos quais outros se originam[...]” (BUGGY, 2007, p.33) e por se tratar de um plano de aulas que parte de um exercício mais simples até o mais complexo, é sugerido pelo autor duas técnicas distintas para o desenho dos caracteres tipográficos. A primeira delas trata-se do desenho individual de letras caixa-baixa, caixa-alta e de números através do uso de módulos pré-determinados. A segunda já aborda o desenho coletivo dos caracteres a partir de uma árvore de derivação de arquétipos tipográficos, sugerindo uma ordem para o desenho das letras, partindo daquelas que conseguem fornecer a maior quantidade de informações estéticas a respeito do que será explorado em todo o conjunto de

caracteres que irão compor a fonte. Essas duas propostas serão detalhadas a seguir.

A primeira técnica proposta por Buggy (2007) foi construída durante um dos exercícios do plano de aulas do MECOTipo, onde o autor propõe o desenho de 62 caracteres de uma mesma fonte através da combinação de módulos que são orientadas por uma malha de construção. Buggy compara esse método com um jogo em que os participantes precisam criar as peças, o tabuleiro e as regras antes de jogar.

Essa forma de desenvolvimento de fontes modulares, onde através da combinação e repetição de 3 formas geométricas distintas guiadas por uma malha de construção (Figura 30) tornaria “possível esboçar boa parte das letras e sinais de pontuação” (BRIEM, 2003 *apud* BUGGY, 2007, p.23). Após essas definições, o autor ainda propõe uma ordem para o desenho dos caracteres alfanuméricos. Essa sequência de desenho dos caracteres caixa-baixa faz parte o sistema ‘abcdefg’ desenvolvido por Anne Debra Adams (ADAMS, 1989 *apud* BUGGY, 2007). Através da derivação dos arquétipos ‘o’, ‘h’, ‘p’ e ‘v’, este programa informático visa a construção de fontes tendo como base esses caracteres-chave a partir dos quais todos os outros seriam gerados (Figura 31).

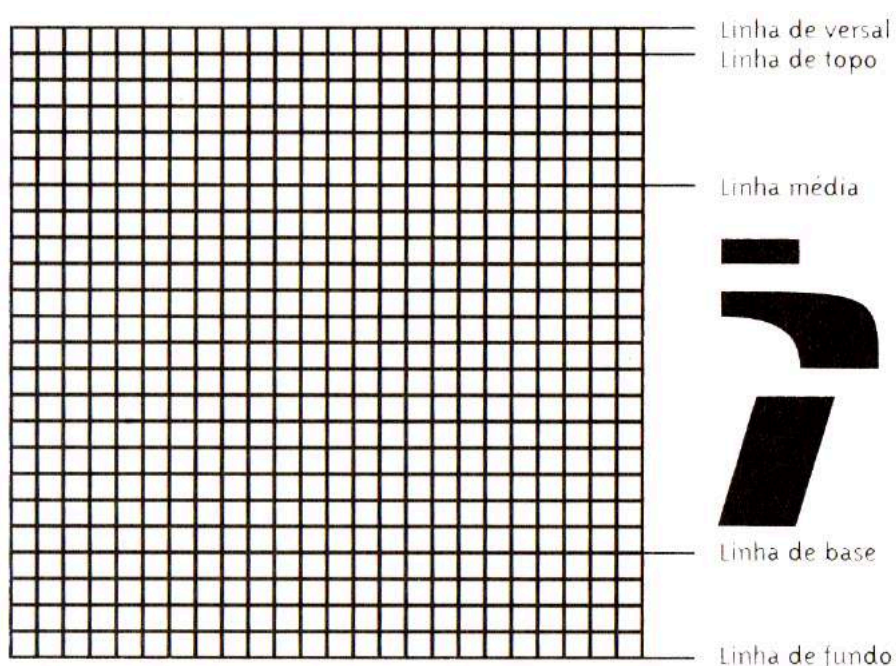


Figura 30 – Exemplo de módulos e malha de construção. Imagem retirada de BUGGY, 2007.

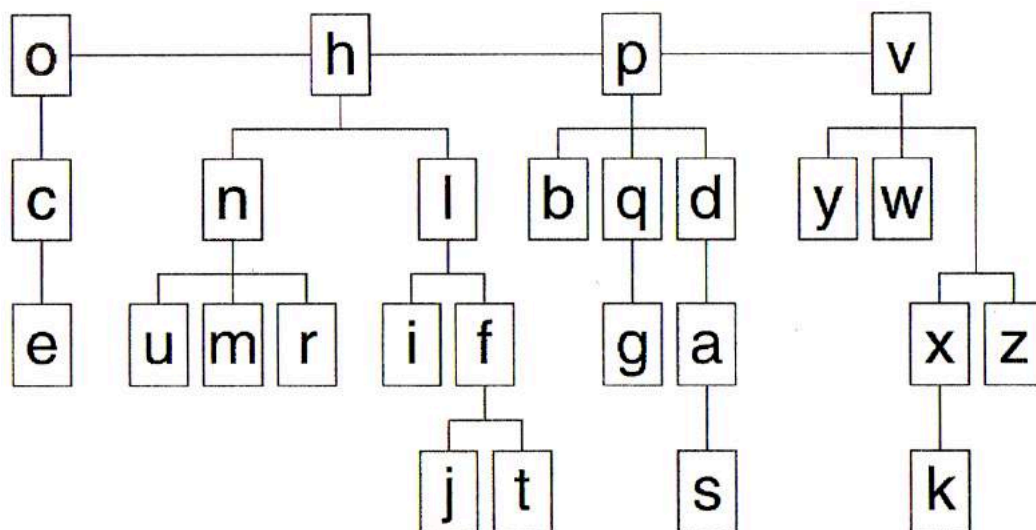


Figura 31 – Derivação de caracteres caixa baixa em 'abcdefg'. Imagem retirada de FARIAS, 2001.

Partindo desse conceito de derivação de caracteres, Buggy desenvolveu um modelo equivalente para que fosse possível desenhar números e as letras caixas-altas da mesma forma. A partir daí, ao invés de começar o desenho dos caracteres pelos arquétipos 'o', 'h', 'p' e 'v' o autor sugere que se desenhe inicialmente o 'n', 'o', 'H' e 'O', pois serão esses caracteres que irão estabelecer alguns dos atributos para o desenho do restante dos caracteres, como o peso das hastes, larguras das letras retangulares, largura das letras redondas, altura das caixas-altas e caixas-baixas, aparência dos encontros de curvas com retas e o acabamento das hastes verticais. Ainda referente a esses atributos, o autor diz:

Atributos como esses devem ser dispostos uniformemente para possibilitar uma correlação entre os desenhos de uma fonte que deve compor uma unidade harmônica através da combinação de seus caracteres em palavras, frases ou textos. Sobretudo entre si os caracteres devem combinar bem (FRUTIGER, 1999 *apud* BUGGY, 2007, p.25).

Esses atributos devem ser definidos de acordo com o tema proposto pelo designer antes de iniciar o projeto da fonte tipográfica. Sendo assim, o tema escolhido irá expressar a essência do que será explorado, passando a representar aspectos mais relevantes ao desenho e ajudando a construir o que o autor chama de conteúdo semântico do projeto tipográfico (BUGGY, 2007). Como exemplo do que é proposto por Buggy, temos o quadro a seguir.

	Irreverente	Contemporâneo	Andrógino	cinturado	Exótico
Relação entre a altura da caixa-baixa e caixa alta.	●				
Largura das letras retangulares		●			
Peso das Hastes			●		
Acabamento das hastes verticais				●	
Junções de curvas com retas					●

Figura 32 – Tabela da relação entre as características, elementos estruturais e formais da Gaultier Type. Fonte: arquivo do autor.



Figura 33 – Gaultier Type. Fonte: arquivo do autor.

Esse quadro foi construído durante a fase de conceituação da fonte Gaultier Type⁷. Nele podemos notar a relação entre os atributos do desenho com as características escolhidas dentro do tema proposto para o projeto. Esse é um método interessante para explorar conceitos diferentes no desenho de novas fontes tipográficas, já que de forma intuitiva e prática podemos atribuir adjetivos às partes que irão compor a forma dos arquétipos tipográficos.

O interessante desse método proposto por Buggy é que ele também funciona como um exercício e grande estimulante para a criatividade, não induzindo os designers a verem o desenho de tipos como uma atividade totalmente mecânica. Essa é uma ótima forma de percebermos que o projeto de uma fonte não se faz apenas desenhando as letras cuidadosamente, pensando no melhor espaçamento, métricas etc. pois, além disso, elas [as letras] precisam ter uma voz própria, devem se comunicar entre si quando estão compondo palavras e, ao mesmo tempo, explicitar o seu propósito de existir.

3.2 Processo de construção de fontes digitais de simulação caligráfica

Em sua dissertação, Fabio Lima (2009) separou as fontes de simulação caligráfica em duas categorias distintas: as fontes digitais de simulação caligráfica construídas a partir de uma referência concreta e a partir de referências conceituais. O autor ainda diz que, embora exista essa separação, em termos práticos “essa distinção é bastante tênue, e em muitos casos só pode ser percebida se a formulação inicial do projeto (objetivos e diretrizes) estiver colocada de maneira clara (LIMA, 2009: 89). Ainda vale ressaltar que essa distinção proposta por Lima não necessariamente tem como objetivo gerar uma classificação para as fontes de simulação caligráfica, mas sim ajudar no desenvolvimento de projetos dessa natureza tornando mais clara as exigências de cada tipo de projeto.

Para definir mais claramente o que são fontes digitais de simulação caligráfica de referência concreta, o autor afirma:

⁷ A Gaultier Type foi projetada por Edu Oliveira, João Paulo Soares e Neidjane Tenório, todos graduandos em Design no campus agreste da UFPE.

Resumidamente, podemos dizer que as fontes digitais de simulação caligráfica de referência concreta são aquelas cujo desenvolvimento se pauta na recriação digital de determinado modelo de escrita, registrado em original manuscrito (ou conjunto de originais⁸) conservado em algum suporte de natureza física concreta. (LIMA, 2009, p.90).

Ainda sobre as fontes digitais feitas a partir de referenciais caligráficos concretos, a reconstrução do original escolhido pode ser classificada de duas maneiras quanto ao nível de semelhança em relação com a referência utilizada: uma reconstrução literal e uma reconstrução inspirada. A primeira tem como principal objetivo a reprodução fiel do modelo de escrita presente no original utilizado e a “proximidade formal da fonte digital projetada com a referência escolhida deve ser evidente e minuciosa” (LIMA, 2009, p.91), levando em consideração as limitações ligadas aos meios de execução da caligrafia e da tipografia. A segunda classificação, que abraça os projetos de construção inspirada, o designer não se foca em reproduzir fielmente o original caligráfico usado como referência para o projeto, mas sim de desenvolver uma fonte que tenha uma proximidade formal com esse original.

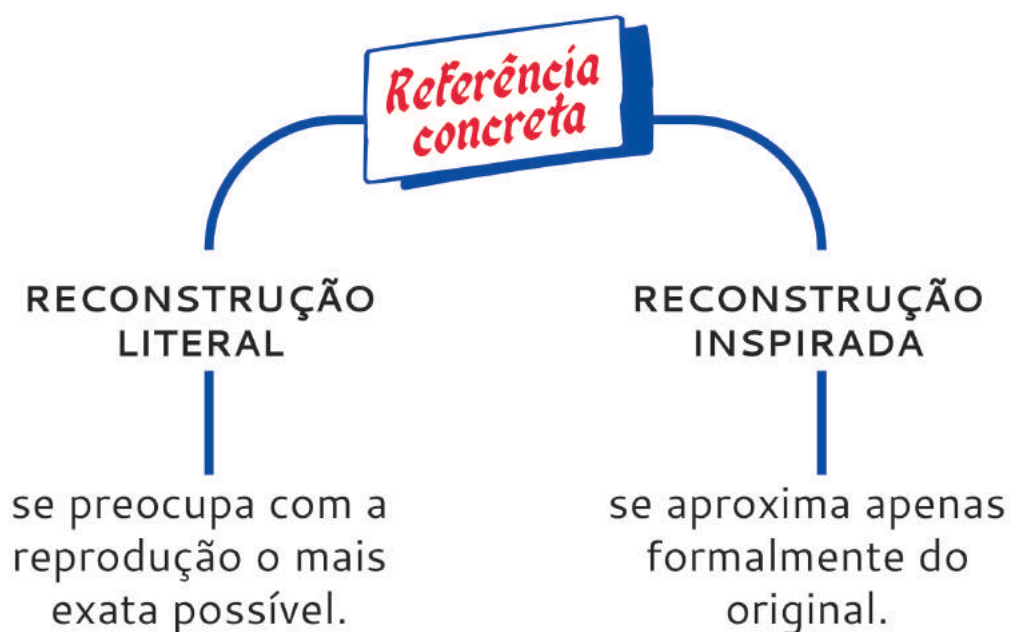


Figura 34 – Níveis de compatibilidade visual do projeto com a referência utilizada. Imagem baseada em LIMA, Fábio (2009).

⁸ Segundo o autor, original se refere ao documento que serve como base (origem) para o desenvolvimento de uma fonte digital de simulação caligráfica, sem necessariamente levar em consideração o seu ineditismo ou valor histórico.

Para o projeto de fontes digitais inspiradas em referências concretas, Lima identificou três fases distintas durante o seu desenvolvimento que são: [1] fase de análise do original ou do conjunto de originais; [2] fase de preparação do original; [3] fase de construção do arquivo da fonte digital. Vale ressaltar que além da vontade do designer, o que também vai dizer se o projeto será de reconstrução inspirada ou literal é a qualidade da referência utilizada, bem como a habilidade técnica do designer em reproduzir o desenho caligráfico. Sem um alto nível de detalhamento, a reconstrução literal de uma referência é impedida e se torna inviável. Sendo assim, o que irá de fato classificar a fonte será a qualidade técnica durante a sua finalização, assim como a sua qualidade vetorial.

A primeira fase, que se caracteriza como sendo a análise do original caligráfico que servirá como referência concreta ao projeto, é parte fundamental e de grande importância. É nela que, antes mesmo de qualquer fase de construção, o designer se esforça em estudar todo o material recolhido em busca de referências que ofereçam uma expressão caligráfica concisa e que possibilite encontrar um estilo particular de escrita em questão.

Este subconjunto deve apresentar características formais pautadas por algum critério observado claramente nos exemplos selecionados, com o intuito de permitir que o registro possa ser transformado em uma fonte digital. (LIMA, 2009, p.93)

O autor afirma que a observação atenciosa das referências escolhidas permite a identificação de algumas particularidades do estilo da letra e mostra ao designer pontos que podem facilitar ou até mesmo dificultar a sua utilização como referência para o projeto da fonte digital de simulação caligráfica.

Se o original de trabalho não apresenta um conjunto consistente de sinais semelhantes e proporcionais, por exemplo, é bem provável que não seja possível constituir um bom espécime tipográfico a partir da referência escolhida. (LIMA, 2009, p.93)

Entretanto, apesar de serem muito importantes, os preceitos de seleção dessas amostras de referências não devem ser vistos como regras rigorosas. Como

sempre deveria ocorrer, sugestões metodológicas como esta devem ser vistas como guias estratégicas que auxiliam a experiência de projetar uma fonte de uma forma mais coesa e precisa. Por outro lado, Lima (2009) afirma que é importante ser cauteloso durante o processo de seleção de modelos caligráficos para que ele não resulte no empobrecimento da experiência tipográfica, afinal, a caligrafia não é uma prática mecanizada e feita sempre da mesma maneira. O ato de caligrafar, assim como o de pintar um letreiro, por exemplo, é feito por uma pessoa e de forma manual, sofrendo assim interferências diversas que vão desde a própria ferramenta que está sendo utilizada, da superfície pintada e até mesmo do humor do calígrafo durante a execução do trabalho.

A segunda fase, também chamada de fase de preparação, é a etapa de tratamento do original caligráfico antes que ela seja utilizado digitalmente para a criação e desenvolvimento do arquivo tipográfico. O original pode ser digitalizado de diferentes maneiras, seja a partir de um registro fotográfico ou de um scanner. De acordo com Lima,

A transferência do original para o meio digital para o meio digital serve para apoiar o processo de construção vetorial, tanto no posicionamento dos pontos de inflexão como no manuseio das curvas de beziér⁹ – matéria-prima da forma tipográfica no ambiente digital. (LIMA, 2009, p.95)

O registro caligráfico depois de digitalizado servirá como uma espécie de gabarito durante o desenho dos caracteres através dos vetores matemáticos, utilizando o software escolhido pelo designer. Esse processo, importantíssimo para a tipografia digital, chama-se vetorização e é a terceira fase de construção das fontes com referência concreta. (LIMA, 2009).

Essa etapa de vetorização, que é também a fase de construção e acabamento do desenho de cada letra, também é o momento onde o designer decide como a referência será utilizada, se como uma base para fontes digitais inspiradas no registro caligráfico ou como um modelo de recriação literal. Sobre a construção vetorial, Lima diz que ela

⁹ “Uma curva de Bézier é uma linha definida pela combinação entre uma âncora e pontos de controle”. (LUPTON; PHILLIPS, 2008:26)

é um estágio fundamental do processo de construção em todos os projetos de tipografia digital [...]. É nessa fase em que são efetivamente construídos os contornos armazenados na memória do computador, utilizados cada vez que determinado caractere é acionado na composição de um texto. (LIMA, 2009, p.97)

No processo de construção de fontes de referência concreta, a etapa de vetorização é uma nova fase de derivação do original manuscrito, que resulta em reinterpretações e também em perdas, por isso é exigido do designer responsável pelo projeto muita atenção aos detalhes. Por outro lado, devemos considerar que nem toda informação contida no original utilizado como referência obrigatoriamente deve ser mantida, o excesso de detalhes pode dificultar ou até mesmo impossibilitar o desenvolvimento da fonte digital.

Durante o processo de vetorização, entender a referência utilizada é de extrema importância. No caso de fontes de simulação caligráfica, entender o ductus¹⁰ que estrutura cada letra é fundamental para se ter um bom resultado.

[...] compreender o movimento realizado pelo calígrafo torna-se fundamental. Isso evita que ajustes no contorno das letras deformem o gesto de construção original, reproduzindo precisamente a maneira como as formas foram construídas: movimento, ritmo e orientação. (LIMA, 2009, p.100)

A importância de entender a caligrafia em projetos de simulação caligráfica se dá devido a sua natureza. A caligrafia é um exercício manual e transpor isso para o meio digital não é uma tarefa simples, simular uma letra feita à mão num suporte totalmente diferente exige sensibilidade estética apurada e conhecimento da técnica caligráfica. O gesto é importantíssimo para qualquer atividade manual e obviamente também é para a caligrafia, podemos considerá-lo “como sendo a principal característica da construção caligráfica” (LIMA, 2009, p.100) e por isso se torna válido identificar o movimento pelo calígrafo durante a escrita para posteriormente tê-lo como gabarito durante o processo de derivação através do vetor.

Ainda sobre as fontes de simulação caligráfica de referência concreta, Lima explica conceitos sobre a construção da métrica tipográfica em projetos como esse

¹⁰ “A expressão ductus é utilizada para se referir à informação esquemática correspondente ao movimento responsável por dar forma à letra ou a partes da letra manuscrita.” (LIMA, 2009: 57)

onde deve-se considerar não apenas o desenho das letras, mas também a relação espacial que existe entre elas e sobre o fechamento do arquivo fonte, com conceitos sobre programação em OpenType. Entretanto, apesar de serem duas etapas de grande valor para qualquer projeto de fonte tipográfica digital, essas duas fases não serão expostas nesta pesquisa por se tratar de uma abordagem direcionada para um tipo específico de projeto tipográfico.



Figura 35 – Diagrama das etapas de desenvolvimento das fontes digitais de simulação caligráfica de referência concreta. Imagem criada a partir de LIMA, 2009, p.161

Partindo para o campo das fontes de simulação caligráfica de referência conceitual, o desenvolvimento do projeto passa por algumas mudanças devido às necessidades específicas exigidas pela exploração conceitual da caligrafia. Sendo assim, por não ter como maior preocupação reproduzir com exatidão um modelo caligráfico, as fontes de referência conceitual se apoiam muito mais no conceito geral da caligrafia, permitindo que o designer tenha um poder de experimentação tipográfica e liberdade formal bem maior. Entretanto, essas fontes exigem também um grau maior de conhecimento sobre a técnica por parte do designer já que não existe um modelo pronto a seguir, ele deverá ser criado através de esboços manuais ou digitais que sugiram uma escrita de natureza manual. O processo de construção das fontes de referência conceitual foi dividido em quatro grupos centrais de acordo com Lima (2009, p.109):

- estratégias de alusão à utilização de uma ferramenta caligráfica;
- estratégias de alusão a um processo caligráfico de construção (ductus);
- estratégias de alusão à perícia ferramental;

- estratégias de alusão à especificidade da caligrafia enquanto ocorrência espaço-temporal.

Dentro desse grupo de fontes de simulação caligráfica é possível escolher qual classe de caligrafia o designer pretende simular e também como o conceito de caligrafia será explorado. Trata-se de uma abordagem mais clássica, referenciando modelos históricos e ferramentas caligráficas tradicionais até um alfabeto mais expressivo que explora referências visuais mais acessíveis e pode alcançar um público maior. Definindo parâmetros gerais, nas etapas de construção desse tipo de fonte de simulação caligráfica, o autor aborda questões de como explorar a caligrafia de formas diferentes e menos óbvias, indo desde a insinuação de uma serifa até a modulação e variância do alfabeto completo.

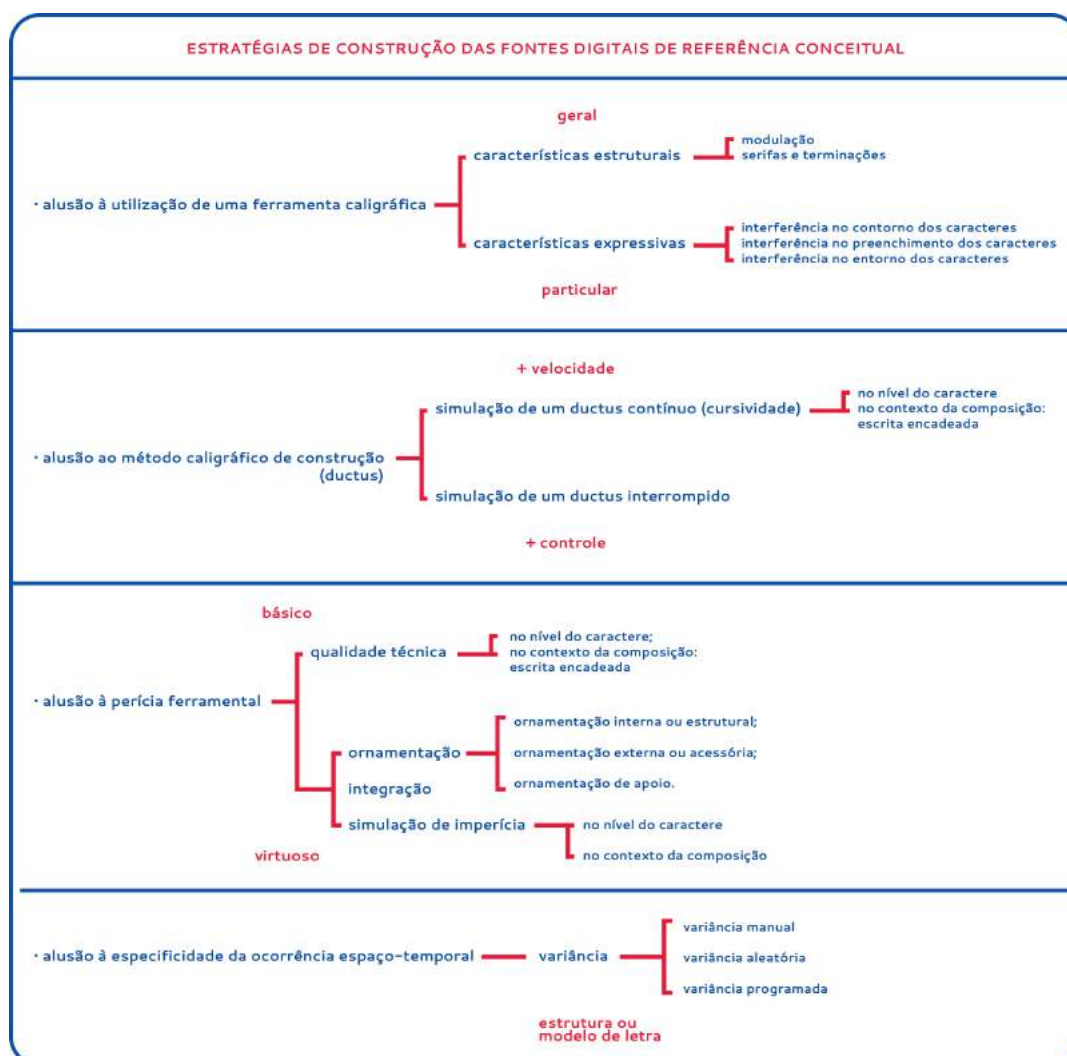


Figura 36 – Diagrama das estratégias de construção das fontes digitais de simulação caligráfica de referência conceitual. Imagem criada a partir de LIMA, 2009, p.162

Capítulo 4 | Desenvolvimento da Pesquisa

Neste capítulo serão apresentadas as etapas realizadas para o desenvolvimento do método de desenho de fontes tipográficas de inspiração vernacular.

4.1 Natureza da Pesquisa

Esta pesquisa busca entender quais são características mais representativas de um projeto de fonte tipográfica de inspiração vernacular e propor direções metodológicas para designers de tipo que tenham interesse nesse tipo de exploração experimental do desenho tipográfico. Tendo isso em mente, após o levantamento de caráter teórico e analítico feito na primeira parte da pesquisa, para que o objetivo geral seja atingido, a metodologia da pesquisa foi dividida em quatro fases: a primeira, de natureza exploratória; a segunda, de natureza estruturalista; a terceira, teste-piloto e correção; por fim, a quarta, que diz respeito à finalização do método.

Como método de abordagem, a pesquisa terá um caráter dedutivo, visto que, de acordo com Cabral e Soares (2013), a pesquisa parte de uma análise geral e responde um fenômeno específico, ou seja, ela parte de metodologias de desenho de tipos mais abrangentes, analisa a visão prática dos designers de tipo que já projetaram alguma fonte de inspiração na vernacular e busca chegar até uma proposta de método específica para o desenho desse tipo de caracteres tipográficos.

4.2 Fases da Pesquisa

Para estruturar o método de desenho tipográfico, proposto como resultado final deste trabalho, foram definidas quatro fases subsequentes: [1] investigação sobre a produção brasileira de fontes digitais inspiradas na tipografia vernacular; [2] estruturação do método de desenho de fontes de inspiração vernacular; [3] testes e correções das falhas observadas; [4] finalização do método, definição e apresentação de suas etapas.

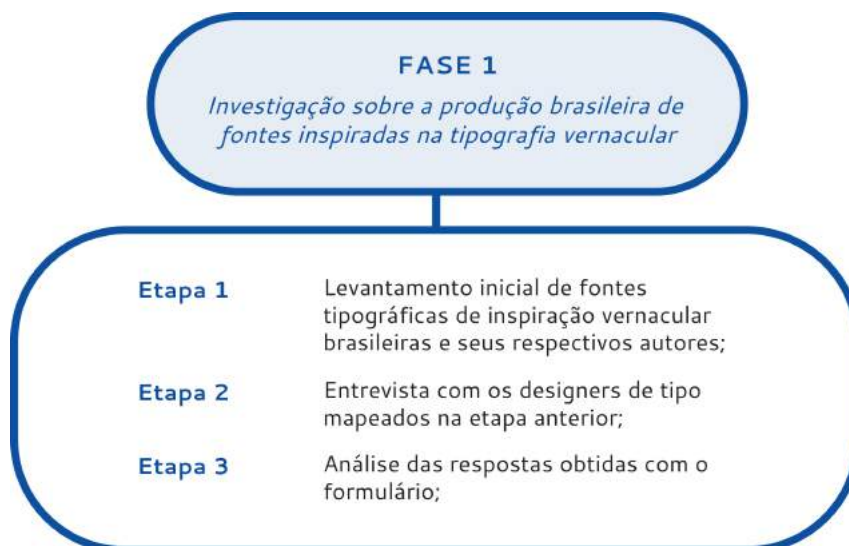


Figura 37 – Primeira fase da metodologia da pesquisa.

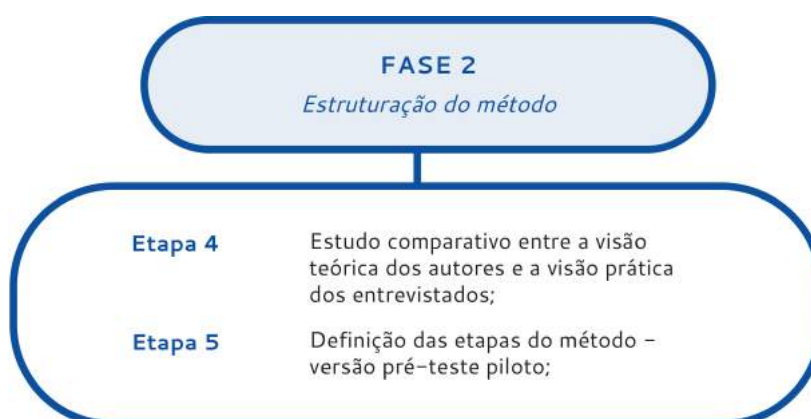


Figura 38 – Segunda fase da metodologia da pesquisa.

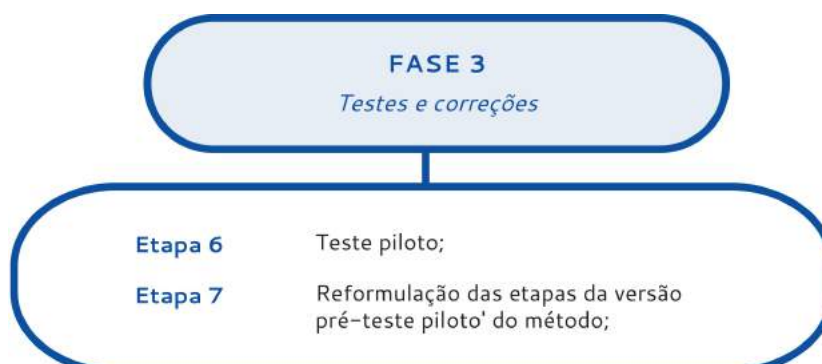


Figura 39 – Terceira fase da metodologia da pesquisa.

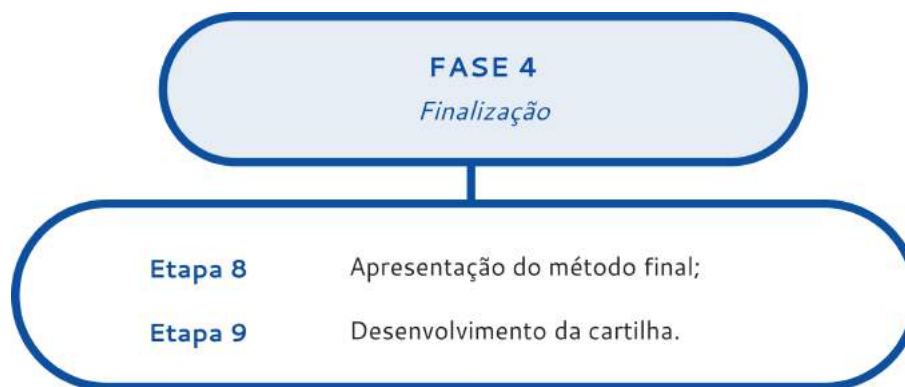


Figura 40 – Quarta fase da metodologia da pesquisa.

4.2.1 Roteiro das etapas da pesquisa

Etapa 1 | Levantamento de designers de tipo que já projetaram fontes de inspiração vernacular

Nesta etapa o objetivo principal foi encontrar designers que já tivessem tido a experiência de projetar uma fonte tipográfica inspirada na tipografia vernacular. O recorte geográfico se restringiu apenas ao Brasil devido à conotação que a prática do design de tipos tem no país, de acordo com o que foi observado no levantamento teórico da pesquisa. Para isso, inicialmente, foi feita uma busca exploratória sobre o tema em livros e publicações e, logo depois, a busca se estendeu para a internet, mais especificamente no Behance. Foi decidido focar a busca na plataforma de portfólio online com a intenção de encontrar projetos mais atuais e de novos talentos da atual geração de designers de tipo brasileiros. No Behance foram encontrados, aproximadamente, 13 designers de tipos que realizaram, ao menos, um projeto de fonte tipográfica com inspiração vernacular (Figura 41).



Figura 41 – Amostra de fontes dos designers entrevistados: Bonocô e Suburbana (Fernando PJ), Contexto (Vinícius Guimarães) e Selarón (Alvaro Franca)

Etapa 2 | Entrevista através de formulário online

Nesta etapa foi utilizada a técnica de entrevista semiestruturada através de um questionário. As perguntas foram elaboradas com o objetivo de identificar a motivação e as particularidades do processo criativo de uma fonte vernacular, bem como o método utilizado por cada entrevistado no seu processo criativo.

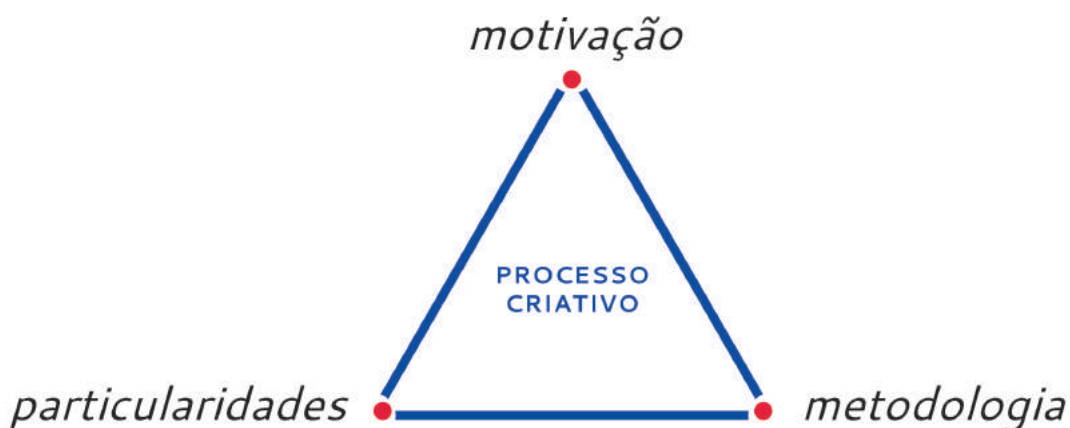


Figura 42 – Categorias das perguntas elaboradas no formulário.

Para esse fim, as seguintes perguntas foram feitas:

- Quais fontes digitais de inspiração vernacular você já desenhou e qual a **motivação** por trás do projeto?
- Ao projetar uma fonte de inspiração vernacular, você percebe alguma **particularidade** durante o seu desenvolvimento em relação a outro tipo de projeto tipográfico que você já tenha feito?
- Em relação ao **método** utilizado nos seus projetos de fontes vernaculares, você utiliza algum em específico, faz adaptações de métodos já existentes ou desenvolveu a sua própria forma de desenvolver o projeto?

Além disso, buscou-se conhecer a origem, a formação e a opinião de cada entrevistado a respeito do objeto de estudo da pesquisa. Essas perguntas, apesar de não serem essenciais para o desenvolvimento da pesquisa, mostraram-se importantes para conhecer melhor os entrevistados.

O formulário¹¹ foi organizado no *Google Docs* e por motivos práticos, ele foi enviado a todos designers via e-mail ou mensagem direta no Behance. Por se tratar de uma pesquisa de cunho qualitativo e com perguntas abertas, a quantidade de entrevistados foi pequena. Desse modo, foi feito o contato com treze designers, dos quais apenas sete responderam o formulário. O questionário foi enviado e respondido pelos entrevistados entre os dias 15 de fevereiro e 25 de março de 2016.

Desenho Tipográfico de Inspiração vernacular.

Desenho Tipográfico de Inspiração vernacular.

Formulário para identificar designers de tipos vernaculares e entender como é sua metodologia no projeto de fontes digitais inspiradas na tipografia vernacular.

***Obrigatório**

1. **Nome ***
2. **Estado ***
3. **Formação ***
Curso superior/Instituição
4. **1. Quais fontes digitais de inspiração vernacular você já desenhou e qual a motivação por trás do projeto? ***
Seria interessante citar o nome da sua fonte, compartilhar imagens dela, a motivação que o fez trabalhar nesse projeto e tudo o que você achar válido comentar sobre o(s) seu(s) trabalho(s).
5. **2. Ao projetar uma fonte de inspiração vernacular, você percebe alguma particularidade durante o seu desenvolvimento em relação a outro tipo de projeto tipográfico que você já tenha feito? ***
6. **3. Em relação ao método utilizado nos seus projetos de fontes vernaculares, você utiliza algum em específico, faz adaptações de métodos já existentes ou desenvolveu a sua própria forma de desenvolver o projeto? ***
Se possível, faça uma breve descrição do seu processo de trabalho aqui, destacando as etapas que segue e tudo que achar relevante compartilhar.
7. **4. Qual seria sua opinião caso um método de desenho específico para desenhos de tipos com inspiração vernacular fosse desenvolvido? Você acha que seria uma contribuição importante para a prática do desenho de tipos, especialmente para os designers que estão dando os primeiros passos dentro desse universo? ***


Powered by
 Google Forms

Figura 43 – Questionário aplicado com os designers entrevistados.

¹¹ As respostas na íntegra podem ser encontradas no anexo 1.

Etapa 3 | Análise das respostas obtidas com o formulário

Nesta etapa foram analisadas todas as respostas obtidas no formulário aplicado durante a etapa anterior com o objetivo de identificar características projetuais apontadas pelos entrevistados. A análise das respostas foi feita de acordo com as três categorias definidas anteriormente para a elaboração das perguntas do formulário: motivação, particularidades do projeto e metodologia.

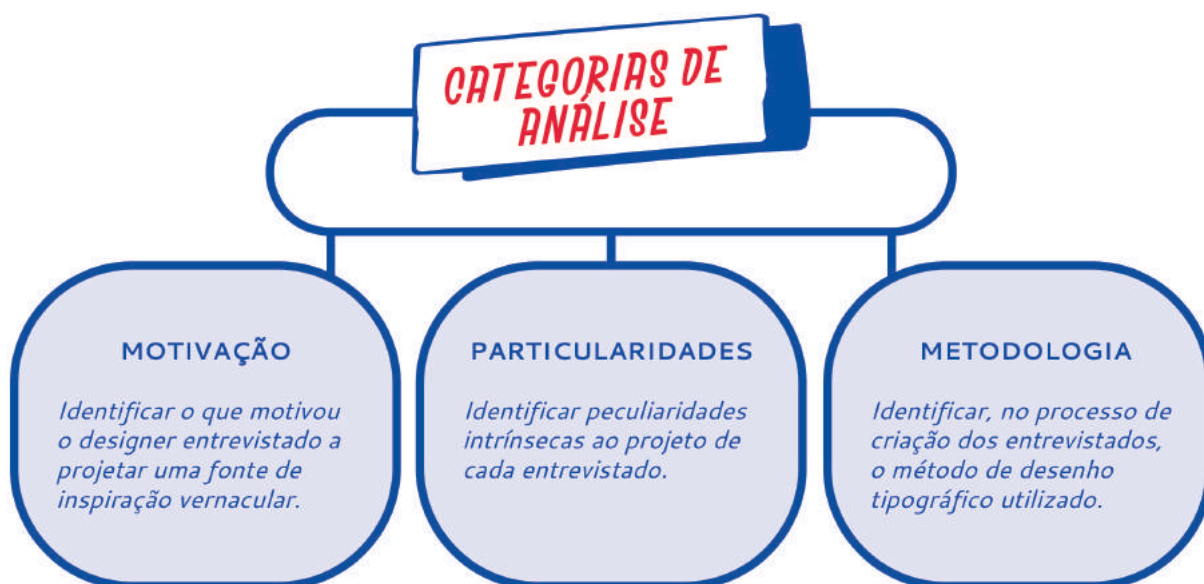


Figura 44 – Categorias de análise das respostas dos formulários.

Dentro de cada categoria de análise foram encontradas similaridades nas respostas que nos mostraram que, mesmo sendo projetos de fontes distintas e realizados em diferentes épocas e regiões do Brasil, todos têm pontos em comum. É possível observar que na categoria 'motivação' e 'metodologia' foi encontrado o maior número de recorrências nas respostas, no entanto a categoria 'particularidades' nos apresentou relevantes pontos a respeito dos projetos dos entrevistados. Na figura a seguir, apresentaremos um resumo das respostas mais frequentes identificadas em cada categoria de análise.

motivação

características particulares dos
letramentos populares



valorizar cultura local



metodologia

estudo analógico (*sketch*)



definição de caracteres-base



particularidades

manter características do
vernacular no meio digital



alusão à memórias afetivas



diversidade de características



não definiu



LEGENDA

DESIGNERS ENTREVISTADOS

- | | |
|-------------------------|------------------------|
| Fernando PJ (BA) | Paulo Muniz (RJ) |
| Vinícius Guimarães (RJ) | Alvaro Franca (RJ) |
| Murilo Aguiar (PE) | Marcelo Magalhães (SP) |
| Mateus Aquino (MG) | |

Figura 45 – Resumo das respostas mais frequentes dadas pelos entrevistados.

- Motivação

Na categoria motivação foram observados dois tipos de recorrências. A primeira, diz respeito às características próprias dos letreiramentos populares como principal agente motivador para o início do projeto, e a segunda, entende o desenho de tipos como forma de valorizar a cultura local através da sua reinterpretação numa fonte digital.

Murilo Aguiar, autor da fonte 'JOBARTMA' e morador da cidade do Recife, por exemplo, disse que sua fonte teve inspiração em anúncios pintados ao redor do seu bairro e em bairros vizinhos; a motivação principal para o seu projeto veio de uma percepção a respeito de uma identidade e de "uma característica tipográfica interessante" da região. Paulo Muniz (Rio de Janeiro), autor da fonte 'Chaveiro', motivou-se através de referências encontradas no centro da cidade e pelo objetivo de tentar reproduzir uma fonte grotesca sem serifa com as 'imperfeições' que o desenho manual traz. Marcelo Magalhães (São Paulo), em seu projeto tentou trazer, de maneira mais sistematizada, a geometria 'inocente' presente nos letreiramentos pintados à mão em barracas de lanches nos parques da sua cidade nas características formais da sua fonte 'Londrina'.

Fernando PJ, um dos entrevistados com mais experiência no desenho de tipos inspirados na tipografia vernacular, relatou que suas duas fontes (Suburbana e Bonocô) projetadas nos anos de 2002 a 2004, foram motivadas pela sua recém descoberta do design vernacular, no seu segundo ano de graduação, e da tendência à valorização da cultura popular que se fortalecia cada vez mais e estava presente nas produções tipográficas da época. Mateus Aquino, que desenvolveu a fonte "VENDI-SI", inspirado por grafias vernaculares encontradas por algumas ruas de sua cidade (Belo Horizonte - MG), foi motivado pela junção da produção tipográfica digital (presente) com a valorização da cultura popular (passado). Já Álvaro Franca, autor da fonte 'Selarón' e morador da cidade do Rio de Janeiro, encontrou sua motivação através da sua proximidade com o autor da referência utilizada, o artista chileno Jorge Selarón, e por estar sempre em contato com os letreiros feitos em azulejo pelo artista em sua famosa escadaria. Através do desenho tipográfico, o designer viu uma alternativa para reinterpretar e imortalizar o trabalho do artista. Vinicius Guimarães, também da cidade do Rio de Janeiro e autor das fontes 'Filezin',

'Contexto' e 'X-tudo', afirmou morar numa região muito rica para quem busca referências vernaculares.

- Metodologia

Na categoria metodologia as respostas dos entrevistados foram agrupadas em dois grupos de recorrências: aquelas que dizem respeito ao estudo analógico¹² e à definição de caracteres-base para o desenho dos tipos.

O maior número de recorrências pode ser observado no primeiro grupo, onde cinco entrevistados afirmam que o estudo analógico é etapa de grande importância no processo criativo do desenvolvimento de uma fonte de inspiração vernacular. Fernando PJ disse que, por essas fontes serem de cunho altamente experimental, o estudo analógico antes da digitalização é de grande importância. Murilo Aguiar afirmou que o estudo analógico o ajudou a visualizar melhor o resultado da fonte que seria posteriormente digitalizada e criada por módulos. Mateus Aquino utilizou uma metodologia de design (definição - pesquisa - alternativas - solução - finalização) para a concepção dos tipos, fazendo uso de estudos manuais até a fase de finalização, quando precisou transferir os esboços para o meio digital através da vetorização. Paulo Muniz, por ter uma grande experiência em desenhar letras, utilizou do seu domínio manual para desenhar a sua fonte. Marcelo Magalhães tem o esboço manual como etapa principal do seu processo criativo, embora também utilize caracteres-base como estratégia para desenhar os caracteres.

Apenas dois dos entrevistados afirmaram que definir caracteres-base era, antes de qualquer outra etapa do processo criativo, fundamental para os seus projetos. Vinicius Guimarães afirmou que fazem parte do seu processo criativo recomendações de métodos tradicionais do desenho de tipos, como iniciar o projeto desenhando letras-chave. Álvaro Franca tem uma abordagem semelhante ao Vinicius, pois começa o projeto com caracteres-base e através deles consegue definir unidades de espaçamento, dimensões e relações entre a altura-x, altura versal, bem como os limites de ascendentes e descendentes.

¹² Esboços feitos através do gesto manual durante a fase de geração de alternativas.

- Particularidades

Nesta categoria foi possível observar quatro grupos distintos de recorrências. Quatro dos entrevistados responderam que manter as características do vernacular no meio digital é a particularidade mais marcante dos seus projetos. Por outro lado, Mateus Aquino respondeu que o seu projeto tem uma forte característica de alusão às suas memórias afetivas. Vinícius Guimarães, por sua vez, disse que o projeto de uma fonte tipográfica de inspiração vernacular pode ter inúmeras particularidades, já que as referências são tão diversas.

Etapa 4 | Análise comparativa: visão teórica e visão prática do design de tipos

Durante esta etapa foi utilizado o método de procedimento comparativo entre os métodos de desenho de tipos de Buggy (2007) e Lima (2009), que foram estudados na fundamentação teórica desta pesquisa (visão teórica), e os resultados da análise das respostas dos designers de tipo entrevistados (visão prática). A partir dessa comparação, se buscou parâmetros para iniciar o planejamento e as definições a respeito das etapas que serão propostas como para o método de desenho tipográfico de fontes inspiradas na tipografia vernacular.

- Motivação

Nesta categoria de análise percebeu-se que a motivação é uma qualidade totalmente pessoal e subjetiva de cada designer de tipo e de cada projeto de fonte tipográfica de inspiração. No entanto, nos projetos dos designers entrevistados, por se tratarem todos de fontes inspiradas na tipografia vernacular, percebeu-se que a motivação vem principalmente das características próprias dos letramentos populares e também do apego que cada um tem pela cultura local. Em Lima (2009), na primeira fase de construção de fontes de referência concreta, foi possível identificar que, durante a análise do original escolhido, o autor recomenda a busca por referências que demonstrem fortemente características próprias do estilo de escrita que se pretende simular.

Já que a motivação dos designers entrevistados se concentrou na valorização da cultural local, assim como na observação de características próprias dos letramentos populares, a visão teórica de Lima (2009) nos deu direcionamentos

importantes a respeito de como referências de um projeto tipográfico podem ser escolhidas e como devem ser analisadas.

MOTIVAÇÃO	
Visão Teórica	Visão Prática
<ul style="list-style-type: none"> • Busca de referências que ofereçam uma expressão concisa de um estilo particular de escrita (LIMA, 2009). 	<ul style="list-style-type: none"> • Características particulares dos letreiramentos populares; • Valorizar a cultura local.

Figura 46 – Tabela comparativa ‘Motivação’

- Metodologia

Na comparação feita nesta categoria de análise percebeu-se que o processo metodológico, principalmente no que diz respeito ao desenho dos caracteres da fonte tipográfica, não possui grande variação de técnicas entre os entrevistados. Cinco designers responderam que o estudo analógico é parte fundamental do seu processo criativo, da mesma forma, encontramos em Lima (2009) a sugestão do uso de esboços manuais como forma de registro e experimentação das particularidades formais encontradas no estilo da escrita utilizada como referência para o projeto. O restante dos entrevistados respondeu que definir caracteres-base é importante para o projeto de uma fonte. Nesta mesma direção, Buggy (2007) também sugere a definição de módulos e a criação de uma árvore de derivação de arquétipos tipográficos para que seja possível atingir uma unidade formal entre todos os glifos¹³ da fonte.

¹³ Na tipografia podemos dizer que glifos são a representação gráfica dos caracteres tipográficos que compõe a fonte.

METODOLOGIA	
Visão Teórica	Visão Prática
<ul style="list-style-type: none"> • Registro e experimentação das particularidades do estilo da escrita que se pretende reproduzir na forma de esboços (LIMA, 2009). 	<ul style="list-style-type: none"> • Estudo analógico.
<ul style="list-style-type: none"> • Módulos pré-determinados; • Árvore de derivação de arquétipos tipográficos (BUGGY, 2007). 	<ul style="list-style-type: none"> • Escolha de caracteres-base.

Figura 47 – Tabela comparativa ‘Metodologia’

• Particularidades

Na análise das respostas da categoria ‘Particularidades’ observamos que quatro dos entrevistados responderam que manter as características da tipografia vernacular no meio digital era uma das mais importantes particularidades de um projeto de fonte inspirada na tipografia vernacular. Outro entrevistado afirmou que a diversidade de características presentes nos letreiramentos populares tornaram o seu projeto de fonte diferenciado. Nesse sentido, encontramos em Lima (2009) estratégias de representação que auxiliam na simulação digital do estilo da escrita utilizada como referência. Por ter uma abordagem voltada às fontes de simulação caligráfica, Lima (2009) analisa o uso da caligrafia de acordo com dois tipos de uso da referência: [1] concreta e [2] conceitual. No entanto, por também ter um caráter analógico e ser uma representação gráfica de um estilo de escrita, algumas das estratégias de uso conceitual da referência caligráfica podem também ser aplicadas à abordagem desta pesquisa (figura 48).

Apenas um dos entrevistados abordou uma particularidade totalmente subjetiva e particular relacionando a referência utilizada em seu projeto com memórias afetivas. No entanto, para o entrevistado, de acordo com a interpretação do autor desta pesquisa, as memórias afetivas podem ter sido consideradas como uma particularidade do seu projeto por estarem diretamente ligadas aos atributos formais da referência utilizada no seu projeto.

PARTICULARIDADES	
Visão Teórica	Visão Prática
<ul style="list-style-type: none"> • Estratégia de alusão ao uso da ferramenta; • Estratégia de alusão à perícia ferramental; • Imperícia ferramental como estratégia; • Variância no modelo das letras (LIMA, 2009). 	<ul style="list-style-type: none"> • Manter características do vernacular no meio digital; • Memórias afetivas; • Diversidade de características.

Figura 48 – Tabela comparativa 'Particularidades'

Etapas 5 | Definição das fases do método

Comparadas as respostas do questionário com os métodos estudados, aqui foram definidas as etapas da primeira versão do método de desenho de tipos que foram apresentadas aos voluntários na próxima etapa do estudo, o teste piloto.

O objetivo dessas etapas metodológicas é de suprir as necessidades particulares ao projeto de fontes inspiradas na tipografia vernacular e para isso, buscamos também apoio teórico nos dados levantados sobre os letramentos populares durante o estudo feito na fundamentação teórica da pesquisa.

Vale ressaltar que o método que será proposto a seguir trata exclusivamente do desenho e do processo criativo de uma fonte digital, sendo assim, a implementação e geração do arquivo-fonte não será abordado neste estudo. Outro ponto que se levou em consideração para a elaboração das fases do método foi a ênfase ao uso de referências concretas, já que os letramentos populares usados como referência para a elaboração de fontes digitais se tratam de artefatos físicos e que podem ser registrados, observados e analisados pelo designer.

1. Fase Inicial – Escolha das referências

Essa fase é relacionada à motivação que leva o designer a projetar uma fonte, sendo assim, trata-se de uma abordagem mais subjetiva e pessoal. Aqui será escolhida a referência de acordo com as motivações de cada designer, suas vivências e inspirações.

2. Fase de desenvolvimento – Análise da(s) referência(s) escolhida(s)

De acordo com o que foi identificado durante a análise das respostas da categoria ‘Particularidades’, a maioria dos designers de tipo entrevistados se preocupam em como manter as características do vernacular no meio digital. Sendo assim, nesta fase o objetivo é facilitar o mapeamento dessas características antes de decidir como elas serão transpostas para a fonte.

No entanto, antes disso, é necessário se familiarizar com a referência, bem como definir o que e quais são essas características que podem ser utilizadas para o projeto da fonte. Para isso, foi tomado como modelo de mapeamento das características vernaculares uma tabela composta por uma lista de atributos formais do desenho tipográfico que deve ser utilizada como uma ferramenta de análise da referência escolhida. Nessa tabela ainda foi acrescentado outros dois critérios definidos por Finizola (2010) na sua análise dos letreiramentos populares da cidade do Recife: [1] autoria e [2] forma de representação da linguagem gráfica verbal (Figura 49). A análise proposta nesta fase busca facilitar a decisão do designer a respeito do nível de semelhança do artefato final (fonte) com a referência (artefato vernacular) na fase seguinte do método, bem como a busca por particularidades formais a serem exploradas.

AUTORIA		
Especialista	Não-especialista	Autoral

FORMA DE REPRESENTAÇÃO		
Caligráfica	Tipográfica	Desenho

ATRIBUTOS FORMAIS aspectos intrínsecos	
Construção	
Forma	
Proporção	
Modulação	
Peso	
Serifas	
Caracteres-chave	
Decoração	

Figura 49 – Tabela de análise da referência escolhida.

3. Fase de definição – Uso da(s) referência(s)

Esta fase também é de caráter pessoal e cada designer deve decidir como a referência será utilizada, qual o grau de similaridade que seu projeto de fonte terá e quais direções serão tomadas de acordo com o resultado que deseja ser alcançado.

Para definir os níveis de semelhança entre o artefato vernacular e fonte, utilizou-se os conceitos desenvolvidos por Lima (2009) sobre a natureza das referências utilizadas no desenvolvimento de fontes digitais. De acordo com o que abordamos na fundamentação teórica da pesquisa, o autor separa o uso da referência em dois níveis de reconstrução: literal e inspirada (figura 50). O nível de reconstrução também será diretamente influenciado pela integridade física e formal da referência, bem como pela quantidade de caracteres que é possível ser observada.



Figura 50 – Níveis de reconstrução de uma referência. Figura adaptada de LIMA (2009).

Esta também é a fase de compreensão do movimento que origina o traçado de cada caractere e da geração de caracteres através do estudo analógico, seja com esboços à lápis ou pincel, por exemplo. Com o apoio da tabela de análise sugerida na fase anterior, recomenda-se que os esboços sejam feitos com base nos caracteres-chave que foram escolhidos previamente. Através desses caracteres, de acordo com o que foi sugerido por Buggy (2007), o designer poderá definir módulos e criar uma árvore de derivação dos arquétipos tipográficos para projetar todos os glifos da fonte.

A escolha de caracteres-chave, bem como o nível de paridade visual, tem influência direta com o nível de inconstância dos caracteres tipográficos da fonte (Figura 51). De acordo com o que foi abordado na fundamentação teórica, a inconstância é uma característica marcante dos letreiramentos populares, seja de

suporte, nível de habilidade técnica ou autoria. Sendo assim, nesta fase do método também se deve definir a quantidade de variações que uma mesma letra terá.



Figura 51 – Níveis de inconstância dos caracteres tipográficos.

4. Fase de finalização – Do analógico ao digital

Embora a fase anterior tenha como um dos objetivos a decisão do nível de reconstrução que se busca com o projeto da fonte de inspiração vernacular, é nesta fase que se define de fato se a referência utilizada será um apoio para o desenho da fonte digital ou um modelo de recriação literal.

Em conformidade com o que foi discutido na fundamentação teórica da pesquisa, o vetor é a matéria-prima da tipografia digital e, sendo assim, esta fase de vetorização torna-se de grande importância durante o processo criativo de qualquer fonte. Assim como foi dito por Lima (2009), é nesse momento em que de fato os contornos de cada caractere são construídos, tornando o processo de vetorização mais uma fase de derivação da referência.

Nesta fase foi sugerido o uso de duas técnicas de vetorização: [1] através do controle total dos pontos de curvas no software de criação de vetores ou [2] através do rastreamento da imagem e sua conversão em uma forma vetorial. A primeira técnica, mais complexa, permite um maior controle da forma e, consequentemente, do nível de conservação das características formais presentes na referência utilizada. No entanto, manter a organicidade dos letramentos populares através da técnica de vetorização é uma atividade de grande exigência técnica.

A segunda técnica de vetorização – o rastreamento de imagens – por outro lado, tem um baixo grau de complexidade e um nível de controle da forma consequentemente bem menor, devido à grande quantidade de pontos de curvas (Figura 52). Sendo assim, esta técnica de vetorização faz uma reprodução quase

que exata da referência utilizada e, conseqüentemente, o nível de falhas e ruídos que geralmente se fazem presentes nas letras desenhadas à mão sejam reproduzidas em um maior nível de fidelidade.



Figura 52 – Níveis de controle da forma de acordo com a técnica de vetorização.

A técnica a ser utilizada fica a critério do designer responsável pelo projeto que deverá levar em consideração sua habilidade em controlar curvas vetoriais, bem como os níveis de acabamento e paridade visual com a referência que se deseja atingir. Além disso, como foi citado anteriormente, nesta etapa não iremos entrar no detalhamento a respeito da geração do arquivo da fonte digital.

Etapa 6 | Teste-piloto

Com as etapas do método já definidas, foi iniciado um teste piloto. Esta etapa foi realizada no dia 28 de abril de 2016 com Allyson Bruno Silva – graduando em Design pela UFPE. O objetivo principal do teste piloto foi identificar falhas e acertos do que foi definido para o método até o momento. O teste foi realizado de acordo com um roteiro pré-definido que constou de três etapas: [1] Contextualização a respeito do design vernacular, [2] apresentação do método e [3] aplicação do questionário de avaliação do teste piloto. Para isso, todas essas etapas foram orientadas pelo pesquisador de forma presencial.

• Roteiro do teste-piloto

1. Contextualização

No primeiro momento buscou-se introduzir o tema ‘tipografia vernacular’ e apresentar de maneira simplificada do que se tratam as letras populares, sua

representatividade para a cultura local, bem como a importância do trabalho de valorização desses artefatos através do seu uso como referência para o desenho de tipos. Esta etapa foi útil para tornar o teste mais informativo e evitar confusões em relação às etapas do método que foi aplicado no momento seguinte do teste-piloto.

2. Apresentação do método

Nesse momento do teste-piloto foram apresentadas e aplicadas, de modo simplificado, as sugestões propostas por cada etapa do método de desenho tipográfico definidas na etapa anterior:

- Escolha das referências (fase inicial)

Por se tratar de um teste piloto e simplificado, as referências utilizadas foram fotografias de um acervo pessoal do autor já disponível e elas foram apresentadas aos voluntários através de impressos ou celular/tablet. O participante voluntário do teste escolheu a referência de acordo com seu próprio julgamento, durante esse momento não houve interferência do autor. O participante voluntário escolheu apenas uma imagem para ser utilizada como referência (Figura 53), no entanto, foi deixado claro que não era obrigatório escolher apenas uma opção das que foram apresentadas e que a análise (segunda etapa do método) também poderia ser feita utilizando mais de uma referência.



Figura 53 – Referência escolhida pelo participante do teste-piloto.

- Análise da referência escolhida (fase de desenvolvimento)

Nesse momento buscou-se apresentar as ferramentas de mapeamento das características da referência a ser utilizada durante o projeto. Durante esta etapa também buscou-se reforçar a importância de manter as características da tipografia vernacular no meio digital.

O participante do teste utilizou uma tabela que deveria ser preenchida de acordo com o tipo de autoria, a forma de representação e os atributos formais do estilo de letra encontrado na referência utilizada (Figura 54). Nesse momento foram observadas e anotadas as dúvidas que surgiram a respeito de cada um dos itens que deveriam ser preenchidos.

Autoria		
Especialista	Não-especialista	Autoral
x		

Forma de Representação		
Caligráfica	Tipográfica	Desenho
x		

Atributos Formais	
Construção	interrompida
Forma	Caligrafica, arredondada
Proporção	condensada
Modulação	Contraste irregular
Peso	bold
Serifas	Arredondadas e curtas
Caracteres-chave	"c" "a"
Decoração	Nao possui

Figura 54 – Tabela de análise da referência escolhida pelo participante (teste-piloto).

- Uso da referência (fase de definição)

Aqui buscou-se apresentar e discutir estratégias de reconstrução da referência utilizada. Além disso, foi abordado também a importância do estudo analógico, como uma experiência de envolvimento direto com o gesto manual de desenhar uma letra, para o desenho dos primeiros caracteres da fonte. Nesse momento o participante do teste decidiu o nível de similaridade que sua fonte teria com a referência utilizada, ou seja, foi definido se o projeto seria de reprodução concreta ou inspirada.

- Analógico no digital (fase de finalização)

Esta é a etapa final do método e que, consequentemente, demanda mais tempo de execução. Portanto, sendo esse um teste-piloto simplificado e que buscava verificar apenas a clareza das etapas propostas pelo método, a fonte não foi digitalizada. Sendo assim, nesse momento foram apenas apresentadas algumas alternativas de como utilizar a referência no meio digital (digitalização), transpor os esboços feitos à mão para o ambiente digital (vetorização) e ferramentas para geração do arquivo fonte (softwares).

3. Aplicação questionário de avaliação

Por fim foi aplicado um questionário¹⁴ que buscou entender e registrar as dificuldades encontradas durante as etapas do teste-piloto, bem como verificar a clareza das etapas que foram propostas no método de desenho tipográfico de inspiração vernacular (Figura 55). O formulário foi organizado na plataforma GoogleForms e enviada para o participante por e-mail.

Avaliação – Teste piloto do método de desenho de fontes tipográficas de inspiração vernacular.

Avaliação – Teste piloto do método de desenho de fontes tipográficas de inspiração vernacular.

*Obrigatório

1. Nome *
2. Formação *
3. Você acha que é necessário fazer uma breve introdução a respeito do tema 'Tipografia Vernacular' antes de iniciar a apresentação do método proposto? Se possível, justifique sua resposta apontando seus prós e contras. Sugestões de melhoria são sempre bem-vindas. *
4. Qual sua opinião a respeito do mapeamento das características da tipografia vernacular? Justifique sua resposta apontando, mais uma vez, seus prós e contras, bem como sugerindo melhorias para o aperfeiçoamento do método. *
5. A respeito das estratégias para utilização das referências, qual sua opinião em abordar de duas maneiras distintas as formas de reconstrução (reprodução fiel/reprodução inspirada)? Acha que é relevante a sugestão de desenhar os caracteres através de uma árvore de derivação? Justifique sua resposta. *
6. Se possível, deixe aqui sugestões gerais para o método. Tudo o que você puder contribuir será de grande ajuda.


Powered by


Figura 55 – Questionário de Avaliação do teste-piloto.

¹⁴ As respostas na íntegra podem ser encontradas no anexo 2.

Etapa 7 | Reformulação do método inicial

Após o teste-piloto foi possível identificar alguns problemas relacionados à clareza de algumas das fases propostas no método. Sendo assim, nesta fase da pesquisa foram recapituladas as propostas do método, as observações e anotações do pesquisador durante a realização do teste e também foi feita uma análise das respostas do formulário de avaliação do método aplicado ao final da etapa anterior. A seguir foram reformuladas apenas as fases que apresentaram problemas durante a realização do teste-piloto. Também foi decidido acrescentar imagens de apoio à algumas das fases do método.

1. Fase Inicial – Escolha das referências

Logo na fase de escolha da referência a ser utilizada no projeto observou-se uma dificuldade: o participante voluntário se sentiu indeciso, talvez por sua pouca familiaridade com o universo da tipografia vernacular, em meio a todas as opções que estavam disponíveis.

Como sugestão para o problema, foi proposto como orientação a escolha das referências de acordo com o terceiro critério da classificação tipográfica dos letreiramentos populares criadas por Finizola (2010), que engloba nove estilos de letreiramentos definidos de acordo com os aspectos intrínsecos do desenho tipográfico: [1] amadoras, [2] quadradas, [3] serifadas, [4] cursivas, [5] gordas, [6] grotescas, [7] caligráficas, [8] fantasia e [9] expressivas. Sendo assim, o designer sem familiaridade com os artefatos vernaculares em questão pode ter um contato prévio e mais facilmente saber o que quer explorar.

2. Fase de Desenvolvimento – Análise da(s) referências(s) escolhida(s)

Esse foi o momento em que mais observamos dúvidas do voluntário perante a proposta do método. A análise da referência escolhida deveria ser feita de acordo com os três critérios de análise definidos anteriormente: [1] autoria, [2] forma de representação da linguagem gráfica verbal e [3] atributos formais (aspectos intrínsecos). Entretanto, por se tratar de critérios baseados numa classificação tipográfica muito específica e técnica, alguns termos utilizados não são de conhecimento geral e precisaram ser substituídos e/ou retirados para tornar o

método mais acessível ao designer que não tem muita familiaridade com o tema. Ilustrações também foram incorporadas às instruções do método para auxiliar o entendimento dos termos.

No primeiro critério – que diz respeito à autoria – foi observada uma dúvida em relação a classe de letreiramentos considerados ‘autorais’. Para conseguir definir se um letreiramento popular é considerado autoral ou não, primeiro, é necessário conhecer o autor do artefato e, na maioria das vezes, isso não é possível. Sendo assim, para evitar confusões, essa classe de letreiramento foi retirada na reformulação da tabela de análise da referência, permanecendo apenas as classes de ‘especialista’ e ‘não especialista’.

AUTORIA	
Especialista	Não-especialista
	

Figura 56 – Tabela de análise da referência escolhida: autoria

No segundo critério – a forma de representação da linguagem gráfica verbal – não foi observada nenhuma dúvida e foi decidido mantê-lo da mesma forma como foi definido anteriormente ao teste-piloto, adicionando apenas as imagens de exemplo.

FORMA DE REPRESENTAÇÃO		
Caligráfica	Tipográfica	Desenho
		

Figura 57 – Tabela de análise da referência escolhida: forma de representação

No terceiro critério – atributos formais – foi observada e confirmada pelo voluntário confusões a respeito de alguns dos aspectos intrínsecos abordados na tabela de análise da referência. O termo proporção, talvez por limitação da palavra em português, causou dúvida no voluntário do teste e foi substituída pela palavra ‘largura’. Já o termo modulação não deixou claro sua definição e causou confusão quanto ao sentido da palavra, sendo assim, decidiu-se substituir o termo por ‘tipo de contraste’.

ATRIBUTOS FORMAIS aspectos intrínsecos	
Construção	O 0 a A e e
Forma	□ □ ○ ○
Largura	MMM b x q
Tipo de contraste	OOO○ ○○○
Peso	LL L LLL
Serifas	III ILL ~~~
Caracteres-chave	QQQ aa gg
Decoração	P P P P P

Figura 58 – Tabela de análise da referência escolhida: atributos formais (aspectos intrínsecos)

Com essas alterações nas categorias de análise da referência buscou-se levar em consideração as sugestões indicadas pelo voluntário do teste-piloto e tornar

mais simples o mapeamento das características do artefato vernacular escolhido para ser utilizado durante o projeto da fonte de inspiração vernacular.

Etapa 8 | Apresentação do método final

O método final foi definido e apresentado em forma de diagramas para que todas as fases pudessem ser observadas de uma forma geral. A apresentação de todos os diagramas foi feita no capítulo 5 – O vernacular no digital: um método específico.

Etapa 9 | Desenvolvimento da cartilha para apresentação do método

Para que os procedimentos desenvolvidos tomassem uma forma que pudessem ser facilmente consultados, produzimos uma cartilha que servirá como um manual de como desenhar uma fonte de inspiração vernacular. Para facilitar seu uso e evitar que o conteúdo seja muito extenso, as informações textuais foram simplificadas e diagramadas em quatro partes: (I) Introdução, (II) Tipografia Vernacular, (III) Tipografia Digital e (IV) Como fazer uma fonte digital de inspiração vernacular.

Essa cartilha, elaborada como material complementar à esta pesquisa e para apresentar o método de maneira mais prática encontra-se em parte no anexo 3, ao final do trabalho. A cartilha final também foi impressa e montada separadamente como um encarte apresentado junto a esta pesquisa.

Capítulo 5 | O Vernacular no digital: um método específico

Neste capítulo será apresentado o método para desenho de fontes de inspiração vernacular que foi proposto como resultado desta pesquisa. Após a definição das fases e as reformulações que foram feitas depois do teste-piloto, foram feitos diagramas com o objetivo de organizar visualmente todas as fases e propostas do método a fim de tornar mais fácil a compreensão.

5.1 Fase 1 – Escolha da referência

O primeiro diagrama apresenta a primeira fase do método, que trata da escolha da referência concreta que será utilizada durante o projeto da fonte digital e que, como foi dito anteriormente, se constituiu como uma ação subjetiva de cada designer. No entanto, por esse se tratar de um método com uma abordagem menos pragmática, a primeira fase apresenta orientações para que o designer inexperiente ou com pouca familiaridade com o tema consiga dar o primeiro passo do seu projeto.



Figura 59 – Diagrama 'Fase 1': escolha da referência

5.2 Fase 2 – Análise da referência

O segundo diagrama organiza visualmente a segunda fase do método, que diz respeito à análise da referência definida na fase anterior. Neste momento a referência deve ser analisada de acordo com as categorias: [1] Autoria, que busca definir se o artefato vernacular a ser utilizado foi produzido por um especialista no desenho de letras ou por uma pessoa comum, sem habilidades específicas e fruto de uma expressão particular de escrita. [2] Formas de representação, busca classificar a referência quanto ao desenho de suas letras, se tem natureza caligráfica, tipográfica ou faz uso do desenho como forma de representação. [3] A análise dos atributos formais busca uma análise mais detalhada da referência e faz com que, portanto, que aconteça uma familiarização maior do designer com o artefato vernacular, entendendo suas particularidades formais e incentivando o pensamento criativo a respeito das possibilidades do projeto da fonte digital.

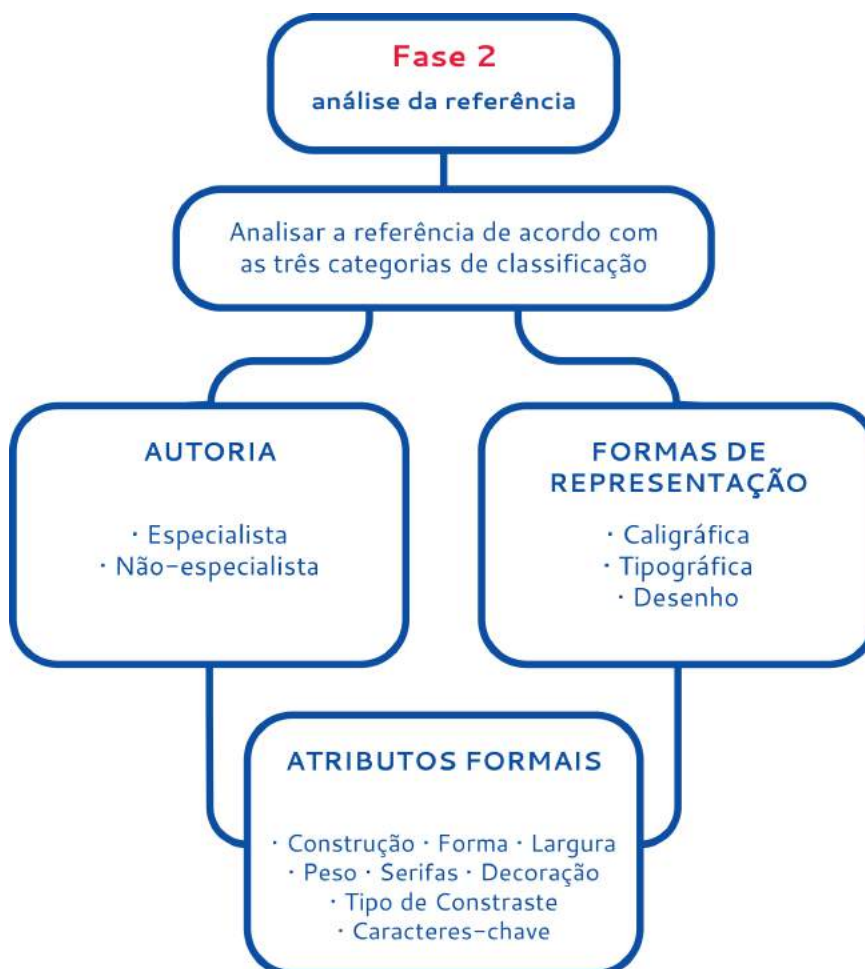


Figura 60 – Diagrama 'Fase 2': análise da referência

5.3 Fase 3 – Uso da referência

O diagrama da terceira fase do método diz respeito ao uso da referência e também dá início ao estágio prático de construção dos caracteres que irão compor a fonte. Nesse momento, o diagrama precisou ser dividido de acordo com o tipo de uso que se pretende fazer da referência.

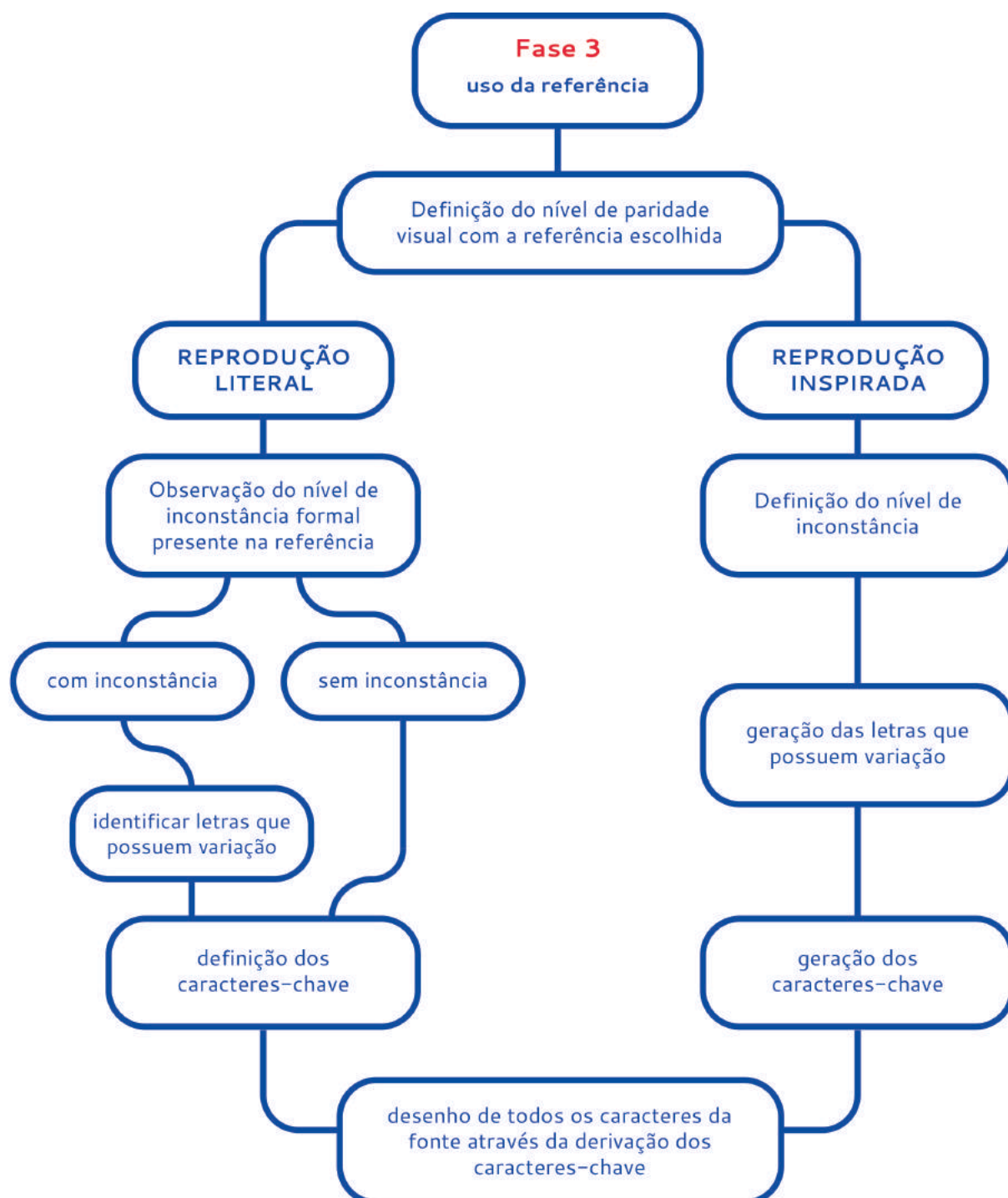


Figura 61 – Diagrama 'Fase 3': uso da referência

Caso ela seja utilizada como um modelo de reprodução literal, o trabalho passa a ser mais de observação e reprodução das características encontradas no artefato vernacular, tratando o projeto principalmente como um trabalho de transposição do vernacular para o digital. Nesse tipo de abordagem, o designer deve definir os caracteres-chave que o ajudarão a desenhar, inicialmente através de esboços manuais, o restante dos caracteres que não estão presentes na referência e buscar alterar o mínimo possível as configurações formais do artefato vernacular.

Por outro lado, quando a referência é utilizada como um modelo de inspiração o caráter do projeto passa a ser pessoal e criativo. Nesse caso, o designer deverá gerar suas próprias interpretações das análises feitas na fase anterior, desenhar os caracteres que possuem variação formal de acordo com o nível de inconstância que decidiu-se explorar, assim o grau de similaridade que a fonte terá com sua referência e desenhar todos os caracteres da fonte a partir dessas decisões.

5.4 Fase 4 – Do analógico ao digital

A quarta e última fase do método trata da digitalização e, principalmente, da vetorização dos caracteres criados na fase anterior. A técnica de vetorização deve ser escolhida de acordo com o acabamento que se deseja dar à fonte. A rasterização, por ser uma técnica mais rápida e automatizada, gera uma quantidade de pontos de controle bem maior o que acaba, por consequência, criando uma quantidade grande de falhas no desenho da letra que podem fazer alusão direta à ferramenta ou inconstância formal do letreiramento popular.

A técnica de vetorização controlada, por outro lado, exige mais domínio técnico do designer e também demanda mais tempo, já que se trata de um processo manual e que também demanda uma elevada quantidade de ajustes. Essa técnica de vetorização abre um leque bem maior de possibilidades, com ela é possível controlar perfeitamente os níveis de semelhança com a referência e esboços criados, assim como ter domínio completo da forma final de cada caractere da fonte. Vale a pena ressaltar que, embora seja possível um controle total da forma final, essa técnica de vetorização também é mais um nível de derivação das formas criadas a partir dos esboços e, por esse motivo, um dos maiores desafios de utilizá-la é conseguir manter a característica do fazer manual da tipografia vernacular.

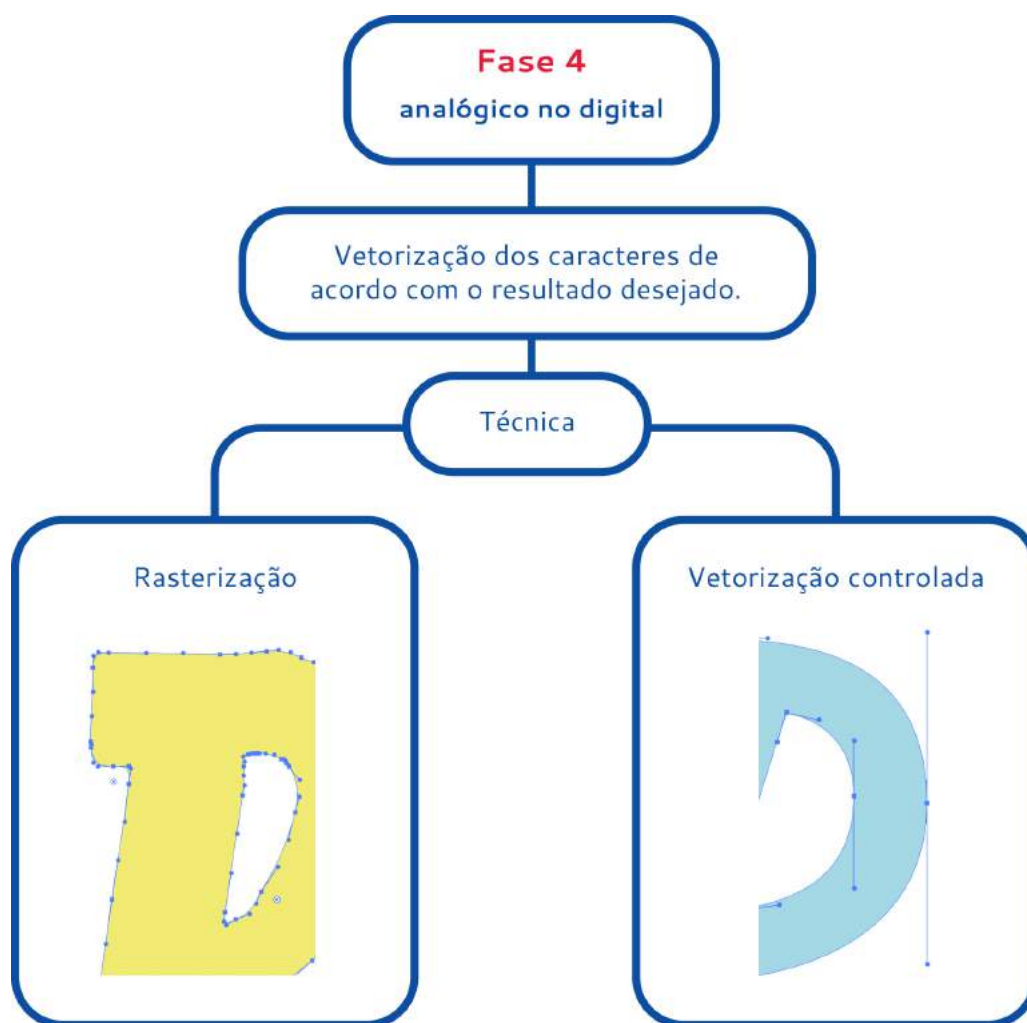


Figura 62 – Diagrama 'Fase 4': analógico no digital

Conclusão

É possível ver o quanto a produção tipográfica brasileira aumentou consideravelmente nos últimos anos e como a tipografia vernacular teve participação nessa evolução apenas observando as fontes digitais lançadas no país por designers de tipos locais. No entanto, a maioria dos designers entrevistados que já projetaram fontes de inspiração vernacular fizeram de maneira intuitiva, adaptando o processo criativo de acordo com as necessidades que iam surgindo no decorrer do projeto.

Por esse motivo, este trabalho de conclusão de curso se propôs a apresentar o tema 'design vernacular' – focando, principalmente, nos letreiramentos populares como referência para o design de tipos – e criar sugestões metodológicas que buscavam facilitar o entendimento sobre o tema e como fazer uso dessas referências populares no projeto de fontes tipográficas digitais sem que ocorra a perda de suas características e traços culturais.

A fundamentação teórica nos ajudou a obter uma visão mais técnica sobre o desenho de tipos (visão teórica) e a ter embasamento suficiente no momento de elaboração das perguntas que foram feitas aos designers de tipo entrevistados durante o estudo (visão prática), assim como na análise dos dados obtidos a partir dessas entrevistas.

O método de desenho tipográfico criado no presente estudo, por ter um caráter introdutório, atua como um facilitador para que designers iniciantes possam ter um primeiro contato mais estimulante com o design de tipos e referências tipográficas vernaculares. Neste sentido, além de toda discussão a respeito do tema feita na primeira parte da pesquisa e nas entrevistas realizadas, este trabalho buscou contribuir com a prática do desenho de tipos por todos os designers que se sentirem interessados neste tipo de atividade. Embora desenhar e fazer uma fonte funcionar seja um trabalho com um grau de complexidade elevado, as novas tecnologias permitem que os designers deixem de ser apenas consumidores de fontes e passem a criá-las também.

Com isso, foi atestado que o objetivo geral proposto no início da pesquisa foi cumprido, o método de desenho tipográfico criado foi direcionado para o uso de referências vernaculares em projetos de fontes digitais. Os objetivos específicos

também foram seguidos e tratados neste trabalho: [1] fizemos um estudo exploratório e bibliográfico a respeito do desenho de tipos e abordamos o ponto de vista de dois autores com duas abordagens distintas em relação ao tema; [2] as entrevistas realizadas nos revelaram preocupações recorrentes entre os designers de tipo que fazem uso de a tipografia vernacular como referência para o projeto de uma fonte digital; [3] o estudo comparativo feito entre a visão teórica e prática nos deu direcionamentos a respeito dos problemas que o método deveria solucionar e como era possível chegar até essas soluções; [4] o método foi organizado em quatro fases e apresentado em forma de diagramas; por fim [5] uma cartilha foi criada para que servisse como uma ferramenta de consulta rápida e prática do método de desenho de fontes de inspiração popular.

No entanto, durante o desenvolvimento deste projeto, o método criado não foi devidamente testado com mais voluntários e, por esse motivo, não foi possível expor dados qualitativos a respeito da eficácia dos procedimentos metodológicos propostos. Sendo assim, fica aqui exposto que esta pesquisa tem caráter sugestivo e este método pode e deve ser revisado e testado em pesquisas posteriores.

Esta pesquisa futuramente pode, também, ter outras abordagens a respeito dos letramentos populares e buscar considerá-los como referência conceitual para o design de tipos, abrangendo não somente o caráter experimental das fontes tipográficas, mas também projetos de fontes para texto. E por fim, aumentar o espaço que as letras e letristas populares têm no campo do design gráfico e tipográfico, já que no resultado desta pesquisa focou-se exclusivamente no uso de referências concretas.

Referências bibliográficas

- BUGGY, Leonardo. *O MECOTipo: método de ensino de desenho coletivo de caracteres tipográficos*. Recife: Buggy, 2007.
- CABRAL, Glenda Gomes; Da SILVA, João Paulo Soares. *Infográficos: uma maneira complementar e lúdica de ensinar metodologia científica para designers*. Anais do 6º CIDI 2013. Universidade Federal de Pernambuco.
- CARDOSO, Rafael. *Design para um mundo complexo*. São Paulo: Cosac Naify, 2012.
- _____. *O design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica, 1870-1960*. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- De GROOT, Lucas. *Interpolation Theory*. Disponível em: <http://www.lucasfonts.com/about/interpolation-theory/> (acessado em 02 de dezembro de 2015 às 12:51).
- De OLIVEIRA, Eduardo; Da SILVA, João Paulo Soares; TENÓRIO, Neidjane de Almeida; LOPES, Maria Teresa. Gaultier Type: a estética de um estilista como desenho tipográfico. Disponível em: http://www.ufrgs.br/ped2014/resumos_IC/pdf/1013_arq2.pdf (acessado em 20 de dezembro de 2015 às 10:45), 2014.
- ESTEVES, Ricardo. *O design brasileiro de tipos digitais: a configuração de um campo profissional*. São Paulo: Blucher, 2010.
- FARIAS, Priscila L. Aprendendo com as ruas: a tipografia e o vernacular. IN: BRAGA, Marcos da Costa (Org.) *O papel social do design gráfico: história, conceitos & atuação profissional*. São Paulo: Editora Senac, 2011.
- _____. *Tipografia Digital. O impacto das novas tecnologias*. 2. Ed. Rio de Janeiro: 2 AB, 2000.
- FARIAS, Priscila; PIQUEIRA, Gustavo. *Fontes digitais brasileiras: de 1989 a 2001*. São Paulo: Edições Rosari, 2003.
- FERLAUTO, Cláudio A R. *O tipo da gráfica, uma continuação*. São Paulo: Edições Rosari, 2002.
- FINIZOLA, Fátima. *Abridores de letras de Pernambuco: um mapeamento da gráfica popular*. São Paulo: Blucher, 2013.

_____. *Tipografia vernacular urbana: uma análise dos letreiramentos populares*. São Paulo: Blucher, 2010.

HENESTROSA, Cristóbal; MESEGUER, Laura; SCAGLIONE, José. *Como criar tipos: do esboço à tela*. Brasília: Estereográfica, 2014.

LIMA, Fábio. *Tutorial Flopez V 3.1*. Disponível em:

http://issuu.com/fabiolopez/docs/tutorial_flopez (acessado em 04 de novembro de 2015 às 00:53)

_____. *O processo de construção das fontes digitais de simulação caligráfica*. Dissertação (Mestrado em Design) – Escola Superior de Desenho Industrial, Esdi/UERJ, Rio de Janeiro, 2009.

JURY, David. *O que é tipografia?*. Barcelona: Editora Gustavo Gili, 2007.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. *Novos Fundamentos do Design*. Trad.: Cristian Borges. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

LUPTON, Ellen. *Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes*. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

MARTINS, Bruno Guimarães. *Tipografia popular: potências do ilegível na experiência do cotidiano*. São Paulo: Annablume, 2007.

NIEMEYER, Lucy. *Tipografia: uma apresentação*. 4. Ed. Teresópolis: 2AB, 2010.

SILVEIRA, Aline. *Design de tipos em Pernambuco: estudo de uma situação de ensino*. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Federal de Pernambuco, UFPE, Recife, 2014.

SMEIJERS, Fred. *Contrapunção: fabricando tipos no século dezesseis, projetando tipos hoje*. Brasília: Estereográfica, 2015.

WILLEN, Bruce; STRALS, Nolen. *Lettering & type: creating letters and designing typefaces*. New York: Princeton Architectural Press, 2009.

Anexos

Anexo 1 - Respostas do questionário de entrevista com os designers de tipo.

1. Quais fontes digitais de inspiração vernacular você já desenhou?

Fernando PJ – Salvador-BA – UNIFACS/Design

Foram duas fontes projetadas entre 2002 e 2004: Suburbana e Bonocô. A motivação veio da, na época, recém descoberta do 'design vernacular', ainda no 2o ano da graduação, acompanhado de um "é muito complexo fazer uma fonte" da professora de Tipografia. ;)

Vinicius Guimarães – Rio de Janeiro-RJ – UFRJ/Desenho Industrial

Filezin, Contexto, Cabeça, X-tudo. Minha motivação foi ver designers fazendo ótimos projetos com referência em exemplos do vernacular e morar em uma região muito rica para quem busca referências desse tipo.

Murilo Aguiar – Recife-PE – IFPE/Design Gráfico

Desenvolvi uma fonte digital chamada JOBARTMA, como trabalho acadêmico da disciplina de Diagramação do curso de Design Gráfico do IFPE. A fonte foi inspirada em anúncios pintados em muros pelo meu bairro e em bairros vizinhos, e após perceber uma identidade e característica tipográfica interessante em alguns deles, me interessei em transforma-la em tipografia digital.

Link do trabalho: <https://www.behance.net/gallery/21795921/Tipografia>

Mateus Aquino – Belo Horizonte-MG – UEMG/Design

Em 2014, desenvolvi o projeto da fonte "VENDI-SI", inspirada em algumas grafias vernaculares encontradas nas ruas da minha cidade. Foi um projeto bem despretensioso, mas de muito prazer. Na época pesquisei algumas correntes brasileiras que desenvolvem trabalhos maravilhosos com o tema, que acho importantíssimo para mesclar a produção digital (presente), sem deixar de lado a cultura popular (passado). Fique a vontade se precisar utilizar imagens da fonte.

<https://www.behance.net/gallery/22681201/Tipografia-Fonte-VENDI-SI>

Paulo Muniz – Rio de Janeiro-RJ – PUC Rio/Desenho Industrial

A fonte chama-se Chaveiro. Foi feita durante um curso no SESC-Pompéia, SP, chamado Tipografia Libre. A idéia era achar inspirações, seja andando de fato ou pelo google maps. As minhas vieram do Centro do Rio de Janeiro. Ela é uma tentativa de ser uma fonte Sem-Serif Grotesque, só que toda a mão, com as imperfeições que a mão trás. As imagens estão em meu behance.

Alvaro Franca – Rio de Janeiro-RJ – ESDI/UERJ/Desenho Industrial

Apenas uma, não lançada, chamada «Selarón», baseada nos letreiros feitos em azulejo pelo artista chileno Jorge Selarón. Minha motivação foi minha relação próxima

com o Selarón e com a sua escadaria famosa aqui no Rio de Janeiro, pegava essa escadaria diariamente voltando pra casa das aulas na ESDI.

Marcelo Magalhães Pereira – São Paulo/SP – Senac SP/Design Gráfico

Família Londrina e Conny (em andamento) <https://www.myfonts.com/fonts/tipos-pereira/londrina/>

<https://www.behance.net/wip/1295383/2289051> Londrina foi inspirada em artefatos urbanos, como cartazes de lambe lambe desgastados pela força do tempo.

Conny já pretende trazer de maneira mais sistematizada uma geometria quase inocente de letreiramentos pintados à mão em barracas de lanches/hot-dogs/parques.

2. Ao projetar uma fonte de inspiração vernacular, você percebe alguma particularidade durante o seu desenvolvimento em relação a outro tipo de projeto tipográfico que você já tenha feito?

Fernando PJ – Salvador-BA – UNIFACS/Design

Essas foram minhas primeiras fontes, então não tinha como comparar... mas o grande desafio está em manter uma singularidade e a organicidade, apesar do resultado final ser digital.

Vinicius Guimarães – Rio de Janeiro-RJ – UFRJ/Desenho Industrial

Não sei se é possível citar particularidades das fontes vernaculares, pois as características se aplicam a grande parte das fontes display, nas quais a legibilidade pode ser preterida em favor da expressividade. As referências vernaculares são tão diversas que as fontes podem ter características de fontes caligráficas ou grunge, para citar outros tipos de projetos tipográficos.

Murilo Aguiar – Recife-PE – IFPE/Design Gráfico

Ao analisar a tipografia dos muros durante o processo de digitalização, percebi que ela possuía uma característica mais livre com a utilização do pincel, com contrastes diferentes e algumas falhas, por isso tive a preocupação em manter algumas características para não perder sua essência. Em projetos nos quais eu mesmo produzo, a fonte do papel para digitalização, eu geralmente realizo vários ajustes no computador, o que acaba perdendo algumas características iniciais.

Mateus Aquino – Belo Horizonte-MG – UEMG/Design

Na verdade foi meu primeiro projeto tipográfico completo, os outros foram específicos para logotipia, sendo mais limitados. Mas acredito que é bem particular você trabalhar este tipo de tipografia, pois ela está presente em nossa memória afetiva, no vernáculo popular, portanto, tem uma peculiaridade bem definida.

Paulo Muniz – Rio de Janeiro-RJ – PUC Rio/Desenho Industrial

N/A foi meu primeiro e único projeto tipográfico. O outro foi uma tentativa de fazer uma fonte de texto, com serifa que abandonei no meio.

Alvaro Franca – Rio de Janeiro-RJ – ESDI/UERJ/Desenho Industrial

Uma particularidade é a necessidade de encontrar um equilíbrio entre um respeito ao original e todos os ajustes óticos e de desenho necessários pra transformar um lettering em uma fonte. É preciso tentar reter um "espírito" e algumas qualidades imperfeitas dos originais, mas sem sacrificar a capacidade da fonte de funcionar em muitos contextos. É preciso sempre equilibrar esses dois lados.

Marcelo Magalhães Pereira – São Paulo/SP – Senac SP/Design Gráfico

Olhar para a forma espontânea do vernacular, suas particularidades, assim como o ambiente no qual a referência está inserida fornecem o DNA de um projeto tipográfico com inspiração vernacular.

3. Em relação ao método utilizado nos seus projetos de fontes vernaculares, você utiliza algum em específico, faz adaptações de métodos já existentes ou desenvolveu a sua própria forma de desenvolver o projeto?

Fernando PJ – Salvador-BA – UNIFACS/Design

Estas fontes em particular foram altamente experimentais, misturando o estudo analógico do traço e sua respectiva digitalização.

Vinicius Guimarães – Rio de Janeiro-RJ – UFRJ/Desenho Industrial

Quando desenvolvi as fontes vernaculares não havia quase nenhuma referência bibliográfica ou online sobre método para design de tipos à minha disposição, por isso acabei tendo que desenvolver um método próprio. Com o passar do tempo, porém, soube que muitas das conclusões que tirei através da experiência empírica na verdade fazem parte de métodos tradicionais, como iniciar o projeto desenhando algumas letras-chave.

Murilo Aguiar – Recife-PE – IFPE/Design Gráfico

No projeto específico desenvolvido para fonte JOBARTMA, eu fotografei os anúncios dos muros, fiz alguns testes desenhando à mão e digitalmente com a ajuda do Illustrator. Por se tratar de um projeto acadêmico, eu utilizei um processo que foi apresentado em sala pelo professor, que é o de fotografar, digitalizar e ajustar digitalmente, porém, eu acrescentei aos testes os desenhos a mão, para poder visualizar melhor o resultado das fontes que seriam criadas por módulos, já que não existiam nos anúncios que fotografei.

Mateus Aquino – Belo Horizonte-MG – UEMG/Design

Utilizei a metodologia de Design (definição - pesquisa - alternativas - solução - finalização), não foram utilizados aqueles padrões formais (grids, kerning, tracking) para concepção dos tipos, pois a meu ver para este projeto especificamente, utilizar estes padrões ficaria fora do conceito mais artístico das letras vernaculares.

Paulo Muniz – Rio de Janeiro-RJ – PUC Rio/Desenho Industrial

Desenvolvi minha própria forma. Faço esboços de letreiro desde que me conheço como gente, e isso me fez ter domínio manual sobre o tipo de fonte que quero desenhar. A Helvetica sempre foi minha base, então tendo a criar fontes a partir dela. Faço lettering em giz e agora estou praticando outros tipos de estilos, principalmente com serifa. Não sou um fã de fonte manuscrita.

Alvaro Franca – Rio de Janeiro-RJ – ESDI/UERJ/Desenho Industrial

Não tem como eu descrever todo o meu processo, mas ele não muda do tipo vernacular para um tipo de texto por exemplo. Começa-se com caracteres base, ideais para definir unidades de espaçamento. Uso, em geral e dependendo do material disponível, as letras "n o p H O D", H & n tem dois lados retos, O e o tem dois lados curvos, D e p tem um lado reto e um lado curvo. Com essas seis letras um desenhista consegue entender o básico da fonte, as dimensões e relações entre altura de x, altura versal, e altura de descendente, assim como comportamentos em encontro de traços retos e curvos. Começar com uma base bem desenhada permite que a fonte avance com qualidade.

Marcelo Magalhães Pereira – São Paulo/SP – Senac SP/Design Gráfico

Pesquisa fotográfica e desenho à partir destas e esboços manuais das letras chave (HPOVS - nem - Hop). O processo pode usar técnicas de rasterização para um primeiro esboço e manipulação desses traços (Londrina) assim como o desenho de curvas diretamente no software (Coiny), no caso o Fontforge.

4. Qual seria sua opinião caso um método de desenho específico para desenhos de tipos com inspiração vernacular fosse desenvolvido? Você acha que seria uma contribuição importante para a prática do desenho de tipos, especialmente para os designers que estão dando os primeiros passos dentro desse universo?

Fernando PJ – Salvador-BA – UNIFACS/Design

entender como o desenho dos tipos vernaculares acontece no modo analógico. estudar as ferramentas (canetões, pincéis, marcadores) e buscar o equilíbrio entre a organicidade do analógico e a precisão do digital.

Vinicius Guimarães – Rio de Janeiro-RJ – UFRJ/Desenho Industrial

Acho que seria uma ótima contribuição para o campo de design de tipos no Brasil, por termos já uma tradição no desenvolvimento de fontes vernaculares, pouca bibliografia em português e sei o quanto algo assim teria me ajudado quando desenvolvi as minhas primeiras fontes.

Murilo Aguiar – Recife-PE – IFPE/Design Gráfico

Gosto de ter minha liberdade no processo criativo, mas acredito que um método específico para desenho de tipos com inspiração vernacular, seria bastante atrativo para quem procura agilidade em seu trabalho. Para quem está começando, seria interessante a existência de um método de desenho, pois a facilidade e agilidade no desenvolvimento das fontes, acarretaria em um ganho relevante na quantidade de tipografias vernaculares produzidas.

Mateus Aquino – Belo Horizonte-MG – UEMG/Design

A meu ver seria muito interessante. É uma vertente que cresce muito dentro do Design de Tipos e, como citado anteriormente, desenhar uma tipografia vernacular, que tem todo um histórico cultural e uma lembrança afetiva é bem diferente de você

projetar uma sans serif formal, esquadrada em grid, etc, e que será utilizada para comunicação visual de um terminal rodoviário, por exemplo.

Paulo Muniz – Rio de Janeiro-RJ – PUC Rio/Desenho Industrial

Acho que para os designers que estão dando o primeiro passo acho importantíssimo, acho também sempre válido divulgar o conhecimento sobre tipografia, letrismo, pois assim valorizamos os profissionais envolvidos, assim como a própria arte de fazer.

Alvaro Franca – Rio de Janeiro-RJ – ESDI/UERJ/Desenho Industrial

Não consigo ver o ato de desenho de tipo vernacular como uma coisa única o suficiente que precise da sua própria metodologia, acho mais vantajoso adequar projetos vernaculares à metodologias existentes do desenho de tipos. Colocar projetos vernaculares como um subgrupo de desenho de tipos é útil como classificação, mas as etapas de trabalho não devem diferir muito do desenho de tipos de texto, se o que se busca é um resultado de qualidade.

Marcelo Magalhães Pereira – São Paulo/SP – Senac SP/Design Gráfico

Acho que já existem alguns métodos desenvolvidos pela Fátima Finizola e aplicados na Federal de Pernambuco. Acho sim válidos o desenvolvimento de novos métodos, inclusive venho trabalhando num curso com essa temática em SP há dois anos. Aqui alguns links que podem iluminar mais o tema.

http://www.sescsp.org.br/aulas/38534_TIPOGRAFIA+LIBRE+URBANA

<https://oficinas.sescsp.org.br/blog/categoria/tipografia-libre-urbana>

Artigo da Fátima Finizola e Solange Coutinho

https://www.researchgate.net/publication/236213780_Investigando_as_paisagens_tipograficas_urbanas_Investigating_letters_in_the_urban_environment

Anexo 2 - Respostas do formulário de avaliação do teste-piloto

1. Nome

Allyson Bruno

2. Formação

Graduando em Design pela UFPE-CAA

3. Você achou necessário fazer uma breve introdução a respeito do tema Tipografia Vernacular antes de iniciar a apresentação do método proposto nesta pesquisa?

Sim, pois existem pessoas, assim como eu, que são leigas quanto ao conceito design e tipografia vernacular.

4. Qual sua opinião a respeito do mapeamento das características da tipografia vernacular?

Às vezes fica confuso de entender o que alguns elementos intrínsecos da tabela de análise da referência querem dizer.

5. Se possível, deixe aqui sugestões gerais para o método? Tudo o que você puder contribuir será de grande ajuda.

Deixar mais simples a etapa do mapeamento de características da referência escolhida.

Anexo 3 - Cartilha



TIPOGRAFIA VERNACULAR DIGITAL
como desenhar uma fonte
de inspiração popular



ÍNDICE

7	INTRODUÇÃO
9	TIPOGRAFIA VERNACULAR
13	TIPOGRAFIA DIGITAL
15	COMO FAZER UMA FONTE?
17	Escolha da referência
19	Análise da referência
23	Uso da referência
27	Analogico no digital (finalização)
29	LISTA DE FIGURAS



Olhar o mundo à nossa volta pode ser uma boa forma de desenvolver a criatividade individual e, consequentemente, diferenciar-se do lugar comum...

[Mariana Rodrigues, 1996]



INTRODUÇÃO

Esta cartilha surgiu como resultado do trabalho de conclusão do curso de Design na UFPE-CAA que tinha como objetivo geral propor um método de desenho para caracteres tipográficos de inspiração vernacular.

Apesar do objetivo maior da pesquisa ter sido a estruturação dessas etapas metodológicas para o desenho de uma fonte digital, este manual servirá, também, para incentivar o desenvolvimento do olhar perante os artefatos tipográficos que fazem parte da nossa vivência diária. As letras vernaculares estão presentes em quase todos os locais possíveis, basta sabermos olhar para elas e entendermos o valor que elas têm, seja cultural ou para a prática do design.

Sendo assim, essa cartilha tratará do design tipográfico, especificamente no que tange o uso de referências vernaculares como fonte de inspiração para projeto de design de tipos, e recomendações de como podemos fazer uso desses artefatos no meio digital.



TIPOGRAFIA VERNACULAR

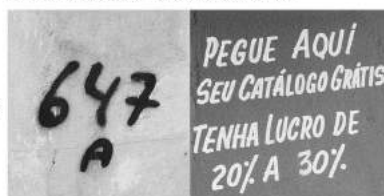
De acordo com Farias (2011), o termo 'vernacular' vem de uma expressão latina usada para significar 'nativo' de um lugar específico (a cidade de Roma). A autora ainda explica que nos campos do design gráfico e da tipografia, são considerados artefatos vernaculares produtos que surgiram de "práticas de design desenvolvidas antes, ou a despeito, da instituição das escolas de design modernistas, principalmente por artistas anônimos, e no contexto do comércio" (FARIAS, 2011: 167).

Dentro do contexto da tipografia vernacular, são considerados letreiramentos populares artefatos produzidos por pintores letristas ou pessoas comuns por meio de técnicas manuais. Essas letras, pintadas muitas vezes de maneira informal, têm muito a dizer a respeito de um lugar. Elas conseguem informar algo que vai muito além da mensagem textual, podendo representar uma cultura local de maneira mais pura, livre das regras e implicações técnicas da academia.

É possível identificar, ainda, dois grupos de letreiramentos populares no que diz respeito a seu processo de construção (Fig. 1). A primeira

9

- dos manuscritos populares - diz respeito à uma produção mais espontânea, irregular, motivada pela necessidade de uma comunicação imediata, sem projeto prévio e produzida por pessoas que não possuem habilidade técnica apurada. A segunda se refere aos letreiramentos produzidos por profissionais, que embora não tenham estudado formalmente para realizar tal exercício, possuem pleno domínio da técnica de pintar letras adquirido através da prática regular da atividade.



[1]

Estes dois grupos de letreiramentos se assemelham em quatro aspectos: a inconstância - no que diz respeito às técnicas utilizadas, suportes e do meio no qual eles estão inseridos -, a origem popular, falta de formação acadêmica e anonimato dos seus produtores.

De forma mais ampla, é possível classificar os letreiramentos populares de acordo com Pinizola (2010), que fez uma análise dos letreiramentos populares da cidade do Recife de acordo com três aspectos: autoria, forma de representação visual da linguagem e atributos formais (Fig. 2, 3 e 4).

10



[4]

[3]

[2]

11



12

TIPOGRAFIA DIGITAL

Os vetores, produzidos em softwares específicos para este fim, são considerados a matéria-prima da tipografia digital. É devido ao contorno vetorial das letras – também chamado de scalable outlines – que é possível aumentar ou diminuir uma fonte sem que sua forma seja alterada, garantindo que a letra terá sempre a mesma aparência quando for reproduzida.

Outro ponto importantíssimo para a tipografia digital é a qualidade e a técnica de vetorização aplicada durante o processo de criação de uma fonte digital. É nesta etapa que o designer decide quais características serão preservadas ou eliminadas dos sketches feitos inicialmente durante a fase de concepção e geração de ideias. Também é possível que o designer escolha fazer o desenho das letras diretamente no software em que a fonte está sendo projetada, sendo assim a vetorização torna-se a primeira etapa do trabalho, entretanto essa não é uma prática muito recomendada, pois, como foi dito anteriormente, os designers contemporâneos podem se tornar facilmente vítimas das facilidades do computador, ter sua capacidade criativa reprimida pela tela e acabar gerando resultados superficiais nos projetos.

13



14

COMO FAZER UMA FONTE?

Projetar uma fonte não é uma tarefa fácil e que pode ser feita rapidamente, em poucas horas. É um exercício que exige do design uma alta carga de conhecimento técnico, teórico e também estético. Nos dias de hoje, com o computador pessoal totalmente popularizado, o acesso à tipografia tornou-se muito mais fácil, seja em relação ao uso de fontes quanto ao ato de desenhá-las, ou seja, o projeto de desenho tipográfico em si.

O desenvolvimento de uma fonte começa, na maioria das vezes, com a busca por inspiração e a geração de ideias através de esboços manuais, seguido pelo refinamento dos desenhos de cada caractere e a finalização através do computador.

O desenho de fontes digitais que possuem referências em letreiramentos populares, a questão cultural e a valorização do fazer popular dentro da prática formal do design se tornam uma característica importante e torna esse tipo de projeto único e de grande valor.

A seguir será apresentado um método específico para se projetar fontes de inspiração vernacular composto por quatro fases: [1] escolha; [2] análise; [3] uso da referência; e [4] finalização.

15



16

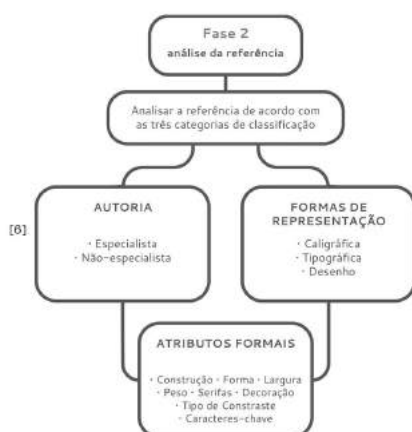
ESCOLHA DA REFERÊNCIA

A primeira fase do método, composta pela escolha das referências para o projeto, tem um caráter totalmente sugestivo e trata de uma ação que cabe exclusivamente ao designer responsável pelo desenvolvimento da fonte. Sendo assim, o diagrama à esquerda apresenta sugestões baseadas no terceiro critério da classificação de Finizola (2010) citada anteriormente neste cartilha.

Os letreiramentos populares podem variar muito de acordo com o meio no qual eles estão inseridos e o pintor letrista que o produziu. Por esse motivo, o ideal é entender que existem sim maneiras possíveis de classificá-los em estilos específicos, no entanto essas categorias não devem ser vistas como limites absolutos e sim como um primeiro passo em busca de referências próprias, uma forma de localizar artefatos em meio a tantos outros que compõe a paisagem urbana.

Por esses motivos, é possível encontrar referências que não se adequem a essas categorias específicas e possuam características presentes em mais de uma delas, como por exemplo: um letreiramento com letras serifadas e gordas.

17



18

ANÁLISE DA REFERÊNCIA

O diagrama ao organiza visualmente a segunda fase deste método e diz respeito à análise da referência definida na fase anterior. Neste momento a referência deve ser analisada de acordo com três categorias: [1] Autoria; [2] Formas de representação; [3] atributos formais.



A primeira categoria – autoria – busca definir se o artefato vernacular a ser utilizado foi produzido por um especialista no desenho de letras ou por uma pessoa comum, sem habilidades específicas e fruto de uma expressão particular de escrita.

19

[8]

FORMA DE REPRESENTAÇÃO		
Caligráfica	Tipográfica	Desenho
		

A segunda categoria de análise - Formas de representação da linguagem gráfica verbal - busca classificar a referência quanto ao desenho de suas letras, se tem natureza caligráfica, tipográfica ou faz uso do desenho como forma de representação.

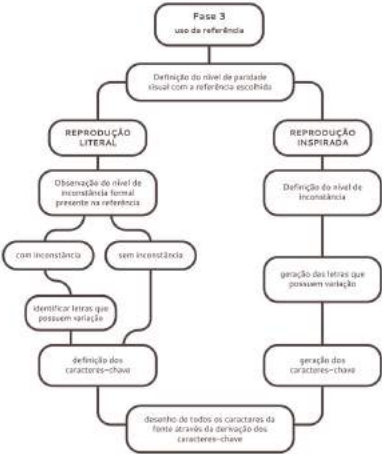
[9]

ATRIBUTOS FORMAIS aspectos intrínsecos	
Construção	O O a A e e
Forma	□ □ □ □ □ □ □ □
Largura	MMM box
Tipo de contraste	OOO OOO
Peso	LLL LLL
Serifas	lll llc aa
Caracteres-chave	QQQ aa gg
Decoração	P P P P P

Na terceira categoria de análise - atributos formais (aspectos intrínsecos) - busca orientar uma análise mais detalhada da referência e faz com que, portanto, aconteça uma familiarização maior do designer com o artefato vernacular, entendendo suas particularidades formais e incentivando o pensamento criativo a respeito das possibilidades do projeto da fonte digital.

Cada aspecto intrínseco abordado na tabela ao lado revela características importantes a respeito da referência concreta analisada. Sendo assim, após feita essa análise, é possível definir, de maneira mais prática, o que será levado em consideração ou ignorado durante o desenho dos caracteres da fonte digital na fase seguinte do método.

[10]



USO DA REFERÊNCIA

O uso da referência pode se dar de duas maneiras: [1] através de uma reprodução literal ou [2] uma reprodução inspirada.



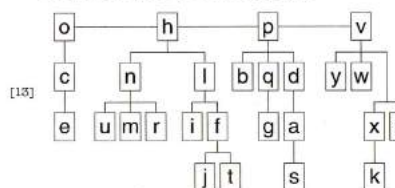
Caso ela seja utilizada como um modelo de reprodução literal, o trabalho passa a ser mais de observação e reprodução das características encontradas no artefato vernacular, tratando o projeto principalmente como um trabalho de transposição do vernacular para o digital. Nesse tipo de abordagem, deve-se definir os caracteres-chave que o ajudarão a desenhar, inicialmente através de esboços manuais, o restante dos caracteres que não estão presentes na referência e buscar alterar o mínimo possível as configurações formais do artefato vernacular.

Por outro lado, quando a referência é utilizada como um modelo de inspiração o caráter do projeto passa a ser pessoal e criativo. Nesse caso, o designer deverá gerar suas próprias interpretações das análises feitas na fase anterior, desenhar os caracteres que possuem variação formal de acordo com o nível de inconstância que decidiu-se explorar, assim o grau de similaridade que a fonte terá com sua referência e desenhar todos os caracteres da fonte a partir dessas decisões.

A escolha de caracteres-chave, bem como o nível de paridade visual, tem influência direta com o nível de inconstância dos caracteres tipográficos da fonte.



Ao final, independente do uso que será dado à referência – se de reprodução concreta ou inspirada – os caracteres que não estão presentes na referência utilizada podem ser desenhados de acordo com uma árvore de derivação.



24

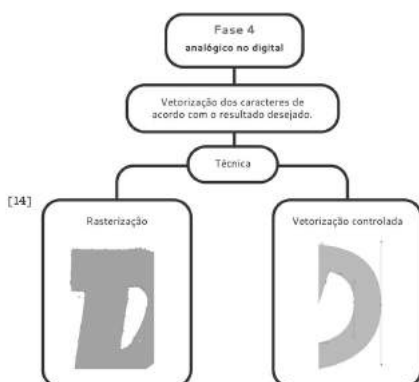
A árvore de derivação é criada a partir das letras que apresentam o maior número de características que se deseja explorar nos demais caracteres da fonte. A escolha desses caracteres iniciais deve ser feita, como já foi falado anteriormente, de acordo com a tabela de análise da referência e os níveis de inconstância que irá ser atribuído ao projeto.

25

ANALÓGICO NO DIGITAL (FINALIZAÇÃO)

Embora a fase anterior tenha como um dos objetivos a decisão do nível de reconstrução que se busca com o projeto da fonte de inspiração vernacular, é nesta fase que se define de fato se a referência utilizada será um apoio para o desenho da fonte digital ou um modelo de recriação literal. É nesse momento em que de fato os contornos de cada caractere são construídos, tornando o processo de vetorização mais uma fase de derivação da referência.

Nesta fase foi sugerido o uso de duas técnicas de vetorização: [1] através do controle total dos pontos de curvas no software de criação de vetores ou [2] através do rastreamento da imagem e sua conversão em uma forma vetorial.



26



27

A primeira técnica, mais complexa, permite um maior controle da forma e, consequentemente, do nível de conservação das características formais presentes na referência utilizada. No entanto, manter a organicidade dos letreiramentos populares através da técnica de vetorização é uma atividade de grande exigência técnica.

A segunda técnica de vetorização – o rastreamento de imagens – por outro lado, tem um baixo grau de complexidade e um nível de controle da forma consequentemente bem menor, devido à grande quantidade de pontos de curvas (Figura 52). Sendo assim, esta técnica de vetorização faz uma reprodução quase que exata da referência utilizada e, consequentemente, o nível de falhas e ruídos que geralmente se fazem presentes nas letras desenhadas à mão sejam reproduzidas em um maior nível de fidelidade.

A técnica a ser utilizada fica a critério do designer responsável pelo projeto que deverá levar em consideração sua habilidade em controlar curvas vetoriais, bem como os níveis de acabamento e paridade visual com a referência que se deseja atingir.

Além disso, vale à pena ressaltar que o projeto de uma fonte digital não se encerra após a vetorização de todos os seus caracteres. Após isso, ainda é necessário gerar o arquivo-fonte, ou seja, o software da fonte que será instalado no computador. Por ter uma abordagem focada no processo criativo, esta cartilha não irá abordar técnicas para a geração desse arquivo.

LISTA DE FIGURAS

- 1 Manuscrito popular (à esquerda) e letreiramento popular (à direita).
- 2 Autoria: não especialista, especialista e autorai.
- 3 Representação visual: base calligráfica, tipográfica e desenho.
- 4 Atributos formais: amadoras, quadradas, serifadas, cursivas, gordas, grotescas, calligráficas, fantasia e expressivas.
- 5 Diagrama da fase 1 do método – escolha da referência
- 6 Diagrama da fase 2 do método – análise da referência
- 7 Primeira categoria de análise – Autoria
- 8 Segunda categoria de análise – forma de representação
- 9 Terceira categoria de análise – atributos formais
- 10 Diagrama da fase 3 do método – uso da referência
- 11 Nível de paridade visual
- 12 Nível de inconstância
- 13 Exemplo de árvore de derivação
- 14 Diagrama da fase 4 do método – finalização
- 15 Nível de controle da forma

ANOTAÇÕES E RASCUNHOS

