

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE  
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO  
CURSO DE DESIGN

AIRTON MATEUS CAVALCANTE DE OLIVEIRA

**Biurifu Garden: desenvolvimento de fonte dingbat baseada no contexto  
cultural, social e econômico da cidade de Belo Jardim**

CARUARU

2019

AIRTON MATEUS CAVALCANTE DE OLIVEIRA

**Biurifu Garden: desenvolvimento de fonte dingbat baseada no contexto cultural, social e econômico da cidade de Belo Jardim**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade Federal de Pernambuco – Centro Acadêmico do Agreste (UFPE-CAA) como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Maria de Fátima Waechter Finizola

CARUARU

2019

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

O48b Oliveira, Airton Mateus Cavalcante de.  
Biurifu Garden: desenvolvimento de fonte Dingbat baseada no contexto cultural, social e econômico da cidade de Belo Jardim. / Airton Mateus Cavalcante de Oliveira. – 2019.  
96 f. il. : 30 cm.

Orientadora: Maria de Fátima Waechter Finizola.  
Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Universidade Federal de Pernambuco, CAA, Design, 2019.  
Inclui Referências.

1. Prática tipográfica. 2. Cultura. 3. Dingbat. 4. Belo Jardim (PE). 5. Pictogramas. I. Finizola, Maria de Fátima Waechter (Orientadora). II. Título.

CDD 740 (23. ed.) UFPE (CAA 2019-123)

AIRTON MATEUS CAVALCANTE DE OLIVEIRA

**Biurifu Garden: desenvolvimento de fonte dingbat baseada no contexto cultural, social e econômico da cidade de Belo Jardim**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade Federal de Pernambuco – Centro Acadêmico do Agreste (UFPE-CAA) como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design.

Aprovado em: 09/07/2019

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof<sup>a</sup>. Maria de Fátima Waechter Finizola

---

Prof<sup>o</sup>. Ricardo Oliveira da Cunha Lima

---

Prof<sup>o</sup>. Marcela Fernanda de Carvalho Galvão Figueiredo Bezerra

Dedico a todos os amantes de tipografia iconográfica

“Não precisamos de magia para mudar o mundo,  
nós carregamos todo o poder que precisamos  
já dentro de nós: o poder de imaginar o melhor.”  
J.K. Rowling

## AGRADECIMENTOS

Não estaria aqui agradecendo almejando a tão esperada formação se não fosse por minha mãe, então agradeço do fundo do meu coração a ela, por todos os conselhos, e demonstrações de amor, obrigado mãe por ser a melhor pessoa nesse mundo pra mim, por me dar a oportunidade de ter um ótimo estudo e por ser tão batalhadora, você é minha fonte de inspiração como ser humano.

Agradeço também a todos os meus amigos, todos os que sempre demonstraram carinho e afeto por mim, sejam os que não tenho muito contato, até os que sou mais próximo, em especial aos grandes irmãos que fiz nessa caminhada na graduação, Matheus, Mônica, Jéssica, Cris, Thaise e Valmir, obrigado por fazerem parte da minha vida. Sem as brincadeiras pesadas para descontrair, as tão famosas comemorações com brownie e muita mãozinha de gato, as risadas constantes, os causos infinitos, eu não seria quem eu sou hoje, e obrigado também pela força que me deram para que eu concluísse essa pesquisa.

Também agradeço a meu grande irmão e parceiro Rafael Nascimento que a vida me deu em tão pouco tempo. Obrigado pelos toques para que eu não procrastinasse o trabalho, pela preocupação em me ajudar nos fichamentos de artigos, pelos roles tão arretados, pelas comidas do nível masterchef, enfim por ser especial e mudar meu jeito de enxergar o mundo, pra melhor.

Agradeço a minha orientadora Fátima por ter sido paciente comigo e pelos toques que me deu. Obrigado por me ajudar nessa empreitada.

Por último mas não menos importante agradeço a minha família que faz de tudo por mim, meu pai, meus avós, minha tia por me acolher em sua casa por todos esses anos, também a meus irmãos Gabriel e Lucas, amos todos vocês.

## RESUMO

O presente estudo tem por objetivo a criação de uma fonte digital dingbat, que expresse as características da cidade de Belo Jardim dando ênfase a seu contexto cultural, social, econômico. A pesquisa se divide em duas partes. Na primeira foi desenvolvida uma pesquisa bibliográfica onde são apresentados os conceitos do design e seu papel no âmbito cultural de um lugar, a relação histórica entre tipografia e ornamentos, bem como a era digital na área tipográfica, o surgimento das fontes digitais e suas novas formas de linguagem de caráter icônico/ilustrativas (dingbats). Ao final desta etapa são apresentadas informações sobre a cidade de Belo Jardim. Tudo serviu para dar embasamento teórico ao projeto desenvolvido na segunda parte da pesquisa. A segunda parte consiste no desenvolvimento do projeto da fonte dingbat. Foram explorados os métodos usados por Finizola (2014) na construção da fonte dingbat “carrocerias”, e as orientações de Gonzáles-Miranda e Quindós (2014) na criação de uma família de pictogramas que serviram de respaldo para a criação de uma metodologia projetual própria que se adequasse ao projeto tipográfico “Biurifu Garden”, uma fonte dingbat composta por 36 caracteres ao total, dentre eles 26 letras do alfabeto latino e os 10 numerais. O resultado obtido no desenvolvimento do projeto evidencia o poder do design, mais especificamente da área da tipografia, como uma forma de registro gráfico que contribui para a valorização e preservação das características de um povo/lugar.

**PALAVRAS-CHAVES:** Tipografia. Cultura. Dingbat. Belo Jardim. Pictograma.

## ABSTRACT

The present study aims to create a dingbat digital font, which expresses the characteristics of the Belo Jardim city, emphasizing its cultural, social and economic context. The research is divided into two parts. In the first one, a bibliographical research was developed which presents the concepts of design and its role in the cultural context of a place, the historical relation between typography and ornaments, as well as the digital age in the typographic area, the emergence of digital fonts and its new iconic / illustrative character language forms (dingbats). At the end of this step is presented information about the city of Belo Jardim. Everything served to give a theoretical basis to the project developed in the second part of the research. The second part consists of the development of the dingbat font project. The methods used were operated by Finizola (2014) in the construction of dingbat font "carrocerias", and the orientations of Gonzales-Miranda and Quindós (2014) in the creation of a family of pictograms, which served as a support for creation an own design methodology that adapted to the typographical project "Biurifu Garden", a dingbat font composed by 36 characters to the total, among them 26 letters of the Latin alphabet and the 10 numerals. The result obtained in the development of the project highlights the power of design, more specifically in the typographic area, as a form of graphic registration which contributes to the valorization and preservation of the characteristics of a town / place.

**KEYWORDS:** Typography. Culture. Dingbat. Belo Jardim. Pictogram.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1-	Desenvolvimento da escrita chinesa e desenvolvimento da escrita latina.....	22
Figura 2-	Escrita cuneiforme, hitita, hieróglifa. e micênica .....	23
Figura 3 -	Página de um manuscrito gótico medieval e manuscrito francês.....	24
Figura 4-	Capitular extremamente rebuscada, numa página manuscrita.....	25
Figura 5-	Letras capitulares Iluminadas e cheia de ornamentos e Página de manuscrito bíblico.....	26
Figura 6-	Manuscritos ornamentados com miniaturas floreadas.....	27
Figura 7-	Páginas de um livro Iluminado.....	27
Figura 8-	Ornamentos e bordas do século XV.....	28
Figura 9-	Prelo e prensa tipográfica e a Bíblia de Gutemberg.....	29
Figura 10-	Clichê de vinheta em metal.....	30
Figura 11-	Tipos de vinhetas impressas: ornatos, capitulares e filetes.....	31
Figura 12-	Pedra de litografia negativa e a Prensa litográfica.....	32
Figura 13-	Máquinas de Impressão Rotativa, Linotype e Monotype.....	32
Figura 14-	Folheto publicitário com vinheta ilustrativa e fonte egípcia.....	33
Figura 15-	Tipos de ornamentos e vinhetas usadas na publicidade.....	34
Figura 16-	Anuncio e cartaz publicitário e recorte de um jornal de 1920.....	35
Figura 17-	A fonte Matrix de Zuzana Licko (em sua variante Extra Bold) .....	39
Figura 18-	Hieroglífos egípcios e pictogramas primitivos sumérios.....	41
Figura 19-	Pictogramas feitos por Gerd Arntz para o sistema ISOTYPE.....	43
Figura 20-	Pictogramas AIGA para o DOT (Department of <i>Transportation</i> ).....	44
Figura 21-	Estudos à mão livre dos pictogramas do MoMA QNS e do aeroporto de Colônia-Bona. ....	45
Figura 22-	Caracteres da fonte ITC Zapf dingbats, 1978.....	48
Figura 23-	recorte do interior da página da revista U&L.....	48
Figura 24-	Artigo escrito com a fonte Zapf dingbats para revista Ray Gun.....	49

Figura 25-	Esboços de alguns caracteres de Susan kare para o Macintosh.....	50
Figura 26-	Fonte Cairo 1984, para a interface do Macintosh da apple.....	50
Figura 27-	Fonte Wingdings.....	50
Figura 28-	Emojis usados no aplicativo whatsapp na versão android .....	51
Figura 29-	Dingbat cogobó e Dingbat carrocerias.....	52
Figura 30-	Dingbats Brasília e fonte Manguebats.....	53
Figura 31-	Fonte <i>Tepu</i> e Fonte <i>Roda d'água</i> .....	54
Figura 32-	Entrada oficial da cidade de belo jardim.....	56
Figura 33-	O trem e sua estação na cidade de belo jardim.....	57
Figura 34-	Maestro Ulisses Lima a frente da banda .....	58
Figura 35-	Peças de cerâmica e corda feita pelas artesãs belo-jardinenses expos- tas no memorial de belo jardim .....	59
Figura 36-	Centro de artesanato Tareco e Mariola .....	60
Figura 37-	Interior da antiga fábrica Mariola.....	60
Figura 38-	Tradicional Festa das Marocas, no pátio da cidade .....	61
Figura 39-	Imagens de referência para as letras do alfabeto .....	68
Figura 40-	Imagens de referência para os numerais .....	69
Figura 41-	Alguns esboços feitos buscando a sintetização de elementos.....	69
Figura 42-	Propriedades gráficas da linguagem visual dos desenhos vetoriais.....	70
Figura 43-	Processo de vetorização dos esboços no illustrator .....	71
Figura 44-	Relação dos caracteres finais da fonte .....	72
Figura 45-	Características simbólicas de cada caractere .....	73
Figura 46-	Ajustes finais nos caracteres.....	74
Figura 47-	Expandindo os objetos vetoriais no Illustrator.....	76
Figura 48-	Salvando o arquivo do conjunto de vetores para o formato SVG.....	76
Figura 49-	Editando medidas da prancheta para 1024x1024.....	77
Figura 50-	Importação do arquivo SVG para o Inkscape.....	77
Figura 51-	Desagrupando os vetores.....	78
Figura 52-	Comando unir.....	78
Figura 53-	Criando documento na aba de edição de fonte .....	79
Figura 54-	Configurando os vetores para corresponder a cada caractere.....	79
Figura 55-	Salvando o arquivo fonte em SVG.....	80
Figura 56-	Escolhendo o formato de conversão OTF.....	80
Figura 57-	Importando o arquivo da fonte em SVG.....	81

Figura 58-	Executando download da fonte.....	81
Figura 59-	Arquivo gerado em Opentype da fonte dingbat “Biurifu Garden”.....	82
Figura 60-	Mockups de aplicação da fonte Dingbat Biurifu Garden.....	82

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1-	Metodologias projetuais de Gonzáles-Miranda e Quindós (2014) e Fátima Finizola (2014) .....	63
Quadro 2-	Resumo do processo metodológico para criação da fonte dingbat .....	65
Quadro 3-	Lista de referência para criação dos caracteres .....	67
Quadro 4-	Distribuição dos caracteres de acordo com as categorias.....	73

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	15
<b>1.1</b>	<b>Objetivo Geral</b> .....	17
<b>1.2</b>	<b>Objetivos Específicos</b> .....	17
<b>1.3</b>	<b>Justificativa</b> .....	17
<b>1.4</b>	<b>Metodologia da Pesquisa</b> .....	18
<b>2</b>	<b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b> .....	19
<b>2.1</b>	<b>Design e Identidade Cultural Local</b> .....	19
2.1.1	<i>Definindo cultura</i> .....	19
2.1.2	<i>O design como inovador no âmbito cultural</i> .....	21
<b>2.2</b>	<b>Ornamento e Tipografia</b> .....	22
2.2.1	<i>Breve contexto histórico</i> .....	22
2.2.2	<i>Ornamentos na imprensa tipográfica ao longo do tempo</i> .....	31
<b>2.3</b>	<b>A tipografia digital e as fontes Iconográficas</b> .....	37
2.3.1	<i>Fontes digitais e as tecnologias tipográficas (DTP)</i> .....	37
2.3.1.1	Conceituando fonte.....	37
2.3.1.2	Tecnologia digital no âmbito tipográfico.....	39
2.3.1.3	O Opentype.....	40
2.3.2	<i>Linguagem pictográfica e os Dingbats na era digital</i> .....	41
2.3.2.1	Pictogramas e a popularização de uma linguagem universal iconográfica.....	41
2.3.2.2	O Sistema ISOTYPE.....	43
2.3.2.3	Dingbats.....	47
2.3.2.4	A Zapf Dingbats e os dingbats na era digital.....	48
2.3.3	<i>Abordagens da Linguagem gráfica dos Dingbats</i> .....	51
<b>2.4</b>	<b>Belo Jardim, a cidade dos músicos</b> .....	56
2.4.1	<i>Breve contexto histórico</i> .....	56
2.4.2	<i>Belo Jardim e suas particularidades</i> .....	58
2.4.3	<i>Cidade e imaginário coletivo</i> .....	61
<b>3</b>	<b>O PROJETO DA FONTE DINGBAT</b> .....	63
<b>3.1</b>	<b>Metodologia Projetual</b> .....	63
<b>3.2</b>	<b>Elaboração do projeto</b> .....	66

<b>3.2.1</b>	<b>Definição</b> .....	66
3.2.1.1	Definição do tema .....	66
3.2.1.2	Lista de itens a serem pesquisados.....	66
<b>3.2.2</b>	<b>Desenvolvimento</b> .....	67
3.2.2.1	Definição de referentes imagéticos.....	67
3.2.2.2	Esboços e seleção das alternativas .....	69
3.2.2.3	Definição dos elementos sintáticos .....	70
3.2.2.4	Digitalização e vetorização e definição do set de caracteres .....	71
<b>3.2.3</b>	<b>Verificação</b> .....	74
3.2.3.1	Verificação e validação do conjunto caracteres por inteiro.....	74
<b>3.2.4</b>	<b>Geração do arquivo Fonte</b> .....	75
<b>4</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	84
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	86
	<b>ANEXO A- Aplicação da fonte em peça gráfica (cartaz)</b> .....	94
	<b>ANEXO B- Specimen</b> .....	95
	<b>ANEXO C- Mockup do Specimen</b> .....	96

## 1 INTRODUÇÃO

Muito tem se discutido, recentemente, acerca de como o design contribui como ferramenta poderosa no auxílio da valorização cultural de um povo ou lugar, principalmente quando se leva em consideração os dias atuais onde as trocas de costumes entre as diferentes culturas ocorrem de uma maneira muito aberta/ acessível e imediata devido ao avanço tecnológico e o processo de comunicação, principalmente através da Internet, por onde somos bombardeados por informações diariamente.

Neste contexto, vale a pena ressaltar a importância do resgate e da valorização da cultura local e dar uma atenção significativa ao processo de significados, e ainda, diante deste um cenário de globalização, observar como podem haver implicações na perda significativa de carga cultural e até histórica da comunidade diante destas novas práticas.

A partir dessa premissa, podemos destacar a tipografia, mais especificamente a tipografia com caráter simbólico ou pictórico, como uma das áreas do design que nos últimos anos tem desempenhando um papel significativo no âmbito cultural, social, econômico.

Historicamente, esse viés da produção tipográfica de caráter ornamental tem suas raízes na antiguidade quando se iniciaram as práticas caligráficas e a produção de manuscritos, onde eram utilizados ornamentos como vinhetas, iluminuras e capitulares muito decoradas e rebuscadas que serviam de adorno visual para dar um valor simbólico ao texto, chamar e prender a atenção do leitor. Ao longo dos anos com o surgimento da impressão por tipos móveis, e posteriormente com o avanço da era digital, surge o interesse pelo uso dos pictogramas e ornamentos no formato de fontes tipográficas, pois estas atendiam necessidades em diversas situações onde o texto por si só não desempenhava um papel significativo no rápido entendimento da mensagem.

Tendo em vista o uso dos pictogramas no design, podemos destacar o papel pioneiro do ISOTYPE, um sistema de linguagem pictórica criado para a educação visual a partir da sintetização de dados, que teve um papel revolucionário no design

gráfico. De acordo com LIMA (2008, p.43) “No caso específico dos pictogramas, especialmente a partir dos anos de 1960, houve um interesse semelhante ao projeto inicial do ISOTYPE no momento em que designers começam a tentar criar um padrão internacional de pictogramas para sinalização.”

Os símbolos foram planejados para serem o mais inteligíveis possíveis por meio de seus desenhos de caráter sintético e elucidativo. O projeto teve grande influência no modo de como os designers até hoje usam a pictografia nas diversas finalidades projetuais.

A medida em que a tecnologia digital foi sendo introduzida nos meios de comunicação, com desktop publishing, abriram-se as portas para o universo de arquivos de fontes digitais, e com elas vastas possibilidades de experimentação tipográfica. Partindo dessa premissa começam a surgir fontes de caráter não verbal, ou seja, ao invés dos caracteres representarem letras, eles reproduziam imagens figurativas, como símbolos, pictogramas ou ilustrações, as chamadas fontes dingbats.

No âmbito do design, os dingbats assumem um papel de um novo meio de linguagem gráfica, que oferece diversas possibilidades de uso, contribuindo como uma ferramenta inovadora de significação e valorização da mensagem. Levando em conta a atribuição do design como ferramenta na valorização e reforço dos costumes e cultura de determinada região, os dingbats funcionam também como um recurso que pode proporcionar o registro e a valorização dos repertórios culturais de uma comunidade.

Diante disso, despertou-se a curiosidade em pesquisar essa área da tipografia que se dedica a criar fontes iconográficas, de forma que esse tema se relacionasse ao âmbito cultural e social da cidade onde o autor mora - Belo Jardim -, tendo em vista que nenhum projeto deste gênero foi realizado até o momento neste contexto. Desta forma, o projeto de uma fonte dingbat com essa temática também se caracterizaria como uma forma de homenagem e de reforço à memória cultural da região, através de uma linguagem que poderia ser usada em diferentes circunstâncias e de diversas maneiras, sendo capaz de gerar uma expressividade maior ao material em que é aplicada.

Partindo desses conceitos esta pesquisa tem como principal foco gerar uma nova forma de apresentação da cidade de Belo Jardim a partir do desenvolvimento de uma fonte dingbat, onde serão elaborados símbolos e/ou ícones no intuito de registrar e representar diversos aspectos da região.

### **1.1 Objetivo Geral**

Desenvolver um projeto tipográfico/ iconográfico representativo da cidade de Belo Jardim, afim de criar uma fonte dingbat que valorize aspectos culturais, sociais e econômicos da região.

### **1.2 Objetivos Específicos**

- Elaborar um breve contexto histórico sobre Belo Jardim e identificar aspectos marcantes da cidade no seu âmbito cultural, social e econômico.
- Visitar acervos locais a fim de encontrar materiais relevantes sobre características importantes da cidade, e efetuar registros fotográficos deste material.
- Montar uma coleção imagética de referências, a partir dos registros fotográficos e o levantamento online de imagens, que sirva como base para a criação dos elementos da fonte dingbat.
- Desenvolver o conjunto de pictogramas para representar os principais aspectos de Belo Jardim levantados anteriormente e implementar uma fonte digital dingbat, a partir da coleção de pictogramas desenvolvida.

### **1.3 Justificativa**

Devido ao processo de globalização, uma onda de desterritorialização cultural acaba surgindo, onde os costumes e hábitos de um povo/local acabam sendo substituídos pelos comportamentos massificados do ser humano pós moderno, e o repertório cultural de algumas localidades acaba sendo desmemoriado e modificado.

Neste contexto o design pode entrar como um agente inovador em busca de traduzir símbolos e elementos da cultura de cada lugar, por meio de linguagens visuais

eficazes, que funcionem como ferramentas de preservação e valorização dos costumes e elementos da cultura local, sejam eles no âmbito social, econômico ou cultural. Tendo em vista isso, a tipografia digital com caráter iconográfico aparece como um dos recursos do design que tem forte poder comunicacional e transformador na implementação dessas linguagens visuais.

Partindo dessa premissa, o presente trabalho busca criar uma fonte dingbat, com intuito de homenagear e representar a cidade de Belo Jardim, tentando traduzir as suas características mútuas e elementos culturais, em um conjunto de pictogramas. Tal projeto também tem caráter inovador, pois nenhum registro deste tipo foi realizado até o presente momento neste território.

Por fim, este trabalho também tem o intuito de servir de referência para possíveis estudos e projetos relacionados a essa área do design, que é um tema relativamente escasso em material de pesquisa, e ainda colaborar com a valorização da memória gráfica da cidade de Belo Jardim.

#### **1.4 Metodologia de Pesquisa**

O método que será empregado nesta pesquisa na sua fase inicial de fundamentação é de caráter dedutivo, pois parte de uma premissa mais genérica para num afunilamento chegar ao assunto principal. Também será aplicada uma metodologia projetual na segunda parte da pesquisa para o desenvolvimento do projeto no final.

A pesquisa se dividirá em duas partes, na primeira se encontra toda a parte da fundamentação teórica embasada nos conceitos do design e cultura, tipografia e ornamentos, linguagem pictográfica no meio tipográfico (dingbats) e também informações sobre a cidade de Belo Jardim. Na segunda parte se encontram a apresentação da metodologia do projeto e o desenvolvimento prático do mesmo, que é baseado em uma metodologia projetual e criativa, criada a partir das propostas metodológicas de Gonzáles-Miranda e Quindós (2014) para a criação de pictogramas para meios de sinalização e da metodologia proposta por Fátima Finizola (2014) para criação de fontes dingbats.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 2.1 Design e Identidade Cultural

O Brasil possui uma pluralidade cultural muito forte que caracteriza a identidade do País. Em meio a globalização, é possível perceber que a troca de experiências dos costumes e comportamentos de um lugar/povo entre outras comunidades distintas acontece quase que como um intercâmbio, diante do atual contexto da facilidade de acesso à comunicação.

Finizola (2010, p.24), ressalta impactos relevantes que vieram junto com a globalização e que ficaram cada vez mais intensos ao longo dos anos conforme a tecnologia avança. Os quais implicam no “[...] processo de descentralização de poderes, a desterritorialização de culturas e a massificação do consumo [...]”(FINIZOLA, 2010, p.24) resultando numa disposição a homogeneização dos costumes culturais, singulares e originais da cultura de cada região por novos comportamentos *Mainstream* impostos pelo sistema econômico capitalista.

Adélia Borges (2003, p. 63), fala que “quanto mais a tal da globalização avança trazendo consigo a desterritorialização, mais [...] a gente sente necessidade de pertencer a algum lugar, aquele canto do mundo específico que nos define”. Isto é, é possível perceber cada vez mais indivíduos querendo preservar e resgatar a originalidade da sua cultura local, de raiz, reconhecendo seu potencial cultural regional.

#### 2.1.1 Definindo cultura

A cultura é um “[...] processo de produção de significados que são capazes de manter ou modificar maneiras de viver, ideias e valores.” Onde “[...] também estão relacionadas as condições materiais (econômicas e tecnológicas) disponíveis.” (CANCLINI, 2008 *apud* PICHLER, MELLO, 2012, p. 2)

Na sociedade moderna, a cultura pode ser mudada constantemente incorporando novas práticas baseadas em informações atualizadas, tendo em vista que a mesma é criada e modificada pelos agentes criadores e passadas para os agentes

receptores (GOMEZ BARRERA, 2010, tradução nossa). Esse fenômeno é justificado pela não interação da rotina com o passado cultural e pela quebra de fronteiras culturais trazidas pela globalização (GIDDENS, 1991, p. 35 *apud* ONO, 2004, p. 57). No entanto, essa mesma globalização se torna um problema quando sugere a homogenia de culturas. Para ONO (2004, p. 58), há uma resistência cultural que fragmenta essa homogenia com a inclusão de sua tradição para o multiculturalismo, o que não permite a globalização ser uniforme.

Para Pichler e Mello (2012) “[...] a cultura está diretamente ligada à noção de identidade, já que, através de símbolos e representações, identifica, singulariza e congrega o que é interno e único, do que é externo.” Isso nos leva a perceber que a cultura molda a identidade do indivíduo. Hall (2006) propõe 3 categorias de identidade: [1] O sujeito do iluminismo, o qual tem o ser como centro e que tem sua identidade íntegra desde o nascimento e que permanece a mesma durante toda sua vida; [2] o sujeito sociológico, que tem o ser entre o espaço interior e exterior, que carrega uma identidade construída com base na relação do indivíduo com as pessoas mais próximas e por fim o [3] sujeito pós-moderno, que não carrega uma identidade fixa por ser fragmentado e multicultural. Foi este último sujeito que deu abertura as novas identidades que derivam da interferência que uma cultura tem sobre a outra.

A identidade cultural se difere das outras identidades por criar símbolos e pelas representações singulares. Esta permite que o indivíduo reconheça o seu lugar por suas características próprias. Porém, a fragmentação e a enorme influência multicultural trouxe consigo uma consequência no indivíduo: a crise de identidade decorrente do sentimento de perda das características locais. Assim, o designer se faz importante devido a seu papel na identificação e estudo dos símbolos de determinada região que poderão ser incorporados em novos produtos. (PICHLER; MELLO, 2012, p. 3)

### *2.1.2 O design como inovador no âmbito cultural*

O design já ocupa um lugar significativo em nossas vidas há várias décadas, como ferramenta de significação e comunicação, exercendo influência direta e indireta no comportamento das pessoas. Assim como Bonsiepe (1988, *Apud* Ono, 2004) menciona,

O design representa um papel relevante no desenvolvimento da cultura material, na medida em que abrange atividades de planejamento, decisões e práticas, que afetam direta e indiretamente a vida das pessoas, inclusive a do próprio designer, que é, ao mesmo tempo, sujeito e objeto da dinâmica cultural[...] (BONSIEPE *apud* ONO,2004, p. 54)

Wollner (2002, p.91) explicita que o design não se limita apenas à questão estética, mas sim a todo um sistema de significação, havendo uma preocupação sobre o processo projetual até a chegada do produto ao usuário.

Levando esses conceitos para o cenário da globalização, onde há uma uniformização cultural e onde se enaltece a economia, o designer tem papel expressivo como agente transformador e gerador de artifícios que ofereçam formas de introduzir conhecimento, e despertar interesse por elementos da cultura regional, com base nos comportamentos culturais da comunidade. Estes comportamentos culturais têm enorme influência no consumo devido aos seus efeitos nos produtos e nos usuários dentro da sociedade consumista. (FAGIANNI, 2006) O design através do uso de símbolos e elementos da cultura, consegue agregar valor ao produto para fortalecer e resgatar as identidades locais – preservando a cultura – e para fortalecer, também, os investimentos – realçando a economia (KRUCKEN, 2009 *apud* PICHLER, MELLO, 2012, p.4).

Barroso (1999, *apud* PICHLER e MELLO, 2012, p.5) diz que se deve estudar as características culturais do local a fim de identificar quais são os elementos simbólicos deste lugar. Com isso, desenvolve-se os produtos de referência cultural que revelam claramente as suas respectivas origens. Considerando essas afirmações, Barroso (1999), propõe uma estruturação dos temas que podem ser analisados para o desenvolvimento de um projeto:

Arte e arquitetura (sacra, popular/vernacular, pretérita e contemporânea); artefatos (industriais ou artesanais: religiosos, utilitários, decorativos, lúdicos, etc); folclore (música, danças, mitos, lendas, vestuário, culinária); iconografia fauna e flora (iconografia representativa de animais, pássaros, flores, paisagens). (BARROSO 1999 *apud* PICHLER e MELLO,2012, p.5).

O profissional designer quando atuante em projetos de cunho cultural, busca conhecimentos sobre os costumes e elementos simbólicos de uma sociedade observando os elementos materiais e imateriais que compõem a sua cultura e vincula-se com a tecnologia com intuito de criar novos símbolos e transpô-los em produtos que permitem a interação com o consumidor. (FINIZOLA, 2010, pág.30)

Em meio ao sistema econômico onde o mercado produz cada vez mais produtos e são impostos cada vez mais comportamentos mainstream na sociedade, as transformações culturais acontecem e têm reflexo no trabalho do designer, à medida em que o design “[...] tem como função básica tornar os produtos comunicáveis, em relação às funções simbólicas, de uso e técnicas dos mesmos.” (ONO, 2004, pág 61). Baseado nisso, o designer cria os símbolos ao passo que reproduz os símbolos de determinado local, dando vida a objetos para o uso. Portanto, o profissional deve estar atento ao cenário e as mudanças do local que irá atuar. (PICHLER e MELLO, 2012, pág 3).

A miscigenação evidente na cultura do nosso país engloba uma multiplicidade de repertórios visuais. Com base nesse acervo visual, compete ao designer interpretá-los e traduzi-los em novas linguagens visuais que fortaleçam a identidade cultural. Tais linguagens visuais, buscando o apelo original, são capazes de provocar sentimentos que mexem com o emocional do usuário/indivíduo. (FAGIANNI, 2006; FINIZOLA, 2010, P. 30)

## **2.2 Ornamento e Tipografia**

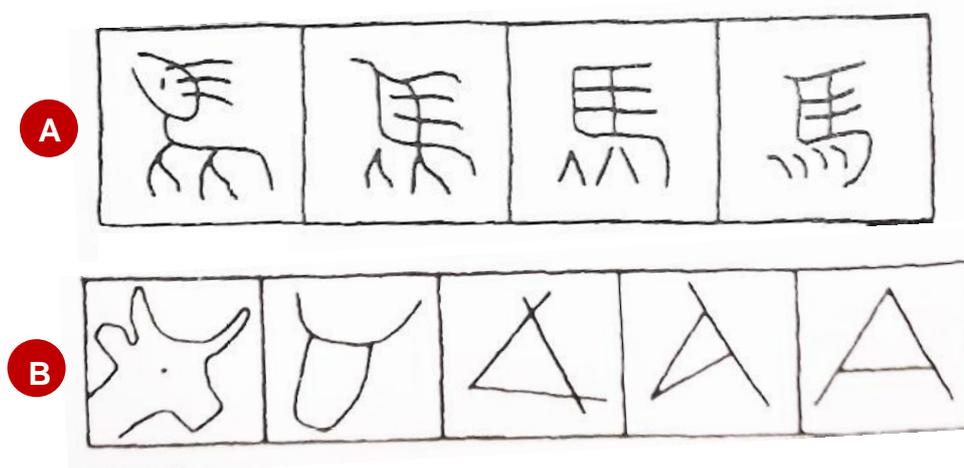
### *2.2.1 Breve contexto histórico*

Ao longo dos séculos, através da evolução dos diversos métodos de escrita, as mensagens ficaram nitidamente mais claras e inteligíveis. Entre eles, o método que serviu de ponto culminante como sistema de expressão abstrato e racional foi o desenvolvimento do alfabeto latino. (FRUTIGER, 2007, pag.189)

Observando a evolução das formas de linguagem ao longo do tempo, Frutiger (2007, p.88) ressalta que em relação aos registros gráficos delas, é possível obter duas principais classificações, sendo elas: as escritas que permanecem *figurativas* e

as escritas *alfabéticas*. Entre as que permanecem figurativas, englobamos por exemplo a escrita chinesa que mesmo com a mudança dos sinais e símbolos no passar do tempo, não mudou a sua configuração visual tão significativamente, ao ponto de continuarem no sistema de representação pictórica. As alfabéticas por outro lado, são as que mais sofreram transformações drásticas, havendo uma simplificação do traçado e da forma de muitos caracteres para um sistema de escrita fonética e verbal. (**figura 1**).

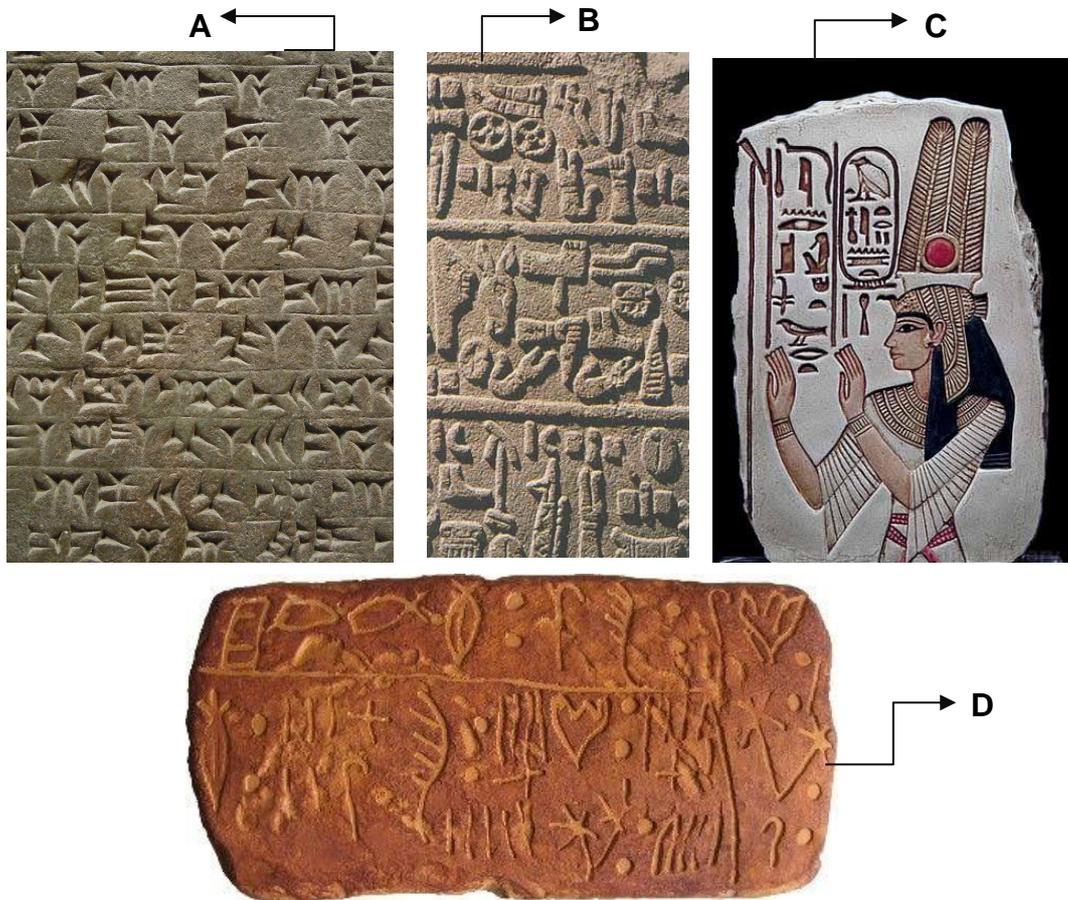
**Figura 1.** A- desenvolvimento da escrita chinesa (da esquerda para direita, cavalo arcaico até o cavalo moderno. B- desenvolvimento da escrita latina (da esquerda pra direita, hieróglifo até o fonema “A” da tipografia)



Fonte: (FRUTIGER, 2007, p. 88)

Segundo Horcades (2004 *apud* FINIZOLA, 2010, p. 46) antes do surgimento do alfabeto fonético, haviam quatro tipos de escritas marcantes no processo de transformação da linguagem: as pictóricas dos Hititas e Micenas, os hieróglifos egípcios e a cuneiforme dos sumérios (**figura 2**). Todas elas ainda possuíam caráter figurativo, até que por volta de 1500 a.c surge um alfabeto rudimentar de aproximadamente 25 caracteres, na região onde hoje se encontra a atual palestina. Esse alfabeto com o tempo passa por adaptações até servir de base para a o desenvolvimento do alfabeto grego arcaico. Na Itália esse último sofre modificações “originando o alfabeto Etrusco, que finalmente é utilizado como base para a criação do Alfabeto Latino pelos Romanos, por volta de 700 a.C.” (FINIZOLA, 2010, p. 47)

**Figura 2.** A- escrita cuneiforme. B- escrita hitita. C – escrita hieróglifa. D- escrita micênica



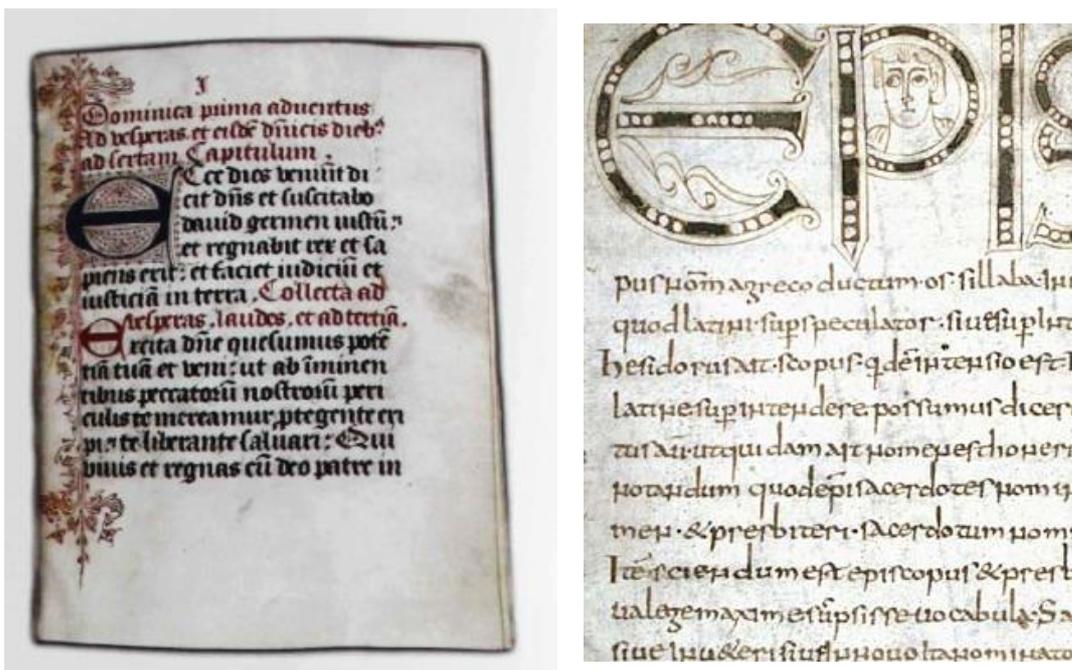
Fonte: (PINTEREST)

Os romanos usavam como suporte o metal, a pedra e o pergaminho para escreverem, utilizando desde de letras sólidas fundidas em cobre (que eram usadas nas fachadas de “monumentos e obras importantes”), pinturas caligráficas em papiro e pergaminho nos manuscritos, até as famosas “epígrafes gravadas em pedras nobres”. (HEITLINGLER, 2006, p.25)

Haviam 4 estilos principais da escrita romana que surgiram por volta de 100. d.c: a Capitalis Monumentalis, a Quadrata, a Rústica Romana e a Cursiva Romana. Até que por volta de meados do século IV com o declínio do império romano, na Inglaterra e Irlanda, surgem as unciais, com formas das letras largas, simples e redondas. A partir desse período até 600 d.c surge as semi-unciais, uma variação dela mais estilizada, contendo serifas mais acentuadas, e com traços mais característicos das

minúsculas, fazendo uso de ascendentes e descendentes. Já nessa época os manuscritos começam a ficar mais ornamentados (**figura 3**). (FINIZOLA, 2010, p. 49; HEITLINGER, 2006, p.30)

**Figura 3.** À esquerda, página de um manuscrito gótico medieval, ornado com uma capitular e uma inicial uncial, e adornos floreados na página. À direita, manuscrito francês em carolíngia, segunda metade do século VIII.



Fonte: (HEITLINGER, p.30; <http://www.tipografos.net>)

Após o período da predominância das unciais e semi unciais, este estilo começou a ser usado como “iniciais nos manuscritos carolíngios e góticos”, sempre ornamentados com vinhetas, cores e detalhes em ouro. (HEITLINGER, 2006, p.31)

A linguagem escrita e desenho se fundiam através da caligrafia, que transformava as linhas em capitulares, vinhetas e variados tipos de letras, conformando uma mancha gráfica que privilegiava a inserção dos elementos decorativos como instrumento de linguagem. (ALMADA, 2011, p.172)

As marcas gráficas ou benchmarks (pontos em formatos de losango, em razão do formato do pico da pena) foram integradas às letras na caligrafia, mais especificamente as blackletters, pois na época os textos eram escritos continuamente quase sem espaços. Essas marcas com o tempo evoluíram para indicar não só sinais de pontuação, mas também, marcas de sessões, fólhos, referências, fim de texto, entre

outros. “A hierarquias dentro do texto surgiram no século VII com o destaque para as partes mais importantes e a separação de capítulos ou de passagens específicas”. (ALEXANDER, 1992; DIRINGER, 1967 *apud* ALMADA, 2011, p.174)

Nessa época dominada pela caligrafia, Caetano e Oliveira (2011) afirmam que a letra capitular serviu como aparato de valor gráfico à letra, a medida que representava um hibridismo da linguagem na letra, onde de um lado estava seu caráter autônomo de letra e por outro sua particularidade figurativa, derivando do desenho ornamental (**figura 4**).

**Figura 4.** Uso de capitular extremamente rebuscada, numa página manuscrita, adornada com borduras românticas.



Fonte: (HEITINGLER, 2006, p.31)

Segundo Caetano e Oliveira (2011) as capitulares representavam um significado muito mais “transcendente” para os artistas medievais “eram uma espécie de grandes janelões que dos céus se abriam ao mundo (**figura 5**).

Pode-se dizer que a ligação entre ornamento e tipografia começa a ter uma força mais expressiva através dos manuscritos e livros, desenvolvidos e caligrafados nos ateliês dos escribas. Por ainda não existir o método de impressão tipográfica. Esses ateliês eram compostos por uma equipe, que tinha suas tarefas divididas por

etapas no processo de produção, entre eles, estavam os; “copistas, pesquisadores, tradutores e iluministas (figura 5).” (HOCADER, 2004 *apud* FINIZOLA, 2010, p. 50)

**Figura 5.** A- Letras capitulares Iluminadas e cheia de ornamentos. B- Página de manuscrito bíblico, datado de 1555, onde de se encontram ornatos no meio do texto (grifados em vermelho) como suporte de preenchimento visual nos espaços vazios.



Fonte: (SÁNCHEZ-PIETRO, MARTÍNES-DÁVILA; [www.schoyencollection.com](http://www.schoyencollection.com))

Levando em consideração o desenvolvimento da Bíblia nessa época com o advento da adoção do cristianismo como religião oficial do império romano, começa-se a perceber uma maior ornamentação na mancha gráfica da página, fazendo maior uso dos ornamentos, vinhetas e iluminuras e iconografias que traziam requinte ao manuscrito (figura 6). (PIQUEIRA, 2014, p. 49)

Ilustrações soltas — ou seja, que não eram vinculadas a outros elementos gráficos da página, como molduras — eram chamadas de “miniaturas”, termo derivado do latim *miniare*, que significa “pintar de vermelho”, já que os primeiros adornos eram executados em vermelho. (PIQUEIRA, 2014, p. 49)

Quando os ornamentos começaram a ser pintados em cores metálicas, começaram a ser chamados de *iluminuras*, pelo motivo do efeito reluzente do ouro e prata que iluminava a página (**figura 7**). (PIQUEIRA, 2014, p.50) Segundo Maria e Gualharonne (2007), uma crescente onda de iluminuras veio com a instalação dos “mosteiros de V.Casllo e S. Colombo, na França e Alemanha , na Suíça e na Itália”.

**Figura 6.** A esquerda, manuscrito no século XV, ornamentado com miniaturas floreadas ao redor do texto. A direita, pagina da bíblia babilônia, 1267, manuscrito em uncial cheio de ornato (miniaturas) em vermelho e azul complementando os espaços vazios na página



Fonte: (<http://www.enluminures.culture.fr>; PINTEREST)

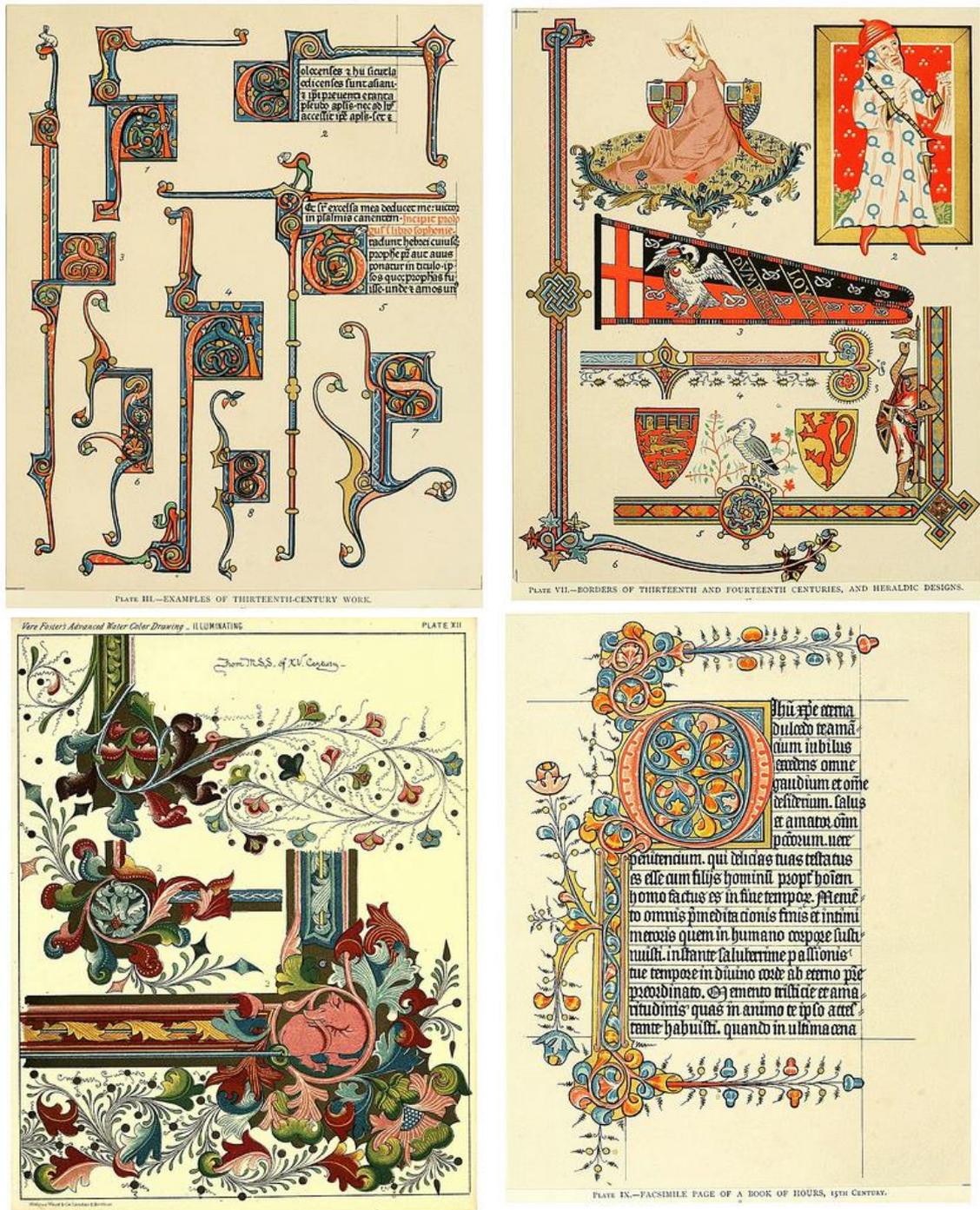
**Figura 7.** Páginas de um livro Iluminado de -1395- têmpera e ouro sobre pergaminho



Fonte: (<http://www.meraviglienascoste.it>)

No período da renascença, por volta do século XV, momento em que a caligrafia ganha o estilo humanista, os ornamentos na mancha gráfica ganham mais estí­lismo, ficam mais rebuscadas. Essa é a fase em que o alfabeto com maiúsculas e minúsculas se estabelece com as influências da escrita romana e carolíngia (**figura 8**). (FINIZOLA, 2010, p.50)

**Figura 8.** Ornamentos e bordas do século XV



Fonte: (<http://www.odisea2008.com>)

Mais tarde, em meados de 1450, surge a imprensa tipográfica criada pelo alemão Johannes Gutenberg. O sistema de impressão por tipos móveis fundidos em metal possibilitou a cópia de livros em escala seriada através da prensa gráfica. Não era mais preciso esperar por meses ou até anos para se conseguir um exemplar de um livro como no sistema manuscrito caligráfico. Junto com isso as técnicas de arranjo da malha gráfica e do uso de ornamentos vão se tornando menos rudimentares (**figura 9**). A partir daí se originou a primeira bíblia impressa, conhecida como B42.

**Figura 9.** Imagem de cima prelo e prensa tipográfica. Na imagem a baixo, Bíblia de Gutenberg, conhecida como B 42 ( Bíblia de 42 linhas) início do livro Genesis.

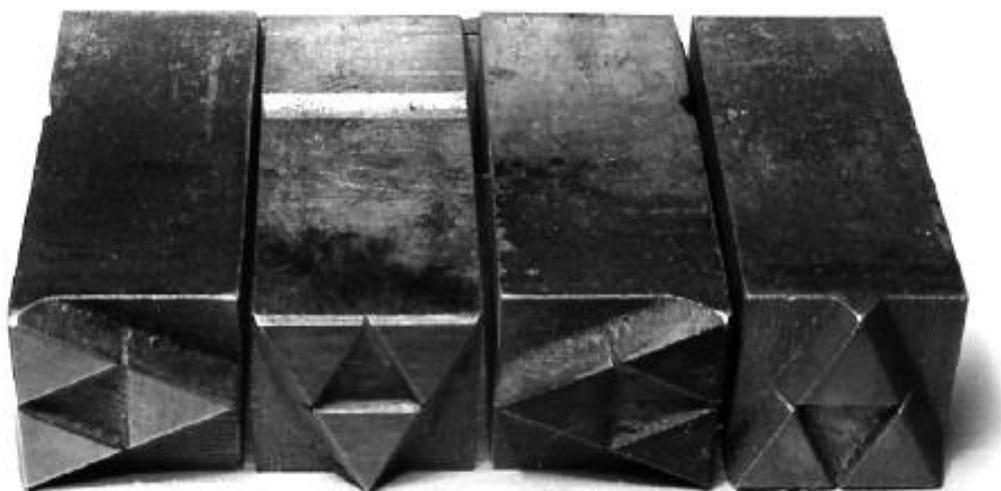


Fonte: (MARTINS, 2010; www.gutenbergdigital.de)

### 2.2.2 Ornamentos na imprensa tipográfica ao longo do tempo

Através do advento da tipografia por tipos móveis, começam a surgir novos recursos gráficos que influenciaram significativamente o trabalho dos tipógrafos; Entre eles uma variedade de elementos visuais, como, vinhetas, frisos, e tarjas decorativas (**figura 10**). (CAETANO e OLIVEIRA, 2011) Os símbolos e ornamentos mais modernos que mais se assemelham aos ornamentos atuais, são as *vinhetas*, que têm esse nome por se tratar originalmente de desenhos de folhagens de uva. (ABDULLAH e HÜBNER, 2002, tradução nossa)

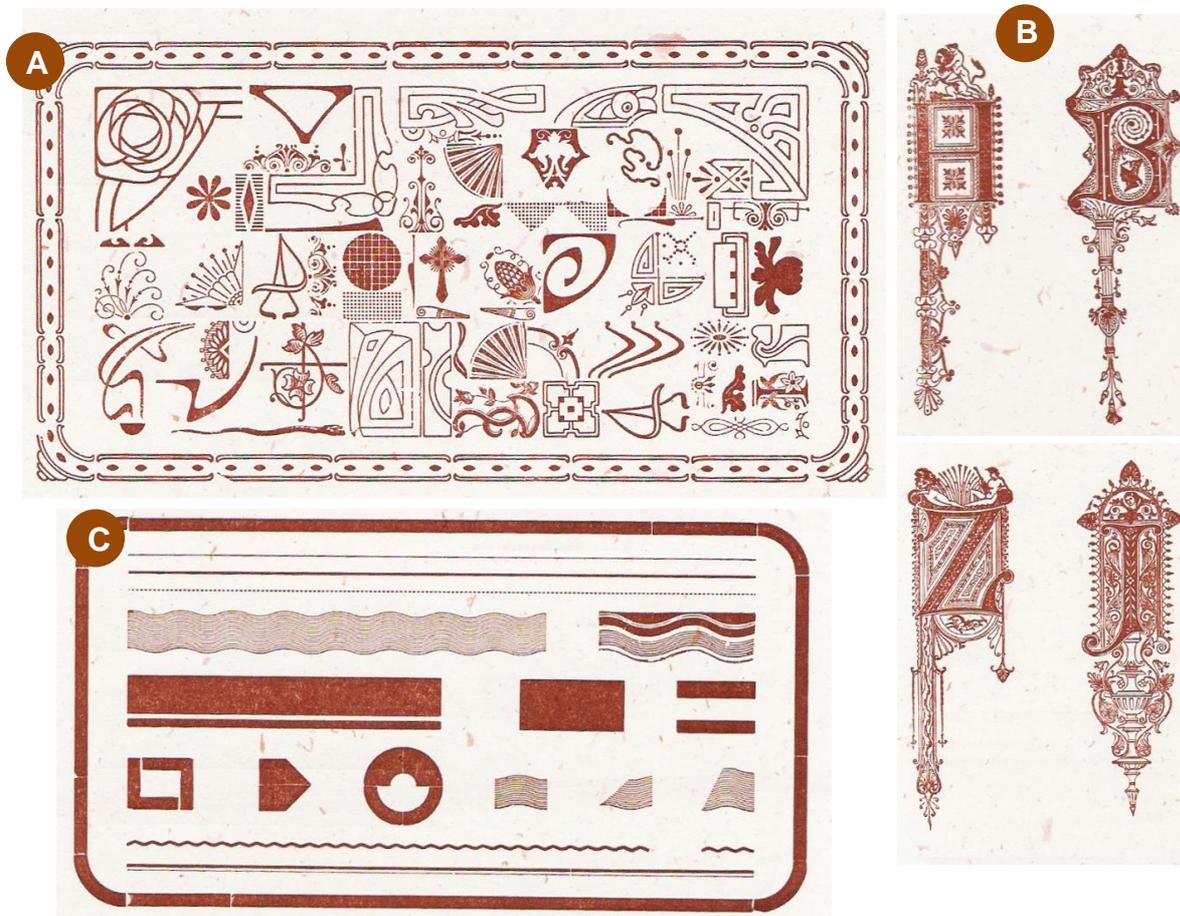
**Figura 10.** Clichê de vinheta em metal, podendo ser encaixadas nas prensas de 4 maneiras, podendo ser girado em 90, 180 ou 270 graus



Fonte: (JACQUES, 2009, p.9)

Mas para Vilhena e Mesquita (1997, p.2) as vinhetas podiam englobar muito mais que ornatos de folhagens, incluindo também figuras de pessoas, casas, móveis capitulares, entre outros, “impressos em diferentes tipografias, normalmente a anteceder um anúncio comercial e ainda como cabeções e mesmo fechos de colunas de paginação” (**figura 11**). (VILHENA e MESQUITA, 1997:2).

**Figura 11.** Alguns tipos de vinhetas e ornatos (A), capitulares(B) e filetes(C) de metal impressas

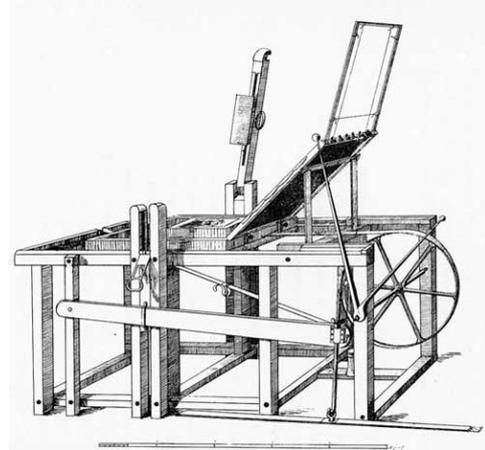
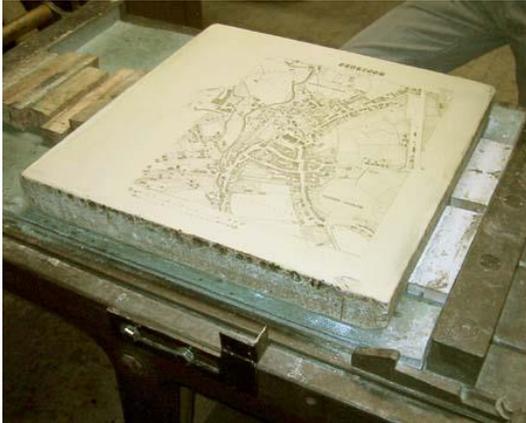


Fonte: (MARTINS, 2010)

As composições gráficas com o uso de ornamentos na tipografia já estavam mais difundidas no final do século XVIII, quando surgiu a *litografia*, desenvolvida por Johann Alois Senefelder. A técnica consistia na transferência da tinta por repulsão, e era capaz de produzir alta qualidade na impressão de imagens, o que também contribuiu para uma maior versatilidade no uso de imagens e ornamentos nos impressos (figura 12).

A Litografia foi usada extensivamente nos primórdios da imprensa moderna no século XIX para impressão de toda sorte de documentos, rótulos, cartazes, mapas, jornais, dentre outros, além de possibilitar uma nova técnica expressiva para os artistas. [...]Permite a impressão sobre plástico, madeira, tecido e papel (www.tipografos.net, 2007)

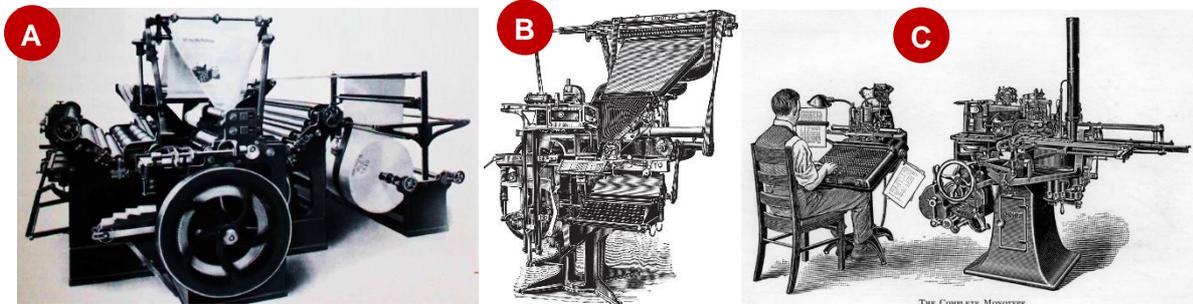
**Figura 12.** À esquerda, pedra de litografia negativa, suporte para a impressão em positivo no papel. À direita a Prensa litográfica.



. Fonte: (www.tipografos.net)

No século XIX o prelo de Gutenberg cai em declínio e é substituído pelas enormes máquinas impressoras, como a *rotativa*, *linotype* e *monotype*, apresentando um maior avanço no sistema de impressão desde os tipos móveis. As rotativas substituíram as máquinas planas, pois eram muito mais rápidas, e já conseguiam fazer a dobragem e empacotamento dos jornais. Mas para facilitar a enorme demanda da produção de impressos era preciso um sistema de impressão mais rápido e que desse conta da quantidade de impressos que o mercado exigia. Foi aí que no final do século XIX surgiram as máquinas de composição automática de produção, que proporcionavam a montagem do texto de forma muito acelerada em comparação com a rotativa, sendo elas a Linotype (1886) e a Monotype (1893) (**figura 13**).

**Figura 13.** Máquinas de impressão e composição. A- rotativa. B- Linotype desenvolvida por Ottmar Mergenthaler. C- Monotype, criada por Tolbert Lanston .



Fonte: (HEITLINGER, 2006, p.123; PINTEREST)

A partir daí novos tipos são desenhados, com caráter mais decorativo devido ao surgimento da publicidade com anúncios, cartazes e periódicos. Diante disso surgem tipografias de serifas mais espessas, denominadas de egípcia (**figura 14**).

**Figura 14.** A esquerda, Folheto publicitário de 1870, utilizando de tipografia egípcia, e vinheta ilustrativa. A direita fonte egípcia Antique Caslon – o objetivo da tipografia era de chamar atenção do consumidor, impactar visualmente.



Fonte: (www.tipografos.net, 2007)

Em meio a Revolução Industrial, época da explosão dos alfabetos versais decorativos, os novos tipos de letras, possuíam um propósito puramente comercial, tudo isso fruto da revolução industrial que promoveu a produção seriada em todos os ramos do comércio. (HEITLINGER, 2006, p.8,120,121) Com isso surgiram novos tipos de vinhetas e ornatos, onde se encontravam os modelos dos mais variados apelos ornamentais, como desenhos floreados, filetes, ilustrações geométricas, vinhetas figurativas de moveis e eletrodomésticos para os cartazes e propagandas, entre outros. (**figura 15**)

**Figura 15.** Alguns tipos de ornamentos e vinhetas usadas na publicidade e periódicos entre o final do século XIX até meados do século XX. A- vinhetas geométricas. B – vinhetas ilustrativas, C e D bordas e molduras ornamentais.



Fonte: (RICART, 2016, p.8,9)

Segundo Mendes (2010), com o surgimento dos novos impressos em jornal e anúncios publicitários, o livro acaba sendo deixado mais de lado. O universo gráfico ganha maior complexidade e qualidade. As composições começam a articular as informações e estabelecer hierarquias, explorando a tipografia junto a monogramas, e os mais variados tipos de vinhetas. “[...] Foi então que surgiu o "boom" de símbolos, signos e pictogramas que encontramos nos catálogos da época.” (figura 16) (RICART, 2016, tradução nossa, p.4) Isso se estende até o século XX passando pela introdução da fotocomposição na impressão dos materiais, até a década de 80, período em que a tecnologia digital é implementada e novas formas de fontes teriam que ser projetadas para os novos suportes e meios de comunicação, e que se adequassem às novas ferramentas do desktop publishing.

**Figura 16.** A- anuncio publicitário português. B- cartaz publicitário. C- recorte de um jornal de 1920, onde se ver o uso expressivo de vinhetas e tipografia, com destaque pra mão apontando.



Fonte: (AUGUSTO,2012; HEITLINGER,2006; www.minalima.com)

Assim como Farias (2013) menciona, as vinhetas tipográficas e suas variações, assim como os adornos gráficos,

[...] sempre fizeram parte do material disponível em uma oficina de impressão”, e muitas séries de ornamentos desse tipo foram desenvolvidas com o propósito de servir como decoração (especialmente em contornos ou no final ou início de um texto) de páginas impressas. Tais vinhetas, contudo — com

algumas exceções, como a inclusão da clássica mãozinha com dedo indicador apontando —, nunca fizeram parte da caixa tipográfica, metáfora na qual se baseia a interface de programas para geração de fontes, bem como a própria organização dos caracteres em um teclado. (FARIAS, 2013)

Partindo dessa premissa, é notável o quanto a tipografia e os ornamentos foram importantes influências visuais para o surgimento das novas fontes digitais de caráter não verbal que começam a ser implementadas, trazendo um leque de linguagens visuais, oferecendo um reconhecimento e dando maior importância ao uso e a criação dos alfabetos pictóricos/icônicos. Estas mais tarde, são denominadas de *dingbats*, tema que será abordado no próximo capítulo.

## **2.3. A tipografia digital e as fontes Iconográficas**

### *2.3.1 Fontes digitais e as tecnologias tipográficas (DTP)*

#### 2.3.1.1 Conceituando Fonte

As fontes digitais fazem parte do nosso cotidiano, desde uma simples troca de texto por bate papo até a elaboração de trabalhos, artigos e teses científicas. A escolha da fonte para cada uma destas situações, é imprescindível para o bom funcionamento da leitura e da mensagem que se pretende passar. Segundo Adam Southall (1989 *apud* FARIAS, 2013) fontes são um agrupamento de informações que são codificadas pelas impressoras em "imagens de caracteres" com uma "combinação particular de propriedades métricas" impressas no papel.

Para Felici (2003 *apud* AMBROSE, HARRIS, 2011, p.15) uma fonte é "o meio físico utilizado para criar o tipo, seja ele código de computador, fotolito, metal ou gravação em madeira", e define um, tipo, como "um conjunto de caracteres, letras números, símbolos, pontuação (e assim por diante) que tem um design comum e distinto".

Já para Paim e Rocha (2018) numa definição mais atual englobando as extensões de arquivo que existem, têm um pensamento semelhante a interpretação de "tipo" por Felici, quando falam que a fonte é um "[...] conjunto completo de caracteres,

com letras, números e sinais, ou dispositivo de saída ou software que permite a instalação e a utilização dos tipos (.tff, .otf...)." Os autores ainda completam que o termo "tipo", "refere-se a configuração visual, ao desenho das letras propriamente".

Do ponto de vista da programação BORGES (2011, p.264) diz que as fontes são um conjunto de informações armazenadas num arquivo sendo encontradas em 3 tipos de formatos (PostScrip, TrueType e OpenType). A medida que as fontes são instaladas no PC ou MAC, são decodificadas por programas específicos, resultando na visualização "de elementos gráficos que representam a escrita." Nesse contexto essas fontes têm função simbiótica entre os caracteres e o teclado, através das informações características que são enviadas ao comando das teclas.

Diferentemente da caixa tipográfica mecânica, onde o desenho de uma unidade tipográfica é necessariamente similar à idéia do correspondente na linguagem escrita, na tipografia digital os desenhos correspondentes às teclas de caracteres alfanuméricos do teclado não precisam ser necessariamente letras, números ou símbolos tipográficos, podendo ser pictogramas, grupos de palavras ou símbolos gráficos ornamentais." (COUTINHO, UCHOA, 2003, p.1)

Ainda segundo Borges (2011) as fontes tipográficas podem ser classificadas em 3 tipos com base na sua maneira de significação verbal e visual: *Letradas*, *Decorativas* e *Dingbats*. As *Letradas* têm como característica passar despercebida, são aquelas que são usadas em texto corrido, com a finalidade de "ajudar o leitor a identificar rapidamente os caracteres e facilitar a leitura". As *decorativas* são aquelas de traços mais ousados e imponentes, com caracteres com arquétipos que chamam a atenção, são fontes de uma certa forma mais ornamentais e que são comumente usadas em logos, possuindo um grau de legibilidade menor que as letradas. Por fim as *Dingbats*, que são o único tipo de fonte que não se assemelha "a nenhuma letra do alfabeto verbal" e que são de caráter puramente digital, onde "seu significado não é dado pela identificação dos caracteres de um alfabeto verbal, mas pelo estabelecimento de relações entre elementos gráficos que geram uma linguagem visual despida de relações fonéticas". (BORGES, 2011, p.264-265)

Dito isso, é importante ressaltar que as novas tecnologias, em específico as tecnologias digitais de desktop publishing (DTP), tiveram uma ação significativa e marcante na origem das linguagens de fontes, a medida que “democratizaram as práticas tipográficas”. (FARIAS, 2013)

### 2.3.1.2 Tecnologia digital no âmbito tipográfico

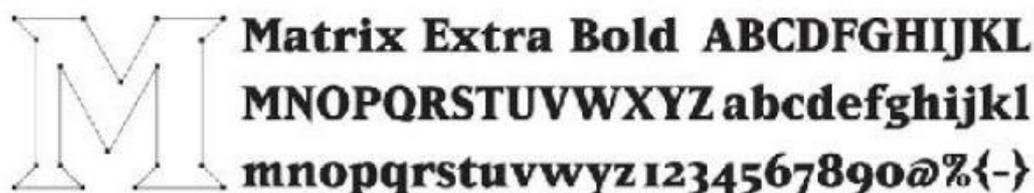
A versatilidade do âmbito digital hoje em dia quando incorporada ao âmbito tipográfico resulta numa vasta diversidade de fontes disponíveis. Tais possibilidades refletem do início o desenvolvimento das novas tecnologias digitais por volta de 1980, que herdou os fundamentos da tecnologia dos tipos móveis. (COUTINHO, UCHÔA, 2002) Essas tecnologias proporcionaram formatos específicos para a implementação das fontes digitais – como a “Postscript” e “Truetype” – com “objetivo de permitir que uma fonte pudesse ser criada e reproduzida de forma coerente e confiável, independentemente do equipamento utilizado.” (COUTINHO, UCHÔA, 2002)

Nos primeiros computadores direcionados para a produção gráfica, por ainda apresentarem uma baixa resolução nas telas e impressoras, havia uma limitação expressiva na criação de fontes, levando os designers a desenharem fontes no formato bitmap, originando assim letras pixelizadas e com serrilhamento em seu contorno. Para muitos representavam um empecilho do uso da tipografia no meio digital, mas para outros, um certo entusiasmo, tanto que começaram a criar fontes com estilo pixelizado para se adequar a baixa resolução das telas. (FARIAS, 2013)

Conforme Farias (2013) em meados da década de 80 com a tecnologia um pouco mais avançada, a Adobe desenvolveu a linguagem postscript para fontes digitais, onde houve amenização da baixa resolução das telas dos computadores e das saídas das impressoras na hora da impressão, fazendo com que as fontes conseguissem ser representadas por meio de uma linguagem vetorial, resultando num traço mais limpo, com curvas e espessuras mais bem definidas, eliminando o aspecto pixelizado. Porém as impressoras postscript possuíam uma capacidade de armazenamento muito pequena fazendo com que essas fontes fossem desenvolvidas com mínimo número de pontos possíveis (**figura 17**). Segundo Farias, “[...] uma certa economia na descrição dos contornos, proporcional à velocidade de saída do impresso,

manteve-se aconselhável.” (FARIAS, 2013, p.49)

**Figura 17** - A fonte Matrix de Zuzana Licko (em sua variante Extra Bold)



Fonte: (FARIAS, 2013)

### 2.3.1.3 O Opentype

A ascensão das novas tecnologias digitais trouxe uma onda sem limites de experimentações no âmbito do design onde vários designers que não eram especialistas em tipografia se aventuraram em projetos mais experimentais e até excêntricos, por assim dizer. Mas no final do século XX, diante de uma maior sofisticação no tipo de arquivo de fontes, com o surgimento do Opentype, tudo voltou ao seu lugar, trazendo uma certa diminuição das experimentações sem limites no âmbito tipográfico que era evidente lá do início dos anos 90. Os designers que não eram especialistas em tipos, voltaram a seus projetos de caráter distintos e os tipógrafos puderam explorar novas formas de produzir fontes e incrementá-las com especialidades. (FETTER, 2010, p. 7)

O Opentype veio para revolucionar e facilitar a criação das fontes, sendo compatível com as plataformas PC e MAC. Esse formato de fonte diferentemente do truetype e postscript têm capacidade pra armazenar até 65 mil glifos em uma única fonte, trazendo uma vantagem enorme para os designers por ter esse poder expansivo do quadro de caracteres, já que nas linguagens mais antigas o máximo era 256, de acordo com a norma padrão de codificação ISO 8859. Por se tratar de fontes inteligentes, seu código de programação *Unicode*<sup>1</sup>, possui a capacidade de prever quando devem ser inseridos atributos específicos como: Caracteres Alternativos, Caracteres Alternativos Contextuais, Conjuntos de Estilo, Ligaturas Regulares e Ornamentais, Formas Caudais, Glifos Opcionais, Algarismos e Versaletes dentro de um único arquivo de fonte, enquanto nas antigas postscript e truetype esses recursos só funcionariam com arquivos de fontes separados, que complementavam a família tipográfica. (SERRATS, CANO, 2007 *apud* FETTER, 2010, p.6,7,11,12 e 14)

<sup>1</sup> “Padrão de codificação de caracteres ASCII (do inglês, American Standard Code for Information Interchange) [...] capaz de identificar os glifos que cada fonte tipográfica contém. Localiza um desenho específico de caractere junto ao mapa de caracteres da fonte, quando esta é utilizada.” (FETTER, 2010, p.7,9)



De acordo com Abdullah e Hübner (2002, tradução nossa) “um pictograma é um signo icônico que representa as qualidades do que é representado e, através da abstração, adquire qualidade de signo.” (*apud* GONZALÉS-MIRANDA, QUINDÓS, 2014, p.17, tradução nossa)

Para Diaz e Martinez (2010) se compreende como pictogramas, representações pictóricas de forma sintetizada, onde se utiliza apenas características essenciais do objeto/narrativa para obter uma simplificação eficiente, onde se predomina o emprego de silhuetas, vistas ortogonais e relações acromáticas, levando em consideração sua aplicabilidade, principalmente em áreas que os pictogramas devem ser percebidos a distância. Vemos uma semelhança de conceitos na ideia de Dias e Martinez com KITT (2012), quando este autor fala ele que nesse tipo de representação imagética “toma-se um objeto ou conceito a ser representado e omite-se todo e qualquer detalhe que não seja essencial ao entendimento de seu significado, como cores e detalhamentos supérfluos”.

Já para FRUTIGER (2007, p.191-193) os pictogramas equivalem a símbolos ou sinais representados mediante ilustrações ou figuras, no qual estas representações destinam-se a comunicar uma ou diversas informações. Ainda segundo o autor, “Não exclusivamente, mas no local adequado, a imagem tornou-se cada vez mais indispensável para a comunicação humana.” (FRUTIGER, 2007, p.194) Com isso entendesse que o uso da representação visual não verbal, em situações específicas (como na era digital atual) tem um papel fundamental para uma comunicação eficiente e para trazer novos sentidos ao tipo de informação.

Ícones, símbolos e pictogramas são usados para comunicar informação sem a necessidade de palavras. Eles são signos portadores de significado que reconhecemos e decodificamos com um simples mirada de vista. Expõem conceitos, ações ou serviços de interesse para usuário de diferentes culturas e idiomas. (GONZÁLES-MIRANDA, QUINDÓS, pág. 17, 2014, tradução nossa)

Os pictogramas atuam se interligando com o vínculo cultural de expectativas dos indivíduos que estão fazendo o seu uso. (LUPTON, 1986, p 51, tradução nossa)

Nesse sentido o sistema de ícones e pictogramas se encaixam na aplicação de diversas finalidades. Sua utilização engloba várias áreas como o Design da Informação e Gráfico, sendo usados em instruções, diagramas para a tradução informativa de dados e aplicativos de aparelhos eletrônicos. No design de produto também está presente a interface do painel informativo dos eletrodomésticos. Na área de sinalização envolvendo projetos em ambientes que necessitam de um sistema que indiquem a disposição das diversas partes do espaço físico e como encontrá-las, como em empresas, aeroportos, hospitais, entre outros, ou seja um sistema que serve como ferramenta poderosa de comunicação. (GONZÁLES-MIRANDA, QUINDÓS, 2014, p.17, tradução nossa)

FRUTIGER (2007, p.329) ressalta que os signos e símbolos em sua total pluralidade, sejam eles logos, sinais, pictogramas, possuem um poder elucidativo em situações onde palavras são incapazes de expressarem bem a mensagem ou em que são incompreensíveis. Essas expressões sígnicas revelam a característica emblemática da nossa época, em que “tudo permeia e marca”, tendo em vista seu potencial em preservar o passado, tornam-se capazes de indicar o futuro.

### 2.3.2.2 O Sistema ISOTYPE

A utilização de imagens como forma de comunicação advém desde a antiguidade da época das pinturas rupestres, até os dias atuais. No entanto o emprego dos pictogramas como é identificado atualmente, aconteceu de forma expressiva, com Otto Neurath e Gerd Arntz por volta de 1920, quando criaram o ISOTYPE (International System of Typographic Picture Education). (JANSEN, 2009)

Segundo Lima (2008, p.37) “O sistema Isotype seria a forma de comunicar, para um público não especializado, os conceitos complexos das ciências” (Lima, 2008, p. 37), e ainda um sistema de comunicação alicerçado a uma linguagem pictográfica, onde se considerava a proposta de uma experiência visual de aspecto externo aos sistemas de significação culturais e históricos, sugerindo uma linguagem gráfica, com propriedade universal, autônoma e científica. Neurath imaginava que uma nova categoria/classe científica passaria a ser difundida através de ícones primorosamente delineados e feitos para os meios de comunicação em massa, incluindo também todos

os tipos de aparatos analógicos ou digitais por meio dos quais são disseminadas as informações que formam o sistema da mídia.

O Designer Gerd Arntz, com orientação de Neurath, foi encarregado de projetar os pictogramas e sinais visuais que compreendem o dicionário visual ISOTYPE, o qual inclui mais de 4000 símbolos, que representavam dados-chave da economia, política indústria e demografia (**figura 19**). (ANNINK, 2012, tradução nossa)

**Figura 19.** Pictogramas feitos por Gerd Arntz para o sistema ISOTYPE, relacionados a educação, esporte a esquerda, e política, pessoas e empregos a direita.



Fonte: ANNINK (2012)

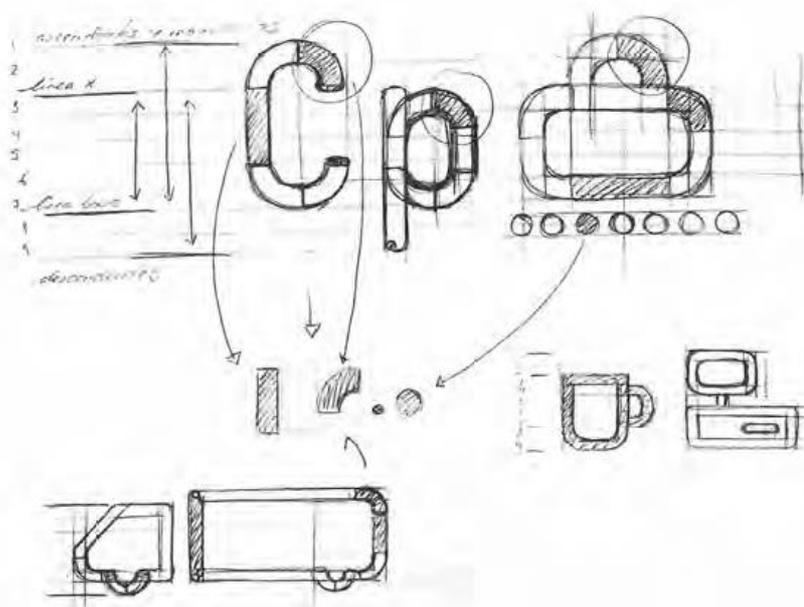
Como nas palavras de Neurath "é melhor lembrar as imagens simplificadas, do que esquecer as figuras exatas". (Apud, NEMETH, STADLER, 1996, p.151, tradução nossa), isto é, o que é levado em consideração é a ideia geral, sendo de baixíssima relevância os detalhes minuciosos de uma imagem real, pois a proposta de idealização do sistema é justamente a legibilidade determinada pela simplicidade dos pictogramas, necessitando serem reconhecidos imediatamente, afim de que os símbolos superem as diferenças de linguagem. Esse sistema consagrou-se como exemplo a ser seguido mundialmente, que mais adiante com a modernização e aprimorações técnicas, deu origem as áreas da infografia, iconografia e pictografia (ANNINK, 2012, tradução nossa).

O processo criativo da pictografia no design tem como princípio, o de examinar com os olhos minuciosamente, para observar e perceber os elementos cruciais e ca-



demonstra o intuito de englobar sob o mesmo padrão morfológico os pictogramas e a tipografia. Um exemplo de criação simbiótica por meio de pictogramas e elementos gráficos baseados na tipografia, é o sistema de a Identidade Corporativa do aeroporto de Colônia-Bonn (**figura 21**), projetada por Intégral Ruedi Baur em 2003. (GONZÁLES-MIRANDA, QUINDÓS, 2014, p.22, tradução nossa)

**Figura 21.** Estudos à mão livre dos pictogramas do MoMA QNS e do aeroporto de Colônia-Bona.



Fonte: (GONZÁLES-MIRANDA, QUINDÓS, 2014)

Os pictogramas acabam sendo um artifício de comunicação muito útil, visto que nos proporcionam uma forma de representação de conceitos ou ideias sejam elas genéricas ou não.

Os vários níveis de valores simbólicos não dependem, portanto, de uma perfeição da forma externa, mas da disposição interna do observador de depositar sua convicção e sua crença num objeto de meditação, ou seja, num símbolo. (FRUTIGER, 2007, p.205)

Com isso, podemos perceber que os pictogramas que foram comercializados ao longo da história, sempre estiveram de acordo com as necessidades da época em que foram projetados.

### 2.3.2.3 Dingbats

As fontes de caráter não verbal, isto é, aquelas que no lugar de letras ou sinais tipográficos, trazem pictogramas, ilustrações, ornamentos ou símbolos nos seus caracteres são classificadas como *dingbats*. De acordo com Porto (2015) essa terminologia, dada a esse tipo de fonte, tem origem da época dos tipos de metal, quando nas oficinas tipográficas os tipógrafos organizavam os ornamentos junto ao o texto, e ainda sem tinta batiam nos ornamentos que estavam encaixados na rama com intuito de preencher algum espaço em branco próximo ao malha de texto. Essa prática de batidas, acabava produzindo um som “ding”, e “to beat” (que seria batida em inglês), ou seja, a formação de uma onomatopeia pode ter relação com o termo que é usado hoje em dia.

Numa definição menos ampla, Ambrose e Harris (2010, p.83, tradução nossa) dizem que os dingbats são caracteres tipográficos ornamentais, símbolos que são usados pra dar ênfase no arranjo gráfico, como as setas, estrelas ou checkmark (✓), e ressaltam que os dingbats não podem ser confundidos com outros caracteres tipográficos especiais como o Pi, o florão, entre outros.

Já para Bringhurst (2014, p.171, Tradução nossa) os dingbats vão além de símbolos que dão destaque a uma composição gráfica, que ele chama de “elementos estruturais” ou “marcas de referência”. Eles podem incluir também sinais abstratos, como ornamentos decorativos, sinais gráficos (trevo, espadas, paus), representações pictográficas de objetos e edificações, como uma catedral, museu, telefone, entre outros, considerando até emoticons um tipo de dingbat.

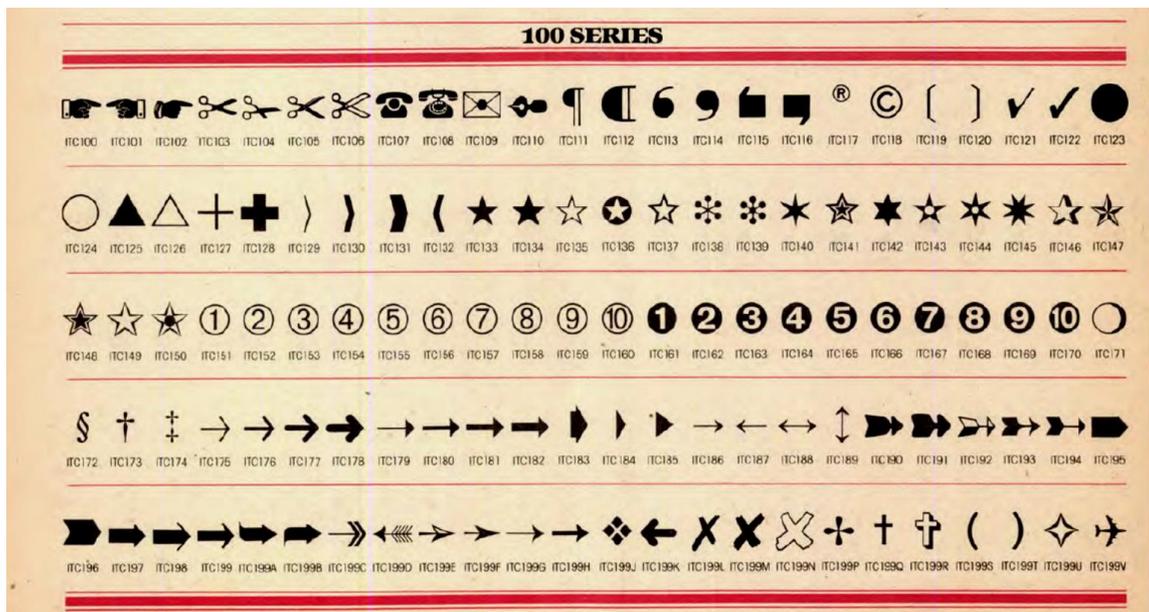
Num olhar mais atual e consoante com Bringhurst, podemos dizer que, os dingbats são fontes digitais que funcionam como tipografia, a medida em que os caracteres do teclado equivalem a ilustrações de temas variados, conseguindo “fluir junto com o texto quando este é editado ou movido” (SALTZ, 2010, p.54), resultando numa capacidade de uso muito grande, podendo ser aplicada de diversas maneiras e em diversas situações, por ter caráter icônico, criando uma designação muito mais ampla e útil do que apenas símbolos e ilustrações traduzidas em vetores. (COUTINHO, UCHÔA, 2003, p.1; SALTZ, 2010, p.54)



culturais (por mais que naquela época ainda não fosse chamado por esse nome). No seu set de caracteres estavam diversos asteriscos estilizados, formas geométricas, símbolos como cruz, símbolo da paz, e até rostos com expressões. (BURMON, 2015, tradução nossa)

Segundo RICART (2016, tradução nossa) a fonte Zapf Dingbats foi a primeira referência à palavra dingbat encontrada em uma publicação, na revista U&Lc (**figura 23**) em 1978. Ricart fala que na publicação da revista U&Lc dava a entender que a tipografia Zapf Dingbats era um renascimento, ou seja, uma reinterpretação de uma figura do passado chamada dingbat.

**Figura 23** - recorte do interior da página da revista U&Lc, onde mencionava a zapf Dingbats



Fonte: (RICART, 2016, p.11)

Como a Zapf Dingbats foi incorporado nas primeiras impressoras PostScript da Adobe, ela se tornou um padrão. Entre os designers, alcançou um status lendário quando em meados dos anos 90, David Carson designer que tinha um viés mais experimentalista, fez um artigo inteiro sobre Bryan Ferry ilegível, compondo-o na fonte Zapf Dingbats para a revista Ray Gun (**figura 24**). (WOLSON, 2015, tradução nossa)

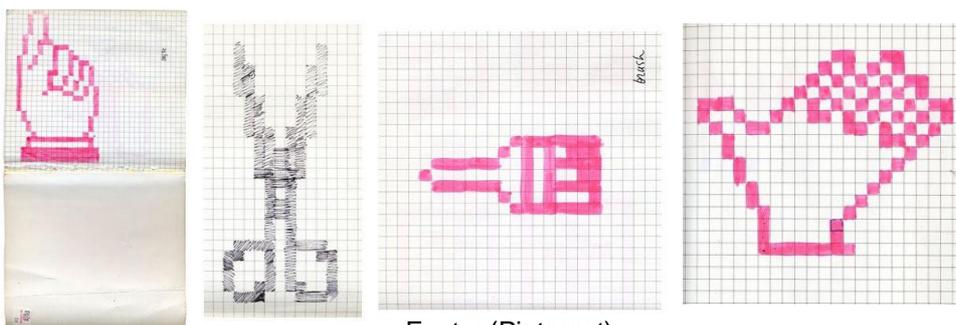
**Figura 24** - Artigo escrito por completo com a fonte Zapf dingbats para revista Ray Gun.



Fonte: (www.csun.edu; www.saibadesign.wordpress.com, 2010)

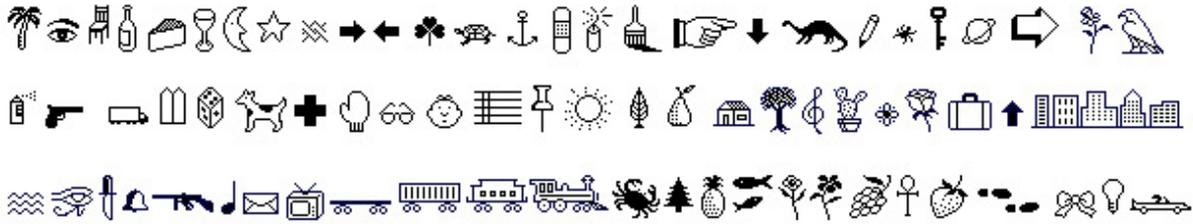
O Zapf Dingbats influenciaria fortemente a criação de diversas outras fontes dingbats mais modernas, que começaram a aparecer através do trabalho de Susan Kare em 1984, com a primeira fonte pictográfica em bitmap feita por ela – a *Cairo* – (dita como a dingbat moderna e uma das pioneiras do pixelart) (**figura 25 e 26**), e dos projetos realizados para a interface gráfica do Apple Macintosh. Ricart (2016, p.1, tradução nossa) observa que “Daí vêm alguns ícones que fazem parte do DNA da nossa cultura digital moderna, como a flechita, a bomba, o pote de pintura ou o relógio.” como visto na fonte *Wingdings* do Windows (**figura 27**).

**Figura 25.** esboços de alguns caracteres de Susan Kare para o Macintosh



Fonte: (Pinterest)

**Figura 26.** Fonte Cairo 1984, para a interface do Macintosh da apple, com modernos pictogramas como. cachorro. luva de boxe. carro. etc.



Fonte: (RICART, 2016, p.15)

**Figura 27.** Fonte Wingdings, criada pelos designers Kris Holmes e Charles Bigelow para Microsoft em 1990 com o nome oficial de Lucida Icons, Arrows, and Stars. Renomeada Wingdings em 1992



Fonte: (Word, 2018)

Em relação a essas influências da Zapf, muito se especula que a mesma foi a precursora da criação dos blocos de emoji atualmente, onde em meio ao cenário da inserção de dispositivos de telefones móveis e troca de mensagens de texto o cenário atual necessitava de linguagens mais curtas e que agilizassem o processo de comunicação, disso começou a usar os emojis (**figura 28**). (BURMON, 2015; FARIAS, 2013)

**Figura 28.** Emojis usados no aplicativo whatsapp na versão android



Fonte: (Autoria Nossa)

### 2.3.3 Abordagens da Linguagem gráfica dos Dingbats

Com o advento da tecnologia das fontes digitais, a criação e o emprego de fontes dingbats estão sendo cada vez mais exploradas pelos designers e usuários

com um delineamento tipográfico mais refinado, o qual explora recursos de espaçamento, kerning e a disposição das letras no teclado. (FARIAS, 2001, p. 23) As abordagens da linguagem gráfica desse tipo de fonte também aparecem numa vasta variedade, explorando desenhos vetoriais com estética mais vetorial ou manual, uso de linha ou preenchidos, formas assimétrica ou simétrica, etc.

Partindo dessa premissa mostraremos uma classificação para os tipos de linguagens gráficas desse tipo de fonte, proposta por Farias (2001), para entender melhor como os dingbats se manifestam no design de tipos em relação aos tipos de elementos sintáticos na fonte. A divisão acontece em 3 grupos: *abstratos*, *ilustrativos* e *informativos*, sendo:

**Abstratos:** conjuntos que seguem a tradição dos arabescos caligráficos, ou o que os americanos e ingleses chamam de *printer's flowers* ou *printer's ornaments*. Geralmente concebidos para serem utilizados na criação de padronagens ou composição de desenhos maiores. **Ilustrativos:** Conjuntos de ilustrações ou desenhos figurativos organizados na forma de fonte tipográfica. **Informativos:** Conjunto de pictogramas ou símbolos não alfabéticos (conjuntos formados por sinais matemáticos e lógicos também não conhecidos, em inglês, como pi fonts), com significado determinado por algum tipo de hábito ou tradição. Apesar de serem, eventualmente, também ilustrativos, os conjuntos desta categoria possuem um perfil mais definidamente utilitário. (FARIAS, 2001)

Por mais abstrata e aleatória que seja um conjunto de dingbats, eles carregam consigo uma propriedade simbólica, pois de alguma maneira acabam passando “por algum processo de seleção ou edição, que acaba por determinar um certo *espírito* (propagação consistente de um tema, ou estilo) para o conjunto de seus caracteres.” (FARIAS, 2013) Esse “espírito” o qual permeia toda fonte digital, seja ela dingbat ou letrada, pode englobar diversos temas para a sua criação. Entre eles destacamos o âmbito cultural, conceito que é visto no primeiro capítulo, onde tratamos sobre a capacidade do design de significação e valorização poderosa da cultura de uma determinada região.

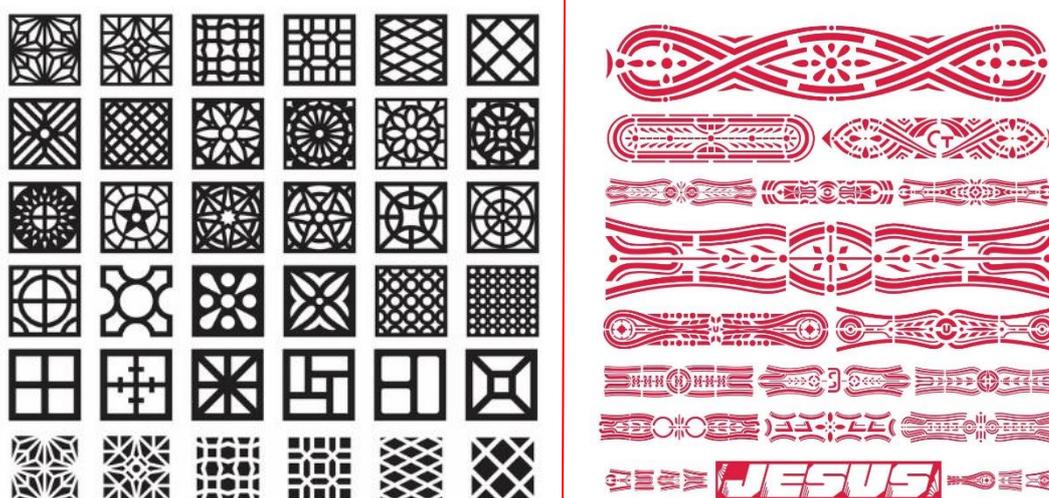
Hoje em dia aumentou consideravelmente o número de fontes dingbats que possuem um apelo cultural no processo de concepção do seu conjunto de pictogramas. Podemos citar alguns designers gráficos que se encaixam nesse nincho de apelo

cultural no desenvolvimento de fontes, entre eles, Fátima Finizola, Buggy, Fabio Lopez, Rafo Castro, Bruno Porto, entre outros.

Dito isso, será apresentado a seguir algumas fontes dingbats de caráter simbólico cultural, dividindo-os entre os três grupos de linguagem visual, proposto por Farias.

**Dingbats Abstratos:** exemplos de dingbats de linguagem mais geométrica ou até ornamental, que geram um certo padrão gráfico. Dentre as escolhidas estão; *Cobogó* de Guilherme Luigi (2013) e *Carrocerias* de Fátima Finizola e Damião Santana(2013) (figura 29).

Figura 29. A esquerda o dingbat cogobó. A direita o dingbat carrocerias.



Fonte: (DELAQUA; www.tiposlatinos.com)

A fonte Cobogó, foi inspirada nos antigos cobogós criados em Pernambuco, usados nas casas e construções que tinham finalidade de ventilar o espaço, deixar o ambiente mais iluminado e que também atuavam como elemento decorativo. Já a fonte carrocerias tem inspiração nos ornamentos vernaculares, pintados nas carrocerias de caminhões que circulam em Pernambuco.

**Dingbats Ilustrativos:** fontes digitais compostas por lustrações de caráter mais figurativo, como exemplo podemos citar: *Manguebats* (2004) de Leonardo Buggy e *Dingbats Brasília* (2015) de Bruno Porto e Santiago Mourão (2015) (figura 30).

**Figura 30.** A esquerda fonte Dingbats Brasília. A direita fonte Manguebats.



Fonte: (www.grandecircular.com; www.verbeat.org)

A fonte *Dingbats Brasília* se trata de uma homenagem a cidade do Brasília, contando com uma coleção de pictogramas e ilustrações onde se encontram representações de pontos turísticos, lugares de lazer, personagens e esportes do convívio social, fauna, dentre vários outros elementos que compõem o cenário da comunidade brasileira. Já a fonte *manguebats* traduz em uma linguagem visual pictórica de estética mais manual, elementos do movimento Mangue Beat, que surgiu nos anos 90 em Pernambuco.

**Dingbats Informativos:** compostos por fontes, que têm uma finalidade mais instrutiva ou utilitária. Como exemplo foram escolhidas as fontes; *Tepu* (2012) do chileno Sergio Ramirez e *Roda d'água* (2000) de Marcelo Martinez e Fernanda Valverde (**figura 31**).

**Figura 31.** A direita fonte Tepu. A esquerda Fonte Roda d'água



Fonte:( www.tiposlatinos.com; www.verbeat.org)

A fonte *Tepu*, foi desenhada para o uso impresso em mapas temáticos, infográficos e sinalização, englobando transportes, flora e fauna, serviços e patrimônio, coletando aspectos da cultura que é gerada nas ruas e estradas do Chile. Já na fonte *Roda d'água*, foi desenvolvida para integrar o sistema de identidade visual do Restaurante Cabo Frio no Rio de Janeiro. Nela os caracteres são representados por itens do cardápio e ao mesmo tempo representam a mesa brasileira.

Em meio a tantos tipos de linguagem das fontes digitais de representação imagética, Borges afirma que

As fontes dingbats têm um caráter icônico forte por criarem seu próprio objeto e por enfatizarem as qualidades da fonte para gerar um significado visual. Por ter forte caráter icônico, as dingbats enfatizam interpretantes emocionais, em contraste com as fontes letradas cuja ênfase está nos interpretantes lógicos. As fontes dingbats não necessitam de conhecimentos prévios das normas e leis arbitrárias definidas pela linguagem verbal para alcançar seu potencial significativo. (BORGES, 2011, p.270- 271)

Isto é, os dingbats possuem uma capacidade comunicacional muito eficiente, à medida em que o usuário escolhe e se identifica com a história ou conceito que cada uma quer passar, através da representação visual dos pictogramas ou ilustrações.

Hoje é possível identificar uma grande vertente da criação de pictofontes por designers e seu uso por pessoas ao redor do mundo todo. Entre elas estão as fontes dingbats que são criados com base em elementos culturais, seja de um povo, religião, lugar, etc. Estas fontes servem como ferramenta de valorização e significação desses elementos.

O número de fontes com esse tipo de caráter cultural está se tornando cada vez mais expressivo, podendo ser percebido através das Bienais de design gráfico ou específicas em tipografia como os *Tipos Latinos*.

Com base em toda a fundamentação teórica vista até aqui a pesquisa destaca que no âmbito do design, a tipografia, em específico os dingbats, operam como ferramenta poderosa de inovação, valorização, preservação e inovação da cultura de um

lugar ou comunidade, se tratando de um meio de articular o pensamento a partir de uma linguagem expressiva e de caráter icônico.

## 2.4 Belo Jardim, a cidade dos músicos

O caso de estudo aqui se dá com base na cidade de Belo Jardim, localizada no Agreste Pernambucano (**figura 32**). O município tem uma área territorial em volta de 647,697 km<sup>2</sup>, possui cerca de 112 mil habitantes por km<sup>2</sup>. Se situa em volta das cidades vizinhas como Tacaimbó, Brejo de Madre de Deus e Sanharó. (IBGE, 2017, <https://www.cidade-brasil.com.br>, 2018)

**Figura 32.** Entrada oficial da cidade de belo jardim, com musicistas esculpidos representando a forte cultura musical da cidade



Fonte: (bjemfoco.com.br, 2016)

### 2.4.1 Breve contexto histórico

Belo Jardim teve seu início por volta de 1850 quando ainda como vila – chamada lagoa do capim – começou a se povoar. Com influência da grande religiosidade dos moradores em 1873, foi erguido a construção de uma capela – capela do bom conselho – e mais pra frente foi construída uma outra igreja (igreja de Nossa Senhora da Conceição).

Um dos fatores para o crescimento da vila foi uma feira da lagoa do capim “[...]formada entre 1887, onde se reunia moradores locais e pessoas vindo do Brejo

da Madre de Deus, para comprar e vender naquela localidade.” (www.bjemfoco.com.br, 2016)

Em 1884 a vila se torna distrito de Belo Jardim, nome dado pelo padre Frei Cassiano de Comacchio em uma celebração na igreja de Nossa senhora da conceição que por sua vez acabou se tornando a igreja matriz do local. (IBGE, 2017, www.bjemfoco.com.br, 2016)

O progresso intensificou-se ainda mais a partir de sua nova situação administrativa e especialmente, por encontrar-se no eixo da grande via de comunicação representada pela Estrada de Ferro Central de Pernambuco, cujos trilhos chegariam a sua área urbana em 1906. (www.bjemfoco.com.br, 2016)

Com a chegada do trem (**figura 33**), o transporte de cargas e mercadorias vindas de outras cidades, alavancou o comercio e o aumento o trafego de pessoas e investimentos no distrito o que tornou um fator determinante para que em 1928 a transformação de Belo Jardim de distrito em cidade pela lei estadual nº 1931, de 11-09-1928. (IBGE,2017)

**Figura 33.** O trem e sua estação na cidade de belo jardim que se estendia até outras cidade pelos trilhos de ferro



Fonte: (www.bjemfoco.com.br, 2017)

A partir da industrialização que foi incorporada primeiramente pela fábrica Mariola – fábrica de doces – em 1925, primeira grande indústria de belo jardim. Posteriormente em 1957 Edson Mororó Moura, resolveu empreender com sua empresa – Baterias Moura – criada inicialmente para fabricar artesanalmente “placas de chumbo utilizadas em automóveis” (www.bjemfoco.com.br,2016), na qual se tornaria fábrica de baterias para automotivos e com o tempo se transformou numa das maiores indústrias do País, onde se caracteriza pela grande quantidade de empregos gerados na

cidade, entre outras indústrias que funcionam na cidade. ([www.bjemfoco.com.br](http://www.bjemfoco.com.br), 2016)

#### 2.4.2 *Belo Jardim e suas particularidades*

Belo jardim além de ser polo de grandes indústrias, também é enriquecida de um âmbito cultural significativo, no qual possui características relevantes em festividades religiosas, artesanato e música, conhecida também pelas suas belas paisagens. Conhecida como a terra dos músicos, Belo jardim é uma das cidades “[...] de maior representatividade musical no Estado.” ([www.mybelojardim.com](http://www.mybelojardim.com))

A reputação musical se dá desde o século XIX quando as primeiras orquestras começaram a ser criadas na cidade com destaque ao professor Ulisses Lima (**figura 34**) – falecido em 2010 – um dos maestros que marcou a história da cidade com sua contribuição cultural e social. Belo Jardim é berço de diversos musicistas e cantores, onde se destacam nomes como o do cantor Otto e da Banda Filarmônica São Sebastião. ([www.filarmonicasaosebastiao.wordpress.com](http://www.filarmonicasaosebastiao.wordpress.com), 2010, [www.bj1.com.br](http://www.bj1.com.br), [bjemfoco.com.br](http://bjemfoco.com.br), 2017)

O número de músicos nascidos em Belo Jardim é tão significativo que em praticamente todas as bandas ou orquestras pernambucanas (além de várias orquestras nacionais) existe ou já existiu um representante da cidade.[...] Belo Jardim guarda histórias fantásticas relacionadas à música. Um desses episódios ocorreu em 1953, quando as bandas rivais Filarmônica e Cultura disputavam para encerrar uma festa de rua e, como nenhuma abria mão de ser a última a se exibir, as duas permaneceram tocando 15 horas seguidas. ([mybelojardim.com](http://mybelojardim.com))

**Figura 34.** Maestro Ulisses Lima a frente da banda



Fonte: ([www.bjemfoco.com.br](http://www.bjemfoco.com.br); Autoria nossa, 2017)

A economia da cidade é composta principalmente pelo artesanato e a agroindústria (com ênfase maior nos produtos alimentícios). No ramo industrial se sobressaem como principais o comércio de carne de frango (pela grande empresa Natto), fabricação de produtos alimentícios pela fábrica Palmeiron e a produção de baterias para automotivos, realizada pela maior empresa da cidade (Moura).

[...] Principais produtos: Feijão, milho, batata-doce, banana, café, mandioca, tomate, alho, cana-de-açúcar e goiabada. Comporta também a matriz de uma importante indústria do segmento automotivo voltada à produção de acumuladores de chumbo-ácido, a Acumuladores Moura S.A. (Baterias Moura); [...] Palmeiron; Natto Mafisa e Mipiaci. (www.cidadebelojardim.blogspot.com, 2010)

No âmbito do comércio artesanal são confeccionados peças de cerâmica (**figura 35**), corda, e até as peças com bordados feitas pelas rendeiras, entre outros. “Turistas de diversos Estados vão a Belo Jardim em busca das peças artesanais. O turismo aquece a economia da região, sobretudo durante o Carnaval e as festas religiosas.” (www.achetudoeregiao.com.br, 2018)

**Figura 35.** Peças de cerâmica e corda feita pelas artesãs belo-jardinenses expostas no memorial de belo jardim



Fonte: (Autoria Nossa)

Belo Jardim conta com um espaço (Centro de artesanato Tareco e Mariola) voltado unicamente para a venda e divulgação de produtos artesanais feito por moradores da cidade (**figura 36**). O espaço que foi idealizado e mantido pela Instituição Conceição Moura faz com que

[...] o artesanato da cidade participa de feiras e eventos para comercialização dos produtos. Isso tem proporcionado uma maior visibilidade dos artesões da

região dentro e fora de Pernambuco. [...] a organização apoia os artesãos no aprimoramento da gestão de seus negócios, do design dos produtos e da comercialização, em parceria com o Sebrae. (www.moura.com.br, 2018)

**Figura 36.** Centro de artesanato Tareco e Mariola



Fonte: (www.apontador.com.br)

Ainda conta com um centro cultural (**figura 37**) – a antiga fábrica mariola – que hoje em dia virou um espaço para fins culturais, como eventos, exposições, entre outros. No espaço há intervenções e instalações artísticas, e ainda boa parte do material da fábrica preservado, como as antigas máquinas que eram usadas no século XX para fabricação dos doces, servindo como um local muito interessante para turistas e pessoas da cidade visitarem pois se tratar de um lugar que retrata uma parte importante da história da cidade. (TORONGA, 2018)

**Figura 37.** Interior da antiga fábrica Mariola (agora Centro cultural de Belo Jardim)



Fonte: (www.culturadigital.br)

As festividades da cidade também são pontos fortes na área do turismo cultural e gerador de renda. “[...] Belo Jardim se destaca também [...] com a realização de grandes eventos e festas como A Noite da Poesia, A Festa da Redenção ou das Marocas, belo Jardim Motofest e o Jardim Cultural dentre outras.” (www.belojardim.pe.gov.br, 2017) Entre as festas mais populares e afamada estão o jardim cultural no início do ano e famosa e tradicional Festa das Marocas (**figura 38**) no mês de julho, reunindo artistas locais , regionais e nacionais , com muita música, teatro, apresentações culturais, e oficinas.

**Figura 38.** Tradicional Festa das Marocas, no pátio da cidade



Fonte: (www.belojardim.pe.gov.br)

#### 2.4.3 Cidade e imaginário coletivo

Segundo Couto (2017, p.47) o imaginário é “[...]um conjunto de símbolos, conceitos e memórias, de certa forma ligados à mitologia.” Sendo assim o imaginário de uma cidade está ligado também a mitos criados em uma comunidade, ou grupo de pessoas, expressados nas manifestações culturais e religiosas, nos monumentos, no convívio social, na arquitetura entre outros. “Todo grupo de elementos visto como um todo em uma cidade - incluindo, prédios, monumentos, publicidade e arte urbana – contribuem para a memória social e cultural da cidade, como para seu imaginário.” (COUTO, 2017, p.48).

Couto (2017, p.47) ainda reforça a relação dos elementos pertencentes ou característicos de um grupo de pessoas, uma nação ou um povo com o lugar em que ela vive quando diz que “A cidade é criada e transformada pelos homens, o que faz dela um reflexo dos desejos e ambições humanas.” Assim como todo indivíduo tem uma relação significativa com

[...] algumas partes de sua cidade e sua imagem está impregnada de memórias e significações, referindo-se ao fato de cada pessoa ter uma imagem própria da cidade que se constrói a partir dos locais que ela frequenta e as relações sentimentais que ela estabelece entre eles. (LYNCH, 1960, p.11 *apud* COUTO, 2017, p.48)

A partir de agora, o decorrer da pesquisa toma um novo rumo, consistindo na parte projetual, que se encontra o desenvolvimento de uma fonte dingbat que expresse as características da cidade de belo jardim. Como o objetivo desse projeto é criação de uma fonte dingbat que represente as características diversas da cidade de Belo Jardim traduzidas em pictogramas e ícones em seu set de caracteres, é interessante se basear no contexto histórico cultural e social da cidade para alcançar esse propósito.

### 3 O PROJETO DA FONTE DINGBAT

#### 3.1 Metodologia Projetual

Nessa etapa da pesquisa para o desenvolvimento do projeto da fonte Dingbat inspirada em Belo Jardim, foi empregada uma adaptação da metodologia proposta por Gonzáles-Miranda e Quindós (2014) para a criação de pictogramas para meios de sinalização e a metodologia proposta por Fátima Finizola (2014) para a criação da fonte dingbat “carrocerias”. Tais metodologias são mostradas no **Quadro 1**:

**Quadro 1.** Metodologias projetuais de Gonzáles-Miranda e Quindós (2014, tradução nossa) e Fátima Finizola (2014)

<b>Metodologia de Gonzáles-Miranda e Quindós (2014)</b> (Criação de uma família de pictogramas)	
<b>1 - Definição</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Planejamento/ briefing (justificação, objetivo, enfoque conceitual, lista de material que pode ser usado)</li> <li>- Planejamento do cronograma</li> <li>- Levantamento de material para referência (imagens)</li> <li>- Definição do referente imagético para cada pictograma e esboços iniciais</li> <li>- Definição das características estéticas (elementos sintáticos)</li> </ul>
<b>2 - Desenvolvimento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Esboços aprimorados (busca da forma final de todos os desenhos)</li> <li>- Digitalização e vetorização em curva bézier</li> <li>- Ajustes</li> </ul>
<b>3 - Verificação</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Verificação do conjunto de pictogramas</li> </ul>
<b>Metodologia de Fátima Finizola (2014)</b> (Criação da fonte dingbat “carrocerias”)	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pesquisa de campo/ Registro fotográfico</li> <li>- Seleção das imagens de referência</li> <li>- Recorte da pesquisa/ Definição da linguagem visual</li> <li>- Vetorização das imagens/ ilustrações</li> <li>- Definição do set de caracteres</li> <li>- Ajustes finais no conjunto dos desenhos vetoriais</li> <li>- Implementação da fonte (transferência dos desenhos vetoriais para o programa de geração de arquivo fonte)</li> </ul>	

Fonte: (FINIZOLA, 2014; GONZÁLES-MIRANDA, 2014)

Para Gonzáles-Miranda e Quindós (2014, p.83, tradução nossa) “[...] a construção dos pictogramas apresenta certos paralelos com o design dos tipos.” o que pode ser percebido “[...] em aspectos como estrutura, as proporções, as relações entre formas e contra-formas ou em contraste.”

Com base nas duas metodologias apresentadas acima, analisamos os pontos em comum e o que poderia ser aproveitado/descartado e acrescentado e criamos uma nova metodologia que foi ajustada totalmente para área tipográfica. Nessa nova metodologia utilizamos a maior parte dos processos de desenvolvimento proposto por Gonzáles-Miranda e Quindós e ajustamos para a área tipográfica acrescentando algumas fases metodológicas que Fátima Finizola propõe, sendo elas: [1] a definição do set de caracteres, e [2] a implementação da fonte por meio da conversão dos desenhos vetoriais em um arquivo de fonte digital, através do uso de software de geração de fontes.

A metodologia criada servirá de base para o desenvolvimento do projeto da fonte dingbat Biurifu Garden. Em cada fase existem algumas etapas a serem executadas para o prosseguimento do processo projetual, onde todo o processo se encontra descrito a baixo:

**1- Definição:** Nela está o ponto de partida do projeto, onde há o seu planejamento com a criação do briefing, ou seja do que se trata o projeto, a definição do tema e nome da fonte dingbat, como também a pesquisa preliminar para estabelecer uma lista de itens possíveis para serem transformados em ilustrações/pictogramas.

**2- Desenvolvimento:** Esta é a parte onde o projeto começa a ganhar forma mais concreta, nela teremos as etapas de:

- *Definição de referentes imagéticos:* fase do mapeamento e documentação fotográfica dos itens da lista feita na fase de definição, análise e seleção das imagens a serem escolhidas para o processo de esboço de desenhos para os caracteres.
- *Esboços e seleção das alternativas:* parte em que se começa a sintetizar as imagens em forma de desenhos, na forma de esboços iniciais, pra obter o estilo que se pretende usar nos pictogramas/ilustrações dos caracteres e a seleção dos mais aprimorados.
- *Definição dos elementos sintáticos (linguagem visual):* depois de escolher o estilo, iremos definir os elementos que irão nortear a composição dos pictogramas como: vista ortogonal, perspectiva ou uma mescla dos dois; Negativo ou

positivo; Terminações retas ou arredondadas; Ilustração vazada ou preenchida, ou uma mescla destas; traçado regular ou irregular, entre outros.

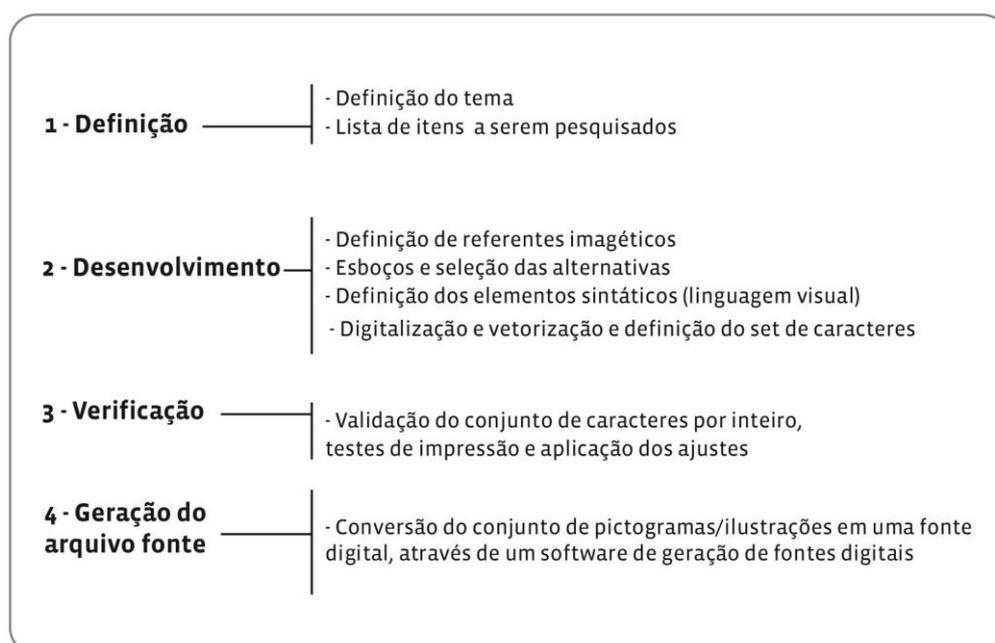
- *Digitalização e vetorização e definição do set de caracteres:* A fase onde há a transferência dos desenhos feitos no papel para o meio digital e a vetorização de cada desenho e no final o delineamento o set de caracteres, sendo ele caixa baixa ou alta.

**3- Verificação:** fase metodológica, que se encontra a validação do conjunto caracteres por inteiro, testes de impressão e aplicação dos ajustes.

**4- Geração do arquivo fonte:** damos início ao processo de importação do conjunto de pictogramas vetorizados para um software de desenvolvimento de fonte tipográfica, onde é finalizado com a implementação da fonte dingbat, gerando um arquivo de computador em formato “.tff” ou “.otf” que contém a fonte com todo o conjunto de pictogramas/ ilustrações, pronta pra ser usada no computador.

A estrutura da nova metodologia projetual que é descrita acima é sintetizada no **Quadro 2**.

**Quadro 2.** Resumo do processo metodológico para criação da fonte Dingbat



Fonte: (Autoria Nossa)

## 3.2 Elaboração do projeto

### 3.2.1 Definição

#### 3.2.1.1 Definição do tema

A vontade de criar uma fonte dingbat veio através do interesse do autor pela tipografia digital pictórica e pela da curiosidade de poder trabalhar de certa forma com o âmbito cultural, e por isso despertou-se o entusiasmo para escolher a cidade de Belo Jardim como fonte de inspiração para o projeto, por se tratar da cidade em que o autor mora e por nunca ter havido projeto tipográfico sobre esta cidade. A partir disso decidiu-se criar um projeto de fonte digital dingbat que retratasse as características mútuas da cidade, em seu contexto social, cultural e econômico.

Para a escolha do nome da fonte, adotamos como base memórias afetivas do autor, quando ele junto com os amigos sempre que mencionavam a cidade em qualquer conversa se referiam a ela como “Biurifu Garden”, era uma versão amatutada do nome da cidade traduzido pra o inglês que seria “Beautiful Garden”.

#### 3.2.1.2 Lista de itens a serem pesquisados

A partir da definição do tema da fonte, começamos a elaborar um inventário de ideias (levantamento de materiais/elementos característicos da cidade) que podemos explorar para serem transformados em caracteres pictográficos/ilustrativos.

O primeiro passo foi dividir a lista em grupos/categorias específicas: [1] festividades/eventos, [2] construções históricas e turísticas, [3] contexto social (personagens, estilo de vida e elementos do cotidiano), [4] produção cultural, [5] elementos gráficos e [6] economia

Após os grupos serem estabelecidos demos início a uma coleta de materiais relevantes sobre a cidade através de pesquisa de campo na cidade, visitando acervos locais, pesquisas eletrônicas e imagéticas na internet por meio de sites locais, e a partir do repertório das memórias do autor ao longo de muitos anos morando na cidade de Belo Jardim. Com base nessa pesquisa, pudemos dar continuidade a lista,

acrescentando itens que se encaixassem em cada grupo/categoria, que pudessem ser sintetizados em uma linguagem pictórica/ilustrativa para compor o set de caracteres da fonte dingbat. Tal lista é mostrada no **Quadro 3**.

**Quadro 3.** Lista de referência para criação dos caracteres.



Fonte: (Autoria Nossa)

## 3.2.2 Desenvolvimento

### 3.2.2.1 Definição de referentes imagéticos

Com a lista de referência definida, começamos a fazer um mapeamento fotográfico mais específico dentro da cidade, e logo após iniciar a análise imagética do material obtido pelas fotografias na pesquisa de campo e nas pesquisas imagéticas na internet.

Desta forma foram selecionadas as imagens que serviriam de referência para a criação de cada caractere. Neste momento resolvemos utilizar os elementos gráficos da arquitetura (azulejos, cogobós e gradis) exclusivamente para os numerais e o

restante do compilado de imagens para as letras do alfabeto em caixa alta (**figuras 39 e 40**).

**Figura 39.** Imagens de referência para as letras do alfabeto





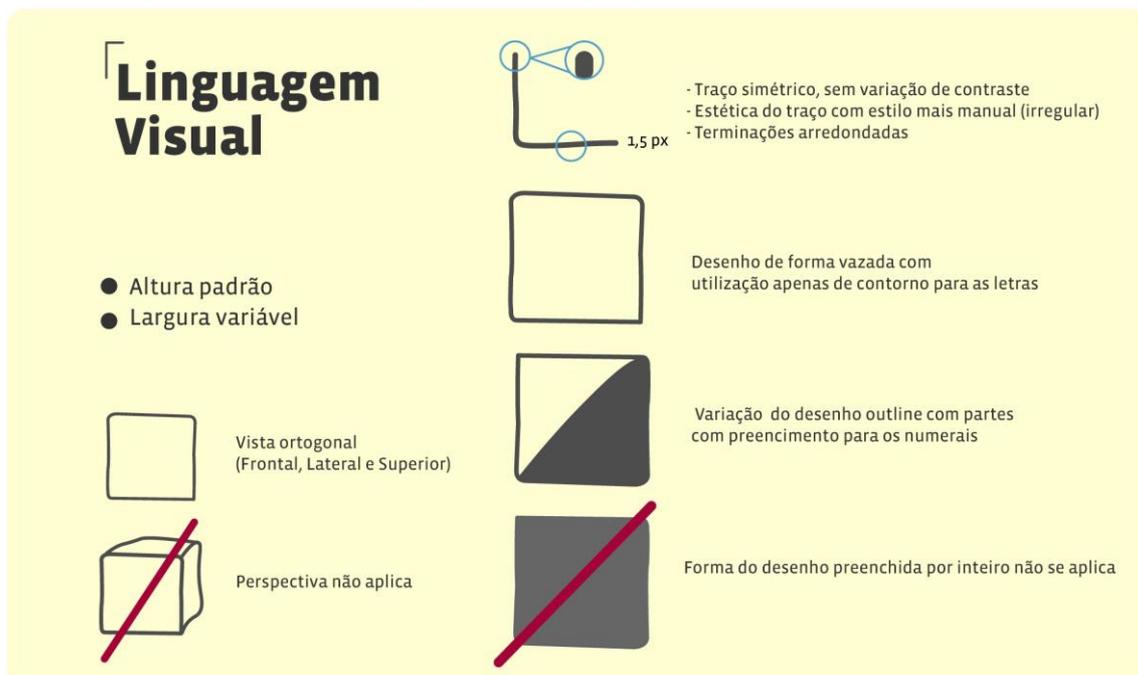


Fonte: (Autoria Nossa)

### 3.2.2.3 Definição dos elementos sintáticos

A partir da escolha dos desenhos definitivos esboçados no papel, chega a fase de eleger a estética que será utilizada na sua versão vetorial que irá compor o set de caracteres, onde cada ilustração vetorial correspondente a uma letra do alfabeto ou numeral. Para a linguagem visual adotamos alguns padrões gráficos para serem aplicados nos desenhos vetoriais. **(Figura 42).**

**Figura 42.** Propriedades gráficas da linguagem visual usada nos desenhos vetoriais

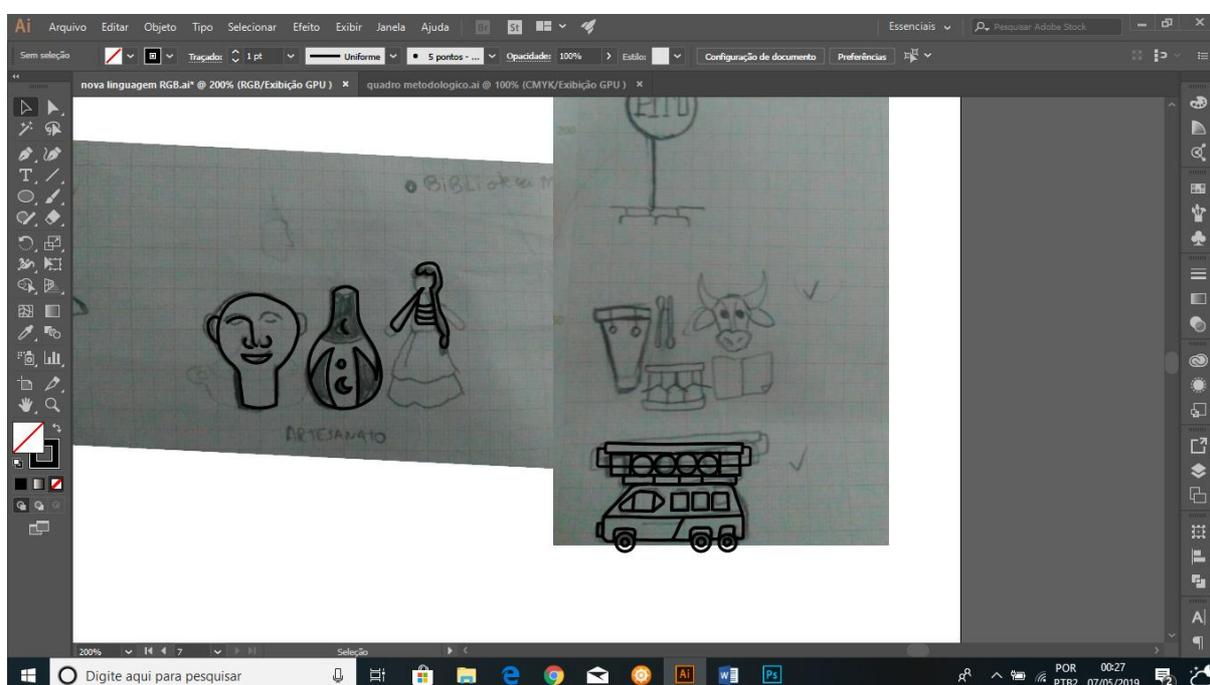


Fonte: (Autoria Nossa)

### 3.2.2.4 Digitalização e vetorização e definição do set de caracteres

Iniciou-se o processo de digitalização<sup>1</sup> dos esboços feitos no papel através de uma impressora scanner, salvando eles em seguida como imagem no formato JPG em 300 dpi. Depois de digitalizadas e tendo a linguagem gráfica já estabelecida, as imagens foram importadas através do comando “inserir”<sup>2</sup> para o software illustrator para realizar a vetorização<sup>3</sup> dos esboços selecionados. **(figura 43)**

**Figura 43.** Processo de vetorização dos esboços no illustrator



Fonte: (Autoria Nossa)

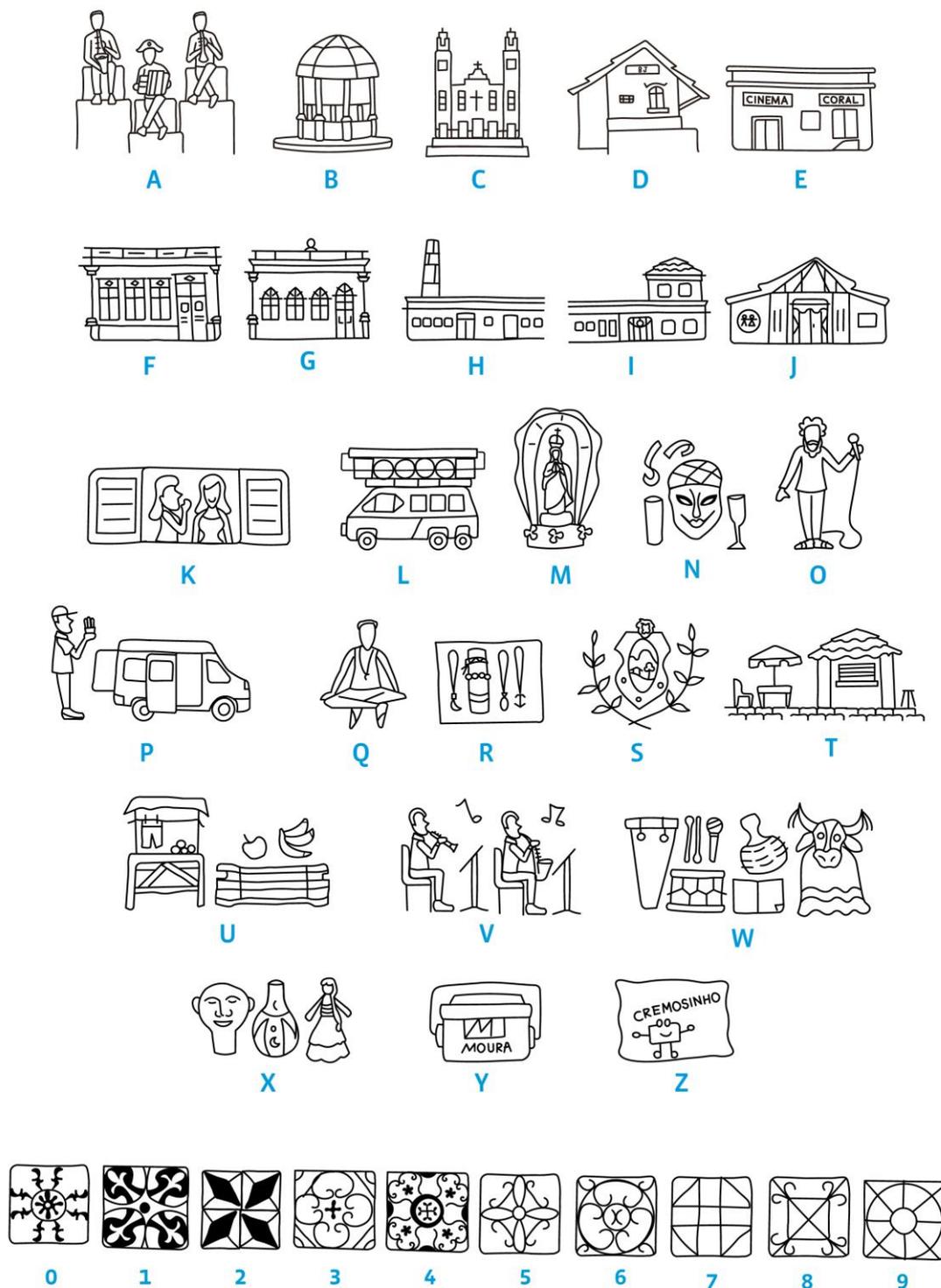
Posteriormente com todo o conjunto de ilustrações vetorizados, partimos para a definição do set de caracteres. O set é composto por 36 caracteres, sendo eles 26 letras do alfabeto latino em caixa alta e os 10 numerais **(figura 44)**.

<sup>1</sup> “Processo de transformação de uma imagem qualquer em arquivo eletrônico por meio de uma codificação de sinais digitais, em um sistema binário.” (ADG, 1998, p.37)

<sup>2</sup> “O comando Inserir é o principal método de importação, pois oferece o maior nível de suporte para formatos de arquivo, opções de posicionamento e cores” (www.helpx.adobe.com)

<sup>3</sup> “formato de arquivo de imagem baseado em descrições matemáticas que determinam o modo pelo qual as linhas devem ser traçadas - sua direção, comprimento e posição. (ADG, 1998, p.37)

Figura 44. Relação dos caracteres finais da fonte



Fonte: (Autoria Nossa)

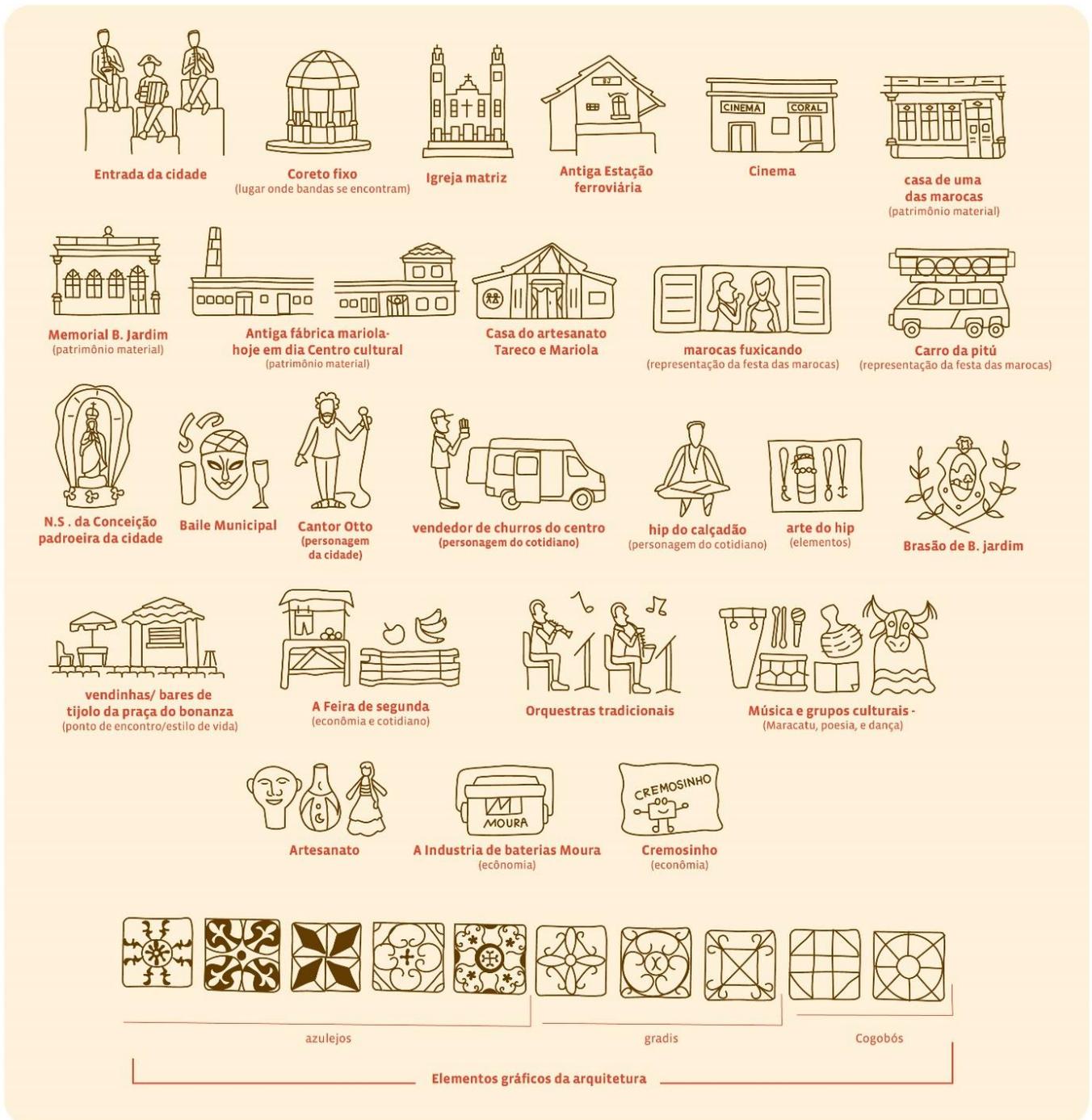
Os caracteres foram distribuídos de acordo com as categorias que dividimos na lista inicial de itens na fase de “Definição” (**Quadro 4**), bem como a especificação simbólica de cada um deles (**figura 45**).

**Quadro 4.** Distribuição dos caracteres de acordo com as categorias em que se encaixam

Construções históricas e turísticas	Festividades	Contexto social	Produção Cultural	Economia	Elementos gráficos
A, B, C, D, E, F, G, H, I, J	K, L, M, N	O, P, Q, R, S, T, U	V, W, X	Y, Z	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9

Fonte: (Autoria Nossa)

**Figura 45.** Características simbólicas de cada caractere



Fonte: (Autoria Nossa)

### 3.2.3 Verificação

#### 3.2.3.1 Verificação e validação do conjunto caracteres por inteiro

Na fase de verificação fizemos testes de impressão, para verificar a legibilidade e como a os dingbats se comportam em meios físicos e digitais. Em seguida analisamos um por um dos dingbats e o conjunto por inteiro para identificar se precisava de ajustes (**Figura 46**).

A partir da análise no impresso foram feitos ajustes em alguns dos caracteres:

[1] no caractere “**D**” identificamos que na redução a janela criava um ponto mais escuro no desenho, então simplificamos alguns detalhes internos.

[2] no caractere “**F**” tentamos deixar a posição da fachada mais alinhada, pois estava um pouco inclinada para esquerda.

[3] no caractere “**J**” identificamos que na redução o símbolo do menino e menina ficavam ilegíveis, então retiramos eles.

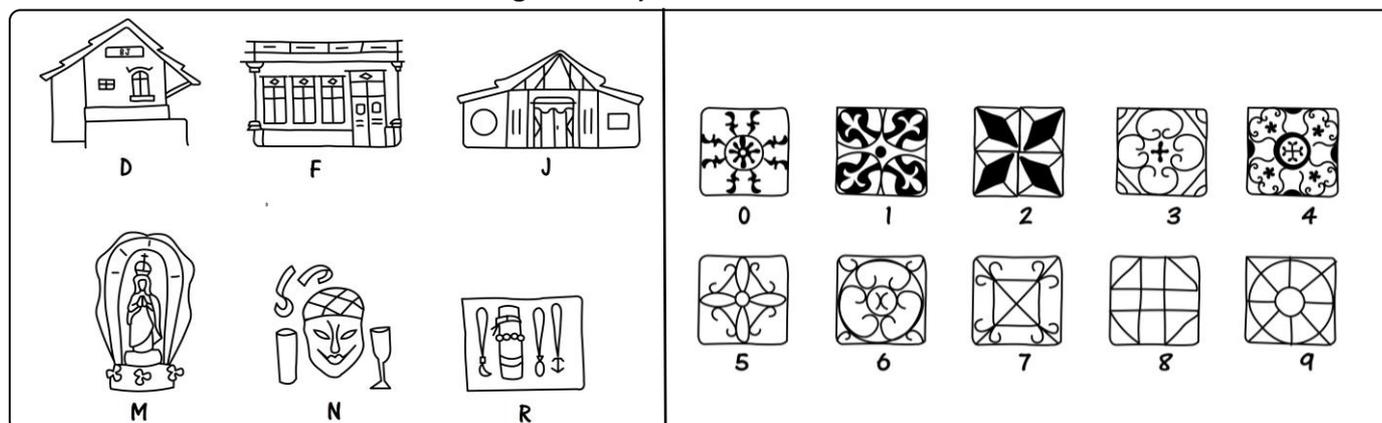
[4] no caractere “**M**” ajustamos os espaços entre os outlines da cabeça e cabelo da santa, como também as mãos e pescoço.

[5] no caractere “**N**”, ajustamos a espessura no outline nos olhos, pois estava com uma largura mais espessa que o resto dos traços do vetor.

[6] no caractere “**R**” ajustamos os detalhes da primeira pulseira na parte de cima, para melhor legibilidade quando houvesse redução do caractere.

[7] Os numerais identificamos que não estavam muito bem alinhados, diante disso alinhamos todos eles para ficarem alinhados com a linha base dos caracteres e ajustamos as alturas para ficarem padronizados.

**Figura 46.** Ajustes finais nos caracteres



Fonte: (Autoria Nossa)

### 3.2.4 Geração do arquivo fonte

Com os ajustes realizados, pudemos passar para a fase final do projeto, onde é feita a conversão das ilustrações vetoriais em um arquivo fonte. Para isso foi preciso utilizar um software de criação de fontes digitais.

Tendo em vista que os softwares mais utilizados pela maioria dos designers de tipos são softwares pagos, sendo alguns dos mais utilizados o Fontlab Studio, Glyphs, Fontographer, optou-se pelo uso de um software similar a esses pagos, mas que tivesse licença de uso grátis, pois seria a única forma viável para o autor.

O software usado foi o Inkscape, um software de manipulação de imagens vetoriais mas que contém a função de criar um arquivo com a fonte em formato SVG<sup>4</sup>, porém, ele não proporciona a opção de salvar o projeto em formatos TTF<sup>5</sup> ou OTF<sup>6</sup> – que são os formatos que podem ser instalados e usados pela maioria dos sistemas operacionais dos computadores – em razão disso, utilizamos o site “Online Font Converter”<sup>7</sup>, que é um site que faz essa conversão do arquivo SVG para o formato Otf. ou ttf.

O primeiro passo foi voltar para o programa Illustrator e abrir o arquivo onde se encontra o conjunto de ilustrações vetoriais, para transformar os contornos em traçados de formas preenchidas, através do comando “Expandir”<sup>8</sup> (**figura 47**), fazendo isso um por um em cada ilustração/pictograma.

---

<sup>4</sup> “(acrônimo para Gráficos Vetoriais Escaláveis, do inglês "Scalable Vector Graphics") é um formato de arquivo livre, aberto e padronizado para gráficos vetoriais.” (www.inkscape.org) Para mais informações visitar: <https://inkscape.org/pt-br/desenvolvimento/sobre-svg/>

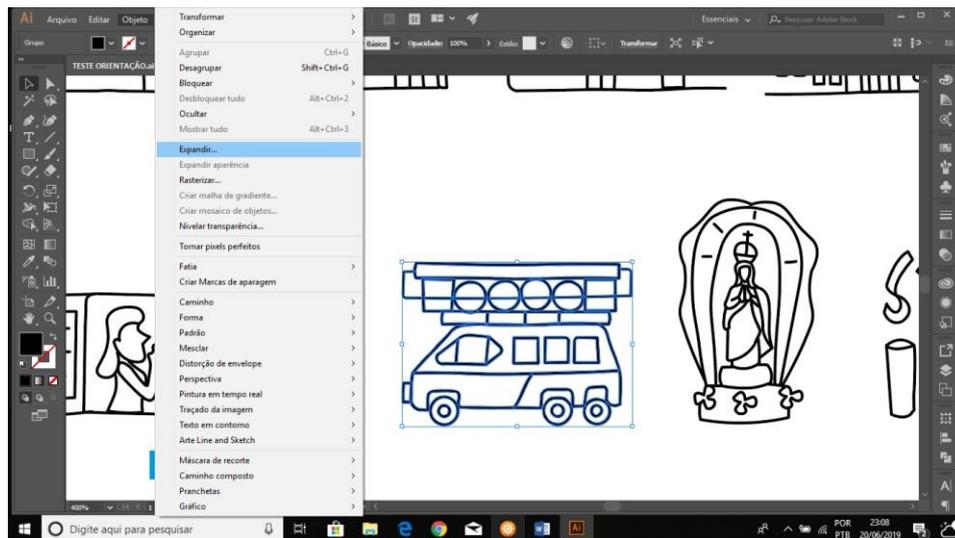
<sup>5</sup> “TrueType é um padrão para fontes digitais que foi desenvolvido pela Apple Computer e posteriormente licenciado para a Microsoft Corporation.” (ADOBE, tradução nossa) ver site: <https://www.adobe.com/products/type/adobe-type-references-tips/font-formats.html>

<sup>6</sup> “OpenType é um novo padrão para fontes digitais, desenvolvido em conjunto pela Adobe e pela Microsoft, contém mais glifos, suportam mais idiomas (OpenType usa o padrão Unicode para codificação de caracteres) e oferecem suporte a recursos tipográficos como letras maiúsculas, figuras antigas e ligaduras - tudo em uma única Fonte.” (ADOBE, Tradução nossa)

<sup>7</sup> Site: <https://onlinefontconverter.com/>

<sup>8</sup> Ver link: <https://helpx.adobe.com/br/illustrator/using/grouping-expanding-objects.html>

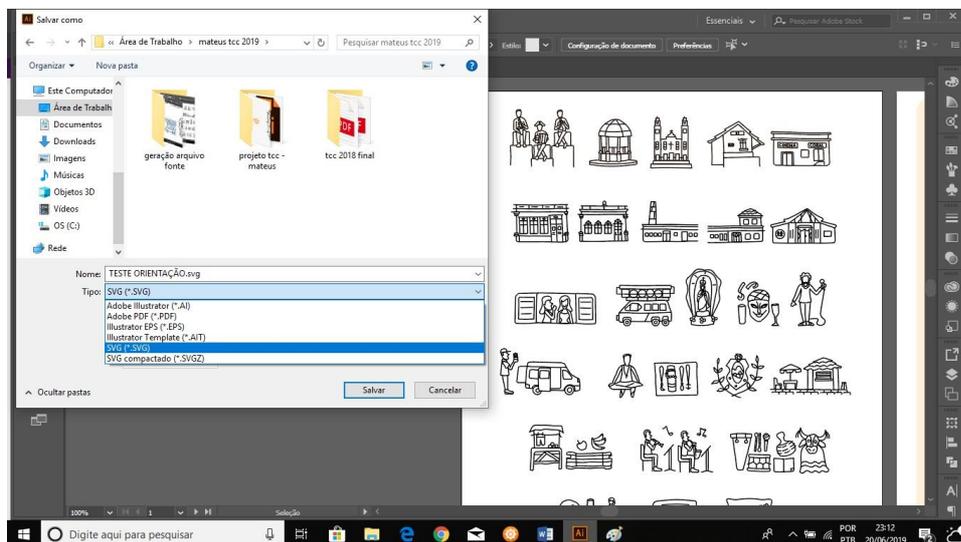
**Figura 47.** Expandindo os objetos vetoriais no Illustrator.



Fonte: (Autoria Nossa)

Após expandir todo o conjunto, utilizamos o comando “salvar como” para salvar o arquivo que está em “Ai” para o formato SVG, pois é o formato de arquivo padrão do Inkscape e que pode ser lido pelo Inkscape de uma forma mais limpa e que oferece maior flexibilidade na importação, sem haver deformações no traçado vetorial. **(figura 48)**

**Figura 48.** Salvando o arquivo do conjunto de vetores para o formato SVG

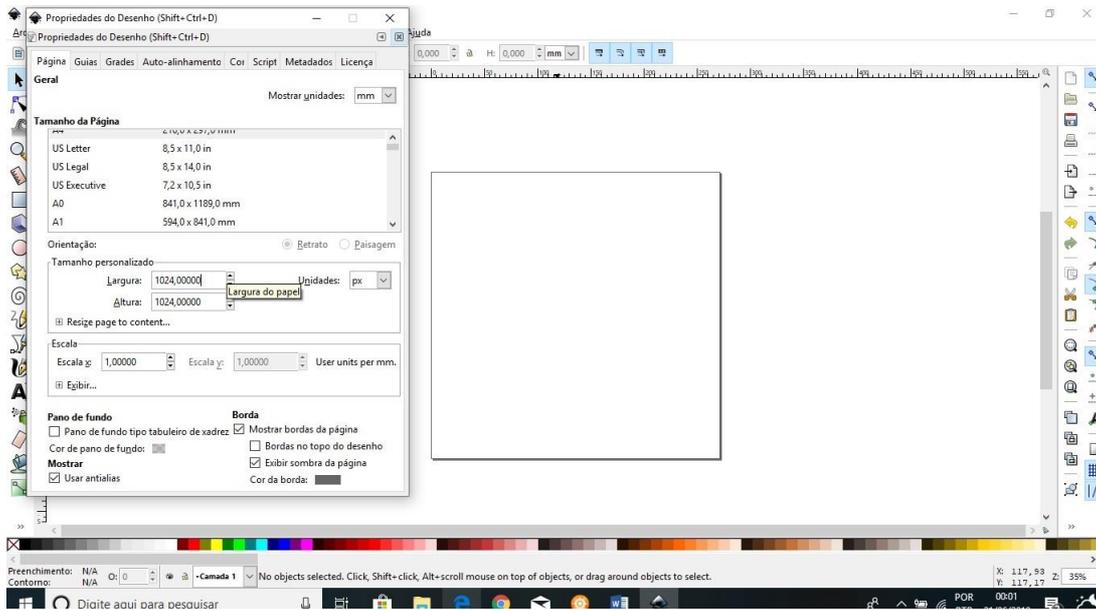


Fonte: (Autoria Nossa)

No Inkscape criamos um documento com as medidas da prancheta em 1024x1024 px, onde cada caractere é centralizado **(figura 49)**. Com o arquivo SVG pronto, iniciamos a importação do mesmo para o software Inkscape **(figura 50)**.

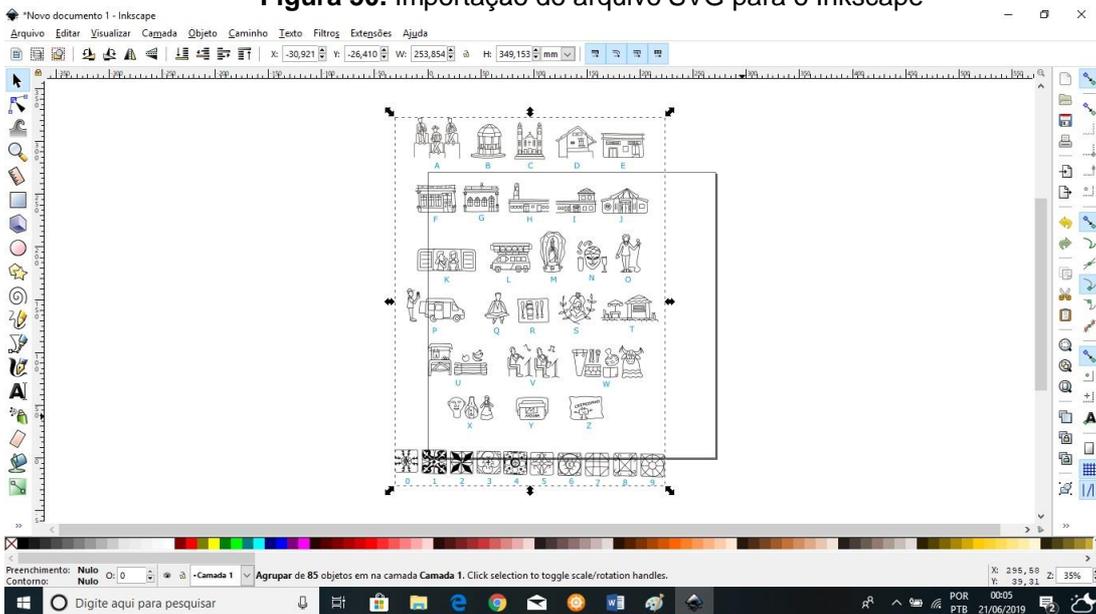
<sup>9</sup> É a extensão de arquivos gráficos criados no Adobe Illustrator. ( [www.tecnologia.terra.com.br](http://www.tecnologia.terra.com.br))

Figura 49. Editando medidas da prancheta para 1024x1024



Fonte: (Autoria Nossa)

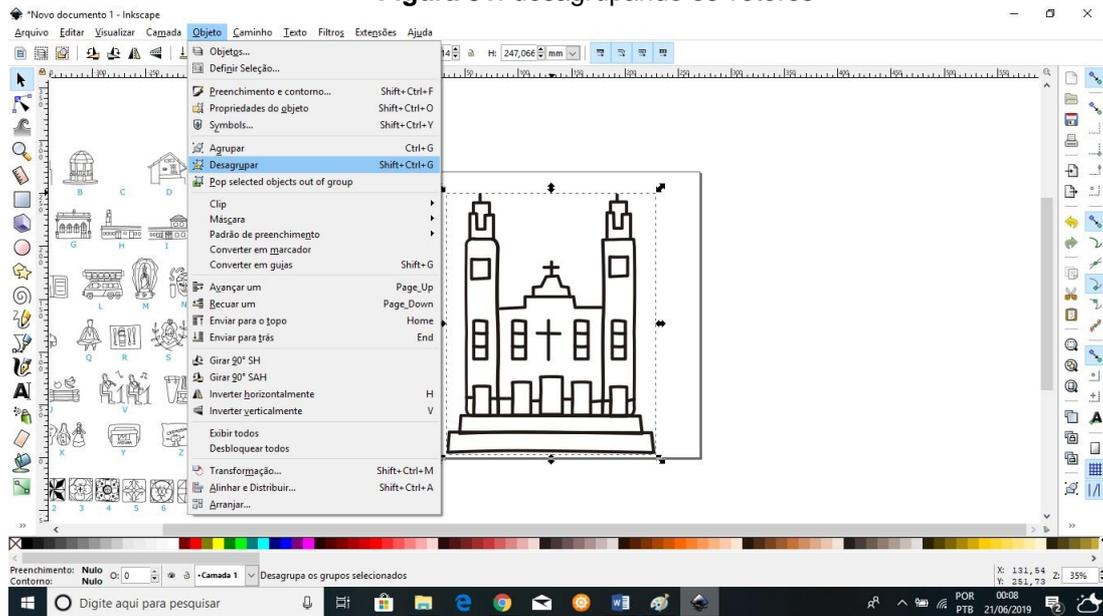
Figura 50. Importação do arquivo SVG para o Inkscape



Fonte: (Autoria Nossa)

Quando o arquivo SVG é importado para o inkscape, todas os vetores ficam agrupados, diante disso foi usado o comando “desagrupar” várias vezes até que cada uma das ilustrações vetoriais estivesse totalmente solta para serem arrastadas uma por uma para a prancheta (**figura 51**), pois isso evita que haja algum erro ou deformação do traçado do desenho na hora de converter em fonte.

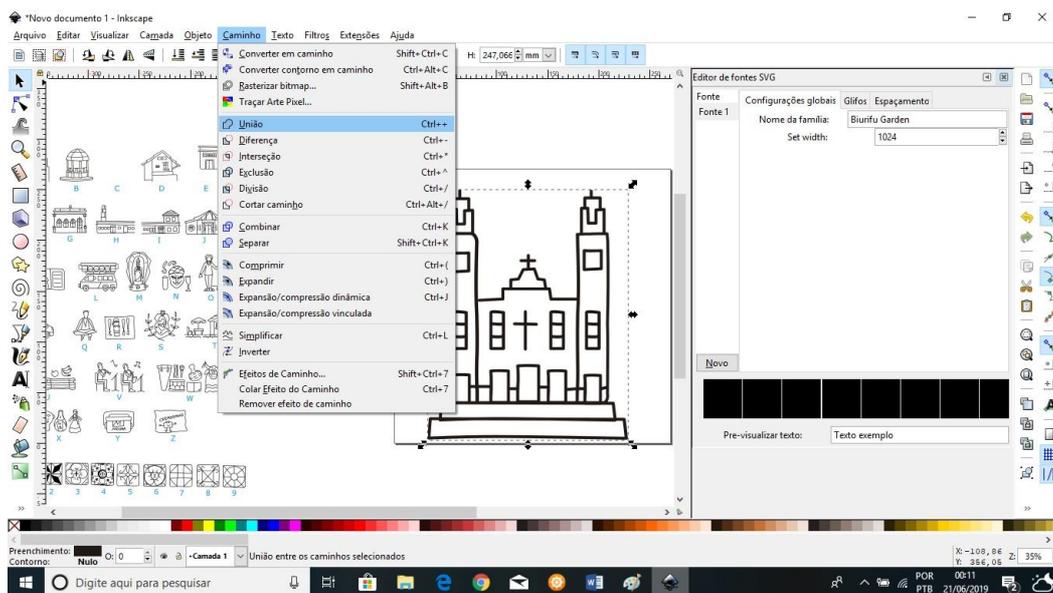
Figura 51. desagrupando os vetores



Fonte: (Autoria Nossa)

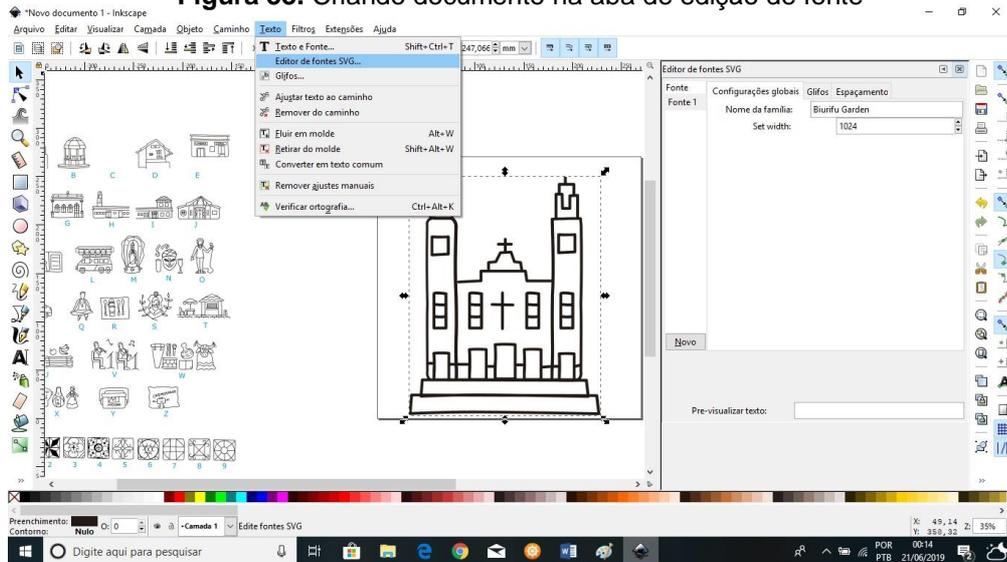
Depois de tudo desagrupado, começamos a unir cada parte de cada uma das ilustrações através do comando “unir”, para que as ilustrações não ficassem desmembradas e passassem a se tornar um objeto só (**figura 52**). Feito isso abrimos a janela de criação de fontes, através da aba “Texto” e o comando “Editor de fontes SVG”. Na janela do editor de fontes criamos um novo documento, clicando no comando “novo” e colocamos o nome da fonte (**figura 53**).

Figura 52. Comando unir



Fonte: (Autoria Nossa)

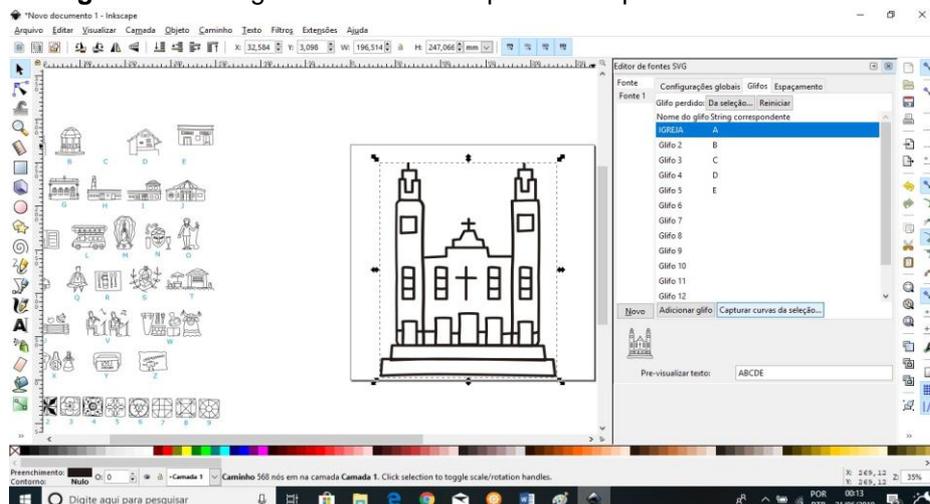
Figura 53. Criando documento na aba de edição de fonte



Fonte: (Autoria Nossa)

Após inserir o nome da fonte chega o momento de associar cada vetor aos caracteres correspondentes na fonte, clicando na aba glifos e no botão “adicionar glifos” para definir cada letra do alfabeto, em seguida com o vetor selecionado e com o caractere também selecionado, clicamos no botão “capturar curvas de seleção” para que a ilustração seja inserida no glifo/caractere correspondente a caixa alta (**figura 54**). Tendo em vista que utilizando só a caixa alta na fonte, ela só funcionaria como um dingbat apenas quando o Capslock (tecla que ativa a caixa alta) estivesse ativado, e ao clicar nas teclas sem o Capslock ativado os caracteres não funcionariam como ilustrações/pictogramas, decidiu-se optar por inserir cada ilustração vetorial nos glifos correspondentes as caixas baixas também, para um melhor aproveitamento da fonte.

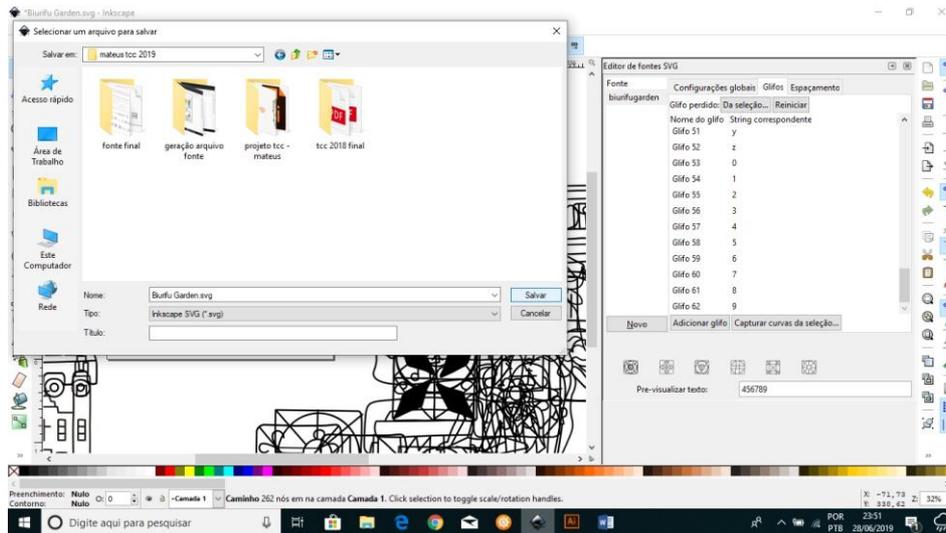
Figura 54. Configurando os vetores para corresponder a cada caractere da fonte



Fonte: (Autoria Nossa)

Com a fonte devidamente construída no software, fazemos o salvamento do arquivo no formato SVG novamente, pois o Inkscape não possibilita o salvamento nos formatos TTF ou OTF (**figura 55**).

**Figura 55.** Salvando o arquivo fonte em SVG

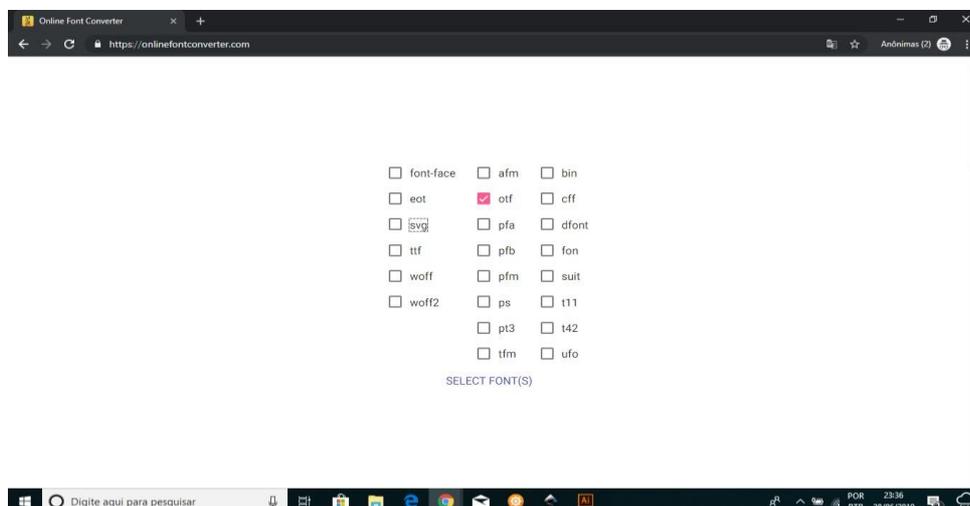


Fonte: (Autoria Nossa)

## Conversão do arquivo SVG para OTF

Depois de salvar o arquivo fonte no Inkscape, chega o momento de converter ele em OTF, para a fonte poder ser usada nos sistemas operacionais PC e MAC. Acessamos o site “[onlinefontconverter.com](https://onlinefontconverter.com)” e escolhemos o tipo de arquivo adequado para fazer a conversão, nesse caso era o formato “OTF” (**figura 56**).

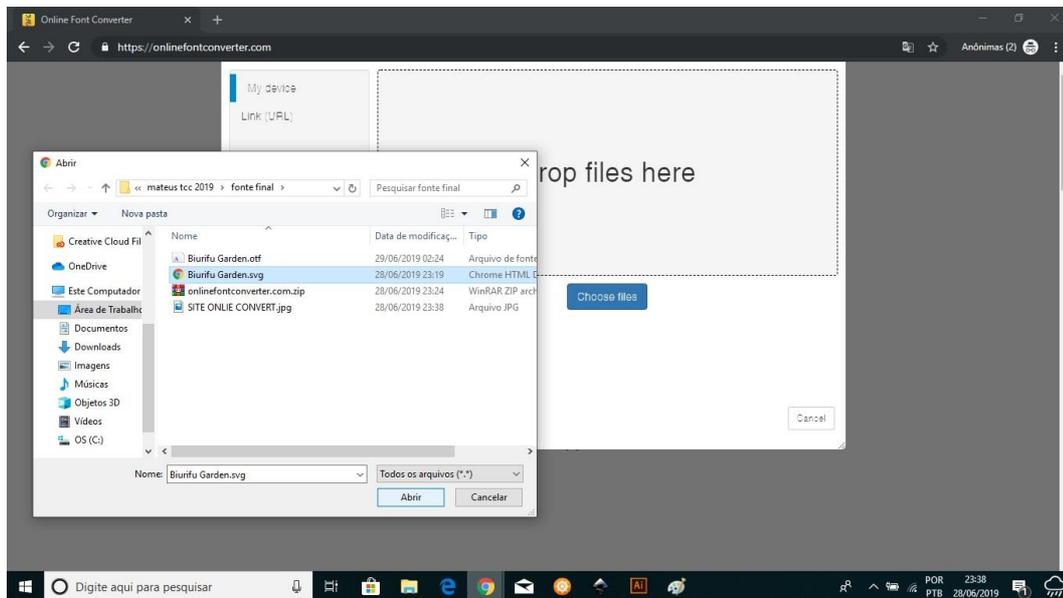
**Figura 56.** Escolhendo o formato de conversão OTF



Fonte: (Autoria Nossa)

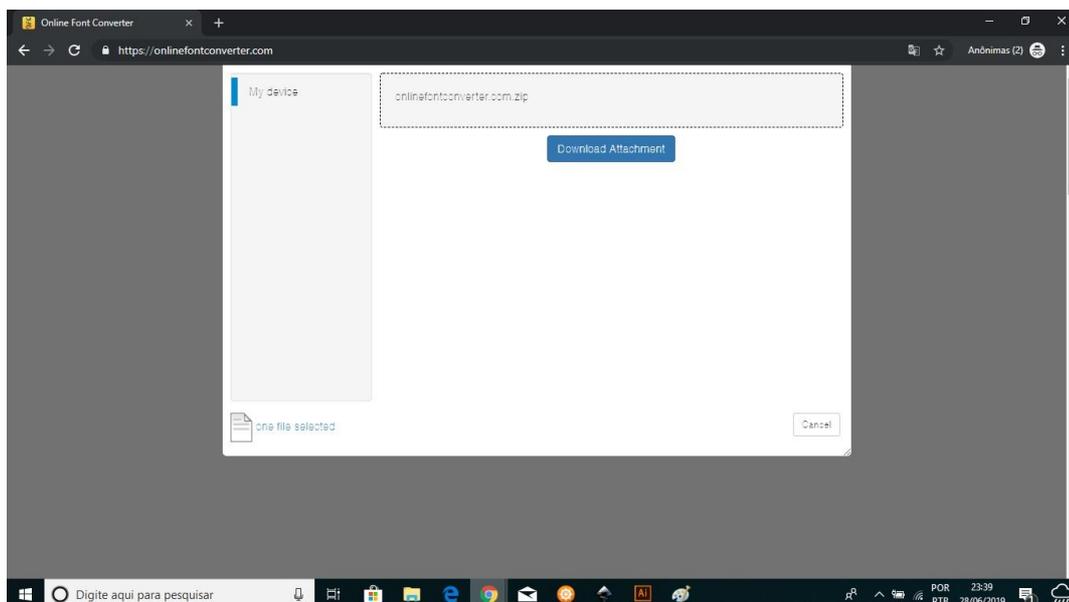
Em seguida selecionamos o arquivo em SVG e importamos para o site para fazer a conversão (**figura 57**) e após finalizada a conversão da fonte, fazemos o download da mesma através do botão para download que aparece na tela (**figura 58**).

**Figura 57.** Importando o arquivo da fonte em SVG



Fonte: (Auria Nossa)

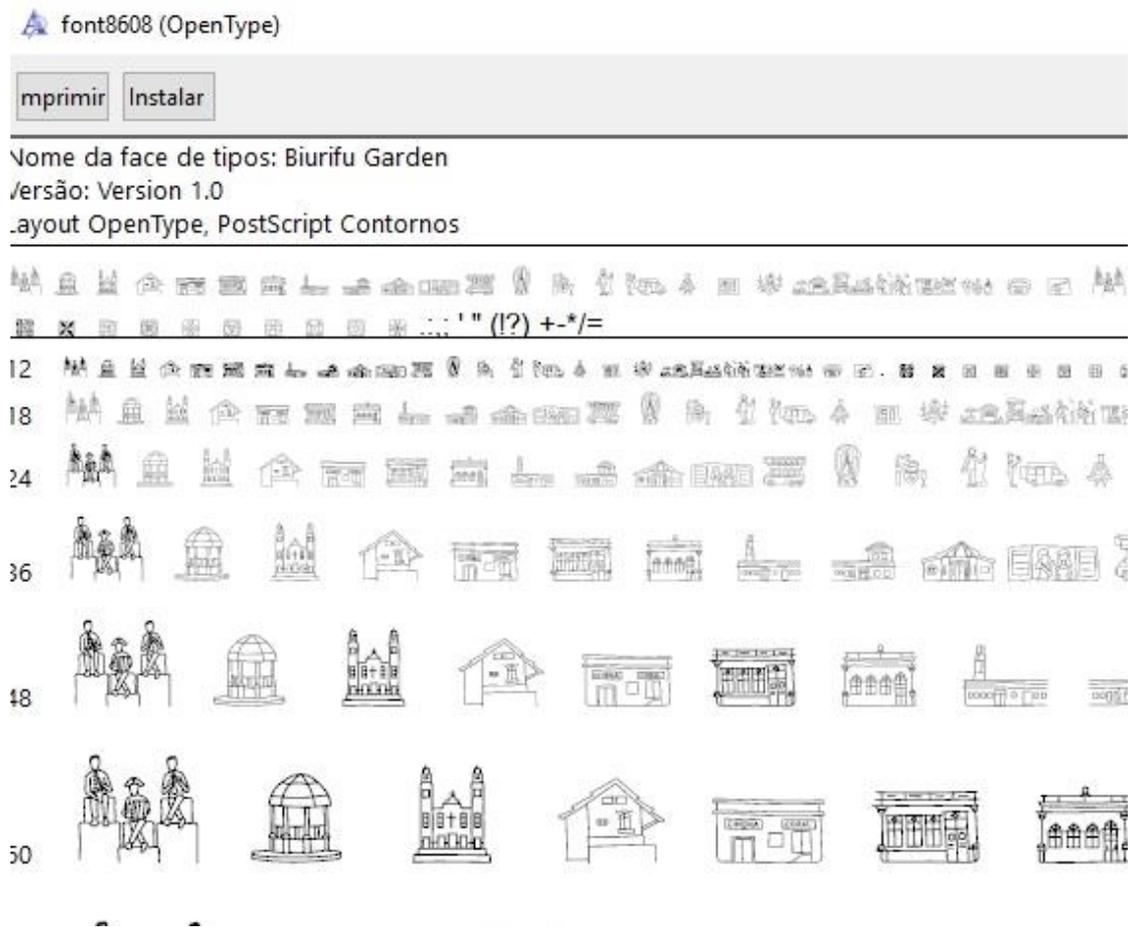
**Figura 58.** Executando download da fonte



Fonte: (Auria Nossa)

A partir deste momento finalmente a fonte dingbat “Biurifu Garden” ficou pronta para ser instalada PC ou MAC e usada em diversos tipos de projetos gráficos (**figura 59**).

**Figura 59.** Arquivo gerado em Opentype (OTF) da fonte dingbat “Biurifu Garden”



Fonte: (Auria Nossa)

Após a fonte ser implementada, foram feitos testes de cores e possíveis aplicações da fonte em diversos produtos, através de mockups digitais (**figura 60**).

**Figura 60.** Mockups das aplicações da fonte Dingbat Biurifu Garden





Fonte: (Auria Nossa)

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A produção do presente trabalho de pesquisa foi de essencial importância para expandir os conhecimentos do autor sobre o tema aqui estudado, que se encontra tão presente na área do design e é visto com tanta expressividade na era digital em que vivemos.

Assim o presente trabalho de conclusão de curso teve como objetivo analisar características relevantes da cidade de Belo Jardim, em seu contexto cultural, social e econômico, através de pesquisas específicas, para poder representar essas características em uma fonte digital dingbat, onde ao invés de letras, cada caractere é representado por ilustrações/símbolos/pictogramas, uma forma de linguagem gráfica bastante expressiva que pode ser capaz de contribuir na preservação e fortalecimento dos elementos que caracterizam um povo/lugar.

Para o desenvolvimento do referencial teórico foram feitas várias pesquisas que deram embasamento sobre os conceitos de design e seu papel no âmbito cultural, assim como o entendimento mais aprofundado na área tipográfica sobre as fontes dingbats, contribuindo como suporte teórico para a construção da fonte “Biurifu Garden”. O desdobramento da parte projetual teve como base uma metodologia projetual criada pelo autor com base nas orientações projetuais de Finizola (2014) e Gonzáles-Miranda (2014), que serviu para estruturar e auxiliar o processo de construção da fonte digital, dividindo em fases específicas.

A partir da coleta de informações necessárias sobre a cidade, iniciou-se o processo de seleção das imagens que serviram de referência para a criação do set de caracteres, foi neste momento que percebeu-se a importância de saber sintetizar adequadamente as ilustrações/pictogramas sem que elas perdessem elementos essenciais que caracterizassem cada referente imagético.

Foi de extrema importância o conhecimento do processo de criação de fontes digitais, baseado em fontes dingbats já existentes derivada de projetos de vários autores. Com esse conhecimento foi possível ter uma noção sobre as ferramentas que são usadas para a geração do arquivo fonte, como os softwares específicos para isso,

contendo funções para editar espaçamento de caracteres, entrelinhas, caixa alta e baixa, entre outros.

Partindo do objetivo de analisar as características da cidade de Belo Jardim, verificou-se algumas particularidades que passam despercebidas pela gestão da cidade e até pelos próprios moradores – como a estação ferroviária– uma construção que tem um simbolismo histórico e cultural muito forte para Belo Jardim e que está abandonada, sem nenhuma preocupação na restauração ou preservação da mesma, no qual poderia servir como um local turístico com feirinhas de artesanato local.

Como considerações finais, pode-se concluir que o presente projeto alcançou os seus objetivos gerais e específicos, o que resultou na criação da fonte dingbat “Biurifu Garden” que apresenta um conjunto de representações gráficas com esse teor sociocultural – como por exemplo a representação de um lugar de relevância histórica e que é simplesmente deixada de lado – servindo como uma forma de reafirmar os elementos da cultura local e também chamar atenção da população e dos políticos para futuras intervenções na cidade que contribuam para a valorização e resgate da memória gráfica e cultural da região, além de poder ser aplicada em diversos tipos de projetos gráficos.

Esse presente trabalho também enseja a possibilidade de novas linhas de pesquisa sobre temas relacionados ao design tipográfico como as fontes dingbats de caráter cultural de uma certa forma, fortalecendo tanto o meio acadêmico, como contribuindo para novos questionamentos.

## REFERÊNCIAS

ABC DA ADG-**Glossário de Verbetes Utilizados Em Design Gráfico Tipo**. São Paulo: ADG,1998

ABDULLAH, R.; HUBNER, R. **Pictograms, Icons & Signs. A guide to information graphics**. Londres: Ed. Thames & Hudson Ltd, 2002.

ACHE tudo & região. **História de Belo jardim**. Disponível em: <[https://www.achetudoeregiao.com.br/pe/belo\\_jardim/historia.htm](https://www.achetudoeregiao.com.br/pe/belo_jardim/historia.htm)>. Acesso em: 24/03/2019

ADOBE. **Importar arquivos de arte**. Disponível em: <<https://helpx.adobe.com/br/illustrator/using/importing-artwork-files.html>>. Acesso em: 03/05/2019

ALMADA, Márcia. **Caligrafia artística no século XVIII:Brasil e Portugal enlaçados nas letras de Manoel de Andrade de Figueiredo**. UFMG, 2011

AMBROSE, Gavin e HARRIS, Paul. **The Visual Dictionary of Typography**, AVA Books, 2010, p. 8.

AMBROSE, Gavin, HARRIS, Paul . **Tipografia** - tradução: Priscila Lena de Farias - Porto alegre: Bookman, 2011

ANNINK, E. **Gerd Arntz: web archive**. Disponível em: <<http://www.gerdarntz.org/content/gerd-arntz>>. Acesso em: 18/06/2018.

BJ1. **POR QUE Belo Jardim tem o título "Terra de músicos"?**, 2017. Disponível em: <<http://www.bj1.com.br/por-que-belo-jardim-tem-o-titulo-terra-de-musicos/>>. Acesso em: 23/03/2019

BORGES, Adélia. **Designer não é personal trainer e outros escritos**. 2 ed. São Paulo: Edições Roari, 2003.

BORGES, Priscila. **Fontes tipográficas digitais: entre a lógica verbal e a gráfico-visual**. Revista Galáxia, São Paulo, n. 22, p. 262-273, dez. 2011. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/5820/6067>>. Acesso: 18/12/2018.

BUNGE, Mário. **Epistemologia: curso de atualização**. São Paulo: T. A. Queiroz. EDUSP, 1980. Capítulo 2.

BURMON, Andrew. **Hermann Zapf, the Genius Font Designer Behind Dingbats, Just Wanted to Make Reading Easier**, 2015. Disponível em: <<https://www.inverse.com/article/3680-dingbats-creator-dies>>. Acessado em: 19/10/2018.

BRINGHURST, Robert. **Los elementos del estilo tipográfico, Fondo de Cultura Económica**, 2014, p. 171.

CAETANO, J. M.; OLIVEIRA, R. M. **As letras capitulares na ilustração dos livros infantis em Portugal nos séculos XIX e XX**. In: Encontro Nacional de Tipografia. Universidade de Aveiro, p.172-178, 2011. Disponível em: <<https://ria.ua.pt/handle/10773/7872>>. Acesso em: 25/10/2018.

CIDADE Brasil. **Município de Belo Jardim**, 2018. Disponível em: <<https://www.cidade-brasil.com.br/municipio-belo-jardim.html>>. Acesso em: 15/03/2019.

CIDADE de Belo Jardim. **Economia**, 2010. Disponível em: <<http://cidadebelo Jardim.blogspot.com/2010/01/economia.html>>. Acesso em: 23/03/2019

COUTINHO, Solange; UCHÔA, Silvia . **Infobats Interativas - Dingbats como Ferramenta do Design da Informação**. In: 2º Congresso Internacional de Pesquisa em Design, Rio de Janeiro, 2003.

COUTO, Maria. **Mini Pelotices - Pictogramas para a cidade de Pelotas**. Projeto de graduação, 2017.

COSTA, Anduarlys. **Belo Jardim: de uma sesmaria a cidade**, 2016. Disponível em: <<https://bjemfoco.com.br/belo-jardim-de-uma-sesmarias-cidade/>>. Acesso em: 22/03/2019

COSTA, Anduarlys. **A família Moura e o início do processo de industrialização de Belo Jardim**, 2016. Disponível em: <<https://bjemfoco.com.br/a-familia-moura-e-o-inicio-do-processo-de-industrializacao-de-belo-jardim/>>. Acesso em: 22/03/2019

COSTA, Anduarly. **A Chegada da Ferrovia em belo Jardim**, 2017. Disponível em: <<https://bjemfoco.com.br/a-chegada-da-ferrovia-em-belo-jardim/>>. Acesso em: 22/03/2019

DELAQUA, Victor. **Dingbat Cobogó / Guilherme Luigi**, 2015. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/774412/dingbat-cobogo-guilherme-luigi>>. Acesso em: 09/11/2018.

DIAZ, S.; MARTINEZ, G. **Imagomundi: pictograms, ideograms, signs for utility, usefulness and pleasure**. Barcelona: Promopress, 2010.

DICTIONARY CAMBRIDGE. **Significado de mainstream em inglês**. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/mainstream>>. Acesso em: 10/01/2019.

FAGIANNI, K. **O poder do design**. Brasília: Thesaurus, 2006.

FARIAS, Priscila L. **Fontes que não servem para escrever: algumas considerações sobre o status tipográfico dos dingbats**. Revista ADG, 2001.

FARIAS, Priscila L. **Estudos sobre tipografia: letras, memória gráfica e paisagens tipográficas**- tese de livre docência, pág:28, 2016.

FARIAS, Priscila L; SILVA, Fábio Luiz. **Um panorama das classificações tipográficas**. CIPED, 2003.

FARIAS, Priscila L. **Tipografia digital : o impacto das novas tecnologias** – Ebook- 4. ed. – Teresópolis, RJ : 2AB, 2013. Disponível em: <<http://lelivros.love/book/baixar-livro-tipografia-digital-o-impacto-das-novas-tecnologias-priscila-farias-em-pdf-epub-mobi-ou-ler-online/>>. Acesso em: 18/12/2018

FETTER, Sandro. **Tecnologia tipográfica e escrita manual: o Unicode, o Opentype e as inovações na programação de fontes de simulação da escrita humana**. Programa de Mestrado em Design, ESDI, 2010.

FESTIVIDADES, 2017. Disponível em: <<https://belojardim.pe.gov.br/turismo/festas/>>. Acesso em: 23/03/2019

FILARMÔNICA São Sebastião – Belo Jardim, 2010. Disponível em:<<https://filarmonicasaosebastiao.wordpress.com/>>. Acesso: 23/03/2019.

FINIZOLA, Fátima. **Panorama tipográfico dos letreiros populares: um estudo de caso na cidade de Recife**. Dissertação de mestrado, Recife, 2010.

FINIZOLA, F; SANTANA, D. **Iconografia das Carrocerias de Caminhão de Pernambuco**. Disponível em: <<http://www.designvernacular.com.br/carrocerias/>>. Acesso em 19/02/2019.

FRUTIGER, Adrian. **Sinais e Símbolos: desenho, projeto e significado**. Tradução Karina Janninni. 2ª Edição, São Paulo. Martins Fontes, 2007.

GOMEZ BARRERA, Y.N.I.G. **La Cultura del Diseño, estrategia para la generación de valor e innovación en la PyMe del Área Metropolitana del Centro Occidente. Cuad. Cent. Estud. Diseño Comum**. Colombia, n.34, 2010. Disponível em: <[http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1853-35232010000400012&lang=pt](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232010000400012&lang=pt)>. Acesso em: 05/02/2019

GONZÁLES-MIRANDA, Elena; QUINDÓS, Tania. **Diseño e Iconos y Pictogramas**. Universidad del País Vasco/ Euskal Herriko Unibertsitatea: Argitalpen Zerbitzua, 2014.

GUALHANONE, Aurea; MARIA, Lucia. **Iluminuras de letra gótica “C” sobre pergamino**, 2007. Disponível em: <<http://www.caligrafiagualhanone.com/iluminuras.php>>. Acessado em: 12/11/2018.

GRANDECIRCULAR. **Dingbats Brasília** - Iconografia do lado B da nossa amada Capital, fugindo de estereótipos e clichês brasilienses. Disponível em: <<https://grandecircular.com/trabalho/dingbats-brasilia/>>. Acesso em: 03/05/2019

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11ª Ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HEITLINGER, Paulo. **Tipografia, origens, formas e uso das letras**. Dinalivro, Lisboa- Portugal, 2006.

HEITLINGER, Paulo. **Susan Kare (\*1954) - Designer gráfica de interfaces, ilustradora, e pintora**, 2014. Disponível em: <<http://www.tipografos.net/designers/susan-kare.html>>. Acesso em: 08/11/2018.

HEITLINGER, Paulo. **Egípcios: os primeiros tipos**, 2007. Disponível em: <<http://tipografos.net/tipos/egipcios-1.html>>. Acesso em: 01/11/2018

HEITLINGER, Paulo. **Novas máquinas, 2007**. Disponível em: <<http://tipografos.net/tecnologias/maquinas-de-impressao.html>>. Acesso em: 01/11/2018

IBGE. **História de Belo Jardim**, 2017. Disponível em: <<https://cidades.ibge.gov.br/brasil/pe/belo-jardim/historico>>. Acesso em: 15/03/2019.

JANSEN, Wim. **Neurath, Arntz and ISOTYPE: the legacy in art, design and statistics**. Journal of Design History, volume 22, Oxford, 2009.

KITT, Lucas D. **Pictogramas: Desenvolvimento e Aplicação The Noun Project-Análise e Adaptação ao Português**. PIBIQ/CNPQ, Curitiba, 2012.

LIMA, Ricardo C. **Otto Neurath e o legado do ISOTYPE**. Revista Brasileira de Design da Informação, 2008; 5(2):36-49. Disponível em:<[http://www.infodesign.org.br/revista/public/journals/1/No.2Vol.5-2008/ID\\_v5\\_n2\\_2008\\_36\\_49\\_Lima.pdf?download=1&phpMyAdmin=H8DwcFLEmv4B1mx8YJNY1MFYs4e](http://www.infodesign.org.br/revista/public/journals/1/No.2Vol.5-2008/ID_v5_n2_2008_36_49_Lima.pdf?download=1&phpMyAdmin=H8DwcFLEmv4B1mx8YJNY1MFYs4e)> Acesso em: 20/12/2018

LUPTON, Ellen. **Reading Isotype**. Design Issues, Vol. 3, No. 2 (Autumn, 1986): The MIT Press, p. 47-58, Disponível em: <[https://gisci.files.wordpress.com/2009/02/luptin\\_reading\\_isotype.pdf](https://gisci.files.wordpress.com/2009/02/luptin_reading_isotype.pdf)>. Acesso em: 10/12/2018

MARCONI, M. ; LAKATOS, E. **Fundamentos de metodologia científica** -5,ed-São Paulo: Atlas, 2003.

MENDES, Ricardo. **Pequeno livro das vinhetas**. Dellagrafe. São Paulo, 2010

MOURA. **Instituto Conceição Moura apoia o artesanato na região de Belo Jardim**, 2018. Disponível em: <<https://www.moura.com.br/noticias/instituto-conceicao-moura-apoia-o-artesanato-na-regiao-de-belo-jardim/>>. Acesso em: 24/03/2019

MY Belo Jardim. **História**. Disponível em:<<https://mybelojardim.com/brasil/belo-jardim-total/historia/>>. Acesso em: 23/03/2019.

NEMETH, Elizabeth; STADKER, Friedrich. **Encyclopedia and Utopia - The Life and Work of Otto Neurath (1882-1945)** kluwer Academic Publishers , Dordrecht – Netherlands, 1996

ONO, Misuko Maristela. **Design, Cultura e Identidade, no contexto da globalização**. Revista Design em Foco, vol. I, núm. Universidade do Estado da Bahia Bahia, 2004, p. 53-66. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=66110107>>. Acesso em: 01/12/2018

PAIM, Pedro; ROCHA, Beatriz. **Guia rápido de tipografia**. Disponível em: <[https://issuu.com/beatrizbdarocha/docs/guia\\_nacional\\_mesmo?fbclid=IwAR0N8tNmElnoK7O54kz2Z1lyVzTqcaxdarrneHI-q9DhsZb9px5BGcglUPE](https://issuu.com/beatrizbdarocha/docs/guia_nacional_mesmo?fbclid=IwAR0N8tNmElnoK7O54kz2Z1lyVzTqcaxdarrneHI-q9DhsZb9px5BGcglUPE)>. Acessado em: 15/10/2018.

PICHLER, R.F; MELLO, C.I. **O Design e a Valorização da Identidade Local**. Pgdesign : Design e Tecnologia, 2012.

PIQUEIRA, Gustavo. **O autor Gustavo Piqueira rebate as acusações de plágio recebidas por seu livro Mateus, Marcos, Lucas e João**. EDUSP, 2014. Disponível em: <[http://mateusmarcoslucasejoao.casarex.com/wp-content/uploads/2014/10/MMJL\\_historico\\_visual\\_1410.pdf](http://mateusmarcoslucasejoao.casarex.com/wp-content/uploads/2014/10/MMJL_historico_visual_1410.pdf)>. Acesso em: 12/12/2018.

PORTO, Bruno. **Dingbats Brasil**. Disponível em: <<http://www.verbeat.org/dingbats-brasil/dingbats1996-2006.html>>. Acesso em: 01/11/2018.

RICART, Helena. **El Dingbats: orígenes, històrics i usos actuals**, Curso de mestrado de tipografia avançada, 2016.

SALTZ, Ina. **Design e Tipografia - 100 fundamentos do Design com tipos**. Blucher, 2010

SANTOS, Cibele. **Jorge Aleixo e sua esposa inauguram industrialização de BJ e também mão de obra feminina**, 2016. Disponível em:<<https://bjemfoco.com.br/jorge-aleixo-e-sua-esposa-inauguram-industrializacao-de-bj-e-tambem-mao-de-obra-feminina/>>. Acesso em: 22/03/2019

SIGNIFICADOS. **Significado de Mainstream**. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/mainstream/>>. Acesso em: 10/01/2019

TERRA. A que programa pertence a extensão ai. Disponível em: <<http://tecnologia.terra.com.br/noticias/0,,OI500082-EI15607,00-A+que+programa+pertence+a+extensao+ai.html>>. Acesso em 10/06/2019

TIPOS Latinos. **2014 Resultados: Carroceria-Fátima Finizola y Damião Santana-Brasil**. Disponível em: <<https://www.tiposlatinos.com/br/bienales/sexta-bienal-tl2014/resultados#&gid=null&pid=1>>. Acesso em: 03/05/2019

TIPOS Latinos. **2012 Resultados: Tepu- Sergio Ramirez Flores – Chile**. Disponível em: <<https://www.tiposlatinos.com/br/bienales/quinta-bienal-tl2012/resultados#&gid=null&pid=1>>. Acesso em: 03/05/2019.

TORONGA, Michel. **Dicas do que fazer na cidade de Belo Jardim (PE)**, 2018. Disponível em: <<http://www.cine61.com.br/2018/05/dicas-do-que-fazer-na-cidade-de-belo.html>>. Acesso em: 23/03/2019

VILHENA, João C.; MESQUITA, César. **A ilustração nas publicações periódicas portuguesas (1820-1850)**. Dissertação de Mestrado em História da Arte, volume I, Faculdade de Letras da Universidade do Porto, 1997.

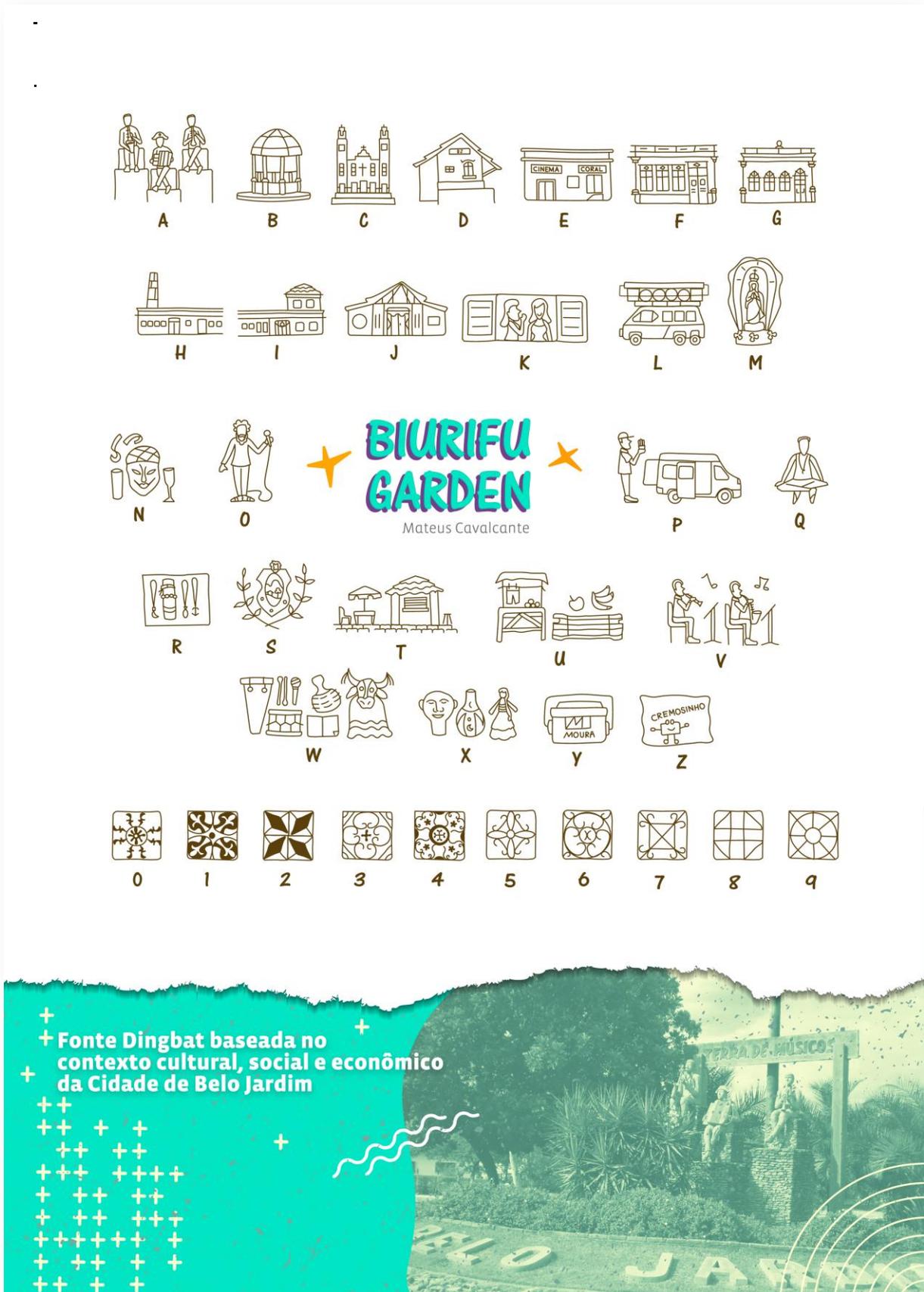
WOLLNER, Alexandre. **Textos recentes e escritos históricos**. São Paulo: Rosari, 2002

WOLSON, Sam. **Why we love Zapf Dingbats**, 2015. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/artanddesign/shortcuts/2015/jun/10/why-we-love-hermann-zapf>>. Acessado em: 02/11/2018.

**ANEXO A- Aplicação da fonte em peça gráfica (cartaz)**

Fonte: (Auria Nossa)

### ANEXO B - Specimen



+  
+ Fonte Dingbat baseada no +  
+ contexto cultural, social e econômico +  
+ da Cidade de Belo Jardim

### ANEXO C - Mockup do Specimen



Fonte: (Autoria Nossa)