

CANTORIAS

Desenvolvimento de fonte digital
através da prática de resgate tipográfico

Gabriela Paolla Camargo Pimentel de Barros

Universidade Federal de Pernambuco
Centro de Artes e Comunicação
Departamento de Design

Orientação
Prof^a Dra. Isabella Aragão
Co-orientação
Deiverson Ribeiro

Recife, 2022

CANTORIAS

Desenvolvimento de fonte digital
através da prática de resgate tipográfico

Gabriela Paolla Camargo Pimentel de Barros

Projeto de conclusão de curso apresentado à
Universidade Federal de Pernambuco como requisito
para obtenção do título de Bacharel no Programa de
Graduação em Design.

Recife, 2022

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

Barros, Gabriela Paolla Camargo Pimentel de.

Cantorias: desenvolvimento de fonte digital através da prática de resgate tipográfico / Gabriela Paolla Camargo Pimentel de Barros. - Recife, 2022.
54 : il.

Orientador(a): Isabella Aragão

Cooorientador(a): Deiverson Ribeiro

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Design - Bacharelado, 2022.

Inclui referências, apêndices.

1. Design. 2. Tipografia. 3. Fonte digital. 4. Resgate tipográfico. 5. Memória gráfica. I. Aragão, Isabella. (Orientação). II. Ribeiro, Deiverson. (Coorientação). III. Título.

700 CDD (22.ed.)

GABRIELA PAOLLA CAMARGO PIMENTEL DE BARROS

CANTORIAS: Desenvolvimento de fonte digital através da prática de resgate tipográfico

Projeto de conclusão de curso apresentado à Universidade Federal de Pernambuco como requisito para obtenção do título de Bacharel no Programa de Graduação em Design.

Aprovado em: 27/10/2022

BANCA EXAMINADORA

Prof^a Dra. Isabella Ribeiro Aragão (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

Deiverson Ribeiro (Co-orientador)
Designer de tipos | Dalton Maag

Prof^a Dra. Solange Galvão Coutinho (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Érico Carneiro Lebedenco (Examinador Externo)
Universidade Anhembi Morumbi São Paulo

DEDICATÓRIA

a meus avós Maria, Valter, Marluce e Elson.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Bella pela longa dedicação a este projeto, pela paciência no acompanhamento e pela paixão transmitida ao ofício da tipografia;

a Deiverson pela disposição, orientação atenciosa e aos inúmeros aprendizados ao longo do processo, “sin prisa pero sin pausa”;

a Janine por me permitir desvendar sua obra, pelas histórias trocadas e pela generosidade imensa ofertada ao projeto;

a Érico pela excelente pesquisa que fundamentou meu processo, pelo interesse e proveitosos comentários em sua participação na banca;

aos professores do departamento de design, em especial à Solange, Silvio, Kátia, Hans e Gentil, por serem inspirações e me desafiarem desde o começo;

aos queridos amigos que me acolheram ao longo do curso, pelas trocas que mudaram como percebo o mundo;

a Miney, Mari, Dani, Titi, Dudu e Furniga, meus amores, por tudo;

a Loui, por todo amor, cuidado e por ser meu cantinho no mundo;

a meus irmãos Paulo, Gabriel e Miguel, que carrego comigo;

a meus pais e minha família, pelo apoio incondicional.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
1.1 APRESENTAÇÃO	8
1.2 JUSTIFICATIVA	10
1.3 OBJETIVO GERAL	11
1.3.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	11
2 METODOLOGIA	12
3 TERMINOLOGIAS	16
3.1 ESCRITA, LETREIRAMENTO E TIPOGRAFIA	16
3.2 LETREIRAMENTO	17
3.3 FONTE DIGITAL	18
3.4 RESGATE TIPOGRÁFICO	19
4 DESENVOLVIMENTO	23
4.1 RESGATE ENQUANTO EXERCÍCIO	23
4.2 DECISÕES E ORGANIZAÇÃO PROJETUAL	28
4.3 DESENVOLVIMENTO DOS CARACTERES	32
5 RESULTADOS	45
6 CONCLUSÃO	47
7 REFERÊNCIAS	48
8 APÊNDICES	50
8.1 APÊNDICE A - QUADRO I REFERÊNCIAS METODOLÓGICAS	50
8.2 APÊNDICE B - QUADRO II EVOLUÇÃO DE ALGUNS CARACTERES	51

1 INTRODUÇÃO

1.1 APRESENTAÇÃO

A era digital transformou indiscutivelmente a composição tipográfica e nossa forma de consumir e produzir fontes. Com a introdução do computador pessoal e a consequente profissionalização do design de tipos no Brasil, a partir da primeira década do século XXI (GOMES, 2010; ROCHA, 2012), processos tipográficos que outrora eram realizados por uma grande equipe de profissionais, agora podem ser feitos por uma única pessoa em posse do software apropriado.

Contudo, antes da rápida difusão tecnológica que tornou possível a reunião de várias ferramentas operacionais em um único dispositivo, os profissionais das artes gráficas se apropriaram de múltiplas ferramentas e técnicas para produzir letras, seja fundindo tipos móveis, escrevendo ou desenhando letras manualmente. O vasto material produzido por eles é capaz de fornecer, hoje, indicações sobre os aspectos culturais e tecnológicos de sua época. No campo do design, tais materiais são considerados objetos de estudo valiosos, que embasam diversas investigações acerca da memória gráfica, como podemos perceber em produções nacionais sobre o tema (FINIZOLA, 2010; CUNHA LIMA, ARAGÃO, FARIAS, 2011; VALADARES, 2018).

Os discos *Cantoria* (Vol. 1 e 2) foram lançados pela gravadora Kuarup nos anos 1984 e 1988, respectivamente; ambos interpretados por Elomar, Geraldo Azevedo, Vital Farias e Xangai, que se juntaram para apresentar suas cantigas e repentes em concerto realizado no Teatro Castro Alves, em Salvador, Bahia. Após o sucesso da apresentação, o projeto se tornou um show itinerante dos quatro cantadores, percorrendo diversas capitais e mostrando a rica musicalidade brasileira, simultaneamente erudita e popular. O letreiramento que anuncia o nome dos violeiros nas capas dos discos (figura 1) foi desenhado por Janine Houard e Ney Távora, enquanto designers da Kuarup na época. O conjunto de caracteres exibido traz características muito próprias, algumas letras possuem peculiaridades formais no seu desenho, em um jogo de retas e curvas que estabelecem, contudo, um conjunto estético consistente entre si. É possível perceber como essa lógica permitiu a elaboração de encaixes e caracteres alternativos, tornando alguns pares de letras únicos dentro do sistema.



FIGURA 1 Capas dos discos *Cantoria* 1 e 2. Da autora, baseada em imagens da Enciclopédia Itaú Cultural.

¹ Existe uma convenção na tipografia que divide as fontes em dois grandes grupos de acordo com seus aspectos funcionais: as fontes *display*, que possuem formas expressivas e são projetadas para serem usadas em tamanhos grandes, e as fontes para texto, com uso em tamanhos menores e que seguem uma série de características formais para garantir uma boa legibilidade e leitura.

Em 2021, após a implementação do ensino a distância em decorrência da pandemia de Covid-19, a professora Solange Coutinho – junto aos estagiários docentes de doutorado e mestrado Carlos Eduardo Novais e Letícia Viegas – ofertou a disciplina Design de Tipos (Design e Tecnologia Q) na graduação de Design da UFPE. O principal objetivo desse grupo de estudos era dotar os participantes de um conjunto de noções necessárias ao desenvolvimento de tipos, trabalhando técnicas de caligrafia e o uso de softwares específicos para a prática. Os desafios inerentes ao modelo de ensino remoto implicaram na adaptação do exercício final da disciplina: o desenvolvimento de uma fonte *display*¹ em detrimento de uma fonte de texto.

Fomos encorajados a pesquisar em meios físicos e digitais letras que pudessem inspirar os desenhos e que ainda não existissem na versão de fonte digital. Em certa medida, mesmo sem termos sido conceitualmente apresentados ao processo de resgate tipográfico – temática que será aprofundada mais à frente – já estávamos realizando algumas atividades relacionadas a esta prática.

Um exemplo apresentado foi o projeto de conclusão da designer Aline Silveira, e sua produção da fonte Hidromel (SILVEIRA, 2010). Nele, a autora utilizou como referência o letreiramento presente no rótulo da bebida Hidromel, que integra o acervo de matrizes litográficas do Laboratório Oficina Guaianases de Gravura (LOGG) da UFPE.

A partir dos requisitos desse último exercício – o desenvolvimento de uma fonte *display* inspirada em outro desenho de letras – compreendi a possibilidade da adaptação do letreiramento da capa do disco *Cantoria* para o formato digital, realizando os eventuais ajustes de um sistema tipográfico coeso. Com isso, eu e Matheus Augusto, designer que dividiu o exercício comigo, apresentamos a proposta da fonte aos professores. Logo em seguida entramos em contato com a autora do letreiramento, Janine Houard, que nos deu autorização para encaminharmos o projeto e ainda nos informou da coautoria do desenho com o colega Ney Távora.

² Os termos caixa alta e baixa surgiram devido à solução de organização dos tipos em caixas de madeira nas tipografias, onde as letras maiúsculas ocupavam a parte superior da caixa, e as minúsculas a parte inferior.

³ Diacrítico é um sinal gráfico que se coloca sobre, sob ou através de uma letra para alterar a sua realização fonética.

⁴ O termo kerning se refere ao espaçamento entre os pares de caracteres de uma fonte. Os ajustes de kerning são necessários para dar um resultado de melhor aparência, reduzindo ou aumentando o espaçamento entre caracteres.

No fim da disciplina conseguimos entregar um set básico de caracteres – caixa alta e baixa², numerais e diacríticos³ (figura 2) – que apesar de ter sua proposta atendida enquanto exercício de aprendizagem de desenvolvimento de fontes, continha uma série de ajustes que ficaram pendentes devido à pouca experiência com o processo e o curto prazo disponibilizado. É possível identificar, por exemplo, algumas inconsistências formais de largura entre as letras maiúsculas e minúsculas, que foram projetadas separadamente por mim e Matheus. Esses e outros ajustes técnicos que ficaram pendentes, como revisão de medidas, espaçamento, kerning⁴ e ajustes óticos – além da ampliação do set de caracteres – foram propostos para este trabalho, resultando na conclusão de uma versão do resgate tipográfico da fonte Cantorias.

Nesse sentido, a disciplina Design de Tipos foi fundamental para a realização desse projeto, pois as diretrizes para a construção da fonte foram lançadas durante o curso, e me motivaram a aprimorá-la posteriormente para este projeto de conclusão.

FIGURA 2 Primeiro set de caracteres desenvolvido na disciplina, por Gabriela Barros e Matheus Augusto.



1.2 JUSTIFICATIVA

Antes mesmo de me matricular na disciplina ou aprender sobre as bases do design de tipos, já sabia que gostaria de trabalhar com o letreiramento de *Cantoria* de alguma maneira, por se tratar de um disco que considero importante para minha trajetória pessoal. Quando vi a capa pela primeira vez em 2016 jamais poderia prever o interesse por tipografia, mas algo naquelas letras já comunicava que mereciam uma atenção especial. A escolha de se produzir uma fonte digital de resgate tipográfico a partir de seus desenhos se deu, principalmente, pelo valor cultural que o disco carrega no imaginário coletivo.

Essa relação entre memória e identidade é explorada por diversas bases epistemológicas, incluindo, mais recentemente, o campo da memória gráfica no design brasileiro. O psicólogo e mestre em sociologia Gabriel Barth da Silva, ao escrever sobre a atividade musical enquanto meio de reconstrução identitária, sugere que:

São múltiplos os campos de exploração, no sentido em que podem ser consideradas memórias: objetos, registros videográficos ou até mesmo sonoros, que são guardados não só pelo amor à criação artística, mas também por estes serem elementos estruturantes que condicionam os projetos identitários individuais e coletivos. (SILVA; GUERRA, 2021, p.8).

⁵ Desde 2013, Nardi reúne informações sobre o lançamento de fontes brasileiras na planilha Tipos_BR, disponível no endereço: bit.ly/tiposBR.

Trazendo tal pensamento para o campo do design, é possível esclarecer como esses artefatos carregam linguagens significantes em um determinado contexto, e que podem ser entendidos e inseridos nas narrativas atuais através da pesquisa histórica. Traçando um breve panorama do design de tipos brasileiro, é possível compreender como o resgate tipográfico ainda é pouco assimilado enquanto uma prática multidisciplinar e completa. Nesse cenário, há um crescente número de tipos produzidos anualmente no Brasil, segundo levantamento⁵ feito pelo designer e professor Henrique Nardi, mas poucos deles mencionam ou se intitulam resgates (LEBEDENCO, 2022, p.13).

Meu interesse no desenvolvimento da fonte baseada do letreiramento de *Cantoria* através do referencial teórico-metodológico do resgate tipográfico se deu pela síntese de caminhos distintos disponibilizados pela prática: a investigação da produção de um desenho de letras de um outro contexto histórico, a possibilidade de viabilização do uso por meio da adaptação tecnológica, e, finalmente, o próprio processo de aprendizagem de produção tipográfica digital.

1.3 OBJETIVO GERAL

Aprimorar uma fonte digital de resgate tipográfico a partir do letreiramento da capa do disco *Cantoria*.

1.3.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Realizar um breve estudo sobre a prática de resgate tipográfico;
- Complementar o set de caracteres da fonte digital;
- Contribuir com estudos voltados ao campo tipográfico brasileiro;
- Testar aplicações da fonte em novos contextos.

2 METODOLOGIA

Para se discutir a metodologia de um processo de produção tipográfica é necessário considerar que existem diversas abordagens atuantes num projeto de fonte digital, que variam de acordo com a prática de cada designer de tipos. Por se tratar de um processo complexo, que envolve várias etapas de conceituação e produção, é comum que não seja seguida uma única metodologia, e sim algumas orientações que são comuns à maioria dos trabalhos. Para além das múltiplas técnicas, há outra característica própria ao desenho de tipos, que é a elasticidade do seu tempo de execução; seu processo de desenvolvimento pode durar meses ou se estender por anos, a depender das necessidades do projeto.

Cantorias é um exemplo de fonte que foi desenhada e pausada em três momentos diferentes, durante um período de 1 ano e 5 meses, entre abril de 2021 a setembro de 2022. À medida em que passava pelos diferentes estágios de construção da fonte, percebi a necessidade de encontrar um referencial metodológico que pudesse fundamentar meu trabalho. Durante o intervalo de produção, considerando seu tempo mais alongado, diversas referências foram se integrando no quadro metodológico, interferindo à sua maneira em cada momento da feitura da fonte digital.

⁶ Vetorização é o nome dado processo que consiste em transformar uma imagem em um tipo de forma geométrica e redimensionável. O desenho vetorial é gerado a partir de descrições matemáticas das curvas da figura, que é lido e exibido pelo computador. A maioria dos softwares gráficos de criação de tipos se utilizam dessa tecnologia para possibilitar a edição de tipos.

Na etapa inicial de produção da fonte, na disciplina Design de Tipos entre os meses de março a abril de 2021, tivemos como base as orientações presentes no tutorial de vetorização⁶ de caracteres apresentado pelo estagiário docente Carlos Eduardo Novais. Como era o primeiro contato da maioria dos alunos com os softwares específicos, tal material serviu de apoio para entendermos de forma prática como funcionava a criação das novas letras a partir das imagens selecionadas. Nessa etapa, também utilizei duas indicações apresentadas pelo professor Leonardo Buggy no seu livro *O MECOtipo* (BUGGY, 2018, p.235); o gráfico de derivações de caixa alta e numerais (figura 3), e as noções de proteções laterais das letras, para realizar os ajustes de espaçamento da fonte.

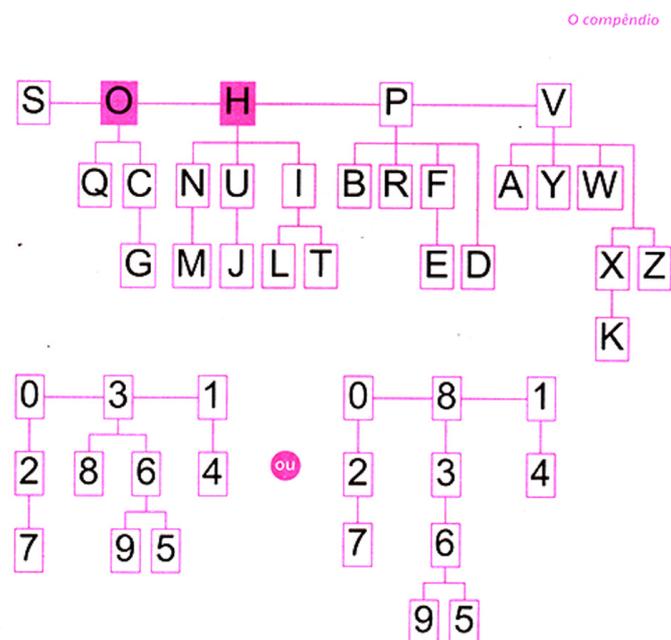


FIGURA 3 Gráfico das derivações de caixa alta e numerais. Imagem reproduzida de BUGGY (2018, p.235)

No segundo momento, entre os meses de julho a dezembro do mesmo ano, houve a possibilidade de vincular a produção da fonte ao projeto de extensão “Experimentando tipos de madeira” do Laboratório de Práticas Gráficas da UFPE, para ser produzida em tipos móveis de madeira. A partir desse objetivo, me aproximei da conceituação e dos princípios de um projeto de resgate tipográfico, prática que propus realizar de maneira mais estruturada. Isabella Aragão, também responsável pela orientação deste projeto, sugeriu que eu buscasse o acompanhamento de um profissional que atuasse especificamente com design de tipos e pudesse me orientar nas especificidades que o projeto demandava. Entramos em contato com Deiverson Ribeiro, designer de tipos na fundição de fontes Dalton Maag, que ofereceu um suporte cuidadoso durante todo o período trabalhado.

Com o acompanhamento de Deiverson – processo que será melhor detalhado no desenvolvimento deste memorial – pude estruturar referências visuais de fontes com propostas formais semelhantes às minhas, em busca de soluções para os problemas percebidos nas letras, e elaborar a organização geral do desenvolvimento de uma fonte dessa natureza. Neste momento, fui introduzida ao livro *Designing Type*, da designer e pesquisadora Karen Cheng (2020), onde encontrei uma série de indicações e princípios visuais que, salvo raras exceções, todos os trabalhos de desenho de tipos tendem a seguir.

Com uma familiaridade maior com a prática do desenho de tipos, iniciei a leitura do livro do professor e designer Érico Lebedenco (2022), *Resgate Tipográfico, delimitações, características e práticas no design de tipos*, cujo objetivo principal é “a elaboração de um referencial teórico-metodológico que possa auxiliar produção de fontes digitais dessa natureza (...)” (LEBEDENCO, 2022, p.15). Ao observar o quadro metodológico proposto pelo autor, fiquei surpreendida ao notar semelhanças entre as etapas sugeridas com algumas que eu já havia realizado de maneira intuitiva anteriormente.

⁷ Os conteúdos consultados foram os podcasts: Tipo Entreletras, de Diego Maldonado, OHNO Rádio, de James Edmondson e The Weekly Typographic de Micah Rich e Olivia Kane, além do curso de branding tipográfico de Carlos Mignot.

Nesse sentido, no desenrolar do projeto, me baseei principalmente no quadro desenvolvido por Lebedenco (2022, p.61), e em complementos dos métodos de outros autores sobre desenhos de tipos, como Buggy (2018), Cheng (2020), Henestrosa, Meseguer e Scaglione (2019), que abordam indicações e ajustes comuns a projetos de fontes digitais. Um aprendizado importante apreendido nesse processo foi a prática de iniciar os desenhos das letras à mão – no papel, quadro ou qualquer outra superfície física – antes de transferí-los para a interface do computador. Tal ato era capaz de elucidar algumas soluções ou simplesmente destravar novas possibilidades de construção das formas. Além disso, fizeram parte da minha formação sobre a temática, os conteúdos assimilados em podcasts e em cursos realizados sobre tipografia e desenho de tipos nesse período⁷.

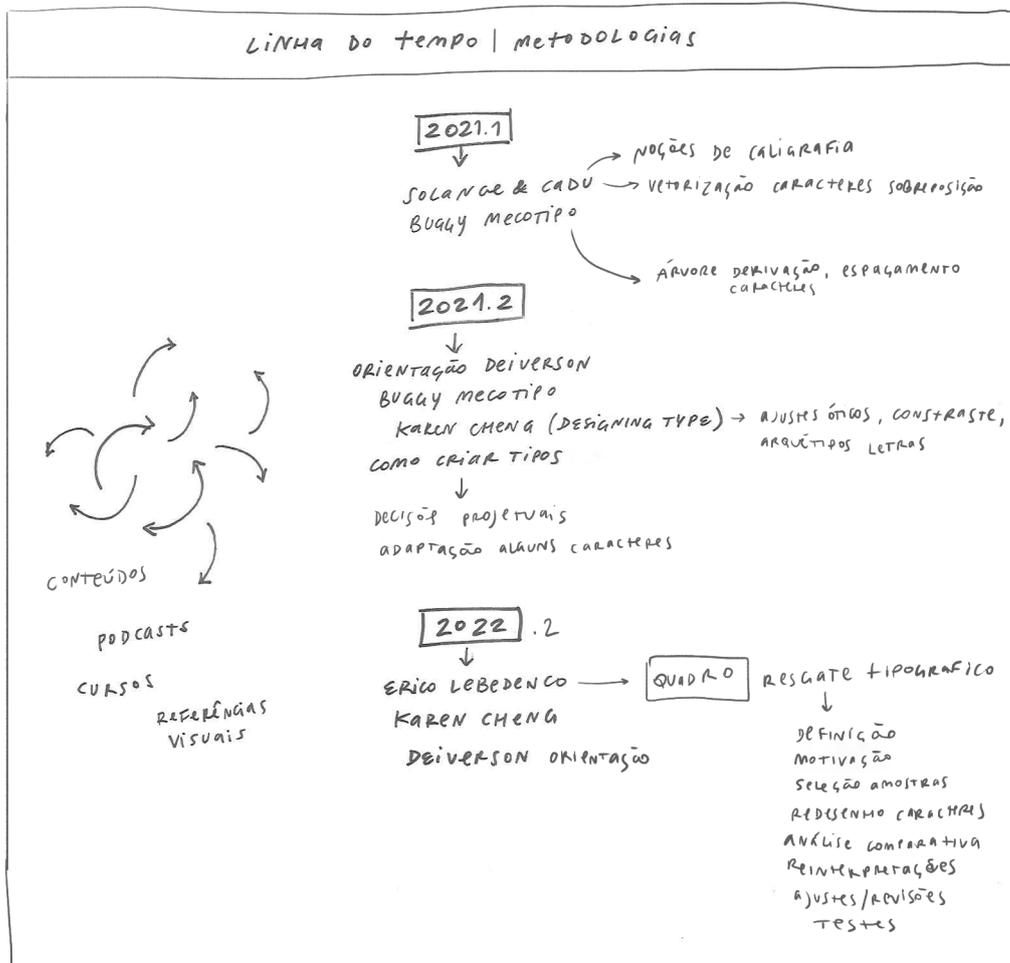
Nos próximos quadros, é possível identificar as etapas coincidentes entre os passos estruturados por Lebedenco (figura 4), e como construí meu processo metodológico a partir dos autores que contribuíram na produção de Cantorias desde então (figura 5). Tais atividades e referências metodológicas estão descritas detalhadamente no apêndice A deste memorial (página 50).

FIGURA 4 Quadro proposto pelo autor para facilitar o entendimento dos passos relativos a um processo de resgate. Os passos grifados são as etapas coincidentes no meu processo inicial. Imagem reproduzida de Lebedenco (2022)

Passo	Objetivos	Atividades
1	Escolha do design original, coleta de informações e seleção de amostras.	<ul style="list-style-type: none"> • Pesquisa de um design original. • Fundamentação na escolha do original: relevância cultural, aprendizagem técnica, identificação de uma linguagem regional, registro ou preservação de um acervo, estratégia comercial, entre muitas outras possibilidades. • Coleta de informações históricas e técnicas relacionadas à origem do design: autoria, criação e usos do modelo original, método de reprodução vigente, variações históricas ou regionais etc. • Consideração da disponibilidade de elementos materiais para consulta: documentos impressos, desenhos, manuais, punções, tipos e outras materializações dos caracteres. • Avaliação das características de produção e reprodução do modelo adotado, junto com o estado de preservação do suporte usado para estudo. • Registro fotográfico das amostras coletadas, digitalização em alta resolução. • Análise morfológico-comparativa para a seleção das melhores amostras, considerando: nitidez de contorno, proporções dos traços, coerência formal nos caracteres, ocorrência de estruturas e soluções gráficas relevantes etc.
2	Imagens ampliadas dos melhores exemplares.	<ul style="list-style-type: none"> • Escolha dos exemplares que melhor representam o design. • Tratamento fotográfico e ampliação das imagens contendo as amostras adotadas. • Análise das características intrínsecas do design.
3	Redesenho de caracteres e desenvolvimento da fonte digital.	<ul style="list-style-type: none"> • Processo manual para o redesenho dos caracteres. • Análise comparativa entre os novos desenhos e o design original. • Utilização de softwares específicos para o tratamento de imagens, desenhos vetoriais e criação de fontes digitais. • Transposição dos novos desenhos ao meio digital e avaliação das interpretações propostas. • Padronização dos elementos constitutivos dos caracteres, criação de caracteres importantes, espaçamento e <i> Kerning</i> básicos. • Testes de impressão e comparação com o original.
4	Adequação do design para uso contemporâneo.	<ul style="list-style-type: none"> • Refinamentos e ajustes técnicos para aceitação contemporânea. • Ampliação do conjunto de caracteres, criando-se sinais ausentes ou glifos alternativos. • Revisões de espaçamento e <i> Kerning</i>. • Programação de recursos especiais no arquivo da fonte. • Testes de uso e validação com o design original. • Criação de outros estilos ou variações de peso para uma família. • Distribuição como fonte digital.

Devido à natureza multidisciplinar do processo de criação de fontes digitais e das especificidades de um projeto de resgate tipográfico, o quadro metodológico adotado para esse projeto é, na verdade, uma junção de etapas metodológicas que foram reordenadas e incorporadas ao longo do processo: a escolha do design original e sua justificativa, busca de informações históricas e de autoria, pesquisa de exemplares com a melhor resolução, análise de características técnicas e formais do design escolhido, esboços no papel/quadro para testar as possibilidades de desenhos de uma letra, redesenho dos caracteres a partir de sobreposições das imagens, utilização de softwares específicos de vetorização e de criação de fontes digitais, reflexões e definições sobre aproximação da fonte ao desenho original, criação de caracteres importantes para derivação, refinamentos e ajustes técnicos (ajustes ópticos, espaçamento e kerning básicos), ampliação do set de caracteres (adição de novas ligaturas e glifos alternativos), implementação de recursos estilísticos e exportação como arquivo de fonte digital.

FIGURA 5 Meu quadro de referências metodológicas durante o processo de produção de Cantorias. A descrição completa destas referências metodológicas encontra-se no apêndice A (página 50).



3 TERMINOLOGIAS

Ao consultar o extenso glossário inglês-português do designer André Stolarski (apud BRINGHURST, 2005) no livro *Elementos do Estilo Tipográfico* – considerado um livro indispensável para quem se relaciona com tipografia – é possível identificar como esse campo herdou grande parte dos seus termos técnicos de países de língua inglesa, com maior tradição na tipografia. A adoção de termos bem definidos em língua portuguesa é uma problemática discutida por diversos autores (FARIAS, 2004; STOLARSKI, 2005; ROCHA, 2012), que identificam inconsistências no uso do vocabulário tipográfico no Brasil. Ao reconhecer que “um campo do saber se delinea a partir da identificação de seus termos básicos” e “de sua base discursiva” (COELHO, 2008, p.12), compreende-se, portanto, a necessidade de identificação dos termos operacionais utilizados, para um melhor entendimento deste projeto.

3.1 ESCRITA, LETREIRAMENTO E TIPOGRAFIA

Para definir e diferenciar o desenho que é objeto de estudo deste trabalho de outras manifestações tipográficas, é necessário destacar os tipos de letras existentes que utilizamos atualmente.

⁸ Letreiramento, neologismo equivalente ao termo em inglês *lettering*, é a obtenção de letras ou composições únicas, no qual os elementos constituintes que compõem letra, palavra ou conjunto de palavras são construídos gradualmente. (LEBEDENCO, 2022, p.23).

Segundo a definição proposta por Fred Smeijers em *Contrapunção*, os tipos de letras existem em três variedades essenciais (figura 6), resultantes de, e definidas por, seus métodos de produção: as escritas – associadas à caligrafia –, as desenhadas e as tipográficas (SMEIJERS, 2015, p. 19-23), com destaque para a segunda categoria, cuja dimensão é tocante a esse projeto. As letras escritas são resultados de um processo corporal de confecção de letras únicas em um traço contínuo, não podendo ser reproduzidas ou corrigidas posteriormente. As letras desenhadas, também chamadas de letreiramento⁸, se situam entre a escrita e a tipografia pois são obtidas compondo letras únicas a partir do desenho manual ou digital, porém há a possibilidade de alterar e reposicionar as letras depois de fazê-las, seja através de intervenções manuais como recortes, ou digitais como fotocópias e edições em softwares gráficos. Já nas letras tipográficas, sua principal característica é a possibilidade de reprodução, seja ela de maneira analógica – como em tipos móveis de metal e madeira – ou digital. Seus aspectos de espaçamento e alinhamento também são regulados pela fabricação. Embora qualquer um destes processos possa resultar em uma fonte tipográfica do ponto de vista do design de tipos, são fundamentalmente diferentes (FARIAS, 2004).

Letras escritas,
DESENHADAS
e tipográficas

FIGURA 6 Exemplos dos 3 tipos essenciais de letras. Da autora.

Prosseguindo com essa abordagem, para conceituarmos **tipografia**, a definição proposta pela designer e pesquisadora Priscila Farias entende “[...] tipografia como o conjunto de práticas e processos envolvidos na criação e utilização de símbolos visíveis relacionados aos caracteres ortográficos (letras) e paraortográficos (números, sinais de pontuação, etc.) para fins de reprodução (FARIAS, 2004, n.p). Dessa maneira, tal definição abrange tanto os aspectos práticos do uso de tipos no design gráfico, como também inclui o campo que lida com os processos de criação de fontes digitais.

3.2 LETREIRAMENTO

O letreiramento é uma manifestação de letras desenhadas amplamente utilizada que pode servir a distintos fins, de artísticos a comunicacionais. Farias (2004), num sentido mais estrito, define a atividade como a “técnica manual para obtenção de letras únicas a partir de desenhos”, que também pode ser entendida como o resultado de uma escrita planejada previamente à sua execução.

O calígrafo e professor Julian Waters segue a mesma linha de pensamento de Farias ao definir que letreiramento se refere à “desenhar, construir ou retocar formas”, acrescentando ainda um emprego mais genérico do termo, indicando ser qualquer tipo de atividade que produza letras. (WATERS, 2007 apud FINIZOLA, 2010).

Para contextualizar o uso do termo “letreiramento” neste projeto, considere o sentido mais específico da prática, relacionado à atividade de projetar letras, palavras ou frases para um determinado uso, com destaque para o processo produtivo baseado no desenho manual ou digital. Um exemplo que elucida o caso são os trabalhos do designer recifense Rafael Olinto, que utiliza a ilustração e a manipulação em softwares gráficos para compor palavras com letras únicas (figura 7).

FIGURA 7 Dois letreiramentos de Rafael Olinto inspirados no bregafunk e o último que ilustra a capa do Jornal Literário *Pernambuco* N° 195. Imagens reproduzidas de Rafael Olinto e Companhia Editora de Pernambuco (2022).



Quando utilizadas as possibilidades de combinação, reconsideração e correção de formas oferecidas pela prática, alguns letreiramentos chegam a ser confundidos com letras resultantes de um processo tipográfico, tamanha a semelhança entre suas aparências. As letras de *Cantoria* são um exemplar que, anos atrás, jamais desconfiaria que tivessem sido desenhadas até voltar sobre elas um olhar

mais atento. Isso se deve, essencialmente, ao processo em que as letras foram construídas; copiadas, recombinaadas e posicionadas cuidadosamente, formando um conjunto regular e com bastante personalidade (figura 8).

FIGURA 8 Aproximação do letreiramento do disco *Cantoria*. Imagem reproduzida a partir de escaneamento da capa.



3.3 FONTE DIGITAL

⁹ Usa-se o termo *glifo*, neologismo equivalente ao termo em inglês *glyphs*, para se referir a qualquer imagem (letra, número ou símbolo) que faz parte de uma fonte.

Letras tipográficas percorreram um longo caminho até que deixassem de ser objetos com propriedades físicas para se tornarem arquivos codificados, interpretados e possíveis de serem manipulados virtualmente. De acordo com Farias, quando falamos em fonte devemos ter em mente não apenas os desenhos das letras de um conjunto, mas também as características métricas e de espaçamento que determinam a relação entre estes e outros glifos⁹:

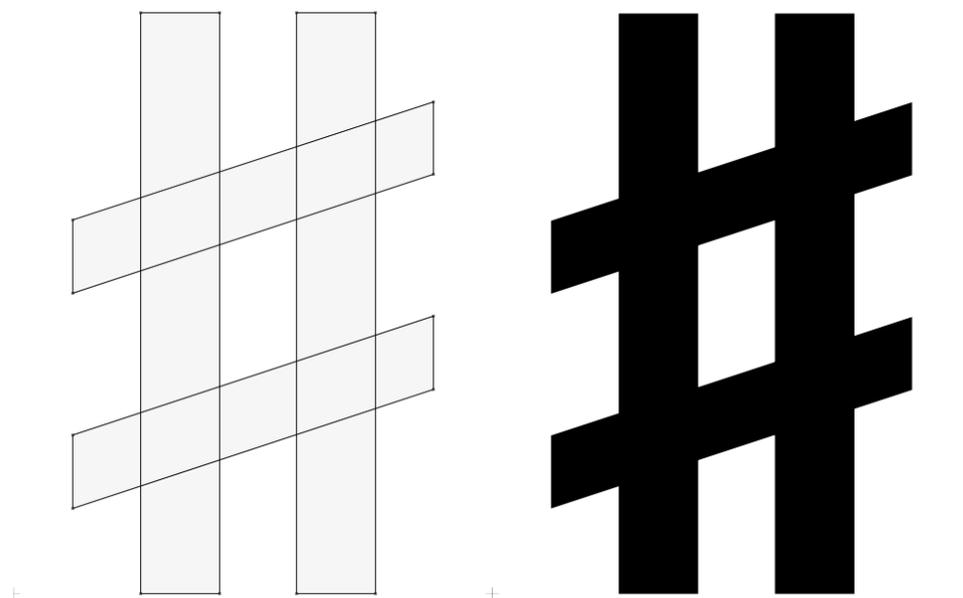
“Uma fonte digital, neste sentido, pode ser descrita como um arquivo digital contendo um conjunto de instruções para o desenho de curvas, que determinam a reprodução de seus glifos, mais um conjunto de instruções métricas, que determinam o alinhamento e o espaçamento (entre palavras, entre letras e entre linhas) dos caracteres” (FARIAS, 2004).

¹⁰ *Bitmap* é o registro dos pontos (ou pixels) que compõem um caractere tipográfico, e *outline* é a descrição em linhas (retas e curvas) que contornam o caractere. (ROCHA, 2012, p.28)

Rocha (2012) explica em seu livro *Novo Projeto Tipográfico* que a produção de caracteres no sistema digital é feita a partir do armazenamento de informações *bitmap*, para visualização em tela, e *outline*¹⁰, para impressão (figura 9). Desde então, mais avanços emergiram no processo de desenvolvimento de fontes, disponibilizando novas ferramentas aos softwares de criação gráfica: a título de exemplo, a tecnologia de fontes variáveis, capaz de reunir os vários pesos e estilos de um tipo de letra em um único arquivo de fonte, em oposição aos vários arquivos separados.

Nesse contexto, o repertório de computação passou a integrar cada vez mais a prática do designer gráfico, e principalmente do designer de tipos, facilitando e democratizando o desenvolvimento de fontes digitais. (GOMES, 2010; ROCHA, 2012).

FIGURA 9 Representação de outline e bitmap do glifo # na fonte Cantorias.



3.4 RESGATE TIPOGRÁFICO

Apesar das múltiplas menções ao longo do livro de Bringhurst (2005), a palavra *revival* não encontra correspondência nem está presente em seu glossário para a língua portuguesa. A falta de consenso na tradução do termo até então é um dos sintomas de que a prática, apesar de reconhecida e bastante utilizada no processo projetual de tipos, ainda é pouco debatida entre os designers brasileiros. (LEBEDENCO, 2019, p. 21).

¹¹ *Type revival* é o termo amplamente utilizado em língua inglesa para definir a prática reconhecida no design que busca inspiração no passado para o desenvolvimento de novos tipos em tecnologia contemporânea.

Lebedenco (2019, p.36) propõe “um esclarecimento sobre a nomenclatura em língua portuguesa adotada para o tema”, considerando traduções do inglês e do espanhol, e conclui que a terminologia resgate tipográfico não representa perda de sentido ou divergência de significados com os seu equivalentes *type revival*¹¹ e *rescate tipográfico*. Deste modo, a nomenclatura adotada para esse projeto, que se intitula um resgate tipográfico, é baseada na proposição de Érico pois favorece um intercâmbio maior de conteúdos sobre a temática no contexto latino-americano de design.

¹² E-mail. HOUARD, Janine. Contato para projeto acadêmico [mensagem pessoal]. Mensagem recebida em 17 abr. 2021.

O designer de tipos argentino Alejandro Lo Celso define tal atividade como “ato intencional de recuperar ou reinterpretar tipos antigos para que seu uso em tecnologia contemporânea seja possível” (LO CELSO, 2000, p.1). De acordo com o autor, um resgate tipográfico é caracterizado principalmente pela distância histórica e tecnológica entre o documento original e a fonte produzida. No caso do letreiramento da capa de *Cantoria*, sua autora, Janine Houard, relata: “[...] era tudo feito sobre cartolina, montado e colado em distintos layers de papel manteiga, sabe? Um trabalho muito minucioso.”¹² Ao trazer o desenho dessas letras e seu processo de produção para o contexto atual, pude constatar que a proposta da fonte Cantorias se enquadraria no processo metodológico de resgate tipográfico pois, apesar da distância histórica relativamente curta – se comparada a outros resgates tipográficos de lacunas seculares¹³ – já ocorreram mudanças determinantes no processo de produção de tipos com a introdução

¹³ Talvez a categoria mais conhecida de resgate tipográfico seja a dos tipos clássicos revisitados. Um exemplo são as fontes ‘Garamond’, produzidas por diversos designers a partir do século XX, que se basearam em fontes gravadas por outros tipógrafos no século XVI. (BRINGHURST, 2018, p. 141)

dos softwares de desenho vetorial no campo da produção gráfica. Isto é, o salto tecnológico entre a década de 1980 – momento de produção da capa do disco – e os dias atuais, acaba por criar uma temporalidade distinta para o caso, estabelecendo um relevante distanciamento entre o letreiramento e a fonte digital feita a partir dele.

Os resultados que podem ser obtidos através de um resgate são notoriamente diversos, pois variam de acordo com as abordagens e motivações projetuais do designer de tipos (figura 10). Uma vez que o desenho original se encontra dentro do escopo histórico-tecnológico intrínseco à prática, os limites estabelecidos sobre a aparência da nova versão são flexíveis, e a fonte pode variar entre uma reprodução fiel do desenho até um design inspirado com mais modificações e um pouco mais distante do original. Lebedenco (2022, p.124) observa: “Ainda que os limites da prática sejam flexíveis, os resultados mais comuns desse trabalho podem variar entre o fac-símile, a síntese, a interpretação, a exploração formal e o design inspirado”.

FIGURA 10 Diferentes categorias de resgates tipográficos, e exemplos delas. Quadro reproduzido de Lebedenco (2022).

<p>ABCDEFGHIJ abcdef fiffghijl Antonio de Espinosa</p>	<p>Reprodução fiel/fac-símile Espinosa Cristóbal Henestrosa</p>
<p>ABCD abcdeg William Caslon</p>	<p>Síntese Big Caslon Matthew Carter</p>
<p>F G H I J K Desine, dulcium va Cupidinum, Firmin Didot</p>	<p>interpretação HTF Didot 96 Light Roman Jonathan Hoefler</p>
<p>Et fol crefcentes decedens di Me tamen urit amor. Quis ei Ah, Corydon, Corydon; qu Semiputata tibi frondofa vitis Quin tu aliquid falem, potit John Baskerville</p>	<p>Exploração formal Mrs Eaves Zuzana Licko</p>
<p>ABCDEFGH abcdefghijk 0123456789 Autoria indefinida</p>	<p>Design inspirado Loreto Eduardo Tunni e Pablo Cosgaya</p>

O fac-símile é uma reprodução que pretende ser mais próxima possível das formas encontradas na amostra original, sem alterações ou melhorias. A síntese geralmente ocorre quando são utilizadas mais de uma amostra do mesmo tipo ou estilo, e o designer então combina as características que considera mais adequadas para o resultado final. A interpretação, como o próprio termo sugere, resulta de um processo maleável cujas alterações nas formas dos glifos podem ocorrer em maior ou menor quantidade, pois o designer interpreta as amostras

a depender da sua necessidade – seja ela a transmissão da essência do tipo ou a adequação a novos suportes e técnicas. Já o design inspirado pode não apresentar fidelidade com o original suficiente para gerar seu reconhecimento, ou até mesmo confundir-se com alguns casos de exploração formal, onde as interferências se opõem de maneira proposital ao design original, oferecendo uma interpretação própria do tipo escolhido (LEBEDENCO, 2022).

Nesse sentido, podemos entender o resgate tipográfico como uma série de abordagens projetuais presentes na atividade do design de tipos, que possuem soluções que variam de acordo com a prática e interpretação pessoal dos tipos pelos profissionais que o realizam. Segundo Lebedenco (2022, p. 33): “Essa prática lida com conceitos de tempo, permanência, duração, apropriação e reconhecimento, mas, principalmente, com a memória nas materializações do design.”

Dessa forma, é possível inferir a contribuição que resgates tipográficos trazem aos campos da tipografia e da memória gráfica. Um bom desenvolvimento de um projeto dessa sorte implica diversas pesquisas para analisar informações acerca da criação e utilização de determinado modelo de letra e suas referências visuais, simbólicas e culturais. Novos significados podem ser atribuídos tanto pelo caráter técnico da produção, como sua disponibilização para uso atual, quanto pela recuperação de referências locais que basearam a prática. Recentemente, tais estudos estão agrupados na subcategoria denominada memória tipográfica, na qual se pretende investigar uma história da tipografia que confronta as narrativas hegemônicas da história do design ao considerar aspectos importantes de identidade regional e memória coletiva (LEBEDENCO, 2022, p.33-35).

FIGURA 11 Amostras das variações Regular e Bold da família tipográfica Samba, de Tony de Marco e Caio de Marco (2003), desenvolvida a partir de letreiros desenhados por J. Carlos nos anos 1920. Imagem reproduzida de Lebedenco (2022).



Um exemplo memorável nesse sentido é o resgate tipográfico feito pelos irmãos e designers Tony e Caio de Marco, o tipo Samba (figura 11). A fonte é inspirada em frases e letreiramentos criados pelo artista gráfico J. Carlos, que produziu diversos letreiramentos especializados para reprodução litográfica, contribuindo em diversas revistas entre 1900 e 1950. Até então, por não ser considerado um designer de tipos e pelo entendimento moderno do campo durante a segunda metade do século XX, os trabalhos feitos por J. Carlos eram analisados numa perspectiva limitada às suas habilidades enquanto ilustrador e cartunista. Após as pesquisas e desdobramentos desenvolvidos nesse resgate tipográfico, o trabalho marcante do artista plástico atuando nas primeiras décadas do século passado, foi evidenciado e posto novamente na narrativa do design gráfico brasileiro (MARCO, 2003; LEBEDENCO, 2022).

Em 2018, a professora Isabella Ewerton da Universidade Federal de Sergipe, na disciplina Tipografia Digital, publicou o e-book *Tipo Sergipano*, que descreve o processo de desenvolvimento de fontes digitais pelos seus alunos da graduação de Design, que tomaram como ponto de partida referências de símbolos ou manifestações culturais do estado (figura 12). A partir desse exemplo, é possível correlacionar a prática de resgate tipográfico, que naturalmente abarca diversos procedimentos de pesquisa e coleta de informações, como uma ferramenta potente para a representação e valorização de uma identidade local, possibilitando a percepção de pertencimento à uma determinada cultura e região através do uso da tipografia.

FIGURA 12 Tipografia Parafusos, de Eriane Montalvão Pereira (2018). Imagem retirada do livro *Tipo Sergipano*, disponível em https://issuu.com/profaisabelaewerton/docs/ebook_tiposergipano



Outro fator importante que tange o resgate tipográfico é sua implicação ética no campo do design de tipos. Ainda que a natureza da prática seja tradicionalmente interdisciplinar e possibilite combinações, recriações e inspirações diretas, quando se trata da produção de fontes digitais de resgate tipográfico – exercício intrinsecamente fundamentado no trabalho de outro profissional – é necessário uma atenção especial para o entendimento ético da atividade. Isto é, a compreensão sobre os critérios de identificação de autoria e de apropriação do ponto de vista profissional prático bem como as limitações jurídicas estabelecidas por códigos de ética e estatutos de associações da categoria, são aspectos fundamentais para garantir a proteção moral e patrimonial dos autores e da obra original. (LEBEDENCO, 2022, p.70-83).

Nesse sentido, foi de suma importância identificar os detentores dos direitos autorais da obra, obtendo a autorização para utilizá-la. Essa transparência também deve estar presente no discurso projetual do designer, pois o indivíduo tem assegurado por lei o direito moral de ser identificado como autor de sua obra, seja ela derivativa ou não. (ANDRADE LIMA, 2006; DIACRÍTICO, 2016 apud LEBEDENCO, 2022, p.73). Tal entendimento sobre autoria, portanto, também se aplica para a nova obra produzida pelo designer de tipos a partir do seu trabalho autoral e intelectual: a fonte digital e sua licença de uso caso seja distribuída.

4 DESENVOLVIMENTO

4.1 RESGATE ENQUANTO EXERCÍCIO

A prática de resgate tipográfico busca inspiração no passado para o desenvolvimento de novos tipos em tecnologia contemporânea. Gomes (2010) constata que as fontes digitais são produzidas atualmente para atender a dois modelos básicos de demanda: a criação de fontes sob encomenda, chamadas de tipos customizados, que atendem às necessidades específicas de outros profissionais e empresas; e a comercialização de licenças não exclusivas de fontes de varejo, que podem ter inúmeras motivações. Uma delas seria a educacional, pois as atividades de pesquisa e análise presentes num projeto desse tipo são capazes de fornecer ensinamentos úteis aos estudantes sobre os procedimentos e conceitos tipográficos utilizados no design de tipos.

O exercício final proposto em Design de Tipos, disciplina ministrada pela professora Solange Coutinho na graduação em Design da UFPE no primeiro semestre de 2021, era a criação de uma fonte digital baseada em algum desenho de letras que não existisse em versão de fonte digital. Ou seja, poderíamos buscar em impressos, revistas, livros e até mesmo em antigos catálogos de fontes, um desenho de letras em que pudéssemos nos basear.

¹⁴ Em tipografia, versaletes são caracteres maiúsculos com as mesmas dimensões de altura dos caracteres minúsculos.

Em semestres anteriores, esse exercício era feito individualmente, mas devido a dificuldades do modelo remoto, nos foi permitido algumas concessões, como realizar o trabalho em dupla e fazer uma fonte display em detrimento de uma fonte de texto. A última opção certamente viabilizou nosso trabalho, pois pudemos optar pela construção de uma fonte menos complexa que uma de texto, composta apenas pela caixa alta, versaletes e números¹⁴.

¹⁵ Apenas no último momento de feitura da fonte, quando adquiri um exemplar em vinil do *Cantoria 1*, entendi o porquê dessa dificuldade: a ficha técnica completa do disco está localizada na contracapa e no encarte do disco, materiais que, por seu caráter palpável, geralmente não possuem visualização completa disponível no meio digital, de forma que apenas encontrávamos imagens da capa. A ficha técnica consultada foi encontrada no site de Geraldo Azevedo, disponível em <https://geraldoazevedo.com.br/musicas/cantoria-1/>

No processo inicial de construção da fonte, seguindo as premissas do exercício, dividi as tarefas com o colega Matheus Augusto. Não havíamos buscado informações mais profundas acerca do tema resgate tipográfico, apesar da consciência de estarmos realizando um processo de investigação e recuperação de um desenho de letras. As atividades de pesquisa sobre o design original são intrínsecas a esse procedimento, de modo que a primeira atividade que fizemos após escolha do desenho foi a procura de sua autoria na internet e, caso encontrássemos, buscaríamos a autorização para iniciarmos o exercício.

Essa etapa se resumiu a um misto de antecipação – pois queríamos iniciar os redesenhos o quanto antes – e curiosidade, já que a informação precisa sobre a autoria das capas dos discos *Cantoria* eram difíceis de ser encontradas na internet¹⁵. Eventualmente, tivemos a sorte de nos deparar com uma ficha técnica do disco com o nome creditado para a criação da capa: Janine Houard.

¹⁶ Informações retiradas de <https://kuarup.com.br/quem-somos/> e <https://farofafa.com.br/2011/06/17/kuarup-a-gravadora-renascida-das-cinzas>

Ao prosseguir as pesquisas do seu nome na internet, descobrimos algumas informações importantes sobre a gravadora Kuarup e sua equipe na época. A gravadora foi fundada no Rio de Janeiro em 1977 pelo produtor Mario de Aratanha e o fagotista Airton Barbosa, do Quinteto Villa-Lobos. Logo em seguida, teve a adesão da socióloga e artista plástica francesa Janine Houard, que assina algumas produções e todas as capas do catálogo da Kuarup¹⁶. A gravadora encerrou suas atividades em 2009, após 32 anos atuando no mercado independente de música, e parte do catálogo foi vendido a outro grupo, que

reabriu a gravadora em 2011. Com essas informações, entrei em contato com a atual administração da Kuarup solicitando o contato da ex-sócia, e, para nossa surpresa, fomos atendidos dentro de alguns dias com a resposta da própria Janine. A partir desse momento iniciei o processo de estabelecer um contato com a responsável pela capa. Expliquei à autora nossa relação de admiração e curiosidade com seu letramento e o interesse de realizar o resgate para a disciplina Design de Tipos, complementando o set de caracteres. Nesse contato também perguntei sobre suas inspirações e como se deu o processo de criação das letras, pois suspeitávamos que haviam sido desenhadas apenas para aquele uso. Ela retornou com respostas para nossas dúvidas e uma enorme generosidade:

¹⁷ E-mail. HOUARD, Janine. Contato para projeto acadêmico [mensagem pessoal]. Mensagem recebida em 17 abr. 2021.

“[...] Essas letras dos discos Cantoria 1, 2, 3 e depois do Cantoria de festa do Xangai foram criadas em parceria com Ney Távora que fazia comigo a arte-final da Kuarup na época. Era tudo feito sobre cartolina, montado e colado em distintos layers de papel manteiga, sabe? Um trabalho muito minucioso. Foram criadas para as capas dos LPs originais, sendo fotografadas e reduzidas posteriormente para CDs, já em formato digital. Nós nos inspiramos nos livrinhos de literatura de cordel que eu tinha trazido das férias no Nordeste. Só foram desenhadas as letras que figuram nas capas citadas.”¹⁷

A resposta de Janine foi sucinta e ao mesmo tempo rica de informações. Nela, a autora conseguiu nos dar um panorama do seu processo de elaboração e criação com as ferramentas disponíveis na época, ilustrando como os trabalhos eram essencialmente manuais. Também pincelou a introdução do computador e o aumento das possibilidades na sua atuação, como fazer cópias e redimensões dos elementos. Tendo em vista que os CD's de *Cantoria* foram lançados apenas em 1999, 15 anos depois do lançamento do primeiro LP, é possível entender como o uso dessa nova tecnologia ocorreu com maior facilidade.

¹⁸ FontLab é um editor de fontes desenvolvido pela Fontlab Ltd. Inc e desde os anos 2000 têm sido uma das ferramentas de software dominante no mercado para desenvolvimento de fontes digitais comerciais/de varejo.

Tivemos o prazo de aproximadamente um mês para entregar o set básico de caracteres, que incluíam caixa alta e baixa, diacríticos, numerais e alguns sinais. Pela inexperience com os softwares específicos de criação de tipos, redesenhemos as letras primeiro no software de criação vetorial, o Adobe Illustrator, para apenas depois passarmos os desenhos para o FontLab¹⁸. Já que não tínhamos acesso ao material físico do disco como LP ou CD, iniciamos a procura das capas na internet. Encontrei as imagens dos 3 primeiros discos (figura 13) no site de Elomar, que tinham em torno de 1000x1000 pixels, as maiores dimensões que havíamos encontrado até então. Mesmo sabendo que essas amostras não teriam a mesma resolução do impresso original, eram as melhores amostras para nos basearmos no momento.

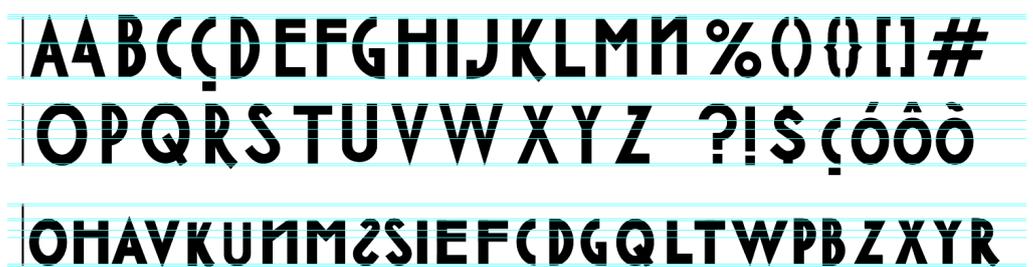
FIGURA 13 Amostras das capas que encontramos na internet. Imagens reproduzidas da Enciclopédia Itaú Cultural.



É interessante reparar nesse momento como nossas experiências anteriores de desenvolvimento de fontes – ainda durante a disciplina – influenciaram nosso processo investigativo frente às letras de *Cantoria*. Havíamos feito no exercício anterior ao resgate uma fonte modular, cuja premissa era partir da escolha de 3 módulos de uma fonte já existente, para construir uma nova fonte propositalmente distante da referência original.

Assim que examinamos o letreiramento do *Cantoria* no programa de edição de vetores, nos inclinamos a pensar que aquele desenho também seguiu uma espécie de lógica modular. Essa suposição se iniciou quando replicamos um quadrado com a largura de 15 pontos ao lado de uma haste vertical, do topo até a base, e a altura da haste foi completada com 6 módulos, aproximadamente (figura 14). Um ano mais tarde, essa percepção seria refutada pela própria Janine, em uma conversa informal que tive com a autora, que revelou sempre haver existido um aspecto intuitivo na sua prática de trabalho, que refletiu também no modo de criação das letras, que ela e Ney Tavóra não seguiram propositalmente nenhuma grade ou sistema.

FIGURAS 14, 15 e 16 Testes realizados para verificar a hipótese de um sistema modular no letreiramento original. Etapa inicial de esboços dos traços através da sobreposição na imagem e construção coletiva do set de caracteres.



Definimos o escopo do projeto – uma fonte display que usaria as configurações das minúsculas para as versaletes – e dividimos os caracteres. No planejamento inicial eu desenharia as maiúsculas, Matheus as adaptaria redesenhando as versaletes e eventualmente dividiríamos os glifos restantes. Em alguns dias de produção percebemos que esse ritmo não funcionava, pois eu demorava mais em alguns caracteres e acabava atrapalhando o andamento do meu colega. Como nosso prazo era curto, decidimos fazer esses processos paralelamente, dividindo o mesmo arquivo de edição na nuvem, de modo que todas as mudanças que fazíamos pudessem ser visualizadas pelo outro (figura 16).

Contudo, algumas diferenças entre as nossas versões se destacavam, pois, no fim das contas, estávamos interpretando os desenhos das letras individualmente. É possível observar esse efeito no caso das versaletes, onde além da releitura do desenho original, suas características exigiam também uma adaptação de altura e largura das hastes em relação às letras maiúsculas (figura 17).

FIGURA 17 Amostras de caracteres maiúsculos e versaletes seguidos de seus outlines, retirados do primeiro arquivo. É possível identificar diferenças morfológicas na construção dos dois tipos de letra.



A referência em design de tipos que tínhamos em mãos e foi essencial para a construção das letras em tempo hábil para a disciplina foi o livro *MECOTipo - Método de Ensino de Desenho Coletivo de Caracteres Tipográficos*, do professor Leonardo Buggy (2018). No final desse livro, o autor organiza um compêndio de informações valiosíssimas para designers de tipos de primeira viagem. Noções como fluidez, proporção e ritmo das formas, ajustes óticos de legibilidade, árvores de derivação de caracteres, espaçamento, proteções laterais e pares de kerning foram apresentadas, e usamos um pouco de tudo no nosso desenvolvimento.

¹⁹ Em tipografia, o termo *type specimen* se refere à apresentação de um determinado tipo de letra para mostrar seu design e/ou uso.

Durante o todo esse exercício também tivemos uma orientação bastante atenciosa com a professora Solange e os estagiários docentes, em que o andamento da fonte era avaliado semanalmente com bastantes sugestões e apontamentos técnicos. No fim da disciplina, entregamos o primeiro set de caracteres da fonte Cantorias junto com seu *type specimen*¹⁹ (figuras 18 e 19).



FIGURA 18 Primeiro set de caracteres de Cantorias, de abril de 2021.

FIGURA 18 Type specimen de Cantorias de abril de 2021, por Gabriela Barros e Matheus Augusto.



Após a entrega final, pudemos olhar para o nosso processo com um pouco mais de calma. Apesar do prazo curto para implementar tudo que queríamos, o resultado foi satisfatório, principalmente por termos identificado e obtido a autorização de Janine. Essa relação mais profunda com o letreiramento e a referência que a fonte carrega foi fundamental para a realização do exercício e sustentou a sensação de dever cumprido.

Os ajustes que não conseguimos realizar a tempo, como a padronização de medidas entre as duas caixas, revisão dos diacríticos e o redesenho e criação de mais caracteres alternativos (como as letras **A** e **V** que aparecem na capa com cortes e kernings específicos), foram registrados para serem continuados em um próximo momento.

²⁰ Nesse projeto, nos inspiramos no processo similar de produção de tipos de madeira do designer Nicolás Camargo, relatado em <https://bit.ly/3Bb8k92>. Devido a sua experiência com o procedimento, o convidamos para realizar a marcenaria e acabamento final da fonte escolhida, que está disponível em <https://bit.ly/3TJ00CM>.

Foi então que alguns meses depois, em meados de julho de 2021, surgiu a oportunidade de vincular a continuação da produção da fonte com o projeto de extensão “Experimentando tipos de Madeira: uma proposta de ação educativa na visita do acervo tipográfico d'O Gráfico Amador”, coordenado pela professora Isabella Aragão no Laboratório de Práticas Gráficas do departamento de Design na UFPE, em que também contribuíram Hélder Pessoa, Maria Eduarda Barbosa e Rafael Olinto. A proposta do projeto era a produção de um tipo de madeira, relacionando tecnologias antigas e contemporâneas, para fomentarmos o uso do acervo tipográfico da nossa oficina. Com esse objetivo, eu pretendia concluir o arquivo digital da fonte Cantorias para prepará-la posteriormente em um formato específico pudesse ser lido em uma CNC (Programação de Controle Numérico por Computador), que comanda a máquina para cortar a madeira²⁰. Foi nessa etapa que surgiu a ideia de convidar o designer de tipos Deiverson Ribeiro para co-orientar a produção da fonte, pois certamente existiam conceitos técnicos que seriam melhor assimilados vindos de um profissional experiente na área de design de tipos. Conversei com Matheus sobre nossa fonte recém desenvolvida e meu desejo de aprimorá-la, que permitiu que seguisse com o projeto. A partir desse momento pude retomar sua produção, agora com o acompanhamento de Deiverson.

Ao fim, acabamos escolhendo outra fonte para ser cortada, pois por questões de tempo hábil precisamos de uma fonte que já estivesse finalizada. A escolha também foi um resgate tipográfico feito pelo designer Cadu Carvalho, um dos pesos da fonte grotesca Reforma do catálogo de tipos da Funtimod. Apesar de Cantorias não ter sido materializada na madeira, seu desenvolvimento que também contou com esse período será detalhado nos próximos tópicos.

4.2 DECISÕES E ORGANIZAÇÃO PROJETUAL

Antes de iniciar o relato desse processo, considero importante destacar a necessidade de retomar o contato com Janine, autora. Nesse momento, o motivo foi tanto mostrar o resultado que alcançamos na disciplina, quanto informá-la que ainda não considerava aquele processo finalizado, pois ainda haviam coisas que gostaria de implementar. Novamente, pedi sua autorização para continuar a fonte para este projeto de conclusão, pedido que foi generosamente atendido.

Após a primeira experiência, entendi que o tempo de produção de uma fonte poderia durar muito mais do que havia dedicado anteriormente. O projeto desenvolvido na disciplina Design de Tipos me introduziu as primeiras noções de desenho de tipos, mas tinha certeza que não queria parar por ali. Gostaria, principalmente, de revisar e fundamentar meu processo com uma metodologia precisa da prática, e continuar aprendendo a usar o programa específico de geração de fontes, até então minha maior dificuldade.

Vale ressaltar que, até esse momento, conhecia pouco sobre resgate tipográfico – tinha noção da existência da dissertação de mestrado de Lebedenco (2019) e de alguns resgates de tipos clássicos – mas ainda não havia me debruçado sobre o assunto. Quando decidi seguir estudando o tema, vi a necessidade de realizar uma breve revisão bibliográfica para assimilar os conceitos por trás de um projeto desse tipo e entender melhor minhas motivações e objetivos. Nesse sentido, as

ordem dos acontecimentos foi bastante favorável ao meu processo, pois assim que iniciei a leitura dos artigos que discutiam questões acerca do tema (LO CELSO, 2000; CARVALHO, NEDER, 2019), Érico lança o livro *Resgate Tipográfico: delimitações, características e prática no design de tipos*.

A partir da revisão bibliográfica, e em específico após as etapas fundamentais para um projeto completo de resgate consultadas no quadro de Lebedenco (figura 4), me preocupei em fazer uma nova seleção de amostras e suas devidas análises, já que no processo anterior acabamos utilizando a resolução disponível de imagens da internet. Porém, como agora sabia que o desenho de tamanho original estava reproduzido na capa do LP, adquiri um exemplar de *Cantoria 1* e escaneei a capa e contracapa com a melhor qualidade disponível (600 dpi no formato TIFF), para avaliar as características das letras (figuras 19 e 20).

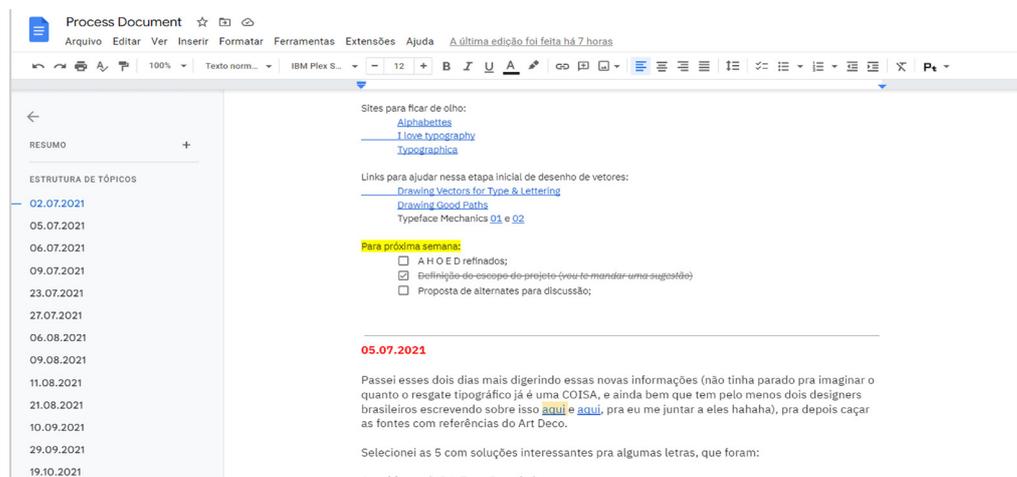
FIGURAS 19 e 20 Capa e contracapa do primeiro volume do disco *Cantoria* (1984), e visualização do letreiramento com ampliação de 300%.



Os próximos passos foram de organização geral do projeto, estabelecendo práticas que otimizassem a produção de acordo com minha experiência. Após a primeira reunião de orientação com Deiverson, criamos um documento de texto compartilhado na nuvem para registrar e facilitar a visualização das mudanças que aconteciam na fonte (figura 21). Esse documento serviu como uma espécie de diário da fonte – pois através dele organizava as alterações e descrições por data – e também um meio para anotar minhas dúvidas, salvar links e referências

úteis nesse processo. Estabelecemos uma série de encontros online de frequência semanal ou quinzenal, onde podia revisar com atenção os desenhos dos glifos, e reorganizar as prioridades à medida que o processo avançava. Esse acompanhamento detalhado foi fundamental para a realização da fonte.

FIGURA 21 Estruturação e registro do processo através do documento online.



Antes de voltar a manipular o arquivo, fiz uma breve pesquisa de fontes com características similares à minha; geométricas, condensadas, com uma altura-x elevada, caracteres redondos mais expandidos. Em busca de fontes com essas características, cheguei à conclusão que um estilo que se aproximava muito era o das fontes inspiradas no movimento Art-Déco (figura 22). Além disso, pesquisei o contexto de letras que Janine havia mencionado anteriormente, em que havia se inspirado na literatura de cordel. Busquei na internet alguns exemplares de livretos de cordel para comparar os desenhos das letras, contudo não encontrei muitas semelhanças entre elas. As letras que mais se aproximavam visualmente eram de títulos desenhados juntos à xilografia, provavelmente utilizando a mesma técnica de impressão (figura 23).



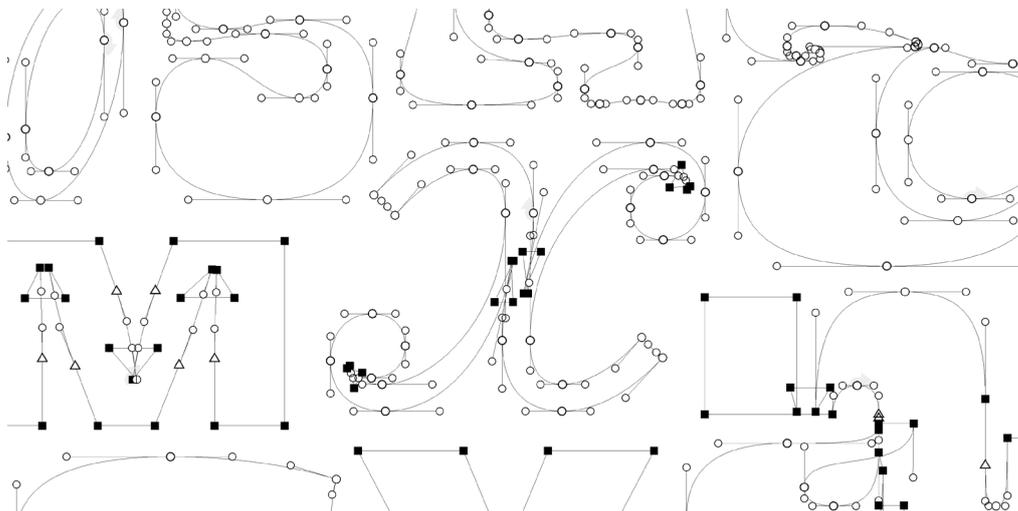
FIGURA 22 Amostras de fontes com características semelhantes e/ou referências que gostaria de testar.

FIGURA 23 Seleção de alguns exemplares de letras display encontradas em capas de cordéis disponíveis na internet.



A partir dessa pesquisa, segui o caminho de observar a solução de outros designers quando encontrava situações problemáticas nos meus glifos. Na maior parte das vezes, o problema não estava na forma de uma letra e sim em como eu estava desenhando: quais os tipos de pontos e onde eu os posicionava ao longo do seu contorno influenciavam a aparência da forma e dificultavam a edição mais do que imaginava (figura 24). Entendi que o melhor caminho era seguir praticando e editando os elementos, para assim me habituar ao modus operandi do programa e desenhar melhores glifos.

FIGURA 24 Exemplo de pontos distribuídos exageradamente, ilustrando a complexidade de desenhos dos glifos. Imagem reproduzida do blog *OHNO Type*, de James Edmundson.



Outra decisão importante foi a definição do set principal e dos caracteres alternativos. Lebedenco (2022, p.66) menciona um tipo de projeto de resgate que se baseia em determinada amostra, mas pode ser interpretado e modificado de acordo com as considerações do designer, desde que suas intenções sejam explicitadas. Nesse sentido, me utilizei da liberdade dessa abordagem para estabelecer que queria fazer algumas mudanças na fonte, sem, no entanto, se

afastar do que considero sua essência formal. Ao começar a testar e escrever com a fonte, quis propor um desenho original para alguns caracteres que julguei compatíveis com características já presentes na fonte.

Dois exemplos nesse sentido são as letras **M** e **N**, que serão mais detalhadas no próximo capítulo, pois quis aproximar mais o desenho desses caracteres em como geralmente aparecem em fontes de estilo semelhante. Minha solução para manter os desenhos originais foi aproveitar a própria tecnologia do arquivo de fonte para possibilitar seu uso; os caracteres originais que modifiquei no set principal, figuram no arquivo como caracteres alternativos, e podem ser escolhidos pelo usuário no momento da escrita (figura 25).

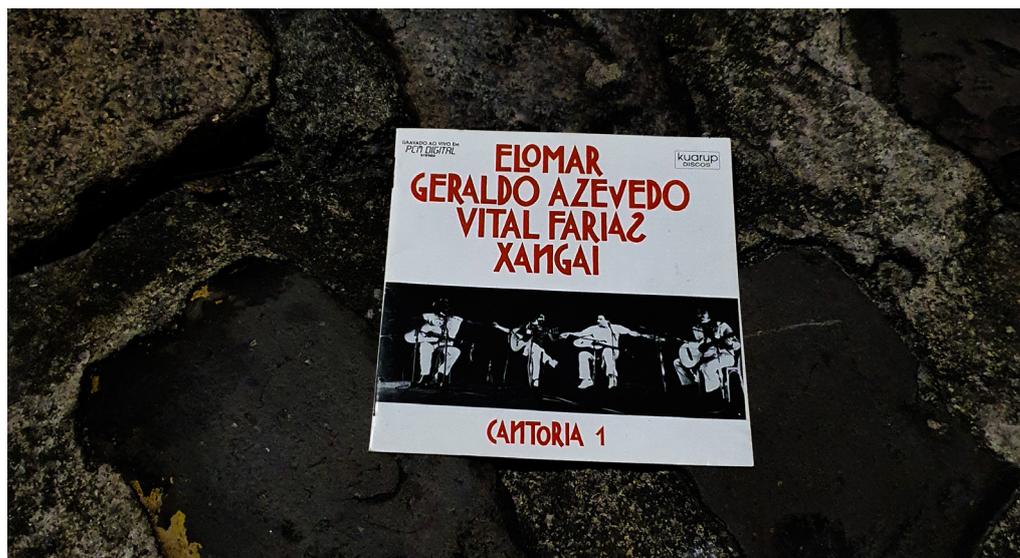
FIGURA 25 Alguns formatos de fonte permitem a configuração de mais de um desenho para o mesmo caractere, que podem ser selecionados no momento de uso em softwares que suportem este formato.



Nessa etapa de “pré-produção” da fonte, foi essencial entendê-la enquanto um produto de um processo de resgate tipográfico, com todas as subjetividades de um desenho revisitado de acordo com as minhas interferências, ao mesmo tempo em que almeja uma fidelidade ao espírito e identidade multifacetada dos caracteres originais. O dilema da escolha entre o *fac-símile* e a *interpretação* foi aos poucos sendo dissolvido através do entendimento das minhas decisões projetuais.

4.3 DESENVOLVIMENTO DOS CARACTERES

FIGURA 26 Encarte do CD *Cantoria 1* (1999) encontrado na rua.

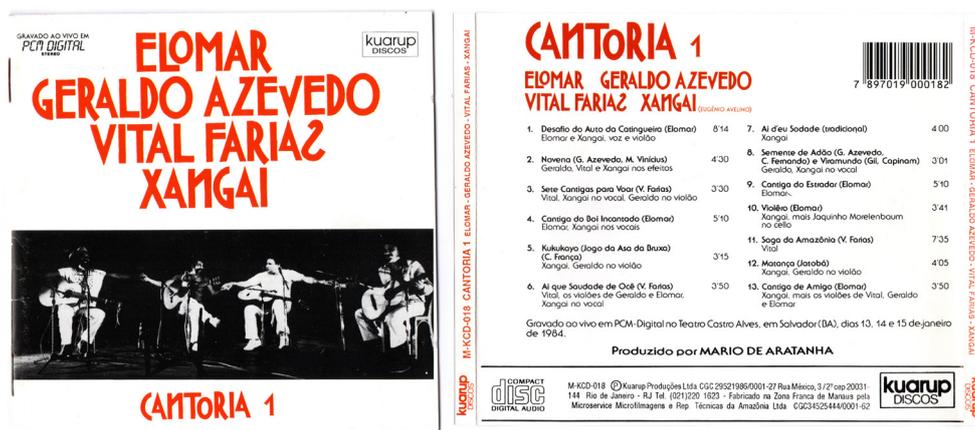


Antes de prosseguir com os detalhes da produção da fonte, gostaria de registrar dois momentos especiais que aconteceram durante esse período.

O primeiro aconteceu num final de semana em outubro de 2021. Era noite e estava caminhando no sítio histórico de Olinda junto ao meu companheiro, quando avistei um papel no chão da rua poucos metros à nossa frente. Meu olhar se fixou naquele objeto por alguns segundos, até que nos aproximamos e vi que era o CD de *Cantoria 1*, em frente a escadaria da Igreja do Amparo. A reação instantânea foi soltar um “não é possível!”, me abaixar e recolher o objeto do chão. Era a capa de acrílico com todas as partes do encarte presentes, porém sem o CD dentro.

Interpretei esse achado como um sinal do universo para não desanimar com as dificuldades e continuar o projeto, afinal, não é todo dia que se encontra ESSE encarte específico no chão (figuras 26 e 27).

FIGURA 27 Digitalização do encarte de *Cantoria 1*, a partir do CD encontrado. Foi a primeira vez que pude reparar no numeral 1 com uma melhor resolução.



O segundo momento foi quando estive no Rio de Janeiro em agosto de 2022, e aproveitei a oportunidade para conhecer pessoalmente a autora do letreiramento que foi a base para o meu trabalho. Pude conhecer um pouco mais da sua trajetória pessoal e profissional (figura 28) e passei uma das manhãs mais agradáveis e emocionantes que esse projeto proporcionou.

FIGURA 28 Na ocasião, também conheci outros projetos gráficos da artista durante seus anos trabalhando na gravadora independente Kuarup, da qual também era sócia. Janine coordenava e executava todos os projetos gráficos do selo, sendo responsável por funções que, hoje, são facilmente identificadas como de design.



Voltando ao assunto desse tópico: chegou a hora de pôr a mão na massa.

Iniciei o processo retornando ao último arquivo do Fontlab para rever os glifos e identificar o que não havia funcionado e o que gostaria de manter. A primeira decisão que tomei foi sobre o tipo da fonte, eliminando as versaltes do set e definindo a sua condição de tipo display. Entendi, naquele momento, que a

construção das versaletes, com os ajustes necessários para torná-las funcionais, tomaria um tempo que preferia dedicar às letras maiúsculas e demais caracteres. Eventualmente, também descartei o desenho dos números para poder recomeçá-los a partir de elementos das letras. A partir dessas condições, estabelecemos um set básico como ponto de partida (figura 29).

FIGURA 29 Nova proposição de escopo básico de caracteres.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 0123456789 \$ < = > + % [/] { | } (/)
 ^ _ ' ` ~ ! ; " " # & * " - — . : ; ? ; @

Medidas

Antes de começar os desenhos no programa, foi preciso analisar como seria a aparência da fonte (mais leve/pesada, condensada/estendida, baixa/alta), e, mais importante, traduzir essa definição em números palpáveis. Com isso, estabeleci a largura padrão da haste vertical com 105 unidades e a altura da fonte com 700 unidades, com pequenas modificações para compensação visual. Essas definições foram importantes para padronizar a construção dos demais caracteres, uniformizando o peso da fonte visualmente (figura 30).

FIGURA 30 Principais medidas da fonte Cantórias.



Letras

Ao examinar o arquivo pela primeira vez após a disciplina, tentei planejar os ajustes de uma forma mais eficiente, até conseguir estabelecer um ritmo de produção consistente. Segui um princípio comum no design de tipos que é o aproveitamento das partes significantes de uma letra para desenhar outras. Isto é, ao definir alguma medida ou traço para uma letra, já teria pistas de como basear outros desenhos de características semelhantes. Para isso, dividi essas letras em grupos para serem revisadas e redesenhadas: o grupo inicial, que abarca os caracteres **A, H, O, E e D**, as letras retas **F, L, T, I**, com bojos **P, B, R** e as diagonais **M, N, V, W, X, Y, Z**.

GRUPO INICIAL

O primeiro conjunto, que daria as indicações de ajustes para as próximas letras, foi o **A H O E D** (figura 31). Isso porque algumas das principais informações sobre

a estrutura de uma fonte com essas características estavam presentes nessas letras – o estilo das diagonais, retas, curvas e seus respectivos encontros – e poderiam ser derivadas nas subsequentes. Também utilizei a árvore de derivação da caixa alta de Buggy (2018, p.235) para me apoiar nessa etapa.

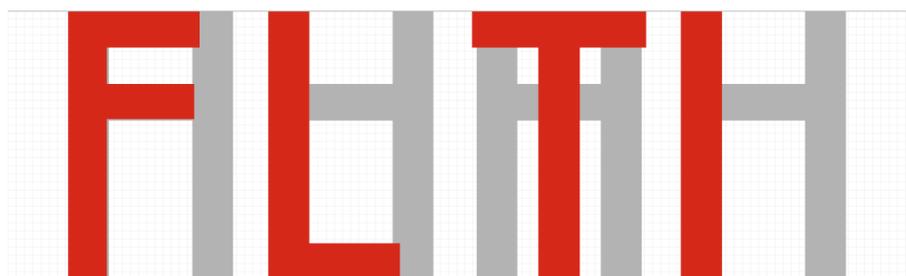
FIGURA 31 Em cinza, a primeira versão da fonte, e em vermelho sua versão atual.



RETAS

Naturalmente, segui redesenhando as retas pela maior facilidade de edição (figura 32). Elas também foram importantes para estabelecer as medidas de largura e extensão das hastes, que seguiram baseadas pelo **H**.

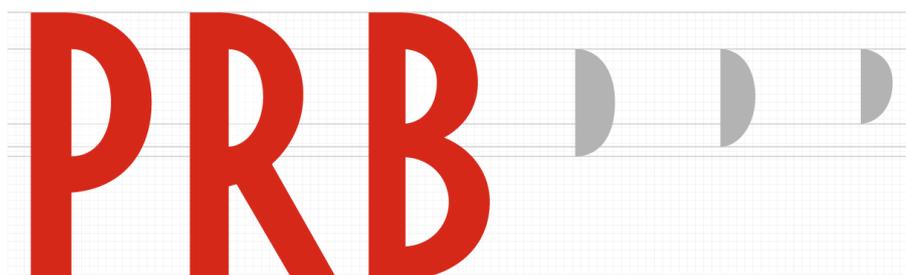
FIGURA 32 Comparação das formas do grupo das retas com o **H**.



BOJOS

O bojo é a forma, geralmente arredondada ou elíptica, que dá corpo às letras como **P**, **R** e **B**. Nesse trio, é possível estabelecer uma relação entre o tamanho do espaço interno do bojo, que seguem decrescendo a partir do bojo maior da letra **P**, que, por sua vez, foi construído a partir da estrutura do **D**. Ao construir essas letras, percebi que o fundamental é manter o equilíbrio de seus espaços em branco (figura 33).

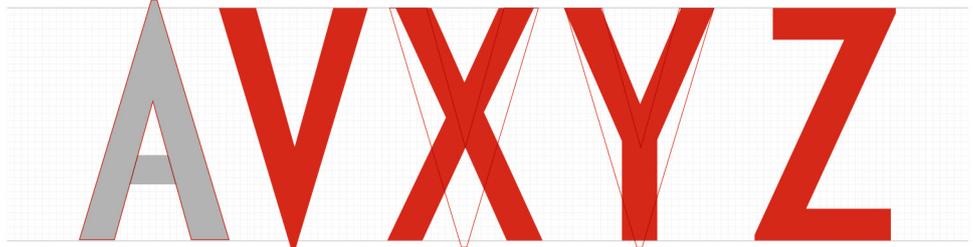
FIGURA 33 Relação entre os bojos da letra **P**, **R** e **B**.



DIAGONAIS

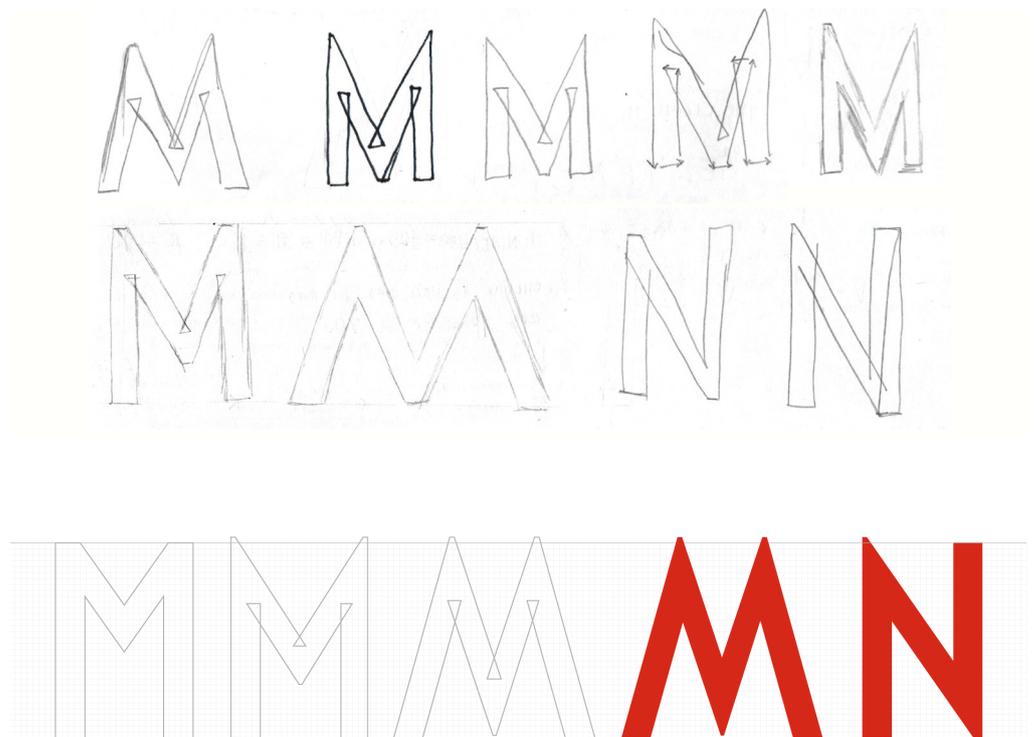
As diagonais começaram a ser construídas a partir do **A** (figura 34). Espelhando, foi possível gerar o **V**, cuja forma também serviu para a construção do **X** e do **Y**. O **Z**, apesar de ser uma diagonal, é uma letra desenhada à parte das três primeiras devido ao peso proporcionado pelas hastes horizontais. Sua inclinação foi definida a partir de testes, até que se parecesse opticamente confortável junto de outras letras inclinadas, sem, no entanto, possuírem a mesma angulação.

FIGURA 34 Derivação das diagonais a partir da letra **A**.



A partir desses grupos, é possível acompanhar como se desenvolveram os próximos caracteres. Para desenhar letras que tivessem algum traço reto, utilizava a própria haste do **H** como ponto de partida, o mesmo se deu com a letra **O** para os traços curvos. Um caso especial aconteceu com as letras **M** e **N**. Ao consultar diversas referências com o mesmo estilo de fonte, senti que essas letras originais estavam destoando do meu conjunto. Por isso, após alguns testes, segui a lógica dos vértices da letra **A** para aproximar suas aparências. Dessa forma, obtive uma nova versão para as letras **M** e **N** que seguissem combinando com o set. A partir do **M**, também foi possível gerar o **W**.

FIGURAS 35 e 36 Processo de teste e construção das letras **M** e **N**.



²¹ Overshoot é um ajuste dado a letras cuja parte superior ou inferior é arredondada ou pontiaguda, como as letra **O**, **A** e **V**, para que se pareçam óticamente com as demais.

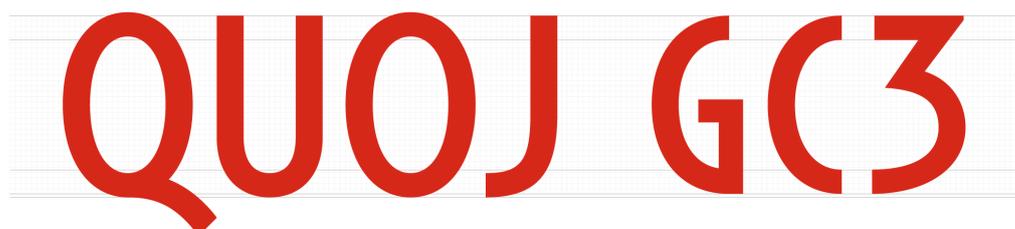
Em alguns caracteres, no entanto, foi necessário fazer alguns ajustes óticos para equilibrar a sensação de inclinações ou pesos diferentes, no caso de algumas diagonais. Normalmente, a haste diagonal descendente é percebida mais leve em relação à haste que sobe, necessitando uma correção mínima de aumento da sua largura para se equilibrar. Outro ajuste comum é o intitulado *overshoot*²¹, que está presente nas letras “redondas” ou “pontudas” de uma fonte.

FIGURA 37 Overshoot da fonte Recta Nera Stretta do designer italiano Aldo Novarese (1960). Imagem reproduzida de <https://frerejones.com/blog/typeface-mechanics-001>.



Apliquei essa correção nas letras **O**, **Q**, **U** e **J**. Já para os caracteres **C**, **G**, e **3**, deixei suas curvas terminando sob a linha de base e da versal, criando um efeito dinâmico entre esses dois grupos de curvas (figura 38). Também quis amenizar a impressão afiada que o encontro dos vértices causava, escolhi fazer um corte reto nos vértices de **A**, **V**, **M**, **N**, **W** e **Z**. Nos numerais, esse corte também acontece no **1** e **4**.

FIGURA 38 Overshoot nas letras descendentes **Q** e **J**, e nas redondas **U** e **O**. Os caracteres **G**, **C** e **3** se encontram na linha de base.



Quando tinha dúvidas acerca de um desenho, saia um pouco do computador para testar as possibilidades no papel ou no quadro branco. Isso facilitou muitas tomadas de decisões pois conseguia visualizar de forma mais rápida e palpável se o desenho iria combinar ou não com o resto das letras (figura 39 e 40).

Por bastante tempo, os conjuntos de letras mais problemáticos foram o **R** e **K** e o **S** e **Q**. Coincidentemente, no primeiro grupo, as duas letras geralmente são desenhadas com a haste inferior reta e diagonal, mas no caso do desenho original, a perna do **R** é curva e ultrapassa a linha de base. Tentei usar a mesma lógica para construir uma versão curva do **K**, mas não funcionava muito bem na sua estrutura.

Como essa variação não foi desenhada no conjunto original, a descartei e mantive apenas sua versão reta (figura 41).

FIGURAS 39 e 40 Esboços das letras Q, K e outros desenhos no quadro fixado na parede do meu quarto. Esboços no caderno das letras S e R.

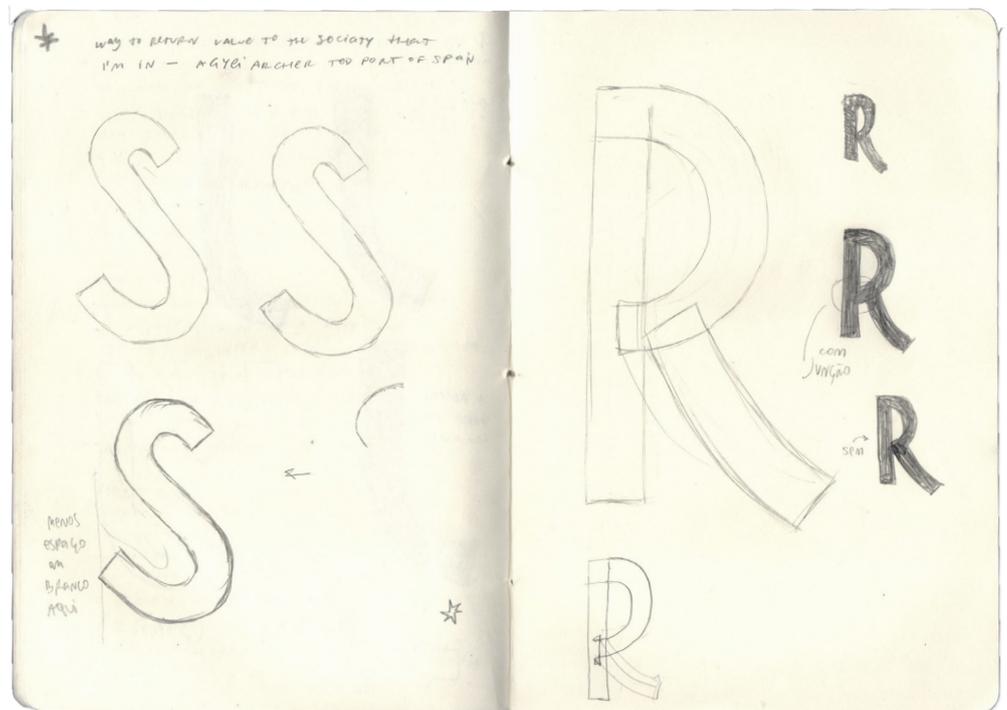
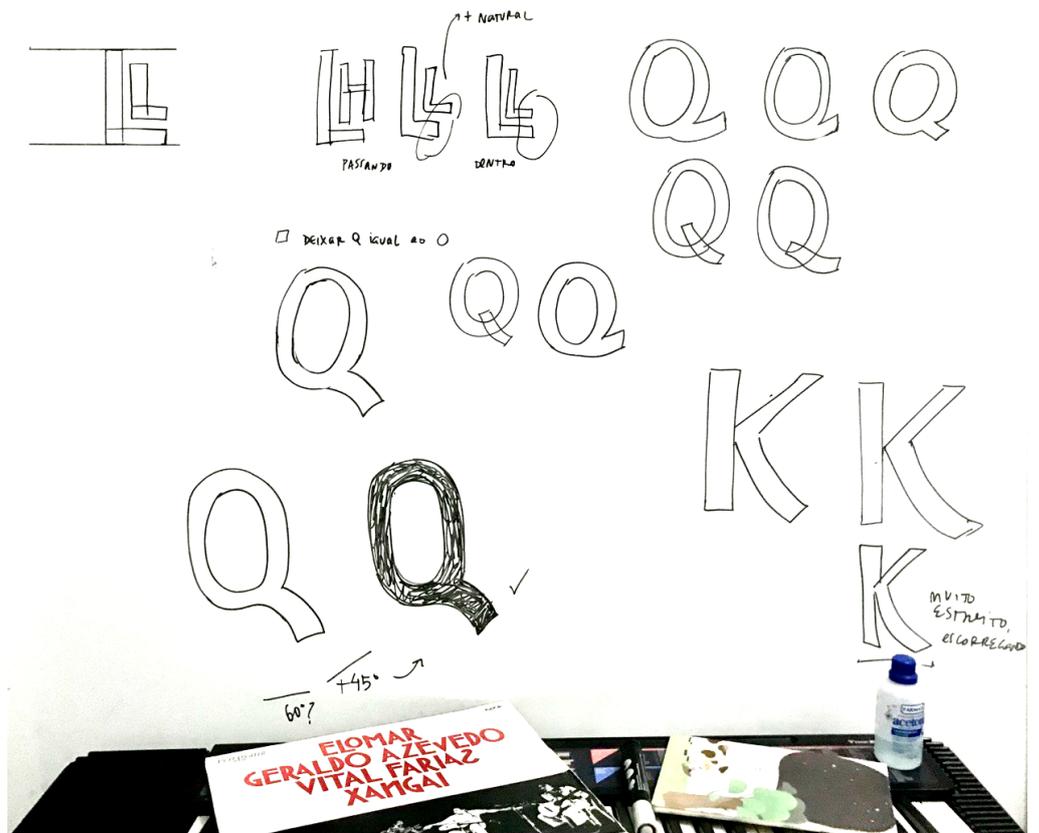
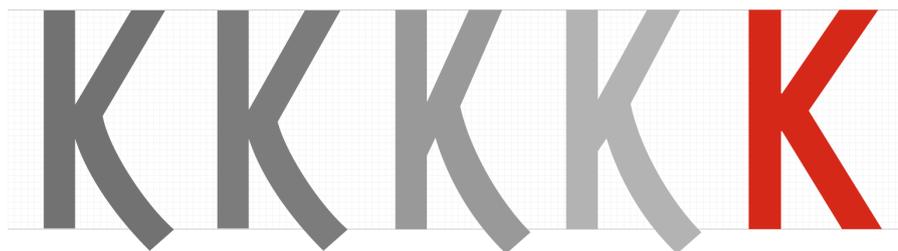
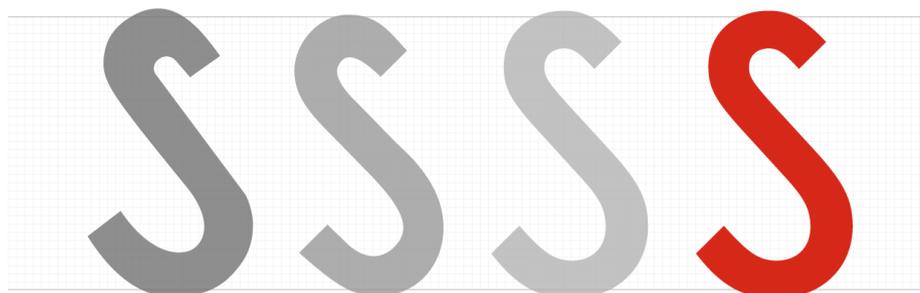


FIGURA 41 Evolução dos desenhos do K.



S e o Q foram desafios porque tive dificuldades para acertar os pontos das curvas e da cauda. Eventualmente, após muitos testes e algumas frustrações, fui entendendo a lógica da sua construção e refinando as letras curvas (figura 42).

FIGURA 42 Evolução dos desenhos do S.



Numerais

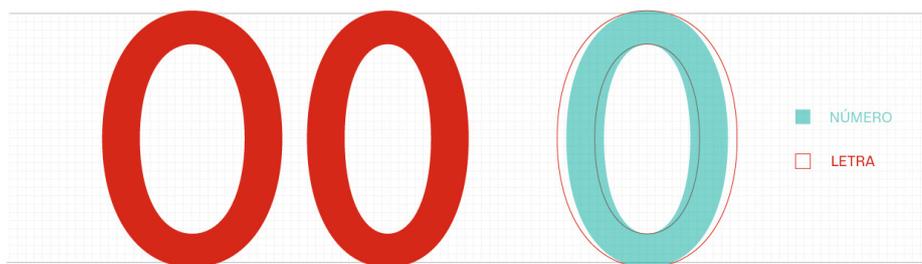
Nos desenhos originais, os únicos números presentes são o **1**, **2** e o **3** (figura 43). Já seriam caracteres interessantes para tomar como referência, mas escolhi começar os novos desenhos dos numerais a partir das letras, para terem uma coerência formal maior.

FIGURA 43 Amostras dos numerais desenhados originalmente para os discos Cantoria 1, 2 e 3.



Quando o conjunto de letras estava mais definido, comecei a desenhar os números seguindo a mesma lógica de derivação. O primeiro caractere desse grupo a ser desenhado foi o **0**. Tomei emprestado a medida das curvas da letra **O**, notando a necessidade de realização de algumas modificações com o intuito de diferenciar suas aparências para que não fossem confundidas. Cheng (2020, p.180) observa que existem diversas maneiras de estabelecer essa separação, mas a que considere mais eficiente foi condensar mais o número, já que a característica marcante da letra **O** de Cantorias é a sua largura. Dessa forma, foi possível distanciar o numeral sem destoá-lo do restante do sistema (figura 44). Logo em seguida, foram desenhados os caracteres retos **1** e **7**.

FIGURA 44 Comparação e sobreposição do 0 e 0.



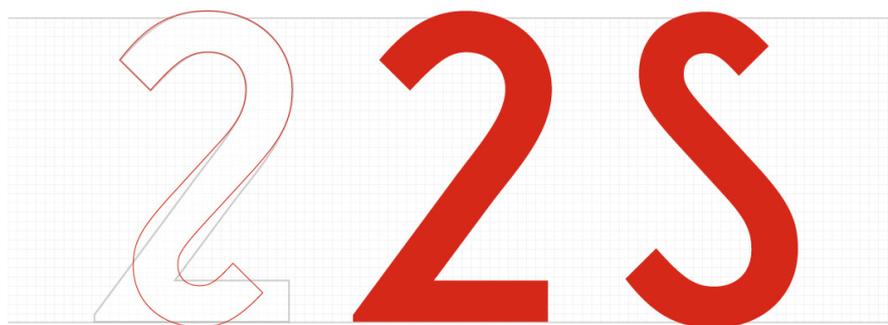
O próximo conjunto a ser desenhado a partir do **0** foi o **3** e **5**, para aproveitar as medidas das curvas. Para o **4**, após vários testes de formatos diferentes, utilizei a parte superior do **A** como referência (figuras 45, 46 e 47).

FIGURA 45, 46 e 47 Evolução dos desenhos do **3**, **4** e **5**.



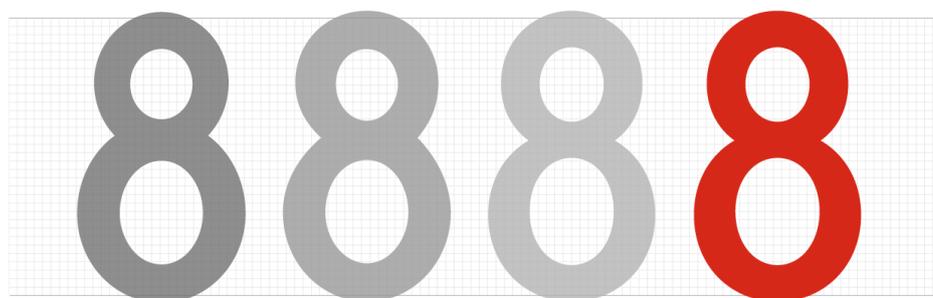
No **2**, após alguns testes acabei usando a parte inferior do **S** para construí-lo, sendo eles os únicos pares de letra e número que possuem uma derivação significativa. (figura 48)

FIGURA 48 Construção do **2** a partir da letra **S**.



A partir do **6** pude derivar o **9**, já que nesse estilo de fonte é possível fazer apenas uma simples inversão de sentido vertical. O **8** foi o último caractere desenhado, pois sentia uma complexidade maior nos ajustes dessa forma. Um conselho de Deiverson que eventualmente internalizei era o de começar um glifo da forma mais simples possível, porque era mais fácil refinar uma forma já feita, do que tentar desenhá-la perfeitamente desde o começo. Então, para o **8**, posicionei uma bola em cima da outra e segui ajustando (figura 49).

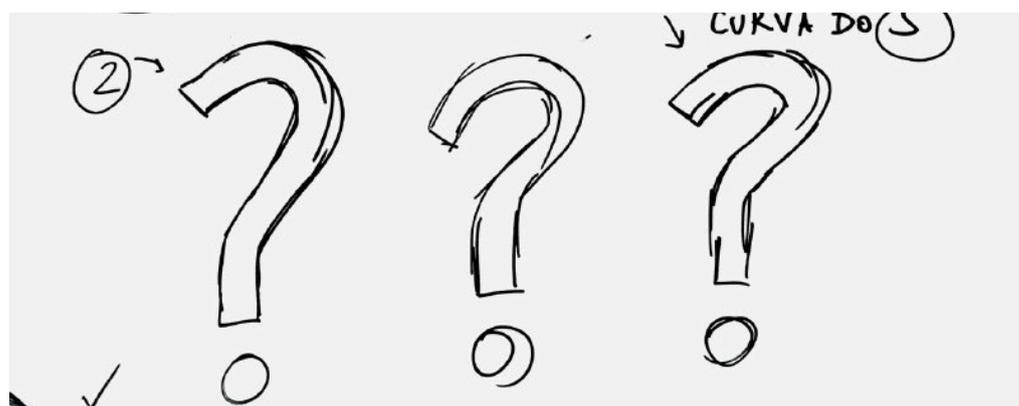
FIGURA 49 Evolução do desenho do **8**.



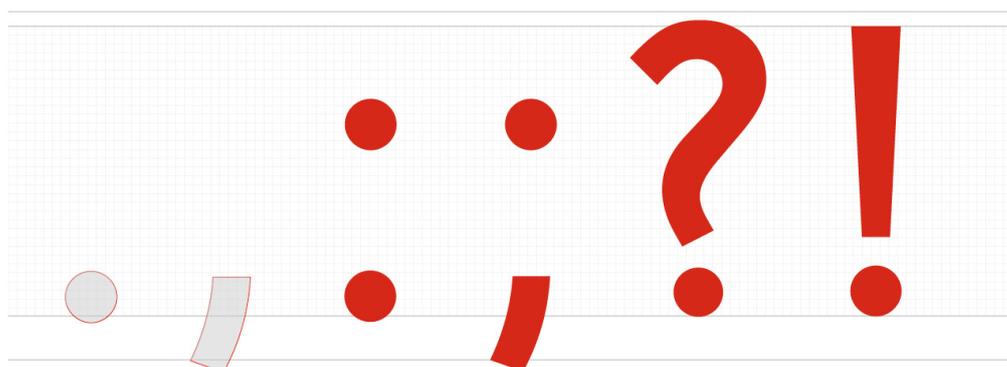
Símbolos

Outros caracteres como diacríticos, símbolos matemáticos e financeiros, também foram desenhados após a definição das letras, para que pudesse combinar seus traços. Nessa etapa, consultei bastante trabalhos de outros designers, buscando entender melhor as relações de peso e posicionamento desses caracteres, em comparação com o resto da fonte. Assim encontrei, por exemplo, uma solução para a interrogação. Estava desenhando algumas versões com o final da haste reta (figuras 50 e 51) quando observei outro caminho mais sinuoso, associado a estrutura da letra S.

FIGURA 50 Testes da interrogação com o final reto.



FIGURAS 51 e 52 Derivações a partir do ponto e vírgula, acentuação das vogais e outros símbolos.



Á É Í Ó Ú Ä Æ Ï Ö Ü
À È Ì Ò Ù Â Ê Î Õ Û Ã Ñ Õ
i < ~ > + [^] !

Ligaturas

A lógica utilizada nas ligaturas foi que, depois de um set de caracteres mais “formal”, devidamente adaptados e funcionais para um sistema tipográfico atual, agora seria o momento de experimentar. Também foram os últimos glifos a serem desenhados no programa – já havia feito alguns esboços no papel – pois a prioridade era fechar o set básico.

Desde que comecei a pensar o projeto, sabia que queria voltar a atenção das ligaturas para os dígrafos consonantais e vocálicos da língua portuguesa (figura 53), incluindo alguns pares do espanhol e francês pelo contexto latinoamericano e o último como uma forma de homenagem à língua materna da autora do letreiramento.

FIGURA 53 Dígrafos do português, espanhol e francês. Desses, foram implementados **LH, NH, AE e OE**.

SS, SC, XC, XS / AM AN EM EN IM IN OM ON UM UN pt
CH, LH, NH, GU, QU pt / **LL RR** es
GN, PH, TH, NN, MM, TT, FF, CC GG / AE OE fra

Algumas referências do próprio contexto das fontes decorativas e geométricas foram utilizadas, em especial o trabalho do designer estadunidense Herb Lubalin (figuras 54 e 55), um dos autores da famosa tipografia Avant Garde na década de 70, pelo caráter experimental das suas ligaturas.

FIGURAS 54 e 55 Ligaturas desenhadas por Lubalin (1970). Imagens reproduzidas de Letterform Archive.



FIGURA 56 Algumas ligaturas presentes em Cantorias.

CAMINHO
 COLHER
 CANTIGA
 LECHE

Espaçamento e kerning

Ao final do desenvolvimento, realizei alguns ajustes básicos de espaçamento, como as proteções laterais dos caracteres. Utilizei as sugestões do compêndio de Buggy (2018, p.237) para aproveitar as medidas de espaçamento das letras de desenhos semelhantes e otimizar essa etapa. Por exemplo, ao definir inicialmente as proteções laterais do **H** com 70 unidades, posso repetir a mesma

configuração nas laterais com hastes verticais de outras letras, como **I, E, L, R**, etc. Ao definir uma medida mínima para letras com bastante espaço em branco (**A**), utilizei a mesma medida para letras como **V, T, W, Y**.

Também foi possível definir alguns ajustes de kerning, onde priorizei os pares mais problemáticos – como **AV, TA, FA, WA, PA, LT, T., P., V.** – que necessitam de ajustes de espaçamento mais generosos e são mais fáceis de identificar.

Para esse projeto, tais ajustes não foram contemplados em sua totalidade, pois, idealmente, é uma etapa que requer tempo e cuidado maiores, devendo ser realizados em conjunto com testes de impressão para melhor avaliação e correção dos problemas.

**VEJA, VOCÊ
GASOLINA
JÁ SUBIU
DE PREÇO**

**OU É
O COMEÇO
DO FIM OU É
O FIM**

6 CONCLUSÃO

É possível perceber o processo de evolução de Cantorias, desde sua primeira versão até seu formato atual, mas ainda não a considero finalizada – do ponto de vista do design de tipos, é um projeto em andamento –, pois ainda não contém todas as ligaturas previstas inicialmente, pares de kerning, além dos testes de impressão que não puderam ser realizados. Ainda assim, sendo meu primeiro projeto de desenho de tipos feito através do resgate tipográfico, considero que alcancei meu objetivo inicial de expandir o set de caracteres original e torná-lo possível de ser reproduzido em uma tecnologia contemporânea, uma das premissas da prática. Ao estudar cuidadosamente as implicações éticas deste trabalho sob o ponto de vista do resgate tipográfico, também pude elucidar e inferir minha autoria à fonte digital, sempre explicitando sua origem e referências iniciais.

Quando reflito um pouco mais sobre esse projeto, também percebo algumas particularidades que considero interessantes. Como a distância entre o original e a fonte não é histórica, e sim tecnológica, isso possibilitou o contato e uma troca de informações com a própria autora do desenho, que foi bastante rica e certamente se manifestou no resultado da fonte digital. Essa condição especial no espaço-tempo me faz cogitar sobre a existência casos semelhantes, de desenhos de letras com histórias ricas e marcantes que estão esperando – ou não – para serem revisitados, repensados, ressignificados.

Foi muito gratificante poder realizar esse trabalho no mesmo momento em que a prática de resgate tipográfico começa a ser investigada e fundamentada no campo do design latinoamericano, e o quanto esse movimento é importante para o contexto brasileiro. Utilizei o caráter educacional da prática para conhecer a história de uma letra e aprender, de fato, como poderia redesenhá-la. Com isso foi possível entender o quanto descobrir mais sobre as referências visuais pode revelar sobre contextos culturais em uma determinada época, sobre as técnicas de produção possíveis, e assim contribuir para uma história nacional do design.

Por fim, posso concluir que as técnicas e habilidades desenvolvidas durante esse projeto enquanto primeiro exercício formal de construção de uma fonte digital, foram bastante ricas e significativas para minha experiência nesta área, e certamente possibilitarão a devida finalização de Cantorias e de outras fontes no futuro.

7 REFERÊNCIAS

- Blog | **OH no Type Company**. Disponível em: <<https://ohnotype.co/tagged/teaching>> e <<https://ohnotype.co/blog/drawing-vectors>>. Acesso em: 31 ago. 2022.
- BRINGHURST, Robert. **Elementos do estilo tipográfico**. Tradução André Stolarski. 4. ver. São Paulo: Ubu Editora, 2018. p. 9-13. Tradução de: Elements of typographic style.
- BUGGY, Leonardo Araújo da Costa. **O MECOTipo: método de ensino de desenho coletivo de caracteres tipográficos**. 2.ed. rev. e ampl. - Recife: Serifa Fina; Brasília: Estereográfica, 2018, 2007, 184p.
- CARVALHO, Carlos E.; NEDER, Rafael. **O resgate tipográfico como método de design de fontes variáveis**, p. 1914-1926 . In: Anais do 9º CIDI | Congresso Internacional de Design da Informação, edição 2019 e do 9º CONGIC | Congresso Nacional de Iniciação Científica em Design da Informação. São Paulo: Blucher, 2019.
- CHENG, Karen. **Designing Type**. 2.ed. New Haven: Yale University Press. 2022.
- CUNHA LIMA, Edna Lucia; ARAGÃO, Isabella; FARIAS, Priscila. **Catálogos de tipos móveis: contribuições para a história (tipo)gráfica brasileira**. In: 5º Congresso Internacional de Design da Informação, 2011. Florianópolis. Anais do 5º Congresso Internacional de Design da Informação. Florianópolis: Estação das Letras e Cores. p. 1-18.
- COELHO, Luiz Antônio L. **Conceitos-chave em design**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio; Novas Idéias, 2008.
- FARIAS, Priscila Lena. **Notas para uma normatização da nomenclatura tipográfica**. In: Anais do P&D Design 2004 - 6º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design (versão em CD-Rom sem numeração de página). São Paulo: FAAP, 2004.
- FINIZOLA, Fátima. **Panorama tipográfico dos letreiramentos populares: um estudo de caso na cidade do Recife**. 2010. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2010.
- GOMES, Ricardo Esteves. **O design brasileiro de tipos digitais: a configuração de um campo profissional**. São Paulo: Blucher, 2010.
- LEBEDENCO, Érico; DE CAMPOS, G Belluzo de. **Procedimentos éticos do resgate tipográfico no design de tipos**, p. 6022. In: Anais do 13o Congresso Pesquisa e Desenvolvimento em Design (2018). São Paulo: Blucher, 2019.
- LEBEDENCO, Érico. **Resgate Tipográfico: delimitações, características e prática no design de tipos**. São Paulo: Blucher, 2022. 152 p. (Pensando o Design)
- LO CELSO, Alejandro. **A discussion on Type Design Revivalism**. Dissertação (MA in Typeface Design). University of Reading, Reading, 2000. 10 p.

MARCO, Tony de. J. Carlos. **Tupigrafia**, São Paulo, n. 4, 2003.

ROCHA, Claudio. **Novo Projeto Tipográfico**. São Paulo: Edições Rosari, 2012.

SILVEIRA, Aline. **Hidromel: uma tipografia digital com raízes litográficas**. (Projeto de Conclusão, Bacharelado em Design). Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2010.

STOLARSKI, André. **Apresentação à edição brasileira**. In: Robert Bringhurst. Elementos do Estilo Tipográfico, pp. 9-13. São Paulo: Ubu Editora, 2018.

SILVA, Gabriel Barth da; GUERRA, Paula. **Um panorama nublado: a atividade musical como reconstrução identitária**. Orfeu, Florianópolis, v. 6, n. 1, 2021.

HENESTROSA, Cristóbal; MESEGUER, Laura; SCAGLIONE, José. **Como criar tipos: Do esboço à tela**. Brasília: Estereográfica, 2014. 152 p.

SMEIJERS, Fred. **Contrapunção: fabricando tipos no século dezesesseis, projetando tipos hoje**. Brasília: Estereográfica, 2015. 208p.

VALADARES, Paula (org). **Memória Gráfica no Agreste**. Recife: Companhia Editora de Pernambuco, 2018. 164p.

8 APÊNDICES

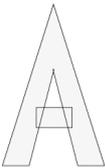
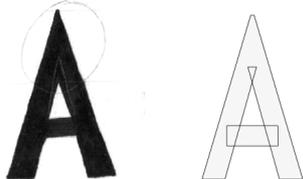
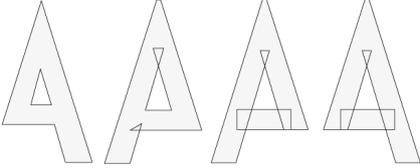
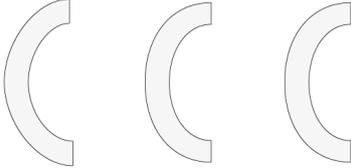
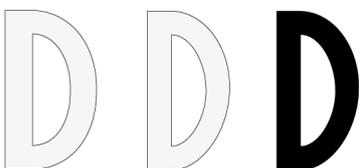
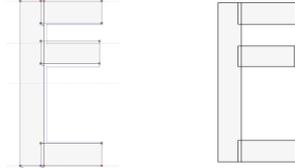
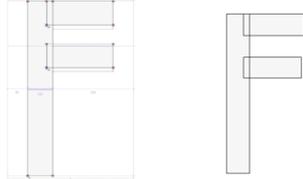
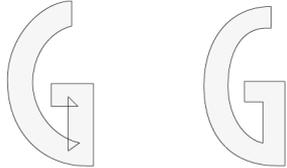
8.1 APÊNDICE A - QUADRO I | REFERÊNCIAS METODOLÓGICAS

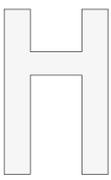
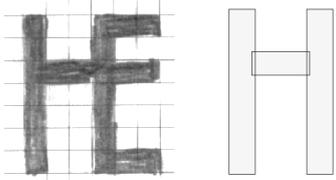
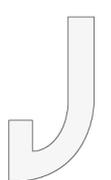
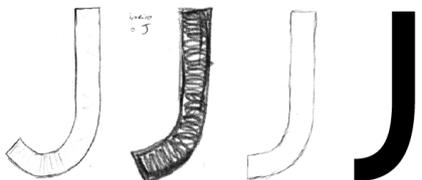
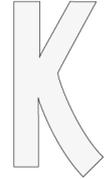
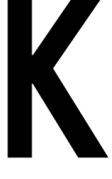
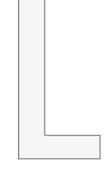
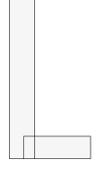
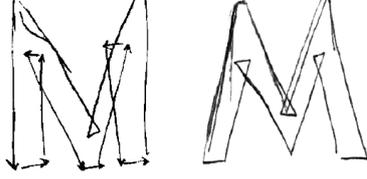
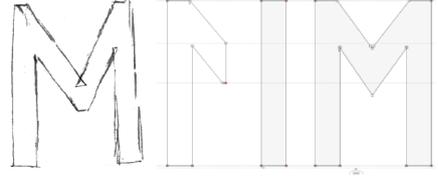
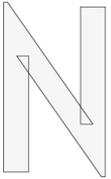
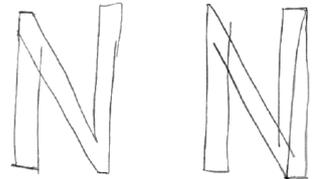
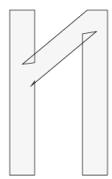
QUADRO I Referências metodológicas utilizadas no desenvolvimento da fonte Cantórias de acordo com cada etapa e atividades de produção.

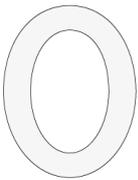
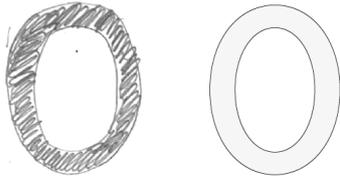
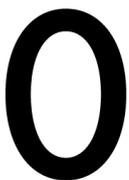
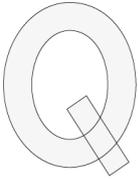
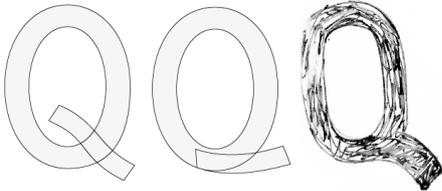
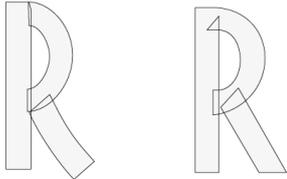
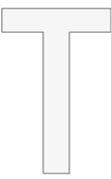
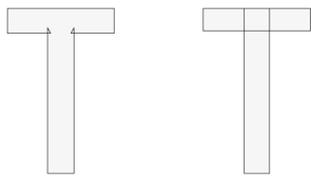
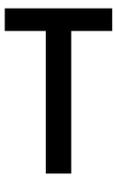
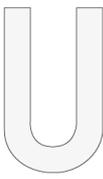
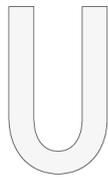
Etapa	Atividades	Referências metodológicas
1	Escolha do design original, justificativa, busca de informações, definição do escopo de caracteres e desenvolvimento inicial da fonte.	<ul style="list-style-type: none">• Solange Coutinho e Carlos Eduardo Novais na disciplina Design de Tipos: introdução à noções de caligrafia e vetorização para o design de tipos, bem como métricas horizontais (espaçamento e kerning) propostas pelos <i>type designers</i> Eduilson Coen e Thomas Phinney.• Leonardo Buggy em <i>MECOTipo - Método de Ensino de Desenho Coletivo de Caracteres Tipográficos</i> (2018): consulta ao compêndio sobre anatomia tipográfica, efeitos óticos, derivação da caixa alta, baixa e numerais, além das proteções laterais, conforme sugerido pelo <i>type designer</i> Walter Tracy em <i>Letters of Credit: A View of Type Design</i> (2003).
2	Revisão do escopo de caracteres, pesquisa e consulta de fontes similares, organização do documento de registro processual e acompanhamento orientado do projeto.	<ul style="list-style-type: none">• Deiverson Ribeiro: organização projetual, boas práticas no desenho de tipos, introdução a recursos do <i>software</i>, revisão dos caracteres e acompanhamento do projeto.• Leonardo Buggy em <i>MECOTipo</i>: consulta ao compêndio, em especial às árvores de derivações propostas.• Karen Cheng em <i>Designing Type</i> (2020): noções sobre a construção de caracteres específicos, seus arquétipos formais e possibilidades para resolução de problemas.• Cristóbal Henestroza, José Scaglione e Laura Meseguer em <i>Como criar tipos: do esboço à tela</i> (2014): processos e métodos como realização de esboços, avaliação do design e revisão da consistência formal.
3	Fundamentação teórica, reflexões e definições sobre aspectos formais da fonte, redesenhos manuais e digitais de novos caracteres, ajustes de espaçamento e kerning básicos e programação de recursos especiais no arquivo da fonte.	<ul style="list-style-type: none">• Érico Lebedenco em <i>Resgate Tipográfico: delimitações, características e prática no design de tipos</i> (2022) e <i>Procedimentos éticos do resgate tipográfico no design de tipos</i> (2018): fundamentação e revisão dos passos de um resgate além do entendimento ético sobre a prática.• Deiverson Ribeiro: acompanhamento semanal do projeto, revisão de caracteres, exercícios de percepção de ajustes óticos e testes de escrita.• Conteúdos assimilados em podcasts, blogs e cursos sobre tipografia e desenho de tipos.

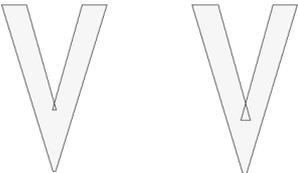
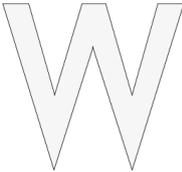
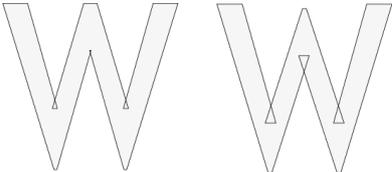
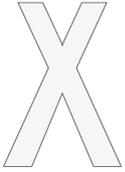
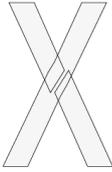
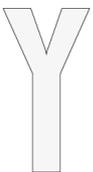
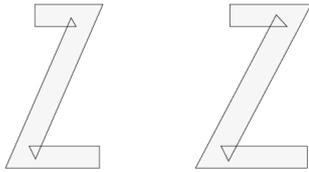
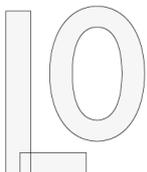
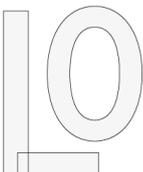
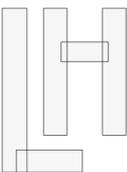
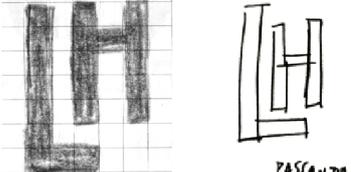
8.2 APÊNDICE B - QUADRO II | EVOLUÇÃO DE ALGUNS CARACTERES

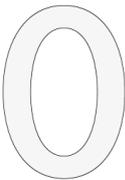
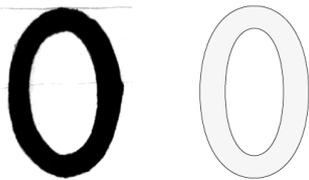
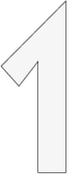
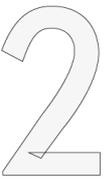
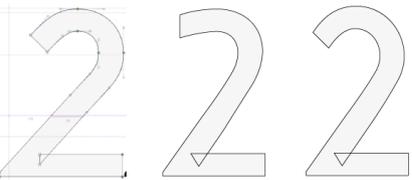
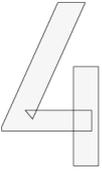
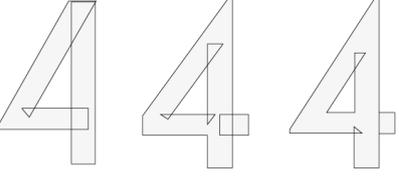
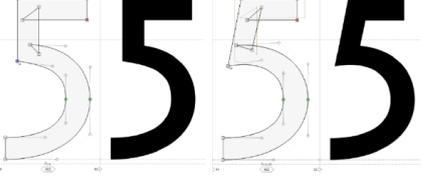
QUADRO II Versões iniciais de alguns caracteres e sua evolução até a forma final. É possível perceber mudanças no desenho dos glifos e em sua forma de construção.

Glifo	1ª versão	esboços e alternativas	final
A			
A.alt .alt2			
B			
C			
D			
E			
F			
G			

Glifo	1ª versão	esboços e alternativas	final
H			
J			
K			
L			
M			
M.alt			
N			
N.alt			

Glifo	1ª versão	esboços e alternativas	final
O			
P			
Q			
R	—		
R.alt			
S			
T			
U			

Glifo	1ª versão	esboços e alternativas	final
V			
V.alt			
W			
X			
Y			
Z			
LO			
LH			

Glifo	1ª versão	esboços e alternativas	final
0			
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			

Glifo	1ª versão	esboços e alternativas	final
8			
9			
▪			
,			
ς			
?			
{			
&			