



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

LEYDSON BRENNAND DA SILVA

CARUAPIXO: Uma fonte tipográfica digital inspirada nas pixações da cidade de Caruaru.

Caruaru
2025

LEYDSON BRENNAND DA SILVA

CARUAPIXO: Uma fonte tipográfica digital inspirada nas pixações da cidade de Caruaru.

Memorial Descritivo de Projeto apresentado ao Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

Orientador (a): Sophia de Oliveira Costa e Silva

Caruaru
2025

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

Silva, Leydson Brennand da.

CARUAPIXO: Uma fonte tipográfica digital inspirada nas pixações da cidade de Caruaru. / Leydson Brennand da Silva. - Caruaru, 2025.
39p.

Orientador(a): Sophia de Oliveira Costa e Silva
(Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, , 2025.

Inclui referências, apêndices.

1. Tipografia Digital. 2. Pixação. 3. Arte Periférica. I. Silva, Sophia de Oliveira Costa e. (Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)

LEYDSON BRENNAND DA SILVA

CARUAPIXO: Uma fonte tipográfica digital inspirada nas pixações da cidade de Caruaru

Memorial Descritivo de Projeto apresentado ao Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

Aprovada em: 11/08/2025

BANCA EXAMINADORA

Prof^ª. Ms^a. Sophia de Oliveira Costa e Silva (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr^a. Maria de Fátima Waechter Finizola Santana
Universidade Federal de Pernambuco

Jaelson Carlos da Silva Junior
(*Examinador Externo*)

AGRADECIMENTOS

Gostaria primeiramente de agradecer à minha família, em especial a minha mãe e o meu pai que de diversas formas me ajudaram a chegar até aqui, me apoiando com seu jeito próprio e me auxiliando nas maiores e menores dificuldades que iam desde o deslocamento à universidade até a ajuda na compra de equipamentos que me permitiram estudar, evoluir como profissional e até mesmo concluir esse projeto, gostaria também de agradecer aos meus familiares que durante a graduação me apoiaram e me deram palavras de incentivo e afago nos momentos difíceis.

Gostaria de agradecer à minha namorada Bianca que é mais um dos presente que a graduação me proporcionou e que me acompanha desde o início, me dando todo o amor, suporte e toda a ajuda possíveis nas mais diversas situações, obrigado por ser essa namorada incrível, sem igual.

Hoje vejo a minha graduação como um período difícil e cansativo, mas cheio de beleza e momentos inesquecíveis, para além de todo o conhecimento e amor que criei pelo Design sou grato também pelas amizades que o curso me proporcionou, muito obrigado Sanny, Ewerton, Eduardo, Bia, Évellin e todos os outros amigos incríveis que não vou citar nominalmente, mas que marcaram meus dias de forma positiva em todos esses anos loucos de formação.

Gostaria de destacar também meu grande amigo Adelino, a quem já considero um irmão que o Design me deu, que me ajudou de todas as formas possíveis e imagináveis nos momentos mais tensos e complicados e que não me deixou ter paz até finalizar esse projeto de graduação.

Agradeço também à minha orientadora Sophia, que me acolheu em um momento complicado e que me deu todo o suporte necessário na produção desse trabalho, à professora Fátima que me introduziu ao mundo dos tipos e a todos os demais professores com quem tive o prazer de aprender tanto como os professores Lucas, Marcela e Daniella.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo o desenvolvimento de uma tipografia digital baseada em pixações encontradas na cidade de Caruaru. Foi realizada uma pesquisa de campo pela cidade, a fim de fotografar pixações para catalogação e escolha de quais seriam a base para a tipografia. Em seguida há um breve levantamento a respeito dos tipos e da pixação e após a apresentação dos pontos principais há a apresentação das metodologias utilizadas para o desenvolvimento direto da tipografia, Moreira (2016) e Munari (1998), e as adaptações necessárias para o trabalho. No momento projetual de fato há a produção utilizando a metodologia citada e o resultado final é a tipografia digital Caruapixo, uma fonte tipográfica digital display.

Palavras-chave: Pixação; Tipografia Digital; Caruaru; Design; Arte de Rua.

ABSTRACT

This work aims to develop a digital typography based on graffiti found in the city of Caruaru. Field research was carried out in the city in order to photograph graffiti for cataloging and choosing which would be the basis for the typography. Next, there is a brief survey regarding the types and graffiti and after the presentation of the main points, there is a presentation of the methodologies used for the direct development of the typography, Moreira (2016) and Munari (1998), and the adaptations necessary for the work. At the design stage, in fact, there is production using the aforementioned methodology and the final result is the digital typography Caruapixo, a digital display typographic font.

Keywords: Graffiti; Digital Typography; Caruaru; Design; Street Art.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	Fase 1 do Método Moreira (2016) - Escolha da Referência	13
Figura 2	Fase 2 do Método Moreira (2016) - Análise da Referência	14
Figura 3	Fase 3 do Método Moreira (2016) - Uso da Referência	15
Figura 4	Fase 4 do Método Moreira (2016) - Do Analógico ao Digital	16
Quadro 1	Aplicação e adaptações de metodologias.	17
Figura 5	Primeiro registro de pichação como arte no Brasil.	22
Figura 6	Anatomia do tipo	24
Figura 7	Painel visual das pixações	26
Figura 8	Pixo 1 fotografado no bairro Nossa Senhora das Dores	27
Figura 9	Pixo 2 fotografado no bairro Nossa senhora das Dores	28
Figura 10	Tabelas de atributos formais das referências	29
Figura 11	Gráfico de derivação de letras em caixa alta	30
Figura 12	Gráfico de derivação de números	30
Figura 13	Gráfico de derivação de letras em caixa alta adaptado para o projeto	31
Figura 14	Gráfico de derivação de números adaptado para o projeto	31
Figura 15	Print do início do processo de desenvolvimento da tipografia no Adobe Illustrator	32
Figura 16	Print da vetorização da letra L no Adobe Illustrator	32
Figura 17	Print 01 do processo de transferência no GlyphrStudio	33
Figura 18	Print 02 do processo de transferência na interface individual de edição de tipos do GlyphrStudio	35
Figura 19	Intervenção digital em fotografia do letreiro central de Caruaru - AUTÊNTICO PIXO CARUARUENSE	37
Figura 20	Intervenção digital em fotografia – CARUAPIXO NO MURO	38
Figura 21	Especimen Tipográfico 1 – CARUAPIXO – ARTE ILEGAL NA PRINCESINHA DO AGRESTE	39
Figura 22	Especimen Tipográfico 2 - CARUAPIXO	40

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	9
1.1	OBJETIVOS.....	10
1.1.1	Objetivo geral.....	10
1.1.2	Objetivos específicos.....	10
1.2	JUSTIFICATIVA.....	10
2	METODOLOGIA.....	11
3	DESENVOLVIMENTO PROJETUAL.....	18
3.1	PROBLEMA E DESENVOLVIMENTO DE PROBLEMA.....	18
3.2	COMPONENTES DO PROBLEMA.....	19
3.3	COLETA E ANÁLISE DE DADOS.....	19
3.3.1	Levantamento sobre os tipos.....	19
3.3.2	Levantamento sobre a pichação e a pixação.....	20
3.3.3	Levantamento sobre os fundamentos tipográficos básicos.....	22
3.3.4	Pesquisa de campo.....	24
3.4	CRIATIVIDADE.....	25
3.4.1	Escolha da referência.....	25
3.4.2	Análise da referência.....	26
3.4.3	Uso da referência.....	27
4	CONCLUSÃO.....	37
	REFERÊNCIAS.....	38
	APÊNDICE.....	39

1 INTRODUÇÃO

No contexto em que estamos inseridos, a tipografia se faz presente na maior parte do tempo, seja na tela dos celulares, em revistas, peças publicitárias ou embalagens de produtos. Desde a criação dos tipos móveis por Johannes Gutenberg em meados do século XV, a tipografia se desenvolveu de forma contínua e rápida. Com o advento das tecnologias modernas, como o computador, a criação e o uso de tipografias tornaram-se cada vez mais livres e criativos, pois suas aplicações e usos são cada vez mais plurais, inspirando-se nas mais diversas coisas, pessoas e lugares. Priscila Farias (2013) afirma que o rápido desenvolvimento das tecnologias digitais foi responsável por distanciar a tipografia do domínio exclusivo do especialista e permitir que o design tipográfico se tornasse mais livre de convenções tradicionais sobre legibilidade e harmonia.

Desde seu primeiro registro no Brasil, durante a ditadura militar, a pichação se espalhou por todas as cidades do país e se tornou parte consolidada da paisagem urbana atualmente. Em seu artigo “Pixação: Corpos em Performance” (2020) Cleber Augusto Barreto Corrêa aponta que os pixadores são em sua maioria jovens vindos das periferias das cidades, que convivem com baixos índices de desenvolvimento humano e são vítimas preferenciais da violência urbana, e que são vistos apenas quando se oferecem como mão-de-obra barata e que por essa origem o pixo se torna um código de coletividades urbanas, que incluem, além dos pixadores, os seus simpatizantes que em sua maioria são jovens de origens parecidas.

Embora a pichação esteja presente em inúmeros pontos da cidade de Caruaru, existem poucos ou nenhum material acadêmico que estude ou analise este fenômeno na cidade ou no interior do estado de Pernambuco como um todo. Deste modo, este projeto tem como objetivo demonstrar a elaboração de uma tipografia digital display baseada nas pixações registradas na cidade de Caruaru. Valendo-se da metodologia fundamentada no livro “Das coisas nascem coisas” (1998) do designer Bruno Munari, que consiste em um passo a passo para solucionar um problema de design, para desenvolver o projeto como um todo e o método apresentado por Moreira (2016), na monografia “Tipografia Vernacular Digital: proposta de um método para o desenho de fontes tipográficas de inspiração popular” para o desenvolvimento da tipografia propriamente dita.

Neste trabalho, o termo *Pixação* será utilizado para se referir exclusivamente às inscrições de nomes próprios, vulgos ou assinaturas realizadas em espaços públicos e privados. Ao delimitar o uso do termo desde esta introdução, busca-se evitar ambiguidades conceituais e garantir a precisão terminológica ao longo da pesquisa.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo geral:

Desenvolver uma fonte tipográfica digital *display* a partir de pixações encontradas na cidade de Caruaru.

1.1.2: Objetivos específicos:

- Realizar um levantamento a respeito do conceito de tipos e de sua criação;
- Realizar um levantamento sobre a origem da pichação e seus diferentes tipos ou estilos;
- *Levantamento sobre fundamentos básicos do desenho de tipos.*
- Realizar uma pesquisa de campo na cidade de Caruaru e registrar os tipos de pixações mais recorrentes;
- Criar um painel visual com os resultados da pesquisa de campo;
- Desenvolver a fonte tipográfica com base no painel visual.

1.2 JUSTIFICATIVA

Este trabalho tem como objetivo a criação de uma tipografia digital do tipo *display* e tem como objetivo a valorização da estética visual da pichação que carrega consigo toda uma carga social por se tratar de um ato criminalizado que por muitas vezes é utilizado como forma de protesto, resistência, expressão artística e como forma de ser visto e lembrado pela sociedade. O tema é relevante academicamente por tratar de um tema pouco explorado no campo do design no agreste pernambucano e por se tratar de uma adição ao campo de estudo dos tipos, área de nicho do *Design*. O resultado da análise dos dados resultantes da pesquisa de campo pode servir também para futuras pesquisas voltadas ao pixo em Caruaru. Para além dos pontos citados anteriormente este projeto possui também motivação pessoal para o autor pois o interesse pela cultura urbana é algo que acompanha o autor desde muito jovem e temas como grafite, pichação, *rap*, dentre muitos outros sempre estiveram interligados e presentes nas ruas do bairro em que cresci, na minha vida e na vida das pessoas que tem origem similar à sua.

2 METODOLOGIA

Para a concepção deste trabalho, foi escolhida a metodologia de Bruno Munari, apresentada no livro “Das coisas nascem coisas” (1998) que consiste em 12 passos que de forma lógica guiam o usuário de forma eficiente e com o menor esforço para o melhor resultado. Para além dos pontos já citados, esta metodologia é também bastante versátil pois permite adaptações de acordo com as necessidades do projeto. E estas são as etapas do método:

1. Problema: Apresentar o problema;
2. Definição do problema: definir o problema que pretende resolver;
3. Componentes do Problema: “Quebrar” o problema, o transformando em problemas menores;
4. Coleta de Dados: Pesquisa dos dados necessários para o entendimento do problema;
5. Análise de Dados: Avaliação das informações coletadas.
6. Criatividade: Utilizar os dados coletados e avaliados para gerar ideias.
7. Materiais e Tecnologias: Pesquisa sobre possíveis materiais e processos úteis para o projeto.
8. Experimentação: Execução de experimentos de materiais e processos antes pesquisados;
9. Modelo: Desenvolvimento de protótipos gerados pela experimentação;
10. Verificação: Constatação de erros e acertos nos protótipos.
11. Desenho de Construção: Finalização do modelo após os passos anteriores;
12. Solução: A solução final.

Ainda com base na metodologia de Munari (1998), foram realizadas adaptações para melhor adequação ao projeto, onde houve a junção de certas etapas, Problema e Definição do Problema (etapa 1), Coleta de Dados e Análise de Dados (etapa 3). Na etapa 4 (Criatividade) será utilizada a metodologia de Moreira (2020), por se tratar de um método específico para o desenho de fontes tipográficas de inspiração popular, há similaridades com o projeto, mas também serão necessárias adaptações para melhor adequação, logo em seguida, na etapa 5 há o retorno à metodologia de Munari com a apresentação dos Materiais e Tecnologias e por fim a

etapa 6, há a experimentação prática da fonte. O método de Moreira se divide em apenas 4 fases, sendo elas:

1. Escolha de referência: É escolhida uma referência visual para o projeto de acordo com as categorias, que têm por base estilos visuais de letreiramentos populares de Pernambuco.

Figura 1 - Fase 1 do Método Moreira (2016) - Escolha da Referência



Fonte: MOREIRA, Eduardo (2016)

2. Análise de referência: Devem ser analisadas as referências escolhidas anteriormente de acordo com três categorias propostas por Fnizola (apud MOREIRA, 2016, p.85: Autoria (se especialista ou não), formas de representação (caligráfica,

tipográfica, desenho) e atributos formais (construção, forma, largura, peso, serifas, decoração, tipo de contraste, caracteres chave).

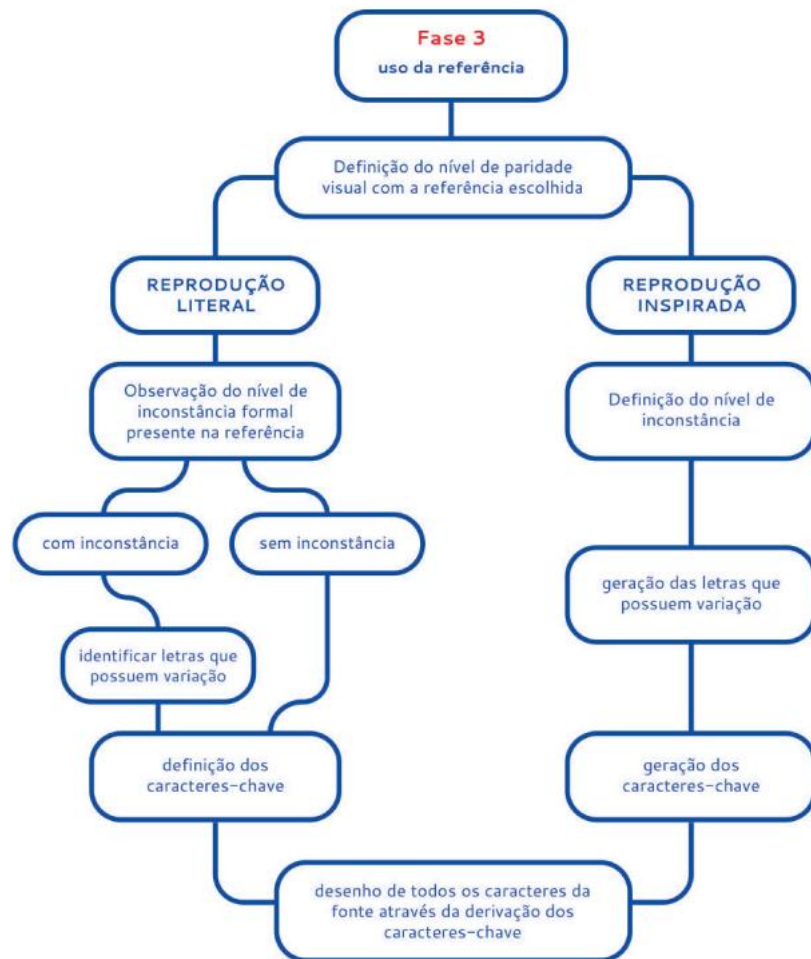
Figura 2 - Fase 2 do Método Moreira (2016) - Análise da Referência



Fonte: MOREIRA, Eduardo (2016)

3. Uso da referência: Iniciando o processo de construção das letras, pode se basear numa reprodução literal ou uma inspirada das imagens de referência coletadas anteriormente.

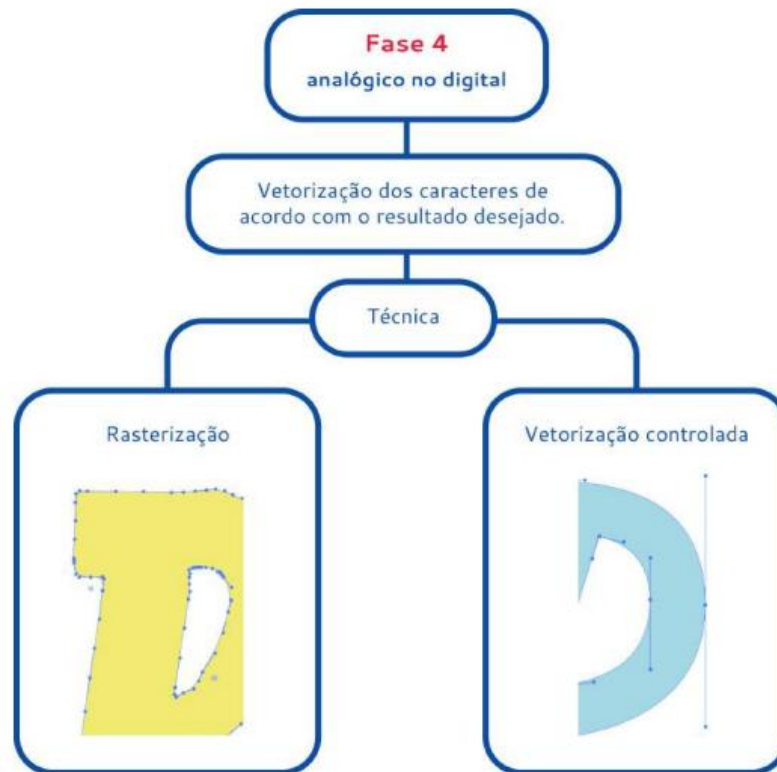
Figura 3 - Fase 3 do Método Moreira (2016) - Uso da Referência



Fonte: MOREIRA, Eduardo (2016)

4. Do analógico ao digital: A fase em que é feita a vetorização dos caracteres com as técnicas de rasterização, que é mais rápida, porém apresenta pequenas falhas em seu resultado ou vetorização, que exige maior conhecimento técnico e esforço do designer, mas gera um resultado sem falhas e mais fiel à referência.

Figura 4 - Fase 4 do Método Moreira (2016) - Do Analógico ao Digital



Fonte: MOREIRA, Eduardo (2016)

As adaptações realizadas no método de Moreira (2020) foram a substituição das classificações de letreiramentos populares na Escolha de Referência (fase 4.1), que agora são: Pixação Reta e Pixação Caligráfica, que consiste na divisão através das características visuais de fácil identificação, a remoção da subcategoria de formas de representação na Análise de Referência (fase 4.2), por não se encaixarem nas formas de caligráfica, tipográfica, desenho e por fim a junção das fases de Uso de Referência e Do Analógico ao Digital (fase 4.3) pelo fato de que ambas as fases serão realizadas de forma digital.

Quadro 1 – Aplicação e adaptações de metodologias.

1- Problema e Definição do Problema	1 – Desenvolver uma tipografia digital 2- Desenvolver uma tipografia digital display baseada nas pixações de Caruaru.
2- Componentes do Problema	1- Desenvolvimento dos tipos em caixa alta; 2- Desenvolvimento dos números; 3- Desenvolvimento de símbolos.
3- Coleta de Dados e Análise de Dados	1- Levantamento a respeito do conceito de tipos e sua criação. 2- Levantamento sobre a pixação e seus diferentes tipos ou estilos. 3- Levantamento sobre fundamentos básicos do desenho de tipos. 4- Pesquisa de campo e registro de pixações encontradas em Caruaru. 5- Criação de painel visual com os registros da pesquisa de campo.
4- Criatividade	1- Transição para a metodologia de Moreira (2020).
4.1- Escolha da Referência	1- Escolha da referência através das categorias: • Pixação reta; • Pixação caligráfica;
4.2- Análise da Referência	1- Analisar a referência escolhida através dos seguintes pontos: • Autoria • Atributos formais
4.3- Uso de Referência no Digital	1-Escolha entre a reprodução literal ou inspirada 2- Escolha entre a produção de tipos através da rasterização ou da vetorização
5- Materiais e Tecnologia	1- Desenho vetorial no programa Adobe Illustrator; 2- Transição do desenho vetorial para arquivo de fonte OpenType através do programa GlyphrStudio.
6- Experimentação	1- Uso da fonte no aplicativo Adobe Illustrator para criação de um cartaz

	tipográfico (Estilo Spécimen Tipográfico) demonstrando a fonte e suas particularidades. 2- Uso da fonte na produção de outras peças gráficas como intervenções digitais em fotografias.
--	--

Fonte: O autor (2025).

Após o entendimento da metodologia de Moreira e a apresentação das modificações necessárias para adequação ao projeto, a metodologia segue com 6 etapas, sendo a última quarta etapa dividida em 3 sub etapas.

3 DESENVOLVIMENTO PROJETUAL

3.1 PROBLEMA E DESENVOLVIMENTO DE PROBLEMA

O problema deste trabalho, de forma simplificada, é a criação de uma tipografia digital de tipo display, inspirada nas pixações da cidade de Caruaru. No entanto, uma definição mais completa revela que o objetivo é desenvolver uma tipografia que reflita uma expressão artística frequentemente marginalizada e criminalizada, representando a necessidade de ser visto e lembrado por parte daqueles que vivem à margem da sociedade.

3.2 COMPONENTES DO PROBLEMA

Ellen Lupton (2006) em sua obra *Pensar com tipos*, explica que com a criação dos tipos móveis por Johannes Gutenberg na Alemanha no início do século XV, houve uma revolução na escrita no Ocidente, a produção que antes era feita manualmente por escribas deu lugar a uma produção em massa através da impressão.

Após o uso das letras na impressão, elas eram em caixas subdivididas para facilitar sua reutilização, as letras maiúsculas eram guardadas em caixas acima das letras minúsculas e por isso adotou-se o termo ‘caixa-alta’ para denominar as letras maiúsculas.

Finizola (2023) explica que existem dois tipos de algarismos em uma tipografia, sendo eles: Old Style Figures, projetados para compor com as letras minúsculas e possuem ascendentes e descendentes enquanto o Line Figures, projetados para compor com letras maiúsculas e para o uso em tabelas.

Por fim, no que tange as pontuações Finizola (2023, apud Claudio Rocha, 2000) afirma que a função da pontuação é marcar o ritmo da fala, ou marcar a entonação e que os gregos e romanos foram os primeiros a utilizar pontos entre as palavras e que mais adiante os demais sinais foram incorporados.

3.3 COLETA E ANÁLISE DE DADOS

Para um melhor entendimento do processo de criatividade da produção dos tipos, se faz necessário o entendimento dos conceitos básicos que a norteiam, sendo assim, os levantamentos a seguir tem como objetivo auxiliar o leitor a expandir seu repertório sobre as pixações, sobre os tipos e sobre sua produção.

3.3.1 LEVANTAMENTO SOBRE OS TIPOS

Para falarmos sobre tipos, é necessário que tenhamos certo conhecimento sobre o que são e os conceitos básicos que os compõem. Na visão de Priscila Farias (2004) podemos definir tipografia como o conjunto de práticas e processos envolvidos na criação e utilização de símbolos visíveis relacionados aos caracteres ortográficos (letras) e para-ortográficos (números, sinais de pontuação etc.) para fins de reprodução. De acordo com a autora, dentro desta definição ampla, ao estudarmos um exemplo de design com tipos precisamos levar em consideração os diferentes processos que podem ser utilizados para a obtenção destes caracteres. Existem três diferentes processos que se diferenciam, sendo eles: o processo mecânico ou automatizado que gera caracteres regulares repetíveis, o processo de **caligrafia** que é realizado de forma manual e gera letras únicas a partir de traçados contínuos a mão livre, e por fim o processo de **letreiramento** que é mais um processo manual que gera letras únicas, mas através de desenhos.

Ainda em relação às diferenciações existentes dentre os tipos, existem duas categorias principais, que são os tipos display, que valorizam o impacto visual dos tipos e suas excentricidades e os tipos de imersão impressos, que segue a tradição de desenhos de tipos específicos encontrados em livros impressos.

"Tendo em vista as duas grandes categorias de uso que norteiam a aplicação pragmática de uma fonte tipográfica, podemos notar duas forças extremas – uma que se aproxima da tradição deixada pelo livro impresso e de seus modelos amplamente convencionados; e outra que se afasta desses modelos, valorizando a excentricidade da forma tipográfica e o impacto visual que ela pode produzir. A tradição tipográfica do texto de imersão impresso, sustentada por mais de cinco séculos, deixou marcas visíveis nos referenciais de leitura" (GOMES, 2010, p. 33).

Com o advento da tipografia digital, é possível criar tipos de forma livre, sem se preocupar com as propriedades físicas de aplicação deles.

" Com a tipografia digital, o design de tipos pôde ganhar diferentes propostas, com uma quantidade de abordagens estéticas distintas sem precedentes. Considerando os formatos digitais no projeto de tipos, as propriedades materiais são inevitavelmente deixadas em segundo plano. " (GOMES, 2010, p. 42).

E é pela liberdade proporcionada pelo ambiente digital que o projeto tipográfico apresentado neste memorial descritivo terá como base as pixações encontradas nas ruas de Caruaru e seguirá na categoria display, explorando o impacto visual dos tipos e suas particularidades.

3.3.2 LEVANTAMENTO SOBRE A PICHANÇA E A PIXAÇÃO

Segundo o site do projeto Memórias da Ditadura, o primeiro registro de pichação como arte no Brasil foi a frase “ABAIXO A DITADURA” (Figura 5) e afirma também que ali se deu o início da *street art* no Brasil e que as inscrições eram simples pois precisavam ser ágeis para fugir da repressão policial da época e não possuíam assinaturas pois buscavam puramente demonstrar contrariedade ao regime e com o passar do tempo as inscrições foram difundidas e pichações surgiram em muros, construções, viadutos etc.

Figura 5: Primeiro registro de pichação como arte no Brasil.



Fonte: Medium (2018)

É necessário localizar melhor o objeto, o termo pichação pode se referir a uma grande variedade de tipos de escrita realizada no cenário urbano, então seria melhor, utilizar o termo pichações, no plural, para deixar claro que não há uma unicidade nas práticas que ele se refere (CORREA, 2020). Existem diversas formas de pichações que carregam diferentes funções e características de construção.

Correa (2020) afirma que é possível subdividir as pichações em três grandes grupos, sendo o primeiro deles o das pichações de nome próprio (de vulgo) que são assinaturas de pseudônimos e siglas de coletivos e que recebe o nome de pixo pelos próprios pixadores, os dois outros tipos principais de pichações são: as pichações de frases e palavras de ordem, que geralmente carregam cunho político como todas as outras pichações, mas possuem caráter reivindicatório e por fim os pequenos poemas e textos literários que também são comuns nos grandes centros urbanos, por fim, ele afirma também que existem também diversos tipos de pichações que não se encaixam nesses grupamentos, como os românticos, os religiosos etc.

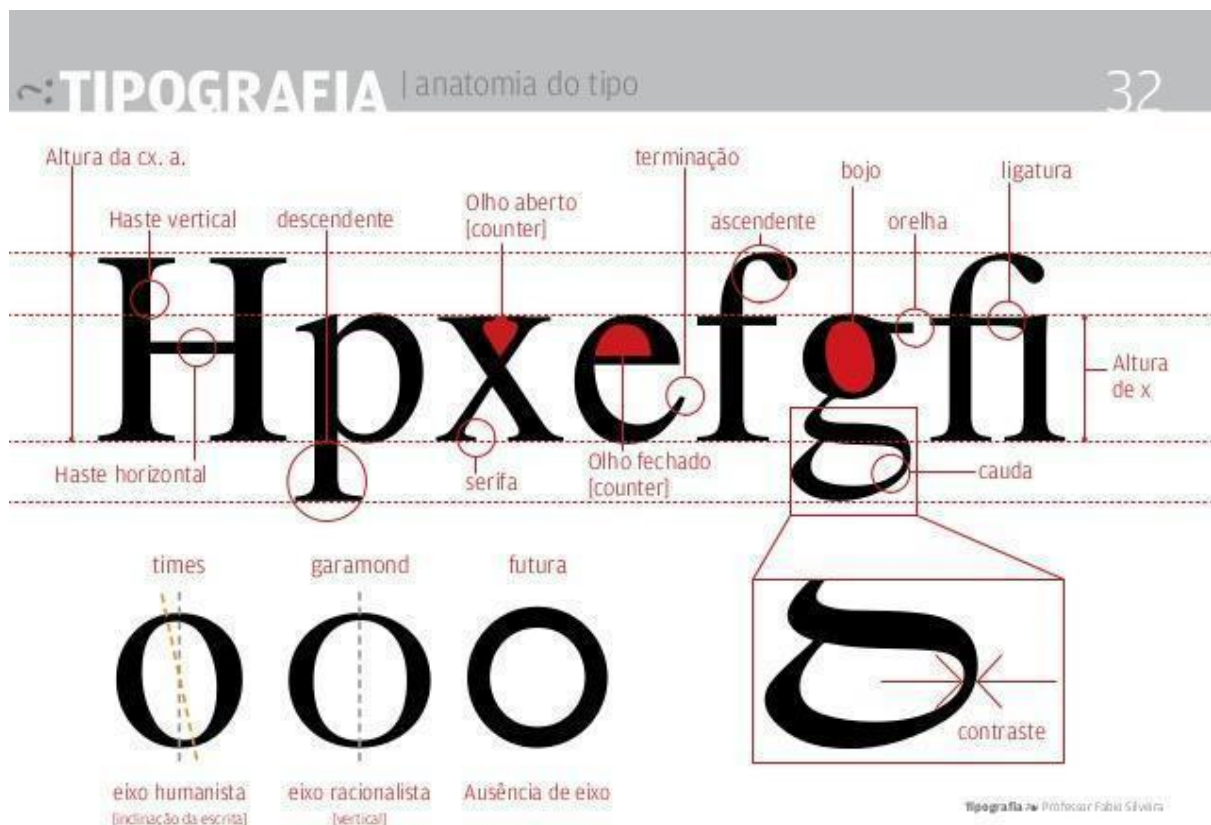
3.3.3 LEVANTAMENTO SOBRE OS FUNDAMENTOS TIPOGRÁFICOS BÁSICOS

Graças ao conteúdo e propósito do trabalho antes que o processo de desenvolvimento da tipografia se inicie é necessária uma introdução aos termos e nomenclaturas que tornarão possível o melhor entendimento e a análise de todo o processo a seguir.

- **ANATOMIA TIPOGRÁFICA**

Para Farias (2016) a discussão sobre tipografia, independentemente de seu grau de formalidade, pressupõe a existência de um vocabulário comum. A figura 6 demonstra nomenclaturas que definem as diferentes áreas dos tipos.

Figura 6: Anatomia do tipo



Fonte: CeMiDesign (2016)

- **ATRIBUTOS FORMAIS DOS TIPOS**

Segundo Dixon (apud FINIZOLA, 2010) existem 8 atributos formais que são os elementos básicos para descrição do design e construção de uma tipografia. São eles: Construção, forma, proporção, modulação, peso, serifas/terminais, caracteres chave e decoração.

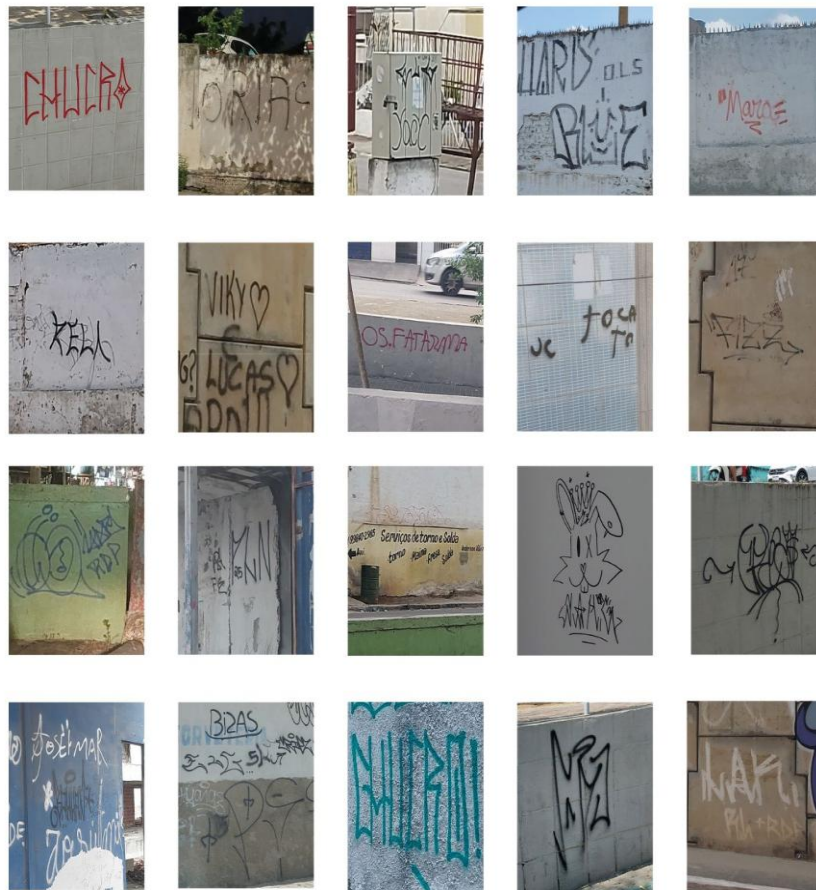
- Construção: Diz respeito à estrutura do tipo. Existem 5 estruturas que direcionam os tipos.
 - Contínua: Fluida e sem transições visíveis;
 - Descontínua: Apresenta rompimento nas conexões do tipo, como em letras góticas ou estêncil;
 - Modular: Apresenta repetição de elementos idênticos ou um número limitado de elementos;
 - Amorfa: Apresenta uma forma irregular, como nas fontes grunge;
 - Referência a ferramenta: Apresentam característica da ferramenta utilizada, como penas e pincéis.
-
1. Forma: Se trata da combinação entre curvas e retas e do tratamento gráfico específico dado aos elementos.
 2. Proporção: É quem dita o ritmo e ordem da fonte através de uma relação das partes (largura, altura –x, altura ascendente e descendente).
 3. Modulação: Se caracteriza pela presença ou ausência do contraste de forma, diferença de espessura entre as hastes de uma letra.
 4. Peso: É definido pelas espessuras das hastes de uma família tipográfica. Os pesos mais comuns são: light, regular, bold, e extrabold.
 5. Serifas/Terminais: São os remates e continuações finais de cada haste, respectivamente.
 6. Caracteres Chave: São letras que facilitam a identificação das famílias por apresentarem características peculiares.
 7. Decoração: Segundo Finizola (2010) são “recursos ornamentais utilizados na construção do tipo, como sombra, contornos, adereços etc.

3.3.4 PESQUISA DE CAMPO

Na primeira etapa da fase projetual, foi realizada uma pesquisa de campo a fim de coletar imagens de pixações em Caruaru. O autor fotografou pixações pelos bairros: José Carlos de Oliveira, Boa Vista 1, Nossa Senhora das Dores, Universitário, Divinópolis e Indianópolis. As fotografias seguiram a rotina diária do autor e foram registradas no caminho para o estágio, na volta para casa, no trajeto para eventos e etc.

No total foram fotografadas 20 pixações, apresentadas na figura 7, painel visual produzido pelo autor para melhor visualização.

Figura 7: Painel visual das pixações



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

De forma geral, podemos observar que a maioria das pichações registradas apresentam letras em caixa alta, pois apenas três das vinte apresentam letras em caixa baixa. Podemos também observar a predominância de letras retas, que podem apresentar pequenas curvas em suas linhas causadas pela fluidez do movimento do pixador com a ferramenta utilizada, mas em essência são retas enquanto apenas seis

dos registros mostram letras fluidas e caligráficas. E por fim, a última das características observadas nas pixações são as cores utilizadas para sua produção, sendo o preto a cor predominante, presente em treze das vinte imagens, a cor vermelha está presente em quatro, a azul em uma e o branco também em uma.

3.4 CRIATIVIDADE

3.4.1 ESCOLHA DA REFERÊNCIA

Conforme observado na pesquisa de campo, os elementos predominantes nos pixos registrados são: a cor preta, letras em caixa alta e letras retas. Além disso, diversas das pixações demonstram considerável atenção aos detalhes da execução por parte de seus autores.

De acordo com os fatos observados, foi escolhida a referência 1(Figura 8) escolhida por apresentar letras em caixa alta, letras retas e a referência 2 (Figura 9) foi escolhida por apresentar também letra em caixa alta, algumas letras retas e o preto que predomina nos registros.

Figura 8: Pixo 1 fotografado no bairro Nossa Senhora das Dores



Figura 9: Pixo 2 fotografado no bairro Nossa Senhora das Dores



Fonte: O Autor (2025)

3.4.2 ANÁLISE DA REFERÊNCIA

Em relação às formas de representação (retas ou caligráficas) ambas as referências apresentam características retas, quanto a sua autoria, demonstram ter sido produzidas por um pixadores com certa experiência e que dominam até certo ponto o uso das ferramentas utilizadas para produzir as pixações. Em relação aos atributos formais:

Figura 10: Tabelas de atributos formais das referências

 CONSTRUÇÃO CONTÍNUA E SEM CONEXÕES ENTRE AS LETRAS FORMA FORMAS RETAS COM PEQUENAS CURVATURAS PROPORÇÃO CONDENSADA MODULAÇÃO NÃO APRESENTA PESO REGULAR SERIFAS/TERMINAIS TERMINAL VERTICAL NA LETRA C CARACTERES-CHAVE  DECORAÇÃO TRAÇO NO BOJO DA LETRA O	 CONSTRUÇÃO CONTÍNUA E SEM CONEXÕES ENTRE AS LETRAS FORMA FORMAS RETAS COM PEQUENAS CURVATURAS E FORMAS CÚRVADAS PROPORÇÃO CONDENSADA MODULAÇÃO NÃO APRESENTA PESO REGULAR SERIFAS/TERMINAIS NÃO POSSUI CARACTERES-CHAVE  DECORAÇÃO NÃO POSSUI
--	---

Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

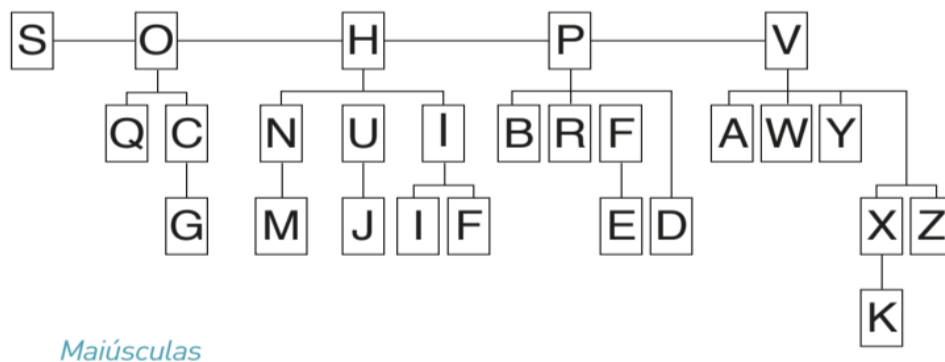
3.4.3 USO DA REFERÊNCIA

Moreira (2016) sugere que após a análise da referência seja definido o grau de similaridade que a fonte terá em relação às referências, sendo a reprodução literal o caminho que busca maior fidelidade à referência e a reprodução inspirada o caminho que mais se distancia da referência original, sendo assim, optou-se por uma reprodução inspirada que busca não se distanciar totalmente das referências mas também diminuir as irregularidades observadas nas referências, trazendo maior harmonia para a tipografia.

De acordo com as referências escolhidas, foi definido que a tipografia produzida

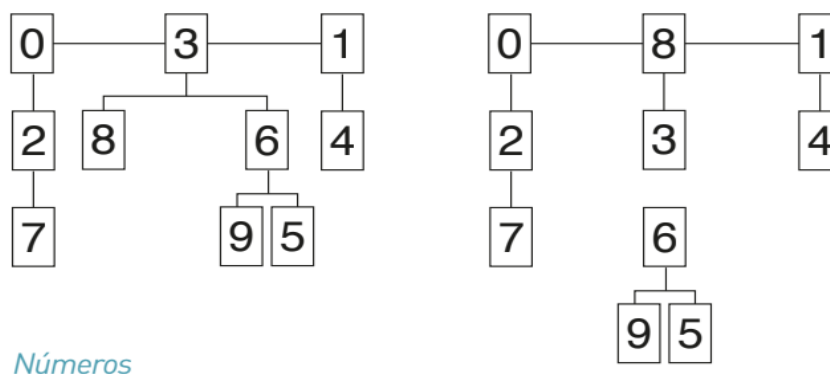
terá apenas caracteres em caixa alta e números. Segundo Farias (2000 apud FINIZOLA 2010) o sistema “abcdefg” visa automatizar o processo de criação de uma fonte a partir da definição de alguns caracteres-chave (o, h, p, v) dos quais os outros seriam derivados, sendo assim, foram utilizadas os seguintes gráficos de derivação de Finizola (2023) para guiar o início da composição dos tipos, e em seguida foi criado um gráfico de derivação próprio devido ao número limitado de caracteres escolhidos das referências.

Figura 11: Gráfico de derivação de letras em caixa alta



Fonte: Finizola (2023)

Figura 12: Gráfico de derivação de números



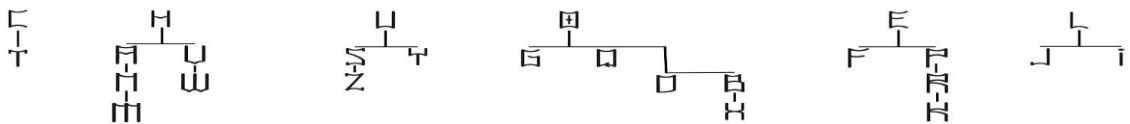
Fonte: Finizola (2023)

Pelo fato de as referências não apresentarem todas as letras necessárias para seguir corretamente o gráfico de derivação de Finizola (2023), se fez necessária a

criação de uma tabela própria para nortear a criação (Figura 13). As letras principais passaram a ser C, H, U, O, E, L. No caso dos números, diferentemente do modelo de derivação proposto por Finizola (2023) o autor realizou a derivação direta de alguns caracteres-chave conforme demonstrado na Figura 14.

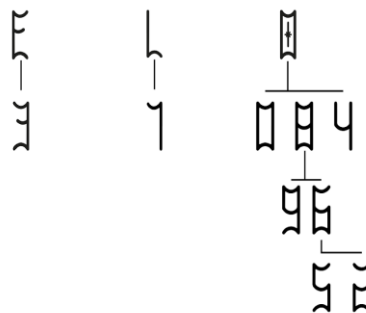
Diversas flexibilizações se fizeram necessárias com o intuito de manter uma harmonia visual em todas as letras, a utilização de uma vetorização com traços regulares em todas as letras se deu pela precisão que pode ser alcançada pelos pixadores experientes e para manter uma harmonia visual. Em todas as letras derivadas houve a utilização em maior ou menor grau de elementos da letra de referência, os exemplos podem ser observados na Figura 15.

Figura 13: Gráfico de derivação de letras em caixa alta adaptado ao projeto



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

Figura 14: Gráfico de derivação de números adaptado ao projeto

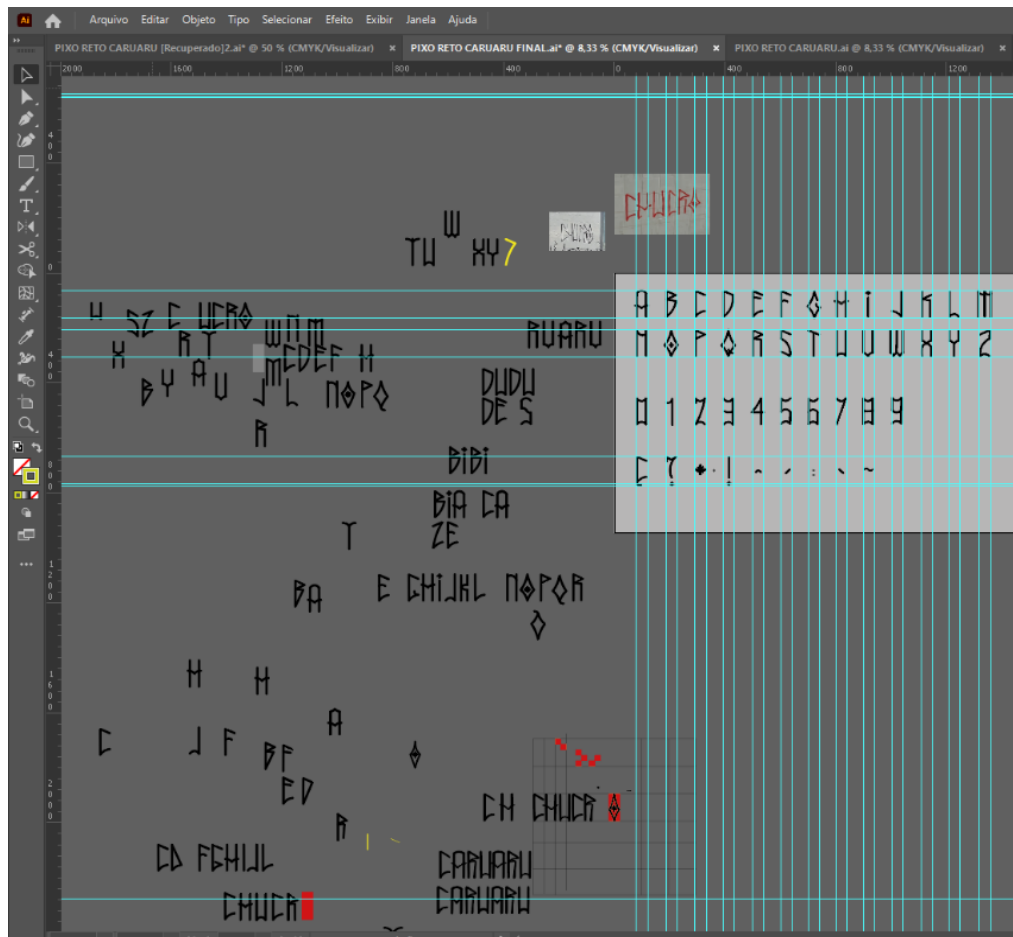


Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

Foram necessários inúmeros testes e tentativas até encontrar a melhor forma de representar cada letra, havendo até a troca de referência escolhida a fim de produzir uma tipografia coesa e realmente utilizável, onde é possível observar a presença de uma imagem de referência com uma pixação em vermelho na figura 15.

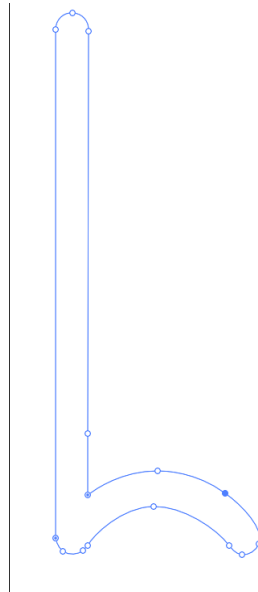
O processo de vetorização dos tipos demandou certo cuidado a fim de evitar o excesso de pontos, curvaturas e peso padronizados conforme demonstrado na figura 16.

Figura 15: Print do início do processo de desenvolvimento da tipografia no Adobe Illustrator



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

Figura 16: Print da vetorização da letra L no Adobe Illustrator



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

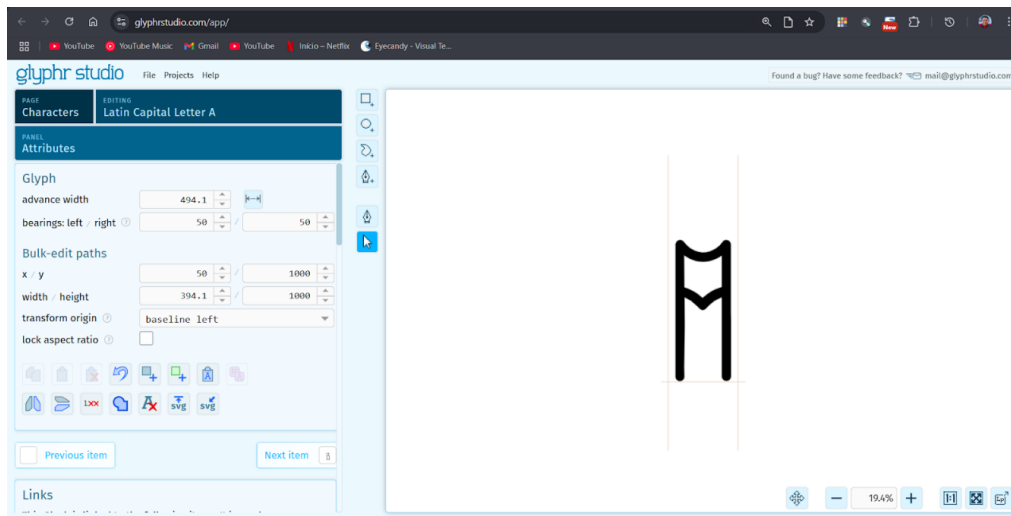
O passo final da criação dos tipos foi a transferência dos arquivos das letras vetorizadas para o site GlyphrStudio, colocando as letras em caixa alta, os números e os símbolos produzidos.

Figura 17: Print 01 do processo de transferência no GlyphrStudio



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

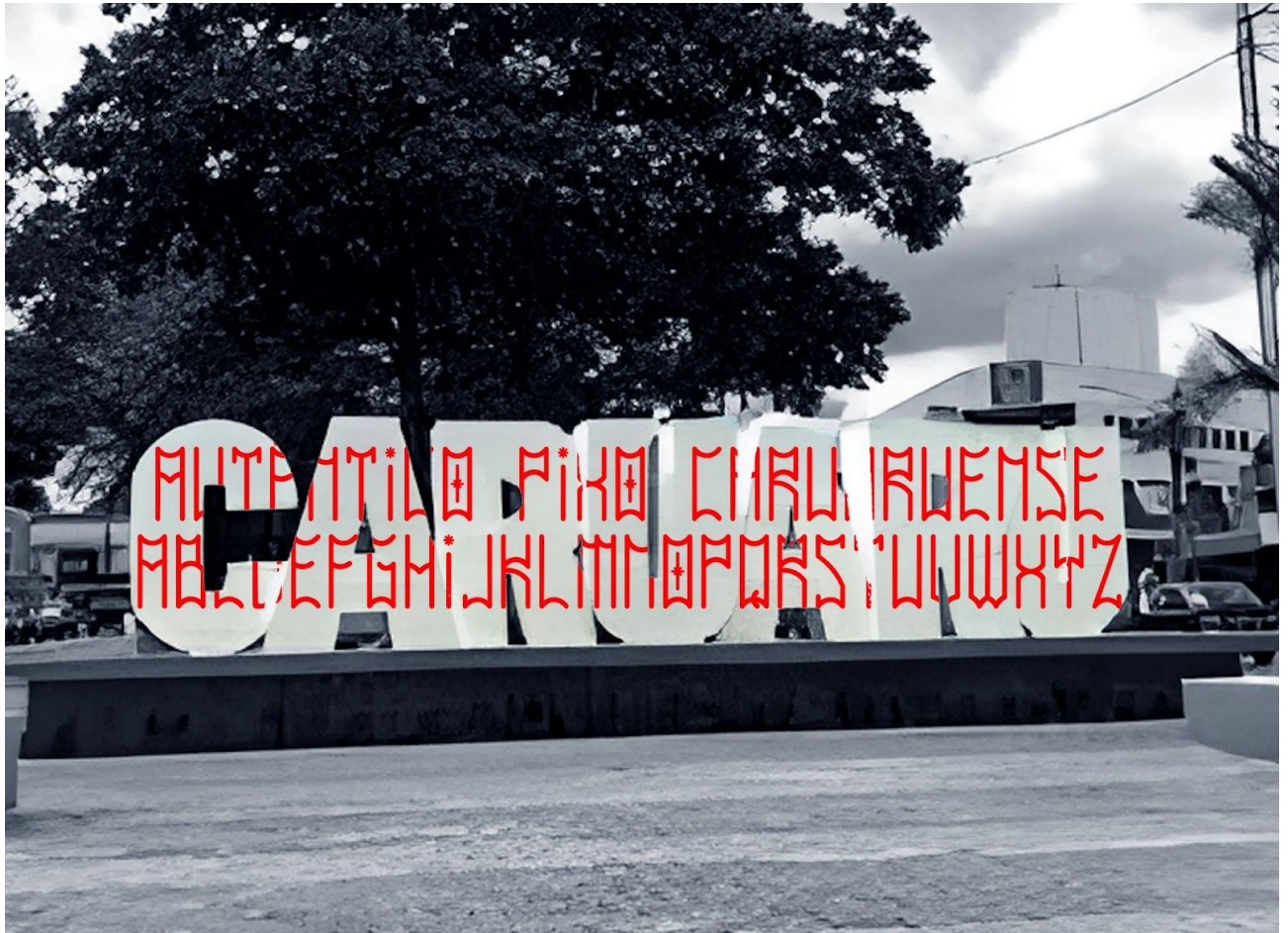
Figura 18: Print 02 do processo de transferência na interface individual de edição de tipos do GlyphrStudio



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

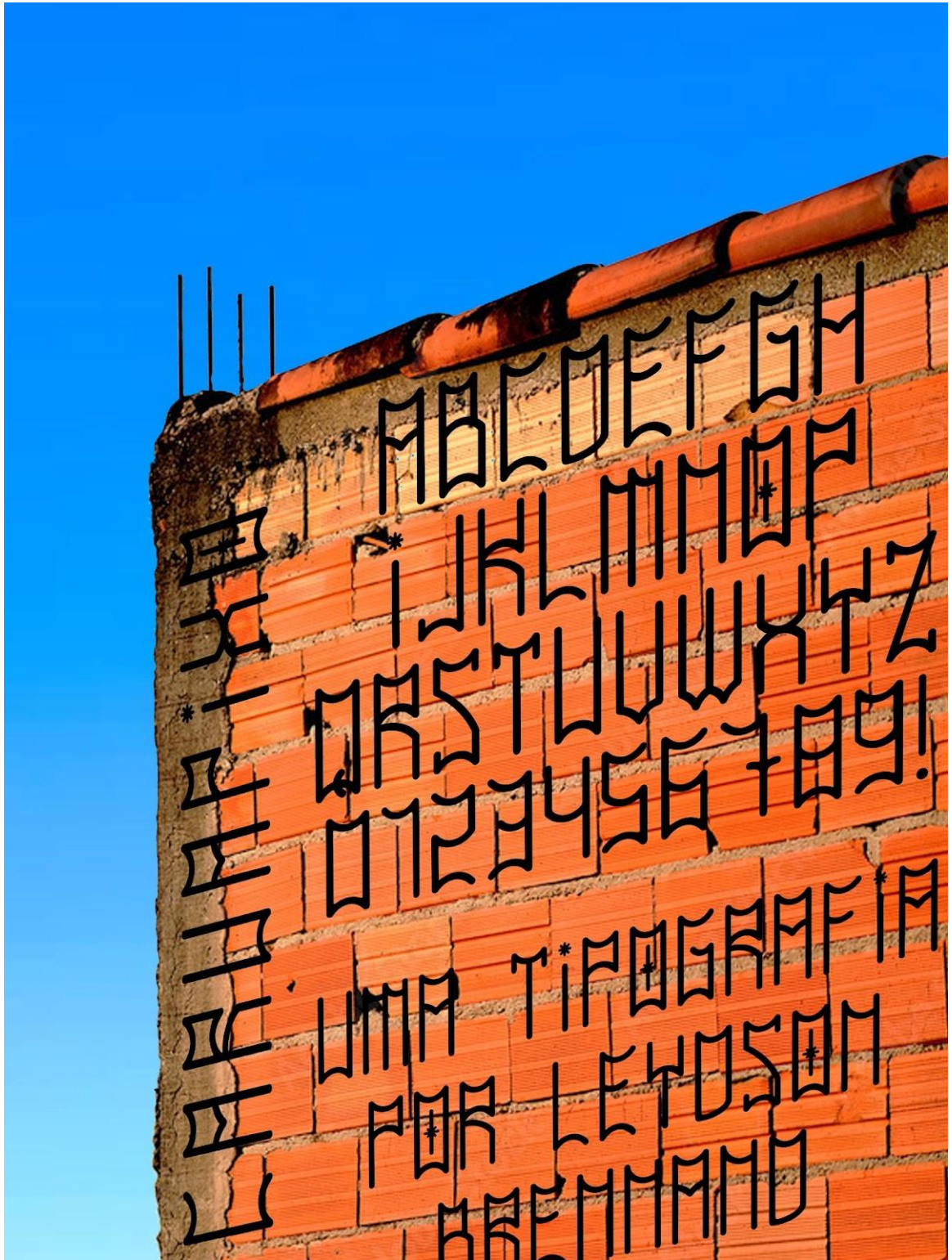
Após a exportação da fonte em formato .OTF chegou o momento de utilizá-la no Adobe Photoshop e no Adobe Illustrator para realizar o desenvolvimento de peças gráficas como os Spécimens Tipográficos e composições com imagens reais e intervenções com a tipografia já finalizada.

Figura 19: Intervenção digital em fotografia do letreiro central de Caruaru - AUTÊNTICO PIXO CARUARUENSE.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

Figura 20: Intervenção digital em fotografia - CARUAPIXO NO MURO



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

Figura 21: Especimen Tipográfico 1 - CARUAPIXO - ARTE ILEGAL NA PRINCESINHA DO AGRESTE



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

4 CONCLUSÃO

Por meio desse projeto pode-se compreender melhor como estamos cercados de expressões culturais em todos os bairros da cidade e que há valor nas criações dos pixadores que podem ser uma vasta fonte de inspiração e referências para o design como um todo. Durante o desenvolvimento do projeto foi possível observar que embora as pixações sejam consideradas crime pelas leis atuais, elas são uma forma legítima de expressão artística e social daqueles que a reproduzem pelas paredes e muros da cidade.

A parte da pesquisa alcançou os objetivos propostos em relação aos levantamentos e será expandida após o fim do projeto, onde o autor pretende fotografar com maior qualidade as pixações e criar um acervo digital para que haja a possibilidade de consulta para outros designers e profissionais criativos em geral na busca de referências visuais. A utilização da metodologia de Munari (1998) para guiar o projeto como um todo e de Moreira (2016) para guiar a parte da criação da tipografia propriamente dita foi bastante positiva para o projeto, proporcionando maior organização das ideias, apesar do objeto central da tipografia não se tratar de elementos vernaculares.

O resultado do projeto foi a versão 1.0 da fonte Caruapixo que nasce com base em pixações de Caruaru e que será disponibilizada de forma gratuita no futuro, a fonte continuará sendo objeto de estudo do autor e terá atualizações, melhorias e expansões no futuro, sendo aprimorada e polida para uma versão 2.0 que será disponibilizada gratuitamente no Behance do autor e poderá ser acessado no seguinte endereço: <https://www.behance.net/leydsonbrennand>.

Por fim, há a expectativa de que este trabalho seja apenas o início de um estudo mais amplo e aprofundado da cultura do pixo no agreste pernambucano e que tem tanto a oferecer para nossa região.

REFERÊNCIAS

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem as coisas**. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos: um guia para designers, escritores, editores e estudantes**. Tradução de Alexandre Salvaterra. 2. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2016.

MOREIRA, E. Tipografia vernacular digital: proposta de um método para o desenho de fontes tipográficas de inspiração popular. Trabalho de conclusão de curso: Universidade Federal de Pernambuco, 2016.

MEMÓRIAS DA DITADURA. **Pichação “Abaixo a ditadura” (1968). Memórias da Ditadura**. Disponível em: <https://memoriasdeditadura.org.br/cultura/pichacao-abaixo-a-ditadura-1968/>. Acesso em: 4 ago. 2025.

CASTRO, César; FERREIRA, Miguel. **Anatomia do tipo**. *CEMI Design*, 14 abr. 2016. Disponível em: <https://cemidesign.blogspot.com/2016/04/anatomia-do-tipo.html>. Acesso em: 4 ago. 2025.

FINIZOLA, Fátima. **Desenho Tipográfico** [Apostila digital], Caruaru, 2023. Material disponibilizado na disciplina Desenho Tipográfico – Universidade Federal de Pernambuco, 2024.

FARIAS, Priscila Lena. **Estudos sobre tipografia: letras, memória gráfica e paisagens tipográficas. Tese de Livre-Docência** – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/T.16.2017.tde-10032017-161946>. Acesso em: 30 set. 2024.

GOMES, Ricardo Esteves. **O design brasileiro de tipos digitais: elementos que se articulam na formação de uma prática profissional**. 2010. 211 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010. Disponível em: http://www.um.pro.br/prod/_pdf/000982.pdf. Acesso em: 22 de out. 2024.

FARIAS, Priscila Lena. **Tipografia digital: o impacto das novas tecnologias**. Teresópolis: 2AB. Acesso em: 04 ago. 2025. 2013.

CORRÊA, A. Cleber Augusto Barreto. **Pichação: corpos em performance**. Artigo. NPGAU, Escola de Arquitetura, Universidade Federal de Minas Gerais, Brasil. 2020.

APÊNDICE A – REGISTROS FOTOGRÁFICOS DE PIXAÇÕES NA CIDADE DE CARUARU - PE

