

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

Charles Morais

**DINGBAT FEIRA DA SULANCA:**

Desenvolvimento de uma fonte digital com base no repertório imagético da Feira da  
Sulanca de Santa Cruz do Capibaribe-PE

Caruaru, 2018

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

Charles Morais

**DINGBAT FEIRA DA SULANCA:**

Desenvolvimento de uma fonte digital com base no repertório imagético da Feira da Sulanca de Santa Cruz do Capibaribe-PE

Monografia apresentada ao curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Design  
Orientação: Dra. Maria de Fátima Waechter Finizola.

Caruaru, 2018

Catálogo na fonte:  
Bibliotecária – Simone Xavier

M287d      **Morais, Charles.**  
              “Dingbat Feira da Sulanca: desenvolvimento de uma fonte digital com base no  
              repertório imagético da Feira da Sulanca de Santa Cruz do Capibaribe-PE”. / Charles  
              Morais. – 2018.  
              76 f. il. : 30 cm.

              Orientadora: Maria de Fátima Waechter Finizola Santana.  
              Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Universidade Federal de  
              Pernambuco, CAA, Design, 2018.  
              Inclui Referências.

              1. Prática tipográfica. 2. Santa Cruz do Capibaribe (PE). 3. Feiras. I. Santana,  
              Maria de Fátima Waechter Finizola (Orientadora). II. Título.

CDD 740 (23. ed.)

UFPE (CAA 2018-308)



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

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

**CHARLES MORAIS**

***“Dingbat Feira da Sulanca: desenvolvimento de uma fonte digital com  
base no repertório imagético da Feira da Sulanca de Santa Cruz do  
Capibaribe-PE”***

A comissão examinadora, composta pelos membros abaixo, sob a presidência do primeiro, considera o(a) aluno(a) **CHARLES MORAIS**

**APROVADO**

Caruaru-PE, 14 de dezembro de 2018

---

Prof. Maria de Fátima Waechter Finizola Santana  
Orientadora

---

Prof. Marcela Fernanda de Carvalho Galvão Figueiredo Bezerra  
Membro Interno

---

Jaelson Carlos da Silva Júnior  
Membro Externo

*Às minhas mães: Maria de Lourdes e Maria Pereira (in memoriam).*

## **AGRADECIMENTOS**

À Fátima Finizola, pela orientação nesse projeto e por ter compartilhado de sua experiência com dingbats durante esse longo período.

Aos amigos pelo incentivo e por me darem apoio quando esse projeto parecia inacabável.

Aos que me tiraram dúvidas desde o início, à Rodrigo Portillo do @velhobit que me ensinou muito sobre desenvolvimento e geração de fontes e aos que estavam disponíveis para compartilhar um pouco dos seus conhecimentos para que eu pudesse agregar valor ao que hoje esse projeto representa.

E a cada professor que tive durante todo tempo que fiquei na Universidade Federal de Pernambuco – CAA, em especial a professora Luciana Freire do núcleo de design, por ter me cedido a oportunidade de adquirir experiência em design gráfico dentro da Usina Design.

## RESUMO

O objetivo dessa monografia foi projetar uma fonte digital dingbat com base nos elementos que caracterizam a Feira da Sulanca de Santa Cruz do Capibaribe – PE. Inicialmente, percorremos a história da escrita e localizamos o surgimento dos dingbats devido a fatores tecnológicos e culturais. Após isso, apresentamos uma breve história da Feira da Sulanca de Santa Cruz do Capibaribe antes e depois de sua transposição para o Moda Center Santa Cruz. Por último, buscamos conceber um método projetual para o design da nossa fonte dingbat com base nos métodos de outros estudos e projetos; a partir disso, apresentamos o passo a passo que foi seguido na construção da fonte dingbat Feira da Sulanca e por fim, o resultado final do trabalho.

**Palavras-Chave:** Tipografia. Dingbats. Feira da Sulanca. Santa Cruz do Capibaribe.

## **ABSTRACT**

The objective of this monograph was to design a dingbat digital font based on the elements that characterize the Sulanca Fair of Santa Cruz do Capibaribe - PE. Initially, we went through the history of writing and located the emergence of dingbats due to technological and cultural factors. After this, we present a brief history of the Sulanca Fair of Santa Cruz do Capibaribe before and after its transposition to the Moda Center Santa Cruz. Finally, we seek to design a design method for the design of our dingbat source based on the methods of other studies and projects; From this, we present the step by step that was followed in the construction of the source dingbat Fair of Sulanca and finally, the final result of the work.

**Keywords:** Typography. Dingbats. Feira da Sulanca. Santa Cruz do Capibaribe.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Tabuleta suméria com escrita cuneiforme datada de 2100 a.C.....	17
Figura 2 - Hieróglifo egípcio representante do fonema /m/.....	18
Figura 3 - Uma inscrição com o fenícia do acervo do Museu de Alanya na Turquia.	19
Figura 4 - Jarra com inscrição em alfabeto grego que diz o seguinte: “Ele que, de todos os dançarinos, agora dança mais delicadamente, este é ele”.....	19
Figura 5 - Texto da Coluna de Trajano escrito em Capitalis Romana.....	20
Figura 6 – Exemplo <i>Quadrata</i> em um manuscrito de luxo do século IV d.C.....	21
Figura 7 – Exemplo de letra Rústica Romana, século IV d.C.....	21
Figura 8 – Exemplo de letra Cursiva Romana, século IV d.C .....	21
Figura 9 - Parte de um manuscrito do fim do século XIII, contendo trechos do livro de Salmos.....	22
Figura 10 - Detalhe do livro de Kells onde consta a história da traição de Judas.....	24
Figura 11 - Parte da página inicial do livro de Provérbios da Bíblia de Gutenberg, 1455.....	26
Figura 12 - Páginas do livro As Antiguidades de Constantinopla com ornamentação em xilogravura, 1729.....	28
Figura 13 - Página do livro The Poesie of Floured Prayers, escrito por John Conway, 1611.....	29
Figura 14 - Dois estilos de M pertencentes à uma família de <i>decorative typefaces</i> criada por Fournier por volta de 1750.....	30
Figura 15 - <i>Decorative typeface</i> da letra R da linha 14 da Wood & Sharwood's.....	31
Figura 16 - Pôster da peça de teatro Human Nature em litografia colorida, 1885.....	33
Figura 17 - Processo de fotocomposição.....	35
Figura 18 – Exemplar original do Macintosh lançado em 1984.....	37
Figura 19 - Zapf Dingbats.....	39
Figura 20 - Páginas escritas por David Carson em Zapf Dingbats para a revista Ray Gun, 1994.....	39
Figura 21 - Fonte Zabumba Folk, projetada por Fátima Finizola.....	40
Figura 22 – Fonte Cobogó, criada por Guilherme Luigi.....	41
Figura 23 - Dingbats Mercados Públicos de Recife, criada por Leonardo Buggy em 2013.....	41
Figura 24 - Foto de uma das ruas onde era realizada a feira em Santa Cruz do	

Capibaribe.....	44
Figura 25 - Vista aérea da Feira da Sulanca de Santa Cruz do Capibaribe antes da transposição.....	45
Figura 26 - Um box de vendas do Moda Center Santa Cruz.....	46
Figura 27 - Moda Center Santa Cruz no dia em que recebeu mais de 150 mil pessoas, 2014.....	46
Figura 28 – Painel com a relação entre as fotos escolhidas e a letra do alfabeto a qual elas corresponderam para a geração dos dingbats.....	52
Figura 29 – Exemplos de desenhos vernaculares em ruas de Recife.....	54
Figura 30 – Set de caracteres do dingbat Em Geral da designer Danielle Adolfo.....	54
Figura 31 – Materiais usados no esboço dos dingbats.....	54
Figura 32 – Esboços e desenhos 1.....	55
Figura 33 – Esboços e desenhos 2.....	55
Figura 34 – Esboços e desenhos 3.....	56
Figura 35 – Esboços e desenhos 4.....	56
Figura 36 – Esboços e desenhos 5.....	56
Figura 37 – Esboços e desenhos 6.....	57
Figura 38 – Desenhos digitalizados sem ajustes.....	57
Figura 39 – Alguns dos desenhos escolhidos e ajustados no Photoshop.....	58
Figura 40 – Traçado de imagem / logotipo preto e branco.....	59
Figura 41 – Uso da ferramenta expandir.....	59
Figura 42 – Processo de desagrupamento.....	60
Figura 43 – Quadro de 1024x1024 para exportação em SVG simples.....	60
Figura 44 – Desenhos relativos ao alfabeto digitalizados.....	61
Figura 45 – Desenhos relativos aos numerais digitalizados.....	61
Figura 46 – Mapa de caracteres final da fonte.....	62
Figura 47 – Desenhos transportados para o inkscape e soldados.....	63
Figura 48 – Mostuário da fonte: arquivo gerado em OpenType (.otf) e TrueType (.ttf) versões 1.0.....	65

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Procedimentos feitos por Adolfo, Finizola e Santos no projeto de criação de fontes.....	49
Quadro 2 - Resumo do processo metodológico para criação dos dingbats.....	50

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>13</b>
1.1	OBJETIVOS	14
1.1.1	Objetivo geral	14
1.1.2	Objetivos específicos	14
1.2	ESTRUTURA DO TRABALHO	15
<b>2</b>	<b>DINGBATS: POR UM SENTIDO HISTÓRICO</b>	<b>16</b>
2.1	OS COMEÇOS DA ESCRITA: PRÉ-HISTÓRIA E ANTIGUIDADE	16
2.2	O ALFABETO LATINO	19
2.3	A IDADE MÉDIA	22
2.3.1	O uso das letras góticas na Idade Média	22
2.3.2	As letras unciais e as iluminuras	22
2.4	O RENASCIMENTO E A INVENÇÃO DA PRENSA DE TIPOS MÓVEIS	24
2.4.1	O uso da xilogravura para criação de imagens	27
2.4.2	<i>Type ornaments</i>	28
2.4.3	<i>Decorative typefaces</i>	30
2.4.4	<i>Stereotype</i>	31
2.5	MUDANÇAS NO CAMPO DA IMPRESSÃO E TIPOGRAFIA NO SÉCULO XX	32
2.5.1	A litografia	32
2.5.2	A linotype	33
2.6	AVANÇOS DOS MÉTODOS DE COMPOSIÇÃO DA PÁGINA IMPRESSA NO SÉCULO XX	34
2.6.1	A fotocomposição estimula o desuso dos tipos móveis	34
2.6.2	Tipografia na era digital e o surgimento dos dingbats	36
2.6.2.1	<i>Utilidades dos dingbats</i>	42
<b>3</b>	<b>SANTA CRUZ DO CAPIBARIBE E A FEIRA DA SULANCA</b>	<b>43</b>
3.1	A FEIRA HOJE	45
<b>4</b>	<b>O PROJETO DA FONTE DINGBAT</b>	<b>49</b>
4.1	METODOLOGIA PARA O PROJETO DA FONTE	49
4.2	DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	50
4.2.1	Levantamento de dados e pesquisa de campo	50
4.2.2	Elaboração do projeto tipográfico	50

4.2.2.1	<i>Escolha do material de referência para a estética dos dingbats</i>	50
4.2.2.2	<i>Geração de alternativas a partir de esboços e desenhos</i>	53
4.2.2.3	<i>Digitalização dos desenhos</i>	57
4.2.2.4	<i>Vetorização dos desenhos escolhidos</i>	58
4.2.2.5	<i>Geração do arquivo fonte</i>	62
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>66</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>68</b>
	<b>ANEXO A – SPECIMEN</b>	<b>76</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O presente estudo se encaixa nas grandes áreas do design gráfico e da tipografia. Entretanto, mais especificamente, tratará acerca das fontes dingbats, conceituadas como sendo fontes digitais cujas letras e números são substituídos por imagens, ícones, símbolos ou sinais (GRAHAM, 2001). Essas fontes geralmente são usadas para compor peças gráficas, como também utilizadas como ornamentos por profissionais da área gráfica e/ou pessoas que tem acesso aos programas de edição de textos e que possuem tais fontes instaladas em seus computadores.

O interesse em pesquisar sobre os dingbats e produzir um deles foi iniciado a partir das reflexões advindas das disciplinas relacionadas à tipografia, ofertadas pelo Núcleo de Design e Comunicação do CAA/UFPE, onde, sob a supervisão de professores da área, os alunos puderam estabelecer um maior contato acerca do tema das fontes dingbats e da Tipografia de forma mais abrangente.

Atualmente, nota-se uma tendência à utilização dos dingbats como forma de resgatar e valorizar a cultura tradicional, folclórica e popular de Pernambuco, como, por exemplo, a fonte dingbat Zabumba Folk, da designer Fátima Finizola; o dingbat Cobogó, criado por Guilherme Luigi; e o dingbat Mercados Públicos do Recife, de Leonardo Buggy. Por outro lado, percebe-se uma ausência de pesquisas teóricas que tratem acerca das origens históricas dos dingbats, bem como de sua concepção projetual, sendo comumente apenas conceituado de forma breve superficial (BOSLER, 2012; GRAHAM, 2001; KRAUSE, 2015; MALAMED, 2015; TOOR, 1998).

Após o despertar para essas questões, começou-se a prestar atenção e perceber a gama de elementos visuais presentes na Feira da Sulanca de Santa Cruz do Capibaribe – PE, que constitui a principal fonte de geração de renda e emprego dessa cidade que é a terceira maior do Agreste pernambucano. Diante disso, surgiu o interesse pelo aprofundamento teórico acerca das fontes dingbats, como também pela criação de uma fonte inspirada na feira mencionada, a partir da seguinte questão-problema: como os elementos pictóricos existentes na Feira da Sulanca de Santa Cruz do Capibaribe – PE podem ser empregados para o desenvolvimento de uma fonte dingbat.

Visto isso, acreditamos que a realização deste trabalho poderá, através da criação de uma nova fonte baseada nos elementos pictóricos da Feira da Sulanca de Santa Cruz do Capibaribe – PE, contribuir para manter viva e disseminar a

memória da cidade, além de evidenciarmos parte da história do município e da feira até os dias atuais.

Além disso, o desenvolvimento desta monografia também se justifica devido às contribuições teóricas acerca da história dos dingbats, por se tratar de um tema com uma bibliografia pouco consolidada, o que poderá ser utilizado posteriormente por outros estudantes e pesquisadores que se interessem pelo assunto.

## 1.1 OBJETIVOS

### 1.1.1 Objetivo geral

Projetar uma fonte digital dingbat com base nos elementos que caracterizam a Feira da Sulanca de Santa Cruz do Capibaribe – PE.

### 1.1.2 Objetivos específicos

Como objetivos específicos, destacamos os seguintes:

- a) compreender a história, o conceito e as funções das fontes dingbats;
- b) compreender a história da Feira da Sulanca de Santa Cruz do Capibaribe desde sua origem até os dias atuais e sua relação com o desenvolvimento e dinâmica da cidade;
- c) identificar elementos visuais característicos da Feira de Santa Cruz do Capibaribe a partir de pesquisas de campo e registros fotográficos;
- d) sintetizar os elementos encontrados em um projeto de um dingbat que contribua para a memória gráfica e patrimonial da Feira da Sulanca e do município de Santa Cruz do Capibaribe – PE.

## 1.2 ESTRUTURA DO TRABALHO

Além da Introdução, onde foram descritos o objeto de estudo, o problema de pesquisa, a justificativa do trabalho e os objetivos, esta monografia está dividida em outras 3 (três) partes.

Na seção 2, apresentamos um resgate histórico da tipografia, começando desde a Pré-história até a contemporaneidade, de modo a localizar o momento em que os dingbats surgem e quais foram as condições históricas que levaram à sua invenção. Além disso, expomos a definição conceitual de dingbats que guia o nosso trabalho e alguns de seus usos e funções.

A seção 3 é referente à história da cidade de Santa Cruz do Capibaribe e da Feira da Sulanca, desde seus primórdios até ser transposta e se tornar o Moda Center Santa Cruz. Tanto a seção 2 quanto a 3 foram elaboradas a partir de uma pesquisa qualitativa que fez uso da pesquisa bibliográfica, tomando mão de fontes que já foram divulgadas sobre o assunto em questão, fossem em “formato escrito, dito ou filmado” (MARCONI, LAKATOS, 2006, p. 71).

A seção 4 apresenta a metodologia projetual usada nesta pesquisa para a criação da fonte dingbat e detalha os procedimentos realizados durante a elaboração do projeto da fonte.

## 2 DINGBATS: POR UM SENTIDO HISTÓRICO

Durante a pesquisa exploratória acerca dos *dingbats*, percebeu-se que há uma escassez de referências que tratam das fontes *dingbats* a partir de uma perspectiva histórica. Desse modo, notamos a necessidade de realizar um levantamento histórico para localizar em que circunstâncias específicas e a partir de que período ocorre o surgimento dos *dingbats*. Justifica-se a necessidade de se fazer uma reconstrução da história para tal finalidade, pois, conforme Gomide (2017), a realidade é construída de forma dialética, ou seja, o mundo não se apresenta como algo acabado e essencial, e nenhum período histórico ou acontecimento se impõe como uma realidade totalmente nova e desligada das ações existentes anteriormente. Segundo a autora, uma determinada sociedade e as coisas que ela manipula deve em grande parte à sociedade anterior o espaço de atuação que possui para construir sua história.

Diante disso, a proposta deste tópico é observar o surgimento da escrita, sua evolução, a criação e desenvolvimento das técnicas tipográficas até chegar a era digital, observando a relação entre a história da tipografia e a história de inserção de imagens nas páginas impressas.

### 2.1 OS COMEÇOS DA ESCRITA: PRÉ-HISTÓRIA E ANTIGUIDADE

Segundo Horcades (2004), a história da escrita não aborda os desenhos rupestres, pois esses, na visão do autor, seriam manifestações artísticas cuja centralidade seria a emoção e não a razão, essa última sendo um fator essencial na constituição de alfabetos que visam comunicar mensagens a partir da união entre um significante (o sinal escrito) e um significado (a coisa ou som que ela simboliza).

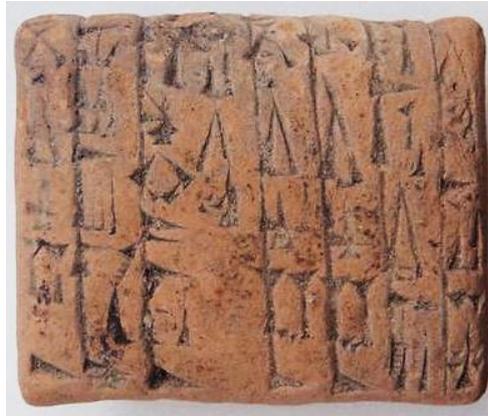
Entretanto, Gombrich (2012) argumenta que essa arte não satisfazia um mero prazer estético, pois as pinturas realizadas nas paredes das cavernas não correspondiam apenas a uma necessidade de decoração daquelas rochas, para os povos primitivos, as pinturas rupestres eram importantes na medida em que podiam ser usadas.

Gombrich (2012) destaca que, diferentemente do que se pode pensar, os povos primitivos não são caracterizados por uma maior simplicidade de comportamento ou por uma falta de racionalidade, mas por terem modos de vida

ainda muito próximos àqueles que existiam na formação da humanidade. Os modos de pensar dos povos primitivos eram por vezes mais complexos que os nossos, e o uso da arte por eles estava ligado à necessidade de estabelecer conexões entre o mundo material e espiritual, ou seja, “realizar trabalhos de magia” (GOMBRICH, 2012, p. 40). Eles acreditavam que a manipulação da imagem correspondia à manipulação da realidade, pois para o homem primitivo, a imagem pintada nas rochas não era uma simples representação de algo que existia, a representação e o objeto ou animal representado eram vistos como uma só coisa. (GOMBRICH, 2012).

Apesar da utilidade que era dada à arte rupestre, Horcades (2004) afirma que a forma mais remota de comunicação visual que se assemelha à escrita contemporânea é a escrita cuneiforme dos sumérios. Os sumérios eram um povo da Mesopotâmia, atual Iraque, os quais usavam tabuletas de barro nas quais faziam marcas que ajudassem a contar determinada quantidade de grãos ou gado. A tabuleta mais antiga que já foi encontrada data de aproximadamente do século 4 a. C. Um exemplo da escrita cuneiforme pode ser visto logo abaixo (FIGURA 1), a qual mostra uma tabuleta de origem suméria que é feita de barro e foi escrita a cerca de 4000 anos atrás, provavelmente por meio de um pedaço de cana. Alguns pesquisadores conseguiram decifrar a mensagem contida ali, e descobriram que o escrito detalha “como Enlil-Izu e Ahi-Sin deram a um templo um certo número de animais que cobriam as necessidades alimentícias durante quatro meses.” (BBC, 2017, tradução nossa).

Figura 1 - Tabuleta suméria com escrita cuneiforme datada de 2100 a.C.



Fonte: BBC (2017).

Os hieróglifos egípcios (FIGURA 2) surgiram quase no mesmo período que a escrita cuneiforme, por volta do ano 3000 a.C. Pensava-se que os desenhos dos

hieróglifos serviam apenas como símbolos para ideias abstratas, porém, com a descoberta da Pedra de Roseta, a qual foi encontrada em 1799, foi possível entender mais profundamente os significados e a lógica dos hieróglifos egípcios. (HENRIQUES, 2002)

A Pedra de Roseta possui um texto escrito em três versões, uma hieroglífica, outra com o demótico, e outra em grego antigo. Os especialistas em grego se esmeraram em decifrar os hieróglifos a partir do texto em grego que era como uma tradução. A partir desses estudos, descobriram que os hieróglifos uniam três tipos de escrita: a pictográfica, uma vez que haviam imagens que queriam significar literalmente o que estavam representando; a ideográfica, que representava ideias abstratas; e a fonética, onde os desenhos faziam referência ao som de uma letra ou sílaba que em conjunto com outros desenhos formavam uma palavra. (HENRIQUES, 2002).

Figura 2 - Hieróglifo egípcio representante do fonema /m/.



Fonte: Johnson (2015, p. 151).

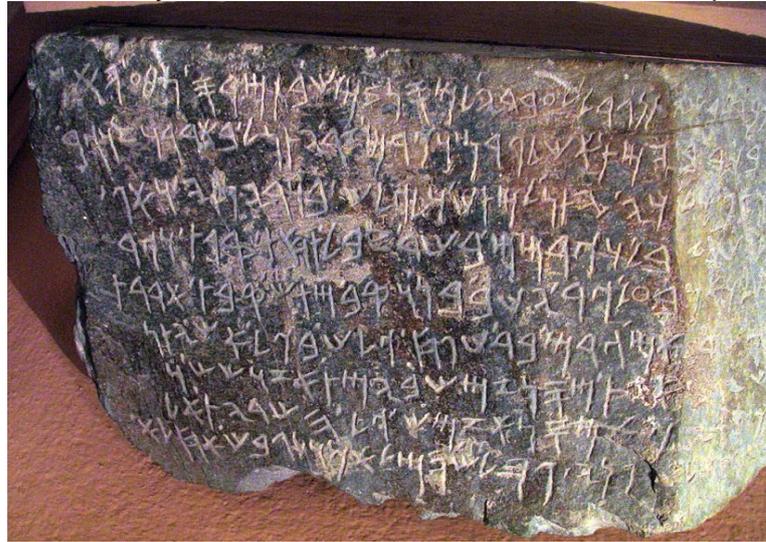
Na época em que a escrita cuneiforme e os hieróglifos estavam em uso, o conhecimento da escrita e da leitura era reservada para pessoas que possuíam uma posição hierárquica importante na nação. Escribas, sacerdotes e nobres estavam entre as pessoas que tinham acesso a essa linguagem, pois esses tipos de escrita possuíam uma quantidade muito grande de caracteres e símbolos que exigia muito tempo e esforço para aprender. (HORCADES, 2004).

Por volta de 1500 a.C., surgiu uma escrita muito mais simples em Canaã, a qual possuía apenas 25 caracteres. Quinhentos anos depois, algumas mudanças ocorreram nesse alfabeto, conhecido como protocanaanita: a quantidade de letras

foi reduzida para 22 e o desenho das mesmas se tornou mais simples. Essas alterações deram origem ao alfabeto fenício (FIGURA 3), o qual era escrito da direita para a esquerda. (HORCADES, 2004).

Devido às navegações que os fenícios empreendiam com vistas a estabelecer relações comerciais com outros povos, o alfabeto fenício se espalhou por outros lugares, chegando inclusive na Grécia, onde influenciou a criação do alfabeto grego arcaico (FIGURA 4). (HORCADES, 2004).

Figura 3 - Uma inscrição com o fenício do acervo do Museu de Alanya na Turquia



Fonte: Missed in History (2018).

Figura 4 - Jarra com inscrição em alfabeto grego que diz o seguinte: “Ele que, de todos os dançarinos, agora dança mais delicadamente, este é ele”.



Fonte: Papadopoulos (2016, p. 1248).

## 2.2 O ALFABETO LATINO

O Alfabeto latino originou-se em Roma, por volta de 700 a.C. e teve fortes influências do alfabeto grego, entretanto, algumas mudanças ocorreram, como a

supressão de algumas letras que não eram necessárias em Roma, uma vez que os sons que representavam não existiam na linguagem verbal pronunciada.

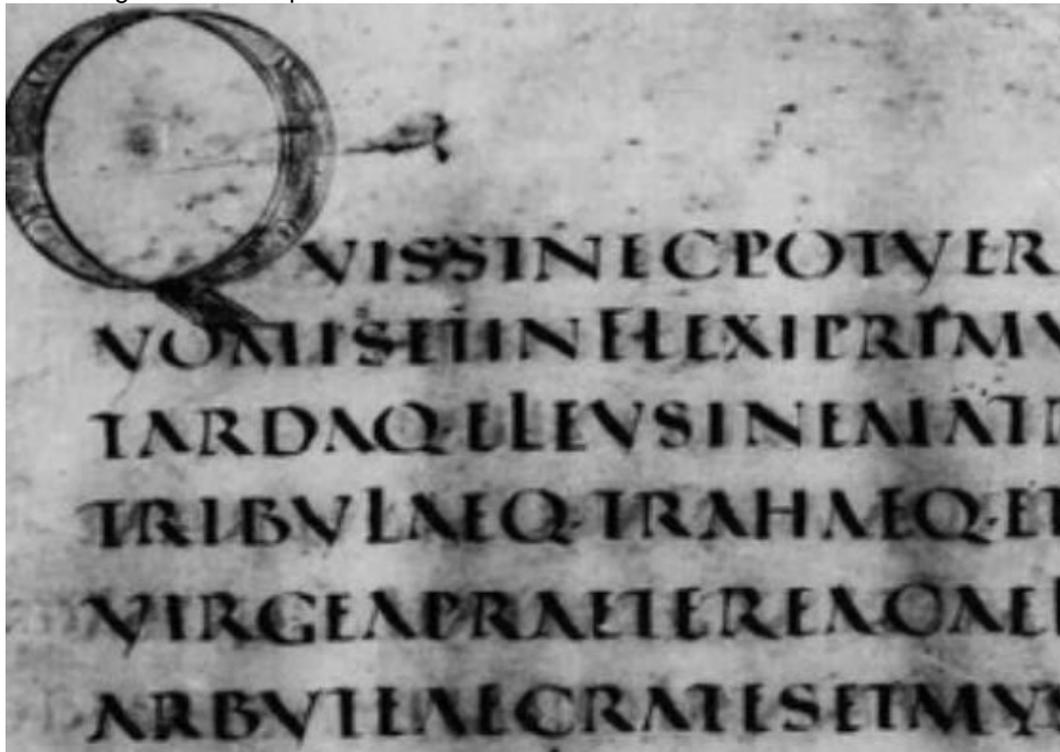
Os romanos usavam diferentes tipos de letras para compor seus textos, as quais variavam conforme o contexto em que era usada. A letra do tipo *Capitalis Romana* (FIGURA 5) é considerada o tipo clássico de escrita; ela não possuía letras minúsculas, era fina e serifada e usada principalmente em monumentos. A letra *Quadrata* (FIGURA 6) era usada pelos romanos em textos mais formais e importantes, devido a sua complexidade e alto nível de dificuldade para escrever. A letra *Rústica Romana* (FIGURA 7) foi a primeira do alfabeto latino a possuir elementos ascendentes e descendentes, muito embora ela não possuísse, ainda, letras minúsculas. A letra *Cursiva Romana* (FIGURA 8) foi a primeira, dentre o alfabeto latino, a ser escrita quase que completamente com letras minúsculas, suas ascendentes e descendentes e o eixo da letra poderiam variar conforme o gosto e técnica do calígrafo.

Figura 5 - Texto da Coluna de Trajano escrito em Capitalis Romana.



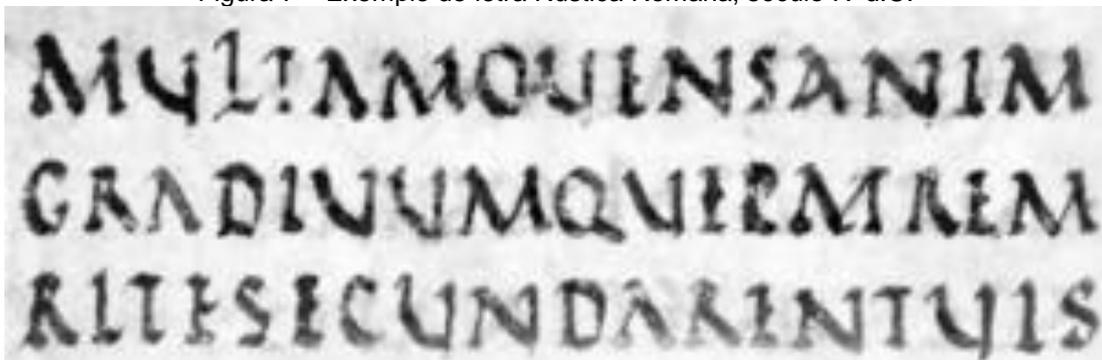
Fonte: Horcades (2004, p. 24).

Figura 6 – Exemplo *Quadrata* em um manuscrito de luxo do século IV d.C.



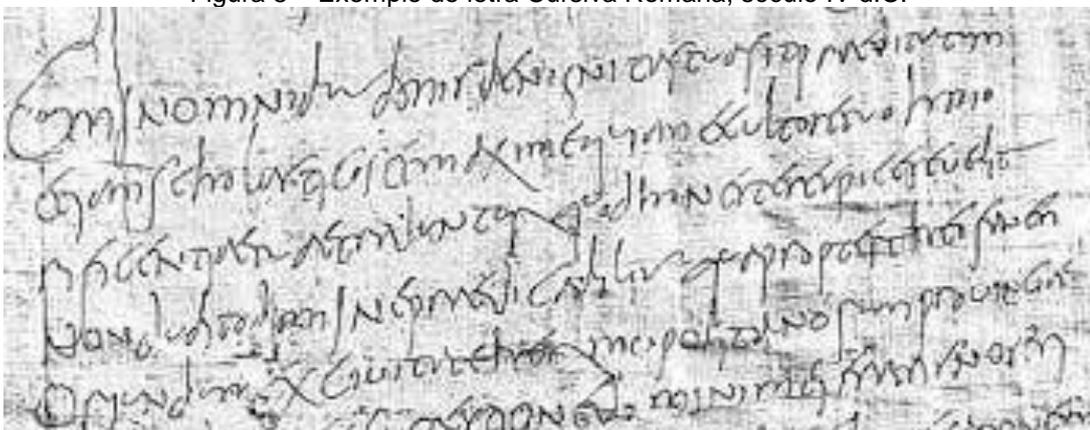
Fonte: Marcos (2018).

Figura 7 – Exemplo de letra Rústica Romana, século IV d.C.



Fonte: Britannica (2018)

Figura 8 – Exemplo de letra Cursiva Romana, século IV d.C.



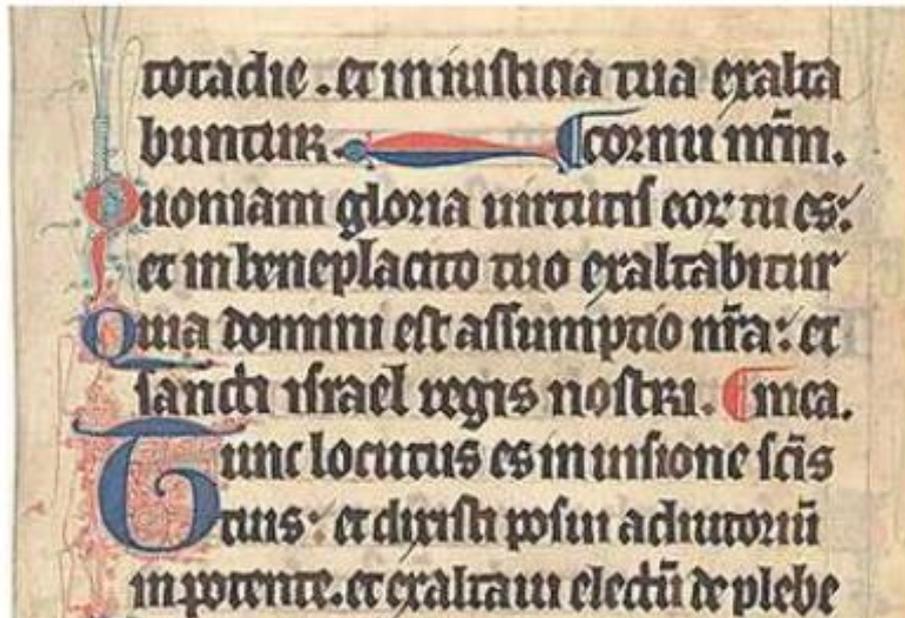
Fonte: Dart Mouth (2016).

## 2.3 A IDADE MÉDIA

### 2.3.1 O uso das letras góticas na Idade Média

Na Idade Média a Igreja exerceu um forte e extenso poder. As igrejas góticas foram uma das criações arquitetônicas que mais tiveram relevância nesse período. A imensidão das igrejas era embelezada por grandes torres pontiagudas e janelas estreitas, além de esculturas. É nesse período que na Europa surgem as letras góticas que estavam em consonância com o estilo arquitetônico das igrejas e que simbolizavam a rudez, severidade e solenidade da Igreja Católica. Elas surgiram com algumas variações de estilo de acordo com o seu país de origem, tais como rotunda, a bastarda, a franktur e a textura. Abaixo (FIGURA 9), pode-se observar um exemplo da letra gótica textura. (HORCARDES, 2004).

Figura 9 - Parte de um manuscrito do fim do século XIII, contendo trechos do livro de Salmos.



Fonte: Marcos (2017, p. 5).

### 2.3.2 As letras unciais e as iluminuras

Outro estilo de letra que apareceu a partir do século V, logo no início da Idade Média, foi a letra Uncial. “Sua forma é arredondada, com serifas bem desenhadas, e seu traçado é elegante e cheio de ritmo, unindo estética agradável e legibilidade. As unciais eram também mais rápidas para se escrever” (HORCADES, 2004, p. 26).

Sendo a bíblia um dos maiores símbolos da religião cristã, ela tinha um papel central dentro das práticas religiosas na Europa medieval, sendo ligada, inclusive, a realização de feitos milagrosos. Além disso, sua produção era difícil, pois era muito custoso e trabalhoso escrever livros naquele período. Devido a esses fatores, sua função extrapolava a de transmitir determinadas informações através do texto que nela continha, pois ela ganhava um caráter sagrado, raro, misterioso e mágico entre as pessoas. (PARMEGIANI, 2017).

Esse simbolismo que foi criado em torno da bíblia acabava refletindo na atitude da Igreja com relação a esse livro. A produção de uma bíblia às vezes não seguia necessidades ergonômicas para leitura, seu grande tamanho e peso dificultava o manuseio, o que “acentuava um caráter sacral e misterioso, posto que se privilegiavam os seus aspectos visuais, como a solenidade e grandeza do formato” (PARMEGIANI, 2017). Isso reverberou também na importância que era dada ao uso de imagens junto ao texto, as famosas iluminuras. Sobre isso, Parmegiani (2017) escreve o seguinte:

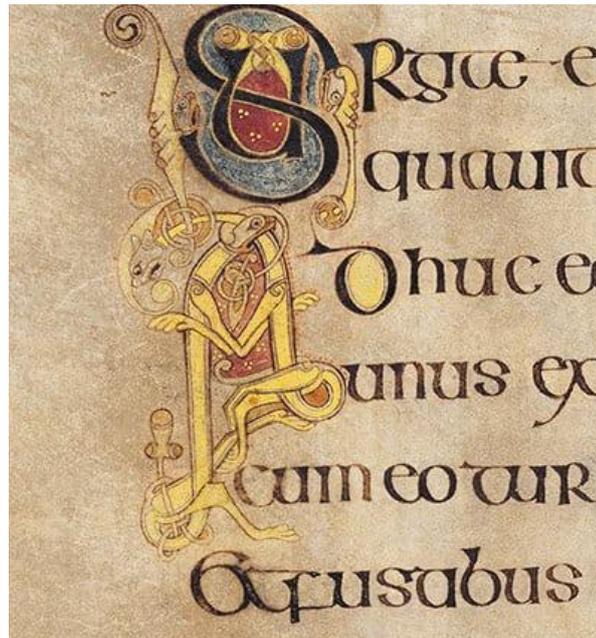
A Idade Média deu às imagens um importante papel ao lado da escrita, produzindo um riquíssimo material artístico visual que completava e enriquecia os manuscritos: a arte das iluminuras ou miniaturas. Apoiada numa tradição que vem da antiguidade, a prática da ilustração dos textos ganhou nesse período uma riquíssima técnica pictórica que envolvia desde a produção das tintas – propriedades dos materiais, a importância da orientação das proteínas de colágeno nas propriedades físicas da folha de pergaminho –, até as características relacionadas às escolas artísticas que contemplavam a arquitetura, a escultura, a pintura e os vitrais das igrejas medievais, como por exemplo, o romântico, o gótico, o mozárabe. (PARMEGIANI, 2017).

As iluminuras podiam aparecer como ilustrações decorativas por entre os textos e nas bordas ou então nas letras capitulares que ganhavam um lugar de destaque, tendo um tamanho maior e sendo coloridas e decoradas para chamar mais atenção. Além disso, também eram feitos desenhos pelo livro que auxiliavam no entendimento da história que estava sendo contada em determinada página. Tendo em vista a função atual decorativa dos dingbats, podemos intuir que as iluminuras podem estar relacionadas com estas fontes, talvez como precursoras das mesmas. (BBC, 2016; PARMEGIANI, 2017; THE GUARDIAN, 2012).

O livro de Kells é um dos livros iluminados mais conhecido e admirado do mundo. Considerado o livro mais bonito da época medieval, foi escrito por monges irlandeses e contém os quatro evangelhos no Novo Testamento. Ele foi escrito e ilustrado completamente à mão, apenas com a letra Uncial e, além do uso de tintas,

foi utilizado ouro na composição das partes douradas das iluminuras. (BBC, 2016; PARMEGIANI, 2017; THE GUARDIAN, 2012). No exemplo abaixo (FIGURA 10), pode-se ver uma das páginas do livro de Kells onde é contada a história da traição de Jesus. A capitular ganhou um tamanho maior e decoração em tons de azul, vermelho e amarelo. Além disso, outras letras também estão preenchidas com amarelo e a letra “A” é criada com um desenho abstrato de um felino e uma ave.

Figura 10 - Detalhe do livro de Kells onde consta a história da traição de Judas.



Fonte: The Guardian (2012).

#### 2.4 O RENASCIMENTO E A INVENÇÃO DA PRENSA DE TIPOS MÓVEIS

O Renascimento começou por volta do século XV a partir de uma redescoberta da cultura da antiguidade clássica que acabou por estimular entre muitos homens a urgência por pensar o homem e seu lugar no universo de forma racional, em detrimento de um pensamento essencialista que tinha como base os preceitos religiosos que entendiam o homem como uma fatalidade da vontade divina. Agora, o homem, e não mais Deus, era o centro do universo, e esse podia ser pensado a partir de valores e perspectivas laicas e não só por meio da religião. (HORCADES, 2004).

Além disso, houve um processo de transição do feudalismo para o capitalismo, que desembocaria na queda da monarquia e na ascensão de uma nova classe social que ocuparia o lugar de poder. Essa classe era a burguesia, que

enriquecia cada vez mais com as relações comerciais que se estabeleciam entre diversas nações por meio das expansões coloniais e das grandes navegações. (HORCADES, 2004).

Essas mudanças refletiram também na escrita da época, pois as letras começaram a ser pensadas a partir de desenhos mais geométricos que exprimissem um trabalho racional e permitissem a reprodução das letras de forma muito parecida. Também houve uma maior preocupação com o espaçamento entre as letras e a legibilidade que elas deviam possuir no papel. Desse modo, houve uma preocupação maior em como a letra se relacionava com o corpo humano, ao submeter o desenho dessa letra às necessidades e proporções humanas. (HORCADES, 2004).

Um dos principais acontecimentos desse período, que mudou o curso da história da escrita, foi a invenção, em 1439, da prensa de tipos móveis por Johannes Gutenberg, um alemão filho de um rico comerciante, que era inventor e tinha experiência como joalheiro, o que lhe deu conhecimento acerca dos muitos segredos ligados à manipulação dos metais. (HORCADES, 2004).

A partir de 1439, Gutenberg começou a se esmerar na criação da prensa de tipos móveis, tendo como patrocinador Johann Fust, que foi um ourives e banqueiro, o qual lhe emprestou dinheiro para que ele pudesse investir na sua invenção.

Gutenberg adaptou uma prensa que originalmente era usada para esmagar uvas na fabricação de vinho. Desenvolveu um método de fundir tipos de metal em peças únicas que variavam na largura, porém mantinham uma altura constante. Desenvolveu uma *rama* para prender os tipos em suas posições no leito da prensa de impressão. Finalmente, formulou tintas com a consistência certa para serem usadas com os tipos fundidos em chumbo e aperfeiçoou técnicas de registro (o alinhamento preciso de tipos e imagens), para impressões acuradas e limpas, bem como para manter as margens da página impressa sem machas de tinta. (CLAIR; BUSIC-SNYDER, 2009, p. 54)

Gutenberg não realizou todos esses feitos sem a ajuda de uma equipe com quem trabalhava em seu ateliê tipográfico. A mais distinta criação de Gutenberg foi a invenção dos tipos móveis que eram usados na prensa, os quais eram feitos por meio de um processo muito exaustivo, mas que garantia que os tipos poderiam ser reutilizados por inúmeras vezes. Clair e Busic-Snyder (2009) explicam de forma simples como os tipos de metal eram produzidos:

Primeiramente, era cortado um punção de ferro endurecido com a letra na extremidade. A seguir, o punção era martelado em uma pequena placa-matriz de bronze, com uma profundidade precisa para criar um molde negativo, no qual era fundido o caractere final em uma liga de chumbo. O molde de precisão, composto por duas peças de metal em formato de L,

podia ser aberto e fechado para acomodar letras de larguras que variavam, enquanto mantinham constantes as medidas de altura e profundidade. A marca da letra impressa em negativo na placa de bronze, conhecida como matriz de bronze, era colocada no topo do molde. Uma mistura de chumbo, antimônio e estanho era derramada no molde de precisão. O molde era fechado com rapidez e girado no ar por meio de uma corda para forçar o metal derretido para dentro das pequenas partes da letra e para evitar que fossem formadas bolhas de ar dentro do metal derretido. Bolhas de ar resultariam em uma letra imperfeita ou que se deformaria sob o peso da prensa, tornado-a inútil. Depois que esfriava, o molde de precisão era aberto para remoção da letra fundida. Cada letra fundida era polida, e todos os fiapos de metal eram limados. (CLAIR, BUSIC-SNYDER, 2009, p. 54)

Em 1445, Gutenberg fez a primeira impressão com a utilização de tipos móveis de metais de um exemplar da bíblia (FIGURA 11). Essa bíblia foi impressa mais de 150 vezes com a utilização da letra Gótica Textura, de modo que esse estilo tipográfico se tornou o primeiro a ser utilizado no formato de tipos de metal. As ilustrações que nelas continham, sejam nas capitulares ou em outras partes das páginas, eram feitas à mão, depois da impressão, por mulheres e crianças, para dar mais valor às obras. Na verdade, a ornamentação era muito usada nos livros impressos pela prensa de tipos móveis, pois ajudava a gerar valor ao material produzido o que garantia uma maior margem de lucros para os donos dos ateliês tipográficos. (CLAIR, BUSIC-SNYDER, 2009; HORCADES, 2004).

Figura 11 - Parte da página inicial do livro de Provérbios da Bíblia de Gutenberg, 1455.



Fonte: British Library (2017).

Gutenberg acabou perdendo sua empresa para Johann Fust, de quem tomou empréstimo para criação de sua fábrica de tipos e não conseguiu dinheiro para pagar o valor, tendo que entregar a sua fábrica como pagamento da dívida. (HORCADES, 2004).

O ambiente dos ateliês tipográficos tinha uma grande instabilidade, devido a discordâncias e conflitos de interesses entre os tipógrafos, além de roubos e invasões. Desse modo, os tipógrafos achavam nas igrejas um local ideal para realizarem seus trabalhos, e a Igreja, por sua vez, se beneficiava dos tipógrafos e de sua técnica de impressão para produção de textos religiosos e para exercer poder e controle sobre aquilo que era impresso e distribuído para as pessoas. Apesar disso, os reis também investiram no desenvolvimento da técnica de impressão e na impressão em si de livros, como forma de perpetuar a lembrança de seus nomes e garantir que sua descendência permanecesse no trono. (HORCADES, 2004).

Para que um livro pudesse ser impresso por meio da prensa de tipos móveis, era necessário a mobilização de uma grande quantidade de pessoas que tinham um conhecimento muito profundo sobre as técnicas necessárias para esse empreendimento, pois havia a parte da mecânica da prensa, o desenho dos tipos, o entalhe dos tipos de metais, a produção da tinta própria para a impressão, a produção de papel, encadernação, conhecimentos acerca da diagramação das páginas dos livros. Desse modo, os tipógrafos eram pessoas que tinham um capital cultural que os distinguia dos demais e, por isso, eram consideradas pessoas importantes e especiais na sociedade de suas épocas. (HORCADES, 2004).

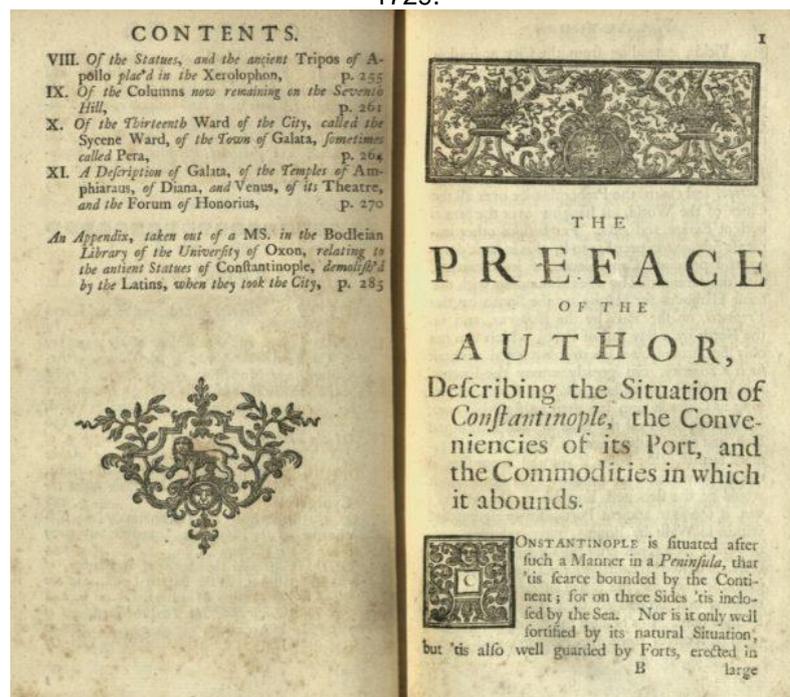
#### 2.4.1 O uso da xilogravura para criação de imagens

Segundo Clair e Busic-Snyder (2009, p. 60) “a medida que crescia a popularidade dos livros, desenvolvia-se um sistema eficiente de produção e comércio desses livros para atender à demanda”. Nesse contexto, a ornamentação exclusivamente manual se tornou inconveniente, pois não atendia a necessidade da rápida produção e escoamento de livros através do consumo. Uma das soluções que ajudaram a tornar a reprodução de imagens muito mais viável foi a introdução da xilogravura na criação de ilustrações nos livros. (CLAIR, BUSIC-SNYDER, 2009).

Há registros de que a xilogravura foi inventada na china. Seu uso é teoricamente simples: o xilógrafo talha na madeira um desenho, deixando em relevo as partes da ilustração que deseja que sejam impressas no papel, enquanto que os sulcos serão as partes vazadas do desenho. Após passar tinta sobre a madeira, pressionasse o papel sobre a madeira e então o desenho será revelado de forma espelhada. (CLAIR, BUSIC-SNYDER, 2009; PERRATT, 2017).

A xilogravura era usada para criar ilustrações que tinham relação com o que havia escrito no texto, ou então podiam ser mais decorativas, recebendo o nome de *printer's ornaments*. Os *printer's ornaments* costumavam vir na abertura ou fim de livros ou capítulos, mas também ajudavam a decorar capitulares e criar outras formas de deslumbrar o leitor. Abaixo (FIGURA 12), pode-se ver um exemplo de *printer's ornaments* feitos com a técnica da xilogravura encontrados no livro *As Antiguidades da Constantinopla*, de Pierre Gilles, publicado em 1729. O processo de impressão dessas peças era combinado, ou seja, formado por duas fases, onde inicialmente era impresso o texto com os tipos de metal, deixando-se um espaço em branco onde se deseja imprimir posteriormente a ornamentação por meio da xilogravura. (PERRATT, 2017).

Figura 12 - Páginas do livro *As Antiguidades de Constantinopla* com ornamentação em xilogravura, 1729.



Fonte: Perratt (2017).

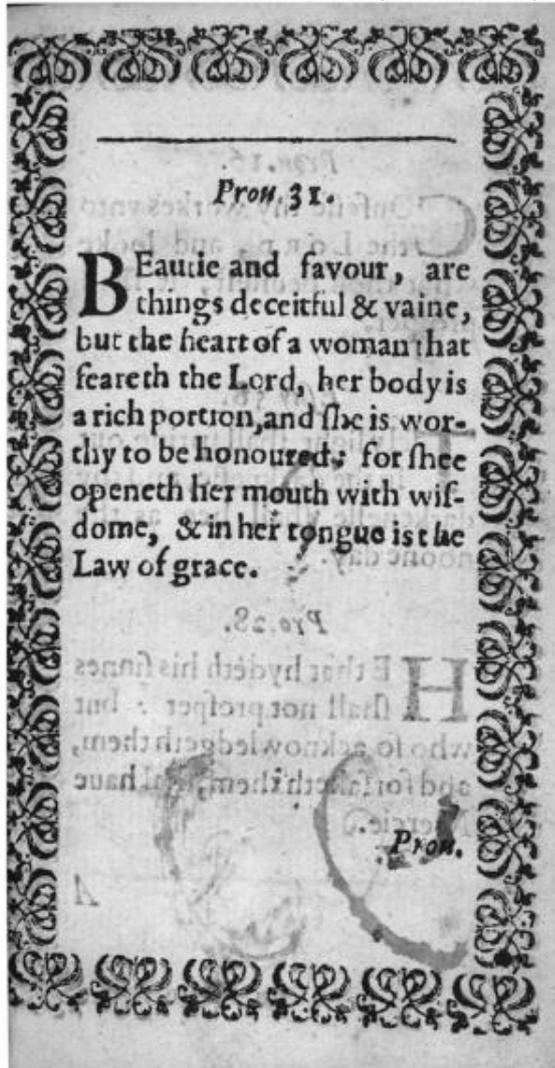
#### 2.4.2 Type ornaments

Além da xilogravura, eram-se criados nos ateliês os chamados *type ornaments*, que consistiam em tipos de metal que, ao invés de apresentarem letras, tinham formas ornamentais, os quais também eram usados para criação de *printer's ornaments*. Como afirma Prytherch (2016, p. 34, tradução nossa), “os *type*

*ornaments* são designs convencionais fundidos em tipo de metal [...] e usados como ornamentos no começo e no fim dos capítulos ou nos cabeçalhos que aparecem no início de cada página”.

Uma categoria de *type ornaments* bastante utilizado no século XIV na Europa eram os *type flowers*, que eram pequenos *type ornaments* em formato de flores. Além de terem um significado de refinamento e servirem de enfeite, eles tinham a função cognitiva de dividir as seções de livros. As diferentes formas de configurar a aparência dos *type flowers* e seus posicionamentos nas páginas eram associados a determinados gêneros textuais ou então podiam se tornar a marca de determinado impressor. Abaixo (FIGURA 13), vê-se uma página do livro *The Poesie of Floured Prayers*, de 1611, escrito por John Conway cujas bordas foram enfeitadas pelo uso de vários *type flowers* posicionados um ao lado do outro. (SMITH; WILSON, 2011).

Figura 13 - Página do livro *The Poesie of Floured Prayers*, escrito por John Conway, 1611.



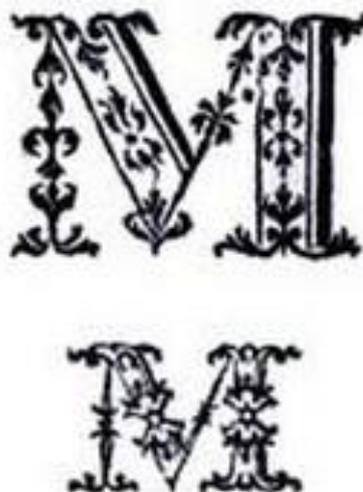
Fonte: Smith, Wilson (2011, p. 51)

### 2.4.3 *Decorative typefaces*

Como visto, desde a Idade Média, já era comum a elaboração de ornamentos nas letras escritas sobre as páginas dos livros. Esse gosto pela decoração vai persistir durante o período em que os textos passaram a ser impressos através da prensa de tipos móveis. Entretanto, ao invés de serem feitos à mão, como na era medieval, em alguns casos os ornamentos passaram a ser parte da estética da letra e também eram fundidos em metal. Por essa união entre letra e adorno constituir apenas um tipo de metal, não sendo necessário um para a letra e outro para imprimir o desenho, essa categoria de tipos eram chamadas de *decorative typefaces* (FIGURA 14) (BAINES; HASLAM, 2005).

O exemplo mais antigo que foi encontrado de uma *decorative typeface* foi o tipo chamado Union Pearl, datado de 1690 e produzido pela inglesa Grover Type Foundry. A moda de usar *decorative typefaces* só vai se disseminar amplamente após aproximadamente sessenta anos da criação do Union Pearl. (BAINES; HASLAM, 2005).

Figura 14 - Dois estilos de M pertencentes à uma família de *decorative typefaces* criada por Fournier por volta de 1750.



Fonte: Baines, Haslam (2005, p. 75).

No século XIX, cada vez mais se prezava pela experimentação e pela decoração nas letras. Mesmo embora as decorações pudessem ser simples, haviam alguns tipos de ornamentação muito complexas, como podemos ver abaixo

(FIGURA 15) a letra R da Wood & Sharwood's, originalmente gravada em madeira, onde foi criada uma noção de tridimensionalidade para a aparência da letra impressa. (BAINES; HASLAM, 2005).

Figura 15 - *Decorative typeface* da letra R da linha 14 da Wood & Sharwood's



Fonte: Baines, Haslam (2005, p. 75).

#### 2.4.4 *Stereotype*

De acordo com Soni (2017) e Campbell e Dabbs (2014), o processo de *stereotyping* foi criado pelo escocês William Ged em 1725, e consiste em fazer uma cópia de uma página inteira em uma matriz de metal previamente montada com os tipos móveis de metais. Ele funcionava da seguinte maneira: inicialmente, o tipógrafo montava numa placa a página a ser impressa, alocando os tipos móveis e fixando-os conforme as necessidades do layout. Após isso, ele pressionava papel machê, barro ou gesso sobre a placa montada, fazendo com que a forma dos tipos que estava em relevo fosse reproduzida nesse material. Então, era jogado metal fundido dentro dessa cópia feita com materiais maleáveis e se esperava solidificar, de modo que era criado uma cópia de metal da página inteira, a qual recebia o nome de *stereotype* ou *clichê*, palavras que, segundo Soni (2017) e Hale (2013), são sinônimos.

O processo de *stereotyping* foi muito importante para facilitar e tornar mais rápido o processo de impressão. Pois assim, não era necessário montar diversas páginas, tipo a tipo, caso se quisesse imprimir em várias prensas simultaneamente

(CAMPBELL; DABBS, 2014; LIENHARD, 2006). Clichês decorativos em metal também poderiam ser confeccionados de forma separada para compor matrizes juntamente com tipos de metal de outras fontes.

## 2.5 MUDANÇAS NO CAMPO DA IMPRESSÃO E DA TIPOGRAFIA NO SÉCULO XIX

Os cientistas concordam que a prensa de tipos móveis inventada por Gutenberg contribuiu para a democratização do conhecimento e o desenvolvimento do Renascimento, além de ter favorecido também a difusão das ideias dos reformadores que traziam novos conceitos que iam de encontro com as práticas exercidas pela Igreja católica que naquele tempo exercia o poder. (HISTORY CHANNEL, 2017; HORCADES, 2004).

A invenção de Gutenberg teve um caráter extremamente inovador, de forma que o modo de produção de tipos e de impressão instaurado por ele permaneceu quase inalterado por quatro séculos. Entretanto, mudanças importantes ocorreram no século XIX, como a descoberta da litografia e a invenção da máquina de composição da Linotype. (IVES, 2004; HEITLINGER, 2017a)

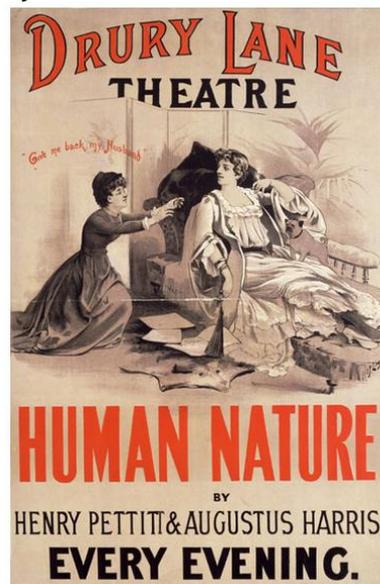
### 2.5.1 A litografia

Alois Senefelder (1771-1834) é considerado o responsável pela descoberta do procedimento de impressão litográfica. Senefelder não era tipógrafo ou impressor, ele era um autor de peças de teatro e compositor que acabou encontrando na litografia um meio de fazer cópias em grande quantidade de suas obras. Hoffman (2009, p. 1), explica o processo da litografia da seguinte maneira:

O processo revelado posteriormente no livro *A complete course of lithography*, de 1819, consistia na incompatibilidade entre gordura e água. No livro Senefelder revela que após vários experimentos descobriu uma pedra composta por calcário poroso e quebradiço, encontrada em grandes depósitos naturais na Baviera, sobre a qual era feito o desenho com um lápis gorduroso que marcava a pedra. Depois de feito o desenho, a pedra passa por um processo de gravação química, que tem o objetivo de fazer com que a gordura do material utilizado para desenhar penetre na pedra, criando uma 'mancha química', e dessensibilizar as áreas sem imagem, tornando-as insensíveis à recepção de gordura. Em seguida a pedra era umedecida com água e as partes não protegidas pelas marcações do lápis oleoso absorviam a água. Após isso uma tinta a óleo era espalhada pela pedra, sendo que só as partes oleosas captavam tintas, que mais tarde através de pressão eram transferidas para o papel

A técnica da litografia permitiu uma grande exploração de novas formas e decorações de textos, uma vez que se tornava muito mais fácil a reprodução de imagens e a possibilidade de se criar letras manuscritas diretamente sobre a matriz em pedra que poderiam ser reproduzidas em série. Isso favoreceu em grande medida o movimento Art Nouveau<sup>1</sup>, fazendo com que os cartazes deste período (FIGURA 16) ganhassem um exagero de formas sinuosas e cores deslumbrantes que também podiam ser combinadas com a impressão com tipos móveis; assim como a publicidade que utilizava as imagens para persuadir e seduzir os consumidores e os jornais que usava a veiculação de imagens como um diferencial a mais de seus produtos. (HOFFMAN, 2009; IVES, 2004; VICTORIA AND ALBERT MUSEUM, 2017).

Figura 16 - Pôster da peça de teatro Human Nature em litografia colorida, 1885



Fonte: Victoria and Albert Museum (2017).

### 2.5.2 A Linotype

Ottmar Mergenthaler era um alemão que emigrou para os Estados Unidos, o qual trabalhava como relojoeiro e aproveitava para testar a criação de novas máquinas e objetos. Em 1884, Mergenthaler criou uma máquina de tipos de chumbo

<sup>1</sup> “O Art Nouveau foi um movimento internacional desenvolvido em países da Europa e nos Estados Unidos entre o final da década de 1880 e a Primeira Guerra Mundial, com o objetivo de criar uma arte moderna em resposta ao revivalismo histórico exaltado pela era vitoriana, e eliminar as distinções entre as belas-artes e as artes aplicadas. [...] O design e a arquitetura Art Nouveau caracterizavam-se por enfatizar a linha ondulante, figurativa, abstrata ou geométrica, tratada com ousadia e simplicidade.” (PISSETTI, SOUZA, 2011).

que promoveu um avanço em relação à prensa de tipos móveis criada por Gutenberg no século XV. (HEITLINGER, 2017a; ILES, 1912).

Com sua máquina, era possível criar quase que instantaneamente linhas inteiras com o texto que o compositor queria. Ao digitar algo no teclado que era acoplado a máquina, chumbo líquido era fundido com o texto digitado. Essa técnica substitua a composição manual do texto e tornava o trabalho bem mais rápido. Segundo Heitlinger (2017a), a máquina de linotipos chegava a substituir a mão de obra de 7 a 8 trabalhadores que compunham o texto manualmente.

A Linotype beneficiou as empresas de publicação de material impresso e permitiu um maior acesso a livros e textos ao tornar o processo de produção muito mais barato e acelerado. (HEITLINGER, 2017a; ILES, 1912).

## 2.6 AVANÇOS DOS MÉTODOS DE COMPOSIÇÃO DA PÁGINA IMPRESSA NO SÉCULO XX

A segunda metade do século XX trouxe várias mudanças que foram muito importantes para a prática da impressão, da tipografia e para relação do designer com essas duas atividades, dentre elas, a principal foi as novas possibilidades trazidas pela criação, evolução e disseminação do computador e outras tecnologias que são determinantes no entendimento acerca dos dingbats.

### 2.6.1 A fotocomposição estimula o desuso dos tipos móveis

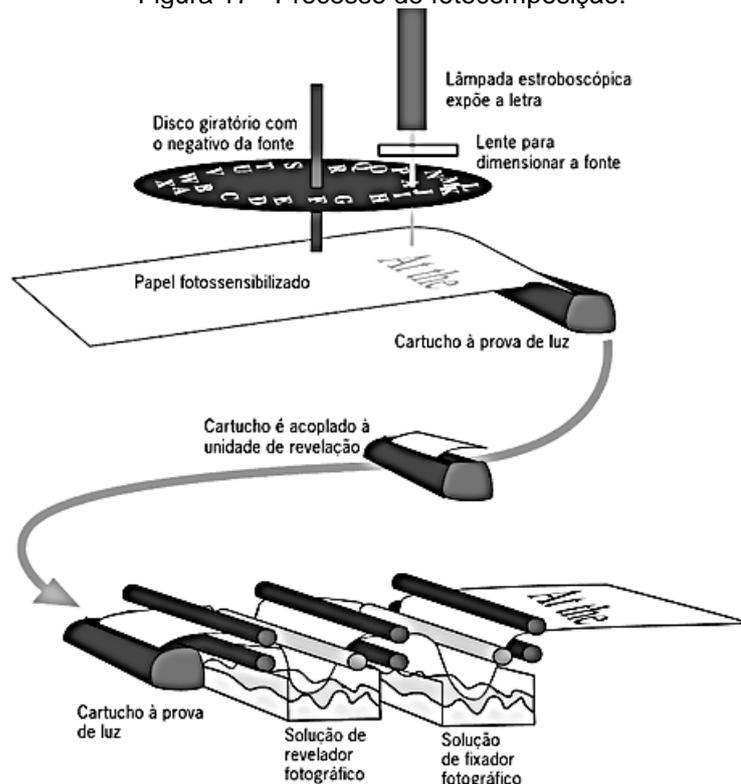
Os primeiros experimentos com o tipo frio ou fotocomposição ocorreram na década de 1920. Entretanto, apenas em 1954 as máquinas de fotocomposição passam a ser produzidas e distribuídas comercialmente, as quais foram desenvolvidas por René Higonnet e Louis Marius Moyroud que ainda em 1949 já haviam operado “uma máquina de fotocomposição em uma demonstração na Conferência da Associação Americana de Publicadores de Jornais. Esse protótipo compôs tipos a partir de negativos fotográficos, denominados másters” (CLAIR, BUSIC-SNYDER, 2009, p. 108).

A técnica da fotocomposição (FIGURA 17), que era baseada em princípios da fotografia, apresentava um grande avanço em comparação com as técnicas anteriores de composição das matrizes de impressão por meio do chumbo e da

impressão através da prensa de tipos móveis. A qualidade da impressão com as matrizes de impressão era melhor e ainda havia a possibilidade de aumentar a letra em até cinco vezes sem se perder a qualidade. Suas potencialidades fizeram com que as formas de impressão com tipos de chumbo caíssem em desuso em alguns anos. (CLAIR, BUSIC-SNYDER, 2009).

As máquinas de fotocomposição funcionam criando um negativo de cada caractere. O negativo fotográfico é colocado entre uma lente ampliadora e um papel fotossensibilizado. A interface de um computador permite que a compositora de tipos identifique o tamanho desejado em pontos, e assim o papel fotossensibilizado é exposto à luz e o caractere é revelado. A partir do negativo de uma fonte, as compositoras de tipos podem compor tipos entre os tamanhos de 4 pontos e 36 pontos. O *design* dos negativos da fonte é na forma de discos ou fitas de precisão que rodam em alta velocidade para expor os caracteres depois que o tamanho correto, o alinhamento e as especificações de colunas são ajustados pelo operador. Depois da exposição, o papel fotossensibilizado é carregado dentro de um cartucho à prova de luz e revelado fotograficamente em uma série de rolos e banhos químicos. (CLAIR, BUSIC-SNYDER, 2009, p. 109.).

Figura 17 - Processo de fotocomposição.



Fonte: Clair, Basic-Snyder (2009, p. 109).

As máquinas fotocompositoras trouxeram uma mudança muito grande no papel que o designer tinha dentro da prática de impressão. Segundo Clair e Basic-Snyder (2009), antes, com o uso dos tipos de chumbo, as mesmas pessoas que eram responsáveis pela composição da matriz costumavam também executarem a

impressão no papel com a prensa. Entretanto, com a fotocompositora, se tornou necessário profissionais especializados no projeto tipográfico, levando em consideração o desenho da letra “o espaçamento, pontuação, identificação de fontes, codificação computadorizada de tamanhos específicos em pontos e coisas assim” (CLAIR, BUSIC-SNYDER, 2009, p. 109). Desse modo, o designer ficou mais restrito a essas atividades projetuais, enquanto outras pessoas eram contratadas para produzir as impressões e colocar o projeto em prática.

### 2.6.2 Tipografia na era digital e o surgimento dos dingbats

O primeiro computador pessoal foi lançado em 1957 pela IBM. Entretanto, ele não era como os computadores que se conhece hoje. Seu tamanho ainda era muito grande, o que o tornava semelhante a uma mesa de trabalho. Seu custo também era muito elevado, chegando a custar por volta de 55 mil dólares. Era considerado computador pessoal, simplesmente porque podia ser manuseado por apenas uma pessoa, em contraste com o primeiro computador, inventado em 1944, que pesava toneladas e ocupava o espaço de uma sala inteira. (TEMIN, ROMANI, GILL FILHO, 2014).

Só na década de 1970, com “a miniaturização dos circuitos integrados e a invenção do microprocessador, em 1971, é que foi possível a construção dos computadores pessoais como os que temos hoje” (TEMIN, ROMANI, GILL FILHO, 2014, p. 2).

Muitas empresas tentaram enveredar no mercado de computadores, entretanto grande parte delas faliram. Uma das empresas que conquistou um lugar no mercado foi a Apple que criou, juntamente com os computadores, programas que serviam para escrever e criar planilhas o que ajudava a aumentar o valor dos computadores e a estimular o desejo dos clientes que viam no equipamento um meio de facilitar a vida cotidiana (TEMIN; ROMANI; GILL FILHO, 2014). O computador Apple Macintosh (FIGURA 18), lançado no mercado em 1984, foi decisivo para a popularização dos computadores nas casas das pessoas (HAMMERSCHMIDT; FRANÇA, 2011).

Figura 18 – Exemplar original do Macintosh lançado em 1984



Fonte: Veja (2014)

No campo design gráfico e mais especificamente no da tipografia, duas importantes mudanças foram trazidas pelos computadores que podem contribuir para o entendimento da atual produção de fontes *dingbats*, as quais ajudam a compreender como ele se diferencia de tudo aquilo que já havia sido criado no campo da tipografia e quais os motivos que determinam seu surgimento e a disseminação de seu uso. A primeira foi a desmaterialização da tipografia no computador e a segunda foi uma quebra com os valores funcionalistas do design.

Antes do advento do computador, ainda na era dos tipos de metal, os tipos possuíam uma tridimensionalidade, um volume, uma materialidade. Eram objetos físicos, táteis e os desenhos que eram feitos em sua superfície iriam corresponder exatamente ao que seria impresso. Com o surgimento dos computadores, entretanto, essa tipografia passa a ser digital. Não é feita mais de chumbo ou madeira, é feita de bitmaps ou vetores na tela iluminada do computador. (FRANÇA, 2011; HORCADES, 2004).

Por outro lado, durante vários séculos, houve um esmero na criação de letras, materiais e estilos de composições mais legíveis e práticos, cujo auge se deu com a Bauhaus, fundada em 1919, que pregava a ideia de que a forma deveria seguir a função, ou seja, o design não era lugar para floreios nem para experimentações emocionais do projetista. Para a Bauhaus, o designer deveria ter

como meta principal fazer o “bom design” que era aquele que fosse funcional e construído de forma racional, racionalidade essa que se manifestava muitas vezes através do uso de formas geométricas. Entretanto, com o vasto campo de possibilidades e liberdade que os computadores ofereciam, os designers, no final do século XX, passaram a prezar pela experimentação e pela ousadia estética, mesmo que isso significasse abrir mão de determinadas normas do “bom design”. (CLAIR, BUSIC-SNYDER, 2009; HAMMERSCHMIDT, FRANÇA, 2011; HORCADES, 2004).

Essas duas situações, uma de ordem técnica e tecnológica e outra de ordem cultural, favoreceram o surgimento dos dingbats, tal qual o conhecemos no campo da tipografia digital. O desejo pela experimentação e a quebra com o princípio do bom design e da forma segue a função, levou os designers a romperem com a função das letras impressas no teclado e experimentarem com coleções de ornamentos e imagens para compor uma fonte digital, fazendo com que ao se clicar numa das teclas com símbolos ortográficos, ao invés de aparecer na tela a letra que foi digitada, aparecesse uma pequena ilustração, imagem ou símbolo.

Pode-se afirmar que apesar da cultura da ilustração e ornamentação sempre ter estado presente na composição do layout das páginas, a invenção dos dingbats só foi possível com a invenção do computador e das fontes digitais, onde a pressão sobre uma determinada tecla com alguma letra do alfabeto poderia ser programada para fazer aparecer na tela uma forma vetorial qualquer que não uma letra. Nem mesmo os *printer's ornaments* feitos com a xilogravura podem ser igualados aos dingbats, pois aqueles ainda não conseguiam quebrar a relação entre forma e função como acontece na era digital, embora a técnica fosse parecida até certo ponto com a impressão com tipos.

Graham (2011, p. 184) apresenta uma definição pertinente de dingbat:

Dingbats são pequenas figuras ornamentais; as fontes tipográficas dingbats usam pequenas imagens no lugar das letras. Dingbats têm um uso interessante como bullets, ícones ou pequenas figuras. Outro uso potencial dos dingbats são como ornamentos no começo, fim ou entre parágrafos. As possibilidades são extensas, e os dingbats ajudam a resolver muitos problemas.

O primeiro dingbats foi criado por Hermann Zapf no final dos anos 1970, o qual recebeu o nome de Zapf Dingbats (FIGURA 19) e se tornou uma das suas obras mais conhecidas, popularizando-se quando se tornou passível de ser impresso por meio de uma impressora a laser da Apple, lançada na década de 1980. (NELSON, 2009; WEBER, 2015).

Figura 19 - Zapf Dingbats.



Fonte: Nelson (2009).

Os dingbats não são considerados uma escrita, pois eles não são geridos por uma sintaxe nem são socialmente compartilhados enquanto língua. Mesmo quando o designer David Carson diagramou toda uma entrevista que realizou com o Bryan Ferry, em 1994, para a revista Ray Gun, em Zapf Dingbats (FIGURA 20), por considerar o único jeito de tornar o conteúdo mais interessante, os dingbats continuaram sendo um objeto decorativo e não uma escrita em si. (BUTLER, 2014).

Figura 20 - Páginas escritas por David Carson em Zapf Dingbats para a revista Ray Gun, 1994.



Fonte: Butler (2014).

Com a era digital e o acesso a softwares de criação tipográfica a partir da década de 1990, a produção tipográfica no Brasil passou por uma fase experimental que também se direcionou para a geração e uso de dingbats. Atualmente, os tipógrafos que se dedicam à produção desse tipo de fonte têm explorado a cultura

popular, tradicional e folclórica e as iconografias presentes no cotidiano como referências para seus projetos tipográficos, exercendo, assim, uma valorização e registro de expressões que compõem uma identidade cultural brasileira e regional. Assim, os dingbats se tornam um instrumento de registro da cultura, pelo motivo de uma fonte digital facilitar a distribuição e acesso a esses elementos a qualquer pessoa, designer ou não. (DESIGN BRASIL, 2010; PONTES, 2014; PORTAL NUVEM, 2014)

Um exemplo de fonte dingbat brasileira é a Zabumba Folk (FIGURA 21), desenhada pela designer recifense Fátima Finizola. Os dingbats em questão retratam alguns dos símbolos mais conhecidos do folclore pernambucano, resgatando a memória e tradição da cidade ao mesmo tempo em que dialoga com as técnicas de produção contemporâneas. (TIPOGRAFIA, 2017).

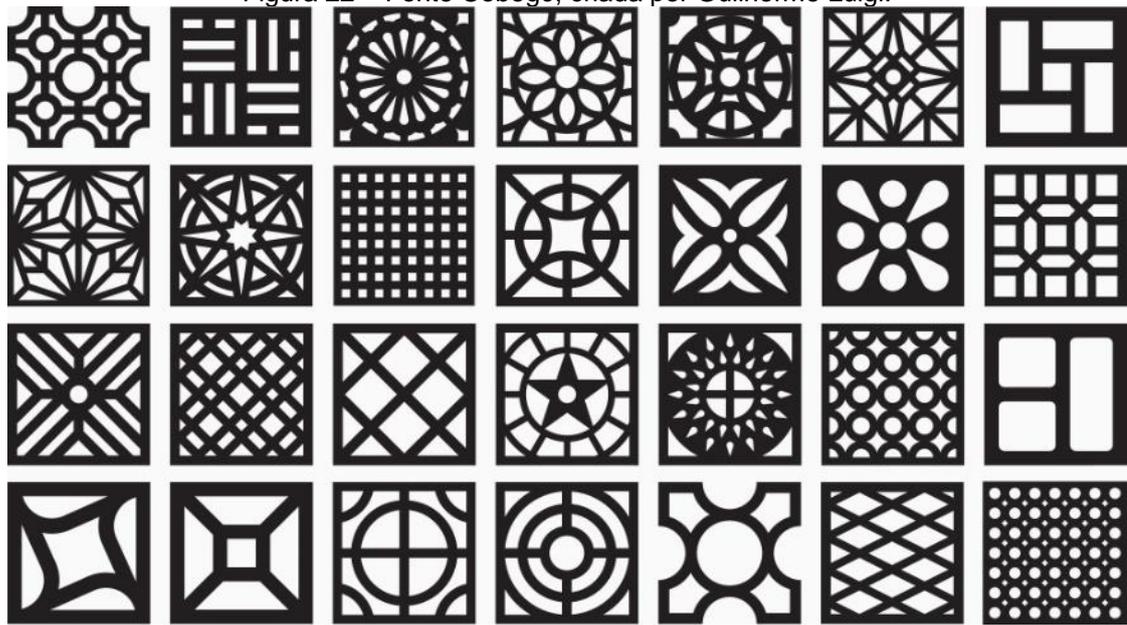
Figura 21 - Fonte Zabumba Folk, projetada por Fátima Finizola.



Fonte: Tipografia (2017).

A fonte dingbat Cobogó (FIGURA 22) foi criada por Guilherme Luigi, com uma inspiração nos elementos imagéticos encontrados no livro Cobogó de Pernambuco, de Josivan Rodrigues. Os cobogós são elementos de construção arquitetônica vazados, típicos do Nordeste brasileiro, que são colocados no lugar das paredes, garantindo uma maior circulação de ar e iluminação natural. O resultado, foi a criação de uma tipografia bastante geométrica e cheia de contraformas que se apresenta como uma ótima opção para criação de texturas visuais. O dingbat Cobogó foi um dos destaques na mostra Cidade Gráfica do Itaú Cultural, que ocorreu em São Paulo, em 2014, e apresentou vários trabalhos de designers e artistas de diversos locais do Brasil. (LUIGI, 2017; PORTAL NUVEM, 2014).

Figura 22 – Fonte Cobogó, criada por Guilherme Luigi.



Fonte: Luigi (2017).

Outra tipografia dingbat de destaque criada em Pernambuco, é o dingbat Mercados Público do Recife, que foi projetado em 2013 pelo designer Leonardo Buggy, para o SEBRAE. Essa fonte conseguiu o prêmio CLAP Platinum, considerado um dos prêmios mais importantes no campo do design e da comunicação de marcas. Como o nome indica, foram estudadas as formas e elementos pictóricos dos mercados públicos de Recife, os quais foram sintetizados para a construção da fonte. O resultado final pode ser visto abaixo (FIGURA 23).

Figura 23 - Dingbat Mercados Públicos de Recife, criada por Leonardo Buggy em 2013.



Fonte: Tipos do aCaso (2017)

### 2.6.2.1 Utilidades dos dingbats

Os dingbats têm um grande potencial decorativo para a criação de qualquer tipo de comunicação gráfica. Eles auxiliam a trazer um maior interesse no conteúdo do texto e podem contribuir para construir uma mensagem de forma mais criativa e inteligível. Algumas das funções dos dingbats são (BOSLER, 2012; GRAHAM, 2001; KRAUSE, 2015; MALAMED, 2015; TOOR, 1998):

- a) ajudar a criar interesse visual na página impressa;
- b) servir como *bullets*<sup>2</sup> que se relacionam com o conteúdo do texto, auxiliando na listagem e numeração progressiva de itens;
- c) ser usado como ícones;
- d) funcionar como pequenas figuras que podem ser facilmente aumentadas e diminuídas, exigindo menor esforço do designer, uma vez que podem ser encontradas já prontas, evitando que se faça desenhos de diversos tamanhos desde o início;
- e) criar bordas através da repetição de vários dingbats um ao lado do outro;
- f) ornamentar no começo, meio ou fim do texto, ou entre parágrafos;
- g) criar texturizações que podem ser aplicadas ao *background*.

Diante disso, percebe-se que os dingbats são importantes elementos estéticos para os designers na configuração de layouts de cartazes, livros, banners de internet, páginas da *web*, folhetos, entre outros.

---

<sup>2</sup> “Bullets normalmente são círculos, traços, setas ou outras formas pequenas usadas em textos para separar diferentes coisas numa lista” (CAMBRIDGE DICTIONARY, 2018).

### 3 SANTA CRUZ DO CAPIBARIBE E A FEIRA DA SULANCA

Em 1750, Antônio Burgos, um português que vivia no Brasil, durante uma consulta com um médico, foi orientado a procurar um lugar com um clima estratégico que não prejudicasse a sua saúde (não se sabe de quê exatamente ele estava doente). Seguindo as observações do profissional, Burgos construiu uma casa no Agreste de Pernambuco próximo ao local onde o Rio Capibaribe e o Riacho Tapera se encontravam. (IBGE, 2017; LIMA, 2011; PE-AZ, 2017).

Após passar a residir ali com sua família e algumas pessoas escravizadas por ele, o mesmo mandou que fosse construída uma capela próxima a sua residência. Muitas pessoas começaram a se deslocar para próximo da capela e ali habitar. Em um certo período de tempo, já se havia formado um povoado naquele local que ficou conhecido como Santa Cruz, devido a uma cruz que Antônio Burgos tinha colocado em frente à capela que mandou ser erguida. (IBGE, 2017; PE-AZ, 2017).

Quando foi oficialmente tornada distrito subordinado a Taquaritinga do Norte, recebeu o nome de Capibaribe, entretanto, a lei estadual nº 1818 que o elevou ao status de município, em 29 de dezembro de 1953, alterou seu nome para como é chamado atualmente: Santa Cruz do Capibaribe. (IBGE, 2017; PE-AZ, 2017).

Atualmente, a cidade se destaca pelo potencial produtivo e comercial de artigos têxteis, que constitui a principal base de sua economia. Isso fica claro pela importância do desenvolvimento da Feira da Sulanca para a população local, que nela encontra seu principal meio de subsistência.

Há três fatores primordiais no entendimento acerca do nascimento da Feira da Sulanca do município de Santa Cruz do Capibaribe, que surgiu por volta dos anos 1950: “a crise agrícola, motivada pelas condições áridas do solo da cidade, a desaceleração e falência de muitas fábricas têxteis em Recife e a ação de comerciantes e produtores artesanais” (LIMA, 2011, p. 56).

Havia um intercâmbio comercial entre Recife e essas cidades do interior situadas no Agreste pernambucano, onde alguns moradores iam até a capital vender itens agropecuários e traziam retalhos das fábricas. De volta às suas cidades, os retalhos eram revendidos a custo muito baixo, uma vez que eram obtidos de graça por essas pessoas, e serviam para fazer roupas e lençóis para uso pessoal ou para

venda. Os retalhos eram de helancas<sup>33</sup> e eram originários do Sul do país, o que deu origem ao nome Sulanca. O comércio de confecções na cidade foi uma das alternativas encontradas pela população para geração de renda, uma vez que a cidade se localiza numa região que sofre bastante com seca, o que prejudicava a agricultura. (LIMA, 2011, PE-AZ, 2017).

Inicialmente, os vendedores de produtos têxteis se reuniam em pequenas barracas que eram enfileiradas nas ruas do centro da cidade, formando uma feira à céu aberto (FIGURA 24). Com o crescimento das vendas e da produção, a feira foi atraindo mais comerciantes e chegou a ocupar cerca de 30 ruas (LIMA, 2011). A Figura 25 mostra uma foto da Feira da Sulanca de Santa Cruz do Capibaribe antes de sua transposição para o Moda Center Santa Cruz em outubro de 2006. As linhas azuis no centro da imagem são formadas pela parte superior das barracas onde as pessoas trabalhavam comercializando a confecção.

Figura 24 - Foto de uma das ruas onde era realizada a feira em Santa Cruz do Capibaribe.



Fonte: Uol (2017).

---

<sup>33</sup> “Tecido elástico de malha, produzido com fio de poliamida texturizado por falsa torção.” (SENAI-SP, 2014, p. 400)

Figura 25 - Vista aérea da Feira da Sulanca de Santa Cruz do Capibaribe antes da transposição.



Fonte: Blog Santa Cruz do Capibaribe em Fotos (2013).

Como muitos trabalhadores ligados à confecção eram anteriormente ligados à agricultura, a formalização de suas profissões e atividades quase inexistia. Até hoje, muitos empreendimentos funcionam de maneira familiar e costumam ser passados entre gerações, e às vezes os negócios são realizados com base na intuição e no conservadorismo, devido à falta de especialização e educação formal. (LIMA, 2011).

Segundo Burnett (2013), a Feira da Sulanca, que iniciou em Santa Cruz do Capibaribe com esse nome, se expandiu posteriormente para as cidades de Caruaru e Toritama na segunda metade do século XX, as quais passaram a ter suas respectivas feiras também conhecidas como Feira da Sulanca.

### 3.1 A FEIRA HOJE

Atualmente, a economia de Santa Cruz do Capibaribe é baseada principalmente na confecção e nas lavanderias de jeans. Grande parte de sua população trabalha em atividades relacionadas com a feira, e a mão de obra é sempre solicitada, gerando muitos empregos. Entretanto, a falta de investimentos na educação é um dos pontos negativos que vêm acompanhando a história da cidade, o que resulta em um desenvolvimento social desigual que não corresponde ao crescimento econômico. (SOUZA, 2010).

A necessidade por um espaço mais atrativo aos consumidores e que fornecesse mais segurança e conforto para os varejistas e atacadistas, levou a prefeitura de Santa Cruz do Capibaribe a doar uma grande parte de terra a alguns

investidores que viram a possibilidade de criar um local que pudesse abrigar vendedores e compradores na cidade. Essa união entre Estado e mercado fez surgir o Moda Center Santa Cruz, que substituiu a antiga feira que era feita ao ar livre. Inaugurado em 2006, após 6 anos de construção e montagem, o Moda Center conta com cerca de 10 mil estabelecimentos, 700 lojas e 9300 boxes (FIGURA 26), além de praças de alimentação, banheiros, e um estacionamento com capacidade para seis mil veículos. (JC ONLINE, 2014; LIMA, 2011; MODA CENTER SANTA CRUZ, 2017).

Figura 26 - Um box de vendas do Moda Center Santa Cruz.



Fonte: PE Mais (2012).

As feiras funcionam nas segundas e terças, entretanto, nos meses de maior movimento (maio, junho, novembro, dezembro), a feira costuma funcionar também aos domingos, das 7h às 18h. O Moda Center Santa Cruz já chegou ao recorde de receber 150 mil pessoas em um só dia de vendas, no dia 8 de dezembro de 2014 (FIGURA 27). Em dias normais, costuma receber cerca de 20 mil pessoas por dia.

Figura 27 - Moda Center Santa Cruz no dia em que recebeu mais de 150 mil pessoas, 2014.



Fonte: JC Online (2014).

A denominação “Feira da Sulanca” acabou sendo relacionada a produtos de má qualidade e de baixo custo que atendiam principalmente às classes mais baixas. Hoje em dia, há um grande empenho das prefeituras em massificar o nome Polo de Confecções do Agreste, o qual traz uma conotação mais positiva aos produtos feitos nessa região. (LIMA, 2011).

As cidades de Santa Cruz do Capibaribe, Caruaru e Toritama são as principais cidades do Polo de Confecções do Agreste que, no total, é formado por 10 cidades. As três cidades juntas são responsáveis por 70% de toda a confecção que é produzida nesse Polo, que é o considerado o segundo maior polo de confecções do Brasil. (PE-AZ, 2017; SOUZA, 2010).

Uma das características do arranjo produtivo do Polo é a distribuição da produção em facções, que são locais ou empresas pequenas que fazem parte da costura das roupas de empresas maiores. Isso acaba ajudando as pessoas dessa região que tanto sofre com a seca a ter uma fonte de renda. Por outro lado, essa atividade tem a desvantagem de fazer com que os trabalhadores das facções permaneçam na informalidade. Muitas empresas nem sequer são registradas, e os trabalhadores, por vezes, não tem acesso a direitos trabalhistas básicos como férias remuneradas, FGTS, seguro maternidade entre outros. (JC ONLINE, 2014).

Um dos desafios hoje é o desenvolvimento do Polo de Confecções do Agreste. Vários fatores contribuem para que as formas de produção e distribuição continuem quase que estagnadas e não haja muita inovação nessa região. Dentre elas, está o fator cultural, uma vez que muitos trabalhadores, por terem aprendido a função com a família, não veem necessidade de se especializar. Porém, o governo também acaba pecando na distribuição de recursos para maior capacitação dessas pessoas. Assim, apesar de crescer numericamente, percebe-se que qualitativamente a feira ainda tem problemas que precisam ser resolvidos para um desenvolvimento sustentável e justo. (JC ONLINE, 2014).

Outra situação que incomoda a população da região diz respeito às estradas e ruas que ligam as cidades e que conduzem aos locais onde as feiras e vendas acontecem, pois nos dias de pico nas vendas, os desnivelamentos das estradas, as obras paradas e as ruas estreitas acabam causando transtornos e congestionamentos que acabam afastando os compradores da cidade e aqueles que vêm de fora, além, é claro de se tornar um empecilho para os vendedores que se deslocam para venderem seus produtos. (JC ONLINE, 2014).

Muitos fabricantes que trabalham na feira produzem o que é comumente chamado de “modinha”, que são peças de roupa que tem um processo de “criação, venda e descarte muito rápido [...]. As confecções que trabalham com esse segmento apostam em tendências efêmeras que a massa absorve e logo após, em um espaço curtíssimo de tempo, já adotam outra tendência” (SILVA, JUSTO, 2016, p. 2). Em média, o tempo de criação e distribuição de novas peças é de 15 dias, o que coloca o Polo em uma situação de vantagem em comparação ao mercado asiático, que embora esteja sintonizado com as tendências exige um tempo maior para trazer os produtos para o Brasil. (JC ONLINE, 2014).

Segundo Simões (2010 apud SILVA, JUSTO, 2016), 4% das referências para criação de novos produtos de moda são de cursos feitos pelos trabalhadores ou donos das empresas; 12% são encontradas na internet; 42% são de referências visuais das revistas especializadas em moda e 42% são de referências da TV, principalmente as novelas, as quais são um meio democrático que essas pessoas encontram de estar em sintonia com o vestuário que está em voga. (JC ONLINE, 2014).

Diante de todos os aspectos históricos e culturais que levam Santa Cruz do Capibaribe e sua Feira da Sulanca a impactar sua região de forma tão expressiva, percebe-se a importância de se registrar e perpetuar os aspectos imagéticos da Feira da Sulanca através de uma fonte dingbat, uma vez que a Feira tem uma grande importância para o crescimento econômico e o desenvolvimento social da cidade, além de se tornar um dos símbolos de Santa Cruz do Capibaribe, constituindo-se num importante elemento da história da cidade e do cotidiano dos santa-cruzenses.

## 4 O PROJETO DA FONTE DINGBAT

### 4.1 METODOLOGIA PARA O PROJETO DA FONTE

A metodologia utilizada para criação dos dingbats foi pensada a partir dos trabalhos feitos por Adolfo (2015), que criou o dingbat Em Geral; no trabalho de Finizola (2010 apud ADOLFO, 2015) na criação do dingbat Carroceria; e na monografia de Santos (2016), que projetou a fonte tipográfica Geno. No Quadro 1, é possível ver um resumo dos procedimentos feitos por esses designers no processo de criação de suas fontes.

Quadro 1 - Procedimentos feitos por Adolfo, Finizola e Santos no projeto de criação de fontes

<p>Designer: Adolfo (2015)</p> <p>Fonte: Em geral</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pesquisa de campo - registros fotográficos</li> <li>2) Definição do tema e do nome da fonte</li> <li>3) Seleção de imagens</li> <li>4) Estilo do traço e vetorização de imagens             <ol style="list-style-type: none"> <li>4.1) Versão outline (caixa baixa)</li> <li>4.2) Versão sólida (caixa alta)</li> <li>4.3) Versão única (números)</li> </ol> </li> <li>5) Definição do set: caracteres e letras correspondentes</li> <li>6) Testes em tela / impressão / ajustes visuais</li> <li>7) Gerar arquivo em TrueType - Glyphs</li> <li>8) Testes e ajustes</li> </ol>
<p>Designer: Finizola (2010 apud ADOLFO, 2015)</p> <p>Fonte: Carroceria</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Definição de recorte / tema dos dingbats</li> <li>2) Pesquisa de campo - registros fotográficos</li> <li>3) Seleção de imagens</li> <li>4) Vetorização de imagens e/ou criação de símbolos - Illustrator</li> <li>5) Definição do set de caracteres</li> <li>6) Testes em tela / impressão / ajustes visuais</li> <li>7) Gerar arquivo fonte - Fontlab</li> <li>8) Testes e ajustes</li> </ol>
<p>Designer: Santos (2016)</p> <p>Fonte: Fonte Geno</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Levantamento de dados e análise             <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1) Pesquisa de campo</li> <li>1.2) Entrevista com o pintor letrista Geno</li> <li>1.3) Análise de características dos letreiramentos selecionados</li> </ol> </li> <li>2) Elaboração do projeto tipográfico             <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1) Escolha do material de referência</li> <li>2.2) Digitalização de caracteres</li> <li>2.3) Construção dos caracteres complementares</li> <li>2.4) Construção de pontuação, sinais diacríticos e símbolos</li> <li>2.5) Compensação dos caracteres</li> <li>2.6) Transferência de arquivos e construção da fonte digital</li> </ol> </li> </ol>

Fonte: Adolfo (2015); Finizola (2010 apud ADOLFO, 2015); Santos (2016).

A partir da análise do processo de criação desses autores, decidimos dividir a nossa metodologia de design em dois grandes momentos: 1) o levantamento de dados e pesquisa de campo; e 2) a elaboração do projeto tipográfico; cada um deles com procedimentos específicos, conforme o Quadro 2 abaixo.

Quadro 2 - Resumo do processo metodológico para criação dos dingbats

Levantamento de dados e pesquisa de campo	1) Realização de fotografias no Moda Center Santa Cruz
Elaboração do projeto tipográfico	1) Escolha do material de referência para a estética dos dingbats correspondentes às letras do alfabeto e aos numerais 2) Geração de alternativas por meio de esboços e desenhos 3) Digitalização dos desenhos 4) Vetorização dos desenhos escolhidos 5) Geração do arquivo fonte para os dingbats

Fonte: Elaborado pelo autor.

O processo realizado será detalhado na seção 4.2, que trata acerca do desenvolvimento do projeto.

## 4.2 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

### 4.2.1 Levantamento de dados e pesquisa de campo

Foi realizada uma pesquisa de campo no Moda Center Santa Cruz durante três ocasiões, em dias de feira e em dias sem feira, onde foram tiradas cerca de 50 fotografias de objetos, ambientes e “personagens” do local que pudessem dar *insights* relevantes para a construção de um dingbat que caracterizasse a feira de hoje.

### 4.2.2 Elaboração do projeto tipográfico

#### 4.2.2.1 Escolha do material de referência para a estética dos dingbats

A partir das imagens colhidas e do repertório de imagens da memória do autor dessa pesquisa que residia em Santa Cruz do Capibaribe e frequentava a

Feira quando criança, foram escolhidos alguns objetos, lugares e "personagens" relacionados à Feira da Sulanca de Santa Cruz do Capibaribe para associá-los às letras e números do futuro dingbat. As letras do alfabeto foram associadas com elementos encontrados na feira depois da transposição para o Moda Center, conforme a lista a seguir.

Aa: ID do Moda Center Santa Cruz;

Bb: compradores;

Cc: produtos;

Dd: caixa eletrônico;

Ee: boxes;

Ff: colaboradores;

Gg: lojas;

Hh: praça de alimentação;

Ii: ônibus;

Jj: acessibilidade;

Kk: estacionamento;

Ll: guia de excursão;

Mm: hotel;

Nn: banheiros;

Oo: carrinho de compras;

Pp: descanso;

Qq: calendário de feiras;

Rr: manequins;

Ss: sinalização;

Tt: telefones;

Uu: ventilador;

Vv: vendedor;

Ww: conectividade;

Xx: miss/evento;

Yy: administração;

Zz: costureira.

Abaixo (FIGURA 28), apresentamos um painel que foi elaborado para mostrar quais imagens foram escolhidas dentre todas as que foram tiradas para basear a

criação de cada caractere do dingbat referente às letras do alfabeto (“q” e “w” foram baseadas em prints do site do Moda Center).

Figura 28 – Painel com a relação entre as fotos escolhidas e a letra do alfabeto a qual elas corresponderam para a geração dos dingbats



Fonte: Elaborado pelo autor.

Por sua vez, os números foram associados a itens mais característicos da feira na época em que era ao ar livre no centro da cidade, com base na memória afetiva do autor sobre suas próprias vivências do passado que buscou lembrar de elementos que faziam parte desse cenário. Abaixo, é possível ver a distribuição da associação dos números com os objetos, lugares ou "personagens" rememorados.

Numeral "0": sorveteiro;

Numeral "1": bandeira de Santa Cruz do Capibaribe;

Numeral "2": vendedora de calçada;

Numeral "3": exposição das pessoas ao tempo/clima;

Numeral "4": banco;

Numeral "5": comida;

Numeral "6": sacoleiro;

Numeral "7": venda balaio;

Numeral "8": carroceiro;

Numeral "9": megafone.

#### 4.2.2.2 *Geração de alternativas a partir de esboços e desenhos*

Para criação dos esboços e desenhos (FIGURAS 32-37) que se tornariam possíveis alternativas para a família final de dingbats usamos papel sem pauta; folha milimetrada; lapiseira números 0.7 e 0.8, canetas nanquin tamanhos 0.2, 0.3, 0.6 e 0.8; régua e borracha (FIGURA 31). Abaixo, apresentamos algumas fotografias dos desenhos no papel. A tentativa foi de se basear no levantamento de dados, criando soluções visuais com uma estética que se assemelhasse aos desenhos vernaculares<sup>4</sup> (FIGURA 29) que estampam muitas paredes de estabelecimentos de algumas cidades da região, o que dá um caráter mais regional e popular aos dingbats, como ocorreu na fonte Em Geral (FIGURA 30) da designer Adolfo (2015).

---

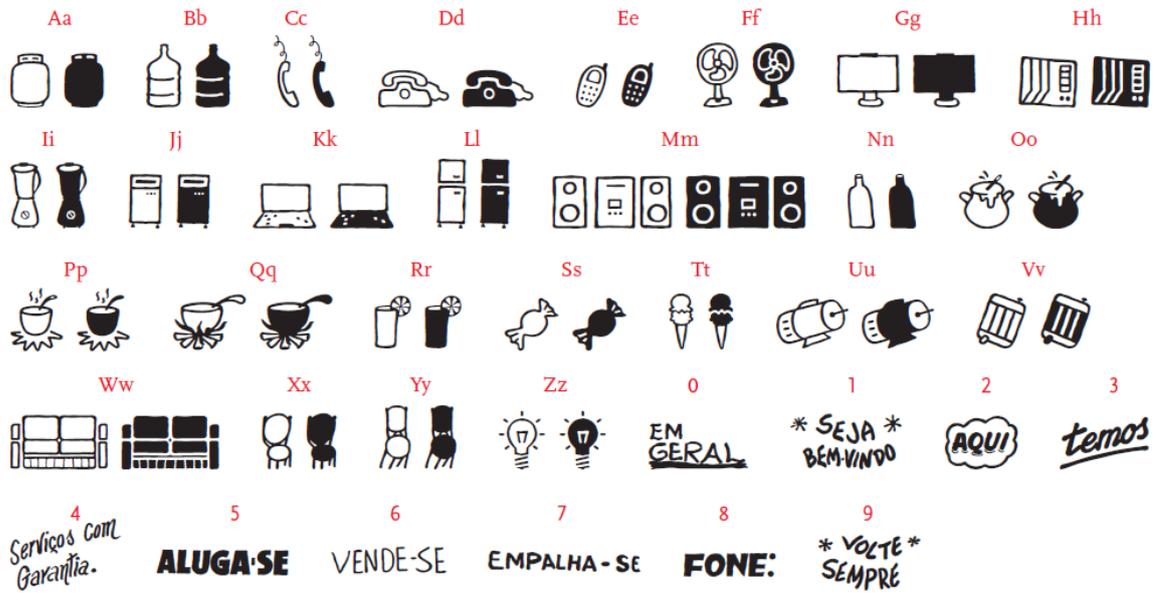
<sup>4</sup> Segundo Bosi (1992 apud FUKUSHIRO, 2014), "o vernacular diz respeito a cultura de fronteira, uma 'zona intersticial' que traz em si a bivalência de seu processo de constituição, isto é, possui elementos de fora da cultura regional, sem perder seu enraizamento.

Figura 29 – Exemplos de desenhos vernaculares em ruas de Recife



Fonte: Adolfo (2015, p. 31-33)

Figura 30 – Set de caracteres do dingbat Em Geral da designer Danielle Adolfo



Fonte: Adolfo (2015, p. 43).

Figura 31 – Materiais usados no esboço dos dingbats

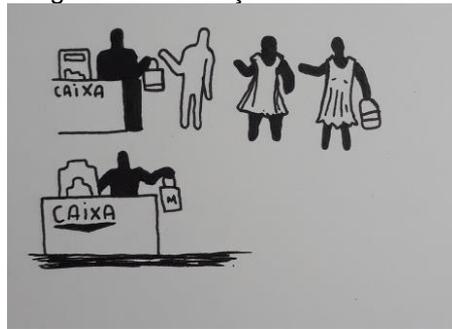


Fonte: Elaborado pelo autor.





Figura 37 – Esboços e desenhos 6

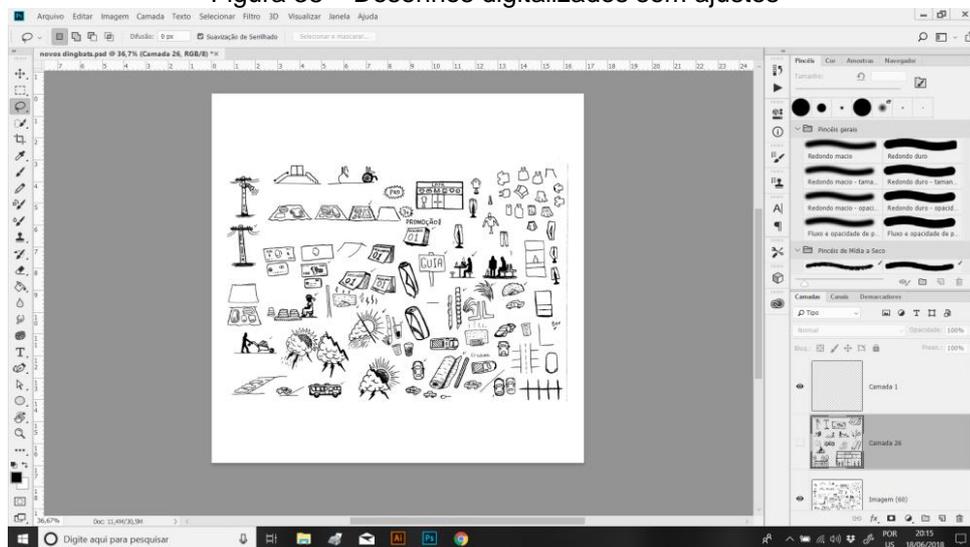


Fonte: Elaborado pelo autor

#### 4.2.2.3 Digitalização dos desenhos

A terceira fase do projeto tipográfico envolveu a digitalização dos esboços (FIGURA 38) e desenhos produzidos manualmente no papel. A digitalização foi feita por meio de uma scanner, onde os desenhos foram convertidos para jpg com uma resolução de 600 dpi para que não perdessem a qualidade e a estrutura de traços mais finos.

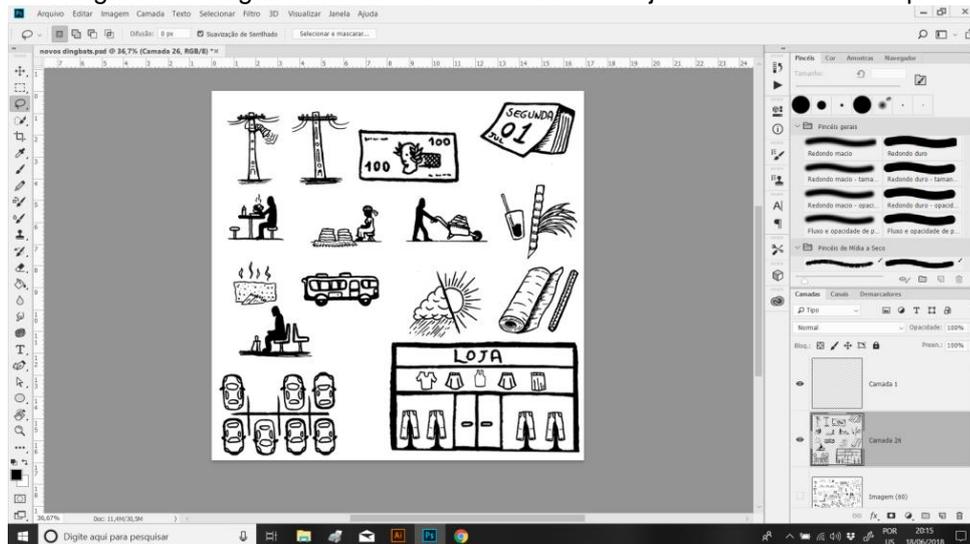
Figura 38 – Desenhos digitalizados sem ajustes



Fonte: Elaborado pelo autor.

Após isso, eles foram abertos no programa Adobe Photoshop (FIGURA 39), onde os desenhos escolhidos foram recortados do todo, e foram usadas as ferramentas das canetas para corrigir os traços que foram perdidos durante a digitalização e para tornar os contornos dos desenhos mais precisos e definidos.

Figura 39 – Alguns dos desenhos escolhidos e ajustados no Photoshop



Fonte: Elaborado pelo autor.

#### 4.2.2.4 Vetorização dos desenhos escolhidos

Após digitalizadas e ajustadas no Adobe Photoshop, abrimos as imagens no Adobe Illustrator, onde os desenhos foram vetorizados<sup>5</sup> de forma automática, e foram usadas as ferramentas de traçado de imagem / logotipo preto<sup>6</sup> e branco (FIGURA 40) e a ferramenta de expansão<sup>7</sup> (FIGURA 41), em seguida. Os objetos foram desagrupados<sup>8</sup> (FIGURA 42) para que fosse possível ser feita uma limpeza e

<sup>5</sup> “Vetorizar vem da palavra ‘vetor’. Em computação gráfica, imagem vetorial é um tipo de imagem gerada a partir de descrições geométricas de formas. Uma imagem vetorial é formada por curvas, elipses, polígonos e texto, entre outros. Por se basear em vetores, geralmente elas são mais leves e ocupam menos espaço em mídias de armazenamento, não perdendo qualidade ao serem ampliadas, pois são cálculos matemáticos e não pixels, os quais estão sujeitos a interpolação”. (TALVANES, 2015, p. 32)

<sup>6</sup> “Traçado da imagem permite que você converta imagens rasterizadas (JPEG, PNG, PSD etc.) para artes vetorizadas. Usando esse recurso, você pode basear facilmente um novo desenho em uma parte de um trabalho artístico existente, traçando essa parte. Por exemplo, você pode converter a imagem de um esboço a lápis desenhado no papel em uma arte vetorizada usando o Traçado da imagem. Você pode escolher entre um conjunto de predefinições de traçado para obter o resultado desejado rapidamente”. (ADOBE, 2018a).

<sup>7</sup> “A *expansão* de objetos permite dividir um único objeto em vários objetos que formam a sua aparência. Por exemplo, se você expandir um objeto simples, como um círculo com traçado e preenchimento de cor sólida, o traçado e o preenchimento se tornarão, cada um, um objeto distinto. Se você expandir um trabalho artístico mais complexo, como um objeto com preenchimento de padrão, o padrão será dividido em todos os caminhos distintos que o criaram”. (ADOBE, 2018b)

<sup>8</sup> “É possível combinar vários objetos em um grupo para que eles sejam tratados como uma unidade. Assim, você pode mover ou transformar vários objetos sem afetar seus atributos ou posições relativas. Por exemplo, é possível agrupar os objetos em um design de logotipo, para poder mover e dimensionar esse logotipo como uma unidade. Objetos agrupados são empilhados em sucessão na mesma camada do trabalho artístico e atrás do objeto na extremidade frontal do grupo. Dessa forma, o agrupamento pode alterar a disposição em camadas dos objetos e sua ordem de empilhamento em

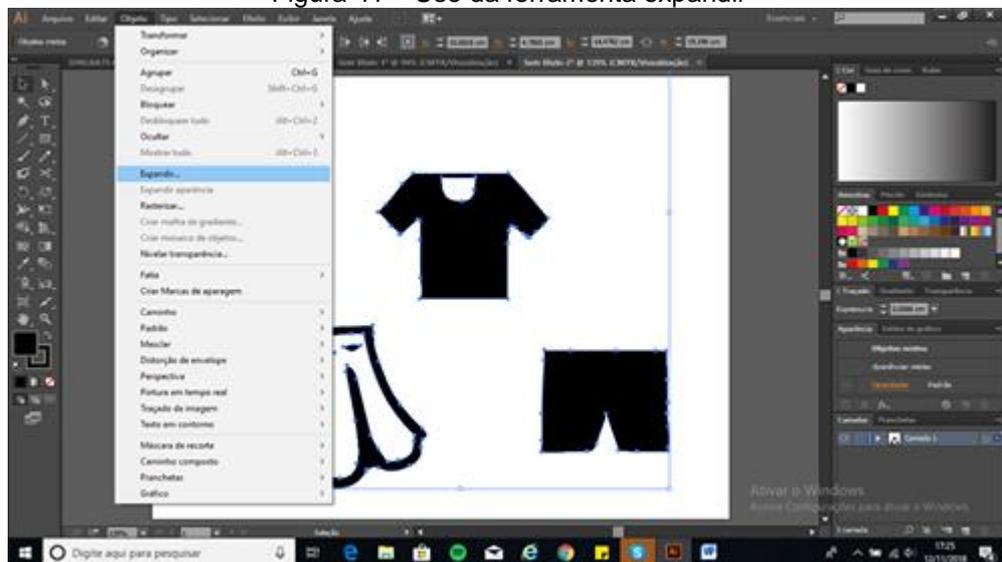
correção nos pontos de ancoragem de cada objeto em excesso ou fora de lugar. Em seguida, as formas foram expandidas, procedendo-se ajustes mais detalhados, já que as imagens puderam ser ampliadas. Os desenhos foram finalizados ficando com uma estética última e as imagens foram salvas em formato de vetor.

Figura 40 – Traçado de imagem / logotipo preto e branco



Fonte: Elaborado pelo autor.

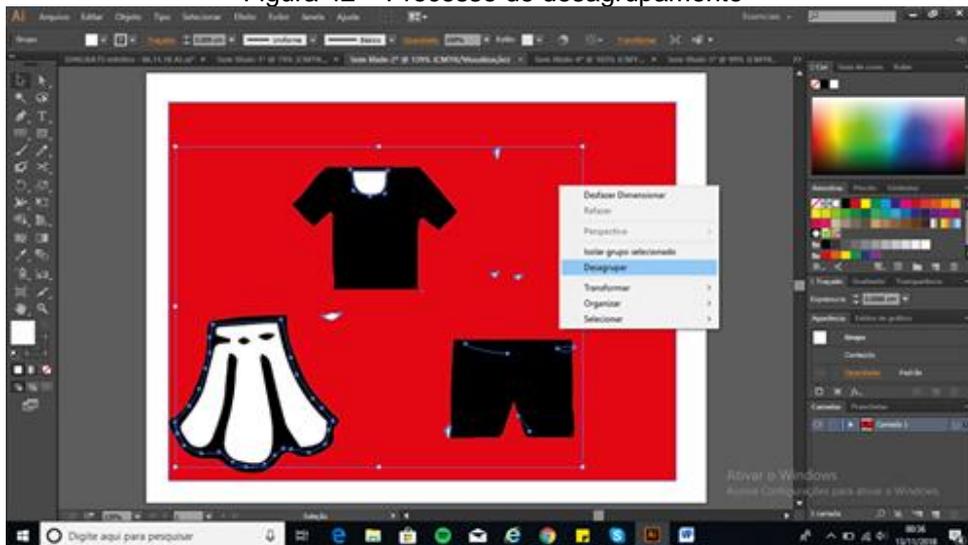
Figura 41 – Uso da ferramenta expandir



Fonte: Elaborado pelo autor.

uma determinada camada. Se você selecionar objetos em diferentes camadas e agrupá-los em seguida, esses objetos serão agrupados na camada do objeto selecionado que estiver localizado na extremidade superior. Grupos também podem ser *aninhados*; ou seja, podem ser agrupados dentro de outros objetos ou grupos para formar grupos maiores. Grupos aparecem como itens de <Grupo> no painel Camadas. É possível usar o painel Camadas para mover itens para dentro e para fora de grupos". (ADOBE, 2018b).

Figura 42 – Processo de desagrupamento



Fonte: Elaborado pelo autor.

Para que os arquivos ficassem apropriados para serem gerados na plataforma de editor de fonte digital, foram criados, ainda no Adobe Illustrator, quadros com 1024x1024 pixels para cada objeto ser dimensionado em proporções que não destoassem um objeto do outro quando vistos em conjunto (FIGURA 43), e, em seguida, foram exportados no formato SVG<sup>9</sup> simples.

Figura 43 – Quadro de 1024x1024 para exportação em SVG simples

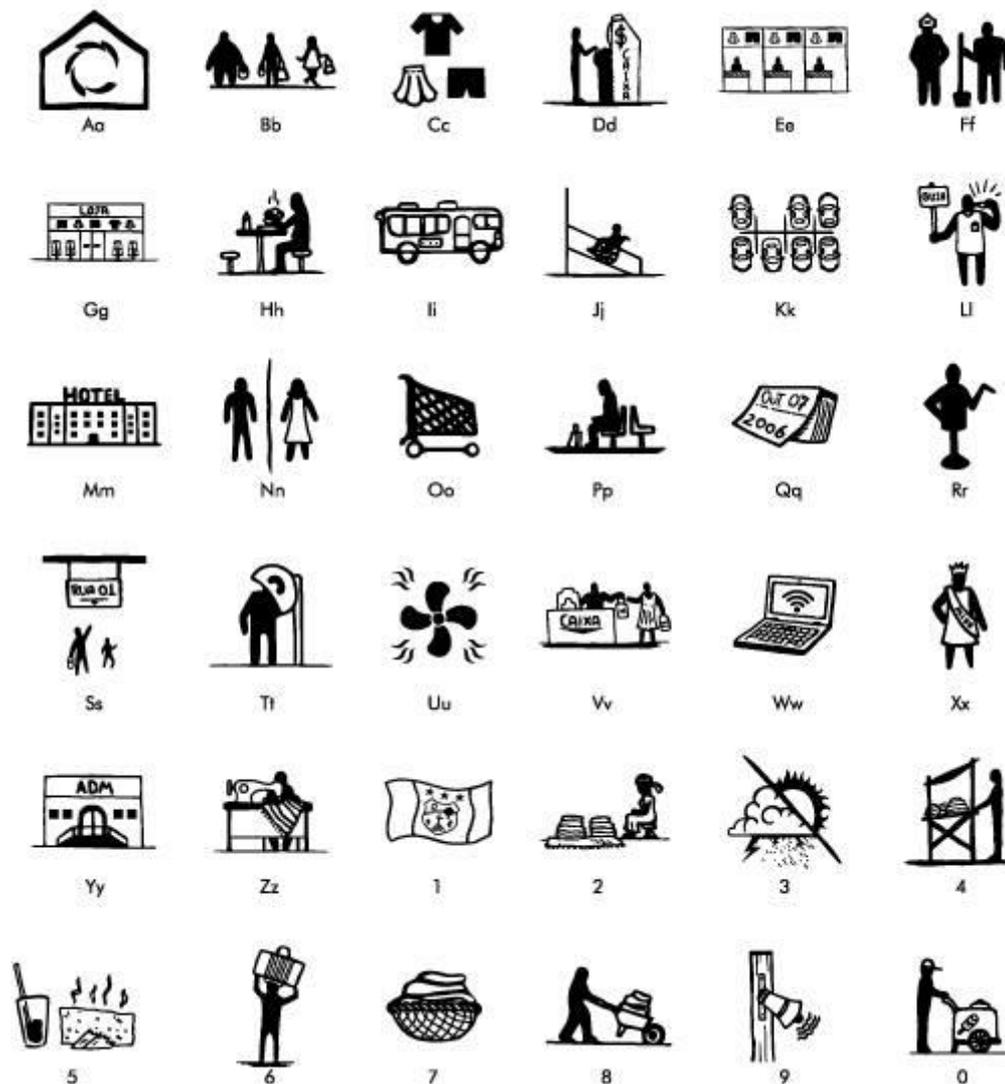


Fonte: Elaborado pelo autor.

<sup>9</sup> “Criado pelo W3C o SVG (*Scalable Vectorial Graphics*) é nada mais que um arquivo XML que contém tags específicas para gerar uma imagem vetorizada na sua aplicação. Com tags bastante simples você consegue gerar imagens de alta qualidade vetorizadas que por mais que você altere as proporções na tela essa não perderá qualidade, por ser uma imagem vetorizada. Podendo ser apenas imagem fixa ou animação, o SVG pode ser trabalhado junto ao JavaScript para manipular eventos de imagem. O formato SVG permite três tipos de objetos gráficos, sendo eles imagens, textos ou formas geométricas vetoriais.” (DEV MEDIA, 2018).



Figura 46 – Mapa de caracteres final da fonte



Fonte: Elaborado pelo autor.

#### 4.2.2.5 Geração do arquivo fonte

A última fase do desenvolvimento do projeto é a geração de um arquivo ttf.<sup>10</sup> (Fonte TrueType) e otf.<sup>11</sup> (OpenType) para disponibilização da fonte para download. Nessa etapa, nos baseamos principalmente no tutorial do site Velho Bit (2018). Para

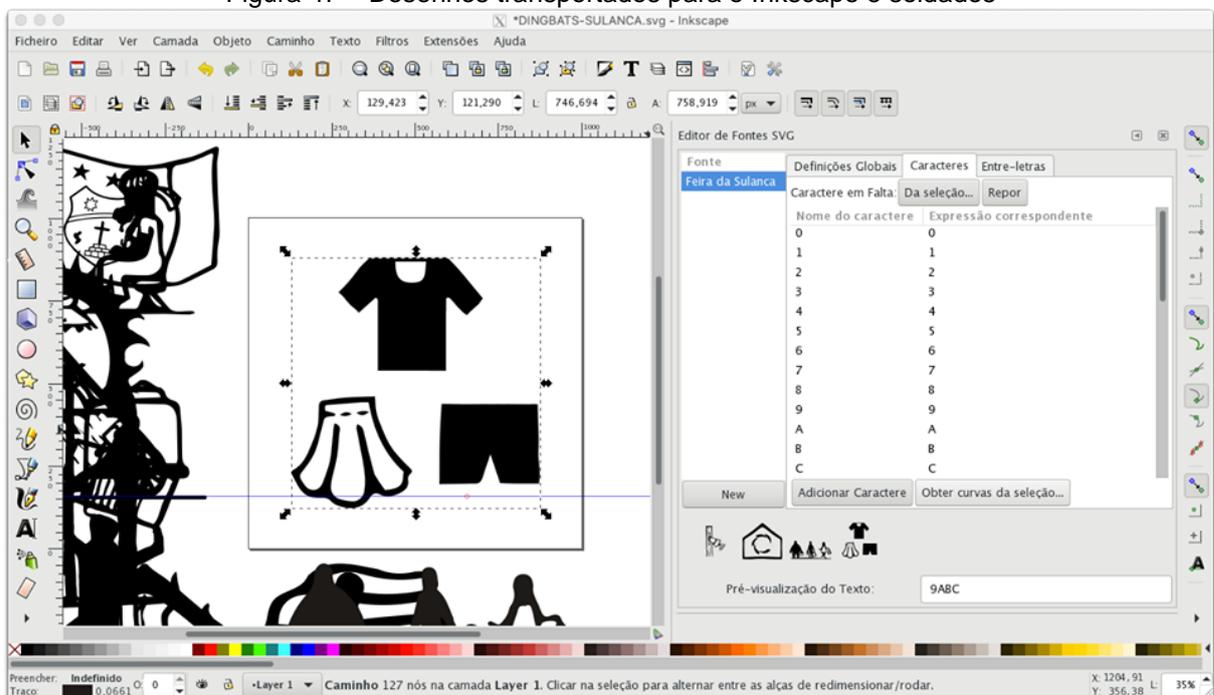
<sup>10</sup> “A extensão .ttf corresponde aos ficheiros de fontes usados pelo Windows e por Macs. Os ficheiros .ttf podem ser redimensionados sem perder nitidez ou qualidade”. (DOWNLOAD ASTRO, 2018).

<sup>11</sup> O formato otf. Incorpora características do TrueType do PostScript, porém ele tem mais vantagens, pois permite uma extensão maior de caracteres e “dá suporte a várias linguagens num só arquivo e possibilita tratamentos tipográficos complexos de algumas linguagens, como ligaduras entre caracteres” (DESIGN CULTURE, 2013).

esses passos, foi utilizado o software Inkscape, que permite a editoração de arquivos vetoriais e é considerado apropriado para essa etapa do projeto.

Com os desenhos vetoriais prontos e adequados para serem gerados como arquivo de fontes, abriu-se o programa Inkscape. No Inkscape, foram selecionadas as predefinições do programa na barra de opção “fontforge\_glyph”, as quais são requeridas para o perfeito funcionamento da fonte que vai ser gerada. Cada objeto em formato SVG foi importado para o programa, estando os desenhos sem contornos e soldados (FIGURA 47), ficando cada objeto único e somente na cor preta.

Figura 47 – Desenhos transportados para o Inkscape e soldados



Fonte: Elaborado pelo autor.

Como os arquivos em SVG que são trazidos para o Inkscape nem sempre são lidos corretamente em suas especificações de configuração, foi necessário clicar sobre cada desenho importado com o botão direito e então selecionar a opção “ungroup” repetidamente. Depois, agrupamos e unimos novamente cada um dos desenhos de modo a permitir que eles fossem associados corretamente a cada um dos caracteres do teclado como um objeto só. Para isso, usamos a opção “combine” e depois “union”, ambas podendo ser encontradas na aba “path” do programa.

Após isso, foi aberto o painel para as fontes serem editadas, ao clicarmos em “SVG font editor”, que fica na aba “text”. Após a tela de edição ser aberta, foi criado um nome para a família da fonte, a qual passou a ser chamada de Feira da Sulanca,

visto ter sido feita com base em elementos presentes no Moda Center Santa Cruz e na época em que a feira era ao ar livre. No Inkscape, o nome da fonte é modificado na guia “global settings” que primeiro deve ser ativada. Nessa guia, clicamos em “new” e depois clicamos na barra onde estava o nome criado automaticamente pelo programa. Apagamos esse nome prévio e colocamos o nome escolhido: Feira da Sulanca.

Após isso, passamos para o momento de associar cada um dos desenhos a um elemento alfanumérico específico (números e letras maiúsculas e minúsculas). Para fazer a associação dos desenhos aos elementos alfanuméricos, continuamos no painel de edição, e clicamos no botão “add glyph” que fica localizado como um dos itens da guia “glyph”, o qual fez aparecer uma linha com as opções “glyph name” oposta a “matching string”. Em “glyph name”, clicamos e demos um nome; e em “matching string”, escolhemos o número ou letra do alfabeto a ser associado com o desenho. Após isso, selecionamos cada objeto por vez e clicamos em “get curves from selection”. Depois, checamos se os desenhos foram associados da maneira correta a cada um dos elementos alfanuméricos, ao clicarmos em “preview text”. Por fim, salvamos o arquivo em formato de SVG Inkscape.

A última etapa de geração dos dingbats foi a transformação da fonte SVG salva do Inkscape para .ttf (Fonte TrueType) e .otf (OpenType). A conversão foi feita ao se importar o arquivo em SVG para o site “FreeFontConverter”<sup>12</sup> que gera um download automático com o arquivo da fonte em .ttf e .otf, conforme escolhido, a quais podem ser instaladas e usadas no computador. Abaixo, na Figura 48, é possível ver o mostruário da fonte.

---

<sup>12</sup> FREE FONT CONVERTER. **Home**. Disponível: <<http://www.freefontconverter.com/>>. Acesso em: 02 de dez. 2018.



## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa monografia teve como objetivo principal projetar uma fonte digital dingbat com base nos elementos que caracterizam a Feira da Sulanca de Santa Cruz do Capibaribe-PE, o qual alcançamos por meio da criação do dingbat Feira da Sulanca.

Os resultados do projeto dependeram de todo o trabalho aqui apresentado, conforme nossos objetos específicos foram sendo atingidos. O primeiro objetivo específico era compreender a história, o conceito e as funções das fontes dingbats, o qual cumprimos na seção 2, ao procuramos pelo sentido histórico dos dingbats, resgatando dados sobre desde a pré-história até a contemporaneidade. O segundo objetivo específico foi compreender a história da Feira da Sulanca de Santa Cruz do Capibaribe, desde sua origem até os dias atuais e sua relação com o desenvolvimento e dinâmica da cidade, o qual alcançamos na seção 3. Na seção quatro, cumprimos o terceiro e o quarto objetivos específicos que eram identificar elementos visuais característicos da Feira de Santa Cruz do Capibaribe a partir de pesquisas de campo e registros fotográficos, e sintetizar os elementos encontrados no projeto de um dingbat que contribuísse para a memória gráfica e patrimonial da Feira da Sulanca e do município de Santa Cruz do Capibaribe – PE.

Além do enriquecimento que tivemos ao aprendermos a história dos dingbats, compreendermos a importância da Feira para a cidade e dialogarmos com outros designers e com seus métodos projetuais, também foi importante para nosso crescimento acadêmico e profissional a nova experiência de criar pela primeira vez uma fonte digital com softwares de edição de fontes antes nunca usados pelo autor.

Nossa experiência nessa pesquisa nos mostrou que a Feira de Santa Cruz não se resume apenas ao comércio de produtos ou ao fluxo de compradores e vendedores, mas ela pode ser pensada em outros aspectos que não apenas o econômico. A Feira pode ser pensada a partir do design e suas diferentes ramificações, como foi nosso caso aqui com o design gráfico, ao observamos e rememoramos as imagens da Feira para traduzi-la em uma fonte digital dingbats.

Esperamos que a fonte dingbat Feira da Sulanca possa ter desdobramentos posteriores que ultrapassem essa monografia, podendo ser usada pelo público em projetos gráficos diversos que possam manter viva a memória da Feira de Santa Cruz do Capibaribe ou mesmo inspirando novas configurações de caracteres e

estilos tanto inspirados na Feira quanto com propostas conceituais e estéticas diferentes.

## REFERÊNCIAS

ADOBE. **Agrupar e expandir objetos**. Disponível em: <<https://helpx.adobe.com/pt/illustrator/using/grouping-expanding-objects.html>>. Acesso em: 13 nov. 2018.

ADOBE. **Traçado de imagem**. Disponível em: <<https://helpx.adobe.com/br/illustrator/using/image-trace.html>>. Acesso em: 13 nov. 2018.

ALVES MARIA, Maurício de Fraga. Das gossip columns às novas colunas sociais brasileiras: política e modernização na imprensa brasileira nas décadas de 1950 e 1960. **Revista Eletrônica do Arquivo Público do Estado de São Paulo**, n. 33, 2008.

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Tipografia**: composição, estilo e aparência dos tipos e das faces tipográficas. São Paulo: Bookman, 2011.

BAINES, Phil; HASLAM, Andrew. **Type & typography**. Londres: Laurence King Publishing, 2005.

BBC. **Sumerian cuneiforme tablete**. Disponível em: <<http://www.bbc.co.uk/ahistoryoftheworld/objects/xr5WzcJ7R9q2Vn68qyLljA>>. Acesso em: 26 de nov. 2017.

BBC. **The book of Kells: the medieval Europe's greatest treasure?** 2016. Disponível em: <<http://www.bbc.com/culture/story/20160425-the-book-of-kells-medieval-europes-greatest-treasure>>. Acesso em: 27 de set. de 2017.

BLOG SANTA CRUZ DO CAPIBARIBE EM FOTOS. **Feira da Sulanca antiga**. 2013. Disponível em: <<http://blogsantacruzdocapibaribeemfotos.blogspot.com.br/2013/06/feira-da-sulanca-antiga.html>>. Acesso em: 30 de set. de 2017.

BOSI, Luiz. Ensaio sobre a tipografia brasileira. **Pós**, São Paulo, v. 21, n. 36, 2014.

BOSLER, Denise. **Mastering type**: the essential guide to typography for print and web design. Cincinnati: How Books, 2012.

BRITANNICA. **Calligraphy**: images. Disponível:  
<<https://www.britannica.com/art/calligraphy/images-videos/Rustic-capitals-from-a-manuscript-of-Virgils-Aeneid-4th-century/110974>>. Acesso: 07 de dez. 2018.

BRITISH LIBRARY. **Image from the Gutenberg Bible**. Disponível em:  
<<http://www.bl.uk/onlinegallery/onlineex/landprint/gutenberg/large17660.html>>.  
Acesso em: 227 de set. de 2017.

BURNETT, Annahid. **Vozes da Sulanca**: a história oral sobre a instituição da Feira da Sulanca no agreste de Pernambuco. *Oralidades*, ano 7, n. 12, 2013.

BUTLER, Andy. **Interview with graphic designer David Carson**. 2014. Disponível em: <<https://www.designboom.com/design/interview-with-graphic-designer-david-carson-09-22-2013/>>. Acesso em: 30 de set. de 2017.

CAMBRIDGE DICTIONARY. **Bullet point**. Disponível em:  
<<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/bullet-point>>. Acesso em: 07 dez. 2018.

CAMPBELL, Alastair; DABBS, Alistair. **Thypography pocket essentials**: the history and principles of the art. England: Ilex, 2014.

CAUDURO, Flávio Vinicius. **Tipografia Digital pós-moderna**. INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set, 2002.

CDL SANTA CRUZ DO CAPIBARIBE. **Home**. Disponível em:  
<<http://blogdacdlscc.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 03 mar. 2018.

CLAIR, Kate; BUSIC-SNYDER, Cynthia. **Manual de tipografia**: a história, a técnica e a arte. Porto Alegre: Bookman, 2009.

COSTA, Luciano. **A Coluna Social da Folha de São Borja**. Guarapuava, 2011.

DARTH MOUTH. **Rustic Capitals and Roman Cursive**. 2016. Disponível:  
<<https://sites.dartmouth.edu/ancientbooks/2016/05/24/rustic-capitals-and-roman-cursive/>>. Acesso em: 07 dez. 2018.

DESIGN BRASIL. **Exposição Dingbats Brasil**. 2010. Disponível em: <<http://www.designbrasil.org.br/agenda/exposicao-dingbats-brasil/>>. Acesso em 15 de nov. de 2017.

DESIGN CULTURE. **O que são fontes TrueType, OpentType e PostScript?** 2013. Disponível em: <<https://designculture.com.br/o-que-sao-fontes-truetype-opentype-e-postscript>>. Acesso em: 06 dez. 2018.

DEV MEDIA. **O que é SVG?** Disponível em: <<https://www.devmedia.com.br/entendendo-e-usando-o-svg/19773>>. Acesso em: 26 de nov. 2018.

DOWNLOADO ASTRO. **Extensão de arquivo TTF**. Disponível em: <<https://pt.downloadastro.com/Ficheiros%20para%20Windows/ttf/>>. Acesso em: 03 de dez 2018.

FREE FONT CONVERTER. **Home**. Disponível: <<http://www.freefontconverter.com/>>. Acesso em: 02 de dez. 2018.

GRAHAM, Lisa. **Basics of design: layout & typography for beginners**. New York: Cengage Learning, 2011.

GOMBRICH, E. H. **A história da arte**. São Paulo: LTC, 2012.

GOMIDE, Denise Camargo. **O materialismo histórico-dialético como enfoque metodológico para a pesquisa sobre políticas educacionais**. Disponível em: <[http://www.histedbr.fe.unicamp.br/acer\\_histedbr/jornada/jornada11/artigos/2/artigo\\_simposio\\_2\\_45\\_dcgomide@gmail.com.pdf](http://www.histedbr.fe.unicamp.br/acer_histedbr/jornada/jornada11/artigos/2/artigo_simposio_2_45_dcgomide@gmail.com.pdf)>. Acesso em: 30 de set. de 2019.

GRAHAM, Lisa. **Basics of design: layout and typography for beginners**. Australia: Cengage Learning, 2011.

HALE, Constance. **Sin and syntax: how to craft wicked good prose**. New York: Three Rivers Press, 2013.

HAMMERSCHMIDT, Christopher. Zuzana Licko e a tipografia digital: nos limites do modernismo. In. **Anais do IV Simpósio Nacional de Tecnologia e Sociedade**. IV Simpósio Nacional de Tecnologia e Sociedade, Curitiba, 2011.

HEITLINGER, Paulo. **Fotocomposição (1950...)**. Disponível em: <<http://tipografos.net/tecnologias/fotocomposicao.html>>. Acesso em: 30 de set. de 2017.

HEITLINGER, Paulo. **Linotype (Ottmar Mergenthaler, 1884)**. Disponível em: <<http://tipografos.net/tecnologias/linotype.html>>. Acesso em: 27 de set. de 2017a.

HENRIQUES, Claudio Cezar. A volta dos hieróglifos. In. **Revista Pholologus**, Rio de Janeiro, ano 8, nº 23, CiFEFiL, maio./ago. 2002.

HISTORY CHANNEL. **Gutenberg Bible published**: 23 february 1455. Disponível em: <<https://www.historychannel.com.au/articles/gutenberg-bible-published/>>. Acesso em: 30 de set. de 2017.

HOFFMANN, Maurílio Rafael. A importância da litografia para o desenvolvimento dos primeiros anos das artes gráficas no Brasil. In. **Anais do 5º Congresso Internacional de Pesquisa em Design**. V CIPED, Bauru, 2009.

HORCADES, Carlos. **A evolução da escrita**. Rio de Janeiro: Editora Senac Rio, 2004.

IBGE. **Pernambuco**: Santa Cruz do Capibaribe: Histórico. Disponível em: <<https://cidades.ibge.gov.br/painel/historico.php?codmun=261250>>. Acesso em: 30 de set. de 2017.

ILES, George. **Leading American Inventors**. Nova Iorque: Henry Holt And Company, 1912. Disponível em: <<https://archive.org/details/leadingamericani00ilesrich>>. Acesso em: 27 de set. de 2017.

IVES, Colta. **Lithography in the nineteenth century**. Disponível em: <[http://www.metmuseum.org/toah/hd/lith/hd\\_lith.htm](http://www.metmuseum.org/toah/hd/lith/hd_lith.htm)>. Acesso em: 27 de set. de 2017.

JC ONLINE. **Polo de confecções do Agreste**: da sulanca à industrialização. 2014. Disponível em: <<http://jconline.ne10.uol.com.br/canal/economia/pernambuco/noticia/2014/12/14/polo-de-confeccoes-do-agreste-da-sulanca-a-industrializacao-160371.php>>. Acesso em: 30 de set. de 2017.

JOHNSON, Janet H. Egyptian hieroglyphic writing. In. WOODS, Christopher (ed.). **Visible language: inventions of writing in the ancient middle east and beyone.** Chicago: The Oriental Institute, 2015.

KRAUSE, Jim. **Visual design: ninety-five things you need to know. Told in Helvetica and dingbats.** New York: New Riders, 2015.

LIENHARD, John H. **How invention begins: echoes of old voices in the rise of new machines.** New York: Oxford Universisty Press, 2006.

LIMA, Alexandre Santos. “**Empreendendo” a Sulanca: o SEBRAE e o Polo de Confecções do Agreste de Pernambuco.** Dissertação - Mestrado em Ciências Sociais - Universidade Federal de Pernambuco, Campina Grande, 2011.

LIMA, Elaine. **História das revistas no Brasil e no mundo,** 2011. Disponível em <<http://pt.slideshare.net/ElaineLima4/histria-das-revistas-no-brasil-e-no-mundo>>. Acesso em: 08 out. 2015, 14:10:00.

LUIGI, Guilherme. **Dingbats Cobogó.** Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/11202187/Dingbats-Cobogo>> . Acesso em 29 de set. de 2017.

LIMA, Ney. **Grande desfile no Moda Center Santa Cruz reúne todas as candidatas ao Miss Pernambuco 2013.** 2013. Disponível em: <<http://www.blogdoneylima.com.br/moda/made-in-santa-cruz-do-capibaribe>>. Acesso em: 03 mar. 2018.

MALAMED, Connie. **Visual design solutions: principles and creative inspirantion for learning professionals.** New Jersey: John Wiley and Sons, 2015.

MARCOS, Juan José. **La escritura gótica.** Siglos XII-XV (XX) d.C. Disponível em: <[http://guindo.pntic.mec.es/jmag0042/escritura\\_gotica.pdf](http://guindo.pntic.mec.es/jmag0042/escritura_gotica.pdf)>. Acesso em: 27 de set. de 2017.

MARCOS, Juan José. **La escritura mayúscula romana.** Disponível em: <[http://guindo.pntic.mec.es/jmag0042/escritura\\_capital.pdf](http://guindo.pntic.mec.es/jmag0042/escritura_capital.pdf)>. Acesso em: 07 dez. 2018.

MEDEIROS, Rui. **Santa Cruz do Capibaribe 59 anos de emancipação**. 2012. Disponível em: <<http://blogdorui medeiros.blogspot.com.br/2012/12/santa-cruz-do-capibaribe-59-anos-de.html>>. Acesso em: 03 mar. 2018.

MISSED IN HISTORY. **SYMHC Classics**: the phoenician alphabet. 2018. Disponível em: <<https://www.missedinhistory.com/podcasts/classics-phoenician-alphabet.htm>>. Acesso em: 03 abr. 2018.

NELSON, Jay J, **Safe fonts**: conquering the cross-platform divide. Disponível em: <<https://www.macworld.com/article/1144660/business/xplatype.html>>. Acesso em: 29 de set. de 2017.

PAPADOPOULOS, John K. The early history of Greek alphabet: new evidence from Eretria and Methone. **Antiquity**, v. 90. n. 353, pp. 1238-1254, 2016. Disponível em: <<https://www.cambridge.org/core/journals/antiquity/article/early-history-of-the-greek-alphabet-new-evidence-from-eretria-and-methone/DBFA7B52DBCDB48AA5B47D05FC4FB03A>>. Acesso em: 03 abr. 2018.

PARMEGIANE, Raquel de Fátima. **O lugar das iluminuras medievais nas bibliotecas de obras raras**. Disponível em: <[http://comciencia.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1519-76542011000300011&lng=e&nrm=iso&tlng=e](http://comciencia.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1519-76542011000300011&lng=e&nrm=iso&tlng=e)>. Acesso em: 27 de set. de 2017.

PASSOS, J. E.; PASSOS, P. C. **Projeto editorial para Revista Competência do SENAC-RS**. Porto Alegre, RS, v.6, n.1, p.175-173, jan/jul. 3013.

PE MAIS. **Período junino movimentava o comércio de roupas em Santa Cruz do Capibaribe**. 2012. Disponível em: <<http://www.pemais.com/2012/06/periodo-junino-movimentava-o-comercio-de.html>>. Acesso em: 30 de set. de 2017.

PE-AZ. **Santa Cruz do Capibaribe**. Disponível em: <[http://www.pe-az.com.br/index.php?option=com\\_content&view=article&id=1343:santa-cruz-do-capibaribe&catid=12&Itemid=171](http://www.pe-az.com.br/index.php?option=com_content&view=article&id=1343:santa-cruz-do-capibaribe&catid=12&Itemid=171)>. Acesso em: 30 de set. de 2017.

PERRATT, Patrick. **Printers' ornaments**: documenting the anonymous. Disponível em: <<http://www.vam.ac.uk/blog/national-art-library/printers-ornaments-documenting-the-anonymous>>. Acesso em 20 de set. de 2017.

PISSETTI, Rodrigo Fernandes; SOUZA, Carla Farias. Art Déco e Art Nouveau: confluências. **Revista Imagem**, v. 1, n. 1, jun./dez. 2011.

PONTES, Iran. **Tipografia brasileira**. 2014. Disponível em: <<https://designculture.com.br/tipografia-brasileira>>. Acesso em: 15 de nov. de 2017.

PORTAL NUVEM. **Design pernambucano é destaque na mostra cidade gráfica do Itaú Cultural**. Disponível em: <<http://portalnuvem.art.br/design-pernambucano-e-destaque-na-mostra-cidade-grafica-do-itaui-cultural/>>. Acesso em 14 de nov. de 2017.

PRYTHERCH, Ray. **Harrod's librarians' glossary and reference book**. Londres: Routledge, 2016.

SCALZO, Marília. **Jornalismo de revista**. São Paulo: Contexto, 2003.

SENAI-SP. **Corte e costura sob medida**. São Paulo: Senai-Sp, 2014.

SILVA, Brenda Larissa Teixeira da; JUSTO, Tatiana Ribeiro Leite. A influência das novelas da Globo na produção de moda feminina em Caruaru. In. **Anais do Colóquio de Moda**. 12º Colóquio de Moda, João Pessoa, 2016.

SMITH, Helen; WILSON, Louise. **Renaissance paratexts**. Nova Iorque: Cambridge University Press, 2011.

SONI, I. M. Cliches are like base coins. In. **Alive**. New Delhi: Delhi Press, 2017.

SOUZA, Débora Quetti Marques de. **O discurso de gestão democrática na administração da educação no município de Santa Cruz do Capibaribe**. Dissertação - Mestrado em Educação - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2010.

TALVANES, Alessandro. **Adobe Illustrator CC: a arte de vetorizar**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2015.

TEMIN, Roberto; ROMANI, Elizabeth; GIL FILHO, Vicente. **Os primeiros caracteres digitais: um estudo a partir dos computadores pessoais**. In. Bluche Design Proceeding. 11º P&D Design, Gramado, 2014.

THE GUARDIAN. **The Book of Kells - in pictures**. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/books/gallery/2012/dec/14/book-kells-pictures>>. Acesso em: 27 de set. de 2017.

TIPOGRAFIA. **Fátima Finizola**. Disponível em: <[http://www.tipografia.wiki.br/F%C3%A1tima\\_Finizola](http://www.tipografia.wiki.br/F%C3%A1tima_Finizola)>. Acesso em: 29 de set. de 2017.

TIPOS DO ACASO. **Dingbats Mercados Públicos do Recife conquista Prêmio CLAP 2015**. Disponível em: <<http://www.tiposdoacaso.com.br/>>. Acesso em: 29 de set. de 2017.

TOOR, Marcelle Lapow. **Graphic design on the desktop: a guide for the non-designer**. New York: John Wiley and Sons, 1998.

UOL. **Crescimento em ritmo acelerado**. Disponível em: <[http://www2.uol.com.br/JC/sites/alinhavando/uma\\_tendencia\\_chanada\\_agreste.htm](http://www2.uol.com.br/JC/sites/alinhavando/uma_tendencia_chanada_agreste.htm)>. Acesso em: 30 de set. de 2017.

VEJA. **Primeiro computador Macintosh, da Apple, completa 30 anos**. 2014. Disponível: <<https://veja.abril.com.br/tecnologia/primeiro-computador-macintosh-da-apple-completa-30-anos/>>. Acesso em: 07 dez. 2018.

VELHO BIT. **Como criar sua própria fonte e a usar como ícone**. 2018. Disponível em: <[https://velhobit.com.br/tutoriais/como-criar-sua-propria-fonte-e-a-usar-como-icone.html?fbclid=IwAR2buHA2OTQfAT4DwVnYgA6l3iP5YY9Y\\_wCjMeE5ZYIpDST3x\\_zcE8Jho78](https://velhobit.com.br/tutoriais/como-criar-sua-propria-fonte-e-a-usar-como-icone.html?fbclid=IwAR2buHA2OTQfAT4DwVnYgA6l3iP5YY9Y_wCjMeE5ZYIpDST3x_zcE8Jho78)>. Acesso em: 03 de dez. 2018.

VICTORIA AND ALBERT MUSEUM. **Theatre posters: early theatre posters**. Disponível em: <<http://www.vam.ac.uk/content/articles/t/theatre-posters/>>. Acesso em: 30 de set. 2017.

WEBER, Bruce. **Hermann Zapf, 96, dies; designer whose letters are found everywhere**. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2015/06/10/arts/design/hermann-zapf-96-dies-designer-whose-letters-are-found-everywhere.html?mcubz=0>>. Acesso em: 29 de set. de 2017.

## ANEXO A – SPECIMEN

