



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

JANSEN PINHEIRO DE BARROS

RUA GRANDE: Desenvolvimento de fonte dingbat baseada em casas históricas da
Avenida Padre Zuzinha, em Santa Cruz Do Capibaribe - PE

Caruaru
2021

JANSEN PINHEIRO DE BARROS

RUA GRANDE: Desenvolvimento de fonte dingbat baseada em casas históricas da Avenida Padre Zuzinha, em Santa Cruz Do Capibaribe - PE

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação Curso de Design do Campus do Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, na modalidade de monografia, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel em Design.

Área de concentração: Tipografia.

Orientadora: Maria de Fátima Waechter Finizola

Caruaru

2021

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

Barros, Jansen Pinheiro de.

Rua grande: desenvolvimento de fonte dingbat baseada em casas históricas da Avenida Padre Zuzinha, em Santa Cruz do Capibaribe - PE / Jansen Pinheiro de Barros - 2021.

84f.: il.;30 cm.

Orientador(a): Maria de Fátima Waechter Finizola

TCC (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, CAA, Design, 2021.

Inclui referências, apêndices.

1. Tipografia. 2. Dingbats. 3. Fachadas históricas. I. Finizola, Maria de Fátima Waechter II. Título.

760 CDD (22.ed.)

JANSEN PINHEIRO DE BARROS

RUA GRANDE: Desenvolvimento de fonte dingbat baseada em casas históricas da Avenida Padre Zuzinha, em Santa Cruz Do Capibaribe - PE

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação Curso de Design do Campus do Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, na modalidade de monografia, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel em Design.

Aprovado em: 20/12/2021.

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a. Maria de Fátima Waechter Finizola (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^a. Dr^a. Rosângela Vieira de Souza (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^a. Dr^a. Luiza Falcão Soares Cunha (Examinadora Externa)
Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Dedico esse projeto primeiramente à mim por ter conseguido chegar até aqui apesar de todos os problemas e crises existenciais. E também à absolutamente todas as pessoas que me ajudaram a chegar na pessoa que sou hoje.

GRATIDÃO!

AGRADECIMENTOS

Primeiramente gostaria de agradecer ao meu pai, Jailton, por todo o suporte dado ao longo da vida para me possibilitar chegar até onde cheguei. À minha irmã, Joyce, pelo apoio e dicas a respeito do curso desde o início. À todos os meus amigos que me deram suporte em todos os momentos de fragilidade mental nas minhas mais diferentes fases ao longo do curso. E por último mas não menos importante, às minhas professoras favoritas de todo o curso: Rosangela Vieira e Fátima Finizola. À Rosangela, agradeço pelos inúmeros conselhos em assuntos acadêmicos e da vida, e à minha querida orientadora, Fátima, a qual admiro desde que começou a dar aulas no Centro Acadêmico do Agreste e que admiro até hoje como pessoa, designer e professora, por todo o suporte e paciência que foi me dado ao longo desses inúmeros meses de orientações.

O Centro Acadêmico do Agreste da UFPE é um espaço que me deu a oportunidade de melhorar e expandir horizontes. Para mim foi um lugar que tanto me proporcionou ver outros lados — bons e ruins — sobre essa área que amo tanto, como também de conhecer pessoas incríveis que me proporcionaram revisar e aprender tantos outros conhecimentos da vida além da academia. Aqui, foi onde conheci pessoas com as mais variadas personalidades e peculiaridades, sejam eles amigos, colegas de grupo e professores.

Apesar de todos esses agradecimentos, o maior sentimento de gratidão está de Jansen para Jansen. Gostaria de agradecer a mim mesmo por dar o melhor de si sempre que possível e por possibilitar resistir até o fim de seminários, projetos e pesquisas. Também agradeço pelos momentos de felicidade e por me aguentar em todos os momentos difíceis. Agradeço eternamente ao universo por me possibilitar ter a possibilidade de sempre querer melhorar como pessoa. Sempre se adaptar. Resistir.

A tudo e a todos que proporcionaram essa monografia ser concluída.

Muito obrigado!

“Treat people how you want to be treated.”

(SIA, 2001)

RESUMO

A presente monografia de cunho projetual tem como objetivo o desenvolvimento de uma fonte digital no estilo *dingbat* que tem como base as fachadas de casas históricas da Avenida Padre Zuzinha, no município de Santa Cruz do Capibaribe, em Pernambuco. Após levantamento teórico sobre o surgimento da linguagem por pictogramas, o desenvolvimento da tipografia com os tipos móveis e outros meios de impressão, bem como a era digital e o aparecimento dos *dingbats*, também foram apresentadas a história de Santa Cruz do Capibaribe, da Avenida Padre Zuzinha e informações a respeito do ecletismo e sua configuração na paisagem arquitetônica da via. Em seguida, na etapa projetual, deu-se início a elaboração do projeto através dos programas Adobe Illustrator e FontLab que foi norteado pela metodologia proposta por Cunha (2019) para desenvolvimento de *dingbats* com inspiração em aspectos culturais de uma localidade. O resultado final foi o *dingbat* 'Rua Grande' composto por 26 caracteres que fazem uso de preenchimento na sua versão associada às teclas maiúsculas, e 26 com uso de contorno na versão associada às teclas minúsculas.

Palavras-chave: tipografia; dingbats; fachadas históricas.

ABSTRACT

This projectual monograph aims to develop a digital font in the dingbat style, based on the facades of historic houses on Avenida Padre Zuzinha, in Santa Cruz do Capibaribe, in Pernambuco. After a theoretical survey on the emergence of language through pictograms, the development of typography with movable type and other printing media, as well as the digital age and the appearance of dingbats, the story of Santa Cruz do Capibaribe, of Avenida Padre Zuzinha and information about eclecticism and its configuration in the road's architectural landscape. Then, in the design stage, the elaboration of the project began using Adobe Illustrator and FontLab programs, which was guided by the methodology proposed by Cunha (2019) for the development of dingbats inspired by cultural aspects of a locality. The final result was the dingbat 'Rua Grande' composed of 26 characters that use filling in its version associated with uppercase keys, and 26 with the use of outline in the version associated with lowercase keys.

Keywords: typography; dingbats; historic facades.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Evolução do pictograma usado para representar o cavalo	19
Figura 2 – Representação de homem e mulher nas escritas Suméria e Egípcia	20
Figura 3 – Impressões em relevo com tipos de metal, talho-doce e litografia	23
Figura 4 – Variações de estilos da Univers, criada por Adrian Frutiger	25
Figura 5 – As letras adornadas, figurativas e o alfabeto salsicha	28
Figura 6 – Zapf Dingbats	30
Figura 7 – Caracteres da Pussy Galore	31
Figura 8 – Dingbat Cobogó, de Guilherme Luigi	32
Figura 9 – Caracteres da fonte digital Carroceria	32
Figura 10 – Vila Caruru, de Jansen Barros e Brenda Laura	33
Figura 11 – Microrregião Alto do Capibaribe e Santa Cruz do Capibaribe	34
Figura 12 – Confeções dispostas nas calçadas de rua de Santa Cruz	37
Figura 13 – Igreja Matriz de Santa Cruz do Capibaribe	38
Figura 14 – Inauguração do Cruzeiro	41
Figura 15 – O cruzeiro em 2017 e sua demolição em 2018	41
Figura 16 – Casa histórica da Avenida Padre Zuzinha e sua demolição	42
Figura 17 – Janelas de casas inspiradas nos estilos gótico e românico	44
Figura 18 – Caracteres do <i>dingbat</i> Cobogó e o uso de forma e contraforma	48
Figura 19 – Levantamento prévio em janeiro de 2020	50
Figura 20 – Exemplar em 2020 e restaurado em 2021	51
Figura 21 – Exemplar em 2020 e modificado em 2021	52
Figura 22 – Correção da perspectiva de uma das casas, com o depois à direita	53
Figura 23 – Esboços digitais iniciais de exemplares de diferentes complexidades	54
Figura 24 – Três diferentes experimentações de espessura de haste	55
Figura 25 – Redução de alguns elementos nas opções com 6 pontos de traçado	56
Figura 26 – Redução de mais elementos nas opções com 6 pontos de traçado	56

Figura 27 – Uso da forma em positivo e em negativo	57
Figura 28 – Padronização com base na altura das portas das casas	58
Figura 29 – Redução de elementos da fachada da Igreja Matriz	58
Figura 30 – Altura aproximada de 12px entre proeminências das cimalthas	59
Figura 31 – Espessura das marquises com 22px	59
Figura 32 – Elementos cortado e ausente e suas reconstruções	60
Figura 33 – Relação de altura da Igreja Matriz com duas das construções	61
Figura 34 – Ilustrações da versão minúscula	62
Figura 35 – Ilustrações da versão maiúscula	63
Figura 36 – Solução no Illustrator e no FontLab	65
Figura 37 – Pontos abertos no FontLab	66
Figura 38 – Detalhe no Illustrator, e o seu desajuste no FontLab	66
Figura 39 – Todos os caracteres no FontLab	67
Figura 40 – Aplicação em almofadas	69
Figura 41 – Pôster horizontal	69
Figura 42 – Aplicação em cartões postais	70
Figura 43 – Selos postais	70
Figura 44 – Intervenção com cartazes lambe-lambe	71

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
1.1	Problema de pesquisa	15
1.2	Objetivos de estudo	15
1.2.1	Objetivo geral	15
1.2.2	Objetivos específicos	15
1.3	Justificativa	15
1.4	Metodologia de pesquisa	16
2	DINGBATS: PICTOGRAMAS, TIPOGRAFIA E A ERA DIGITAL	18
2.1	A representação da linguagem por pictogramas	18
2.2	Um breve contexto histórico acerca da tipografia	21
2.3	Tipografia na era digital	26
2.4	As fontes dingbat	28
3	SANTA CRUZ DO CAPIBARIBE, A AVENIDA PADRE ZUZINHA E O ECLETISMO	34
3.1	Contexto histórico sobre Santa Cruz do Capibaribe e sua história	34
3.2	A Avenida Padre Zuzinha	37
3.3	O estilo eclético na configuração arquitetônica da avenida	43
4	METODOLOGIA E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	46
4.1	Metodologia para desenvolvimento de dingbats proposta por Cunha (2019)	46
4.2	Desenvolvimento do projeto	49

4.2.1	Pesquisa iconográfica	50
4.2.2	Categorização e seleção das referências	52
4.2.3	Grid, esboços digitais iniciais e definição da espessura do traço	53
4.2.4	Relação entre maiúsculas e minúsculas	56
4.2.5	Desenho de todos os caracteres	57
4.2.6	Transposição para o software de geração de fontes	64
4.2.7	Espacejamento lateral e geração do arquivo de fonte	68
4.2.8	Exemplos de aplicações do dingbat	68
5	CONCLUSÃO	72
	REFERÊNCIAS	74
	APÊNDICE A – FOTOS DAS EDIFICAÇÕES DA AVENIDA SELECIONADAS	76
	APÊNDICE B – CARACTERES DA VERSÃO MINÚSCULA DO DINGBAT RUA GRANDE	79
	APÊNDICE C – CARACTERES DA VERSÃO MAIÚSCULA DO DINGBAT RUA GRANDE	82

1 INTRODUÇÃO

Ao longo de sua história, o design tem dado importantes contribuições para o desenvolvimento da humanidade e o seu papel tem se modificado constantemente e se reconfigurado de acordo com as demandas criadas pelo mercado e por seus usuários. Com o passar dos anos, o design tem incorporado práticas que vão além das atividades projetuais que envolvem, por exemplo, a criação de peças gráficas, roupas, produtos, entre outros bens de consumo com propósito meramente mercadológico. Assim, o design tem se integrado cada vez mais a diversas áreas de atuação e voltado seu olhar para os aspectos sociais e culturais. Essa postura visa valorizar as diferentes identidades e aproximar ainda mais o seu público com os projetos desenvolvidos.

Diferentes territórios, cidades e localidades, por exemplo, podem se tornar uma fonte de referências bastante ricas na busca de elementos a serem utilizados como objeto de estudo para projetos de design. As paisagens urbanas e elementos arquitetônicos característicos de cada lugar representam o desenvolvimento do local e seus cidadãos, e estão diretamente relacionados às memórias afetivas de seus moradores, bem como aos acontecimentos históricos ocorridos.

A cidade de Santa Cruz do Capibaribe, localizada no estado de Pernambuco, cresceu a partir do couro e da sulanca e teve sua cultura estruturada a partir dessas cadeias produtivas. Até os dias atuais, a feira ainda está presente direta ou indiretamente na vida dos moradores do município, sendo hoje sua principal fonte de renda. A forma como essas atividades comerciais estiveram presentes ao longo de sua história e como se desenvolveram, deixou reflexos nas características presentes na estrutura física da localidade.

A Avenida Padre Zuzinha, popularmente conhecida como Rua Grande, foi uma das primeiras vias do município, foi neste local que a cidade deu início ao seu desenvolvimento urbano propriamente dito, tornando-se assim um marco para Santa Cruz. Foi na avenida que a cruz que dá nome a cidade foi instalada e é onde se localiza a Igreja Matriz do Senhor Bom Jesus dos Aflitos e São Miguel, outro

grande ícone para o município. Como sendo a primeira via, no local estiveram presentes não só empreendimentos, espaços e eventos que fizeram parte das memórias e da cultura dos seus cidadãos, como também construções históricas de diferentes épocas e estilos arquitetônicos, que em boa parte se caracterizam como construções ecléticas, ou seja, mesclam características de diferentes movimentos arquitetônicos (COLIN, 2010). Como levantado por Arruda (2020), em sua maioria as edificações apresentam a presença de platibandas¹ e cimalthas², elementos bastante característicos de construções do início do século XX.

Apesar de estarem em uma zona de grande importância para a cidade, as construções históricas dia após dia são descaracterizadas e destruídas, já que não possuem tombamento específico, ficando sujeitas a reformas por parte de seus proprietários. Em alguns casos são demolidas por completo, trazendo uma série de prejuízos para a história de Santa Cruz do Capibaribe, já que, perdendo parte de seu patrimônio histórico, a cidade perde parte de sua essência e das memórias que se materializam através de suas construções.

Em um contexto onde a valorização cultural e a representatividade local está cada vez mais forte e o patrimônio histórico cada dia mais ameaçado, surge a oportunidade de catalogar a arquitetura histórica de Santa Cruz do Capibaribe, mais especificamente da Avenida Padre Zuzinha, por meio da elaboração de uma fonte dingbat, como forma de registrar, fortalecer e exaltar a história da cidade. De acordo com Finizola e Santana (2013, p. 4), o dingbat trata-se de uma "fonte digital iconográfica, composta por símbolos e desenhos que figuram no lugar dos caracteres alfa-numéricos". Além de Pernambuco possuir uma significativa produção de dingbats no âmbito nacional, o mesmo se configura como um produto de amplo acesso ao público geral, principalmente por meio digital, tornando o desenvolvimento da fonte como uma ótima ferramenta para registrar e difundir aspectos da memória local.

¹ Platibandas são grades ou muros de alvenaria construídos no alto das paredes externas de uma edificação, a fim de embelezá-la ou protegê-la (GEIGER, 2011, p. 1075).

² Cimalthas são saliências na parte mais alta da parede, em que se assentam os beirais (GEIGER, 2011, p. 332).

Através de técnicas de pesquisa, registro e projeto, foi desenvolvido um conjunto de caracteres que representa e ao mesmo tempo registra esses elementos arquitetônicos históricos que estão presentes na paisagem urbana de Santa Cruz do Capibaribe, que servem como objeto de consulta e aplicação em futuros projetos com os mais variados fins. Os procedimentos metodológicos empregados também servem como guia para outros projetos de design, especificamente na área da tipografia, que pretendem utilizar da história e cultura de uma localidade como objeto de referência.

1.1 Problema de pesquisa

Como o design gráfico, em específico a tipografia, podem ajudar a resgatar, catalogar e fortalecer a identidade histórica de uma localidade?

1.2 Objetivos de estudo

1.2.1 Objetivo geral

Elaborar uma fonte digital *dingbat* a partir de elementos da paisagem arquitetônica histórica da Avenida Padre Zuzinha, em Santa Cruz do Capibaribe - PE, a fim de valorizar e registrar a história e cultura local.

1.2.2 Objetivos específicos

- Identificar as construções arquitetônicas históricas da Avenida Padre Zuzinha, em Santa Cruz do Capibaribe - PE;
- Formar acervo fotográfico das construções históricas;
- Definir conceito gráfico para uma representação visual do dingbat;
- Explorar ferramentas digitais para projeto de dingbats.

1.3 Justificativa

Do âmbito cultural, a presente pesquisa tem grande papel no fato de resgatar a história de Santa Cruz do Capibaribe, identificar e catalogar parte de sua arquitetura histórica ameaçada, como também identificar aspectos de seu

desenvolvimento que foram decisivos para chegar ao que a cidade é hoje, além de valorizar, exaltar e catalogar parte da cultura do município.

Já do ponto de vista do design, essa monografia tem como objetivo auxiliar e estimular a elaboração de futuros projetos com um viés cultural que faça interface com a área da memória gráfica, bem como contribuir com o campo da tipografia e especificamente os métodos envolvidos na geração de um fonte digital *dingbat*.

Por fim, a presente fonte digital desenvolvida na pesquisa pode desempenhar importantes papéis que vão desde o resgate de aspectos da cidade esquecidos ou desvalorizados por seus moradores, proporcionando uma reconexão entre morador-cidade com suas construções históricas, como também em questões econômicas, já que a utilização de aspectos culturais e históricos pode ser relevante para o desenvolvimento de projetos com diferenciais estéticos e criativos. Além disso, a catalogação das construções arquitetônicas através de um banco de imagens pode também ajudar no desenvolvimento de novos projetos de design.

1.4 Metodologia de pesquisa

A presente monografia se caracteriza como uma pesquisa projetual, pois a mesma se propõe a utilizar construções da arquitetura histórica para geração de uma fonte *dingbat*. A pesquisa também se apresenta descritiva pelo fato de apresentar aspectos históricos e projetuais a partir de pesquisas e registros feitos pelo olhar do autor.

Como forma de abordagem, o método utilizado é o indutivo, já que neste, como apresentado por Marconi e Lakatos (2003), o pesquisador observa os fatos e fenômenos e traça considerações a partir deles. Como método de procedimento, o empregado é o histórico. Segundo Marconi e Lakatos (2003), este se caracteriza por investigar informações do passado para entender sua influência nos dias atuais. No estudo, é utilizada as construções históricas da Avenida Padre Zuzinha para servir de base na criação de caracteres vetoriais, que partem da pesquisa de aspectos da história do município até os reflexos em sua arquitetura.

Além dos métodos acima citados, para tornar a pesquisa ainda mais rica em informações, serão realizadas pesquisas bibliográficas nas áreas de tipografia e design gráfico como forma de criar um embasamento teórico claro e sólido, além de pesquisas em acervos e documentos históricos como forma de resgatar a história acerca da cidade e da avenida.

Com relação à etapa projetual, foi utilizada a metodologia desenvolvida por Cunha (2019) como forma de guiar a elaboração da fonte *dingbat*, ao qual será apresentada de forma detalhada no capítulo 4 relacionado à metodologia e desenvolvimento do projeto.

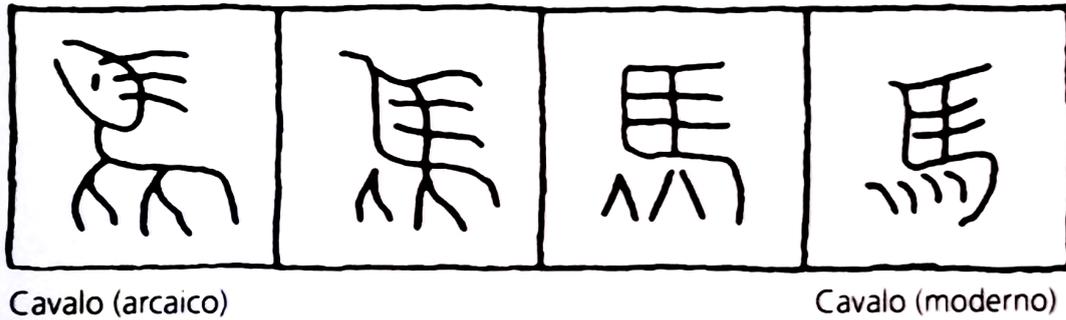
2 DINGBATS: PICTOGRAMAS, TIPOGRAFIA E A ERA DIGITAL

2.1 A representação da linguagem por pictogramas

Segundo Frutiger (2007), acredita-se que foi a partir de desenhos e símbolos que remetiam diretamente à sílabas, palavras ou frases relacionadas à objetos e ações presentes na vida de povos do Oriente Médio por volta de 5000 a.C. que a escrita — no sentido de representação visual do pensamento e da fala — começou a existir. No entanto, a escrita propriamente dita no sentido de linguagem contínua só começou a ser levada em consideração depois que estes sinais começaram a ser organizados lado a lado ou um sobre o outro, criando uma certa linearidade dos pensamentos. Estes sinais de caráter pictórico, são designados por Frutiger (2007) como **pictogramas**, sendo essa “a origem de todas as escritas resultantes de um desenvolvimento natural”. (FRUTIGER, 2007, p. 88)

Ainda segundo o autor, duas categorias principais podem ser levadas em consideração acerca do estudo e registro gráfico das linguagens naturais, sendo elas as **escritas que permaneceram figurativas** e as **escritas alfabéticas**. A escrita alfabética é o que conhecemos pela linguagem escrita através de letras e palavras. Esse tipo de escrita se tornou evidente a partir do alfabeto latino e consiste em um conjunto de formas abstratas resultantes da evolução contínua dos pictogramas. As escritas que permaneceram figurativas são as que mesmo com a evolução e estilização ao longo dos anos, ainda permaneceram pictóricas. Frutiger (2007) exemplifica com a evolução do pictograma utilizado para representar o cavalo na escrita chinesa (Figura 1), onde em sua forma arcaica é possível identificar o animal, e ao ser comparada com o sinal atual, mostra que sofreu pequenas alterações, já que ainda é possível identificar traços como pernas, cabeça e cauda antes presentes no antigo pictograma.

Figura 1 – Evolução do pictograma usado para representar o cavalo.



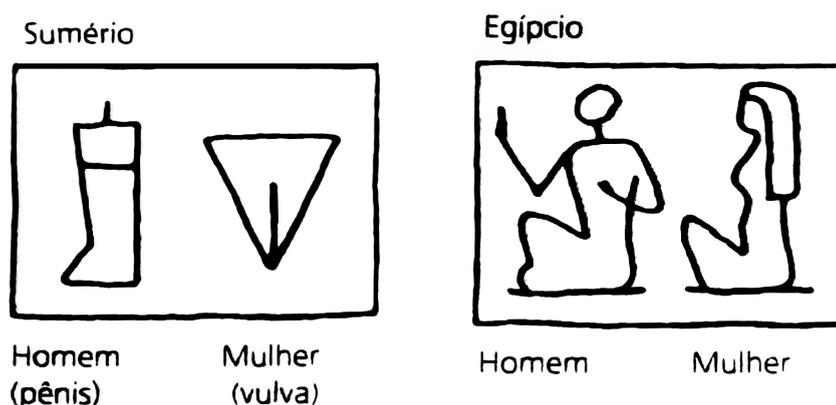
Fonte: (FRUTIGER, 2007, p. 88)

Nessa linha do tempo da evolução dos sistemas de escrita, Frutiger (2007) afirma que os pictogramas da escrita suméria são considerados os primeiros exemplos de desenhos, vistos como uma verdadeira escrita. O autor observa que a presença da linha reta é predominante nesses pictogramas, concluindo que eles já utilizavam a espátula e a técnica de impressão na argila como forma de registro dessa escrita, características essas do que conhecemos como **escrita cuneiforme**, onde utilizavam placas de barro e estilete (escoriação) ou espátula (perfuração), e no caso da perfuração, não deixando lascas nem rebarbas e possibilitando um melhor transporte e queima do material.

Ao longo de 4000 a.C., no vale do Nilo, no Egito, havia um povo fascinado pelos poderes da natureza e que tentou invocá-los através de sinais mágicos, sinais esses conhecidos como **hieróglifos**, que também se caracterizam como uma escrita pictórica (FRUTIGER, 2007). Os **egípcios**, mais precisamente seus sacerdotes — considerados os guardiões da tradição política e religiosa — através de seus cultos à natureza, desenvolveram os hieróglifos como sendo sinais sagrados para serem gravados em monumentos gigantescos e sobreviverem ao tempo. No decorrer do terceiro milênio antes de nossa era, foi desenvolvida por eles a **escrita hierática**, sendo essa mais corrente, simplificada, e despreendida das tradições em relação à hieroglífica, que ao invés de serem gravadas em monumentos, eram escritas com pincel de junco sobre o papiro. Por volta de 1000 a.C., desenvolveram a **escrita demótica**, que nesse caso era ainda mais simplificada, tendo pouca relação com os hieróglifos primitivos.

O autor afirma que os sinais dos sumérios possuíam desenhos bastante estilizados e que podiam representar tanto objetos completos como partes dos mesmos. Ele aponta que, em comparação com hieróglifos egípcios da mesma época utilizados para representar o homem e a mulher de forma isolada (Figura 2), no dos sumérios eles se limitavam a representação dos órgãos sexuais (pênis e vulva), enquanto os egípcios utilizavam o corpo inteiro para representar cada um. Apesar de considerar a escrita egípcia a base mais importante do alfabeto ocidental, Frutiger (2007) considera tanto os hieróglifos quanto a escrita cuneiforme as principais bases de sustentação no desenvolvimento da cultura escrita ocidental, havendo testemunhos do desenvolvimento de outras culturas escritas de forma paralela, como as das ilhas de Creta, da Síria, Índia, da Ilha de Páscoa, dos pictogramas Astecas, Maias, dentre outros.

Figura 2 – Representação de homem e mulher nas escritas Suméria e Egípcia.



Fonte: (FRUTIGER, 2007, p. 94)

Como parte de sua evolução e transformação, Frutiger (2007) aponta que ao longo dos 3000 anos antes de nossa era, a escrita cuneiforme continuou se desenvolvendo e simplificando sua quantidade de figuras, chegando ao ponto de por volta de 500 a.C. estar completamente formada e difundida no meio linguístico semita como forma de transporte do pensamento, sendo posteriormente substituída pelos sinais aramaicos, dos quais contavam apenas com 22 sinais, contra os mais de mil da escrita cuneiforme.

Segundo Frutiger (2007), no fim de 2000 a.C. existiam muitos sistemas de escrita para registrar inúmeras línguas e dialetos nas regiões do Oriente Próximo.

Diante disso, os **fenícios**, como sendo um pequeno povoado composto por comerciantes na costa oriental do Mediterrâneo, buscavam uma forma de unificar esses sistemas para facilitar seu processo de comercialização com esses inúmeros povos. Como parte do processo, no início de 1000 a.C., esse povo decidiu registrar as consoantes como as menores unidades sonoras, nascendo assim os **sinais consonantais fenícios**, considerados pelo autor como a base no desenvolvimento de todas as escritas alfabéticas.

2.2 Um breve contexto histórico acerca da tipografia

Frutiger (2007) afirma que a partir de 1000 d.C. na Europa Ocidental, o **alfabeto greco-latino** iniciou a etapa mais importante da história escrita. Originada do alfabeto fenício, a escrita greco-latina assim como as demais possuíam duas formas de aplicação, sendo elas as inscrições monumentais (aplicadas em palácios, rochas e placas de sinalização) e as manuscritas (utilizadas em anotações, correspondências, entre outras). As escritas monumentais mantiveram seu aspecto mais reto, resultando nas letras **maiúsculas**, e as manuscritas mantiveram seus traços mais flexíveis e fluentes dos movimentos da mão, dando origem às **minúsculas**. Como parte do processo de transformação da forma das maiúsculas em minúsculas, o autor aponta que as características mais consideráveis são o fato dos movimentos serem simplificados, apresentando hastes ascendentes e descendentes, como também a presença da escrita rápida, características essas que resultaram em traços mais arredondados e permitiram a diferenciação entre as duas formas de escrita. O autor observa que a separação dos caracteres nas escritas europeias das regiões meridionais como parte da evolução do **alfabeto latino** possibilitou a utilização de novas técnicas de reprodução para o desenvolvimento de **fontes tipográficas**, enquanto no sudeste a **escrita à mão** continuou intacta.

Frutiger (2007) afirma que os vários materiais e técnicas de escrita e impressão não provocaram mudanças drásticas no formato básico das letras do alfabeto, por outro lado possibilitaram atribuir novos aspectos e estilos ao longo dos anos. Segundo o autor, o uso da pena oca se estabeleceu como a ferramenta

principal dos escribas por cerca de 2000 anos, tendo em exemplares feitos de junco uma fenda longitudinal que proporcionava a formação de um reservatório de tinta, resultando assim em mais velocidade na escrita pois necessitava de menos mergulhos da pena no tinteiro. Com sua ponta cortada transversalmente e seu uso em diferentes ângulos e intensidades de pressão sobre o papiro ou pergaminho, também permitiu diferentes estilos estéticos em cada escrita, possibilitando variações entre os traços mais largos aos mais finos.

De acordo com Meggs (2009), a **tipografia** é o termo atribuído à impressão com peças de metal ou madeira móveis e reutilizáveis, onde em uma das faces da peça apresenta-se uma letra em alto relevo. Como aponta Niemeyer (2010), antes desse tipo de impressão ser desenvolvida e popularizada através dos **tipos móveis de Johannes Gutenberg** no século XV, basicamente todo o registro de informações eram oriundos de livros caligrafados e produzidos à mão por monges e escribas sediados em mosteiros. A produção feita manualmente era lenta e onerosa, e atrelado ao custo e à mínima taxa de alfabetização dos europeus, estava restrito a poucas pessoas, geralmente a membros do clero e da nobreza européia.

Segundo a autora, o conhecimento ficou limitado durante anos a uma parcela mínima da população até o aperfeiçoamento dos tipos móveis por Gutenberg em torno de 1450. A técnica de tipos móveis já vinha sendo empregada pelos chineses em sua imprensa séculos antes, mas foi aperfeiçoada pelo alemão graças à sua busca por um modo melhor de fazer livros além da versão escrita a mão. Niemeyer (2010) reitera que Johannes reuniu diversos componentes e técnicas, criando uma espécie de síntese tecnológica suficiente para desenvolver os primeiros meios práticos a favor do desenvolvimento da impressão no Ocidente.

Mesmo com suas diversas experimentações, foi somente a **Bíblia Latina de Gutenberg** em 1455 que foi considerada como primeiro importante impresso confeccionado por meio da impressão com tipos móveis fundidos da Europa. Como afirma Niemeyer (2010), nos primeiros 50 anos a tecnologia dos tipos móveis de metal se tornou um grande sucesso, e graças ao crescimento da burguesia e ao mercantilismo, foi possível que a tecnologia se espalhasse por duzentas cidades

européias. Numa época em que a informação era disseminada através de manuscritos e vias orais, os feitos alcançados pela tecnologia até hoje impressionam e sem dúvida transformaram quase que completamente a forma de distribuição de notícias, conhecimento, fins comerciais e religiosos, entre outros.

Além da impressão em relevo dos tipos de metal, Frutiger (2007) cita o desenvolvimento de outros sistemas além daquele criado por Gutenberg (Figura 3), como é o caso da técnica de calcografia (talho-doce). Desenvolvida no século XVIII, nesta técnica as letras eram talhadas em uma placa polida de cobre e prensadas fortemente sob um papel úmido. Segundo o autor, naquela época essa técnica influenciou uma mudança no estilo da escrita, proporcionando o desenho de letras com traços e serifas mais finas, resultando em fontes tipográficas como Bodoni e Didot. Além da talho-doce, o autor também cita a **litografia**, desenvolvida no final do mesmo século. Nessa técnica era possível desenhar as letras livremente sobre a superfície de uma pedra de calcário plana e polida, proporcionando tanto o aparecimento de letras com serifas mais destacadas (egípcias e italianas) e triangulares, como também os sem serifa, que segundo o autor se originaram na litografia. Rapidamente também surgiram vários caracteres adornados, tracejados, expandidos ou com efeitos tridimensionais.

Figura 3 – Impressões em relevo com tipos de metal, talho-doce e litografia.



Fonte: (FRUTIGER, 2007, p. 137-138)

Com o seu sucesso, a tecnologia de tipos de metal permaneceu sem grandes alterações até o século XIX com a Revolução Industrial (NIEMEYER, 2010). Foi durante essa época que foram introduzidas diversas alterações que aperfeiçoaram a tecnologia, e foi na segunda metade desse século, onde as **impressoras a vapor**

começaram a ser utilizadas como uma alternativa às impressoras manuais. A grande diferença das duas é que as impressoras a vapor proporcionaram uma rapidez muito maior se comparadas às operadas manualmente, possibilitando a impressão com tipos móveis num intervalo menor de tempo em relação às impressoras manuais.

Como parte da evolução das tecnologias tipográficas e consequente aumento na velocidade do processo de impressão, Niemeyer (2010) apresenta que o surgimento de máquinas componedoras como o **linotipo** do alemão **Ottmar Mergenthaler** em 1889 tornou todo o processo de impressão e composição ainda mais rápido, prático e eficiente, onde a fabricação dos componentes de chumbo das letras eram feitos diretamente na máquina, o que foi considerado como composição a quente, processo esse que possibilitou a reutilização dos tipos produzidos através da própria máquina. Foi no chamado linotipo que o processo de composição era feito com muito mais velocidade, não só graças à fundição local, mas também na possibilidade de composição de linhas inteiras, e não mais das letras de forma isolada.

Mais adiante, a partir de 1950 a técnica de **fotocomposição** definitivamente começou a ser utilizada no mercado (NIEMEYER, 2010). Nessa técnica, um filme de acetato abrigava o negativo da letra que posteriormente era projetado sobre um papel fotográfico. Aqui, assim como na técnica de litografia citada anteriormente, a criação das letras não possuíam grandes restrições se comparadas com a dos tipos móveis ou do linotipo, já que os caracteres podiam ser modificados ao gosto do criador, e seguidamente impressas sobre o papel. Segundo a autora, no fim da década de 80 essa técnica foi caindo em desuso, sendo posteriormente substituída pela editoração eletrônica. De acordo com Farias (2013), essa técnica ficou conhecida como composição a frio.

Como apontado por Frutiger (2007), a demanda por variações de largura, espessura e inclinação dos caracteres foram frutos da era da publicidade na segunda metade do século XX, também potencializadas através da rápida adoção de técnicas de fotocomposição. A tradição da tipografia clássica, que na produção

editorial se contentava com três possíveis estilos de expressão de escrita — a escrita normal para o conjunto do texto, o itálico para ênfases e subtítulos, e o semibold para títulos e destaques — não satisfazia mais os desejos dos criadores de anúncios publicitários, e por isso a expressão através da tipografia incorporou novos estilos (Figura 4), que partiam das formas mais leves do *extralight*, à formas mais pesadas do *ultrabold*, resultando também em formas inusitadas como o supercondensado ou superexpandido, e versões itálicas como o estático, cursivo elegante ou cursivo corrente. Como citado pelo autor, “a tipografia moderna deixou de ser dedicada apenas ao livro ‘doméstico’ para atingir os extensos campos de todas as atividades humanas, que exigem dela uma enorme variedade de formas.” (FRUTIGER, 2007, p. 153)

Figura 4 – Variações de estilos da Univers, criada por Adrian Frutiger.



Fonte: (FRUTIGER, 2007, p. 152)

2.3 Tipografia na era digital

Segundo Niemeyer (2010), no início dos anos 1970 surgiram as primeiras composições tipográficas por computador, que consistiam em uma mistura da técnica de fotocomposição com as saídas puramente digitais. No início cada processo tinha sua própria forma de funcionar, e por esse motivo, no fim da década de 80 o formato **Adobe PostScript** surgiu como um padrão para as composições criadas digitalmente. Meggs (2009) afirma que três empresas foram catalisadoras da revolução digital nos anos 1980, sendo elas a Apple Computer com seu microcomputador Macintosh, a Adobe Systems com a linguagem PostScript, e a Aldus com o PageMaker, esse último sendo um dos primeiros programas a utilizar a linguagem da Adobe para criação de peças digitais no computador. Essa revolução citada pelo autor permitiu que nos anos 1990 uma única pessoa operasse quase que totalmente o processo de composição gráfica através de ferramentas de hardware e software, eliminando a necessidade de uma pessoa para cada uma das diversas funções anteriormente demandadas.

Heitlinger (2006) observa que o programa **Ikarus**, criado em 1974 por Peter Karow, foi o pilar inicial para digitalizar e vetorizar as primeiras fontes digitais sofisticadas, incentivando o uso do computador para edição de fontes e acelerando a criação de mais desenhos e famílias. Meggs (2009) aponta que os primeiros sistemas digitais de design de tipos criados antes do PostScript, como o Ikarus, eram substancialmente caros, e que a posterior popularização de programas como o **Fontographer**, destinado ao desenho de fontes digitais em formato de arquivo de disco, possibilitou o desenvolvimento de tipos originais com significativa diminuição de custos, tanto de criação como de distribuição. Assim, como resultado, nos anos 1990 houve uma explosão de novos tipos digitais com a união de fabricantes de equipamentos de composição com grandes vendedores. Graças a todas essas modificações no processo de criação e composição tipográfica, hoje podemos utilizar o termo tipografia de forma mais ampla para mostrar sua presença na era digital, sendo definido por Farias (2013) como:

O conjunto de práticas subjacentes à criação e à utilização de símbolos visíveis relacionados aos caracteres ortográficos (letras) e paraortográficos (tais como números e sinais de pontuação) para fins de reprodução, independentemente do modo como foram criados (a mão livre, por meios mecânicos) ou reproduzidos (impressos em papel, gravados em um documento digital) (FARIAS, 2013, p. 11).

A tipografia digital permitiu uma maior diversidade de estilos, tanto com caráter mais tradicional como experimental. Como aponta Frutiger (2007), a escrita expressa o espírito de cada época. Nas escritas contemporâneas, por exemplo, há uma provocação nos hábitos de leitura tradicionais, principalmente a partir das décadas de 60 e 70. Apesar dos caracteres de grafites, muros, cartazes e folhas de decalque comportarem características do alfabeto, sua facilidade de leitura é posta no limite. Ao longo da segunda metade do século XX houve uma tentativa de resgate de alguns estilos de letras (figura 5), como as exageradamente adornadas, que nessa época foram desenvolvidas como uma espécie de obsessão nostálgica aos antigos tipos adornados e que foram preparadas para os novos meios de fotocomposição e decalque. As letras figurativas, que anteriormente estavam presentes nas iniciais dos manuscritos medievais e que usavam formas figurativas para compor o formato aproximado da letra, também foram revisitadas. O jogo entre o uso das formas abstratas do alfabeto com representações de plantas, animais, pessoas e objetos incentivaram os ilustradores dos últimos dois séculos a usarem esse tipo de escrita, proporcionando a aparição de tipografias como o alfabeto salsicha (Figura 5), muito empregado nos anos 1970, e que segundo o autor, exemplificam bem o ato de profanação da escrita supracitado. (FRUTIGER, 2007, p. 154)

Figura 5 – As letras adornadas, figurativas e o alfabeto salsicha.



Fonte: (FRUTIGER, 2007, p. 154)

Como levantado por Farias (2013), a tipografia na era digital não comportava somente a presença de estilos antirracionais que experimentavam os limites da legibilidade e da forma. Graças à adoção das novas tecnologias desenvolvidas a partir da década de 1980, nota-se não só o aparecimento de novas formas, estilos e técnicas de produção para os caracteres tipográficos, como também uma reinterpretação das tipografias consagradas para esses novos meios, algo como o ocorrido com a introdução dos tipos de metal e da técnica de fotocomposição.

A tipografia atualmente desempenha importante papel, pois graças às novas demandas de comunicação e às ferramentas digitais, é possível visualizarmos uma democratização muito maior na criação de fontes tipográficas em relação à época dos tipos de metal. Hoje é possível consultar e ter acesso — de forma paga e gratuita — a uma grande quantidade de variações e estilos estéticos de letras, além de, é claro, possuímos uma enorme gama de ferramentas que possibilitam a criação e desenvolvimento de fontes por qualquer pessoa da área ou interessada no assunto.

2.4 As fontes dingbat

Ao comparar as linguagens verbais com o uso de imagens, Frutiger (2007) aponta que o público receptor tende a preferir uma comunicação mais visual do que verbal, afirmando ser mais fácil assimilar uma imagem do que entender algo que é apenas falado. As imagens transmitidas por televisão, por exemplo, são absorvidas globalmente, sem necessidade de acompanhamento contínuo, diferente da

linguagem verbal, que necessita de acompanhamento linear e sem interrupções para ser compreendida.

A demanda por uma nova “estilização” da imagem, por desenhos e sinais que sejam acessíveis mediante uma observação, uma pesquisa e uma meditação detalhadas destaca-se, por exemplo, em relação ao desenvolvimento geral da arte contemporânea. Atualmente, é possível perceber um interesse crescente e ativo pela compreensão de sinais com conteúdo simbólico por toda parte (FRUTIGER, 2007, p. 193).

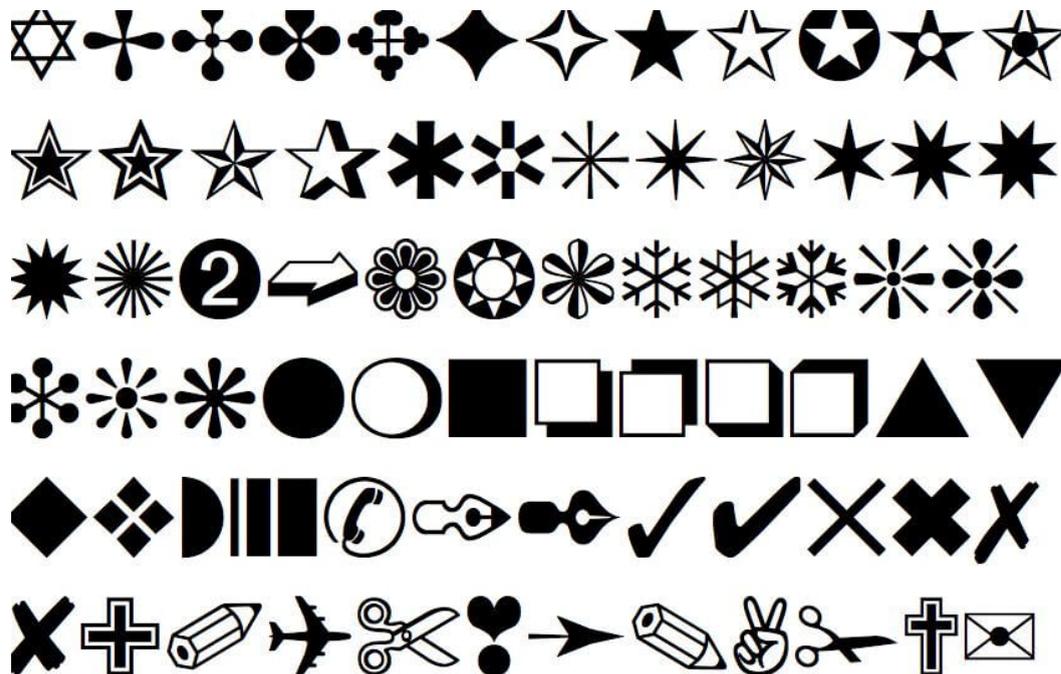
Ainda segundo Frutiger (2007), desde lembranças até as ideias, toda a experiência humana se apresenta em sucessivas imagens. Essas imagens não são objetos propriamente ditos, mas sim arquétipos de algo visto ou experimentado, criando uma espécie de desenho estilizado e posteriormente transformando-se numa figura esquemática que se aproxima do sinal. O autor afirma ser compreensível uma necessidade de renovação dos sinais e símbolos através da busca por meios de expressão e comunicação mais profundos, concluindo que “a imagem tornou-se cada vez mais indispensável para a comunicação humana” ao questionar a possibilidade de estarmos voltando às escritas pictóricas. (FRUTIGER, 2007, p. 194).

Até a técnica dos tipos de metal ser desenvolvida por Gutenberg, a população que não possuía acesso a meios de escrita e leitura desenvolveram formas alternativas de comunicação para fixar e transmitir pensamentos e falas — além da tradição oral — por meio de imagens e sinais não-alfabéticos. Alguns deles podiam ser de fácil entendimento, como também possuem um significado oculto e codificado. Com a difusão das formas do alfabeto latino por meio da escrita alfabética, esse tipo de fonte primitiva de sinais e imagens foi quase inteiramente perdida nos últimos quinhentos anos. (FRUTIGER, 2007).

Farias (2013) observa que ornamentos como pequenas ilustrações ou vinhetas tipográficas sempre estiveram presentes no material das oficinas de impressão com o objetivo de servirem de decoração para as composições — tanto em contornos como no início ou fim dos textos —, no entanto estes nunca fizeram

parte da interface onde eram organizados os caracteres nos programas para geração de fontes no computador, metaforicamente denominada de caixa tipográfica. A autora afirma que as possibilidades técnicas das fontes digitais permitiram uma associação das vinhetas tipográficas a caracteres específicos, podendo conferir a um conjunto de ilustrações a classificação de fonte tipográfica, pois atualmente as fontes não necessariamente precisam reproduzir as formas das letras, números e sinais, mas sim “um conjunto de formas visuais relacionadas às teclas do computador” (FARIAS, 2013, p. 72). Para denominar este conjunto de ilustrações no formato de uma fonte digital é utilizado o termo **dingbats**. Segundo Finizola e Santana (2013), nestas fontes iconográficas, símbolos e desenhos surgem no lugar dos caracteres de letras e números. Um exemplo clássico desse tipo de fonte de símbolos gráficos é a Zapf Dingbats (Figura 6), desenvolvida por Herman Zapf em 1978.

Figura 6 – Zapf Dingbats.

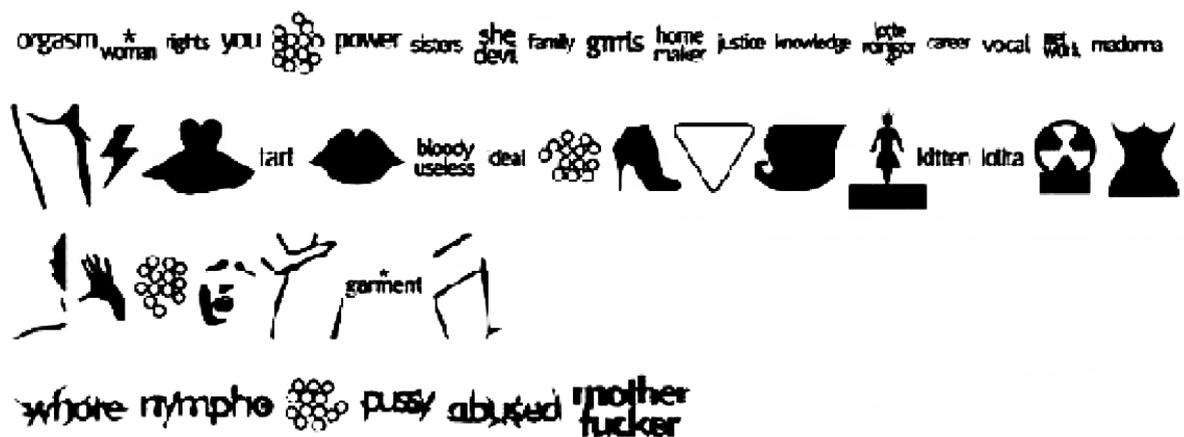


Fonte: Acervo de pesquisa.

Outra fonte citada por Farias (2013) é a Pussy Galore (Figura 7). Neste caso, os seus caracteres não figuram como letras, símbolos paragrafológicos nem números, mas sim como pictogramas ou grupos de palavras. Criada em 1995 pelas

designers inglesas Teal Triggs, Liz McQuinston e Siân Cook, ao qual formavam o grupo *Women's Design Research Unit*, essa fonte experimental foi criada com base em estereótipos verbais e visuais relacionados às mulheres. O processo de criação reuniu diversos desses estereótipos presentes na linguagem verbal, posteriormente transformados em formas visuais e associados às letras alfabéticas, resultando na organização em quatro diferentes categorias acessíveis através do teclado do computador pelos seguintes níveis: Nível 1, remetido ao poder feminino e sendo a versão normal da fonte; Nível 2, direcionado aos estereótipos desagradáveis e acessível através do *shift*; Nível 3, para as escolhas pessoais e disponível pela tecla *option*; e o Nível 4, à linguagem vulgar e sexual pelo *shift+option*.

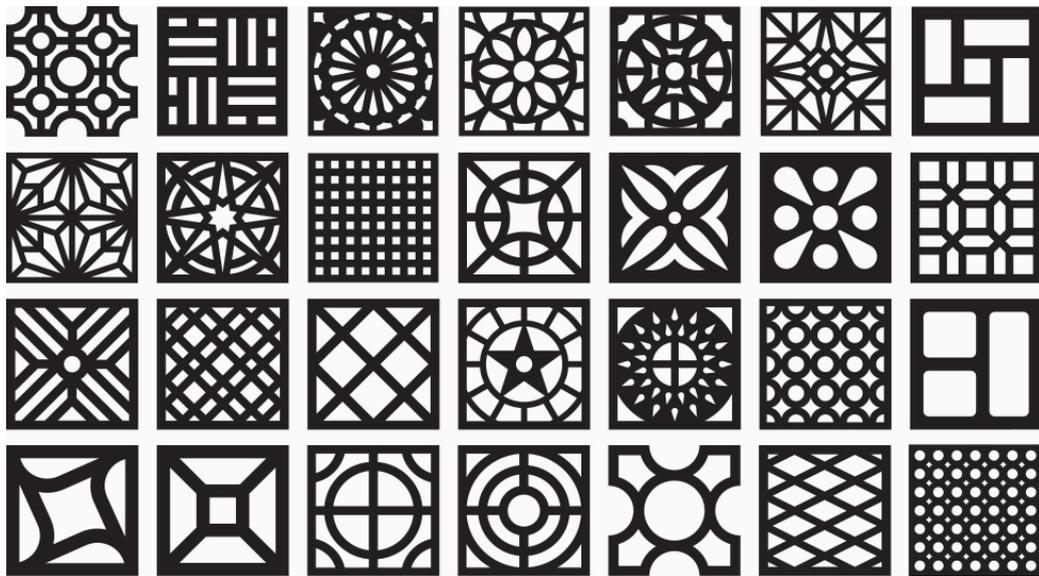
Figura 7 – Caracteres da Pussy Galore com os níveis de 1 a 4 de cima para baixo.



Fonte: (FARIAS, 2013, p. 71)

Além dos exemplos citados por Priscila Farias, também é possível encontrarmos fontes dingbats brasileiras como o Dingbat Cobogó (Figura 8), do designer pernambucano Guilherme Luigi. Como o nome já antecipa, essa tipografia tem como inspiração cobogós, que de acordo com Luigi (2013) são elementos vazados e pré-fabricados utilizados na construção civil como substituição da alvenaria e com o objetivo de proporcionar iluminação e ventilação interna nas construções. A fonte é composta por 36 símbolos em versões positiva e negativa que foram desenvolvidos a partir de registros fotográficos de Josivan Rodrigues para o seu livro *Cobogó de Pernambuco*.

Figura 8 – Dingbat Cobogó, de Guilherme Luigi.



Fonte: LUIGI (2013).

Outro exemplo a ser citado é o projeto Iconografia de Caminhões de Pernambuco, de Fátima Finizola e Damião Santana. A partir de uma pesquisa visual que resultou num banco de imagens de elementos decorativos de carrocerias de caminhões produzidos ou que se locomovem pelo estado, foi elaborada a fonte digital Carroceria (Figura 9). Este projeto não só resgata, preserva e divulga elementos da cultura vernacular pernambucana, como também possibilita a aplicação dos grafismos em diferentes suportes além do destinado originalmente.

Figura 9 – Caracteres da fonte digital Carroceria.

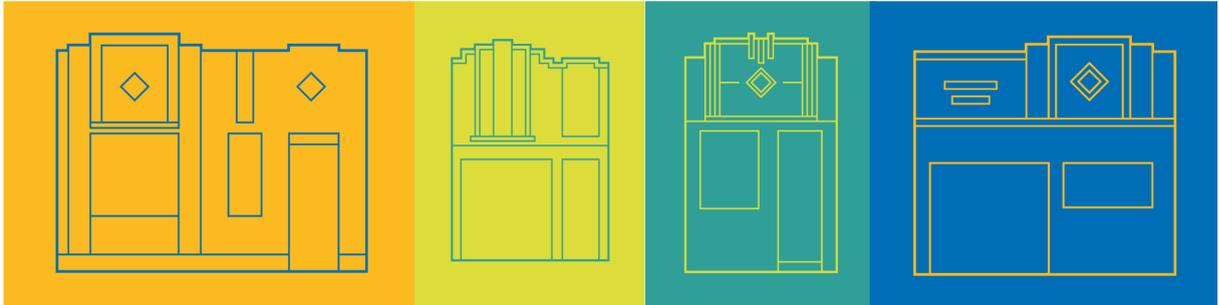


Fonte: FINIZOLA; SANTANA (2021).

Por fim, um último exemplo é o Vila Caruru (Figura 10), de Jansen Barros e Brenda Laura. Este projeto foi a grande inspiração da presente pesquisa e é resultante da disciplina Tipografia Experimental do curso de Design no Campus Acadêmico do Agreste. Trata-se de uma fonte dingbat em que casas históricas do estilo Art Déco de Caruaru (PE) surgem no lugar das letras como uma tentativa de resgatar e registrar parte da memória arquitetônica do município. Através de

registros fotográficos, os estudantes utilizaram as fachadas das construções para o desenvolvimento dos caracteres da fonte.

Figura 10 – Vila Caruru, de Jansen Barros e Brenda Laura.



Fonte: Acervo de pesquisa.

Neste sentido, nota-se atualmente uma produção significativa de fontes *dingbats* que além de possuírem um caráter pictórico ou ornamental, também têm a finalidade de registrar elementos da cultura visual e memória gráfica, servindo como importante ferramenta de registro e difusão de aspectos culturais com carga afetiva e histórica de diversas localidades, possibilitando a inspiração, desenvolvimento e surgimento de novos projetos do tipo.

3 SANTA CRUZ DO CAPIBARIBE, A AVENIDA PADRE ZUZINHA E O ECLETISMO

3.1 Contexto histórico sobre Santa Cruz do Capibaribe e sua história

De acordo com Araújo (2010) o território de Santa Cruz do Capibaribe apresenta uma área de 335,5 km² e está localizado no Agreste Pernambucano, mais especificamente na microrregião do Alto Capibaribe (Figura 11), a 183 km do Recife. Sua vegetação é de caatinga hiperxerófila, que nasce sobre um solo do tipo argiloso, arenoso, pedregoso e rochoso, com relevo predominante de planalto, conhecido como Planalto da Borborema. O clima da cidade é seco graças à sua localização em meio a um pequeno vale do planalto, o que dificulta a passagem de massas de ar úmidas vindas do Oceano Atlântico e que torna o índice de pluviosidade abaixo de outras localidades do Agreste. O território de Santa Cruz do Capibaribe é cortado numa extensão de 20km de oeste para leste pelo Rio Capibaribe, que o divide do território de Brejo da Madre de Deus, e conta também com os riachos Arapuá e Tapera.

Figura 11 – Microrregião Alto do Capibaribe em vermelho, com o município de Santa Cruz do Capibaribe em azul.



Fonte: Acervo de pesquisa.

Além do Distrito-sede, a localidade também é formada pelos distritos do Pará e Poço Fundo, com acesso pelas BR-232, BR-104 e PE-160. Em seu último Censo, o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (2010) aponta que a cidade possui 87.582 habitantes, com população estimada de 109.897 para o ano de 2020. Araújo (2010) destaca que, juntamente com Toritama e Caruaru, Santa Cruz do Capibaribe

forma o Polo de Confecções do Agreste. Graças a suas produções têxteis e ao Moda Center Santa Cruz, o município é considerado pelo autor um centro criador e exportador de moda, sendo popularmente conhecido como Capital da Moda.

De acordo com Araújo (2010), em torno de 1750 um português chamado Antônio Burgos residia na capital pernambucana, Recife, onde lá foi diagnosticado com um mal grave, provavelmente incurável, sendo aconselhado pelos médicos a encontrar um clima mais favorável para contribuir com sua recuperação. Ele então saiu de sua cidade acompanhado de pessoas escravizadas, e seguiu pelas margens do Rio Capibaribe até finalmente chegar onde se encontra o atual território de Santa Cruz do Capibaribe. Foi lá onde acampou, e ao perceber o favorável clima da região, decidiu construir uma cabana e uma capela, ambas de taipa, colocando no interior desta última imagens sagradas, incluindo um crucifixo de madeira que ainda hoje está presente na Igreja Matriz do município. Na frente da construção religiosa foi colocada uma grande cruz de madeira, que posteriormente serviu de inspiração para um dos nomes da cidade: Santa Cruz.

Como apontado por Araújo (2010), a falta de dados a respeito da formação da população da cidade entre a suposta morte de Antônio Burgos até os registros dos primeiros moradores e fazendeiros torna esse longo período algo nebuloso na história do município. Assim o autor apresenta informações somente a partir dos anos de 1860, com dados sobre a criação da Fazenda Santa Cruz de José Francisco Cordeiro de Arruda e a presença de poucas casas em seu entorno. Na mesma época, é registrada a construção do Açude da Caridade por parte dos poucos moradores a fim de suprir a escassez de água (ARAÚJO, 2010).

Como parte do processo de urbanização, o primeiro prédio do local foi construído em 1885 e pertencia a D. Aninha de Ramos, já o segundo foi erguido somente em 1923 e era de propriedade de José Morais. Em 18 de abril de 1892, a pequena localidade passa à categoria de vila. De acordo com a Prefeitura de Santa Cruz do Capibaribe (2021), foi nessa data que Santa Cruz tornou-se distrito do município de Taquaritinga, e em 31 de dezembro de 1943, o primeiro passou a se chamar Santa Cruz do Capibaribe, e o segundo, Taquaritinga do Norte. Dez anos

depois, em 29 de dezembro de 1953, o distrito de Santa Cruz do Capibaribe passa a categoria de município pela lei estadual nº 1.818. Ainda na década de 50, Araújo (2010) conta que Raimundo Francelino Aragão — o então primeiro prefeito constitucional da cidade, eleito em 7 de outubro de 1955 — comprou a propriedade do Coronel Luís Alves a sua viúva D. Maria Nazina Limeira Alves, com objetivo de expandir a área de crescimento da cidade e possibilitar a construção de novas casas.

Segundo Araújo (2010), por volta de 1930 a maioria dos moradores da cidade sobrevivia da fabricação de alpercatas de couro, conhecidos como lambe-solas. Posteriormente começaram os trabalhos com retalhos de tecidos vindos de Olinda, Camaragibe e Recife, em Pernambuco, e do Rio Tinto, no Rio Grande do Norte. Em paralelo às atividades do plantio de feijão, milho e outras culturas, como também da confecção de colchas de retalhos, aos poucos se popularizou a confecção de shorts por meio do uso de retalhos maiores, e logo a ideia se multiplicou por todas as costureiras da região. Pelo fato do retalho na época ser uma matéria-prima reaproveitada, a confecção das peças proporcionava um preço bastante competitivo, gerando mais lucro e ganhando da concorrência. Como era um produto de venda fácil para a época, os homens vendiam as peças em feiras do nordeste, enquanto as mulheres usavam a criatividade para criar as mais variadas peças de vestuário.

Araújo (2010) afirma que a partir da década de 50 eram trazidos de São Paulo não só retalhos melhores, como também rolos de tecidos, tornando o processo de fabricação mais promissor. As mercadorias eram colocadas em calçadas de ruas da cidade (Figura 12) como forma de serem encontradas com mais facilidade. Esse movimento se iniciou na Rua Siqueira Campos e posteriormente na Rua Raimundo Francelino Aragão. Nos anos 1960 as peças passaram a ser dispostas em cima de bancos de madeira como forma de facilitar a apresentação aos compradores, se espalhando por cerca de 28 ruas do centro da cidade com aproximadamente sete mil banco de confecções, configurando-se como a maior feira livre de confecções do nordeste. Com o aumento das vendas, foi exigido dos confeccionistas uma maior produção, que conseqüentemente exigiu mais mão de obra especializada e

uma presença maior de equipamentos profissionais que suprissem essa demanda (Araújo, 2010).

Figura 12 – Confeccões dispostas nas calçadas de rua de Santa Cruz.



Fonte: Acervo de Arnaldo Vitorino da Silva.

Em 1996, José Augusto Maia — na época vice-prefeito de Santa Cruz do Capibaribe — criou um projeto para remover a feira das ruas da cidade e então colocá-la em um lugar melhor, onde houvesse uma melhor infraestrutura, com conforto e segurança para os compradores e vendedores, algo como um parque de feiras. Na época o projeto ficou no papel, mas quando José Augusto Maia se tornou prefeito do município em 2001, a ideia ficou mais próxima de ser realizada. Após quase dois anos de negociações políticas, no ano de 2004 o processo burocrático foi concluído e assim iniciada a construção do Moda Center Santa Cruz, que só foi finalizada em julho de 2006, com inauguração em 7 de outubro do mesmo ano.

3.2 A Avenida Padre Zuzinha

Na paisagem urbana de Santa Cruz do Capibaribe se destaca a Avenida Padre Zuzinha, local onde foi dado início à cidade através das construções de taipa por parte de Antônio Burgos, e onde também aconteceram importantes eventos históricos do município. No local é possível encontrar não só relevantes instalações como a Prefeitura Municipal e a Igreja Matriz, mas também nota-se uma das

maiores presenças de casas históricas da cidade, sendo este o principal objeto de estudo da presente pesquisa.

Na localidade da Avenida Padre Zuzinha, por volta dos anos 1860, havia uma propriedade chamada Fazenda Santa Cruz, pertencente ao segundo-tenente José Francisco Cordeiro de Arruda e que foi palco para o início da urbanização de Santa Cruz do Capibaribe, sendo considerada como a primeira via do local, já que as poucas casas que ali existiam formavam uma rua, popularmente conhecida como Rua Grande. Em 1865 José Francisco doou parte de sua propriedade para construção de uma futura capela localizada onde se encontra a atual Igreja Matriz e assim servir de patrimônio para a Igreja.

Segundo Araújo (2010) não havia padre para direção da capela anteriormente construída por Antônio Burgos, que era feita de taipa e coberta de palha, mas em 1874, o Padre José Antônio de Maria Ibiapina, conhecido como Padre Ibiapina, começou a celebrar o Santo Sacrifício da Missa aos domingos, e com sua frequência de idas à capela, decidiu demoli-la e construir uma versão maior de alvenaria. Nessa época já haviam casas e alguns moradores em seu entorno. Mais tarde, com a chegada do sucessor do Padre Ibiapina em 1882, o Padre Estima, a construção foi reformada e lá foi construído um corredor e a torre com campanário, permanecendo com a mesma configuração até os dias atuais (Figura 13).

Figura 13 – Igreja Matriz de Santa Cruz do Capibaribe, na Avenida Padre Zuzinha.



Fonte: O autor (2021).

Em 1938, Araújo (2010) aponta que o Padre José Pereira de Assunção — conhecido como **Padre Zuzinha** — chegou à Santa Cruz com o objetivo de dirigir a capela ali existente, porém teve que se ausentar em 1940, retornando somente em 1946, quando ficou definitivamente na cidade. Padre Zuzinha foi prefeito de Santa Cruz do Capibaribe em dois mandatos: de 1968 a 1972 e de 1976 a 1982. Também foi o primeiro presidente do Ypiranga Futebol Clube em 1938.

Popularmente a Avenida Padre Zuzinha é conhecida como **Rua Grande** devido a sua extensão, que de acordo com Góis (2010), até meados da década de 70 era a maior avenida do município. Segundo Araújo (2010), antes disso a via carregava o nome do Dr. Manuel Boroba. Com a morte de Padre Zuzinha em 5 de outubro de 1983, além de ser decretado feriado na cidade e a antiga escola 31 de Março passar a se chamar Escola Padre Zuzinha, em 1984 a avenida também passou a carregar o nome do padre. Também foi erguida uma estátua em tamanho real no final da via, em uma praça, que também leva o seu nome, como forma de homenageá-lo.

Como apontado por Góis (2010), a Rua Grande representa o Marco Zero de Santa Cruz do Capibaribe, sendo lá onde acontecem manifestações culturais, cívicas ou religiosas, e também onde aconteciam boa parte das festas da cidade, como a Festa de São Miguel, conhecida tradicionalmente na cidade como Festa de Setembro e que contava com movimentações da igreja, shows, parques de diversão e barracas de comidas e bebidas. Outro grande evento que era realizado no local eram os desfiles de 7 de Setembro, que durante anos aconteceram na via mas que posteriormente foram movidos para outra importante avenida da cidade.

Segundo Góis (2010), a localidade também comportava a feira de frutas e cereais, a feira do troca, e também era lá onde havia a feira de animais antes mesmo de haver calçamento na via. Outro importante evento de exposição e venda de artigos era a conhecida Feira do Mangaio, que segundo Arruda (2010) surgiu no início do século XX e onde eram expostos diversos produtos produzidos não só no então distrito, como também na região em seu entorno.

Na via também existia bares, hotéis, postos de gasolina, lojas de tecido, farmácias, armazéns, uma fábrica de corda de caroá e até mesmo um cemitério. Ali também foram instalados os primeiros cinemas do município, sendo o primeiro o Cine Compostelano, e depois o Cine Santa Cruz. A Rua Grande também abrigou o primeiro gerador do local, o qual fornecia energia para a cidade até às 21h, de domingo a domingo (Góis, 2010).

É na Avenida Padre Zuzinha onde atualmente funciona a sede da Sociedade Musical Novo Século, fundada em 4 de outubro de 1900. Além dos estabelecimentos anteriormente citados que fizeram parte da história da localidade e da sede da Novo Século, além de, claro, a Igreja Matriz, é na via onde estão presentes a sede da Prefeitura Municipal, uma agência lotérica da Caixa Econômica Federal, uma escola, a Secretaria Paroquial e diversos estabelecimentos comerciais, que graças ao fato de fazerem parte do bairro Centro, contribuem para o grande fluxo de transeuntes e veículos, sem esquecer, claro, dos praticantes de esportes que utilizam o canteiro central para práticas de caminhada e ciclismo ao longo do dia.

Próximo a Praça Padre Zuzinha, no popularmente conhecido como Largo do Cruzeiro, foi construído um cruzeiro (Figura 14) como um monumento para simbolizar o surgimento de Santa Cruz do Capibaribe, sendo lá um local marcado pela realização da feira do troca e pela passagem de alguns circos, como o Circo Teatro Riso e o Circo Mágico Alakazam (Góis, 2010). Como parte do processo de revitalização das praças da Avenida Padre Zuzinha em abril de 2018, Neves (2018) conta que além de reformar a via, a prefeitura permitiu que o cruzeiro supracitado fosse demolido (Figura 15), sendo alegado pela prefeitura que a estrutura estava comprometida e que desabou através de uma tentativa de restaurá-la. Na matéria o autor cita que o marco histórico e religioso foi inaugurado em 5 de setembro de 1960 na gestão do prefeito Pedro Neves, seis anos após a emancipação do município, estando próximo de completar seus 58 anos de construção.

Figura 14 – Inauguração do Cruzeiro em 5 de setembro de 1960.



Fonte: Blog Merece Destaque (2018).

Figura 15 – O cruzeiro em dezembro de 2017 e sua demolição em abril de 2018.



Fonte: Acervo de Matheus Arruda / Blog do Ney Lima.

Apesar de posteriormente ganhar um letreiro em homenagem à cidade, uma pista de caminhada, um coreto, espaços de convivência e uma praça de alimentação através da revitalização das seis praças da via, um controverso recapeamento asfáltico cobriu os paralelepípedos datados da década de 50, ocasionando a perda desse elemento icônico da avenida e ameaçando a história do município.

Atualmente existem quatro leis municipais relacionadas à proteção dos bens históricos da localidade: a Lei Municipal nº2.387/2014 onde a Igreja Matriz é tombada como patrimônio histórico e cultural de Santa Cruz; a Lei Municipal nº 1.830/2009 para criação do Conselho Municipal de Patrimônio Histórico e Cultural; o Plano Diretor de 2007 que delimita e aponta parâmetros e diretrizes para a zona de interesse histórico e cultural da cidade; e a Lei nº 2.603/2017, em que as centenárias gameleiras presentes na Avenida Padre Zuzinha são tombadas como patrimônio histórico e ambiental. Infelizmente as leis possuem algumas deficiências, o que permite que situações como as citadas anteriormente sejam comuns e as construções e elementos históricos tornem-se alvo não só das diversas reformas e revitalizações — que descaracterizam a construção original e seus elementos arquitetônicos — como também da depredação causada pelo tempo ou demolições por completo (Figura 16).

Figura 16 – Uma das casas históricas da Avenida Padre Zuzinha e sua demolição.



Fonte: Acervo de pesquisa / Acervo de Matheus Arruda.

3.3 O estilo eclético na configuração arquitetônica da avenida

Ecletismo trata-se de "uma tendência filosófica resultante do conflito de culturas e do embate de idéias (sic), que leva a escolher, em cada sistema de pensamento, aquilo que parece, em cada caso, mais próximo da verdade." (COLIN, 2010). Na arquitetura, o Ecletismo se dá como uma prática arquitetônica realizada no ocidente entre o fim do século XIX e início do século XX que levava em consideração todos os estilos e tendências históricas ocidentais como também das arquiteturas exóticas chinesa, japonesa, indiana e mourisca, onde cada uma poderia figurar de forma isolada ou combinadas, e assim servirem de referência para projetos arquitetônicos (COLIN, 2010). Esse estilo caracterizou boa parte das construções da arquitetura popular pelo fato de não ser demandado grande entendimento por parte dos clientes para desenvolvimento das obras, o que facilitava sua comunicação com os arquitetos.

Como apontado por Arruda (2020), no início da povoação da Avenida Padre Zuzinha, a urbanização era composta de casas de estilo simples que beiravam ao colonial. Com a alta da arquitetura eclética no Brasil por volta do início do século XX, as construções da via passaram a incorporar algumas das características do ecletismo como a platibanda e as cimalthas, porém sua presença na configuração arquitetônica de Santa Cruz do Capibaribe se dá de maneira simples e tímida, onde não são encontrados muitos ornamentos nem elementos requintados em relação a outras localidades. Como sendo uma prática da arquitetura inspirada em outros estilos, nota-se nas construções históricas da avenida não somente elementos do estilo gótico através das janelas em arco ogival, como também as construções com arcos plenos e retangulares presentes no estilo românico (Figura 17).

Figura 17 – Janelas de casas da avenida inspiradas nos estilos gótico e românico.



Fonte: (ARRUDA, 2020, p. 41).

Contextualizando sua presença em Pernambuco, Romani (2011) apresenta que a platibanda foi um elemento arquitetônico que se espalhou em Recife no início do século 19, tendo como finalidade ocultar a calha e possibilitar um escoamento lateral sem que a água caísse diretamente na calçada. Na publicação, a arquiteta Rosa Bonfim afirma que a platibanda foi um elemento que marcou a transição da arquitetura colonial para a globalização, servindo como base para compor fachadas bastante adornadas, característica essa que evidenciava a riqueza do proprietário. As casas populares coloniais também possuíam a presença desse elemento, ajudando assim em sua popularização, que segundo a autora se manteve presente em construções nos estados do Rio Grande do Norte, Pernambuco, Bahia, Sergipe e principalmente na Paraíba.

Romani (2011) expõe que inicialmente a platibanda contava com adornos característicos do Neoclassicismo e do Ecletismo, porém com o passar dos anos foram sendo incorporadas características de outras escolas artísticas, passando a conter formas lineares, simétricas e geométricas. O artista plástico Raul Córdula conta à autora que as platibandas presentes nas casas populares são oriundas do Art Déco, sendo considerado pelo artista uma adaptação do estilo decorativo.

Além do Eclético, Arruda (2010) também identificou outros dois estilos da arquitetura histórica presentes na configuração da Rua Grande: o Art Déco e o Vernacular. O estilo Art Déco figurou na cidade a partir dos anos 1940 como uma forma de modernização das edificações através do uso de formas geométricas e marquises³, características essas dadas como limpas e racionalistas, do qual estão presentes no período conhecido como protomodernismo. Outro identificado é o Vernacular, que o autor chama de "estilo vernacular do nordeste brasileiro", sendo composto por construções características de fazendas com uso de telhados do tipo duas águas — onde o escoamento da água é feito para dois lados — e alpendres⁴ presentes em suas fachadas.

Arruda (2020) conclui que a avenida possui um conjunto urbano heterogêneo, partindo do ecletismo como sendo o estilo mais antigo presente, com construções estimadas entre os anos 1860 e 1930, chegando até o contemporâneo com as edificações do século XXI, o que torna o conjunto remanescente do início da urbanização da cidade descaracterizado em meio aos inúmeros outros estilos atualmente presentes, e que, em decorrência da degradação e da falta de preservação perdem dia após dia suas características e a essência remanescente da Rua Grande.

Devido ao seu valor histórico e afetivo para a cidade e seus moradores, as importantes construções ali presentes não só demandam de maiores cuidados por parte de seus proprietários, do poder público e da sociedade civil, como também de meios de catalogação dos exemplares restantes para assim servirem de registros para as futuras gerações e pesquisas relacionadas à área.

³ Marquises são coberturas proeminentes que servem de abrigo (GEIGER, 2011, p. 899).

⁴ Alpendres são telhados de uma só vertente sustentados em colunas ou pilastras e formando uma saliência na entrada de casas ou prédios (GEIGER, 2011, p. 88).

4 METODOLOGIA E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Este capítulo apresenta os procedimentos metodológicos empregados na produção do projeto tipográfico da fonte *dingbat* '**Rua Grande**', como também a execução do respectivo projeto. A proposta tem como finalidade homenagear e exaltar a Avenida Padre Zuzinha através da identificação de construções históricas da via e sua representação por meio dos caracteres da fonte digital.

4.1 Metodologia para desenvolvimento de dingbats proposta por Cunha (2019)

Como etapa do processo inicial para entendimento da criação tipográfica, Cunha (2019) apresenta o desenvolvimento de um método para criação de fontes *dingbat* por parte dos alunos da disciplina Desenho de Tipos, componente optativo do curso de Design da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Segundo a autora, o estudo fundamenta-se na premissa hipotética de que o processo de criação de uma fonte *dingbat* pode possuir um nível de complexidade menor em relação a uma fonte alfabética, possuindo uma maior flexibilidade em relação às regras de coerência entre os caracteres.

Na sua experiência didática, Cunha (2019) propôs o desenvolvimento de uma fonte *dingbat* como forma de introduzir seus alunos ao processo projetual tipográfico, verificando ao decorrer da experiência a possibilidade de adaptação de métodos para criação de fontes alfabéticas. Além do contexto da tipografia, a autora também buscou utilizar o *dingbat* como instrumento para a documentação de aspectos da cultura local.

A docente orientou que os alunos se inspirassem em uma referência concreta para elaboração do projeto. Assim, o grupo tomou como base as grades ornamentais presentes em portas, janelas e fachadas que compõem a paisagem urbana de nove bairros da cidade de Natal, no Rio Grande do Norte. A autora ainda atribuiu o uso da reconstrução inspirada no desenvolvimento, dando liberdade aos alunos para escolherem quais características formais dos gradis seriam mantidas e quais seriam desconsideradas.

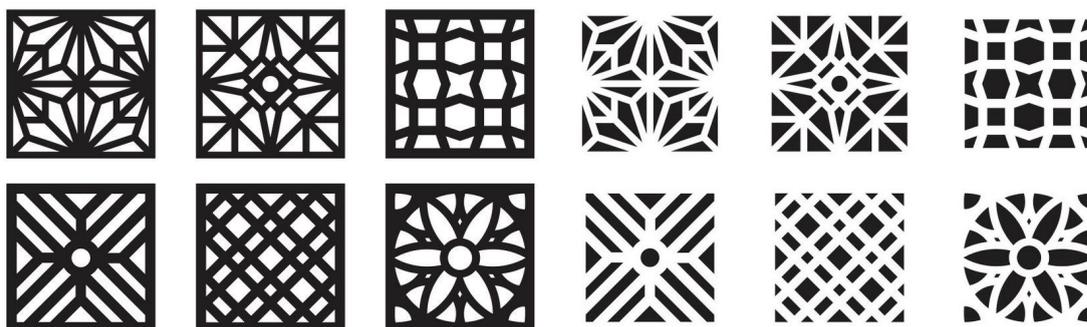
Em 2009, o designer Fábio Lopes elaborou classificações para o processo de desenvolvimento de fontes digitais que simulam a caligrafia, que foram adaptadas por Cunha (2019) para o processo de representação dos *dingbats*. Em seus estudos, Lopes (2009) identifica dois grupos: as tipografias que se apoiam em **referências conceituais**, as quais utilizam conceitos da escrita manual de forma mais ampla, onde são levados em consideração diversas concepções e características da caligrafia em um âmbito mais geral e menos específico; e as com **referências concretas**, onde reproduzem com um nível maior de fidelidade um registro caligráfico já executado. Dentro das referências concretas, o autor ainda atribui outras duas classificações: as com **reconstrução literal**, onde reproduzem exatamente de forma clara e minuciosa cada detalhe presente no desenho original; e as com **reconstrução inspirada**, como sendo mais flexíveis e que se aproximam do registro, desconsiderando ou adaptando alguns aspectos sem perder a semelhança entre o original e o proposto.

Com as definições estabelecidas, os alunos da UFRN realizaram uma pesquisa iconográfica através de registros fotográficos, construindo assim um acervo com 654 fotografias das grades ornamentais encontradas nos bairros propostos, posteriormente organizadas em cinco categorias com base em características e similaridades formais entre elas, e sendo divididas em cinco grupos de discentes.

Durante o processo criativo, Cunha (2019) estabeleceu que os alunos esboçassem manualmente as formas encontradas nas fotografias dos gradis sobre papel vegetal com propósito de gerarem alternativas de simplificação formal dos resultados levantados, posteriormente estimulando cada grupo a dialogar quais seriam as principais características da fonte tais como altura, largura e espessura da haste, parâmetros esses necessários no desenvolvimento de fontes de letras, já que assim promovem uma maior harmonia ao conjunto final. Após a finalização dos primeiros esboços e definição dos atributos formais, os estudantes foram orientados a desenharem os primeiros caracteres sobre papel milimetrado com base nas definições estabelecidas.

Outro ponto solicitado por Cunha (2019) foi que os discentes estabelecessem uma associação entre os símbolos da fonte e as teclas das letras maiúsculas e minúsculas, tendo como um dos exemplos o *dingbat* Cobogó, de Guilherme Luigi, em que o autor utiliza um jogo de forma e contraforma nos caracteres de caixa alta e baixa (Figura 18) para criar uma diferenciação no conjunto total da fonte sem perder suas características.

Figura 18 – Caracteres do *dingbat* Cobogó e o uso de forma e contraforma nas versões em caixa alta (posicionados à esquerda) e caixa baixa (à direita).



Fonte: Organizado pelo autor (2021).

Com as ideias e características enfim definidas, Cunha (2019) solicitou o desenvolvimento dos desenhos finais em um programa vetorial (neste caso o Adobe Illustrator) utilizando um grid com altura máxima de 1000 pixels. Após a finalização vetorial, os caracteres foram exportados para o programa de geração de fontes FontForge com finalidade de definirem os espaçamentos laterais dos caracteres e assim ser criado o arquivo final da fonte.

Através do método desenvolvido pela docente, a experiência teve como resultado cinco fontes *dingbat*, sendo elas a Bogarim, Firula, Gradismos, Ornatal e Rocaille. Cunha (2019) conclui que os alunos conseguiram não só entender o processo de criação tipográfica com a construção e harmonização dos desenhos dos caracteres, como também despertar o olhar dos estudantes através de uma prática mais flexível para produção tipográfica.

Por fim, a autora lista um total de 11 etapas para desenvolvimento de fontes *dingbat* que se baseiam em referências concretas com uso de reconstrução inspirada, sendo elas:

1. Pesquisa iconográfica;
2. Categorização e seleção das referências concretas;
3. Esboços iniciais manuais;
4. Definição da relação entre a espessura das hastes, a proporção vertical e a proporção horizontal;
5. Definição da regra de funcionamento da caixa alta e da caixa baixa da fonte;
6. Desenhos manuais de alguns caracteres;
7. Criação de um grid digital em um software de desenho vetorial;
8. Desenho digital de todos os caracteres dentro dos parâmetros definidos anteriormente em um software de desenho vetorial;
9. Transposição para o software de geração de fontes;
10. Definição espaçamento lateral;
11. Geração do arquivo fonte.

(CUNHA, 2019, p. 923-924)

Levando em consideração a experiência didática exposta por Cunha (2019), o método desenvolvido pela autora se mostra como uma ótima ferramenta para o desdobramento projetual do atual estudo, já que este possui ênfase específica na criação de *dingbats*, em especial os que buscam ter como base aspectos culturais de uma dada localidade.

4.2 Desenvolvimento do projeto

Neste tópico apresentaremos o desenvolvimento da fonte dingbat a partir das fases propostas na metodologia de Cunha (2019). Alguns pequenos ajustes foram propostos, como a reorganização da ordem de algumas etapas, bem como a fusão de outras, com intuito de otimizar o processo. A etapa de esboços manuais foi

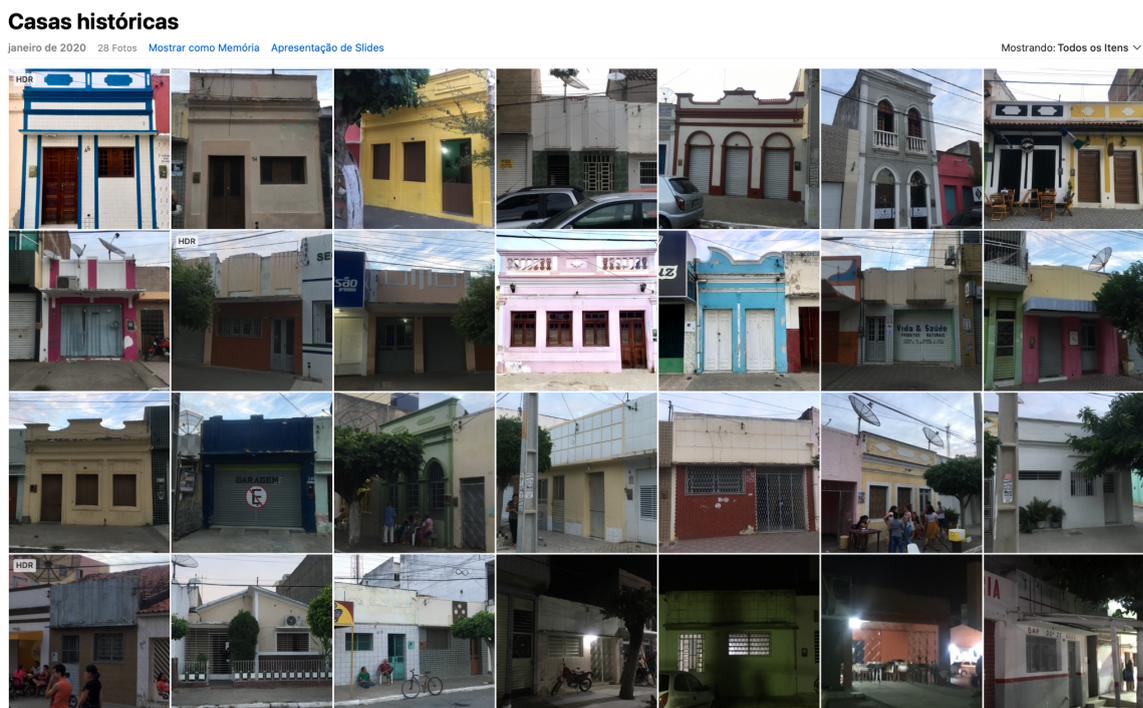
realizada digitalmente devido à uma maior familiaridade do autor com esse tipo de ferramenta. Ao final, a metodologia foi adaptada em 7 etapas:

1. Pesquisa iconográfica;
2. Categorização e seleção das referências;
3. Grid, esboços digitais iniciais e definição da espessura do traço;
4. Relação entre maiúsculas e minúsculas;
5. Desenho de todos os caracteres;
6. Transposição para o software de geração de fontes;
7. Espacejamento lateral e geração do arquivo de fonte;

4.2.1 Pesquisa iconográfica

Em janeiro de 2020, quando a pesquisa encontrava-se em estágio inicial, foi realizado pelo autor um levantamento fotográfico prévio (Figura 19) de algumas das construções presentes na Avenida Padre Zuzinha, através de um aparelho celular, com intuito de verificar a viabilidade do projeto e de registrar algumas edificações que sofriam o risco de serem demolidas, garantindo assim que o mínimo das casas fossem perdidas por completo a partir dali.

Figura 19 – Levantamento prévio em janeiro de 2020.

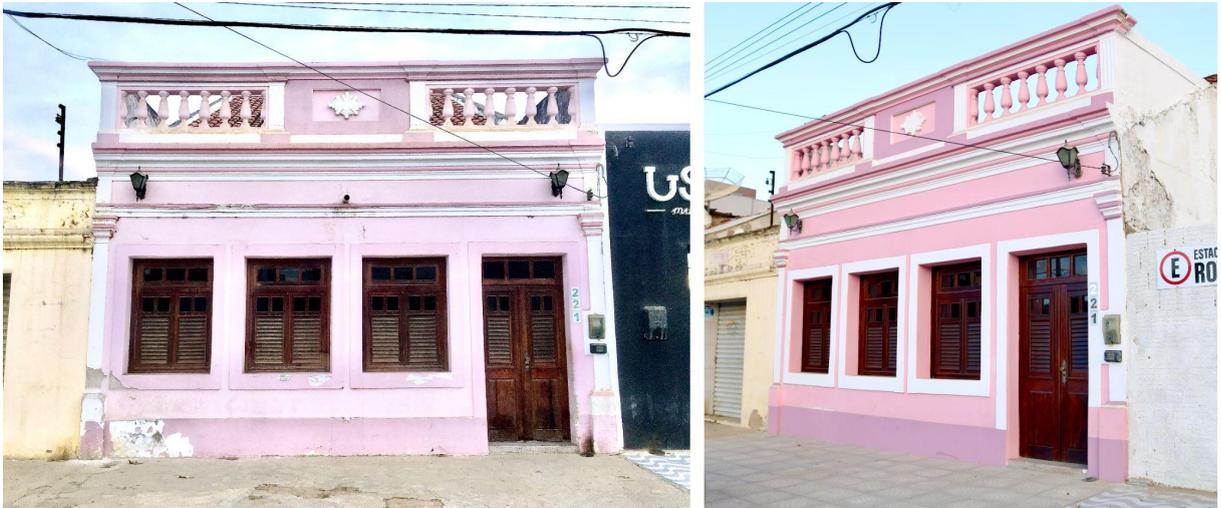


Fonte: O autor (2021).

Em seguida, ao iniciar o desenvolvimento sistematizado do projeto foi realizada uma nova pesquisa iconográfica com ajuda de uma câmera fotográfica, em agosto de 2021, como forma de identificar e registrar em melhor qualidade todas as construções históricas presentes na avenida, das mais simples às mais rebuscadas, juntamente com detalhes das mesmas.

Estabelecendo uma relação entre o levantamento de janeiro de 2020 com o de agosto de 2021, foi possível constatar que algumas casas foram restauradas (Figura 20), outras se deterioraram ainda mais, construções foram completamente demolidas e outras mantiveram e restauraram elementos históricos de sua fachada, porém passaram por um processo de inserção de elementos contemporâneos (Figura 21), como o vidro e o porcelanato, com o possível intuito de promover uma aparência atualizada para as edificações.

Figura 20 – Exemplar em 2020 (esquerda) e restaurado em 2021 (direita).



Fonte: O autor (2021).

Figura 21 – Exemplar em 2020 (esquerda) e modificado em 2021 (direita).



Fonte: O autor (2021).

Assim, foram reconhecidas 111 construções, incluindo a Igreja Matriz, que possuem desde um alto nível de conservação e que mantiveram praticamente todos os aspectos originais, até os exemplares que possuem um péssimo estado de preservação, com suas fachadas deterioradas e com considerável descaracterização, como aquelas com a presença de revestimentos cerâmicos.

4.2.2 Categorização e seleção das referências

Ao total, foram realizados 215 registros fotográficos, que inicialmente foram categorizados em dois grupos: edificações com fachadas sem alterações e aquelas que possuem algum tipo de alteração. Das 111 edificações, é possível identificar que somente 49 que mantiveram suas fachadas intactas, possuindo nesse grupo exemplares que foram restaurados e outros que possuem algum estado de deterioração.

Apesar da presença de construções com algum tipo de alteração, foram selecionadas as fachadas com elementos mais expressivos e distintos, totalizando assim 26 exemplares em meio às duas categorias, para que enfim pudessem compor o set final dos caracteres do *dingbat*, possibilitando um conjunto diversificado e que abranja a maior variedade de casas históricas presentes na via. Todas as fotos das edificações selecionadas estão disponíveis no apêndice A.

Com as referências selecionadas, a próxima etapa consistiu no ajuste de perspectiva de todas as fotografias no Adobe Photoshop (Figura 22), para que assim pudessem ser visualizadas em sua vista frontal, sem perder suas proporções, também permitindo que os esboços da próxima etapa ocorram de forma espontânea, sem necessidade de constantemente demandar um ajuste de perspectiva em cada uma das fotografias, sendo essa mais uma decisão a fim de otimizar e acelerar o processo de desenvolvimento.

Figura 22 – Correção da perspectiva de uma das casas, com o depois a direita.



Fonte: O autor (2021).

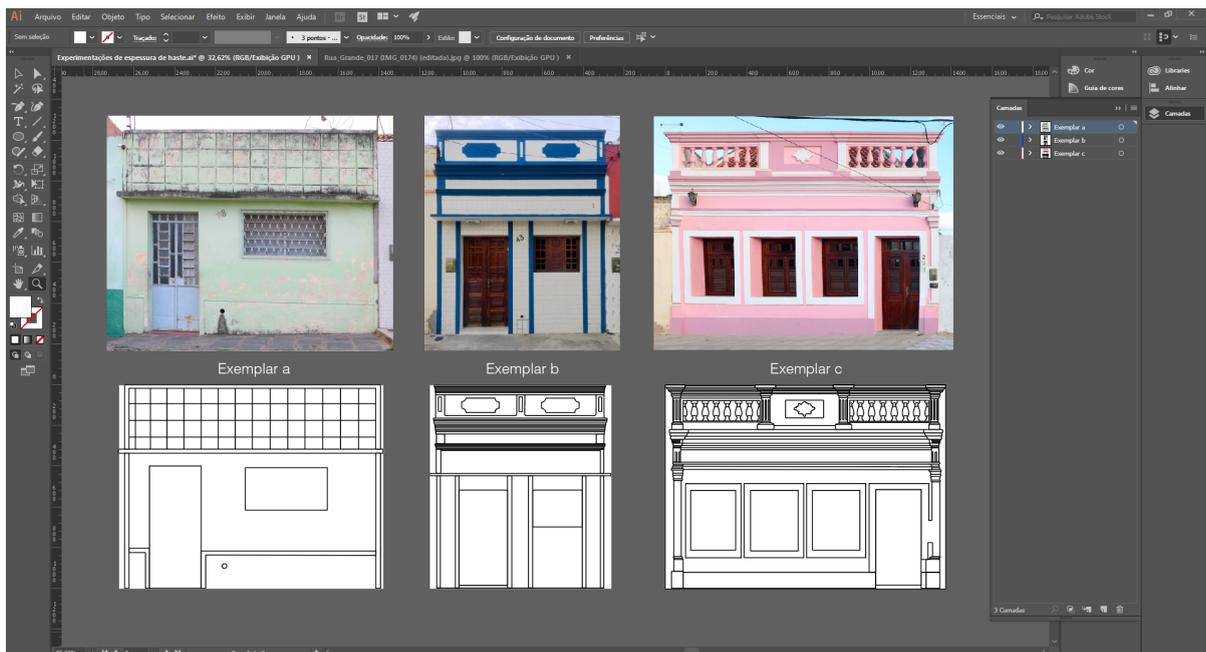
4.2.3 Grid, esboços digitais iniciais e definição da espessura do traço

Na etapa de esboços digitais, foi utilizado o programa de desenho vetorial *Adobe Illustrator*. Inicialmente, em se tratando do grid e da altura dos caracteres, foram atribuídas às pranchetas de trabalho a altura máxima de 1.000 pixels como forma de seguir a metodologia utilizada por Cunha (2019), atribuição essa que de acordo com a autora estabelece uma correlação com as demais fontes dos sistemas operacionais. Sobre a largura dos caracteres, não foi estabelecido nenhum parâmetro neste quesito pelo fato das diferentes construções possuírem dimensões variadas, mantendo-se assim uma relação de proporção tendo como base suas alturas com máximo de 1.000 pixels.

Para fazer os primeiros esboços, foram selecionadas três fotos do acervo de imagens (Figura 23) com diferentes complexidades: em primeiro lugar uma construção mais simples (exemplar a), sem muitos elementos; uma intermediária

(exemplar b) com inserção de alguns elementos um pouco mais elaborados; e por fim uma mais complexa (exemplar c), com presença de elementos rebuscados e variados. Outro ponto levado em consideração para iniciar os esboços foi a utilização da reconstrução inspirada, que na metodologia de Cunha (2019) possibilita uma maior flexibilidade na representação das formas, não necessitando de um detalhamento minucioso de todos os elementos presentes nos exemplares.

Figura 23 – Esboços digitais iniciais de exemplares de diferentes complexidades no Adobe Illustrator.

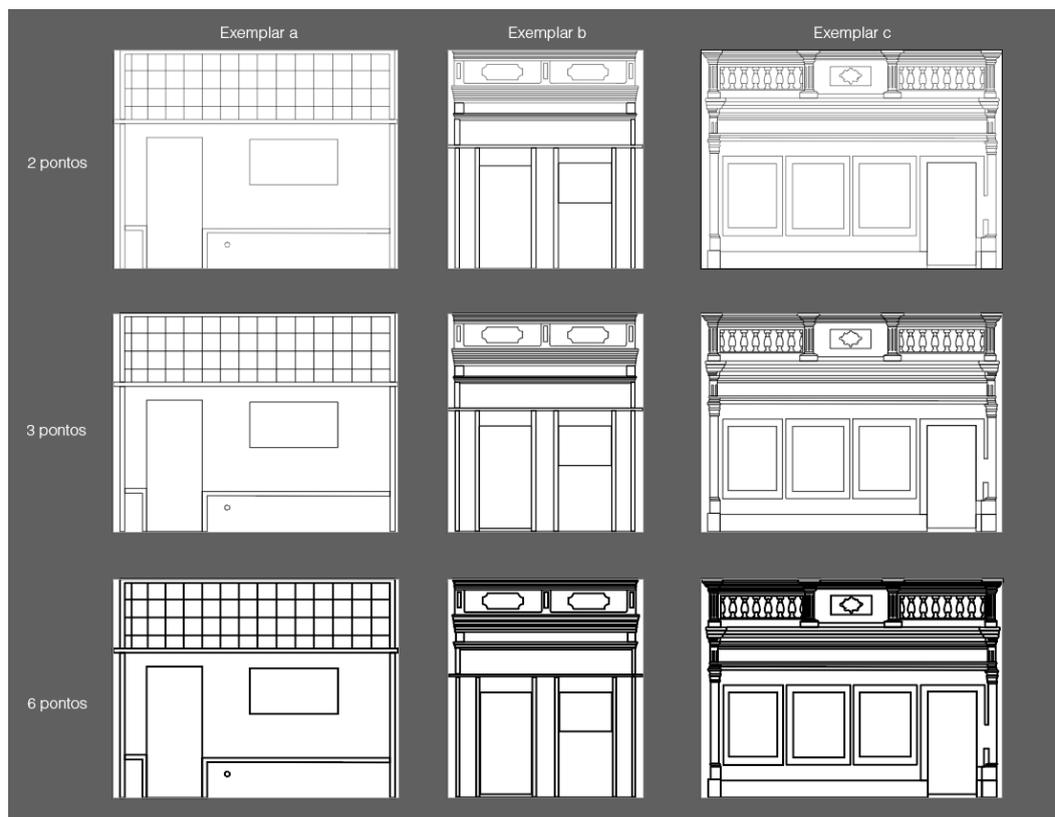


Fonte: O autor (2021).

A ideia desta etapa inicial foi esboçar os diferentes tipos de possibilidades das fachadas, sendo possível experimentar e visualizar as variadas formas e elementos presentes nas fachadas e como cada uma se comporta digitalmente, sendo possível também analisar e selecionar as características que serão atribuídas ao conjunto completo, como a espessura de seus traços. Neste aspecto, foram experimentadas três formas distintas de atribuição ao contorno (Figura 24). Na primeira opção foi utilizado um parâmetro de 2 pontos, na segunda um de 3 pontos, e na terceira, 6 pontos. Na primeira, o caractere se comportou de forma aceitável, conseguindo abranger todos os detalhes de sua fachada, porém quando ampliada, o peso visual se dá de maneira tímida. Na segunda, o resultado foi razoável, pois sua visualização aumentada é satisfatória, porém na menor os elementos perdem

sua legibilidade em meio ao conjunto, estourando algumas intersecções em meio à visualização total de cada caractere. Já na terceira, com 6 pontos de espessura, o peso visual se dá de maneira bastante positiva em sua visualização ampliada, porém na observação em tamanho menor, ocorre um peso visual excessivo e irregular, exigindo um trabalho posterior de limpeza de elementos para não haver problemas em sua possível aplicação reduzida.

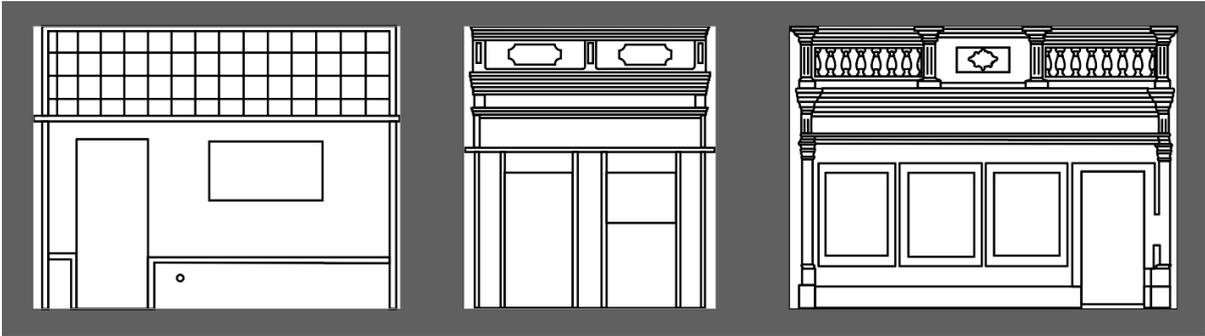
Figura 24 – Três diferentes experimentações de espessura de haste nos exemplares selecionados. Na primeira linha com 2 pontos, na segunda 3, e na última 6 pontos.



Fonte: O autor (2021).

Como anteriormente citado, devido ao uso da reconstrução inspirada, foi possível reduzir alguns dos elementos presentes nas fachadas (Figura 25) a fim de tornar a opção que utiliza o traçado com 6 pontos algo visualmente balanceado, com objetivo de tornar sua visualização satisfatória tanto na versão ampliada quanto na versão reduzida.

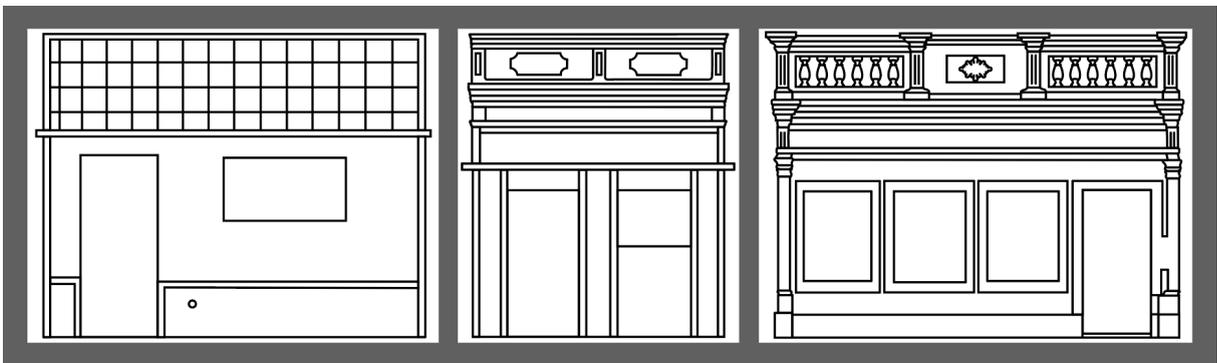
Figura 25 – Redução de alguns elementos nas opções com 6 pontos de traçado.



Fonte: O autor (2021).

Apesar da redução de elementos vista na figura 25, as opções com traçado de 6 pontos não alcançaram resultados satisfatórios, ainda sendo possível encontrar pontos onde a visualização em tamanho menor possui manchas ligeiramente pesadas. Assim, foi necessária uma redução ainda maior de elementos, resultando na Figura 26 abaixo, onde foi possível alcançar um resultado visual final balanceado e positivo, proporcionando uma flexibilidade maior em aplicações tanto em formato reduzido quanto ampliado.

Figura 26 – Redução de mais elementos nas opções com 6 pontos de traçado.



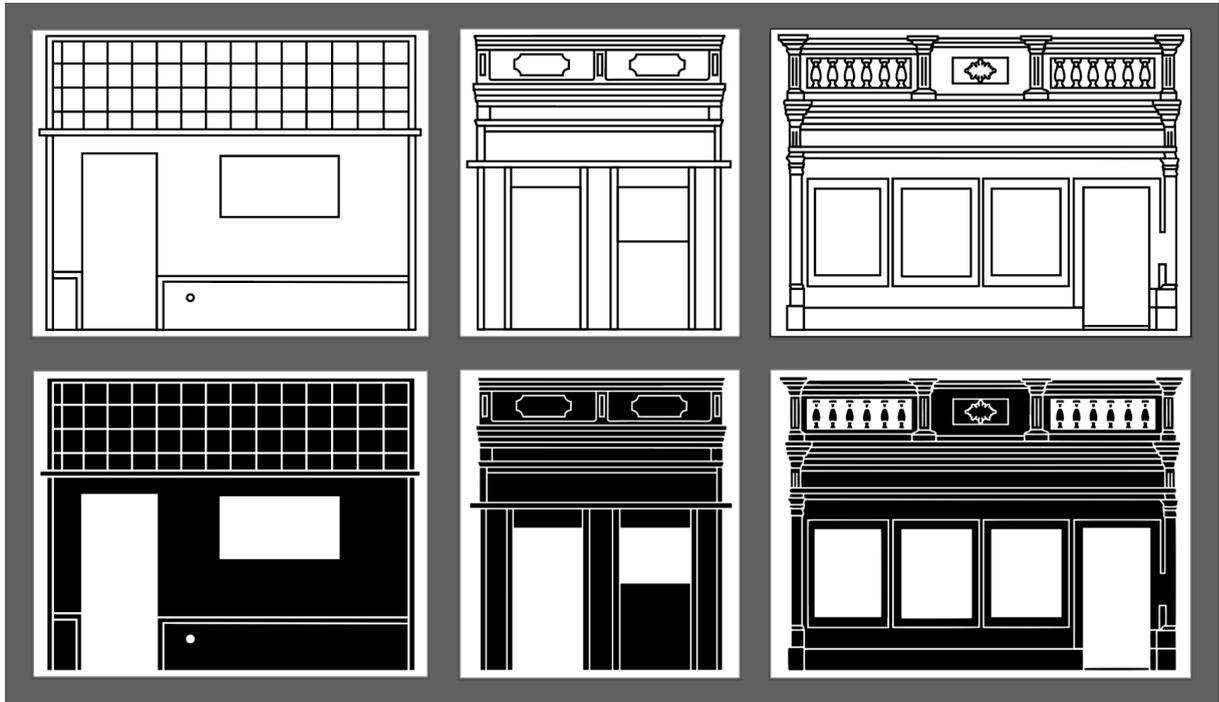
Fonte: O autor (2021).

4.2.4 Relação entre maiúsculas e minúsculas

A fim de atribuir uma relação entre os símbolos do dingbat e as letras maiúsculas e minúsculas do teclado, foi utilizado o método encontrado no **dingbat Cobogó**, de Guilherme Luigi, um dos exemplos citados na metodologia de Cunha (2019). Aqui, a relação entre a caixa alta e baixa foi definida através do uso de forma e contraforma, estabelecendo uma diferenciação formal entre as duas

representações dos caracteres da fonte através do jogo de positivo e negativo (Figura 27), onde no caso da versão em negativo houveram pequenas adaptações visuais.

Figura 27 – Uso da forma em positivo (acima) e em negativo (abaixo).



Fonte: O autor (2021).

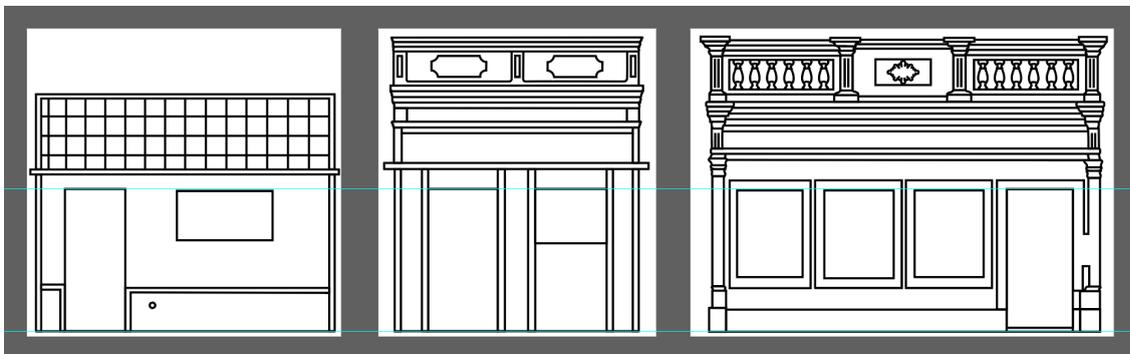
Na versão positiva, foi utilizado como modo de representação o de contorno para definir os desenhos. Esta representação foi empregada nas minúsculas, que o autor da atual pesquisa conceitualmente as associa a elementos "leves" e menos pesados visualmente. Na versão negativa, foi empregado o preenchimento. Esta versão foi usada para as maiúsculas e associadas pelo autor a um maior peso visual e de destaque. Aqui, o diferencial é que portas, janelas e elementos foram vazados para que os caracteres não fiquem com um aspecto exageradamente pesado, trazendo um pouco de leveza para esta versão.

4.2.5 Desenho de todos os caracteres

Para trazer mais harmonia ao conjunto, foi estabelecido aos desenhos uma padronização com base na altura de suas portas (Figura 28) a fim de manter todos os desenhos das casas em proporções aproximadas, evitando que alguns desenhos pareçam maiores que outros, como visto na figura 27, e assim trazendo a

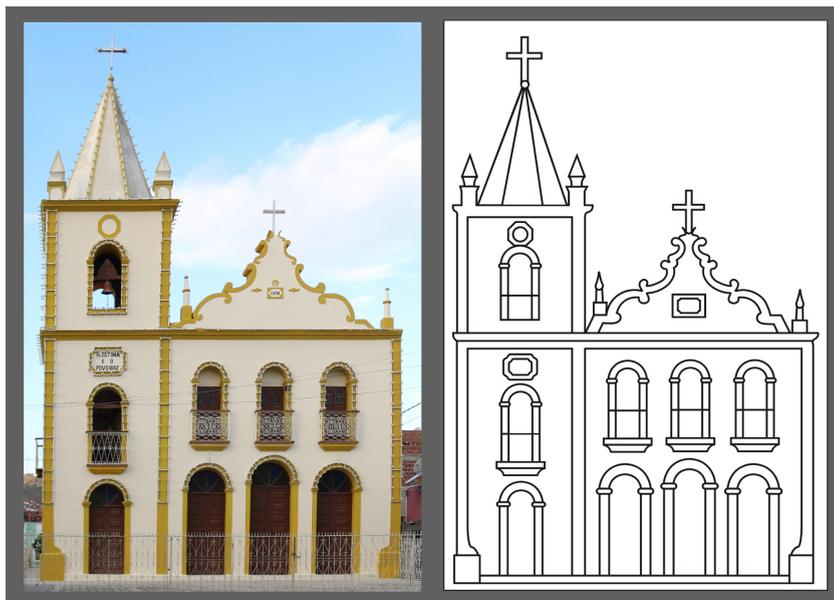
ideia de que todas as construções fazem parte do mesmo local. Neste aspecto, a altura inicial estabelecida às portas foi de aproximadamente 414 pixels. Aqui, a única exceção fica por conta do caractere relacionado à Igreja Matriz, que por possuir uma altura real muito maior que as demais construções, foi elaborada para acomodar-se no espaço de trabalho com 1.000 pixels de altura. Graças a isso, alguns elementos importantes presentes na fachada da Igreja precisaram ser removidos (Figura 29), como alguns elementos textuais e numéricos, três adornos presentes em seu frontão⁵, bem como os gradis e a estrutura de iluminação presente em algumas de suas molduras amarelas.

Figura 28 – Padronização com base na altura das portas das casas.



Fonte: O autor (2021).

Figura 29 – Redução de elementos da fachada da Igreja Matriz.



Fonte: O autor (2021).

⁵ Frontão é um ornamento triangular ou arredondado sobre portas, janelas ou fachadas de edifício (GEIGER, 2011, p. 683)

Outra padronização estabelecida foi que os traçados presentes nas proeminências das cimalhas — que são as estruturas horizontais dotadas de saliências em forma de moldura presentes na parte superior das fachadas — possuísem uma distância aproximada de 12 pixels de altura (Figura 30) a fim de tornar as construções que possuem esse tipo de acabamento tanto visualmente semelhantes entre si, como também de reduzir a mancha gráfica resultante de uma aproximação considerável dos contornos.

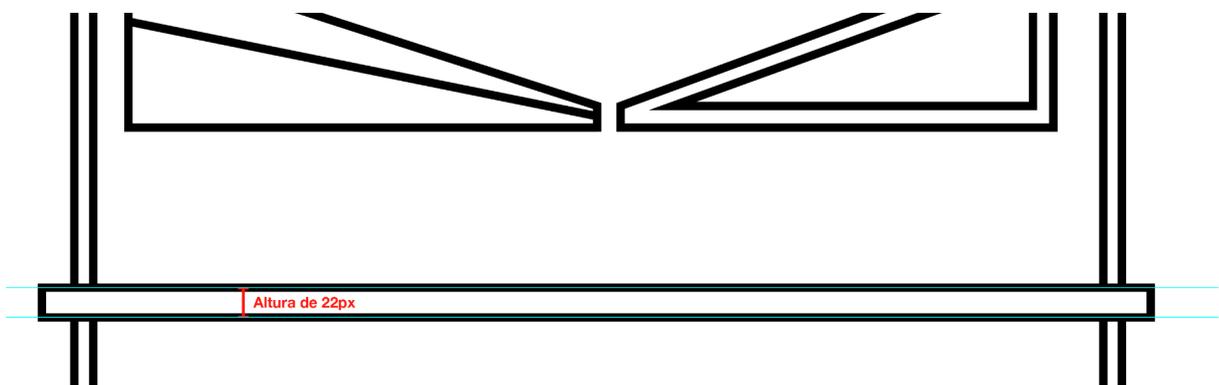
Figura 30 – Altura aproximada de 12px entre proeminências das cimalhas.



Fonte: O autor (2021).

Como se tratou de uma reconstrução inspirada, alguns elementos foram reajustados em relação ao seu aspecto real como forma de tornar o conjunto visualmente semelhante em sua totalidade, como é o caso das construções que possuem marquises em suas fachadas. Neste elemento construtivo, os diferentes exemplares possuem espessuras variadas, sendo aqui estabelecida uma espessura de 22px (Figura 31) em todas as ilustrações das casas que o possuem.

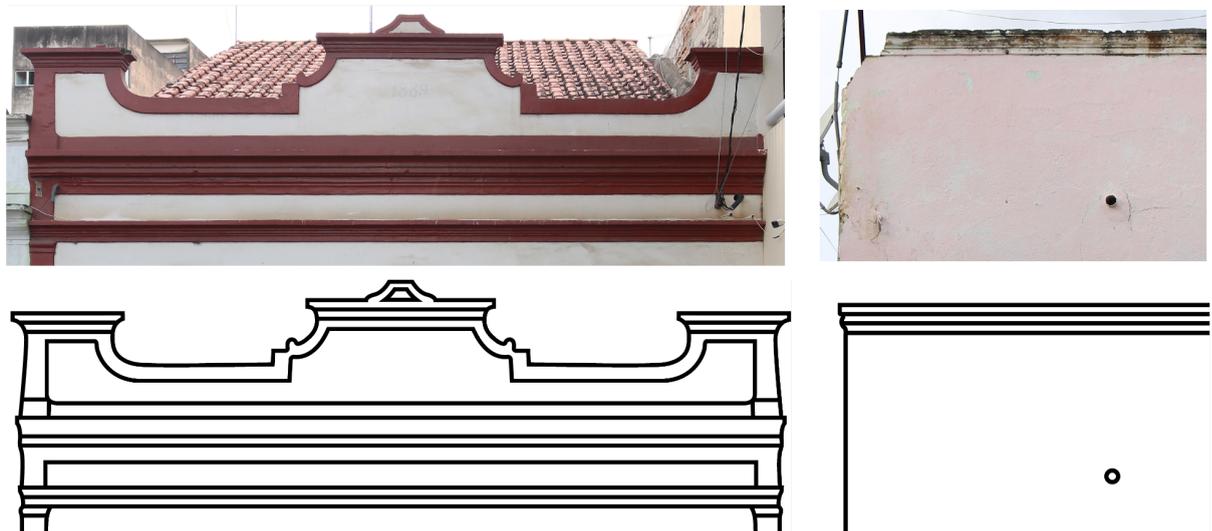
Figura 31 – Espessura das marquises com 22px.



Fonte: O autor (2021).

Outro fator relacionado ao uso reconstrução inspirada é que alguns dos exemplares possuíam elementos aparentemente cortados ou parcialmente demolidos (Figura 32), sendo aqui reconstruídos digitalmente com a ajuda dos desenhos vetoriais. A reconstrução dos elementos aparentemente cortados parte da observação de que na maioria das construções é possível encontrar fachadas simétricas ou com repetição de elementos, e que com o possível processo de desenvolvimento e de construção de novas casas, foram parcialmente engolidas e perderam parte de seus elementos.

Figura 32 – Na parte de cima, exemplares com elemento cortado (à esquerda) e com parte ausente (à direita). Reconstrução digital dos elementos na parte de baixo.



Fonte: O autor (2021).

Ao final do desenho de todos os caracteres, foi percebido que a relação de altura entre a Igreja Matriz e as demais construções se apresentou de forma anormal, em que a igreja parecia mais uma versão em miniatura (figura 33) do que uma construção monumental. A fim de resolver este problema, o desenho da construção religiosa foi duplicado de tamanho, ultrapassando seu espaço de desenho mas mantendo o contorno de 6 pontos. Os contornos foram enfim expandidos para manter o aspecto visual estabelecido, e as ilustrações diminuídas para que a Igreja ficasse limitada à altura máxima de 1.000 pixels anteriormente determinada. Em conformidade a isso, as demais casas tiveram suas alturas máximas limitadas a 500px, mantendo assim as diferentes proporções definidas com base na altura de suas portas, e estabelecendo uma relação um pouco mais

próxima da realidade onde a Igreja Matriz se apresenta em tamanho muito maior que as demais construções (Figura 33).

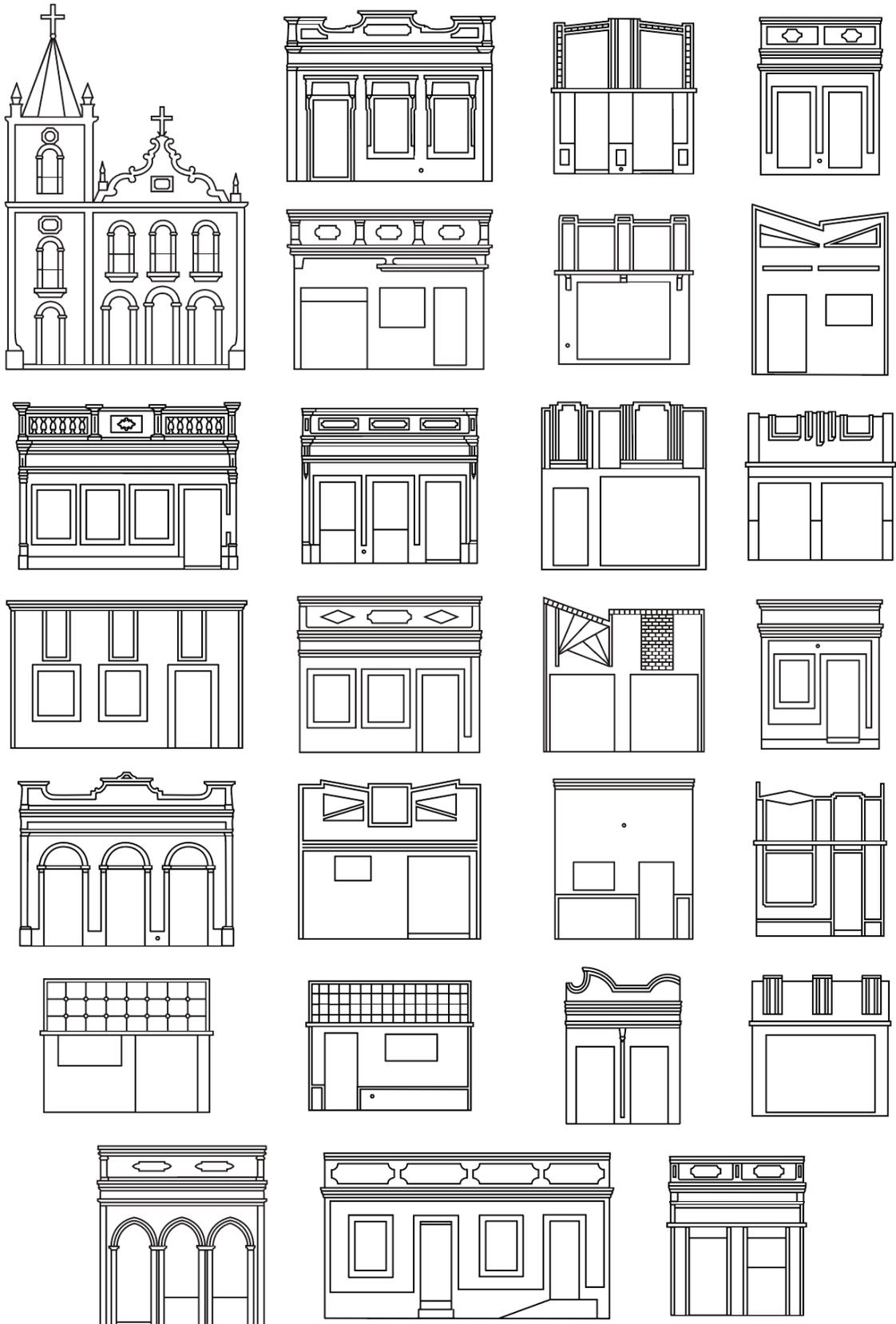
Figura 33 – Antes (acima) e depois (abaixo) da relação de altura da Igreja Matriz com duas das construções.



Fonte: O autor (2021).

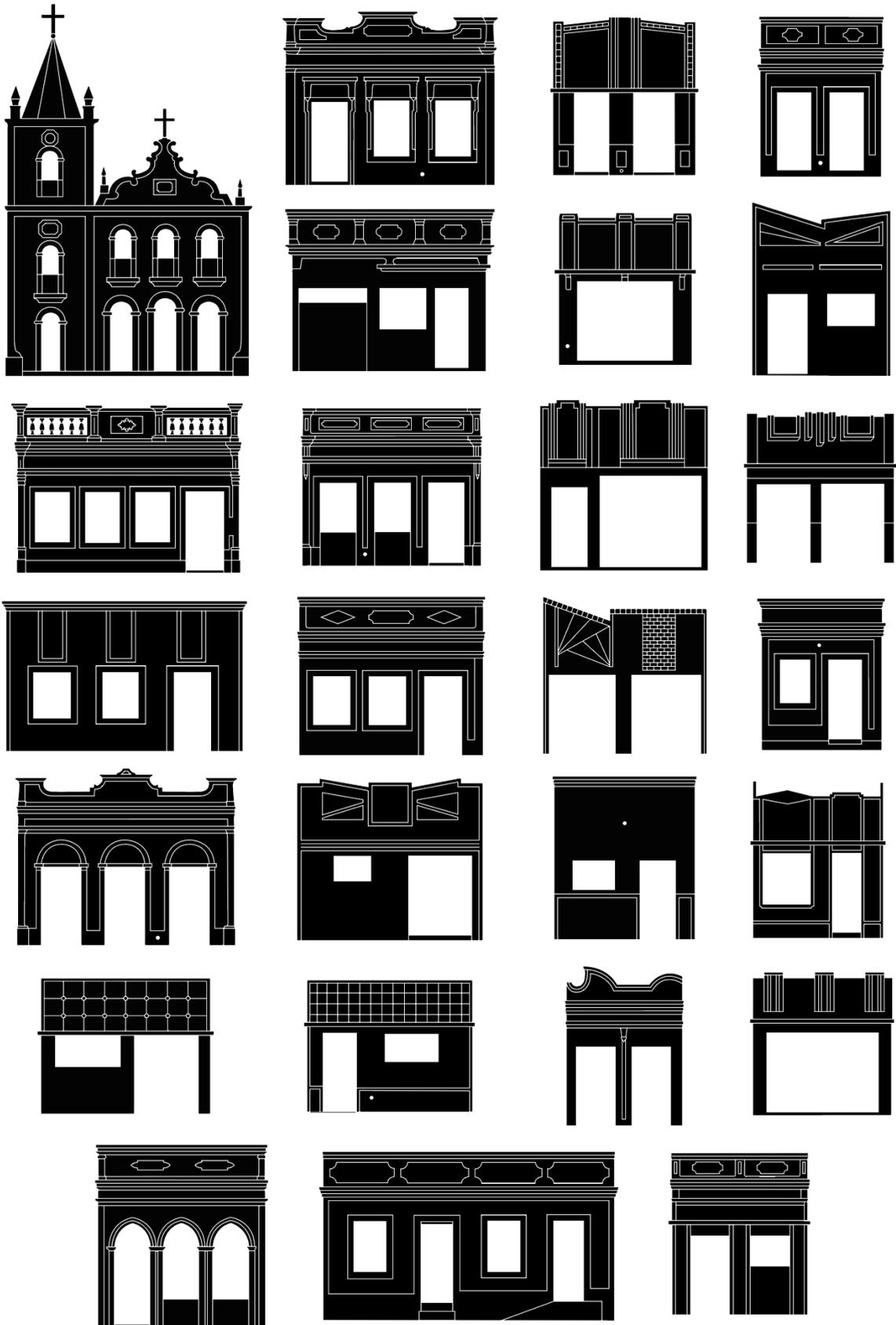
Após os devidos ajustes, foram gerados os arquivos vetoriais contendo 52 ilustrações tanto da versão minúscula com uso de contorno (Figura 34), quanto da versão maiúscula com uso de preenchimento (Figura 35). Ambas as versões estarão disponíveis nos Apêndices B e C, respectivamente, em tamanho maior para visualização.

Figura 34 – Ilustrações que originaram a versão minúscula do dingbat.



Fonte: O autor (2021).

Figura 35 – Ilustrações que originaram a versão maiúscula do dingbat.



Fonte: O autor (2021).

4.2.6 Transposição para o software de geração de fontes

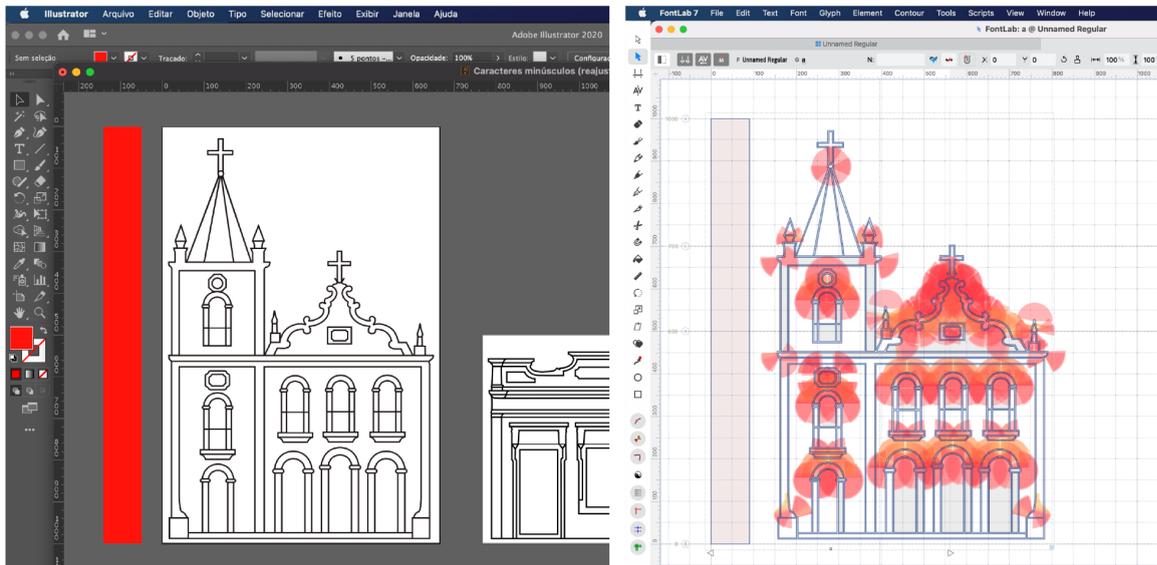
Previamente, quatro programas estavam sendo levados em consideração para auxiliar no processo de geração da fonte, sendo eles: o Glyphs, FontForge, FontLab e o Fontographer. De início, o programa escolhido foi o Glyphs por aparentemente contar com mais recursos e ser compatível tanto com MacOS quanto Windows (sistemas operacionais utilizados pelo autor). Em um primeiro contato, o programa não só se mostrou ser complexo de ser utilizado, como também apresentou demasiadas ferramentas que não seriam utilizadas a princípio pelo autor, sendo enfim descartado o seu uso. Posteriormente, por recomendações, o programa escolhido foi o FontLab, que não só se apresentou mais intuitivo que o Glyphs — possivelmente por se assemelhar a outros programas de desenho vetorial como o Adobe Illustrator — como também ser tão compatível e repleto de recursos quanto.

De início, foi selecionada a opção de criar uma nova fonte e logo em seguida o programa apresentou todos os caracteres relacionados ao alfabeto latino simples, contendo as letras maiúsculas, minúsculas, numerais e demais sinais ortográficos. Como sendo um segundo contato do autor com esse tipo de programa, foi necessário um processo prévio de conhecimento das ferramentas básicas e de como o programa funciona minimamente. Após isso, o projeto foi editado com nome 'Rua Grande' e por se tratar de uma fonte dingbat, foram desconsideradas as métricas relacionadas às descendentes, sendo estabelecida somente uma altura de 1.000 unidades por eM — métrica utilizada pelo programa — da linha de base até as ascendentes, sendo esse o espaço designado para comportar as ilustrações desenvolvidas no Illustrator.

No processo de importação dos desenhos no FontLab, foi percebido que os vetores não estavam seguindo as alturas estabelecidas no Illustrator, mantendo todos os caracteres com a mesma altura de 1.000 unidades por eM e perdendo a relação de tamanho tanto da igreja com os demais desenhos, quando deles entre si. A fim de manter as proporções definidas anteriormente, a solução encontrada para este problema foi colocar uma barra com 1.000 pixels de altura ao lado de cada

desenho no Illustrator (figura 36) e exportá-los para o FontLab. Como a barra se encaixou perfeitamente na altura de 1.000 unidades do FontLab (Figura 36), todas as ilustrações foram importadas mantendo suas devidas proporções.

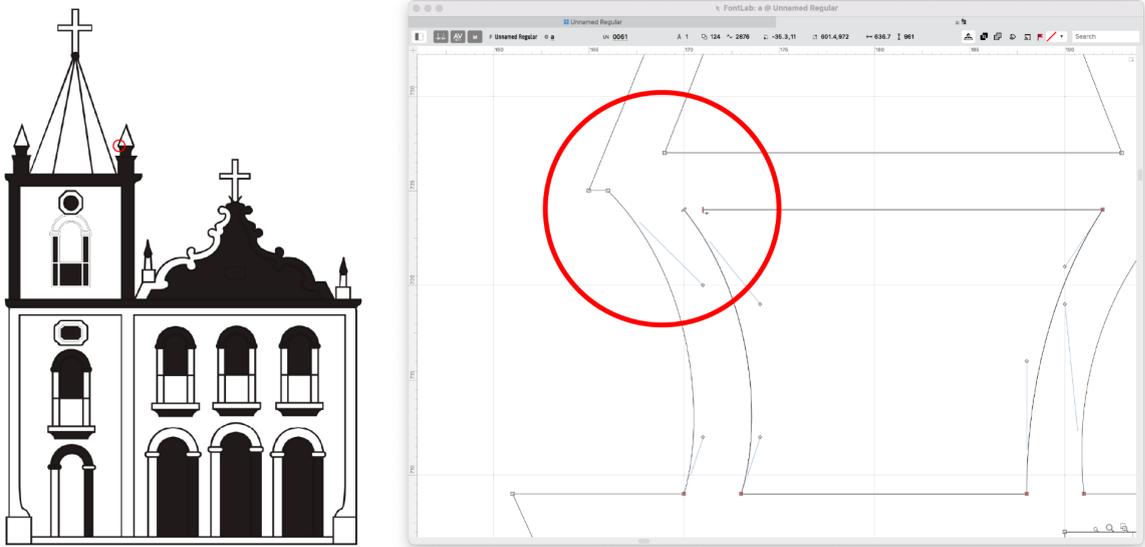
Figura 36 – À direita a solução no Illustrator e à esquerda no FontLab.



Fonte: O autor (2021).

Outro problema encontrado no processo de importação foi com relação ao fechamento dos pontos dos vetores. Mesmo estando todos devidamente fechados no Illustrator, ao importar para o FontLab, o programa não os reconheceu como fechados, resultando em formas quase que completamente descaracterizadas (Figura 37) em relação aos desenhos executados no programa da Adobe. Como todas as ilustrações já estavam prontas e finalizadas, a única solução encontrada foi buscar todos os pontos que estavam abertos e uni-los com seus devidos caminhos para que os desenhos ficassem como foram projetados. Além de unir, em alguns casos foi necessário também ajustar a direção dos contornos para obter o resultado desejado.

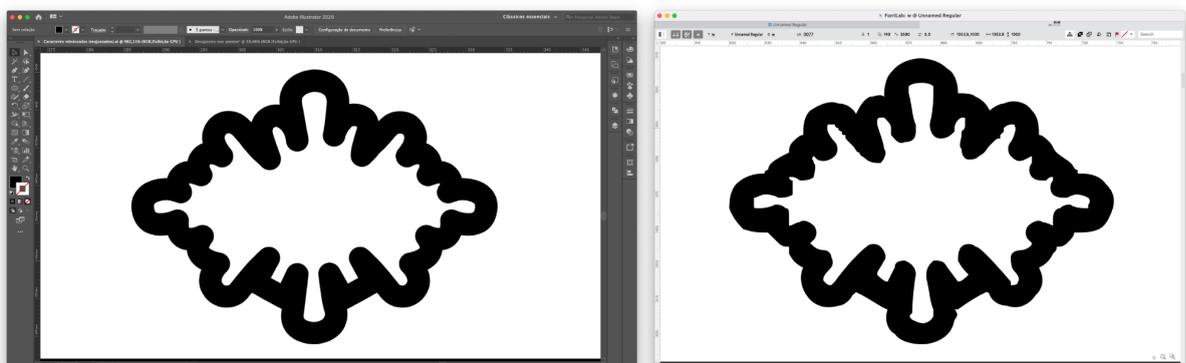
Figura 37 – Pontos abertos no FontLab.



Fonte: O autor (2021).

Outra necessidade de ajuste resultante do processo de importação foi que basicamente todos os caracteres (tanto maiúsculos quanto minúsculos) demandaram de diversos ajustes para se adequarem aos desenhos desenvolvidos no Adobe Illustrator. Foi observado pelo autor que diferentemente do programa utilizado para as ilustrações, o FontLab possui os pontos dos eixos X e Y mais limitados, deformando todos os pontos dos desenhos (Figura 38) e necessitando de ajustes individuais em cada um dos 52 caracteres.

Figura 38 – Detalhe de uma das casas no Illustrator à esquerda, e o seu desajuste após a importação no FontLab à direita.



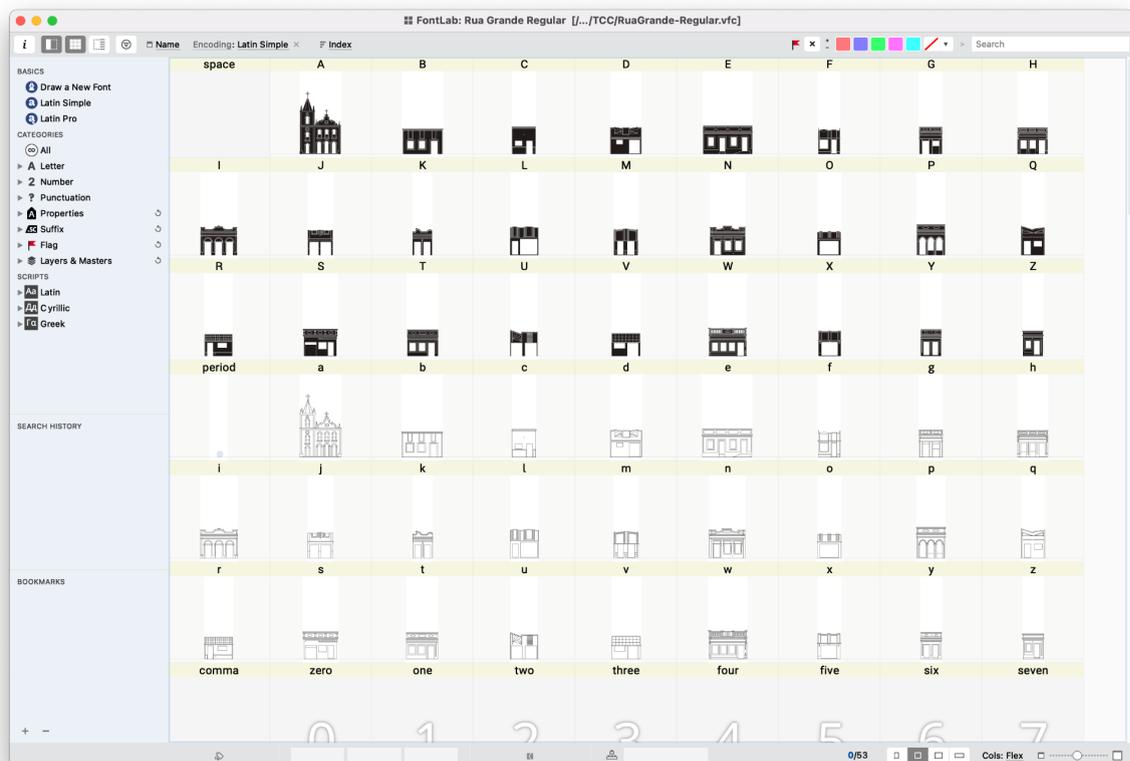
Fonte: O autor (2021).

Observando todos os problemas resultantes do processo de transposição, é possível concluir que caso os caracteres fossem elaborados diretamente no

FontLab, as adversidades anteriormente citadas não seriam enfrentadas e o desenvolvimento ocorreria de forma mais eficiente do que desenvolvendo em um programa diferente do de geração de fontes, já que ambos trabalham com vetores e o processo de desenho seria feito diretamente no programa, consequentemente eliminando a etapa de transposição para o programa de geração de fontes.

Por fim, apesar dos obstáculos enfrentados, todos os caracteres foram devidamente ajustados para se aproximarem ao máximo dos desenhos elaborados no Adobe Illustrator, totalizando assim 52 caracteres em suas versões maiúscula e minúscula (Figura 39).

Figura 39 – Todos os caracteres no FontLab.



Fonte: O autor (2021).

4.2.7 Espacejamento lateral e geração do arquivo de fonte

Com o intuito de remeter ao passado histórico da via em que as casas eram construídas conjugadas umas das outras, o espaçamento lateral foi zerado a fim de remeter a essa característica da história da Avenida Padre Zuzinha.

Antes da geração do arquivo de fonte, algumas informações foram adicionadas ao arquivo para torná-lo mais completo no quesito de informações, como nome do designer responsável, uma URL, data de criação, *copyright* e uma pequena descrição (em português e inglês), além de revisões nos aspectos da fonte em si, como o estilo da fonte (light, regular, bold, etc), o nome da família, entre outros aspectos. Em relação ao nome, como forma de homenagear a avenida e sua história, foi utilizado o nome '**Rua Grande**' para dar nome à fonte. Após isso, o arquivo foi devidamente exportado em formato *OpenType* e utilizado no Adobe Illustrator para verificação.

4.2.8 Exemplos de aplicações do *dingbat*

A seguir é possível visualizarmos diferentes formas de aplicações do *dingbat*, que vão desde produtos como almofadas (Figura 40), onde utilizariam do processo de estamperia para reprodução da fonte digital, aos que utilizariam do processo de impressão offset, como um pôster decorativo (Figura 41), cartões postais (Figura 42), selos (Figuras 43), e cartazes do estilo lambe-lambe (Figura 44), com esse último sendo utilizado como uma forma de intervenção direta na cidade/avenida, divulgando o projeto ao mesmo tempo que promove reflexões à respeito das construções que ali estão ou estavam presentes, bem como levantando pensamentos à respeito da valorização cultural e histórica de Santa Cruz do Capibaribe.

Figura 40 – Aplicação em almofadas.



Fonte: O autor (2021).

Figura 41 – Pôster horizontal.



Fonte: O autor (2021).

A ideia do poster seria utilizar partes dos caracteres desenvolvidos para criar obras visualmente simples e ao mesmo tempo bonitas que se enquadrem em diferentes ambientes como quartos e salas de estar.

Figura 42 – Aplicação em cartões postais.



Fonte: O autor (2021).

A aplicação pensada para os cartões postais seria primeiramente utilizar os caracteres maiúsculos, que fossem colecionáveis e que ao dispor um ao lado do outro eles se completassem. Aqui, a paleta de cores utilizada foi a encontrada nas fachadas das edificações, com acréscimo de saturação para que se tornassem vibrantes e alegres.

Figura 43 – Selos postais.



Fonte: O autor (2021).

Já para os selos postais, que também seguiu a mesma paleta de cores elaborada para os cartões, os caracteres da versão minúscula foram dispostos individualmente para que se adequassem ao espaço de 3x4cm, não considerando as proporções originais empregadas a todos os desenhos.

Figura 44 – Intervenção com cartazes lambe-lambe.



Fonte: O autor (2021).

Nos cartazes lambe-lambe a ideia seria eles serem diagramados com uma das casas em destaque e alguns exemplares abaixo, além de informações breves sobre o projeto, juntamente com um QR Code direcionado à uma página com mais informações sobre, podendo ser colados em pontos próximos à algumas das casas históricas, seja de um exemplar com bom estado de conservação ou não, ou preferencialmente próximos de lugares onde existia uma das construções, como visto na Figura 44 e que homenageia o exemplar demolido visto na Figura 16. O propósito de serem colocados nos arredores de construções não mais existentes parte do pretexto de resgatar a edificação anterior, ao mesmo tempo que ajuda a promover questões a respeito da proteção histórica e cultural da cidade.

5 CONCLUSÃO

Através desse estudo, foi possível observar que desde o princípio da escrita, o ser humano sempre utilizou de formas visuais para expressar o pensamento, e que com a evolução contínua e síntese dessas figuras, se tornou possível o surgimento do alfabeto latino, que mais tarde deu origem a caligrafia e a uma forma melhor de transmitir o conhecimento.

Seguindo através da evolução da tipografia, foi constatado que o desenvolvimento dos tipos móveis promovido por Gutenberg foi um importante marco no que diz respeito à transmissão dos saberes e informações no geral, que foram possibilitadas no desenvolvimento das ferramentas de impressão em massa e que foram continuamente evoluídas através do advento de novas tecnologias, que assim impactaram nas diferentes formas de reprodução, como também influenciaram nos diferentes estilos e formas de letras que vieram a surgir.

A era digital e a popularização dos computadores, além de impactar de forma geral na prática do design, resultou no surgimento das tipografias digitais e também no aparecimento de diversos outros estilos tipográficos que foram impulsionados pelas ferramentas digitais, como é o caso dos *dingbats*.

Em se tratando de *dingbats*, foi observado que esse tipo de fonte tipográfica além de possibilitar o uso de conceitos relacionados ao imaginário e ao subjetivo, também possibilita o uso de aspectos culturais presentes no espaço físico de localidades como fonte de inspiração a fim de resgatar e exaltar essas expressões. Foi possível constatar que a metodologia elaborada por Cunha (2019) foi aplicada de forma satisfatória para o desenvolvimento da fonte 'Rua Grande', onde foram verificadas as etapas relacionadas ao desenvolvimento de um *dingbat* e como elas funcionam na prática, sendo compreendido que a criação de uma fonte digital se mostra como um processo laborioso que demanda de metodologias específicas e práticas com ferramentas digitais.

Ao final do desenvolvimento do projeto, foi possível reconhecer que os objetivos geral e específicos foram alcançados, já que a fonte foi elaborada através

da identificação das construções, formação de acervo fotográfico e definição do conceito e representação gráfica, que valorizou e registrou a história e cultura local através da pesquisa e conjunto de caracteres do 'Rua Grande'. É possível concluirmos que a presente monografia proporcionou uma forma de resgatar, catalogar e exaltar aspectos da cultura de Santa Cruz do Capibaribe que até então eram desvalorizados e que a cada dia estão mais ameaçados por falta de proteção necessária, podendo ser utilizada como fonte de argumento para melhorias relacionadas à proteção de elementos históricos e culturais, como também à formação de um acervo de memória gráfica para a cidade. Além disso, a pesquisa tem capacidade para estimular futuras pesquisas de design que partem de aspectos culturais para criação de uma fonte *dingbat*, auxiliando-as a evitar os problemas encontrados no processo de transposição, como também proporcionar o uso do banco de imagens gerado pela pesquisa iconográfica como uma rica fonte de conteúdo a ser utilizado em projetos dessa e de outras áreas.

Por fim, percebe-se a capacidade de aprimoramento e novas investigações da pesquisa por parte do autor a fim de não só serem aplicados refinamentos pontuais nos caracteres, mas também de serem geradas novas ilustrações através das demais construções e elementos presentes na avenida, que como mostrado, apresenta uma abundante fonte de inspiração onde podem ser exploradas diferentes possibilidades, e assim criada uma nova versão para a fonte.

REFERÊNCIAS

A CIDADE. Prefeitura de Santa Cruz do Capibaribe, 2021. Disponível em: <<https://www.santacruzdocapibaribe.pe.gov.br/artigos/pagina/id/6>>. Acesso em: 29 de jun. de 2021.

ARAÚJO, Júlio Ferreira de. A História de Santa Cruz do Capibaribe. Santa Cruz do Capibaribe, Gráfica Agreste, 2010.

ARRUDA, M. T. **Inventário do Patrimônio Arquitetônico da Avenida Padre Zuzinha em Santa Cruz do Capibaribe - PE**. TCC - Curso de Arquitetura e Urbanismo, UNIFAVIP WYDEN. Caruaru, p. 158. 2020.

COLIN, Silvio. Ecletismo na arquitetura I. **Coisas da arquitetura**. 2010. Disponível em: <<https://coisasdaarquitectura.wordpress.com/2010/09/28/ecletismo-na-arquitetur-a-i/>>. Acesso em: 12 de ago. de 2021.

CUNHA, Luiza Falcão Soares. O desenvolvimento de fontes dingbats como ferramenta para a aprendizagem do processo projetual do design de tipos. **Anais do 9º CIDI | Congresso Internacional de Design da Informação, edição 2019 e do 9º CONGIC | Congresso Nacional de Iniciação Científica em Design da Informação**, São Paulo, v. 6, n. 4, p. 917-925, nov., 2019. Disponível em: <<http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/9cidi/2.0193.pdf>>. Acesso em: 21 ago. 2021.

FARIAS, Priscila L. **Tipografia digital: o impacto das novas tecnologias**. 4 ed. Teresópolis: 2AB, 2013.

FINIZOLA, Fátima; SANTANA, Damião. Iconografia das Carrocerias de Caminhão de Pernambuco. **Proceedings of the 6th Information Design International Conference, 5th InfoDesign, 6th CONGIC**, São Paulo, v. 1, n. 2, p. 853-860, maio, 2013. Disponível em: <<http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/cidi/CI-DI-82.pdf>>. Acesso em: 07 jun. 2021.

FINIZOLA, Fátima; SANTANA, Damião. **Design Vernacular**, 2021. O dingbat. Disponível em: <<https://designvernacular.com.br/carrocerias/>>. Acesso em: 07 de jun. de 2021.

FRUTIGER, Adrian. **Sinais e Símbolos: Desenho, projeto e significado**. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

GEIGER, Paulo. **Dicionário contemporâneo da Língua Portuguesa**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Lexikon, 2011.

GÓIS, José Oliveira de. **Ruas de Santa Cruz do Capibaribe-PE: Sua Gente e Sua História**. 1 ed. Santa Cruz do Capibaribe: [s.n.], 2010.

HEITLINGER, Paulo. **Tipografia: origens, formas e uso das letras**. 4 ed. Lisboa: Dinalivro, 2006.

IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Censo Demográfico 2010. Brasil. 2010. Pernambuco. Disponível em:
<<https://cidades.ibge.gov.br/brasil/pe/santa-cruz-do-capibaribe/panorama>>.
Acesso em: 15 de jun. de 2021.

LOPES, F. **O Processo de Construção das Fontes Digitais de Simulação Caligráfica**. Dissertação (Mestrado em Design) - Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, p. 171. 2009.

LUIGI, Guilherme. **Dingbat Cobogó**. Behance, 2013. Disponível em:
<<https://www.behance.net/gallery/11202187/Dingbat-Cobogo>>. Acesso em: 03 de jan. de 2021.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 5 ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MEGGS, Philip Baxter. **História do Design Gráfico: Philip B. Meggs e Alston W. Purvis**. 4 ed. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

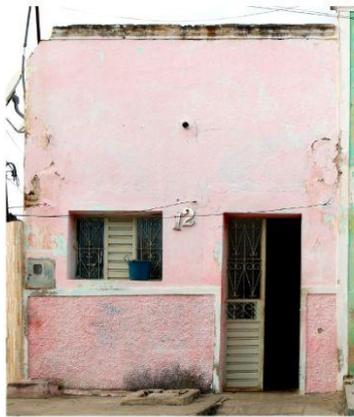
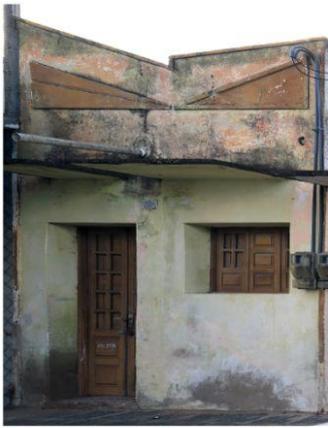
NEVES, Almir. Marco Histórico e religioso de Santa Cruz do Capibaribe é demolido. **Merece Destaque**, 2018. Disponível em:
<<https://www.merecedestaque.com/2018/04/marco-historico-e-religioso-de-santa.html>>. Acesso em: 05 de ago. de 2021.

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

ROMANI, Danielle. Fachadas líricas e coloridas. **Continente**, Recife, v. 125, n. 1, mai., 2011. Disponível em:
<<https://revistacontinente.com.br/edicoes/125/fachadas-liricas-e-coloridas>>.
Acesso em: 20 set. 2021.

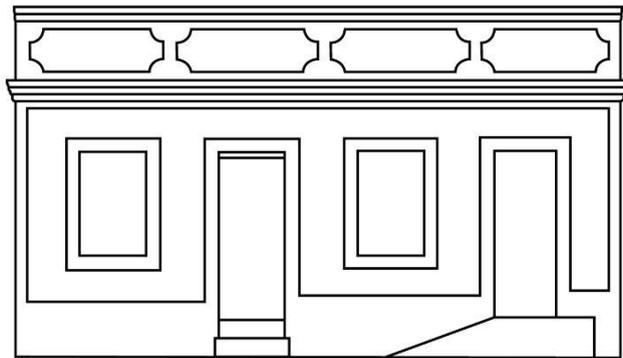
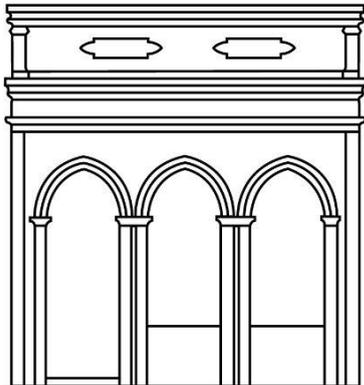
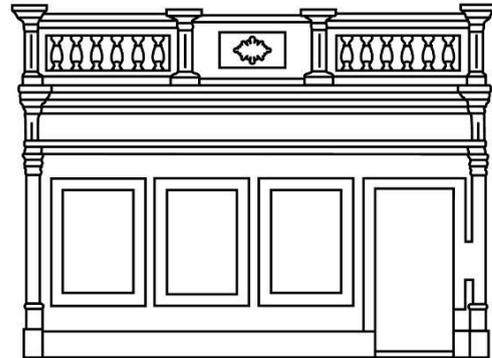
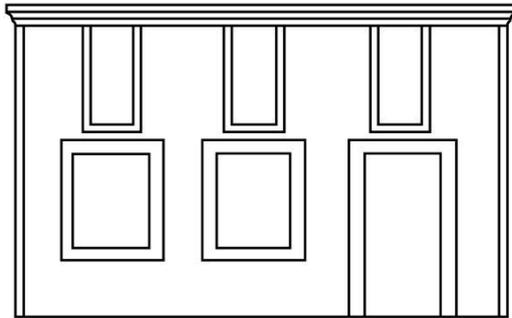
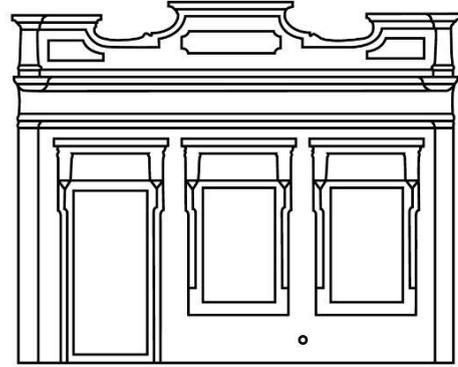
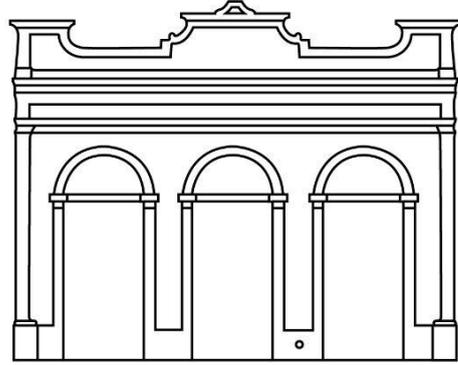
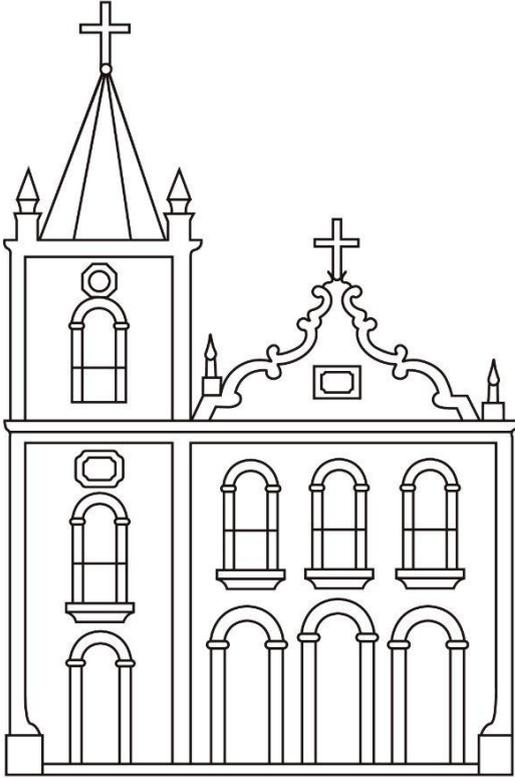
SIA. Healing is Difficult. Reino Unido: Columbia: 2001. 1 disco sonoro (57 min).

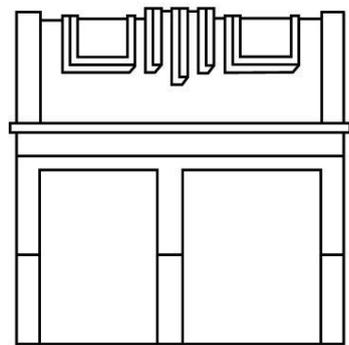
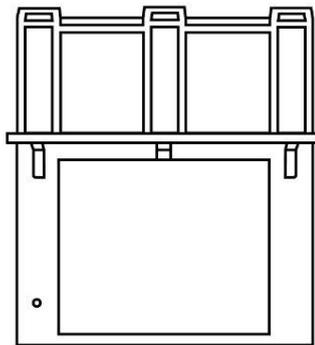
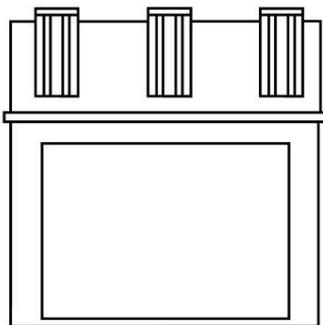
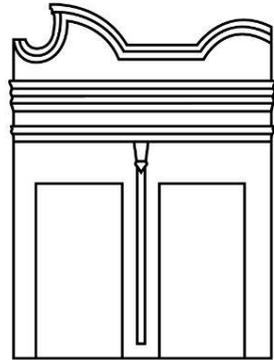
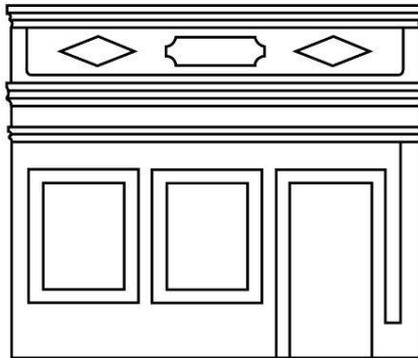
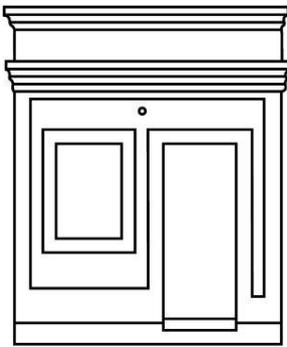
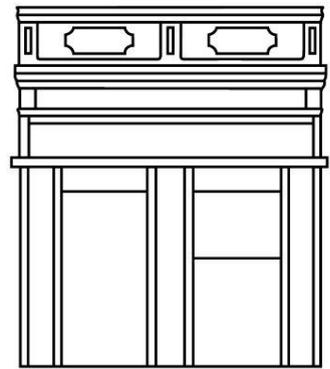
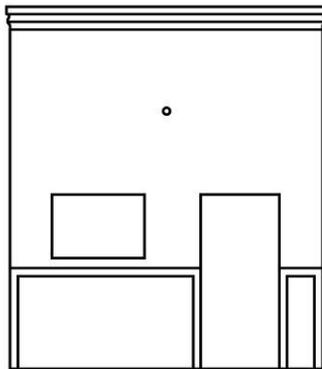
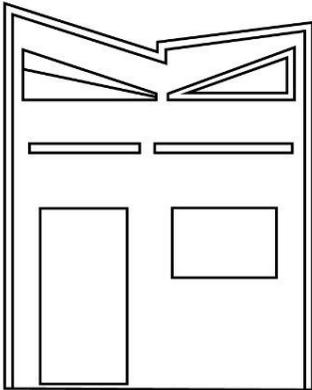
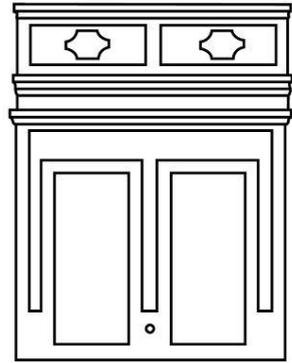
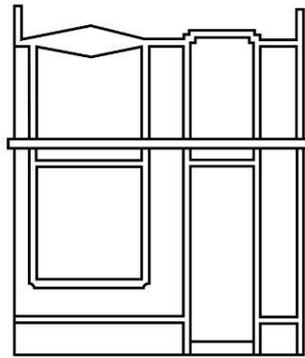
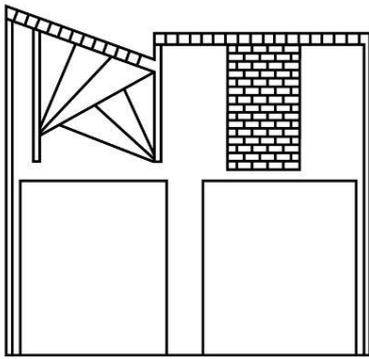
APÊNDICE A – FOTOS DAS EDIFICAÇÕES SELECIONADAS

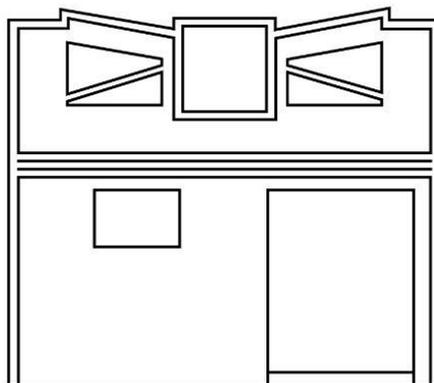
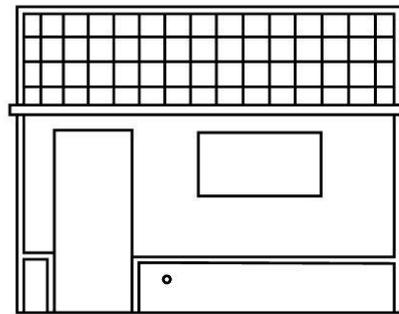
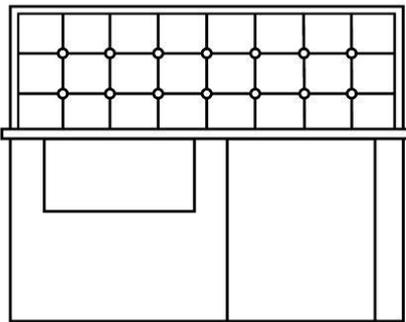
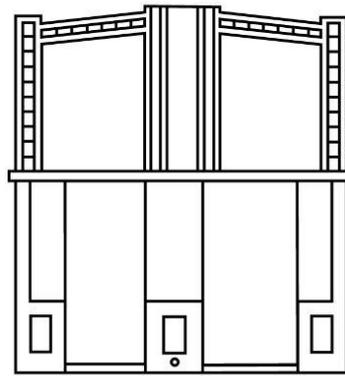
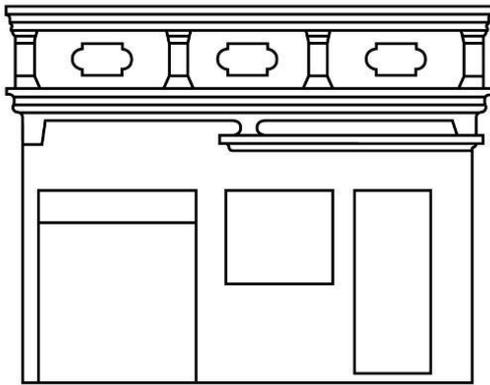
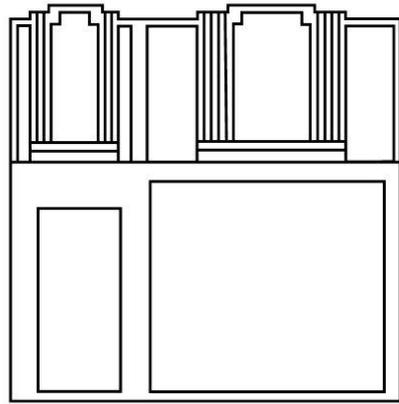
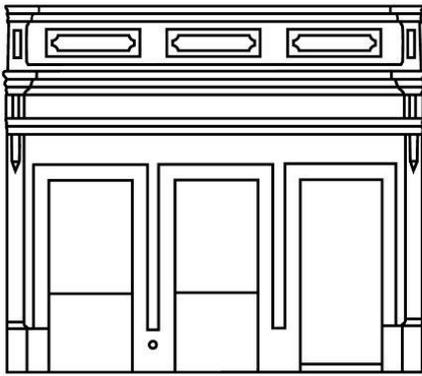




**APÊNDICE B – CARACTERES DA VERSÃO MINÚSCULA DO DINGBAT RUA
GRANDE**







APÊNDICE C – CARACTERES DA VERSÃO MAIÚSCULA DO DINGBAT RUA
GRANDE

