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

MURILO BARBOSA DE OLIVEIRA

FONTE BARZIN:
PROJETO DE UMA FONTE DIGITAL A PARTIR DOS LETREIRAMENTOS POPULARES DAS FACHADAS DE BARES DE CARUARU

Caruaru
2019

MURILO BARBOSA DE OLIVEIRA

FONTE BARZIN:
PROJETO DE UMA FONTE DIGITAL A PARTIR DOS LETREIRAMENTOS POPULARES DAS FACHADAS DE BARES DE CARUARU

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Design.

Área de concentração: Design Vernacular.

Orientadora: Profa. Dra. Maria de Fatima Waechter Finizola.

Caruaru

2019

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

O48f Oliveira, Murilo Barbosa de.
Fonte Barzin: projeto de uma fonte digital a partir dos letreiramentos populares das fachadas de bares de Caruaru. / Murilo Barbosa de Oliveira. – 2019.
78 f. il. : 30 cm.

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

1. Prática tipográfica. 2. Língua materna. 3. Bares. I. Maria de Fatima Waechter Finizola (Orientadora). II. Título.

CDD 740 (23. ed.) UFPE (CAA 2019-102)

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

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

MURILO BARBOSA DE OLIVEIRA

"Fonte Barzin: projeto de uma fonte digital a partir dos letreiramentos populares das fachadas de bares de Caruaru"

A comissão examinadora, composta pelos membros abaixo, sob a presidência do primeiro, considera o(a) aluno(a) **MURILO BARBOSA DE OLIVEIRA**

APROVADO

Caruaru-PE, 09 de julho de 2019.

_____
Maria de Fatima Waechter Finizola (Orientadora)

_____
Prof. Rosângela Vieira de Souza

_____
Eduardo de Oliveira Moreira

AGRADECIMENTOS

O momento é de agradecer a todos aqueles que de alguma forma contribuíram para que esse trabalho de conclusão pudesse sair da cabeça e tomar forma física. Como já ouvi muitas vezes pelos corredores da Universidade, dos professores e de profissionais renomados da área “o designer não trabalha sozinho”.

Ao meu amigo Jardel Vieira com quem sempre troco ideias sobre o design e a tipografia, e que me deu muitas sugestões válidas para que esse trabalho pudesse ter sido realizado.

Aos meus amigos Adhemyr Jonathan, Jonathan Oliveira e Yuri Tiburtino, que me apoiaram e me ajudaram nas pesquisas de campo. Aos meus amigos Alisson Levi, Carlos Augusto, Eduardo Sudário e Vinícius Gomes, amigos com quem converso diariamente sobre diversos assuntos, assuntos esses que fazem com que eu consiga ter uma bagagem intelectual e uma capacidade de interpretação e argumentação, que me ajuda a desenvolver esse trabalho.

Aos meus amigos mais próximos do curso, Anderson Kleyton, Edler Junior, Gabriel Holanda, Hildo Neto, Mirely Barbosa, Rayssa Fernandes, Sandro Amorim e Tainá Valeska, com quem comecei e convivi por muitos anos.

A minha amiga Ana Mírcia, pelo apoio e ajuda na transcrição de textos.

E por fim, à Fátima Finizola, pois se não fosse ela, esse trabalho não teria como sair da ideia inicial. É uma pessoa maravilhosa, atenciosa e tem um domínio magnífico na área. Agradeço pela ajuda, pelos ensinamentos e pela paciência.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo a construção de uma fonte digital a partir da análise de registros das tipografias presentes nos letreiramentos artesanais das fachadas de bares de Caruaru, criando uma conexão entre o design vernacular e a tipografia digital. O processo para a execução desse trabalho se divide em duas etapas. A primeira consistiu na construção de um Referencial Teórico e a segunda no desenvolvimento projetual. Na etapa de Referencial Teórico buscou-se entender as diferenças entre a Caligrafia, a Tipografia e o Lettering e também o conceito de Design Vernacular, onde está inserido o objeto de pesquisa (os letreiramentos populares). Também foram estudadas técnicas e processos utilizados para a construção de uma fonte digital. A etapa projetual partiu de uma pesquisa de campo para o registro das imagens em cerca de quatorze bairros de Caruaru. Após a análise do material coletado e da aplicação dos métodos propostos esta etapa resultou na construção da fonte digital de título denominada Barzin, composta por 97 caracteres.

Palavras-chave: Tipografia. Vernacular. Bares.

ABSTRACT

The present work objective the construction of a digital source from the register analysis on existing typography at Caruaru bars hand-lettering facades, creating a connection between vernacular design and digital typography. The method used on this project execution is divided in two steps. First one being the creation of a theoretical framework and, second one, a Projectual Development. The Projectual Development tried to identify the differences between the Three Typography Pillars: Calligraphy, Typography and Lettering, also seeking to understand Vernacular Design where is inserted the research objective, vernacular lettering, as well as techniques and processes used to construct a digital source. The projectual step started with a field research to record the images in about fourteen neighborhoods of Caruaru. After analysis of the collected material and the application of the proposed methods, this step resulted in the construction of a digital font of title called 'Barzin', composed by 97 characters.

Keywords: Typography. Vernacular. Bars.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Pátio de Eventos Luiz Gonzaga 13

Figura 2 – Pintura rupestre de Lascaux, c. 15.000-10.000 aC..... 16

Figura 3 – Antiga tabuleta pictográfica suméria, c. 3.100 aC..... 17

Figura 4 – Este diagrama das etapas da evolução dos alfabetos ocidentais 18

Figura 5 – Páginas da Bíblia de Gutenberg 20

Figura 6 – Gravuras do início do século XIX que ilustram o sistema de Gutenberg para a fundição de tipos 21

Figura 7 – Panfleto publicitário, originário dos EUA, impresso entre 1880 e 1890 23

Figura 8 – Representação da escrita chinesa chamada chiaku-wen, ou grafia “osso e casco 25

Figura 9 – Lettering criado para a capa do site lovelettering.ca 26

Figura 10 – Representação das métricas tipográficas 27

Figura 11 – Exemplo relacionado à altura 29

Figura 12 – Exemplo relacionado à caixa alta e caixa baixa 29

Figura 13 – Exemplo relacionado ao peso 29

Figura 14 – Exemplo relacionado a angulação 29

Figura 15 – Exemplo relacionado ao contraste de espessura 30

Figura 16 – Exemplo relacionado a inclinação 30

Figura 17 – Exemplo relacionado a estrutura 30

Figura 18 – Exemplo relacionado a largura 31

Figura 19 – Anatomia tipográfica 31

Figura 20 – Anatomia tipográfica 32

Figura 21 – Esquema de classificação dos letreiramentos de Finizola . 33
Figura 22 – Gráfico de derivação das letras 36
Figura 23 – Letreiramento popular do Brasil 39
Figura 24 – Gouveia & Farias 39
Figura 25 – Os letreiramentos populares na paisagem tipográfica 40
Figura 26 – Letreiramento popular do Brasil 41
Figura 27 – Letreiramento popular do México 41
Figura 28 – Letreiramento popular 43
Figura 29 – Não especialista e especialista 45
Figura 30 – Fonte Seu Juca 47
Figura 31 – Exemplo da fonte aplicada em texto 48
Figura 32 – Fonte Brasilêro 48
Figura 33 – Diagrama ‘Fase 1’: escolha da referência 50
Figura 34 – Diagrama ‘Fase 2’: análise da referência 51
Figura 35 – Níveis de reconstrução de uma referência 52
Figura 36 – Níveis de inconstância dos caracteres tipográficos 52
Figura 37 – Diagrama ‘Fase 3’: uso da referência 53
Figura 38 – Níveis de controle da forma 54
Figura 39 – Diagrama ‘Fase 4’: analógico no digital 54
Figura 40 – Mapa dos bairros de Caruaru ilustrado 56
Figura 41 – Mapa de Caruaru ilustrado 57
Figura 42 – Esquina Bar 58
Figura 43 – Carreteiros Bar 58
Figura 44 – Boteco do Shell 58

Figura 45 – Dolores Bar 59
Figura 46 – Beber Mania Bar 60
Figura 47 – Grade de Derivação de Caracteres caixa alta de Debra Adams 61
Figura 48 – Vetorização das letras da imagem de referência 62
Figura 49 – Grade de proporção criada para a construção da fonte digital 62
Figura 50 – Construção dos caracteres-chaves 63
Figura 51 – Derivação e construção de alguns caracteres 64
Figura 52 – Construção do “S” 65
Figura 53 – Grade de derivação completa 65
Figura 54 – Ajustes de alguns caracteres 66
Figura 55 – Ajuste óptico 67
Figura 56 – Set de caracteres final 67
Figura 57 – Importação dos arquivos vetoriais 68
Figura 58 – Interface do FontForge com os caracteres importados 68
Figura 59 – Typespecimen da fonte Barzin 69
Figura 60 – Mockup do typespecimen da fonte Barzin 70

SUMÁRIO

1	**INTRODUÇÃO**	**12**
1.1	Apresentação	12
1.2	Objetivos	13
1.3	Metodologia de Pesquisa	15
1.4	Estrutura do Trabalho	15
2	**DEFINIÇÕES TIPOGRÁFICAS**	**16**
2.1	Origens da escrita	16
2.2	Tipografia	17
2.2.1	*Caligrafia e letreiramento*	*24*
2.3	Elementos que compõem um estilo tipográfico	26
2.4	Fontes digitais	34
2.4.1	*Adobe PostScript, True Type e OpenType*	*34*
2.4.2	*Considerações para a criação de uma fonte digital*	*35*
3	**DESIGN E TIPOGRAFIA VERNACULAR**	**36**
3.1	Conceitos iniciais	36
3.2	Letreiramentos populares	38
3.3	Compreendendo o letreiramento popular comercial	42
3.4	Letreiramento popular como inspiração para fontes digitais	45
4	**METODOLOGIA DO PROJETO**	**49**
5	**DESENVOLVIMENTO DA FONTE DIGITAL**	**55**
5.1	Parte 1 – Levantamento de dados	55
5.1.1	*Mapeamento preliminar dos bares de Caruaru*	*55*
5.1.2	*Pesquisa de campo*	*56*
5.1.2	*Analise do material coletado*	*57*
5.2	Parte 2 – Conceituação e Projeto Tipográfico	59
5.2.1	*Escolha da referência*	*59*
5.2.2	*Análise da referência*	*60*

5.2.3 Uso da referência 61

5.2.4 Do analógico ao digital 63

5.3 Parte 3 – Fonte Barzin 65

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS 71

REFERÊNCIAS 73

APÊNDICE A – IMAGENS DAS FACHADAS 75

1. INTRODUÇÃO

1.1. APRESENTAÇÃO

Caruaru, conhecida como “Princesa do Agreste” ou “Capital do Agreste”, tem aproximadamente 356 mil habitantes[1], sendo a cidade mais populosa do interior pernambucano, estando a cerca de 130km de Recife na região Agreste do estado de Pernambuco. A economia da cidade se baseia no comércio, na prestação de serviços e em suas feiras ao ar livre. A cultura caruaruense é riquíssima, nela, nasceram diversos músicos, como Petrúcio Amorim, Onildo Almeida, a banda de Pífanos de Caruaru, também poetas e escritores, como Álvaro Lins e Austregésilo de Athayde, esse último, presidente por 35 anos da Academia Brasileira de Letras. A cidade também é berço de artesões, como Vitalino Pereira dos Santos, mais conhecido como Mestre Vitalino, que através de sua arte inspirou gerações de artistas, não só de Caruaru, podendo suas peças ser encontradas em exposição no Museu do Louvre, em Paris, na França, também no Rio de Janeiro, Recife e em sua terra, Alto do Moura, Caruaru.

Também chamada de “Capital do Forró”, Caruaru possui o que é considerado por muitos o maior e melhor São João do país. Tradicionalmente todos os anos, os festejos juninos, que duram quase um mês, atraem milhares de turistas que vem de todo o Brasil e também de fora do país. Nessa época, bares de toda cidade lotam durante o mês. As festas acontecem no Pátio de Eventos Luiz Gonzaga, nos polos alternativos com as quadrilhas, além dos bairros, com suas comidas gigantes.

[1] Fonte: https://cidades.ibge.gov.br/brasil/pe/caruaru/panorama - Acessado em 15.05.2018.

Figura 01. Pátio de Eventos Luiz Gonzaga. Imagem da internet.

Este trabalho busca trazer elementos gráficos presentes na cultura popular da cidade de Caruaru, mais especificamente nos letreiros populares da cidade para o universo do design gráfico e particularmente da tipografia. O design vernacular aqui no Brasil é um tema bastante desafiador, do ponto de vista de pesquisa. Algumas obras abordam esse tema, e muitos analisam a comunicação popular, mas ele ainda se configura como um assunto pouco explorado, com uma pequena bibliografia construída, sobretudo se tratando da Cidade de Caruaru.

Para a expressão vernacular, Farias (2011) define:

> No design gráfico e na tipografia, podemos definir artefatos vernaculares como produtos de práticas de design desenvolvidas antes, ou a despeito, da instituição das escolas de design modernistas, principalmente por artistas anônimos, e no contexto do comércio. Placas pintadas à mão e impressos efêmeros (tais como cartazes e embalagens) são exemplos típicos de design gráfico vernacular. (FARIAS, 2011:167)

Um bom exemplo dessa produção é o trabalho dos pintores de letras, que produzem os letreiros populares que ornamentam a paisagem visual de diversas cidades. Segundo Finizola (2013), os pintores letristas especialistas, são aqueles

considerados profissionais, que possuem um domínio técnico mais apropriado e que fazem dessa prática sua fonte de renda. Ainda encontramos os letristas não especialistas, que por uma necessidade emergente produzem letreiros improvisados e objetivos dando importância exclusivamente a comunicação.

Um ambiente marcado pela presença dos letreiros populares são os bares das cidades do interior, onde, suas fachadas servem de suporte para este trabalho manual. No entanto, notamos que hoje dia essa prática manual está caindo em desuso. Letreiros pintados manualmente estão dando lugar às fachadas confeccionadas por impressões digitais. Porque então utilizar a linguagem estética dos letreiros populares dos bares de Caruaru para desenvolver uma fonte digital? Manter um registro desta produção é uma forma de valorizar essa prática que antecede o próprio design convencional brasileiro. Assim, este projeto busca resgatar essa atividade do pintor de letras, a fim de fortalecer a memória gráfica da cidade de Caruaru, fornecendo elementos referenciais para trabalhos futuros na área. Através dessa investigação e da análise do registro dos letreiros das fachadas de bares da cidade de Caruaru, será desenvolvida uma fonte digital de título, como resultado final deste projeto.

1.2. OBJETIVOS

Objetivo Geral

Este projeto de conclusão de curso tem como objetivo analisar a tipografia produzida por técnicas manuais presente nos letreiros das fachadas de bares de Caruaru, e elaborar uma fonte digital display a partir do resultado dessa análise.

Objetivos Específicos

~ Mapear e registrar os letreiros manuais presentes nas fachadas dos bares de Caruaru.
~ Analisar os estilos tipográficos utilizados nas fachadas.
~ Aplicar uma metodologia para a criação de uma fonte digital display.

1.3. METODOLOGIA DE PESQUISA

Esta é uma pesquisa de base Analítica, por analisar registros de imagens; é também Projetual, pois propõe no fim da pesquisa a produção de uma fonte digital display.

Para o tema em questão, o método de abordagem que melhor se aplica é o método de abordagem Indutiva, pois, será feita uma análise entre as imagens investigadas, e através da relação existente entre elas se chegará a proposta para uma fonte digital.

Para se chegar à parte Projetual se faz necessário seguir algumas etapas, onde primeiramente serão levantados os fatos e fenômenos, através de uma pesquisa de campo dos bares dos bairros selecionados. Depois do levantamento será feita uma análise e pôr fim, estabelecida a relação entre os fatos e fenômenos levantados. Se faz necessária uma pesquisa de campo, onde será mapeado e composto o acervo de imagens a serem analisadas, por meio de equipamentos, como: máquina digital fotográfica, GPS e meio de transporte para o deslocamento.

Ainda para auxiliar o processo de desenvolvimento da fonte digital, será empregada a metodologia para o desenvolvimento de fontes digitais de inspiração vernacular proposta por Moreira em 2016.

1.4. ESTRUTURA DO TRABALHO

Este trabalho está dividido em duas etapas:

A primeira parte é o referencial teórico, organizado em dois capítulos, onde é feito um levantamento bibliográfico sobre a origem e as definições tipográficas, também passando pelos elementos que as compõem os estilos tipográficos e considerações para criar uma fonte digital. Essa parte também busca analisar e compreender o letreiramento vernacular.

A segunda parte consiste no projeto da fonte, onde é apresentado em dois capítulos a metodologia que guiará a construção da fonte digital, através da pesquisa de campo, escolha e análise da referência visual, e posteriormente o desenvolvimento de fato do projeto.

2. DEFINIÇÕES TIPOGRÁFICAS

Para a compreensão deste projeto, é necessário um entendimento sobre alguns termos técnicos dentre as várias formas de se construir e utilizar a linguagem gráfica verbal. Dentre essas formas de se construir uma linguagem gráfica verbal, estão a Tipografia, a Caligrafia e o Lettering, que englobam a grande área de estudo da Tipografia, que serão detalhadas a seguir.

2.1. ORIGENS DA ESCRITA

As primeiras formas de comunicação visual vêm de muito tempo. Segundo MEGGS (2009), os primeiros traçados humanos encontram-se na África, e têm mais de 200 mil anos. Com o passar do tempo, os desenhos ficaram mais sofisticados, como aqueles produzidos pelos antigos europeus, por exemplo, que deixaram pinturas em cavernas como as de Lascaux, no sul da França (figura 02). Os desenhos são geralmente de animais, algumas formas geométricas, decalques das mãos e tudo aquilo que os cercavam na época. Não se tem certeza do significado dessas pinturas, mas acredita-se que possuam para fins de sobrevivência, utilitários e ritualísticos.

Figura 02. Pintura rupestre de Lascaux, c. 15.000-10.000 aC. (MEGGS, 2009).

Como MEGGS (2009) diz, com o tempo, a memória humana pode falhar e fatos importantes poderiam se perder. Os primeiros registros da escrita surgiram na Mesopotâmia. Com a abundância da argila como matéria-prima, através de instrumentos simples como um estilete de junco, era fácil guardar esses registros na tábuas de argila (figura 03). As mais antigas formas de escritos foram encontrados na cidade de Uruk, as quais possuíam desenhos de objetos, numerais e nomes de pessoas.

Figura 03. Antiga tabuleta pictográfica suméria, c. 3.100 aC. (MEGGS, 2009).

O ser humano, para melhor sobreviver, sempre dependeu da comunicação. Essa forma primitiva de se comunicar e registrar informações foi evoluindo aos poucos, de formas de escritas figurativas, que apenas representavam algo, para a forma ideográfica, passando a representar ideias. Esses primeiros modelos de escrita, como a cuneiforme, eram bastantes complexos, podendo levar bastante tempo para a compreensão, além do fato de serem poucas as pessoas que dominavam essas técnicas e esse entendimento. Com o passar do tempo e das necessidades, esses modelos foram evoluindo e ficando menos complexos, possibilitando o surgimento das primeiras bibliotecas, com escritos religiosos, científicos, astronômicos e literários. As formas de escrita que se baseavam na fala, surgiram primeiro como silábicas, que representavam o som de uma sílaba. Depois surgiu a forma escrita fonética, que era aquela onde cada signo representava um som, um fonema, assim surgindo signos para cada consoante e um significado para cada vogal. Outros povos depois dos Fenícios, na Mesopotâmia, utilizaram sistemas parecidos e próprios, como os egípcios, gregos e romanos.

Essa linguagem visual através do tempo foi evoluindo até chegar no alfabeto, que é definido por MEGGS (2009) como:

> (...) um conjunto de símbolos ou caracteres visuais usados para representar os sons elementares de uma língua falada. Esses símbolos ou caracteres podem ser ligados e combinados para formar sinais visuais significando sons, sílabas e palavras proferidas. (MEGGS, p. 34, 2009)

O mesmo autor também criou um diagrama, onde nos mostra os diversos alfabetos criados no ocidente (figura 04):

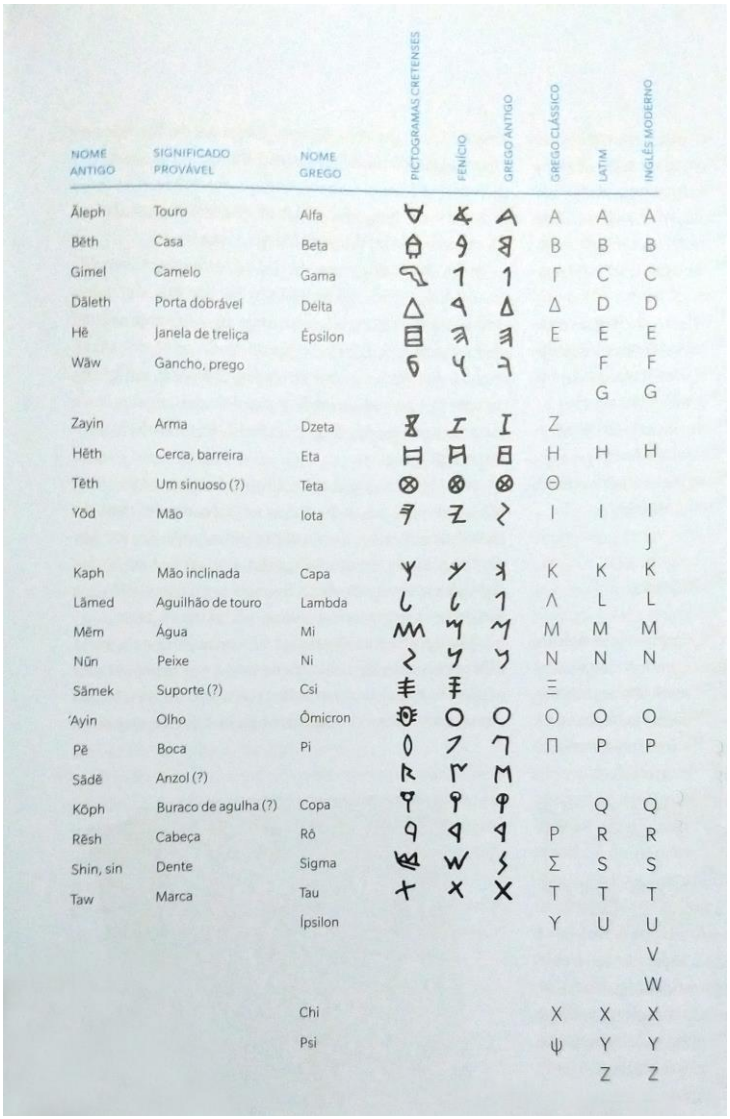


Figura 04. Este diagrama exibe várias etapas da evolução dos alfabetos ocidentais. A teoria controvertida que vincula os primeiros pictogramas cretenses aos alfabetos se baseia em semelhanças em sua aparência. (MEGGS, 2009).

O nosso alfabeto como conhecemos hoje, advém do alfabeto latino, alfabeto criado pelos romanos que foi uma adaptação do alfabeto grego, após a conquista dos romanos sobre os gregos, por volta do século II a.C. Além das terras e do alfabeto, os romanos capturam dos gregos a literatura, a arte e a religião, segundo Meggs (p. 43, 2009), adaptando-as para que se acomodassem às condições da sociedade romana, disseminando-as por todo vasto Império Romano. Ainda segundo Meggs (2009), no início o alfabeto latino continha 21 letras: A, B, C, D, E, F, G, H, I, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, V e X. Depois foram acrescentadas mais duas letras, que eram de origem grega, as letras Y e Z, pelo fato dos romanos estarem se apropriando de algumas palavras gregas. Avançando um pouco no tempo, já na Idade Média, mais três letras foram adicionadas – o J, U e W – chegando ao alfabeto de 26 letras como conhecemos hoje. (MEGGS, p. 45, 2009).

2.2. TIPOGRAFIA

Segundo Meggs (2009) o termo Tipografia (do grego *typos* – "forma" – e graphein – "escrita) é originalmente utilizado para designar:

> A impressão com pedaços de metal ou madeira independentes, móveis e reutilizáveis, cada um dos quais com uma letra em alto-relevo em uma de suas faces. (MEGGS, p. 90, 2009).

Foram necessários longos séculos para que chegássemos a invenção da Tipografia. Passamos pelo processo da xilografia, processo de impressão a partir de uma peça de madeira em relevo, e também pela invenção do papel, que veio da Ásia, chegando até a invenção da tipografia, processo técnico de impressão a partir de tipos móveis independentes de madeira ou metal. O número de livros na Europa até então era pequeno, devido ao processo complexo de construção do livro manuscrito, por usar como suporte pergaminhos de pele de carneiro. A partir da grande demanda de livros que surgiu na época, surgiu o processo de mecanização de impressão por tipos móveis, que fez com que alguns gráficos da época, buscassem aprimorar esses novos processos, sendo o mais famoso deles Johannes Gutenberg, que nasceu na cidade de Mainz, Alemanha. Historicamente é creditado a ele a invenção do

sistema mais completo, criado por volta de 1450. Poderemos visualizar a seguir um desses trabalhos (figura 05):

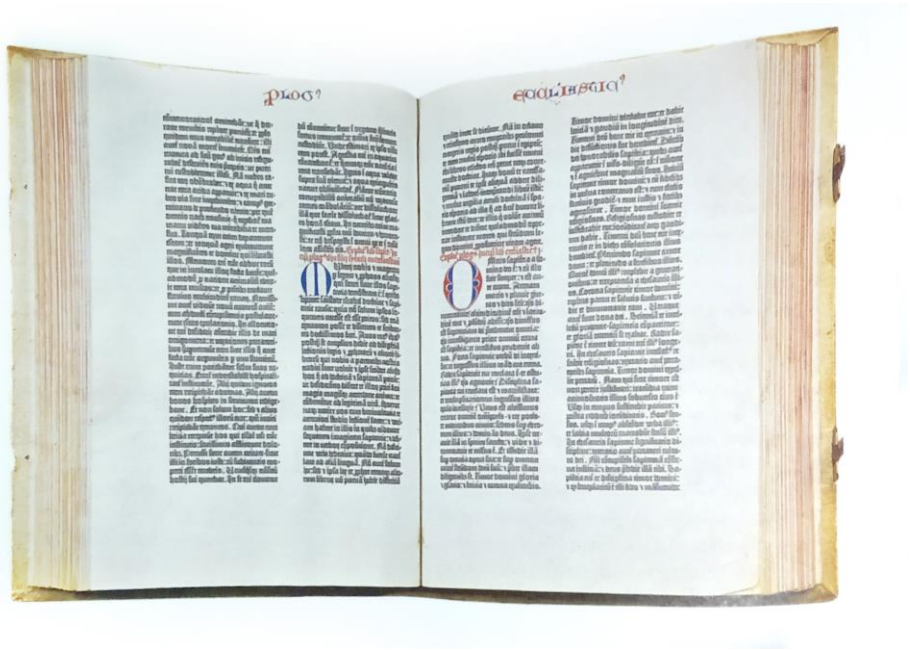


Figura 05. Páginas da Bíblia de Gutenberg. A magnífica legibilidade e textura tipográficas, margens generosas e excelente impressão fazem deste primeiro livro impresso um cânon de qualidade que raramente foi ultrapassado. Um iluminador adicionou à mão os cabeçalhos vermelhos e azuis, capitulares e texto. (MEGGS, 2009).

Lupton (p. 13, 2013) nos diz que, os tipos móveis revolucionaram a escrita no Ocidente. Ao contrário dos escribas, que fabricavam livros e documentos à mão, a impressão com tipos permitia a produção em massa. Ainda segundo Ellen Lupton, esses tipos móveis já haviam sido empregados antes disso na China, mas lá foram menos úteis. Enquanto o sistema de escrita chinês contém dezenas de milhares de caracteres distintos, o alfabeto latino traduz os sons da fala em um pequeno conjunto de sinais apropriados à mecanização. (LUPTON, p. 13, 2013).

Segundo MEGGS (2009), vários passos foram necessários para criar a impressão tipográfica. Era necessário definir que tipo de letra seria empregado. Gutenberg escolheu uma forma quadrada e compacta, parecida com as que os escribas e calígrafos da época faziam. Cada caractere da fonte (conjunto de caracteres com o mesmo estilo, tamanho e face, composta por letras maiúsculas, minúsculas, números e ligaturas), tinha de ser gravado no topo de uma barra de

aço para compor uma punção, que por sua vez era cravada em uma peça de cobre ou latão mais mole para gerar uma matriz, em seguida produzir cada tipo por meio da fundição (figura 06).

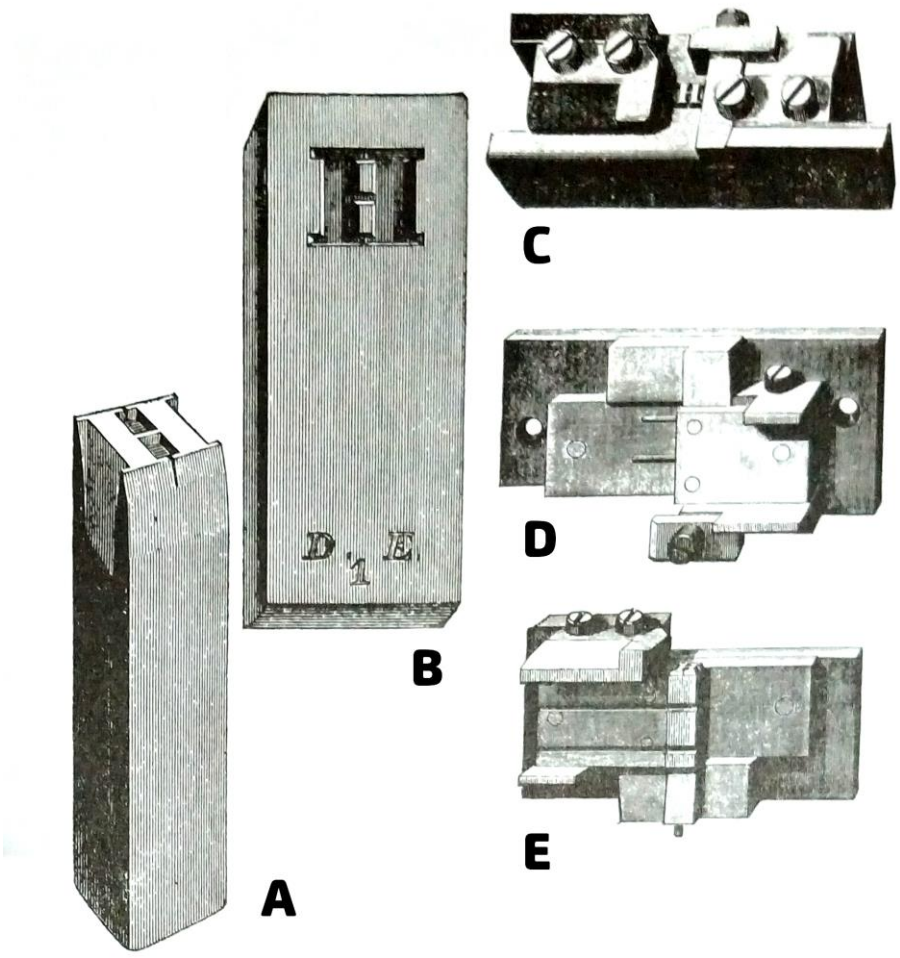


Figura 06. Estas gravuras do início do século XIX ilustram o sistema de Gutenberg para a fundição de tipos. Um punção de aço é usado para cunhar uma impressão de letra numa matriz de metal mais macio. Depois de a matriz ser encaixada na parte inferior do molde de tipos de duas partes, ele é preenchido com a liga de chumbo derretido para moldar um tipo. Após a liga de chumbo esfriar, o molde de tipos é aberto e o tipo é retirado. A: punção. B: matriz. C: molde de tipos (com matriz retirada para mostrar o “H” recém-fundido). D e E: molde de tipos (aberto para que se possa retirar o “H” recém-fundido). (MEGGS, 2009).

Ainda segundo MEGGS (2009), a chave para a invenção de Gutenberg foi o molde de tipos, que era usado para criar letras individuais. Todo o processo permitia que grandes volumes de tipos fossem criados. Diferentemente das tintas usadas pelos gráficos medievais, que faziam a impressão pela madeira,

as tintas usadas por Gutenberg eram com óleo de linhaça fervido e tingido com negro de fumo, que produzia uma tinta espessa e pegajosa, ideal para aplicar no metal. Para pressionar a tinta era preciso uma prensa forte. Gutenberg adaptou algumas prensas que já existiam na época, para esse sistema de impressão, o qual foi usado ainda por mais 400 anos, sofrendo alguns ajustes para aprimoramento.

Dando um salto na linha do tempo de nossa história chegamos à Revolução Industrial, que teve início na Inglaterra em 1760, em um momento de mudanças sociais e econômicas. Segundo Meggs (2009, p.174), as cidades cresceram rapidamente, muitas pessoas saíram dos campos e foram procurar empregos nas fábricas. Este fato gerou um grande investimento em máquinas, gerando fabricações em massas, aumentando as demandas e diminuindo os custos. Ainda segundo Meggs, (2009, p. 175) a Revolução Industrial gerou uma mudança no papel social e econômico da comunicação tipográfica. Se antes a disseminação da escrita, em sua maioria, era por meio de livros e folhetos, agora, com a sociedade cada vez mais urbana e industrializada, o leque de utilização da tipografia aumenta, por meio de peças publicitárias impressas, anúncios e cartazes. Antes mesmo da Revolução Industrial acontecer, segundo Heitlinger (2006, p. 89) o número de leitores e leitoras crescia a olhos vistos. Com isso, foram criadas vários tipos de fontes, como diz Heitlinger (2006, p.119). Nessa explosão de tipos novos, se destacam a criação de dois gêneros: as letras egípcias e as grotescas (sem serifa). Nessa época (século XIX), a criação de letras já não era exclusividade dos tipógrafos, pois surgiram alguns artistas gráficos que passaram a criar novos tipos de letras. Robert Thorne (1754-1820) criou as primeiras fontes chamadas de Egyptians (as letras de serifa grossa). William Caslon IV, da famosa família de tipógrafos da Inglaterra, criou a primeira fonte sem serifa, o que seria depois considerada a “nova tipografia” do século XX.

De acordo com o surgimento de novas peças gráficas em maiores dimensões, como cartazes públicos, que anunciavam para o comércio, entretenimento e outras informações (figura 07), surge a necessidade de fontes display (fontes projetadas para uso em tamanhos maiores, a princípio como decorativas,

também denominada como fontes de títulos), e como era difícil e complexa a fundição de tipos grandes, surge uma nova forma de produção de tipos, a partir da madeira, possibilitando a construção de tipos em grandes formatos. Eram tipos entalhados a mão, que segundo Meggs (p. 180, 2009), eram duráveis, leves e custavam a metade do preço dos tipos de metal.

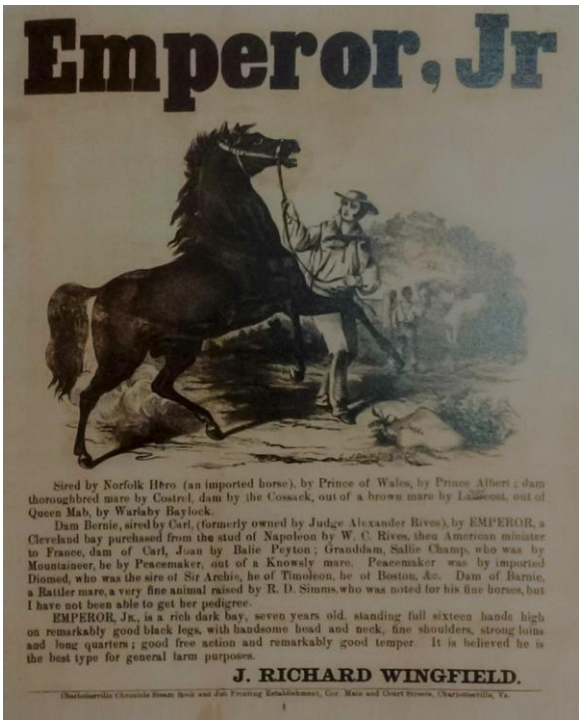


Figura 07. Panfleto publicitário, originário dos EUA, impresso entre 1880 e 1890, com os tipos talhados em madeira. (MEGGS, 2009).

Com o surgimento de novas demandas e a ascensão da publicidade e de anúncios, revistas e jornais foram surgindo. Com isso, existia a necessidade de uma otimização do processo da impressão para torná-lo mais ágil. Várias pessoas tentaram solucionar esse problema com várias invenções acerca dessa otimização. Só a partir da invenção da Linotype, em 1886, pelo imigrante alemão Ottmar Mergenthaler (1854-1899), que possibilitou-se a otimização da impressão, através de sua máquina compositora de tipos operada por teclado que fundia linhas tipográficas. Esta técnica inovadora era capaz de fazer o trabalho que sete ou oito tipógrafos faziam manualmente. Segundo Meggs (p.

185, 2009), a partir daí, houve uma disseminação mundial de palavras e imagens e chegava a era da comunicação de massa. (MEGGS, p. 183, 2009).

Até aqui, a tipografia foi entendida como um processo de impressão. Hoje, o termo assume um caráter mais amplo e segundo Farias (2013), envolve:

> Um conjuntos 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. 15)

Ana Gruszynski (2008) complementa:

> É um conjunto de signos de função notacional, cujo significante não é a palavra (semema, morfema ou fonema), mas o desenho das letras do alfabeto (GRUSZYNSKI, 2008, p.31).

Por meio da definição de Priscila Farias, notamos que hoje o termo também engloba outras manifestações visuais, como a caligrafia (ou escrita manual) e o letreiramento (tradução do inglês lettering). Para chegar ao objetivo do presente trabalho, será adotada essa definição de Priscila Farias, já que a autora leva em consideração os aspectos projetuais dos caracteres.

2.2.1 CALIGRAFIA E LETREIRAMENTO

Como mencionado anteriormente existem duas outras vertentes não menos importantes dentro da grande área de estudo da tipografia, que são a Caligrafia e o Letreiramento. A Caligrafia (do grego kallos “beleza” + grafos “escrita”), pode ser traduzida como a arte da escrita. Também surge em tempos antigos, onde, segundo Finizola (2010), sua prática era restrita a alguns escribas e copistas, que dominavam essa técnica e que possuíam a árdua tarefa de reproduzir livros.

Finizola (2010) apresenta sua definição para caligrafia:

> Entenderemos a caligrafia sob seu aspecto manual, gestual e espontâneo, como fruto de um traçado contínuo feito por ferramentas específicas. Lembrando que ela pode se manifestar tanto sob a forma de uma escrita pessoal, um manuscrito, ou como uma técnica artística a qual necessita de muito tempo de treino e domínio das ferramentas, possuindo, por vezes, um caráter autoral. (FINIZOLA, 2010, p. 39).

Como exemplo, podemos citar os manuscritos iluminados, que segundo Meggs (2006), eram escritos sacros, utilizados pelos países islâmicos, e alguns europeus. Esse termo englobava os livros decorados e ilustrados à mão desde o final do Império Romano até o começo da invenção e utilização dos tipos móveis. A caligrafia também foi importante para os chineses. Segundo Meggs (2006), a escrita mais antiga chinesa (figura 08) é datada de 1800 aC.

Figura 08. Representação da escrita chinesa chamada chiaku-wen, ou grafia “osso e casco”. (MEGGS, 2009).

Martins (2007), traz um paralelo entre a caligrafia e a tipografia popular, em relação a sua expressividade e espontaneidade, onde ele diz que “a caligrafia talvez seja a manifestação da escrita que mais se aproxima da tipografia popular. Ambas coincidem em seu aspecto gestual” (FINIZOLA, p. 38, 2010 apud MARTINS, p. 29, 2007).

Com o surgimento dos tipos móveis, por Gutenberg e seus sucessores, a prática da escrita caligráfica diminui. Hoje em dia, a caligrafia é usada para trabalhos diferenciados, e possui um caráter mais exclusivo.

A outra vertente da área da tipografia é o Letreiramento (do inglês *lettering*, que também é um termo bastante utilizado). Podemos dizer que o letreiramento é a arte de desenhar letras. Diferentemente da Caligrafia e da Tipografia, o

Letreiramento (figura 09) pode ser entendido como uma combinação de formas desenhadas para um propósito específico.

Figura 09. Lettering criado para a capa do site lovelettering.ca. Imagem retirada do site www.lovelettering.ca.

Em seu livro Tipografia Vernacular Urbana, Fátima Finizola traz três definições que corroboram com o pensamento anterior. A primeira definição é a de Priscila Farias (2004), Que define o letreiramento com a “técnica manual para obtenção de letras únicas a partir do desenho” (FINIZOLA, p. 37, 2010 apud FARIAS, p.2, 2004). A segunda definição que Finizola traz é a de Gray (1986), que diz que o “Lettering é uma subdivisão da escrita. Eu a definiria como a escrita em que a forma visual, representada pelas letras e o modo pelo qual elas são formatadas e combinadas, tem uma formalidade e uma importância acima da legibilidade” (FINIZOLA, p. 37, 2010 apud GRAY, p. 9, 1986). A outra definição é a de Martins (2007), que diz que o “Lettering é o ato de desenhar letras, também com a utilização de técnicas manuais, mas sem a restrição de que sejam desenhadas com apenas uma linha, podendo, por exemplo, ser preenchidas ou hachuradas” (FINIZOLA, p. 37, 2010 apud MARTINS, p. 63, 2007).

Para este projeto, utilizaremos a definição de Letreiramento proposto por Finizola (2010:38), que compreende a “atividade de projetar letras, palavras ou frases para fins específicos, a partir de um processo construtivo baseado no desenho, seja ele realizado por técnicas manuais ou digitais”.

2.3 ELEMENTOS QUE COMPÕEM UM ESTILO TIPOGRÁFICO

Para elaboramos o projeto final desse trabalho, teremos que estar familiarizados com alguns termos e classificações que descrevem as características tipográficas dos caracteres que compõem uma fonte. Rocha (2005) nos diz que:

> Empregar a nomenclatura correta é vital na comunicação, especialmente na comunicação técnica. É necessário construir um vocabulário tipográfico, com os termos que identificam as partes das letras. (ROCHA, 2005, p.38).

a. Métrica tipográfica

Para iniciarmos um projeto tipográfico, é necessário definir as linhas horizontais (figura 10) que irão compor a tipografia, porque as mesmas estruturarão as proporções verticais e horizontais dos caracteres.

Figura 10. Representação das métricas tipográficas. Imagem da internet.

b. Espécies de caracteres

Segundo Lucy Niemeyer (2010), existem 12 principais espécies de caracteres no alfabeto latino, que são elas:

• Maiúsculas (caixa alta): AEIOU

• Minúsculas (caixa baixa): aeiou

• Versaletes: AEIOU

• Ligaturas: ﬀ ﬁ

• Ditongos: Æ æ

• Acentos gráficos: ^ ´ ~

• Algarismos: 0 1 2 3 4

• Frações: ½ ¼ ¾

• Sinais de pontuação: ; : ? ! { }

• Símbolos monetários: $ € ¥ £ ₩ ₤

• Símbolos de operações matemáticas: + = < >

• Símbolos comerciais: Ⓟ © & ™

c. Variações estruturais dos caracteres

Em relação as variações estruturais dos caracteres, Lucy Niemeyer (2010), leva em consideração:

• O tamanho, que está relacionado à sua altura:

Figura 11. Exemplo relacionado à altura. (NIEMEYER, 2010).

• A forma, que está relacionada ao desenhos das letras em suas versões em caixa alta e caixa baixa:

Figura 12. Exemplo relacionado à caixa alta e caixa baixa. (NIEMEYER, 2010).

• O peso, que refere-se a espessura dos traços do corpo de um tipo que pertencente a uma família (negrito, claro, normal):

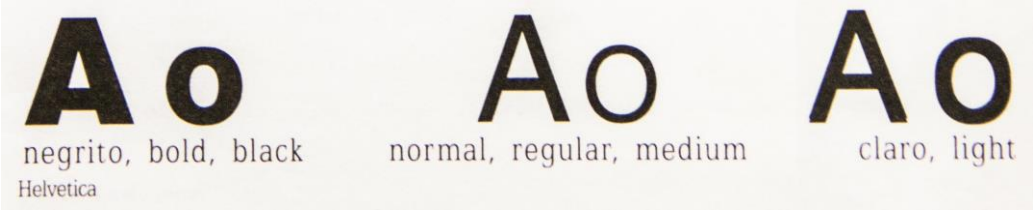


Figura 13. Exemplo relacionado ao peso. (NIEMEYER, 2010).

• O contraste de angulação:

Figura 14. Exemplo relacionado a angulação. (NIEMEYER, 2010).

• O contraste de espessura dos traços:

Figura 15. Exemplo relacionado ao contraste de espessura. (NIEMEYER, 2010).

• Inclinação: Se baseiam nas fontes cursivas, inclinando ligeiramente para a direita.

Figura 16. Exemplo relacionado a inclinação. (NIEMEYER, 2010).

• Estrutura, que está relacionada à família em que o tipo é classificado:

Figura 17. Exemplo relacionado a estrutura. (NIEMEYER, 2010).

• A Largura do tipo:

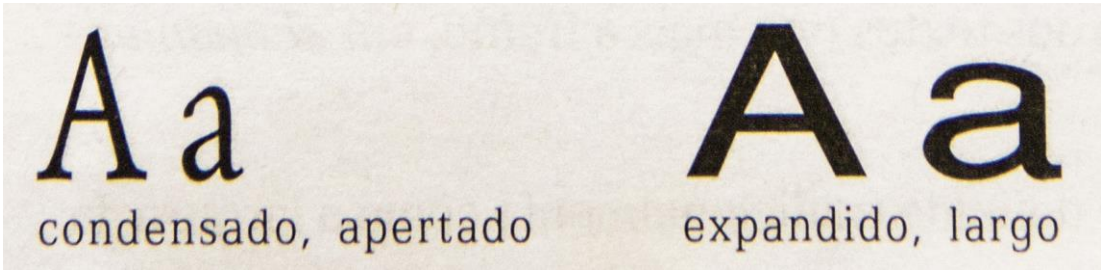


Figura 18. Exemplo relacionado a largura. (NIEMEYER, 2010).

d. Anatomia tipográfica

Para cada parte do caractere, também existem termos que as definem. Tomaremos como base o diagrama abaixo (figuras 19 e 20), desenvolvido por Claudio Rocha em seu livro Projeto tipográfico, onde o mesmo ilustra as principais denominações para descrever a anatomia tipográfica empregada no Brasil.

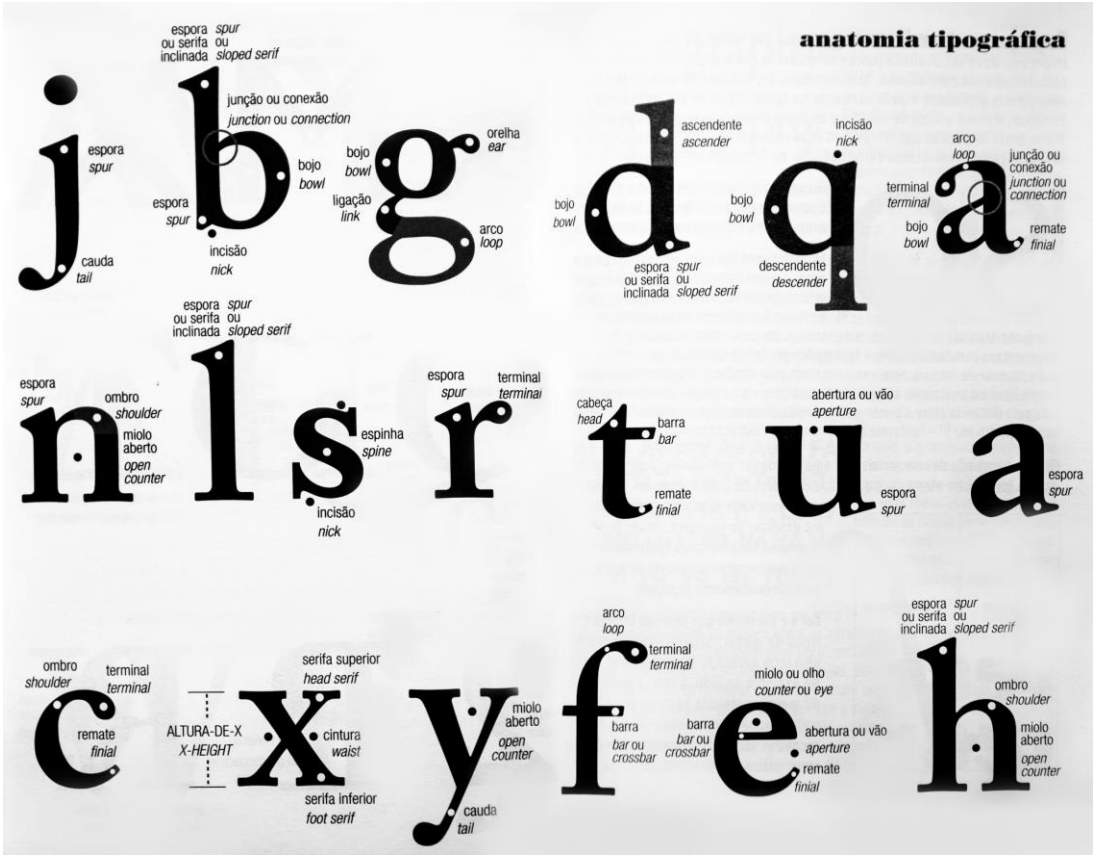


Figura 19. Anatomia tipográfica. (ROCHA, 2004).

Figura 20. Anatomia tipográfica. (ROCHA, 2004).

e. Classificações tipográficas vernaculares

Tendo em vista o tema desse projeto, é importante trazer também a classificação desenvolvida por FINIZOLA (2010), com o intuito de facilitar o estudo e a catalogação dos letreiros populares elaborados por processos artesanais. Ela considera três aspectos nesse sistema: [1] a autoria; [2] a forma de representação da linguagem verbal; [3] e os atributos formais.

Sobre a ótica da autoria, ela identificou três tipos de letreiramentos: os que são feitos por pintores letristas especialistas, os produzidos por pintores não especialistas e os letreiramentos desenvolvidos de forma como expressão pessoal.

Do ponto de vista da forma de representação da linguagem verbal, ela observou que geralmente os pintores de letras utilizam três caminhos como referência para construir seus letreiros: a base caligráfica, a base tipográfica e por fim, os letreiramentos que são produzidos com base no livre desenho.

Quanto aos atributos formais, FINIZOLA (2010) identificou nove padrões visuais de letreiramentos: amadoras, quadradas, serifadas, cursivas, gordas, grotescas, caligráficas, fantasia e expressivas (figura 21).

Figura 21. Esquema de classificação dos letreiramentos de Finizola (2015), quanto aos atributos formais: amadoras, quadradas, sefiradas, cursivas, gordas, grotescas, caligráficas, fantasia, expressivas.

2.4 FONTES DIGITAIS

A partir da segunda metade do século XX, a tecnologia eletrônica avançou em um ritmo extraordinário. Não só a tipografia, mas o design gráfico foi transformado pelo hardware e software dos microcomputadores e pelo avanço da internet. Isso se torna notável em 1984, quando a Apple lança a primeira geração de microcomputadores Macintosh. O Macintosh exibia imagens em bitmap, informações como pontos, chamados de pixeis, em uma resolução de 72dpi em uma tela monocromática. Outras duas grandes empresas também fortaleceram essa revolução digital, como a Adobe Systems, que inventou a programação PostScript e a empresa Aldus, que criou o PageMaker, que servia para criar layouts na tela do computador (MEGGS, 2009).

A tipografia deixa de ser, definitivamente um objeto com propriedades físicas e se converte em sequências digitalizadas em códigos binários (ROCHA, 2002). Segundo Niemeyer (2010), as fontes digitais são geradas sob uma fórmula matemática. Alguns softwares ajudam a dar vida as fontes digitais hoje, como o FontLab, Glyphs, Fontgrapher, FontForge, entre outros, que possibilitam a geração de arquivos em diferentes formatos, como: TrueType, OpenType e PostCript.

2.4.1 FORMATOS ADOBE POSTSCRIPT, TRUETYPE E OPENTYPE

O formato Adobe PostScript foi criado pela Adobe Systems, e é mais que um formato de fonte. É também uma linguagem que gerencia texto e imagem (ROCHA, 2002). Esse tipo de arquivo possibilita que impressoras deem saída a textos, imagens e elementos gráficos. Estes deixam de ser representados por pixeis, e passam a ser armazenados como comandos e dados gráficos. Os caracteres, por exemplo, são gerados por contornos vetoriais, que são preenchidos depois com formas sólidas (MEGGS, 2009). Com isso, é comum esse tipo de formato ser usado em projetos de alta qualidade ainda hoje, por preservar todos os dados dos elementos gráficos na hora da impressão e também quando vistos no monitor.

Desenvolvida pela Apple, o formato do TrueType é usado em sua maioria pelos usuários do Windows. Diferentemente do PostScript, os formatos de fontes TrueType podem ser lidas por qualquer dispositivo que seja compatível com o sistema operacional do Windows, sendo a anterior podendo ser lida apenas por impressoras habilitadas a essa tecnologia (MEGGS, 2009). O TrueType é um formato de fonte outline que contém as informações necessárias para ampliar caracteres em qualquer tamanho (ROCHA, 2002).

O OpenType é um formato de fonte universal, criada pela Apple e Windows. Esse formato absorve características tanto do TrueType quanto do PostScript. Ele possui uma capacidade de armazenamento de até 65mil glifos, aumentando o suporte a alfabetos de diferentes idiomas e caracteres alternativos. O formato é suportado por vários sistemas (ROCHA, 2002).

2.4.2 CONSIDERAÇÕES PARA A CRIAÇÃO DE UMA FONTE DIGITAL

Criar uma fonte digital não é um trabalho fácil, devemos levar muitas coisas em consideração. Uma delas são os elementos que compõem um estilo tipográfico, elementos que já foram abordados no capítulo anterior. Buggy, traz em seu livro MECOtipo algumas dicas para desenhar caracteres. Eles nos diz que muitos tipógrafos falam que a beleza de uma letra não está em sua forma, e sim na combinação entre eles, e termina lembrando que para uma fonte ser boa é necessário estabelecer semelhanças entre as letras.

Outro ponto importante é a criação de uma malha de construção que facilitará na hora da execução do projeto. Buggy (2018) nos mostra que, para começarmos, precisamos responder algumas questões iniciais, como:

- Qual o comprimento das descendentes?
- Qual o comprimento das ascendentes?
- Qual altura de X é desejada?
- A altura das ascendentes será a mesma das caixas altas?
- Qual a relação entre a altura e a largura dos meus caracteres?
- Qual a relação da espessura das hastes com sua largura?

• Haverá contraste entre as hastes dos caracteres?

• Caso haja contraste entre as hastes, qual a relação estabelecida por sua variação?

Smeijers diz que a repetição de formas é um fator fundamental no design de tipos (apud SMEIJERS, 2015, p.81). Para garantir esta consistência formal, Buggy (2018) também nos apresenta a Grade de Derivação de Caracteres de Debra Anne Adams (1986). Esse sistema permite fazer uma derivação de desenho de letras, a partir de algumas letras principais com estruturas-chave que se repetem nas demais (figura 22).

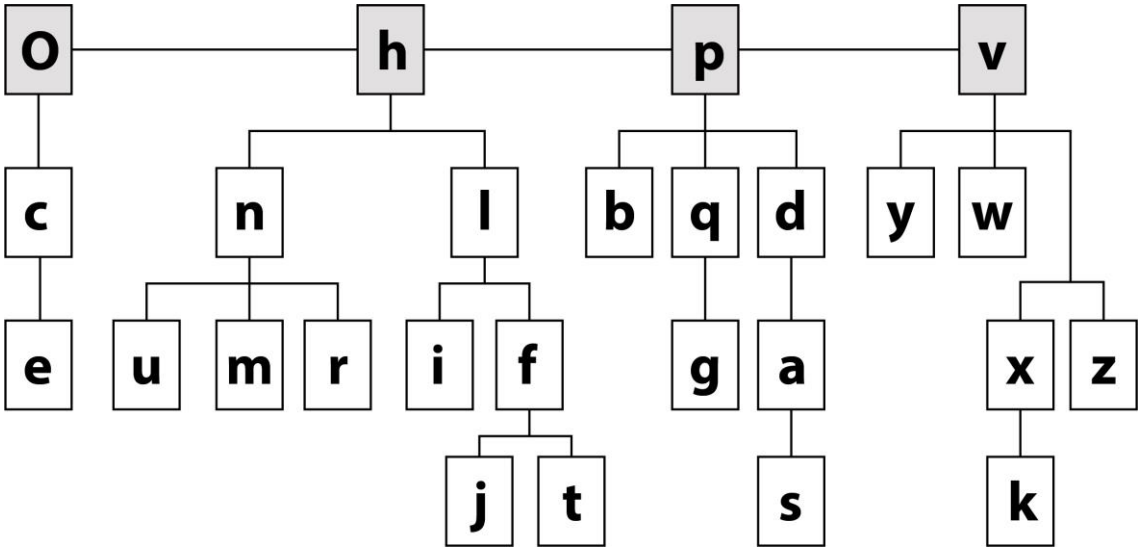


Figura 22. Gráfico de derivação das letras (BUGGY, 2018).

3. DESIGN E TIPOGRAFIA VERNACULAR

3.1. CONCEITOS INICIAIS

A formalização da profissão do designer no Brasil começa com a ESDI (Escola Superior de Desenho Industrial), no início dos anos 1960, seguindo o modelo da escola alemã HFG – ULM (Hochschule für Gestaltung Ulm), fundada nos anos de 1950, que buscava rever os ideais da Bauhaus sob a perspectiva da

sociedade decididamente industrial do pós-guerra. No momento pelo qual passava o Brasil naquela época, de desenvolvimento e otimismo, a ideia de uma Escola de Desenho Industrial local mostrou-se significativa para o governo da Guanabara na época, que pretendia posicionar o então estado na vanguarda do processo industrial brasileiro (ESDI, 2018).

É possível notar no entanto, que nos últimos anos o interesse pelas expressões do design informal vem crescendo e se tornando referência para o design. Sabe-se que as atividades de design precedem a instituição do design formal no Brasil (CARDOSO 2008). Segundo FINIZOLA (2013), nesse período anterior ao design formal, não havia uma formação profissional específica em design, tarefas do designer ficavam a cargo de artífices experientes e artistas plásticos, que provavelmente eram formados nos liceus e nos cursos técnicos da época.

Depois do surgimentos de escolas de design, como a ESDI, muitos desses profissionais, anteriores ao design formal, acabaram perdendo seus espaços no mercado, pelo fato dessas escolas terem como base preceitos europeus, de industrialização, produção em massa, o que levou a uma ruptura, pelo fato desses novos profissionais não atentarem para a produção já existente do design informal na época, fazendo surgir os dois termos que empregaremos nesse projeto: design formal e o design informal. Existem alguns termos que caracterizam essas expressões locais que precedem o design formal, a exemplo do termo “Design Vernacular”.

Segundo FINIZOLA (p. 30, 2010), “o termo vernacular é empregado para definir aqueles artefatos autênticos da cultura de determinado local, geralmente produzidos à margem do design formal.” Ellen Lupton (1996, apud Dones, 2004:2) também nos dá uma definição mais ampla do design vernacular, dizendo que “o design vernacular não deve ser visto como algo “menor”, marginal ou antiprofissional, mas como um amplo território onde seus habitantes falam um tipo de dialeto local [...]. Não existe uma única forma vernacular, mas uma infinidade de linguagens visuais, [...] resultando em distintos grupos de idiomas (LUPTON, p. 111, 1996).”

Existe também outro termo que caracteriza essas expressões culturais que é a “Tipografia Vernacular”. Priscila Farias define o termo:

> No design gráfico e na tipografia, podemos definir artefatos vernaculares como produtos de práticas de design desenvolvidas antes, ou a despeito, da instituição das escolas de design modernistas, principalmente por artistas anônimos, e no contexto do comércio. Placas pintadas à mão e impressos efêmeros (tais como cartazes e embalagens) são exemplos típicos de design gráfico vernacular. (FARIAS, p. 2011, 2011)

Como mencionado anteriormente, essa prática do design informal vem sendo reconhecida e estudada nos últimos tempos. Grandes empresas no Brasil se inspirou nessa linguagem para seus comerciais e peças publicitárias.

3.2. LETREIRAMENTOS POPULARES

Basta dar alguns passos pelo centro em sua própria cidade, e olhar em volta, que veremos um universo de comunicação visual, dentre as fachadas de lojas, sinalizações verticais, outdoors ou placas em geral de ruas. Segundo FINIZOLA (2010), parte destas informações é desenvolvida por designers e publicitários e geralmente produzida por sistemas de impressão digitais com tiragens variadas. Alguns desses artefatos também são desenvolvidos por cidadãos comuns, geralmente através de processos manuais, caracterizando-se como instrumentos de comunicação alternativos que ocupam, de forma aleatória, os espaços públicos da cidade (FINIZOLA, 2010).

Se continuarmos o nosso percurso pela cidade, veremos que esse universo de comunicação visual é caracterizado geralmente por letras e imagens (figura 23). Letras essas, que compõem uma “paisagem tipográfica urbana”, que é definida por GOUVEIA (2007) como a paisagem formada por um subconjunto de elementos gráficos presentes no ambiente urbano: os caracteres que formam palavras, datas, e outras mensagens compostas por letras e números. Nesse contexto, o termo Tipografia deve ser entendido em um sentido amplo, que inclui caracteres obtidos através de processos que seriam mais bem classificados como letreiramento (pintura, gravação, fundição, etc.) e não apenas aqueles

obtidos através dos processos automatizados ou mecânicos (GOUVEIA et al., 2007:2).

Figura 23. Letreiramento popular do Brasil. Foto de Damião Santana.

Para entender melhor as paisagens tipográficas urbanas, e seus diversos tipos de finalidades e produção, é necessário sistematizá-las. GOUVEIA (2007) divide da seguinte forma:

Tipografia arquitetônica: inscrições perenes, tais como o nome e o número de um prédio, geralmente planejadas e construídas junto com o edifício;

Tipografia honorífica: inscrições projetadas para homenagear personagens ou fatos históricos relevantes tais como aquelas presentes em monumentos públicos em geral.

Tipografia memorial: inscrições fúnebres encontradas em espaços urbanos circunscritos, tais como lápides em igrejas ou cemitérios.

Tipografia de registro: inscrições oficiais de empresas públicas ou privadas, tais como prestadoras de serviços de telefonia e saneamento, geralmente localizadas em grades e tampas.

Tipografia artística: manifestações artísticas realizadas sob encomenda, que fazem uso da tipografia, tais como pinturas e esculturas em formato de letras, presentes em algumas cidades.

Tipografia normativa: inscrições que configuram sistemas reguladores e informativos do tráfego urbano, tais como sinais de trânsito e placas de logradouro;

Tipografia comercial: inscrições efêmeras, tais como aquelas presentes em pontos comerciais, acrescentadas posteriormente aos edifícios, e, na maioria das vezes, substituída periodicamente;

Tipografia acidental: inscrições não-oficiais ou não-autorizadas, tais como grafites e pichações, muitas vezes executadas sem planejamento e à revelia da vontade dos arquitetos, construtores e proprietários dos edifícios.

Figura 24. Gouveia & Farias (2007).

A sistematização a seguir (figura 25) é proposta por Finizola (2010), sendo uma adaptação da tabela proposta por GOUVEIA (2007), que localiza os letreiros populares nas paisagens tipográficas.

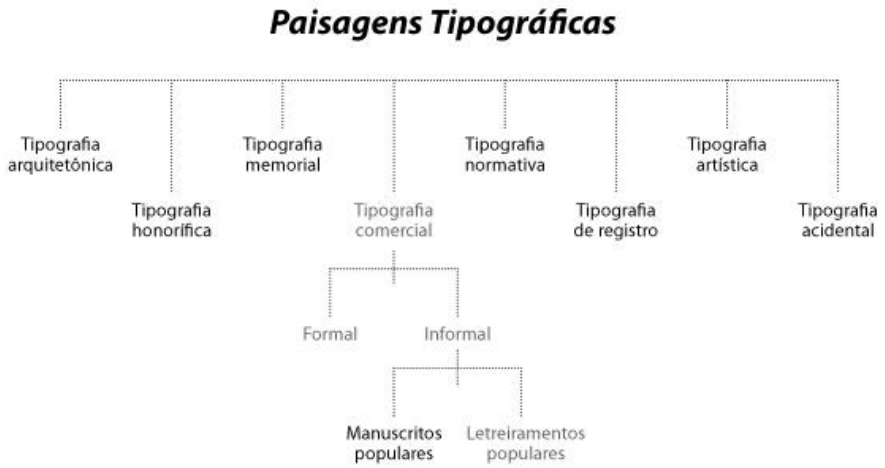


Figura 25. Os letreiramentos populares na paisagem tipográfica. Finizola (2010).

Grande parte dessas paisagens tipográficas está inserida no âmbito comercial. Na tipografia comercial existem os artefatos que se caracterizam como formais, que são os artefatos criados por designers ou publicitários e também os informais, que é onde está o nosso objeto de estudo. Segundo FINIZOLA (2013), dentro desse grupo informal encontramos os artefatos que são criados pelos letristas especialistas e pelos não especialistas.

FINIZOLA (2013) observa que, estas informações efêmeras[2] de caráter popular estão por toda parte, nos muros, mercados, barracas, feiras, nos barcos, nas lameiras de caminhão e em carrocinhas da praia. Essas mensagens configuradas por meio do letreiramento – entendido como técnica manual para confeccionar, desenhar ou abrir letras para compor texto – fazem parte do nosso cotidiano (figura 26), compõem a paisagem urbana do centro ou da periferia e

[2] Ela nos dá a definição de efêmeras: Do grego, ephemeron, de forma literal refere-se a algo que dura ao longo do dia. Todavia é compreendido como documentos de curta vida útil, documentos da vida cotidiana que, no entanto, portam significado e são expressões da comunicação de uma determinada época.

são executadas em sua grande maioria por anônimos, se caracterizando como interferências tipográficas urbanas (FINIZOLA, 2013:19).

Figura 26. Letreiramento popular do Brasil. Foto: @bh.vernacular

O letreiramento popular não é exclusivo no Brasil, também podemos ver esse tipo de manifestação em outros países (figura 27). E apesar de serem provenientes de culturas diferentes, muitas características técnicas são semelhantes, talvez, pelo fato de muitas ferramentas serem similares e também pela forma como esses artefatos visuais são concebidos, utilizando técnicas parecidas.

Figura 27. Letreiramento popular do México. Foto de Priscila Farias.

Em seu livro, “Abridores de letras de Pernambuco”, Fátima Finizola traça um panorama da paisagem tipográfica de seis cidades de Pernambuco, entre elas a cidade de Caruaru. Finizola (2013) observa que em sua maioria, os letreiros comerciais destas cidades são produzidos através de processos digitais. Isso é notável nas vias principais destas cidades, no entanto também existem letreiros produzidos por processos manuais.

3.2. COMPREENDENDO O LETREIRAMENTO POPULAR COMERCIAL

Como tema essencial para o entendimento deste projeto, se faz necessário um breve estudo sobre esse assunto. Segundo FINIZOLA (2015), desde as origens mais remotas do atual alfabeto latino, passando pelas civilizações dos fenícios, gregos, etruscos e romanos, até sua atual conformação gráfica, a história da escrita do homem continua a se delinear. Neste processo, não apenas os aspectos formais da escrita passaram por transformações, mas também a sua função e uso perante a sociedade: instrumento de dominação, educação, informação; ferramenta para difusão de crenças religiosas, conhecimentos científicos e para efetuar transações comerciais; elemento informativo na paisagem urbana, para identificar, direcionar, vender; entre outras. (FINIZOLA 2015)

Antes, a escrita era muito restrita a livros ou outros tipos documentos. Aos poucos, com o passar dos tempos, foi possível encontrar a escrita também em paredes de ruas, placas que sinalizavam estabelecimentos ou qualquer outro tipo de ambiente (figura 28). Não se sabe datar o início dessas manifestações, como observa FINIZOLA (2015), citando PELEGRINI (2009), dizendo que, “lamentavelmente, os escritos tradicional-populares não foram registrados ou estudados sistematicamente em outras épocas, o que fez perderem-se ações/reações, uma vez que as mensagens são geralmente efêmeras (...)” (FINIZOLA el al., 2015).

Figura 28. Letreiramento popular. (FINIZOLA 2013).

Finizola (2013) em seu livro, “Abridores de Letras de Pernambuco”, também concorda com Pelegrini, dizendo que “é difícil precisar a origem do ofício do pintor de letras e dos letreiramentos manuais. São poucos os registros do passado dessa forma de comunicação gráfica, devido à natureza efêmera intrínseca aos mesmos, visto que são produtos do cotidiano e de curta vida útil” (FINIZOLA, p. 24, 2013).

Como dito anteriormente, é difícil estabelecer uma data de início para a prática dessas inscrições manuais, mas segundo GRAY (1986), há registros dessas inscrições nas paredes, casas e lojas anunciando espetáculos da cidade de Pompeia, antiga cidade do Império Romano que por volta de 79 d.C. foi devastada pelo vulcão Vesúvio. Segundo FINIZOLA (2013), essas tradições de inscrições públicas só vieram ser observadas na época da Revolução Industrial, mais especificamente na Inglaterra, no século XIX, surgindo assim o letreiramento comercial, que era estampado pela cidade em placas de ruas, muros, como forma de sinalização e comunicação. GRAY (1986) nos diz que

muitos desses objetos eram pintados à mão, diretamente na superfície específica. Nasce assim um novo tipo de atividade, o ofício do pintor de letras.

Heitlinger (p. 120, 2006) nos mostra que, no período da Revolução Industrial existia o ofício dos pintores de tabuletas, que era uma profissão importante na época. Os estilos usados pelos pintores era uma mescla de letras d e serifa-grossa (as egípcias) e das letras sem-serifa (as grotescas). Muitas das fontes da época, como a Bodoni, Didot, Walbaum, apesar de serem elegantíssimas, não ofereciam boa visibilidade para as tabuletas. Essas dificuldades levaram os pintores de tabuletas a alargar os traços das letras e a alterar as serifas – quer eliminando-as radicalmente (sem serifa), quer dando-lhes um traço massivo e retangular (egípcias). Ainda segundo Heitlinger (p. 121, 2006), o importante era que as letras fossem bastante visíveis, que chamassem atenção e que fosse fácil de serem reproduzidas em vários tamanhos. Heitlinger (p. 121, 2006) completa dizendo que a partir daí surge um novo tipo de letra, a letra comercial. Se antes o desenho de letras orientou-se pela cultura e pela ciência, a partir da Revolução Industrial, o comércio e a publicidade penetram nesse universo tipográfico.

Aqui no Brasil, essa prática deve ter começado junto ao início do comércio de fato. Finizola (2013) destaca que um estabelecimento comercial necessita de identificação em algum ponto da sua fachada, por exemplo.

Segundo Finizola (2013), “as mensagens dos letreiramentos comerciais apresentam configurações originais e diversificadas, ilustrações e grafismos peculiares”. Esse tipo de comunicação visual, segundo Dohmann (2007), com o seu carácter de informalidade, tem funções utilitárias objetivas e precisas: necessita de chamar a atenção do transeunte; devendo transmitir rapidamente informações claras sobre a atividade do estabelecimento que quer divulgar (DOHMANN 2007). Por isso, conforme nos ensina Lelia Coelho Frota (2005), trata-se de um senso estético baseado no saber popular, advindo das experiências visuais do quotidiano. (DOHMANN at al., 2007)

Os principais responsáveis por essa produção vernacular, os pintores de letras, podem ser definidos em dois grupos, segundo Finizola (2013): [1] os letristas

especialistas, que são aqueles considerados profissionais, que possuem um domínio técnico e que fazem dessa prática sua fonte de renda; [2] e os letristas não especialistas, que são aqueles que por uma necessidade emergente produzem letreiros improvisados e objetivos dando importância exclusivamente a comunicação (FINIZOLA, 2013).

Figura 29. A esquerda, exemplo de um letreiro popular pintado por um não especialista. A direita, três imagens como exemplo de um letreiro popular pintado por um especialista. (FINIZOLA, 2013).

No entanto, sabemos que, hoje dia essa prática manual está diminuindo. Letreiros pintados manualmente estão dando lugar às fachadas de impressões digitais, devido a rapidez do processo e dos preços mais atrativos. Muitos desses pintores, segundo Finizola (2013), já se afastaram ou mudaram de ramo, e outros tiveram que se adaptar às novas ferramentas para garantir a sua permanência no mercado (FINIZOLA, 2013).

3.3. LETREIRAMENTO POPULAR COMO INSPIRAÇÃO PARA FONTES DIGITAIS

Como dito anteriormente, é possível notar que nos últimos anos o interesse pelas expressões do design informal vem crescendo e se tornando referência para o design, sobretudo para a área da tipografia, que é o foco desse projeto. Priscila Farias (2011), nos diz que, nessa área, incorporar as formas vernaculares significa a valorização de modelos anteriores à instituição de critérios modernos de limpeza e legibilidade. Ainda no âmbito da tipografia, na Europa ou nos

Estados Unidos, essa incorporação do vernacular na tipografia se torna um desafio, ou como Priscila Farias (2011) diz, “uma rebelião contra o *status quo* de uma tradição tipográfica”. No fim do século XIX e começo do século XX, a tendência era que os tipos continuassem sendo construídos com estilos que trouxessem mais clareza.

Por outro lado, como afirma FARIAS (2011), em países onde o design de tipos floresceu como resultado da popularização das tecnologias digitais, como os da América Latina, ela adquire um significado diferente, uma vez que é contemporânea ao próprio nascimento de alguma forma da tradição tipográfica.

> Fontes digitais inspiradas por artefatos vernauculares são frutos de tecnologias sofisticadas, que simulam ou se referem a artefatos produzidos por meio de técnicas artesanais tradicionais. Famílias tipográficas com essas características vêm sendo produzidas na América Latina pelo menos desde o final da década de 1991. (FARIAS, p. 169, 2011)

No livro “Fontes Digitais Brasileiras: 1989 a 2001”, Priscila Farias diz que:

> Na tipografia digital, a incorporação de formas populares pode ser entendida como uma tentativa de incluir, em um universo que tende à exclusão e ao elitismo, vozes que estão afastadas devido à sua posição econômica ou social. Este tipo de prática também está, muitas vezes, associada a tentativas de descoberta ou de recuperação de formas genuinamente brasileiras ou regionais. (FARIAS, p. 125, 2003)

FARIAS (2011) identifica cinco estratégias de incorporação de elementos vernaculares em fontes digitais:

• Fontes baseadas em artefatos produzidos por especialistas (artefatos criados por pintores, letristas, gravadores profissionais, que respeitam as regras ortográficas);

• Fontes baseadas em artefatos produzidos por não especialistas (artefatos que apresentam erros de construção, tais como letras espalhadas, hesitantes ou improvisadas, sendo muitos deles exemplares únicos);

• Fontes baseadas em artefatos idiossincráticos (artefatos produzidos por raros autores, considerados extraordinários por terem desenvolvido modelos tão próprios quanto peculiares, onde, a maior parte é homenageada pelo designer dando à fonte o seu nome);

• Fontes baseadas em artefatos rústicos (inspiradas pela tradição popular, mais fortemente relacionadas com o folclore ou fenômenos culturais, como por exemplo, xilogravuras utilizadas em folhetos de cordel);

• Fontes baseadas em artefatos urbanos (inspiradas por manifestações populares mais típicas em ambientes metropolitanos modernos, tais como pichações e lambe-lambes).

Abaixo, apresentamos algumas fontes conhecidas, que foram inspiradas no design vernacular.

Seu Juca – Priscila Farias

A fonte Seu Juca (figuras 30 e 31), criada por Priscila Farias, traz elementos similares aos que vemos em supermercados e mercearias populares. Segundo ela (FARIAS, 200), Juca conferiu ao desenho destas letras uma grande variação de altura e inclinação em uma mesma palavra, dando ritmo e movimento à composição. Outra característica da fonte é a busca pela representação tridimensional, que parece ser empregada para dar mais destaque as inscrições.

Figura 30. Fonte Seu Juca, de Priscila Farias. Imagem da internet.

Figura 31. Exemplo da fonte aplicada em texto (FARIAS, 2000).

Brasilêro – Crystian Cruz

A fonte Brasilêro (figura 32), lançada em 2003 surgiu pela análise de vários letreiros feitos de forma manual vistos em várias cidades do Brasil, tentando traduzir esse impacto visual popular em uma fonte digital. Essa fonte já foi utilizada em mais de 300 projetos comerciais e é uma das mais populares no Brasil.

Figura 32. Fonte Brasilêro, de Crystian Cruz. Imagem da internet.

4. METODOLOGIA DO PROJETO

Para facilitar no desenvolvimento do projeto da fonte digital, o mesmo foi dividido em três partes.

Parte 1 – Levantamento de dados: mapeamento dos bares, pesquisa de campo e análise do material colhido.

Parte 2 - Conceituação e Projeto Tipográfico: aplicação do conceito escolhido e desenvolvimento do set de caracteres.

Parte 3 - Fonte Barzin: apresentação da fonte.

Tendo em vista que este trabalho se trata de um projeto de conclusão de curso e que o objeto de estudo é a tipografia vernacular, buscou-se referências de métodos que foram elaborados para a criação de fontes digitais a partir do vernacular. Assim, foi escolhido o método de MOREIRA (2016) proposto em sua monografia 'Tipografia Vernacular Digital: proposta de um método para o desenho de fontes tipográficas de inspiração popular', desenvolvido no curso de Design do CAA-UFPE.

A metodologia de MOREIRA (2016) consiste em quatro fases:
• Escolha da referência;
• Análise da referência;
• Uso da referência;
• Analógico no Digital.

Essas quatro fases foram incorporadas na parte 2 do processo de desenvolvimento do nosso projeto.

A primeira fase da metodologia se trata da escolha da referência concreta[3]. Aqui, ele propõem como orientação para a escolha da referência a classificação

[3] Fábio Lima (2009) separa as fontes de simulação caligráfica em duas categorias: fontes digitais de simulação caligráfica construídas a partir de uma referência concreta e as fontes digitais construídas a

tipográfica dos letreiramentos populares criadas por Finizola (2010), cuja classificação também foi abordada na fundamentação teórica (2.3 Elementos que compõem em um estilo tipográfico). Para facilitar ainda mais a execução desta fase, ele nos traz um diagrama (figura 33) com essa classificação tipográfica. Mas ele atenta para que a escolha da referência seja de forma subjetiva e pessoal, de acordo com as motivações do designer.

Figura 33. Diagrama ‘Fase 1’: escolha da referência (MOREIRA, 2016).

partir de referências conceituais. Uma referência concreta seria um registro em original manuscrito, por exemplo.

A próxima fase é a Análise da Referência. Nesse momento, a referência selecionada passará por uma análise de acordo com as categorias apresentadas no segundo diagrama (figura 34), categorias estas inspiradas na classificação de letreiramentos populares elaborada por Finizola (2010). São elas: [1] Autoria, que busca definir se o artefato vernacular escolhido foi criado por letristas especialistas ou os não especialistas; [2] Formas de representação, que vai buscar classificar a referência quanto ao desenho de suas letras, se tem natureza caligráfica, tipográfica ou se faz uso do desenho como forma de representação. [3] Atributos formais, sendo um momento mais detalhado, que faz o designer ter uma familiarização maior com o artefato vernacular em questão, entendendo suas particularidades formais, e incentivando o pensamento criativo a respeito das possibilidades do projeto da fonte digital.

Figura 34. Diagrama ‘Fase 2’: análise da referência (MOREIRA, 2016).

A terceira fase - Uso da referência - assim como na primeira, tem uma característica pessoal, porque cada designer decidirá como a referência será utilizada, no que diz respeito ao grau de similaridade com a fonte. MOREIRA (2016) nos mostra um modelo onde podemos definir a semelhança entre o artefato e fonte, por dois níveis de reconstrução: literal e inspirada (figura 35).

Figura 35. Níveis de reconstrução de uma referência (MOREIRA, 2016).

Nessa fase, também compreenderemos os movimentos que originarão o traçado de cada caractere e da geração de caracteres, através do estudo analógico, podendo ser com lápis ou pincel, por exemplo. É recomendado que os esboços sejam feitos com base nos caracteres-chave que foram escolhidos.

Figura 36. Níveis de inconstância dos caracteres tipográficos (MOREIRA, 2016).

MOREIRA (2016) também nos apresenta o diagrama completo dessa terceira fase (Figura 37).

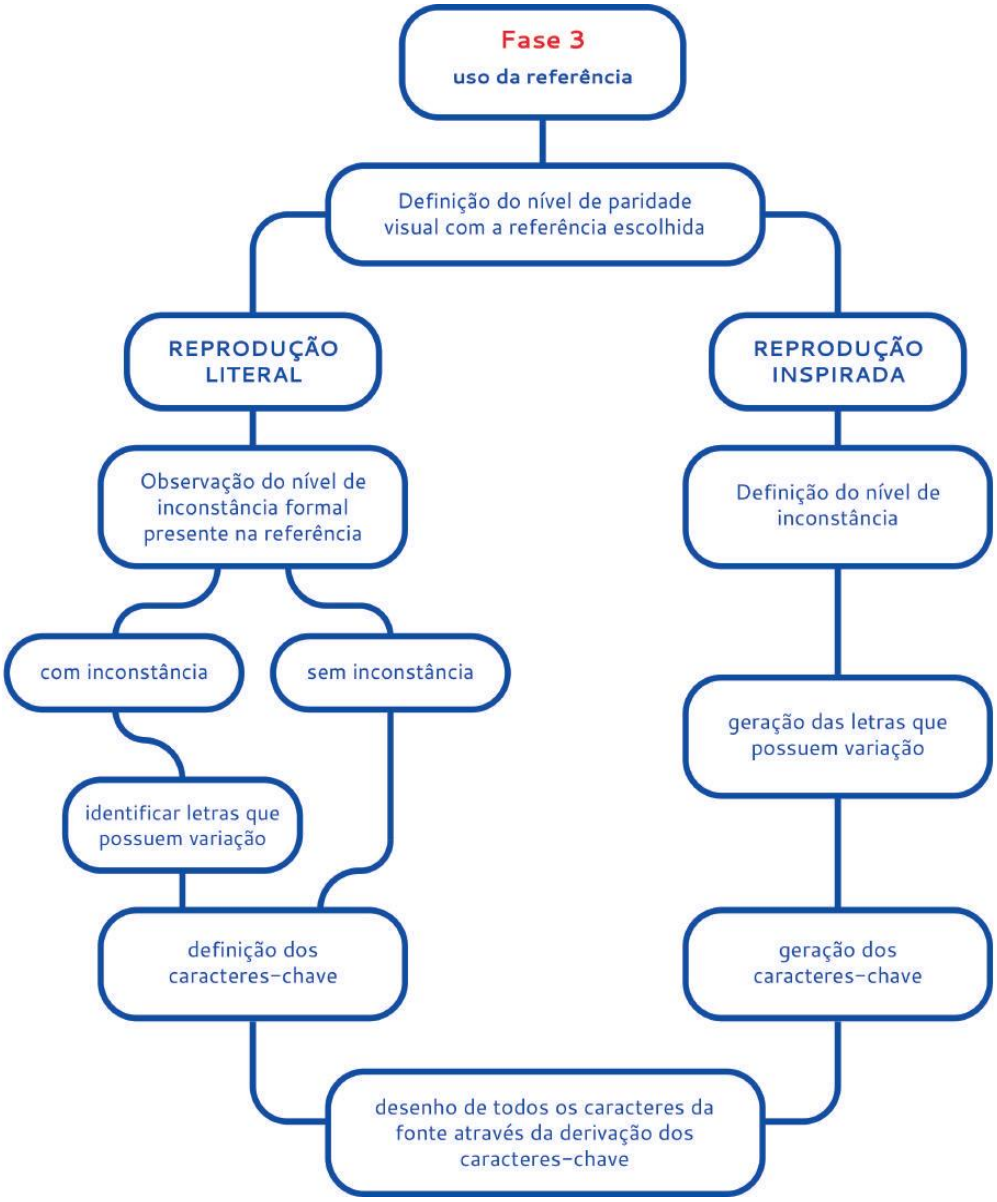


Figura 37. Diagrama ‘Fase 3’: uso da referência (MOREIRA, 2016).

Por fim, na quarta fase, é o momento em que os contornos de cada caractere esboçado na fase anterior são construídos em vetor. MOREIRA (2016) nos traz duas técnicas de vetorização (figura 38): [1] através do controle total dos pontos de curvas no software de criação de vetores ou [2] através do rastreamento da imagem em sua conversão em uma forma vetorial. Onde, a segunda opção gera uma grande quantidade de pontos, possui um grau de complexidade mais baixo e mantem um grau de conservação de características formais presentes na

referência escolhida, fazendo com que o Designer não tenha tanta liberdade criativa. Já na primeira opção, a fonte final possui menos pontos, o Designer possui uma boa liberdade criativa, mas exige dele um bom domínio técnico.

Figura 38. Níveis de controle da forma de acordo com a vetorização (MOREIRA, 2016).

Fica a critério do Designer decidir o caminho a seguir (figura 39), ele deverá levar em consideração sua habilidade técnica.

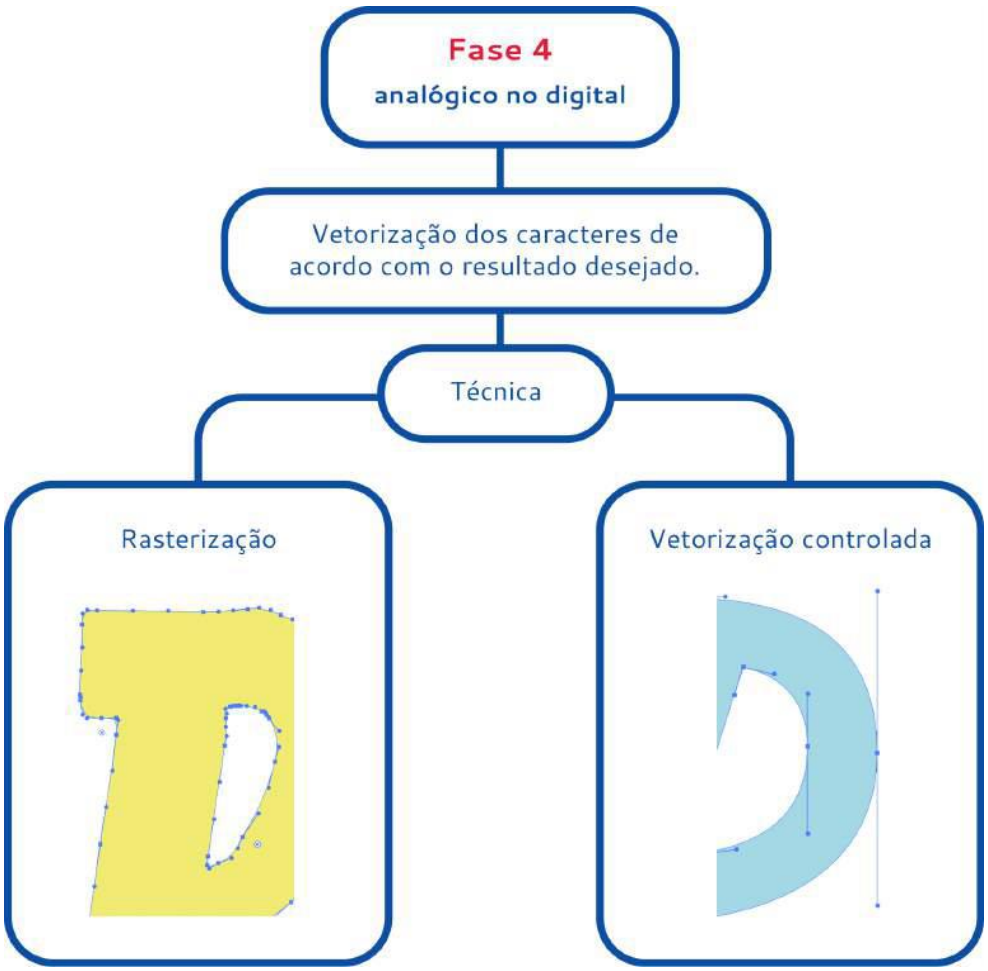


Figura 39. Diagrama ‘Fase 4’: analógico no digital (MOREIRA, 2016).

5. DESENVOLVIMENTO DA FONTE DIGITAL

A partir de agora, como dito no capítulo anterior, seguiremos com as três partes do projeto para poder concluir o objetivo deste trabalho.

5.1 PARTE 1 – LEVANTAMENTO DE DADOS

5.1.1 MAPEAMENTO PRELIMINAR DOS BARES DE CARUARU

O pontapé inicial para localizar bares de Caruaru com fachadas em letreiramentos artesanais partiu de uma pesquisa de campo de caráter mais abrangente, nos principais pontos de quase todos os bairros da cidade. A princípio, foi percebido que os bairros mais distantes do centro, geralmente bairros mais novos, não possuíam bares mais populares com fachadas de letreiros manuais. Conseguimos encontrar letreiros manuais em fachadas de bares nos bairros mais próximos do centro, mesmo assim, notamos que são poucos os números desses bares em relação aos bares com fachadas de impressões digitais, como mencionado na apresentação deste trabalho. Por esse motivo, pela segurança do pesquisador e também por falta de acesso, os bairros mais viáveis para fazer parte da pesquisa de campo mais adiante foram: Boa Vista, Caiucá, Divinópolis, Indianópolis, João Mota, Kennedy, Maurício de Nassau, Nossa Senhora das Dores (centro), Petrópolis, Riachão, Salgado, Santa Rosa, São Francisco e Vassoural (figura 40).

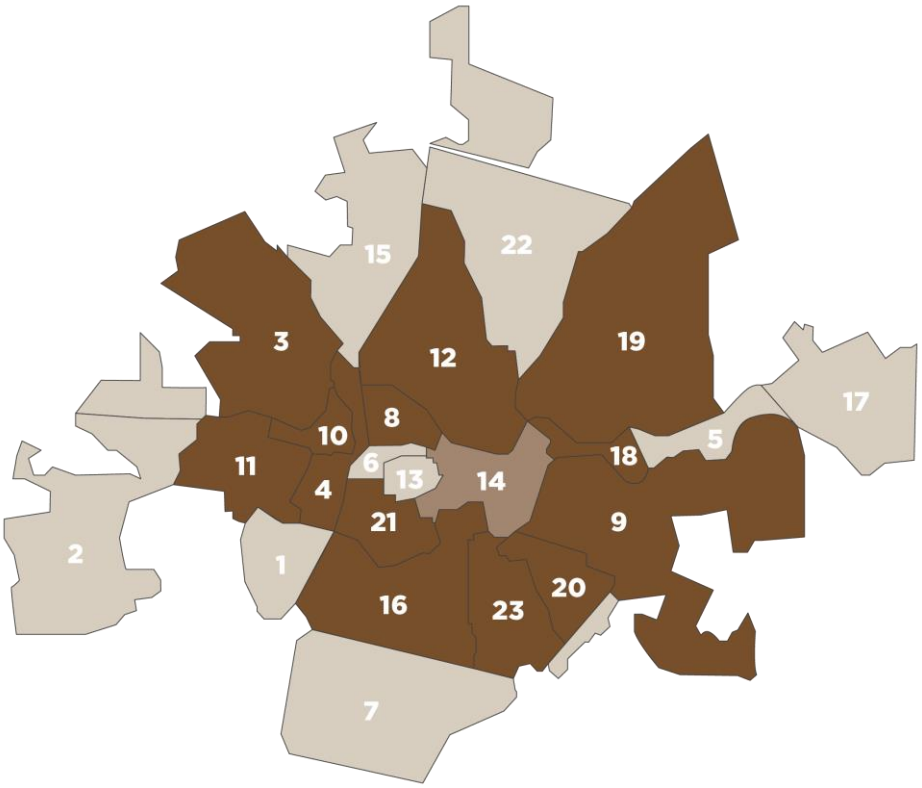


Figura 40. Mapa dos bairros de Caruaru ilustrado, com identificação dos bairros escolhidos.

5.1.2 PESQUISA DE CAMPO

Definidos os bairros, começamos a pesquisa de campo de fato, com os registros fotográficos desses bares para o acervo de imagens, por meio de equipamentos, como: máquina digital fotográfica, GPS (para ter a certeza de que o máximo de ruas do bairro tenham sido percorridos) e meio de transporte para a agilidade e segurança do pesquisador. Nenhum contratempo aconteceu durante toda a trajetória. Depois de percorrer todos os bairros alvos, foi notado que ainda sim, alguns destes bairros não possuíam bares com fachadas de letreiros manuais (figura 41).

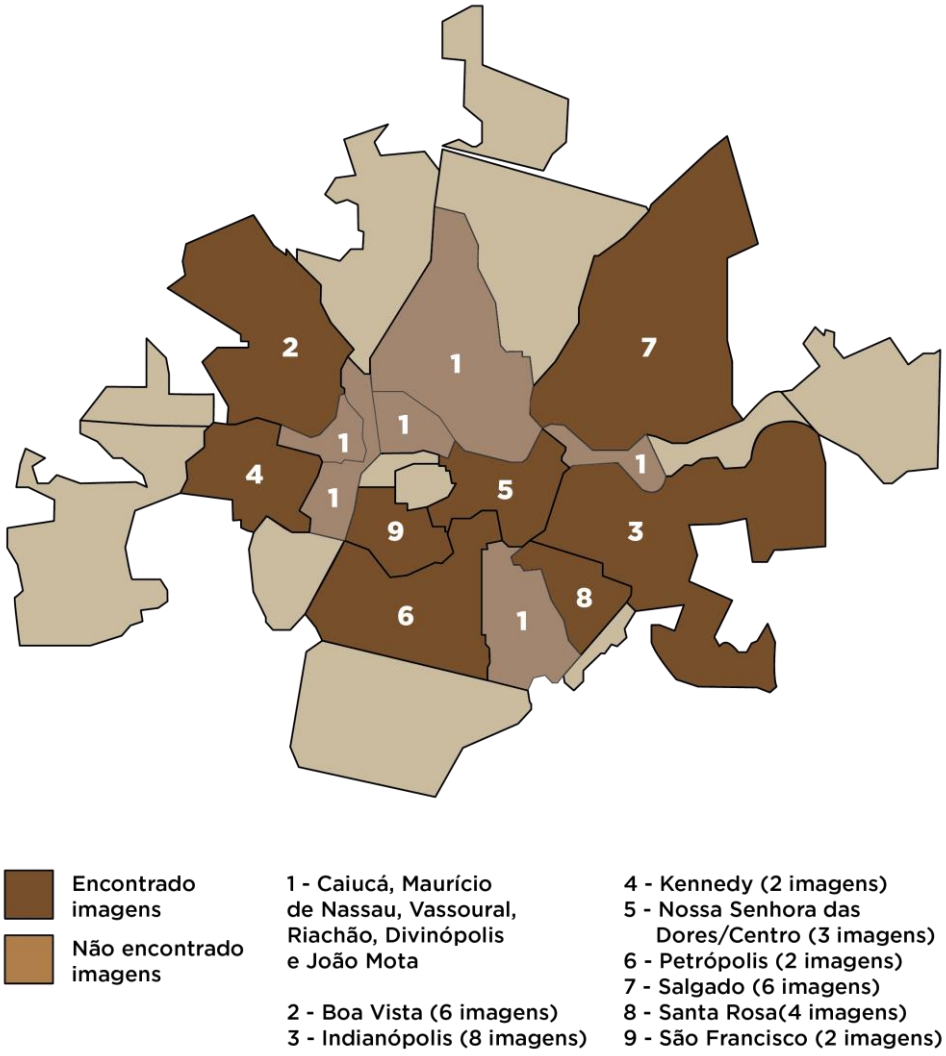


Figura 41. Mapa de Caruaru ilustrado, dos bairros com imagens registradas.

5.1.3 ANÁLISE DO MATERIAL COLETADO

Com a pesquisa de campo concluída, nosso banco de imagens final foi composto por 33 imagens (anexo 1). Para fazer uma análise prévia das imagens, empregamos algumas classificações apresentadas por Lucy Niemeyer (2010) no capítulo 2.3. Percebemos que em relação ao uso da caixa alta e caixa baixa, 1/3 das fachadas foram feitas exclusivamente em caixa alta (figura 42).

Figura 42. Esquina Bar. Acervo de pesquisa.

Em relação ao peso, foi notado que a grande maioria dos letreiros possuem características de estilo mais bold, sem muito contraste de espessura dos traços.

Figura 43. Carreteiros Bar. Acervo de pesquisa.

Também notamos que em relação a inclinação, a grande maioria delas é normal, pouquíssimas são inclinadas. Mais ou menos 40% dos letreiros possuem sombras, traçados ou outros tipos de efeitos nas letras. Mesmo sendo menor que a quantidade de letreiros sem efeitos nas letras, pode ser uma possibilidade de que a fonte final também incorpore efeito nas letras, pelo fato de ser uma característica comum na tipografia vernacular.

Figura 44. Boteco do Shell. Acervo de pesquisa.

De acordo com a classificação de estilos tipográficos de Finizola (2010), percebemos que diante do que foi analisado, no universo específico das fachadas de letreiros manuais dos bares de caruaru é mais representativo o estilo “gordo”, com terminais mais arredondados. E por ter maior incidência no levantamento das amostras foi este o estilo escolhido (figura 45) para desenvolvermos a fonte digital.

Figura 45. Dolores Bar. Acervo de pesquisa.

5.2 PARTE 2 – CONCEITUAÇÃO E PROJETO TIPOGRÁFICO

5.2.1 ESCOLHA DA REFERÊNCIA

Seguindo a metodologia de MOREIRA (2016), essa primeira fase, como explicado no capítulo 4, consiste na escolha da referência. A escolha da referência se dá na recorrência do estilo de letra encontrado nas fachadas de letreiros manuais dos bares de Caruaru, como analisado no tópico anterior (5.1.3). Assim, foi eleito o letreiro da fachada do Beber Mania Bar (figura 46) para o desenvolvimento da fonte digital, por trazer mais constância entre as formas das letras.

Figura 46. Beber Mania Bar. Acervo de pesquisa.

5.2.2 ANÁLISE DA REFERÊNCIA

Os três critérios de análise apresentados por MOREIRA (2016) nessa segunda fase são: [1] Autoria; [2] Formas de representação e [3] Atributos formais. Cada um deles será apresentado por uma tabela criada, tendo em vista as características da referência escolhida.

AUTORIA	
ESPECIALISTA	NÃO-ESPECIALISTA
X	

FORMAS DE REPRESENTAÇÃO		
CALIGRÁFICA	TIPOGRÁFICA	DESENHO
	X	

ATRIBUTOS FORMAIS	
CONSTRUÇÃO	INTERROMPIDA
FORMA	CURVAS ARREDONDADAS
LARGURA	REGULAR
PESO	SEMI BOLD
SERIFAS	SEM SERIFA
DECORAÇÃO	NÃO POSSUI
TIPO DE CONTRASTE	CONTRASTE DISCRETO
CARACTERES-CHAVE	“B”, “A”, “R”, “N”, “M” E “I”.

5.2.3 USO DA REFERÊNCIA

Seguindo o diagrama criado por MOREIRA (2016), nesta etapa foi definido o nível de paridade visual com a referência escolhida. A escolha foi pela reprodução literal, mas por não termos na imagem de referência todas as letras do alfabeto, os outros caracteres foram desenvolvidos a partir dos que temos a princípio, tornando uma construção mista.

Não foi percebido nenhum nível de inconstância explícito nas letras da fachada Beber Mania Bar. Usaremos como base a Grade de Derivação de Caracteres de Debra Adams (figura 47), que foi criada especificamente para caracteres em caixa alta.

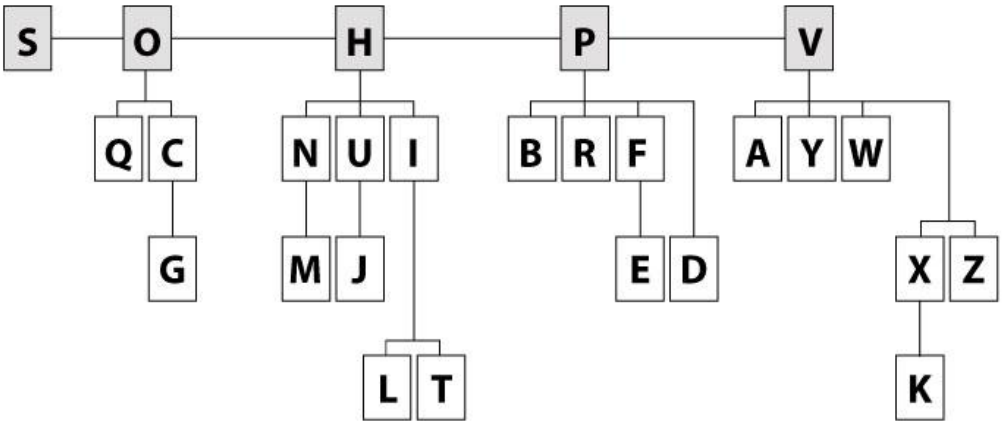


Figura 47. Grade de Derivação de Caracteres caixa alta de Debra Adams.

A referência visual foi digitalizada, e em seguida vetorizada, afim de conseguir uma fidelidade nos traços, diferentemente do que foi sugerido como caminho pela metodologia de MOREIRA (2016), que indica que os esboços sejam elaborados de forma manual (com lápis ou pincel, por exemplo). Essa adaptação foi feita para garantir maior fidelidade na reprodução dos caracteres. Para chegarmos nos caracteres-chaves da grade de Debra Adams, levamos a imagem da referência para o softwere Adobe Illustrator CC 2019, para que as letras fossem vetorizadas (figura 48).

Figura 48. Vetorização das letras da imagem de referência. Acervo de pesquisa.

Ainda no Adobe Illustrator, foi criado um grid, para homogeneizar o tamanho das letras vetorizadas e todas as que seriam desenvolvidas mais adiante. O grid que foi construído tem 730x730pt, sendo a linha de base localizada na altura 118pt do grid. Como a referência não apresenta letras em caixa-baixa, não foi criada a linha da “altura x”, para substituí-la, foi criado apenas a linha da “altura da caixa alta”.

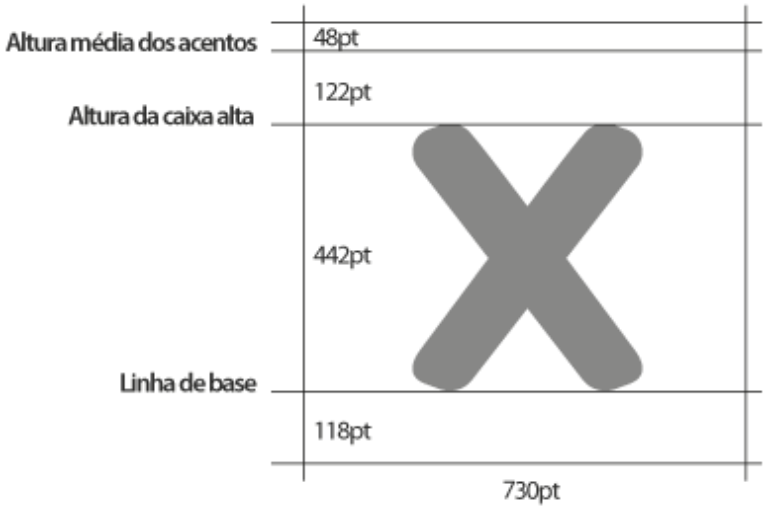


Figura 49. Grade de proporção criada para a construção da fonte digital. Acervo de pesquisa.

Ainda no illustrator, utilizamos os caracteres vetorizados anteriormente para chegarmos nos caracteres-chaves da grade de Debra Adams (figura 50).

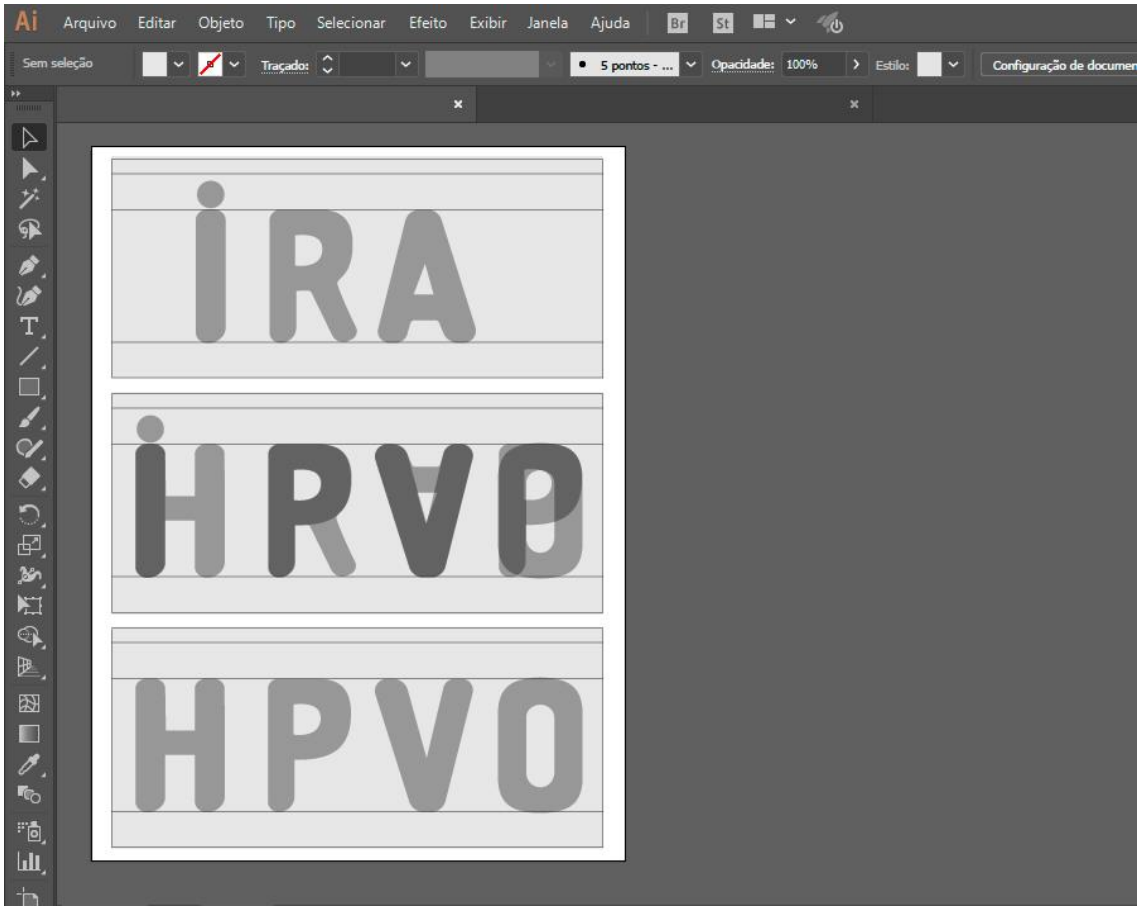


Figura 50. Construção dos caracteres-chaves. Acervo de pesquisa.

Como podemos perceber, na Grade de Derivação de Caracteres de Debra Adams, nenhum caractere é derivado do “S”, então, para poder ter um resultado satisfatório na construção do caractere “S”, ele será construído mais adiante, depois de outros caracteres serem construídos.

O próximo passo dessa fase foi a construção de todos os outros caracteres a partir dos caracteres-chaves. Nesse momento, se fez mais eficiente a continuação desse projeto diretamente no software vetorial Adobe Illustrator. A construção do set de caracteres final será ilustrada na próxima fase.

5.2.4 DO ANALÓGICO AO DIGITAL

Essa última fase é onde os caracteres tomarão forma, podendo seguir dois caminhos, segundo a metodologia de MOREIRA (2016): rasterização ou vetorização controlada. Como já mencionado no decorrer desse capítulo, nossa

imagem de referência possuía apenas algumas letras. Desse modo, não podemos seguir por um caminho de rasterização. É sabido também que, o set de caracteres não foi construído manualmente no tópico anterior, para que nesse pudéssemos fazer a vetorização controlada, por acreditar ser mais eficiente a própria vetorização dos caracteres em cima da imagem digital das letras, em um software vetorial. Diante disso, aqui, construiremos o restante dos caracteres de forma digital a partir dos caracteres-chaves escolhidos.

A princípio, os caracteres gerados foram aqueles que possuíam características muito semelhantes aos caracteres-chaves. Mais adiante, depois de uma boa base de caracteres criados, foram criados os caracteres mais complexos (figuras 51 e 52).

Figura 51. Derivação e construção de alguns caracteres. Acervo de pesquisa.

Figura 52. Construção do “S”. Acervo de pesquisa.

No fim, a grade de derivação completa pode ser vista na figura 53.

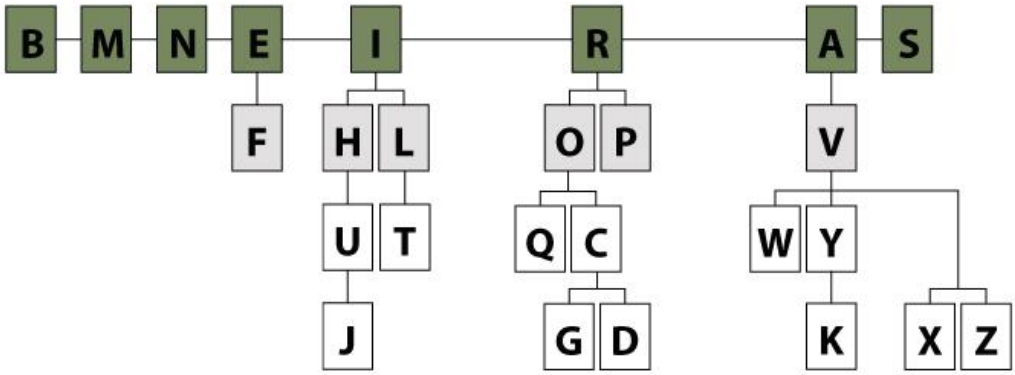


Figura 53. Grade de derivação completa. Acervo de pesquisa.

5.3 PARTE 3 - FONTE BARZIN

Diante disso, nosso set de caracteres final ficou com:

26 letras em caixa-alta;
10 algarismos;
35 sinais comerciais e matemáticos.
26 sinais diacríticos.

O conjunto completo pode ser apreciado na figura 56.

Em seguida também foram realizados teste iniciais de composições de palavras para detectar alguma inconsistência nos caracteres (figura 54). Nestes foram detectados alguns caracteres com peso mais leve que foram corrigidos. Também foram feitos alguns ajustes ópticos nas alturas dos caracteres de acordo com o seu aspecto formal. Se tiverem uma altura igual, os caracteres com base de construção circular e triangular parecerão menores em relação aos caracteres de base retangular (figura 55). Os ajustes foram realizados e em seguida a fonte em formato vetorial foi exportada para o Software FontForge.

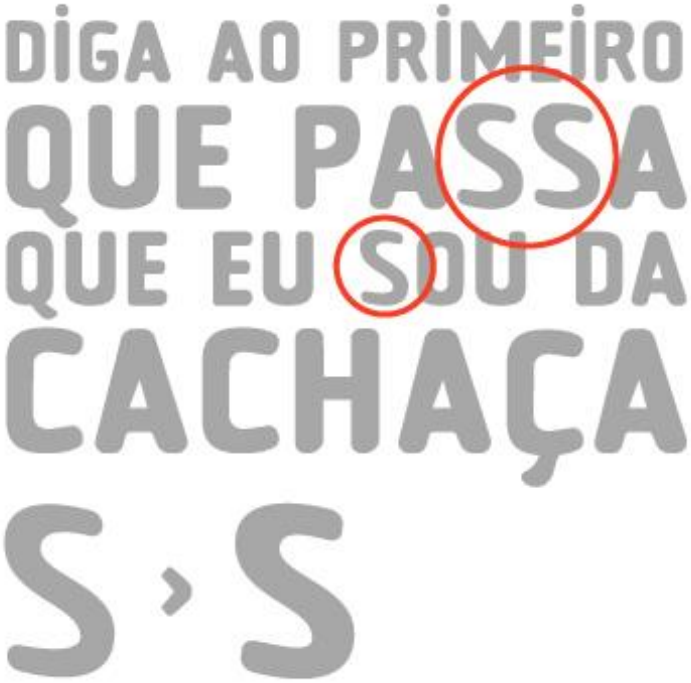


Figura 54. Ajustes de alguns caracteres. Acervo de pesquisa.

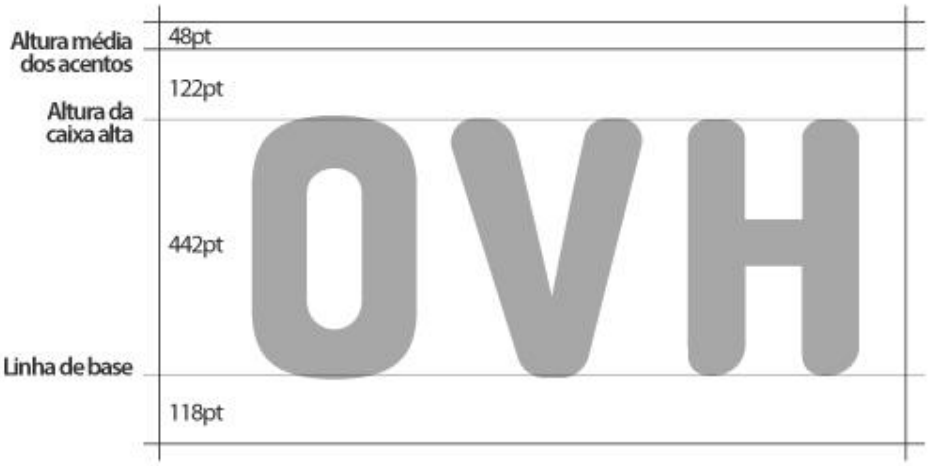


Figura 55. Ajuste óptico. Acervo de pesquisa.

Figura 56. Set de caracteres final. Acervo de pesquisa.

Podemos perceber nas figuras 57 e 58 o desenvolvimento para gerar um arquivo beta da fonte Barzin, no software FontForge. É uma fonte beta por não haver um refinamento de espaços, o que tornaria o projeto mais extenso. Ela serve para termos uma noção de como ela pode se comportar em variados tamanhos e em impressos. O FontForge é um software gratuito e didático. Só algumas considerações foram feitas para gerar uma fonte beta: todas as letras

precisavam ser inseridas em uma base de 1000x1000pt, tendo as mesmas proporções baseadas em linhas guias, e serem importadas na extensão "SVG". O resultado podemos ver nas figura 59 e 60, com um mockup do typespecimen.

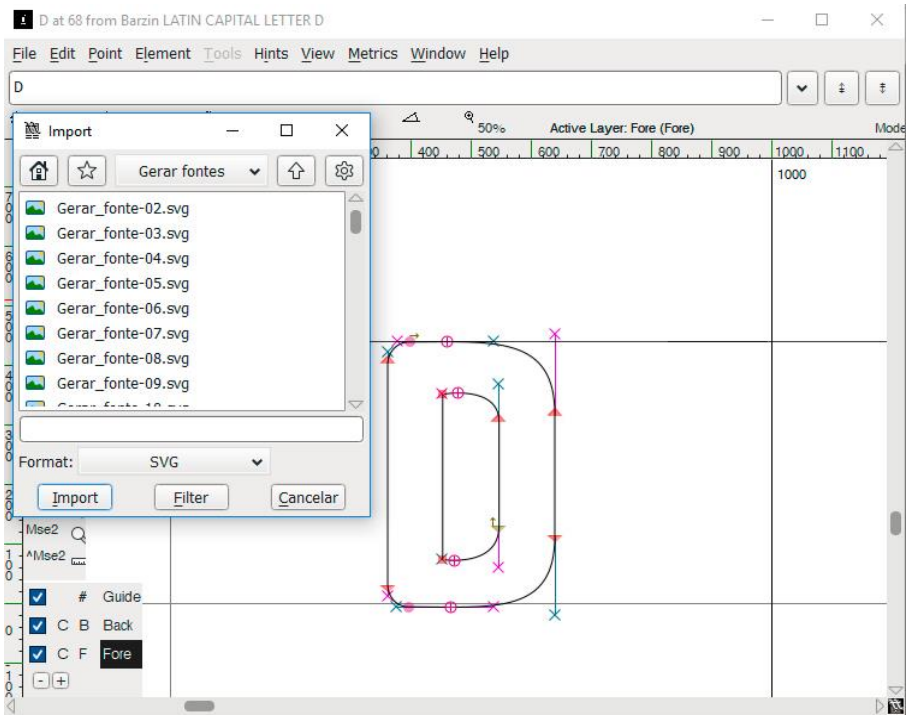


Figura 57. Importação dos arquivos vetoriais. Acervo de pesquisa.

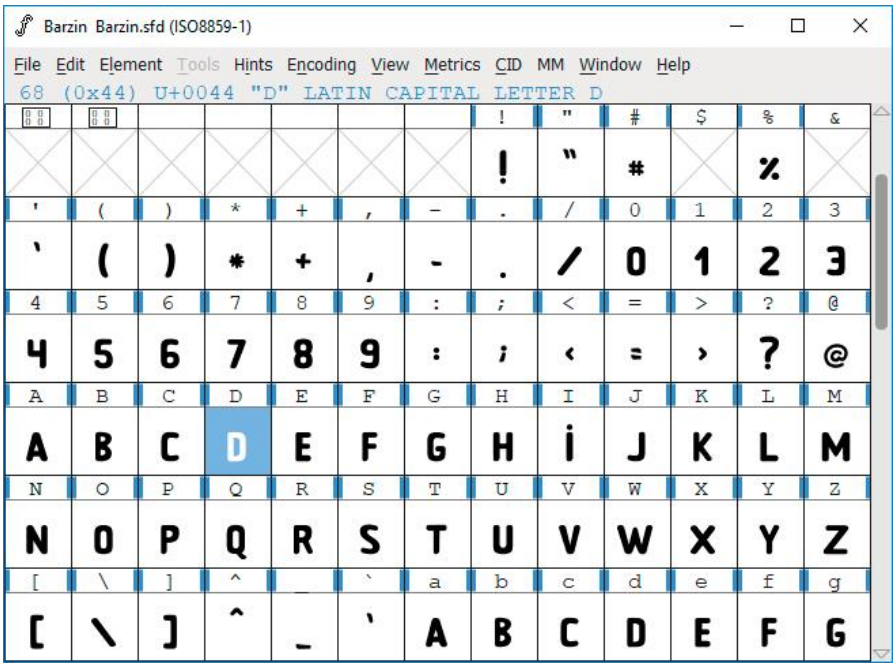


Figura 58. Interface do FontForge com os caracteres importados. Acervo de pesquisa.

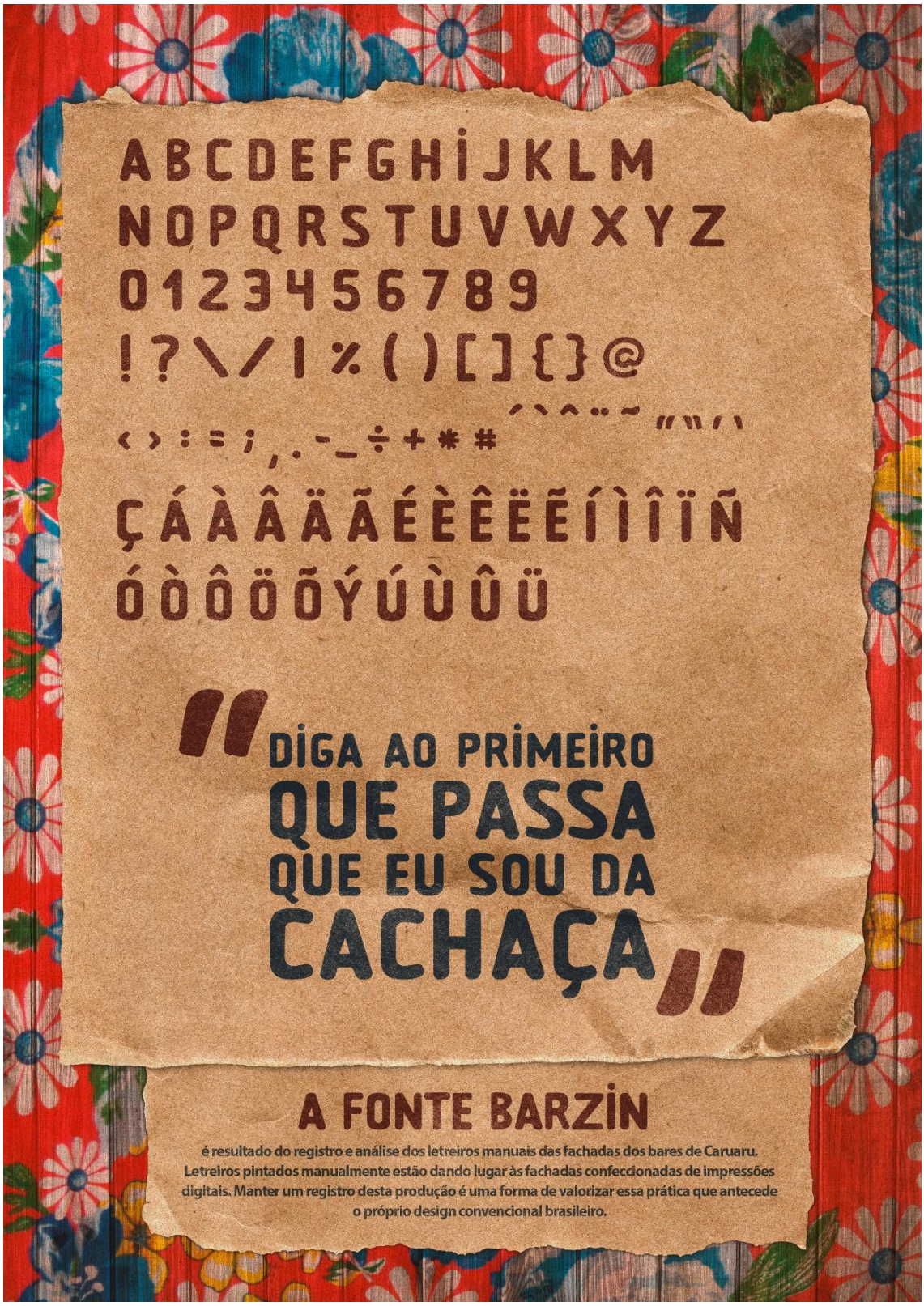


Figura 59. Typespecimen da fonte Barzin. Acervo de pesquisa.

Figura 60. Mockup do typespecimen da fonte Barzin. Acervo de pesquisa.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho apresentou a fonte display Barzin, que vem da expressão utilizada por muitas pessoas do interior pernambucano. Ela é fruto da análise e do registro da tipografia dos letreiros das fachadas de bares populares de Caruaru. O desenvolvimento do projeto se iniciou pela pesquisa de campo feita em alguns bairros da cidade, que sucedeu o mapeamento feito anteriormente em todos os bairros, de uma forma mais exploratória. Todo esse processo serviu pra entendermos que os bairros mais novos, que geralmente são os mais afastados do centro, não possuem bares em quantidades expressivas que utilizam fachadas identificadas por letreiros manuais, e sim fachadas com estruturas impressas digitalmente.

A metodologia de MOREIRA (2016) foi testada neste trabalho e em alguns momentos do projeto nos deparamos com alguns caminhos não previstos pelo autor, que ocasionou momentos de improviso, mas que na área estudada é previsível acontecer.

Dois bares não puderam ser registrados. No momento da fase exploratória dos bairros até o momento da pesquisa de campo onde foram feitos os registros, foi notado que um bar trocou sua fachada de letreiro manual pra uma impressa digitalmente, e outro bar fechou. É fácil compreender que as fachadas manuais dos bares de Caruaru estão dando lugar as fachadas confeccionadas por impressões digitais. Com isso, foi importante validar esse registro porque é uma forma de valorizar o trabalho manual da região e também de fornecer dados para projetos futuros sobre o design verncular, especialmente de Caruaru. Sabemos que o design vernacular é uma área em expansão mas ainda pouco explorada.

Para o projeto em si não ficar muito extenso e por levar mais tempo do que o que havia disponível, não foram feitas entrevistas com pintores da cidade. Entender seus processos e os materiais utilizados, por exemplo, é uma forma de valorizar esse trabalho informal que antecede o design formal no Brasil, mas que ficará para pesquisas e projetos futuros.

O FontForge, utilizado para gerar a fonte é um software didático e relativamente fácil de manusear, mas que requer um bom tempo e muito estudo para conceber

um resultado satisfatório. A fonte Barzin é uma fonte beta, não há um refinamento de espaços entre os pares, que está de uma forma automática, mas é um trabalho que pode se desdobrar futuramente, além de um novo estudo para a concepção de um alfabeto minúsculo para encorpar a fonte Barzin.

Este trabalho de conclusão trouxe a essência das fachadas dos bares de Caruaru, resgatando a lembrança da atividade do pintor de letras e produziu um conteúdo que fortalecerá a memória gráfica da cidade de Caruaru.

REFERÊNCIAS

BUGGY, L. A. D. C. O MECOtipo: método de ensino de desenho coletivo de caracteres tipográficos. 2ª edição. Recife e Brasília: Fina Serifa, 2018.

DONES, Vera L. 2004. As apropriações do vernacular pela comunicação gráfica. Anais do P&D Design 2004. FAAP.

FINIZOLA, M. D. F. W. A tradição do letreiramento popular em Pernambuco: Uma investigação acerca de suas origens, forma e prática. Recife: [s.n.], 2015.

FINIZOLA, F.; COUTINHO, S.; SANTANA, D. Abridores de letras de Pernambuco: uma mapeamento da gráfica popular. São Paulo: Blucher, 2013.

FINIZOLA, F. Tipografia vernacular urbana: uma análise dos letreiramentos populares. São Paulo: Blucher, 2010.

FARIAS, Priscila L. (2011). Aprendendo com as Ruas: a tipografia e o vernacular. In: O Papel Social do Design Gráfico. São Paulo: Editora Senac São Paulo.

FARIAS, Priscila L. Tipografia digital: o impacto das novas tecnologias. Rio de Janeiro: Editora 2AB, 2001.

FARIAS, Priscila 2000. Seu Juca, letrista pernambucano. Tupigrafia, n.1, São Paulo, p. 18 - 21.

GOUVEIA, Anna Paula S.; PEREIRA, André L. T.; FARIAS, Priscila L.; BARREIROS, Gabriela G. 2007. Paisagens Tipográficas – lendo as letras na cidade. InfoDesign – Revista Brasileira de Design da Informação, v. 4, n. 1, p 1-11.

HEITLINGER, P. Tipografia: origens, formas e uso da letras. 1ª. Ed. Lisboa: Dinlivro, 2006.

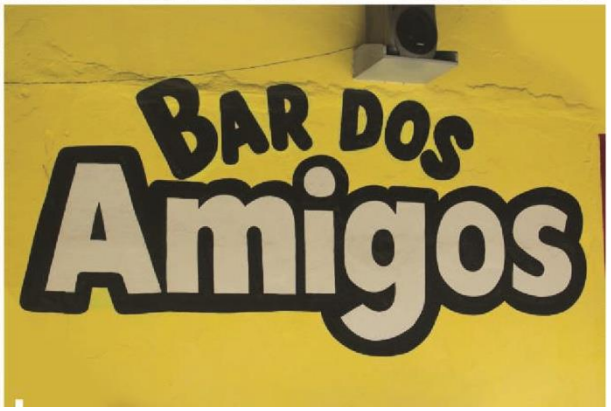
LUPTON, Ellen. The Academy of deconstructed design. Eye: The International Review of Graphic Design, London: v.1, n.3, p.44-63, 1991.

LUPTON, E. Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes. Tradução de André Stolarski. 2ª ed. São Paulo: Cosac Naify.

MEGGS, P. B.; PUVIS, A. W. História do design gráfico: Philip B. Meggs e Alston W. Purvis. Tradução de Cid Knipel. 4ª ed. São Paulo: Casac Naify, 2009. 720p.

MOREIRA, E. O. Tipografia Vernacular Digital: a proposta de um método para desenhar fontes tipográficas de inspiração popular. Caruaru: [s.n.]. 2016.

APÊNDICE A - IMAGENS DAS FACHADAS



ANTE
BAR
SUPER STAR
Pinassununga
57
UMA BOA IDEIA
PUXA OUTRA.
BEBER MANIA BAR
PITÚ
limão
TEMOS
BAR
SKOL
BAR DONA MARIA
O Galeto do Manuel
DA
Servimos Almoço e Sopa
Bar do Parque

BAR DO
ERIVALDO

BAR DO PEIXE
DE DONA ANA
PIRÃO DE TARIRA DIARIAMENTE

BOTECO
Kalabar

DOLORES
BAR

BAR DA CLÉCIA

ESPETINHO
DO Sertão

PITÚ
Mania de Brasileiro
Bar Veio da Fubá

Tou No
Trabalho Bar

Fone 3719 5358
Bar do Doda

O PONTO DA CARNE DO SOL

BOTECO DO SHELL
ITAIPAVA
Calado
vivo
BUTECO DO SHELL
DRINKS, LAVA JATO, PISCINA, E MUSICAS AO VIVO.
LAVA-JATO
NÃO MOTA

LA BARBOCA

Nº 115
CARRETEIROS
BAR

Bar Restaurante
Padre Cicero
Organização
Marcos

ESQUINA
BAR
VINDOS

comedoria