



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

DEYAN SOARES CAVALCANTE

SamicoType: criação de uma Color Font Display inspirada
nos elementos das obras do gravurista Gilvan Samico

CARUARU-PE

2023

DEYAN SOARES CAVALCANTE

SamicoType: criação de uma Color Font Display inspirada nos elementos das obras do gravurista Gilvan Samico

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

Orientador (a): MARIA DE FÁTIMA WAECHTER FINIZOLA

CARUARU-PE

2023

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

Cavalcante, Deyan Soares.

SamicoType: criação de uma Color Font Display inspirada nos elementos das obras do gravurista Gilvan Samico / Deyan Soares Cavalcante. - Caruaru, 2023. 60 p. : il.

Orientador(a): Maria De Fátima Waechter Finizola
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2023.
Inclui referências, anexos.

1. Tipografia. 2. Color font. 3. Gilvan Samico. 4. Movimento Armorial. I. Finizola, Maria De Fátima Waechter. (Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)

DEYAN SOARES CAVALCANTE

SamicoType: Criação de uma Color Font Display inspirada nos elementos das obras do gravurista Gilvan Samico

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

Aprovada em: 03/10/2023

BANCA EXAMINADORA

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

Prof. Dr^ª Rosângela Vieira de Souza
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr^ª Camila Brito de Vasconcelos
Universidade Federal de Pernambuco

Dedico a mim mesmo do passado, que acreditava que isso não seria possível.

AGRADECIMENTOS

Agradeço de coração a todas as pessoas que tornaram possível a realização deste trabalho de conclusão de curso. Primeiramente, quero expressar minha profunda gratidão aos meus amigos, especialmente a Ayrton, Tamara e Eduardo. Vocês estiveram ao meu lado nos momentos difíceis, compartilharam ideias e experiências, e, acima de tudo, me deram ânimo para seguir em frente.

À minha querida professora, minha mentora e guia ao longo deste processo, minha gratidão é imensa. Suas orientações, conhecimento e paciência foram cruciais para o desenvolvimento deste trabalho.

Agradeço também à minha família pelo apoio incondicional e pela compreensão nos meus momentos mais difíceis. Sua presença e encorajamento foram fundamentais para minha perseverança.

RESUMO

O presente memorial de projeto tem como objetivo central a elaboração de uma Color Font Display expressiva, inspirada nas obras do gravurista Gilvan Samico. A proposta buscou explorar a interseção entre arte visual e tecnologia tipográfica, a fim de criar uma fonte que capturasse a essência e a estética únicas presentes nas gravuras de Samico. Foram utilizados como base estudos sobre a cultura pernambucana, o movimento armorial e a cultura visual no universo de design de tipos. A partir da análise das características distintivas das gravuras de Gilvan Samico, incluindo seu estilo, elementos gráficos e paleta de cores, foi desenvolvido um conjunto de elementos tipográficos que buscaram expressar esses aspectos visuais, resultando em uma Color Font Display única e recordativa.

Palavras-chave: Tipografia, Color font, Gilvan Samico, Movimento Armorial.

ABSTRACT

The present work has as its central objective the development of an expressive Color Font Display, inspired by the works of engraver Gilvan Samico. The proposal sought to explore the intersection between visual art and typographic technology, in order to create a font that captured the unique essence and aesthetic present in Samico's prints. They were used as basic studies on Pernambuco culture, the armorial movement and visual culture in the universe of type design. Based on the analysis of the distinctive characteristics of Gilvan Samico's engravings, including their style, graphic elements and color palette, a set of typographic elements was developed that sought to express these visual aspects, resulting in a unique and memorable Color Font Display.

Keywords: Typography, Color font, Gilvan Samico, Armorial Movement.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 - Ariano Suassuna em sua casa.....	20
Figura 02 - Samico em seu ateliê em Olinda.....	22
Figura 03 - Obras Ascensão, 2004.....	23
Figura 04 - Obras A Caça, 2003.....	23
Figura 05 - 36 days of type de Alisa Burzic.....	24
Figura 06 - Font Gilbert Baker.....	25
Figura 07 - Alfabeto Sertanejo de Suassuna.....	27
Figura 08 - Fonte Nova Armorial.....	27
Figura 09 - Capa do livro Armoribats.....	28
Figura 10 - Seleção de obras para elaborar cada letra do alfabeto.....	29
Figura 11 - Painel de cores e texturas.....	30
Figura 12 - Letra A.....	30
Figura 13 - Letra B e D.....	31
Figura 14 - Letra E.....	31
Figura 15 - Letras H, I, V, X e Z.....	32
Figura 16 - Letras K e T.....	32
Figura 17 - Letras G, M, N, P e U.....	33
Figura 18 - Letras C e Ç.....	33
Figura 19 - Letra F.....	34
Figura 20 - Letras J e L.....	34
Figura 21 - Letras O, Q, R, S e W.....	34
Figura 22 - Letra Y.....	35
Figura 23 - Acentos e sinais de pontuação.....	35
Figura 24 - Letras acentuadas.....	36
Figura 25 - Set de caracteres adaptado.....	37
Figura 26 - Template do site Fontself.....	38
Figura 27 - Guias de construção.....	39
Figura 28 - Legendas nas camadas.....	39

Figura 29 - Interface da extensão.....	40
Figura 30 - Vetores em sequência alfabética.....	40
Figura 31 - Alfabeto completo.....	41
Figura 32 - Adição da letra Ç.....	41
Figura 33 - Adição dos acentos.....	42
Figura 34 - Adição da pontuação.....	42
Figura 35 - Kerning padronizado em 50 unidades.....	43
Figura 36 - Exportação do arquivo no Fontself.....	44
Figura 37 - Exportação do arquivo no Fontself no computador.....	45
Figura 38 - Arquivo Opentype da fonte.....	46
Figura 39 - Aplicação em frase.....	47
Figura 40 - Aplicação em palavras 01.....	47
Figura 41 - Aplicação em palavras 02.....	48
Figura 42 - Aplicação em palavras 03.....	49
Figura 43 - Type Specimen / parte 01.....	50
Figura 44 - Type Specimen / parte 02.....	51
Figura 45 - Type Specimen / parte 03.....	52

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

COLRv1 - Color Gradient Vector Fonts in Chrome 98.....	25
SVG - Scalable Vector Graphics	25

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	13
1.1	OBJETIVO GERAL.....	16
1.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	16
1.3	JUSTIFICATIVA.....	16
2	METODOLOGIA DO PROJETO.....	17
2.1	ETAPA 1 / FASE PROJETUAL.....	17
2.2	ETAPA 2 / FASE DE DESIGN.....	18
2.3	ETAPA 3 / FASE DE PRODUÇÃO.....	18
2.4	ETAPA 4 / FASE DE PÓS-PRODUÇÃO.....	18
3	DESENVOLVIMENTO DO PROJETO.....	19
3.1	ETAPA 1 / FASE PROJETUAL.....	19
3.1.1	O Movimento Armorial.....	19
3.1.2	O universo lúdico de Gilvan Samico.....	21
3.1.2.1	As obras.....	22
3.1.3	Fontes Display.....	23
3.1.4	Color Fonts.....	25
3.2	ETAPA 2 / FASE DE DESIGN.....	26
3.2.1	Análise de similares.....	26
3.2.1.1	O alfabeto sertanejo de Ariano Suassuna, 1974.....	26
3.2.1.2	A Nova Armorial de Luciano Cardinali, 2016.....	27
3.2.1.3	Armoribats de Leonardo Buggy e Matheus Barbosa, 2022.....	28
3.2.2	Criatividade e experimentação.....	28
3.2.2.1	Grupo geométricas.....	30
3.2.2.2	Grupo animais.....	33
3.3	ETAPA 3 / FASE DE PRODUÇÃO.....	35
3.4	ETAPA 4 / FASE DE PÓS-PRODUÇÃO.....	38
3.4.1	Ajustes de kerning.....	43

3.4.2	Exportação do arquivo fonte.....	44
3.4.3	Aplicações.....	46
4	CONCLUSÃO.....	53
	REFERÊNCIAS.....	55
	ANEXO A – OBRAS DE SAMICO USADAS COMO REFERÊNCIA.....	56
	ANEXO B – OBRAS DE SAMICO USADAS COMO REFERÊNCIA.....	57
	ANEXO C – OBRAS DE SAMICO USADAS COMO REFERÊNCIA.....	58
	ANEXO D – OBRAS DE SAMICO USADAS COMO REFERÊNCIA.....	59
	ANEXO E – OBRAS DE SAMICO USADAS COMO REFERÊNCIA.....	60

1 INTRODUÇÃO

Desde tempos imemoriais, a humanidade sempre deu um jeito de superar a si mesma e ir além de suas capacidades, utilizando a criatividade para chegar onde quis. Gosto de pensar que o design sempre fez parte da minha vida, criar coisas, projetar, dar significado a formas, cores e texturas. O contato com o Curso de Design me fez abrir um leque de possibilidades que nem pensei que fosse possível existir.

Este projeto surge após alguns anos de estudos e práticas tipográficas, iniciados durante o curso de design do Campus Agreste da UFPE na disciplina de desenho tipográfico ministrada pela professora Fátima Finizola, e tem a intenção de promover o campo do type design em Caruaru e a utilização de temas regionais nesta produção com a finalidade de preservar a memória e identidade cultural pernambucana: “A história da tipografia reflete uma tensão contínua entre a mão e a máquina, o orgânico e o geométrico, o corpo humano e o sistema abstrato.” (LUPTON, 2018, p.13)

Ao longo da história, a humanidade sempre experimentou uma necessidade profunda de expressão. Um dos testemunhos mais significativos dessa necessidade primordial pode ser encontrado nos traçados humanos encontrados na África há mais de 200 mil anos de idade (MEGGS, 2009, p.19). Ao longo da história essa necessidade de uma comunicação funcional foi ficando cada vez mais presente, e entre a invenção da escrita, dos alfabetos, inscrições em pedras e papiros, surgiu a tipografia.

Em suas origens, o termo ‘tipografia’ era sinônimo de um sistema de ‘impressão’, sendo definido como: “O termo para 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, 2009, p. 90). Encabeçada por Gutenberg na Alemanha no século XV, a invenção da prensa de tipos móveis foi

uma verdadeira revolução, com ela foi possível a reprodução e circulação de textos em escala mundial.

O termo tipografia vem do grego *typos*: ‘forma’ e *graphein*: ‘escrita’, e atualmente compreende o processo e conjunto de práticas envolvidas na composição de um texto, seja de forma física ou digital. O campo vem evoluindo desde a invenção dos primeiros tipos, por volta de 1450. Desde então, tornou-se uma área estudada e apreciada, além de ser uma ferramenta básica no dia a dia dos designers e artistas gráficos.

Nesta linha do tempo histórica, houveram o que podem ser chamadas de revoluções tipográficas, geradas a partir de avanços tecnológicos que otimizaram o fluxo de trabalho do designer e da própria tipografia: “Com o avanço da industrialização e do consumo de massa no século XIX, eclodiu a publicidade, uma nova forma de comunicação que exigia novas práticas tipográficas.” (LUPTON, 2020, p.23).

A criação de novas tecnologias de impressão, como o desenvolvimento das técnicas de fotocomposição (a partir do fim da Segunda Guerra), as letras transferíveis (1957), as copiadoras eletrostáticas (1959), e principalmente o desktop publishing (1984), contribuiu para essas revoluções, e fez expandir o interesse pela tipografia. A chegada da era digital aos impressos e ao design gráfico em geral transformou o mundo da tipografia. Novas ferramentas relacionadas ao design gráfico e editorial também tornaram possível a criação de novas fontes. Softwares de geração de fontes digitais foram criados dando mais autonomia para os ditos tipógrafos.

Ao conhecer a história da tipografia sabe-se que as letras carregam significados além de apenas transmitir informações, trazem heranças culturais e históricas dentro e fora de seu contexto, expressam distintas identidades nacionais, movimentos políticos e até mesmo tendências na publicidade, o que as configuram como uma forte ferramenta de comunicação: “As letras têm caráter, espírito e personalidade.” (BRINGHURST, 2005.)

No entanto, ainda hoje, desenhar letras pode trazer sentimentos conflitantes: ao mesmo tempo que é a base fundamental de um type designer, também é fonte de

muita insegurança para jovens designers devido à especificidade do seu processo projetual. É bastante comum ter o sentimento de estar fascinado pela forma e pequenos detalhes das letras e ao mesmo tempo ter um pânico mortal, como se estivesse pisando em ovos ao ajustar um kerning.

Meu primeiro contato com desenhos de letras foi na disciplina de História da Tipografia ministrada por Paula Valadares, no curso de design da UFPE-CAA, lá aprendi as minúcias das letras ao desenhá-las em grande escala em um papel A4, exercício muito importante para captar os detalhes e ângulos dos desenhos dos tipos. Outro contato que considero o divisor de águas, foi a disciplina desenho tipográfico ministrada por Fátima Finizola, lá pude experimentar na prática a criação de uma fonte tipográfica e ter noção do que pode ou não dar certo. O desenho de letras passou a fazer parte da minha vida, se tornando indispensável, não só como projetista de letras, mas como um designer completo.

Durante a pesquisa de tema do memorial de projeto permeou a ideia e a vontade apropriar-me de um tema que fosse próximo a mim, não apenas fisicamente, mas algo que refletisse a minha identidade como designer e cidadão pernambucano, explorando o orgulho de fazer parte e prover a sensação de pertencimento e valorização da cultura regional. Existem diversos fatores que contribuíram para a formação da identidade cultural pernambucana, entre eles podemos destacar os percursos históricos, os elementos culturais e econômicos. Além disso, o uso da tipografia também pode ser usado de forma criativa para expressar o apreço e o respeito pela cultura regional, desempenhando um papel fundamental na manifestação de uma identidade pernambucana.

Portanto, o foco deste trabalho está na produção e execução de uma Color Font Display inspirada nas obras do gravurista pernambucano Gilvan Samico, famoso artista do Movimento Armorial. Para melhor entendimento desta pesquisa, é necessário entender o que são fontes display, Color Fonts, o Movimento Armorial, com destaque especial para a obra de Gilvan Samico, para em seguida descrever todo o processo de criação da fonte digital e suas aplicações. Este será o percurso desenvolvido ao longo deste memorial.

1.1 OBJETIVO GERAL

Este projeto tem o objetivo principal desenvolver uma Color Font Display tendo como referência as obras do gravurista Gilvan Samico.

1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desenvolver estudo acerca das etapas de criação de uma color font;
- Estudar o movimento armorial e observar as características visuais das obras de Gilvan Samico;
- Elaborar o set de caracteres da fonte, usando as obras de Gilvan Samico como referência visual;
- Implementar a fonte criada em software de edição de fontes;
- Desenvolver o Type Specimen;
- Contribuir para a produção tipográfica local do Agreste Pernambucano.

1.3 JUSTIFICATIVA

Este projeto surgiu a partir da vontade de aprender mais sobre a criação de fontes tipográficas e as variadas formas que ela se apresenta, e tem a intenção de contribuir para a produção tipográfica local, especificamente do agreste pernambucano, a partir de um novo desafio que consiste na elaboração de um Color Font em um projeto de TCC, iniciativa até o momento inédita no nordeste do Brasil. Assim, o projeto pretende explorar as possibilidades infinitas de adaptar ideias a manifestações gráficas, sem contexto tipográfico, sintetizando suas formas sem que as obras originais sejam perdidas.

Além disso, este trabalho também traz como contribuição para a área do design e especificamente da tipografia, o conhecimento e a sistematização do método de produção de uma color font, que pode servir de referência para a elaboração de outras fontes tipográficas com esse mesmo caráter. Também contribui para o registro da memória gráfica local, no momento que valoriza as obras de Samico e de forma mais ampla, as expressões do movimento Armorial.

2 METODOLOGIA DO PROJETO

Para executar todo o processo de produção de uma fonte, do rascunho até sua exportação para o software responsável por gerar o arquivo fonte, são necessários uma série de passos que devem ser seguidos. Dependendo de sua especificação uma fonte pode ter um longo e complexo processo sistemático para atingir um resultado final satisfatório.

Para validar todo o processo e conferir a eficiência de cada etapa projetual é necessária uma metodologia que defina os processos e fluxo a ser seguido. Por conta da natureza desse projeto tipográfico ser despregado das formalidades de um fonte de texto, já que visa elaborar fonte display com caráter livre e expressivo, para a execução deste trabalho foi utilizada uma metodologia de criação tipográfica mais ampla, onde as etapas auxiliam a clarear o caminho e um método pessoal desenvolvido a partir da maturidade das análises e experimentos.

Foi utilizada como referência a obra Como Criar tipos: do esboço à tela (2014) dos autores Henestrosa, Meseguer e Scaglione - que apresenta os processos e métodos relacionados à criação de famílias tipográficas de acordo com a ótica dos três autores. Para este projeto foi escolhido especificamente o método proposto por Scaglione, que descreve um processo de 4 fases para a produção de uma família tipográfica com um único peso: fase projetual, fase de design, etapa de produção e etapa de pós-produção, definidas a seguir.

2.1 - ETAPA 1 / FASE PROJETUAL

Nessa fase inicial, Henestrosa, Meseguer, Scaglione (2014) propõem o momento da conceitualização da família tipografia, incluindo a definição de sua função e do processo necessário para concluí-la. Diante da proposta deste projeto, para auxiliar na definição projetual da fonte, foi necessário realizar uma etapa prévia de coleta e análise de dados sobre o movimento armorial e a obra de samico, tipografia display, Color Fonts e conceitos básicos do projeto tipográfico. Além disso foram definidas outras questões básicas: como a fonte será utilizada, definição do estilo tipográfico e do conjunto de caracteres a ser elaborado.

2.2 - ETAPA 2 / FASE DE DESIGN

Em seguida inicia-se a fase de design, Henestrosa, Meseguer, Scaglione (2014) observam que é nela onde ocorre a maior parte do desenho criativo, focando no desenho dos glifos - formas e contraformas - com atenção para o controle da fluidez das curvas. Nesta etapa, para maior entendimento da conceitualização do projeto, também foi realizada uma análise de similares, após isso, iniciou-se o desenho criativo e definição do modelo, combinando as experimentações e processos em comum desenvolvidos ao longo da maturidade das análises.

2.3 - ETAPA 3 / FASE DE PRODUÇÃO

Nessa etapa, Henestrosa, Meseguer, Scaglione (2014) originalmente descrevem uma situação de projeto de família tipográfica, onde a fase de produção consiste na elaboração dos diversos pesos e seus glifos e etc, mas como não é o foco desse projeto, nessa etapa será finalizado o desenho de construção do set de caracteres e preparação para a exportação dos desenhos no software de edição de fontes digitais.

2.4 - ETAPA 4 / FASE DE PÓS-PRODUÇÃO

Na etapa final, Henestrosa, Meseguer, Scaglione (2014) propõem uma sequência de processos longos, de exportação e implementação. Com as etapas anteriores concluídas, prossegue-se para a etapa de pós-produção, na qual devem ser realizados os ajustes de kerning, implementação da Color Font, configuração de cabeçalho do arquivo, e a geração do arquivo final. Em seguida, deve ser elaborado o Type Specimen para apresentação do resultado final da fonte.

3 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

3.1 ETAPA 1 / FASE PROJETUAL

Este projeto teve origem a partir do desejo de adquirir maior conhecimento sobre a produção de desenhos de letras e as diversas manifestações que essa área abrange, junto com a vontade de contribuir com a produção regional tipográfica, apropriando-me de temas que tivessem ligação com Pernambuco e seus artistas. Após explorar a cultura pernambucana, deparei-me com o movimento armorial e conheci um de seus artistas mais notáveis: Gilvan Samico.

O que me levou a minha ideia inicial: a criação de uma fonte com inspiração nas obras do gravurista pernambucano Gilvan Samico. Por muito tempo, dediquei-me a observar as obras do artista e tentar perceber letras dentro delas, no entanto, cheguei ao entendimento de que usar as obras sem as cores e texturas iria empobrecer o projeto, então, fui em busca de uma tecnologia que me desse a liberdade de usar cores e texturas dentro do arquivo nativo da fonte sem a necessidade de alteração posterior, a tecnologia das Color Fonts. Portanto, o tema do projeto foi afinado, tornando-se mais específico. Assim, por meio deste memorial será apresentado o desenvolvimento de uma Color Font display de título experimental de caráter pictórico, que possui apenas letras em caixa alta, assim valorizando as cores e texturas da referência e criando uma verossimilhança com as obras de Samico. Vale ressaltar que o termo Color Font Display será usado apenas para este projeto pelas suas peculiaridades. Para dar suporte à etapa 1 e melhor definir a conceitualização, a função e o processo criativo da fonte, foi fundamental o entendimento dos temas principais abordados no projeto: o movimento armorial, a obra de Gilvan Samico, Fontes Display e Color Fonts. Estes serão apresentados brevemente a seguir.

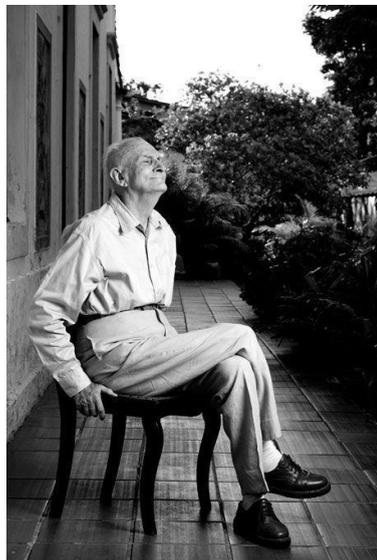
3.1.1 O Movimento Armorial

O Movimento Armorial não surgiu do nada. Ele se inseriu dentro de uma dinâmica que nasceu desde a criação da nação brasileira e com a afirmação da identidade

cultural do país. O conceito de brasilidade pode ser bem complexo de se definir ou de pôr-se em um simples moodboard, tanto pelo tamanho continental do país e tanto pela quantidade de culturas de raiz que existem em cada esquina.

O movimento cultural protagonizado por Ariano Suassuna (Figura 1), que em 2022 comemora-se os seus 50 anos de duração, iniciou-se com o propósito de defesa da cultura nacional, de criar e recriar raízes, “O Movimento Armorial foi um movimento que nós criamos na década de 70 exatamente para valorizar a cultura brasileira”, menciona Suassuna no vídeo ‘Encontro Marcado com a Arte’ (1996).

Figura 01 - Ariano Suassuna em sua casa.



Fonte: Wikipedia, Ariano Suassuna em sua casa, 2010.

“A Arte Armorial Brasileira é aquela que tem como traço comum principal a ligação com o espírito mágico dos folhetos do Romanceiro Popular do Nordeste (Literatura de Cordel), com a música de viola, rabeca ou pífano que acompanha seus cantares, e com a Xilogravura que ilustra suas capas, assim como com o espírito e a forma das Artes e espetáculos populares com esse mesmo Romanceiro relacionados”. (SUASSUNA, 1974).

O Armorial tinha como intenção reunir poetas e gravadores, músicos e escritores, pintores e atores de teatro, ceramistas e bailarinos, em torno de um projeto cultural para a realização de uma arte erudita brasileira, e não apenas nordestina. “Uma arte brasileira erudita a partir das raízes populares da nossa Cultura” (SUASSUNA, 1974, p. 9). Suassuna propunha que os artistas brasileiros fizessem, em relação à sua

região, o que os nordestinos faziam em relação ao Nordeste, isto é, explorar a fundo as manifestações da cultura popular para usá-las como ponto de partida para as suas criações. Contudo, as obras ditas armoriais não foram criadas a partir de uma teoria previamente estabelecida, ao contrário, foram as obras, já realizadas, que geraram uma teoria.

3.1.2 O universo lúdico de Gilvan Samico

Nascido na capital pernambucana e dono de um estilo inconfundível, Gilvan Samico é um dos mais famosos artistas do Movimento Armorial. Conhecido pelo seu trabalho como gravurista, pintor e desenhista, influenciou várias gerações e introduziu um profundo conhecimento das tradições brasileiras, especialmente do Nordeste.

Durante sua formação, estudou xilogravura com Lívio Abramo, na Escola de Artesanato do Museu de Arte Moderna de São Paulo, e gravura com Oswaldo Goeldi, na Escola Nacional de Belas Artes, no Rio de Janeiro. Samico foi, ao lado de Abelardo da Hora e de outros artistas, um dos fundadores do Ateliê Coletivo da Sociedade Moderna do Recife na década de 1950. Utilizando símbolos da cultura nordestina, entre eles a literatura de cordel como fonte de inspiração, o universo lúdico de Samico apresentava personagens místicos, religiosos, fantásticos que misturavam-se a elementos do cotidiano, como animais, elementos da natureza e humanos.

“Samico vai justamente fazer esse elo entre o popular e o erudito. Samico, que é reconhecido como artista erudito, influenciado pelo tema do cordel, mergulha no popular. Porém, por estar conectado com o mundo das artes, sua arte é a expressão de um universo aberto.” (MORAT, 2017).

Gilvan Samico, em seu ateliê (Figura 2), possuía um tempo próprio de produção. Por ano, normalmente desenvolvia apenas uma xilogravura, “o que não significa que seu processo criativo fosse estagnado”. (MORAT, 2017). Estava constantemente trabalhando em estudos e desenhos para suas obras.

Possui obras presentes em coleções particulares e de instituições nacionais, como o Museu Nacional de Brasília e a Pinacoteca de São Paulo, e internacionais, como o MoMa, Museu de Arte Moderna de Nova York e o Museo de Bellas Artes De Coruña, na Espanha.

Figura 02 - Samico em seu ateliê em Olinda.

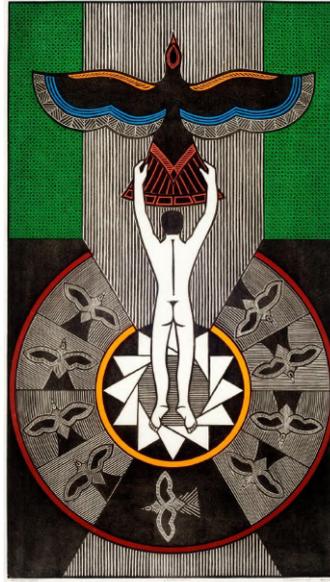


Fonte: Wikipedia, Samico em seu ateliê em Olinda, 2008.

3.1.2.1 As obras

Suas obras passaram por algumas transformações até chegar nas grandes xilogravuras policromáticas, que impressionam pela riqueza de texturas. Com uma execução geométrica, criou lugares ocupados por figuras de animais e vegetais, nuvens, rios, montanhas e uma variedade de elementos naturais que se fundem como cenários para mitos e lendas (Figuras 03 e 04).

Figura 03 - Obras Ascensão, 2004.



Fonte: SP-arte, Ascensão, 2004.

Figura 04 - Obras A Caça, 2003.



Fonte: SP-arte, A Caça, 2003.

3.1.3 Fontes Display

Gordas, expressivas, pontiagudas, achatadas e quase ilegíveis, fontes display são criadas para encher os olhos e manchas gráficas. “Tenha em mente que os tipos display são feitos mais para serem vistos do que lidos” (KANE, 2012) e tem o

propósito de serem usadas em tamanhos garrafais e com grande capacidade de comunicação.

Por terem esse contexto divertido e complexo, acabam tornando-se únicas e identificáveis, e são fruto de processos criativos mais abertos e até mesmo mais conceituais (Figura 5). Por vezes, podem tomar uma licença poética importando-se mais com o conceito do que a legibilidade. O processo criativo pode ter infinitos caminhos, quase manual, ou envolver fotografia, desenho, pinturas, gravuras, programação.

“As mesmas características que tornam os tipos display atraentes em tamanhos avantajados – formas comprimidas ou estendidas demais, contraformas excepcionalmente grandes ou pequenas, detalhes complexos, fortes referências pictóricas – tornam-os inapropriados para o uso em tamanhos menores em blocos de texto.” (KANE, 2012)

Para um melhor entendimento da diferença entre as fontes displays e fontes de texto é necessário entender qual o propósito e aplicação de sua criação. As fontes de texto são desenvolvidas para serem usadas em tamanhos bem menores, mas com possibilidade de serem aplicadas em qualquer dimensão. Elas devem ser legíveis em tamanhos pequenos e possuir um desenho mais limpo, manter proporções e serem facilmente identificadas. Já as fontes criadas para serem usadas como display possuem função decorativa, dando lugar a um desenho com personalidade forte e impactante.

Figura 05 - 36 days of type de Alisa Burzic.



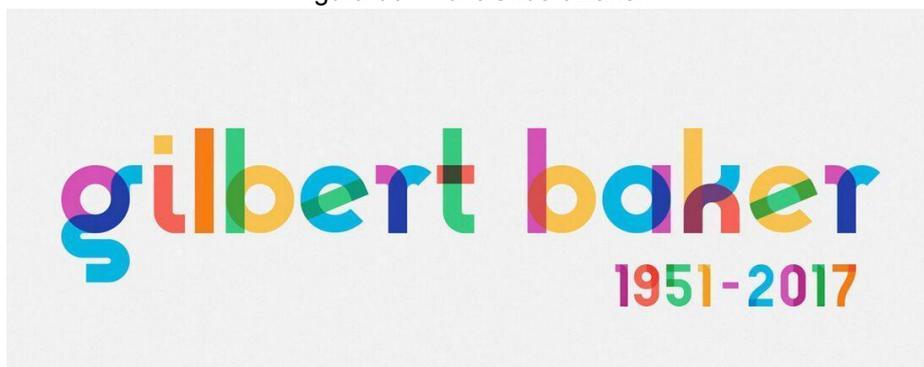
36 days of type de Alisa Burzic, 2022.

3.1.4 Color Fonts

Lançado em meados de 2017, o software gerador de fontes Fontself veio com a promessa de trazer uma nova onda à tipografia digital: as Color Fonts. Essas são fontes digitais que possuem variações de cores, gradientes, texturas e transparência própria, nativas do próprio arquivo de fonte, projetadas especificamente para terem aquela variação de cor/textura, sem a necessidade de mudança de cor quando são utilizadas.

As fontes coloridas (Figura 6) podem incluir formas vetoriais, imagens de bitmap ou ambos nos arquivos de fonte, o que tornava esse tipo de arquivo mais pesado do que os pacotes de fontes padrão. Segundo Daily, com a nova atualização do COLRV1, os arquivos permanecem compactos e as fontes podem ser dimensionadas sem ficarem pixeladas. As fontes coloridas permitem a especificação de cores dentro do arquivo de fonte, um glifo pode ter várias cores/texturas com as variações do OpenType. Os emojis são um dos exemplos mais comuns de Color Fonts.

Figura 06 - Font Gilbert Baker.



Fonte: Font digital em homenagem a Gilbert Baker, 2017.

O maior problema com as Color Fonts no momento é que não existe um formato padrão verdadeiro. Imagens vetoriais e SVG podem ser dimensionadas com facilidade, mas as versões de bitmap podem ter limitações de tamanho.

3.2 - ETAPA 2 / FASE DE DESIGN

A etapa 2 é o lugar onde a maior parte do desenho criativo acontece. Com o objetivo de compreender as possibilidades da produção tipográfica junto ao tema proposto neste memorial, foi necessário realizar uma etapa de análise de similares para em seguida dar início a fase de criatividade e experimentação.

3.2.1 Análise de similares

Iniciando-se a etapa 2, para maior entendimento da conceitualização do projeto, foi realizado um levantamento de projetos similares relacionando o movimento armorial com tipografia, fase indispensável para que fosse compreendido o que foi produzido na área, observando os diversos caminhos criativos e suas soluções, para assim definir de que forma se poderia projetar algo novo que se destacasse das demais produções.

3.2.1.1 O alfabeto sertanejo de Ariano Suassuna, 1974

Visto pela primeira vez quando o livro 'Ferros do Cariri: Uma Heráldica Sertaneja' foi lançado, em 1974, o alfabeto de caracteres capitulares é um belo exemplo de objeto de design criado para o Movimento Armorial, o Alfabeto Sertanejo (Figura 7) é uma proposta de desenho de letras inspirada em ferros de marcar-boi idealizado por Ariano Suassuna após notar inscrições em livro de registro contábil, por um familiar chamado Paulino Villar, que representavam iniciais de nomes próprios.

Figura 07 - Alfabeto Sertanejo de Suassuna.



Figura: Alfabeto Sertanejo de Suassuna, 1974.

3.2.1.2 A Nova Armorial de Luciano Cardinali, 2016

Luciano Cardinali desenvolveu a fonte Nova Armorial (Figura 8) a partir de uma pesquisa acadêmica, na qual analisou a tipografia armorial encontrada nos títulos das iluminogravuras de Suassuna, em conjunto com o Movimento Armorial, com a intenção cultivar a memória coletiva popular incorporando características formais no alfabeto aplicadas em uma estrutura tipográfica clássica, unindo o popular ao erudito.

Figura 08 - Fonte Nova Armorial.



Figura: Fonte Nova Armorial, 2016.

3.2.1.3 Armoribats de Leonardo Buggy e Matheus Barbosa, 2022.

Iniciada em 2005, fruto de uma longa pesquisa de elementos visuais do Movimento Armorial, a fonte Armoribats (Figura 9) projetada em estilo dingbat, possui duas fontes tipográficas digitais: a Armoribat 1 e a Armoribat 2. A primeira, explora aspectos lúdicos da Literatura de Cordel; e a segunda, as gravuras, desenhos e pinturas de consagrados artistas armoriais, incluindo Gilvan Samico.

Figura 09 - Capa do livro Armoribats.



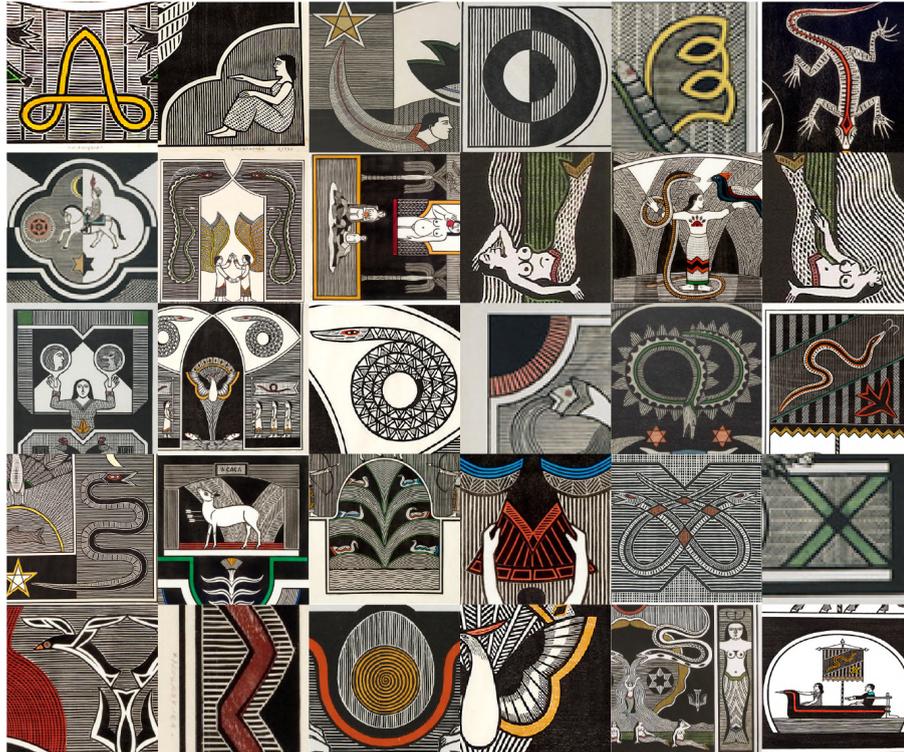
Figura: Capa do livro Armoribats, 2022.

3.2.2 Criatividade e experimentação

Continuando a etapa 2, tendo em mente as referências coletadas durante a análise de similares, foi iniciado o processo de criação. Iniciou-se um exercício de observação das obras de Samico visando achar semelhanças entre as cores, formas geométricas, texturas, figuras humanas e a criaturas mágicas ilustradas, a serem aplicadas nos desenhos das letras com o objetivo de criar uma unidade entre o conjunto, e ao mesmo tempo singularidade em cada desenho. Foram observadas as obras datadas de 1978 a 2010 (ver anexos A, B, C, D e E), pois apresentam uma construção coesa entre si, que bebiam da mesma estética e linha criativa que tornaram Gilvan Samico popular.

A partir da observação dessas obras a intenção era achar formatos de letras nas formas geométricas e orgânicas, umas mais lúdicas, outras mais próximas de um alfabeto. Entre os experimentos surgiram duas linhas criativas para elaboração do conjunto de caracteres que chamei de animais e geométricas. A figura 10 mostra a seleção das letras encontradas dentro das obras.

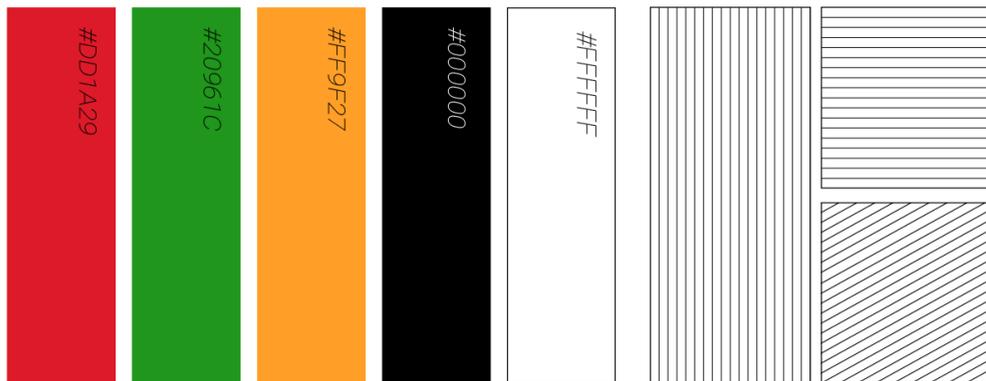
Figura 10 - Seleção de obras para elaborar cada letra do alfabeto.



Fonte: Acervo do autor (2023).

Uma paleta de cores e texturas foi cuidadosamente construída a partir de uma análise minuciosa das obras de Samico, identificando as cores e formas que se destacavam e predominavam nas criações do artista. Esse processo de observação detalhada permitiu a extração de elementos cromáticos, revelando as tonalidades e uma padronagem de formas que contribuem para a identidade visual e o impacto emocional das pinturas. A espessura das linhas das texturas foi padronizada para produzir um conjunto visual mais limpo.

Figura 11 - Painel de cores e texturas.



Fonte: Acervo do autor (2023).

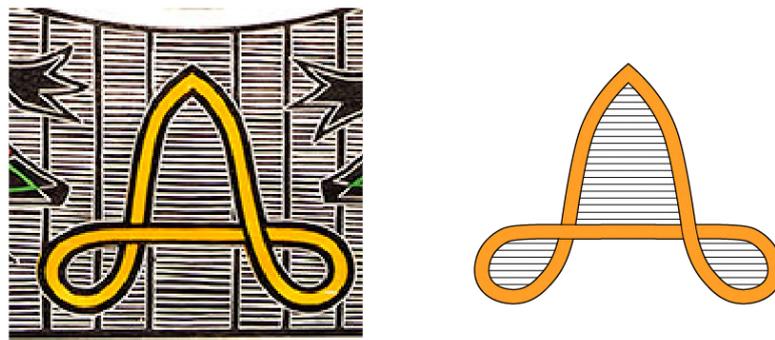
A partir dos dados coletados segmentou-se a criação das letras a partir das duas categorias criadas: geométricas e animais. Para as geométricas ficaram as letras: A, B, D, E, G, H, I, K, M, N, P, T, U, V, X e Z. Já as animalizadas ficaram as letras: C, Ç, F, J, L, O, Q, R, S, W e Y.

3.2.2.1 Grupo geométricas

A construção das letras geométricas deu-se a partir de análises de elementos geométricos/orgânicos coletados, bem como a semelhança entre esses elementos nas obras.

A - A letra A (Figura 12) foi concebida a partir da reprodução do elemento que assemelha-se com a letra A do nosso alfabeto normal.

Figura 12 - Letra A.



Fonte: Acervo do autor (2023).

B e D - A letra D (Figura 13) segue a partir da reprodução do elemento coletado na análise das obras e a letra B (Figura 13) foi utilizada de verossimilhança entre elementos, como texturas, cores e pictografia.

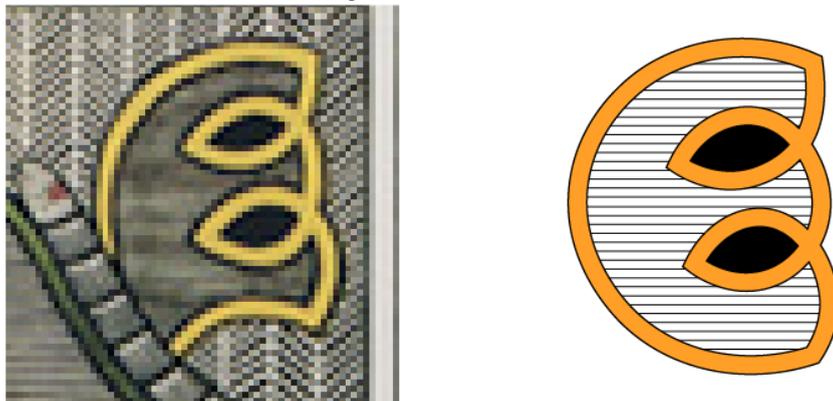
Figura 13 - Letra B e D.



Fonte: Acervo do autor (2023).

E - A letra E (Figura 14) foi construída a partir da adaptação do desenho da asa de uma borboleta por assemelhar-se à letra E do nosso alfabeto normal.

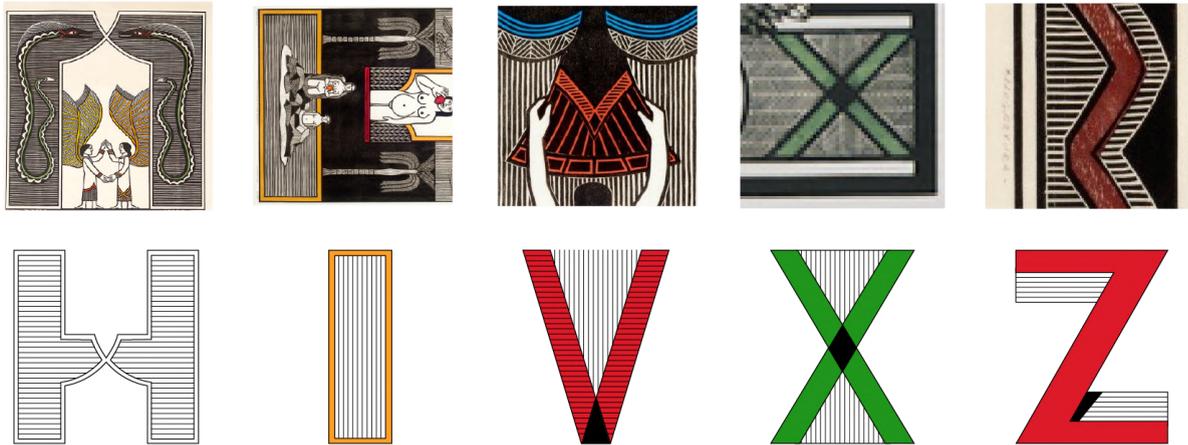
Figura 14 - Letra E.



Fonte: Acervo do autor (2023).

H, I, V, X e Z - Essas letras em questão foram construídas de uma forma mais simples para criar contraste entre o conjunto, mais ainda utilizando as referências coletadas como texturas e cores (Figura 15).

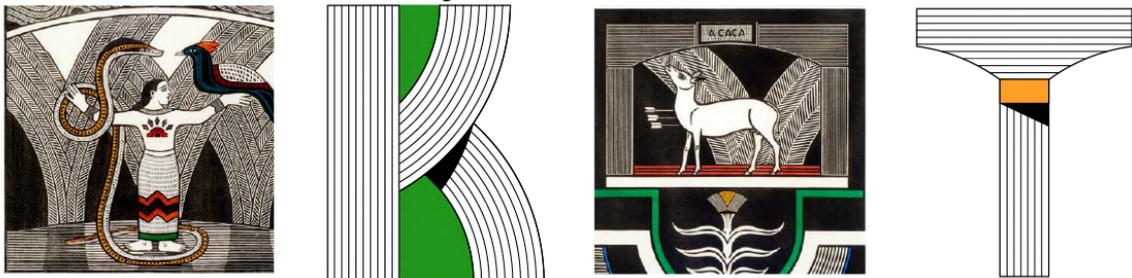
Figura 15 - Letras H, I, V, X e Z.



Fonte: Acervo do autor (2023).

K e T - Foram construídas a partir da arquitetura ilustrada nas composições das obras: a letra T concebida de uma coluna na parte lateral que foi espelhada, e a letra K produzida a partir das colunas curvas ao fundo da composição (Figura 16).

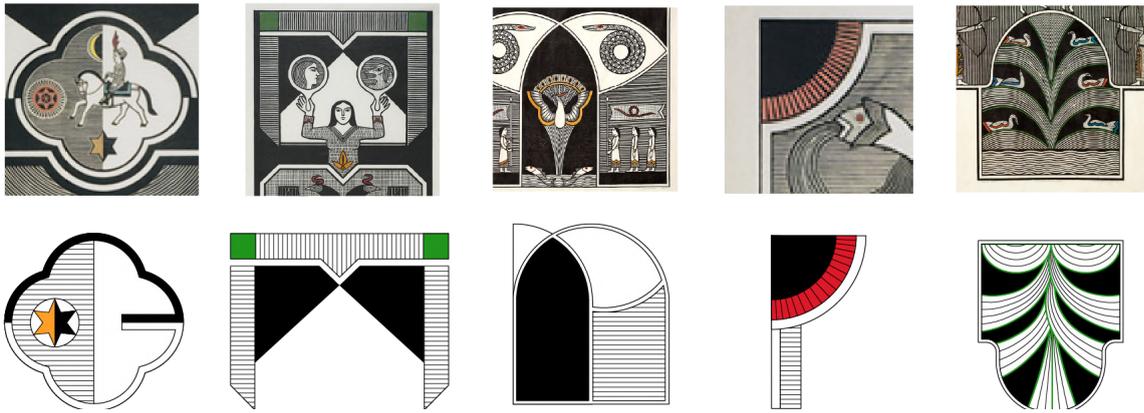
Figura 16 - Letras K e T.



Fonte: Acervo do autor (2023).

G, M, N, P e U - Essas letras foram produzidas a partir do entendimento do layout das obras, a partir de construções que não são protagonistas das composições, mas que compõem o conjunto. A letra G veio de um grande box e é mais perceptível quando está dentro do conjunto, as letras M, N e U foram inspiradas a partir do entendimento do layout por assemelhar-se das letras do nosso alfabeto normal, a letra P a partir do detalhe da composição da borda (Figura 17).

Figura 17 - Letras G, M, N, P e U.



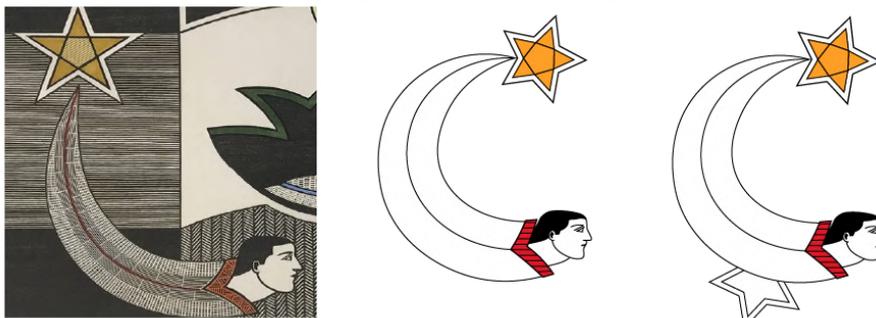
Fonte: Acervo do autor (2023).

3.2.2.2 Grupo animais

A construção das letras animalizadas concebeu-se a partir de análises de elementos gráficos da obra de Samico e sua semelhança com as letras do alfabeto normal e possuem construção lúdica proposital.

C e Ç - As letras em questão foram concebidas a partir da reprodução do elemento lúdico que assemelha-se com a letra C do nosso alfabeto normal (Figura 18).

Figura 18 - Letras C e Ç.



Fonte: Acervo do autor (2023).

F - A letra F foi construída a partir do elemento ilustrado de uma lagartixa e adaptada para assemelhar-se à letra F do nosso alfabeto normal (Figura 19).

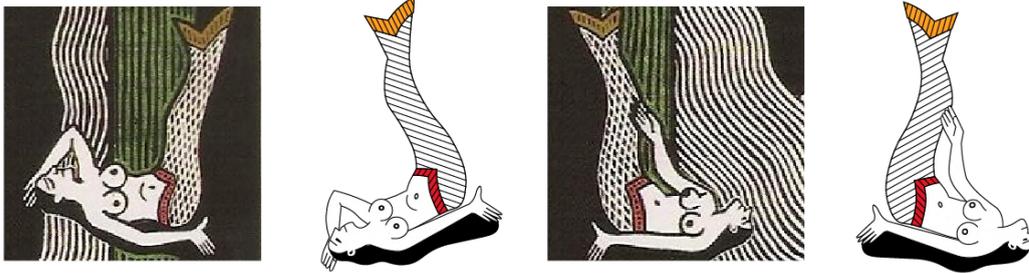
Figura 19 - Letra F.



Fonte: Acervo do autor (2023).

J e L - As letras em questão foram construídas a partir dos elementos ilustrados de sereias e adaptadas para assemelhar-se de forma lúdica às letras J e L do nosso alfabeto normal (Figura 20).

Figura 20 - Letras J e L.



Fonte: Acervo do autor (2023).

O, Q, R, S e W - Estas letras foram construídas a partir dos elementos ilustrados de cobras e dragões e adaptadas para assemelhar-se de forma lúdica às letras em questão do nosso alfabeto normal (Figura 21).

Figura 21 - Letras O, Q, R, S e W.



Fonte: Acervo do autor (2023).

Y - A letra Y foi concebida a partir do elemento ilustrado de pássaros e adaptada para assemelhar-se à letra Y do nosso alfabeto normal (Figura 22).

Figura 22 - Letra Y.

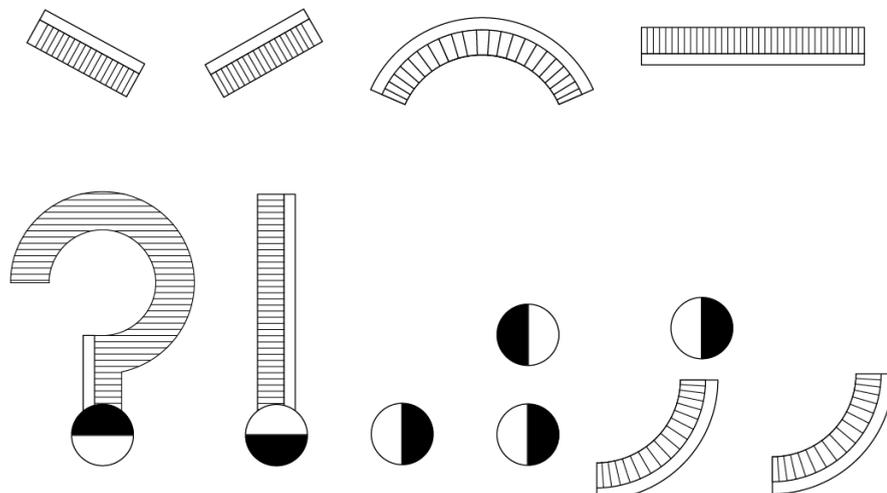


Fonte: Acervo do autor (2023).

3.3- ETAPA 3 / FASE DE PRODUÇÃO

Na etapa 3 ocorre a definição e desenho de construção do set final de caracteres, junto com a acentuação e sinais de pontuação (Figura 23), que foram criados apenas para atender a língua portuguesa, mantendo a unidade visual já presente nos demais caracteres. Assim o desenho do conjunto de símbolos iniciado na fase anterior foi revisado e complementado com esses novos elementos.

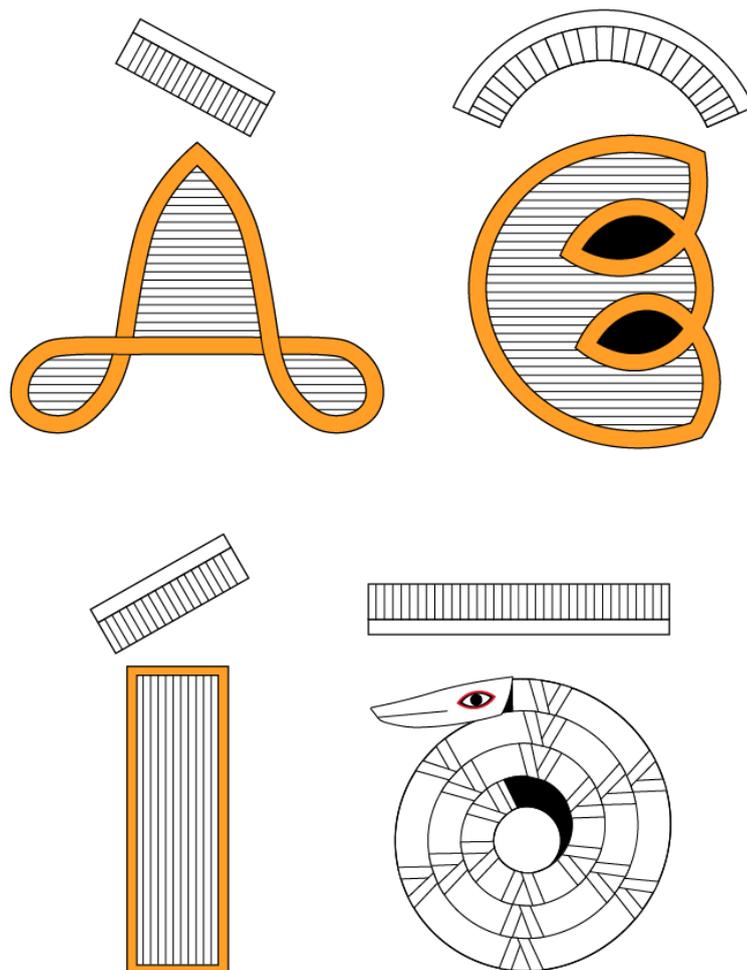
Figura 23 - Acentos e sinais de pontuação.



Fonte: Acervo do autor (2023).

Com os acentos prontos, partiu-se para a finalização do conjunto e posteriormente a exportação para o editor de fontes Fontself. O software utilizado, Fontself, gera automaticamente os glifos contendo a letra e o acento, necessitando apenas de um ajuste de altura em relação à letra e acento para que os desenhos interajam de forma adequada. Após esse ajuste, resultou-se na Figura 24.

Figura 24 - Letras acentuadas.



Fonte: Acervo do autor (2023).

Em seguida, com todas as letras acentuadas, foi gerado o set de caracteres final adaptado para atender às características do projeto (Figura 25).

Figura 25 - Set de caracteres adaptado.



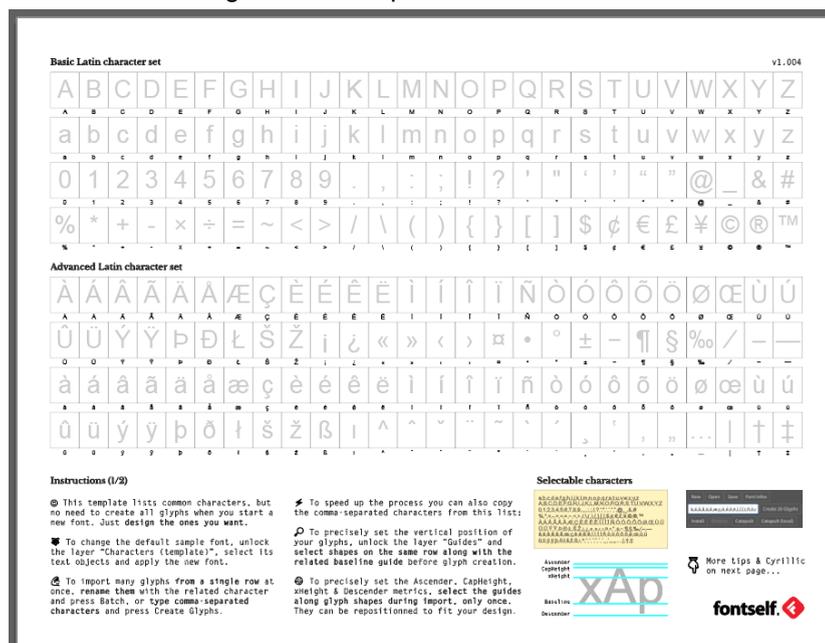
Fonte: Acervo do autor (2023).

3.4- ETAPA 4 / FASE DE PÓS-PRODUÇÃO

Com as etapas anteriores concluídas, prossegue-se para a etapa de pós-produção, que consiste na implementação da Color Font, ajustes de kerning e a geração do arquivo final, para em seguida desenvolver o Type Specimen. Para a implementação da fonte deste projeto foi utilizada uma extensão que suportasse a tecnologia de Color Font, chamada Fontself. Essa extensão funciona dentro do Illustrator como um aplicativo independente.

O primeiro passo é preparar os vetores em sequência. Dentro da extensão Fontself é necessário colocar o alfabeto em um padrão de conjunto de caracteres latino de 26 letras, o site na fontself fornece um template básico e detalhado (Figura 26).

Figura 26 - Template do site Fontself.

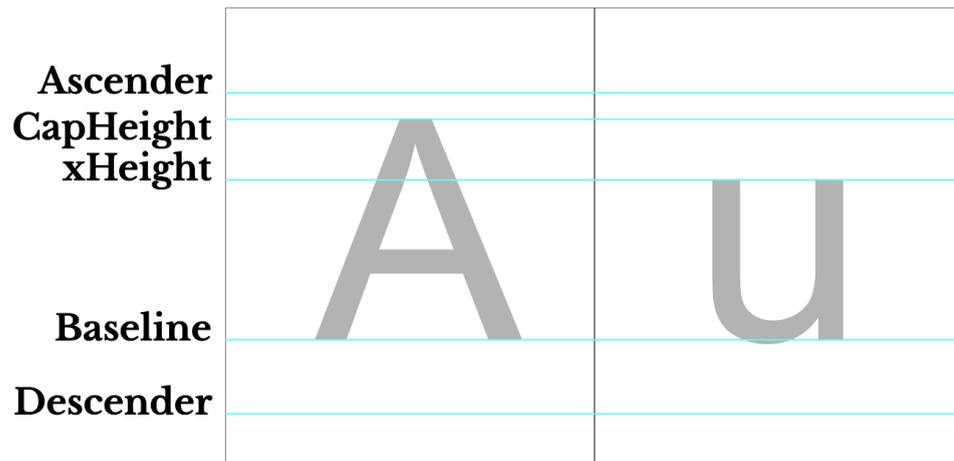


Fonte: Site do Fontself, 2022.

O primeiro conjunto de caracteres abrange os principais idiomas latinos da Europa Ocidental, além de alguns outros (abrange a maior parte do conjunto Adobe Latin 1): africanos, basco, bretão, catalão (sem o ponto I), dinamarquês, holandês, inglês, feroês, finlandês, francês, gaélico, alemão, islandês, indonésio, irlandês, italiano, javanês (latim), malaio (latim), norueguês, português, sami (sul), espanhol, suaíli, sueco e valão. Ainda no site da Fontself, é ensinado como deve ser preparada a

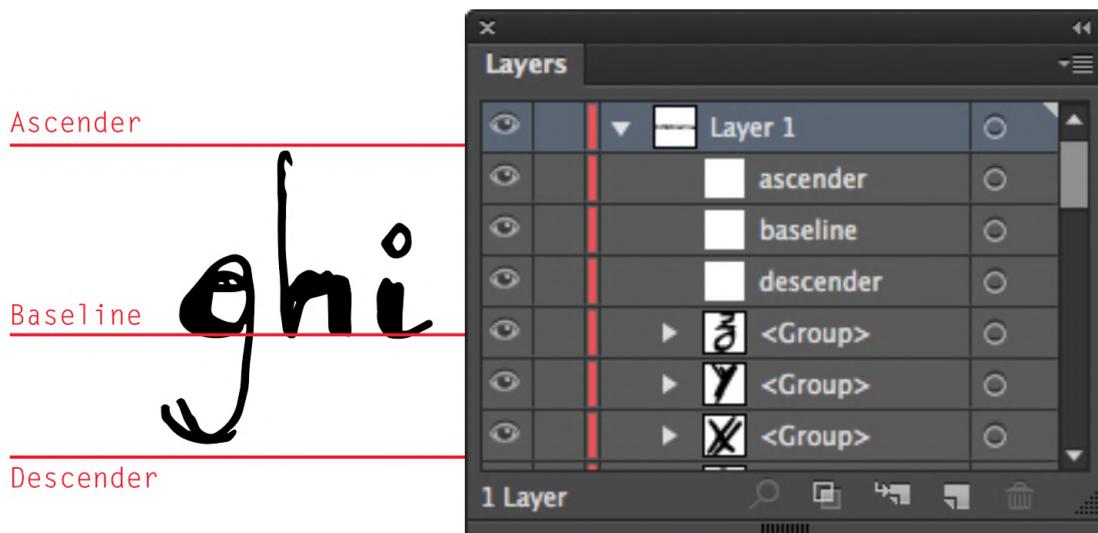
sequência de símbolos, incluindo guias de construção para as linhas de base, ascendentes e descendentes, propriamente legendadas (Figuras 27 e 28).

Figura 27 - Guias de construção.



Fonte: Site do Fontself, 2022.

Figura 28 - Legendas nas camadas.



Fonte: Site do Fontself, 2022.

Após a preparação dos vetores em sequência, é fundamental realizar uma verificação minuciosa para assegurar que as linhas dos ascendentes e descendentes estejam corretamente alinhadas (Figuras 29, 30 e 31). Além disso, na etapa seguinte, foi necessário adicionar manualmente a letra Ç, devido à sua particularidade e ausência nos caracteres iniciais.

Figura 29 - Interface da extensão.



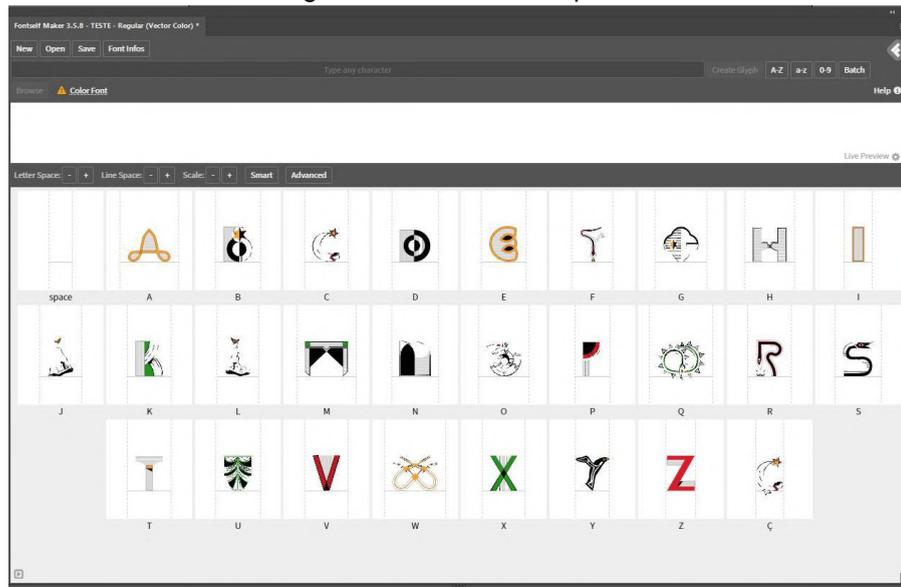
Fonte: Acervo do autor (2023).

Figura 30 - Vetores em sequência alfabética.



Fonte: Acervo do autor (2023).

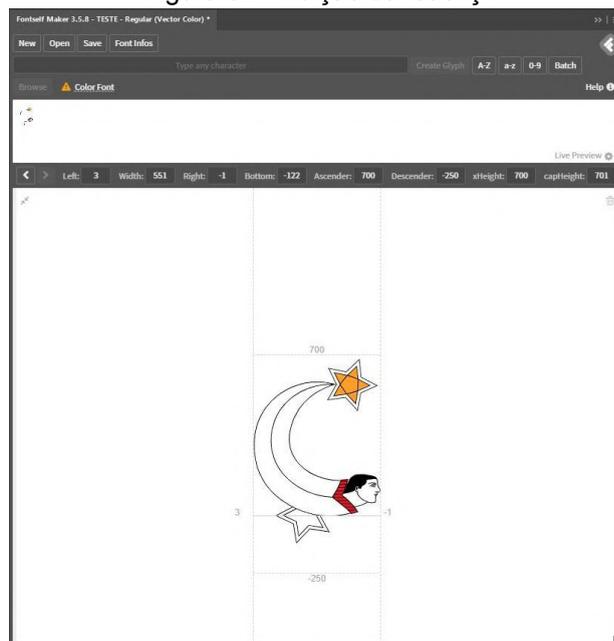
Figura 31 - Alfabeto completo.



Fonte: Acervo do autor (2023).

Posteriormente, a caixa da letra, que define o espaço onde cada caractere habita. Essa área é essencial para garantir que todos os caracteres tenham um espaçamento uniforme e se encaixam harmoniosamente quando a fonte for usada. Na figura 32 abaixo, a letra Ç foi ajustada a sua descendente para que ficasse alinhada com as demais letras do conjunto.

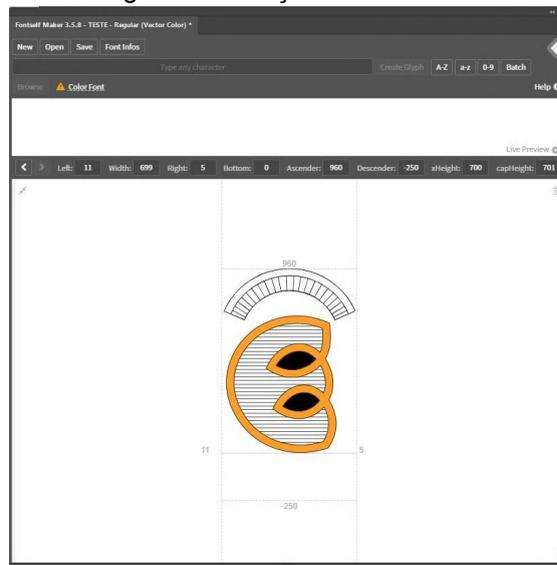
Figura 32 - Adição da letra Ç.



Fonte: Acervo do autor (2023).

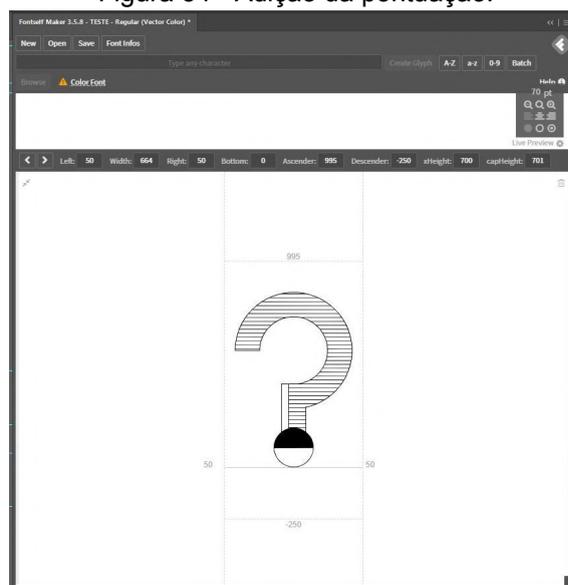
Logo depois, foi adicionado os acentos e sinais de pontuação (Figuras 33 e 34), certificando-se que esses elementos se encaixam perfeitamente acima ou ao lado das letras correspondentes. A consistência é fundamental aqui. Além disso, também foi levada em consideração a altura dos acentos em relação à linha de base, com a intenção de manter uma distância uniforme para garantir que a fonte seja esteticamente equilibrada.

Figura 33 - Adição dos acentos.



Fonte: Acervo do autor (2023).

Figura 34 - Adição da pontuação.



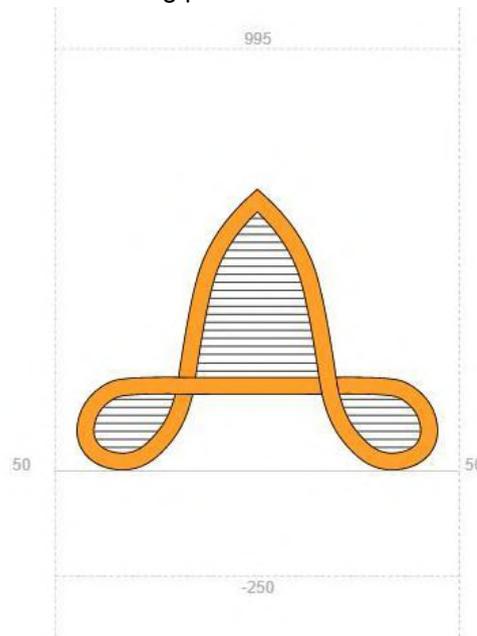
Fonte: Acervo do autor (2023).

3.4.1- Ajustes de kerning

Dentro do mundo meticuloso da tipografia digital, o kerning refere-se ao ajuste do espaço entre pares de caracteres individuais em uma fonte e é estrategicamente planejado para aprimorar a experiência de leitura e a estética visual. No entanto, uma pergunta recorrente entre os designers de fontes é: qual deve ser o valor de kerning a ser padronizado para cada letra?

O valor de 50 unidades foi escolhido para o projeto com um motivo claro: manter um espaço suficiente entre os caracteres para garantir que as palavras sejam lidas de forma nítida, especialmente em tamanhos de fonte menores, onde caracteres sobrepostos podem causar confusão. Esse valor também contribui para a estética visual geral da fonte. A consistência no espaçamento entre os caracteres cria uma aparência coesa e profissional, tornando a fonte visualmente agradável e fácil de ler.

Figura 35 - Kerning padronizado em 50 unidades.



Fonte: Acervo do autor (2023).

Além disso, o kerning padronizado em 50 unidades facilita o trabalho dos designers gráficos e profissionais de design de tipos. É um valor que se torna intuitivo para

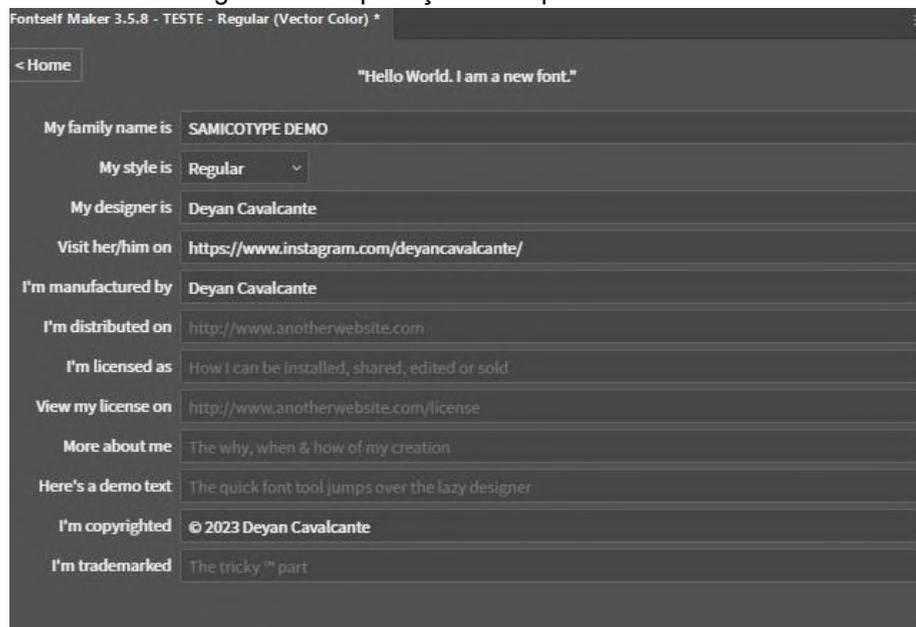
trabalhar, permitindo que ajustes precisos sejam feitos de maneira eficiente, economizando tempo e esforço.

Outra vantagem é a compatibilidade. Uma fonte com kerning padronizado em 50 unidades tende a ser mais versátil e compatível com diferentes aplicativos de design e sistemas operacionais. Isso significa que ela manterá sua aparência desejada em uma variedade de contextos.

3.4.2- Exportação do arquivo fonte

Depois de ter implementado os vetores no Fontself e refinado os ajustes de kerning, chegou a hora de concretizar o resultado de todo esse trabalho na forma de uma fonte digital plenamente funcional e pronta para uso. O tipo de arquivo que o Fontself gera tem a extensão OTF (Figuras 36 e 37).

Figura 36 - Exportação do arquivo no Fontself.

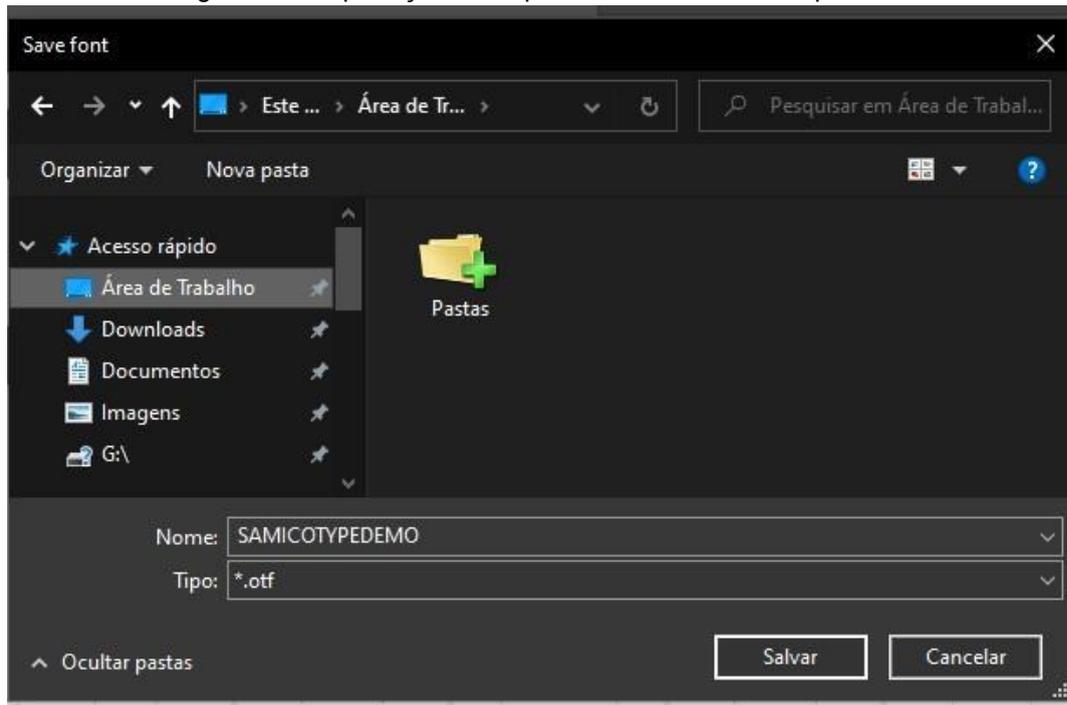


The screenshot shows the Fontself Maker 3.5.8 interface with the following fields filled out:

< Home	"Hello World. I am a new font."
My family name is	SAMICOTYPE DEMO
My style is	Regular
My designer is	Deyan Cavalcante
Visit her/him on	https://www.instagram.com/deyancavalcante/
I'm manufactured by	Deyan Cavalcante
I'm distributed on	http://www.anotherwebsite.com
I'm licensed as	How I can be installed, shared, edited or sold
View my license on	http://www.anotherwebsite.com/license
More about me	The why, when & how of my creation
Here's a demo text	The quick font tool jumps over the lazy designer
I'm copyrighted	© 2023 Deyan Cavalcante
I'm trademarked	The tricky ™ part

Fonte: Acervo do autor (2023).

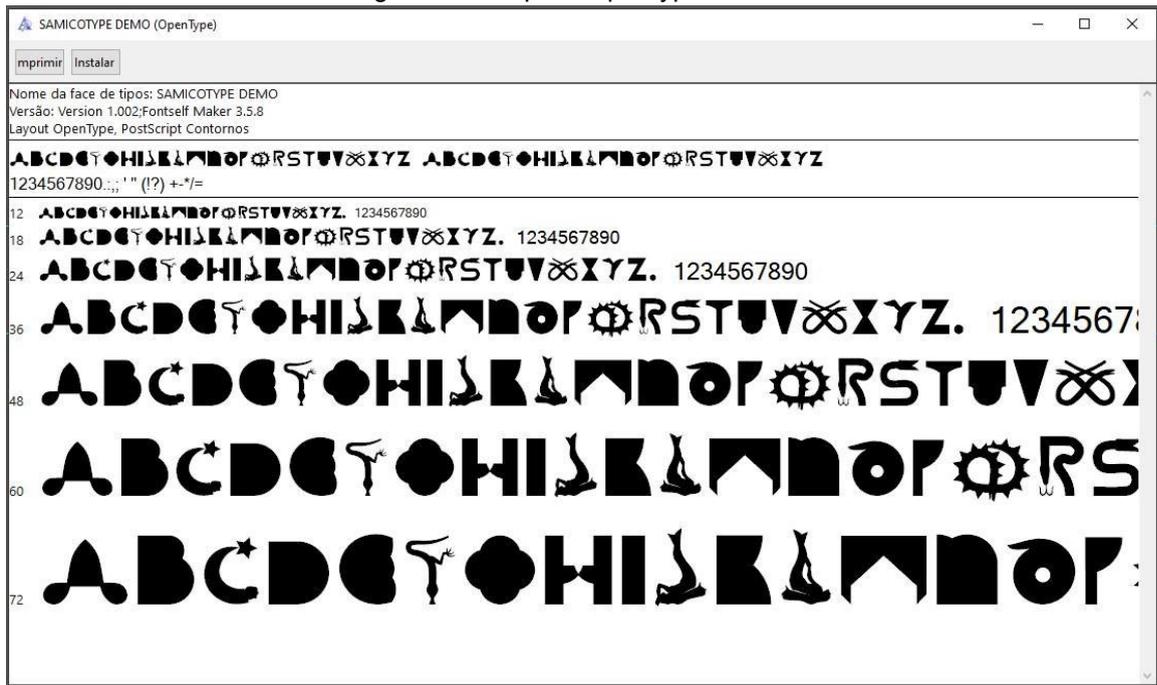
Figura 37 - Exportação do arquivo no Fontself no computador.



Fonte: Acervo do autor (2023).

Após a exportação do arquivo fonte, obtivemos como resultado o arquivo final da Color Font. Intitulada "SamicoType" (Figura 38) no software opentype apresenta-se em cor preta por padrão do programa, mas não afeta a color font, essa fonte pode ser facilmente instalada em qualquer computador pessoal e utilizada em uma ampla variedade de programas que suportam a manipulação de arquivos de fonte. É importante ressaltar, no entanto, que a "SamicoType Color Font" não é compatível com programas de edição de vídeos e animações, como o Adobe Premiere Pro e After Effects, devido às características nativas desses softwares pois ainda não suportam tal tecnologia. No entanto, ela se destaca como uma valiosa adição para projetos de design gráfico, tipografia criativa e comunicação visual, oferecendo um toque único e vibrante às criações.

Figura 38 - Arquivo Opentype da fonte.



Fonte: Acervo do autor (2023).

3.4.3 - Aplicações

A fase de aplicação de uma fonte é um momento crucial para o entendimento de sua comunicação visual. Após todo o processo de criação, ajustes de kerning e exportação da fonte, chega a hora de colocar essa criação em prática, aplicando-a com palavras e textos curtos (Figuras 39, 40, 41 e 42). Essa fase não apenas coloca à prova a funcionalidade da fonte, mas também demonstra sua versatilidade e capacidade de se adaptar a diferentes necessidades e estilos de design.

No mundo da tipografia, existe um artefato muitas vezes negligenciado, mas de profunda importância: o type specimen. Este é uma ferramenta que nos permite explorar e compreender fontes tipográficas de maneira abrangente. Portanto, um type specimen em formato de livreto digital foi elaborado dando destaque para alguns pontos principais da fonte, como seu desenho e suas peculiaridades (Figuras 42, 43 e 44).

Figura 39 - Aplicação em frase.



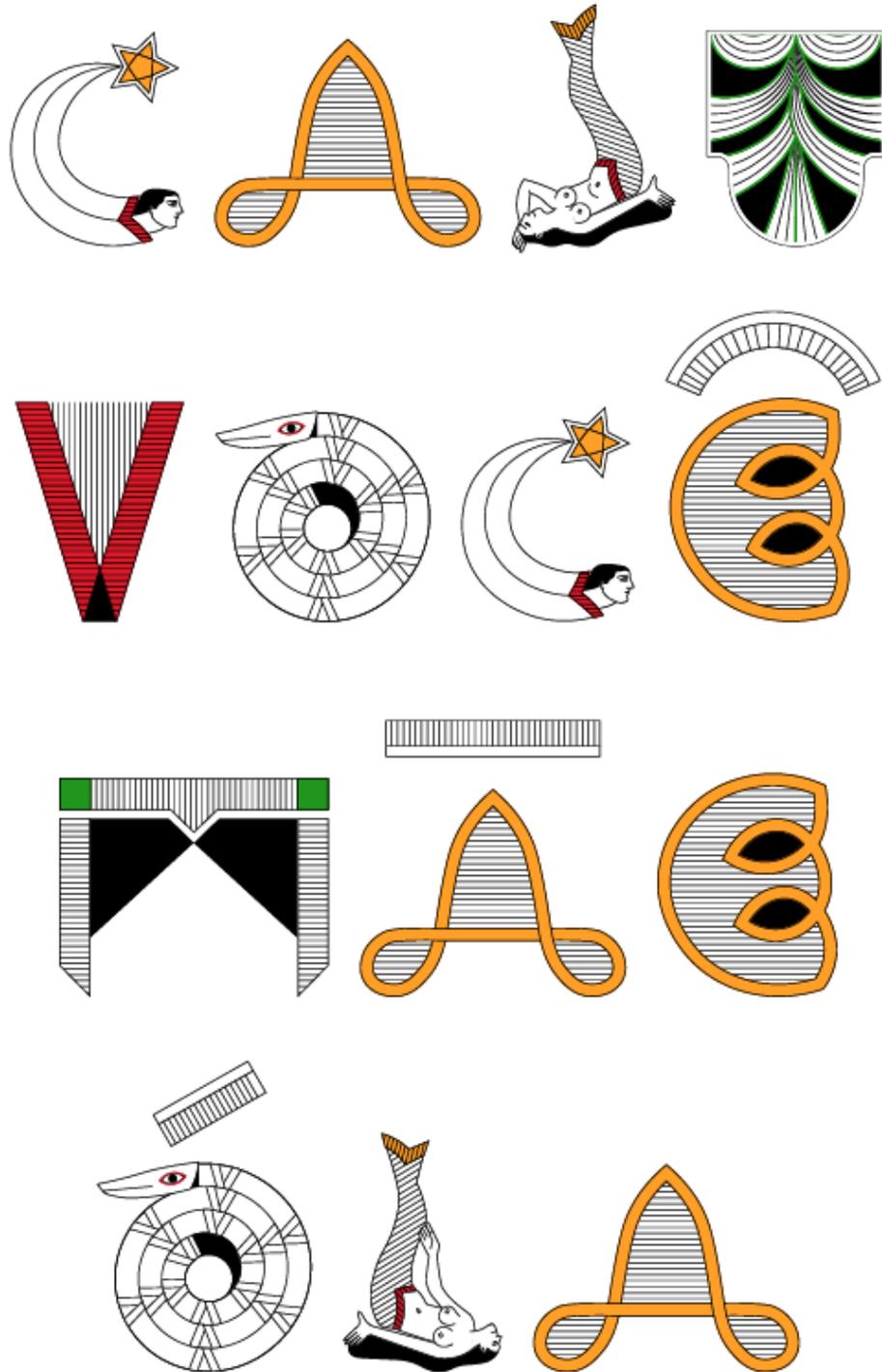
Fonte: Acervo do autor (2023).

Figura 40 - Aplicação em palavras 01.



Fonte: Acervo do autor (2023).

Figura 41 - Aplicação em palavras 02.



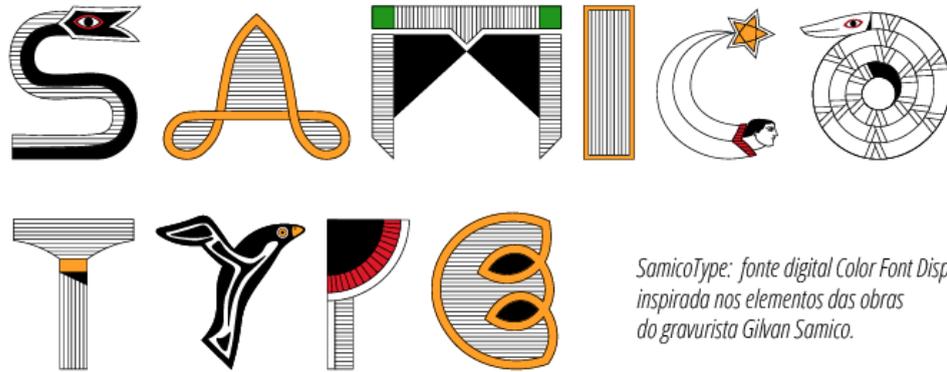
Fonte: Acervo do autor (2023).

Figura 42 - Aplicação em palavras 03.

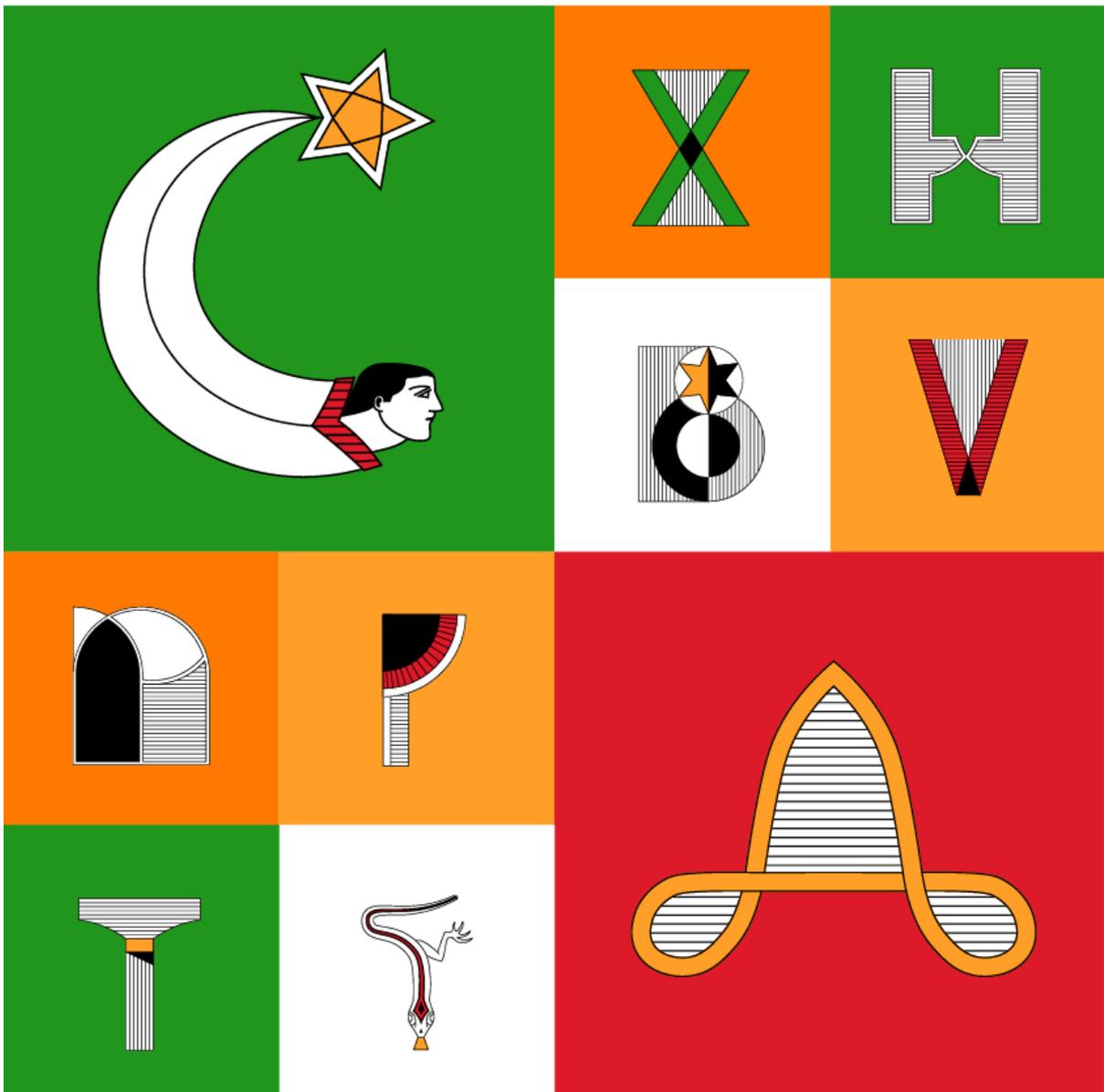


Fonte: Acervo do autor (2023).

Figura 43 - Type Specimen / parte 01



*SamicoType: fonte digital Color Font Display
inspirada nos elementos das obras
do gravurista Gilvan Samico.*



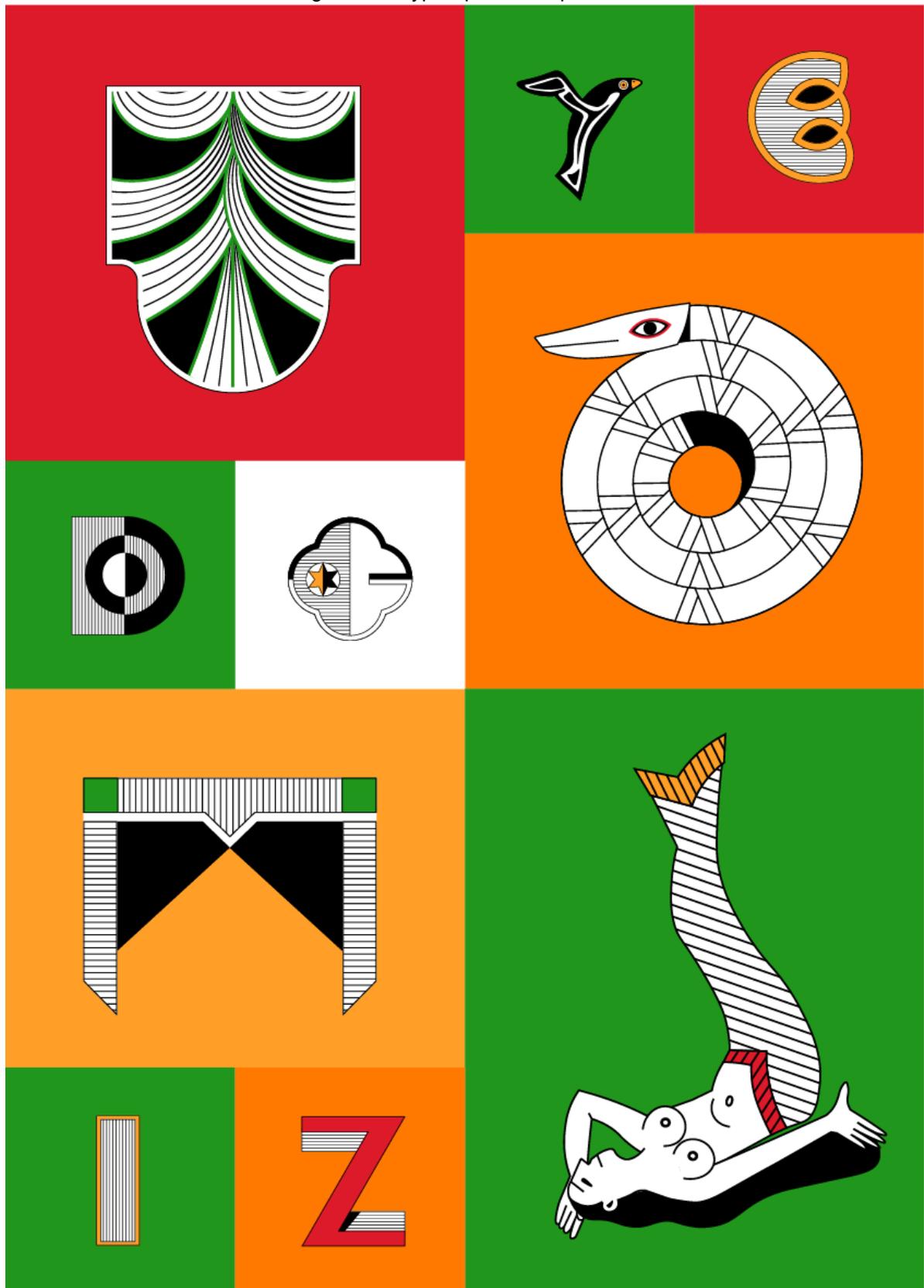
Fonte: Acervo do autor (2023).

Figura 44 - Type Specimen / parte 02



Fonte: Acervo do autor (2023).

Figura 45 - Type Specimen / parte 03



Fonte: Acervo do autor (2023).

4 CONCLUSÃO

Ao longo de minha jornada acadêmica, mergulhei profundamente no fascinante universo da tipografia, buscando incessantemente ampliar meu conhecimento. No decorrer deste memorial, concentrei esforços e criatividade no desenvolvimento de uma Color Font Display.

A interseção entre arte visual e tecnologia tipográfica revelou-se um desafio inspirador. Minha missão era traduzir a riqueza das gravuras de Samico em uma forma digital que pudesse não apenas representar, mas também celebrar sua inigualável estética. Ao fazê-lo, mergulhei em um mundo de possibilidades, onde cada traço, cor e elemento gráfico se tornaram peças fundamentais na construção de uma fonte única.

Encerro este projeto com um sentimento de dever cumprido e um conhecimento expandido. Ao longo de todo o processo, adquiri um profundo entendimento sobre a tipografia, desde a pesquisa inicial que me permitiu compreender o funcionamento e o processo de criação de uma fonte até a sua implementação. Inúmeras questões surgiram durante o percurso: como encaixar os desenhos? Como manter uma coerência entre as letras? Por que o uso da tecnologia Color Font não é mais explorada? A busca por respostas a essas perguntas resultou em um aprendizado imensurável.

Dito isso, estou confiante de que obtivemos resultados positivos com este trabalho, alcançando os objetivos estabelecidos no início da produção. O objetivo geral, que era a criação de uma Color Font Display inspirada nas obras do gravurista Gilvan Samico, foi plenamente alcançado.

No que diz respeito aos seis objetivos específicos estabelecidos, também acredito ter atingido todos eles com êxito. Foi realizado um levantamento bibliográfico e estudos abrangentes sobre fontes display, Color Fonts, o Movimento Armorial, com destaque especial para a obra de Gilvan Samico, o processo de criação da fonte digital e suas aplicações, resultando em um rico conjunto de caracteres. A implementação da fonte transcorreu sem problemas, e a Samicotype foi exportada

com sucesso em sua versão final para a realização de testes de aplicação, conforme detalhado no capítulo anterior.

Assim, o presente trabalho representa não apenas a conclusão de um curso, mas sim a materialização de uma jornada de descobertas, experimentação e paixão pelo universo tipográfico. SamicoType não é apenas um conjunto de caracteres, mas uma homenagem viva a magia das gravuras de Gilvan Samico e ao poder da tipografia em capturar a beleza efêmera da arte. Em última análise, é uma celebração da interseção entre a tradição artística e a vanguarda tecnológica, perpetuando o legado de Samico de maneira inovadora e impactante.

Ao concluir este projeto, sinto uma profunda satisfação. O desafio inicial me motivou e demonstrou que a realização de um projeto aparentemente difícil era plenamente possível. As dificuldades enfrentadas apenas intensificaram meu entusiasmo para enfrentar desafios ainda mais complexos no futuro. Este é o legado deste projeto: uma jornada de aprendizado contínuo, paixão pela tipografia e a confiança de que nenhum desafio é insuperável.

REFERÊNCIAS

CARDOSO, Rafael (Org). Design para um mundo complexo. Ubu, 2017.

DAILY, Sarah. First Batch of Color Fonts Arrives on Google Fonts. Material Design Blog, Califórnia, 13 de set. de 2022. Disponível em: <<https://material.io/blog/color-fonts-are-here>>. Acesso em: 26 de set. de 2023.

LUPTON, Ellen. Pensar com tipos. São Paulo: Gustavo Gili, 2018.

MEGGS, Philip. História do design gráfico. Cosac Naify, 2009.

BRINGHURST, Robert. Elementos do Estilo Tipográfico. São Paulo Editora: Cosac Naify, 2005.

KANE, John. Manual dos Tipos. São Paulo: Gustavo Gili, 2012

SUASSUNA, Ariano. O Movimento Armorial. Recife: Ed. Universitária, UFPE, 1974.

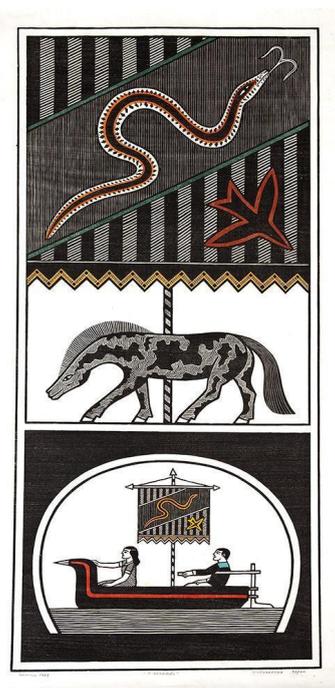
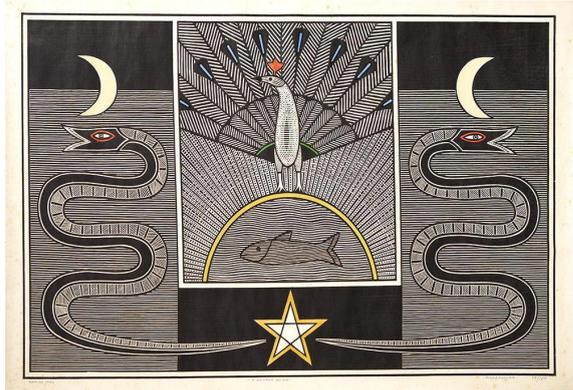
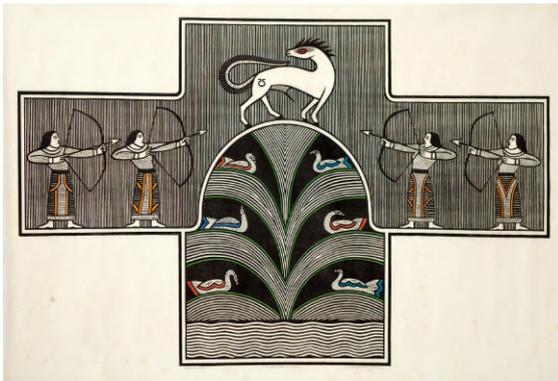
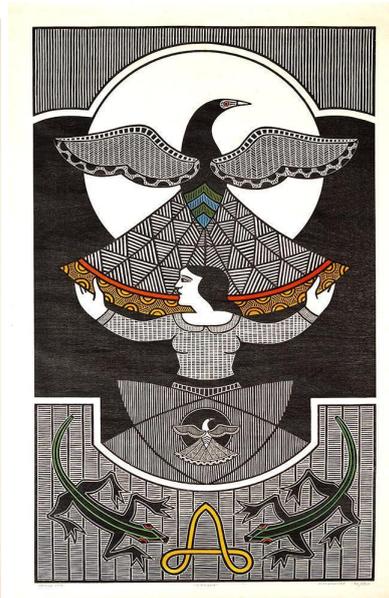
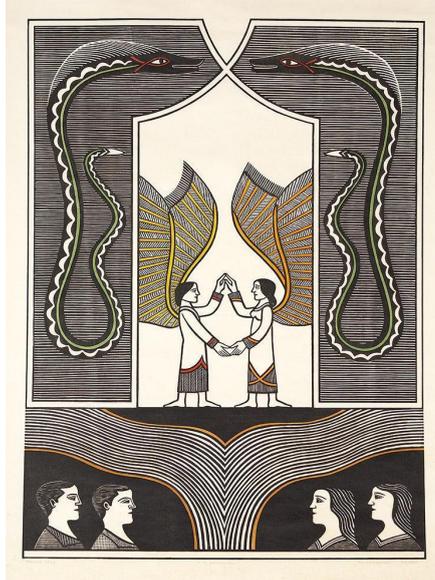
ENCONTRO MERCADO COM A ARTE. N° 5. Brasília: MEC, Secretaria de Educação a Distância, 1996. 1 fita de vídeo (118 min, 17 s) - Ariano Suassuna (16 min, 46 s). Son., color.

BBE. Realização, Work Vídeo, IBM. Programa TV Escola.

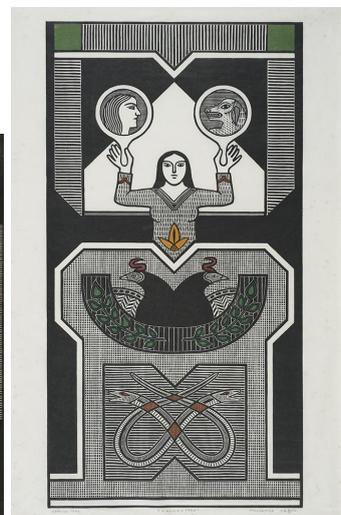
MORAT, Camille. A linguagem simbólica de Gilvan Samico e a influência da obra de Eduardo Galeano na sua xilogravura. João Pessoa, 2011.

HENESTROSA, Cristóbal. MESEGUER, Laura. SCAGLIONE, José. Como criar tipos: do esboço a tela. 2. Ed. Brasília: Estereográfica, 2019.

ANEXO A – OBRAS DE SAMICO USADAS COMO REFERÊNCIA



ANEXO B – OBRAS DE SAMICO USADAS COMO REFERÊNCIA



ANEXO C – OBRAS DE SAMICO USADAS COMO REFERÊNCIA



ANEXO D – OBRAS DE SAMICO USADAS COMO REFERÊNCIA



ANEXO E – OBRAS DE SAMICO USADAS COMO REFERÊNCIA

