

ASA BRANCA: desenvolvimento de uma fonte inspirada na tipografia vernacular de Caruaru-PE

ASA BRANCA: development of a font inspired by the vernacular typography of Caruaru-PE

SANTOS, Vívian de Oliveira Santos; graduada; UFPE.

vivian.osantos@ufpe.br

Resumo

A pesquisa apresenta o processo de desenvolvimento de uma fonte digital tipográfica, inspirada na tipografia vernacular presente nas ruas de Caruaru, cidade situada no agreste pernambucano. Para atingir esse objetivo, inicialmente foi realizada uma pesquisa bibliográfica em torno da tipografia vernacular e sua relação com a memória gráfica. Em seguida, para elaboração do projeto, foi escolhida a metodologia proposta por Moreira (2016), que oferece um método estruturado de quatro fases, para a criação de fontes com características populares. Como resultado, foi gerada uma fonte digital de título, chamada Asa Branca, que busca valorizar a estética vernacular, como forma de preservação da identidade cultural da região, contribuindo para a memória gráfica do agreste pernambucano.

Palavras Chave: tipografia vernacular; desenho de tipos; fonte digital e letreiramento popular.

Abstract

The research presents the process of developing a digital typographic font, inspired by the vernacular typography present on the streets of Caruaru, a city located in rural Pernambuco. To achieve this objective, initially a bibliographical research was carried out around vernacular typography and its relationship with graphic memory. Then, to prepare the project, the methodology proposed by Moreira (2016) was chosen, which offers a structured four-phase method for creating fonts with popular characteristics. As a result, a digital title font was generated, called Asa Branca, which seeks to value vernacular aesthetics, as a way of preserving the region's cultural identity, contributing to the graphic memory of the rural Pernambuco countryside.

Keywords: vernacular typography; type design; digital font and popular lettering.

1 Introdução

A comunicação, essência intrínseca da nossa interação com o mundo, estabelece a base para a compreensão mútua e a troca de ideias. Letras e símbolos se alinham como as ferramentas primordiais dessa comunicação, configurando-se como elementos onipresentes que nos rodeiam em cada esquina e superfície. Seja em embalagens de produtos, placas de trânsito ou em letreiros comerciais que vemos pelas ruas da cidade, a tipografia compõe uma narrativa que ganha vida ao ser percebida com um olhar sensível.

A origem da tipografia remonta aos primórdios da comunicação humana, quando a necessidade de registrar informações levou à criação de “desenhos primitivos que foram sendo simplificados e sistematizados com o tempo” (Corrêa, 2020, p.22). Ao longo da história, acompanhamos a evolução da comunicação falada e escrita, que nos transporta para épocas e civilizações distintas. De acordo com Mourão (2016, p.31), ao comparar a linguagem verbal com a linguagem visual, percebe-se que a palavra falada é limitada, pois é efêmera e pode ser perdida com o tempo, enquanto a palavra escrita, pode ser registrada e preservada.

Conforme a sociedade progredia, os símbolos evoluíram, transformando-se gradualmente em sistemas de escrita mais estruturados, denominados alfabetos. Esses avanços configuraram uma revolução na forma como as palavras eram codificadas e transmitidas, permitindo a comunicação de maneira mais eficaz e precisa.

“O alfabeto é o sistema de linguagem mais difundido de todas as formas de escrita e usa símbolos e sinais que através de uma evolução lenta, marcada pelas condicionantes sociais e culturais de várias épocas que atravessa, culmina naquilo que conhecemos hoje, como alfabeto latino.” (Cardoso, 2018, p.7).

No caso do alfabeto latino, que é amplamente usado em línguas como o português, espanhol, inglês e alemão, seu conjunto de caracteres é composto por 26 letras, que servem como base para a escrita e a comunicação em muitas culturas ao redor do mundo.

De acordo com Ribeiro (1998, p. 35), a tipografia é definida como a capacidade de produção ou composição de textos utilizando tipos, também chamados de caracteres. Já Farias (2000, p.10) define tipografia como "o conjunto de práticas e processos envolvidos na criação e utilização de símbolos visíveis relacionados aos caracteres ortográficos (letras) e para-ortográficos (números, sinais de pontuação, etc) para fins de reprodução". Isto é, ambos destacam que a tipografia é uma forma de representação visual da linguagem escrita, e enfatizam seu papel na comunicação e na criação de textos impressos.

Enraizado nas particularidades culturais e contextos locais, a tipografia vernacular reflete a conexão entre a tipografia e a sociedade, ilustrando como a comunicação visual se adapta e interage com seu ambiente e seu público. Niemeyer (2006, p.14), reforça essa ideia quando afirma que a tipografia não é apenas uma representação visual da linguagem, mas uma expressão de cultura. Finizola (2010) também nos lembra que a tipografia vai além das letras - é uma expressão de identidade e um reflexo das comunidades que a criam e a utilizam.

A tipografia vernacular nos mostra que é uma expressão viva da cultura e que pode ser encontrada a partir das representações tipográficas populares que, de acordo com Martins (2005, p.10), “utilizam-se de técnicas manuais e têm como característica principal a apropriação do seu contexto de inserção”. A definição do termo vernacular, defendida por Finizola (2010, p.30) está associada aos elementos autênticos de um território específico, frequentemente desenvolvidos por indivíduos sem formação acadêmica na área do design, incluindo artistas populares e

anônimos, como os pintores de letras.

Essas letras pintadas à mão (Figura 1) são frequentemente avistadas em fachadas, muros e placas localizadas na rua, desempenhando um papel crucial na comunicação do comércio informal. É nesse cenário que encontramos os letreiramentos vernaculares, que ganham vida própria e se tornam parte integrante da experiência urbana.

Figura 1 - Identificação de uma barraca de rações registrada na Feira de Caruaru



Fonte: a autora

Caruaru, cidade situada no Agreste Pernambucano, é reconhecida nacionalmente como a “Capital do Forró” e tem história que mistura tradição e cultura. Além das festas de São João que acontecem durante todo o mês de junho, Caruaru também é um centro de comércio e expressão artesanal. As Feiras de Artesanato e da Sulanca merecem destaque, sendo uma das maiores feiras do Brasil, onde visitantes encontram uma ampla variedade de roupas, calçados, esculturas de barro, cerâmicas, bordados e outros itens artesanais que refletem a rica tradição cultural do município. Compreender a singularidade de uma região e do seu povo é um processo complexo que requer sensibilidade cultural e uma abordagem aberta e inclusiva. É fundamental evitar estereótipos e reconhecer a diversidade e a riqueza das tradições locais.

Frequentemente, as discussões sobre o Nordeste brasileiro são permeadas por generalizações e estereótipos que, por vezes, limitam a compreensão da verdadeira complexidade cultural da região. Albuquerque Jr (2007, p.104) complementa que "o teatro, a pintura, o cinema regionalista, quase sempre não conseguem fugir desta folclorização da cultura nordestina". Essa simplificação também se estende ao campo do design e da tipografia, onde estereótipos moldam a percepção das fontes digitais que tem uma inspiração nordestina. Um exemplo comum, é a associação direta com a estética do cordel, no entanto, é fundamental compreender que essa é apenas uma faceta da expressão tipográfica da região, e ela não deve ser reduzida a um único estilo.

Dentro desse contexto, desdobram-se vastas oportunidades para pensarmos em como os estudos de representação em design podem reformular e reconfigurar alguns aspectos gráficos que vemos em relação à estética Nordeste e Brasil. Finizola (2010, p. 23) afirma que o design possui a capacidade direta de contribuir para a construção cultural de uma sociedade, funcionando como uma expressão autêntica da identidade de cada comunidade. Dessa forma, vemos como o

projeto de design se mostra uma ferramenta capaz de valorizar culturas e preservá-las, através de suas metodologias e aplicações.

Ao dirigir nosso olhar para as ruas, vemos diversas manifestações gráficas, que revelam a riqueza da identidade local e oferecem uma fonte inspiradora para o desenvolvimento de diversos projetos. O design vernacular representa um "assunto de interesse recorrente para os estudos sobre memória gráfica." (Farias, 2016, p.63), na qual, suas produções, por serem efêmeras, podem se perder com o tempo se não houver nenhum tipo de registro.

Nesse contexto, esse projeto nasce da necessidade de registrar as produções tipográficas vernaculares de Caruaru, com o propósito de criar uma fonte digital. Essa fonte, definida como um "conjunto de caracteres em um estilo específico" (Farias, 2004, p. 11), tem como foco trazer essa linguagem vernacular e representar a cidade, trazendo um peso cultural de expressão.

Sendo assim, essa pesquisa se propõe a mergulhar nesse contexto cultural e tipográfico de Caruaru, para compreender essa linguagem visual e usar de inspiração para desenvolver uma fonte digital.

1.1 Objetivos geral e específicos

Este projeto tem o objetivo de criar uma fonte de título inspirada nos letreiramentos vernaculares de Caruaru, buscando expressar a identidade cultural da cidade.

Para isso, foram definidos os seguintes objetivos específicos:

- a) Identificar os estilos tipográficos dos letreiros vernaculares de Caruaru por meio de registro fotográfico e pesquisa de campo;
- b) Analisar os aspectos tipográficos dos letreiros encontrados;
- c) Criar uma fonte de título, inspirada nos letreiramentos de Caruaru, buscando expressar a identidade cultural vernacular da cidade;
- d) Valorizar a memória gráfica da tipografia popular do agreste.

2 Justificativa e Relevância

Este estudo visa ressaltar a importância das manifestações gráficas encontradas no cotidiano, documentando-as e contribuindo para pesquisas acadêmicas voltadas ao tema. O impacto do desenvolvimento de uma nova fonte digital, baseada em letreiramentos vernaculares, também contribui para o enriquecimento do patrimônio visual da cidade mantendo assim viva uma parte valiosa da história de Caruaru. Fátima Finizola (2010, p.19) complementa:

"Além de preservar a memória gráfica do design brasileiro e Pernambucano, a sistematização da produção de letreiramentos populares pernambucanos torna-se relevante também como referência para facilitar o processo de desenvolvimento de futuras fontes populares digitais por designers de tipos."

Pode-se afirmar que o desenvolvimento deste projeto também é uma forma de valorizar o ofício do pintor de letras, enriquecer a memória gráfica da cidade e incentivar a comunidade a valorizar suas contribuições culturais. Dessa forma, este trabalho transcende o acadêmico, abraçando a responsabilidade social e cultural de promover essa produção tipográfica do agreste Pernambucano.

Atualmente, percebemos que a linguagem visual do vernacular, encontrada no cotidiano,

está sendo muito utilizada como inspiração para diversos projetos. Os estudos de Fátima Finizola (2010) abordam como o uso dessa estética vernacular tem relação com a valorização da cultura local e "reflete o grande caldeirão cultural que representa nosso país" (Finizola, 2010, p.37). Projetos que buscam documentar elementos do cotidiano por meio de imagens, como o Abridores de Letras de Pernambuco¹ desempenham um papel crucial na preservação e divulgação da estética vernacular. Nesse âmbito, também se destacam projetos nos quais elementos visuais são extraídos do cotidiano e reinterpretados, propondo novas aplicações, sendo o caso das fontes digitais (Finizola, 2010, p.35). Este tópico ganha relevância à medida que exploramos a interseção entre a expressão gráfica popular encontrada nas ruas e o mundo digital.

A prática de resgate e apreciação do vernacular no design contemporâneo vem acontecendo no Brasil desde os anos 2000 e segue até os dias de hoje sendo uma grande tendência de valorização da cultura local. Esse movimento do design vai de encontro à globalização e assume raízes populares a partir da valorização da memória gráfica. Moreira (2016, p.44) complementa:

"Ao discutir sobre a incorporação do vernacular no design de tipos, estamos também contribuindo para a valorização do fazer popular dentro da prática formal do design. [...] Questões regionais podem não ser uma obrigatoriedade para o design de tipos brasileiro, mas certamente é um grande diferencial e a tipografia vernacular, para o design de tipos digitais, pode ser o início do surgimento de uma forte tradição tipográfica nacional".

No âmbito das tipografias digitais, há diversos projetos que nasceram da inspiração vernacular (Figura 2), seja através da observação de letreiramentos urbanos ou que foram gerados através do diálogo direto e acesso ao acervo dos pintores de letras.

Figura 2 - Exemplos de fontes digitais inspiradas na estética vernacular



Fonte: Seu Juca (Priscilla Farias, 2001), JJ Carpinense (Cássio Holanda, 2019), Brasileiro (Cristian Cruz, 2003), e Bonocô (Fernando PJ, 2003).

¹ Projeto desenvolvido por Fátima Finizola, Solange Coutinho e Damião Santana em 2013, que busca registrar e divulgar a memória gráfica popular de Pernambuco, com foco na tipografia vernacular, valorizando o ofício dos pintores de letras.

3 Metodologia

De acordo com as abordagens de Lakatos e Marconi (2001), as pesquisas de natureza aplicada têm como principal objetivo a geração de conhecimentos práticos que possam ser executados para resolver problemas encontrados na realidade. Nesse contexto, esta pesquisa é classificada como aplicada, uma vez que busca criar uma fonte tipográfica digital, inspirada na cidade de Caruaru.

Para alcançar esse propósito, foi conduzida uma pesquisa bibliográfica que proporcionou uma compreensão da história da tipografia, dos conceitos fundamentais relacionados à criação de fontes tipográficas digitais, bem como da tipografia vernacular e da memória gráfica. Este trabalho contou com um amplo referencial teórico, incorporando as contribuições de diversos autores relevantes como Farias (2001), Martins (2005), Buggy (2006), Matté (2008), Finizola (2010) e Moreira (2016). Durante o processo, também buscou-se referências de fontes digitais que foram desenvolvidas a partir da mesma estética vernacular.

Para a execução do projeto tipográfico de fato, a metodologia utilizada foi de Moreira (2016), na qual ele propõe um método para a criação de fontes digitais de caráter popular dividido em quatro fases: Escolha da referência; Análise da referência; Uso da referência; e Do analógico ao digital. O Quadro 1 resume as principais etapas dessa metodologia e destaca como estas foram aplicadas no desenvolvimento deste projeto, fornecendo uma visão geral do processo de criação da fonte inspirada na tipografia vernacular da região.

Quadro 1 – Aplicação da metodologia

Metodologia proposta por Moreira (2016)	Adaptação da metodologia por Santos (2024)
<p>Fase 1 - Escolha da referência.</p> <p>Efetuar a escolha de uma referência alinhada à classificação dos estilos de letreiramento populares.</p>	<p>Para escolher uma referência, foi realizada uma pesquisa de campo em Caruaru, e coletada 18 imagens das paisagens tipográficas urbanas. Das opções, um letreiramento foi selecionado como referência.</p>
<p>Fase 2 - Análise da referência.</p> <p>O autor propõe classificar a referência em: autoria (especialista ou não especialista); forma de representação da linguagem gráfica verbal (caligráfico, tipográfico ou desenho); e atributos formais (Construção, forma, largura², tipo de contraste, peso, serifas, caracteres-chave e decoração).</p>	<p>A referência escolhida passou por uma catalogação e análise. Nessa etapa, foi importante observar se foi produzida por um letrista especialista ou não; classificar a forma de representação das letras; e identificar os seus atributos formais, conforme Dixon (2008 apud Finizola, 2010) classifica em: Construção, forma, proporção, modulação, peso, serifas/terminais, caracteres-chave e decoração.</p>
<p>Fase 3 - Uso da referência.</p> <p>Determinar o tipo de similaridade - seja literal ou inspirada - entre a sua fonte e a referência. Além disso, identificar os caracteres-chave que vão fundamentar a criação da família tipográfica.</p>	<p>Após observar o estilo tipográfico da referência, foi determinado seus caracteres-chave para fazer uma reprodução parcialmente literal, com leves ajustes e alto grau de similaridade.</p>
<p>Fase 4 - Do analógico ao digital.</p>	<p>O programa gráfico Adobe Illustrator foi</p>

² Moreira (2016) menciona “largura” como um atributo formal, mas foi preferível retomar o termo original para designar esse atributo proposto por Dixon (2008) e reafirmado por Finizola (2010) denominado “proporção”

A última fase consiste na vetorização dos caracteres. Na qual, o autor apresenta duas técnicas: rasterização da imagem (trazendo mais irregularidade no traçado) ou a vetorização controlada.

empregado no processo de redesenho e criação dos vetores, para expressar as ideias da fase analógica e explorar novas soluções visuais. Optou-se pela vetorização controlada para conferir maior uniformidade aos tipos. Após ajustes óticos, de compensação visual e kerning, foram realizadas experimentações a partir de pares de letras e pangramas. E por fim, foi gerada a versão 1.0 da fonte, utilizando o software online Glyphr Studio.

Para complementar os direcionamentos propostos por Moreira (2016), na Fase 1 - Escolha da Referência foi incluído o desenvolvimento de uma pesquisa de campo a fim de coletar registros dos letramentos populares na paisagem de Caruaru para em seguida ser escolhida a referência. Na Fase 4 - Do Analógico ao Digital também se fez necessário realizar ajustes visuais e de compensação em cada caractere individualmente e, em seguida, aplicar esses ajustes aos caracteres quando combinados, levando em consideração o kerning. Conforme explicado por Farias (2004), para gerar uma fonte digital é essencial considerar os “espaçamentos negativos ou ajustes de espaçamento especiais para pares de caracteres”, portanto, após toda a conferência do alfabeto latino, juntamente com algarismos, diacríticos e os símbolos, chegamos à última fase do projeto: transferir esses vetores para o arquivo responsável por gerar a fonte digital.

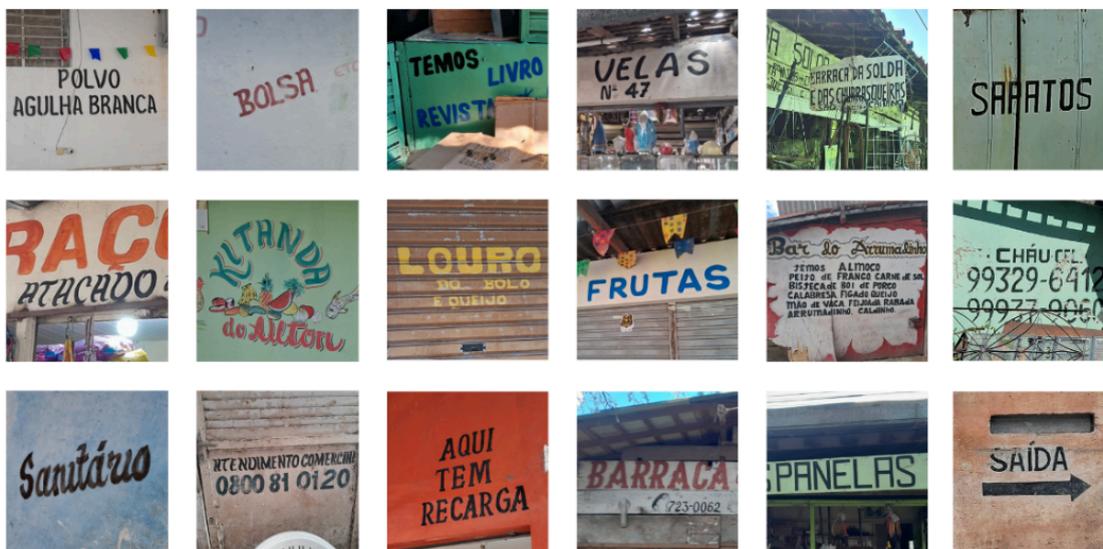
A metodologia de Moreira (2016) não abrange a transferência do desenho vetorial para o programa que gera a fonte digital, por isso, também é interessante acrescentar à Fase 4 - Do Analógico ao Digital, além da vetorização, o processo de geração da fonte e reforçar a importância de realizar experimentações com conjuntos de caracteres, visando as correções de kerning quanto ao set de caracteres que será gerado.

4 Desenvolvimento projetual

4.1 Pesquisa de campo

Tendo em vista que a primeira etapa da metodologia apresentada por Moreira (2016) consiste na seleção de uma referência, foi conduzida uma pesquisa de campo dedicada à coleta das produções vernaculares para estudo. A motivação da pesquisa se deu pela visão prática, buscando valorizar a cultura local de Caruaru, por isso a delimitação geográfica do projeto compreendeu os bairros de Petrópolis e de Nossa Senhora das Dores, visto que são próximos à feira. No total, foram tiradas dezoito fotos, destacadas pela Figura 3.

Figura 3 - Compilação dos registros fotográficos



Fonte: a autora

Observa-se a grande variedade de produções manuais, que foram registradas em diversos comércios informais. Posteriormente, foram organizadas de acordo com o estilo do letreiro, mas a princípio nota-se uma abrangência de letreiramentos em caixa alta, visto que apenas dois apresenta letras em caixa baixa. A frequência das cores nos letreiramentos também foi um fator observado, revelando que, das dezoito imagens da Figura 3, dez utilizam predominantemente a tinta preta. Vermelho aparece em quatro letreiramentos diferentes, sendo usado sozinho ou mesclado com outras cores, o azul aparece duas vezes e o amarelo apenas uma.

Ter esses dados é muito importante para caracterizar os letreiramentos de cada região e não cair em estereótipos de uma estética pré-estabelecida. Cores primárias são muito associadas com a estética vernacular e não é por acaso, Itten (2004 apud Cardoso 2014) revela que vermelho, azul e amarelo são a base da pintura e é por meio delas que são criadas outras cores.

4.2 Escolha da referência

Entre os letreiramentos registrados na pesquisa de campo, notamos que alguns possuíam base tipográfica e outros, caligráfica. Os de base tipográfica se assemelhavam a modelos tipográficos pré-existentes, por outro lado, os caligráficos apresentavam desenhos mais autênticos e geralmente seus traços expressavam as técnicas pessoais do pintor. Assim, a referência escolhida (Figura 4) tem uma base caligráfica mais suave e autoral, o que reforça seu potencial inovador como fonte digital.

Do ponto de vista tipográfico, a referência também apresenta uma boa base de caracteres, pois além do seu traço autêntico, tem um aspecto regular e consistente para o desenvolvimento do restante do conjunto. Apesar da ausência de informações sobre a identidade do pintor letrista responsável pela criação do letreiramento escolhido, sua habilidade ao desenhar letras merece destaque no presente trabalho.

Figura 4 - Letreiramento encontrado no bairro Nossa Senhora das Dores, em Caruaru - PE.



Fonte: a autora

De acordo com Matté (2008), as fontes geralmente são projetadas para determinadas finalidades e sua aplicação pode variar entre textos e títulos. No caso deste projeto, a escolha da referência tipográfica (Figura 6) se deu pelo potencial de uso no processo de desenvolvimento da fonte proposta, tendo em vista sua aplicação em títulos e subtítulos, se caracterizando assim como um tipo de título, desenvolvido para ter um forte impacto visual (Mourão, 2016, p.54)

4.3 Análise da referência

Antes de fazer a análise tipográfica da referência coletada, foi necessário mapear os termos relacionados à anatomia tipográfica e os aspectos estruturais dos caracteres, pois de acordo com Farias (2004, p.1) “qualquer tipo de discurso sobre tipografia, independente de seu grau de formalidade, pressupõe a existência de um vocabulário comum”, ou seja, para desenvolver uma abordagem criteriosa no mundo dos tipos, é necessário uma base de entendimento das partes e medidas essenciais das letras, bem como das suas características estruturais formais.

Dixon (2008 apud Finizola, 2010) define oito atributos formais (Figura 5) da tipografia que merecem destaque, tanto para a análise dos letreiramentos, quanto no desenvolvimento projetual. São eles: Construção, forma, proporção, modulação, peso, serifas/terminais, caracteres-chave e decoração. A Figura 5 mostra exemplos de atributos formais, que foram usados como base para analisar a referência encontrada.

Figura 5 - Quadro de análise dos atributos formais



Fonte: a autora

Outro fator a ser analisado é a representação visual, mesmo com uma grande diversidade de estilos presentes, existem diferenças notáveis que separam o trabalho de um letrista especialista para o de um não-especialista. A irregularidade, apesar de uma característica comum nos letreiramentos vernaculares, não se apresenta de maneira amadora (Finizola, 2010). Pelo contrário, essa sutileza na irregularidade é um charme que é mantido na tipografia vernacular, e revela, muitas vezes, o suporte ou instrumento utilizado. Moreira (2016) a partir de Finizola (2010) estabeleceu três formas de representação visual para os letreiramentos populares: caligráfica, tipográfica e de desenho.

Os resultados da análise demonstram que os letreiramentos de natureza caligráfica são os mais presentes na cidade. Assim como a representação visual da referência escolhida para este

projeto. Para deixar registrado e aprofundar a análise do letreiramento popular escolhido como referência, foi desenvolvida uma ficha de catalogação.

Figura 6 - Ficha de análise do letreiramento popular



Ficha de análise letreiramentos populares

Data do Registro: 16 de junho de 2023
Local: Bairro Nossa Senhora das Dores, Caruaru - PE.
Autor: Desconhecido
Gênero: Mural - Parte interna de um estacionamento rotativo.

Caligráfica
 Tipográfica
 Desenho
|
 Amador
 Especialista

ATRIBUTOS FORMAIS

Construção: Contínua, sem conexões entre as letras
Caixa-alta

Forma: Caligráfica, curvas arredondadas

Proporção: Levemente condensada

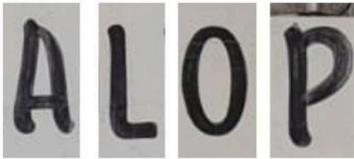
Modulação: Não tem

Peso: Regular

Serifas/Terminais:
Sem serifas,
com terminais arredondados

Decoração: Não tem

Caracteres-Chave: A L O P



CARACTERES-CHAVE

OBSERVAÇÕES

COR

Base caligráfica suave, com terminais arredondados, devido a ferramenta (no caso, o pincel) utilizada pelo pintor de letras. A contraforma interna dos tipos é aberta e espaçosa. As letras B, R e P vem de uma mesma grade de derivação, com a haste exposta na parte superior. Nota-se uma variação de largura, onde alguns caracteres são condensados (A, O, L) e outros expandidos (V,H).

Fonte: a autora

Essa ficha (Figura 6) conta com a imagem, o local e data em que a foto foi capturada, assim como descreve a autoria, categorização e identificação de seus atributos formais e cores

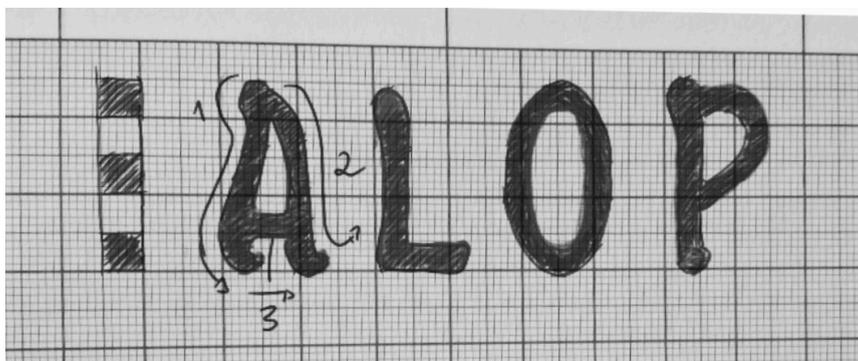
empregadas na pintura do letreiramento. Por fim, ainda inclui um campo para observações gerais da pesquisadora. A referência escolhida apresenta letras em caixa alta, com peso regular, sem serifa e levemente condensada. Por ter uma base caligráfica suave, uma das características principais dos seus caracteres são os terminais levemente arredondados. Essa fase analítica, em conjunto aos estudos de nomenclatura tipográfica, possibilitaram observar cada detalhe das letras e compreender mais a fundo suas particularidades.

5 Uso da referência

Após examinar a referência escolhida, Moreira (2016) sugere definir, logo de início, o nível de semelhança que o projeto terá com a referência concreta. Ele sugere dois caminhos: reprodução literal, processo que busca pela similaridade com o letreiro original; ou reprodução inspirada, que utiliza o letreiro como inspiração e geralmente o resultado se distancia da referência concreta. Dessa forma, optou-se por uma reprodução parcialmente literal, visto que terá alto grau de similaridade visual, mas o processo contará com alguns ajustes, visando trazer maior regularidade nas formas. No letreiramento foram encontrados o total de 12 letras maiúsculas, sendo elas A, B, C, G, L, H, O, P, R, N, V e U.

O projeto teve uma base inicial de reconstrução literal, mas em seguida passou por um refinamento e padronização, partindo dos caracteres-chave: A, L, O e P, que possuem formas retas, inclinadas e curvas, para o desenvolvimento do conjunto restante de glifos. Na Figura 7 pode-se observar os primeiros esboços, que foram feitos em um papel milimetrado, e só na fase seguinte prosseguiram para a digitalização e criação dos demais caracteres.

Figura 7 - Esboços iniciais dos caracteres-chave



Fonte: a autora

Durante esta etapa, conforme observado por Moreira (2016, p.74), ocorre a compreensão do movimento que dá origem ao traçado de cada caractere (Figura 7). Sendo esta, uma forma de aprender a fazer letras com os pintores. A análise do terminal arredondado revelou a técnica utilizada na construção das letras com o pincel. No âmbito das fontes digitais inspiradas em tipografias vernaculares, observa-se uma tendência de letreiramentos elaborados exclusivamente com letras em caixa alta (Figura 2), a pesquisa de campo realizada (Figura 3) também nos revela uma predominância, da maioria dos pintores, quanto ao uso de letreiramentos em caixa alta. Portanto, levando em consideração a referência coletada e essa tendência da tipografia vernacular, os caracteres da fonte digital serão exclusivamente em caixa alta, e além do alfabeto latino, vão

incluir algarismos, diacríticos e sinais.

6 Do analógico ao digital

Com os atributos formais bem definidos nos primeiros esboços tipográficos, partiu-se para a última fase da metodologia proposta por Moreira (2016): a transição para o âmbito digital. A fase 4 dá início a partir da digitalização dos esboços e a transição para o programa gráfico, no qual os caracteres foram desenvolvidos de forma mais prática e sistemática. Considerando que "o vetor é a matéria-prima da tipografia digital" (Moreira, 2016, p.75), a ferramenta utilizada durante a vetorização foi o programa gráfico Adobe Illustrator e foi escolhida a técnica de vetorização controlada, que proporciona maior precisão e controle dos pontos de curva.

Durante o processo de desenho vetorial, por seguir uma reprodução parcialmente literal, foram realizadas algumas mudanças relacionadas à referência concreta, para incorporar ao projeto tipográfico características mais funcionais. Assim os caracteres foram gradualmente refinados para atender aos objetivos estabelecidos. Conforme Matté (2008, p.40), "uma das qualidades formais dos caracteres de uma fonte tipográfica é o seu equilíbrio individual e seu equilíbrio como parte do conjunto de caracteres". Por isso, foram feitos alguns ajustes com o intuito dos caracteres ficarem equilibrados visualmente e parecerem ser da mesma família tipográfica. A Figura 8 apresenta um apurado geral das mudanças realizadas nos caracteres em relação à referência.

Figura 8 - Comparação de alguns caracteres com a referência escolhida



Fonte: a autora

A princípio, optou-se pela padronização da altura e largura dos caracteres, tomando como referência a letra A, que tem uma proporção condensada. Logo, foram realizados outros retoques visuais, por exemplo, a letra C originária aparentava um leve desequilíbrio visual, pois o final do traço inferior ultrapassa o superior. Já a letra G, apresentava uma haste reta, e foi preferível adicionar uma curva mais arredondada e suave, assim como o C. A letra V também passou por alterações consideráveis em relação ao ângulo do vértice.

Nessa fase, também surgiu a oportunidade de explorar refinamentos diferenciados nos terminais, para início e final de hastes, considerando o movimento que origina a construção das letras a partir do pincel. De forma geral, todos os terminais são arredondados, mas alguns têm um acabamento circular e outros são mais arrebitados. Visto que a irregularidade é um atributo do vernacular e “os terminais nem sempre têm necessidade de serem iguais” (Matté, 2008 p.38), a Figura 9 demonstra como os terminais foram interpretados e aplicados ao projeto.

Figura 9 - Terminais dos caracteres desenvolvidos



Fonte: a autora

É possível acompanhar o processo construtivo de um projeto tipográfico através do diagrama de derivação, definido por Cunha (2021, p.105) como “uma espécie de árvore genealógica dos desenhos dos tipos”. Existem diversas propostas de gráficos de derivação, como a de Buggy (2006), na qual ele recomenda iniciar a criação tipográfica pelas letras o, h, p e v, utilizando-as como referência para desenvolver os demais caracteres de forma sequencial. Por outro lado, Cheng (2005) propõe uma abordagem de derivação que considera a estrutura morfológica dos caracteres.

Na Figura 10, é possível acompanhar a separação das letras por: formas curvas, formas mistas curvas e quadradas; formas verticais; formas diagonais e formas mistas diagonais e quadradas.

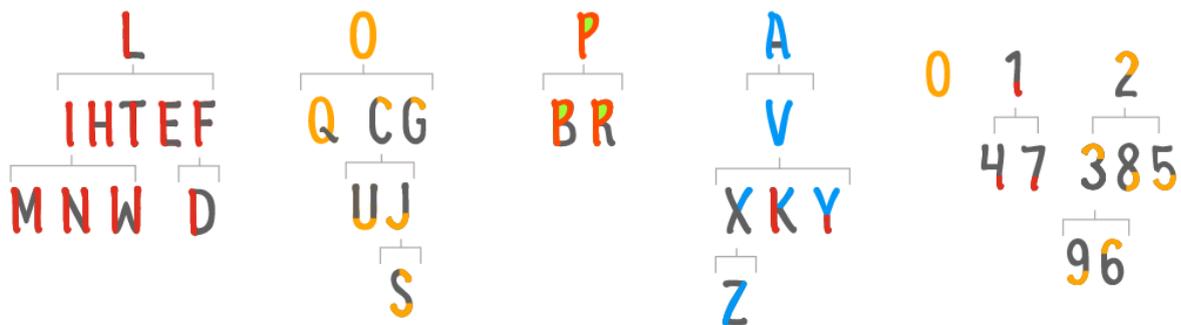
Figura 10 - Derivação dos arquétipos

O Q C G S	Round forms
B P R D J U	Round-square forms
E F L H I T	Square forms
V A W X	Diagonal forms
M N K Z Y	Diagonal-square forms

Fonte: Cheng (2006)

Conforme Buggy (2006. p.52), as letras possuem características em comum, que podem ser definidas por retas e curvas, portanto, no caso desse projeto, a derivação dos caracteres (Figura 11) foi surgindo a partir dos caracteres-chave identificados durante a visita de campo. Tendo início pelo L (forma reta), O (forma curva), P (forma reta e curva) e A (forma diagonal), foram determinadas partes que se repetem durante a montagem dos caracteres.

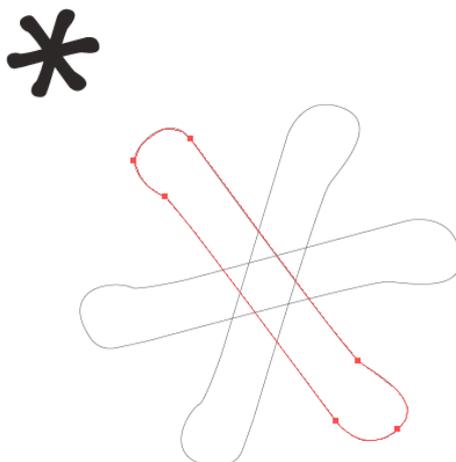
Figura 11 - Diagrama de derivação que compõem as letras e os algarismos



Fonte: a autora

Os caracteres especiais como sinais de pontuação e símbolos também foram elaborados a partir dos mesmos módulos definidos para a construção do alfabeto. Esses módulos, retirados de partes das letras, serviram de base para o desenvolvimento dos demais caracteres e permitiram uma maior padronização de traçado em todo o conjunto. A Figura 12 mostra o processo de construção do asterisco, que faz o uso de sobreposição de módulos para dar a forma final ao glifo.

Figura 12 - Processo de construção do asterisco



Fonte: a autora

Durante a construção dos tipos, foi levado em consideração que existem caracteres com formas mais quadradas, redondas e triangulares (Cunha, 2021, p.107), e que mesmo que todos tenham o tamanho exato, as letras com formas redondas e triangulares, como O e A respectivamente, aparentam ser menores que a quadrada, como o H. Portanto surge a necessidade de realizar uma compensação ótica (Figura 13), passando as suas extremidades acima dos limites das guias de orientação. É possível perceber, que neste caso, o próprio H, por ter terminais arredondados, precisou passar um pouco da altura pré-definida para se assemelhar visualmente ao conjunto.

Figura 13 - Correções óticas de compensação visual



Fonte: a autora

Também chamada de “overshooting”, essa compensação visual, de acordo com Matté (2008, p.20), “é um procedimento comum ajustar visualmente cada caractere para ele parecer equilibrado isoladamente e também equilibrado em conjunto com os demais caracteres”. Após realizar os ajustes de forma individual, se fez necessário realizar experimentações formando palavras e frases, sendo uma maneira prática de observar como os caracteres se comportam em conjunto, podendo identificar possíveis inconsistências e fragilidades antes mesmo de começar a

trabalhar no programa gerador de fontes digitais.

Por fim, foram gerados 90 caracteres (figura 14), sendo 27 letras em caixa-alta; 10 algarismos; 14 letras com diacríticos; e o restante em sinais de pontuação, símbolos comerciais e matemáticos.

Figura 14 - Caracteres desenvolvidos

ALFABETO

A B C Ç D E F G H I J K L M
 N O P Q R S T U V W X Y Z

DIACRÍTICOS

Ã Õ Ñ Á É Í Ó Ú À Â Ê Î Õ Û

ALGARISMOS

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

ACENTOS E SINAIS DE PONTUAÇÃO

“ ” ‘ ’ - / ^ ` *

∴ , ; … — ! ? ¡ ì

SÍMBOLOS COMERCIAIS E MATEMÁTICOS

= + - ÷ % < > °

() [] \ / { } # @ & \$

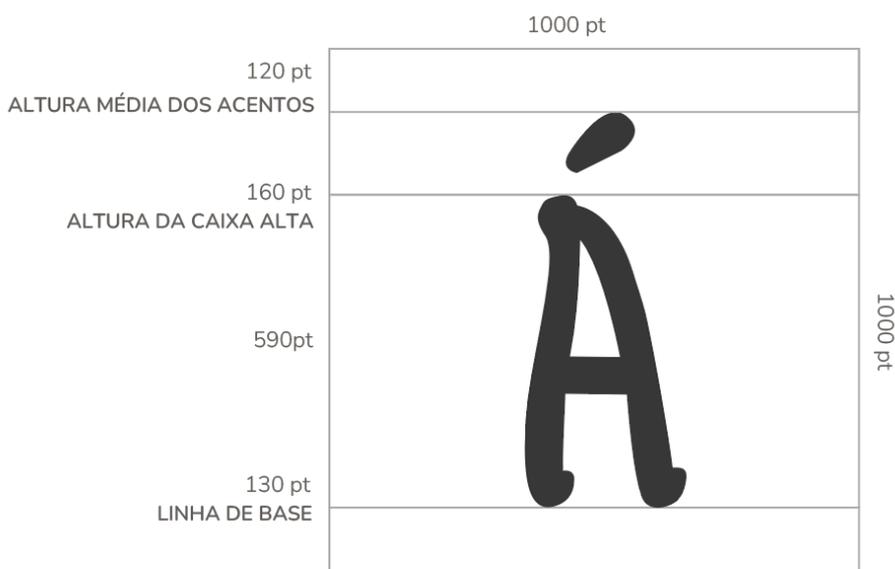
Fonte: a autora

A materialização de uma fonte digital requer, de forma imprescindível, a transferência do desenho vetorial para um formato de fonte digital compreensível para sistemas computacionais. Priscila Farias (2004) explica como uma fonte digital se caracteriza:

"Uma fonte digital, neste sentido, pode ser descrita como um arquivo digital contendo um conjunto de instruções para o desenho de curvas, que determinam a reprodução de seus glifos, mais um conjunto de instruções métricas, que determinam o alinhamento e o espaçamento (entre palavras, entre letras e entrelinhas) dos caracteres." (FARIAS, 2004, p.3).

Essa etapa final pode ser seguida como um método para transferência do desenho vetorial das letras até a geração da fonte digital: 1) criar a grade de proporção para cada caractere; 2) exportar os vetores para arquivo SVG; 3) transferir para o programa de fontes; 4) ajustar o kerning, a partir de pares e conjuntos de caracteres; 5) realizar testes finais com pangramas; 6) exportar para OTF e 7) nomear a fonte digital. O processo inicial teve início no Illustrator, com a criação de um grid de 1000x1000 pontos para padronizar a proporção de cada um dos caracteres vetorizados, tanto os ortográficos quanto os para-ortográficos. A Figura 15 apresenta a grade de proporção, com a altura da caixa-alta, altura média dos acentos e a linha de base posicionada na altura 130 pt do grid.

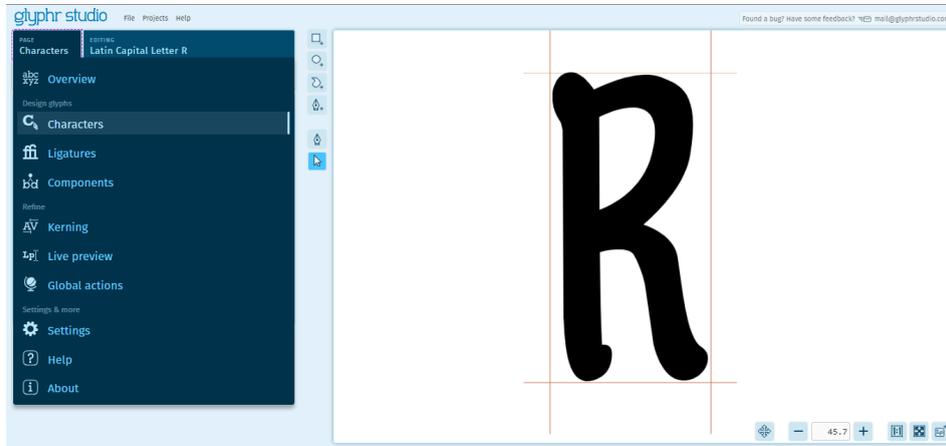
Figura 15 - Métrica utilizada para padronização e transferência dos vetores



Fonte: a autora

O desenho vetorial foi exportado como extensão SVG (Scalable Vector Graphics) e a conversão para o arquivo de fonte foi realizada pelo software Glyphr Studio (Figura 16), um gerador de fontes online e gratuito, que é super prático para iniciantes no ramo das fontes digitais, possuindo várias funcionalidades e configurações, como a adição de novos caracteres, edição de ligaduras, configurações de kerning e visualização da fonte em caixas de texto.

Figura 16 - Correções óticas de compensação visual

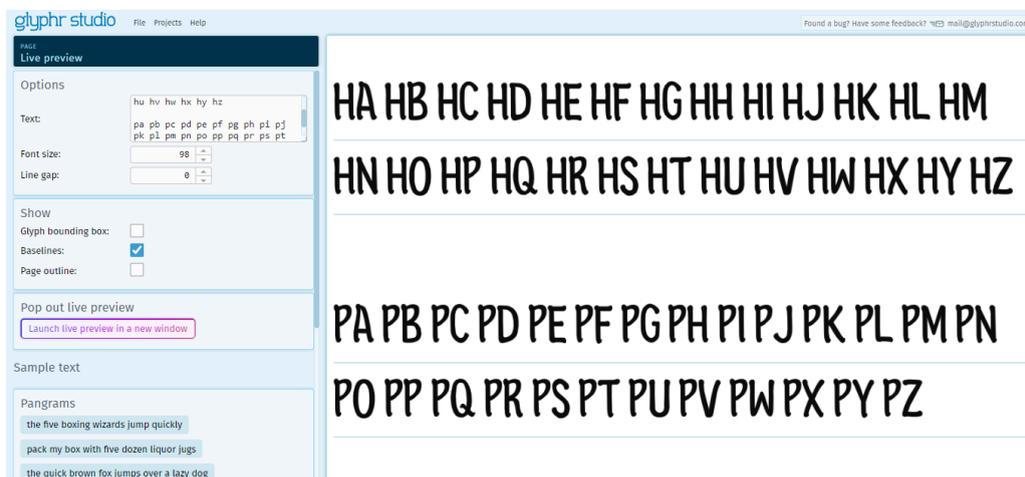


Fonte: a autora

De acordo com Henestrosa, Meseguer e Scaglione (2020), pode-se dizer que a tipografia pode ser dividida em duas partes: a parte visível, que compreende o desenho das letras, e a parte invisível, que corresponde ao espaçamento entre elas. Em relação ao desenho tipográfico já foi visto no presente trabalho, e sobre o espaçamento de uma fonte, não há regras específicas, uma vez que cada tipografia possui suas próprias medidas, demandando um espaçamento próprio.

No entanto, existem algumas orientações que podem ser seguidas, como a de aproximar letras com formas redondas das com formas retas, e de estreitar o espaçamento entre letras com diagonais. A partir desses princípios, foram realizados ajustes de espaçamento e kerning por meio da aplicação prática (Buggy, 2006, p.64), utilizando o próprio Glyphr Studio, que oferece a possibilidade de visualizar os glifos, testar combinações de letras e ajustar o espaço entre grupos de caracteres a partir do kerning. A Figura 17 mostra o processo de conferência do espaçamento, a partir de permutações das letras H e P.

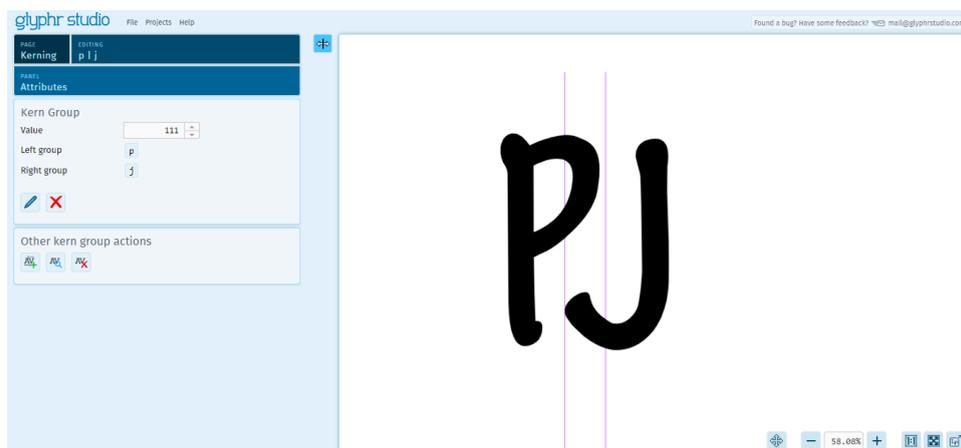
Figura 17 - Correções óticas de compensação visual



Fonte: a autora

É possível notar que o H se adaptou ao kerning automático, pois de modo geral, os pares de letras estão padronizados quanto ao espaçamento, ao contrário do P, que apresentou instabilidades com o mesmo espaçamento definido para todas as letras. Por exemplo, enquanto a distância entre P e B está regular, o espaço entre o P e J aparenta ter uma distância bem maior. Para ajustar essa dupla de caracteres, é necessário uma redução desse espaço “invisível” entre eles, que pega a cauda do J e o bojo do P, como mostrado na Figura 18.

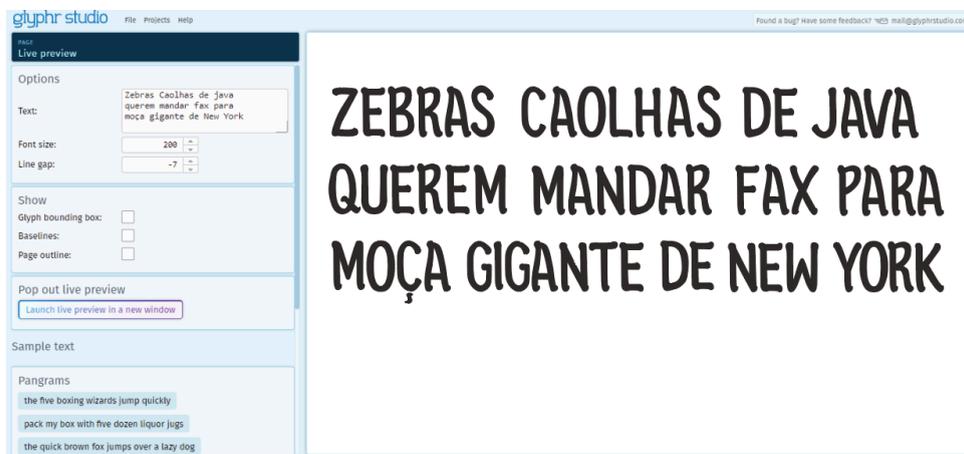
Figura 18 - Ajuste de kerning nos caracteres



Fonte: a autora

Esse mesmo processo de ajuste deve ser aplicado a outros caracteres, seja em pares ou em conjuntos maiores, Henestrosa et al (2020), informa que esta fase é demorada, mas necessária para garantir um espaçamento visualmente equilibrado entre os caracteres e uma fonte funcional. Para validação da fonte digital, foram feitos testes com frases (Figura 19) na qual uma delas utilizou-se o pangrama desenvolvido por Priscila Farias: “Zebras caolhas de Java querem mandar fax para moça gigante de New York” por englobar todas as letras do alfabeto, incluindo o cedilha.

Figura 19 - Teste com pangrama no Gypchr Studio



Fonte: a autora

Ao fim desse processo, o arquivo OTF (OpenType) da fonte é criado e pode ser instalado e usado em qualquer sistema operacional. Apesar dos glifos estarem em caixa-alta, a configuração da fonte digital se mantém a mesma para os dois formatos de caixa de texto. Isso significa que, mesmo ao digitar em letras minúsculas, a fonte digital manterá a mesma aparência e estilo que apresenta quando utilizada em caixa-alta, garantindo maior funcionalidade da fonte.

7 Resultado final

O resultado final do projeto desenvolvido é a fonte tipográfica digital chamada Asa Branca, seu nome foi escolhido em referência a uma ave que possui um forte simbolismo de liberdade e resistência na cultura nordestina, tendo inclusive, inspirado a famosa música de Luiz Gonzaga, do mesmo nome. A Asa Branca é uma ave que não se limita ao Nordeste brasileiro, estendendo-se por toda a América do Sul e percorrendo toda a extensão do continente, desde o nordeste até o sul. Da mesma forma, a tipografia vernacular consegue transcender fronteiras regionais, encontrando-se em outras regiões e sendo influenciada por diversos contextos culturais.

Para apresentar a fonte Asa Branca, foi desenvolvido um espécimen tipográfico (Figuras 20 e 21) que contém uma breve demonstração do alfabeto e do uso da fonte. O espécimen pode ser divulgado tanto de forma impressa, quanto digital, permitindo que todos possam apreciar e avaliar a fonte.

Figura 20 - Apresentação do Spécimen tipográfico



Fonte: a autora

Figura 21 - Espécimen tipográfico



Fonte: a autora

Por ser uma fonte digital destinada a títulos, a Asa Branca pode ser utilizada em diversos contextos, seja em meios impressos, como folders e embalagens, ou meios digitais, através de sites e redes sociais. Além da versatilidade da fonte a diferentes plataformas e mídias, sua estética vernacular confere um charme único e autêntico, agregando valor significativo ao universo tipográfico e enriquecendo a expressão visual de projetos criativos. A Figura 23 exemplifica como a fonte digital Asa Branca pode ser aplicada em projetos de design gráfico.

Figura 23 - Aplicação da fonte



Fonte: a autora

8 Considerações finais

Ao compreendermos o que é tipografia vernacular e o seu impacto na sociedade, é possível perceber que, além de ser um forte elemento estético, também é uma forma de expressão cultural. Durante o desenvolvimento desse projeto, foi possível entender o papel fundamental da tipografia vernacular e sua influência na preservação da identidade gráfica regional, abrindo espaço para o reconhecimento e valorização dos pintores letristas e as suas obras, dentro do

cenário do design gráfico contemporâneo. A pesquisa teve seus objetivos alcançados com êxito, desde a parte teórica sobre o âmbito da tipografia, até a sua aplicação prática no desenho de tipos. A metodologia proposta por Moreira (2016), por ser voltada para a criação de tipos de caráter popular, auxiliou positivamente o desenvolvimento do projeto gráfico.

Como resultado final do projeto, obteve-se a versão 1.0 da fonte Asa Branca, criada com base em um letreiramento vernacular encontrado na cidade de Caruaru. A fonte já está disponibilizada de forma gratuita, como forma de divulgar e valorizar a cultura popular. É importante ressaltar que, apesar da fonte estar finalizada, esse experimento tipográfico será aprimorado com o tempo, para garantir sua qualidade e usabilidade, pois a área de desenho tipográfico – tanto a área visível, quanto a invisível –, trata-se de um trabalho minucioso.

Diante da importância do olhar voltado para a tipografia vernacular, é fundamental reforçar o papel que as fontes digitais desempenham na preservação dos letreiramentos manuais, pois é uma forma de eternizá-los, permitindo que sejam utilizados em diversos contextos e alcancem públicos além das fronteiras da região de origem, seja a nível local, nacional e até mesmo global. Espera-se que este trabalho possa servir de referência e inspiração para outros pesquisadores, e que cada vez mais tenhamos projetos que valorizem nossa cultura.

9 Agradecimentos

Agradeço à professora Fátima Finizola, da Universidade Federal de Pernambuco, pelo suporte e orientação desta pesquisa.

10 Referências

- ALBUQUERQUE JR, D. **A invenção do Nordeste e outras artes**. 5ª ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- BUGGY, L. **O MECOTipo: método de ensino de desenho coletivo de caracteres tipográficos**. Recife: Buggy, 2006.
- CARDOSO, F. **Padrões cromáticos do design gráfico vernacular**. Revista Z Cultural, ano IX, n. 1, 2014. Disponível em: <<http://revistazcultural.pacc.ufrj.br/padroes-cromaticos-do-design-grafico-vernacular/>>. Acesso em: fev. 2024.
- CARDOSO, N. **Tipografia: Personagens, Tecnologia e História**. Universidade de Lisboa, 2008
- CHENG, K. **Designing type**. New Haven: Yale University Press, 2005.
- CORRÊA, E. **O grafema das escritas não-fonéticas: Hieróglifo, pictograma, logograma, ideograma?** Principia, Rio de Janeiro, n. 41, jul.-dez., 2020.
- CUNHA, L. **Recomendações para o ensino do design de tipos de texto nas universidades públicas brasileiras**. 2021. Tese (Doutorado em Design), Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2021.
- FARIAS, P. **Tipografia Digital: O impacto das novas tecnologias**. 2. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.
- FARIAS, P. **Notas para uma normatização da nomenclatura tipográfica**. Anais do P&D Design 2004 - 6o Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design (versão em CD-Rom sem numeração de página). FAAP: São Paulo, 2004.
- FARIAS, P. **Estudos sobre tipografia: letras, memória gráfica e paisagens tipográficas**. 2016. Tese (Livre Docência em Design) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo,

São Paulo, 2016.

FERNANDES, L. **Uma identidade visual para a cidade de Caruaru:** A valorização das particularidades locais. Monografia (Graduação em Design), Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, 2017.

FINIZOLA, F. **A tradição do letreiramento popular em Pernambuco:** uma investigação acerca de suas origens, forma e prática. Tese (Doutorado em Design) Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2015.

FINIZOLA, F. **Panorama Tipográfico dos Letreiramentos Populares** – um estudo de caso na cidade do Recife. Dissertação (Mestrado em Design). Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2010.

FINIZOLA, F. **Tipografia Vernacular Urbana:** Uma análise dos letreiramentos populares. Editora Edgard Blücher, 2010.

HENESTROSA, C., MESEGUER, L., & SCAGLIONE, J. **Como criar tipos: do esboço à tela.** 2ª edição, Brasília. Estereográfica, 2020.

LESSA, J. **Tipografia, Anatomia do Tipo.** Escola Superior de Educação e Comunicação, Algarve, 2012.

MATTÉ, V. **Desenho de caracteres tipográficos.** Dissertação (Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento), Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2008.

MARCONI, M.; LAKATOS, E. **Fundamentos de metodologia científica.** 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

MARTINS, B. **Tipografia popular:** potências do ilegível na experiência do cotidiano. São Paulo: Annablume; Belo Horizonte: FAPEMIG, 2007.

MIGUEL, M. **Tipografia:** a voz do texto. Disponível em: <http://www4.faac.unesp.br/posgraduacao/Pos_Comunicacao/pdfs/marcelo_miguel.pdf>. Acesso em 14 ago. 2023.

MOURÃO, A. **Tipografia:** uma componente indispensável no mundo da publicidade. Mestrado em design editorial. 2016.

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

RIBEIRO, M. **Planejamento Visual Gráfico.** Brasília: Linha Gráfica, 1998.