

Ricardo Esteves



# O DESIGN BRASILEIRO DE TIPOS DIGITAIS A CONFIGURAÇÃO DE UM CAMPO PROFISSIONAL

O estranho universo das  
pessoas que desenham  
as letras que você usa  
no computador.

Blucher

# **O Design Brasileiro de Tipos Digitais**

**Blucher**

*Coleção Pensando o Design*

Coordenação

Priscila Lena Farias

**O Design Brasileiro de Tipos Digitais**  
*A configuração de um campo profissional*

Ricardo Esteves

*O design brasileiro de tipos digitais: a configuração de um campo profissional*  
2010 © Ricardo Esteves Gomes  
Editora Edgard Blücher Ltda.

# Blucher

*Publisher* Edgard Blücher  
*Editor* Eduardo Blücher  
*Editora de desenvolvimento* Rosemeire Carlos Pinto  
*Diagramação* Know-How Editorial  
*Preparação de originais* Eugênia Pessotti  
*Revisão de provas* Thiago Carlos dos Santos  
*Capa* Lara Vollmer  
*Projeto gráfico* Priscila Lena Farias

---

Rua Pedroso Alvarenga, 1245 – 4º andar  
04531-012 – São Paulo, SP – Brasil  
Tel.: (55\_11) 3078-5366  
**editora@blucher.com.br**  
**www.blucher.com.br**

Segundo Novo Acordo Ortográfico, conforme 5. ed. do *Vocabulário Ortográfico da Língua Portuguesa*, Academia Brasileira de Letras, março de 2009.

Todos os direitos reservados  
pela Editora Edgard Blücher Ltda. 2010

---

É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios, sem autorização escrita da Editora.

---

## Ficha Catalográfica

Gomes, Ricardo Esteves  
O design brasileiro de tipos digitais: a configuração de um campo profissional / Ricardo Esteves Gomes (Coleção pensando o design, Priscila Lena Farias, coordenadora) -- São Paulo: Blucher, 2010. --

### Bibliografia

1. Design - Brasil 2. Design - História 3. Design gráfico (Tipografia) 4. Tecnologias digitais I. Farias, Priscila Lena. II. Título. III. Série.

---

10-10413

CDD-741.60981

---

Índices para catálogo sistemático:

1. Brasil: Design gráfico: História 741.60981  
2. Design gráfico brasileiro: História 741.60981

## Vinte anos de design de tipos no Brasil

O início da década de 1990, período no qual são lançadas as primeiras fontes tipográficas digitais brasileiras, é marcado, no contexto internacional, por aquilo que alguém já chamou de *legibility wars*: uma série de artigos, alguns em tom inflamado, publicados em revistas como a britânica *Eye* e a norte-americana *Emigre* contrapondo visões tradicionais sobre legibilidade a práticas tipográficas expressivas e experimentais. Estavam em jogo coisas como o respeito ao leitor, a posição do designer como autor, a pertinência das teorias e da história para a prática do design gráfico, e os limites do que poderia ser considerado compreensível ou aceitável em tipografia.

Foi em meio a essa turbulência intelectual que redigi minha dissertação de mestrado, posteriormente transformada em livro. Ao chegar à conclusão, tentei imaginar o que aconteceria em um futuro próximo, tendo em vista o impacto das tecnologias digitais sobre a prática do design de tipos, que acabara de descrever. Visualizei algo como um número crescente de designers, mais conscientes da história e das possibilidades expressivas da tipografia, que aos poucos redefiniriam um campo de atuação, mas que precisariam manter-se atualizados em relação às tecnologias envolvidas para destacar-se como protagonistas.

Entendo que este livro de Ricardo Esteves, também fruto de uma pesquisa de mestrado, em muitos sentidos, dá continuidade, com grande competência, à reflexão que iniciei em *Tipografia digital: o impacto das novas tecnologias*. Ricardo não é um mero espectador dos fatos que está relatando. Seu discurso baseia-se não apenas em levantamentos bibliográficos e de campo, mas também do conhecimento adquirido como designer que produz seus próprios tipos e os distribui internacionalmente por meio das muitas possibilidades oferecidas hoje pela extensa rede de atores formada pela comunidade tipográfica global, descritas no Capítulo 2.

Acredito também que a perspicaz descrição dos fatos que levaram à configuração de um campo profissional para

os designers de tipos brasileiros é uma preciosa contribuição para a história da tipografia brasileira, e que servirá também como referência para uma história da tipografia na América Latina. Considerando que, em 1999, ao examinar uma amostra de fontes digitais brasileiras Erick Spiekermann concluiu que a tipografia no Brasil estava em sua infância ou pré-adolescência, podemos agora verificar, observando os últimos exemplos que Ricardo apresenta no Capítulo 3, que o design de tipos brasileiro amadureceu consideravelmente.

É importante notar, contudo, que não se trata, aqui, ainda, de uma história da configuração de um campo profissional para o design de tipos no Brasil, visto que muitos dos atores envolvidos estão radicados no exterior, ou dependem de conexões internacionais para atuar profissionalmente e comercializar suas fontes. Essa história, assim como a história dos designers de tipos brasileiros da era pré-digital, ainda está para ser contada, e aguarda a contribuição de outros pesquisadores dedicados e talentosos como Ricardo Esteves.

*Priscila Lena Farias*

São Paulo, 2010

*Para Dino, Maria Amélia e Janáina.  
Para todos aqueles que insistem em tornar  
seus sonhos uma realidade.*





## **Agradecimentos**

Ao Prof. Dr. Washington Dias Lessa, por ter abraçado prontamente a pesquisa desde o início e por toda sua paciência, dedicação e compartilhamento de conhecimentos durante seu desenvolvimento.

Aos professores doutores Priscila Lena Farias e João de Souza Leite, pelas generosas contribuições para o aprimoramento da investigação.

A todos os designers e pesquisadores que, de maneira direta ou indireta, contribuíram para que esse trabalho se tornasse possível, em especial para: Rodolfo Capeto, Fabio Lopez, Claudio Rocha, Henrique Nardi, Fernando Mello, Tony de Marco, Yomar Augusto, Leonardo Costa, Eduardo Omine, Eduilson Coan, Marconi Lima, Gustavo Ferreira, Eduardo Berliner, Felipe Kaizer, Fabio Haag, Fernanda Martins, Marina Chaccur, Gustavo Lassala, Rafael Neder, Isac Corrêa Rodrigues, Fernando Caro e Luciano Cardinali.

À Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro (Faperj), pelo financiamento durante o mestrado no qual a pesquisa foi originada.

Ao Programa de Pós-Graduação da Escola Superior de Design Industrial (ESDI/UERJ).



# Conteúdo

## Introdução 13

### 1 Delimitações básicas do design de tipos: especificidades do design de tipos digitais 18

- 1.1 Design e uso de tipos 18
- 1.2 Diferenças entre escrita manual, letreiramento e tipografia 19
- 1.3 Duas grandes categorias de uso: tipos para texto de imersão e tipos *display* 27
- 1.4 Especificidades do design de tipos digitais 33

### 2 Condições e características tecnológicas e socioeconômicas do design de tipos digitais 39

- 2.1 O computador pessoal/*desktop publishing*/formatos digitais 40
- 2.2 Tipos digitais e novas mídias 43
- 2.3 Novas configurações de mercado 44
- 2.4 A internet como meio de difusão de produtos 46
- 2.5 Crescimento da produção/comercialização 49
- 2.6 Algumas tendências projetuais contemporâneas 51

### 3 A produção brasileira de tipos digitais 65

- 3.1 Iniciativas de promoção da atividade 67

- 3.2 A produção na década de 1980: primeiras iniciativas no Brasil 76
- 3.3 A produção na década de 1990: uma primeira fase do design brasileiro de tipos digitais – iniciativas independentes e experimentação 78
- 3.4 A produção na década de 2000: uma segunda fase do design brasileiro de tipos digitais – experiências internacionais e amadurecimento 89

### **Considerações finais 111**

### **Referências bibliográficas 115**

## Introdução

Nas últimas décadas, com o surgimento de novas tecnologias, novos modos de atuação projetual emergiram dentro do campo do design. É o caso do design de tipos digitais, que, ao longo do tempo, deixou de ser uma atividade restrita a poucos especialistas e se democratizou pelo mundo. No Brasil, embora com suas particularidades, essa expansão ocorreu de modo semelhante. A partir de meados da década de 1980 e, especialmente 1990, designers e estudantes em diferentes partes do País começaram a explorar essa área, inicialmente, de modo experimental. Com o passar dos anos, o design brasileiro de tipos digitais começa a ganhar contornos profissionais, se articulando com diferentes agentes nacionais e internacionais do mercado tipográfico.

O objetivo deste trabalho foi, portanto, o de investigar como surgiu e como vem se constituindo o campo profissional do design brasileiro de tipos digitais. Buscou-se estabelecer um mapeamento aberto desse processo, voltado para a identificação dos marcos e das relações que os conectam, caracterizando a consolidação dessa nova área de atuação. Para isso, a investigação foi realizada a partir de três perspectivas: 1) considerando as conceituações que delimitam o campo do design de tipos digitais, as quais necessariamente se referem ao campo geral do design de tipos; 2) buscando caracterizar as influências das mudanças tecnológicas e de agenciamento de mercado sobre a atividade – em âmbito nacional e internacional – e modos de abordagem projetual dados por essas condições; 3) levantando a produção efetiva dos designers de tipos digitais brasileiros a partir da década de 1980 até o ano de 2010 e as principais iniciativas de promoção da atividade ao longo da década de 2000.

Aqui não será abordado o design brasileiro de tipos na era pré-digital. Essa opção de pesquisa poderia se justificar, considerando tanto uma investigação sobre a existência de continuidades e rupturas quanto comparações que tornassem

mais nítidas as particularidades do design de tipos digitais no contexto brasileiro. No entanto, a escassez de dados trabalhados a respeito do assunto pediria uma investigação específica, deslocando esforços em relação à delimitação cronológica do surgimento e desenvolvimento do design de tipos digitais.

Também não serão abordadas questões específicas em relação aos chamados tipos *dingbats*. Pelo fato de esses tipos se aproximarem mais do universo da ilustração do que dos códigos convencionados da escrita, esse universo também exigiria uma investigação particular.

Tendo em vista o envolvimento direto do autor deste livro com a atividade dentro dos escopos profissional e acadêmico, o recorte desta pesquisa foi definido de maneira dinâmica, na medida em que foram sendo estabelecidas ricas relações com designers de tipos e pesquisadores brasileiros e estrangeiros. Essas relações foram possíveis por meio de simpósios, congressos, palestras, bienais, entrevistas e por meio da internet, bem como da bibliografia levantada. Desse modo, procuramos identificar elementos relevantes para a ampliação do conhecimento a respeito desse tema específico no Brasil, a partir de uma compreensão geral dos elementos que influenciam na formação desse campo de atuação projetual e de nossa história recente. Este livro é, portanto, o resultado concreto de algumas dessas articulações e se propõe a contribuir para o fomento da atividade em âmbito nacional.

Considerando que, atualmente, existem poucos pesquisadores dedicados a esse assunto específico no Brasil, e acreditando no valor didático da pesquisa, adotou-se uma abordagem intencionalmente ampla, no sentido de procurar compreender como o design de tipos digitais vem se estruturando no âmbito profissional, no caso particular do nosso país. Vale ressaltar que vivemos em um momento no qual a atividade do design de tipos digitais se insere no paradigma da globalização, e que grande parte do mercado de licenciamento de tipos digitais, para uso em projetos gráficos, está concentrado na América Anglo-Saxônica e na Europa. Portanto, não podemos deixar de considerar os modos como alguns agentes internacionais contribuem efetivamente para o crescimento do campo profissional no Brasil e como isso pode influenciar na prática projetual dos designers de tipos brasileiros.

No Capítulo 1, são abordados conceitos que delimitam o design de tipos em geral e que são também utilizados para a delimitação do nosso objeto de estudo – o design de tipos digitais. Essas definições dizem respeito às categorias e aos seus

respectivos termos de ocorrência frequente no âmbito profissional do design. Algumas dessas categorias são problematizadas, e o modo como elas serão utilizadas aqui é esclarecido.

Na terminologia profissional, o termo “tipografia” é amplamente difundido e usualmente funciona como um conceito “guarda-chuva”, abarcando diferentes práticas relacionadas, muitas vezes de modo impreciso. Por esse motivo, tratamos de diferenciar o campo conceitual do que chamamos de **uso de tipos** – mais difundido pela tradição da programação visual – do **design de tipos**, existente há mais de cinco séculos, mas ainda pouco abordado no ensino regular de design nas universidades brasileiras.

Em seguida, são abordadas as diferenças entre tipografia (*typography*), escrita manual (*handwriting*) e letreiramento (*lettering*), de acordo com as concepções de Smeijers (1996) e Noordzij (2000), e discute-se como elas se diferenciam a partir das técnicas empregadas. As categorias e termos tradicionais serão utilizados para a compreensão da tipografia nas tecnologias contemporâneas. A partir de alguns exemplos de tipos brasileiros, observa-se de que modo a escrita manual e o letreiramento podem ser utilizados como subsídios para desenvolvimento de fontes tipográficas digitais.

Outra delimitação importante diz respeito à categorização tipográfica a partir de sua dimensão pragmática. Tendo em vista as duas grandes categorias de uso envolvidas em projetos tipográficos na atualidade – tipos para texto de imersão e tipos *display* – partindo das teorizações de Tracy (1986), Noordzij (2000), Frutiger (2002) e Unger (2007), discute-se suas diferenças fundamentais, indicando que os limites entre as duas categorias frequentemente se tornam pouco precisos na produção contemporânea.

Finalizando o capítulo, são discutidas algumas especificidades do design de tipos digitais, com base em reflexões de Noordzij (2000) e Smeijers (1996), bem como nos conhecimentos acumulados pela experiência prática do autor.

O Capítulo 2 é dedicado a reflexões acerca dos fatores que modificam a prática do design de tipos, a partir de relações tecnológicas e socioeconômicas. Em uma breve retrospectiva, aborda-se o computador pessoal e o *desktop publishing* – elementos fundamentais para a difusão da atividade em âmbito internacional, a partir de meados da década de 1980 – e discute-se alguns desdobramentos para os tipos nas novas mídias. Com a proliferação dos textos nas telas, em seus diferentes formatos, esse modo de aparecimento da tipografia começa a ganhar



uma maior importância relativa na atividade do design de tipos, antes concentrada exclusivamente nas mídias impressas.

Com as mudanças tecnológicas, novas empresas estrangeiras se articulam e ocupam espaço, algumas delas desempenhando um importante papel na difusão da produção brasileira em âmbito internacional. O Capítulo 2 discute a rede mundial de computadores enquanto elemento potencializador de mercado e o conseqüente crescimento na produção e comercialização de tipos inéditos. No que diz respeito à produção brasileira de tipos disponíveis em catálogo, apontam-se alguns dados obtidos no portal MyFonts, que podem ser úteis para a mensuração do ritmo de publicação por esse revendedor ao longo dos últimos anos.

Por fim, são abordadas algumas tendências projetuais contemporâneas. Discute-se os dois modos de colocação de projetos em âmbito profissional: os tipos disponibilizados em catálogos e os tipos feitos sob encomenda. Apontam-se ainda algumas tendências projetuais/morfológicas observadas na produção atual, possibilitadas ou facilitadas pelas novas tecnologias: as superfamílias tipográficas, os tipos que simulam a escrita manual e os tipos que simulam a imprecisão.

O Capítulo 3 trata da produção de tipos digitais por designers brasileiros nas últimas duas décadas e das iniciativas de promoção da atividade a partir do início da década de 2000. São apontados os principais eventos de ampla divulgação que ajudaram a promover a atividade, tais como palestras, exposições, bienais e congressos. Destaca-se a importância das publicações nacionais que tratam do design de tipos digitais para o amadurecimento da prática em nível profissional e acadêmico. Tendo em vista o importante papel da Web na troca de informações e conhecimentos específicos, indica-se também algumas referências que auxiliam a prática, presentes na rede mundial de computadores, possíveis por meio de iniciativas nacionais e estrangeiras.

Em seguida, é apresentada uma análise que investiga em que contexto o desenvolvimento de tipos digitais se insere no Brasil, quais foram os principais atores envolvidos nessa prática projetual e algumas de suas principais influências. Para isso, utiliza-se como critério de seleção dos designers envolvidos, o enquadramento em ao menos uma dessas categorias: 1) grande número de citações em publicações especializadas; 2) publicações de trabalhos em bienais nacionais ou internacionais; 3) premiações em concursos promovidos por associações ou empresas internacionais de grande visibilidade; 4) visível

desempenho em vendas no mercado internacional por meio de distribuidores de fontes digitais.

A partir da identificação das produções brasileiras mais relevantes segundo os critérios citados aqui, procura-se aprofundar a compreensão do desenvolvimento projetual, a partir do discurso de seus autores em publicações especializadas. Em virtude do grande número de projetos encontrados segundo esses critérios, apenas alguns deles são ilustrados – os que foram considerados de particular interesse a partir de três critérios: a) seu caráter pioneiro; b) a apresentação de um determinado vetor projetual tratado no texto; c) sua qualidade técnica/estética.

Como modo de complementar informações não encontradas na bibliografia disponível, foram realizadas entrevistas estruturadas com alguns desses designers, investigando como e em que contexto se deu a feitura de determinados projetos de grande relevância para a produção nacional. Nesse caso, procurou-se enfatizar alguns dos designers que permanecem em atividade na projeção de tipos digitais, e/ou que tiveram uma importância histórica notória para esse campo no Brasil.

Com tudo isso, pretende-se estabelecer, portanto, um panorama geral do design brasileiro de tipos digitais, analisando que caminhos estão sendo seguidos, quais são os dilemas do presente e quais perspectivas podemos esperar para o futuro.

# 1

## Delimitações básicas do design de tipos: especificidades do design de tipos digitais

### 1.1 Design e uso de tipos

O termo **tipografia**, na língua portuguesa, costuma gerar certas ambiguidades. Ao mesmo tempo em que é utilizado na terminologia profissional para se referir ao estudo da história, anatomia e uso dos tipos, com certa frequência, é também utilizado para se referir ao desenvolvimento de novos desenhos tipográficos. O mesmo acontece com o termo **tipógrafo**, ora se referindo ao antigo profissional que compunha livros e outras peças gráficas utilizando tipos, ora se referindo ao designer que se propõe a desenvolver tipos inéditos. Por esse motivo, utilizaremos nessa pesquisa o termo **designer de tipos** para se referir ao profissional ligado ao desenvolvimento de novos desenhos tipográficos e de sua produção.

Do outro lado, portanto, estaria o designer que utiliza os tipos já existentes para projetar suas peças gráficas, sejam elas impressas ou em mídia eletrônica. Neste livro, quando utilizarmos os termos **designer gráfico** ou **programador visual**, estaremos nos referindo ao profissional que utiliza tipos projetados por terceiros em seus projetos. Faremos essa diferenciação apenas para fins de análise, pois sabemos que, na prática, esses dois papéis estão intrinsecamente ligados e, em muitos casos, podem ser exercidos por um mesmo indivíduo. Desse modo, podemos tratar o designer de tipos como um projetista e fornecedor de famílias tipográficas – ferramentas indispensáveis para que sejam possíveis projetos de livros, revistas, jornais, sistemas de sinalização, websites, interfaces digitais, embalagens, entre tantos outros realizados pelo programador visual.

É importante notar que essas diferenças não são apenas de especificidade ou generalidade da atividade, mas há também uma diferença ligada ao mercado. Tendo em vista que os designers de tipos desenvolvem fontes tipográficas que podem ser utilizadas por outros profissionais, em muitos casos, os designers gráficos se tornam os próprios clientes desses primeiros. Embora a atividade do design de tipos exista muito antes da inauguração do

conceito contemporâneo de design – remontando aos tempos de Gutenberg – hoje podemos dizer que grande parte dos designers de tipos atuantes tem formação em programação visual, caracterizando essa atividade como parte desse campo de estudos mais amplo. Evidentemente, sempre há exceções à regra, e podemos observar também profissionais autodidatas que realizam projetos bastante competentes nesse sentido. No Brasil, podemos ver os designers de tipos Tony de Marco e Marconi Lima, como exemplos de que a busca do conhecimento específico não se restringe necessariamente à formação acadêmica canônica.

## 1.2 Diferenças entre escrita manual, letreiramento e tipografia

Tendo em vista a prática projetual e a tradição do design gráfico, é necessário esclarecer algumas categorias e termos que dizem respeito ao universo mais geral da concepção visual da escrita, e os modos com que serão utilizados nesta pesquisa. Vale esclarecer que, apesar do termo escrita (*writing*) ser utilizado por alguns autores para se referir à escrita manual (*handwriting*), o primeiro é utilizado aqui no sentido mais amplo, como uma manifestação concreta das formas convencionadas do alfabeto, seja qual for a técnica utilizada.

Antes de discutirmos especificamente o design de tipos, se faz necessário compreender como esses diferentes modos de manifestação da escrita mantêm pontos de convergência, mas também como se diferenciam em função das técnicas empregadas. É o caso do trio escrita manual (*handwriting*)/letreiramento (*lettering*)/tipografia (*typography*) que, com alguma frequência, costuma provocar polêmicas, ou falhas de entendimento. Posições radicais não faltam na abordagem dessas categorias, ora alegando que as três não apresentam diferenças fundamentais, fazendo parte de um mesmo campo conceitual, ora estabelecendo limites radicais, defendendo que as três possuem características tão distintas que sequer vale a pena colocá-las em confronto. Apesar das posições radicais de alguns designers, o que encontramos na maior parte da bibliografia consultada parece apontar muito mais para um caminho do meio.

Acerca dos procedimentos técnicos, Fred Smeijers utiliza os termos *writing*, *lettering* e *typography* para descrever o que ele chama de “as três maneiras de criar letras”. Vale ressaltar que a utilização do termo **escrita** pelo autor não tem exatamente a mesma acepção que utilizamos na pesquisa. Embora utilizemos o termo no sentido amplo, Smeijers, ao contrário, utiliza **escrita** num sentido mais restrito, para se referir à **escrita manual**. Sobre esse modo de concepção da informação escrita, Smeijers defende que:

As palavras escritas podem ser utilizadas apenas durante o próprio processo da escritura: o momento da produção e do uso é o mesmo. [...] A escrita acontece apenas quando você concebe letras com a mão (ou outra parte do seu corpo) e quando cada parte significativa das letras é feita com um traço. Na escrita, letras inteiras, ou mesmo palavras inteiras, podem ser feitas em um traço. [...] Por favor, não chame isso de tipografia, simplesmente porque faz uso de letras. (SMEIJERS, 1996, p. 19, tradução do autor.)

A ocorrência da escrita manual acontece, portanto, no momento do ato produtivo. Uma mesma forma não pode ser repetida com precisão absoluta duas vezes, pois ela é resultado de um momento único na relação entre o corpo, a ferramenta, o pigmento (quando é o caso) e o suporte, na execução de um traço. Embora um letreiramento também possa ser feito manualmente, ele se diferencia da escrita manual pelo modo estrutural com que as letras são construídas. Enquanto no letreiramento a forma da letra é desenhada por meio de linhas de contorno, na escrita manual, ao contrário, ela acontece a partir de uma linha central, conforme podemos ver ilustrado na Figura 1.1.



**Figura 1.1** – À esquerda, podemos ver uma letra escrita utilizando uma pena hidrográfica de ponta chata. A modulação dos traços na escrita manual, nesse caso, acontece de acordo com o ângulo do instrumento empregado. Ao centro, vemos a estrutura da linha central com a qual essa letra foi escrita manualmente. À direita vemos a mesma letra desenhada a partir de linhas de contornos, como acontece no letreiramento, bem como nas fontes tipográficas. (As imagens sem indicação de fonte/origem, foram produzidas pelo autor.)

Quando se refere ao letreiramento (*lettering*), Smeijers enfatiza o fato de estarmos tratando de letras desenhadas (*drawn letters*).

São letras cujas partes significativas são feitas com mais de um traço. O termo “letras desenhadas” nos lembra novamente da pena e do papel. Mas o escopo do letreiramento é, evidentemente, muito maior do que as formas de letras que podemos desenhar no papel. Também estão incluídas as grandes letras em néon nos prédios. Letras gravadas em

pedra também são letreiramentos. [...] Esse processo parece ter mais em comum com a tipografia do que a escrita, pois, em grande parte dos trabalhos de letreiramento, as formas das letras parecem muito com os tipos de impressão. Mas essa é uma falsa conexão. [...] Letras desenhadas para formar palavras podem, em mãos habilidosas, parecer tipográficas; mas o espaçamento e o alinhamento são determinados manualmente, e isso define o processo como letreiramento. (SMEIJERS, 1996, p. 19, tradução do autor.)

Desse modo, o letreiramento se diferencia da tipografia não só pela questão da unidade mínima envolvida, mas também pelos diferentes meios técnicos de relacionar as formas e contraformas. No primeiro caso, as relações de cheios e vazios são determinadas manualmente, a partir de uma palavra ou grupo de palavras específicas. Já na tipografia, o espaçamento<sup>1</sup> é dado pelos espaços vazios deixados em cada caractere (à esquerda e à direita da forma da letra) no momento da produção da fonte. Esses espaços vazios, em geral, são projetados para que, sejam quais forem as combinações de letras, o ritmo permaneça constante no momento da leitura. A importância do ritmo de espaços vazios fica mais evidenciado nas fontes para texto de imersão, em que certa constância é desejável para uma leitura confortável. Mas esse princípio também se aplica em alguns casos de fontes *display*, a não ser no caso de soluções estéticas que tenham como proposição principal questionar ou desconstruir esses referenciais, ou seja, manter espaços ópticos não uniformes entre letras. Ambas as categorias de uso serão problematizadas adiante.

Em fontes tipográficas, os ajustes de  *Kerning* acontecem apenas nos casos de exceção, em que uma determinada combinação de glifos não venha a gerar um equilíbrio óptico adequado (ou desejado) entre cheios e vazios, mesmo após a definição de seus espaçamentos regulares. Essa relação estrutural é ilustrada nas Figuras 1.2, 1.3 e 1.4.

1 Referimo-nos aqui aos espaçamentos originais entre letras em uma fonte tipográfica digital. Esses espaçamentos são determinados pelos limites de cada caractere no momento do projeto e codificados no arquivo de uso. Tendo em vista as possibilidades dos programas de editoração eletrônica, sabe-se os espaços entre letras originais das fontes podem ser livremente alterados no momento do uso. Nesse segundo caso, é utilizado o recurso chamado de espaçamento ou *tracking*.



**Figura 1.2** – Modo como os caracteres são organizados na composição tipográfica digital. Os espaços regulares entre letras de uma fonte são criados a partir do posicionamento das linhas laterais, que definem o início e o fim de cada letra.



dofonhe

**Figura 1.3** – Composição de uma fonte digital após ajuste específico de *kerning* entre o par “fo”, eliminando o excesso de espaço vazio deixado pela métrica regular.



dofonhe

**Figura 1.4** – Distribuição equilibrada entre os espaços vazios internos e externos. São consideradas as áreas entre a linha de base e a altura-x.

Um exemplo de relação simbiótica, embora não radical, entre o trio escrita manual/letreiramento/tipografia, pode ser observado nos textos do teórico holandês Gerrit Noordzij, que defende a ideia de que:

Geralmente os tipos têm sua origem no letreiramento. Nesse caso, eles são diferentes da escrita manual, feita com um único traço. Essa diferença, entretanto, não é essencial. [...] A diferença essencial entre a escrita manual e a tipografia é que, no primeiro caso, as palavras e as letras são feitas simultaneamente, enquanto as letras tipográficas são construídas antecipadamente. Tipografia é a escrita com letras pré-fabricadas. [...] (NOORDZIJ, 2000, p. 30, tradução do autor).

Nesse sentido, Noordzij aponta primeiro a relação de semelhança das fontes tipográficas em relação ao letreiramento. Essa similitude se dá pelo fato de que, em ambos os casos, as formas das letras são construídas por meio de linhas de contorno (*outlines*). Ao contrário da tipografia e do letreiramento, na escrita manual as formas são compostas por meio de linhas centrais, e sua forma final se dá na conjunção entre o movimento da mão, a ferramenta, o suporte e a substância corante utilizados (LIMA, 2009).

Em relação ao par tipografia/escrita manual, podemos destacar o fato de, no segundo caso, as letras não terem necessariamente uma separação rígida, pois sua materialização final acontece no mesmo instante da sua concepção formal, ou seja, no momento do ato de escrever. No caso da forma cursiva, essa relação de fluidez na concepção formal pode ser ainda mais enfatizada. Por outro lado, na tipografia, a composição é estruturalmente fragmentada, tendo a letra como unidade mínima, a partir da qual as palavras e frases são compostas. Além disso, na tipografia, a concepção formal e o uso efetivo na composição de um texto ocorrem em etapas distintas – o que demanda a racionalização do processo produtivo.

A definição de Noordzij, da tipografia como “escrita com letras pré-fabricadas”, parece ser esclarecedora para compreendermos suas diferenças fundamentais em relação à escrita manual e ao letreiramento. Nessas duas últimas, a própria palavra (ou um grupo de palavras), em sua concepção visual, passa a ser a unidade mínima envolvida, permitindo uma maior liberdade formal relativa nesse pequeno sistema de formas e contraformas. Essa conjunção se daria, portanto, na forma de bloco imagético, formando uma unidade que não é pensada em função de sua reprodução em fragmentos mínimos de letras, mas de sua harmonia formal dentro daquela palavra, ou conjunto de palavras, em particular. Nesse sentido, os logotipos, na maioria dos casos, são letreiramentos, mesmo quando usam tipos preexistentes. Isso se deve ao fato de que, em sua concepção, quase sempre envolvem ajustes de *tracking*, ou, em certos casos, modificações no desenho original das letras. Desse modo, a concepção de novos desenhos de letras e o uso de tipos podem se fundir. Não são incomuns os casos de famílias tipográficas que foram iniciadas a partir de letreiramentos, bem como é expressiva a quantidade de designers de tipos que também trabalham com logotipos feitos sob demanda – o que demonstra que essas atividades estão intrinsecamente ligadas.

Ao longo da história da tipografia, tanto a escrita manual quanto o letreiramento sempre serviram de referenciais para a concepção das formas tipográficas. Tendo em vista sua invenção original e difusão pela Europa a partir do século XV, sabemos que as primeiras fontes tipográficas simulavam o modelo da escrita manual dos livros copiados. Era natural que isso acontecesse, já que faziam parte da cultura material da época. Essa relação original sempre foi tão estreita que é absolutamente lógico encararmos essas categorias como sendo diretamente ligadas entre si. Mesmo agora, mais de 500 anos



depois, em muitos casos, a visualidade de letreiramentos e de escritas manuais funcionam como referências para a concepção de fontes tipográficas.

Em alguns exemplos de fontes tipográficas brasileiras pode-se observar essa relação simbiótica da tipografia, tanto em relação ao letreiramento, quanto à escrita manual. Como um exemplo de fonte projetada com a intenção explícita de simular uma escrita manual, podemos citar o caso brasileiro da Underscript (1997), de Claudio Rocha, feita a partir de um estilo particular do próprio designer. A Underscript (Figura 1.5) foi feita originalmente com uma caneta hidrográfica de ponta redonda, composta somente em caixa-alta, com variações formais de cada letra, inseridas no lugar da caixa-baixa. É uma fonte com grande variação de largura e altura, fugindo, portanto, da regularidade presente em projetos mais tradicionais. Possui pouca variação de espessura e terminações arredondadas – resultantes das marcas deixadas pela ferramenta empregada em seus esboços originais. Esse projeto será retomado no Capítulo 3, quando tratamos especificamente da produção brasileira de tipos digitais.

# UNDERSCRIPT

## UMA FONTE DE CLAUDIO ROCHA QUE SIMULA UMA ESCRITA MANUAL PARTICULAR

**Figura 1.5** – Fonte Underscript (1997), de Claudio Rocha. Um exemplo de fonte baseada na escrita manual.

Em relação às fontes baseadas em letreiramentos, podemos citar a família tipográfica Seu Juca (2002), de Priscila Farias, inspirada nos desenhos de letras vernaculares do pernambucano João Juvêncio Filho – um letrista do Recife conhecido como Juca. Baseada na seleção de um dos muitos estilos de letras pintadas nas placas de Juca (Figura 1.6), Farias criou uma família de quatro fontes com variações estilísticas, com letras não alinhadas e com a simulação de uma extrusão em uma perspectiva distorcida, que lembra, de certo modo, o universo visual dos quadrinhos (Figura 1.7).



**Figura 1.6** – Acima, alguns letreiramentos pintados em placas por João Juvêncio Filho, o Juca. Imagens cedidas por Priscila Farias.

Nesse exemplo, que também será retomado no Capítulo 3, ocorre a apropriação de referências visuais de outros autores na criação de fontes digitais. Em muitos casos, os designers de tipos costumam se apropriar também de letreiramentos desenvolvidos em seus próprios trabalhos profissionais, ou em experimentos formais. Nesse tipo de abordagem (da apropriação explícita), com certa frequência, se torna difícil identificar um único autor. Tendo em vista que, desde o Renascimento, os designers de tipos sempre se apropriaram de referências visuais preexistentes, esse tipo de prática se tornou muito comum, tanto no design de tipos em geral, quanto em casos brasileiros particulares. Por outro lado, é importante ressaltar que o design de uma fonte tipográfica sempre envolve questões intrínsecas na criação de identidade e ritmo entre uma grande quantidade de variáveis. Desse modo, mesmo que o designer tenha a intenção de reproduzir de modo fiel um determinado estilo em uma fonte, a partir de um letreiramento específico, novos problemas formais sempre serão encontrados no ato projetual, na ampliação dos glifos existentes e nas relações entre os mesmos.

Apesar da relação estreita que os sistemas tipográficos podem ter com o letreiramento, é importante salientar que, na tipografia, os textos são compostos, em geral, a partir de tipos (matrizes de impressão, originalmente) de letras em caixa-alta, caixa-baixa, algarismos, sinais de pontuação e caracteres para-alfabéticos pré-fabricados.

**A TYPEFACE BY PRISCILA FARIAS BASED  
ON LETTERING SAMPLES BY SIGN  
PAINTER 'SEU JUCA' (1944-2006), FROM  
RECIFE -PERNAMBUCO- BRAZIL.**

**Figura 1.7** – Parte da família Seu Juca (2002), de Priscila Farias. Imagem cedida por Priscila Farias.

Para que isso seja possível, é necessária a figura do designer de tipos, que projeta não somente a forma das letras em uma composição particular (como é o caso do letreiramento), mas também as relações de espaços vazios no interior e no exterior das letras, de modo que os caracteres tipográficos possam ser combinados e recombinados entre si da maneira mais harmônica possível, sejam quais forem as combinações de letras e palavras. Ou, nas palavras de Jan Tschichold, “[...] a criação de uma relação lógica e óptica entre as letras, palavras e partes de frases [...]” (TSCHICHOLD, 1925, p. 29.)

Em uma fonte tipográfica, os caracteres podem ser utilizados novamente em novas composições, preservando suas características. Esse aspecto tipográfico da recombinação e reutilização dos tipos de maneiras diversas não pode ser observado no letreiramento, tampouco na escrita manual.

Outro ponto em questão, que não é abordado pelos autores, mas que vale a pena levantar, é em relação ao nível de complexidade dos sistemas envolvidos. Enquanto no letreiramento, salvo raras exceções, o designer deve relacionar um conjunto relativamente pequeno de letras em uma combinação particular, numa composição tipográfica, o designer compositor recorre a modelos já pensados e fabricados anteriormente pelo designer de tipos. No design de uma fonte tipográfica é preciso relacionar um número sensivelmente maior de variáveis, no sentido de criar identidade formal entre os diferentes glifos do alfabeto latino e, ao mesmo tempo, mantê-los diferentes o bastante para que suas particularidades sejam reconhecidas.

No caso das fontes digitais, dentro dos conjuntos de caracteres convencionados pelos códigos Unicode (que permitem a comunicação perfeita entre o arquivo de fonte e os teclados), se tomarmos como exemplo uma fonte comercial com uma abrangência internacional, que inclua os principais idiomas das Américas e da Europa (incluindo Leste Europeu e países da Península Báltica), são cerca de 400 caracteres que devem ser desenhados e espaçados. Quando tratamos de fontes que envolvem também outras línguas, ou mesmo outros sistemas de escrita diferentes do latino (por exemplo, grego, cirílico, devanagari, árabe etc.), a complexidade do sistema se torna ainda maior. Numa família tipográfica com vários pesos e variações estilísticas, a ação projetual do designer de tipos ganha ainda outras proporções, ou seja, esses números passam a ser multiplicados pela quantidade de fontes presentes na família. Portanto, podemos afirmar que o número de elementos visuais a serem articulados em fontes tipográficas, é sensivelmente

maior do que no caso de um letreiramento com algumas letras, em uma combinação singular.

Desse modo, em senso estrito, seria equivocado classificar a feitura de um logotipo, por exemplo, como design de tipos, embora vejamos que as duas práticas mantêm uma estreita relação. No primeiro caso, seria mais adequado dizer que este pertence ao universo do letreiramento, que envolve outras técnicas projetuais e apresenta uma complexidade diferente em relação a uma fonte completa de um único estilo, ou a uma família tipográfica mais complexa. Por outro lado, embora na composição tipográfica sejam utilizadas letras pré-fabricadas (sejam elas peças físicas ou dados em um arquivo digital), o processo de percepção e leitura permanece o mesmo, bem como a importância da articulação das relações entre espaços cheios e vazios. Por esse motivo, é importante que encaremos essas diferenças não como regras absolutas, mas como guias para compreender diferentes práticas ligadas à manifestação da palavra escrita.

### **1.3 Duas grandes categorias de uso:**

tipos para texto de imersão e tipos display

Tendo em vista as duas grandes categorias de uso que norteiam a aplicação de uma fonte tipográfica, podemos notar duas forças extremas – uma que se aproxima da tradição deixada pelo livro impresso e de seus modelos amplamente convencionados; e outra que se afasta desses modelos, valorizando a excentricidade da forma tipográfica e o impacto visual que ela pode produzir. A tradição tipográfica do texto de imersão impresso, sustentada por mais de cinco séculos, deixou marcas visíveis nos referenciais de leitura. O modelo da letra humanista, em especial, criado durante o Renascimento italiano, permaneceu durante muito tempo como o principal padrão que constitui as rotinas de reconhecimento na leitura ocidental. Essa tradição, gerada pelo uso repetido de desenhos de tipos específicos, baseados, por sua vez, em modelos caligráficos, ajudou a criar o que Noordzij chama de “conceito mental” das letras. Esse modelo não estaria em um desenho tipográfico ou caligráfico específico, não possui uma forma claramente delimitada, mas trata-se de uma abstração mental criada a partir de nossas rotinas de leitura.

Finalmente, a ideia de cada letra é um conceito na *mente* do homem. É por meio desse conceito *mental* que somos capazes de escrever e desenhar letras e reconhecê-las quando lemos. Mas, como todos sabemos, a forma real dada

a qualquer letra varia consideravelmente. [...] O conceito mental não é preciso, mas flexível. É, certamente, versátil e, ainda assim, cada letra possui *identidade*. Ela tem certas características que são indispensáveis. (NOORDZIJ, 2000, p. 21, tradução do autor.)

Assim, podemos dizer que formas legíveis são uma questão de costume. Essa ideia é defendida também por Eric Gill, ao dizer que “Legibilidade, na prática, corresponde simplesmente àquilo a que estamos habituados” (GILL, 2003 [1931], p. 71). Quando nos deparamos com uma forma de letra ligeiramente excêntrica, a primeira reação costuma ser o estranhamento e a tentativa de enquadramento racional dentro dos modelos mentais com que estamos acostumados. Mas se vemos essa mesma forma repetidas vezes em um texto, chegará um momento em que, pelo contexto das formas mais gerais das palavras, passaremos a ignorá-la, imergindo no conteúdo da mensagem verbal. Esse é o processo pelo qual todos passamos durante a alfabetização. A nova forma de letra passará a fazer parte de nosso novo repertório, tornando-se progressivamente invisível aos nossos olhos de leitor. Entretanto, em um texto de imersão, ou seja, de leitura contínua por um longo período de tempo, costuma-se valorizar o esforço mínimo.

Desse modo, formas que já estão muito próximas do repertório visual coletivo tornam-se mais adequadas para esse tipo de leitura específica. Essa teoria se consolida pelo paradigma do “cálice de cristal”, difundido a partir da década de 1930 por Beatrice Warde (WARDE, 1995 [1932], p. 73-78), em que a autora defende a ideia de que a tipografia bem utilizada deveria ser invisível como tal, do mesmo modo como o tom de voz perfeito seria o veículo que não se nota na transmissão das palavras e ideias. Muito embora esses conceitos de “perfeição” e “transparência” absoluta sejam bastante questionáveis, os escritos de Warde tiveram bastante ressonância durante as décadas seguintes, influenciando diferentes designers e tipógrafos. Ainda sobre os modelos mentais convencionados e o processo de leitura, na apresentação do livro *En torno de la tipografía*, de Adrian Frutiger, Heiderhoff afirma que:

A leitura é um processo complexo que poderia ser descrito do seguinte modo: o leitor tem, gravada em seu subconsciente, uma espécie de matriz da forma de cada letra do alfabeto. Quando ele lê, a letra percebida recorre às matrizes. Ela é comparada com a silhueta correspondente e adaptada, sem reservas, quando o signo é similar, ou com resistência, se a forma difere demasiadamente. Mediante a leitura

cotidiana, as matrizes se consolidam incansavelmente e obtêm um contorno preciso nas profundidades do subconsciente. São as escrituras clássicas que, em primeiro lugar, formaram essas matrizes. Há pouco tempo, as letras sem serifa se agregaram ao mesmo esquema. (HEIDERHOFF. In: FRUTIGER, 2002, p. 37.)

A descrição do “modelo mental” ou “matrizes da forma” parece muito próxima da definição de Noordzij. Entretanto, enquanto o primeiro descreve esses modelos como “flexíveis”, estando em constante mutação, Heiderhoff os define como tendo “um contorno preciso”. Logo em seguida, o autor complementa essa noção, ao lembrar que desde o século XIX os tipos sem serifa também começaram a integrar essa matriz, ampliando o repertório de modelos de leitura coletivo. Os tipos sem serifa, que num primeiro momento eram vistos como excêntricos e mais adequados para pôsteres e textos de consulta, hoje são usados também para leitura contínua, em certas situações projetuais, aparentemente sem maiores problemas para a percepção do leitor médio.

Essa conclusão, entretanto, está longe de ser um consenso. Alguns designers de tipos tradicionalistas ainda advogam a ideia de que tipos sem serifa não devem ser utilizados em textos de imersão, pois a ausência da serifa geraria uma maior dificuldade no reconhecimento imediato dos blocos de palavras e, por isso, causariam maior fadiga no leitor. Muito embora vários estudos de legibilidade apontem em sentido diferente, essa questão não será desenvolvida aqui.

Algumas diferenciações conceituais em relação às categorias de **tipos para texto de imersão** e **tipos display**, envolvem questões referentes à aplicação técnica. É o caso de Walter Tracy, que define o problema da seguinte maneira:

Particularmente, às vezes existe uma falta de entendimento em relação à diferença fundamental entre os tipos projetados para exibição [*display*] e os tipos indicados para texto. A diferença pode ser expressa como uma máxima: tipos para texto, quando ampliados, podem ser utilizados em títulos; tipos display, se reduzidos, não podem ser utilizados na composição de texto. (TRACY, 1986, p. 27, tradução do autor.)

É importante notar que o universo a que Tracy se refere parece restrito à tradição da tipografia impressa, utilizada em projetos de livros e periódicos. Nesse sentido, desenhos de tipos próximos da tradição e que suportam uma boa redução sem que seus traços mais finos desapareçam na impressão se apresentariam como mais adequados para a composição de

textos longos. Por outro lado, fontes que se distanciam do modelo convencional, ou de contraste acentuado seriam adequadas para títulos, por preservarem suas formas claramente visíveis apenas em grandes tamanhos de corpo.

A máxima de Tracy é, sob certa ótica, verdadeira, mas o problema da categorização tipográfica pelo uso não parece ser tão simples assim. Atualmente, os modos de aparecimento da tipografia são muito mais diversos do que há algumas décadas e não se restringem apenas ao design de livros e periódicos, nem sequer ao universo da produção impressa. Um movimento diverso em relação à tradição editorial do texto de imersão já se mostrava presente nos tipos de madeira, produzidos no século XIX, para aplicação em cartazes de grandes formatos, com formas bastante peculiares e inovadoras para a época. Dessa maneira, vemos que diferentes modos de leitura parecem exigir diferentes modos de abordagem projetual, tanto no campo mais amplo do design gráfico, quanto no design de tipos em específico.

No que diz respeito a essa primeira grande categoria, chamada também de **tipos para texto** ou **tipos de leitura**, Frutiger utiliza conceitos de Beatrice Warde, quando se refere à dita tipografia “invisível”:

A escrita é um instrumento que transporta alimento intelectual. [...] O tipo usado deve ser fácil de ler. Costuma-se dizer que ele tem de ser “invisível”, que deve “desaparecer” por trás do texto, que, para uma leitura confortável, o leitor sequer o note. (FRUTIGER, 2002, p. 42, tradução do autor.)

Citações como essas são bastante frequentes, delimitando essa categoria de projetos tipográficos como aquela que respeita profundamente as regras formais amplamente difundidas pela tradição. As inovações tipográficas, frequentemente, se apresentam apenas nos detalhes de acabamento, remates, terminais, formas das serifas, angulação de eixo e detalhes de proporção, mantendo a mesma estrutura básica do alfabeto romano como estamos habituados. Nesse sentido, o ideal da tipografia “invisível” seria não ser sequer notada pelo leitor. Vale salientar, entretanto, que existe a posição de quem relativize essa invisibilidade, afirmando que o designer de tipos deve ter uma posição mais ativa no sentido de incorporar personalidade no desenho tipográfico, e que este deve ser utilizado, pelo designer gráfico, em confluência com a intenção subjetiva do autor do texto.

Do outro lado dessa dicotomia conceitual estariam os chamados **tipos display** ou **tipos fantasia**, nos quais a expressão gráfica da forma teria maior liberdade para se manifestar:

As escritas de fantasia têm sua razão de ser nos textos bastante breves, como cartazes, programas de televisão, páginas da Web, embalagens, fachadas de lojas etc. Os tipos fantasia são incontáveis: bonitos, feios, provocadores, legíveis, ilegíveis. Em virtude de sua singularidade e sua surpreendente silhueta, eles pretendem, antes de tudo, captar a atenção do leitor. Rapidamente, sugerem uma sensação, uma textura ou uma atividade. (FRUTIGER, 2002, p. 45, tradução do autor.)

É importante notar, mais uma vez, que Frutiger delimita esses dois conceitos em função de uma razão pragmática. De um lado temos textos em que o leitor imerge em seu conteúdo, desejando, conseqüentemente, um estado de repouso visual e previsibilidade para que seu percurso aconteça com o máximo de conforto. É o caso de livros, jornais e algumas revistas. Do outro lado, temos textos cuja principal função é despertar o leitor de um estado de inércia ou repouso perceptivo e atrair sua atenção imediata para uma determinada mensagem. Essa atração, frequentemente, se dá por meio de uma conjugação de formas de maneira menos tradicional. O desenho tipográfico pode contribuir nesse sentido, acentuando um determinado tom de uma mensagem, ou chamando a atenção para si mesmo antes que seja lido. Esse modo de abordagem abre caminhos para uma maior experimentação e excentricidade no desenho.

Como veremos adiante, no Capítulo 3, na produção brasileira de tipos digitais, a criação de tipos *display* se tornou muito abundante a partir da década de 1990, e continua prevalecendo numericamente em nossa produção em relação aos tipos para textos de imersão.

Atualmente, estamos cercados de textos por todos os lados, seja no ambiente urbano, de trabalho, em espaços comerciais, na televisão, ou na rede mundial de computadores. A quantidade de mensagens disponíveis muitas vezes ultrapassa nossa capacidade de decodificação, tornando-se “paisagem”, ou seja, passam a ser ignoradas pelo excesso, fazendo com que selecionemos apenas aquilo que nos interessa ou nos estimula de algum modo. Por esse motivo, muitas das mensagens visuais têm de se esforçar para provocar e seduzir o seu leitor, gerar uma diferença na rede de percepção coletiva. Nesse sentido, formas que tendem a se diferenciar da tradição podem ser úteis, se utilizadas na devida medida.

Sobre essa dicotomia, Gerard Unger reitera o fato de existirem diferentes modos de leitura e que, tanto o desenho de tipos quanto sua aplicação, costumam ser projetados tendo em vista diferentes funções:



[...] de um lado, algumas poucas palavras podem ser lidas de imediato – algumas vezes, sem que sequer queiramos lê-las – e do outro, temos textos que requerem uma leitura longa e atenta. Não é fácil para os leitores manter esses dois mundos separados, simplesmente porque eles frequentemente vêm juntos, como embalagem e substância: como na capa e conteúdo de um livro, por exemplo. E, em revistas, eles são muitas vezes encontrados lado a lado, como títulos projetados de modo proeminente, sobre colunas de texto corrido sem obstrução. Torna-se difícil para leitores, tipógrafos e designers de tipos, ignorar os níveis de conservadorismo que a história parece ter lhes dado. Entretanto, na realidade, existem poucas pessoas totalmente progressistas, ou completamente conservadoras: combinações de conservadorismo e progressividade são comuns e variadas. [...] (UNGER, 2007, p. 40-41, tradução do autor.)

Embora vejamos, nesses e em outros exemplos de Unger, uma certa predileção pelo mercado editorial, parece ficar claro que, mesmo nesses casos, os limites entre esses dois modos de abordagem projetual não são absolutamente independentes. Em virtude do caráter ambíguo do termo “progressista”, utilizado por Unger, preferimos chamá-lo de **renovador** – no sentido de modificar, de maneira sutil, elementos antigos, transformando-os em novos. No design de tipos, falar em algo novo é sempre muito relativo, pois não é possível desprezar o legado da história para as convenções de leitura, bem como a influência do repertório visual adquirido por meio dos tipos existentes. Mas, de certo modo, mesmo nos tipos para texto, é possível revitalizar o desenho do alfabeto por meio dos detalhes, mesmo quando mantida sua estrutura básica convencional. As duas forças opostas – conservadorismo e renovação – parecem estar quase sempre presentes, em diferentes medidas, nas diversas situações de design e uso dos tipos. Um exemplo comparativo pode ser visto nas Figuras 1.8 e 1.9.

# The quick brown fox jumps over the lazy dog

**Figura 1.8** – Um exemplo de design claramente conservador em tipos para texto. Sabon Regular (1967-1986), uma versão da Garamond, da fundidora alemã Linotype, feita a partir de cortes de Jacques Sabon. Projeto de Jan Tschichold.

# The quick brown fox jumps over the lazy dog

**Figura 1.9** – Um exemplo de design que traz algo novo em tipos para texto, por meio dos detalhes pouco convencionais de serifas e terminais. Crete Thin (2007), da fundidora argentina Typetogether. Design de Veronika Burian.

Se olharmos pelo ponto de vista da função (no sentido amplo), parecem existir dois vetores que repetidamente se cruzam num mesmo espaço gráfico. De um lado, temos o design que privilegia a **transparência**, ou seja, o acesso mais rápido e com menor esforço possível ao conteúdo. Nesses casos, o caráter conservador e o peso da tradição na atividade projetual parecem ser maiores. Do outro lado, temos o design que privilegia a **presença**, ou seja, aquele que visa gerar interesse, seduzir, atrair o foco perceptivo para uma determinada mensagem. Nesse sentido, formas menos convencionadas pela tradição do livro impresso parecem encontrar maior espaço para se manifestar, sendo, em muitos casos, fundamentais para cumprir sua função comunicativa. A capacidade de promover o intercâmbio entre esses dois modos de percepção – o **ver** e o **ler** – parece ser o que torna grande parte dos projetos de design gráfico realmente interessantes, e no design de tipos não parece ser diferente.

Com as facilidades na produção tipográfica, provocadas pelas mudanças tecnológicas ocorridas nas últimas décadas, atualmente vemos um número enorme de novos tipos *display* sendo lançados no mercado todos os meses. A quantidade de tipos para texto de imersão também aumentou consideravelmente, de modo que, mesmo nesses casos, algumas particularidades no projeto das famílias também são desejáveis, embora ocorram de maneira muito mais sutil. A ideia de transparência absoluta, em si mesma questionável, parece não encontrar mais tanto espaço, num mercado internacional ávido pela diferença.

## 1.4 Especificidades do design de tipos digitais

Muito embora a atividade do design de tipos físicos exista desde o século XV e mantenha muito mais pontos de convergência do que de divergência com nosso objeto de estudo, aqui delimitaremos nosso recorte a partir da atividade do design de tipos digitais. Entendemos o design de tipos digitais como

atividade de interesse específico, pois este é possibilitado pelos equipamentos técnicos da era da informática, que desencadearam mudanças sensíveis no modo de fazer fontes tipográficas, no tempo de desenvolvimento e difusão desses produtos, bem como em suas propriedades constitutivas.

Na tipografia com matrizes físicas, o processo de mecanização da escrita é uma das principais características que a diferencia de outras técnicas correlatas. Desde seu surgimento, sua lógica de construção dos tipos de metal e madeira é modular – cada glifo é gravado em um bloco retangular e a justaposição de diferentes combinações desses blocos forma as matrizes de impressão. Na tipografia física, essa limitação material dos tipos móveis era uma realidade intransponível – ela definia os limites em que uma composição tipográfica poderia se organizar, dentro de uma grade de construção relativamente rígida. Gerrit Noordzij sintetiza a questão do seguinte modo:

Os retângulos de letras de um mesmo tamanho de corpo podiam ser compostos em linhas. As letras podiam ser spacejadas, mas os retângulos rígidos, de metal ou madeira, não podiam se superpor. Desde a introdução da fotocomposição eles podem, já que agora os retângulos se tornaram imaginários. [...] Fundidores de tipos e compositores poderiam apontar para os sólidos que desapareceram, mas para o designer, o retângulo sempre foi imaginário. (NOORDZIJ, 2000, p. 4, tradução do autor.)

A observação do autor se dá em função de um profundo conhecimento acerca do design de tipos. Sabe-se que o que importa para a leitura não é a grade invisível que separa os glifos, mas o modo como se organiza o ritmo entre formas e contraformas no texto percebido/visível – ritmo esse projetado pelo designer e produtor de tipos. Mas é fato que, a partir da difusão da fotocomposição, mesmo essas regras puderam começar a ser “burladas” pelos designers compositores, possibilitando a criação de espacejamentos negativos, superposições e outros malabarismos gráficos nem sempre muito funcionais para a leitura, mas que, em certos casos, podem gerar interesses particulares. Na tipografia digital essa liberdade ficou ainda mais enfatizada pelos *softwares* de edição de texto e diagramação.

Com a tipografia digital, o design de tipos pôde ganhar diferentes propostas, com uma quantidade de abordagens estéticas distintas sem precedentes. Considerando os formatos digitais no projeto de tipos, as propriedades materiais são inevitavelmente deixadas em segundo plano. Não queremos dizer, com isso, que a matéria deixe de existir, pois sem ela a tipografia

não poderia se efetivar concretamente, seja por meio da tinta e do papel (ou outro suporte), seja por meio de raios luminosos e em constante movimento das telas de computadores, aparelhos televisivos, celulares e dispositivos de leitura eletrônica.

Mas com os arquivos de fontes codificados em algoritmos e com sua construção feita por meio das curvas vetoriais de Bézier, as fontes deixam de ser associadas a um material em específico (metal, madeira, ou filme) e passam a poder ser integradas a qualquer material, podem tomar a forma e o tamanho que for necessário, a partir de cálculos precisos.

A tipografia passa a ser encarada como *software* (ou como arquivos digitais) e, com isso, é aberta uma nova gama de possibilidades, não só no que diz respeito aos aspectos formais, mas também às inteligências computacionais embutidas nas fontes. Sob essa perspectiva, Smeijers enfatiza que:

A transformação do tipo, de uma corporificação material fixa para o arquivo digital, nos abre outras possibilidades. As fontes tipográficas podem ser inteligentes. Podem ser feitas para modificar sua aparência randomicamente. Isso é apenas o começo para novas potencialidades. Os tipos inteligentes serão capazes de fazer muito mais do que simplesmente se autor-representar. [...] (SMEIJERS, 1996, p. 183, tradução do autor.)

A partir do surgimento do formato OpenType, em específico, já é possível embutir algumas “inteligências” simples em fontes tipográficas, como substituições automáticas de determinados pares de caracteres por ligaturas, substituições por desenhos de glifos alternativos para um mesmo caractere, letras caudais, diferentes estilos de algarismos, entre várias outras possibilidades gráficas, que já existiam na tipografia com matrizes físicas, mas que agora passam a exigir menos esforço intelectual e físico por parte do compositor. Essas ações podem ser programadas no arquivo digital, para que sejam facilmente acionadas, a critério de quem utiliza as fontes, no momento da composição do texto. Nesse sentido, amplia-se o escopo das preocupações e potencialidades envolvidas em projetos de tipos digitais. Entretanto, a operação efetiva dessa gama de possibilidades, presentes no novo formato, depende fundamentalmente do suporte fornecido pelos *softwares* gráficos amplamente difundidos, estabelecendo limites claros para o funcionamento de determinadas automações.

Quanto à realização processual da escrita, com o computador pessoal e ferramentas que possibilitam a execução de múltiplas tarefas, é dada ao designer a facilidade de experimentar novas soluções gráficas, visualizá-las em um monitor, apagar

uma determinada ação com um simples toque de botões e refazê-la de outro modo, sem custos materiais adicionais. Para o designer de tipos, o ambiente digital também possibilitou algumas facilidades de operação. O tempo envolvido na produção de uma fonte também pôde ser reduzido, embora, em âmbito profissional, continue sendo grande, dada complexidade dos sistemas tipográficos.

Outra particularidade surgida com o design de tipos digitais foi a retomada da integridade do processo produtivo por parte do designer. Contrariando a lógica enfatizada pela revolução industrial, que separa o ambiente de projeto daquele da fabricação, com as tecnologias digitais passa a ser possível para o profissional atuar tanto no desenvolvimento das diretrizes gráficas que formam a identidade de um projeto tipográfico, quanto em sua produção efetiva que visa gerar uma fonte digital funcional (ou, em casos mais complexos, uma família com vários estilos derivados).

O fato é que se tornou possível para designers autônomos, ou mesmo para autodidatas, com equipamentos e *softwares* a preços relativamente acessíveis, ter contato com o mesmo aparato tecnológico utilizado por grandes empresas tradicionais especializadas. Com isso, ocorreu uma **democratização produtiva** no que diz respeito à concepção de novas famílias tipográficas. Ganhou-se liberdade, tanto do lado de quem utiliza tipos em projetos gráficos, quanto por parte de quem os projeta e fabrica.

Do mesmo modo, sua distribuição é amplamente facilitada pela sua reprodução potencialmente infinita e a não necessidade de se ter um estoque. Nos tempos da tipografia de metal, madeira e filme, como ainda acontece com qualquer produto de propriedades materiais, era necessário que as fundidoras tivessem um determinado número de fontes fabricadas e disponíveis em estoque, bem como uma logística altamente sofisticada para distribuição em diferentes partes do mundo, envolvendo o tempo de deslocamento físico desses produtos.

Com a tipografia digital, o desenho tipográfico original (*typeface*) e as fontes (por meio das quais a produção de textos é possível) se aproximam, pois passa a ser utilizado um mesmo dispositivo técnico para a concepção formal e sua fabricação como arquivos funcionais. O arquivo de fonte gerado, quando instalado em um sistema, passa a ser a própria origem de reprodução. Com a anulação definitiva das distâncias para comunicação interpessoal e transferência de dados entre computadores, várias dessas dificuldades operacionais são superadas, abrindo espaço para as propostas tipográficas autônomas, não

apenas nos países centrais da economia, mas também nos países emergentes como o Brasil.

Em uma visão panorâmica das relações comerciais internacionais ao longo dos séculos, podemos notar alguns momentos de ruptura na relação com o tempo. No século XV, com as grandes navegações e o conseqüente início do processo de globalização, o deslocamento de um produto de um continente a outro, poderia demandar meses. Com o desenvolvimento tecnológico, esse tempo foi progressivamente reduzido, até que, com a aviação, no início do século XX, ele passou a ser contado em horas. Com a rede mundial de computadores, finalmente, um produto imaterial pode cruzar o mundo em uma fração de segundos.

Essa redução do tempo entre uma ação e uma reação, ou seja, o intervalo entre *input* e *output*, aproximando-se progressivamente do zero, cria uma nova relação com a realidade percebida. Todo modo de espera passa a ser percebido como uma falha, um entrave, um detalhe a ser removido da realidade, em favor da máxima eficiência operacional. Tendo em vista a tipografia como um recurso formal automatizado/mecanizado da escrita, e considerando seu novo paradigma tecnológico, as considerações de Lévy ganham consistência teórica, quando ele afirma:

[...] A escrita era o eco, sobre um plano cognitivo, da invenção sociotécnica do tempo delimitado e do estoque. A informática, ao contrário, faz parte do trabalho de reabsorção de um espaço-tempo social viscoso, de forte inércia, em proveito de uma reorganização permanente e em tempo real dos agenciamentos sociotécnicos: flexibilidade, fluxo tencionado, estoque zero, prazo zero. (LÉVY, 1993, p. 114.)

Lévy usa o termo **escrita** para se referir às suas corporificações físicas, colocando a informática como um desdobramento da escrita histórica. Conforme já indicado, entendemos aqui a escrita em um escopo diferente, segundo o qual a informática pode englobar suas diferentes manifestações, inclusive e principalmente a tipográfica. Acreditamos que a informática serviu não para substituí-la, mas, ao contrário, para difundir-la ainda mais nesse novo contexto sociotécnico.

É importante notar a perspectiva visionária de Lévy, tendo em vista que suas considerações foram publicadas quando a Web, como conhecemos, existia apenas ainda em caráter embrionário. Assim, os mecanismos de comunicação, nesse início de século, tendem a relativizar as referências espaço-temporais, num constante fluxo de informações oferecidas. Na tipografia, podemos notar o crescente caráter efêmero de

boa parte dos produtos, influenciados pela moda, tendo em vista o ritmo de produção mundial. Outros, por outro lado, resistem ao tempo, e permanecem sendo utilizados mesmo depois de muitos anos.

Sintetizando essas considerações, entendemos o design de tipos digitais como o desenvolvimento de fontes tipográficas, organizadas em arquivos eletrônicos, que podem ser instalados em sistemas operacionais de computadores e utilizados em diferentes *softwares* gráficos como ferramentas de apoio para outros projetos, por outros profissionais das áreas do design e da comunicação. Sua especificidade, portanto, se dá em função dos objetos desenvolvidos. As fontes tipográficas digitais são arquivos codificados que podem ser visualizados em uma tela, utilizados por meio do teclado e permitem dar saída em diferentes tipos de impressoras, ou equipamentos de pré-impressão. Não possuem limitação material em sua constituição original (como ocorria, por exemplo, nos tipos de chumbo e de madeira) e permitem a programação de ações “inteligentes” que podem ser aplicadas no momento da composição. Sua limitação, por outro lado, se restringe às propriedades constitutivas das curvas vetoriais de Bézier, às possibilidades dos *softwares* de criação e produção de fontes digitais e aos padrões do mercado de *softwares* gráficos.

Podemos dizer que, no âmbito profissional, para a concepção de uma fonte tipográfica dentro das tecnologias atuais, ou seja, no ambiente digital, é necessário, além dos desenhos de letras em caixa-alta, caixa-baixa, algarismos, sinais diacríticos, sinais de pontuação e sinais para-alfabéticos, a programação da métrica tipográfica em *softwares* de produção, bem como os ajustes de espaços vazios externos para cada caractere, os ajustes de *kerning* entre pares de caracteres específicos e a programação dos *hints* (dicas) – as instruções que possibilitam uma adequada renderização do texto em telas em diferentes tamanhos de corpo. Uma fonte tipográfica que atenda a diferentes padrões linguísticos internacionais envolve uma grande quantidade de caracteres a serem projetados, além de suas relações espaciais na composição de palavras e frases.