

Universidade Federal de Pernambuco
Centro Acadêmico do Agreste
Departamento de Design

Ana Cláudia de Oliveira Martins

Recife Tipográfico:

Compilação de métodos para desenho tipográfico usados por designers
de tipos recifenses.

Caruaru | 2011

Ana Cláudia de Oliveira Martins

Recife Tipográfico

Monografia apresentada ao curso de Design da
Universidade Federal de Pernambuco, Centro
Acadêmico do Agreste, como requisito parcial para à
obtenção do título de bacharel em Design.

Orientação: Professor Mestre Leonardo Araújo da Costa (Buggy)

Caruaru | 2011

Catálogo na fonte

Biblioteca Simone Xavier CRB4 - 1424

M386r Martins, Ana Cláudia de Oliveira

Recife tipográfico : compilação de métodos para desenho tipográfico usados por designers de tipos recifenses. / Ana Claudia de Oliveira Martins. - Caruaru : O autor, 2011.

90p.: il. ; 30 cm.

Orientador: Leonardo Araujo da Costa (Buggy)

Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Universidade Federal de Pernambuco, CAA. Design, 2011.

À minha mãe, que apesar de ausente me apoiou no ingresso a universidade; ao meu pai e aos meus amados amigos.

Agradeço aos meus pais por permitirem que eu tivesse a oportunidade de cursar uma universidade; ao meu orientador; Buggy pela paciência e pelos livros emprestados; Leine que teve paciência nos dias de preocupação; Mika pelo apoio; Thiago pela companhia nas madrugadas; a Nathália pela compreensão; aos designers que entrevistei pela ajuda, paciência e prontidão; aos colegas de turma pelas boas idéias e as caronas.

"A tipografia é um elo, e como tal deve ser tão forte quanto o resto da corrente, por uma questão de honra, cortesia ou puro deleite."

Robert Bringhurst

RESUMO

Este trabalho irá descrever os métodos de desenho de tipos dos designers que moram e/ou trabalham na cidade do Recife. Inicialmente, foi feito um levantamento dos nomes dos profissionais residentes nesta cidade, depois uma entrevista onde se buscava descobrir quais os métodos utilizados por eles nos seus projetos. Além das informações sobre os métodos, foram levantadas informações sobre onde esses profissionais estudaram e suas experiências no mercado de trabalho. Posteriormente, esses métodos foram comparados entre si e com o referencial teórico. Essa comparação busca levantar os pontos congruentes entre os métodos. Ao final, as semelhanças são citadas e analisadas.

Palavras-chaves: tipografia, desenho de tipos, Recife, métodos

ABSTRACT

This paper will describe the methods of design of types of designers who live and / or work in the city of Recife. Initially, a survey was made of the names of professionals living in this city, after an interview where he sought to discover what methods they used in their projects. In addition to information on the methods have been raised about where these professionals have studied and their experiences in the labor market. Subsequently, these methods were compared and the theoretical. This comparison raises some points congruent between the methods. In the end, the similarities are cited and analyzed.

Keywords: typography, design types, Recife, methods

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	09
Parte I Fundamentação Teórica	11
1. Breve Introdução à Tipografia	12
1.2. Anatomia do Tipo	14
2. Métodos de Design de Tipos	19
2.1. BUGGY e seu método coletivo	20
2.2. CABARGA e suas formas de desenhas letras	22
2.3. EARLS e outros designers de tipos	26
2.4. CHENG e sua análise tipográfica	30
3. Metodologia de Pesquisa	34
3.1. Fontes de pesquisa de nomes de designers de tipos	35
3.2. Roteiro para entrevista	37
Parte II Coleta de dados	40
4. Resultados obtidos	41
4.1. Perfis dos designers de Recife	41
4.2. Métodos de desenho de tipos dos design de Recife	45
4.2.1. Alan Lima	45
4.2.2. Buggy	47
4.2.3. Diego Credidio	48
4.2.4. Fátima Finizola	49
4.2.5. Gustavo Gusmão	51
4.2.6. Marcos Buccini	52
4.2.7. Matheus Barbosa	53
4.2.8. Paulo W	54
4.3. Considerações sobre as entrevistas	56
4.4 Considerações sobre os métodos	60
CONSIDERAÇÕES FINAIS	63
REFERÊNCIAS	66
ANEXOS	68

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa tem por objetivo apresentar os métodos de desenho de tipos digitais projetados por designers da cidade do Recife. Para tanto, vale-se de um material de referência teórico que aborda os métodos encontrados para tal atividade em meio a bibliografia tipográfica atual brasileira e estrangeira. Este material vai possibilitar uma futura análise dos métodos pesquisados junto aos designers recifenses.

A pesquisa concentra-se na área do design gráfico em união com a tipografia digital, mais especificamente no processo de desenho de caracteres tipográficos feito atualmente pelos designers de tipos da cidade do Recife.

Atualmente existe um método sendo aplicado na Universidade Federal de Pernambuco, este é o MECOTipo, método de ensino coletivo de desenho de tipos digitais. Entretanto, não podemos afirmar que ele é utilizado universalmente por todos que desenham tipografia. Percebe-se uma carência de fontes a cerca dos designers de tipos da cidade do Recife e de seus métodos criativos, pois não foram encontradas fontes que delimitem quais são esses métodos, nem que descrevam um perfil desses profissionais.

Desse modo ficam as seguintes perguntas: quem são os designers de tipos recifenses? Quando eles começaram a trabalhar com tipografia digital? Como esses designers desenham tipos digitais? O que esses métodos têm em comum com outros usados por designers estrangeiros? Para responder tais perguntas foram levantados os seguintes objetivos, dos quais podemos especificar que de modo geral pretende-se identificar os principais nomes dos designers de tipos recifenses que desenvolvem fontes tipográficas digitais desde 1999, que foi quando o computador foi introduzido no processo criativo do designer (FARIAS, 2004). Enquanto os objetivos específicos são: entrevistar os profissionais identificados, traçar um breve perfil deles, registrar seu processo produtivo, descrever seus processos e analisá-los comparando-os com os processos de outros designers de tipos que já tenham registrado isto de modo mais formal.

Como resultados foram obtidos os nomes de oito designers recifenses de representação expressiva em publicações voltadas para a área da tipografia. Esses profissionais foram entrevistados e nessa entrevista conseguiu-se ter acesso aos processos que eles usam para desenhar tipos e como eles começaram a se envolver com tipografia. A maioria dos designers teve a mesma formação acadêmica e conseguiu-se constatar uma

semelhança considerável entre seus métodos criativos para desenho tipográfico, não só entre eles, mas também entre eles e o material do referencial teórico.

Parte I | Fundamentação Teórica

1. Breve Introdução à Tipografia

Tipografia é um termo difícil de conceituar porque na atualidade envolve vários outros termos, entretanto, como definição tradicional, podemos dizer que tipografia é um método de impressão inventado por Johann Gutenberg no século XV. Este método foi inventado para atender a crescente procura por velocidade de produção. (FONSECA, 2008; GOUDY, 1977). O que Gutenberg inventou foi uma forma de imprimir com os chamados tipos móveis. Em relação a esses tipos móveis, McLean (1997) diz o seguinte:

"Até recentemente, a tecnologia de impressão era baseada nos tipos de impressão de metal. Cada letra, cada figura, cada sinal de pontuação era fundido em metal a fim de proporcionar uma superfície que pudesse ser entintada e pressionada no papel." (MCLEAN, 1997, p. 8, tradução do autor).

Na época em que foram inventados, os tipos móveis buscavam reproduzir a mesma aparência das letras caligrafadas pelos escribas. Não se sabe exatamente o porquê dessa semelhança, mas especula-se que isso poderia dar-se por duas razões: ou pela familiaridade que os leitores tinham com elas, ou para passar a falsa ideia de que os livros haviam sido de fato caligrafados (GOUDY, 1977). Com o passar do tempo, o desenho desses tipos precisou ser reformulado a fim de melhorar o processo de fundição. Assim, o desenho dos tipos móveis foi influenciado por essas reformulações, algumas delas fizeram sofrer a beleza e leiturabilidade das formas das letras. Sobre isso temos que Goudy (1997) relata:

"Apenas quando os tipos foram produzidos por artesãos que também eram artistas, trabalhadores que apreciavam as sutilezas das formas das letras, e que deram uma supervisão inteligente a todas as fases de fundição do tipo e corte da letra, que os tipos começaram a mostrar beleza e caráter próprios." (GOUDY, 1997, p. 40, tradução do autor).

A força e a beleza da tipografia estão na sua capacidade de parecer a mesma em todas as ocasiões. Diferentemente da caligrafia, onde cada letra escrita é única, na tipografia pode-se escrever um "A" milhares de vezes e ele sempre parecerá o mesmo (WILLEN; STRALS, 2009).

A criação de textos em tipografia é regulamentada pelos elementos mecânicos utilizados no processo. É essa configuração que dá ao sistema tipográfico força, como Willen e Strals (2009) escrevem:

"O tipo também constitui um sistema de relações poderosas, que transformam uma paleta de formas em um verdadeiro kit de peças capazes de recombinações infinitas. Como qualquer conjunto de ferramentas, o tipo tem um poder que é medido não apenas pelos elementos individuais, mas também pela forma como as partes trabalham juntas." (WILLEN; STRALS, 2009, p. 29, tradução do autor).

Assim, o sistema regulariza das palavras à página impressa. Cada elemento que compõe o texto pode ser especificado com exatidão e mais de uma pessoa pode operar o mecanismo de impressão. Essa métrica, essa regulação das partes para escrever o todo, faz do processo da tipografia uma técnica muito específica, que dá resultados característicos dessa forma de imprimir textos (SMEIJERS, 1996). O sistema sozinho, entretanto não pode fazer todo o trabalho. O tipógrafo era o personagem que organizava e fazia todo o sistema funcionar com perfeição.

Com o passar do tempo, esse sistema construído em metal foi substituído por outros. O computador surgiu dominando esses sistemas métricos que configuravam a página e a palavra impressa. As restrições que existiam na tipografia de metal são diferentes das restrições que existem na tipografia digital, entretanto todas as especificações que eram necessárias ao método de Gutenberg foram herdadas pela tipografia digital, mesmo que os limites da versão digital vão além daqueles impostos aos tipos de metal. Sobre o aspecto digital do novo cenário tipográfico, McLean (1997) escreve:

"Mas agora, no quarto trimestre do século XX, a tecnologia de quinhentos anos de tipos de metal foi substituída por uma tecnologia totalmente diferente, o da composição computadorizada. Hoje, é vital para qualquer designer que está sendo treinado entender o que as novas técnicas significam. As restrições impostas pela idade do metal estão desatualizadas: as novas restrições são totalmente diferentes, e estão apenas começando a ser compreendidas." (MCLEAN, 1997, p. 9, tradução do autor).

O contexto atual da tipografia levanta novas necessidades e requisitos. Os designers gráficos têm acesso a uma série de configurações que antes eram de responsabilidade e conhecimento apenas de tipógrafos e impressores. McLean (1997) aponta o computador como facilitador nessa relação mais íntima com a tipografia. Porém essa revolução tecnológica não foi apenas positiva. A proliferação da tipografia como conhecemos hoje trouxe um aspecto negativo: a perda da individualidade e personalidade dos tipos (WILLEN; STRALS, 2009). A difusão desta tecnologia fez surgir vários não-designers que conseguem diagramar um livro em seu próprio computador, sem precisar da ajuda de um profissional e aprendendo a partir de livros e revistas que explicam como usar essas novas tecnologias (MCLEAN, 1997). É necessário ter um bom repertório tipográfico e conhecimento tecnológico para poder se diagramar com eficiência, não importa como essas informações chegaram às mãos do designer, se através de um meio formal de uma academia ou através de uma formação informal de auto aprendizado.

Quando observamos como o computador influenciou o desenho tipográfico, vemos que ele libertou os designers atuais de muitas amarras que prendiam os tipógrafos da época

de Gutenberg (EARLS, 2002; ESTEVES, 2010). Facilitou interação entre o desenho e suas partes e o olhar do designer. O que antes eram peças de metal passou a ser programa computadorizado e dessa forma vários recursos foram agregados a ela, como por exemplo, a partir de um determinado comando era possível substituir determinado par de caracteres por uma ligadura (ESTEVES, 2010).

Apesar de tipografia ser o método usado para imprimir com tipos de metal, na atualidade o termo também é utilizado para definir o uso e a criação de novos tipos (ESTEVES, 2010). Dessa forma, poderíamos separar a tipografia em dois grupos: design com tipos, para uso de tipos e design de tipos, para criação de tipos. Para este trabalho, o importante é o design de tipos, porque é para ele que vamos investigar os métodos dos designers recifenses.

1.2. Anatomia do tipo

O desenho tipográfico possui alguns termos muito específicos que foram herdados da tipografia de metal e são conceitos importantes para o entendimento do assunto. Desse modo, segue-se uma rápida compilação dos significados para que o leitor possa de forma confortável, acompanhar o texto sem nenhum problema de entendimento.

Os caracteres tipográficos, ou seja, as letras são assentados em cima de linhas que guiam suas alturas verticais. Essas linhas-guias são chamadas: linha de fundo, linha de base, linha média, linha de versal e linha de topo (BUGGY, 2007, pg. 103).



Figura 1: Linhas guias verticais (imagem criada pela autora)

- A linha de fundo (1) é a linha que determina a extensão das descendentes.

- A linha de base (2) é a linha sobre a qual os caracteres repousam.
- A linha média (3) é a linha determinada pela altura x.
- A linha de versal (4) determina a altura da maioria das maiúsculas.
- A linha de topo (5) marca até onde vão as ascendentes.

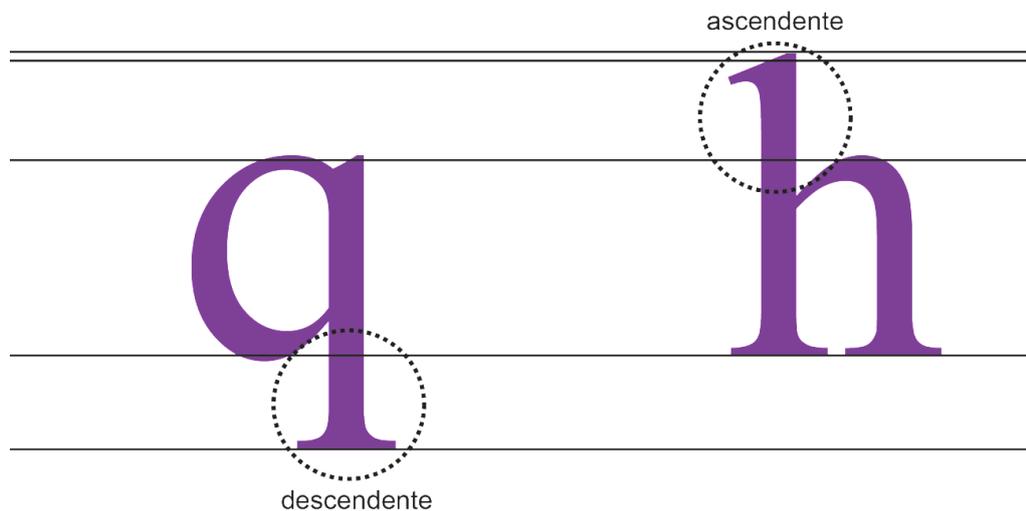


Figura 2: Ascendentes e descendentes(imagem criada pela autora)

As ascendentes são traços que se projetam acima da linha média. As letras **h**, **l** e **b** têm ascendentes. Em contrapartida, quando esses traços são abaixo da linha média chamam-se descendentes. Letras como **p**, **q** e **j** tem descendentes (Figura 2).

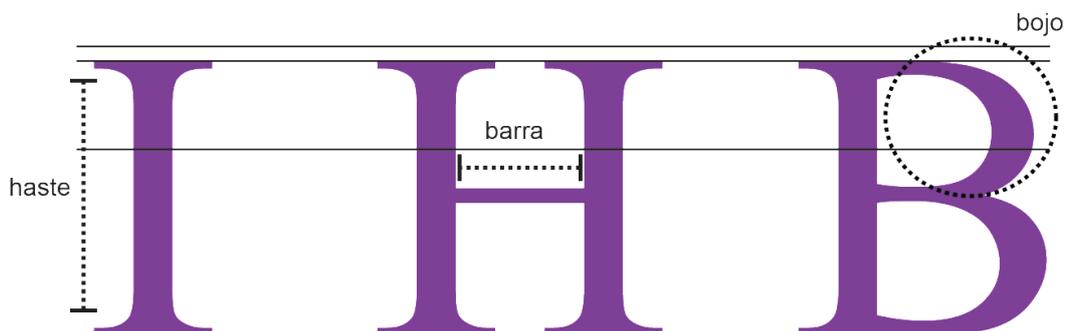


Figura 3: Haste, barra, bojo(imagem criada pela autora)

Ainda relacionado à anatomia dos tipos, podemos citar suas partes fundamentais. As hastes que são os traços verticais, como no **I**. A barra é um traço horizontal que une dois pontos do caractere, como no **H**. Bojo é um traço curvo que fecha áreas como no **B** (Figura3).

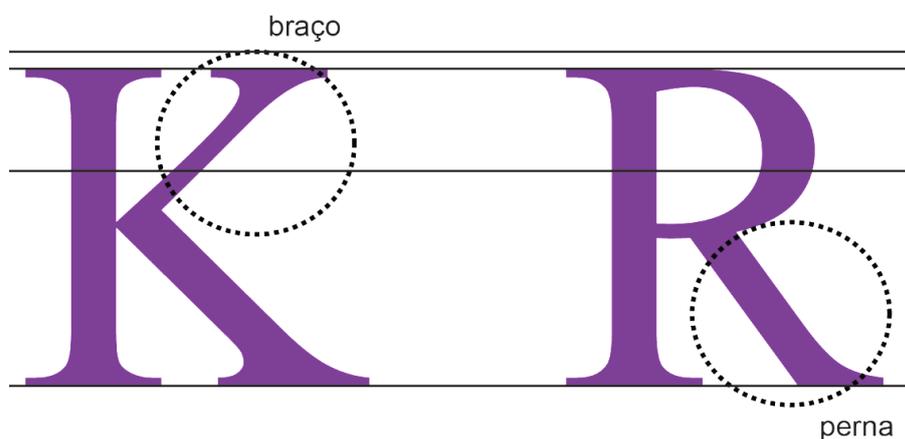


Figura 4: Braço e perna(imagem criada pela autora)

Braços são extensões horizontais ou diagonais que se projetam em direção a linha de versal ou à linha de base, como no **K**, **L** e **X**. A perna é um traço reto horizontal vertical ou diagonal que se projeta em direção à linha de versal ou à linha de base, como **R** e **K** (Figura 4).

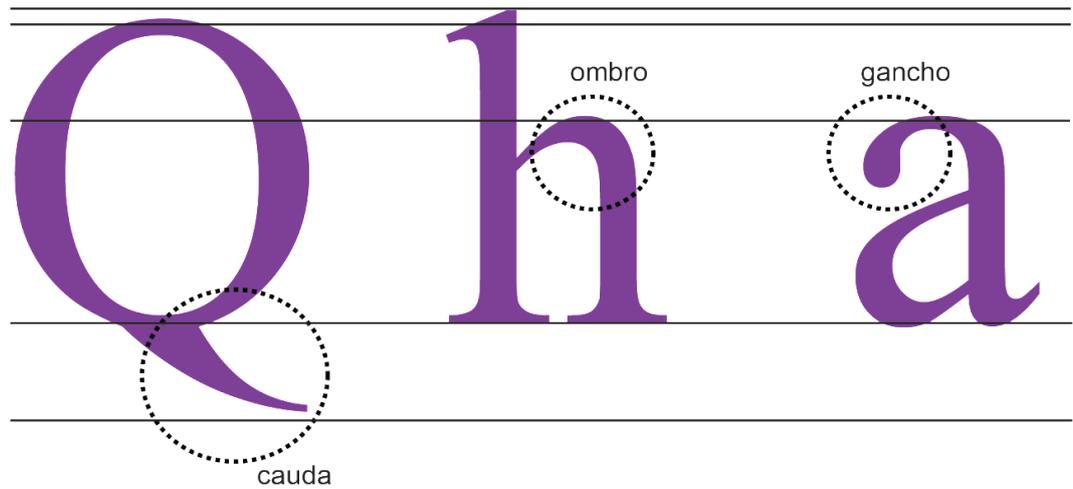


Figura 5: Cauda, ombro e gancho(imagem criada pela autora)

Os caracteres como **j** e **Q** têm uma cauda, que é um traço geralmente curvo abaixo da linha média. O **n**, **m** e **h** têm ombro que é um traço curvo que parte de uma haste para se unir a outro traço reto. O **a**, **f** e **r** têm um gancho, que é um traço curvo que parte do bojo ou haste e termina solto (Figura 5).

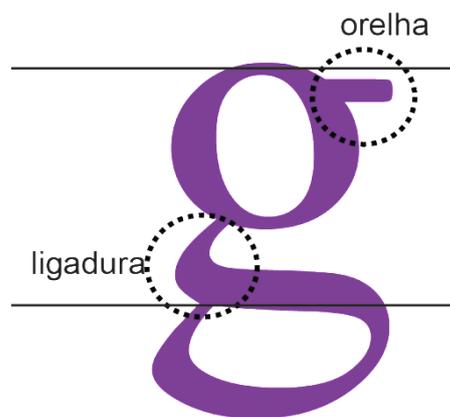


Figura 6: Orelha e ligadura(imagem criada pela autora)

A ligadura é um traço que une duas partes de uma letra como no **g** cuja ligadura liga os dois bojos. Além da ligadura, o **g** também tem uma orelha, que é um traço curto que se

projetam brevemente para o lado direito do caractere (idem; BRINGHURST, 2005) (Figura 6).

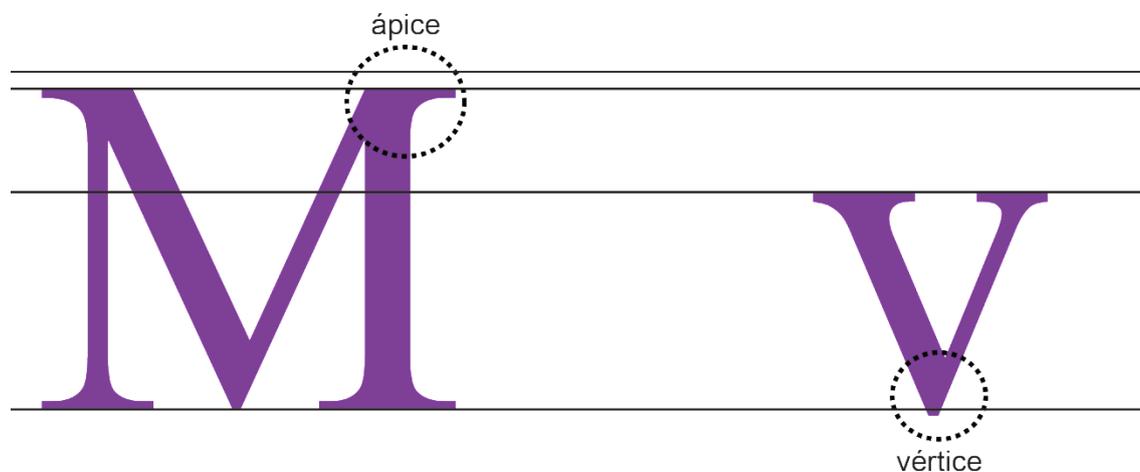


Figura 7: Ápice e vértice(imagem criada pela autora)

O ponto mais alto de duas hastes chama-se ápice, como no **M**. Em compensação, o ponto mais baixo chama-se vértice (Figura 7).

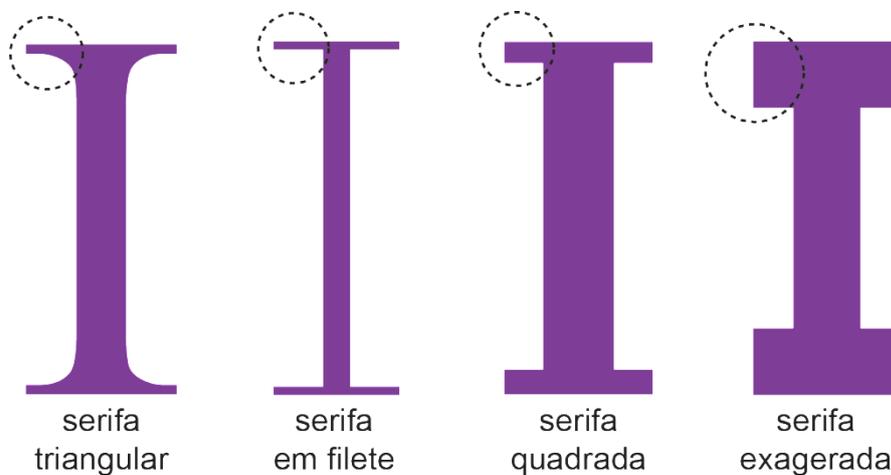


Figura 8: Tipos de serifas(imagem criada pela autora)

Serifas são traços adicionados ao início ou fim das hastes e extremamente importantes e serão comentadas muitas vezes durante o texto. As serifas podem ser triangulares [grossas junto as hastes e finas no final], em filete [finas e contínuas],

quadradas [a largura da haste], exageradas [mais pesadas que as hastes] (BUGGY, 2007, p. 96).

Esclarecidos os termos específicos da anatomia do tipo, vamos agora passar aos métodos de desenho tipográfico encontrados nas bibliotecas e disponíveis aos interessados em tipografia.

2. Métodos de Design de Tipos

Os métodos citados neste item irão ajudar a identificar como os designers recifenses projetam seus tipos e se de alguma forma esses métodos influenciam seus trabalhos. Esse material serve como referência para o que devemos observar nos projetos dos designers, pois ressaltam momentos importantes de metodologias específicas publicadas e acessíveis no mercado bibliográfico.

Inicialmente, para escolha dos métodos, procurou-se um que fosse originalmente brasileiro. Achou-se apenas um, sendo este de cunho acadêmico, o MECOTipo, do prof. Me. Leonardo Araújo, também conhecido como Buggy. Percebendo-se a escassez desse material nacional, buscou-se em livros internacionais algum que tratasse de métodos de desenho de tipografia digital. Desse modo, acharam-se dois. Um é basicamente um passo-a-passo, onde o autor explica detalhadamente cada uma de suas etapas e apresenta mais de um processo de criação, o Font, Logo e Lettering, do Leslie Cabarga. O segundo é uma compilação de entrevistas, onde entre algumas delas, os entrevistados relatam sua forma própria de desenhar tipos, o Designing Typefaces de David Earls.

Após observar estas referências iniciais, notou-se que outra forma de projetar desenhos tipográficos é através do exame de tipos já existentes de fontes tipográficas digitais de sucesso, desse modo, usa-se uma análise tipográfica minuciosa no referencial teórico para situar-se quanto a esses julgamentos. Esta análise encontra-se no Designing Type de Karen Cheng.

Ao final, temos um material sólido de referencial teórico que nos serve de base para a futura apreciação dos projetos dos designers recifenses entrevistados para a pesquisa. Esse material foi analisado e seus pontos relevantes estão apontados nas próximas páginas.

2.1. BUGGY e seu método coletivo

O MECOTipo, Método de Ensino de Desenho Coletivo de Caracteres Tipográficos, é um método desenvolvido pelo prof. Me. Leonardo Araújo da Costa, Buggy e planejado para ser executado com carga horária de 60 horas, dividida em 15 aulas de 4 horas com um grupo constituído por 1 professor e 20 designers em formação e se propõe a avaliar a aprendizagem do desenho de caracteres através de um sistema de exercícios e estimular designers em formação a criar desenhos tipográficos por intermédio da experimentação. “Analisando a história recente da tipografia brasileira, sobretudo os últimos dez anos, não encontrei precedente para um método que reúna essas características.” (BUGGY, 2007, p.17). O resultado final são fontes display, cujo destaque ou leitura ocorre em poucas palavras mais ou menos legíveis que unifiquem função e estética em seu desenho (BUGGY, 2007, p.15).

Considerações pedagógicas e técnicas foram inseridas no método, criando um cenário favorável à sua reprodução. Parâmetros teórico-metodológicos e práticos dão ao MECOTipo a organização necessária para sua execução.

Os parâmetros teórico-metodológicos levam em consideração as particularidades e condições em que o método vai ser aplicado. Eles determinam que o MECOTipo seja executado por um professor com um grupo de 20 designers em formação e pressupõe que os integrantes já tenham um conhecimento prévio acerca da anatomia dos tipos e da história da tipografia.

O método também conta com um material técnico/teórico que se propõe a nivelar o conhecimento básico do grupo de designers em formação. “Trata-se de um compêndio, ou seja, uma reunião de textos de diversos autores a respeito da formação e percepção das formas de caracteres (...).” (BUGGY, 2007, p.16).

Os parâmetros práticos constituem-se em uma sequência de exercícios cuja complexidade vai aumentando gradativamente fazendo os aprendizes reunirem-se em grupos, produzindo coletivamente. Os exercícios são 4, sendo 2 individuais e 2 em grupo.

O primeiro exercício é individual e o mais simples e consiste em desenhar uma letra ‘a’ em uma folha de papel tamanho A4. Ele estabelece o primeiro contato com o desenho de caracteres, explora o potencial de trabalho do grupo e gera uma reflexão sobre o desenho tipográfico.

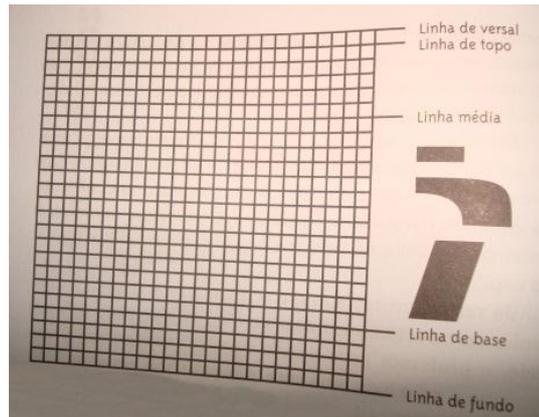


Figura 9: Exemplo de malha de construção, à esquerda, e módulos de construção dos tipos (imagem retirada do livro MECOTipo, 2007)

O segundo exercício, também individual, pede que se desenhe 62 letras maiúsculas e minúsculas juntamente com números a partir de módulos pré-determinados. Tanto os módulos, como uma malha de criação (figura 9) e as regras que determinam como usar esses módulos são criadas pelo aprendiz sob a supervisão do professor, pois precisam combinar-se de forma a resolver a problemática dos traços horizontais, verticais e diagonais dos caracteres com harmonia. O contato com os desenhos é mais intenso e complexo, pode-se perceber o grau de produtividade do grupo assim como, proporcionar a compreensão das possibilidades das relações entre semelhanças e diferenças no desenho dos caracteres de uma fonte, em especial das letras.

O terceiro exercício é executado por um grupo de 5 aprendizes que baseados em um tema devem desenhar os caracteres “n”, “o”, “H” e “O”. Esses caracteres foram retirados da análise do sistema ‘abcdefg’, que segundo Farias (2000, p. 39) é um programa informático que procura compreender e/ou ajudar no processo de criação de fontes considerando alguns caracteres-chaves a partir dos quais os outros se originam. O tema deverá ser definido pelo grupo através de um cruzamento de temas pessoais. Este deverá ter capacidade de influenciar a escolha de algumas características do desenho como, por exemplo, a largura das letras retangulares e o acabamento das hastes verticais. O grupo deve escrever um pequeno texto descritivo que expressará as qualidades do tema a serem usadas na fonte. Essas qualidades vão constituir o que Buggy (2007) chama de conteúdo semântico do projeto tipográfico que será explorado através da associação direta aos atributos do desenho de caracteres. Este exercício busca uma uniformidade na criação do desenho das extremidades dos traços, nas proporções entre altura e largura dos caracteres; e a exploração da equalização visual das espessuras de traço do desenho tipográfico. O

MECOTipo desaconselha a execução manual desta parte do método, sendo necessário o acesso a um computador para a realização da tarefa.

O quarto exercício consiste desenhar em grupo 100 caracteres de uma fonte de acordo com um novo tema definido por um novo grupo de 5 aprendizes seguindo uma grade de derivação. Esta grade consiste em desenhar primeiros os caracteres “n”, “o”, “H” e “O” seguidos pelos “p”, “h”, “a”, “e”, “c”, “j”, “v” e “k” nessa sequência exata. Os demais sinais, tais como sinais de pontuação e acentos pedidos no conjunto de caracteres devem ser criados a partir da observação dos mesmos em outras fontes similares de autores consagrados (BUGGY, 2007, p. 39). Do mesmo modo que o exercício anterior; este deve ser executado com a ajuda de um computador. A uniformização é mais uma vez o objetivo principal. Ela não se restringe apenas ao desenho dos caracteres propriamente dito, mas também é requerida na proporção dos espaços internos e intervalos dos caracteres. Dessa forma, o desenho torna-se coletivo assegurando que todos os caracteres pertençam à mesma fonte tipográfica.

Além do estímulo à criação de uma fonte display, o MECOTipo se propõe a avaliar a aprendizagem do desenho de caracteres. Assim, um sistema de avaliação foi criado para suprir esta necessidade. Sobre, ele temos:

O sistema de avaliação do MECOTipo mereceu uma atenção especial. Ele ganhou as páginas do capítulo 5 deste livro porque foi desenvolvido especificamente para avaliar desenhos de caracteres de fontes display. Além disso, ele resulta em afirmações linguísticas compreensíveis que valorizam e orientam os designers em formação. (BUGGY, 2007, p. 16).

Terminada a análise do método brasileiro, vamos passar a análise dos métodos estrangeiros, começando pelo de Leslie Cabarga e seus 5 métodos de desenho tipográfico.

2.2. CABARGA e suas formas de desenhar letras

Leslie Cabarga (2004) é um cartunista norte-americano que escreveu um livro visando ajudar os jovens designers a expandirem sua criatividade. Ele descreve 5 métodos de desenho tipográfico que são muito práticos. São eles: “*skeleton strokes*”, “*part department*”, “*straight ahead*”, “*modifying types*” e “*tracing scans*”.

O primeiro método é chamado de “*Skeleton Strokes*” que consiste em criar as letras a partir de simples linhas (figuras 10 a 12). Este método cria fontes sem serifa. Criados os perfis das letras com linhas diagonais, verticais, horizontais e curvas, elas ganham espessura (figura 13) e algumas letras são ajustadas para poder fechar os perfis (figuras 14

e 15). As letras depois devem ser aparadas para ficar com os terminais quadrados no limite da linha de topo para as minúsculas e para as maiúsculas o limite é a linha de versal (figuras 16 e 17). O “*Skeleton Strokes*” é tão versátil que pode ser usado para customizar caracteres.

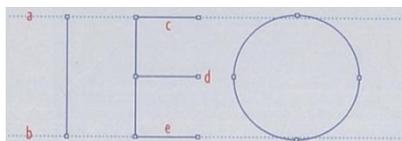


Figura 10: Primeiro desenha se linhas

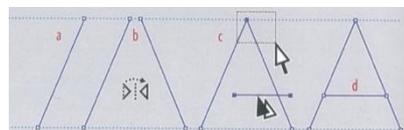


Figura 11: Atenção para as letras com diagonais, os ápices devem ser unidos

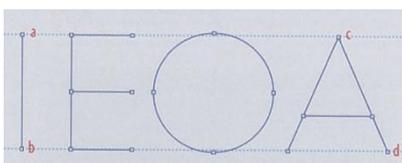


Figura 12: Visão geral do grupo



Figura 13: Dando espessura aos perfis



Figura 14: Verifique os perfis, observe que o “E” foi ajustado



Figura 15: Exemplo de como montar o “R”, o “N” e o “G”



Figura 16: As letras devem ser aparadas nas linhas guias



Figura 17: Visão geral do grupo de letras

O segundo método chama-se “*Part Department*” e também é um método para criar fontes sem serifa. Aqui o designer deverá criar um conjunto de peças para usar na montagem das letras. Letras maiúsculas e letras minúsculas usam conjuntos diferentes de peças (figura 18). Neste caso criou-se 9 partes que combinadas entre si formavam todas as letras do alfabeto minúsculo e maiúsculo, porém o próprio autor diz que às vezes o designer precisa alterar/adicionar ou subtrair partes para que as letras se formem com perfeição.



Figura 18: Grupo de módulos do “Part Department” e exemplo de como elas podem ser montadas

Este método não sugere que letra desenhar primeiro. Assim, determinam-se as formas básicas e os tamanhos, depois se devem criar as peças que comporão as letras. Somente então é possível montá-las. Nessa última fase, pode-se verificar a inadequação de alguma peça sendo necessário voltar às peças e modifica-las.

“*Skeleton Strokes*” e “*Part Department*” são métodos para criar caracteres sem serifa, dessa forma, Carbaga (2004) propõe uma forma de adicioná-las ao projeto. Ele mescla estes 2 métodos, pois são desenhados perfis de serifa que são usados como peças que devem ser acopladas as letras criadas nos métodos anteriores.

O terceiro método chama-se “*Straight Ahead*” e leva em consideração o modo como cada pessoa desenha à mão. Existe uma pequena análise da Goudy Bold (imagem 19) no livro, pois ela pode ter sido criada com esse método. O que observa se primeiro é que ela quase não tem linhas retas ou elipses simétricas. As serifas do topo e da base das letras são desiguais, o mesmo acontece de uma letra para outra. Nota-se a reprodução de certo padrão nas hastes que pode se tornar uma das partes principais na hora da montagem da fonte. Porém se a fonte estiver sendo feita a partir de um modelo feito à mão e digitalizado, pode-se desenhá-lo exatamente por cima, como se estivéssemos decalcando o desenho. Esse “desenhar por cima, ponto a ponto, sem o uso de montagem das letras” é o que Cabarga (2004) chama de “*straight ahead*”.

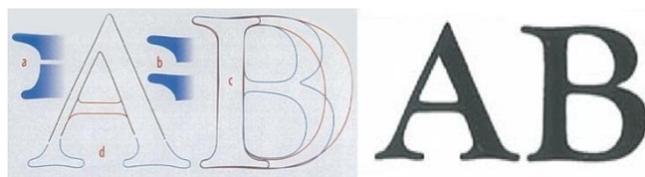


Figura 19: Goudy Bold, à esquerda, sem preenchimento para demonstração das irregularidades nas serifas e hastes; à direita, sua visão com preenchimento

O quarto método é chamado “*Modifying Type*”. Este método consiste em alterar uma fonte pré-existente para as necessidades do designer. Isto ficou mais simples com a introdução do computador e dos programas de edição de fonte atuais, pois segundo Cabarga (2004) é mais fácil trabalhar com um alfabeto existente do que desenhar o seu próprio, já que nesse caso muitas dos problemas que surgiriam com o projeto de uma nova fonte, como largura de caracteres, espaçamento e kerning não se apresentam (figura 20). A melhor forma de decidir usar ou não esse método é ponderando sobre questões como a dificuldade de alguns designers de resolver bem os problemas citados anteriormente.

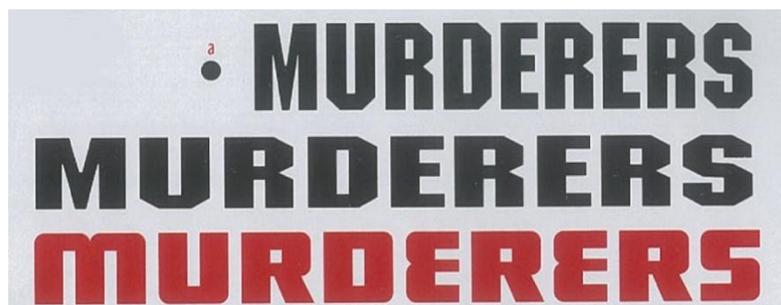


Figura 90: Exemplo do método “*Modifying Type*” sendo aplicado

O quinto método é o “*Tracing Scans*” e consiste em vetorizar um desenho de caracteres feito à mão que é digitalizado. Como é muito difícil um desenho à mão ser perfeito e não precisar de correções, eles são redesenhados no computador a fim de corrigir eventuais erros. Essa correção pode ser feita manualmente, onde o designer posiciona os pontos ele mesmo ou pode ser feita através do auto tracing que é uma função que a maioria dos programas gráficos vetoriais possuem na atualidade. Essa função faz exatamente o que seria feito manualmente. Porém, quem escolhe onde os pontos serão colocados é o programa. Ao final do processo, o desenho digitalizado provavelmente terá mais pontos em mais lugares do que se tivessem sido colocados manualmente.

A diferença básica entre o “*straight ahead*” e o “*tracing scans*” é que enquanto no quinto método você tem a opção de usar o software para vetorizar o desenho, no terceiro

método o designer desenha por cima do original digitalizado à mão livre sem permitir a interferência do software no desenho. Entretanto, os dois métodos vão gerar vetores que podem ser corrigidos pelo designer.

Auto tracing é uma fraca maneira de vetorização. Corrigir pontos que foram colocados no lugar errado demanda mais tempo do que simplesmente desenhá-los por cima do desenho digitalizado. Ele requer muita mão-de-obra para mover os pontos, apagar pontos não necessários e adicionar os pontos onde deveriam estar. A sua qualidade varia de programa para programa de acordo com o tamanho e da resolução do desenho a ser digitalizado e das várias configurações que certos programas têm para delinear o grau de precisão. As imagens que serão redesenhadas deveriam ser digitalizadas em alta resolução, e num tamanho grande de modo que as bordas da imagem fiquem distintas o suficiente para que quando aumentarmos o zoom ela não distorça nem fique confusa.

No final, independente de qual técnica seja utilizada; o resultado será o mesmo. Cabarga (2004) chama atenção para as regras quanto ao posicionamento de pontos num desenho vetorizado. Não existe diferença entre os métodos, as regras continuam sendo as mesmas. Trabalhar com um desenho digitalizado não significa que não podemos também utilizar as “*Skeleton Strokes*” ou “*Parts Department*”. Mesclar técnicas diferentes pode dar ao desenho das letras uma aparência diferenciada que requer o projeto gráfico.

Essas são algumas formas de desenhar tipos digitais, são os métodos que Cabarga (2004) cita em seu livro. No próximo tópico, Earls (2002) apresenta outra forma de desenhar tipos. Através de uma série de entrevistas com profissionais renomados no mercado de trabalho, outros métodos de desenho tipográfico nos são demonstrados.

2.3. EARLS e outros designers de tipos

Outra forma de conhecer como se desenham tipos é conhecendo como outros designers o fazem. O livro *Designing Typefaces* (EARLS, 2000) mostra através de pequenas entrevistas como alguns designers fazem para criar suas fontes. Estes designers estão inseridos dentro do mercado atual do design de tipos. É interessante notar que existe certa homogeneidade entre os já experientes no assunto, assim como observar a grande influência do computador em muitos casos.

Jonathan Barnbrook tem uma fundidora de tipos no Soho, bairro de Manhattan, Nova York, conhecido por ser habitado por muitos artistas. Do seu escritório, Barnbrook

dissemina uma mensagem política sobre o papel da tipografia atual. Ele emprega esta filosofia em cada trabalho de design gráfico que ele produz em sua empresa, inclusive nos seus desenhos tipográficos. Barnbook fala para Earls (2002) que na profissão que exerce o desenho é muito importante e que ele faz parte do processo de design de tipos. Ele mesmo põe esta máxima em prática:

Usualmente os tipos começam como rabiscados desenhados no sketchbook. Faço esses desenhos quando viajo ou eles simplesmente saem durante o processo de desenho. Normalmente, eu desenho algumas letras 3 ou 4 vezes antes de começar a desenhá-los verdadeiramente – isto me dá um sentimento sobre as letras. Esses rabiscos são desenhados no computador – não traçados e sim referenciados – e então são refinados. Trabalhar num computador pode ser difícil porque tudo é em preto e branco; não se tem a suavidade do desenho a lápis, então o trabalho parece terrível na primeira impressão. Mas depois de algumas horas de refinamento ele começa a parecer ok. (EARLS, 2002, p. 26, tradução do autor).

Akira Kobayashi nasceu em 1960, estudou na Universidade de Arte Musashino em Tóquio até 1983, depois trabalhou como designer para Sha-Ken Co, Ltd, um fabricante de equipamento fototipográficos. Ele começou a desenhar fontes depois de observar a Bembo num programa de editoração de fontes. “Depois de ver a letra ‘g’ mais alta que as demais minúsculas, eu imediatamente pensei que eu tinha cometido um erro, porque aquele não parecia ser o ‘g’ da Bembo. Depois de ver o ‘a’, e outra letra, eu comecei a entrar em pânico – nenhuma das letras parecia com a Bembo!” (EARLS,2002, p. 37). A inspiração de Akira vem dos mais diversos lugares, desde catálogos de fontes antigos até mesmo a caligrafia japonesa.

Eu sempre desenho esboços no papel; usualmente 10 ou 20 caracteres são desenhados à mão e o resto é desenhado na tela. Os desenhos às vezes são digitalizados e traçados à mão; outras vezes eles não são digitalizados e nesse caso, eu desenho diretamente na tela com meus esboços de lado.

Quando eu estou mais ou menos satisfeito com cada letra, a parte mais estimulante começa – o espaçamento de caracteres. O sucesso ou fracasso de uma fonte é uma questão de equilíbrio entre a parte branca dentro e fora das letras.

Então, o kerning: quando as letras são agrupadas juntas na forma de palavras, certas combinações de letras podem aparentar estranhas. O kerning é a solução, e um tipo de texto descente irá ter tipicamente centenas de pares de kerning ao longo dos dados da fonte. Para alcançar esse balanço no meu trabalho eu gasto muito tempo checando e ajustando o espaço branco entre as letras. Às vezes parece que eu gasto mais tempo me preocupando com o espaço branco do que com a forma das letras.

O próximo passo é a verificação. Eu escrevo um bloco de texto em inglês, alemão, Francês e espanhol, e checo o espaço entre as formas das palavras. Provavelmente ajudaria se eu pudesse ler todas essas línguas, mas mesmo assim eu consigo ter uma boa idéia de como o equilíbrio deve ser. Este processo costuma ser repetido inúmeras vezes. (EARLS, 2002, p. 38-39, tradução do autor).

Zuzana Licko é a designer da type foundry “Emigre” que publica uma revista de mesmo nome. Licko tem uma relação direta com a tecnologia de desenho de tipos mais do que com o desenho propriamente dito feito em metal ou à mão. “Eu digo que foi mais um acidente histórico. Eu nunca havia projetado tipos de nenhuma ordem, então meu estilo foi desenvolvido no meio digital.” (EARLS, 2002, p. 49). Sobre seus projetos, Licko diz:

Eu faço virtualmente todo o meu design e produção diretamente no computador. Normalmente, a única coisa que eu faço escrita é imprimir os tipos em laser para marcar as áreas que precisam de ajustes, ou desenhar formas alternativas. Então eu faço as correções na tela. Como resultado, minhas fontes não contêm traços de caligrafia ou qualquer outra mídia. Ao contrário, todas as formas vêm do que eu construí nos desenhos digitais. (EARLS, 2002, p. 49, tradução do autor).

Jean-François Porchez sempre projeta letras com um propósito bem definido. É essa demanda que o estimula a criar. Sobre isso ele diz o que se segue:

Eu tenho uma grande dificuldade de projetar fontes sem uma função ou briefing. Eu não posso criar uma nova forma simplesmente pelo prazer disso, é mais ao contrário; uma determinada demanda me faz procurar novas formas. Sempre há exceções, é claro, mas este é provavelmente o motivo de eu não produzir desenhos para futuras fontes. Eu acredito que o conceito vem depois de um longo período de reflexão, não de alguns desenhos rápidos no papel.

Um exemplo desse pensamento reflexivo é meu design para Anisette, umas duas semanas depois de ter iniciado o Projeto Le Monde. Eu queria experimentar novas formas de projetar tipos; eu comecei de uma inline principal para criar a versão condensada e expandida nas mesmas versões escuras e finas no Illustrator; criando depois os outline das formas.

Eu sempre tinha imaginado que um dia eu iria adicionar os caracteres minúsculos aos originais maiúsculos da Anisette. Então, numa manhã depois de completar a Ambroise na primavera de 2001, eu comecei a projetar algumas formas diretamente na tela. Menos de um mês depois, a família Anisette apareceu pronta para venda no site. Isto tomou um longo tempo pensando e desenvolvendo uma ideia intelectual. Design de tipos é mais um trabalho intelectual do que um trabalho manual, as ferramentas não influenciam diretamente nas formas, é mais o que você faz com seu cérebro, sua cultura e influências, sua leitura, que traz o que faz a diferença no trabalho. (EARLS, 2002, p. 63, tradução do autor).

Erick Spiekermann começou sua carreira fundindo tipos de metal para pagar seus estudos de história da arte na Berlin Free University, antes de se mudar para Londres e passar 7 anos como um designer gráfico freelancer. Ele é, talvez, o mais famoso dos 3 parceiros que, em 1979, fundaram a MetaDesign em Berlim, Alemanha. Para complementar seu trabalho, Spiekermann fundou a FontShop International em 1989 que publicou muitas das fontes da FontFont, incluindo muitos de seus próprios desenhos como o FF Meta e FF Info. No verão de 2000 ele sai da MetaDesign, retornando a vida de designer freelancer. Ele trabalhou como consultor e passou seu tempo entre Berlim, Londres e São Francisco. Quanto à sua técnica de desenho de tipos, ele fala o seguinte:

Eu esboço rapidamente com um lápis macio, tiro fotocópias das letras coladas e então digitalizo – inicialmente testo grupo de letras como na palavra 'Hamburgetfontiv'. Como eu não sou muito bom em digitalização, eu apenas uso os dados para apresentar o projeto e então outros designers completam o alfabeto, corrigindo meus terríveis outlines, aumentando as larguras, etc.

Eu estou aprendendo a usar os programas, mas ainda desenho mais rápido do que digitalizo e eu prefiro trabalhar como diretor de arte, criando o conceito e então supervisionando o trabalho das outras pessoas, muito como o que Lange fez comigo há 24 anos. (EARLS, 2002, p. 97, tradução do autor).

Jeremy Tankard à primeira vista parece ser um designer moderno. Enquanto Barnbrooks e Brodys do mundo estão intencionalmente propagando suas ideologias e políticas através do seu trabalho, Tankard foca na mensagem que seu cliente quer passar. O produto da Central St Martins e Royal College of Art na Inglaterra, seu interesse por tipografia e design de tipos começou, como o de muitos, através da experimentação com trabalho em impressão tipográfica. Hoje uma figura de reputação global, sua primeira fonte, a Disturbance, foi desenhada nas aulas do RCA para ser uma afronta ao alfabeto. Quando indagado sobre seu processo de criação de fontes, ele responde:

Eu começo com um esboço em A5. Eu olho para o mercado e o que ele precisa e como conseguir uma potencial resposta do usuário. Como eu sou de uma corporação de design de background, eu tento a olhar os benefícios da 'nova' fonte de texto que irei trabalhar para reforçar a companhia e continuar. Não sou um admirador dos revivals – eles não são meu campo. Outros designers são bons fazendo suas versões da Bodoni ou Garamond, mas eu prefiro tentar criar algo 'novo' baseado na história, etc.

Os cadernos ficam cheios de ideias, pesquisas, questões e respostas para: como desenhar um novo tipo? O mundo precisa da outra fonte? Etc... Então eu começo a transferir meus esboços para o FontStudio. O teste inicial dos caracteres em desenvolvimento – observando proporção, cor, estrutura. Eu faço quase tudo no FontStudio, mas nos últimos estágios eu levo a fonte para o FontLab para construir a matriz. Depois de importar o kerning do FontStudio, então eu sugiro um tipo.

Uma vez que o PostScript do FontLab para Mac está pronto eu pego os arquivos e levo para o FontLab para fazer a versão para PC, gerando os arquivos TrueType – eu começo uma versão delta da fonte, isto é feito no PC. Finalmente, a fonte do Mac vai para RoboFog para ser corretamente conectada.

Para criar as versões para PC, eu uso TransType para fazer as fontes PostScript base. Então eu pego essa fonte convertida no FontLab do meu PC e reconstruo ela. Eu acho que isto parece manter uma coerência entre as fontes.

Eu gasto muito tempo para fazer da forma o que eu quero com elas – o encaixe, o espaçamento, sugerindo e finalmente concebendo-as. Eu fico admirado que alguns designers possam 'fazer uma fonte por semana' quando isso me consome um ano – eu gosto de curtir o processo! Mesmo que eu tenha ido ao inferno recentemente com a Bliss. (EARLS, 2002, p. 110-111, tradução do autor).

Erik van Blokland estudou na Real Academia para Artes Finas e Aplicadas, em The Hague, capital da Holanda do Sul, província dos Países Baixos. Em 1987, o design de tipos era ensinado sem computadores, concentrado no desenho, na caligrafia, no recorte,

fotografia, etc. Ele passou um bom tempo para aprender a desenhar fontes no computador. Quando o Fontographer foi lançado ele já tinha experiência suficiente para conseguir trabalhar com o programa. Mais tarde ele trabalhou na MetaDesign, em Berlin, e depois na FontShop. Atualmente, trabalha no seu estúdio em The Hague, Países Baixos. Quando indagado sobre sua forma de desenhar tipos, ele respondeu:

Às vezes eu começo com um desenho à mão, então eu os digitalizo, traço e redesenho na tela. Às vezes eu gosto de deixar as linhas grosseiras e isto significa que eu ainda vou ter que editar cada ponto e cuidadosamente equalizar essa 'grosseira'. Outros tipos são desenhados diretamente na tela. (EARLS, 2002, p. 134, tradução do autor).

Ao observarmos as afirmações dos entrevistados por Earls (2002), notamos que o processo criativo tende a ser algo pessoal. As declarações só vêm para confirmar que não há como afirmar que um método seja mais correto do que o outro, pois como na maioria dos processos criativos não há um consenso sobre qual a melhor forma de desenhar tipos (EARLS, 2002). Entretanto, no caso de dúvida sobre como desenhar uma ou outra letra, pode-se procurar em tipos consagrados e famosos a solução para algum problema que nos preocupa.

Dessa forma, chegamos a análise de Karen Cheng, onde a comparação busca a melhor forma para desenhar uma mesma letra em fontes tipográficas digitais diferentes.

2.4. CHENG e sua análise tipográfica

O livro *Designing Types* de Karen Cheng (2006) é uma compilação sobre análises de várias fontes tipográficas. É feita uma comparação entre várias delas e tenta se criar uma lógica para o bom design de tipos. Também são analisados números, sinais de pontuação e acentuação. A análise contempla a maior parte dos caracteres necessários para uma fonte tipográfica.

Ao observar-se a estrutura da análise notamos que um determinado método de desenho de tipos pode ser criado. Desde a forma como se começa a analisar as letras, do que poderia resultar um mapa de derivação, até o momento onde se analisa o desenho de forma microscópica. Curvas e espessuras são estudadas de modo a esclarecer a comparação. É dividido em letras serifadas maiúsculas e minúsculas, e em letras não serifadas maiúsculas e minúsculas.

No primeiro grupo, as maiúsculas serifadas, divide-se novamente as letras. Estas são reagrupadas em: arredondadas (O, Q, C, G, S), quadradas arredondadas (B, P, R, D, J,

U), quadradas (E, F, L, H, I, T), diagonais (V, A, W, X) e diagonais quadradas (M, N, K, Z, Y). Ainda há outra categorização quanto ao seu tipo de projeto, são elas: as double-story (E, F, H, B, P, R, S, K, X, Y), letras com lados abertos (L, T, X, K, Z, J), letras largas (M, W) e letras estreitas (I, J). Entretanto, não é seguida essa divisão. Não fica claro por que a ordem seguida é outra.

No decorrer da análise, algumas dicas de como desenhar determinadas letras são dadas. Com relação às maiúsculas serifadas, o “Q”, o “S” e o “W” são analisadas de modo a criar um passo-a-passo de como construir essas letras.

Segundo Cheng (2006), o “Q” é um “O” com cauda e existem cinco maneiras de unir esta cauda a curva do “Q”. São elas: (1) a cauda flutua da parte à esquerda mais baixa como uma conexão, um traço caligráfico, (2) a cauda pode ser desconectada e ser sobreposta, ou desconectada e tangencial, (3) a cauda pode começar dentro do arco tão longa quanto o menor espaço interno da letra permite próximo o suficiente do arco, (4) a cauda pode ser longa o suficiente para permanecer clara, mesmo que diminuindo o tamanho da letra e (5) a cauda flutua do lado direito mais baixo do arco. Esta solução acontece quando a cauda tem o formato de z, como em Baskerville e Didot (figura21).



Figura 21: “Q” da Baskerville e da HTF Didot, exemplos de cauda em forma de z (imagem retirada do livro Designing Types, 2006)

Quanto ao “S” é descrito uma forma de como montar-se a letra. Primeiro dois círculos devem ser empilhados. A seguir, o círculo de baixo deve ser aumentado para dar mais estabilidade à base. Então, os círculos devem ser expandidos para passarem levemente da linha de base e de topo. Finalmente, ambos os círculos devem ser abertos e a cauda deve se estender um pouco, lembrando que a longa cauda é parte de um círculo maior e que ira requerer um ajustamento futuro. Por ultimo, o nó do centro deve ser

suavizado para uma diagonal contínua. A parte mais grossa do S ocorre justamente nessa área de tensão.

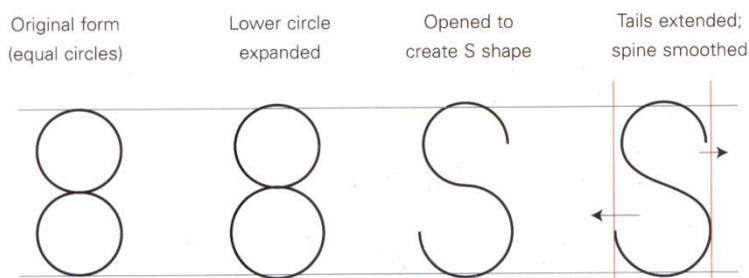


Figura 22: Montagem do “S” (imagem retirada do livro *Designing Types*, 2006)

Já o “W” é constituído de um “V” duplo com ligadura. Segundo Cheng (2006), existem três métodos de construção: a forma do “V” pode ser condensada e unida; a forma do “V” pode ser expandida e sobreposta; ou a primeira forma do “V” pode ser cortada da segunda. O “W” unido é mais fácil de ser construído, já que formas condensadas do “V” são simples se postas uma do lado da outra.

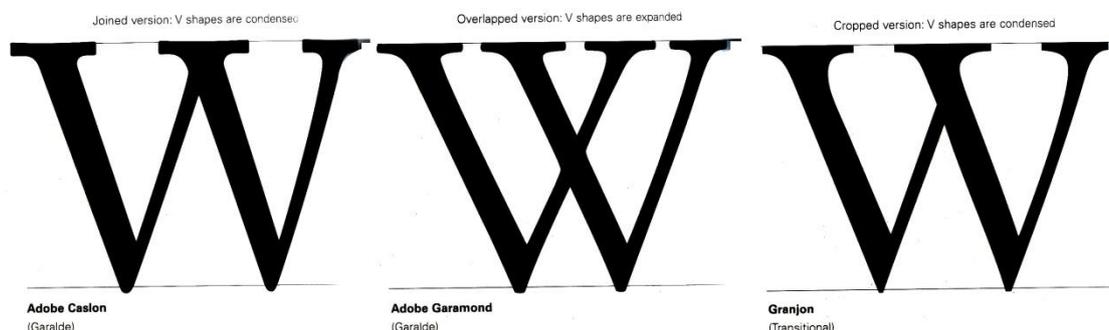


Figura 23: Tipos de montagem de “W” (imagem retirada do livro *Designing Types*, 2006)

Terminado o grupo das maiúsculas serifadas, segue-se o grupo das minúsculas serifadas. Mais uma vez as letras são separadas em grupos a partir das suas formas semelhantes. Porém, por serem mais complexas, as minúsculas precisam de 2 novas categorias além das redondas, quadradas e triangulares. Especialmente aquelas que possuem ombro (n, h, m, u, r) e as letras verticais (i, j, f, t, l). Quanto a categorização das minúsculas serifadas, Cheng (2006) afirma que:

“Talvez a melhor maneira de trabalhar com minúsculas seja dividindo-as pela sua largura. Sendo assim tenho 4 grupos: largura expandida (m, w), largura média (o, b, d, q, g, n, h, u, k, v, x, y, z), largura estreita (c, e, a, r, s) e largura extra estreita (i, j, f, t)”. (CHENG, 2006, p. 73)

As letras sem serifa são mais fáceis de construir do que suas respectivas serifadas. Segundo Cheng (2006), sem distrações decorativas, até mesmo um pequeno erro de proporção, cor ou balanço parece óbvio. Onde existem poucos elementos, a qualidade de cada elemento de ser perfeita e eles precisam ter colocação na composição.

Apesar da falta das serifas, a maior diferença entre as sem serifas e as serifadas é o contraste. O baixo contraste das sem serifas sempre cria um problema de cor na intersecção dos dois traços: hastes unidas tendem a se encherem de tinta quando impressas, especialmente nos tipos pequenos. Em geral, a melhor estratégia envolve afinar os traços e/ou alterar os ângulos dos traços.

Uma vez que o grupo das maiúsculas sem serifas acabou, Cheng (2006) passa a analisar as minúsculas sem serifa. Como nas serifadas, as minúsculas sem serifa são mais claras que as maiúsculas. Entretanto, porque as sem serifa são, em geral, mais uniformes na sua construção, a diferença de cor é muito mais sutil. A altura x das sem serifa é usualmente maior do que das fontes serifadas. Alturas x altas reduzem a congestão na união dos traços, uma consideração importante para as letras de baixo contraste. Para manter a legibilidade, altas alturas x oferecem ascendentes mais altas. Ascendentes mais altas fazem certas letras mais distintas. Descendentes longas são raras, já que elas são ineficientes no texto.

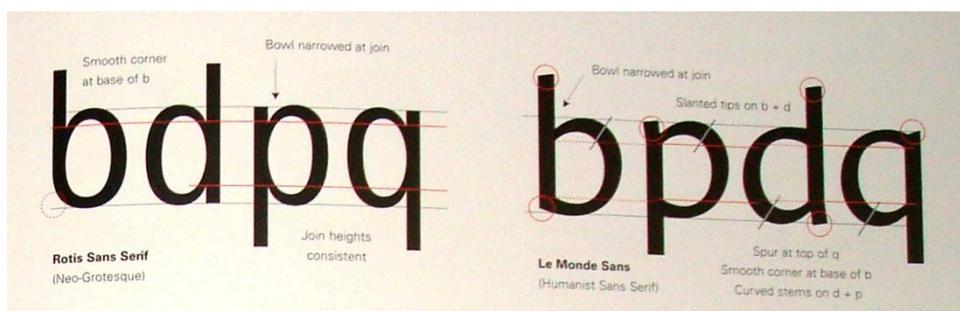


Figura 31: Diferenças das alturas dos entalhes dos “b”, “p”, “d” e “q” (imagem retirada do livro *Designing Types*, 2006)

Um grupo que demonstra bem as dificuldades das minúsculas sem serifas é o “b”, “d”, “p” e “q”, pois seus entalhes são mais problemáticos do que nas outras letras, porque o baixo contraste reduz o tamanho deles. Podem ser usados 2 métodos para resolver este

problema: a haste pode ser cortada ou angulada fora do bojo, e/ou o traço do bojo pode ser afinado na união. Esses entalhes devem ser eliminados completamente através do redesenho das letras sem a cauda proeminente.

A análise de Cheng (2006) joga uma luz sobre as dúvidas quanto como desenhar os caracteres, alguns deles complexos como o “x”, sendo assim um manual essencial para o desenho tipográfico. Depois de passarmos pelos métodos disponíveis nas bibliotecas, continuaremos em direção a metodologia utilizada neste trabalho.

3. Metodologia de Pesquisa

Inicialmente, foi levantada uma lista de livros, catálogos, sites e revistas onde seria possível achar os nomes dos designers de tipos que estávamos procurando para nossa pesquisa.

Uma vez redigida essa lista, procuramos os nomes dos profissionais que iríamos entrevistar. Da lista de nomes dos designers foi feito um ranking para ter um modo de futuramente escolher quais profissionais entrevistar, tendo em vista uma vasta gama de nomes. O ranking constituía-se em atribuir uma estrela ao nome do designer cada vez que ele aparecesse em uma publicação diferente. Com o ranking pronto, foram observados os nomes e levantados os contatos desses profissionais.

O passo seguinte foi a elaboração da entrevista. O referencial teórico contido nesta pesquisa ajudou na elaboração das perguntas da entrevista. A entrevista é semi estruturada e deve se ter em mente, no momento da elaboração das perguntas, o objetivo principal da pesquisa e a forma como se pretende aplicar esta entrevista, pois esta vai influenciar diretamente na sua composição. Paralelamente a criação da entrevista, o primeiro contato com os profissionais foi iniciado. Este se deu via e-mail.

Depois de redigida a entrevista, esta foi testada com 1 dos profissionais para verificação da sua adequação as necessidades da pesquisa. Desse modo, uma entrevista teste foi feita. Mediante a necessidade de modificação, as perguntas base iniciais foram modificadas para melhor se ajustar a pesquisa.

Corrigida, a entrevista foi aplicada com os 8 profissionais da listagem. Preferencialmente a entrevista deveria ser aplicada presencialmente e gravada porque muitas vezes quando uma entrevista é feita via e-mail, ela tende a ser breve já que não há uma interação entre o entrevistado e o entrevistador. Entretanto, no caso desta pesquisa, a

aplicação das perguntas dependeu da disponibilidade do designer a ser entrevistado. Alguns não tinham disponibilidade para uma entrevista presencial, optando pela via e-mail.

Das entrevistas, 4 delas foram presenciais, estas foram transcritas e agrupadas com as outras realizadas via e-mail, que também contabilizaram 4. Após a transcrição, segue-se a fase de redação dos perfis e dos métodos dos designers. Independente da forma como a entrevista foi aplicada, esta fase deve ser realizada para obtenção dos métodos dos profissionais.

Para uma melhor compreensão, é importante a identificação de cada etapa dos métodos de cada designer. Essa identificação fica mais fácil depois de redigidas as entrevistas e criados os perfis de cada um dos entrevistados. Esse processo também vai facilitar o cruzamento dessas metodologias e a sua análise.

3.1. Fontes de Pesquisa de Nomes de Designers de Tipos

Para se estudar os métodos utilizados pelos designers de tipos recifenses é preciso conhecê-los. Como “designers de tipos recifenses” entende-se todos aqueles que residem e atualmente profissionalmente no Recife, mesmo não tendo nascido na cidade. Dessa forma, foi pesquisado em catálogos de eventos e exposições, catálogos de tipos e sites especializados, como sites de type foundries, distribuidoras de fontes e de divulgação de produção tipográfica os nomes desses profissionais. Professores da Universidade Federal de Pernambuco também foram indagados sobre os nomes. Abaixo a lista do material utilizado na pesquisa dos nomes:

EVENTOS	1° Congresso Brasileiro de Tipografia Tipografia Brasilis 2ª Mostra de Tipos Brasileiros
CATÁLOGOS	Catálogo Fontes Digitais Brasileiras Catálogo tipos Latinos 2004 Catálogo tipos Latinos 2006 Catálogo tipos Latinos 2008

SITES	My Fonts - http://www.myfonts.com/ (distribuidora)
	T26 - http://www.t26.com/ (type foundry)
	Tipos do aCaso - http://www.tiposdoacaso.com.br/ (type foundry)
	Tipos do Brasil - http://www.tiposdobrasil.com/ (divulgador)

Tabela 1: Lista de fontes de pesquisa de nomes de designers de tipos

Nos catálogos do Tipos Latinos dos anos de 2004, 2008 e 2010 foram encontradas 9 ocorrências. O catálogo do evento Tipografia Brasilis 2 forneceu mais 2 nomes. No catálogo de Fontes Digitais Brasileiras foram encontrados mais 10 nomes. Nos sites Tipos do aCaso, My Fonts, Tipos do Brasil e T26 foram encontrados mais 11 nomes. Ao todo, foram contabilizados 32 nomes de designers de tipos atuantes no Recife.

Fonte/Designer	Alan Lima	Buggy	Diego Credidio	Fátima Finizola	Gustavo Gusmão	Marcos Buccini	Matheus Barbosa	Paulo W
1º Congresso Brasileiro de Tipografia		*						
Catálogo Fontes Digitais Brasileiras		*	*		*	*		
Catálogo tipos Latinos 2004		*	*		*			
Catálogo tipos Latinos 2006				*				
Catálogo tipos Latinos 2008		*					*	
Indicados por Buggy	*		*	*	*	*	*	*
Indicados por Fátima Finizola	*	*			*		*	*
Indicados por Isabella Aragão	*	*		*	*			
My Fonts		*						
T26								*
Tipografia Brasilis 2		*	*					
Tipos do aCaso		*				*		
tiposdobrasil.com.br				*				

Tabela 2: Lista de fontes x nomes de designers

Para a escolha dos nomes, foi criada uma classificação por ordem de aparecimento em fontes distintas. Cada vez que um nome aparecia ganhava uma estrela no ranking. Feito isso, foi observado quais profissionais estavam no topo da lista. Desse modo, foram encontrados os nomes dos 8 designers mais citados nas referências anteriormente citados. Em ordem de quantidade de aparição, os nomes são: Buggy (9), Gustavo Gusmão (4),

Diego Credidio (3), Fátima Finizola (3), Matheus Barbosa (2), Alan Lima (2), Paulo W(2) e Marcos Buccini (2).

Após o levantamento dos nomes, foi redigido um pequeno roteiro para uma entrevista. Inicialmente foram usadas como base as referências observadas no Livro *Designing Typefaces* (EARLS, 2002), onde os entrevistados discorrerem sobre suas experiências iniciais com a tipografia, como começaram a trabalhar com design tipográfico e o principal, como desenham seus tipos.

3.2. Roteiro para Entrevista

Os objetivos da entrevista são conhecer um pouco da formação acadêmica do entrevistado, depois saber como se deu seu contato com a tipografia e como foi inserção dela na sua vida profissional. Passada essa parte que foi utilizada para traçar o breve perfil de cada um dos entrevistados, segue-se a parte principal. As perguntas vão se voltar para a forma de desenhar tipos. Estas são as perguntas mais importantes porque tratam do que realmente interessa a pesquisa.

Esta entrevista foi estruturada em tópicos que depois se tornaram perguntas. Desse modo, um questionário base foi elaborado para servir de guia. Este questionário foi aplicado em um teste inicial para verificar a eficácia do mesmo. Após este teste, foi verificado que existiam alguns pontos a serem melhorados e o questionário inicial foi melhorado, pois existiam questões a cerca da produção da fonte digital que não eram contempladas no primeiro modelo da entrevista.

As entrevistas foram aplicadas de acordo com a disponibilidade dos designers. Mesmo tendo sido planejado para ser feito presencialmente, alguns questionários foram enviados por e-mail. Assim, 4 das entrevistas foram feitas presencialmente: Matheus Barbosa, Marcos Buccini, Diego Credidio e Buggy tiveram suas entrevistas gravadas e depois transcritas. Gustavo Gusmão, Fátima Finizola, Alan Lima e Paulo W receberam as perguntas e enviaram as respostas via e-mail.

As perguntas foram baseadas nos depoimentos dos designers no livro *Designing Typefaces* (EARLS, 2002) que referiam-se a formação acadêmica, experiência de mercado, como conheceu e começou a trabalhar com tipografia e design e por fim, o interessante para a pesquisa, como desenham tipos digitais.

01. Qual sua formação?
02. Há quanto tempo trabalha com tipografia?
03. Como surgiu seu interesse por tipografia?
04. Qual designer de tipos você admira?
05. Quais são suas fontes digitais favoritas?
06. Pra você, como seria uma boa fonte?
07. Como você desenha seus tipos?
08. Como se dá seu processo criativo?
09. Como é seu processo de desenho para uma nova fonte? Por onde você começa?
10. Onde você busca inspiração para desenhar?
11. Qual a letra mais difícil de desenhar na sua opinião?
12. Você costuma desenhar a mão ou direto no computador?
13. Quais softwares você usa?
14. Se você desenhar a mão, o que você faz com estes desenhos?
15. Como você determina a proporção largura-altura e entre os caracteres?
16. Você usa alguma letra como base para começar a desenhar as outras?

Tabela 3: Primeira versão das perguntas para entrevista

A entrevista teve uma primeira versão que foi submetida a uma entrevista teste com Matheus Barbosa, depois deste teste ela foi revisada e adequada a questões mais específicas que não eram contempladas nas perguntas iniciais, como por exemplo, a quantidade de testes que cada profissional realiza. Sendo assim, chegamos a seguinte lista de perguntas para a entrevista:

01. Qual sua formação acadêmica?
02. Como conheceu a tipografia e como surgiu o interesse por ela?
03. De que modo você inseriu a tipografia no seu trabalho?
04. Como você desenha tipos digitais?
05. Como se dá o processo de produção de uma fonte digital?
06. Por onde você começa? Existe uma pesquisa histórica?
07. Onde você busca inspiração para as formas das letras?
08. Quantos testes de forma você faz? Existe alguma letra mais difícil de desenhar?
09. O processo é manual ou direto no computador?
10. Qual programa de edição de fontes você usa e por que o escolheu?

Tabela 4: Versão final da entrevista

Após a coleta de dados junto aos profissionais, o perfil de cada profissional foi elaborado juntamente com a descrição de como eles relataram que desenham fontes. Não foi possível fazer uma observação da técnica desses profissionais, sendo assim, só contamos com o relato autocrítico no que diz respeito à metodologia de desenho tipográfico.

Parte II | Coleta de Dados

4. Resultados Obtidos

4.1. Perfis dos Designers de Recife

A seguir, um breve perfil de cada um dos entrevistados:

Leonardo Araújo, também conhecido como **Buggy**, tem mestrado em design pela UFPE, fundou e coordenou o curso de design gráfico das Faculdades Integradas Barros Melo, é colaborador da Universidade Salvador – UNIFACS e trabalha como professor titular da disciplina de tipografia da UFPE além de ser o coordenador do LTA – Laboratório de Tipografia do Agreste. Buggy fundou a primeira type foundry digital do nordeste, a Tipos do aCaso. Trabalhou com empresas como Ford, Unilever e WalMart. Suas principais fontes digitais são: Cordel, Disquete, Bitmap, Oxe, Régua, AvantBuggy, Lia and Fatwood.



Figura 32: Lia, à esquerda, e Fatwood, à direita (imagens adquiridas no site www.tiposdoacaso.com.br, acessado em 10 de novembro de 2010)

Gustavo Gusmão é formado em design gráfico pela Universidade Federal de Pernambuco. Gusmão co-fundou a Mooz, um estúdio de design e ilustração que em 2008 ganhou o prêmio de “Tipos e Impressão” na exibição Pernambuco Design. Ele já trabalhou com a Fundação Joaquim Nabuco e atualmente está vinculado a RGA Comunicação, em Pernambuco. Sua produção tipográfica gira em torno de fontes para texto.



Figura 32: Japiassu (imagem adquirida no site www.mooz.com.br, acessado em 10 de novembro de 2010)

Diego Credidio é formado pela Universidade Federal de Pernambuco e através da mesma instituição, ele obteve seu mestrado. Atualmente, Credidio trabalha para o CESAR – Centro de Estudos e Sistemas Avançados do Recife desenvolvendo aplicativos para celular. Sua produção tipográfica é pequena e de caráter experimental. Como principais fontes temos a Wayana e a Cabra da Peste.

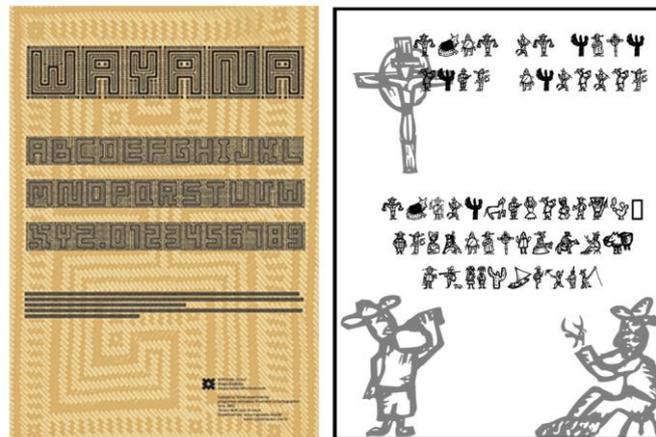


Figura 33: Wayana, à esquerda, e Cabra da Peste, à direita (imagens cedidas pelo Diego Credidio)

Fátima Finizola é doutoranda em design pela UFPE, sócia-diretora da Corisco Design Gráfico e colaboradora do projeto colaborativo Crimes Tipográficos e do site Tipos Populares do Brasil. Atualmente integra a diretoria da ADG Brasil, gestão 2010-2011. Suas principais fontes digitais são Zabumba Folk e 1Rial.



Figura 34: Zabumba, à esquerda, e 1Rial, à direita (imagem cedida pela Fátima Finizola)

Matheus Barbosa é pós-graduando da Universidade de Buenos Aires em Desenho Tipográfico. Desenvolveu projetos para Globo Nordeste, Chesf, Prefeitura Municipal do Recife, MinC e Governo do Estado de Pernambuco. Trabalhou com decoração urbana, identidade visual, editorial, promocional e tipografia. Atualmente, Barbosa ministra o curso de caligrafia Tipocracia + Letramão e de Caligrafia Básica Fundamental. Ele também desenvolve projetos de design no Estúdio Cabeça, em parceria com Sebba Cavalcante e Lucídio Leão. Sua produção tipográfica tem como base a caligrafia, desse modo suas fontes tem uma aparência diferenciada.



Figura 35: Esboços caligráficos de Matheus Barbosa (imagens adquiridas no site www.matheusbarbosa.com.br, acessado em 10 de novembro de 2010)

Alan Lima se formou pela Universidade Federal de Pernambuco quando o curso de Design da instituição ainda atendia pelo nome de desenho industrial - programação visual.

Ele atua como designer gráfico e de tipos. Sua fonte de maior repercussão é a Lana, que surgiu do seu trabalho de graduação.



Figura 35: Flora, à esquerda e Lana, à direita (imagens cedidas pelo Alan Lima)

Paulo W é um designer gaúcho, autodidata que atualmente reside em Recife e trabalha apenas para fazer fontes tipográficas digitais, foi dono de um dos mais importantes escritórios de design de Vitória-ES e, em 2005, fundou a type foundry digital Intellecta Design. A Intellecta Design possui 496 fontes tipográficas digitais a venda no site MyFonts - www.myfonts.com. Dentre elas a de maior sucesso em vendas é a Penabico.



Figura 36: Penabico, à esquerda e Van den Velde, à direita (imagens adquiridas no site <http://intellectadesign.blogspot.com>, acessado em 10 de novembro de 2010)

Marcos Buccini é mestre em design pela Universidade Federal de Pernambuco. Já ministrou aulas em faculdade particular e atuou como professor substituto na UFPE. Atualmente, ele trabalha como professor e coordenador do núcleo de animação no CAA-UFPE. Buccini produziu fontes digitais em nível experimental e a sua principal é a cafeína.

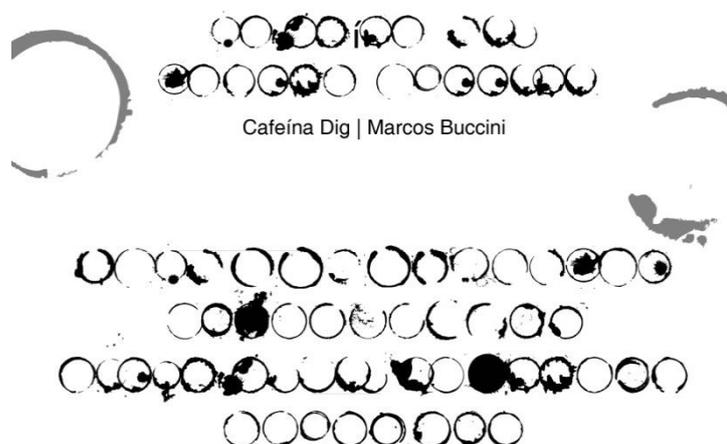


Figura 37: Cafeína (imagem adquirida no site www.dafont.com/marcos-buccini, acessado em 10 de novembro de 2010)

4.2. Métodos de Desenho de Tipos dos Designers de Recife

A seguir, o que foi coletado quanto aos métodos de cada designer:

4.2.1. Alan Lima

O processo criativo de uma nova fonte, no caso de Lima, começa com um momento de registro e incubação de ideias. Existe uma pesquisa de referência quando a fonte digital precisa de um embasamento mais forte, mas quando o trabalho é experimental, Lima utiliza-se de seus desenhos feitos à mão no papel com lápis e digitalizados no computador. “O começo pra qualquer tipo de fonte é sempre com papel e lápis. Registro a ideia e depois em um papel maior procuro redesenhar com um refinamento melhor, pra ajudar na digitalização e facilitar a vetorização. Desenho mais ou menos numa altura de 3 a 5 cm [altura-x] pra ir tendo uma base da fonte e ver os detalhes que os caracteres podem conter. Às vezes, não sigo muito a regra do n-o-h para caixa-baixa ou S-O-H para a caixa-alta, pois algumas fontes [as mais experimentais] surgem a partir de um caractere qualquer que desenhei [tipo o 'f', 'a', etc], apesar de sempre utilizar a árvore de derivação de caracteres, para ir projetando os outros e, assim, ter uma maior uniformidade”.



Figura 38: Passo-a-passo do Alan Lima

Em quase tudo Lima vê componentes que podem ser utilizados no desenho de caracteres, isso faz com que ele esteja sempre atento a tudo ao seu redor, pronto para registrar ideias e testar novas formas de desenho. Ele diz não conseguir fazer tudo de uma vez. “Faço por camadas: registro [primeiras ideias], incubação, pesquisa de referências, desenvolvimento [melhorias e refinamento], mais incubação, escaneamento [digitalização], vetorização, transformação em arquivo de fonte e impressão. Às vezes tenho que retornar à etapa de vetorização para corrigir alguns erros em caracteres, assim reimprimindo pra ir fazendo testes”.

Quanto a montagem dos caracteres, Lima diz que o “x” e o “s” são os mais complicados, pois o “x” compõe-se de um par de diagonais e achar o balanço de branco para o seu contorno é trabalhoso. Já o “s” dá trabalho pela sua curvatura. Além desses caracteres, ele também cita o “u” e o “v”, pois por serem letras muito parecidas merecem uma atenção especial na hora de diferenciá-los para que palavras como “uva” ou “válvula” não pareçam estranhas.

A técnica básica de Lima consiste em vetorizações de desenhos feitos à mão ou de algum outro modo analógico. Ele costuma começar usando o Adobe Illustrator e só então passar para Fontlab. A escolha desses programas deu-se mais por afinidade do que por qualquer outro motivo. Ele utiliza as camadas do Illustrator para construir os caracteres em partes separadas: “Tendo as partes dissociadas, fica fácil editar alguns pontos que seriam trabalhosos se estivéssemos apenas com a forma toda unificada”. Desse modo, quando ele tem todo o seu trabalho pronto no primeiro software, ele unifica as partes e as leva para o

Fontlab. Ele transporta caractere por caractere para seus lugares correspondentes com muita atenção para evitar erros. Ao final desta etapa, Lima tem o arquivo de fonte digital pronto para ser usado para impressão.

4.2.2. Buggy

Buggy relata que quando o grupo que formava a Tipos do aCaso tentava transmitir o seu método de desenho tipográfico, eles começavam por três possibilidades básicas: ou totalmente manual, ou totalmente digital, ou uma mistura das duas primeiras. As ideias poderiam vir dessas três raízes. A preferência era pela técnica que mesclava o manual com o digital, fazendo-se o sketch na mão para depois passar para o computador.

As pesquisas são feitas de acordo com a demanda do projeto. Buggy conta que no projeto dos dingbats Manguebats e Armoribats houve uma pesquisa científica mais aprofundada no sentido de descobrir porque determinado ícone é importante para aquele movimento. A intenção desse tipo de pesquisa não é questionar e sim achar o conceito correto para determinado símbolo.

Buggy trabalha com um sistema que ele relata em seu livro O MECOTipo, onde se busca um tema como inspiração para desenvolver um alfabeto. É baseado nisso que ele buscar trabalhar suas fontes atualmente. “A minha primeira tentativa de fazer uma letra com cara de letra, que tivesse um comprometimento maior com a leitura foi uma fonte chamada Ana que eu fiz um meu processo de mestrado”. Neste projeto e na fonte Lia, Buggy buscou transmitir características de pessoas para as estas fontes num processo de tentar objetivar o abstrato. Essa técnica é descrita em detalhes no seu livro anteriormente citado.

Dependendo do projeto e dos prazos, o número de testes que Buggy emprega no desenvolvimento das suas fontes vai variar. Ele imprime os desenhos e retoca com lápis, caneta, ou nankin para fazer as alterações. “Você não está fazendo a fonte para ser impressa e não para ser usada em tela? Como é que você não vai imprimir? Por que não imprimir?”. Apesar disso, ele assume que se atém mais a tela.

Questionado sobre as dificuldades na hora de desenhar uma fonte tipográfica, Buggy diz que entender que o designer projeta o espaço em branco é o mais difícil. Ele assume que atualmente espaçar os caracteres ainda é difícil, pois tem dificuldade de pensar em projetar o espaço em branco. O kerning é outro ponto complicado, Buggy diz que quanto

menos pares de kerning você tem, possivelmente mais bem feito o seu projeto é. A solução seria unicamente a prática.

Buggy ainda usa o Fontographer. Ele tentou usar o Fontlab, porém suas experiências com o programa não foram positivas fazendo-o desistir dele por enquanto. Apesar de assumir não ser a melhor forma, ela diz que desenha os caracteres no Illustrator e leva dele para o Fontographer.

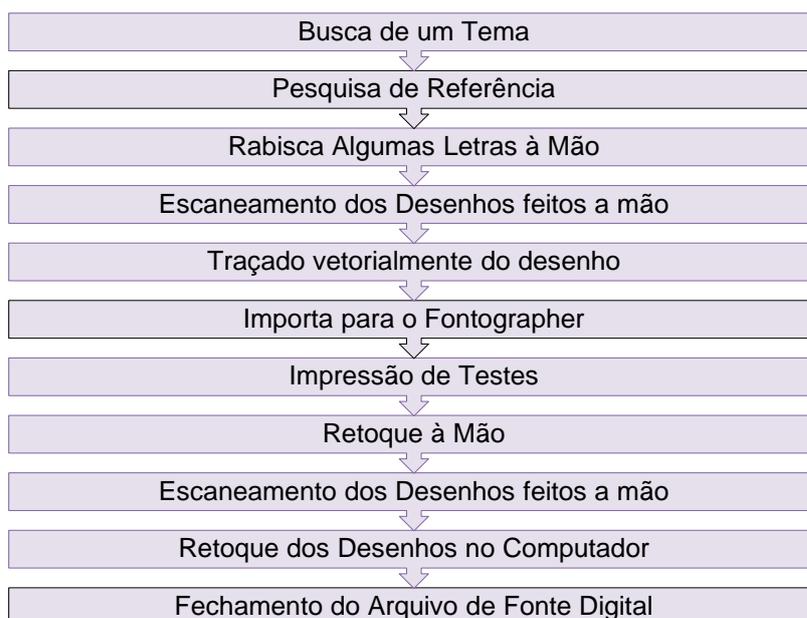


Figura 39: Passo-a-passo de Buggy

4.2.3. Diego Credidio

A primeira fonte de Credidio foi um dingbats baseado no tema cordel. O seu desenvolvimento deu-se durante uma oficina, Credidio fez uma pequena enquete entre os participantes. Ele perguntava aos colegas qual fonte eles nunca tinham visto antes. Desse modo ele chegou ao seu tema. De posse do tema, ele desenhou à mão letra por letra, para depois digitalizar e vetorizar para assim poder gerar o arquivo final. “Nessa fonte, eu não me preocupei com testes, era só diversão e primeiro contato”.

A inspiração tem diversas fontes. Credidio conta que folheando um livro deparou-se com uma série de desenhos indígenas geométricos que lhe chamaram a atenção. Baseado nessa ideia, ele tentou desenvolver uma fonte tipográfica digital. Ele conta que nesse projeto específico ele utilizou módulos e precisou fazer muitos testes de impressão, pois precisava verificar as espessuras dos traços para ter certeza que estavam legíveis. “Mas também não

houve uma preocupação com termos mais técnicos como o kerning porque ela era uma fonte mono espaçada”. Posteriormente, Credidio começou um projeto que consistia em transformar a letra manuscrita de um familiar em fonte digital. Nesse caso, não houve pesquisa ou uma inspiração, uma ideia; apenas uma demanda.

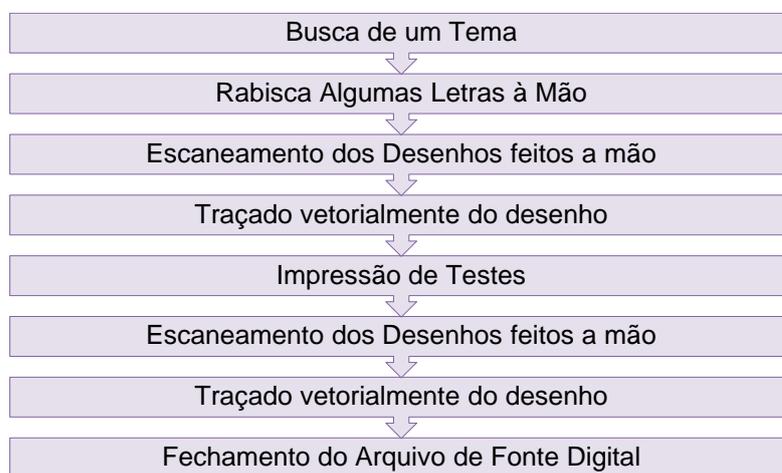


Figura 40: Passo-a-passo de Diego Credidio

A questão do que é difícil no ato de desenhar uma fonte digital para Credidio diz respeito a achar uma mancha gráfica que seja legível. Ou seja, equilibrar o preto e o branco da fonte. “Você tem que testar e verificar o que você quer com aquela imagem. Como o que eu fiz na minha fonte baseada nos desenhos indígenas. Eu precisei corrigir várias letras que estavam muito pretas para poder dar uma clareada na mancha”.

No início dos desenhos das letras, Credidio diz que sempre desenhou primeiro à mão, seja a fonte inteira ou apenas alguns caracteres. Com os rascunhos feitos dessa forma, ele digitaliza, vetoriza e passa os vetores para o programa de editoração de fontes. Ele conta que já usou tanto o Fontlab como o Fontographer, mas que não sabe dizer qual o mais adequado atualmente para esta tarefa específica.

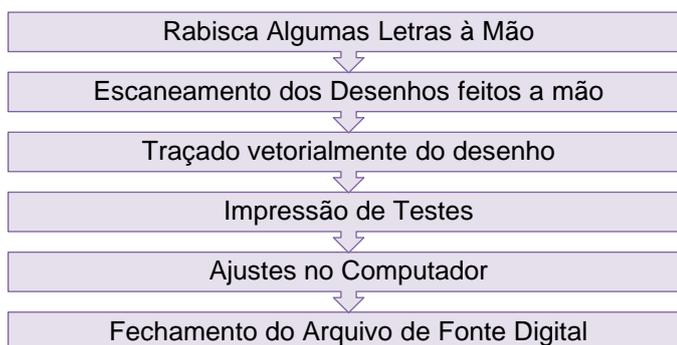
4.2.4. Fátima Finizola

Iniciando na maior parte do tempo seus desenhos de fontes tipográficas diretamente no computador, Finizola diz que cada projeto tem seu próprio início e desenvolvimento. Entretanto, no começo de um novo projeto uma pesquisa de campo é feita para poder achar a referência correta. “Por exemplo, as últimas fontes que desenvolvi no Crimes Tipográficos, partem de uma pesquisa de campo nas ruas, onde são registradas várias imagens de letreiramentos populares, e em seguida selecionadas as alternativas mais interessantes que

podem reder uma fonte”. Para Finizola, a inspiração para uma nova fonte pode vir de um passeio pelas ruas, onde ela observa a cidade, ou dos seus desenhos num sketchbook.



Método 01



Método 02



Método 03



Método 04

Figura 41: Passo-a-passo de Fátima Finizola

Um fator indicado como variante de projeto para projeto é a quantidade de testes. Às vezes a satisfação com determinada letra vem logo com a primeira versão, às vezes precisa-se de um trabalho mais minucioso. Mesmo que as letras estejam prontas, ainda necessita-se verificar a família inteira e fazer os ajustes finais para garantir sua harmonia e equilíbrio. “Também há letras que precisam ser redesenhadas por questões de kerning e espaçamento entre os caracteres”. Outra variante dos projetos diz respeito a qual letra é a mais difícil de desenhar. Finizola diz que em geral, o “S” requer uma atenção especial.

Atualmente, ela está migrando do Fontographer para o Fontlab. “A princípio trabalhei com o Fontographer, por conta da própria introdução ao software que tivemos com Priscila Farias na Especialização em Design da UFPE”.

4.2.5. Gustavo Gusmão

Quando não tem um computador por perto, Gusmão costuma se valer de papel e lápis para fazer seus esboços. Esses esboços, no entanto servem mais para definir o estilo do que de referência exata para proporções ou peso para os tipos. Apesar disso, a preferência é por começar o desenho direto no computador.

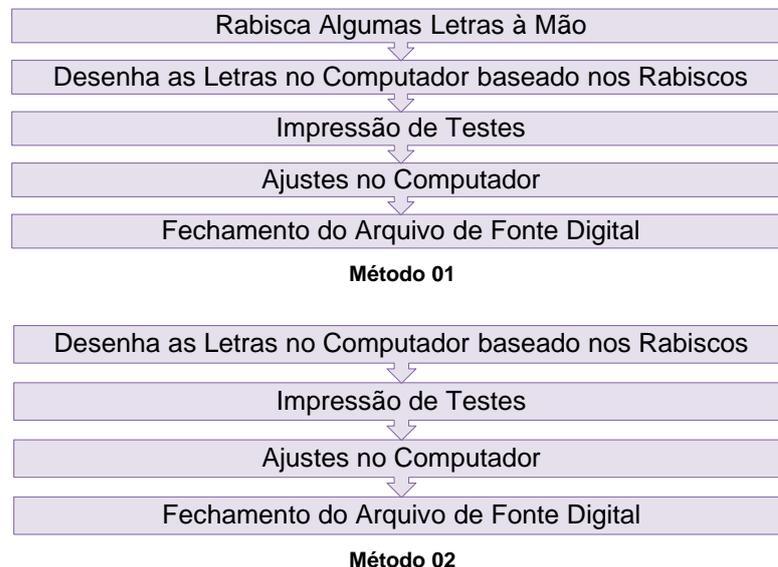


Figura 42: Passo-a-passo de Gustavo Gusmão

Normalmente os desenhos de Gusmão são de tipos para texto. “Eu sou aficcionado por tipos destinados a grandes massas de texto”. O início do projeto dá-se a partir do desejo de ter uma fonte com uma determinada combinação de características estéticas que ele não

tenha encontrado em nenhuma família tipográfica que ele possui. A inspiração vem de outras fontes digitais ou da combinação de mais de uma família. Quando questionado sobre as dificuldades num projeto de desenho tipográfico, para Gusmão qualquer letra serifada é difícil de desenhar. “Talvez por isso ainda não tenha feito nenhum tipo com serifas...”.

Dependendo do projeto, a quantidade de testes varia. Gusmão conta que algumas decisões estéticas vêm depois de determinado grupo de letras ter ficado pronto, ou outras são excluídas por prejudicarem a legibilidade, tendo algumas que ficam da concepção até o fechamento do arquivo. Inicialmente, Gusmão fechava seus arquivos no Fontographer, apesar do Fontlab ganhar força na mesma época. Porém, durante um curso em Nova Iorque, ele utilizou apenas o Fontlab, sendo assim a referência mais atual dele.

4.2.6. Marcos Buccini

Quando trabalhou com o desenho de tipos, o interessante para ele era a experimentação. Dessa forma, a preocupação com certos termos técnicos referentes ao desenho, como o kerning, não eram a preocupação central. Tendo em vista a experimentação, a inspiração de Buccini para seus desenhos vem das mais variadas fontes. Ele conta que duas fontes foram experimentações feitas no computador pelo puro prazer de prestar atenção para o resultado. Já outra, a Cafeína, veio do gosto pessoal pelas manchas de café. A Passarela veio de uma demanda específica para o Jornal do Comercio, projeto que ele executou junto com mais dois designers, Isabela Aragão e Diego Credidio.

Buccini não realizou pesquisas para o desenvolvimento das suas fontes tipográficas digitais. Apenas para a Cafeína houve um momento de observação, onde ele notou que quando se utilizava manchas de café em peças publicitárias, estas vinham de material fotográfico. Dessa forma, surgiu a ideia de fazer um dingbats sobre o tema.

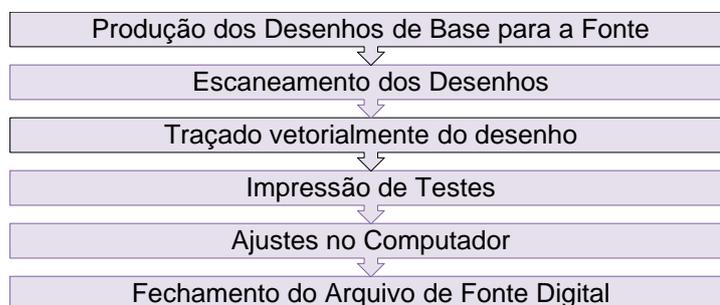


Figura 43: Passo-a-passo de Marcos Buccini

Das fontes que Buccini produziu, a única que ele afirma ter feito testes é a Cafeína pela sua natureza experimental. Depois de produzidas as manchas, elas foram selecionadas, digitalizadas e vetorizadas. Nesse momento, Buccini notou que algumas vetorizações perdiam a qualidade estética, sendo assim, elas eram descartadas. As que restaram foram finalizadas e houve um teste de impressão para corrigir eventuais falhas de vetorização. Mais tarde, também houve uma correção para o kerning. “Ela tem duas versões, uma com muitos erros e outra reduzida e corrigida”.

Basicamente todo o processo de Buccini é digital, começando-se os desenhos diretamente no computador. Ele utilizava o Corel Draw para desenhar os caracteres. Desenhava todos eles, para só depois passa-los para o Fontographer que utilizava para dar o acabamento. “Preferia utilizar os programas de vetorização para desenhar os caracteres e o de edição de tipos para a finalização dos arquivos”.

4.2.7. Matheus Barbosa

Barbosa começa seus projetos pela caligrafia. Ele faz uma pesquisa histórica, busca a forma caligráfica das letras, passa esse desenho para o papel vegetal, corrige todo o desenho para limpar a forma, então ele digitaliza e edita diretamente no Fontlab. “Prefiro o FontLab pois ele tem recursos de fonte Open Type que pra mim facilitam muito o que eu preciso fazer. Além de ser o programa mais utilizado no mercado, ele te dá um suporte para outras línguas como o árabe e o cirílico”.

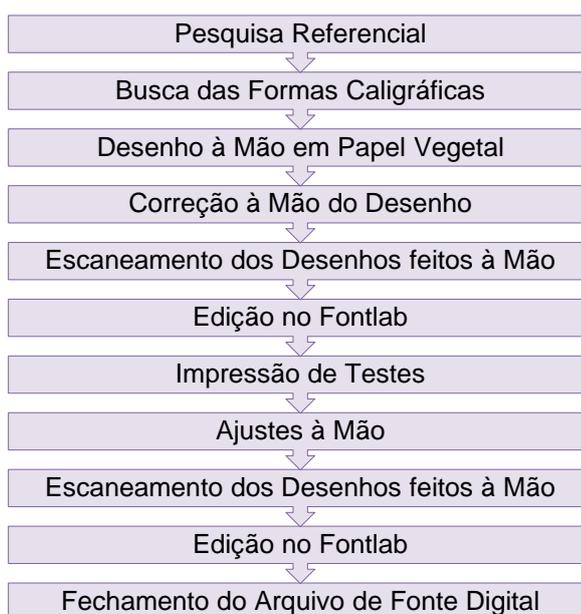


Figura 44: Passo-a-passo de Matheus Barbosa

Segundo Barbosa, a maior dificuldade em desenhar uma família tipográfica é fazer com que as letras tenham harmonia e credibilidade para que pareçam pertencer a um mesmo grupo. Seguindo esse pensamento, ele desenha grupos de palavras. “Não dá pra começar uma tipografia por uma letra. A tipografia não é lettering, não é um desenvolvimento de uma letra apenas e sim, a mecanização de uma linguagem através de formas abstratas. Barbosa usa a palavra “hamburguerfont”, mas ele afirma que não importa qual a palavra e sim os grupos de letras envolvidos nela. Com a “hamburguerfont”, Barbosa planeja o espaçamento entre caracteres para todo o alfabeto, desenvolve diacríticos, números, trabalha serifas, hastes, uniões. “Eu posso fazer tudo isso com uma só palavra e não com 27 letras”.

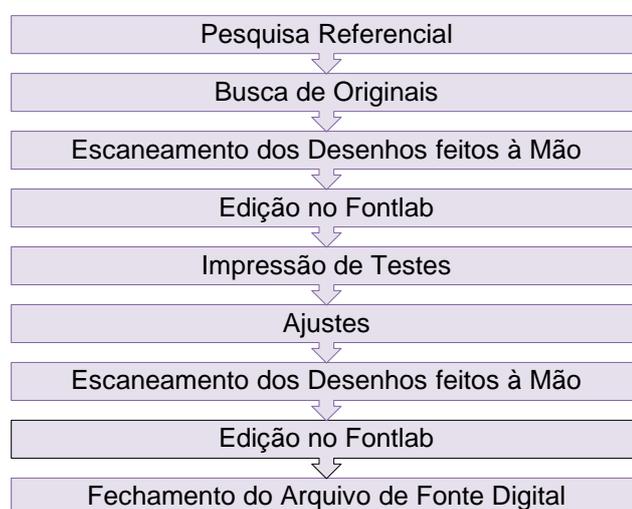
As proporções de altura x e largura da fonte vão depender da sua aplicação. Ele conta que esses parâmetros vão sendo adaptados durante o desenvolvimento do projeto, de acordo com o que os testes e as impressões mostrarem. “Uma fonte para rótulo de vinho tem necessidades diferentes das de uma fonte para um título de jornal. (...) Não dá pra definir de início (...)”.

4.2.8. Paulo W

Paulo tem muitas maneiras de começar a projetar uma fonte tipográfica digital. Pode ser por uma pesquisa, por uma evolução de ideias anteriormente realizadas ou simplesmente do nada. Para cada uma dessas formas, ele tem um modo de trabalhar. No caso do projeto ser um revival ou releitura de fontes não digitalizadas que venham de um universo histórico, como algumas fontes caligráficas, ele busca os originais, digitaliza para então começar o processo computadorizado de criação da fonte. Todo o processo é digital, apesar de Paulo ter alguns projetos analógicos que ele nunca encontra tempo para realizar.

Caso seja uma evolução de ideias, ele pega os desenhos digitais originais e recomeça o trabalho em cima deles para a criação da nova etapa. Se é uma nova ideia, ele simplesmente abre o programa vetorial, o Corel, numa página em branco e começa do zero. É importante ilustrar que ele utiliza sempre em paralelo, numa espécie de parceria, o Corel e o Fontlab. Uma hora ele está desenhando os vetores no Corel, em outra está verificando no Fontlab se está tudo no lugar e se os caracteres estão com as especificações tipográficas, como o kerning, do jeito que ele deseja. É importante notar esse trabalho em simultaneidade, pois esses testes no Fontlab influenciam nos desenhos que estão acontecendo no Corel.

Paulo costuma trabalhar no mesmo projeto a cada três dias, fazendo um rodízio para não cansar deles: “mas neste meio tempo vou fazendo avançar outras dezenas de projetos em pequenos passos, e são estes pequenos avanços que serão lá na frente uma das três fontes a que me dedico em maior tempo”. Quando uma fonte tem caracteres suficientes e o kerning já foi verificado, é gerado o arquivo e enviado para as distribuidoras. Paulo não soube dizer quantos testes de impressão faz nos seus projetos. “Não tenho ideia. Varia muito de fonte a fonte. Nunca me dei ao trabalho de quantificar estes testes”. Quando questionado sobre as dificuldades, Paulo citou que é difícil desenhar os números em harmonia com a proposta do resto da fonte, mas que no geral esta é a única parte complicada.



Método 01



Método 02

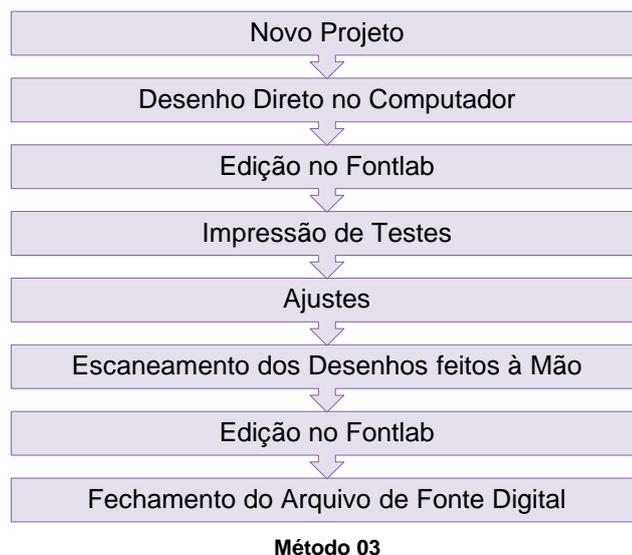


Figura 45: Passo-a-passo de Paulo W

4.3. Considerações sobre as Entrevistas

A finalidade principal das entrevistas era descobrir como esses profissionais desenhavam tipos digitais, para tanto um grupo de perguntas foi elaborado para chegar neste objetivo. Essas perguntas contemplavam questões como: se havia ou não pesquisa histórica ou referencial, onde eles buscam inspiração para suas fontes digitais, quantos testes são feitos e o que é observado nesses testes. Se existe alguma letra mais difícil de desenhar ou se a dificuldade é outra. Como o processo é desenvolvido, se é apenas manual, apenas digital ou numa mescla das duas formas. Por fim, procurávamos saber qual o programa os designers usavam para finalizar e gerar o arquivo final de suas tipografias digitais para identificar qual o mais usado e o motivo dele ser o mais usado.

Quando observada a questão da pesquisa histórica e referencial, notou-se que ela só existe se o projeto em desenvolvimento exigir. A natureza da pesquisa em sua grande parte é referencial, porque o objetivo é achar a estética da letra, a forma estética de determinado estilo de caracteres. Paulo W conta que busca em catálogos de tipos antigos suas referências, Barbosa busca na caligrafia seus glifos e Buggy conta que quando foi produzir a Armoribats procurou quais ícones deveria usar para representar aquele grupo estético específico.

Existe uma tendência geral entre os profissionais de começar a trabalhar numa nova fonte tipográfica digital de duas maneiras distintas, quando se diz respeito à inspiração para seu início:

- A. De alguma referência externa. Por referência externa entendemos como registro de imagens que foram capturadas num passeio pela cidade, ou num catálogo de fontes antigas que não são mais fabricadas, ou até mesmo num caderno de sketchbook. Por exemplo, no caso de Finizola que utilizou fotografias de letreiramentos retiradas de fachadas da cidade do Recife e Paulo W que utilizou um catálogo de fontes caligráficas antigas como referência para uma de suas fontes;
- B. Exclusivamente interesse pessoal do profissional. Como cita Gusmão, que diz que começou a construir uma fonte quando sentiu falta de um determinado estilo de tipos na sua coleção; ou Buccini, que desenvolveu uma tipografia digital em cima de um estilo estético porque o agradava.

A quantidade de testes varia de projeto para projeto, de designer para designer. Finizola diz que às vezes fica satisfeita logo com o primeiro esboço de determinada letra, mas que outras vezes é preciso redesenhá-lo várias vezes. Já Buggy diz que imprime os desenhos e retoca a mão para ter certeza de que o projeto vai satisfazê-lo. Paulo W não se preocupa com a quantidade de testes, mas os executa e em grande quantidade. Barbosa conta que o processo de testes é muito importante e que nos seus projetos essa fase interfere de modo substancial nos conceitos escolhidos para a fonte tipográfica digital.

Um ponto muito interessante acerca dos testes foi levantado durante a entrevista com Buggy. Quando se projeta tipos para impressão, nada mais natural que se imprima os caracteres e se verifique sua adequação a tal técnica. Esta é uma prática que Buggy observou e adquiriu dos livros de desenho tipográfico onde os autores relatavam que faziam isso em seus projetos.

As dificuldades na hora de projetar os tipos digitais de certa forma variam de designer para designer. Credidio e Barbosa concordam que a maior dificuldade é fazer o alfabeto parecer harmônico. Apesar do “S”, do “x” e dos números também terem sido apontados como caracteres que necessitam de uma atenção especial para assim se assemelharem ao restante do grupo de letras.

Mais uma vez encontramos um ponto interessante. Ainda na entrevista com Buggy, quando questionado sobre as dificuldades na hora de projetar, ele ressalta que talvez sua dificuldade se dê ao fato de se ater-se mais ao projetar o espaço negro, apesar dele próprio saber que o designer de tipos projeta o espaço branco que é o que de fato é distinguido. É

um ponto incomum e que só foi observado por este designer. Entretanto, esta mesma preocupação é demonstrada por Akira Kobayashi no seu relato a Earls (2002).

Todos afirmaram que fazem esboços à mão. Os desenhos são levados para o computador para serem digitalizados, vetorizados e editados. Finizola é a única que afirma ter uma criação quase totalmente digital, fala-se quase, pois ela ainda esboça manualmente alguns desenhos. Mais uma vez somos levados a lembrar de um dos designers citados por Earls (2002). Segundo este autor, Suzana Licko costuma começar seus projetos tipográficos diretamente no computador.

Todos eles editam seus desenhos digitalizados em programas vetoriais como Adobe Illustrator e Corel Draw para só depois levar os vetores para os programas editores de fontes, como o Fontographer e o Fontlab. Buggy afirma que essa técnica é ruim e trás para o vetor no editor de fontes uma série de erros indesejáveis, mas que é, no caso dele, impossível ser de outra forma já que as ferramentas de edição de vetores do Fontographer são mais pobres quando comparados as do Illustrator.

Dos 8 designers entrevistados, 3 afirmaram utilizar o Fontographer, 3 deles empregam o Fontlab, e apenas 2 usavam ambos os programas em igual proporção. A escolha deste programa deu-se através do maior contato. No caso de Buggy, Buccini e Finizola a introdução ao programa deu-se através da universidade. Já Credidio e Gusmão tiveram acesso aos dois programas, Credidio não especificou como ficou conhecendo os programas, porém Gusmão relatou que o Fontographer, assim como Buggy, Buccini e Finizola, conheceu o software na faculdade, mas que foi apresentado ao Fontlab num curso que fez em Nova York, sendo esta sua referência mais recente. Lima, Barbosa e Paulo W usam o Fontlab. Lima conta que teve contato com o Fontlab durante o seu trabalho de graduação. Já Paulo W e Barbosa afirmam que usam este programa por ser de fato o mais completo para a edição de fontes. Buggy também afirma isso, apesar de usar o Fontographer. Finizola afirmou estar migrando do Fontographer para o Fontlab. Desse modo, podemos perceber uma preferência pelo Fontlab.

DESIGNER	FONTLAB	FONTOGRAPHER
Lima	*	
Buggy		*
Credidio	*	*
Gusmão	*	*
Buccini		*
Barbosa	*	
Finizola		*
Paulo W	*	

Tabela 5: Uso dos programas Fontlab e Fontographer

Mediante observações, foram notadas as seguintes semelhanças diante a análise das entrevistas:

1. A pesquisa referencial só é feita no caso de necessidade.
2. A quantidade de testes varia de acordo com o projeto e a satisfação com ele.
3. O ato de iniciar a mão os esboços dos desenhos.

Tabela 6: Pontos concordantes observadas durante as entrevistas

Não podemos ter certeza dos motivos para os itens 1 e 2 serem encontrados na maioria dos métodos dos designers entrevistados, porém pode-se supor que o fato desses profissionais desenharem desde muito cedo a mão livre tenha contribuído no desenvolvimento do ponto 3.

Ainda mediante a análise das entrevistas, podemos dizer que as questões divergentes dizem respeito às dificuldades projectuais e ao uso dos programas editoriais de fontes. Nesses dois casos, as opiniões dos profissionais divergem bastante. Sendo que no segundo caso, chega-se a notar uma divisão clara entre os que usam um ou outro programa.

Pode-se supor que essas diferenças vêm das experiências singulares de cada um deles no desenvolvimento da sua relação com o desenho tipográfico. Cada um deles teve em diferentes momentos diferentes dificuldades com seus projetos, sendo por isso que neste ponto as opiniões são tão diversas. O mesmo aplica-se aos programas editoriais de fontes. Alguns têm mais afinidade com o Fontlab ou o Fontographer. Ainda nesta questão entra um ponto muito importante. A opinião pessoal de cada um deles sobre qual o

programa mais completo para executar tal tarefa. Além disso, devem se acrescentar o fato destes profissionais usarem muito ou pouco tais programas.

4.4. Considerações sobre os Métodos

Quando observadas e analisadas as metodologias coletadas junto aos designers recifenses, encontramos alguns pontos congruentes entre um ou mais deles. Visando um melhor entendimento desses fatores, segue-se a tabela:

	Alan Lima	Buggy	Diego Credidio	Fátima Finizola	Gustavo Gusmão	Marcos Buccini	Matheus Barbosa	Paulo W
Faz Pesquisa Referencial	*	*		*			*	*
Rabisca algumas letras no Papel	*	*	*	*	*		*	
Desenha direto no Computador				*	*			*
Escaneamento do desenho feito à mão	*	*	*	*		*	*	
Traça vetorialmente o desenho	*	*	*	*		*		
Refina o desenho	*	*		*			*	*
Edita direto no Fontlab					*		*	*
Usa Caligrafia como base				*			*	*
Usa Temas		*	*			*		

Tabela 7: Semelhanças entre as metodologias dos entrevistados

Através da tabela podemos notar que as partes dos métodos que são semelhantes entre os designers são bem significativas. Poderíamos trilhar um caminho através da tabela e sugerir uma forma para se desenhar tipos, porém quando vamos chegando à base da tabela as referências vão rareando. Por exemplo, o uso da caligrafia como base ou o uso dos temas para o desenho dos tipos digitais não é algo que possamos determinar mediante os dados possuídos. Podemos ainda notar analisando a tabela que o uso do Fontlab como programa base para edição direta das vetorizações e/ou digitalizações dos desenhos ainda é impopular entre nossos entrevistados, mesmo que tenhamos em mente que durante as entrevistas ele foi citado por Barbosa e Paulo como o programa mais completo para esse tipo de atividade.

De modo geral, suas técnicas de desenho de tipografia digital são muito acessíveis e possíveis de serem repetidas por outras pessoas mediante a explicação dos próprios

designers de como eles fazem. São técnicas até certo ponto simples e fáceis de serem aplicadas por designers iniciantes, tendo em vista que os devidos cuidados quanto à digitalização e vetorização devem ser tomados.

Entretanto, não podemos traçar um método comum aos profissionais. Pois como Earls (2002) cita “o processo de desenho de tipos é uma atividade pessoal, profunda e subjetiva – nem todo mundo concorda sobre como é o modo ‘correto’ de fazer as coisas”. O que podemos apontar são as similaridades, tais como estão demonstradas na tabela 7.

Quando observamos os relatos dos designers recifenses com os relatos dos designers entrevistados por Earls (2002), podemos notar algumas semelhanças entre as metodologias de alguns designers estrangeiros e os nossos entrevistados. Citando apenas as semelhanças nós temos:

	Barnbrook	Blockland	Kobayashi	Licko	Spiekermann	Tarkard
Rabisca algumas letras no Papel	*	*	*		*	
Desenha direto no Computador			*	*		
Escaneamento do desenho feito à mão		*	*		*	
Traça vetorialmente o desenho		*	*			
Refina os desenhos	*	*				
Edita direto no Programa de Edição de Fontes						*

Tabela 8: As semelhanças levantadas nesta tabela dizem respeito fases das metodologias dos designers estrangeiros citados em Earls (2002) e dos designers recifenses.

Spiekermann e Barbosa usam a mesma palavra para seus testes de espaçamento e adequação de ascendentes e descendentes, a “hamburguerfont”. Deve-se salientar que o programa de edição de fontes que Tarkard usa é o Fontstudio.

Quando buscamos referências quanto os métodos no material teórico e nas entrevistas com os recifenses, também notamos algumas semelhanças. O terceiro método citado por Cabarga (2004), o “*Straight Ahead*” é um método que tem como características a fase de desenhar direto no computador uma referência que foi digitalizada. Finizola e Paulo contemplam essas duas etapas, sendo assim uma semelhança direta. Indiretamente, temos Gusmão que desenha diretamente no computador.

	Designers Recifenses	Designers Estrangeiros
Rabisca algumas letras no Papel	6	4
Desenha direto no Computador	3	2
Escaneamento do desenho feito à mão	6	3
Traça vetorialmente o desenho	5	2
Refina os desenhos	5	2
Edita direto no Programa de Edição de Fontes	3	1

Tabela 9: Demonstrativo de semelhança relativo aos métodos entre recifenses e estrangeiros

Ainda citando os métodos de Cabarga(2004), encontramos outra congruência. O “*Tracing Scans*”, quinto método conta com uma fase aonde os desenhos das letras são vetorizados. Participando deste mesmo processo temos em Recife: Lima, Finizola, Buccini, Buggy e Credidio.

Procurando por mais pontos de intersecção entre as metodologias dos recifenses e o material utilizado no referencial teórico, achamos que dois dos nossos entrevistados usam temas como base para início do desenvolvimento dos seus projetos, Credidio e Buggy. Este mesmo ponto de início é utilizado no MECOTipo que utiliza-se de temas que ganham adjetivos que deverão nortear o projeto. Uma observação importante é notar que o método citado foi criado e publicado pelo entrevistado Buggy.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando esta pesquisa foi iniciada, encontrou-se muita dificuldade em achar livros brasileiros que falassem do desenho de tipos digitais propriamente ditos. O que muito era encontrado na literatura disponível principalmente nas bibliotecas das universidades diz respeito ao uso dos tipos. Para não dizer que a pesquisa entre os livros brasileiros foi infrutífera, encontrou-se o MECOTipo. Porém uma só fonte não é suficiente para fundamentar uma pesquisa de conclusão de curso. Desse modo, com a ajuda do orientador, novas fontes foram encontradas.

Mesmo entre os livros estrangeiros são poucos aqueles que tratam do desenho tipográfico digital. Entretanto, os que foram encontrados eram suficientes para possibilitar a pesquisa uma base sólida nos modos de projetar uma fonte tipográfica digital. Repete-se muito o digital, pois ainda hoje é possível projetar fontes tipográficas analógicas em metal ou madeira e estas não são o foco do trabalho.

Enquanto estudavam-se os métodos para o referencial teórico, puderam-se notar certas semelhanças entre alguns deles. O MECOTipo tem um de seus exercícios fundamentado na montagem de fontes modulares. Esta mesma técnica é utilizada por Cabarga(2004) no segundo método, o “Part Department”. Vale a pena atentar que Cabarga(2004) não faz parte da bibliografia utilizada para o MECOTipo. Mais tarde, durante as entrevistas, Credidio cita que criou módulos para desenvolver uma de suas fontes. Lima menciona que costuma desenhar as partes das letras em camadas diferentes no software para assim ter facilidade posteriormente de fazer permutas, já que, às vezes, diferentes caracteres usam o mesmo bojo ou haste. Pode-se dizer que o que esses designers fazem é criar em módulos numa concordância - como explicam o MECOTipo e Cabarga(2004) nos seus métodos.

Se continuarmos procurando similaridades entre os livros estudados e as entrevistas ainda conseguimos achar mais um ponto para amarrá-los. A questão dos temas, um dos pontos fortes do MECOTipo, e basicamente é onde os entrevistados buscam suas inspirações. Na maioria dos casos é um tema que dá o início para o desenvolvimento de uma fonte digital. A forma como eles trabalham esse tema varia da forma como o MECOTipo sugere que se faça, sendo que este último indica que sejam elencados qualidades para as características específicas das letras. Contudo, a base é a mesma, busca-se orientação de por onde começar a desenhar num tema. Um dos designers citados

por Earls(2002), Jean-François Porchez funciona da mesma maneira, precisa de um tema para poder começar a projetar sua fonte.

A análise de Cheng(2006) poderia ser uma boa resposta às dificuldades encontradas pelos profissionais no tocante ao desenho das letras “S” e “x”, já que toda a pesquisa da autora baseia-se em medir e ponderar sobre qual a melhor forma de construir os caracteres em estudo. É importante notar que durante as entrevistas apenas um designer, Buggy citou ter tido acesso a tal análise e tê-la utilizado para responder suas dúvidas quanto ao desenho de tipos digitais.

Após analisar os métodos que os designers recifenses relataram, notou-se que existe algumas etapas em comum em todos eles. Mediante tais informações, um passo a passo foi criado como uma compilação dos métodos. Deve-se ressaltar que tal método não é algo que todos os designers usem e que trata-se de um cruzamento dos métodos colhidos durante as entrevistas com os profissionais.

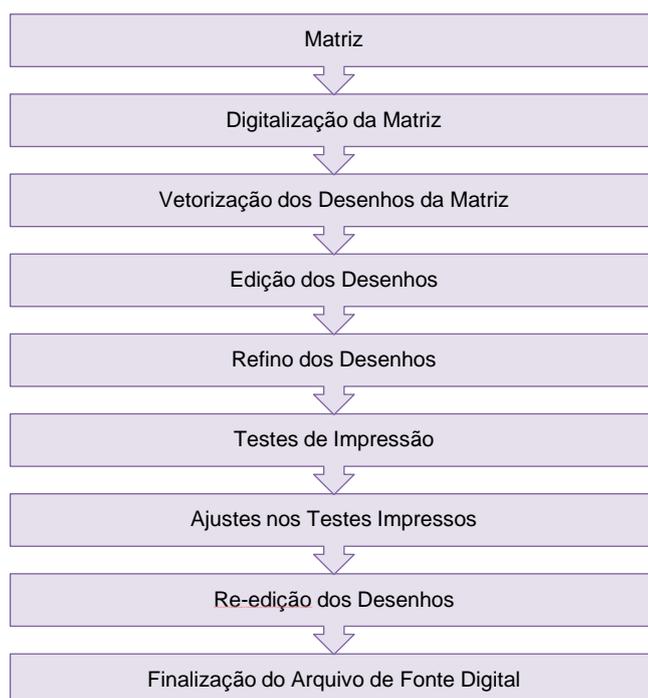


Figura 46: Compilação dos métodos

Um ponto negativo da presente pesquisa é apenas poder contar com os relatos autocríticos dos designers entrevistados. A falta de observação do modo de trabalho desses profissionais deixa uma lacuna: a de não poder comprovar se de fato o que está relatado é o que acontece. Além disso, outro ponto relevante é a brevidade de alguns entrevistados no relato da forma como desenvolvem seus projetos. A diferença entre aqueles que foram

entrevistados pessoalmente e os que responderam às perguntas via e-mail é perceptível. Durante a entrevista, vários pontos podiam ser levantados e quando a conversa começava a se perder podíamos simplesmente voltar ao ponto onde queríamos estar. Por mais que o questionário estimulasse o entrevistado a responder até mesmo de certo modo redundantes determinadas questões, esta pessoa podia simplesmente dar uma breve resposta dificultando assim o entendimento da forma como ele/ela projeta suas fontes. A melhor maneira de fazer as entrevistas é pessoalmente com o pesquisador munido de gravador e questionário base.

Apesar dos pontos negativos, podemos dizer que os objetivos geral e específicos desta pesquisa foram alcançados, tendo em vista que conseguiu-se identificar e registrar os principais nomes dos designers tipográficos de Recife. Obtiveram-se os perfis destes profissionais através das entrevistas e seus métodos produtivos foram devidamente delineados. Além disso, concebeu-se uma comparação entre os métodos dos designers e entre estes e o material teórico referido na primeira parte da pesquisa. Contudo, nada impede da pesquisa se ampliar e aprofundar, buscando referências metodológicas nos designers brasileiros, para assim tentar alcançar os mesmos objetivos, mas desta vez em âmbito nacional.

REFERÊNCIAS

BRINGHURST, Robert. Elementos do estilo tipográfico. São Paulo: Cosac Naif. 2004. Página 24.

BUGGY, L. A. C. O MECOTipo: método de ensino de desenho coletivo de caracteres tipográficos. Recife: Buggy. 2007.

_____. Produção de impressos em offset: guia básico para designers. Recife: Buggy. 2009. Página 13.

CABARGA, Leslie. Font, Logo & Lettering Bible. Reino Unido: David & Charles Book. 2004.

CARDINALI, Luciano. Tipos Latinos 2004. São Paulo: Senac. 2004.

_____. Tipos Latinos 2006. São Paulo: Senac. 2006.

_____. Tipos Latinos 2008. São Paulo: Senac. 2008.

CHENG, Karen. Designing Types. Reino Unido: Laurence King Publishing. 2006.

EARLS, David. Designing typefaces. Suíça: Roto Vision. 2002. Página 6 e 7.

ESTEVEZ, Ricardo. O Design brasileiro de tipos digitais: a configuração de um campo profissional. São Paulo: Blucher. 2010.

FARIAS, Priscila Lena 2004. '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.

_____. Tipografia Digital. O impacto das novas tecnologias. Rio de Janeiro: 2AB Editora. 1998.

FARIAS, Priscila; PIQUEIRA, Gustavo. Fontes Digitais Brasileiras: de 1989 a 2001. São Paulo: Rosari. 2004.

FONSECA, Joaquim da. Tipografia & Design Gráfico: design e produção gráfica de impressos e livros. Porto Alegre: Bookman. 2008. Páginas 15; 73 e 74.

GROUDY, Frederic W. Typologia. Studies in type design & type making. Califórnia: University of California Press. 1977. Páginas 39 a 45.

HORCADES, Carlos M. A evolução da escrita – história ilustrada. São Paulo: Senac Rio Editora. 2007. Página 136.

JURY, David. O que é tipografia? Barcelona: Editora Gustavo Gill. 2007. Páginas 8 a 13.

LUPTON, Ellen. Pensar com tipos. São Paulo: Cosac Naif, 2006. Página 8.

MCLEAN, Ruari. The Thames and Hudson manual of typography. Londres: Thames and Hudson Ltd. 1997. Páginas 8 a 10.

MYFONTS: WEBFONTS & DESKTOP FONTS. Distribuidor de fontes tipográficas digitais. Disponível em: <<http://www.myfonts.com/>>. Acesso em: 20 de outubro de 2010.

TIPOS DO ACASO. Distribuidor de fontes tipográficas digitais. Disponível em: <<http://www.tiposdoacaso.com.br/>>. Acesso em: 10 de novembro de 2010.

TIPOS DO BRASIL. Divulgador de notícias sobre tipografia em geral. Disponível em: <http://www.tiposdobrasil.com/>. Acesso em: 20 de outubro de 2010.

T.26 DIGITAL TYPE FOUNDRY. Distribuidor de fontes tipográficas digitais e type foundry. Disponível em: <>. Acesso em: 20 de outubro de 2010.

SMEIJERS, Fred. Counter punch. Londres: Hyphen Press. 1996. Páginas 19 a 23.

WILLEN, Bruce; STRALS, Nolen. Lettering & Type. Creating letters & designing typefaces. Nova York: Princeton Architectural Press. 2009. Páginas 27 a 32.

ANEXOS

Uma parte muito importante desta pesquisa está localizada nas entrevistas feitas com os profissionais recifenses, desse modo, as entrevistas virão a seguir na sua integridade. Devemos salientar que 8 entrevistas foram realizadas e dessas 8, 4 foram via e-mail e 4 presenciais. Estará indicando em cada entrevista em qual desses dois modos ela foi realizada.

Em ordem de alfabética temos a seguinte ordem de aparição:

- A. Alan Lima
- B. Buggy
- C. Diego Credidio
- D. Fátima Finizola
- E. Gustavo Gusmão
- F. Marcos Buccini
- G. Matheus Barbosa
- H. Paulo W

Uma vez listadas e devidamente referenciadas às páginas alocadas, vamos as entrevistas.

A. Entrevista Alan Lima (por e-mail)

01. Qual sua formação acadêmica? Onde você se formou?

Bom, minha carreira acadêmica iniciou-se em 2004, quando prestei vestibular para UFPE e passei na 1ª entrada, para a habilitação desenho industrial - programação visual. [na época ainda optava-se no vestibular por duas alternativas: pv - programação visual ou pp - projeto de produto]. O 1º período ainda foi dentro do antigo sistema curricular onde cursamos matemática, história da arte, história do teatro, entre outras. A partir do 2º período [2004.2] houve a oportunidade de se escolher entre 3 alternativas: desenho industrial - pv, desenho industrial - pp, ou design, com as duas primeiras conservando um currículo fixo. Optei por design pois teria uma maior flexibilidade em escolher meu percurso [disciplinas e áreas afins], além de achar mais condizente com a realidade. Pesou também o fato do nome esclarecer algo mais artístico, criativo do que a denominação desenho industrial... a qual muitos relacionavam com engenharia mecânica. Como optei por design,

poderia cursar disciplinas de produto, mas cursei mais as disciplinas de design gráfico, apesar de não ter cursado disciplinas-chefe como cores ou semiótica, e entre as disciplinas que mais me chamavam atenção estavam as chamadas disciplinas-portfólio entre elas tipografia e identidade visual. Gostava delas, pois além de serem complementares, poderia ir construindo um portfólio, apesar de acadêmico.

Além de simples estudante, fui monitor na disciplina de tipografia da profa. Isabella Aragão [que também seria minha orientadora em 2008, para minha monografia]. No qual tive um envolvimento mais sério com a produção textual acadêmica e não apenas gráfica. Foi dessa monitoria que veio meu 3o artigo como estudante, sobre os letreiros de pintores no bairro de casa amarela. Também participei de congressos de design e exposições.

02. Como conheceu a tipografia e como surgiu o interesse por ela?

Se eu for buscar mesmo na memória quando morava em fortaleza [2a série], estudava num colégio onde era obrigatório fazer caligrafia. Não a caligrafia de casamento, mas aquela cartilha pra corrigir a letra. Era uma espécie de caderno com umas tiras, feito partitura. Passei a escrever desenhando a letra, o que me deu hoje mais fluência no ato de escrever e minha letra deixou de ser garrancho. Some-se a isso o fato de eu ter cursado edificações na antiga etfpe [hoje ifpe] onde éramos obrigados a desenhar o cabeçalho todo em caligrafia técnica, com cada letra "italizada" em 75º... Imagine aquelas plantas em papel vegetal e todo nome ter que ser desenhado. Daí isso foi se tornando prática, mas ao mesmo tempo não era algo que me empolgasse, despertasse algo. Acho que o curso de design me fez reativar essa prática com um significado: que desenhar letras poderia ser uma atividade. Acho que isso foi o primeiro envolvimento "mais técnico". Mas algo que me despertou muito, ainda se deu antes mesmo de entrar na UFPE, acho que foi [na época do vestibular] estudar a poesia concretista, aquilo me deixava curioso, fascinado, achava aquilo bonito e muito mais pela disposição gráfica, do que poética... A letra em si me chamava a atenção., suas formas, diagramação, etc... Via aquelas poesias dos irmãos campos, etc. Acho que aí foi quando vi realmente beleza nas letras, foi um envolvimento mais gráfico, plástico.

No 2o período cursei o que seria minha estreia com tipografia: a disciplina de experimentos tipográficos da profa. Fátima Finizola, onde na 1a unidade faria um cartaz sobre alguma vanguarda e na 2a unidade produziria uma fonte. Me juntei a um colega de

curso, Rafael Efrem, onde fizemos a dingBeATleS compondo uma fonte de 26 caracteres ilustrativos com a temática dos beatles, o yellow submarine. A fonte foi feita no corel 10, e cometemos certos deslizes de estreante: não deixamos cada caractere formado por uma única camada [layer] e não padronizamos os caracteres, tendo certa diferença entre os desenhos dos dois estudantes. A fonte foi quase um retalhe do que vetorizamos, sem muito critério. Foram essenciais esses deslizes, pois você vai ficando mais treinado, mais "vacinado", tanto nos aspectos conceituais, quanto os técnicos.

Bom, ainda no 2o período eu produzi um artigo, na disciplina do prof Marcos Buccini, sobre as fontes psicodélicas dos anos 70, onde tive que mergulhar no universo hippie, ver produções de Bob Masse, Victor Moscoso, etc.

Mas, acho que foi na disciplina do prof Buggy [referente ao mestrado dele], mais ou menos em 2005, que tive um contato mais sério com a tipografia. Foi nessa disciplina que vi os conceitos de uma forma mais aplicada, séria, e veio algo que eu não dava tanta importância: um briefing pra desenhar a fonte. Como condição do projeto, deveríamos fazer uma fonte com módulos e sub-módulos com uma restrição tremenda, mas confesso que foi gratificante, pois uni duas paixões: geometria e tipografia. A fonte resultante dessa disciplina foi a sabáduros, que mais tarde com algumas adições e consertos viria a se chamar a spinna, uma fonte onde procurei mesclar as características do estêncil com as das fontes góticas.

Outra experiência foi a monografia onde pude aplicar os conceitos de tipografia a algo que tinha certa importância, pois a profa Isabella Aragão participava de um projeto de extensão para catalogar os tipos móveis da editora e fiz a digitalização de uma das fontes do acervo, a qual eles denominavam Cursiva 48. Renomeei a fonte para Lana, como forma de implantar no nome dela um anagrama do meu. Pura homenagem egocêntrica, já que não achávamos referências para tal fonte.

Ao lado dessas experiências acadêmicas com tipografia, participei também dos workshops Tipografia, do Henrique Nardi e de um workshop com o Tony de Marco. Outra mania que foi aumentando com o tempo foi adquirir catálogos de foundries de vários países para aumentar o acervo de referências e 'educar' o olho.

03. De que modo você inseriu a tipografia no seu trabalho?

Acho que é algo gradativo, pois se está sempre aprendendo, descobrindo algo. Como comecei fazendo trabalhos de identidade visual [acho que é um dos primeiros serviços que todo formando vai conseguindo] tentava aplicar uma fonte mais original, que não estivesse tão em uso ainda. Outra vantagem que a tipografia te traz, para quem vai se aprofundando mais em seus conceitos, é a criação de letterings. Acho poderoso, pois, através de algo simples, apenas uma mudança no desenho da letra, pode-se construir uma marca forte ou algo inovador.

04. Como você desenha tipos digitais? | Como se dá o processo de produção de uma fonte digital? | Por onde você começa? | Existe uma pesquisa histórica? | Onde você busca inspiração para as formas das letras? | Quantos testes de forma você faz? | Existe alguma letra mais difícil de desenhar? | O processo é manual ou direto no computador? | Qual programa de edição de fontes você usa e por que o escolheu?

Bom, vou tentar comentar sobre as fontes que tive um direcionamento, certas condições a considerar, e fontes mais experimentais, com uma construção "sem tantas regras".

Basicamente o começo pra qualquer tipo de fonte é sempre com papel e lápis, acho mais livre, pra depois passar pro digital... Registro a ideia e depois em um ofício ou papel maior procuro redesenhar com um refinamento melhor, pra ajudar na digitalização e facilitar a vetorização. Desenho mais ou menos numa altura de 3 a 5 cm [altura-x] pra ir tendo uma base da fonte e ver os detalhes que os caracteres podem conter. Às vezes, não sigo muito a regra do n-o-h para caixa-baixa ou S-O-H para a caixa-alta, pois algumas fontes [as mais experimentais] surgem a partir de um caractere qualquer que desenhei [tipo o 'f', 'a', etc], apesar de sempre utilizar a árvore de derivação de caracteres, para ir projetando os outros e, assim, ter uma maior uniformidade.

Sobre a pesquisa, existe certo garimpo tanto como referência para embasar a fonte como para não chegar a um resultado tão similar a algo já existente. Pesquisa histórica, eu acho que fiz para a fonte Lana [da monografia], pois era um caso particular em que eu e a profa Isabella não achávamos algo digital ou impresso sobre fonte, e precisava fundamentar o trabalho. Fui em fóruns [Typophile, etc] para ver se alguém sabia daquela fonte, adquiri livros sobre revival, enfim, me aprofundei mais. E por incrível que pareça, meses depois de

apresentar a mono, a bella encontrou um catálogo impresso no RJ, com a fonte que eu havia digitalizado.

As outras fontes, eu não tenho uma pesquisa tão densa e elaborada, é mais estética, pra dar suporte à fonte. Algumas fontes [experimentais] eu não realizo nem pesquisa, é apenas digitalização de algo vindo do papel, como fiz certa vez com um gabarito de letras, onde apliquei spray, obtive os caracteres num suporte e digitalizei. Apenas para testar instrumentos e técnicas. Com o gabarito aplicava spray, tinta, desenhei as letras com nanquim, para ir vendo as variações. Acho importante testar novas técnicas incrementando mais o processo criativo: recortes, tintas, colagens; tudo isto aliado ao fato de depois digitalizar. Já emendando em inspiração, a ideia pra fonte acima comentada, era fazer algo grunge, sujo, e relativo à cidade grande, poluição. Um conceito até certo ponto já bem utilizado, vide as fontes surgidas em 1990, mas que serviu pra gerar algo que não fosse apenas lápis, papel e computador. Acho interessante essas criações mais pessoais, experimentais, pra fugir um pouco da rotina do digital. Como a atividade de design nos deixa meio antenado pra tudo, o mesmo aplico à tipografia. Em quase tudo que vejo, acho "algo" que pode se transformar num bojo, numa serifa, etc... Até as áreas mais opostas a Design, como Física ou Cartografia, vejo ideias para fontes.

Na maior parte das vezes eu registro a ideia, e deixo um período parada [incubada] pra depois trabalhar em cima. Não consigo registrar e desenvolver um set imediatamente. Faço por "camadas": Registro [primeiras ideias], incubação, pesquisa de referências, desenvolvimento [melhorias e refinamento], mais incubação, escaneamento [digitalização], vetorização, transformação em arquivo de fonte e impressão. Às vezes tenho que retornar à etapa de vetorização para corrigir alguns erros em caracteres, assim reimprimindo pra ir fazendo testes. Claro que incubar ocorre mais em fontes exper. pois tenho tempo pra "cevar" e ir fazendo ao meu bel-prazer. Como já falei tem vezes em que inicio por outros caracteres, e acho, entre os mais complicados o 'x' e o 's'. Primeiro que o 'x' compõe 'um par de diagonais', e achar esse balanço de branco ao seu redor é um pouco trabalhoso; e o 's', pela sua curvatura. Sem contar que temos que fazer o desenho sem uso de muitos nós [pontos vetoriais]. Para fontes bem retas/geometrizadas, aquelas onde há certa modularidade repetida no abc-z eu acho complicado os caracteres 'x', 'k', 'v' e 'u', '2' e 'z', ou seja caracteres que tenham partes inclinadas. Muitas vezes você não tem como fazer uma parte do caractere inclinado e temos que sugerir isso por meio do espaço em branco em seu entorno, saber que ali vai ter "uma entrada" e aquela letra será um 'x'. No caso do

'v' e do 'u' dão certo trabalho pois seus desenhos são muito parecidos e tem que se tomar cuidado pra palavras como uva ou válvula não parecerem estranhas.

Depois da parte de registro e desenvolvimento em papel parto para a vetorização utilizando o Illustrator, pois estou mais acostumado. Geralmente crio 3 camadas-chefe nesse programa: uma mais baixa onde contem a imagem escaneada do desenho dos caracteres, uma no meio onde vou desenhar os caracteres em sublayers, e uma mais no topo que conterà as linhas guias [baseline, x-height, entre outras]. A primeira camada eu tranco [cadeado no illustrator] pra não correr o risco de mexer na imagem e perder a referência. Na segunda camada é onde ocorre realmente o processo de construção com várias sub camadas contendo cada caractere. Começo sempre a vetorização [para cada caractere] utilizando a ferramenta pen, com a função de preenchimento desativada e apenas com o contorno ativado [stroke]. Vou desenhando apenas com o contorno, pois ainda dependo da camada de baixo [imagem] para construir o caractere. Quando acho que um caractere está quase finalizado, troco a natureza do shape [suas formas], ativando o preenchimento [100% de preto] e desativando o contorno, e também tiro de visualização a camada que contém a imagem, para assim, ter uma visão mais pura do caractere, de forma vetorial e não mais bitmap. Isso repito pros outros caracteres. Geralmente os caracteres são compostos por várias formas, ex: 'b' construo a haste em uma layer e a parte curva em outra, e quando certifico que a junção daquelas formas são o que quero, duplico as camadas e aplico a função pathfinder do illustrator para poder unificar ["soldar"] tudo numa layer. Isto é importante por dois motivos: primeiro por que pra levar ao programa de fonte [fontlab] temos que ter o desenho do caractere composto por uma única camada; segundo que geralmente tenho que refazer alguns caracteres e, tendo as partes dissociadas, fica fácil editar alguns pontos que seriam trabalhosos se estivéssemos apenas com a forma toda unificada ["pathfindada"].

Quando tenho o alfabeto todo em vetor parto pro programa de fonte, pra transformar em arquivo real de fonte. Transporto caractere a caractere para suas 'vagas' no programa de fontes. Utilizo o fontlab, pois tive mais experiência com ele durante a monografia, apesar de não dominá-lo a fundo. Esta etapa eu realizo com o máximo de atenção pra não gerar a fonte com algum erro.

Apenas reforçando a resposta, posso dizer que o mesmo ocorreu com as fontes em que tive mais direcionamento. A spinna, desenhada na disciplina do prof Buggy, a revela num workshop com o Tony de Marco [acho que em 2004/2005] e a lana resultado da

monografia. Nesses casos o processo foi bem mais apurado e criterioso, desde a concepção até testes e aplicações. A spinna passou por uma série de correções antes de chegar no resultado final e não tive tempo para deixar incubada, porém o processo de geração de alternativas foi vasto preenchendo muitas folhas de papel quadriculado. A Lana tentei seguir à risca as imagens, pois estava realizando um processo de transposição entre o analógico e o digital, além do que tivemos que refazer caracteres danificados e sugerir novos.

B. Entrevista Buggy (presencial)

01. Qual sua formação acadêmica? Onde você se formou?

Eu entrei na faculdade em 1995, no curso de Desenho Industrial com Habilitação em Planejamento Visual, na UFPE, e conclui o curso em 2001. Mas na minha passagem pela faculdade eu não tive nenhuma disciplina necessariamente voltada para tipografia, num nível mais avançado de desenho tipográfico. Lembro-me de ter uma disciplina que servia mais como uma introdução ao desenho, com Silvio Campelo, onde cada aluno tinha que desenhar uma fonte inteira mediante um tema escolhido. Depois de formado, eu consegui fazer uma oficina com o Luciano Cardali, pois nós conseguimos trazê-lo para oferecer essa oficina na AESO. E recentemente, eu participei de oficinas com a Catherine Dixon, uma professora inglesa que conseguimos trazer para o LTA.

02. Como conheceu a tipografia e como surgiu o interesse por ela?

Em 2006, eu fui convidado para dar uma palestra na FANOR, uma instituição em Fortaleza que eu tinha lecionado há algum tempo. Nessa palestra eu deveria falar sobre minha trajetória profissional, e mesmo achando que eu não tinha tanta coisa assim para falar sobre isso, eu aceitei. Para dar essa palestra eu precisei fazer uma pesquisa sobre a minha trajetória profissional. Na busca pelo meu primeiro trabalho remunerado, eu achei outros trabalhos e desenhos de criança. Analisando esses desenhos eu percebi que eles eram muito bem estruturados para uma criança de 8 anos. No período entre os 8 e os 15 anos, meu pai me ensinou a usar os materiais técnicos de desenho e passei a aplicar essas técnicas aos meus desenhos. As letras me chamavam a atenção e eu utilizava isso nos meus trabalhos, fossem eles quais fossem. Então durante esse minha busca pela história da minha carreira eu percebi que meu relacionamento com as letras vem desde antes da faculdade, desde esse período onde eu desenhava as letras nos meus desenhos de super-heróis.

03. De que modo você inseriu a tipografia no seu trabalho?

Não posso dizer quando eu inseri a tipografia no meu trabalho, eu posso dizer quando eu tomei consciência de que eu desenhava tipos, quando eu passei a afirmar que desenhava tipos. Isso aconteceu quando eu e meu colega Miguel Sanchez fundamos a Tipos do aCaso junto com mais 3 colegas e organizamos uma exposição de fontes tipográficas digitais de colegas nossos para levar para Centro Dragão do Mar em Fortaleza, quando fui assistir a disciplina de tipografia da Priscila Farias. Além da exposição, nos fizemos uns catálogos e uns cartões de visitas para divulgar o Tipos do aCaso. A partir daí eu percebi e passei a dizer que fazia fontes.

04. Como você desenha tipos digitais? | Como se dá o processo de produção de uma fonte digital? | Por onde você começa? | Existe uma pesquisa histórica? | Onde você busca inspiração para as formas das letras? | Quantos testes de forma você faz? | Existe alguma letra mais difícil de desenhar? | O processo é manual ou direto no computador? | Qual programa de edição de fontes você usa e por que o escolheu?

Na época que a Tipos do aCaso começou a dar palestras para explicar como desenhava seus tipos digitais, eu e os meus colegas chegamos a 3 formas básicas de começar a desenhar: totalmente digital, totalmente manual ou manual digital. Nós preferíamos misturar o manual com o digital. Ou seja, se fazia um sketch rápido a mão e depois esse rabisco era passado para o computador. Mas tinham projetos que eram 100% feitos direto no computador. Existiam projetos da distorção de fontes, como pegar a Arial e jogar um filtro do Photoshop em cima para criar um efeito gráfico diferente.

Quando o projeto pede ou quando eu tenho vontade eu faço pesquisa referencial. Para a AvantBuggy eu procurei catálogos da AvantGarde para ter noção de como era o desenho. Quando a fonte era um dingbats, como no Armoribats ou no Manguébats, a pesquisa se faz essencial e em nível científico de modo muito objetivo. Precisa-se ir a fundo para se descobrir porque aquele ícone é importante para aquele movimento.

Minha tendência hoje em dia é trabalhar em cima do MECOTipo, que é pegar um tema que me interessa e busco traduzir características físicas daquele tema na minha fonte. Minha primeira tentativa de fazer uma letra que parecesse letra mesmo, ou seja, que tivesse um comprometimento maior com a leitura foi uma fonte chamada Ana que eu fiz no meu

processo de mestrado. A fonte Lia seguiu o mesmo padrão. Tentei reproduzir características físicas dessas pessoas nessas fontes.

A quantidade de testes que eu faço depende de cada projeto, depende do tempo, depende do resultado que eu consigo. Mas eu faço muitos testes. Eu gosto de imprimir, de retocar por cima com caneta nankin, caneta branca. Eu vou retocando o desenho com ele impresso. Esse procedimento eu descobri lendo como os caras faziam, se você está fazendo uma fonte para imprimir como é que você não faz teste de impressão? Fica só com ela na tela? Apesar disso, eu fico mais preso ao monitor.

A grande dificuldade é fazer o designer perceber que ele projeta o espaço em branco não o impresso. Eu venho tentando trabalhar com isso, e muitas vezes percebo que estou mais preocupado com o preto do que com o branco da fonte. O kerning é complicado. Quando menos pares de kerning você tem na sua fonte, possivelmente mais bem feito seu projeto é. Para mim o espaçamento anda sendo muito difícil de fazer, talvez justamente por eu pensar mais no preto do que no branco. A prática faz com que isso diminua isso é muito claro para mim. Além disso, a junção de reta e curva é outro ponto complicado para eu entender. “X” e “S” para mim são os mais complicados, eu gasto muito tempo com o “X”. Eu procuro imprimir letras de fontes renomadas e tentar analisar para ver como os autores resolveram os problemas das junções, mas eu ainda não o entendo. Um dos livros que tornaram as coisas mais claras para mim é o Designing Type da Karen Cheng porque ela analisa justamente as minhas fontes que eu analisava e diz como desenhar comparando os caracteres entre si.

Eu uso o Fontographer. Eu o descobri muito tarde quando ele já havia sido descontinuado. Eu já tentei usar o try-on do Fontlab, mas os projetos nunca davam certo, sempre davam algum problema, então eu deixei o Fontlab um pouco de lado. Durante uma oficina que fiz, fui orientado a desenhar direto no Fontlab e foi a única vez que eu não tive problema com o programa. Alguns projetos eu ainda desenho no Illustrator e depois importo para o Fontographer, apesar de saber que isso é desaconselhável. É melhor desenhar direto no Fontographer.

C. Entrevista Diego Credidio (presencial)

01. Qual sua formação acadêmica? Onde você se formou?

Sou formado em Design pela UFPE e tenho mestrado pela mesma instituição. Não ensino em lugar algum, mas já fui convidado para fazer algumas participações em sala de aula.

02. Como conheceu a tipografia e como surgiu o interesse por ela?

Quando eu tinha uns 15 anos, fui a uma gráfica de jornal em Garanhuns e lá conheci a impressão de tipos móveis. Achei interessante e busquei informações, mas só vim ter um contato efetivo depois.

03. De que modo você inseriu a tipografia no seu trabalho?

Na realidade, eu não trabalho muito com tipográfica, pois meu trabalho é mais voltado para design de informação e design mobile. Mas durante um período de tempo eu trabalhei com design para a web e então tive como trabalhar com tipografia para esse ambiente. Como hoje em dia nós temos muitas possibilidades com a emulação de fontes no próprio pc do usuário, podemos utilizar fontes com maior liberdade na web, o que não acontece no ambiente mobile que é muito restrito quanto a tipografia.

04. Como você desenha tipos digitais? | Como se dá o processo de produção de uma fonte digital? | Por onde você começa? | Existe uma pesquisa histórica? | Onde você busca inspiração para as formas das letras? | Quantos testes de forma você faz? | Existe alguma letra mais difícil de desenhar? | O processo é manual ou direto no computador? | Qual programa de edição de fontes você usa e por que o escolheu?

Bom, como eu sempre fiz fontes por diversão nunca tive exatamente uma forma para desenhá-las. A primeira fonte que desenhei fiz durante uma oficina e lá antes de começar a desenhar eu fiz uma enquete rápida com os participantes mesmo sobre que fontes eles nunca tinham visto antes. Eu perguntei sobre fonte sobre cordel que acabou sendo meu tema. Como a fonte era para ser um dingbats, me inspirei no tema e desenhei letra por letra à mão. Depois eu digitalizei e vetorizei no computador para gerar o arquivo final. Nessa fonte, eu não me preocupei com testes, era só diversão e primeiro contato.

Mais tarde, folheando um livro, eu me deparei com uma série de desenhos indígenas geométricos e achei interessante. Pensando nisso, tentei desenvolver uma fonte tipográfica digital disso. Neste projeto eu pensei em módulos que atendesse as minhas necessidades básicas e precisei fazer testes, porque como a fonte era toda geométrica eu precisava verificar a espessura de hastes e barras para que ela ficasse com uma mancha gráfica legal. Mas também não houve uma preocupação com termos mais técnicos como o kerning porque ela era uma fonte mono espaçada.

Posteriormente, eu comecei um projeto que envolvia pegar a caligrafia de um primo meu, digitalizar, vetorizar e tornar isso uma fonte tipográfica digital. Mas também não houve uma pesquisa prévia ou uma busca por inspiração.

Não acho que exista uma letra difícil de desenhar e sim uma mancha gráfica difícil de conseguir. Você tem que testar e verificar o que você quer com aquela imagem. Como o que eu fiz na minha fonte baseada nos desenhos indígenas. Eu precisei corrigir várias letras que estavam muito pretas para poder dar uma clareada na mancha.

Sempre desenhei primeiro à mão. Mas variava muito se eu desenhava muitas letras ou só as principais. Na baseada no cordel eu desenhei todas, já na indígena eu desenhei apenas alguns caracteres. Outra fonte que eu não cheguei a finalizar, eu comecei por alguns caracteres apenas. Eu digitalizo isso, vetorizo e jogo no programa de edição de fontes. Eu já utilizei o FontLab e o Fontographer. No momento, eu não sei dizer qual dos dois é o mais adequado ou mais completo, mas na época que eu editava fontes eu utilizava os dois.

D. Entrevista Fátima Finizola (por e-mail)

01. Qual sua formação acadêmica? Onde você se formou?

Sou graduada, pós-graduada, mestre e doutoranda em Design pela UFPE, minha vida acadêmica inteira passei mergulhada nessa instituição. Durante o mestrado tive a oportunidade de fazer um pequeno intercâmbio pelo grupo de pesquisa Memória Gráfica Brasileira, onde cursei durante 1 mês a disciplina de Tipografia ministrada por Priscila Farias no mestrado do SENAC-SP. Atualmente minha linha de pesquisa do doutorado se encaixa no grupo de Design da Informação da UFPE.

02. Como conheceu a tipografia e como surgiu o interesse por ela?

Antes de ingressar na universidade, fazia com frequência algumas brincadeiras com letterings tipográficos manuais em algumas agendas da minha época de adolescente. No colégio, eu também era sempre solicitada para desenhar os letterings das capas dos trabalhos de colegas com canetinhas esferográficas e hidrocores fluorescentes!

Na universidade, primeiramente fui apresentada ao design com tipos em algumas disciplinas projetais, e mais adiante, durante as disciplinas de História da Tipografia 1 e 2, ministradas por Sílvio Campello, fomos apresentados ao design de tipos. Na mesma disciplina surgiu pela primeira vez o desafio de elaborarmos o desenho de um alfabeto com referências à cultura pernambucana. Ainda não falávamos em tipografia digital, mas apenas em desenho de caracteres por meio de programas vetoriais como um exercício de design. Fui apresentada de fato ao universo da Tipografia Digital, durante meu curso de Especialização em Design da Informação na UFPE, onde cursei uma disciplina de Tipografia com a designer paulista Priscila Farias. Na mesma época também conheci o Tipos do Acaso e a Revista Tupigrafia. Ao finalizar a especialização a curiosidade pela tipografia ainda permaneceu e resultou na criação do projeto colaborativo Crimes Tipográficos, em conjunto com o designer Damião Santana.

03. De que modo você inseriu a tipografia no seu trabalho?

Começamos a desenvolver fontes como um projeto paralelo da Corisco Design. Por conta dessa parceria, alguns letterings elaborados para clientes se transformaram em fontes digitais, bem como as nossas fontes experimentais também foram frequentemente aplicadas aos nossos projetos desenvolvidos dentro do estúdio. A partir daí pudemos trocar experiências com vários designers de toda parte do Brasil que também estavam enveredando para o campo da tipografia. De certa forma também passamos por um processo de 'reeducação tipográfica' e despertamos para a importância de uma tipografia num projeto de design, e assim, começamos a comprar fontes diferenciadas para alguns projetos especiais da Corisco.

04. Como você desenha tipos digitais? | Como se dá o processo de produção de uma fonte digital? | Por onde você começa? | Existe uma pesquisa histórica? | Onde você busca inspiração para as formas das letras? | Quantos testes de forma você faz? | Existe alguma letra mais difícil de desenhar? | O processo é manual ou

direto no computador? | Qual programa de edição de fontes você usa e por que o escolheu?

Isso varia de projeto para projeto... Algumas fontes ‘nascem’ diretas no computador, a partir de experimentações em programas vetoriais [como, por exemplo, algumas fontes modulares]; outras passam por um processo manual antes de serem digitalizadas – algumas são esboçadas no papel a partir de desenhos ou traçados manuscritos e caligráficos; há ainda aquelas que são desenhadas a partir de referências fotográficas de elementos tipográficos da paisagem urbana.

Como se dá o processo de produção de uma fonte digital? Por onde você começa?

Como comentei na questão anterior, há vários métodos que podem ser aplicados de acordo com cada projeto. Por exemplo, as últimas fontes que desenvolvi no Crimes Tipográficos, partem de uma pesquisa de campo nas ruas, onde são registradas várias imagens de letreiramentos populares, e em seguida selecionadas as alternativas mais interessantes que podem reder uma fonte.

Existe uma pesquisa histórica?

Geralmente utilizamos mais pesquisa de campo, do que a pesquisa histórica neste processo.

Onde você busca inspiração para as formas das letras?

Às vezes nas ruas da cidade, às vezes nos desenhos de um sketch book.

Quantos testes de forma você faz?

Não há um número exato... Há letras em que ficamos satisfeitos com a primeira versão que desenhamos, outras precisam de um trabalho mais minucioso. E ainda, com o set de caracteres completo, ainda há aqueles ajustes finais para garantir que o conjunto de letras fique harmônico, equilibrado. Também há letras que precisam ser redesenhadas por questões de kerning e espaçamento entre os caracteres.

Existe alguma letra mais difícil de desenhar?

Isso também pode variar de acordo com o conceito de cada projeto, mas em geral, a letra 'S' é bem trabalhosa...

O processo é manual ou direto no computador?

Às vezes inicia de forma manual, mas com maior frequência costumo iniciar os projetos no computador.

Qual programa de edição de fontes você usa e por que o escolheu?

A princípio trabalhei com o Fontographer, por conta da própria introdução ao software que tivemos com Priscila Farias na Especialização em Design da UFPE. Hoje estou migrando para o Fontlab, mas ainda em fase de adaptação.

E. Entrevista Gustavo Gusmão (por e-mail)

01. Qual sua formação acadêmica? Onde você se formou?

Formei-me em Design Gráfico na Universidade Federal de Pernambuco em 2005, e durante os anos na faculdade estagiei nas mais diversas áreas do design gráfico: webdesign, embalagens, identidades visuais, editorial, estamparia, e desenho de tipos. Esta última sempre me interessou mais que as demais, e por isso, todos os semestres tentava incluir no meu currículo algum grupo de estudo que pudesse suprir a minha vontade de trabalhar com tipos, seja desenhando, diagramando, animando, ou estudando a sua história. Ano passado fiz um workshop de desenho de tipos com duração de 2 semanas ministrado por Sara Soskolne na School of Visual Arts em Nova Iorque. Sara é type designer na Hoefler & Frere-Jones, renomada type foundry de Nova Iorque, e atualmente é também professora do Mestrado em Type Design da Cooper Union, outra universidade também situada em Manhattan.

02. Como conheceu a tipografia e como surgiu o interesse por ela?

Acho que meu primeiro contato mesmo surgiu aos 6 anos, com aulas de caligrafia de escola mesmo. Eu era completamente apaixonado com o fato de saber "escrever com várias letras". Mas meu primeiro contato com o universo tipográfico mesmo veio através do começo da internet em 1995, quando descobri sites que disponibilizavam tipos gratuitos na internet, e o fato de escrever em outros tipos, além dos que vinham instalados junto com o

pacote do Microsoft Office, me fascinou completamente. Daí para começar a prestar atenção nos detalhes dos contornos e estilos, foi um pulo.

03. De que modo você inseriu a tipografia no seu trabalho?

Era tudo muito natural. Eu sempre dava muita atenção às letras, por isso não sei exatamente como eu comecei a inserir no meu trabalho. Acho que ele sempre foi majoritariamente tipográfico.

04. Como você desenha tipos digitais? | Como se dá o processo de produção de uma fonte digital? | Por onde você começa? | Existe uma pesquisa histórica? | Onde você busca inspiração para as formas das letras? | Quantos testes de forma você faz? | Existe alguma letra mais difícil de desenhar? | O processo é manual ou direto no computador? | Qual programa de edição de fontes você usa e por que o escolheu?

Eu geralmente começo direto no computador, apesar de já ter feito esboços em papel quadriculado (quando não tenho um computador por perto). Como não desenho tão bem à mão livre, os esboços no papel servem mais para definir o estilo da fonte que eu quero fazer, do que uma referência exata de proporções ou peso do tipo. Tudo isso é definido depois e na tela.

A vontade de desenhar uma fonte vem sempre de um desejo de ter um tipo com combinação de características estéticas muito específicas que provavelmente eu ainda não encontrei num tipo que eu tenha. A inspiração quase sempre vem de outros tipos, de combinações de mais de uma família. Eu sou apaixonado por tipos destinados a grandes massas de texto. As fontes display não me chamam tanta atenção. As dingbats então tem menos apelo ainda no meu processo criativo espontâneo. Não que eu não goste. Pelo contrário. Só não desenho fontes display ou dingbats com tanta naturalidade quanto fontes de texto.

Não sei exatos quantos testes de forma eu faço. Isso depende muito da fonte. Algumas decisões estéticas vêm depois de ver um set de caracteres pronto. Outras saem do projeto por prejudicarem a legibilidade, e outras permanecem da concepção até o fechamento do arquivo. Não há regra no meu caso.

Na UFPE eu tive meu primeiro contato com um software de desenho de tipos: o Fontographer. Na mesma época o Fontlab ganhava força. Quando fiz o curso em Nova

lorque, usamos apenas o Font Lab. Conseqüentemente ele é a minha referência mais atual. Contudo, como o desenho de tipos não é a minha atividade diária, ainda não me sinto fiel a nenhum software específico, apesar de ter mais familiaridade com o FontLab.

Quanto a letras mais difíceis para se desenhar eu tenho uma resposta: qualquer uma serifada! Talvez por isso ainda não tenha feito nenhum tipo com serifas...

F. Entrevista Marcos Buccini (presencial)

01. Qual sua formação acadêmica? Onde você se formou?

Fiz Design na UFPE, me formei em 1999. Fiz uma especialização, em 2001. Dai comecei a dar aula como professor substituto em 2005 ou 2006. 2006 eu me formei no mestrado também pela UFPE. Eu dei aula de faculdades particulares nos cursos de publicidade e jornalismo. Depois eu vim dar aula na UFPE.

02. Como conheceu a tipografia e como surgiu o interesse por ela?

Eu fiz jornalismo antes de fazer design e nessa época eu era um dos poucos em Recife que tinha computador com scanner e impressora a laser, dessa forma eu fazia muito cartaz pra festa pra show, capa de fita. Eu não tinha formação em design, mas como eu tinha esse equipamento e gostava de fazer, mexer no Corel e tal, então eu acabei fazendo essas coisas. Esse foi meu primeiro contato com o design em si e com a tipografia conseqüentemente. Eu lembro que uma das primeiras capas de fitas que eu fiz para uma banda chamada Frakie JR, eu pus uma tipografia diferente para cada título de música. Hoje em dia eu me arrependo bastante de ter feito isso, é claro. Depois eu sai de jornalismo e fui pra design por achar que era uma área mais interessante. Já no curso de design eu tive maior contato com tipografia, aprendi a usá-la e me interessei em fazer tipografia quando descobri que isto era possível usando programas tipo Corel Draw, Fontographer... Basicamente foi isso, mas eu comecei sem a formação.

03. De que modo você inseriu a tipografia no seu trabalho?

Eu comecei a trabalhar com internet, e a internet na época era muito limitada a questão da tipografia então eu meio que me empolguei em fazer tipografia por causa dessa limitação que eu tinha no trabalho. Por influência de alguns tipógrafos e designers pós-modernos como David Carson e Neville Brody, pra citar os mais famosos, que usaram a tipografia de maneira super suja e obstruída eu passei a gostar ainda mais de tipografia, que

é uma coisa que bem ou mal você como designer gráfico tem que aprender e usar no dia a dia.

04. Como você desenha tipos digitais? | Como se dá o processo de produção de uma fonte digital? | Por onde você começa? | Existe uma pesquisa histórica? | Onde você busca inspiração para as formas das letras? | Quantos testes de forma você faz? | Existe alguma letra mais difícil de desenhar? | O processo é manual ou direto no computador? | Qual programa de edição de fontes você usa e por que o escolheu?

As ideias iam surgindo de alguma coisa, como por exemplo, a questão da desconstrução que eu gosto muito foi quando eu resolvi pegar a Arial e a Times New Roman que são fontes super batidas, misturar as duas e desconstruir e então surgiu a “Estruturas”, que foi minha primeira fonte. Depois brincando com o Photoshop, peguei uma fonte pequena e aumentei. Ela saiu distorcida. Ai eu coloquei o nome de “Por Acaso”, porque ela surgiu por acaso. Eu achei interessante o que se formou dessa distorção, nas serifas, nas hastes. Então veio a “Caféina” que surgiu da minha vontade de fazer um dingbats e do meu gosto por aquelas manchas de café. Na época eu não conhecia nenhuma tipografia que usasse esse conceito e executei a ideia. Depois da “Caféina”, veio uma fonte que foi feita em conjunto com Credidio e Isabela Aragão que foi a “Passarela”. Esse projeto foi uma demanda para um encarte para o Jornal do Comercio de um evento de moda e nós começamos a usar a silhueta das modelos e dos profissionais que trabalham num desfile. A inspiração para as fontes vem dessa forma. Nunca foi nada muito pensando ou planejado. Na época que eu desenvolvi essas fontes, eu não tinha uma preocupação muito grande com dados técnicos como kerning e acentos, porque o interessante para mim era a experimentação.

Duas das minhas fontes, a “Estruturas” e a “Por Acaso” não teve nenhum tipo de estudo prévio. Eu simplesmente cheguei e joguei no computador. A “Estruturas” eu misturei e destruí as fontes e a “Por Acaso” eu expandi a fonte. A “Caféina” foi um projeto mais elaborado porque eu fiz todo um processo em cima disso por causa da ideia em si. Mas foi mais um processo de seleção e não de estudo. No caso da “Passarela”, nós tínhamos as fotos e fizemos as silhuetas, nada muito mais estudado.

O que aconteceu com a “Caféina” foi que eu observei que quando se utilizava manchas de café no material impresso normalmente ele era uma fotografia e pensando

sobre como fazer uma fonte dingbats, eu resolvi juntar a minha vontade de criar uma fonte dingbats com a estética da mancha do café que eu achava muito legal e nunca tinha visto numa fonte antes.

No processo criativo da “Cafeína”, eu fiz as manchas com o café mesmo, escolhi as melhores manchas, digitalizei, depois vetorizei isso. Nesse momento, eu percebi que algumas manchas não ficaram interessantes, descartando-as. Meu momento de teste foi esse, na hora da vetorização das manchas digitalizadas. As melhores eu mantive e continuei com elas no projeto. Fiz teste de impressão para corrigir eventuais falhas na vetorização. Posteriormente, eu também corriji alguns erros de kerning. Ela tem 2 versões, uma com muitos erros e outra reduzida e corrigida.

Comecei usando o Corel Draw e depois passei a usar o Fontographer, mas utilizava-o mais para acabamento. Preferia utilizar os programas de vetorização para desenhar os caracteres e o de edição de tipos para a finalização dos arquivos.

G. Entrevista Matheus Barbosa (presencial)

01. Qual sua formação acadêmica? Onde você se formou?

Eu sou formado pela UFPE, mas estudei antes em Campina Grande. Estudei caligrafia durante muito tempo. Desde o início do ano de 2011 estou fazendo uma especialização na Universidade de Buenos Aires em Tipografia.

02. Como conheceu a tipografia e como surgiu o interesse por ela?

Desde criança me despertava a curiosidade do uso das letras, gostava de desenhar as letras e sempre me interessou escrever. Mais tarde na faculdade, tive contato com o design editorial e a caligrafia.

03. De que modo você inseriu a tipografia no seu trabalho?

Não respondeu.

04. Como você desenha tipos digitais? | Como se dá o processo de produção de uma fonte digital? | Por onde você começa? | Existe uma pesquisa histórica? | Onde você busca inspiração para as formas das letras? | Quantos testes de forma você faz? | Existe alguma letra mais difícil de desenhar? | O processo é manual ou

direto no computador? | Qual programa de edição de fontes você usa e por que o escolheu?

Eu começo pela caligrafia. Primeiro eu procuro referência histórica, depois busco a forma caligráfica disso, passo todo esse desenho para o papel vegetal para corrigir a forma limpando todo o desenho. Digitalizo isso em alta resolução e digitalizo isso levando para o FontLab.

Prefiro o FontLab pois ele tem recursos de fonte Open Type que pra mim facilita muito o que eu preciso fazer. Além de ser o programa mais utilizado no mercado, ele te dá um suporte para outras línguas como o árabe e o cirílico.

A maior dificuldade em desenhar uma família tipográfica é fazer com que as letras tenham uma harmonia e uma credibilidade para que pareçam pertencer todas ao mesmo grupo. Não é o desenho de uma letra isolada que é difícil.

Eu começo a desenhar por grupo de palavras. Não dá pra começar uma tipografia por uma letra. A tipografia não é lettering , não é um desenvolvimento de uma letra apenas e sim, a mecanização de uma linguagem através de formas abstratas. Então, uma vez que você começa por uma letra “v”, você não vai ter elementos de uma haste reta ou de uma barra. Mas se você começar por uma palavra como a que eu uso “hamburguerfont”, não importa qual a palavra, o que importa é que sejam grupos. O que importa é que as principais letras daquele grupo estejam presentes naquela palavra.

Eu utilizo a “hamburguerfont” porque ela me fornece os grupos de letras necessários. Com ela eu já posso planejar o espaçamento entre caracteres para todo o alfabeto, dá pra desenvolver diacríticos, números e posso testar com vão ser trabalhados serifas, hastes, uniões, eu posso fazer tudo isso com uma só palavra e não com 27 letras.

As proporções altura de x/largura da fonte vão depender da aplicação da fonte, pois uma fonte para rótulo de vinho tem necessidades diferentes das de uma fonte para um título de jornal. Dessa forma essas proporções mudam de projeto para projeto. Todas essas especificações vêm com o processo do projeto. Não dá pra definir de início, porque elas vão mudar no decorrer do desenvolvimento, nos testes, nas impressões.

H. Entrevista Paulo W (por e-mail)

01. Qual sua formação acadêmica? Onde você se formou?

Eu sou autodidata. Na década de 90 fui proprietário de um dos mais importantes escritórios de design em Vitória-ES. Aquele tempo ficou para trás. Hoje só faço fontes.

02. Como conheceu a tipografia e como surgiu o interesse por ela?

Quando pré-adolescente eu gostava de desenhar (a caneta mesmo) tipos góticos aos quais tive primeiro contato nas tiras de quadrinhos de Hagar, o Horrível. Era um suplemento dominical de página inteira, colorido, no início dos anos 80, que saía no jornal Zero Hora, em Porto Alegre. Acho que foi minha primeira percepção de que havia variações significativas na forma das letras, que uma mesma letra poderia ser desenhada de diversas formas. Tempos depois, na adolescência, curtindo rock progressivo, esta ideia veio a ser reforçado ao ver (e curtir como um fan) os fantásticos letterings do designer inglês Roger Dean, ultra conhecido pelas capas dos discos do Yes, que tem um trabalho conceitual muito forte. Passados estes anos a coisa adormeceu, mesmo em Vitória, quando eu fazia design gráfico não se dava atenção especial a tipografia, pois eram anos pré internet e faltava informação. Tudo era diferente. Foi aqui em Recife, nos últimos 8 ou 9 anos que comece a fazer fontes, inspirado por uma matéria saída numa revista de design. E então mergulhei de cabeça, vi que era uma paixão para durar.

03. De que modo você inseriu a tipografia no seu trabalho?

Eu não inseri a tipografia e meu trabalho. Tipografia é o meu trabalho.

04. Como você desenha tipos digitais?

Eu inicio projetos de fontes de diversas formas. Alguns os faço apenas por não ter feito nada parecido antes - como se fosse um desafio, ou para fechar uma espécie de coleção que tenho, de fontes de toda a natureza. Outros são evolução natural de trabalhos anteriores que me dizem: bem, eu fiz assim, que tal se agora eu fazer assim, porque me parece que esta fonte está pedindo para ser desenhada desta forma. Diz-se muito que os escultores enxergam previamente nos blocos de mármore as formas que irão dali sair. Comigo é parecido, fui aprendendo a ver a fonte inteira a partir de um caractere. Outros ainda vêm de pesquisa por revivals ou leituras de fontes não digitalizadas ainda (quer venham do universo histórico tipográfico dos últimos 500 anos, quer venham do mundo

caligráfico ocidental dos últimos 500 anos - o que é o meu foco atual, tenho desenhado muitas fontes caligráficas).

Como se dá o processo de produção de uma fonte digital?

Insight ou pesquisa ou modificação de ideias anteriores - scanners ou desenho de base zero ou separação de originais anteriores - desenho de primeiros caracteres - testes no fontlab a medida que se desenha no corel - kerning no fontlab simultaneamente com a importação de mais caracteres - início de composição de mais caracteres já diretamente no fontlab - nesta fase começam-se as primeiras variações estilísticas e ligaturas em open type (diretamente no fontlab - também se começa a criação de ornamentos nas fontes que o permitem e jogos de palavras prontas (técnica que adoto muito atualmente) - estas etapas vão permitir gerar fontes secundárias como parte da família a ser lançada - quando a fonte já tem maiúsculas e minúsculas exporta-se a primeira versão (ot file) e começa-se a testar em diversos programas de computador - nesta fase, ao mesmo tempo que todo o resto ainda se está construindo já começo a criar banners de marketing como forma de testar a fonte e não deixar tarefas para o final do projeto - esqueci de dizer que o numero de glifos desejado e o preço da fonte escolhido logo de inicio, pois isto vai me ditar o ritmo de produção da fonte, normalmente trabalho uma mesma fonte a cada três dias, fazendo rodizio para não cansar de cada projeto (mas neste meio tempo vou fazendo avançar outras dezenas de projetos em pequenos passos, e são estes pequenos avanços que serão lá na frente um das três fontes a que me dedico em maior tempo) - quando o numero de glifos chega no ponto desejado e o kerning foi todo feito então é só gerar a fonte e enviar para as distribuidoras

Por onde você começa?

Começo na pesquisa, na evolução de ideias anteriores já realizadas, ou simplesmente do nada, de um insight qualquer. Depois, dependendo da origem : se foi uma pesquisa, obtenho os originais, escaneio, levo ao Corel e então aí se começa a desenhar a fonte. Se se trata de ideias anteriores eu já tenho os esboços ou mesmo uma fonte completa digitalizada, então leva-se tudo ao corel para começar uma nova linha de trabalho com os objetivos propostos. Se a ideia veio direto a mente, bem, neste caso começa-se com uma página e branco, no Corel, off course. Nada substitui a prática, e falar destes processos, mesmo se numa entrevista de muitas horas, não ilustraria 1% do trabalho que temos para realizar uma fonte como a Van den Velde.

Existe uma pesquisa histórica?

Nas fontes históricas sim, é claro - mas as pesquisas que faço não costumo divulgar, pois é um know-how que a Intellecta vem adquirindo ao longo dos anos (inclusive temos muitos livros raros sobre o assunto, alguns dos séculos XVII, XVIII e XIX). Como dizia, esta pesquisa me leva a futuros projetos, e por isso não costumo divulgar, pois poderia dar ideias para concorrentes.

Onde você busca inspiração para as formas das letras?

Alguns escultores, desde a renascença, costumam dizer que a forma já está inserida no bloco de mármore - depois de trabalhar tantos anos com letras eu penso o mesmo - bastam alguns caracteres para que você enxergue as formas de sua família inteira inseridas como se fosse DNA. E cada letra pede sua sucessão natural.

Quantos testes de forma você faz?

Não tenho ideia - varia muito de fonte a fonte. Nunca me dei ao trabalho de quantificar estes testes.

Existe alguma letra mais difícil de desenhar?

Acho que não - os números é que são realmente difíceis - é difícil criar números em harmonia com as diferentes propostas das fontes

O processo é manual ou direto no computador?

100 % digital, alguns originais de pesquisa são escaneados, vindos de livros raros e antigos catálogos - mas é só. Tenho algumas ideias em mente para iniciar uma ou outra fonte num meio analógico, mas em sete anos nunca me sobrou tempo para isso.

Qual programa de edição de fontes você usa e por que o escolheu?

Uso o FontLab - e uso porque é definitivamente o mais completo. Alguns designers querem reinventar a roda sugerindo o uso de outros editores. Mas penso que é para ter assunto nas listas de discussão que estes assuntos vêm a baila. Da mesma forma o trabalho não começa no Fontlab (embora fosse possível criar uma fonte totalmente do zero no Fontlab o trabalho seria muito penoso e pouco produtivo, embora o efeito final pudesse ser realmente superior - mas não compensa para fontes fantasia e fontes script). Como disse, a fonte começa a ser desenhada no Corel e depois vai para o Fontlab. Uso o corel

porque é mais amigável e o uso há décadas. O Illustrator é bom? Certamente, mas é o mesmo caso do Fontlab. Todo mundo diz que o Corel é ruim, mas ninguém usa o Illustrator. Os homens preferem as loiras, mas casam com as morenas.