



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CAMPUS DE QUIXADÁ
CURSO DE DESIGN DIGITAL

FELIPE VENCESLAU DE SOUSA

**FV VAQUEIRAMA: DESENVOLVIMENTO DE UMA *TYPEFACE* PARA A
VALORIZAÇÃO DA CULTURA DAS VAQUEJADAS.**

QUIXADÁ
2021

FELIPE VENCESLAU DE SOUSA

FV VAQUEIRAMA: DESENVOLVIMENTO DE UMA *TYPEFACE* PARA A VALORIZAÇÃO
DA CULTURA DAS VAQUEJADAS.

Trabalho de Conclusão de Curso II, do Curso de *Design Digital* da Universidade Federal do Ceará - Campus Quixadá, como parte da exigência para a obtenção do grau de Bacharel em *Design Digital*.

Orientador: Prof. Dr. José Neto de Faria.

QUIXADÁ

2021

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

- S696 Sousa, Felipe Venceslau de.
FV Vaqueirama: desenvolvimento de uma typeface para a valorização da cultura das vaquejadas / Felipe Venceslau de Sousa. – 2021.
78 f. : il. color.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Campus de Quixadá, Curso de Design Digital, Quixadá, 2021.
Orientação: Prof. Dr. José Neto de Faria.
1. Práticas tipográficas. 2. Vaquejadas. I. Título.
- 745.40285 CDD
-

FELIPE VENCESLAU DE SOUSA

FV VAQUEIRAMA: DESENVOLVIMENTO DE UMA *TYPEFACE* PARA A
VALORIZAÇÃO DA CULTURA DAS VAQUEJADAS.

Trabalho de Conclusão de Curso, do Curso de *Design Digital* da Universidade Federal do Ceará - Campus Quixadá, como parte da exigência para a obtenção do grau de Bacharel em *Design Digital*.

Área de Concentração: Ciências Sociais Aplicadas | Desenho Industrial | Tipografia

Aprovada em: ____/____/____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Me. Leonardo Araújo da Costa
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Me. Jorge Godoy de Oliveira
Universidade de Fortaleza (Unifor)

Prof. Dr. José Neto de Faria
Universidade Federal do Ceará (UFC)

AGRADECIMENTOS

Dedico esta conquista e este trabalho, primeiramente, a Deus. Mesmo não sendo um seguidor fiel de alguma religião, sempre busquei paz e conforto por meio do pai celestial.

A minha mãe Maria das Dores, que sempre me deu tudo que um ser humano poderia querer e precisar, sem medir esforços pra me ajudar, me apoiar, me instruir, me educar e me encher de amor.

Ao meu pai Frank Dellano (in memoriam), que não teve oportunidade de me ver crescer, mas que certamente acompanha meus passos de onde estiver.

A toda minha família que, mesmo do seu jeito estranho, me ajudaram e incentivaram a ser um bom filho, neto, sobrinho, primo e aluno.

Aos meus amigos dos grupos Coordenação, Cachorrada, Clube dos Inúteis, Ligeirinhos Produções e todos os outros que convivem e me ajudam diariamente de todas as formas possíveis.

A todos os meus professores que me formaram e instruíram nesses anos, na tentativa de me transformar em um excelente profissional, me tornando empático e solidário.

Por fim, dedico aos amores que perdi e aos que ainda terei, pois foram neles que amadureci e consegui chegar até este exato momento.

RESUMO

A cultura das vaquejadas, de um modo geral, faz uso da tipografia de diversas formas, seja em ferramentas e acessórios, em locais de prática ou até mesmo de modo digital, pois a vida do vaqueiro em tempos de pandemia da Covid-19 teve de se adaptar a nova forma de trabalho e divulgação. Em consequência disso, os *designers* que trabalham produzindo material para esse público acabam utilizando fontes que possuem outros valores, como por exemplo o faroeste, rodeio, cultura country, e que não funcionam e não se expressam da mesma forma que na vaquejada, por possuir um conceito diferente. Por tanto, este trabalho visa desenvolver uma *typeface* que possa tanto auxiliar como valorizar as vaquejadas, e que possua os valores e características deste movimento nordestino. Realiza-se um estudo aprofundado sobre a vaquejada do Brasil e sobre os princípios da tipografia, para que seja produzido esboços manuais que em seguida são digitalizados, com isso consegue-se realizar ajustes na pós produção, junto a escolha de uma plataforma de distribuição e comercialização, para obter um alcance significativo, propagando a fonte em um meio não-convencional de vaqueiros e pessoas que apreciam este esporte nordestino. Utiliza-se técnicas, métodos e dicas de designers de tipo como Leonardo Buggy, Cristóbal Henestrosa, Jost Hochuli, entre outros grandes nomes, para conseguir um resultado coerente e preciso. Como resultado, é apresentado a fonte e todos seus caracteres, além de cartazes em que *typeface* é apresentada e utilizada como fonte principal.

Palavras-chave: práticas tipográficas. vaquejadas.

ABSTRACT

The vaquejada's culture in general makes use of typography in different ways, whether in tools and accessories, in practice places or even digitally, as the vaqueiro's life in times of Covid-19 pandemic had to adapt to the new way of working and advertising. As a result, the designers who work producing material for this audience end up using typefaces that have other values, such as westerns, rodeo, country culture, and that don't work and don't express themselves in the same way as in vaquejada, because they have a different concept. Therefore, this work aims to develop a typeface that can both help and enhance the vaquejadas, and that has the values and characteristics of this brazilian northeastern tradition. An in-depth study is carried out on the vaquejada in Brazil and on the principles of typography, so that manual sketches are produced and then digitized, with this it is possible to make adjustments in post production, along with the choices about marketing and distribution platforms, to obtain a significant reach, advertising the typeface in an unconventional way to vaqueiros and people who enjoy this brazilian northeastern sport. Techniques, methods and tips from top designers like Leonardo Buggy, Cristóbal Henestrosa, Jost Hochuli, among other great names, are used to achieve a coherent and precise result. As a result, the typeface and all its characters are presented, as well as posters in which the typeface is presented and used as the main font.

Keywords: typographic practices. vaquejadas.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Pintura de dois vaqueiros correndo atrás de um boi para derrubá-lo.....	14
Figura 2 - Esquema de uma pista de vaquejada.....	15
Figura 3 - Copa ABVAQ abrangendo todas as regiões e estados brasileiros.....	19
Figura 4 - Caracteres da fonte Futura: “a” que é base para “b”, “d” e “p”, e “n” para “m” e “r”.....	20
Figura 5 - Tipos de cor (ou peso) diferentes, da mesma fonte.....	21
Figura 6 - Linhas e alturas da tipografia Calisto MT.....	22
Figura 7 - A linha de base do “L” é um pouco curva, e o “A” é mais alto que o “E”.....	22
Figura 8 - Na esquerda a letra H com o traço horizontal centralizado, na direita a mesma letra com uma compensação na altura do traço.....	23
Figura 9 - Forma clara e forma escura da letra “A”.....	23
Figura 10 - Traços horizontais sendo amenizados.....	24
Figura 11 - As letras “H” e “O” da fonte Montserrat Black comparadas com formas básicas.....	24
Figura 12 - Ícone da ferramenta bézier no Adobe Photoshop CC.....	27
Figura 13 - Divisão horizontal.....	27
Figura 14 - Compensação de espessura em traços verticais, horizontais e diagonais.....	28
Figura 15 - Compensação entre traços retos e curvos.....	28
Figura 16 - Caracteres com espaçamento igual e depois com ajustes.....	29
Figura 17 - Estandarte do movimento armorial.....	31
Figura 18 - Alfabeto sertanejo desenvolvido por Ariano Suassuna.....	32
Figura 19 - Cartaz do filme Estômago (2007), estrutura e ordem de leitura.....	33
Figura 20 - Título do filme Estômago (2007).....	33
Figura 21 - Caracteres da fonte Xilosa.....	34
Figura 22 - Jogadores do Esporte Clube Bahia posam para foto de campeões usando um cartaz em que a fonte usada é a Xilosa.....	34
Figura 23 - Caracteres da fonte Cordel.....	35
Figura 24 - Sela de couro.....	40
Figura 25 - Peitoral de cavalo escrito “vaquejada” na parte frontal.....	41
Figura 26 - Peitoral escrito "DON DIEGO TORO HJG" na parte frontal.....	42
Figura 27 - Arreio.....	43
Figura 28 - Protetor de rabo/cauda para boi.....	43
Figura 29 - Perneira.....	44
Figura 30 - Bota/Botina.....	45
Figura 31 - Espora.....	45
Figura 32 - Luva de vaqueiro.....	46
Figura 33 - Vaqueiro montado em cavalo com acessórios.....	46
Figura 34 - Esboço 01.....	48
Figura 35 - Esboço 02.....	48
Figura 36 - Esboço 03.....	49
Figura 37 - Esboço 04.....	49
Figura 38 - Esboço 05.....	50
Figura 39 - Detalhe da luva de vaquejada.....	52
Figura 40 - Luva de vaquejada no braço.....	52
Figura 41 - Esboço 06.....	53
Figura 42 - Esboço 07.....	54
Figura 43 - Esboço de caracteres usando contra-forma.....	55
Figura 44 - Esboços da letra “i”.....	55
Figura 45 - Nova serifa.....	56

Figura 46 - Forma lateral.....	56
Figura 47 - Formas parecidas.....	57
Figura 48 - Ajustes do "A".....	58
Figura 49 - Caixa alta e versaletes.....	69
Figura 50 - Altura da letra A maiúscula e versalete.....	60
Figura 51 - Desenho dos algarismos de título.....	61
Figura 52 - Experimento de letras e números.....	61
Figura 53 - Diacríticos.....	61
Figura 54 - Sinais de pontuação.....	62
Figura 55 - Teste com aspas simples e duplas em formato de chifre.....	62
Figura 56 - Ajuste de kerning entre o "V" e o "A".....	63
Figura 57 - Todos os caracteres desenvolvidos.....	66
Figura 58 - Cartaz fictício de vaquejada.....	66
Figura 59 - Material digital utilizando a typeface.....	67
Figura 60 - Apresentação e detalhes da fonte.....	68
Figura 61 - Resumo da maioria dos caracteres.....	68
Figura 62 - Cartaz da FV Vaqueirama.....	68

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	11
1.1	Objetivos.....	12
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	12
2.1	Vaquejadas e o Mercado.....	13
2.2	Princípios da Tipografia.....	20
3	TRABALHOS RELACIONADOS.....	29
3.1	Estudos Relacionados.....	30
3.2	Produtos Similares.....	33
4	PROCEDIMENTO METODOLÓGICOS.....	36
4.1	Desenvolvimento.....	36
4.1.1	<i>Abstração dos valores.....</i>	37
4.1.2	<i>Esboços.....</i>	37
4.1.3	<i>Definição de ferramentas e Digitalização.....</i>	37
4.1.4	<i>Ajustes: Spacing e Kerning.....</i>	38
4.1.5	<i>Exportação da fonte.....</i>	39
4.1.6	<i>Teste em Cartaz Digital.....</i>	39
5	DESENVOLVIMENTO.....	40
5.1	Análise Semântica.....	40
5.2	Esboços.....	47
5.3	Digitalização.....	56
5.4	Distribuição e Comercialização.....	63
5.4.1	<i>Plataforma.....</i>	64
5.4.2	<i>Licença.....</i>	65
5.5	Resultados.....	65
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	70
	REFERÊNCIAS.....	72
	GLOSSÁRIO.....	75
	APÊNDICE A - Estratégia de Design.....	76
	ANEXO A - Cartaz da 24ª Vaquejada Porcino Park Center.....	77
	ANEXO B - Vaquejada Surubim 2019.....	78

1 INTRODUÇÃO

A cultura das vaquejadas surgiu em meados do século XVII e vem se modernizando ao passar dos tempos, trazendo novas técnicas, novas ferramentas, maior cuidado com os animais e alcançando um maior público tanto fora como dentro das mídias digitais. As vaquejadas que antes eram apenas dentro de fazendas, entre os trabalhadores de um mesmo patrão, hoje se torna um campeonato com categorias, *rankings* e premiações com valores altíssimos. Este crescimento abre oportunidade para diversos setores do mercado, gerando mais emprego e renda para a sociedade nordestina. Dentre muitos desses setores, um deles que ainda se mostra pouco utilizado é o da tipografia.

No contexto das vaquejadas, a tipografia está presente em diversos locais, tanto físicos como digitais, pois está diretamente ligada com a escrita e comunicação de vaqueiros, espectadores e todas as outras pessoas que gostam desta cultura. Está presente nos parques onde acontecem as disputas, nos haras onde os animais — em especial, os cavalos e éguas — são criados e cuidados, nas ferramentas e acessórios usados pelos vaqueiros, nos cartazes de divulgação dos eventos, entre outros milhares de locais. Entretanto, após a mudança que a população mundial sofreu e vem sofrendo com a pandemia da Covid-19, várias atividades, trabalhos e esportes pararam, e hoje buscam uma maneira de voltar aos poucos, seguindo as recomendações de segurança propostas pelas entidades de saúde do mundo todo.

Neste novo contexto em que a vaquejada se apresenta, os meios e mídias digitais se tornam cada vez mais fortes e presentes, tornando a internet quase que essencial para a realização dos eventos. Os parques, haras e até mesmo os vaqueiros começam a investir e se familiarizar com as redes sociais e mídias digitais, tentando se adaptar ao novo mundo em que se encontram, além de que conseguem alcançar um número mais significativo de pessoas.

Pensando nisso — como a tipografia está muito presente nas vaquejadas e na internet de um modo geral — os *designers* trabalham a imagem da vaquejada utilizando algumas fontes que não necessariamente são construídas e conceituadas com os princípios ou características da vaquejada, desenvolvendo projetos que muitas vezes são carrega a essência deste movimento. Podemos ver imagens utilizando fontes como a *Saloon* do Robert Schenk¹, pois é uma fonte fantasia, meio faroeste, com traços da cultura country, cultura da região do Texas, Tennessee, Kentucky, entre outros, como centros desse modo de vida. Outras usam a

¹ Designer de tipos do estado de Minnesota, EUA.

IFC Wild Rodeo do Anton Krylov², seguindo um conceito parecido com a anterior, no estilo faroeste.

Tendo em vista essa necessidade de um fonte contextualizada, construída e pensada como uma solução de *design* com o tema vaquejada, o trabalho busca estudar e criar uma solução que siga os princípios básicos da tipografia e que crie uma ligação direta com a cultura das vaquejadas, por meio de um estudo e análise mais aprofundado sobre o tema. Utilizar, também, técnicas, métodos e habilidades de designers de tipo, que possam, além de facilitar, melhorar ao máximo o resultado.

1.1 Objetivos

Este trabalho busca desenvolver uma *typeface* com as características e valores da cultura das vaquejadas, com o intuito de valorizar o esporte e ajudar a promover a formação de uma identidade capaz de estimular a divulgação e a captação de investimentos.

A *typeface* terá como princípios seguir o que o mercado já utiliza: fontes pesadas, serifadas, em caixa alta e/ou versaltes, entre outras características que serão definidas ao decorrer do desenvolvimento. Ela será estudada e pensada para ser uma fonte decorativa, ou seja, uma fonte que seja vista e chame atenção do público-alvo, pois é pelos títulos que, muitas vezes, os designers conseguem atrair seu público.

Para alcançar esse produto final, temos objetivos específicos para auxiliar e chegar ao resultado final. São eles:

- a) Identificar valores e características das vaquejadas, para que possam ser abstraídas para os caracteres;
- b) Analisar e estudar os princípios da tipografia como intuito de desenvolver a fonte;
- c) Realizar testes utilizando a fonte em cartazes digitais;
- d) Publicar a fonte em plataforma online.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

No intuito de fortalecer e enriquecer o trabalho, a fundamentação teórica proporciona um estudo mais aprofundado sobre os conceitos-chave que serão a base de todo o

² Designer russo e criador de fontes como Rio Grande, IFC Insane Rodeo, IFC Los Banditos, entre outras.

desenvolvimento, fundamentando e conceituando a *typeface* a fim de conseguir alcançar os objetivos da melhor forma possível.

Visando isso, a fundamentação foi dividida em duas partes: A história das vaquejadas e os princípios da tipografia. Estes dois conceitos fornecem informações cruciais para o projeto, tanto a abstração dos valores da vaquejada, como a base dos estudos e conceitos presentes na prática da tipografia como área de estudo e desenvolvimento de uma fonte digital.

2.1 Vaquejadas e o Mercado

A cultura das vaquejadas iniciou-se há muito tempo atrás, quando não havia delimitações de terras no interior do Brasil, por conta disso os animais das fazendas eram criados soltos dentro das matas (CAVALCANTI, 2018). Como não existia ainda esses limites de terras, eram chamados alguns homens, denominados vaqueiros, para que, com seus cavalos, entrassem na mata e trouxessem o gado para próximo das fazendas, onde haveria comercialização, contagem, marcação, entre outras atividades. Para se realizar a busca dos animais, os então vaqueiros precisavam de certas habilidades que os auxiliariam e os destacariam de outros: “[...] isso exigia do vaqueiro várias virtudes como agilidade, coragem para reunir e selecionar o gado em épocas de ferrar e comercialização.” (FELIX, 2011, p. 2).

Durante suas atividades aparecia o “barbatão” — animal selvagem ou com pouco contato com humanos — que dificultava o trabalho dos vaqueiros. Para conseguir domar esse tipo de animal, os vaqueiros necessitavam correr atrás dele, pegá-lo pelo rabo e derrubá-lo no chão, com isso poderiam prendê-lo e realizar a tarefa que foi solicitada.

Figura 1 - Pintura de dois vaqueiros correndo atrás de um boi para derrubá-lo.



Fonte: Linco Vasconcelos (2020).

Os animais marcados eram devolvidos aos seus respectivos donos, e caso encontrassem algum barbatão, ele era entregue a Intendência Municipal, que corresponde a prefeitura nos tempos atuais (BEZERRA, 1978). Essa entrega era chamada de apartação, o que acabou gerando as Festas de Apartação. Essas festas eram marcadas como o fim das atividades dos vaqueiros, pois haviam recolhido todo o gado, e era um momento de comemoração e demonstração das habilidades dos vaqueiros presentes (SILVA, 2009, p. 1).

Segundo Cavalcanti (2018), depois de certo tempo, com a propagação da atividade, se populariza o ‘derrubar o gado pelo rabo’ e gera as famosas corridas de mourão. Essas corridas eram uma forma pública para os vaqueiros mostrarem suas habilidades, além de uma forma dos patrões se divertirem e apostarem. As corridas funcionavam da seguinte forma:

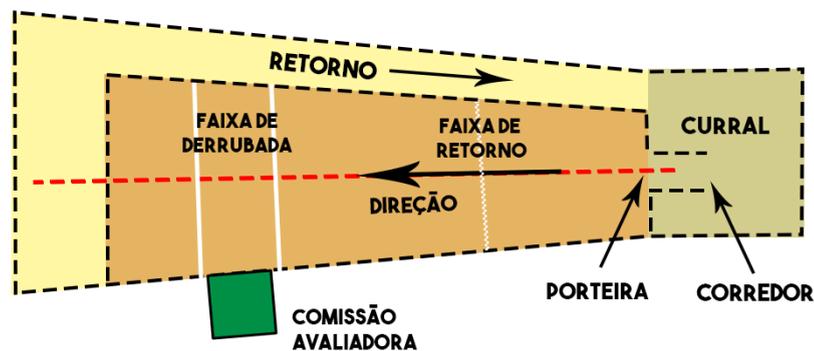
“Para participar, o vaqueiro precisava pegar um barbatão. Ao concretizar a façanha, teria direito a correr quatro bois no pátio, ou seja, quatro carreiras de mourão. Isso fez com que as pegas dos barbatões fossem bastante concorridas, generalizando, assim, as corridas de mourão. A partir daí, muitos dos vaqueiros só se interessavam em pegar o gado para as apartações se o fazendeiro desse os touros para correr no pátio” (ALVES, 1986).

As apartações acabaram se desfazendo com o passar dos anos, os terrenos começaram a ser delimitados, fazendo com que a atividade de buscar o gado fosse realizada facilmente e com poucas pessoas. Vários motivos influenciaram isso, como os “[...] rebanhos

diminuíram em grande escala, e as antigas fazendas de gado foram desaparecendo. Além disso, houve a mudança do sistema de criação dos bovinos. O que antes se fazia de modo extensivo, necessitando de grandes áreas para garantir a alimentação dos animais, agora, após a chegada de novas raças como o zebu, provindo da Índia, adotou-se o sistema de confinamento” (CAVALCANTI, 2006, p. 3).

A partir disso, a prática da apartação praticada muda e se torna a vaquejada, praticada sem o intuito de buscar os animais no mato, mas sim como uma atividade de lazer realizada entre alguns amigos. Com isso, depois da década de 60, começamos a ver as vaquejadas no modelo parecido com o atual — um área cercada onde os vaqueiros corriam com o intuito de derrubar os bois entre duas faixas com distância de 6 metros entre elas — e ainda eram eventos pequenos, mas já contavam com festas e apresentação de artistas, hoje em dia, renomados.

Figura 2 - Esquema de uma pista de vaquejada.



Fonte: Elaborada pelo autor.

Um desses grandes artistas era o Luiz Gonzaga³, que marcou o nordeste com seu estilo diferenciado e suas letras que retratavam muito bem a vida dos nordestinos, e, inclusive, tinha várias canções sobre vaquejada:

“Meu sertão tem futebol,/tem samba, tem farinhada/Leilão, reizado e Novena/Mas nada disso me agrada/Meu fraco é Cavalo e Gado/Cantoria e Vaquejada!/Pra mim o maior Cinema/é quando eu vou chegando/No curral que vejo a pista/e ouço o gado berrando/Os Vaqueiros numerados/e a difusora bradando/De toda parte

³ Luiz Gonzaga do Nascimento foi um compositor e cantor brasileiro. Conhecido como o Rei do Baião, foi considerado uma das mais completas, importantes e criativas figuras da música popular brasileira.

chegando/Rural, jipe e caminhão/Muita moça namorando/e o gado na exposição/Vaqueiro soltando aboio/de doer no coração [...]” (GONZAGA, 1984).

Entre a década de 80 e a de 90, algumas regras sobre a vaquejada mudaram, e com isso mudam-se também algumas técnicas. Uma das principais diferenças foi a distância entre as faixas de derrubada, que antes eram de 6 (seis) metros e agora são de 10 (dez) metros. Com isso, Cavalcanti (2006) conclui que há uma mudança nas técnicas, que passaram da fase de ser só força e se tornou algo mais apurado para que o boi caia dentro dessas faixas.

Nas décadas seguintes, até os tempos atuais, a vaquejada cresceu bastante, se transformando em grandes eventos e gerando lucro e movimentação nas cidades. Com a profissionalização houve também a formulação de regras gerais para a boa execução do esporte em todo o território brasileiro. Essas regras foram desenvolvidas pela ABVAQ (Associação Brasileira de Vaquejada) e faz a verificação em todas as vaquejadas, e as que seguem suas regras têm o apoio de toda a associação. Em suas regras é definido todas as nomenclaturas, as medidas de segurança — para os animais como para as pessoas envolvidas —, categorias de vaqueiros, organização da pista, julgamento, entre outros detalhes.

Seguindo o regulamento, define-se que em uma corrida — também chamada de disputa ou apresentação — de vaquejada, dois vaqueiros correm junto ao boi para derrubá-lo. Um deles é o vaqueiro-puxador: “Competidor responsável por entrelaçar o protetor de caudas do boi entre as mãos e deitar o bovino na faixa demarcada no colchão de areia;” (ABVAQ, 2016, p. 2) e o outro é o vaqueiro-esteireiro (também chamado de bate-esteira): “Competidor responsável por direcionar o boi e condicioná-lo até o local da faixa, emparelhando-o com o vaqueiro-puxador, além de entregar o protetor de caudas do boi ao vaqueiro-puxador;” (ABVAQ, 2016, p. 2).

Algumas nomenclaturas usadas frequentemente em vaquejadas e definidas pela associação responsável como o famoso “valeu o boi!” e “zero boi” e acaba ultrapassando os limites dentro da vaquejada, e ficando presente na rotina de muitas pessoas fora das vaquejadas. Ao correr, o vaqueiro irá tentar derrubar o boi entre as faixas, caso consiga, ele recebe um “valeu boi” e continua na corrida, caso derrube fora da marcação ou “queime” uma das faixas, recebe um “zero”. Há casos em que o vaqueiro não consegue alinhar o boi — após a saída do brete — para correr e derrubá-lo, e após tentar e não conseguir ele recebe um “retorno”. O retorno também é um termo muito usado, principalmente durante as corridas,

para sinalizar que o vaqueiro deve voltar e correr novamente na próxima vez que for chamado. E por fim, outro termo comumente usado é a “disputa final”, que é o auge da vaquejada, o momento em que todos os presentes tendem a ficar vidrados prestigiando, sem esquecer que em várias músicas de forró é usado para remeter ao ganhador, mas geralmente usa-se só a palavra “disputa”.

Essa linguagem é muito característica da vaquejada, e se torna tão forte que acaba sendo usada em várias músicas de forró — estilo musical mais forte no nordeste e muito presente nas festas de vaquejada — antigas e atuais que são cantadas nas próprias corridas de vaquejada e, geralmente, acontecem à noite, depois de um dia inteiro de corrida, momento onde os vaqueiros vão se divertir e beber:

“Valeu, boi! Viva a festa do gado/Valeu, boi! E o povo grita animado/E as quatro patas do boi 'tão pra cima/E o locutor dizer rima/Eita vaqueiro testado/Valeu, boi! Viva a festa do gado/Valeu, boi! E o povo grita animado/E as quatro patas do boi 'tão pra cima/E o locutor dizer rima/Eita vaqueiro testado” (WALTER, 2018).

As músicas, além de contar a história das vaquejadas e como elas acontecem, também descrevem um pouco de como os vaqueiros são, seus valores, seus sentimentos e suas angústias. Percebe-se que em várias músicas escritas para os vaqueiros retratam um homem apaixonado por uma mulher — que em muitos casos não quer o homem —, um homem traído por sua companheira, as famosas “farras” dos vaqueiros, onde há muita bebedeira e dança, entre outros exemplos. Wesley Safadão (2018), na sua música “O Vaqueiro Se Apaixonou”, retrata bem esse vaqueiro que está na curtição e acaba se apaixonando:

“Eu era um vaqueiro pegador/E só andava arruado de mulher/Minha vida era vaquejada e curtição/Tinha uma pedra no lugar do coração
Até que um dia eu levei um tiro certo/Ela mexeu com a estrutura do vaqueiro/A minha fama de durão se acabou/Ô bem molinho, o vaqueiro se apaixonou” (SAFADÃO, 2018).

Além de apaixonado, o vaqueiro muitas vezes é retratado com um homem “bruto” (ou arrogante) e com pouco sentimento para com as pessoas — pessoa que dificilmente se apaixona —, e parece que sempre há essa contradição: o vaqueiro se mostra um homem difícil, ou bruto como falado anteriormente, mas se apaixona e desfaz essa imagem de durão: “Eu não vou mudar/Respeita esse meu jeito, acanhado e matuto/Mas eu sei amar/Na cama, carinhoso, e na pista eu sou bruto/Ê mulher/Sou acanhado sou matuto/Na pista eu sou bruto, mas também sei amar” (WALTER, 2019).

Nota-se que o vaqueiro é bastante caracterizado como “matuto”, e esse termo, segundo Ribeiro (2019), retrata alguém “que tende a ser desconfiado; retraído, acanhado.”. Essa definição está presente em alguns vaqueiros mais antigos, e os mais novos tentam manter esses valores, que muitas vezes são passados de geração em geração. Essa questão torna a vaquejada algo mais tradicional, em outras palavras, um movimento que segue uma longa tradição e perfil de participantes. Mesmo as vaquejadas mais profissionais, ou apenas as amadoras (também chamadas de “bolão”, em algumas cidades), têm essas características e tentam manter o tradicionalismo, sendo que sempre existem as exceções.

Não fugindo muito desse tradicionalismo, as vaquejadas começaram a ganhar grande espaço, se tornando grandes eventos e gerando outros eventos também grandiosos. Existem competições nacionais, com pontuação e premiação, para vaqueiros que se destacam. Geralmente, essas competições são realizadas dando pontuação para os vaqueiros, em vaquejadas que são parceiras da organização da competição, como o Campeonato Portal Vaquejada, realizado pelo Portal Vaquejada⁴. Nela existem várias etapas onde os vaqueiros participam em cidades diferentes e somam pontos, o que alcançar a maior pontuação vence. Como a vaquejada se divide, segundo a ABVAQ (2016), em vários perfis diferentes, o campeonato segue o mesmo padrão: existe o ranking para aspirante, aspirante light, amador, amador avançado, profissional, feminino e master, tanto para o vaqueiro-puxador como para o vaqueiro-esteireiro. No mesmo campeonato também tem o ranking dos melhores animais, no caso, os melhores cavalos e também a melhor equipe, entre outras categorias.

Em dias mais atuais, a própria ABVAQ realiza seu campeonato chamado de “COPA ABVAQ”, realizando sua segunda edição no ano de 2020, depois de uma longa paralisação por conta da pandemia da Covid-19 que, infelizmente, acabou parando todo o país e o mundo. Esta copa mostra todos os estados onde ocorrem as primeiras etapas do torneio, mostrando que, por mais que seja uma tradição do nordeste, a cultura acaba se espalhando e ultrapassando fronteiras, sendo praticada em estados fora da região nordestina.

⁴ O Portal Vaquejada é o maior portal de notícias e informações sobre a vaquejada nordestina do Brasil.

Figura 3 - Copa ABVAQ abrangendo todas as regiões e estados brasileiros.



Fonte: ABVAQ (2020)

Em competições ou não, o investimento nas vaquejadas só aumenta a cada dia, gerando mais competitividade entre os vaqueiros para serem sempre os melhores. Percebe-se o grande investimento com o crescimento dos leilões de animais para vaquejadas, e um bom exemplo desses leilões é o leilão do Haras WS⁵, que na sua edição de 2019 lucrou o valor de R\$12,7 milhões com a venda de cavalos da raça Quarto de Milha — raça de cavalo originária dos Estados Unidos, por volta do ano de 1600 — na cidade de Fortaleza, capital do Ceará (NETO, 2019). Os animais vendidos, geralmente, são usados em grandes corridas de vaquejada com premiação alta ou outras atividades que acabam gerando um retorno financeiro ao investidor, como a venda de “cruzas” — cruzamento entre animais de raças diferentes, onde o cliente leva seu animal para cruzar com o cavalo do investidor — que é outra forma de lucrar com um bom cavalo.

A vaquejada, de um modo geral, tem inúmeras características e variações dependendo da região, o que torna essa cultura muito mais rica e cheia de oportunidade de trabalhar seus valores. Desde as vaquejadas tradicionais, em parques pequenos, até as grandes vaquejadas com grandes estruturas e várias atrações, todas têm a mesma essência e buscam

⁵ Haras WS é o haras do cantor de forró Wesley Safadão, e casa do cavalo Don Príncipe Bar, também chamado de “O mito”.

não se distanciar dela, pois essa é uma das grandes características dessa cultura: a tradição. O conceito de algo simples, o contato com a natureza e os animais, o perfil de homem do campo, tudo isso diferencia a vaquejada de outros movimentos brasileiros.

Nota-se também um aumento dos investimentos nas vaquejadas, tanto as de interior como as grandes corridas, que acabam gerando lucro para os organizadores e vaqueiros como para a população, pois as vaquejadas criam um grande movimento nas cidades, e trazem lucro para as cidades.

2.2 Princípios da Tipografia

A maioria das peças de comunicação visual, segundo Scaglione (2020), exigem, em maior ou menor grau, o uso da palavra escrita para cumprir sua função, e da tipografia para sistematizar a escrita. Com isso, a tipografia auxilia no entendimento e transmissão da mensagem, e esse entendimento tanto pode ser os valores, características ou sensações de algo como também pode ser apenas a mensagem escrita.

O Scaglione (2010) exemplifica que uma manchete de jornal que tem como notícia uma catástrofe ambiental não deve usar a fonte *Comic Sans* como título, e que isso mostra o quanto uma tipografia pode transmitir e influenciar, transferindo valores indesejados para uma peça gráfica, que não seguem o intuito inicial da mesma.

O desenvolvimento de uma fonte tipográfica pode ter métodos e motivações bastante diferentes, mas o que é comum em quase todas é que todo *designer* de tipos inicia seus trabalhos com uma ou mais letras específicas, letras essas que têm um conjunto de características que possam nortear ou ajudar no desenvolvimento das demais:

Figura 4 - Caracteres da fonte Futura: “a” que é base para “b”, “d” e “p”, e “n” para “m” e “r”.



Fonte: livre interpretação do autor.

Outro ponto que varia muito de designer para designer é o meio onde vão ser desenvolvidos os esboços. Alguns optam por começar a produção já no meio digital, e outros preferem começar pelo básico: papel, caneta e lápis. Existem alguns métodos para o desenvolvimento do esboço em papel, que pode ser o esboço de superfície ou massa, esboço com dois lápis, esboço de contorno, entre outros, e cada método destes pode trazer um resultado diferente, dependendo da sua criatividade e do intuito do seu projeto. “Fontes destinadas a um texto contínuo submetem-se a critérios diferentes daquelas fontes destinadas a títulos em cartazes e anúncios, a capas de livros ou a finalidades decorativas.” (HOCHULI, 2013, p. 10).

Embora exista muitas maneiras de iniciar um projeto tipográfico, uma parte importante é definir algumas informações sobre os caracteres: cor da fonte, que é o peso da letra, de forma leiga: a espessura, também temos a altura da ascendente e a altura-x, que influencia diretamente a fluidez do tipo. Esses detalhes variam muito do conceito da tipografia, e acaba sendo um trabalho árduo e minucioso, que é testado várias vezes.

Figura 5 - Tipos de cor (ou peso) diferentes, da mesma fonte.



Fonte: Matheus Thelmo (2017)

Figura 6 - Linhas e alturas da tipografia Calisto MT.



Fonte: livre interpretação do autor.

Na produção das letras, o *designer* de tipos deve-se atentar e tomar bastante cuidado com a geometrização. Na tipografia, diferente de outras áreas, o caractere nem sempre é muito simétrico, por exemplo, em alguns casos, o comprimento da serifa da esquerda é maior que o da direita, uma linha que parece reta é um pouco curva, uma letra é ligeiramente mais alta que outra, entre outros casos.

Figura 7 - A linha de base do “L” é um pouco curva, e o “A” é mais alto que o “E”.



Fonte: livre interpretação do autor.

Essa assimetria, por mais estranha que pareça, trás mais proporção e harmonia em certas letras, quando agrupada com outras em uma palavra ou texto. Essas compensações devem ser bem analisadas e realizadas sempre que necessário. “Um traço horizontal posicionado à meia altura de um traço vertical parece estar mais abaixo. Para que seja percebido como estando no meio, deve ser colocado um pouco acima.” (MESEGUER, 2010, p. 48).

Figura 8 - Na esquerda a letra H com o traço horizontal centralizado, na direita a mesma letra com uma compensação na altura do traço.



Fonte: livre interpretação do autor.

Para entender melhor o contexto dessas compensações, Buggy (2018, p. 236) explica que as letras são constituídas de duas formas: uma clara (o branco) e outra escura (o preto). A questão de claro e escuro não representa suas cores — como azul, vermelho, marrom, entre outros —, mas sim formas visíveis e invisíveis:

Figura 9 - Forma clara e forma escura da letra “A”.



Fonte: Elaborada pelo autor.

Deve existir um certo equilíbrio entre as duas formas, e ele se dá pelas compensações e pelo espaçamento entre os caracteres. Exemplo dessas compensações são as letras L e T, que em alguns exemplos ficam com a forma escura (espaço vazio) muito grande perto de outras letras, e isso gera um problema que pode ser resolvido com algumas técnicas:

Figura 10 - Traços horizontais sendo amenizados.



Fonte: livre interpretação do autor.

Como o exemplo anterior (figura 8) mostra, as letras “L” e “T” deixam muito espaço ao lado da letra “H”, podendo prejudicar a legibilidade em certos contextos. Realizando a compensação de forma correta, pode-se amenizar esse espaço realizando uma compensação, uma diminuição dos traços horizontais, sem perder proporção e fluidez.

Uma tipografia, como citado antes, não segue sempre padrões geométricos, pois isso pode tornar ela menos fluida do que deveria, ou nada fluida. Na fonte Montserrat, na família (versão) Black, o “H” possui uma forma muito semelhante ao de um quadrado, entretanto, o “O” possui um leve achatamento, não formando um círculo perfeito:

Figura 11 - As letras “H” e “O” da fonte Montserrat Black comparadas com formas básicas.



Fonte: livre interpretação do autor.

Para poder entender melhor isso deve-se observar bastante certos detalhes que dependem do conceito da tipografia, e podem necessitar outros ajustes. São eles, segundo Scaglione(2010):

- a) Os traços curvos horizontais devem ser mais grossos do que os retos para que pareçam ter a mesma espessura;
- b) Os traços horizontais devem ser mais finos que os verticais, pelo mesmo motivo;
- c) O olho humano percebe as metades superiores das letras como sendo maiores do que as inferiores;
- d) Os círculos e os triângulos parecem sempre menores do que os quadrados;
- e) Os traços devem ser afinados ao se aproximarem de uma conexão;
- f) As figuras mais complexas, devem ser desenhadas com traços mais leves do que as figuras simples;
- g) Serifas de glifos com grandes assimetrias podem colaborar com seu equilíbrio.

É crucial que se tenha cuidados com certas letras que podem ter algumas semelhanças, o que pode tornar a leitura mais ou menos fácil. Hochuli (2013, p. 20) mostra que “as versais A e L, são bastante legíveis, enquanto B e Q são de difícil leitura. Com frequência se confundem B com R, G com C e O, Q com O e M com W.”, isso leva a ter mais cuidado pra conseguir fazer a diferenciação das letras e torná-las legíveis o bastante, caso essa seja a proposta, pois existem tipografias que não possuem o intuito de serem claramente legíveis. Outro detalhe importante que o Hochuli (2013) aponta é que as “minúsculas, d, m, p, q e w indicam alta legibilidade; c, e, i, n e l indicam baixa legibilidade; e j, r, v, x e y, média legibilidade. Com frequência, c é confundido com e, i com j, n com a e l com j.”. Essas

questões variam muito da proposta que está sendo desenvolvida, mas que devemos considerar durante os processos iniciais para que resulte em uma boa fonte.

Levando em conta todos esses detalhes, já se torna possível dar início ao desenvolvimento dos caracteres iniciais. Esse processo é bem demorado, pois a transferência de ideias para o desenho pode variar de pessoa para pessoa. O crucial nesse momento é desenhar e testar, e repetir isso até alcançar o melhor caractere possível, e assim passar para a etapa de digitalização. Em seus trabalhos, Meseguer (2010) começa com o desenvolvimento das letras da palavra *hamburgetfontvs*, mas a principal letra sendo o *a* minúsculo, pois, segundo ela, “possui traços que não se veem em qualquer outra letra de caixa baixa” e também “contém indícios suficientes de como serão as demais”, além da sua alta frequência em textos, que leva a ter mais cuidado ainda na sua produção. Em seguida, ela trabalha a letra *n* com a ideia de que, a partir dela podemos absorver elementos úteis para as letras *h*, *m*, *u* e *r*. Após essas letras, a ordem de desenvolvimento é mais livre, e muda de acordo com o tipo de fonte que esteja trabalhando.

Feito os esboços iniciais em papel, uma hora ou outra eles têm que ser digitalizados para conseguirem ser ajustados de maneira que alcance a sua melhor forma, e seja corrigido erros não perceptíveis no papel e lápis. Esses erros variam de acordo com o propósito da fonte, pois uma fonte para leitura há um trabalho de detalhamento muito maior do que uma fonte para títulos.

“O problema é que a escala do desenho é muito diferente da escala de utilização das letras, especialmente quando se trata de uma fonte de texto. Formas que parecem grandes na tela tornam-se ridiculamente pequenas quando impressas. O mesmo acontece em alguns detalhes de construção que dificilmente poderão ser impressos em tamanho de texto.” (SCAGLIONE, 2010).

A digitalização é um processo delicado e que se resume em transformar os esboços do papel em formas digitais. Essas formas geralmente são criadas em *softwares* de vetorização ou em programas específicos para desenvolvimento de tipos. Esses programas possuem uma ferramenta chamada de Bézier, ela simula uma “caneta” e cria formas através de cliques, criando pontos de ancoragem, esses pontos vão se ligando até formar a figura desejada:

Figura 12 - Ícone da ferramenta bézier no Adobe Photoshop CC.



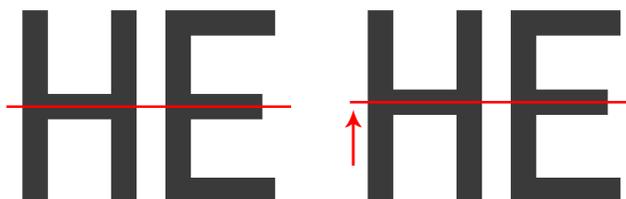
Fonte: Captura de tela feita pelo autor.

No momento de transformar em digital, Mesenguer (2010) recomenda que sempre compare a forma com o esboço criado, para verificar se há alguma discrepância entre as duas peças, em papel e digital. Ao dar início aos trabalhos digitais, deve-se fazer a impressão do tipo em diferentes proporções a fim de analisar a letra, e verificar se ela alcança o conceito proposto. Scaglione (2010) reflete sobre como a impressão em tamanho real auxilia o designer a seguir o caminho certo para alcançar a próxima etapa:

“Tanto no trabalho digital como no desenho à mão, verificar o funcionamento das formas em tamanho real é uma das melhores maneiras de avançar na direção desejada. Em linhas gerais, tipos para reprodução em corpos pequenos precisam de formas robustas, traços grossos e terminais volumosos. À medida que aumenta o tamanho de reprodução, é possível incorporar detalhes mais sutis e traços mais delicados. O design de tipos é um processo de tentativa e erro que requer a repetição de impressões e a sucessiva correção das formas.” (SCAGLIONE, 2010).

Com as impressões pode-se notar outros ajustes além dos abordados anteriormente. Nesse momento do desenvolvimento temos compensações ópticas para se atentar como, por exemplo, a divisão horizontal geométrica:

Figura 13 - Divisão horizontal.



Fonte: livre interpretação do autor.

Mesenguer (2010) mostra que um traço horizontal e um vertical de mesma espessura posicionados próximo um do outro fará com que o traço horizontal pareça mais grosso do que o vertical, disso temos a espessura horizontal e vertical que deve ser compensada:

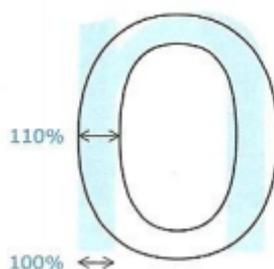
Figura 14 - Compensação de espessura em traços verticais, horizontais e diagonais.



Fonte: Laura Mesenguer (2010).

Traços curvos seguem uma ideia parecida, pois eles devem ter a espessura maior do que traços retos, e traços diagonais devem ser um intermediário entre os dois, para haver uma simetria óptica:

Figura 15 - Compensação entre traços retos e curvos.



Fonte: Laura Mesenguer (2010)

Caso seja desenvolvida uma versão da fonte em caixa baixa, existe uma técnica bastante utilizada que é a sequência e derivações para a construção das letras. Essa técnica usa letras específicas, como o “n”, e a partir dela começa a desenvolver outras letras, como o “m” e o “u” (conforme figura 10), com a letra “o” dá pra tirar medidas de letras como “e”, “c” “b”, entre outras.

Estes processos de ajustes na fonte são essenciais, mas, segundo Henestrosa (2010, p. 83), não se pode esquecer da outra parte da tipografia, a parte invisível: espaçamento e compensação. Esses dois termos, também chamados de *spacing* e *kerning*, respectivamente, são ajustes realizados após a finalização dos caracteres — mas muitos designers de tipos preferem realizar esses ajustes junto com o desenvolvimento dos caracteres —, e esses ajustes serão essenciais para a fluidez da fonte. O espaçamento é o espaço entre as letras, geralmente iguais entre todas, mas só esse espaço comum entre elas não é suficiente na maioria dos casos, pois existem caracteres que com o mesmo espaçamento parecem distantes umas das outras, comparado com outras letras da mesma fonte.

Figura 16 - Caracteres com espaçamento igual e depois com ajustes.

HHHAHHHVHHHAVHHH
HHHAHHHVHHHAVHHH

Fonte: Cristóbal Henestrosa (2010).

Com o *spacing* e *kerning* ajustados, a próxima etapa de desenvolvimento é a distribuição da tipografia de forma legal, o que implica alguns detalhes não muito convencionais. O primeiro ponto é a compra: diferente de outros produtos que após a compra ele é totalmente seu, no caso das fontes você adquire uma licença para usá-la, que está sujeita a algumas condições:

- a) Quantidade: “Em quantos computadores é possível instalar a fonte usando a mesma licença[...]” (HENESTROSA, 2010, p. 121);
- b) Alteração: “Se o usuário tem ou não permissão para modificar a fonte.” (HENESTROSA, 2010, p. 121);
- c) Redistribuição: “Se o usuário pode ou não redistribuir a fonte e sob que condições[...]” (HENESTROSA, 2010, p. 121);

Cada um desses pontos tem suas características específicas que definem ainda mais a distribuição da fonte, e todas elas devem estar explícitas ao máximo. Estas regras regem um documento chamado contrato de licença para o usuário final (*End User License Agreement, EULA*). Temos também outras opções de distribuição, são elas:

- a) Pode-se optar por não cobrar pela fonte e distribuí-la gratuitamente. Esta opção geralmente é usada por designers e tipógrafos que estão começando seus primeiros projetos, e que ainda estão se aperfeiçoando na área;
- b) Outra opção é a distribuição por doação, onde o usuário tem acesso a fonte e é convidado a fazer uma doação ao desenvolvedor, para ajudar em outros trabalhos;
- c) Distribuição *freemium*, que fornece parte da fonte de graça e, caso o usuário queira o restante, deve pagar uma certa quantia.

Todas as formas citadas foram levando em conta o uso global da fonte, sem qualquer proibição de público, mas existem também os projetos desenvolvidos sob medida,

para alguma marca específica ou empresa. Nesse caso, o cliente entra em contato com o designer para que ele desenvolva uma tipografia ou uma família tipográfica seguindo o seu desejo.

“Esse é o método geralmente adotado pela Font Bureau: desenvolvem uma família exclusiva para alguma publicação periódica, uma modalidade de produto editorial cujos códigos visuais exigem renovação constante. Esse tipo de cliente talvez não exija a propriedade de uma família exclusiva perpetuamente, mas provavelmente vai considerar atrativo impactar seu público com uma fonte que ninguém mais pode ter.” (HENESTROSA, 2010).

Estudar todos esses processos para o desenvolvimento de um caractere, uma letra, uma fonte, uma família tipográfica é um processo árduo e que deve ser cuidadosamente pensado. Não deve-se pular etapas pensando em uma entrega mais rápida, pois uma hora outra o avanço de etapas causará problemas na tipografia em etapas futuras, e o trabalho que seria simples se tornará muito mais demorado que o esperado. Os processos de desenvolvimento de uma tipografia não se resumem a apenas estes, mas a muitos outros métodos e técnicas que variam de acordo com a proposta que há, pois antes de começar a desenhar em papel ou em algum software, devem pensar e estudar todo o conceito que será trabalhado, todos os parâmetros.

3 TRABALHOS RELACIONADOS

Para alcançar o objetivo esperado, precisa ser estudado o mercado atual e o que ele já produz, para que seja possível mensurar e visualizar uma provável oportunidade dentre tantas outras opções existentes. Alguns trabalhos podem ser considerados relacionados com o tema, como também temos produtos similares já no mercado, mesmo que não seja sobre o mesmo tema, acabam se tornando próximos por conta de suas motivações.

Existem inúmeras *typefaces* para que possamos analisar, mas para contextualizar com este trabalho, analisa-se trabalhos que sigam ideais semelhantes, e nesse caso os conceitos principais são tipografias brasileiras que representam culturas ou movimentos nordestinos.

O propósito dessa — de certa forma — comparação com outros trabalhos, vai além apenas de projetos de mesma categoria ou de mesmo período e contexto. A busca por trabalhos nordestinos visa entender como é feito a interpretação dos movimentos culturais e como é realizado a abstração do seu conceito, criando formas, desenhos, simbologias e, por fim, um conjunto de caracteres que podem (ou não) se tornarem uma fonte digital.

3.1 Estudos Relacionados

Um dos trabalhos que se relaciona é o estudo do Luciano Cardinali⁶ (2016) sobre o movimento armorial, que foi um movimento idealizado por Ariano Suassuna⁷ (1927-2014), “uma iniciativa que buscou construir o repertório de uma arte erudita baseado em referências da cultura regional e popular.” (CARDINALI, 2016).

Figura 17 - Estandarte do movimento armorial.



Fonte: Lúcia Gaspar (2003).

Entendendo melhor o trabalho, vê-se que o movimento armorial abordado por Cardinali (2016) não se assemelha tanto com as vaquejadas, mas se tornam próximas por fazerem parte da cultura sertaneja, movimento que faz parte do nordeste do Brasil, e com isso podem ter valores e características parecidas, mas além de tudo isso, o diferencial deste trabalho é a abstração dos valores que o Suassuna fez para realizar a criação de suas obras armoriais, e que depois acaba se tornando uma tipografia, que ele chama de Alfabeto Sertanejo.

⁶ Graduado em 1985 na Faculdade de Artes Plásticas pela Fundação Armando Álvares Penteado e pós-graduado em Design e Arquitetura pela FAU/USP. Atualmente é diretor da Consolo & Cardinali Design e Assessoria de Imagem e professor titular na Miami Ad School/SP e ESPM.

⁷ Foi um dramaturgo, romancista, poeta e professor. Idealizador do Movimento Armorial e autor de obras como *Auto da Compadecida* e *Romance d'A Pedra do Reino e o Príncipe do Sangue do Vai-e-Volta*.

Figura 18 - Alfabeto sertanejo desenvolvido por Ariano Suassuna.



Fonte: Luciano Cardinali (2016).

Com isso, vários tipógrafos criaram variações tipográficas deste alfabeto, mas que, segundo Cardinali (2016), não transmitiam os princípios e valores que fazem parte do alfabeto inicial. Por conta disso, ele desenvolve uma variação que não seja tão evasiva, que retome as ideias que Suassuna materializou:

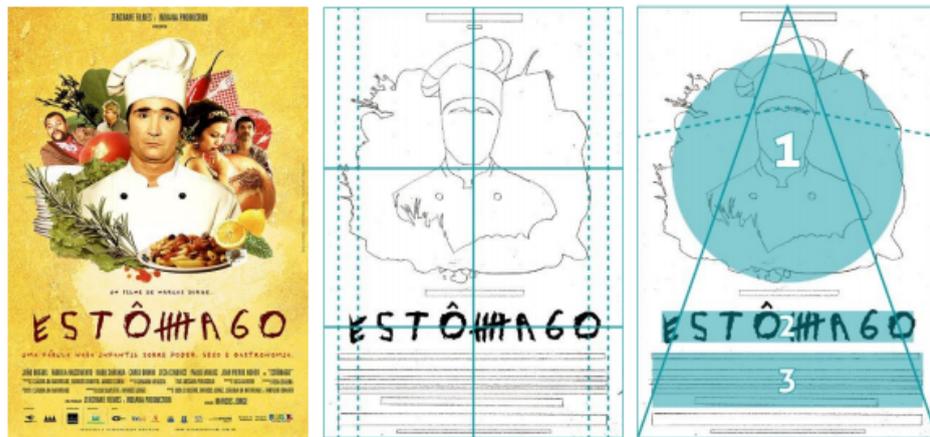
“Respeitando os propósitos iniciais do movimento, que pretendiam o afastamento da produção cultural de processos industrializados e academicistas, pareceu oportuno realizar um percurso inverso: porque a tradição sertaneja dos ferros de marcar, com sua rica simbologia, não pode ser incorporada à tipografia tradicional, com todo seu rigor técnico e tecnológico? Se o Armorial bebe de fontes eruditas (Iluminuras e heráldica européia), as processa e devolve arte popular, esse caldo pode retornar e enriquecer uma cultura estabelecida.” (CARDINALI, 2016, pag. 176).

Tendo em vista o estudo da tipografia, temos o estudo da Kruphatz (2018) que é voltado ao estudo de casos de tipografias em cartazes de cinema do estúdio Ana França Design⁸, e como a tipografia tem potencial de expressar e transmitir muito mais do que só o texto. No estudo, são analisados três cartazes de filmes brasileiros e como a tipografia influencia na expressividade do cartaz, e como é realizada a escolha da fonte em cada um dos cartazes. Percebe-se que o trabalho não é voltado ao desenvolvimento, mas a análise da tipografia em cartazes: “Tem-se como objetivo apenas compreender algumas relações do uso da tipografia em cartazes de cinema como representação da identidade e storytelling dos filmes [...]” (KRUPHATZ, 2018, p. 5).

Percebe-se também que o cartaz é um meio no qual a tipografia ganha bastante espaço e voz, e possui tanta influência quanto outros produtos, neste caso, produtos gráficos, fazendo um papel importante na identidade dos filmes apresentados.

⁸ Ana França Design é um estúdio de design carioca dedicado ao cinema desde 2009.

Figura 19 - Cartaz do filme Estômago (2007), estrutura e ordem de leitura.



Fonte: Juliana Kruphatz (2018).

Em cada um dos cartazes é possível notar que a tipografia transmite tanto valor como as imagens que fazem parte do cartaz, e é reforçado pela Kruphatz (2018, p. 6) quando ela detalha o conceito do filme com a forma, cor e classificação do tipo. Seguindo esses parâmetros, ela inicia o estudo pelo filme *Estômago* (2007), explicando um pouco da história e destacando pontos importante que aparecem no cartaz para auxiliar na assimilação dos elementos com o enredo:

“Na análise de forma pode-se identificar uma letra manuscrita, totalmente em caixa alta, com arestas irregulares e sem grande contraste, remetendo uma escrita em parede irregular feita por instrumento de ponta redonda de maneira rudimentar.” (KRUPHATZ, 2018).

Figura 20 - Título do filme *Estômago* (2007).

ESTÔMAGO

Fonte: Juliana Kruphatz (2018)

Com esse material, ela estuda todos os princípios da tipografia nesse caso, e apresenta como foram definidos os parâmetros comentados anteriormente. Esses princípios influenciam diretamente o tipo, e mostra que a forma em que o tipo foi desenvolvido tem total ligação com a história do filme, que nesse caso o tipo — principalmente o caractere “m” — remetia a uma parte do filme que era falado sobre prisão, e a tipografia dessa forma era pra remeter a forma em que presos escreviam nas paredes, pra contar os dias que estavam lá.

O trabalho de Kruphatz (2018) não destaca nenhuma cultura específica, mas traz uma forma de analisar a tipografia e exemplos de como a tipografia expressa muitos valores

em um cartaz, que na cultura das vaquejadas é um material também utilizado para a divulgação dos eventos.

3.2 Produtos Similares

Seguindo a ideia de tipografia nordestina, temos alguns trabalhos mais recentes como, por exemplo, a fonte digital Xilosa desenvolvida pelo Átila Milanio que traz características da xilogravura, muito presente na região nordeste do país. Ele estuda toda a linguagem da xilogravura, e realiza uma re-leitura do que já havia atualmente, mas tornando ela digital.

Figura 21 - Caracteres da fonte Xilosa.



Fonte: Átila Milanio (2014).

A fonte de Milanio ficou famosa a ponto de ser usada no futebol, em um cartaz que o time Esporte Clube Bahia usou na sua vitória da Copa do Nordeste, em 2017 (ALBUQUERQUE, 2018). Isso mostra que uma tipografia pode, além de ser mais um opção entre milhares, ser uma iniciativa e abertura de mercado para um comércio que não tem tanto destaque, abrangendo áreas tão diferentes como o futebol.

Figura 22 - Jogadores do Esporte Clube Bahia posam para foto de campeões usando um cartaz em que a fonte usada é a Xilosa.



Fonte: JC Imagem (2018).

Temos a fonte Cordel, desenvolvida pelo designer Leonardo Buggy, que remonta um pouco da história deste gênero literário que foi marcante na história do país e também da xilogravura:

“A xilo praticada no auge do comércio da literatura de cordel no Nordeste foi o principal método de reprodução de imagens em impressos. A tipografia Cordel baseia-se no grafismo dos títulos talhados junto as imagens nos tacos de xilogravura. Seus traços sujos e toscos são citações do resultado desse rudimentar registro, contudo seu design como um todo é atual. Concebido sob uma ótica contemporânea.”. (BUGGY, 2010).

Figura 23 - Caracteres da fonte Cordel.

□			!	"	#	\$	%	€	'	+	,	-
.	/	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:
=	?	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
Y	Z	[\]	^	`	A	B	C	D	E	F
G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S
T	U	V	W	X	Y	Z		~	†	¢	£	•
°	¥	®	™	Æ	¿	¡	ƒ	…	œ	ø	-	-
“	”	‘	’	/	fl	‡	•	,	”	‰	^	~
~	ł	†	đ	š	š	ý	ý		Ä	Ç	É	
Ñ	Ö	Ü	Á	À	Â	Ã	Ä	Å	Ç	É	È	Ê
Ë	Í	Ì	Î	Ï	Ñ	Ó	Ò	Ô	Õ	Ö	Ù	Ú
Û	Ü	Ý	ÿ	€	Â	Ê	Á	Ë	È	Í	Î	Ì
Ó	Ô	Ù	Ú	Û								

Fonte: Leonardo Buggy (2010).

Duas fontes que têm proximidade em relação ao conceito, e que buscam formalizar e digitalizar um movimento que era bem artesanal anteriormente, mas que trazem resultados diferentes de acordo com suas respectivas áreas.

Percebe-se que há uma demanda para alguns movimentos nordestinos, e que vários designers tentam desenvolver propostas que possam auxiliar cada vez mais várias profissões. Nota-se também que os quatro trabalhos são notórios e três deles representam claramente as características nordestinas de suas respectivas áreas, ressaltando os seus valores mas com um toque mais contemporâneo. Essa abstração dos valores é um dos pontos principais para obter o resultado adequado, e estes trabalhos mostram a forma que podemos trabalhar os conceitos dentro da tipografia.

O trabalho da Kruphatz (2018), por mais que não seja sobre algum movimento nordestino, traz uma análise minuciosa sobre como a tipografia impulsiona um cartaz e mostra a transformação dos valores do filme em algo abstrato no tipo, que é um dos materiais que irá ajudar neste trabalho.

4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A finalidade deste projeto é desenvolver o design de uma tipografia que tenha consigo os valores e características da cultura das vaquejadas, podendo assim valorizar e validá-la ainda mais. Entendendo esse objetivo, para alcançá-lo, foram definidos alguns processos metodológicos, de diferentes nomes do *design* de tipos que vão auxiliar no desenvolvimento da proposta.

Abordando Scaglione (2010), ele considera tanto o pensar quanto o fazer, pois desenvolver uma fonte é um processo demorado e cheio de detalhes, mas gera, assim, um resultado mais profundo e coerente. Ele propõe que se dê início a partir da conceituação do projeto, em outras palavras, que seja possível delimitar o percurso do projeto até o seu objetivo final. Para realizar essa delimitação ele apresenta algumas perguntas que podem ajudar a entender como essa etapa funciona.

Uma das perguntas é “Como serão lidas?” (SCAGLIONE, 2010, p. 52), nesse caso a proposta deste projeto é desenvolver uma tipografia para títulos, pois os materiais usados nas vaquejadas não possuem blocos muito grandes de texto, se resumindo a informações essenciais dos eventos (conforme anexo A). Outra pergunta importante é “Como e onde serão utilizadas as fontes?” (SCAGLIONE, 2010, p. 52), e este projeto busca utilizá-la

em cartazes digitais, pois, atualmente, as mídias digitais e redes sociais são o principal local de utilização e divulgação destes cartazes.

Com isso pode-se dimensionar a grandeza do projeto e realizar as próximas etapas que serão cada vez mais detalhadas: desenvolvimento e análise dos resultados.

4.1 Desenvolvimento

A primeira parte da produção se divide em etapas para desenvolver a tipografia. Essas etapas vão desde a abstração dos valores até a exportação final da fonte, para que possa ser instalada em qualquer computador. Essa fase é mais técnica e requer muito cuidado durante todo o trajeto, muita revisão e correção de erros, para conseguir atingir o resultado esperado.

4.1.1 Abstração dos valores

As vaquejadas transmitem diversos valores e características que podem ser usadas no desenvolvimento, mas conceitos diferentes podem acabar fazendo a tipografia perder a coerência e misturar ideias que não fazem sentido juntas. Por tanto, realizar uma análise semântica com a maioria dos materiais, locais, animais, entre outros, pode proporcionar uma visão mais ampla do que pode ser utilizado. Buggy (2018) propõe realizar uma coleta de características, e com ela poderia ser construído uma tabela com todos os dados coletados junto a um texto que contextualiza o tema com os caracteres desenhados.

4.1.2 Esboços

Ao iniciar os esboços iniciais, Scaglione (2010) também define essa etapa como a geração do “dna” da tipografia, pois é a base que dará forma às próximas etapas. Para esta etapa é cobrado a produção de características gerais da fonte, que serão comuns em todos os caracteres ou pelo menos na maioria, como espessura das hastes, se terá serifa e como será sua espessura, o peso da fonte, proporções, entre outros detalhes que aparecem de acordo com a proposta.

Buggy (2021) propõe que os desenhos já sejam realizados via *software* de desenho vetorial ou em ferramentas próprias para desenho tipográfico. Mas pela pouca experiência

com tais ferramentas, os esboços serão desenvolvidos com papel e lápis, de forma bem simples e livre, para haver um espaço criativo mais amplo, dando liberdade para o *designer* experimentar grandes variações e comparar os melhores resultados até conseguir definir o resultado final do esboço.

Deverá iniciar com caracteres que tenham a forma próxima a de outros caracteres para que possa ser reaproveitado a forma, proporcionando aproximação entre todas as letras, e não parecer que foi feito individualmente.

4.1.3 Definição das ferramentas e digitalização

Finalizado os esboços e testes iniciais, damos início a fase de digitalização, que dará acontecerá com o uso de uma ferramenta. Analisando *softwares* para vetorizar, ou seja, transformar os esboços em papel em um desenho vetorial, existem várias opções do mercado com diversas funções que podem ajudar o desenvolvimento, mas nesse projeto será utilizado o Corel Draw X7, que é uma ótima ferramenta e é muito usada em gráficas pelo país.

Outra opção poderia ser o desenho em uma ferramenta própria para desenvolvimento de fontes, mas pela pouca experiência com tais ferramentas, e pelo pouco tempo para aprender a utilizá-la de forma que seja utilizado todos os benefícios possíveis, essa opção será descartada, a princípio.

Com o software pronto, pode-se iniciar a digitalização de cara caractere, seguindo a forma do esboço. Usando a ferramenta de bézier, pode-se criar pontos de base para o caractere, criando melhor proporção para a composição.

4.1.4 Ajustes: Spacing e Kerning

Com os caracteres digitalizados e vetorizados, é possível usar outra ferramenta para fazer ajustes nas letras, pois muitas vezes só transformar em vetor não é suficiente. Para isso será utilizada a ferramenta FontLab — um software de desenvolvimento de fontes digitais —, ferramenta muito usada pelos *designers* e que oferta uma grande variedade de funções que vão ajudar na produção.

Essa fase da produção é muito importante, pois é o momento de corrigir todos os erros que a fonte pode apresentar: terá que haver ajustes da forma, para torná-la mais proporcional e retirar imperfeições indesejadas, ajustes nos espaçamentos laterais, já que nem sempre um espaçamento padrão funciona, sem esquecer que o espaçamento de uma letra para um número também varia.

Primeiro irá ocorrer as correções nos caracteres, lapidar até chegar na sua forma final, o que pode demorar um certo tempo. Após toda a correção da forma, vem a correção dos espaçamentos, e depois de um trabalho minucioso com o espaçamento dos caracteres é possível notar se precisará de alterar o *kerning* ou não, mas só como último recurso caso o espaçamento não seja suficiente para deixar um texto, uma frase ou uma palavra fluida. Durante essas atividades, a cada reajuste será impresso os caracteres em vários tamanhos diferentes para verificar as alterações até eliminar todos os erros, ou sua maioria.

4.1.5 Exportação da fonte

Finalizada a tipografia, realizadas todas as correções, precisará ser exportada em um formato instalável em outras máquinas. Para isso o próprio FontLab fornece uma gama de formatos de arquivos para ser exportado, assim podendo ser usado por outros sistemas e máquinas, por outras pessoas.

Dos diversos formatos que existem, o mais se adequa com o projeto é o TrueType (TTF)⁹, pois é o padrão lido pela maioria das máquinas, tanto computadores e *softwares* como por impressoras. Existe também a opção de exportar como OpenType (OTF)¹⁰, que é quase igual a outra citada antes, mas possui mais espaço para adicionar caracteres, porém, essa tipografia usará o alfabeto (A-Z), numeração (0-9) e sinais extras (interrogação, cifrão, asterisco, etc) e mesmo com menos espaço para caracteres, a TTF já consegue suprir as necessidades deste projeto.

4.1.6 Teste em cartaz digital

⁹ TrueType Format (TTF) é um formato de arquivo de fontes desenvolvido pela Microsoft em parceria com a Apple, na década de 80.

¹⁰ OpenType Format (OTF) é um formato de arquivo de fontes desenvolvido pela Microsoft em parceria com a Adobe.

O teste da tipografia é um passo importante para a validação da proposta do projeto, e para isso será desenvolvido alguns cartazes que utilizem a fonte desenvolvida. Isso mostrará as possibilidades da *typeface*, além de ver sua ação dentro de imagens sobre vaquejada, que é onde seu conceito nasce.

5 DESENVOLVIMENTO

Diversos trabalhos, sejam físicos ou digitais, possuem métodos e técnicas que facilitam e agilizam seu desenvolvimento. Para isso, o desenvolvimento deste projeto divide-se em três grandes tópicos: a análise semântica, estudando as ferramentas utilizadas na vaquejada, os esboços, que partem dos desenhos iniciais dos caracteres e estruturação básica das formas, e a digitalização, que consiste na vetorização do desenho manual, organização, ajustes ópticos e exportação da fonte em formato digital.

5.1 Análise Semântica

Dentre muitos materiais usados, desde o vaqueiro-puxador até a pista de vaquejada, há alguns que se destacam em detalhes e variações. Em sua maioria, os materiais usados para selar e controlar os cavalos têm como matéria-prima o couro com várias costuras, muitas vezes gerando formas e desenhos, possuindo alguns detalhes em metal para melhorar a fixação e nas partes onde precisa haver uma regulagem. A sela é a estrutura usada em cima do animal para poder montá-lo de forma mais confortável:

Figura 24 - Sela de couro.

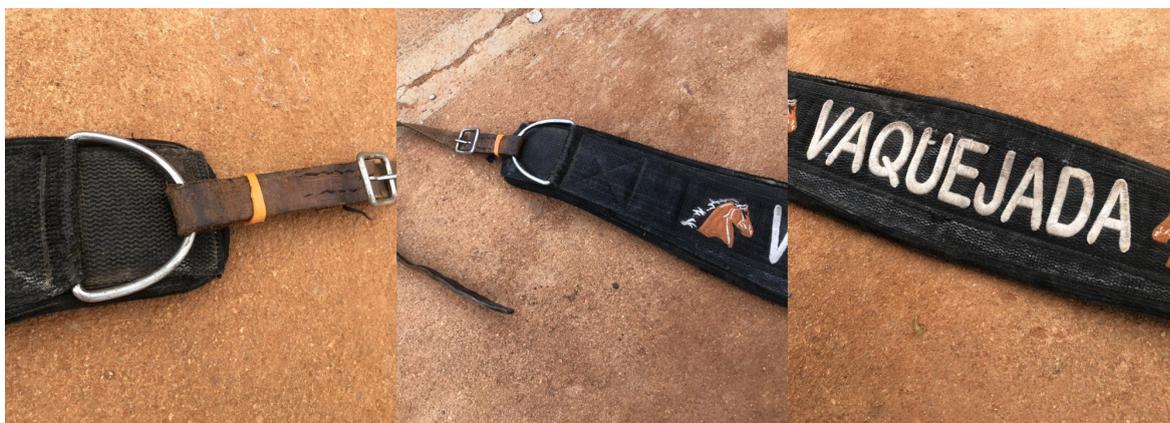


Fonte: O autor (2020).

Este modelo é preto com costura branca que faz todo o contorno e alguns detalhes da sela. Por ser de couro, ao ser usada com frequência, ela perde um pouco da sua cor original, mas não perde seus detalhes e características. O formato dela segue cantos arredondados, a costura fazendo curvas pela superfície, tornando algo mais natural, fluido e menos rígido.

Temos um acessório que, na prática, não influencia muito durante a execução da atividade de vaqueiro-puxador, mas é bastante usado e possui inúmeros modelos, cores e formatos: o peitoral. Ele geralmente serve como forma de proteção para o peito do cavalo do vaqueiro-esteireiro contra o chifre do gado — já que durante a corrida, o movimento no boi pode acabar fazendo o chifre ir em direção ao seu peitoral —, tendo a forma de um “colar” para o cavalo, carregando algum texto bordado na sua parte frontal. O texto sempre é relacionado com a vaquejada, e na sua maioria é o nome do cavalo.

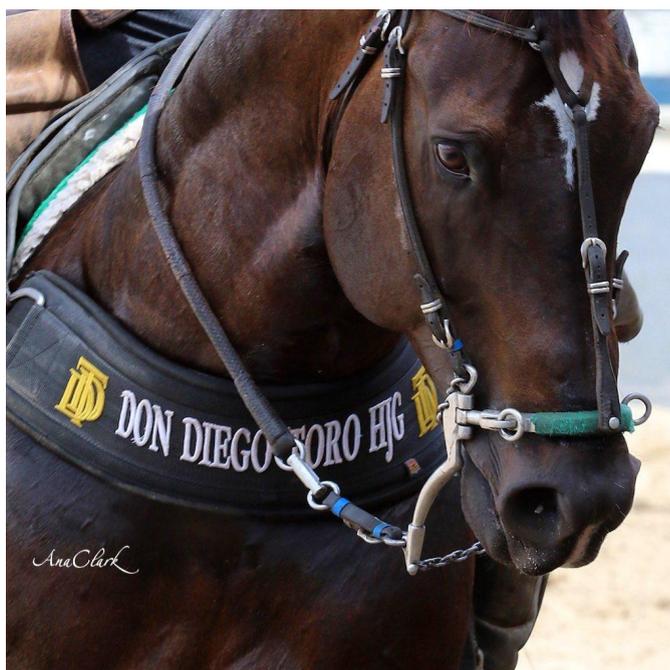
Figura 25 - Peitoral de cavalo escrito “vaquejada” na parte frontal.



Fonte: O autor(2020).

Comumente, vaqueiros e patrões dão nomes aos seus animais, tanto por identificação como por questões de linhagem. Para exemplificar, temos o “Eternaly Steel FB”, seu nome é dado pelo cruzamento de seus genitores: “Eternaly Fred” e “Glauce Steel” (FLORES, 2020). Com isso, frequentemente utiliza-se este nome no peitoral do animal.

Figura 26 - Peitoral escrito "DON DIEGO TORO HJG" na parte frontal.



Fonte: Aninha Clark (2020).

Continuando com os acessórios e ferramentas, temos o arreo: uma estrutura usada para conseguir controlar o cavalo e montá-lo. Ele é vestido na cabeça e no pescoço do cavalo, como uma focinheira de cachorro, mas tem outro intuito. Com ele pode-se direcionar o animal, e principalmente pará-lo, pois possui uma forma que ao puxar faz com que o animal sinta isso no rosto e realize alguma ação recorrente ao sentido do movimento do arreo: se puxar na direção do vaqueiro irá parar o animal, se puxar para o lado direito ou esquerda, o animal também irá virar, de acordo com o sentido da puxada.

Em outros esportes equestres o arreo é o conjunto total da estrutura usada para poder montar o cavalo: sela, estribo, antolhos, suador, bridão, pelego, cabresto, rédeas, armação, cabeçada, embocadura, manta, entre outros. Na vaquejada, o arreo seria equivalente apenas a cabeçada, bridão e rédea.

Figura 27 - Arreio.



Fonte: O autor (2020).

O arreio geralmente é feito de couro ou material semelhante: alguns têm forma entrelaçada, outros são pedaços retos mas com a costura destacando-a, possui também detalhes de ferro que podem variar de modelo para modelo. Não possui um modelo padrão e pode variar de região para região em questão de nomenclatura, mas seguem quase a mesma estrutura.

Ainda temos o protetor de rabo (ou cauda) para o boi. Este acessório é, basicamente, uma capa usada sobre o rabo do boi com o propósito de proteger o animal no momento em que o vaqueiro pega o rabo, dá uma volta na luva e puxa o animal para cair dentro das faixas. O protetor é feito de nylon¹¹ e tem uma cor clara, como branco ou bege, mas ultimamente algumas marcas estão produzindo modelos com diversas cores, como azul, vermelho e amarelo. Sua textura não é tão lisa, pois precisa gerar atrito com a mão do vaqueiro, para que ele possa segurar e puxar, e nem tão áspera que possa machucá-lo ou o boi.

Figura 28 - Protetor de rabo/cauda para boi.



Fonte: MMC (2019)

¹¹ O nylon é uma fibra têxtil sintetizada em laboratório, faz parte da classe dos polímeros.

Seguindo com os materiais, teremos os que são utilizados no próprio vaqueiro. Em sua maioria, são ferramentas e/ou acessórios de proteção, para maior segurança dos participantes e, conseqüentemente, dos animais. A perneira, por exemplo, é utilizada como uma calça — mas na verdade se utiliza ela por cima da calça — e, como na maioria das peças já citadas, também é, em sua maioria, criada a partir do couro, com algumas partes mais grossas para aumentar a proteção em caso de arranhões ou pancadas. Ela envolve só as pernas e deixa a parte das nádegas sem proteção, já que o vaqueiro corre sentado, ele não precisa de proteção nesta região.

Por ser um esporte de velocidade elevada e de bastante contato, é comum haver alguns machucados quando realizados sem as devidas proteções. As perneiras, usadas desde os princípios da corrida de boi, são para proteger o vaqueiro na região das pernas, tanto dos animais como da pista de vaquejada, pois durante a corrida o vaqueiro pode bater ou encostar nas laterais da pista, e em alta velocidade pode acabar se machucando.

Figura 29 - Perneira.



Fonte: O autor (2020).

O calçado usado na vaquejada, e que é bastante comum de ser vista em qualquer trabalho realizado no mato ou com animais, é a bota — mas em certos casos é chamada de botina — de cor mais escura, geralmente preta ou marrom. Ela tanto serve como um calçado para trabalho como um auxílio para se usar as esporas. Em outros esportes ela possui muitos detalhes, como no rodeio, mas na vaquejada ela é um pouco mais simples, sem muitos detalhes e apenas a textura do couro e das linhas de costura.

Figura 30 - Bota/Botina.



Fonte: O autor (2020).

A espora, como citado anteriormente, é um acessório utilizado com o auxílio da bota, e que serve para “cutucar” o cavalo e fazê-lo movimentar-se. Feito de ferro, e em alguns modelos possui partes em couro, ela segue a forma do calcanhar de uma pessoa com uma estrela no centro, que gira ao ser empurrada. Sem muitos detalhes, a maioria das esporas são lisas e prateadas, e tendo a “estrela” com pontas mais arredondadas, com o intuito de não machucar ou ferir o animal.

Figura 31 - Espora.



Fonte: O autor (2020).

Hoje, o capacete é um acessório obrigatório em toda corrida de boi, e segue o padrão ABVAQ (Associação Brasileira de Vaquejada). Na cor preta, ele é semelhante aos capacetes utilizados no Hipismo¹² mas com um material mais macio, como um veludo ou algum material com bastante algodão. Algumas equipes colocam um texto ou brasão no

¹² Hipismo é o maior esporte realizado com cavalos no mundo. É uma modalidade da arte de montar a cavalo que compreende todas as práticas desportivas que envolvam este animal.

capacete, personalizando ele para o estilo e marca da equipe, mas não é algo muito comum. No mais, não possui tantos detalhes, sua textura é, como citada antes, bem aveludada e macia, para tentar amortecer qualquer impacto que aconteça.

Por fim, temos a famosa luva do vaqueiro-puxador. Ela não é exatamente uma luva pois não protege a mão, seria mais parecido com um bracelete, munhequeira, algo que se usa na região do pulso, com algumas fivelas para fixar melhor. Utilizada para melhorar o apoio ao derrubar o boi, ela possui um “chifre” ou toco em que o vaqueiro vai pegar o protetor de rabo e dar uma volta na luva, dando mais firmeza na pegada. Sendo feita de couro, possui textura de acordo com o material, não possui muitas cores e os detalhes são por conta da costura ou sobreposição de tecido.

Figura 32 - Luva de vaqueiro.



Fonte: O autor (2021).

No final, tem-se essa estética bem padrão entre as diversas variações de acessórios e ferramentas:

Figura 33 - Vaqueiro montado em cavalo com acessórios.



Fonte: O autor (2021).

5.2 Esboços

A abstração dos valores se deu por conta da tabela — também chamado de painel semântico — desenvolvida pelo autor. Com ela podemos retirar diversos valores em comuns e características que as diferenciam de outras culturas. A tabela foi pensada diante do método proposto por Buggy (2018), que consiste em destrinchar o tema proposto para fonte em um pequeno texto explicativo e diversos adjetivos que caracterizem o projeto. Diante disso, este foi o resultado:

Tabela 1 - Painel semântico sobre vaquejada.

Item	Cor	Material	Textura	Formas	Usuário	Detalhes
Sela	Depende do material; Geralmente marrom, bege ou preta;	Couro ou material semelhante;	Pelagem baixa; macio;	Circular; Bordas arredondadas;	Cavalo ou égua;	Detalhe da costura destaca quando a cor do couro é escura.
Arreio	Depende do material; Geralmente marrom, bege ou preta;		Lisa;	Circular; Corda;	Vaqueiro-puxador e vaqueiro-esteireiro;	Algumas parte em metal; Alguns modelos possuem estilização;
Bota	Preta ou marrom;	Couro;	Rígida; Lisa;	Arredondada; Linhas retas;	Vaqueiros;	
Peitoral	Cores variadas;	Tecido espesso;	Levemente áspero;	Formas das letras; Cantos arredondados;	Cavalo ou égua;	Possui texto; fontes diferentes;
Luva	Cores variadas;	Tecido espesso e/ou couro;	Rígida; Lisa;	Cilindro;	Vaqueiro-puxador;	
Protetor de rabo	Cores claras(branco, bege, etc);	Nylon;	Flexível e levemente áspera;	Cilíndrica; igual o rabo;	Boi;	
Capacete	Preto;	Veludo; algodão;	Macio;	Redondo; formato de uma cabeça;	Vaqueiros;	Alguns modelos tem marca e/ou texto;
Esporas	Prata;	Ferro;	Lisa;	Estrela; redonda;	Vaqueiros;	
Perneira	Depende do material; Geralmente marrom, bege ou preta;	Couro ou material semelhante;	Lisa;	Calça; Círculo;	Vaqueiros;	Detalhes possuem cantos pontudos;

Fonte: Livre interpretação do autor.

Inicialmente, as seguintes características foram escolhidas e definidas como valores que a tipografia deveria — ou pelo menos poderia — englobar dentro do seu conceito:

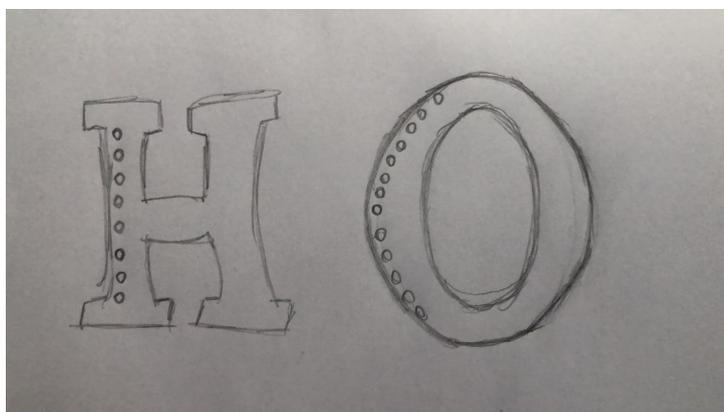
- a) Simples;
- b) Assimétrico ou irregular: remeter a algo feito manualmente, torto, não muito preciso;
- c) Couro: material mais utilizado nas peças;

- d) Costura: maior forma de criar detalhes nas peças;
- e) Circular/Arredondado.

Além de valores e características do conceito da fonte, foram definidos alguns detalhes de uso da fonte. Analisando algumas peças publicitárias sobre a vaquejada (ANEXO A e B), se vê o uso de fontes temáticas nos títulos e nas informações em destaques (ou maiores), com isso a proposta vai seguir o mesmo trajeto, e ser desenvolvida dentro do contexto de títulos, em grande escala. Visando isso, a proposta de fonte será para ver e não para ler, pensando que a fonte não deverá ser utilizada em textos longos.

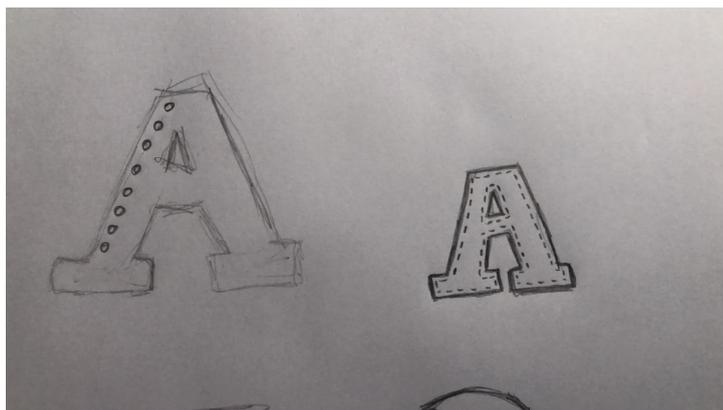
O desenho se inicia com o esboços de contorno, pois segundo “a fluidez das curvas pode ser mais bem controlada”, mas conclui que “esses métodos têm a mesma finalidade: esboçar manualmente para, em seguida, digitalizar e editar a fonte [...]” (MESEGUER, 2010). Com isso, levando em conta a visão antes da leitura — ou seja, o visual antes da legibilidade —, foram desenvolvidos os seguintes esboços iniciais com caracteres que possuem as formas básicas (retângulo, círculo e triângulo):

Figura 34 - Esboço 01.



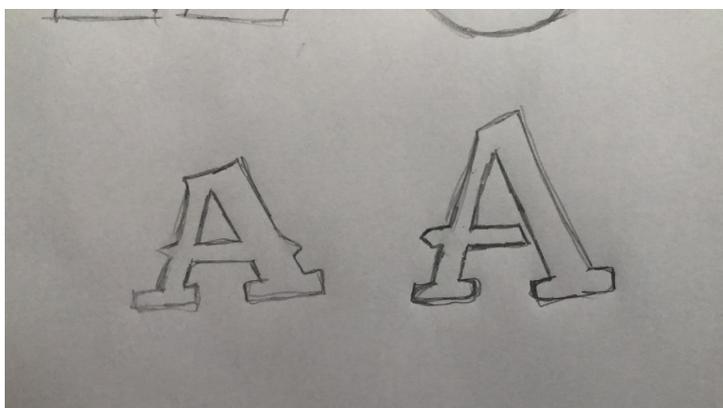
Fonte: O autor (2021).

Figura 35 - Esboço 02.



Fonte: O autor (2021).

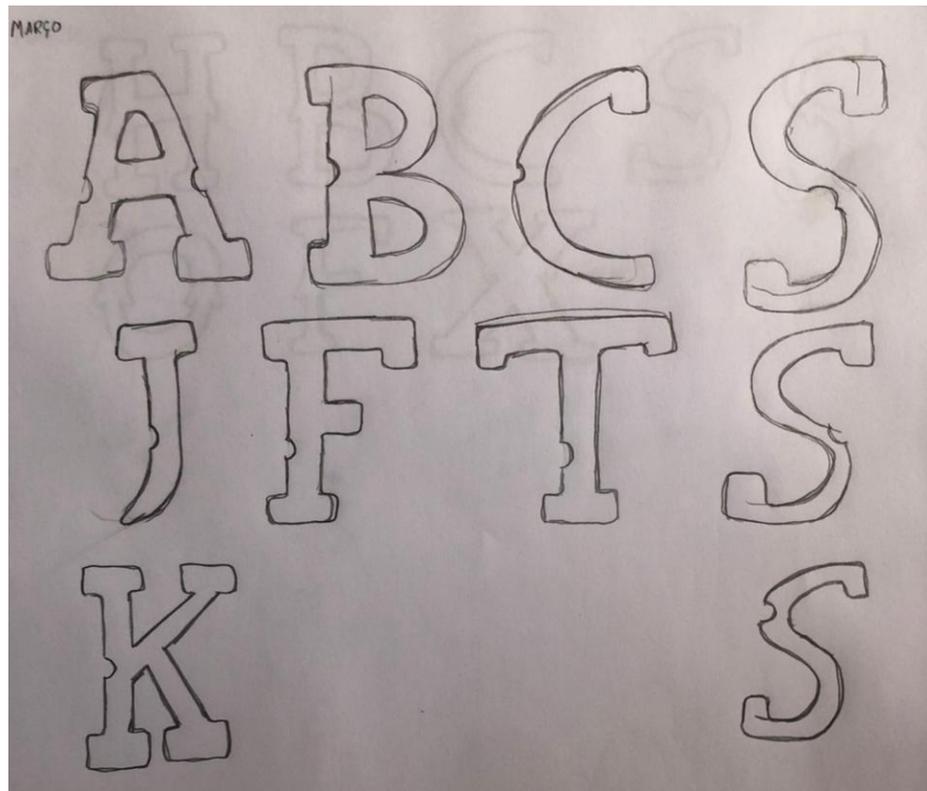
Figura 36 - Esboço 03.



Fonte: O autor (2021).

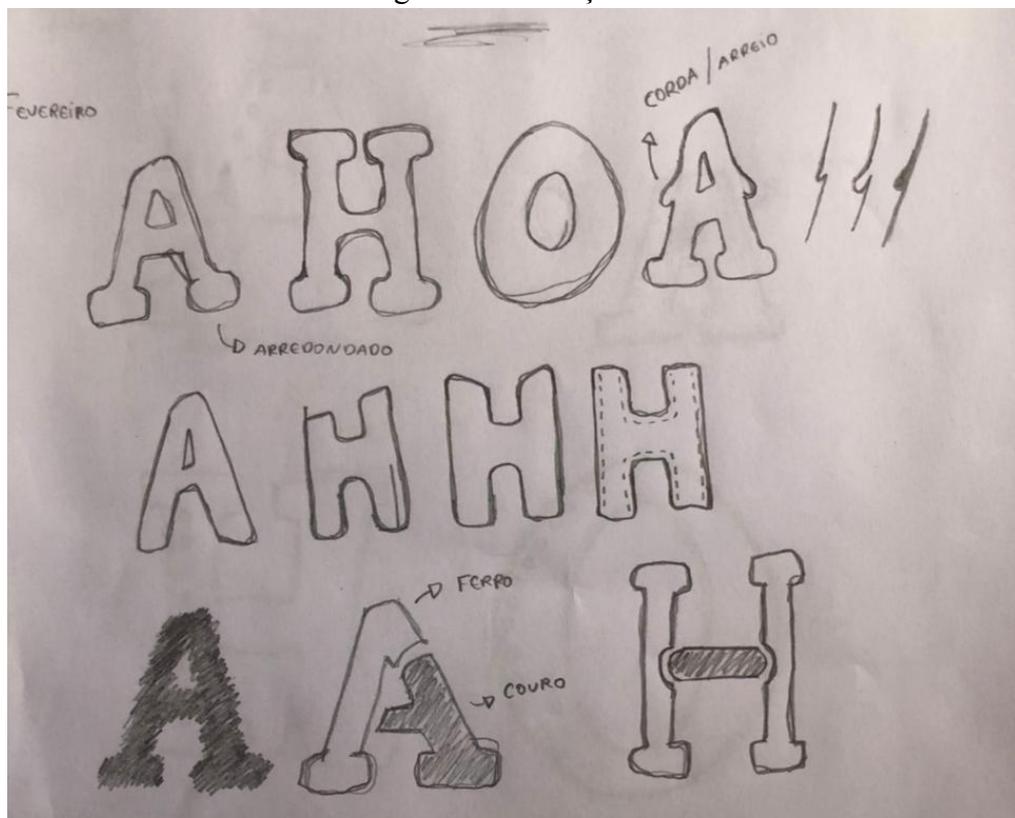
Neste momento inicial, ainda não havia sido obtida a abstração dos valores definidos anteriormente, não da melhor forma, pois eram desenhos ainda muito amadores, mas já dava para notar o início dos caracteres, e era possível fazer alguns testes de serifa, forma e contraforma. Os desenhos seguem se desenvolvendo, mas agora com uma altura de x maior, um pouco mais arredondadas e com peso menor:

Figura 37 - Esboço 04.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 38 - Esboço 05.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Os últimos esboços, até então, foram criados com características semelhantes às mais encontradas na tabela desenvolvida (Tabela 01) sobre as ferramentas e acessórios, utilizando rupturas, assimetrias, pensando em texturas e afins.

O grande desafio de um trabalho que abrange uma área diferente do que é visto no mercado, é conseguir extrair o diferencial, conseguir tornar o trabalho único e especial. Este desafio persegue o artista e muitas vezes trava-o, impossibilitando-o de concluir, ou apenas adiando. Deve-se atentar a abstração dos valores e características, de forma que se torne diferente do que já é oferecido, mas que não se distancie tanto a ponto de perder a conexão com o contexto.

Na cultura de vaquejada, comparando-a com outros movimentos brasileiros, é complexo entender onde há diferença. No rodeio, na prova dos três tambores¹³, ou outros esportes de peão, existem muitas semelhanças com a vaquejada: os animais, os vários acessórios, as vestimentas e os locais das práticas. Para os peões, arreo é um objeto e para os vaqueiros é uma outra coisa um pouco diferente, a sela dos três tambores é de uma forma que favorece sua prática, a da vaquejada tem outra estrutura, entre outros exemplos.

Mesmo dentro da própria cultura de vaquejada já tem diferenças de região para região, por isso o diferencial pode ou não ser material, no sentido de algum objeto, algo físico. Um conceito, um movimento, uma ação, ou até mesmo uma fala pode ser a base para abstrair valores e características utilizáveis no desenvolvimento. Por exemplo, a perneira tem um design no Ceará, em contrapartida, na Paraíba pode ter outra forma, e isso conclui ainda mais que nada é absoluto neste esporte, diversos objetos podem ir mudando ou se adequando em regiões diferentes do nordeste. O diferencial, por tanto, deve ser algo único independente da região (estado, município, etc) e que não seja encontrado em outras práticas.

Após diversas observações e testes, com muitos obstáculos e dificuldades, começa a clarear o diferencial: a prática. A prática da vaquejada, como já abordado anteriormente, consiste em derrubar o boi puxando-o pelo rabo. O movimento de derrubar o gado na areia não se encontra em outros esportes equestres ou bovinos, e o bloqueio conceitual para perceber o diferencial, antes obscuro, começa a esmaecer.

Agora afasta-se levemente das características propostas no início e começa a alinhar e direcionar o projeto rumo ao seu diferencial. Analisando o movimento de derrubar o gado, nas formas que podem ser encontradas durante esta ação, percebe-se que o vaqueiro, além de realizar uma ação não encontrada nos outros esportes, também usa um acessórios em

¹³ Três Tambores é uma prova de velocidade que consiste em dar voltas ao redor de 3(três) tambores em menor tempo possível, montando um cavalo.

específico que não se vê nos demais esportes: a famigerada luva do vaqueiro. Ela tem um formato característico e uma função específica, e neste momento o detalhe que vai trazer a diferença se solidifica um pouco mais.

A luva (figura 32) possui um formato complexo, como citado anteriormente, mas possuía dois detalhes bastante interessantes, que poderiam ser aproveitados para o desenvolvimento:

Figura 39 - Detalhe da luva de vaquejada.



Fonte: O autor.

Depois de analisar esses detalhes, foi possível ver uma oportunidade para melhorar o desenvolvimento do desenho. O detalhe circulado de verde, sendo bem construído, poderia gerar uma proposta de serifa para a fonte, um pouco suave e arredondada, já o outro detalhe — que parece até um chifre — poderia ser utilizado de outra maneira pelo corpo dos caracteres.

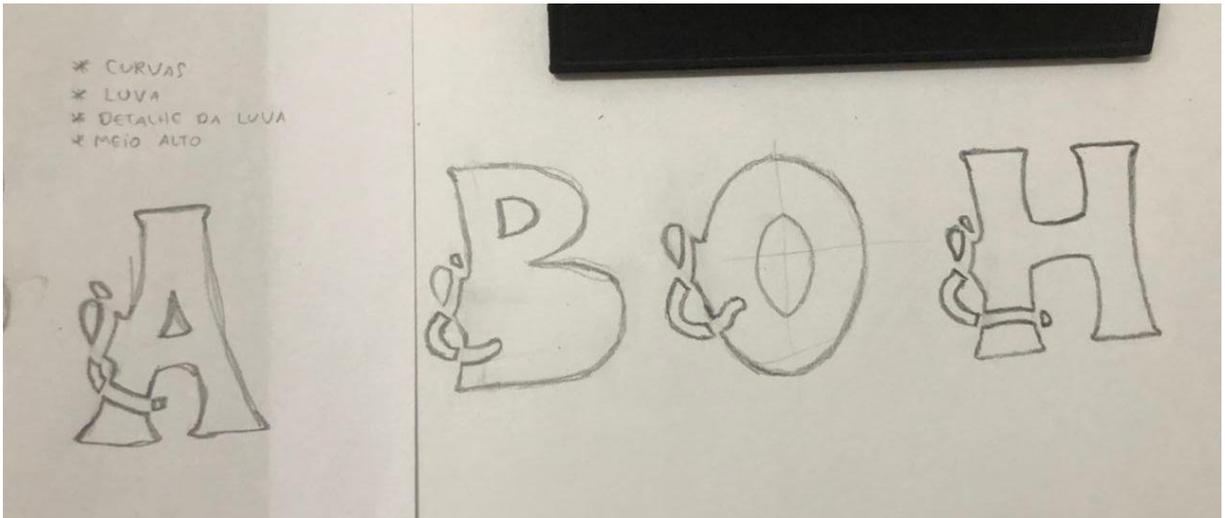
Figura 40 - Luva de vaquejada no braço.



Fonte: O autor.

Pleiteando esta nova ideia, se deu início a outros esboços, com as mesmas características de base, mas com um conceito novo, assim começa a se adequar melhor ao contexto. Segue com um peso mais elevado, com alguns traços curvos e adicionando o estilo da serifa. Para formalizar e entender melhor, obteve-se alguns esboços iniciais, que brincavam com a forma e contraforma, tentando similar o protetor de cauda do gado sendo enrolado na luva do vaqueiro:

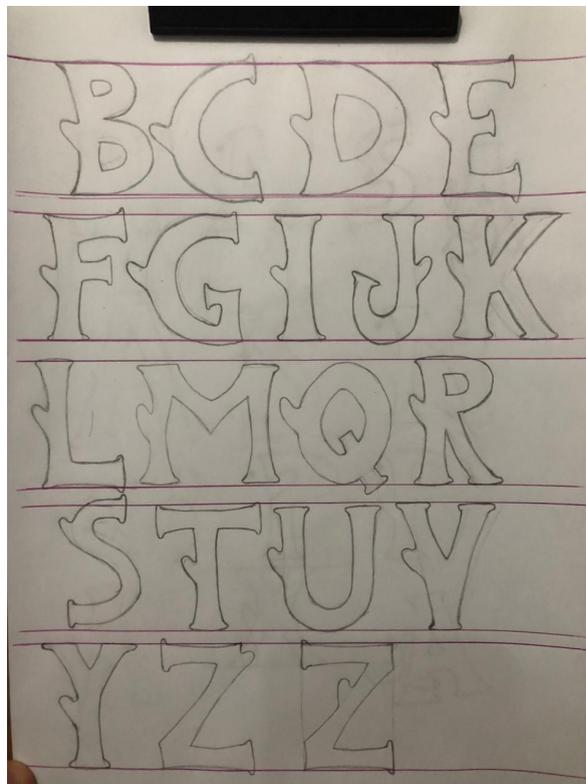
Figura 41 - Esboços 06.



Fonte: Elaborada pelo autor.

Este último resultado, por sua vez, trouxe uma série de problemas da forma que em escalas menores poderiam ser perdidos, inviabilizando o trabalho. Entretanto, ela deu base para os próximos esboços que tiveram um resultado bastante promissor, que com alguns ajustes poderiam ser levados até a proposta final.

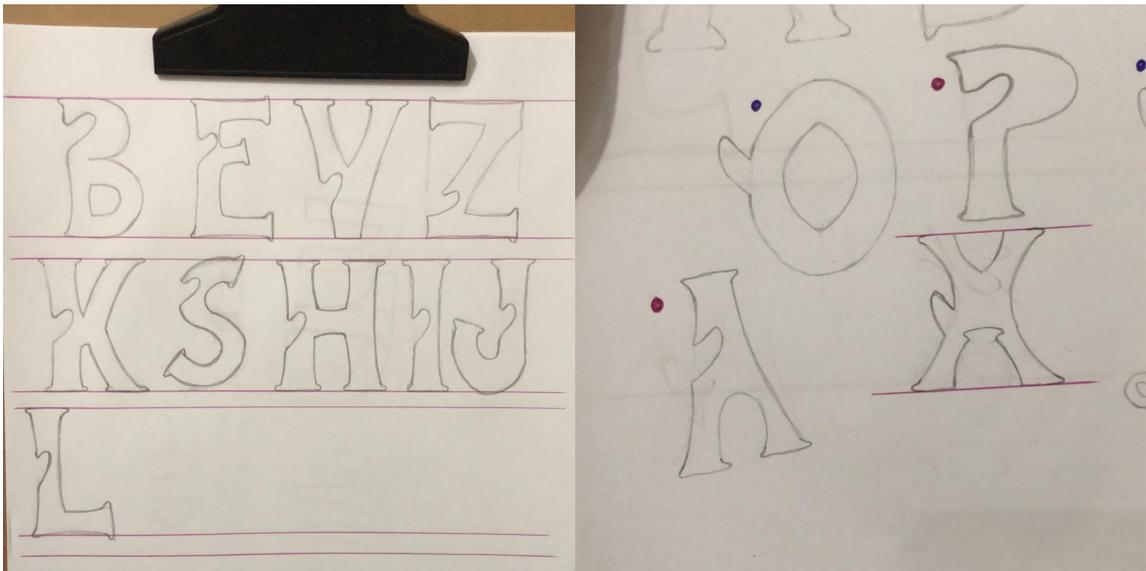
Figura 42 - Esboços 07.



Fonte: O autor(2021)

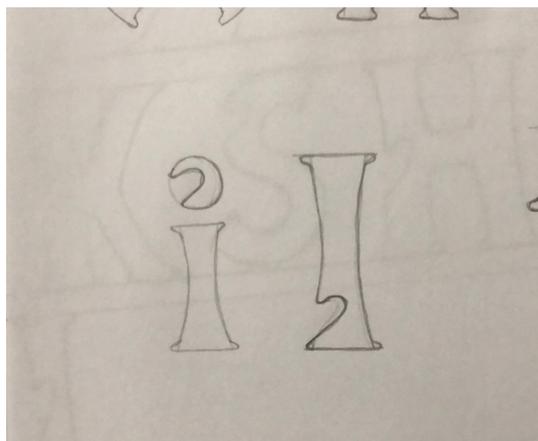
No esboço 06 foi utilizado traços um pouco curvados, a serifa bem minuciosa utilizando o detalhe 1 encontrado na luva do vaqueiro, e a forma lateral que remete ao detalhe 2, seguindo, assim, o esboço 05, mas sem utilizar contraforma. Para exercitar mais, buscando novas experiências, foi desenvolvido outros esboços seguindo o mesmo raciocínio, mas trabalhando com a contra-forma:

Figura 43 - Esboço de caracteres usando contra-forma.



Fonte: O autor (2021).

Figura 44 - Esboços da letra “i”.



Fonte: O autor (2021).

Nesta última proposta trouxe o mesmo detalhe só que de uma forma bem diferente, mas houve alguns problemas com o peso dos caracteres, pois a contra-forma, em

certos casos, prejudicava o caractere, deformando-o. A forma continua a mesma, mas nos dois casos precisam de sérios ajustes e compensações que não puderam ser obtidas no papel, mas que seriam corrigidas durante a vetorização.

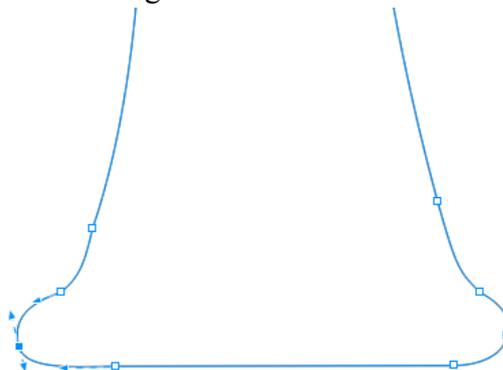
Contudo, este último esboço parecia não transmitir a mesma simbologia que o anterior, saindo um pouco do contexto da luva. Entretanto, traz uma solução diferente, mais moderna, e que pode contribuir muito para a proposta final. Podendo ser uma nova variação da mesma família tipográfica ou sendo utilizada de outra forma que venha a ser útil na proposta.

5.3 Digitalização

A etapa de digitalização se deu por conta da melhoria e compensação do desenho tipográfico que ainda não estava maduro o suficiente. Teve seu início na ferramenta CorelDraw, pois havia maior familiaridade com ela, entretanto, a exportação poderia danificar um pouco os pontos e âncoras do vetor.

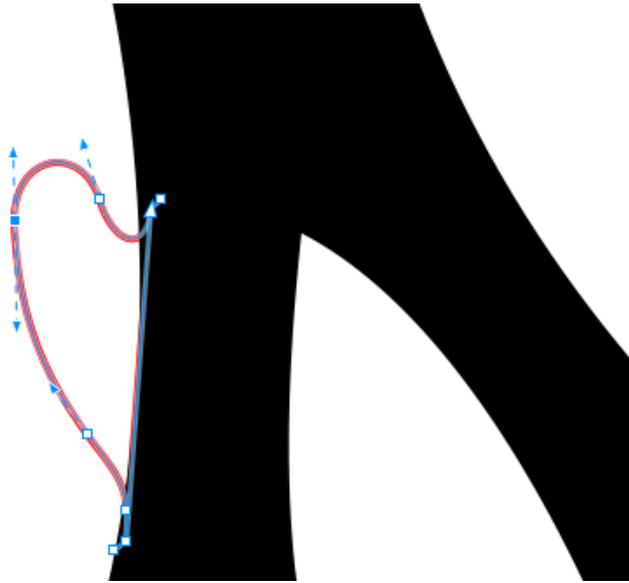
Com os ajustes pela tela poderia ser feito algumas conjecturas, criando consistência e coerência entre os caracteres e o conceito. A primeira foi formalizar as formas encontradas na luva:

Figura 45 - Nova serifa.



Fonte: Elaborada pelo autor.

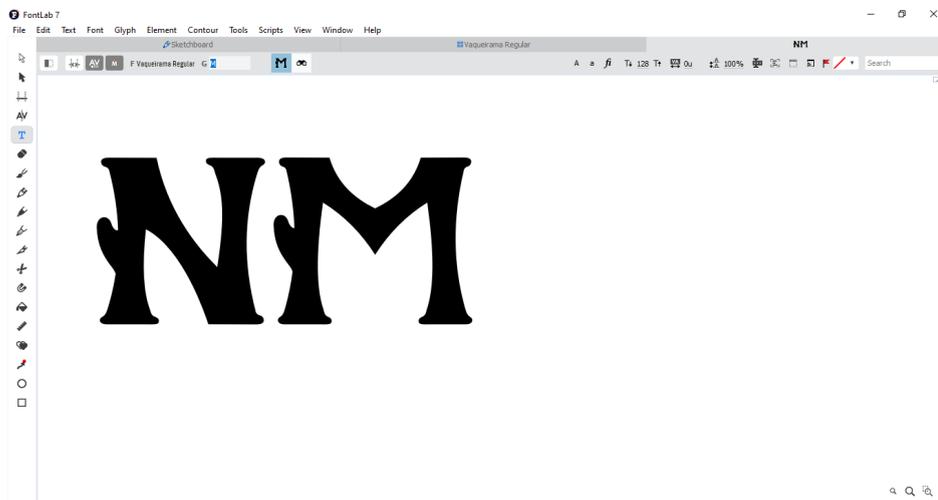
Figura 46 - Forma lateral.



Fonte: Elaborada pelo autor.

Obteve-se bons resultados, inclusive, algumas letras já conseguiam guiar o desenvolvimento de outras letras, como no caso do “N” que dá pra se construir o “M”, o “E” que dá forma ao “F” e “L”, entre outros casos semelhantes.

Figura 47 - Formas parecidas.

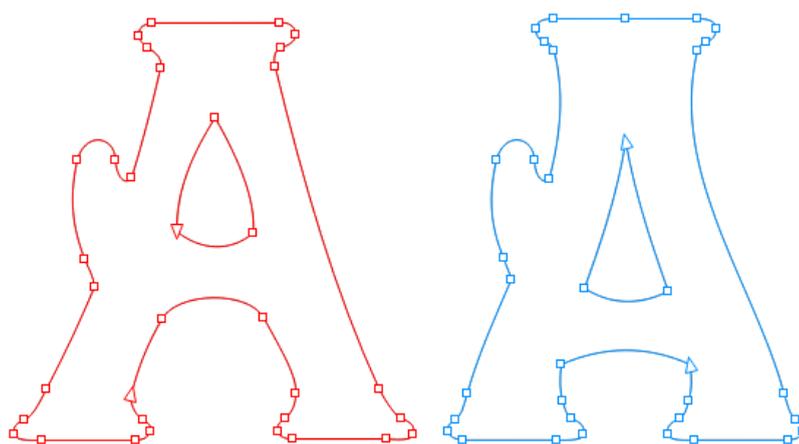


Fonte: Elaborado pelo autor.

As compensações e ajustes tiveram que ser minuciosas, pois havia diversas divergências, em especial os pesos dos caracteres, onde havia uma considerável discrepância entre eles. Iniciou-se com a forma total, tentando deixar os caracteres com a mesma altura, tanto nas letras que possuíam hastes (incluindo as hastes diagonais) como nas que tinham bojo ou outro formato, pois a ideia ainda seguia sendo de caracteres de caixa alta.

O caractere “A” teve que ser ajustado na sua parte superior, tentando nivelá-la com a parte inferior, pois havia diferença de espessura. A abertura entre os dois extremos laterais da base eram muito grandes, deixando o caractere muito aberto, transpondo de um limite visual coerente.

Figura 48 - Ajustes do “A”.



Fonte: Elaborada pelo autor.

Mesmo com estas correções, em certas regiões foi buscado a sensação de linha não perfeita, que em outras palavras seria: trazer traços, curvas e detalhes que tivessem um pouco de assimetria e/ou irregularidade, tentando seguir a ideia de algo produzido manualmente, daí vem a ideia do irregular no desenho, mas mantendo, pelo menos, a base das serifas retas, não côncavas ou, também, irregulares.

Estes ajustes dão forma ao estilo e variação de uma família tipográfica, pois, segundo Buggy (2018), se “reunirmos todas as fontes com estilos e adaptações para tamanho e suportes diferentes associadas a uma determinada *typeface* temos uma família”. Contudo, este trabalho não busca desenvolver outras variações, apenas o peso (ou estilo) Normal, também conhecido como Regular ou Roman (BUGGY, 2018).

Buggy (2018) classifica as famílias em algumas classes que reúnem desenhos semelhantes, levando em conta alguns pontos, como

- a) Presença de serifa ou não;
- b) Características do desenho da serifa;
- c) Variação da espessura das hastes;
- d) Proximidade do desenho das letras em relação ao desenho das letras da caligrafia;
- e) Genealogia das letras.

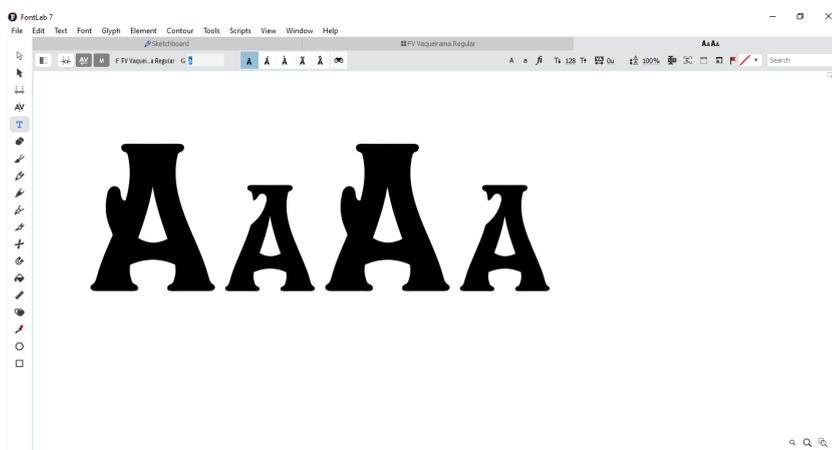
Este conjunto de características classifica a família em: Humanistas, Garaldinas, Reais, Didônicas, Mecânicas, Lineais, Incisas, Escriturais, Manuais, Fracturais e por fim, as Não Latinas.

Seguindo esta classificação, o projeto da *typeface* em questão pode ser considerada tanto da classe das Mecânicas, por terem caracteres de muito peso, porém não tem serifa quadrada e seu eixo pode não ser tão vertical quanto a classe adota, e também pode ser considerada da classe das Humanistas, pois não possui muito contraste entre os traços verticais, horizontais e diagonais.

Como os esboços trouxeram duas propostas parecidas — e ao mesmo tempo diferentes —, foi pensado uma forma de utilizar as duas ideias a fim de trazer um projeto um pouco mais completo. Com isso, o outro desenho que até então estava em segundo plano, foi colocado novamente dentro da *typeface* como uma proposta de versaletes para a fonte, no lugar de desenvolver outros desenhos para as letras minúsculas. Isto pode potencializar ainda mais o projeto, pois manteria o peso semelhante das letras de caixa alta, pois segundo Niemeyer (2010 apud BUGGY, 2021), elas são letras de caixa alta com a altura igual a altura média das letras de caixa baixa, ou seja, as minúsculas.

A mesclagem poderia tanto ser benéfica para o projeto como maléfica, pois foi desenhada inicialmente para ser uma fonte de caixa alta, e sua diminuição sem ajuste de peso e proporção pode deixá-las desconexas. Diante disso, foram realizados alguns testes para ver a compatibilidade dos dois desenhos trabalhando juntos:

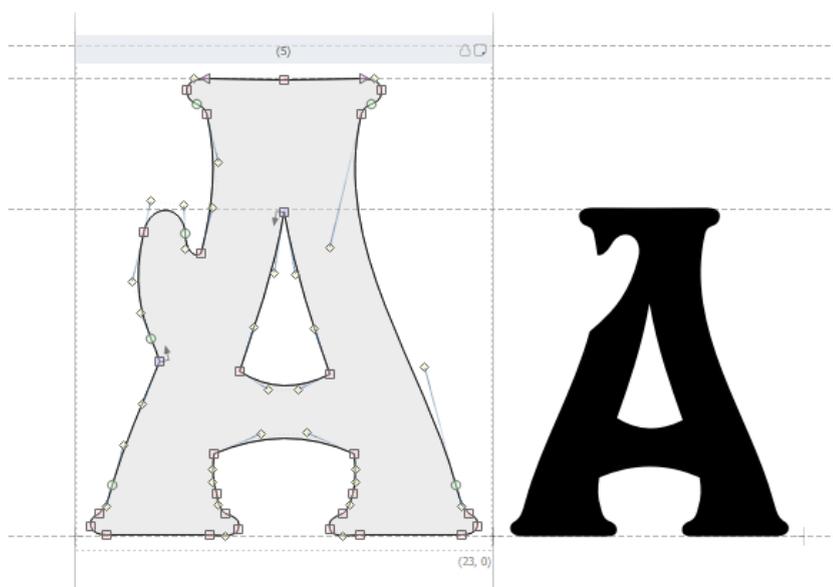
Figura 49 - Caixa alta e versaletes.



Fonte: Elaborada pelo autor.

A proposta de versaletes tem a mesma estrutura da proposta das capitulares, porém, como citado antes, possui detalhe de contra-forma, que é a mesma forma encontrada nas de caixa alta, mas de uma maneira diferente e ousada. A altura das versaletes segue na linha da meia altura das maiores, diferentemente de caracteres minúsculos que podem seguir até a linha de versal, em certos casos.

Figura 50 - Altura da letra A maiúscula e versalete.



Fonte: Elaborada pelo autor.

Se tornou um complemento interessante para toda a *typeface*, podendo proporcionar uma maior variação no uso da fonte em projetos digitais. Mesmo sendo uma solução ousada e que traz seus riscos, ela auxilia e consegue complementar o projeto de forma positiva.

Em busca de complementar ainda mais o trabalho, os próximos desenhos são os de algarismos de título, diacríticos e sinais de pontuação. Estas são partes importantes de qualquer projeto tipográfico, que trabalha em conjunto com os caracteres já desenvolvidos. Porém, não seria possível desenvolver todos em tempo hábil, mas a meta é que possa ser desenvolvido alguns símbolos mais populares e/ou convencionais, levando em conta que todos eles são essenciais e necessários, mas que pelo tempo não poderiam ser desenvolvidos.

Os primeiros foram os algarismos de título, “números desenhados para harmonizar com letras maiúsculas em tamanho e cor.” (BRINGHURST, 2011 apud BUGGY, 2021). Estes algarismos, por terem uma estrutura parecida com as letras de caixa alta, poderiam ser desenvolvidos sem necessitar de uma mudança muito drástica, seguindo o

mesmo estilo dos caracteres já desenvolvidos. Todos os números, partindo do 0 (zero) até o 9 (nove):

Figura 51 - Desenho dos algarismos de título.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 52 - Experimento de letras e números.

BROKLYN, 1986

Fonte: Elaborado pelo autor.

Em seguida, os desenhos desenvolvidos foram dos diacríticos, “sinais gráficos que se colocam sobre, sob ou através de uma letra para alterar o seu valor fonético [...]” (HEITLINGER, 2006 apud BUGGY, 2021), pois fazem parte da composição dos títulos de publicações sobre vaquejadas. Como em todas as etapas do projeto, neste ponto do trabalho ainda é tentado buscar semelhanças com as características que os desenhos dos outros caracteres tem, mas são desenhos não tão convencionais e um pouco mais complexos de serem desenvolvidos, mas que trouxeram um resultado no mínimo positivo:

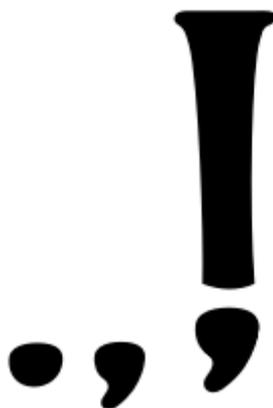
Figura 53 - Diacríticos.

˘ ˜ ˆ

Fonte: Elaborada pelo autor.

Os sinais de pontuação estavam em certo equilíbrio por conta do tamanho: por serem sinais pequenos, teoricamente seria mais simples de desenhar, entretanto, por serem pequenos, a apresentação das características planejadas até então poderiam não ser visualizadas corretamente, podendo até sumir em alguns casos. Foi desenvolvido o ponto final, a vírgula e o ponto de exclamação:

Figura 54 - Sinais de pontuação.



Fonte: Elaborada pelo autor.

Além de todos estes caracteres já citados e classificados, outros 3 (três) foram adicionados ao projeto. Estes outros 3 caracteres não são necessariamente fundamentais para esta primeira versão, mas que com elas poderia ter-se uma ideia de possíveis desenhos de outros caracteres. As aspas simples e duplas, que foram desenhadas com a proposta de se imitar chifres de bois e o sinal comercial de *Copyright* remetendo a carimbos usados para marcar em couro:

Figura 55 - Teste com aspas simples e duplas em formato de chifre.

“AQUELE” ‘SIM’

Fonte: Elaborada pelo autor.

Desenvolvido todos os caracteres, era o momento ideal para analisar a necessidade do *spacing* e do *kerning* dentro do projeto, pois ainda não havia realizado um estudo, dentro do projeto, sobre a necessidade desses ajustes. O espaçamento foi igual para todos os caracteres, mas infelizmente alguns conjuntos apresentaram problemas, principalmente letras com hastes diagonais e horizontais. Um exemplo destes problemas foram o “V” e o “A”, que necessitavam de um leve ajuste de kerning para diminuir o espaço entre elas:

Figura 56 - Ajuste de kerning entre o “V” e o “A”.



Fonte: Elaborada pelo autor.

Houveram também outros conjuntos de letras que apresentaram esse tipo de problema, como em combinações com as letras “L” e “T”, pois deixavam muito espaço. Mesmo poucos, eram problemas que prejudicaram o projeto e que aos poucos foram corrigidos, até que o conjunto não aparentava problemas ópticos de espaço.

Organizando tudo dentro do FontLab, foi possível visualizar toda a typeface e seus vários caracteres, suas semelhanças — e também discrepâncias —, suas qualidades e defeitos. O projeto pôde ser exportado em formato TTF (TrueType Font) e pode ser instalado em diversas máquinas que aceitam este formato de fonte.

5.4 Distribuição e Comercialização

Todo o projeto busca valorizar as vaquejadas, fazendo um estudo sobre e desenvolvendo uma fonte única e que represente essa enorme cultura nordestina. Mas para isso é necessário que o projeto se propague, se espalhe, entre em becos e vielas que ainda não viram ou não leram sobre as vaquejadas. Não basta apenas alcançar pessoas que já conhecem a cultura, mas as que podem conhecer, gostar e acompanhar, e assim florescer e despertar um certo sentimento nas pessoas.

Pensando nisso, foi estudado uma forma de distribuir a fonte para que ela consiga realizar este percurso e seja difundida em canais sobre tipografia e correlatos. Além de

distribuir, definir uma licença que possa simplificar o uso comercial desta *typeface* por designers do mundo todo.

5.4.1 *Plataforma*

Dentre diversas etapas do desenvolvimento e conceituação de uma *typeface*, acredita-se que a distribuição pode favorecer ou não a propagação do projeto de forma perene, que alcance usuários de variadas áreas, além da própria tipografia. Em meio a mudança de trabalhos físicos para uma realidade imaterial, o meio digital se torna a melhor forma de distribuir e comercializar projetos, independentemente do setor. Sendo assim, existem algumas plataformas que possibilitam a divulgação de *typefaces* e que podem, de certa forma, gerar renda ao designer: DaFont, Font Squirrel, BE fonts, MyFonts, Fonts.com, FontShop e Linotype.com, entre outras.

Analisando a maior quantidade de usuários, de acessos e visando a maior praticidade de conseguir publicar o projeto, a empresa escolhida foi a Monotype Corporation, visando suas subsidiárias (MyFonts, Fonts.com, FontShop e Linotype.com). Com ela podemos publicar a fonte de forma prática, podendo ou não cobrar — e isso tem alguns detalhes que serão explicados mais à frente — para realizar o *download* do projeto, além de ser o local onde muitos designers brasileiros já publicaram seus trabalhos.

Existe uma certa burocracia para realizar a publicação, não como um passo-a-passo, mas alguns pontos que devem ser levados em conta até concluir, a plataforma publicar e os usuários conseguirem baixar os arquivos:

- a) Definir um nome e descrição para a foundry (fundição): segundo a plataforma, é necessário criar um nome de fundição único. “‘Foundry’ is the term used for a business that makes and sells fonts.” (MONOTYPE, 2021);
- b) Escrever uma biografia sobre o designer;
- c) Definir nome da família da fonte;
- d) Enviar os arquivos finalizados da fonte;
- e) Enviar pelo menos 5 imagens relacionadas com a fonte, como um cartaz e teste com a fonte;
- f) Uma descrição sobre a família da fonte;
- g) Marcas sobre a família da fonte;
- h) Preço em USD (dólar americano).

Após finalizar todos os pontos, a plataforma irá revisar o projeto e analisar se está de acordo com seus termos e definições. Um ponto interessante para pensar é que, como citado anteriormente, pode-se publicar gratuitamente ou não, entretanto existe um empecilho: não é permitido liberar toda a fonte de forma gratuita, apenas alguns estilos da família, mas não todo o projeto. Isso é bastante comum na distribuição de fontes, muitos designers e empresas liberam o estilo regular — às vezes chamam de “demo” — da fonte de forma gratuita, e caso precise dos demais estilos deve ser pago um valor “x”.

Por fim, caso haja dúvidas sobre detalhes da publicação na plataforma, é disponibilizado um artigo contendo todas as informações importantes e que deve ser lido para melhorar o projeto e encaixar de forma assertiva o projeto dentro dos parâmetros da plataforma.

5.4.2 Licença

A princípio, a proposta era lançar a fonte totalmente de forma gratuita, com uma licença livre para uso, pois a ideia era valorizar a cultura de vaquejada, e de forma gratuita aparentava ser melhor de propagar o trabalho.

Estudando um pouco sobre as plataformas, é perceptível a grande diferença de alcance de uma plataforma gratuita — e algumas vezes pirata — para uma paga. Metodicamente, utilizar uma plataforma paga será a melhor maneira de difusão do trabalho desenvolvido, e pensando nisso, o valor cobrado será “simbólico”, ou seja, será cobrado um valor bem baixo, apenas para usar a plataforma, já que esta *typeface* não possui variação de estilos, e não teria como liberar um estilo gratuito e os demais pagos, como já é feito no mercado.

5.5 Resultados

Finalizando toda a *typeface* e exportando-a, obteve-se o arquivo instalável da fonte, podendo ser utilizada em diversas máquinas e softwares, depois de sua aquisição. Foram desenvolvidos 114 caracteres, distribuídos entre letras, algarismos de título, diacríticos, sinais de pontuação, além de um sinal comercial e as aspas simples e duplas, lembrando que foram desenvolvidos cada letra com sua respectiva pontuação também.

Para batizar e formalizar a *typeface*, foi escolhido o nome de FV Vaqueirama, no qual FV são as iniciais do *designer* e autor que desenvolveu o projeto e a pesquisa, e

Vaqueirama é uma palavra muito utilizada pela comunidade vaqueira. Ela equivale as palavras que se referem a um grupo ou grupos de pessoas que têm interesses em comum, como por exemplo no futebol, no qual chamam informalmente os fãs de futebol de boleiros, na vaquejada a comunidade vaqueira é chamada de vaqueirama, sendo assim, uma escolha coerente para o propósito do projeto.

Figura 57 - Todos os caracteres desenvolvidos.

.notdef	NULL	OR	space	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	y	Ccedilla
M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Y	C
a	b	n	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	o	p
A	B	N	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	O	P
q	r	s	t	u	v	w	x	z	ccedilla	zero	one	two	three	four	five
Q	R	S	T	U	V	W	X	Z	C	0	1	2	3	4	5
six	seven	eight	nine	period	comma	exclam	quotedblleft	quotedblright	asciicircum	tilde	quotelleft	quoteright	Agrave	Acute	Acircumflex
6	7	8	9	.	,	!	“	”	^	~	‘	’	À	Á	Â
Atilde	circumflex	acute	grave	Egrave	Eacute	Ecircumflex	Igrave	Iacute	Icircumflex	Ograve	Oacute	Ocircumflex	Otilde	Ugrave	Uacute
Ã	^	'	`	È	É	Ê	Ì	Í	Î	Ò	Ó	Ô	Õ	Ù	Ú
Ucircumflex	Ntilde	agrave	aacute	acircumflex	atilde	egrave	eacute	ecircumflex	igrave	iacute	icircumflex	ntilde	ograve	oacute	ocircumflex
Û	Ñ	À	Á	Â	Ã	È	É	Ê	Ì	Í	Î	Ñ	Ò	Ó	Ô
otilde	ugrave	uacute	ucircumflex	asciitilde	copyright										
õ	ù	ú	û	~	©										

Fonte: Elaborada pelo autor.

Com isso, para visualizar o resultado além dos caracteres simples, não apenas em preto e branco, foram desenvolvidas algumas imagens fictícias sobre vaquejadas em que fossem utilizadas a fonte desenvolvida. Foram desenvolvidas duas peças: uma de divulgação de uma vaquejada, como os cartazes que já são produzidos atualmente, e outra de divulgação da fonte, como alguns catálogos de *typefaces* já produzem.

A divulgação de vaquejadas segue um estilo bem característico, trazendo muitas texturas, imagens de animais e pessoas, algumas logos de organizadores, cores um tanto quanto saturadas, entre outras coisas, logo, a proposta deste cartaz tenta seguir algumas dessas características:

Figura 58 - Cartaz fictício de vaquejada.



Fonte: Elaborada pelo autor.

O catálogo já possui outra estrutura, tentando apresentar todo o conjunto em que a fonte foi projetada, com todos os caracteres desenvolvidos, trazendo uma visão ampla de todo o projeto, tentando, também, chamar a atenção do público:

Figura 59 - Material digital utilizando a *typeface*.



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 60 - Apresentação e detalhes da fonte.



Fonte: Elaborada pelo autor.

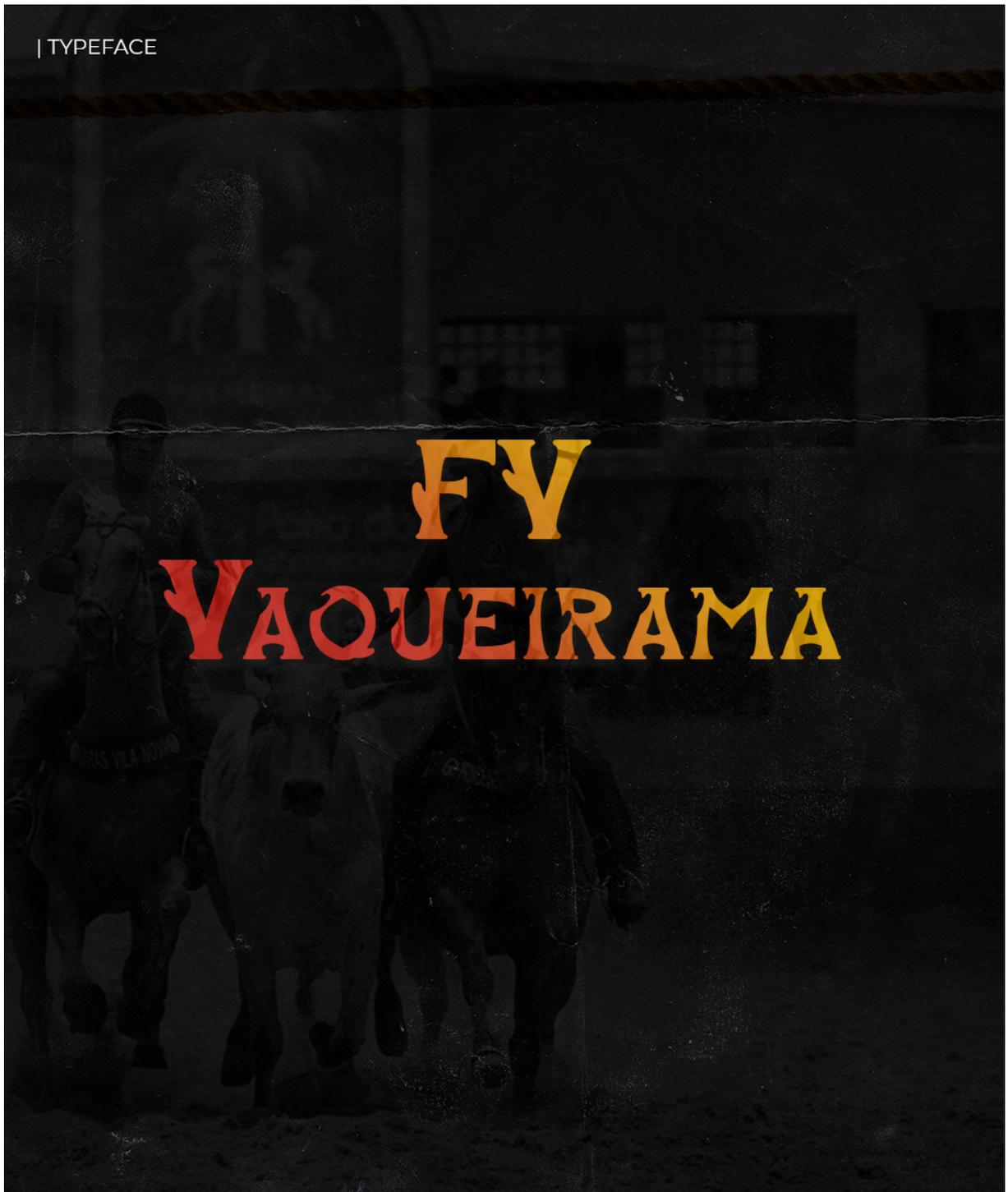
Figura 61 - Resumo da maioria dos caracteres.



Fonte: Elaborada pelo autor.

Por fim, um material que utiliza a typeface junto de algumas texturas e imagens da vaquejada, e como utilizado nas imagens anteriores, um degradê de vermelho com laranja, remetendo ao calor do sertão nordestino, além de ser similar as cores de um pôr-do-sol:

Figura 62 - Cartaz da FV Vaqueirama.



Fonte: Elaborada pelo autor.

Os artefatos digitais desenvolvidos buscam contextualizar ainda mais a fonte, de uma maneira mais clássica, já encontrada em cartazes digitais, e de uma forma moderna, apresentando a fonte e usando cores mais saturadas. Estas mesmas imagens podem ser utilizadas na plataforma de divulgação e comercialização pois, como citado anteriormente, ela

solicita que a fundição envie 5 imagens que apresentem a typeface, além dos outros pontos solicitados.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho árduo até aqui trouxe um resultado impensável: conseguir desenvolver uma fonte digital que carregasse em sua essência a vaquejada e o espírito da vida nordestina. Ultrapassando limites que até então eram tão distantes que chegavam a sumir de vista, e nunca seriam percebidos pelos *designers*, ou então eram vistos e pouco explorados, foi possível não só desenvolver, mas dar um sentido e propósito a uma idéia, construindo aos poucos uma fonte digital — e quase — completa.

O estudo, pelo menos da tipografia, foi um desafio gigantesco, tanto pela área de estudo que é como pela pouca familiaridade com o tema, mas que proporcionou um conhecimento tão completo que detalhes da tipografia podem facilmente ser usados em outras áreas do design, tanto digital como gráfico. Por outro lado, o estudo da vaquejada foi levemente mais simples, pois já havia um conhecimento prévio sobre muitas questões dessa cultura, mas sem nenhuma argumentação ou fundamentação teórica, logo, trouxe inúmeras informações necessárias para formulação do trabalho.

Na parte prática, é perceptível que é necessário várias mudanças e ajustes, não haveria a possibilidade de terminar uma *typeface* completa e perfeita com pouca experiência e em pouco tempo como foi feito. Mesmo diante disso, o resultado foi alcançado, talvez não da melhor forma, na melhor técnica, com os melhores recursos, mas foi com um trabalho árduo, e tudo isso é gratificante.

Pode-se analisar alguns pontos de melhoria do trabalho, visando lapidar ainda mais tudo que já foi feito: o desenho pode ser refeito diretamente no *software* de fontes, proporcionando um vetor mais robusto, sem perda de pontos e âncoras, ou distorção dos mesmos; caracteres podem ser reajustados, para tentar melhorar o peso e forma em alguns casos de discrepância que ainda persistem; complementar o projeto com mais caracteres, criando letras de caixa baixa, variação dos algarismos, ligaduras, entre outros; utilizar métodos como o de Walter Tracy ou de Miguel Souza para melhorar o espaçamento dos caracteres; utilizar um compilador de fontes para fazer o ajuste correto de *spacing* e *Kerning*; e outros diversos pontos de melhoria que podem ser inseridos no trabalho como forma de potencializá-lo.

Disponibilizá-lo em mais plataformas poderia, também, ser uma opção para abranger um maior público, além das várias pessoas que a Monotype já consegue alcançar em suas plataformas.

É sabido que trabalhos e projetos de design, tanto de tipografia como de outras áreas, são estudos que amadurecem e se complementam com tempo, com trabalho, e que sempre podem receber melhorias para progredir ainda mais. Este não é diferente. Finalizou-se o trabalho com um resultado satisfatório, alcançou-se todos os objetivos propostos no início, mesmo que não seja o melhor e mais perfeito resultado possível. Acredita-se que, como todo *designer*, a frequência de erros e acertos varia muito, e um depende do outro para que haja evolução pessoal e profissional. O *design* busca criar soluções: *design* gráfico traz soluções gráficas, *design* de produto traz soluções para uma empresa, design digital traz soluções digitais, mas no fim, todos estão tentando criar algo, inovar e melhorar a sociedade.

REFERÊNCIAS

ABVAQ. **Vem aí, a final da Copa ABVAQ 2020**. Associação Brasileira de Vaquejada, 2020. Disponível em: <https://www.abvaq.com.br/noticias/vem-ai--a-final-da-copa-abvaq-2020>. Acesso em: 05 ago. 2021.

ALVES, Celestino. **Vaqueiros e Vaquejadas**. Natal: Editora da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 1986.

CLARK, Aninha. **Só pq minha torcida tem nome, alma, cor e coração**. @dondiegotoro. 01 de out. 2020. Disponível em: <https://www.facebook.com/anaclarkfotografiaequestre/photos/809480049842742>. Acesso em: 19 ago. 2021.

BEZERRA, José Fernandes. **Retalhos do meu sertão**. Rio de Janeiro: Gráfica e Papelaria Leão do Mar, 1978. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/gcarsantos/retalhos-do-meu-serto>. Acesso em: 02 out. 2020.

BUGGY, Leonardo. **Cordel, a primeira fonte**. Tipos do aCASO, 2010. Disponível em: <http://www.tiposdoacaso.com.br/wordpress/2010/05/02/cordel-a-primeira-fonte/>. Acesso em: 10 de set. de 2020.

BUGGY, Leonardo. **Cordel Font**. MyFonts, 2010. Disponível em: <https://www.myfonts.com/fonts/tiposdoacaso/cordel?tab=glyphs>. Acesso em: 10 set. 2020.

BUGGY, Leonardo. **MECOTipo: Método de Ensino de Desenho Coletivo de Caracteres Tipográficos**. Recife: Serifa Fina. Brasília: Estereográfica, 2018.

CARDINALI, Luciano. A tipografia Armorial: a concepção de uma identidade visual sertaneja. *In: DATJournal*, 1., 2016, São Paulo. **Anais eletrônicos...** São Paulo: Universidade Anhembi Morumbi, 2016. p. 160 - 185. Disponível em: <https://datjournal.anhembi.br/dat/issue/view/v1n1-2016/2>. Acesso em: 10 de set. de 2020.

CAVALCANTI, Adriana Priscilla Costa. A Vaquejada do Nordeste e a Princesa do Sertão: A “Cartografia dos Desejos” Desvelando Recortes de uma História em Particular. *In: Encontro Estadual de História*, 9., 2018, Santo Antônio de Jesus. **Anais eletrônicos...** Santo Antônio de Jesus: Associação Nacional de História, 2018. p. 1 - 11. Disponível em: http://www.encontro2018.bahia.anpuh.org/resources/anais/8/1535135449_ARQUIVO_AVAQ_UJADANAPRINCESADOSERTAO-AdrianaCavalcanti.pdf. Acesso em: 25 set. 2020.

FELIX, Francisco Kennedy Leite; ALENCAR, Francisco Amaro Gomes de. O Vaqueiro e a Vaquejada: Do Trabalho nas Fazendas de Gado ao Esporte nas Cidades. *In: Revista Geográfica de América Central*, 2., 2011. **Anais eletrônicos...** Costa Rica: Universidad Nacional de Costa Rica, 2012. p. 1 - 13. Disponível em: <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/geografica/article/view/2425/2321>. Acesso em: 25 set. 2020.

FLORES, Alonso. **Com genética específica, Eternaly Steel FB se destacou na Vaquejada**. Portal ABQM, 2020. Disponível em:

<https://www.abqm.com.br/noticias/com-genetica-especifica-eternaly-steel-fb-se-destacou-na-vaquejada>. Acesso em: 06 ago. 2021.

GASPAR, Lúcia. **Movimento Armorial**. Pesquisa Escolar Online, 2003. Disponível em: http://basilio.fundaj.gov.br/pesquisaescolar/index.php?option=com_content&view=article&id=696&Itemid=180. Acesso em: 10 set. 2020.

GONZAGA, Luiz. **Corrida de Mourão**. Letras.mus.br. Disponível em: <https://www.letras.mus.br/luiz-gonzaga/1061373/>. Acesso em: 02 out. 2020.

HENESTROSA, Cristóbal; MESEGUER, Laura; SCAGLIONE, José. **Como criar tipos: do esboço à tela**. Brasília: Estereográfica, 2010.

HEITLINGER, P. **Tipografia: origens, formas e uso das letras**. Lisboa: Dinalivro, 2006. In: BUGGY, Leonardo. MECOTipo: Método de Ensino de Desenho Coletivo de Caracteres Tipográficos. Recife: Serifa Fina. Brasília: Estereográfica, 2018.

HOCHULI, Jost. **O detalhe da tipografia**. São Paulo: WMF MARTINS FONTES, 2013.

KRUPHATZ, Juliana. Tipografia em cartazes de cinema como representação de identidade e storytelling: um estudo de caso do estúdio Ana França Design. In: Congresso de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 13., 2018, Joinville, **Anais eletrônicos...** Joinville: Univille, 2018. Disponível em: http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/ped2018/7.3_ACO_29.pdf. Acesso em: 13 out. 2020.

MANO WALTER. **Eu Não Vou Mudar**. Rio de Janeiro: Som Livre: 2019. Disponível em: https://music.youtube.com/watch?v=DNeEnit1M_4&list=RDAMVMDNeEnit1M_4. Acesso em: 13 out. 2020.

MANO WALTER. **Vaqueiro Testado**. Rio de Janeiro: Som Livre: 2018. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=TTf5gGxrjRc&ab_channel=ManoWalterVEVO. Acesso em: 13 out. 2020.

MILANIO, Átila. **Xilosa**. Behance, 2014. Disponível em: <https://www.behance.net/gallery/14678519/Xilosa>. Acesso em: 10 set. 2020.

MONOTYPE. **Get Started**. Monotype, 2021. Disponível em: <https://foundrysupport.monotype.com/hc/en-us/articles/360028863311-Get-Started-on-MyFonts>. Acesso em: 05 ago. 2021.

MMC. **Um fim de semana com muita proteção para todos**. 23 de fev. 2019. Facebook: [mmcprotetoresdecaudaoficial](https://www.facebook.com/mmcprotetoresdecaudaoficial). Disponível em: <https://www.facebook.com/mmcprotetoresdecaudaoficial/photos/1713695205396749>. Acesso em: 19 de out. 2021.

LIMA NETO, João. **Wesley Safadão fatura R\$ 12,7 milhões com leilão de cavalos de raça em Fortaleza**. G1 CE, 2019. Disponível em:

<https://g1.globo.com/ce/ceara/noticia/2019/09/06/wesley-safadao-fatura-r-127-milhoes-com-leilao-de-cavalos-de-raca-em-fortaleza.ghtml>. Acesso em: 08 de set. de 2020.

NIEMEYER, L. **Tipografia**: uma apresentação. Rio de Janeiro: 2AB, 2010. In: BUGGY, Leonardo. MECOTipo: Método de Ensino de Desenho Coletivo de Caracteres Tipográficos. Recife: Serifa Fina. Brasília: Estereográfica, 2018.

NIGRO, Diego. **Bahia venceu a edição 2017**. In: ALBUQUERQUE, Karoline. Copa do Nordeste: olho nos baianos e no Ceará. Blog do Torcedor, 2018. Disponível em: <https://blogs.ne10.uol.com.br/torcedor/2018/01/07/copa-do-nordeste-baianos-ceara/>. Acesso em: 10 set. 2020.

PORTAL VAQUEJADA. **25ª Vaquejada Porcino Park Center. 2019**. 1 cartaz, color. Disponível em: <https://www.portalvaquejada.com.br/pb/vaquejadas/5260>. Acesso em: 14 out. 2020.

RIBEIRO, Débora. Matuto. **Dicio, Dicionário Online de Português**, 2019. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/matuto>. Acesso em: 13 out. 2020.

SILVA, Thomas de Carvalho. **Vaquejadas**: A prática da Vaquejada à luz da Constituição Federal de 1988. Revista Âmbito Jurídico, Brasília, 26, 2009. Disponível em: <https://ambitojuridico.com.br/cadernos/direito-ambiental/a-pratica-da-vaquejada-a-luz-da-constituicao-federal>. Acesso em: 13 out 2020.

THELMO, Matheus. **Nomenclaturas Tipográficas**. Designer Mão de Vaca, 2017. Disponível em: <https://designermaodevaca.com/post/nomenclaturas-tipograficas>. Acesso em: 02 out. 2020.

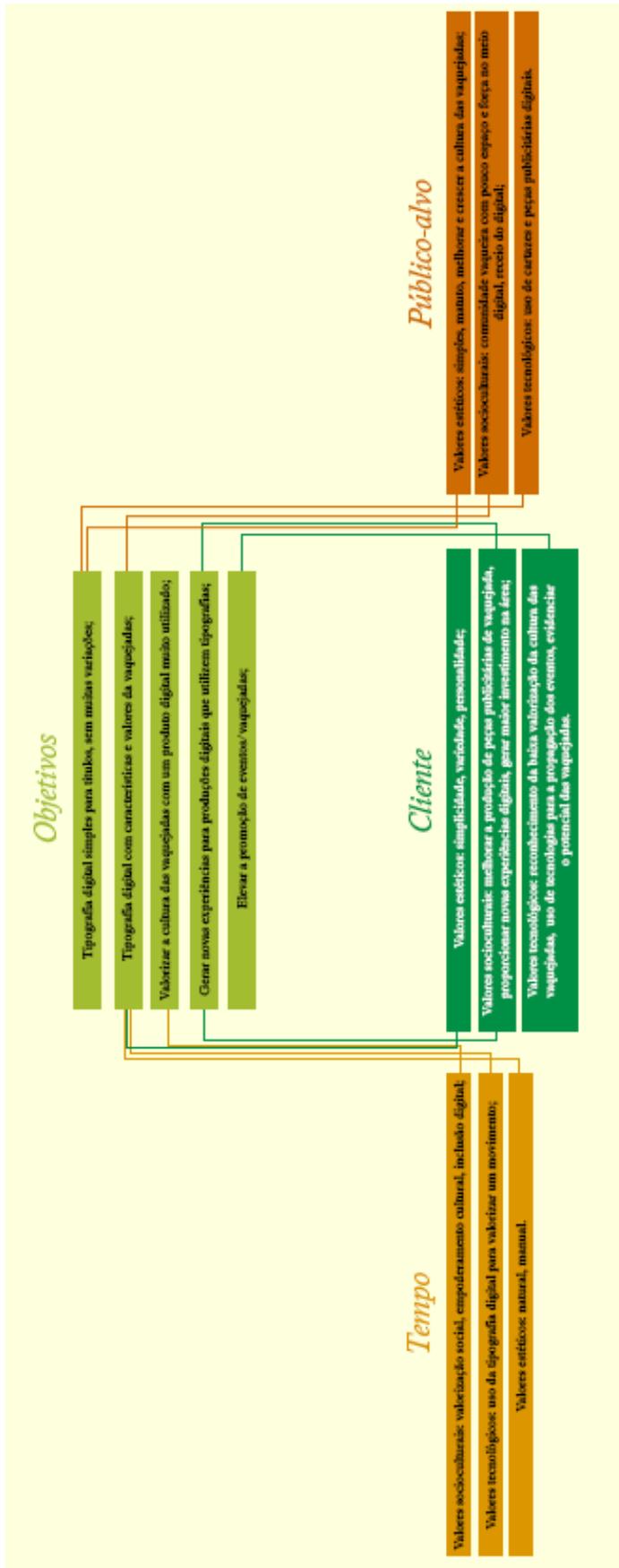
VASCONCELOS, Linco. **Vaqueiro do Ceará 2**. 2020. Pintura, óleo sobre tela, 30 x 40 cm. Disponível em: <https://mauc.ufc.br/pt/linco-vasconcelos/>. Acesso em: 13 out. 2020.

WESLEY SAFADÃO. **O Vaqueiro Se Apaixonou**. Rio de Janeiro: Som Livre: 2018. Disponível em: <https://music.youtube.com/watch?v=jxfVzXmMJmk&list=RDAMVMjxfVzXmMJmk>. Acesso em: 13 out. 2020.

GLOSSÁRIO

Brete:	Local de ordenamento e liberação dos bovinos para a pista de vaquejada;
Disputa final:	Fase onde serão definidos os vencedores da vaquejada;
Faixas de Derrubada:	Linhas paralelas marcadas no chão, com distância de dez metros;
Glifo:	Uma figura que dá um tipo de característica particular a um símbolo específico;
Haras:	Estabelecimento que objetiva reproduzir e selecionar raças de cavalos;
Movimento Armorial:	Foi uma iniciativa artística cujo objetivo era criar uma arte erudita a partir de elementos da cultura popular do nordeste brasileiro.
Retorno:	Expressão que caracteriza a anulação daquela apresentação do competidor;
Serifas:	Pequenos traços e prolongamentos que ocorrem no fim das hastes das letras;
Valeu o boi:	Expressão que caracteriza o êxito do competidor;
Zero boi:	Expressão que caracteriza a ausência de êxito do competidor;

APÊNDICE A- Estratégia de Design



ANEXO A - Cartaz da 24ª Vaquejada Porcino Park Center

DIAS 10 a 13
OUT/2019

200 MIL
EM PRÊMIOS

PROFISSIONAL **90 MIL**
AMADOR **40 MIL**
ASPIRANTE **25 MIL**
DERBY **10 MIL**
TROMPA DE ELITE **1 CARRO DICK**
MVM **1.500,00**
FEMMINO **1.500,00**

A MAIOR VAQUEJADA DO RN

FIM DAS VENDAS
1º LOTE
30/07/2019

INÍCIO DAS VENDAS
2º LOTE
31/08/2019

INÍCIO DAS VENDAS
3º LOTE
07/10/2019

CATEGORIA	1º LOTE	2º LOTE	3º LOTE
PROFISSIONAL 4 ROLAS - ATÉ 2 CARROS DE DIFERENTES 1º OU 2º SERRA + TACA	R\$ 910,00	R\$ 1.010,00	R\$ 1.110,00
DERBY ATÉ 4 ROLAS DE DIFERENTES - PRIMA ABOM SERRA ÚNICA + TACA	R\$ 560,00	R\$ 610,00	R\$ 660,00
AMADOR ATÉ 4 ROLAS 1º OU 2º SERRA	R\$ 870,00	R\$ 970,00	R\$ 1.070,00
AMADOR ATÉ 4 ROLAS 1º OU 2º SERRA + TACA	R\$ 360,00	R\$ 410,00	R\$ 460,00
ASPIRANTE ATÉ 3 ROLAS 1º OU 2º SERRA	R\$ 570,00	R\$ 670,00	R\$ 770,00
ASPIRANTE ATÉ 3 ROLAS 1º OU 2º SERRA + TACA	R\$ 310,00	R\$ 360,00	R\$ 410,00

ATENÇÃO:
NÃO HAVERÁ ENCAIXE DE SENHAS
www.senhaantecipada.com.br
SERÁ COBRADO 10 REAIS
POR SENHA REFERENTE A TAXA DA BVAQ

SENHAS A VISTA NO DINHEIRO OU
EM ATÉ 12X
NO CARTÃO DE CREDITO

www.senhaantecipada.com.br
CORHELIO
84 9 9915.0240

SENHA ANTECIPADA

ANEXO B - Vaquejada Surubim 2019

82 ANOS
HISTÓRIA · TRADIÇÃO · CULTURA NORDESTINA

Holland Jeck
Geneira de Campeão
APRESENTA

11A15
SETEMBRO

VAQUEJADA SURUBIM 2019
TRADIÇÃO

PAQUE J. GALDINO
+200 MIL
EM PRÊMIOS

ÚLTIMO SHOW DE
MARÍLIA MENDONÇA
NO PERNAMBUCO
EM 2019

Logos: LICA, LVT, DuRanch, Toyokex, PITU, EKVOS, VETNIL, SURUBIM, DAORA, Madrinha ALVES