



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CAMPUS DE QUIXADÁ
CURSO DE DESIGN DIGITAL

ANTONIO GUILHERME MENDES SAMPAIO

QUIXATIPO: UMA FONTE DIGITAL INSPIRADA EM LETREIROS
POPULARES QUIXADAENSES

QUIXADÁ
2025

ANTONIO GUILHERME MENDES SAMPAIO

QUIXATIPO: UMA FONTE DIGITAL INSPIRADA EM LETREIROS
POPULARES QUIXADAENSES

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Graduação em
Design Digital do Campus de Quixadá da
Universidade Federal do Ceará, como
requisito parcial à obtenção do grau de
bacharel em Design Digital

Orientador: Prof. Dr. Paulo Victor Barbosa
de Sousa

QUIXADÁ

2025

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas

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

S181q Sampaio, Antonio Guilherme Mendes.

Quixatipo: Uma fonte digital inspirada em letreiros populares quixadaenes / Antonio Guilherme Mendes Sampaio. – 2025.

69 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Campus de Quixadá, Curso de Design Digital, Quixadá, 2025.

Orientação: Prof. Dr. Paulo Victor Barbosa de Sousa.

1. Tipografia Vernacular. 2. design digital. 3. Quixadá. 4. fonte digital. I. Título.

CDD 745.40285

ANTONIO GUILHERME MENDES SAMPAIO

QUIXATIPO: UMA FONTE DIGITAL INSPIRADA EM LETREIROS
POPULARES QUIXADAENSES

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Design Digital do Campus de Quixadá da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do grau de bacharel em Design Digital.

Aprovada em: 29/07/2025.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Paulo Victor Barbosa de Sousa (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Tarcísio Bezerra Martins Filho
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Carlos Eduardo Brito Novais
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Aos meus pais e minha irmã. Agradeço por estarem sempre ao meu lado, por nunca desistirem de mim e por celebrarem cada vitória, em todas as fases da minha vida.

AGRADECIMENTOS

Ao longo desses anos de graduação, muitas pessoas acabaram de certa forma marcando minha vida e que de alguma forma contribuíram para que esse momento fosse possível. Faço deste espaço, um lugar de agradecimento para aqueles que caminharam junto comigo e que sempre vão ter um espaço no meu coração.

Agradeço, primeiramente, aos meus pais que permitiram que eu pudesse conquistar meus sonhos em outra cidade, mesmo de longe vocês me apoiaram, sei que não é fácil ver o filho sair de casa para ir atrás dos sonhos. Mesmo assim celebraram cada conquista e nunca desistiram de mim. Obrigado por sempre estarem junto comigo.

À minha querida irmãzinha que mesmo de longe sempre soube que me apoiava, tendo somente os sábados e domingos para fazermos algo juntos, você foi uma das pessoas que mais me motivou a ser quem sou, muito obrigado por tudo e saiba que você sempre será minha irmãzinha.

Ao meu tio e minha avó, que com suas palavras de incentivo me inspiraram a correr atrás de cada sonho e objetivo. Minha eterna gratidão por todos os conselhos e lições de vida.

A escritora Carla Madeira disse uma vez que “Existe um certo milagre nos encontros” e foi exatamente nesse milagre que encontrei minha segunda família aqui em Quixadá. Ari, Malu, Gabu, Lari e Jeff, vocês estiveram comigo em cada passo dessa jornada e sou eternamente grato por isso. Obrigado por todas as risadas, pelas lágrimas, cafés da tarde e pelo apoio incondicional e por me incentivarem a ser sempre a minha melhor versão.

RESUMO

A tipografia está presente no cotidiano, sendo um elemento essencial no design e na comunicação, muitas vezes de forma imperceptível. A tipografia vernacular, em particular, reflete a identidade e a criatividade de uma comunidade, sendo uma expressão autêntica da cultura local, muitas vezes produzida à margem do design formal. Este trabalho propõe valorizar a atividade dos pintores de letras na cidade de Quixadá, Ceará, utilizando seus letreiros populares como inspiração para o desenvolvimento de uma fonte digital. A pesquisa teve como objetivo geral desenvolver uma fonte digital inspirada nesses letreiros, e como objetivos específicos, registrar e mapear os letreiramentos populares, classificá-los para definir referências e testar a fonte tipográfica por meio de aplicações gráficas. Para isso, foi realizada uma pesquisa de campo exploratória em Quixadá, coletando 44 imagens de letreiros. A metodologia de Moreira (2016) foi aplicada, dividida em fases de escolha, análise e uso da referência, e transposição do analógico para o digital. A fonte "QuixaTipo" foi desenvolvida a partir de um letreiro específico, com a criação dos caracteres restantes baseada na Grade de Derivação de Caracteres de Debra Adams. A vetorização foi feita no Adobe Illustrator e os ajustes finais no FontForge, resultando em uma fonte com 96 caracteres (26 em caixa alta, 28 sinais diacríticos, 10 algarismos e 32 sinais e símbolos) no formato OpenType. A conclusão destaca a importância de valorizar a tipografia regional como parte da cultura visual e a eficácia da metodologia utilizada. Apesar dos desafios inerentes à familiarização com o *software* e a complexidade na adaptação das formas vernaculares para o ambiente digital, o desenvolvimento da fonte foi bem-sucedido, demonstrando a viabilidade de transformar expressões populares em ferramentas tipográficas funcionais.

Palavras-chave: tipografia vernacular; design digital; Quixadá; fonte digital.

ABSTRACT

Typography is present in everyday life, being an essential element in design and communication, often imperceptibly. Vernacular typography, in particular, reflects the identity and creativity of a community, being an authentic expression of local culture, often produced outside formal design. This work proposes to value the activity of letter painters in the city of Quixadá, Ceará, using their popular signs as inspiration for the development of a digital typeface. The research aimed to develop a digital font inspired by these signs, and specifically, to register and map popular letterings, classify them to define cohesive references, and test the typeface through graphic applications. For this, an exploratory field research was carried out in Quixadá, collecting 44 images of signs. Moreira's (2016) methodology was applied, divided into phases of reference selection, analysis, and use, and transposition from analog to digital. The "QuixaTipo" font was developed from a specific sign, with the creation of the remaining characters based on Debra Adams' Character Derivation Grid. Vectorization was done in Adobe Illustrator and final adjustments in FontForge, resulting in a font with 96 characters (26 uppercase, 28 diacritical marks, 10 numerals, and 32 signs and symbols) in OpenType format. The conclusion highlights the importance of valuing regional typography as part of visual culture and the effectiveness of the methodology used. Despite the inherent challenges of familiarization with the software and the complexity in adapting vernacular forms to the digital environment, the font development was successful, demonstrating the feasibility of transforming popular expressions into functional typographic tools.

Keywords: typography vernacular; digital design; Quixadá; digital font.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Aplicação da tipografia em cartazes.....	19
Figura 2 - Cartilha de Tipografia Vernacular Digital.....	21
Figura 3 - Fonte “Barzin”.....	23
Figura 4 – Nomenclaturas da anatomia tipográfica.....	26
Figura 5 – Representação das métricas tipográficas.....	27
Figura 6 – Variações estruturais da tipografia.....	29
Figura 7 - Letreiramento popular na paisagem tipográfica.....	34
Figura 8 – Exemplos de fontes digitais inspiradas na estética vernacular.....	36
Figura 9 - Diagrama “Parte 1”: Escolha da Referência.....	40
Figura 10 - Diagrama “Fase 2” - Análise da Referência.....	41
Figura 11 - Níveis de reconstrução de uma referência.....	42
Figura 12 - Diagrama “Fase 3” - Uso da Referência.....	42
Figura 13 - Níveis de controle da forma conforme a vetorização.....	43
Figura 14 - Diagrama “Fase 4” - Analógico no digital.....	43
Figura 15 - Mapa dos bairros de Quixadá.....	44
Figura 16 - Registros fotográficos.....	45
Figura 17 - Classificando a autoria.....	46
Figura 18 - Classificando as Formas de Representação dos letreiramentos.....	47
Figura 19 - Atributos formais dos letreiramentos parte 1.....	48
Figura 20 - Atributos formais dos letreiramentos parte 2.....	49
Figura 21 - Letreiramento escolhido para referência.....	50
Figura 22 - Análise da referência.....	51
Figura 23 - Grade de Derivação de Caracteres Caixa Alta.....	52
Figura 24 - Vetorização das letras da imagem de referência.....	53
Figura 25 - Vetorização das letras da imagem de referência.....	53
Figura 26 - Marcação das linhas guias.....	54
Figura 27 - Alfabeto nas linhas guias.....	55
Figura 28 - Importação do arquivo em .SVG do caractere “c”.....	56

Figura 29 - Mapa de caracteres no FontForge.....	56
Figura 30 - Teste de espaçamento entre os caracteres recomendados por Buggy (2018).....	57
Figura 31 - Sequências recomendadas por Buggy (2018).....	58
Figura 32 - Fonte aplicada no pangrama de Priscila Farias.....	59
Figura 33 - Mostruário da fonte.....	60
Figura 34 - Aplicações da fonte parte 1.....	61
Figura 35 - Aplicações da fonte parte 2.....	61
Figura 36 - Aplicações da fonte.....	62
Figura 37 - Aplicações da fonte.....	62

LISTA DE QUADRO

Quadro 1 – Comparativo dos trabalhos relacionados.....	24
--	----

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	14
1.1	Objetivos geral e específico	17
2	TRABALHOS RELACIONADOS	17
2.1	A tipografia vernacular da cidade de Caruaru: Desenvolvimento de uma série de letreiramentos de inspiração popular	18
2.2	Tipografia vernacular digital: Proposta de um método para o desenho de fontes tipográficas de inspiração popular	19
2.3	Fonte Barzin: Projeto de uma fonte digital a partir dos letreiramentos populares das fachadas de bares de Caruaru	21
2.4	Considerações sobre os trabalhos relacionados	23
3	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	24
3.1	Introdução aos elementos tipográficos	25
3.2	Definindo letreiramento e caligrafia	30
3.3	Letreiramento popular na paisagem urbana	32
3.4	Tipografia vernacular no meio das fontes digitais	35
3.5	Fontes digitais	36
3.5.1	<i>Formatos de tipografia digital: Postscript, Truetype e Opentype</i>	37
4	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	39
5	DESENVOLVIMENTO DA FONTE DIGITAL	44
5.1	Mapeamento dos letreiros	44
5.2	Pesquisa de campo	44
5.3	Classificação do material coletado	45
5.4	Escolha da referência e desenvolvimento da fonte	50
5.4.1	<i>Escolha da referência</i>	50
5.4.2	<i>Análise da referência</i>	50
5.4.3	<i>Uso da referência</i>	51
5.4.4	<i>Analógico ao digital</i>	55
5.5	Apresentando a fonte e aplicações	58
5.5.1	<i>A fonte QuixaTipo</i>	58
5.5.2	<i>Aplicações da tipografia</i>	60
6	CONCLUSÃO	63

REFERÊNCIAS	65
APÊNDICE A – REGISTROS FOTOGRÁFICOS DOS LETREAMENTOS.....	67

1 INTRODUÇÃO

A tipografia está presente em nosso cotidiano, e muitas vezes de maneira tão natural que acabamos nem nos dando conta da sua importância. Ela vai além de uma simples letra ou palavra, desempenhando um papel muito importante na maneira na qual nos comunicamos. Seja em uma placa de trânsito, em uma fachada de loja, em um anúncio na parede ou até mesmo em cartazes de peças publicitárias, a tipografia é um elemento essencial de design e comunicação.

A tipografia vernacular surge como uma manifestação visual de um local, distinguindo-se por sua origem e desenvolvimento espontâneos. Derivada do latim *vernaculus*, que originalmente denotava o que era "nativo" ou "da casa", a concepção de vernacular transformou seu sentido original, abrangendo tudo aquilo que é genuíno, local e intrinsecamente ligado à cultura de um povo.

No contexto do design, e particularmente da tipografia, o vernacular representa as formas de escrita e letreiros que surgem do cotidiano, muitas vezes criados por indivíduos sem formação formal em design, utilizando materiais e técnicas disponíveis no ambiente. Essas expressões gráficas, que vão desde placas de estabelecimentos comerciais artesanais a grafites e sinalizações improvisadas, atuam como um espelho da identidade cultural, das tradições e da criatividade popular, oferecendo um contraponto à tipografia formal e padronizada.

A tipografia vernacular é um exemplo de como a tipografia está sempre relacionada ao nosso cotidiano e às culturas e hábitos locais. Esse tipo de tipografia, muitas vezes criada de forma artesanal e espontânea, acaba transmitindo a identidade, costumes e a criatividade da comunidade na qual ela está inserida.

A comunicação permeia todas as esferas da existência humana. Conforme mostra Martins (2007), a sociedade está imersa no universo da linguagem, manifestando-se não somente por meio de palavras faladas ou escritas, mas também por meio de um repertório de letras, símbolos e signos visuais que encontramos em todos os lugares. Sendo assim, a linguagem acaba moldando a nossa percepção e interação com o mundo.

Nesse contexto, surge o conceito de design vernacular, o qual é uma forma autêntica de expressão cultural que se desenvolve à margem das convenções do design formal. Finizola (2010, p. 30) caracteriza esses elementos como “artefatos autênticos da cultura de um local”, ressaltando sua origem espontânea. Em outras

palavras, o design vernacular não nasce de metodologias ou escolas de design tradicionais, mas sim das necessidades e da criatividade popular, refletindo o fazer cotidiano e as soluções visuais encontradas pelas próprias comunidades.

Portanto, ao analisar o design que carrega as influências do vernacular, percebemos que ele pode trazer as características das tradições culturais de cada povo. Essas tradições são transmitidas informalmente, de geração em geração, e se materializam em soluções visuais que contam histórias, expressam identidades e mantêm viva a memória de um lugar. É na simplicidade, na funcionalidade e na autenticidade desses elementos que reside sua riqueza, transformando-os em valiosos registros da cultura e da história visual de uma sociedade.

Cardoso (2005) nos dá sua visão de entendimento sobre o que se diz vernacular:

Ainda que seja uma questão difícil, especialmente considerando o atual mundo globalizado, a identidade do design brasileiro, que se reflete na configuração dos artefatos, pode estar representada em identidades regionais, comunitárias, étnicas, de gênero, dentre outras possibilidades. Por consequência, o design vernacular é uma abordagem que valoriza a expressão autêntica e culturalmente relevante por meio do design (Cardoso, 2005, p.12)

Ainda sobre o design vernacular Cardoso (2005) diz que: é baseado nas técnicas e tradições e conhecimentos locais. Esse tipo de design foge um pouco do meio acadêmico e das convenções estabelecidas, e opta por explorar as riquezas e particularidades do meio popular. Por meio de incorporação de elementos estéticos regionais, características culturais e práticas tradicionais.

Ao se opor ao design formal e suas convenções estabelecidas, o design vernacular desempenha um papel crucial na valorização e preservação da identidade local. Mais do que uma estética alternativa, o vernacular se apresenta como um movimento que desafia a padronização e celebra a diversidade cultural, enfatizando a importância da tradição e da autenticidade como elementos fundamentais no processo criativo.

As tipografias vernaculares observadas para essa pesquisa foram obtidas no período de novembro de 2024 a dezembro de 2024 na cidade de Quixadá, no sertão central do estado do Ceará, onde a fé, monólitos, artesanato, literatura e cordel são expressivas e marca registrada da região. No campo do design gráfico, o termo vernacular refere-se a manifestações visuais que nascem fora dos circuitos institucionais e acadêmicos, sendo produzidas, na maioria, por indivíduos que não

possuem formação formal na área. Ao se distanciar do rigor formal do design institucionalizado, a linguagem visual vernacular adquire características únicas: a improvisação, a adaptabilidade, o uso expressivo da cor, das formas e da tipografia, muitas vezes feita à mão. Trata-se de uma produção carregada de identidade, que traduz visualmente modos de vida, práticas comerciais, crenças e referências simbólicas de uma determinada comunidade.

Complementando essa perspectiva, Dones (2004, p. 1) observa que “o termo vernacular sugere a existência de linguagens visuais e idiomas locais que remetem a diferentes culturas”. Ou seja, o vernacular é profundamente vinculado à noção de pertencimento, funcionando como um reflexo visual das especificidades culturais, regionais e históricas de um grupo social. As placas comerciais pintadas à mão, os cartazes de eventos populares, as embalagens de produtos artesanais, os anúncios improvisados em muros ou vitrines todos esses exemplos podem ser considerados produtos do design gráfico vernacular, uma vez que partem de referências locais e cumprem, com eficácia comunicativa, seus objetivos.

Essas manifestações destacam-se não somente por sua originalidade estética, mas também por sua função como portadoras para a identidade cultural. Ao observar tais produções, é possível reconhecer elementos recorrentes que compõem uma linguagem visual própria de determinado território. Assim, o design vernacular não deve ser visto como um estágio inferior ou rudimentar do design, mas como uma vertente legítima e rica em significados, cuja valorização contribui para o reconhecimento da diversidade visual existente no Brasil e em outras culturas periféricas em relação ao mainstream do design ocidental.

Entre as manifestações mais características do design gráfico vernacular está o trabalho dos pintores de letras, que criam letreiros populares e ornamentam as paisagens urbanas com uma identidade única. Esses letreiros, presentes nas fachadas de pequenos comércios, muros e placas de sinalização, não somente comunicam mensagens práticas, mas também carregam a estética e o contexto cultural do local. Finizola *et al* (2013) categorizam os pintores de letras em dois grupos principais: os especialistas, que dominam técnicas refinadas e fazem dessa prática sua principal fonte de renda, e os não especialistas, que, impulsionados pela necessidade, produzem letreiros improvisados e objetivos, com foco primário na comunicação direta.

Essa atividade, embora muitas vezes subestimada, representa uma rica expressão gráfica e cultural, refletindo a história e a identidade de uma região. No caso específico da cidade de Quixadá, o trabalho dos pintores de letras desempenha um papel essencial na construção da paisagem visual urbana, revelando as narrativas locais por meio de traços, cores e tipografias singulares.

Diante disso, este projeto propõe valorizar a atividade dos pintores de letras em Quixadá, destacando sua relevância como expressão gráfica e cultural. A intenção é não somente preservar essa tradição, mas também utilizá-la como referência para futuras iniciativas no campo do design e da tipografia. Ao lançar luz sobre essas práticas, busca-se promover um maior reconhecimento dos pintores de letras, incentivando sua continuidade e celebrando seu papel na construção da identidade visual local.

1.1 Objetivos geral e específico

Este trabalho pretende desenvolver uma fonte digital inspirada em letreiros populares da cidade de Quixadá.

Com base no objetivo geral, apresentam-se os seguintes objetivos específicos.

- Mapear letreiramentos populares que estão presentes nas ruas de Quixadá;
- Classificar letreiros, para que se possa definir referências cuja finalidade será utilizada para construir uma fonte digital;
- Realizar aplicações gráficas com o arquivo da fonte finalizado.

2 TRABALHOS RELACIONADOS

Para entender um pouco mais sobre a temática dentro deste trabalho, foi necessário buscar trabalhos relacionados na temática da tipografia vernacular e analisá-los para compreender a proposta de cada um deles. Dentre os trabalhos encontrados, três foram escolhidos, pois estes trabalhos estão relacionados à proposta que será realizada neste trabalho.

O primeiro trabalho traz como proposta a criação de uma tipografia a partir das características da região de Caruaru. O segundo, por sua vez, explora a criação de guia de produção de família de tipos. Por fim, o terceiro traz uma perspectiva da construção de uma fonte digital a partir de uma análise de registros de tipografias

presentes nas fachadas de bares da cidade de Caruaru, criando uma relação entre design vernacular e tipografia digital.

2.1 A tipografia vernacular da cidade de Caruaru: Desenvolvimento de uma série de letreiramentos de inspiração popular

Silva (2022), realiza um projeto de desenvolvimento de letreiros inspirados na região de Caruaru, o trabalho traz uma abordagem das relações da tipografia com a comunicação visual diária, explorando alguns tópicos como tipografia, caligrafia e letreiramento. A metodologia do trabalho tem caráter exploratória e qualitativa, fazendo uma combinação entre pesquisa bibliográfica, pesquisa de campo — registro fotográfico dos letreiramentos de Caruaru — e uma adaptação de um modelo de criação de *lettering* proposto por Maritan (2019) na qual ela combina o processo de criação de design gráfico com o processo de criação de *lettering*. Nesse momento, a pesquisa seguiu algumas etapas de metodologia que foram elas: (1) Definição, (2) Pesquisa, (3) Geração de ideias, (4) Teste e Seleção, (5) Implementação e Aprendizado.

Partindo para o desenvolvimento do trabalho, Silva (2022) dividiu em 4 partes que foram: (1) Registro e Análise — O autor fez o registro dos letreiramentos populares de Caruaru, destacando os elementos culturais específicos como a feira, o forró e o cordel. (2) Processo Criativo — A partir do material coletado, o autor desenvolveu um processo criativo a partir do modelo proposto por Maritan (2019). (3) Criação do Alfabeto “Carilu” — O alfabeto foi desenvolvido a partir da síntese das observações e registros fotográficos, servido como base para o desenho dos cartazes e por fim a última etapa (4) Produção dos Cartazes - A partir do alfabeto pronto, foram criados cartazes com frases autorais que mostram as raízes vernaculares da cidade de Caruaru. Na figura 1 a seguir, podemos ver a aplicação da tipografia em cartazes.

Figura 1 - Aplicação da tipografia em cartazes



Fonte: Silva (2022)

Ao chegar no fim do trabalho, o autor traz seus pontos sobre a integração do design gráfico e a tipografia vernacular, trazendo discussões sobre o desenvolvimento de letreiramentos de inspiração popular. O autor ainda mostra que umas das melhores contribuições da pesquisa é que se gere um olhar mais atento as letras vernaculares que estão inseridas no cotidiano dos centros urbanos. Esta pesquisa ainda contribui para a área de design gráfico ao demonstrar como a tipografia popular pode ser adaptada e revitalizada em projetos modernos, e que no fim preservam a memória cultural e visual da cidade.

O projeto de Silva (2022) se assemelha à proposta desse projeto no sentido que é preciso ter um olhar mais apurado para os letreiros encontrados nos centros urbanos das cidades e que esses letreiros podem inspirar designers em seus projetos. E se assemelha também ao processo de construção dessa tipografia e como foi feita essa aplicação em um material gráfico.

2.2 Tipografia Vernacular Digital: Proposta de um método para o desenho de fontes tipográficas de inspiração popular

Moreira (2016), em um primeiro momento, traz uma visão geral sobre o desenvolvimento da tipografia no Brasil e mostra que a tipografia brasileira segue evoluindo desde o final da década de 80. O autor enfatiza também a importância do design vernacular e como ele é uma fonte rica de inspiração para o desenvolvimento de novos projetos no âmbito tipográfico. A partir disso, o objetivo geral do autor com

o projeto é criar um método específico para o design de fontes tipográficas inspiradas em referências vernaculares.

O autor dividiu sua pesquisa em duas partes: a primeira parte refere-se à fundamentação teórica, que aborda os conceitos de caligrafia, tipografia, letreiramento e também fala sobre a relevância da tipografia vernacular no design de tipos no mundo digital. Já na segunda parte, o autor detalha as etapas da pesquisa, que incluem as seguintes: (1) Coleta e Análise de Dados, (2) Análise aprofundada das respostas dos designers entrevistados e, finalmente, (3) Desenvolvimento de um método específico para o desenho de fontes vernaculares.

No desenvolvimento, o autor separa a metodologia em quatro partes que no fim vão gerar os resultados do trabalho. Sendo essas partes:

- Escolha da referência - Aqui o autor fez a identificação e seleção das referências vernaculares que irão ser utilizadas no projeto.
- Análise da referência - Com as referências escolhidas e separadas, o autor fez um estudo detalhado das características formais e funcionais das referências escolhidas.
- Uso da referência - Após a análise das referências, Moreira (2016) faz a aplicação das características analisadas na criação dos caracteres tipográficos e por fim
- Transposição do analógico para o digital - Nesta última etapa o autor faz a conversão das formas criadas para o meio digital utilizando técnicas de vetorização e construção modular.

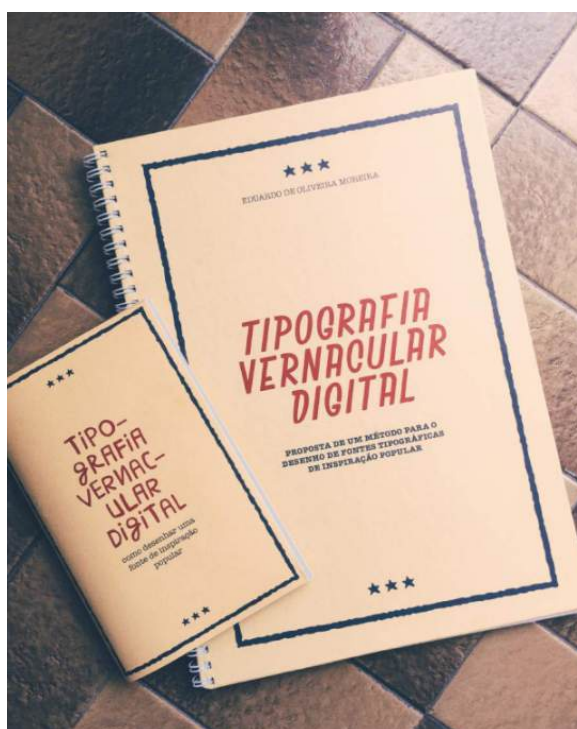
Após todos esses processos, o produto final de Moreira (2016) é uma cartilha que funciona como um guia prático para designers que planejam explorar a tipografia vernacular em seus projetos. Nesta cartilha é possível encontrar o método desenvolvido e o autor ainda oferece um passo a passo de forma acessível para a criação e desenvolvimento de fontes digitais inspiradas em elementos populares.

O projeto de Moreira (2016) traz uma proposta de cartilha de criação de uma tipografia vernacular digital (figura 2), os trabalhos se assemelham enquanto ambos fazem uma revisão bibliográfica como os conceitos de tipografia digital, tipografia vernacular e se assemelham também no desenvolvimento da tipografia. Por fim, quando este projeto entrar na fase de desenvolvimento da fonte, essa cartilha

servirá como base e referência para este projeto.

Sendo assim, é perceptível que o método desenvolvido é, de certa forma, uma contribuição significativa para o campo do design tipográfico no Brasil, que também reforça a importância da valorização e preservação das tradições tipográficas locais.

Figura 2 - Cartilha de Tipografia Vernacular Digital



Fonte: Moreira (2016)

2.3 Fonte Barzin: Projeto de uma fonte digital a partir dos letreiramentos populares das fachadas de bares de Caruaru

Produzido por Oliveira (2019), o autor escolhe os letreiros dos bares de Caruaru como foco de seu projeto a fim de resgatar e valorizar os letreiramentos manuais dos bares da cidade, que estão sendo deixados de lado para dar espaço a impressões digitais. A partir disso, o trabalho tem como principal objetivo mapear, analisar os estilos tipográficos e desenvolver a uma fonte digital encontrada nas fachadas dos bares.

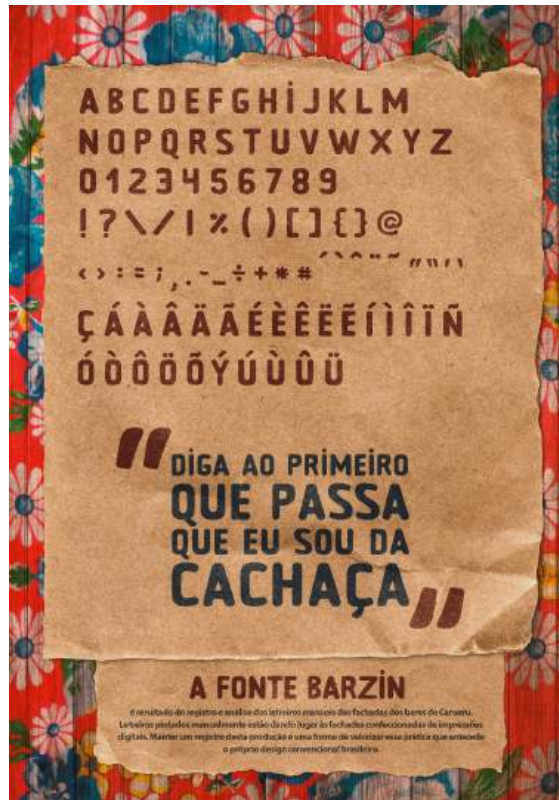
Para o momento da pesquisa, o autor dividiu em duas partes. Na primeira, foi realizada uma revisão bibliográfica dos conceitos de tipografia, caligrafia, *lettering* e design vernacular, e também nesta etapa foram vistos os processos e técnicas para a criação de fontes digitais. Para a segunda etapa, foi feita uma pesquisa de campo exploratória em 14 bairros da cidade de Caruaru, na qual foram coletadas imagens que serviram como referência para a criação da fonte “Barzin”, composta por 97 caracteres. Para a metodologia, Oliveira (2019) utilizou como referência a proposta desenvolvida por Moreira (2016) e teve algumas adaptações para o projeto.

Sendo assim, o trabalho explora como a tipografia sofreu evoluções e destaca a importância do design vernacular, que reflete a cultura local por meio de expressões gráficas informais. O desenvolvimento da fonte envolveu alguns processos que foram desde (1) Levantamento de dados, (2) Projeto Tipográfico, (3) Produção digital, cujo objetivo foi capturar, transmitir e celebrar a identidade e cultura de Caruaru.

Como resultado, a fonte “Barzin” (Figura 3) é apresentada como um produto que valoriza a cultura mesmo em um contexto digital moderno. O projeto ainda destaca a importância de práticas tradicionais, e ainda traz uma contribuição para o design gráfico, pois acaba demonstrando que referências populares podem ser revitalizadas para celebrar a identidade cultural de um local, que neste projeto foi a cidade de Caruaru.

O projeto de Oliveira (2019) traz uma proposta de uma tipografia vernacular digital, os trabalhos se assemelham na forma e no desenvolvimento da tipografia na qual Oliveira (2019), utilizou como referência para o seu projeto a cartilha feita por Moreira (2016). Outro aspecto na qual os trabalhos se assemelham é na utilização de tecnologias necessárias para o desenvolvimento da fonte, neste projeto será feita a utilização do Procreate para rascunho do caractere, do Illustrator para vetorização e do FontForge para fazer ajustes de técnicos na tipografia, etc.

Figura 3 - Fonte "Barzin"



Fonte: Oliveira (2019)

2.4 Considerações sobre os trabalhos relacionados

A análise dos trabalhos de *Silva (2022)*, *Moreira (2016)* e *Oliveira (2019)* evidencia o potencial da tipografia vernacular como um meio para preservar identidades culturais. Apesar de seguirem abordagens diferentes, os autores compartilham um mesmo objetivo que é a valorização de expressões gráficas locais e adaptá-las a novos contextos, ampliando sua relevância no meio atual.

Silva (2022) destaca-se pela transformação de elementos culturais de Caruaru no alfabeto "Carilu" e na aplicação em cartazes autorais, demonstrando a conexão entre tradição e modernidade. Já *Moreira (2016)* apresenta uma contribuição metodológica significativa com a criação de uma cartilha, que funciona como um guia prático para a criação de fontes digitais, oferecendo um modelo que servirá de referência para outros designers, que também será utilizado no desenvolvimento deste trabalho. Por sua vez, *Oliveira (2019)* aplica essa metodologia ao criar a fonte "Barzin", baseada nos letreiros de bares de Caruaru e

as tecnologias que foram utilizadas nesse projeto também servirão de base para a criação deste trabalho.

Embora cada projeto tenha características únicas, todos eles se unem de forma teórica e prática, valorizando a pesquisa de campo e o registro visual. Esses trabalhos demonstram a importância de integrar elementos culturais nos processos criativos, equilibrando tradição e inovação. Sendo assim, esses trabalhos contribuem para o design tipográfico e para a preservação das identidades locais, que por fim podem se tornar referências para futuros projetos que busquem explorar mais sobre a tipografia vernacular. Esses itens podem ser vistos no quadro 1 abaixo.

Quadro 1 – Comparativo dos trabalhos relacionados

Aspectos, critérios, etc.	Trabalho 1	Trabalho 2	Trabalho 3	Este projeto
Inspiração em letreiros populares	X	X	X	X
Análise e catalogação de letreiros populares	X		X	X
Criação de uma fonte digital	X	X		X
Distribuição do arquivo da fonte nas redes				X

Fonte: elaborado pelo autor.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Esta seção abordará os fundamentos teóricos essenciais para a compreensão do universo tipográfico e do design vernacular. Serão explorados conceitos cruciais da tipografia, incluindo sua anatomia, métricas e variações estruturais dos caracteres. Além disso, será feita uma distinção entre letreiramento e caligrafia, destacando suas particularidades e a espontaneidade dos letreiros populares. Por fim, a seção discutirá a integração da estética vernacular no desenvolvimento de fontes digitais e os formatos de tipografia digital que viabilizam essa união entre tradição e tecnologia.

3.1 Introdução aos elementos tipográficos

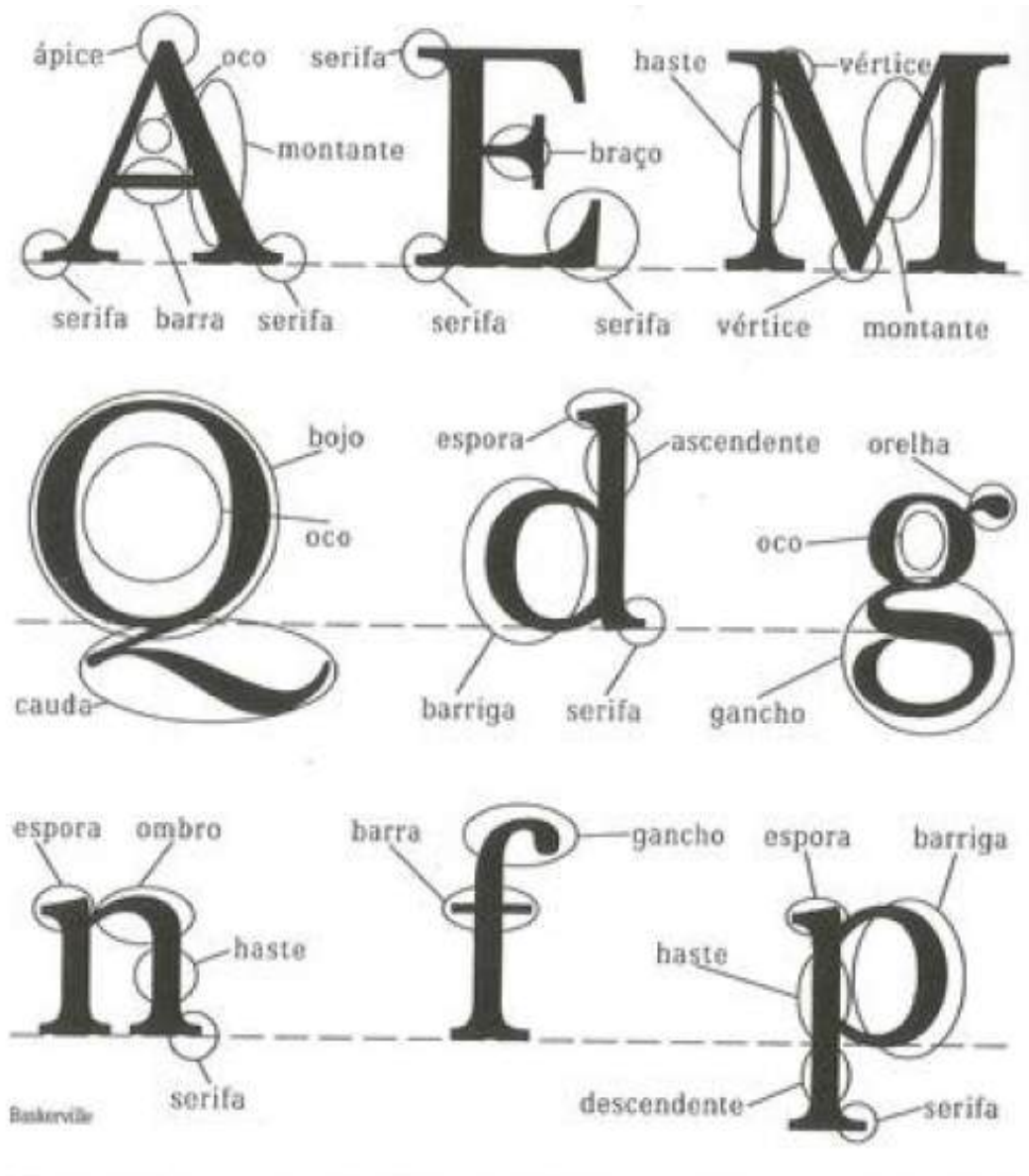
Quando falamos em tipografia é preciso ter algumas noções de nomenclaturas e termos que estão presentes nesse universo, pois “qualquer discurso sobre tipografia, independente do seu grau de formalidade, pressupõe a existência de um vocabulário comum” (Farias, 2004, p.1).

Farias (2004) oferece uma série de definições tipográficas fundamentais. Segundo a autora, tipografia compreende o conjunto de práticas e processos envolvidos na criação e uso de símbolos visíveis, incluindo caracteres ortográficos (letras) e para-ortográficos (números, pontuação, etc.). Um caractere é definido como cada letra, número ou sinal (incluindo espaços) que compõe uma fonte tipográfica ou faz parte de um sistema de escrita. Uma fonte tipográfica (também conhecida como tipografia, tipo ou face) refere-se a um conjunto de caracteres com um estilo tipográfico específico.

O termo fonte abrange não somente o design das faces, mas também as características métricas e de espaçamento que determinam a relação entre os glifos. Nesse contexto, a fonte digital é um arquivo que contém instruções para o desenho de curvas que definem a reprodução de seus glifos. Além disso, ela inclui métricas que determinam o alinhamento e o espaçamento dos caracteres. Arquivos de fontes digitais podem também conter informações adicionais sobre a aparência dos glifos em baixas resoluções, autoria e estilo.

A Figura 4, a seguir, ilustra as diversas nomenclaturas empregadas para designar as áreas específicas da anatomia tipográfica de cada caractere. Compreender essas denominações é crucial para analisar e criar designs tipográficos eficazes, pois cada elemento, como linha de base, ascendente e descendente, desempenha um papel distinto na legibilidade e estética do texto.

Figura 4 – Nomenclaturas da anatomia tipográfica



Fonte: Niemeyer (2010, p. 34)

Para mergulhar no universo da tipografia, é preciso tempo para se familiarizar com a anatomia e as métricas. Ou seja, o desenvolvimento de uma fonte tipográfica exige uma base sólida de conhecimento sobre as partes essenciais, as medidas e as características estruturais das letras. Na figura 5 a seguir, temos a representação métrica da tipografia, apresentada no livro “Tipografia: Uma apresentação”.

Figura 5 – Representação das métricas tipográficas



Fonte: Niemeyer (2010, p. 35)

A autora, nesta figura, nos mostra algumas nomenclaturas técnicas envolvendo as métricas da tipografia, mas vamos destacar três:








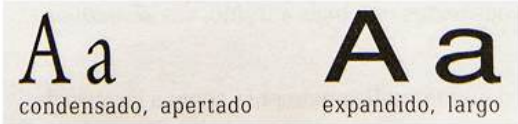
- Linha de X ou altura de X: Ela define a altura das letras minúsculas e é a medida que mais impacta o aspecto de uma fonte, ela acaba definindo a proporção das letras minúsculas;
- Linhas das ascendentes ou Ascendentes: elas definem as letras que se estendem para cima da altura X;
- Linhas das descendentes ou Descendentes: são os traços que se prolongam para baixo da altura X e, de maneira geral, são um pouco menores que as ascendentes.

Nesse contexto introdutório aos elementos básicos da tipografia, Niemeyer (2010) também contribui, afirmando que o alfabeto latino possui 12 espécies principais de caracteres. Sendo eles:

- Maiúscula: Também chamada de caixa alta, elas eram tradicionalmente guardadas na parte superior da gaveta (ou caixa) onde os compositores dispunham os tipos de metal.
- Minúscula: Também chamadas de caixa baixa, surgidas na idade média, por meio de uma lenta modificação e transformação das maiúsculas.
- Versaletes: São caixas altas com altura semelhante à altura-x, para serem compostas como caixas baixas, e que raramente são disponíveis em fontes digitais
- Ligaturas: São maiúsculas unidas, em geral, para suas ascendentes(ff, fi, tt) e que raramente são incluídas em fontes digitais
- Ditongos: São maiúsculas ou minúsculas unidas, em geral, por suas hastes e que, em determinadas línguas, representam fonemas (æ, Æ)
- Acentos gráficos; Nas fontes digitais, eles são acompanhados pelas letras às quais se referem
- Algarismos: Eles podem ou não ser alinhados pela linha de base
- Frações: 1/2, 2/4, 4/6
- Sinais de pontuação: . ; ? { } - ""
- Símbolos monetários: \$, €, ~~¥~~
- Símbolos de operações matemáticas: +, =, <, >
- Símbolos comerciais: &, ®(marca registrada), ™(marca comercial)

No que se diz sobre às variações estruturais dos caracteres, Niemeyer (2010) nos apresenta os seguintes itens, que pode ser vistos na figura 6 a seguir:

Figura 6 – Variações estruturais da tipografia

	Variações estruturais
Tamanho - Relacionado ao corpo do tipo, ou seja à sua altura	
Forma - Relacionada às diferenças no desenho de uma letras nas suas versões em caixa alta e caixa baixa	
Peso - Relacionado a espessura dos traços de um corpo de um tipo que pertence a uma família podendo ser negrito(bold), claro(light) e normal(medium)	
Angulação - Relacionado ao tipo de contraste de angulação	
Espessura - Relacionado ao contraste de espessura dos traços do caractere	
Inclinação - Relacionadas a fonte cursiva, inclinando ligeiramente para a direita	
Estrutura - Relacionada à família no qual o tipo é classificado	
Largura - Relacionado a largura do tipo, podendo ser condensado, expandido, etc..	

Fonte: Niemeyer (2010, p. 36 e 37)

Para um aprofundamento no design de tipos, é fundamental dominar os elementos tipográficos, desde suas denominações anatômicas e métricas até as nuances estruturais dos caracteres. A tipografia revela sua complexidade e riqueza na exploração de conceitos como altura-x, hastes ascendentes e descendentes, e as 12 espécies de caracteres latinos, com suas variações de tamanho, forma, peso, contraste, inclinação, estrutura e largura, conforme abordado por Farias (2004), Niemeyer (2010).

A familiarização com esse vocabulário comum e noções técnicas é crucial não somente para a análise e criação de designs tipográficos eficazes, mas também para garantir a legibilidade e a estética desejada no texto.

3.2 Definindo letreiramento e caligrafia

Letreiramentos produzidos manualmente representam a essência da arte de desenhar letras no contexto dos centros urbanos. Esse universo abrange desde as pinturas de letras comerciais meticulosamente elaboradas até as expressões mais efêmeras das pichações. Dentro desse campo, a definição de Noordzij (2013) sobre letreiramento é: “No letreiramento, as formas são mais maleáveis do que na escrita manual, por permitirem retoques no traçado que podem gradualmente melhorar (ou prejudicar) a qualidade das formas. (Noordzij, 2013, p. 11)”

O termo “letreiramento” é frequentemente compreendido como uma tradução específica do inglês *lettering*. Em um sentido mais amplo, ele se refere a qualquer processo de desenhar ou criar lettrar, seja para fins artísticos, comerciais ou de comunicação visual. Essa compreensão também é exposta por Finizola (2010), que apresenta uma série de definições complementares sobre o tema, enriquecendo o entendimento sobre essa prática.

Farias (2004 *apud* Finizola, 2010) define o letreiramento como a “técnica manual para obtenção de letras únicas a partir do desenho”, enquanto Martins (2007, p. 62) reforça essa ideia trazida por Farias e também chama a atenção para o caráter projetual do letreiramento, que se relaciona diretamente com o desenho: “*Lettering* é o ato de desenhar letras, também com a utilização de técnicas manuais, mas sem a restrição de que sejam desenhadas com somente uma linha, podendo, por exemplo, ser preenchidas ou hachuradas”.

Por fim, Finizola (2010) nos apresenta uma observação sobre o uso do letreiramento. Ela destaca que, ao utilizarmos esse termo isoladamente, estamos nos referindo ao sentido mais restrito da palavra, relacionando-o à atividade de projetar letras, palavras ou utilizá-las em frases para fins específicos. Esse processo é realizado a partir de um método construtivo baseado no desenho, seja por meio de técnicas manuais ou digitais.

Por outro lado, o calígrafo francês Claude Mediavilla (1996) define o termo *caligrafia* como derivado do grego *kallos* (“beleza”) + *graphos* (“escrita”), sendo a arte da escrita. Em uma perspectiva contemporânea, a caligrafia pode ser entendida como a arte de dar forma a caracteres de maneira expressiva, harmoniosa e habilidosa.

A realização e prática da caligrafia, era restrita a poucos escribas e copistas que tinham domínio da escrita e possuíam a árdua tarefa de reproduzir livros. Logo após o desenvolvimento dos tipos móveis em metal concebidos por Gutenberg e seus contemporâneos, por volta de 1450, com o passar do tempo, o ofício caiu em desuso e se eleva aos *status* de arte, servindo hoje como referência e inspiração para diversos projetos gráficos.

Dessa forma, Farias (2004, p.2) define caligrafia como: “a prática manual de desenho de letra a partir de traçados contínuos à mão livre”. Martins (2007, p. 62) ainda reforça a definição da autora, trazendo os instrumentos específicos para realização para esta atividade: “ato de escrever manual que se utiliza de instrumentos que vão do lápis ao pincel para desenhar letras de somente uma linha (*stroke*)”. Martins ainda faz alguns apontamentos sobre os paralelos existentes entre a caligrafia e a tipografia popular, no que diz a respeito a expressividade e espontaneidade: “A caligrafia talvez seja a manifestação da escrita que mais se aproxima da tipografia popular. Ambas coincidem em seu aspecto gestual” (Martins 2007, p. 29).

A técnica e as ferramentas de trabalho também são elementos fundamentais nesse processo. Por exemplo, a caligrafia é realizada por meio dos movimentos dos instrumentos, que podem incluir canetas, lápis, penas ou pincéis, aplicados sobre uma superfície ou suporte, como o papel, entre outros. Já na tipografia popular, não há uma técnica ou superfície específica, pois sua produção se adapta ao meio em que está inserida.

Com as considerações desses autores é possível entender a caligrafia sob o seu aspecto manual e gestual. Ela pode se manifestar de diversas formas, tanto sob a forma de escrita pessoal, manuscrito ou pode aparecer por meio de uma técnica artística, que pode exigir uma quantidade de tempo de treino e domínio das ferramentas, que, no fim, pode possuir um caráter autoral.

3.3 Letreiramentos Populares

Sempre que andamos pelo centro da cidade é possível ver que existe uma interferência tipográfica que convive conosco no dia-a-dia. Fachadas de estabelecimentos, propaganda em paredes e muros. Os centros urbanos são inundados por letras e acabam se envolvendo em uma disputa por nossa atenção. É nesse cenário que encontramos os artefatos de comunicação criados manualmente por pessoas que não passaram por nenhum curso técnico de desenvolvimento de desenhar letreiros, este meio acabamos denominando de letreiramento popular.

Esses letreiros populares não são somente práticos, mas acabam mostrando um pouco dos costumes, hábitos e cultura de uma região. Cada letra, cor, desenho acaba carregando uma identidade única que reflete a vida cotidiana daquele lugar. Como diz Baron (*apud* Walker, 2007, p.10), a escrita sempre acaba sendo influenciada por fatores sociais, econômicos, educacionais e tecnológicos.

Diante desse cenário, Finizola (2010) descreve a produção de letreiros populares a partir de duas abordagens distintas: a primeira, conduzida por profissionais como designers e artistas, que empregam técnicas e ferramentas avançadas; a segunda, realizada por não especialistas, como pequenos comerciantes ou residentes, que utilizam os recursos que lhes são acessíveis para a pintura ou o desenho. Mesmo quando improvisados, esses letreiros adquirem uma personalidade única, transcendendo a mera comunicação para expressar a autenticidade e a cultura local.

3.3.1 Letreiramento popular na paisagem tipográfica urbana

Finizola (2010) diz que, as paisagens tipográficas urbanas constituem um retrato simbólico das práticas culturais, dos hábitos e dos costumes de uma determinada população. Ao caminhar pelas ruas de qualquer cidade, é possível

perceber que estamos cercados por letras que estão presentes em letreiros, placas, muros, cartazes e fachadas, compondo um cenário visual carregado de significados. Essa presença constante de elementos tipográficos no espaço urbano não somente comunica mensagens práticas e comerciais, como também expressa traços da identidade cultural local. As letras, nesse contexto, tornam-se signos visuais que materializam modos de vida, relações sociais e práticas econômicas específicas de um território.

Sendo assim, Finizola (2010) acaba destacando que essa abundância de signos tipográficos configura uma espécie de interferência gráfica permanente em nosso cotidiano, a qual molda nossa percepção visual e contribui para a construção da memória coletiva dos espaços. Não se trata, portanto, somente de informação textual, mas de um fenômeno estético e cultural que inscreve as características de uma comunidade em sua paisagem visual. Nesse mesmo sentido, Gouveia *et al.* (2007) propõem o conceito de paisagem tipográfica, que pode ser entendido como o conjunto de elementos gráficos compostos por letras e números que estão presentes em um determinado ambiente urbano.

Para entender melhor as paisagens tipográficas urbanas, e seus diversos tipos de finalidade e produção, Gouveia *et al.* (2007) nos apresentam uma proposta de classificação de paisagem tipográfica, que pode ser separada em 8 tipos de paisagem tipográfica.

1. Tipografia arquitetônica: inscrições perenes, tais como o nome e o número de um prédio, geralmente planejadas e construídas com o edifício;

2. Tipografia honorífica: inscrições projetadas para homenagear personagens ou fatos históricos relevantes, tais como aquelas presentes em monumentos públicos em geral.

3. Tipografia memorial: inscrições fúnebres encontradas em espaços urbanos circunscritos, tais como lápides em igrejas ou cemitérios.

4. Tipografia de registro: inscrições oficiais de empresas públicas ou privadas, tais como prestadoras de serviços de telefonia e saneamento, geralmente localizadas em grades e tampas.

5. Tipografia artística: manifestações artísticas realizadas sob encomenda, que recorrem à tipografia, tais como pinturas e esculturas em formato de letras, presentes em algumas cidades.

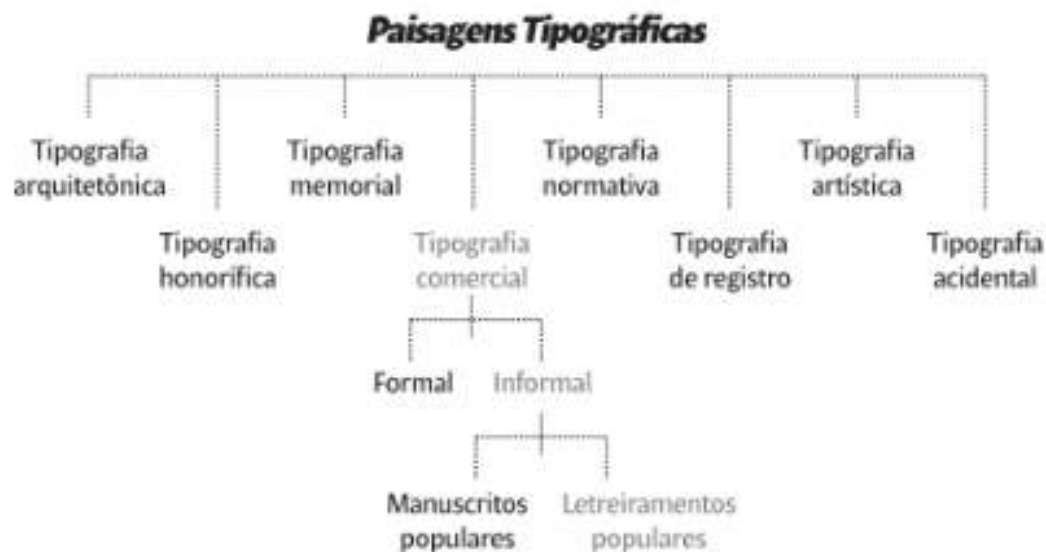
6. Tipografia normativa: inscrições que configuram sistemas reguladores e informativos do tráfego urbano, tais como sinais de trânsito e placas de logradouro;

7. Tipografia comercial: inscrições efêmeras, tais como aquelas presentes em pontos comerciais, acrescentadas posteriormente aos edifícios, e, na maioria das vezes, substituída periodicamente;

8. Tipografia acidental: inscrições não-oficiais ou não-autorizadas, tais como grafites e pichações, muitas vezes executadas sem planejamento e à revelia da vontade dos arquitetos, construtores e proprietários dos edifícios.

Ainda sobre esse processo de sistematização, Finizola (2010) faz uma nova proposta nesse meio de classificação, colocando os letreiros populares nas paisagens tipográficas, como pode ser visto na figura 7 a seguir.

Figura 7 - Letreiramento popular na paisagem tipográfica



Fonte: Finizola (2010, p. 56)

A figura 14 anterior ainda nos apresenta mais algumas subdivisões. Grande parte das paisagens tipográficas estão inseridas no núcleo comercial, com isso, eles se dividem em mais dois meios: o meio formal, que pode ser criado por designers, arquitetos ou artistas, e o meio informal. Segundo Finizola *et al.* (2013), no grupo do informal podemos encontrar os artefatos criados por especialistas e não especialistas.

Finizola *et al.* (2013) destacam que informações efêmeras¹ de caráter popular permeiam diversos espaços urbanos e rurais, como muros, mercados, feiras, barcos, lameiras de caminhões e carrocinhas de praia. Essas mensagens, muitas vezes criadas por indivíduos anônimos, integram a paisagem cotidiana de centros e periferias, caracterizando-se como intervenções tipográficas urbanas. Finizola *et al.* (2013, p.19).

Os letreiros populares não são formas exclusivamente do Brasil, também é possível identificar essa manifestação em outros países, mas apesar de serem de outros países, muitas técnicas são bastantes semelhantes, o que pode ser pelo fato de muitas ferramentas serem similares e também pela forma como eles são desenvolvidos.

3.4 Tipografia vernacular no meio das fontes digitais

Podemos perceber que nos últimos anos a linguagem visual do vernacular, está sendo utilizada como um meio de inspiração para diversos projetos da área do design, essa produção da estética vernacular acaba tendo uma relação com a valorização da cultura local e com isso “reflete o grande caldeirão cultural que representa o nosso país” (Finizola, 2010, p.37).

A valorização do vernacular impulsiona o surgimento de projetos que estudam o cotidiano por meio de imagens, como o Livro Abridores de Letras de Pernambuco Finizola *et al.* (2013)², que busca preservar e difundir a estética vernacular. Nesse cenário, emergem os primeiros projetos de fontes digitais (figura 8). Concebidos a partir da síntese e reinterpretação do cotidiano para o meio digital, esses projetos propõem novas aplicações, estabelecendo um caminho para a preservação e longevidade dessa manifestação cultural.

O movimento de valorização dos elementos da cultura local vem ganhando sua força no país, a partir do momento em que juntamos o tradicional com o moderno, esse movimento acaba contrariando a globalização do meio do design e

¹ Do grego, *epheMERON*, de forma literal, refere-se a algo que dura ao longo do dia. Todavia é compreendido como documentos da vida cotidiana, no entanto, portam significados e são expressões da comunicação de uma determinada época.

² Projeto "Pernambuco Gráfico Popular" de 2013, idealizado por Fátima Finizola, Solange Coutinho e Damião Santana, teve como meta o registro e a disseminação da memória gráfica popular pernambucana. A iniciativa destacou a tipografia vernacular, valorizando a arte dos pintores de letras.

vem se assumindo cada vez mais as suas raízes populares e vernaculares. Moreira (2016, p. 44) acaba complementando essa linha de pensamento:

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

Diversos projetos de tipografia digital contemporâneos foram inspirados em elementos vernaculares. Essa inspiração frequentemente provém da observação de letreiros urbanos, do diálogo direto com artistas e da análise de acervos de pintores de letras.

Figura 8 – Exemplos de fontes digitais inspiradas na estética vernacular



Fonte: Oferta do Dia³ (Eduardo Ramalho, 2015), Brasilêro⁴ (Crystian Cruz, 2003), e Fonte Geno (Santos, 2016).

3.5 Fontes digitais

Durante a segunda metade do século XX, os avanços tecnológicos transformaram radicalmente como lidamos com a informação, a comunicação e a produção visual. Nesse contexto de inovação acelerada, o design gráfico e a

³Disponível em:

https://www.behance.net/gallery/25269249/Oferta-do-Dia-Free-Font?tracking_source=search_projects|oferta+do+dia&|l=0

⁴Disponível em:

https://www.behance.net/gallery/33940228/Brasilero?tracking_source=search_projects|brasilero&|l=1

tipografia acompanharam essa evolução, passando por profundas mudanças em suas ferramentas, processos e possibilidades criativas.

Um marco decisivo nesse processo foi o lançamento do Macintosh, pela Apple, em 1984. Baseado na tecnologia Lisa, o Macintosh iniciou uma nova era no design gráfico ao apresentar uma interface gráfica amigável, voltada para a manipulação visual da informação. Sua tela exibia imagens em *bitmap* com resolução de 72 pontos por polegada (*dots per inch*, ou dpi) em preto e branco.

Outras empresas também tiveram um papel crucial nesse movimento. A Adobe Systems desenvolveu a linguagem de descrição de páginas PostScript, que se tornou fundamental para a impressão de alta qualidade, permitindo que o conteúdo visual fosse interpretado com precisão por impressoras e outros dispositivos. Já a Aldus Corporation lançou o PageMaker, um dos primeiros softwares de diagramação voltados para o ambiente gráfico, que consolidou o conceito de *desktop publishing*, ou publicação de material gráfico diretamente no computador (Meggs e Purvis, 2009).

Com o tempo, surgiram diversos softwares especializados no desenvolvimento de fontes digitais, como FontLab, Glyphs, Fontographer e FontForge. Essas ferramentas oferecem recursos para criação, edição e finalização de tipografias, viabilizando desde fontes experimentais até famílias completas com múltiplos pesos e estilos.

Para o desenvolvimento da fonte deste projeto, será utilizado o FontForge, um *software* livre e de código aberto que oferece uma ampla gama de ferramentas para desenho vetorial, espaçamento, *kerning*, geração de métricas e exportação em diferentes formatos. Com ele, será possível realizar os ajustes finais e a exportação da fonte no formato mais adequado às necessidades de aplicação, seja para impressão, uso digital ou *web*.

Assim, a combinação entre ferramentas digitais acessíveis e formatos cada vez mais completos permite ao designer tipográfico uma atuação técnica e criativa cada vez mais ampla, conectando tradição e inovação na criação de fontes contemporâneas.

3.5.1 Formatos de tipografia digital: *Postscript*, *Truetype* e *Opentype*

Como as fontes são processadas e reproduzidas digitalmente tem sido objeto de contínua evolução tecnológica, impulsionada pela busca por maior fidelidade visual, flexibilidade de uso e compatibilidade entre plataformas. Essa progressão resultou em formatos que transformaram a tipografia digital, desde descrições baseadas em comandos até tecnologias universais capazes de suportar uma vasta gama de caracteres e idiomas.

Junto aos *softwares*, que foram citados na seção anterior, os formatos de arquivo de fonte também evoluíram para atender diferentes necessidades técnicas e criativas. Entre os principais formatos estão:

- TrueType (TTF): Desenvolvido pela Apple e posteriormente adotado pela Microsoft, o TrueType surgiu como uma alternativa ao PostScript. Seu diferencial está na possibilidade de descrever com precisão as curvas das letras usando *quadratic Bézier curves*, oferecendo bom desempenho tanto na tela quanto na impressão. É amplamente compatível com a maioria dos sistemas operacionais.
- PostScript: O desenvolvimento da linguagem de programação PostScript pela Adobe Systems representou um marco significativo na representação de elementos gráficos, incluindo texto e imagens, por impressoras. Sua principal vantagem era a qualidade de renderização em dispositivos de saída, mas exigia arquivos separados para tela e impressão (um para métricas e outro para o desenho das letras). Diferentemente dos formatos que se baseiam em representações por pixels, as fontes PostScript são armazenadas como comandos e dados gráficos vetoriais. Isso permite que os caracteres sejam gerados a partir de contornos matemáticos subsequentemente preenchidos com formas sólidas, assegurando uma reprodução precisa e escalável em qualquer tamanho sem perda de qualidade (Meggs & Purvis, 2009).
- OpenType (OTF): Criado em colaboração entre a Adobe e a Microsoft, o OpenType é hoje o formato mais robusto e versátil. Ele combina o melhor do TrueType e do PostScript, sendo compatível com ambas as curvas. Além disso, permite incorporar um conjunto avançado de recursos tipográficos,

como ligaduras, alternativas contextuais, versaltes e suporte a múltiplos idiomas em um único arquivo. Uma de suas características mais notáveis é a capacidade de armazenar até 65 mil glifos, expandindo significativamente o suporte a vários idiomas e caracteres alternativos. Além disso, o OpenType se destaca pela ampla compatibilidade com diferentes sistemas operacionais, o que o consolida como o padrão atual para a tipografia digital (Rocha, 2003).

4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para assegurar a continuidade deste projeto, que visa desenvolver uma fonte digital inovadora, a metodologia foi estruturada em três fases distintas e complementares. Cada fase foi cuidadosamente planejada para abordar aspectos cruciais do processo de design e implementação, garantindo um fluxo de trabalho eficiente e resultados de alta qualidade.

- Parte 1 - Pesquisa de campo, mapeamento dos letreiros, classificação do material coletado
- Parte 2 - Desenvolvimento da fonte digital
- Parte 3 - Apresentação da fonte e testes com a fonte criada

Para a realização da fonte digital, foi necessário buscar referências de métodos para o desenvolvimento de tipografia digital a partir do vernacular. Portanto, para este trabalho foi escolhido a abordagem de Moreira (2016), que propôs em seu Trabalho de Conclusão de Curso um método para o desenho de fontes tipográficas de inspiração popular. Esse método é composto por 4 etapas, os quais são:

- Escolha das referências;
- Análise das referências;
- Uso das referências;
- Analógico no Digital.

Essas quatro fases foram inseridas na segunda parte do processo do projeto. Dando início na primeira etapa da metodologia que consiste na escolha da referência. Moreira (2016) sugere que, nesta etapa inicial, a orientação seja dada

pela seleção e classificação tipográfica dos letreiramentos populares, seguindo o que foi estabelecido por Finizola (2010).

Para facilitar a execução dessa etapa, Moreira (2016) apresenta um diagrama (figura 9) com a classificação tipográfica, que serve como guia.

Figura 9 - Diagrama “Parte 1”: Escolha da Referência



Fonte: Moreira (2016)

Ainda nessa etapa, destaca-se que a escolha da referência está diretamente relacionada às motivações do designer para projetar uma fonte, sendo caracterizada por uma abordagem subjetiva e pessoal. Assim, a seleção é influenciada pelas vivências, inspirações e intenções individuais de cada designer, tornando essa fase única para cada projeto. Para esta etapa, realizou-se uma pesquisa de campo exploratória na cidade de Quixadá. As imagens coletadas foram encontradas nos bairros Centro e Combate. Ao todo, foram coletadas 50 imagens.

A segunda fase apresentada pelo autor é a Análise de Referência. Nessa etapa, a referência selecionada passa por uma avaliação baseada em categorias específicas, inspiradas na classificação dos letreiramentos populares desenvolvida por Finizola (2010). As categorias, detalhadas no diagrama a seguir, são:

Autoria: Tem em vista identificar se o artefato vernacular foi produzido por especialistas ou não-especialistas, denominados “letristas”;

Formas de Representação: Classifica a referência com base no desenho das letras, avaliando se possuem uma natureza caligráfica, tipográfica ou se utilizam o desenho como forma de representação;

Análise de Atributos Formais: Permite que o designer compreenda melhor as particularidades formais do artefato vernacular. Essa análise não somente aprofunda o entendimento técnico, mas também estimula o pensamento criativo para as possibilidades de desenvolvimento de uma fonte digital. Essas três categorias são apresentadas juntas no Diagrama da fase 2 (figura 10).

Essa fase é essencial para conectar a referência ao processo criativo, proporcionando subsídios para um design mais fundamentado e original.

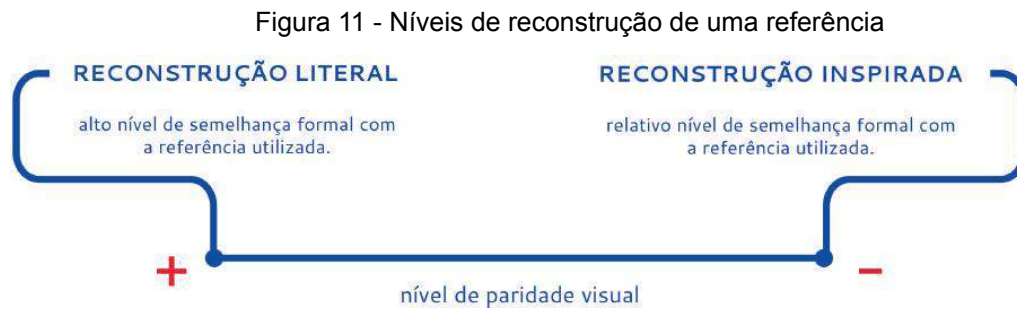
Figura 10 - Diagrama “Fase 2” - Análise da Referência



Fonte: Moreira (2016)

Para o projeto será feito um estudo com as imagens dos letreiros catalogadas da fase 1 e escolher os letreiros que tem um conjunto de letras que será levado para a próxima fase.

Terceira fase, sendo a Uso da Referência, pode se dar de duas maneiras distintas: (1) Por meio de uma reprodução literal ou (2) uma reprodução inspirada, na figura 11 a seguir.

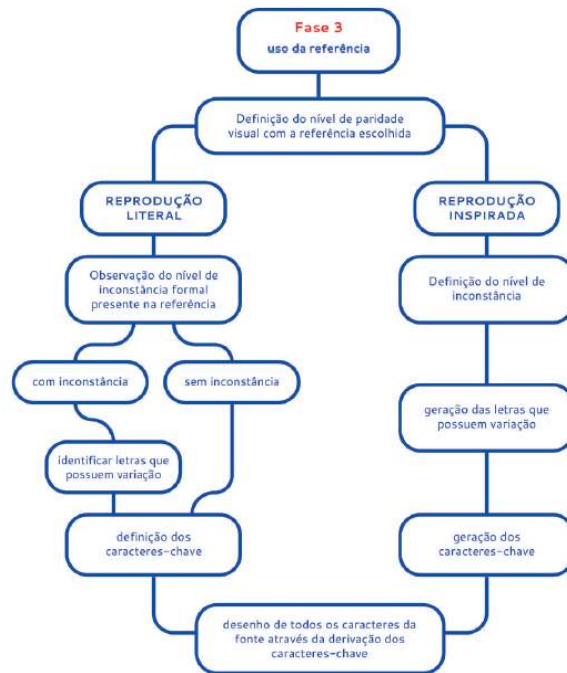


Fonte: Moreira (2016)

Caso ela seja usada como um modelo de reprodução literal, o trabalho passa a ser mais de observação e reprodução das características em que foram encontradas nos artefatos vernaculares. Nesse sentido, esse tipo de abordagem, deve-se definir quais são as características chave que auxiliaram a desenhar, inicialmente, por meio de esboços manuais.

Por outro lado, quando temos uma referência e ela é usada como modelo de inspiração, o trabalho passa a ser mais pessoal e criativo. Dessa forma, o designer tem como função gerar as suas próprias interpretações das análises, que foram realizadas na etapa anterior. Sendo assim, Moreira (2016) nos mostra o diagrama da terceira fase (figura 12)

Figura 12 - Diagrama “Fase 3” - Uso da Referência



Fonte: Moreira (2016)

Por fim, para esta fase do projeto a fonte construída seguirá o caminho de reconstrução inspirada. O processo de criação da fonte seguirá as seguintes etapas: iniciando com um rascunho em papel, progredindo para a digitalização das letras no Procreate e, posteriormente, para o Illustrator, onde ocorrerá a vetorização controlada. A etapa final será a conclusão do projeto, conforme ilustra a figura 13.

Figura 13 - Níveis de controle da forma conforme a vetorização

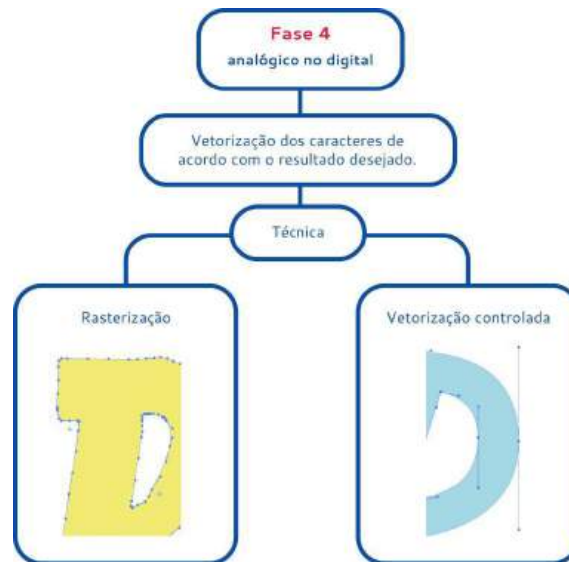


Fonte: Moreira (2016)

A quarta fase é definido de fato se a referência que será utilizada será um apoio para a fonte digital ou se será um modelo de recriação literal. É nessa etapa que é sugerido o uso de duas técnicas de vetorização, sendo elas: (1) Através do controle total dos pontos de curva em algum *software* de criação de vetores ou (2)

Através do rastreamento da imagem e da sua conversão em uma forma vetorial na figura 14 a seguir.

Figura 14 - Diagrama “Fase 4” - Analógico no digital



Fonte: Moreira (2016)

A escolha da técnica fica a critério do designer responsável pelo projeto, que deverá considerar as suas habilidades e também se deve considerar para qual será a finalidade. Ainda vale ressaltar que a fonte digital não se encerra após a vetorização dos seus caracteres. É necessário gerar o arquivo-fonte, ou seja, o *software* da fonte que será instalado no computador.

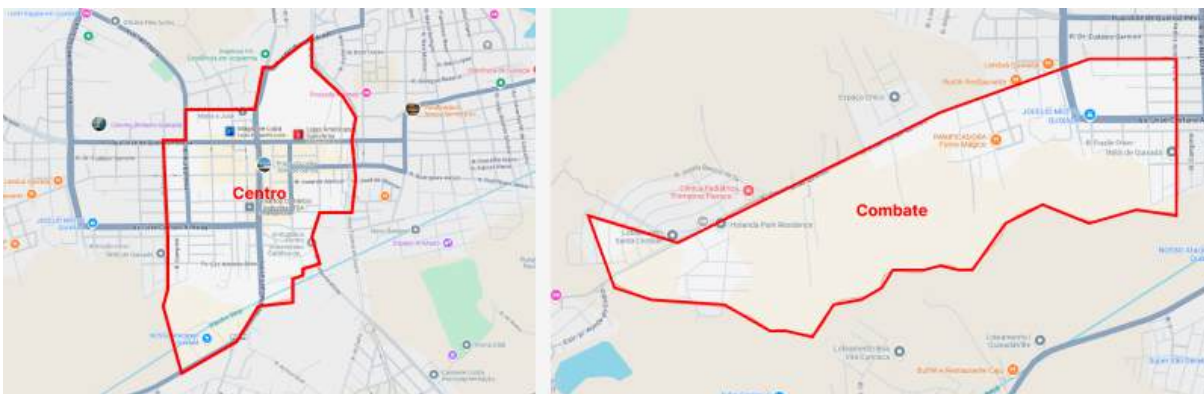
Para este projeto será escolhido a técnica de vetorização controlada que será feito por meio do *software* Illustrator para construção da letra e em seguida será levado para o *software* FontForge para ser realizado os ajustes de espaçamento e ajustes que sejam necessários para a fonte.

5 DESENVOLVIMENTO DA FONTE DIGITAL

5.1 Mapeamento dos letreiros

Inicialmente, foi realizado um mapeamento e pesquisa de campo exploratória na cidade de Quixadá, fazendo uma busca nos bairros Centro e Combate (Figura 15) para que fosse feita uma coleta de imagens dos letreiros. Esse processo de coleta ocorreu entre os meses de novembro e dezembro de 2024.

Figura 15 - Mapa dos bairros de Quixadá



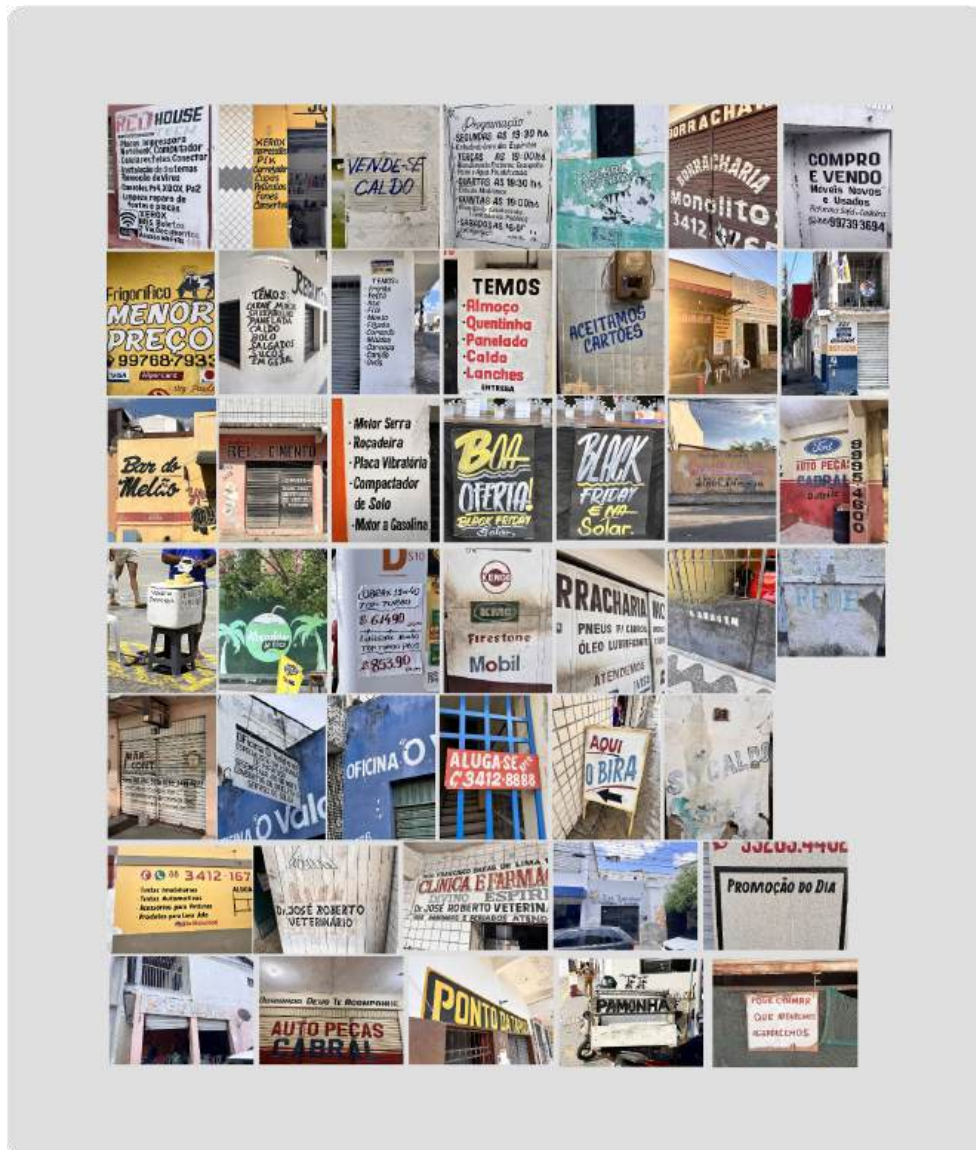
Fonte: Elaborado pelo autor

5.2 Pesquisa de campo

Como dito anteriormente, foi realizado uma pesquisa de campo pela cidade. Por meio de equipamentos que estavam ao alcance do autor, como, por exemplo, a câmera do celular, GPS (para saber quais ruas foram exploradas). Por fim, no final da pesquisa de campo, ao todo, foram registradas 50 imagens de letreiros populares.

No entanto, após uma revisão das imagens coletadas, esse número foi reduzido para 44, que por fim serão utilizados para este projeto (figura 16). As imagens, selecionadas, apresentam tanto letras maiúsculas, minúsculas e/ou numerais.

Figura 16 - Registros fotográficos



Fonte: Elaborado pelo autor

5.3 Classificação do material coletado

Como parte do processo de classificação dos letreiros, foi utilizada uma classificação que Finizola (2010), ela faz uma separação em três critérios: Autoria, Forma de representação da linguagem e atributos formais.

O primeiro critério, a autoria, pode ser subdividido em três classes de letreiramento popular: autoria especialista, os quais são letreiramentos criados por profissionais da área como parte de sua atividade regular; autoria não especialista, que compreende letreiramentos feitos por qualquer indivíduo com uma necessidade de comunicação, independentemente de possuir técnica formal; e autoria pessoal,

que se refere a letreiramentos desenvolvidos como uma forma particular de expressão pessoal.

Como parte da classificação deste primeiro critério foram identificados somente duas das três classes, apresentadas: são elas as desenvolvidas por especialistas e não especialistas (figura 17)

Figura 17 - Classificando a autoria



Fonte: Elaborado pelo autor

Dando seguimento ao segundo critério que diz respeito à forma de representação desses letreiros e como esses artefatos acabam se manifestando a partir de três padrões que Finizola (2010) nos apresenta como: Letreiramento de base Caligráfica cuja forma é derivada de estilos caligráficos; os letreiramentos com base tipográfica são aqueles que englobam os artefatos que mantêm uma forte relação com o universo tipográfico; e por fim, temos os letreiramento de base no desenho, os letreiros coletados foram classificados seguindo esse critério da seguinte forma (figura 18)









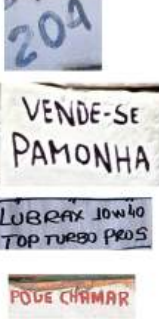
Figura 18 - Classificando as Formas de Representação dos letreiramentos



Fonte: Elaborado pelo autor







Chegando ao terceiro e último critério, o qual é o de atributos formais, Finizola (2010) nos apresenta uma forma de distinguir e sistematizar os padrões encontrados nos letreiramentos. Sendo assim, foi possível identificar nove padrões de letreiramento quanto aos seus atributos formais, podendo ser: amadoras, quadradas, serifadas, cursivas, gordas, grotescas, caligráficas, fantasia e expressivas. Por conseguinte, com as imagens coletadas foi dado início ao processo de classificá-las a partir de seus atributos formais que nos foram apresentadas nas figuras 19 e 20.

Figura 19 - Atributos formais dos letramentos parte 1

	Gorda	Grotesca	Quadrada	Serifada	Amadoras
Construção	Contínua	Contínua	Contínua modular	Contínua	Geralmente contínua, com aspecto irregular
Forma	Curvas contínuas ovaladas	Construção geométrica, Estilo romano ou itálico	Predominância de hastes paralelas. Presença de vértices arredondados ou pontiagudos	Curvas contínuas ovaladas. Hastes paralelas	Curvas contínuas ovaladas, mas irregulares. Hastes de espessura irregulares
Proporção	Largura dos caracteres variada, geralmente condensada. Proporções internas regulares	Largura dos caracteres uniforme, geralmente condensada ou normal. Proporções irregulares	Largura dos caracteres variada podendo ser encontradas quadradas condensadas, normais ou expandidas	Largura dos caracteres uniforme	Largura dos caracteres e proporções internas irregulares
Modulação	Não há variação de contrastes entre hastes	Hastes monolíneas	Pouco ou nenhum contraste entre as hastes	Pouca variação de contraste entre as hastes	Geralmente não há contraste entre hastes, exceto nos casos em que o contraste foi incidental em decorrência da impressão do uso da ferramenta
Peso	Bold e Extrabold	Regular ou bold	Normal e bold	bold e extrabold	Normal e bold
Serifa/ Terminal	geralmente sem serifa e com terminais arredondados	sem serifa, terminais retos	sem serifa e com terminais retos e/ou pontiagudos	Uso recorrente de serifa - triangulares, toscanas, quadradas, etc	Sem serifa e com terminais irregulares
Caracteres-chave					Nesse padrão é perceptível a existência de caracteres inusitados, muitas vezes em decorrência do baixo nível de instrução do letrista. Surgem letras espelhadas e com formas fora do padrão de configuração clássica do alfabeto romano
Decoração	Pode haver o uso de sombras	Pode haver o uso de sombras	Não são utilizados recursos decorativos	podem haver o uso de sombras	geralmente não são utilizados recursos decorativos
Imagens					

Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 20 - Atributos formais dos letreiramentos parte 2

	Caligráficas	Cursivas	Expressivas	Fantasia
Construção	Continua ou descontínua. Referência à ferramenta	Continua com o uso de conexões entre as letras	Continua ou descontínua. Ocorrência de "fraturas" em alguns arcos superiores (por exemplo, "S" e "C")	Continua ou descontínua
Forma	Construção caligráfica. Predominância do estilo itálico	Curvas contínuas ovaladas. Hastes inclinadas	Construção caligráfica. Predominância do estilo itálico	Definida pelo desenho do autor
Proporção	largura dos caracteres uniforme, geralmente condensada ou normal. Proporções regulares	Largura dos caracteres varia. Proporções internas regulares	Largura dos caracteres uniforme, geralmente condensada ou normal. Proporções regulares	Definida pelo desenho do autor
Modulação	uso de contraste nas hastes e nos terminais	Ligeira variação de contraste entre as hastes	Uso de contraste moderado nas hastes	Geralmente irregular, definida pelo desenho do autor
Peso	pode ser regular ou bold	Pode ser variado: normal, bold e extrabold	Pode ser regular ou bold	Geralmente bold
Serifa/Terminal	sem serifa; terminais caligráficos	Sem serifa e com terminais geralmente arredondados	Sem serifa; terminais mais arredondados ou retos	Definida pelo desenho do autor
Caracteres-chave		Particularidades da cursiva de cada letrista		Definida pelo desenho do autor
Decoração	pode haver o uso de sombras	Presença de ascendentes ou descendentes mais pronunciadas	Pode haver o uso de sombras	Pode utilizar decoração nas hastes, de forma interna ou externa
Imagens				

Fonte: Elaborado pelo autor

A partir dessa tabela de classificação e análise, é possível observar que a cidade de Quixadá apresenta uma grande diversidade nos letreiramentos utilizados. No entanto, dois padrões acabam se destacando: os letreiramentos com o atributo formal “gordo” com terminais arredondados e atributo formal “grotescos”, com terminais retos, além de ambos, apresentarem características *bold* e/ou *extrabold*. Considerando essas predominâncias e visando o desenvolvimento da tipografia, para a criação desta fonte digital foi escolhido o estilo “gordo”.

5.4 Escolha da referência e desenvolvimento da fonte

A partir desta sessão será colocado em prática a metodologia de Moreira (2016) para o desenvolvimento deste projeto.

5.4.1 Escolha da referência

Esta é a primeira fase apresentada por Moreira (2016), a qual consiste na escolha da referência. Esta escolha é feita a partir dos estilos encontrados nos letreiros populares quixadaenses, como foi apresentado anteriormente. Com isso, o letreiro escolhido para o desenvolvimento da fonte digital, devido à constância entre as formas das letras, conforme na figura 21.

Figura 21 - Letreiramento escolhido para referência



Fonte: Imagens do autor

5.4.2 Análise da referência

Nesta segunda etapa, apresentada por Moreira (2016) é a de análise da referência, a qual ele divide em três partes: Autoria, Forma de Representação e

Atributos formais. A partir do letreiro escolhido, foi feita uma análise por meio de uma tabela, baseado nessas três partes apresentadas na figura 22, a seguir

Figura 22 - Análise da referência

AUTORIA	
Especialista	X
Não Especialista	

FORMA DE REPRESENTAÇÃO	
Caligráfica	X
Tipográfica	
Desenho	

Construção	Construção de forma contínua
Forma	Largura dos caracteres de forma uniforme, um pouco condensada
Largura	Normalmente condensada
Tipo de contraste	Sem variação de contraste entre as hastes
Peso	Pode ser Bold e/ou Extrabold
Serifa/Terminal	Sem serifa; terminais arredondados
Caracteres-chave	"A" "Q" "E" "U"
Decoração	Sem decoração

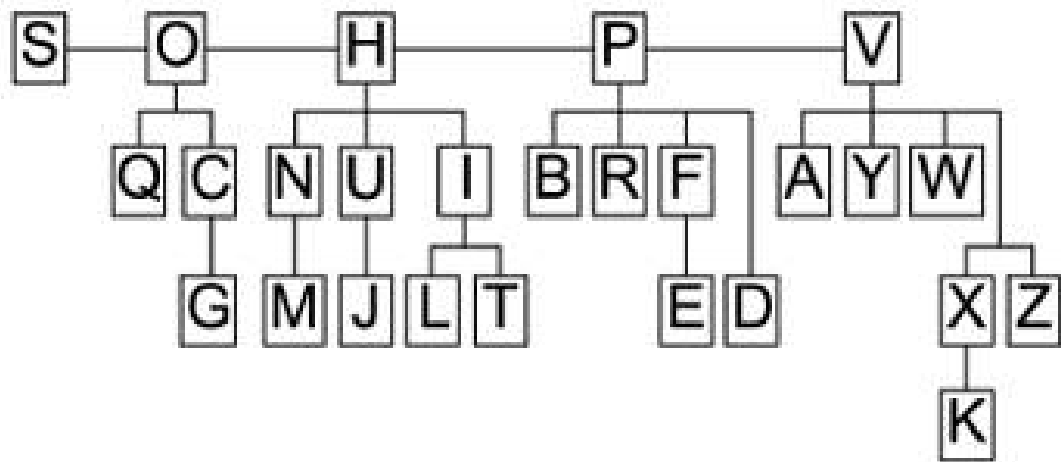
Fonte: Elaborado pelo autor

5.4.3 Uso da referência

Seguindo o diagrama de Moreira (2016), nesta etapa é definido o nível de paridade visual com a referência escolhida. Para este trabalho foi escolhido seguir pela reprodução literal. Uma análise mais criteriosa, guiada pelo diagrama de

Moreira (2016), revelou que o letreiro possui poucas inconstâncias formais e pouca variação em sua construção. Contudo, devido à ausência de todas as letras do alfabeto na referência selecionada, os caracteres restantes foram criados com base nos já existentes. Para garantir esta consistência formal dos caracteres, Buggy (2018) nos apresenta a Grade de Derivação de Caracteres de Debra Adams (1986), esse sistema permite fazer a derivação de desenho de letras, a partir de algumas letras principais como estrutura principais que acabam se repetindo nas demais, figura 23 a seguir.

Figura 23 - Grade de Derivação de Caracteres Caixa Alta



Fonte: Buggy (2018)

A imagem da referência visual foi levada para o *software* Procreate (figura 24) para dar os primeiros passos para o desenvolvimento da fonte, diferente do que foi sugerido por Moreira (2016), que indica que os esboços sejam elaborados da forma tradicional com lápis ou pincel. Essa adaptação de levar a referência para o digital foi feita para garantir maior fidelidade na reprodução dos caracteres. Após feita os primeiros caracteres no Procreate e usando a grade de derivação foi possível construir os outros caracteres ainda no mesmo *software*.

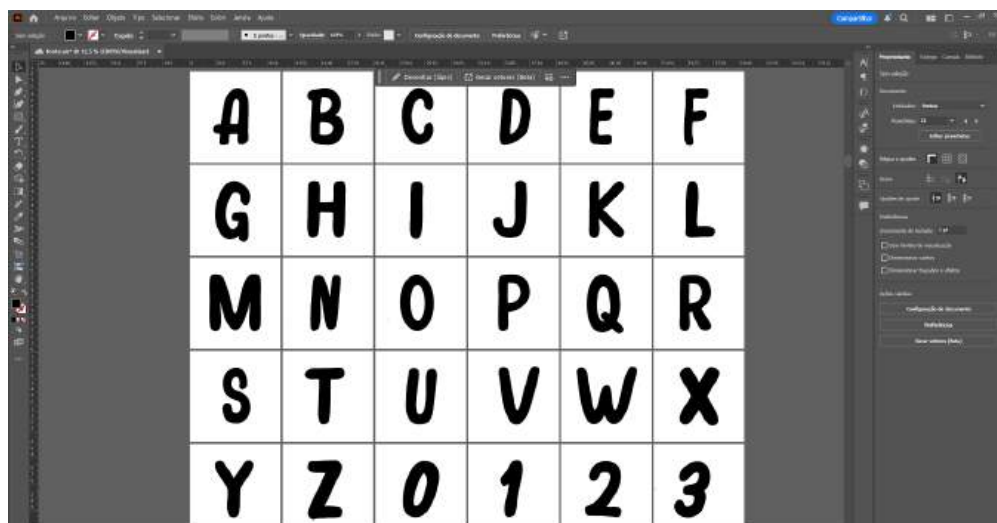
Figura 24 - Vetorização das letras da imagem de referência



Fonte: imagens do autor

Após esse processo de reprodução e criação dos caracteres, cada caractere feito no Procreate foi levado para o Adobe Illustrator, para vetorização - o Procreate é um programa que trabalha com imagens para bitmap, então se faz necessário fazer a vetorização automática para transformar em vetor. Todos os caracteres, após serem vetorizados, foram reunidos em um único arquivo para terem uma padronização de tamanhos e linhas de proporção, como mostra na figura 25.

Figura 25 - Vetorização das letras da imagem de referência



Fonte: imagens do autor

A vetorização automática dos caracteres importados do Procreate resultou em um excesso de pontos de ancoragem. Para evitar problemas na transferência dessas letras para o editor de fontes FontForge, foi necessário reduzir o número de âncoras e nós nas bordas de cada caractere, utilizando o recurso de "simplificação de caminho". Selecionar o objeto > Objeto > Caminho > Simplificar.

Logo após todo esse processo, foi desenvolvido *grid* para tornar padrão a altura de todas as letras com as linhas ascendentes, descendentes, linha de base (figura 26). O *grid* foi construído em uma base 1000×1000pt para que tivesse uma facilidade na exportação e importação entre o Illustrator e o FontForge.

Figura 26 - Marcação das linhas guias

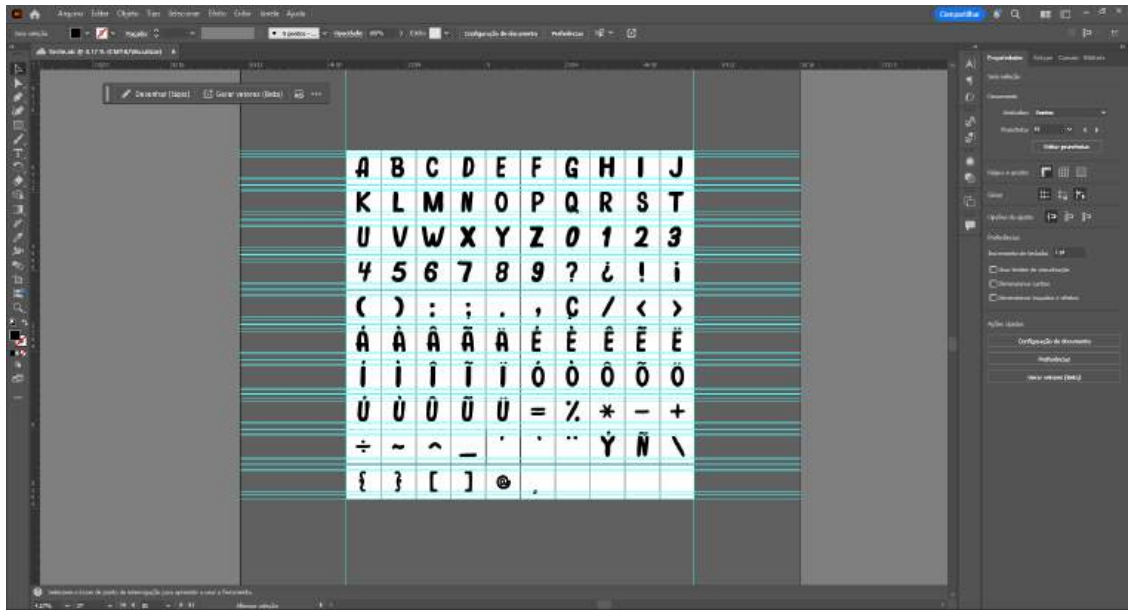


Fonte: elaborada pelo autor

Para o desenvolvimento desta fonte tipográfica, tomou-se a decisão estratégica de focar somente na criação de caracteres em caixa alta. Esta escolha eliminou a necessidade da presença da “altura x” no *grid*, um elemento utilizado para determinar a altura das letras minúsculas. Consequentemente, a metodologia de construção da fonte foi simplificada, dependendo de uma única linha de referência.

Esta linha única é agora a responsável por estabelecer precisamente a altura de todas as letras maiúsculas, conforme ilustrado na figura 27, otimizando o processo de design e garantindo uniformidade visual.

Figura 27 - Alfabeto nas linhas guias



Fonte: imagens do autor

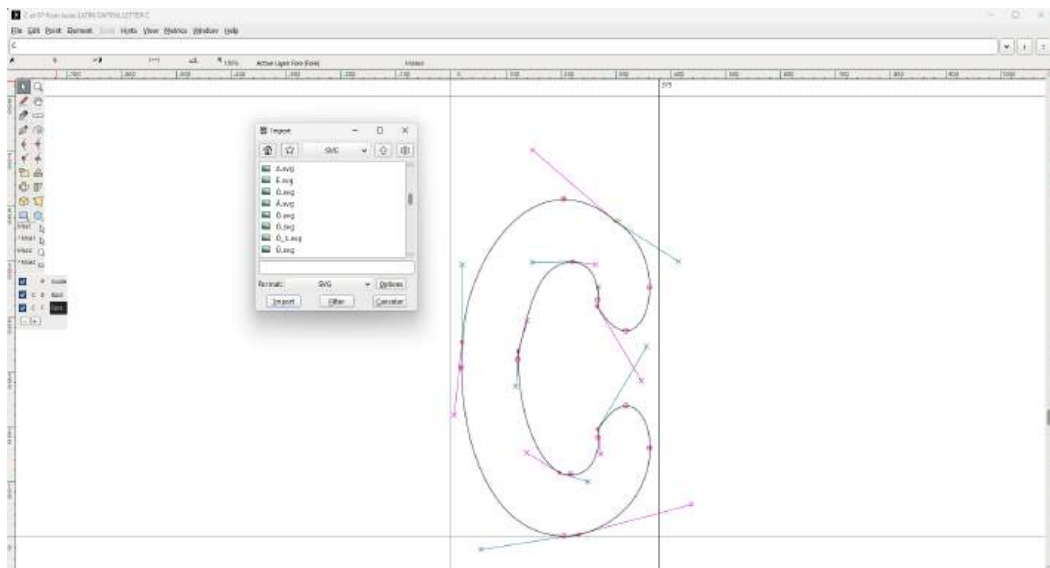
5.4.4 Analógico ao digital

Seguido a etapa final proposta por Moreira (2016), realizou-se a transição do analógico para o digital, através da vetorização dos caracteres para alcançar o resultado desejado. Embora a vetorização inicial tenha gerado um número excessivo de nós e âncoras, o que poderia indicar a preferência pela rasterização, optou-se por uma fase de simplificação.

Essa otimização permitiu um controle mais preciso sobre a forma das letras. Após a simplificação, cada caractere foi salvo no formato .SVG ⁵ (Scalable Vector Graphics), ideal para descrever gráficos vetoriais bidimensionais, como é possível ver na figura 28.

⁵ SVG (Scalable Vector Graphics) é uma excelente opção para exportar arquivos na criação de fontes digitais, principalmente por sua natureza vetorial e flexibilidade. Embora não seja o formato final da fonte digital que você vai instalar no seu computador (que geralmente são TrueType - TTF ou OpenType - OTF), o SVG é um estágio intermediário ideal para a fase de design e desenvolvimento dos glifos (caracteres)

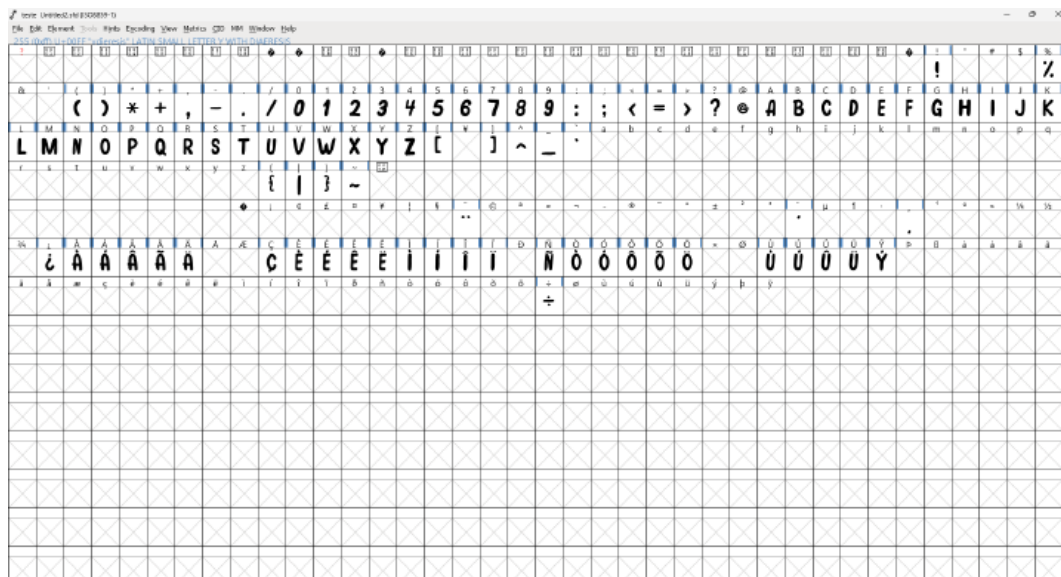
Figura 28 - Importação do arquivo em .SVG do caractere “c”



Fonte: imagens do autor

Logo em seguida, fazemos esse processo para o restante das letras e elas ficaram dispostas no FontForge da seguinte maneira (figura 29).

Figura 29 - Mapa de caracteres no FontForge



Fonte: imagens do autor

Com o set de caracteres finalizado, é elaborado um dos processos mais importantes para um uso de uma tipografia, a qual é a parte de espaçamento entre as letras. Uma fonte com um espaçamento ruim não tem uso (Baines; Haslam, 2002, p.102). Ao se elaborar o processo de criação de uma fonte digital, o espaçamento se

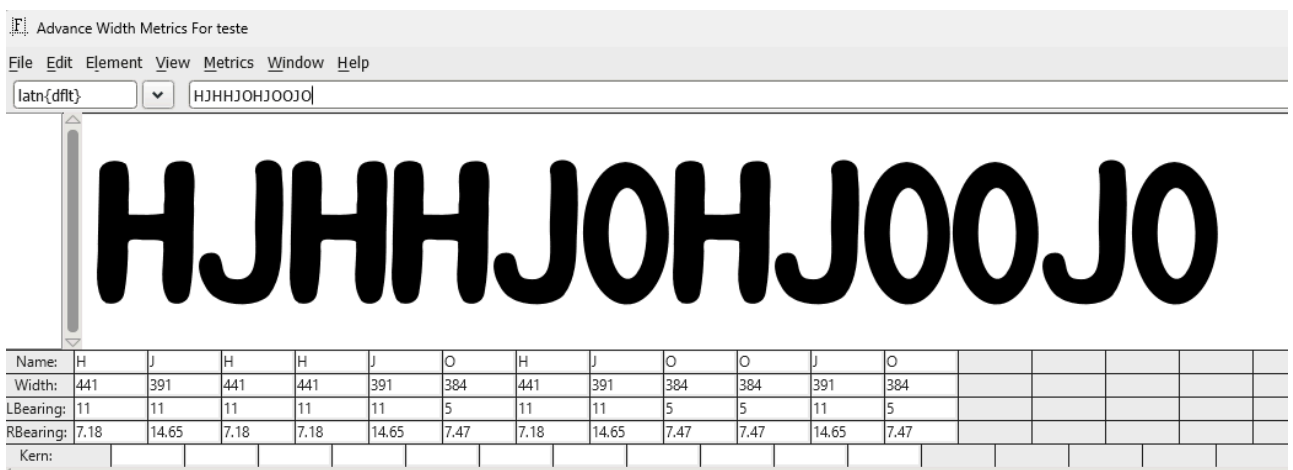
torna um grande fator para saber se sua tipografia está sendo aplicada da forma correta.

Sendo assim, Buggy (2018) em seu livro MECOTipo: Método de ensino de desenhos tipográficos, diz que para se obter um bom espaçamento entre as letras, tem que se considerar 3 fatores, são eles:

- A forma dos caracteres;
- O peso dos caracteres;
- O contraste dos caracteres

No FontForge, o espaçamento pode ser comparado utilizando sequências de caracteres. Buggy (2018), citando Tracy (2003), sugere as sequências em caixa baixa "nonon" e "onono". Contudo, essa sequência sugerida por Tracy (2003) é para caracteres em caixa baixa e neste trabalho só teve como foco a produção de caracteres em caixa alta. Porém, Buggy (2018) também traz algumas recomendações de sequências que podem ser utilizadas e nessas recomendações temos o uso de caracteres em caixa alta, tanto a sequência como as recomendações podem ser vistas nas figuras 30 e 31, respectivamente.

Figura 30 - Teste de espaçamento entre os caracteres recomendados por Buggy (2018)



Name:	H	J	H	H	J	O	H	J	O	O	J	O				
Width:	441	391	441	441	391	384	441	391	384	384	391	384				
LBearing:	11	11	11	11	11	5	11	11	5	5	11	5				
RBearing:	7.18	14.65	7.18	7.18	14.65	7.47	7.18	14.65	7.47	7.47	14.65	7.47				
Kern:																

Fonte: Imagens do autor

Figura 31 - Sequências recomendadas por Buggy (2018)

<i>HAHHAOHAOOAO</i>	<i>HJHHJOHJOOJO</i>	<i>HVHHVOHVVOOVO</i>	<i>HOHHOOHOODOO</i>
<i>HCHHCOHCOOCO</i>	<i>HKHKOHKOOKO</i>	<i>HWHHWOHWOOWO</i>	<i>HPHHPOHPPOPO</i>
<i>HDHHDHDOODOO</i>	<i>HLHHLOHLLOLO</i>	<i>HXHHXOHXOOXO</i>	<i>HQHHQOHQOOQO</i>
<i>HFHHFOHFFOFO</i>	<i>HMHHMOHMOOMO</i>	<i>HYHHYOHYOOYO</i>	<i>HRHHROHROORO</i>
<i>HGHHGOHGOOGO</i>	<i>HNHHNOHNOONO</i>	<i>HZHHZOHZOOZO</i>	<i>HSHHSOHSOOSO</i>
<i>HIHHIOHIIOO</i>	<i>HOHHOOH00000</i>	<i>HEHHEOHEOOEO</i>	<i>HUHHUOHUOOUO</i>

Fonte: imagens do autor

Por fim, é necessário fazer um teste final com um texto de verdade, geralmente esse teste é feito utilizando frases que contenham todas as letras do alfabeto, o mais conhecido por todos é o pangrama da língua Inglesa: THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. Porém, o nosso alfabeto contém caracteres que não existem em outras línguas, então recomenda-se para a nossa língua portuguesa o pangrama desenvolvido por Priscila Farias, “ZEBRAS CAOLHAS DE JAVA QUEREM MANDAR FAX PARA MOÇA GIGANTE DE NOVA YORK” que engloba 58 letras e 1 cedilha;

No fechamento do arquivo foi preciso ainda definir alguns parâmetros como nome da fonte, as suas medidas de ascendente e descendente e também definir os direitos de uso da fonte. A fonte QuixaTipo, em caixa alta, foi gerada no formato OpenType.

5.5 Apresentando a fonte e aplicações

5.5.1 A fonte QuixaTipo

Chegando ao fim do processo, finalizamos a fonte QuixaTipo⁶ com um total de 96 caracteres, que podem ser divididos em:

- 26 caracteres em caixa alta;
- 28 sinais diacríticos
- 10 algarismos;
- 32 sinais e símbolos

⁶ Disponível em: <https://mendesphere54.gumroad.com/l/quixatipo>

Disponível em:

<https://drive.google.com/drive/folders/1RbM7-cOJ63pB9WHNvaPoVmxXU97V8o3t?usp=sharing>

Fonte QuixaTipo aplicada em diversos tamanhos utilizando o pangrama de Priscila Farias, na figura 32.

Figura 32 - Fonte aplicada no pangrama de Priscila Farias

72 PT

**ZEBRAS CAOLHAS DE JAVA QUEREM
MANDAR FAX PARA MOÇA GIGANTE
EM NOVA YORK**

60 PT

**ZEBRAS CAOLHAS DE JAVA QUEREM
MANDAR FAX PARA MOÇA GIGANTE
EM NOVA YORK**

48 PT

**ZEBRAS CAOLHAS DE JAVA QUEREM
MANDAR FAX PARA MOÇA GIGANTE
EM NOVA YORK**

36 PT

**ZEBRAS CAOLHAS DE JAVA QUEREM
MANDAR FAX PARA MOÇA GIGANTE
EM NOVA YORK**

24 PT

**ZEBRAS CAOLHAS DE JAVA QUEREM
MANDAR FAX PARA MOÇA GIGANTE
EM NOVA YORK**

21 PT

**ZEBRAS CAOLHAS DE JAVA QUEREM
MANDAR FAX PARA MOÇA GIGANTE
EM NOVA YORK**

5.5.2 Aplicações da tipografia

Tendo a fonte digital finalizada, apresentamos as aplicações da fonte em uso nas figuras 33, 34, 35, 36, 37.

Figura 33 - Mostruário da fonte⁷



Fonte: Elaborado pelo autor

⁷ Disponível em: <https://mendesphere54.gumroad.com/l/quixatipo>

Disponível em:

<https://drive.google.com/drive/folders/1RbM7-cOJ63pB9WHNvaPoVmxXU97V8o3t?usp=sharing>

Figura 34 - Aplicações da fonte parte 1



Fonte: imagens do autor

Figura 35 - Aplicações da fonte parte 2



Fonte: imagens do autor

Figura 36 - Aplicações da fonte



Fonte: imagens do autor

Figura 37 - Aplicações da fonte



Fonte: imagens do autor

6 CONCLUSÃO

Ao final deste projeto, torna-se evidente a importância de valorizar a tipografia regional como parte integrante da cultura visual das comunidades. A tipografia vernacular, mais do que um recurso estético, carrega consigo significados simbólicos e memórias coletivas que fazem parte do cotidiano das pessoas. Reconhecer esse valor é fundamental para compreender o papel da escrita popular como expressão legítima de identidade gráfica.

A fonte QuixaTipo é resultado de um processo de pesquisa e exploração visual realizado na cidade de Quixadá, onde foi possível observar uma rica diversidade de letreiros e estilos tipográficos, especialmente nas áreas comerciais do centro urbano. Essa diversidade reflete a inventividade local, que serviu como base para o desenvolvimento da proposta tipográfica apresentada neste trabalho.

Durante o desenvolvimento da fonte digital, foi aplicada a metodologia de Moreira (2016), a qual demonstrou ser eficaz e flexível. Embora tenham sido necessárias adaptações ao longo do processo, o método proporcionou um bom direcionamento na construção de uma tipografia inspirada em referências vernaculares, permitindo um resultado visual semelhante ao repertório coletado.

Além dos desafios intrínsecos à criação tipográfica, que abrangem desde métricas como o tamanho ideal da caixa alta e questões de espaçamento, até a verificação da conformidade da fonte digital com as características da referência escolhida. Também enfrentamos a curva de aprendizado do FontForge, *software* editor de fontes utilizado pela primeira vez. Apesar da curva de aprendizado inicial, o *software* mostrou-se acessível e funcional em todos os sentidos, especialmente com o apoio de tutoriais disponíveis *online*, possibilitando a construção de uma versão funcional da fonte.

A QuixaTipo, em sua forma atual, é uma versão *demo* que ainda demanda aprimoramentos, especialmente no que diz respeito ao espaçamento entre pares de letras, como, por exemplo, “VA”, “OV”, “KO”, entre outros, que ainda precisam ser ajustados. Futuramente, pretende-se realizar ajustes técnicos, bem como ampliar o projeto com o desenvolvimento dos caracteres em caixa baixa, visando à criação de um alfabeto mais completo. Mesmo sendo uma versão *demo*, ela vai ser

compartilhada gratuitamente para que todos possam ter acesso e usar em seus projetos pessoais ou projetos comerciais.

Em suma, este projeto de fonte digital é crucial para a preservação da tipografia vernacular. Ao converter letreiros manuais em um produto digital, não somente garantimos sua longevidade, mas também abrimos portas para sua utilização em diversos contextos, ultrapassando fronteiras e inspirando criações. É fundamental surgirem mais iniciativas como esta, pois, como demonstrado, os centros urbanos e periféricos são ricas paisagens tipográficas que servem como inesgotável fonte de referência e inspiração para todos.

Dessa forma, o projeto da fonte digital QuixaTipo se consolida não somente como uma ferramenta tipográfica funcional, mas também como um manifesto que traz como objetivo a valorização e perpetuação herança visual da Cidade de Quixadá. Ao transformar a informalidade dos letreiros populares em uma fonte digital, este trabalho abre novas perspectivas para o design, demonstrando que a inovação pode surgir da reinvenção do tradicional.

Espera-se que esta iniciativa inspire futuros estudos e projetos, incentivando a comunidade acadêmica e de design a explorar e celebrar as diversas manifestações culturais presentes no cotidiano, fortalecendo a identidade local e a produção tipográfica nacional como um valioso registro de nossa criatividade e história.

REFERÊNCIAS

BAINES, P.; HASLAM, A. **Type & typography**. 2nd ed. London: Laurence King, 2002. ISBN-13: 978-1-85669-437-7.

BUGGY, L. **O MECOtipo**: método de ensino de desenho tipográficos. 2. ed. rev e ampl. Recife: Serifa Fina; Brasília: Estereográfica, 2018.

CARDOSO, R. **O design brasileiro antes do design**: aspectos da história gráfica, 1870-1960. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

DONES, V. As Apropriações do vernacular pela comunicação gráfica. **Revista Gestão e Desenvolvimento**, v. 2, n. 1, 2016. DOI: 10.25112/rgd.v2i1.1067.

FARIAS, P. L. Notas para uma normatização da nomenclatura tipográfica. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 6., 2004, São Paulo. **Anais [...]** FAAP: São Paulo, 2004.

FINIZOLA, F. **Tipografia vernacular urbana**: uma análise dos letreiramentos populares. São Paulo: Editora Blucher, 2010.

FINIZOLA, F; COUTINHO, S; SANTANA, D. **Abridores de letras de Pernambuco**. São Paulo: Blucher, 2013.

GOUVEIA, A; PEREIRA, A; PRISCILA, P; BARREIROS, G. Paisagens Tipográficas – lendo as letras na cidade. **InfoDesign** – Revista Brasileira de Design da Informação, v. 4, n. 1, pp. 1-11, 2007.

HOCHULI, J. **O detalhe na tipografia**. Tradução Karina Jannini. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2013.

MARTINS, B. **Tipografia popular**: o ilegível como caminho para a percepção da materialidade. São Paulo: Annablume, 2007.

MOREIRA, E. **Tipografia vernacular digital**: proposta de um método para o desenho de fontes tipográficas de inspiração popular. 2016.

NOORDZIJ, G. **O traço**: teoria da escrita. São Paulo: Blucher, 2013.

NIEMEYER, L. **Tipografia**: uma apresentação. Rio de Janeiro: 2AB, 2010.

OLIVEIRA, M. **Fonte Barzin**: projeto de uma fonte digital a partir dos letreiramentos populares das fachadas de bares de Caruaru. 2019.

ROCHA, C. **Projeto tipográfico**: análise e produção de fontes digitais. São Paulo: Rosari, 2003.

SILVA, J. **A tipografia vernacular da cidade de Caruaru**: desenvolvimento de uma série de letreiramentos de inspiração popular. 2022.

APÊNDICE A - REGISTROS FOTOGRÁFICOS DOS LETREIRAMENTOS



