



Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Centro de Tecnologia e Ciências
Escola Superior de Desenho Industrial

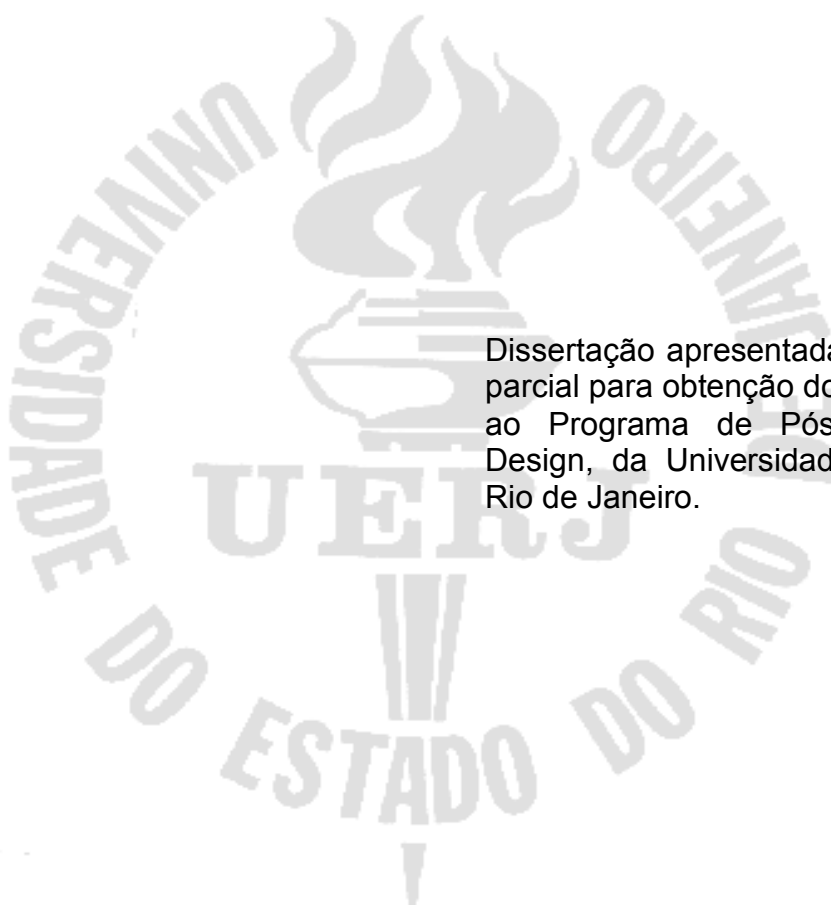
Ricardo Esteves Gomes

**O design brasileiro de tipos digitais:
elementos que se articulam na formação
de uma prática profissional**

Rio de Janeiro
2010

Ricardo Esteves Gomes

**O design brasileiro de tipos digitais:
elementos que se articulam na formação
de uma prática profissional**



Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Design, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

Orientador: Prof. Dr. Washington Dias Lessa

Rio de Janeiro
2010

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ / REDE SIRIUS / BIBLIOTECA CTC/G

G633

Gomes, Ricardo Esteves.

O design brasileiro de tipos digitais: elementos que se articulam na formação de uma prática profissional / Ricardo Esteves Gomes. – 2010.

211 f.

Orientador: Washington Dias Lessa.

Dissertação (Mestrado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Escola Superior de Desenho Industrial.

Bibliografia.

1. Composição tipográfica por computador- Teses. 2. Tipos para impressão - Teses. 3. Computação gráfica – Teses. 4. Tipografia digital - Teses. I. Lessa, Washington Dias. II. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Escola Superior de Desenho Industrial. III. Título.

CDU 655.262

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta dissertação / tese.

Assinatura

Data

Ricardo Esteves Gomes

**O design brasileiro de tipos digitais:
elementos que se articulam na formação
de uma prática profissional**

Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Design, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

Aprovado em 12 de Abril de 2010

Banca examinadora:

Prof. Dr. Washington Dias Lessa (orientador)
ESDI/UERJ – Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Prof. Dr. João de Souza Leite
ESDI/UERJ – Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Profa. Dra. Priscila Lena Farias
SENAC-SP – Centro Universitário Senac

Profa. Dra. Suzana Valladares Fonseca
PUC-RJ – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

Rio de Janeiro
2010

DEDICATÓRIA

Para Dino, Maria Amélia e Janaina.

Para todos aqueles que insistem em tornar os seus sonhos uma realidade.

AGRADECIMENTOS

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

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

À Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro (FAPERJ), pelo financiamento.

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

À Fátima, pela ajuda sempre que precisei e pela eficiência modelo.

À minha esposa Janaina, pelo amor que supera limites. Pela parceria em todos os momentos nessa jornada de dois anos.

Aos meus pais, por apoiarem meus objetivos incondicionalmente.

A todos os amigos que fiz no mestrado da Esdi!

The computer put the means of production
of typefaces in the hands of individuals.

*Cyrus Highsmith, em artigo publicado no website
do Type Directors Club (TDC) de New York.*

RESUMO

GOMES, Ricardo Esteves. *O design brasileiro de tipos digitais: elementos que se articulam na formação de uma prática profissional*. 2010. 211 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010.

Esta pesquisa se propôs investigar como surgiu e vem se constituindo o campo profissional do design brasileiro de tipos digitais. Foi estabelecido um mapeamento aberto desse processo, identificando os marcos, os agentes e as relações que os conectam na consolidação dessa área de atuação. São, inicialmente, abordadas delimitações e categorias relativas à tipografia e ao design de tipos em geral, e as particularidades desse campo frente ao paradigma das tecnologias digitais. Em seguida são abordadas as condições tecnológicas e sócio-econômicas que possibilitaram o crescimento da atividade em âmbito internacional e seu surgimento no Brasil, bem como os modos de colocação dos projetos na esfera de mercado e algumas tendências projetuais/estilísticas contemporâneas. São também indicados os eventos de promoção da atividade no Brasil a partir do início da década de 2000, bem como as principais publicações nacionais dedicadas ao assunto. São, então, apresentados os projetos identificados como mais relevantes dos designers de tipos brasileiros, a partir de meados da década de 1980 até o ano de 2009. Nessa etapa da pesquisa foram utilizadas referências bibliográficas já disponíveis sobre o assunto, bem como entrevistas realizadas com designers de tipos brasileiros. Por fim, são apontados os principais caminhos seguidos, alguns dilemas do presente e algumas perspectivas que se desenham para o futuro.

Palavras-Chave: Tipografia digital. Design de tipos digitais. Prática profissional de design de tipos digitais.

ABSTRACT

This research explores the constitution of Brazilian digital type design as a professional field, from its earliest days till the latest developments. Through an open mapping process, milestones, agents and relationships are identified as important steps in its consolidation. Initially categories related to typography and type design in general are defined, demarcating the specific characteristics of this area faced by the paradigm of digital technologies. Then follows a survey of the technological, social and economic conditions underpinning the growth of this field worldwide and particularly in Brazil, as well as ways of placing new designs on the market and some contemporary trends in style and project. Considering the Brazilian context, events promoting digital type design during the 2000 decade are listed, together with the most important Brazilian publications in this field. This is followed by an overview of Brazilian type designs from the mid-1980s through to year-end 2009, based on references in the literature, as well as interviews with Brazilian type designers. The final section indicates the main paths followed in this field, outlining current dilemmas and offering glimpses of possible future scenarios.

Keywords: Digital typography. Digital type design. Professional practice in digital type design.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01 – Diferenças construtivas entre a escrita manual e o letreiramento. Linha central e linhas de contorno. (ilustração do autor)	26
Figura 02 – Modo como os caracteres são organizados na composição tipográfica digital. Espaçamentos entre letras. (ilustração do autor)	27
Figura 03 – Composição de uma fonte digital após ajuste de kerning. (ilustração do autor)	27
Figura 04 – Distribuição equilibrada entre os espaços vazios internos e externos às letras. (ilustração do autor)	27
Figura 05 – Fonte Underscript (1997), de Claudio Rocha. (http://www.itcfonts.com)	30
Figura 06 – Letreiramentos pintados em placas por João Juvêncio Filho. (FARIAS, 2000a)	30
Figura 07 – Família Seu Juca (2002) em seu estilo Um, de Priscila Farias. (http://www.T-26.com)	31
Figura 08 – Sabon Regular (1967-1986), de Jan Tschichold. (http://www.linotype.com/1436/sabon-family.html)	39
Figura 09 – Fonte Crete Thin (2007), da fundição argentina Typetogether. Design de Veronika Burian. (http://www.type-together.com/Crete)	39
Figura 10 – Fonte Demos Regular (1975), de Gerard Unger – um dos primeiros tipos traduzidos para a tecnologia digital. (http://www.gerardunger.com/allmytypedesigns/allmytypedesigns04.html)	48
Figura 11 – Gráfico do ritmo de publicação de fontes brasileiras no revendedor norte-americano MyFonts. (ilustração do autor)	60
Figura 12 – Cubo de interpolação de Noordzij e os eixos x, y, z. (NOORDZIJ, 2005)	74
Figura 13 – Diagrama ilustrativo do sistema Thesis original (1994), de Lucas de Groot, com as famílias TheSerif, TheMix e TheSans em seus diferentes pesos. (http://www.lucasfonts.com)	76
Figura 14 – Superfamília display Aviano (2007-2009), de Jeremy Dooley, em algumas de suas fontes. (http://new.myfonts.com/search/aviano/fonts/)	77
Figura 15 – Sistema Elementar (2003-2009), de Gustavo Ferreira. (FERREIRA, 2007)	77
Figura 16 – Fonte Fake Human (2004-2005), de Yomar Augusto. (espécime tipográfico cedido ao autor).	81
Figura 17 – Fonte Maryam (2005-2007), de Ricardo Esteves, em sua versão Regular. (ilustração do autor)	81

Figura 18 – Um exemplo de fonte de simulação de impressão de baixa tecnologia. Letterpress Text (2001) em sua versão Regular, do designer norte-americano Chris Costello. (http://new.myfonts.com/fonts/chriscostello/letterpress-text/)	82
Figura 19 – Famílias Beowolf (1989), dos holandeses Erik van Blokland e Just van Rossum (http://www.fontshop.com/fonts/downloads/fontfont/ff_beowolf_ot/) e Trixie (1991), de Erik van Blokland. (http://www.fontshop.com/fonts/downloads/fontfont/ff_trixie_ot/)	83
Figura 20 – Fontes Trashold (2004) e Nars (2003), de Eduardo Recife. (http://new.myfonts.com/foundry/Misprinted_Type/)	84
Figura 21 – Fonte Discord Error Regular, que compõe da família Discord (2009) de Rafael Neder. (http://new.myfonts.com/fonts/neder/discord/)	84
Figura 22 – Infográfico dos principais eventos de promoção do design brasileiro de tipos digitais na década de 2000. (ilustração do autor)	96
Figura 23 – Sumô (1989), de Tony de Marco – a primeira fonte digital brasileira com a intenção de se criar um desenho inédito que se tem registro. (FARIAS e PIQUEIRA, 2003)	101
Figura 24 – Fontes Quadrada e LowTech (Fat e Regular), de Priscila Farias. (http://www.T-26.com)	103
Figura 25 – Fontes Gema e Underscript, de Claudio Rocha (http://www.itcfonts.com)	103
Figura 26 – Fontes Marola e Xibiu do grupo Subvertaípe. (FARIAS e PIQUEIRA, 2003)	106
Figura 27 – Algumas fontes produzidas pelo grupo carioca Fontes Carambola: Montevideo Estressado, Espieky (Normal e Bold), Baigon, Zedsded, Bebit 5 e Punheta de Bacalhau. (NARDI, 2005)	107
Figura 28 – Algumas fontes produzidas pelo grupo pernambucano Tipos do aCASO. (FARIAS, 2001)	108
Figura 29 – Fonte TransBrasil (1999-2000), projetada para a identidade corporativa da empresa homônima, por Fernanda Martins. (ilustração cedida ao autor)	109
Figura 30 – Fontes Adrenalina (2003-2007), de Gustavo Lassala (http://new.myfonts.com/fonts/brtype/adrenalina/), e Brasileiro (2002), de Crystian Cruz (CRUZ, 2003).	112
Figura 31 – Família Houaiss (2001), de Rodolfo Capeto. (ilustração cedida ao autor)	114
Figura 32 – Família Seu Juca (2002), de Priscila Farias. (http://www.T-26.com)	115
Figura 33 – Família Samba (2003), Tony e Caio de Marco. (http://www.linotype.com/92026/samba-family.html)	116
Figura 34 – Família Beret (2003), de Eduardo Omine. (http://www.linotype.com/91948/beret-family.html)	116

Figura 35 – Sistema Elementar (2003-2009), de Gustavo Ferreira. (FERREIRA, 2007)	119
Figura 36 – Fonte Great Circus (2004) em sua versão Dirty, de Eduardo Recife. (http://new.myfonts.com/fonts/misprinted/great-circus/)	120
Figura 37 – Família Foco (2002-2008), de Fabio Haag. (ilustração cedida ao autor)	120
Figura 38 – Fonte Colonia Regular (1999-2003), de Fabio Lopez. (ilustração cedida ao autor)	121
Figura 39 – Família Mello Sans (2005-2009), de Fernando Mello. (http://www.fermello.org)	123
Figura 40 – Fonte Goteira, de Rogério Lionzo. (http://www.flickr.com/photos/lionzo/240967912/)	124
Figura 41 – Família Dendekker (2004-2005), de Yomar Augusto, em suas versões Regular, Italic e Bold. (espécime tipográfico cedido ao autor)	124
Figura 42 – Família Estado Serif (2005), de Ericson Straub, Eduilson Coan e Fabio Augusto, em suas versões Normal, Italic, Bold e Bold Italic. (espécime tipográfico cedido ao autor)	126
Figura 43 – Família Adriane Text (2007), de Marconi Lima. (http://www.typefolio.com/Adriane_Text_Specimen.pdf)	127
Figura 44 – Família Frida (2006-2007), de Fernando Mello. (http://www.fermello.org)	128
Figura 45 – Fonte HandMade (2008), de Eduardo Recife. (http://new.myfonts.com/fonts/misprinted/hand-made/)	129
Figura 46 – Família Kuat, de Thiago Shardong, Chris Calvet e Marcos Leme, projetada para a identidade visual do produto homônimo. (ADG, 2009)	130
Figura 47 – Fonte Knight Frank, de Fabio Haag, projetada para a identidade visual da empresa homônima. (ADG, 2009)	130

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO	15
1	DELIMITAÇÕES BÁSICAS DO DESIGN DE TIPOS: ESPECIFICIDADES DO DESIGN DE TIPOS DIGITAIS	23
1.1	Design e uso de tipos	23
1.2	Diferenças entre escrita manual, letreiramento e tipografia	24
1.3	Duas grandes categorias de uso: tipos para texto de imersão e tipos display	33
1.4	Especificidades gerais do design de tipos digitais	40
2	CONDIÇÕES E CARACTERÍSTICAS TECNOLÓGICAS E SÓCIO-ECONÔMICAS DO DESIGN DE TIPOS DIGITAIS	47
2.1	O computador pessoal / desktop publishing / formatos digitais	49
2.2	Tipos digitais e novas mídias	52
2.3	Novas configurações de mercado	54
2.4	A internet como meio de difusão de produtos	56
2.5	Crescimento da produção/comercialização	58
2.6	A tipografia segundo padrões contemporâneos de produção e consumo	61
2.6.1	<u>Paradigma hipermoderno</u>	61
2.6.2	<u>A compressão do espaço tempo e o presentismo</u>	64
2.7	Algumas tendências projetuais contemporâneas	67
2.7.1	<u>Fontes em catálogo e fontes sob encomenda</u>	69
2.7.2	<u>As superfamílias tipográficas</u>	73
2.7.3	<u>Potencialidades estilísticas abertas pela tecnologia digital</u>	78
2.7.3.1	Tipos que simulam a escrita manual	79
2.7.3.2	Tipos que simulam a imprecisão	82

3	A PRODUÇÃO BRASILEIRA DE TIPOS DIGITAIS	86
3.1	Iniciativas de promoção da atividade	88
3.1.1	<u>Publicações nacionais: a importância da produção editorial para a prática efetiva</u>	97
3.1.2	<u>Algumas referências colaborativas na Web para a troca de conhecimentos</u>	98
3.2	A produção na década de 1980: primeiras iniciativas no Brasil	100
3.3	A produção na década de 1990: uma primeira fase do design brasileiro de tipos digitais – iniciativas independentes e experimentação	102
3.4	A produção na década de 2000: uma segunda fase do design brasileiro de tipos digitais – experiências internacionais e amadurecimento	113
	CONCLUSÃO	134
	REFERÊNCIAS	138
	ANEXO 1 – Iniciativas nacionais que abordam o design de tipos em disciplinas de cursos de graduação em design: um levantamento básico	143
	ANEXO 2 – Entrevistas estruturadas A: 4 designers de tipos cariocas	158
	ANEXO 3 – Entrevistas estruturadas B: 10 designers de tipos brasileiros	187

INTRODUÇÃO

Desde a conclusão de minha graduação, no final de 2005, quando desenvolvi um projeto prático de criação de uma fonte tipográfica, juntamente com uma monografia contendo uma reflexão crítica sobre seu processo de construção, estive, nos anos subseqüentes, diretamente ligado à prática e ao ensino do design de tipos. Com o desenvolvimento da família Maryam, de caráter caligráfico, criada entre 2005 e 2007 e publicada comercialmente em fevereiro de 2007, tive a oportunidade de iniciar um conhecimento prático, não somente acerca do desenvolvimento projetual, mas também sobre a lógica de funcionamento do mercado global de tipos digitais.

Com o inesperado sucesso comercial em âmbito internacional dessa primeira família tipográfica, me senti estimulado a continuar desenvolvendo novos tipos comerciais, que viriam a seguir, com resultados semelhantes. Ainda entre os anos de 2006 e 2007 trabalhei como professor substituto na Universidade Federal do Espírito Santo, onde criei, na graduação em design daquela Universidade, uma disciplina optativa de design de tipos digitais, de caráter experimental, ministrada por mim durante esse mesmo período. Ambas as experiências, tanto no que diz respeito à prática projetual, quanto ao ensino do design de tipos, me serviu de estímulo para aprofundar meus conhecimentos acerca desse campo e de seus vários matizes, ascendendo a vontade de saber mais a respeito de como ele se articula na contemporaneidade.

Nosso objetivo nessa pesquisa foi o de investigar como surgiu e como vem se constituindo o campo profissional do design brasileiro de tipos digitais. Buscamos estabelecer um mapeamento aberto¹ desse processo, voltado para a identificação dos marcos e das relações que os conectam, caracterizando a consolidação dessa nova área de atuação. Para isso, trabalhamos a partir de três perspectivas: 1) considerando as conceituações que delimitam o campo do design de tipos digitais,

¹ O termo mapeamento é aqui usado metaforicamente, transcendendo, evidentemente, a acepção geográfica, e envolvendo marcos técnicos-profissionais em “espaços” conceituais, sociais, econômicos, culturais, etc. Assim como o seu caráter aberto considera tanto uma busca de conformidade com a dinâmica das condições e ações profissionais, quanto a consciência dos limites de uma dissertação de mestrado.

as quais necessariamente se referem ao campo geral do design de tipos; 2) buscando caracterizar as influências das mudanças tecnológicas e de agenciamento de mercado sobre a atividade – em âmbito nacional e internacional – e modos de abordagem projetual dados por essas condições; 3) levantando a produção efetiva dos designers de tipos digitais brasileiros a partir da década de 1980 até o ano de 2009 e as principais iniciativas de promoção da atividade ao longo da década de 2000.

Aqui não será abordado o design brasileiro de tipos na era pré-digital. Esta opção de pesquisa poderia se justificar considerando tanto uma investigação sobre a existência de continuidades e rupturas, quanto comparações que tornassem mais nítidas as particularidades do design de tipos digitais no contexto brasileiro. No entanto a escassez de dados trabalhados a respeito do assunto pediria uma investigação específica, deslocando esforços em relação à delimitação cronológica do surgimento e desenvolvimento do design de tipos digitais.

Inicialmente pretendíamos investigar também o ensino sistemático do design de tipos como matéria específica em instituições de ensino superior. Nesse sentido, foi realizado um levantamento preliminar que consta do Anexo 1 dessa dissertação. Entretanto, com o amadurecimento da pesquisa, um aprofundamento nesse sentido revelou-se fora do escopo almejado e pouco viável dentro das limitações de uma pesquisa de mestrado.

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

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

Como método principal de pesquisa quanto aos projetos brasileiros de tipos digitais, utilizamos o levantamento bibliográfico em publicações especializadas, que tratam do tema do design de tipos e da tipografia em geral, mas também, e principalmente, da bibliografia já disponível a respeito do design de tipos digitais no Brasil. Considerando a escassa quantidade de registros e reflexões nacionais a respeito dessa prática específica de projeto, outras fontes auxiliares foram utilizadas, como entrevistas com designers de tipos brasileiros e informações públicas disponíveis em websites de fundições e distribuidores de tipos digitais.

Vale ressaltar que a pesquisa coloca o final do ano de 2009 como marco de fechamento. Ou seja, estará inevitavelmente desatualizada a partir daí. Assim como deve ser indicado que eventos futuros podem levar a reconsiderações do levantamento aqui apresentado.

No Capítulo 1, tratamos de conceitos que delimitam o design de tipos em geral e que são também utilizados para a delimitação do nosso objeto de pesquisa – o design de tipos digitais. Essas definições dizem respeito a categorias e seus respectivos termos de ocorrência freqüente no âmbito profissional do design. Procuramos problematizar algumas dessas categorias e esclarecer de que modo elas serão utilizadas nesta pesquisa.

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

Em seguida, tratamos das diferenças entre tipografia, escrita manual² e letreiramento³, de acordo com as concepções de Smeijers (1996) e Noordzij (2000), discutindo como elas se diferenciam a partir das técnicas empregadas. As categorias e termos tradicionais serão utilizados para a compreensão da tipografia nas tecnologias contemporâneas. A partir de alguns exemplos de tipos brasileiros, observamos de que modo a escrita manual e o letreiramento podem ser utilizados como subsídios para desenvolvimento de fontes tipográficas digitais.

Outra delimitação importante diz respeito à categorização tipográfica a partir de sua dimensão pragmática⁴. Tendo em vista as duas grandes categorias de uso envolvidas em projetos tipográficos na atualidade – tipos para texto de imersão e tipos display – partindo das teorizações de Tracy (1986), Noordzij (2000), Frutiger (2002) e Unger (2007), discutimos suas diferenças fundamentais, indicando que os limites entre as duas categorias freqüentemente se tornam pouco precisos na produção contemporânea. Finalizando o capítulo, tratamos de algumas especificidades do design de tipos digitais, baseados em reflexões de Noordzij (2000) e Smeijers (1996), bem como nos conhecimentos acumulados em nossa experiência prática.

² O termo escrita manual é utilizado aqui como tradução para a palavra *handwriting*. Tendo em vista o uso corrente de outros termos referentes a esse universo, como *calligraphy*, *script* e *written letters*, o termo escrita manual funcionará como conceito guarda-chuva, abarcando os três anteriores. Julgamos como sendo o termo semanticamente mais adequado nesse contexto, por se referir à feitura de letras utilizando a mão, um suporte físico e um instrumento de escrita que emana substâncias corantes. Desse modo, escrita manual não se restringe ao universo da caligrafia artística, mas se refere a qualquer modo de manifestação visual dos códigos verbais utilizando os elementos técnicos acima mencionados.

³ Adotaremos a palavra letreiramento como tradução em português para a palavra *lettering*. A tradução é utilizada por Priscila Farias em seu artigo 'Notas para uma normatização da nomenclatura tipográfica'. In: Anais do P&D Design 2004 - 6º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design (versão em CD-Rom sem numeração de página). São Paulo, 2004.

⁴ Excluimos desse estudo os chamados tipos dingbats, por entendermos que eles pertencem mais ao universo da ilustração do que ao projeto de sistemas utilizados historicamente na linguagem escrita.

O Capítulo 2 é dedicado a reflexões acerca dos fatores que modificam a prática do design de tipos, a partir de relações tecnológicas e sócio-econômicas. Em uma breve retrospectiva, tratamos do computador pessoal e do desktop publishing – elementos fundamentais para a difusão da atividade em âmbito internacional, a partir de meados da década de 1980 – e de alguns desdobramentos para os tipos nas novas mídias. Com a proliferação dos textos nas telas, em seus diferentes formatos, acreditamos que esse modo de aparecimento da tipografia começa a ganhar uma maior importância relativa na atividade do design de tipos, antes concentrada exclusivamente nas mídias impressas.

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

Considerando a tipografia segundo padrões contemporâneos de produção e consumo, apontamos o paradigma hipermoderno (Lipovetsky, 2004), o estoque zero e o presentismo (Lévy, 1993 e Lipovetsky, 2004) como conceitos que se mostram adequados para compreender o estabelecimento de uma nova realidade comercial específica. Nesse sentido identificamos mudanças progressivas nas relações entre as pessoas e os objetos/produtos/informações que cercam o universo da percepção coletiva nas últimas duas décadas, bem como possíveis implicações para a prática do design de tipos.

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

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

Em seguida nos dedicamos a uma análise diacrônica, investigando em que contexto o desenvolvimento de tipos digitais se insere no Brasil, quais foram os principais atores envolvidos nessa prática projetual e algumas de suas principais influências. Para isso, utilizamos como critérios de seleção dos designers envolvidos, o enquadramento em ao menos uma dessas categorias: 1) grande número de citações em publicações especializadas; 2) publicações de trabalhos em bienais nacionais ou internacionais; 3) premiações em concursos promovidos por associações ou empresas internacionais de grande visibilidade; 4) visível desempenho em vendas no mercado internacional por meio de distribuidores de fontes digitais.

A partir da identificação das produções brasileiras mais relevantes segundo os critérios acima, procuramos aprofundar a compreensão do desenvolvimento projetual, a partir do discurso de seus autores em publicações especializadas. Devido ao grande número de projetos encontrados segundo esses critérios, apenas alguns deles serão ilustrados – os que consideramos de particular interesse a partir de três critérios: a) seu caráter pioneiro; b) a apresentação de um determinado vetor projetual tratado no texto; c) sua qualidade técnica/estética.

Como modo de complementar informações não encontradas na bibliografia disponível, aplicamos entrevistas estruturadas com alguns desses designers, investigando como e em que contexto se deu a feitura de determinados projetos de grande relevância para a produção nacional. Algumas das entrevistas (Anexo 2)

foram realizadas em uma etapa anterior à dissertação. Embora tenham sido feitas com outros objetivos iniciais, algumas informações obtidas foram aproveitadas nesta pesquisa. As entrevistas presentes no Anexo 3 foram realizadas em uma etapa posterior ao esgotamento da revisão bibliográfica. Os critérios de seleção para os designers entrevistados nessa segunda etapa foram: a adequação a uma das quatro categorias citadas e a necessidade de obtenção de maiores informações sobre projetos específicos, ou sobre iniciativas por meio de grupos independentes. Procuramos enfatizar alguns dos que permanecem em atividade na projeção de tipos digitais, e/ou que tiveram uma importância histórica notória para esse campo no Brasil.

Por fim, analisamos se os métodos utilizados nessa pesquisa foram eficazes no cumprimento de nosso objetivo de investigar o estado atual da atividade. Pretendemos estabelecer, portanto, um panorama geral do design brasileiro de tipos digitais, analisando que caminhos estão sendo seguidos, quais são os dilemas do presente e quais perspectivas podemos esperar para o futuro.

Dos Anexos dessa dissertação constam investigações que, de algum modo, nos auxiliaram no cumprimento dos objetivos ao longo do percurso da pesquisa.

O Anexo 1 trata de um levantamento preliminar de iniciativas de ensino de design de tipos em território nacional. Tendo em vista a ausência de cursos de pós-graduação em design de tipos no nosso país, fizemos um levantamento das iniciativas que tratam da matéria em questão, em cursos de graduação plena em design/ programação visual nas instituições de ensino superior brasileiras. Estabelecemos, portanto, um corte sincrônico sobre o ensino do design de tipos digitais no Brasil a partir de um levantamento de caráter preliminar. Tal levantamento foi feito por meio de questionários estruturados, enviados aos coordenadores de cursos, e posterior análise dos resultados obtidos. Essas informações poderão servir como subsídio para uma futura investigação sobre o tema do ensino em específico.

No Anexo 2 estão presentes quatro entrevistas estruturadas realizadas com designers de tipos cariocas. Essas entrevistas foram presenciais e anteriores ao início da redação da dissertação (ano de 2008). Tiveram como objetivo estabelecer

uma investigação exploratória sobre a prática projetual e processos de criação desses designers. Serviram como subsídio para o conhecimento de algumas iniciativas de projeto específicas e ajudaram na delimitação da pesquisa aqui apresentada.

Do Anexo 3 constam as entrevistas realizadas com alguns designers brasileiros em janeiro de 2010. Foram feitas com o objetivo de captar informações sobre iniciativas e experiências de projeto específicas tratadas no Capítulo 3. Informações essas que não puderam ser obtidas por meio das referências bibliográficas disponíveis.

1 – DELIMITAÇÕES BÁSICAS DO DESIGN DE TIPOS: ESPECIFICIDADES DO DESIGN DE TIPOS DIGITAIS

1.1 – Design e uso de tipos

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

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

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

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

1.2 – Diferenças entre escrita manual, letreiramento e tipografia

Tendo em vista a prática projetual e a tradição do design gráfico, vemos como necessário esclarecer algumas categorias e termos que dizem respeito ao universo mais geral da concepção visual da escrita⁵, e os modos com que serão utilizados nesta pesquisa. Antes de discutirmos especificamente sobre o design de tipos, se faz necessário compreender como esses diferentes modos de manifestação da escrita mantêm pontos de convergência, mas também como se diferenciam em função das técnicas empregadas. É o caso do trio escrita manual (*handwriting*) / letreiramento (*lettering*) / tipografia (*typography*) que, com alguma frequência, costuma provocar polêmicas, ou falhas de entendimento. Posições radicais não faltam na abordagem dessas categorias, ora alegando que as três não possuem diferenças fundamentais, fazendo parte de um mesmo campo conceitual, ora estabelecendo limites radicais, defendendo que as três possuem características tão distintas que sequer valem a pena serem colocadas em confronto. Apesar das posições radicais de alguns designers, o que encontramos na maior parte da bibliografia consultada parece apontar muito mais para um caminho do meio.

⁵ Apesar do termo escrita (*writing*) ser utilizado por alguns autores para se referir à escrita manual (*handwriting*), o primeiro é utilizado aqui no sentido mais amplo, como uma manifestação concreta das formas convencionadas do alfabeto. Nesse sentido, a escrita manual, o letreiramento e a tipografia podem ser considerados diferentes meios técnicos de escrita.

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

As palavras escritas podem ser utilizadas apenas durante o próprio processo da escritura: o momento da produção e do uso é o mesmo. [...] A escrita acontece apenas quando você concebe letras com sua mão (ou outra parte do seu corpo) e quando cada parte significativa das letras é feita com um traço. Na escrita, letras inteiras, ou mesmo palavras inteiras, podem ser feitas em um traço. [...] Por favor, não chame isso de tipografia, simplesmente porque faz uso de letras. (SMEIJERS, 1996, p. 19, tradução nossa⁶)

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

⁶ Citação original em inglês: Written letters can be used only during the process of writing itself: the moment of production and of use is one and the same. [...] Writing only happens when you make letters with your hand (or another part of your body) and when every significant part of the letters is made in one stroke. In writing, whole letters, even whole words, can be made in one stroke [...] Please do not call it typography, just because it happens to use letters. (SMEIJERS, 1996, p. 19)



Figura 01 – À esquerda podemos ver uma letra escrita utilizando uma pena hidrográfica de ponta chata. A modulação dos traços na escrita manual, nesse caso, acontece de acordo com o ângulo do instrumento empregado. Ao centro, vemos a estrutura da linha central com a qual essa letra foi escrita manualmente. À direita vemos a mesma letra desenhada a partir de linhas de contornos, como acontece no letreiramento, bem como nas fontes tipográficas.

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

São letras cujas partes significativas são feitas com mais de um traço. O termo 'letras desenhadas' nos lembra novamente da pena e do papel. Mas o escopo do letreiramento é, evidentemente, muito maior do que as formas de letras que podemos desenhar no papel. Também estão incluídas as grandes letras em néon nos prédios. Letras gravadas em pedra também são letreiramentos. [...] Esse processo parece ter mais em comum com a tipografia do que a escrita, pois, em grande parte dos trabalhos de letreiramento, as formas das letras parecem muito com os tipos de impressão. Mas essa é uma falsa conexão. [...] Letras desenhadas para formar palavras podem, em mãos habilidosas, parecerem tipográficas; mas o espaçamento e o alinhamento são determinados manualmente, e isso define o processo como letreiramento. (SMEIJERS, 1996, p. 19, tradução nossa⁷)

Desse modo, o letreiramento se diferencia da tipografia não só pela questão da unidade mínima envolvida, mas também pelos diferentes meios técnicos de relacionar as formas e contraformas. No primeiro caso, as relações de cheios e vazios são determinadas manualmente, a partir de uma palavra ou grupo de palavras específicas. Já na tipografia, o espaçamento é dado pelos espaços vazios deixados em cada caractere (à esquerda e à direita da forma da letra) no momento da produção da fonte. Esses espaços vazios, em geral, são projetados para que,

⁷ Citação original em inglês: These are letters whose significant parts are made of more than one stroke. The term 'drawn letters' reminds us again of pen and paper. The scope of lettering is of course much greater than the letterforms one can draw on paper. It also takes in large neon letters on buildings. Letters cut on gravestones are lettering too. [...] Lettering seems to have more in common with typography than writing does, because, in much lettering work, the letterforms look very much like printing types. But this is a false connection. [...] Letters rubbed down to make words may, in skilful hands, look typographic; but the spacing and alignment is determined by hand, and this defines the process as lettering. (SMEIJERS, 1996, p. 19)

sejam quais forem as combinações de letras, o ritmo permaneça constante no momento da leitura. A importância do ritmo de espaços vazios fica mais evidenciado nas fontes para texto de imersão, em que uma certa constância é desejável para uma leitura confortável. Mas esse princípio também se aplica em alguns casos de fontes display, a não ser no caso de soluções estéticas que tenham como proposição principal questionar ou desconstruir esses referenciais, ou seja, manter espaços ópticos não-uniformes entre letras. Ambas as categorias de uso serão problematizadas adiante.

Em fontes tipográficas, os ajustes de kerning acontecem apenas nos casos de exceção, em que uma determinada combinação não venha a gerar um equilíbrio óptico adequado (ou desejado) entre cheios e vazios. Essa relação estrutural é ilustrada nas três figuras a seguir.

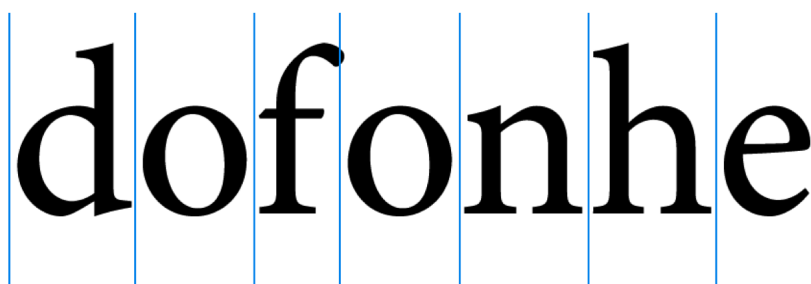


Figura 02 – Modo como os caracteres são organizados na composição tipográfica digital. Os espaçamentos entre letras normais de uma fonte são criados a partir do posicionamento das linhas laterais (em azul), que definem o início e o fim de cada letra.



Figura 03 – Composição de uma fonte digital após ajuste específico de kerning entre o par “fo”, eliminando o excesso de espaço vazio deixado pelo ajuste métrico normal.



Figura 04 – Distribuição equilibrada entre os espaços vazios internos (em amarelo) e externos (em verde). São consideradas as áreas entre a linha de base e a altura-x.

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

Geralmente os tipos têm sua origem no letreiramento. Nesse caso, eles são diferentes da escrita manual, feita com um único traço. Essa diferença, entretanto, não é essencial. [...] A diferença essencial entre a escrita manual e a tipografia é que, no primeiro caso, as palavras e as letras são feitas simultaneamente, enquanto as letras tipográficas são construídas antecipadamente. Tipografia é a escrita com letras pré-fabricadas. [...] (NOORDZIJ, 2000, p. 30, tradução nossa⁸)

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

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

A definição de Noordzij, da tipografia como “escrita com letras pré-fabricadas”, parece ser esclarecedora para compreendermos suas diferenças fundamentais em relação à escrita manual e ao letreiramento. Nessas duas últimas, a

⁸ Citação original em inglês: Generally, typefaces have their origin in lettering. In that case they are different from handwriting with its single strokes. This difference, however, is not essential. [...] The essential difference between handwriting and typography is that handwriting the words and the letters are made simultaneously whereas typographic letters are made in advance. Typography is writing with prefabricated letters. [...] (NOORDZIJ, 2000, p. 30)

própria palavra escrita (ou um grupo de palavras), em sua concepção visual, passa a ser a unidade mínima envolvida, permitindo uma maior liberdade formal relativa nesse pequeno sistema de formas e contraformas. Essa conjunção se daria, portanto, na forma de bloco imagético, formando uma unidade que não é pensada em função de sua reprodução em fragmentos mínimos de letras, mas de sua harmonia formal dentro daquela palavra, ou conjunto de palavras, em particular. Nesse sentido, os logotipos, na maioria dos casos, são letreiramentos, mesmo quando usam tipos pré-existentes. Isso se deve ao fato de que, em sua concepção, quase sempre envolvem modificações em espacejamentos, ou, em certos casos, modificações no próprio desenho original das letras. Desse modo, a concepção de novos desenhos de letras e o uso de tipos podem se fundir. Não são incomuns os casos de famílias tipográficas que foram iniciadas a partir de letreiramentos, bem como a quantidade de designers de tipos que também trabalham com logotipos feitos sob demanda – o que demonstra que essas atividades estão intrinsecamente ligadas.

Ao longo da história da tipografia, tanto a escrita manual quanto o letreiramento, sempre serviram de referenciais para a concepção das formas tipográficas. Tendo em vista sua invenção original e difusão pela Europa a partir do Século 15, sabemos que as primeiras fontes tipográficas simulavam o modelo da escrita manual dos livros copiados. Era natural que isso acontecesse, já que faziam parte da cultura material da época. Essa relação original sempre foi tão estreita que é absolutamente lógico encararmos essas categorias como sendo intrinsecamente ligadas. Mesmo agora, mais de quinhentos anos depois, em muitos casos, a visibilidade de letreiramentos e de escritas manuais funcionam como referências para a concepção de fontes tipográficas.

Em alguns exemplos de fontes tipográficas brasileiras pode-se observar essa relação simbiótica da tipografia, tanto em relação ao letreiramento, quanto à escrita manual. Como um exemplo de fonte projetada com a intenção explícita de simular uma escrita manual, podemos citar o exemplo brasileiro da Underscript (1997), de Claudio Rocha, feita a partir de um estilo particular do próprio designer. Underscript foi feita originalmente com uma caneta hidrográfica de ponta redonda, composta somente em caixa-alta, com variações formais de cada letra inseridas no

lugar da caixa-baixa. É uma fonte com grande variação de largura e altura, fugindo, portanto, da regularidade presente em projetos mais tradicionais. Possui pouca variação de espessura e terminações arredondadas – resultantes das marcas deixadas pela ferramenta empregada em seus esboços originais. Esse projeto, ilustrado a seguir, será retomado no Capítulo 3, quando tratamos especificamente da produção brasileira de tipos digitais.

ITC UNDERSCRIPT É UMA FONTE DE CLAUDIO ROCHA

Figura 05 – Fonte Underscript (1997), de Claudio Rocha. Um exemplo de fonte baseada na escrita manual.

Em relação às fontes baseadas em letreiramentos, podemos citar a família tipográfica Seu Juca (2002), de Priscila Farias, inspirada nos desenhos de letras vernaculares do pernambucano João Juvêncio Filho – um letrista do Recife conhecido como Juca. Baseada na seleção de um dos muitos estilos de letras pintadas nas placas de Juca, Farias criou uma família de 4 fontes com variações estilísticas, com letras não alinhadas e com a simulação de uma extrusão em uma perspectiva distorcida, que lembra, de certo modo, o universo visual dos quadrinhos.



Figura 06 – Alguns letreiramentos pintados em placas por João Juvêncio Filho, o Juca.



Figura 07 – Família Seu Juca (2002) em seu estilo Um, de Priscila Farias.

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

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

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

criação de uma relação lógica e óptica entre as letras, palavras e partes de frases [...]” (TSCHICHOLD, 1925).

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

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

No caso das fontes digitais, dentro dos conjuntos de caracteres conveniados pelos códigos Unicode (que permitem a comunicação perfeita entre o arquivo de fonte e os teclados), se tomarmos como exemplo apenas o conjunto ISO 8859-1 Latin 1 (Western), ou seja, o básico em uma fonte comercial para as línguas das Américas e da Europa Ocidental, são um total de 257 caracteres que devem ser desenhados e espacejados. Quando tratamos de fontes que envolvem também outras línguas, ou mesmo outros sistemas de escrita diferentes do latino (Ex. grego, cirílico, devanagari, árabe), a complexidade do sistema se torna ainda maior. Numa família tipográfica com vários pesos e variações estilísticas, a ação projetual do designer de tipos ganha ainda outras proporções, ou seja, esses números passam a ser multiplicados pela quantidade de fontes presentes na família. Portanto podemos afirmar que o número de elementos visuais a serem articulados em fontes tipográficas, é sensivelmente maior do que no caso de um letreiramento com algumas letras, em uma combinação singular.

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

1.3 – Duas grandes categorias de uso: tipos para texto de imersão e tipos display

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

Finalmente, a idéia de cada letra é um conceito na *mente* do homem. É por meio desse conceito *mental* que somos capazes de escrever e desenhar letras e reconhecê-las quando lemos. Mas, como todos sabemos, a forma real dada a qualquer letra varia consideravelmente. [...] O conceito mental não é preciso, mas flexível. É certamente versátil e, ainda assim, cada letra possui *identidade*. Ela tem certas características que são indispensáveis. (NOORDZIJ, 2000, p. 21, tradução nossa⁹, itálicos do autor)

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

Desse modo, formas que já estão muito próximas do repertório visual coletivo tornam-se mais adequadas para esse tipo de leitura específica. Essa teoria se consolida pelo paradigma do “cálice de cristal”, difundido por Beatrice Warde (1956), em que a autora defende a idéia de que a tipografia bem utilizada deveria ser invisível como tal, do mesmo modo como o tom de voz perfeito seria o veículo que não se nota na transmissão das palavras e idéias. Muito embora esses conceitos de “perfeição” e “transparência” absoluta sejam bastante questionáveis, os escritos de Warde tiveram bastante ressonância durante as décadas seguintes, influenciando diferentes designers e tipógrafos. Ainda sobre os modelos mentais convencionados e o processo de leitura, Heiderhoff afirma que:

⁹ Citação original em inglês: Ultimately the idea of each letter is a concept in the *mind* of man. It is by means of this *mental* concept that we are able to write and design letters and to recognize them when we read. But, as we all know, the actual form given to any one letter varies very considerably. [...] The mental concept is not precise it is flexible, indeed protean, and yet each letter has *identity*. It has some characteristics which are indispensable. (NOORDZIJ, 2000, p. 21)

A leitura é um processo complexo que poderia ser descrito do seguinte modo: o leitor tem, aderida em seu subconsciente, uma espécie de matriz da forma de cada letra do alfabeto. Quando ele lê, a letra percebida recorre às matrizes. Ela é comparada com a silhueta correspondente e adaptada, sem reservas, quando o signo é similar, ou com resistência, se a forma difere demasiadamente. Mediante a leitura cotidiana, as matrizes se consolidam incansavelmente e obtêm um contorno preciso nas profundidades do subconsciente. São as escrituras clássicas que, em primeiro lugar, formaram essas matrizes. Há pouco tempo, as letras sem serifa se agregam ao mesmo esquema. (HEIDERHOFF In: FRUTIGER, 2002, p. 37, tradução nossa¹⁰)

A descrição do “modelo mental” ou “matrizes da forma” parece muito próxima da definição de Noordzij. Entretanto, enquanto o primeiro descreve esses modelos como “flexíveis”, estando em constante mutação, Heiderhoff os define como tendo “um contorno preciso”. Logo em seguida o autor se contradiz, ao lembrar que desde o século 19 os tipos sem serifa também começaram a integrar essa matriz, ampliando o repertório de modelos de leitura coletivo. Os tipos sem serifa, que num primeiro momento eram vistos como “excêntricos” e mais adequados para pôsteres e textos de consulta, hoje são usados também para leitura contínua, em certas situações projetuais, aparentemente sem maiores problemas para a percepção do leitor médio.

Essa conclusão, entretanto, está longe de ser um consenso. Alguns designers de tipos tradicionalistas ainda advogam a idéia de que tipos sem serifa nunca devem ser utilizados em textos de imersão, pois a ausência destas geraria uma maior dificuldade no reconhecimento imediato dos blocos de palavras e, por isso, causariam maior fadiga no leitor. Entretanto, essa questão não será desenvolvida aqui.

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

¹⁰ Citação original em espanhol: La lectura es un proceso complejo que podría describirse de la siguiente: el lector tiene, incrustada en su subconsciente, una especie de matriz de la forma de cada letra del alfabeto. Cuando lee, la letra percibida recorre las matrices, es comparada con la silueta correspondiente y es adaptada sin reservas cuando el signo es similar, o con resistencia, si la forma difiere demasiado. Mediante la lectura cotidiana, las matrices se consolidan incansablemente y obtienen un contorno preciso en las profundidades del subconsciente. Son las escrituras clásicas las que, en primer lugar, formaron las matrices; desde hace poco, los palosecos se han incrustado en el mismo esquema. (HEIDERHOFF In: FRUTIGER, 2002, p. 37)

Particularmente, às vezes existe uma falta de entendimento em relação à diferença fundamental entre os tipos projetados para exibição [display] e os tipos indicados para texto. A diferença pode ser expressada como uma máxima: tipos para texto, quando ampliados, podem ser utilizados em títulos; tipos display, se reduzidos, não podem ser utilizados na composição de texto. (TRACY, 1986, p. 27, tradução nossa¹¹)

É importante notar que, o universo a que Tracy se refere parece restrito à tradição da tipografia impressa, utilizada em projetos de livros e periódicos. Nesse sentido, desenhos de tipos com contraste fino/grosso moderado, suportam uma boa redução sem que seus traços mais finos desapareçam na impressão. Por outro lado, fontes de contraste acentuado seriam adequadas para títulos, por preservarem suas formas claramente visíveis apenas em grandes tamanhos de corpo.

A máxima de Tracy é, sob certa ótica, verdadeira, mas o problema da categorização tipográfica pelo uso pragmático não parece ser tão simples assim. Atualmente, os modos de aparecimento da tipografia são muito mais diversos do que há algumas décadas atrás e não se restringem apenas ao design de livros e periódicos, nem sequer ao universo da produção impressa. Um movimento diverso em relação à tradição editorial do texto de imersão já se mostrava presente nos tipos de madeira, produzidos no século 19, para aplicação em cartazes de grandes formatos, com formas bastante peculiares e inovadoras para a época. Dessa maneira, vemos que diferentes modos de leitura parecem exigir diferentes modos de abordagem projetual, tanto no campo mais amplo do design gráfico, quanto no design de tipos em específico.

No que diz respeito a essa primeira grande categoria, chamada também de “tipos para texto” ou “tipos de leitura”, Frutiger utiliza conceitos de Beatrice Warde, quando se refere à dita tipografia “invisível”¹²:

¹¹ Citação original em inglês: In particular, there is sometimes a lack of understanding of the fundamental difference between types designed for display and types meant for text. The difference can be expressed as a maxim: text types when enlarged can be used for headings; display types, if reduced, cannot be used for text setting. (TRACY, 1986, p. 27)

¹² Vale salientar que existe a posição de quem relativize essa invisibilidade, afirmando que o designer de tipos deve ter uma posição mais ativa no sentido de incorporar personalidade no desenho tipográfico, e que este deve ser utilizado, pelo designer gráfico, em confluência com a intenção subjetiva do autor do texto.

A escrita é um instrumento que transporta alimento intelectual. [...] O tipo usado deve ser fácil de ler. Costuma-se dizer que ele tem que ser 'invisível', que deve 'desaparecer' por trás do texto, que para uma leitura confortável o leitor não deve sequer notá-lo. (FRUTIGER, 2002, p. 42, tradução nossa¹³)

Citações como essas são bastante freqüentes, delimitando essa categoria de projetos tipográficos como aquela que respeita profundamente as regras formais amplamente difundidas pela tradição. As inovações tipográficas, freqüentemente, se apresentam apenas nos detalhes de acabamento, remates, terminais, formas das serifas, angulação de eixo e detalhes de proporção, mantendo mesma estrutura básica do alfabeto romano como estamos habituados. Nesse sentido, o ideal da tipografia "invisível" seria não ser sequer notada pelo leitor. Do outro lado dessa dicotomia conceitual estariam os chamados "tipos display" ou "tipos fantasia", onde a expressão gráfica da forma teria mais liberdade para se manifestar:

As escritas de fantasia têm sua razão de ser nos textos bastante breves, como cartazes, programas de televisão, páginas da Web, embalagens, fachadas de lojas, etc. Os tipos fantasia são incontáveis: bonitos, feios, provocadores, legíveis, ilegíveis. Devido à sua singularidade e sua surpreendente silhueta, eles pretendem, antes de tudo, captar a atenção do leitor. Rapidamente sugerem uma sensação, uma textura ou uma atividade. (FRUTIGER, 2002, p. 45, tradução nossa¹⁴)

É importante notar mais uma vez que Frutiger delimita esses dois conceitos em função de uma razão pragmática. De um lado temos textos em que o leitor imerge em seu conteúdo, desejando, conseqüentemente, um estado de repouso visual e previsibilidade para que seu percurso aconteça com o máximo de conforto. É o caso de livros, jornais e algumas revistas. Do outro lado, temos textos cuja principal função é despertar o leitor de um estado de inércia ou repouso perceptivo e atrair sua atenção imediata para uma determinada mensagem. Essa atração freqüentemente se dá por meio de uma conjugação de formas de maneira menos tradicional. O desenho tipográfico pode contribuir nesse sentido, acentuando um

¹³ Citação original em espanhol: La escritura és un instrumento que transporta alimento intelectual. [...] El tipo utilizado debe ser fácil de leer. Suele decirse que tiene que ser 'invisible', que debe 'desaparecer' tras el texto, que para una lectura cómoda, el lector no debe notarlo siquiera. (FRUTIGER, 2002, p. 42)

¹⁴ Citação original em espanhol: Las escrituras de fantasia tienen su razón de ser en los textos muy breves, como carteles, programas de televisión, páginas Web, envases, rótulos de tiendas, etc. Los tipos fantasia son incontables: bonitos, feos, provocadores, legibles, ilegibles. Por su singularidad y su sorprendente silueta, pretenden, ante todo, captar la atención del lector. A menudo, sugieren una sensación, una textura o una actividad. (FRUTIGER, 2002, p. 45)

determinado tom de uma mensagem, ou chamando a atenção para si mesmo antes que seja lido. Esse modo de abordagem abre caminhos para uma maior experimentação e excentricidade no desenho.

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

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

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

[...] de um lado, algumas poucas palavras podem ser lidas de imediato – algumas vezes, sem que sequer queiramos lê-las – e do outro, temos textos que requerem uma leitura longa e atenta. Não é fácil para os leitores manterem esses dois mundos separados, simplesmente porque eles freqüentemente vêm juntos, como embalagem e substância: como na capa e conteúdos de um livro, por exemplo. E em revistas eles são muitas vezes encontrados lado a lado, como títulos projetados de modo proeminente, sobre colunas de texto corrido sem obstrução. Torna-se difícil para leitores, tipógrafos e designers de tipos ignorarem os níveis de conservadorismo que a história parece ter lhes dado. Entretanto, na realidade, existem poucas pessoas totalmente progressistas, ou completamente conservadoras: combinações de conservadorismo e progressividade são comuns e variadas. [...] (UNGER, 2007, pp. 40-41, tradução nossa¹⁵)

¹⁵ Citação original em inglês: [...] on the one hand a few words can be read in a flash – sometimes even without wishing to – and on the other texts that require long and attentive reading. It is not easy for readers to keep these two worlds apart, if only because they so often go together as wrapper and substance: as the cover and contents of a book, for instance. And in magazines they are often found side by side as strikingly designed

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

The quick brown fox
jumps over the lazy dog

Figura 08 – Um exemplo de design claramente conservador em tipos para texto. Fonte Sabon Regular (1967-1986), uma versão da Garamond da fundição alemã Linotype, feita a partir de cortes de Jacques Sabon, um auxiliar de Claude Garamond. Projeto de Jan Tschichold.

The quick brown fox
jumps over the lazy dog

Figura 09 – Um exemplo de design que traz algo novo em tipos para texto, por meio dos detalhes pouco convencionais de serfas e terminais. Fonte Crete Thin (2007), da fundição argentina Typetogether. Design de Veronika Burian.

heads over otherwise unobstrusive columns of running text. It turns out to be difficult for readers, typographers and type designers to shrug off the labels of conservatism that history seems to have given them. In reality, however, there are few wholly progressive or completely conservative people: combinations of conservatism and progressiveness are common and varied. [...] (UNGER, 2007, pp. 40-41)

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

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

1.4 – Especificidades gerais do design de tipos digitais

Muito embora a atividade do design de tipos físicos exista desde o século 15 e mantenha muito mais pontos de convergência do que de divergência com nosso objeto de estudo, aqui delimitaremos nosso recorte a partir da atividade do design de tipos digitais. Entendemos o design de tipos digitais como atividade de interesse específico, pois este é possibilitado pelos equipamentos técnicos da era da informática, que desencadearam mudanças sensíveis no modo de fazer fontes tipográ-

ficas, no tempo de desenvolvimento e difusão desses produtos, bem como em suas propriedades constitutivas.

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

Gerrit Noordzij sintetiza a questão do seguinte modo:

Os retângulos de letras de um mesmo tamanho de corpo podiam ser compostos em linhas. As letras podiam ser espcas, mas os retângulos rígidos, de metal ou madeira, não podiam se superpor. Desde a introdução da fotocomposição eles podem, já que agora os retângulos se tornaram imaginários. [...] Fundidores de tipos e compositores poderiam apontar para os sólidos que desapareceram, mas para o designer, o retângulo sempre foi imaginário. (NOORDZIJ, 2000, p. 04, tradução nossa¹⁶).

A observação do autor se dá em função de um profundo conhecimento acerca do design de tipos. Sabe-se que o que importa para a leitura não é a grade invisível que organiza os glifos, mas em como se dá o ritmo entre formas e contra-formas no texto percebido/visível. Nesse sentido, os espaços vazios dentro e fora das letras têm tanta importância quanto seu preenchimento. Mas é fato que, a partir da difusão da fotocomposição, mesmo essas regras puderam começar a ser “burladas” pelo designer compositor, possibilitando a criação de espaçamentos negativos, superposições e outros malabarismos gráficos nem sempre muito funcionais para a leitura, mas que podem gerar interesses particulares. Na tipografia digital essa liberdade ficou ainda mais enfatizada pelos softwares de edição de texto e diagramação.

¹⁶ Citação original em inglês: Letter-rectangles of equal body-size could be composed to lines. They could be spaced but the rigid rectangles of metal or wood could not overlap. Since the introduction of photocomposition they can, as the rectangles have become imaginary now. [...] Typefounders and compositors might point at the solids that disappeared, but to the designer the rectangle has always been imaginary. (NOORDZIJ, 2000, p. 04).

Com a tipografia digital, o design de tipos pôde ganhar diferentes propostas, com uma quantidade de abordagens estéticas distintas sem precedentes. Considerando os formatos digitais no projeto de tipos, as propriedades materiais são inevitavelmente deixadas em segundo plano. Não queremos dizer com isso que a matéria deixe de existir, pois sem ela a tipografia não poderia se efetivar concretamente, seja por meio da tinta e do papel (ou outro suporte), seja por meio de raios luminosos e em constante movimento das telas de computadores, aparelhos televisivos, celulares e dispositivos de leitura eletrônica.

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

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

A transformação do tipo, de uma corporificação material fixa para o arquivo digital, nos abre outras possibilidades. As fontes tipográficas podem ser inteligentes. Podem ser feitas para modificar sua aparência randomicamente. Isso é apenas o começo para novas potencialidades. Os tipos inteligentes serão capazes de fazer muito mais do que simplesmente se auto-representar. [...] (SMEIJERS, 1996, p. 183, tradução nossa¹⁷)

A partir do surgimento do formato OpenType, em específico, já é possível embutir algumas “inteligências” simples em fontes tipográficas, como substituições automáticas de determinados pares de caracteres por ligaturas, substituições por desenhos de glifos alternativos para um mesmo caractere, letras caudais, diferentes estilos de numerais, entre várias outras possibilidades gráficas, que já existiam na

¹⁷ Citação original em inglês: The transformation of type from a fixed material embodiment into digital file opens up further possibilities. Typeface can be smart. They can be made to modify and change appearance at random. This is just the start for new potentials. Smart typefaces will be able to do much more than simply represent themselves [...] (SMEIJERS, 1996, p. 183).

tipografia com matrizes físicas, mas que agora passam a exigir menos esforço intelectual e físico por parte do compositor. Essas ações podem ser programadas no arquivo digital, para que sejam facilmente acionadas, a critério de quem utiliza as fontes, no momento da composição do texto. Nesse sentido, amplia-se o escopo das preocupações e potencialidades envolvidas em projetos de tipos digitais. Entretanto, a operação efetiva dessa gama de possibilidades, presentes no novo formato, depende fundamentalmente do suporte fornecido pelos softwares gráficos amplamente difundidos, estabelecendo limites claros para o funcionamento de determinadas automações.

Quanto à realização processual da escrita, com o computador pessoal e ferramentas que possibilitam a execução de múltiplas tarefas, é dada ao designer a facilidade de experimentar novas soluções gráficas, visualizá-las em um monitor, apagar uma determinada ação com um simples toque de botões e refazê-la de outro modo, sem custos materiais adicionais. Para o designer de tipos, o ambiente digital também possibilitou algumas facilidades de operação. O tempo envolvido na produção de uma fonte também pôde ser reduzido, embora, em âmbito profissional, continue sendo grande, dada complexidade dos sistemas tipográficos.

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

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

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

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

Em uma visão panorâmica das relações comerciais internacionais ao longo dos séculos, podemos notar alguns momentos de ruptura na relação com o tempo. No século 15, com as grandes navegações e o conseqüente início do processo de globalização, para que um produto se deslocasse de um continente a outro, poderia levar meses. Com o desenvolvimento tecnológico, esse tempo seria progressivamente reduzido, até que, com a aviação, no início do século 20, ele passaria a ser contado em horas. Com a rede mundial de computadores, finalmente, um produto imaterial pode cruzar o mundo em uma fração de segundos.

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

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

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

É importante notar a perspectiva visionária de Lévy, tendo em vista que suas considerações foram publicadas quando a Web como conhecemos existia apenas ainda em caráter inicial/embrionário. Assim, os mecanismos de comunicação, nesse início de século, tendem a relativizar as referências espaço-temporais, num constante fluxo de informações oferecidas. Na tipografia, podemos notar o crescente caráter efêmero de boa parte dos produtos, influenciados pela moda, tendo em vista o ritmo de produção mundial. Outros, por outro lado, resistem ao tempo, e permanecem sendo utilizados mesmo depois de muitos anos.

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

softwares de criação e produção de fontes digitais e aos padrões do mercado de softwares gráficos.

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