

2 – CONDIÇÕES E CARACTERÍSTICAS TECNOLÓGICAS E SÓCIO-ECONÔMICAS DO DESIGN DE TIPOS DIGITAIS

Em um processo que se inicia na década de 1960 e se acelera a partir da década de 1980, algumas importantes mudanças tecnológicas começaram a surgir e a modificar progressivamente as rotinas de trabalho dos designers gráficos, bem como dos designers de tipos.

Com as impressoras offset e de rotogravura, a qualidade de impressão pôde dar um salto considerável. Mais do que uma mudança tecnológica, é possível dizer que houve também uma mudança de paradigma – da impressão tridimensional para a impressão bidimensional, ou seja, da impressão feita pela força de uma matriz sobre o papel para aquela feita por repulsão entre água e gordura em uma chapa gravada.

Nos tipos fundidos, em seus equipamentos técnicos tardios – o Linotipo e o Monotipo –, a adesão da tinta no papel se dava por pressão, de modo a criar uma textura tátil característica. O desenho dos tipos deveria ser concebido tendo em vista essa realidade e limitação tecnológica. Com o desenvolvimento da impressão plana, além de ser dado um passo sutil na direção da desmaterialização da matriz, a reprodução tipográfica em larga escala deixa de ser restrita a equipamentos proprietários – para ser mais exato, dos equipamentos fornecidos por duas empresas, que teriam uma posição privilegiada sobre uma boa fatia do mercado por muitos anos: a Linotype e a Monotype.

A tipografia em fotocomposição foi um importante salto tecnológico, que seria amplamente difundida na prática profissional. Representou um período de transição da tipografia em matrizes físicas para uma progressiva implementação dos formatos digitais. Sobre essa mudança tecnológica, Robert Bringhurst, aponta para a nova realidade que começaria a ser criada:

A escolha de fontes era reduzida. E com o uso súbito e amplamente difundido dessas máquinas complexas, porém simplificadoras, veio o colapso final do antigo sistema de ofício dos aprendizes e das guildas. As máquinas de fotocomposição e os seus usuários mal tinham começado a dar conta dessas disfunções quando o equipamento digital apareceu para substituí-las. [...] em retrospecto a era da fototipia parece apenas um breve interregno entre o metal quente e a composição digital. No fim das contas, a inovação mais importante no período 1960-80 não foi a conversão das fontes para o filme ou para o metal, mas o advento dos computadores para editar, compor, corrigir o texto e comandar as últimas gerações das máquinas de composição. (BRINGHURST, 2005, p. 155)

A velocidade na produção gráfica dá um novo salto, reduzindo custos materiais tanto na fabricação de novos tipos quanto para aqueles que iriam usá-los. Mas é apenas com a tipografia digital no desktop publishing que uma efetiva disponibilização em larga escala da tecnologia necessária para a produção começa a se configurar. Com ela, novas empresas e profissionais autônomos puderam atuar criativamente numa área antes mitificada por muitos e restrita a uma pequena elite técnico-intelectual.

Nos primórdios da era digital, já em 1975, as famílias Marconi, de Hermann Zapf, e Demos, de Gerard Unger, foram os primeiros desenhos tipográficos originais traduzidos para a nova tecnologia dos computadores. Utilizando o sistema Ikarus, desenvolvido pela empresa URW em 1973, esses primeiros tipos digitais eram descritos em linhas de contorno, a partir de equações matemáticas simples, e renderizadas em pixels, nos seus diferentes tamanhos de corpo. Essa tecnologia possibilitou a saída em diferentes equipamentos que utilizavam computadores, como impressoras matriciais, plotters e equipamentos de corte para sinalização.

Demos
AaBbCcDdEeFf

OHamburge fonstiv nature Hoffnung Habsburg
Oberfoerster Hornisse Otto amuse sonnentau tassetee
inserat moostauben monsunregen frage abteigruft
nortvone mitgabe turnverein namensgebung miinnora

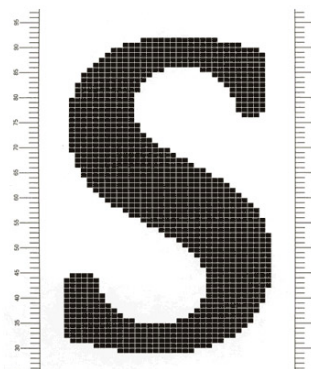


Figura 10 – Fonte Demos Regular (1975), de Gerard Unger – um dos primeiros tipos traduzidos para a tecnologia digital. Ao lado, grade de construção em pixels de uma letra “s” da fonte Demos Bold.

Durante alguns anos outros sistemas de construção tipográfica digital concorreram em paralelo, até serem progressivamente substituídos pelos métodos que utilizavam curvas de Bézier cúbicas e quadráticas. Vivemos em um momento histórico de ampliação dessa área específica do design, com um grande número de profissionais, incluindo alguns brasileiros, trabalhando exclusivamente no desenvolvimento de novas famílias tipográficas. Isso se torna possível, entre diversos outros fatores, pela difusão dessas novas tecnologias nas últimas décadas. Com isso, novos agentes surgem e passam a constituir um novo sistema de produção, tanto no que diz respeito aos aspectos tecnológicos quanto de mercado.

2.1 - O computador pessoal / desktop publishing / formatos digitais

Entre os equipamentos técnicos que permitiram as mudanças no modo de produção e distribuição de fontes tipográficas, podemos afirmar que a invenção do computador pessoal foi determinante para tal fenômeno. Com a criação, em especial, das interfaces gráficas de sistemas operacionais, baseados na metáfora do escritório, o computador pôde, efetivamente, começar a fazer parte do universo projetual dos designers. A concepção do computador pessoal pronto para usar, em oposição àqueles anteriores cujo principal interesse seria a montagem e programação, foi determinante para as mudanças na relação dos designers gráficos com as ferramentas de projeto. Desse modo, podemos dizer que o Apple Macintosh, lançado em 1984, é um marco definitivo para a concepção da chamada informática amigável, em vigência até a atualidade. Auxiliado pela difusão de impressoras de baixo preço, o Apple Macintosh encontrou suporte para se tornar um “elo essencial de uma cadeia de publicação auxiliada por computador (LÉVY, 1997, p. 50)”.

Com a rápida difusão desses equipamentos (hardwares) e seus programas (softwares), os designers passaram a poder operar várias ferramentas em um mesmo dispositivo técnico. Além disso, com a possibilidade de edição e visualização de conteúdos gráficos, na tela, em tempo real, abriu-se um novo caminho para experimentações a baixo custo operacional e com tempo de execução sensivelmente reduzido. Com os primeiros programas de edição e construção de arquivos de fontes

tipográficas digitais no desktop, em especial o Fontstudio, da extinta Letraset e o Fontographer, da também extinta empresa Altsys, logo uma nova geração de designers surgiria, com experimentos formais sem precedentes em termos quantitativos. Mais tarde, já na década de 2000, outro programa passaria a dominar o mercado – o Fontlab Studio da empresa Fontlab Ltd.

Acerca desse tema, Farias afirma que,

O advento de novas tecnologias da escrita e da impressão, como o desenvolvimento das técnicas de fotocomposição (a partir do final da 2ª Guerra), as letras transferíveis (1957), as copiadoras eletrostáticas (1959), e principalmente o *desktop publishing* (1984), fez crescer o interesse pela tipografia. Até muito pouco tempo, contudo, o campo 'oficial' do design de tipos era reservado a poucos especialistas. Uma prova disso é a constatação de que as inovações tipográficas surgidas em contextos de experimentação, pelo menos até a década de 80, são inovações muito mais ligadas a usos não tradicionais de caracteres já existentes do que à criação de novas fontes (FARIAS, 2000, p. 18).

Desse modo, novas configurações produtivas começariam a se organizar. É nesse contexto técnico que surgem algumas das primeiras “digital type foundries”, fornecendo fontes digitais para diferentes usos.

No início da década de 1980, o principal interesse seria desenvolver fontes para uso nas telas de baixa resolução dos computadores existentes até então. As fontes bitmap seriam adequadas para essa situação de uso e suas formas eram definidas por um mapa de pixels para cada caractere, em cada tamanho em que seriam exibidas na tela. Na impressão, entretanto, seu aspecto seria bastante precário quando ampliado a grandes tamanhos. Com o surgimento dos formatos de fontes em arquivos vetoriais escalonáveis, passou-se a desenvolver também fontes que pudessem ser utilizadas adequadamente na impressão, por meio de instruções matemáticas precisas que preservariam as formas das letras, em diferentes tamanhos, quando impressas. Para tanto, os computadores da Apple utilizariam o formato PostScript Type 1, desenvolvido e patenteado pela Adobe.

Em 1985, a Apple adotou o sistema de descrição PostScript em suas primeiras impressoras laser, juntamente com o programa de diagramação PageMaker.

Com uma rápida difusão, em pouquíssimo tempo o PostScript se tornaria um padrão de mercado, revolucionando a indústria gráfica mundial.

No final da década de 1980, a Apple desenvolveu um novo formato em paralelo, o TrueType, que faria sua estréia em 1991, no seu sistema operacional Mac OS 7, e seria adotado também pela Microsoft, logo depois, em seu sistema operacional Windows 3.1.

Alguns anos depois, ambos os formatos passaram a ser utilizados, tanto pela Microsoft, a partir do Windows 2000, quanto pela Apple, a partir do Mac OS X. Entretanto, a necessidade de pagar royalties a um de seus principais concorrentes motivaria a Microsoft a desenvolver sua própria tecnologia de fontes, chamada inicialmente de TrueType Open. Em 1996 a Adobe juntou suas forças à empresa de Bill Gates, integrando as instruções de outlines PostScript no novo formato, finalmente rebatizado de OpenType.

Alguns acordos entre as principais empresas desenvolvedoras de software, e o aperfeiçoamento do novo formato nos anos subseqüentes, faria com que, a partir de meados da década de 2000, o OpenType se tornasse o principal padrão da indústria tipográfica. Isso se deu, de um lado, pela questão da compatibilidade: o formato OpenType passou a ser compatível com ambos os principais sistemas operacionais do mercado (Mac OS e Windows), de modo que um mesmo arquivo de fonte pudesse ser instalado em diferentes plataformas, sem a necessidade de codificação específica de diferentes arquivos para cada sistema. Também no sentido da compatibilidade, um arquivo OpenType pode incluir tanto instruções TrueType (de curvas quadráticas) quanto instruções PostScript (de curvas cúbicas). Num outro sentido, o OpenType possibilitou a programação de algumas funcionalidades e variações formais de glifos, que podem ser projetadas previamente e automatizadas num mesmo arquivo de fonte, tais como: ligaturas, frações, diferentes estilos de numerais, substituição contextual por glifos com desenho alternativo, substituição por versaltes e a possibilidade de um amplo suporte para diferentes sistemas lingüísticos.

Ao longo das últimas duas décadas, a tecnologia de fontes escalonáveis para impressão permaneceu essencialmente a mesma, com pequenos refinamentos técnicos. No que diz respeito à visualização na tela, foram desenvolvidas as tecnologias de hinting. Tratam-se de instruções programadas no momento do projeto, que determinam um comportamento previsto para a visualização das fontes, que pode variar consideravelmente em diferentes sistemas de renderização.

2.2 – Tipos digitais e novas mídias

Como sabemos, a tradição no design de tipos ao longo de seus cinco séculos foi construída em uma relação estreita com o universo da impressão. As relações materiais entre os leitores e os objetos gráficos nunca estiveram limitadas ao visual, embora saibamos que este ocupe o papel de protagonista entre os sentidos. Na impressão, os métodos utilizados, os pigmentos, os suportes e os acabamentos contam tanto quanto o desenho tipográfico em si. A tipografia sempre se inseriu nesse contexto técnico. Foi apenas com as produções videográficas e, pouco depois, com as interfaces gráficas digitais, que o desenho tipográfico deixou sua relação com a matéria pigmento, para entrar numa nova relação com a matéria luz. Com os formatos digitais, deixou uma existência materialmente palpável, para entrar em uma outra, em bits. Na tela, a troca de impulsos eletro-químicos, que existe na relação tátil com o papel e olfativa com a tinta, dá lugar a uma relação puramente visual com as unidades mínimas de cor luz (RGB) e, finalmente, com sua materialização final nos monitores de computadores, em pixels.

Como vimos anteriormente, essa relação e a necessidade pragmática de adaptar as antigas fontes tipográficas às novas tecnologias, deram origem à tipografia digital. Atualmente, as fontes tipográficas contêm instruções para que funcionem tanto na saída em impressoras e equipamentos de pré-impressão, quanto na visualização na própria tela – seu ambiente original no qual é projetada. Historicamente, sabemos que nenhuma nova tecnologia substitui por completo uma anterior, e sim fornece novos subsídios e, conseqüentemente, acrescenta novas possibilidades para suas antecessoras. Como a indústria da impressão permanece funcio-

nando plenamente, a tipografia digital teve que se adequar a essa realidade e a maior parte do mercado de novas fontes continua voltado para esse fim. Por outro lado, as interfaces gráficas digitais, já há algum tempo, dão fortes sinais de suficiência pragmática para certos fins, e a tipografia voltada exclusivamente para esses meios já dá sinais de ser um novo campo a ser explorado.

Nos dispositivos móveis como o aparelho celular, o aumento progressivo na resolução das telas começa a diminuir os limites de aplicação tipográfica. Em telas de 1 bit (geralmente preto e branco), o desenho das chamadas fontes bitmap teve seu papel fundamental nessa transição. Com as novas telas com maior profundidade de cor, o texto pode ter seus contornos suavizados e, com isso, começa a se aproximar do resultado visual obtido na impressão. O mesmo princípio ocorre nas telas de computadores desktop e laptop, bem como nos dispositivos de leitura que começam a surgir, também chamados de leitores ou livros eletrônicos, como o Amazon Kindle, a linha Sony PRS e o Apple iPad. O avanço tecnológico nesse sentido, faz com que os designers de tipos tenham que se preocupar cada vez mais com os diferentes modos de aparecimento de suas fontes nas telas, em diferentes tecnologias de renderização de texto.

Outro debate muito recente nesse sentido diz respeito à ampliação do uso de fontes em páginas da Web. Embora as fontes digitais sejam encaradas como software, existem problemas quanto à sua distribuição, pois os modelos de licenciamento atuais não prevêm a disponibilização dos arquivos em servidores de acesso público – necessários para que uma fonte que não é padrão dos sistemas operacionais seja lida corretamente na rede. No entanto, soluções paliativas estão sendo desenvolvidas nesse sentido – todas em fase de testes e de exploração de mercado.

2.3 – Novas configurações de mercado

Para compreendermos o contexto em que o Brasil começa a consolidar sua produção de tipos digitais e se inserir em um quadro internacional, antes se faz necessário conhecermos alguns dos principais atores pioneiros no design de tipos digitais, que impulsionaram esse mercado ao longo da década de 1980 e 1990. É o caso da empresa Bitstream Inc., conhecida por ter sido a primeira a ser nomeada como uma fundição de tipos digitais (digital type foundry) – termo este que seria amplamente difundido nos anos subsequentes. A empresa foi fundada em 1981 por Matthew Carter e Mark Parker, na pequena cidade de Marlborough, no estado de Massachusetts, Estados Unidos. A Bitstream atenderia uma demanda de mercado, desenvolvendo versões digitais de vários tipos tradicionais. Devido a questões legais do direito autoral americano, suas primeiras fontes foram lançadas com nomes diferentes em relação aos desenhos originais em que foram baseadas. Posteriormente a empresa desenvolveria também tipos de desenho inédito, ampliando seu catálogo. Ao longo dos anos subsequentes, a Bitstream se tornou uma grande empresa de tecnologia, de capital aberto na Nasdaq. É a proprietária do portal MyFonts que, na década de 2000, se tornou um dos maiores e mais receptivos distribuidores de fontes no mundo, possibilitando a entrada de vários designers de tipos brasileiros no mercado internacional.

Com uma importância histórica semelhante, podemos citar a fundição digital Emigre, fundada em 1984 pelo casal Rudy VanderLans e Zuzana Licko, na cidade de Berkeley, estado da Califórnia, Estados Unidos. Além de estar diretamente envolvida com a produção de tipos inéditos para as tecnologias de desktop publishing dos computadores Macintosh, a Emigre exerceu uma importante influência sobre designers de tipos em todo o mundo, especialmente na década de 1990. Isso se deu, principalmente, por meio da publicação de sua revista homônima, a partir do mesmo ano de sua fundação. Teve 69 números publicados ao todo, entre 1984 e 2005. Com estética e conteúdo questionadores, a revista Emigre logo se tornaria uma referência para a nova geração de designers de tipos que surgiria nos anos de 1990, ao lado de outras revistas sobre cultura visual como a Eye Magazine, Communication Arts, Fuse, Ray Gun e a científica Visible Language.

Pouco depois, entre os anos de 1988 e 1990, Erik Spiekermann e sua esposa Joan, juntamente com Neville Brody, criaram a distribuidora FontShop International. Criaram também a fundição digital FontFont, convidando jovens designers de tipos para fornecerem produtos para seu catálogo. Entre eles podemos citar os próprios fundadores, além de alguns designers europeus como Peter Biřak, Erik van Blokland, Just van Rossum, Fred Smeijers, entre vários outros. Em pouquíssimo tempo, a FontShop se tornaria uma das maiores e mais respeitadas empresas revendedoras de fontes no mundo, incorporando os catálogos de outras fundições digitais associadas. É uma empresa multinacional, com sede em San Francisco, Estados Unidos, e filiais na Alemanha, Áustria, Bélgica e Austrália. A penetração de fontes brasileiras nesse distribuidor ainda é pequena. Isso acontece, em certa medida, pelos rígidos critérios de seleção para o estabelecimento de parcerias, diferentemente de outros revendedores que surgiram depois, como a T-26 (na década de 1990) e MyFonts (na década de 2000) com estruturas mais modestas e políticas mais abertas para a inclusão de novos tipos com diferentes propostas estéticas.

Paralelamente a essas iniciativas pioneiras, algumas empresas de maior tradição tipográfica, como a Monotype Corporation, a Linotype GmbH e a International Typeface Corporation (ITC), migraram para a nova realidade digital, reprojetoando seu acervo de fontes para os novos formatos, mantendo também uma posição privilegiada no fornecimento desses produtos. Pelo fato dessas empresas possuírem os direitos intelectuais de grande parte dos tipos “clássicos”, passaram a apostar muito mais no licenciamento de famílias tipográficas que já obtinham bastante demanda por parte dos designers gráficos na era pré-digital do que no desenvolvimento de tipos de desenho inédito. Por outro lado, essas empresas passaram a comercializar também alguns tipos desenvolvidos já na era digital, por designers de todo o mundo, sendo alguns deles brasileiros, como veremos adiante, no Capítulo 3.

A história dessas empresas na era digital passou por uma série de fusões e mudanças de nome. Em 1986 a ITC comprou a Letraset – empresa que ficou mundialmente conhecida pelo fornecimento de letras transferíveis. Em 1999, a Monotype Corporation foi comprada pela multinacional Agfa-Compugraphic, mudando seu nome para Agfa Monotype. Logo depois, em 2000, a Agfa Monotype incor-

porou a ITC. Em 2004 foi novamente comprada pela mega-corporação norte-americana de investimentos de capitais TA Associates, mudando de nome mais uma vez para Monotype Imaging. Em 2007 a nova Monotype Imaging comprou também a Linotype GmbH. Com isso, essas três empresas tradicionais finalmente se tornaram parte de uma mesma corporação, embora continuem mantendo suas marcas e sedes individuais nos Estados Unidos e na Alemanha.

Em pouco tempo, centenas de outras fundições digitais independentes viriam a surgir em todo o mundo, ampliando consideravelmente a quantidade de tipos de desenho inédito fornecidos para licenciamento e uso pelos designers gráficos.

2.4 - A internet como meio de difusão de produtos

A distribuição comercial de tipos digitais em âmbito internacional teve início muitos anos antes da criação da internet, utilizando meios de comunicação tradicionais como o telefone e o correio. Mas sua implementação, aos poucos, fez com que a difusão da produção de designers de tipos independentes (incluindo os brasileiros) ganhasse outras proporções.

Embora a Internet tenha sido construída, inicialmente, com fins estritamente militares, é com sua difusão pelo mundo, fazendo uso da chamada Word Wide Web, que finalmente ganhou interesse público. A partir do ano de 1993, com a introdução do navegador Mosaic e, pouco depois, em 1994, com o Netscape Navigator 1.0, o compartilhamento de documentos hipermídia, contendo textos, imagens e sons, passa a ser utilizado em larga escala, por meio de conexões remotas entre computadores, utilizando as linhas telefônicas. A lógica do hipertexto e de seu sistema de navegação entre diferentes páginas por meio de hiperlinks, foi determinante para que essa disseminação fosse possível. No mesmo ano de 1994, diferentes serviços e produtos já seriam oferecidos, utilizando a rede mundial de computadores como mídia auxiliar.

É nesse novo contexto técnico que surgem fundidoras como as norte-americanas House Industries e T-26, publicando trabalhos experimentais de alta qualidade técnica e catálogos impressos que logo ganhariam o gosto de grande parte dos designers. Durante a segunda metade da década de 1990, as vendas de fontes aconteciam de maneira híbrida, utilizando a internet, o telefone e o correio convencional para entregas. As fundidoras apostavam no refinamento de seu material impresso, que viria acompanhado de disquetes com os arquivos para instalação.

Mas foi apenas no início da década de 2000 que o modelo de negócios baseado na Web começaria a dominar amplamente o mercado tipográfico. Com o aumento progressivo das velocidades de conexão e transmissão de dados, o comércio eletrônico, nesse âmbito, apresentaria algumas vantagens. Pelo fato de o produto final ser um arquivo eletrônico, este não sairia de seu meio original – os discos rígidos dos computadores. Tendo isso em vista, reduziu-se também o tempo de entrega. Pelo fato de os produtos não serem mais enviados pelo correio, mas por uma interface eletrônica, permitiu-se o download imediato. A facilidade e a velocidade das vendas puderam encontrar espaço para um fluxo de dados e de capitais em outras proporções. A divulgação dos produtos, também baseada na Web, reduziria sensivelmente os custos envolvidos, antes ancorados na publicação e envio de catálogos impressos.

No congresso da ATypI (Association Typographique Internationale) de 1999 foi anunciado o surgimento do distribuidor MyFonts, vinculado à sempre pioneira Bitstream, entrando em atividade na Web efetivamente em 2000. Apoiado no comércio eletrônico, o novo modelo apresentava algumas diferenças em relação aos demais. Várias fundições poderiam apresentar seus produtos em um mesmo espaço de vendas online, concorrendo diretamente entre si. Outra característica do MyFonts foi a abertura para diferentes propostas estéticas, muitas vezes antagônicas, pouco selecionando o que deveria ser publicado. Ofereciam um alto percentual de royalties para os designers e fundições, acima do padrão de mercado até aquele momento – o que possibilitou o surgimento de centenas de profissionais autônomos vendendo seus produtos sob uma nova marca, ao invés de vincular sua produção a uma fundidora já existente.

Quando nos referimos a uma nova marca, é importante ressaltar que grande parte das fundições digitais que vemos no mercado hoje não são necessariamente empresas. Em muitos casos, e especialmente nos países de economia ainda pouco desenvolvida, um designer de tipos cria sua própria “fundição” pessoal, assinando seus contratos de distribuição como pessoa física, mas apresentando seus produtos sob um nome fantasia que facilite a assimilação internacional. A fundição, nesses casos, nada mais é que um nome, uma marca, um domínio registrado na internet e um designer (ou um grupo de designers) com equipamentos e conhecimentos necessários para projetar e produzir fontes próprias.

Rapidamente muitas empresas e designers independentes se associaram a esse modelo de distribuição. Outros distribuidores anteriores ao MyFonts, como a FontShop, continuariam suas atividades em paralelo, embora com políticas de publicação mais conservadoras, apostando na imagem da alta qualidade técnica e estética de seus produtos. Pouco depois, em 2001, a Agfa Monotype (atual Monotype Imaging) lançaria sua loja eletrônica Fonts.com.

É importante notar que, mais do que simples mudanças pontuais na tecnologia envolvida na atividade do design e distribuição de tipos, bem como nos sistemas de comunicação, estamos entrando em um novo modo de organização de forças de mercado, ancorado nas interfaces digitais, que rapidamente estabelece sua própria lógica de funcionamento. Nesse sentido, Lévy aponta que,

Basta que alguns grupos sociais disseminem um novo dispositivo de comunicação, e todo o equilíbrio das representações e das imagens será transformado, como vimos no caso da escrita, do alfabeto, da impressão, ou dos meios de comunicação e transporte modernos. Quando uma circunstância como uma mudança técnica desestabiliza o antigo equilíbrio das forças e das representações, estratégias inéditas e alianças inusitadas tornam-se possíveis. Uma infinidade heterogênea de agentes sociais exploram as novas possibilidades em proveito próprio (e em detrimento de outros agentes), até que uma nova situação se estabilize provisoriamente, com seus valores, suas morais e sua cultura locais (LÉVY, 1993, p. 16).

A partir de meados da década de 1990 e, especialmente, da década de 2000, novas empresas se estabeleceriam, outras ampliariam seus catálogos de fontes disponíveis, utilizando a rede mundial de computadores como principal meio de negócios. Os grandes revendedores de fontes digitais se tornaram lojas virtuais, em

que se pode buscar, testar, comprar e baixar fontes licenciadas para uso em computadores pessoais. No que diz respeito às fontes em catálogos, a Web se tornou o principal meio de fluxo de dados e de capitais envolvidos nesse mercado. Devido à própria natureza dos arquivos digitais, de reprodução imediata e em número indeterminado de cópias, sem qualquer custo envolvido nessa tarefa, a comercialização de arquivos eletrônicos trouxe algumas vantagens em relação aos produtos físicos, bem como novos dilemas a serem solucionados, como a conseqüente disseminação de cópias ilegais.

2.5 – Crescimento da produção/comercialização

As facilidades da era digital trouxeram para a tipografia, assim como para outros campos de produção de bens culturais, uma maior democratização do conhecimento produtivo e uma conseqüente ampliação mercadológica.

Como vimos, com o surgimento das chamadas “fundições digitais” independentes abriu-se, a partir de meados da década de 1980, um novo campo de possibilidades. Nesse sentido, aparecem novos profissionais atuando no meio e em quantidade visivelmente maior que nas décadas anteriores à existência do computador pessoal (desktop PC) e das interfaces gráficas dessas máquinas.

Atualmente, o mercado internacional de tipografia digital é um nicho de atuação de designers que cresce visivelmente a cada dia. Com as facilidades de comunicação estabelecidas pelas novas tecnologias, os designers de tipos brasileiros passam a ter uma maior facilidade de se inserir num mercado que é global. Desse modo, faz sentido considerar alguns agentes que possibilitam a difusão de parte da produção brasileira nesse sentido, especialmente nos Estados Unidos e na Europa, onde a demanda pelo licenciamento de tipos inéditos é visivelmente maior do que em nosso mercado interno.

Se tomarmos como um exemplo o mercado de varejo (retail fonts), ou seja, o desenvolvimento e comercialização de fontes tipográficas de uso não-exclusivo

para diferentes profissionais em pequenas quantidades, vemos que o crescimento da produção dos designers desse segmento e suas conseqüentes implicações econômicas e culturais andam a um passo muito mais largo do que as análises críticas a esse respeito.

Observando o portal MyFonts.com – atualmente um dos maiores revendedores de fontes no mundo em termos de volume e que abarca uma grande quantidade de tipos feitos por designers brasileiros – pudemos levantar algumas informações relevantes em seu banco de dados público¹⁸.

No que diz respeito às fontes brasileiras distribuídas por esse canal de vendas, podemos observar um crescimento quantitativo considerável nos últimos 8 anos. Até o ano de 2009, o total de fontes nacionais disponíveis no MyFonts soma 662, o que demonstra que essa empresa norte-americana se tornou um importante agente na difusão de nossa produção tipográfica comercial de varejo em âmbito internacional. O ritmo da produção brasileira distribuída por seu canal de vendas online pode ser visto no gráfico a seguir:

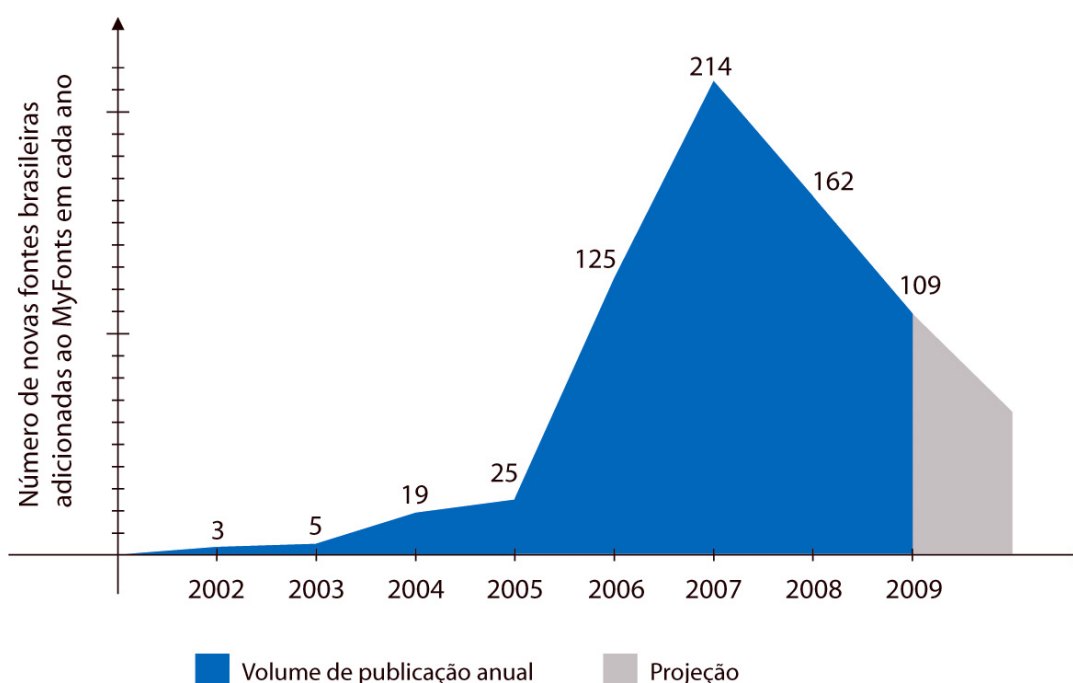


Figura 11 – Gráfico do ritmo de publicação de fontes brasileiras no revendedor norte-americano MyFonts.

¹⁸ Disponível em <<http://new.myfonts.com/search/brazil/fonts/>>. Último acesso em 10 jan, 2010.

É possível observar um crescimento progressivo no ritmo de publicação nacional entre 2002 e 2005 e uma aceleração visível entre os anos de 2006 e 2007, atingindo seu pico em um momento de superprodução geral da economia mundial. O ritmo sofreu uma desaceleração no ano de 2008 – momento marcado pela crise econômica global – e continuou decaindo em 2009. Com uma menor quantidade de capital circulando nos Estados Unidos e na Europa e com o crescimento qualitativo dos tipos oferecidos, o mercado internacional, conseqüentemente, se torna mais exigente.

Os fatores econômicos podem ajudar a compreender essa queda quantitativa nacional nos últimos 2 anos, embora ela possa ser explicada também, em grande parte, pela progressiva especialização da atividade do design de tipos no Brasil. Com uma maior difusão de conhecimentos específicos e com a qualificação dos especialistas na área ao longo da década de 2000, é previsível que o crescimento quantitativo continue sofrendo uma redução em seu ritmo no início da década de 2010, em benefício do crescimento qualitativo da produção nacional.

2.6 – A tipografia segundo padrões contemporâneos de produção e consumo

Tendo em vista as implicações sociais envolvidas na disseminação das novas tecnologias, faz sentido refletirmos aqui sobre alguns aspectos das redes de relações entre sujeitos e objetos/informações estabelecidas nas últimas décadas. Para isso, utilizamos formulações de Gilles Lipovetsky e Pierre Lévy, estabelecendo paralelos com as mudanças na indústria tipográfica.

2.6.1 – Paradigma hipermoderno

Com centenas novas fontes tipográficas sendo oferecidas todos os meses, há um problema de caráter prático: Como dar vazão a tamanha produção? Revendedores como MyFonts, que tem como foco uma variedade dissolvida de diferentes

públicos, optam por dar especial ênfase midiática aos tipos recém-lançados. Com isso, outros tipos tendem a cair em número de vendas, quando não no esquecimento, num fluxo constante de mecadorias-moda. Nesses casos, o caráter de projeto que tem em vista a permanência perde um espaço relativo, dando lugar ao efêmero e à satisfação imediata. Outros importantes revendedores como FontShop e Linotype, tendem a publicar uma menor quantidade de novas fontes em seus catálogos. Pelo fato de esses revendedores possuírem um considerável número de patentes das suas chamadas fontes “originais”, sob as marcas FontFont e Linotype Originals, respectivamente, estas tendem a reapresentar, nos veículos de comunicação com seus clientes, suas próprias fontes e as de um grupo seletivo de fundições associadas. Mesmo nesses casos, embora essa multiplicação ocorra de maneira menos extrema, a oferta de novos produtos também cresce progressivamente.

A atividade de conceber novas famílias tipográficas – que tradicionalmente sempre envolveu um longo tempo de desenvolvimento de projeto – , atualmente, já começa a sofrer os reflexos do novo ritmo do movimento na economia e dos modos de percepção nas relações sociais. Além disso, sendo as fontes tipográficas digitais arquivos organizados por meio de algoritmos, sua vida útil potencial é ilimitada, ao menos enquanto permanecerem em operação os dispositivos técnicos necessários para sua leitura. Entretanto, o tempo de vida percebido da maior parte desses produtos é sempre menor, pois cada uma dessas criações se insere numa indústria que precisa de atualização constante para reproduzir seu capital. Fontes criadas há pouco tempo são deixadas de lado em benefício de outras mais novas, num paradigma de renovação levado às últimas conseqüências.

Nesse sentido, não estaríamos mais em ruptura com a tradição, conforme o paradigma moderno, mas num processo de renovação constante daquilo que é disponibilizado no mercado. Desse modo, há uma contradição estabelecida entre o que a tecnologia pode nos oferecer em termos de estabilidade e o que o mercado espera para a manutenção do fluxo capitalista. Por outro lado, produtos vistos como “tradicionais”, não são propriamente descartados, pois continuam tendo grande procura. O que ocorre é um crescimento constante do banco de dados de fontes disponíveis para o uso, que já começam a atingir patamares quantitativos que impedem o conhecimento pleno dos designers acerca de tudo o que é produzido e

disponibilizado nesse sentido. O fato é que, embora com a rede mundial de computadores, tudo tenha atingido patamares internacionais, deixamos de lado os grandes projetos de reformulação global e passamos a valorizar os pequenos projetos de reformulação individual, valorizamos menos as ideologias universalistas e mais o pequeno discurso, que se insere, cedo ou tarde, nos mecanismos da sociedade de consumo. Nesse sentido, Lipovetsky inaugura o conceito do paradigma hipermoderno, segundo o qual,

Tudo se passa como se tivéssemos ido da era do *pós* para a era do *hiper*. Nasce uma nova sociedade moderna. Trata-se não mais de sair do mundo da tradição para ascender à racionalidade moderna, e sim de modernizar a própria modernidade, racionalizar a racionalização - ou seja, na realidade destruir os "arcaísmos" e as rotinas burocráticas, pôr fim à rigidez institucional e aos entraves protecionistas, relocar, privatizar, estimular a concorrência [...] A mitologia da ruptura radical foi substituída pela cultura do mais rápido e do sempre mais: mais rentabilidade, mais desempenho, mais flexibilidade, mais inovação. Resta saber se, na realidade, isso não significa modernização cega, niilismo técnico-mercantil, processo que transforma a vida em algo sem propósito e sem sentido. (LIPOVETSKY, 2004, p. 57)

Dessa maneira, a presença das contradições relativas ao modo com que o mundo contemporâneo se organiza devem ser levadas em consideração quando tratamos dos valores envolvidos na concepção, produção e difusão de novos produtos. Numa sociedade voltada cada vez mais para o que Lipovetsky chamou de *hiperconsumo* (2004, pp. 24-26) – um desdobramento do consumo de massa, estabelecido a partir das últimas décadas do século passado – , cresce a demanda por tipos para composição de textos voltados para uma diferenciação no aparecimento, em confluência com o movimento de fluxo acelerado das mercadorias. Esse novo paradigma do consumo é definido pelo autor como:

[...] um consumo que [...] se dispõe em função de fins e de critérios individuais e segundo uma lógica emotiva e hedonista que faz que cada um consuma antes de tudo para sentir prazer, mais que para rivalizar com outrem. O próprio luxo, elemento de distinção social por excelência, entra na esfera do hiperconsumo porque é cada vez mais consumido pela satisfação que proporciona (um sentimento de eternidade num mundo entregue à fugacidade das coisas), e não porque permite exibir status. (LIPOVETSKY, 2004, pp. 25-26)

Com isso, fica clara a ascensão do design que visa despertar aspectos emocionais das pessoas, na busca pelo prazer efêmero, que tende a levar em consideração particularidades do comportamento individual. Vivemos em momento no qual algumas dessas contradições começam a ser colocadas em cheque, tendo em vista a recente crise econômica internacional. Observando os tipos que ocupam posições privilegiadas nos rankings de mais vendidos, nos revendedores que tornam essa informação pública como FontShop e MyFonts, é possível especular que vivemos num momento peculiar em relação à diversidade de abordagens estéticas bem sucedidas. Talvez caiba as palavras de Aldus Manutius, fundidor visionário do final do século 15, que consideraria que tipos de bom desempenho podem ser também aqueles capazes de serem “apreendidos pelo coração” (GAUDÊNCIO JUNIOR, 2004, p. 27).

2.6.2 – A compressão do espaço-tempo e o presentismo

Aqui trataremos de um fenômeno contemporâneo abordado tanto por Pierre Lévy quanto por Gilles Lipovetsky. Ao consultar esses autores, pudemos notar que, em certo ponto do raciocínio, ambos tratam do mesmo fenômeno, apenas em diferentes perspectivas e com diferentes palavras. Tal fenômeno é chamado tanto por Lipovetsky quanto por Lévy de “presentismo”. Em outros momentos são utilizados também os termos “compressão do espaço-tempo” e “tempo real”, para se referir às mudanças acerca da realidade percebida, proporcionada pela aparente imediatez na era da informática em que vivemos.

Com o fenômeno da informática e da rede mundial de computadores, o fluxo de informações textuais ganha um modo de operação diferente das mídias analógicas/impressas. Enfatizado mais recentemente pelo fenômeno dos blogs e das redes sociais, cada sujeito passa a desempenhar, potencialmente, um papel de autor e pode influenciar opiniões e ações daqueles que lhe são, ao mesmo tempo, leitores e críticos, informados e informantes. A tipografia aplicada diretamente na Web ainda encontra sérias limitações se comparada com a gama de possibilidades

que temos no universo da impressão. Entretanto agenciamentos técnicos já estão sendo feitos no sentido de aumentar drasticamente essa gama de possibilidades.

Em suas primeiras décadas, o papel da Web sobre tipografia ainda é o de difusão de produtos/arquivos em larga escala. Em 2009, entretanto, já podemos ver ações efetivas no sentido contrário, da retro-alimentação – as fundições tipográficas, em comunicação com os desenvolvedores dos navegadores e empresas de tecnologia, pretendendo modificar o aspecto visual da Web.

Considerando os mecanismos de comunicação da rede mundial de computadores, com o surgimento do conceito de “tempo real”, a realidade percebida passaria a ser não mais reflexo de uma sucessão lógica de acontecimentos históricos, mas uma seqüência ininterrupta de momentos presentes. Ao invés de pretender abarcar todos os conhecimentos verdadeiros sobre um determinado assunto, a vocação das redes informáticas parece ser a de colocar o conhecimento operacional mais atual (e, portanto, sempre obsoleto) à disposição dos profissionais especialistas, bem como a de difundir informações para os chamados usuários, de acordo com os interesses desses especialistas. Uma relação de poder é criada entre aqueles que programam e aqueles que são programados. Mas esses limites de papéis não podem ser claramente estabelecidos, pois sempre será preciso utilizar um programa já concebido por outros para seguir adiante com a cadeia produtiva.

Fora do contexto altamente especializado, a maior parte dos indivíduos (os chamados usuários) permanece na base da pirâmide informática. Acerca da relação com o tempo e com o conhecimento, Lévy esclarece que:

A noção de tempo real, inventada pelos informatas, resume bem a característica principal, o espírito da informática: a condensação no presente, na operação em andamento. O conhecimento de tipo operacional fornecido pela informática está em tempo real. Ele estaria oposto, quanto a isso, aos estilos hermenêuticos e teóricos. Por analogia com o tempo circular da oralidade primária e do tempo linear das sociedades históricas, poderíamos falar de uma espécie de implusão cronológica, de um tempo *pontual* instaurado pelas redes de informática. (LÉVY, 1993, p. 115, itálico do autor)

Em uma sucessão de estímulos imediatos, o problema da acumulação de informações dá lugar ao problema da seleção de informações de interesse. Se analisarmos o desenho tipográfico como um discurso visual, poderemos dizer que ele tem a vocação para enfatizar significados sugeridos em um texto. A forma das letras teria a potencialidade de construir significados, de acordo com os repertórios visuais coletivos, na conjunção entre conteúdo visual e conteúdo verbal num contexto pragmático.

Considerando os novos modos de articulação das informações no mundo contemporâneo e a efemeridade das relações entre os sujeitos e os objetos, ou mesmo entre os sujeitos e seus próprios desejos, a capacidade formal intrínseca de um desenho tipográfico de atrair a *atenção* para si pode ser, em grande parte dos casos, um importante elemento para que uma leitura efetiva aconteça. Nesse contexto técnico-cognitivo, a lógica do espetáculo parece encontrar um caminho aberto para se manifestar. Nesse sentido, aquilo capaz de atrair o foco perceptivo de um número maior de leitores, por meio de um input passional, tende a funcionar melhor (no sentido da comunicação efetiva) do que uma abordagem baseada em uma sucessão de argumentos racionais.

Podemos entender a atenção ou o foco perceptivo como uma atitude cognitiva por meio da qual concentramos nossa atividade psíquica sobre um determinado estímulo, no caso, visual/verbal. Esse estímulo pode gerar uma sensação, uma representação, um desejo, e por fim, fazer com que o leitor/visualizador elabore conceitos. Desse modo, podemos dizer que, de modo geral, a atenção parece ter a habilidade de criar a própria consciência. A capacidade de seleção e exclusão perceptiva do ser humano é sabida, embora muitas vezes subestimada. No contexto técnico do tempo real da informática, a memória imediata costuma ser mais estimulada e requisitada do que a memória de longo prazo. Que tipos de questões poderão se formar a partir desse modo de operação já é tarefa para os psicólogos cognitivos.

As noções de tempo real e compressão do espaço-tempo são compartilhados tanto por Pierre Lévy, no estudo do que chamou de tecnologias da inteligência, quanto por Gilles Lipovetsky, em sua reflexão sobre os fenômenos da sociedade

contemporânea. A aceleração das relações sociais estabelece um novo ritmo de produção para o novo século. A produção de tipografia digital, como campo renovado de atuação do design, se instalou justamente em meio a essas mudanças.

2.7 – Algumas tendências projetuais contemporâneas

A difusão do design de tipos como uma atividade profissional foi sensivelmente ampliado por meio das novas tecnologias. E no bojo desta nova realidade destacam-se aspectos que caracterizam tendências projetuais contemporâneas.

Um primeiro aspecto diz respeito a dois modos de atuação profissional: o design de tipos em catálogo e o design de tipos sob encomenda. Evidentemente, ambas as abordagens já existiam antes da tipografia digital, mas com ela ganham outras proporções, ou seja, passam a ser facilitadas e a contar com um número consideravelmente maior de profissionais atuantes.

Outros aspectos dizem respeito a tendências morfológicas, que foram possibilitadas ou ampliadas pelo uso dos computadores e dos arquivos codificados digitalmente, bem como por novas teorias e proposições estéticas.

Uma das tendências morfológicas se caracteriza pela multiplicação de variações de um alfabeto em termos de peso, inclinação, largura, ocorrência com ou sem serifa etc., apontando para o desenvolvimento das *superfamílias tipográficas*.

Uma outra tendência morfológica diz respeito a novas caracterizações estilísticas. Com a grande produção e com os revendedores de fontes digitais, a variedade de abordagens projetuais de novos tipos nunca foi tão diversificada, tornando sua categorização bastante complexa. Os antigos modelos classificatórios baseados da tradição da tipografia do livro impresso tendem ser insuficientes para compreender a cultura visual contemporânea. Com as possibilidades intrínsecas ao hipertexto, a organização desses bancos de fontes passam a abarcar também a linguagem natural, baseada em palavras-chave de busca. É o que acontece de fato

em sites de comércio eletrônico de fontes como o MyFonts, a FontShop e a Fonts.com (Monotype Imaging), que arbitram sobre suas próprias categorias, mas também permitem buscas por palavras determinadas pelo usuário, bem como pelos designers de tipos no momento da publicação de suas fontes. Para fins de análise, esse modo de operação, em conjunção com a liberdade projetual dos designers de tipos, torna uma classificação fechada tarefa bastante complexa, se não impossível.

A partir dos questionamentos acerca do paradigma moderno, diferentes referências estilísticas são freqüentemente misturadas em um mesmo desenho tipográfico, com um nível de liberdade conceitual que hoje vemos com certa naturalidade, mas que há algumas décadas atrás provavelmente não teriam a mesma aceitação dentro do repertório visual da sociedade ocidental. Esse nível de liberdade de criação fez com que começasse a aparecer um número cada vez maior de famílias tipográficas que não se enquadram perfeitamente em quaisquer das classificações canônicas, gerando um problema prático para uma indexação eficiente dessas produções em catálogos de fontes digitais. Sobre esse tema, Phil Baines afirma que:

Hoje, tipos novos e incomuns são a maioria e o ritmo de fabricação é frenético. [...] Em termos de classificação, isso se apresenta como um pesadelo tanto prático quanto filosófico. Enquanto alguns escritores possam questionar até mesmo o direito de existência de muitos desses novos tipos, o propósito de qualquer sistema de classificação é registrar a prática real e mostrar o sentido desta. Os sistemas baseados em Vox não mais refletem o que está acontecendo no 'grande mundo mau' do uso tipográfico. (BAINES, 2002, p. 47, tradução nossa¹⁹).

Neste quadro ganham peso os tipos que apontam para a simulação da escrita manual, assim como os tipos que apresentam uma imprecisão planejada. É importante ressaltar que não temos aqui, qualquer pretensão de estabelecer um novo quadro de classificação para a produção tipográfica contemporânea, mas apenas ressaltar uma realidade do mercado.

¹⁹ Citação original em inglês: Today, new and novelty typefaces are in the majority, and the pace of manufacture is frenetic. [...] In terms of classification this presents both a practical and a philosophical nightmare. While some writers may question the right of many new typefaces even to exist, the purpose of any classification system is to record actual practice, and try to make sense of it. Vox-based systems no longer reflect what is happening in the 'big bad world' of type usage. (BAINES, 2002, p.47)

2.7.1 – Fontes em catálogo²⁰ e fontes sob encomenda

Um dos principais modos de atuação dos designers de tipos digitais é o desenvolvimento de novos desenhos de alfabetos e produção de fontes, visando à comercialização não-exclusiva de licenças de uso para terceiros. Essa é a abordagem que chamamos aqui de fontes em catálogo. Nesse sentido, com certa frequência, o processo de trabalho do designer de tipos se dá de uma maneira diferente do que estamos acostumados na programação visual, pois nem sempre se tem um briefing gerado a partir de um problema pontual de um cliente. Em muitos casos, ao contrário, as diretrizes iniciais de um projeto podem ser delimitadas pelo próprio designer, seja com a intenção de gerar tipos que funcionem para uma determinada situação hipotética, seja para gerar novas possibilidades gráficas a partir de uma lacuna ou uma tendência de mercado identificada.

Os fatores que motivam os projetos de novos tipos podem ser dos mais diversos. Alguns são movidos por um resgate histórico, outros por uma razão pragmática de uso, outros tendem para a manifestação de uma expressão gráfica pessoal específica, entre tantas outras razões possíveis. Mas independente dos fatores motivadores, o que são gerados, por fim, são novos insumos que podem ser utilizados por outros designers que queiram dar aos seus trabalhos um caráter visual particular, de acordo com as características semânticas e pragmáticas de seus projetos. Dentro dessa abordagem, os designers de tipos desenvolvem produtos inéditos e os disponibilizam em seus catálogos, para o uso de outros profissionais, a partir da aquisição de licenças de uso. Essas aquisições podem ser feitas diretamente com as fundições digitais, ou com seus revendedores.

Vale salientar que, atualmente, o mercado de licenciamento de fontes no Brasil ainda é bastante pequeno se comparado com os países centrais da economia. Isso se dá tanto por questões econômicas quanto culturais. A ausência de uma

²⁰ Utilizaremos o termo “fontes em catálogo” para nos referirmos àquelas fontes disponibilizadas nas chamadas *font libraries* (bibliotecas de fontes) de diferentes fundições digitais para uso não-exclusivo de diferentes compradores ao redor do mundo. Na língua inglesa, elas também são muito frequentemente chamadas de *retail fonts* (fontes de varejo). Entretanto, devido ao valor pejorativo muitas vezes implicado na palavra varejo, em português, associado popularmente a produto barato e de baixa qualidade, preferimos evitar esse termo, na medida do possível. Para fins de categorização, “fontes em catálogo” nos parece mais adequado para que permaneçamos no âmbito semântico correto.

tradição no design de tipos no Brasil pode ajudar a explicar o motivo pelo qual pouco se conhece a respeito dessa atividade projetual. Algumas iniciativas de exploração de mercado interno para fontes em catálogo já foram realizadas por grupos pioneiros, ao longo da década de 1990, como veremos adiante, no Capítulo 3. Entretanto, poucas dessas iniciativas persistiram por muito tempo e, atualmente, a aposta no mercado internacional parece ser o caminho seguido pela maioria dos designers de tipos brasileiros.

Para entender esse modo de abordagem projetual é importante notar que, aquilo que sustenta esse mercado – que também podemos chamar de fontes de varejo – é a comercialização direta ou indireta desses arquivos digitais (a partir das licenças de uso), que podem ser instalados em computadores e utilizados com algumas restrições. Por não depender de uma encomenda externa, esse tipo de abordagem se tornou um campo aberto, tanto para projetos com características visuais conservadoras, quanto para caminhos mais experimentais no design de tipos, permitindo abarcar todos os nuances possíveis entre os dois extremos. Nesse sentido, independentemente dos conceitos difundidos sobre o que configura uma família tipográfica de boa qualidade, assim como das motivações e intenções dos designers de tipos, quem decide o que deve ser utilizado, em última instância, são os profissionais usuários dessas fontes oferecidas.

Para o designer de tipos oferecidos em catálogo, a relação de controle sobre seu projeto termina no momento da comercialização. Assim, mesmo que uma determinada família tipográfica seja desenvolvida com intenções de uso bem delimitadas e explicitadas, a perda do controle é inevitável, a partir do instante em que seu uso efetivo é realizado por outros profissionais com liberdade criativa. Portanto, o número de utilizações possíveis de uma família tipográfica, disponibilizada nesse mercado, tende ao infinito. Do mesmo modo, a concretização do uso, em projetos gráficos específicos, pode gerar novos insights para seu criador original, numa relação de mútua troca simbólica/cognitiva entre os designers de tipos e os designers gráficos.

É importante salientar que, na tipografia digital atualmente encarada como produto de software e, portanto, de reprodução potencialmente infinita, o retorno comercial por parte dos designers de tipos se dá em função da comercialização das licenças de uso das fontes, segundo algumas convenções internacionais adotadas pelas chamadas “fundições de tipos digitais” e seus revendedores. Assim, em termos gerais, os direitos intelectuais sobre uma fonte digital permanecem com seu autor, que concede aos seus clientes os direitos de uso não-exclusivos (no caso das fontes de varejo), ou exclusivos (no caso de grande parte dos projetos feitos sob encomenda). Esse modelo de negócios permite a sustentação da produção tipográfica profissional em âmbito internacional. Os termos das licenças de uso costumam variar entre diferentes fundições digitais, mas em termos gerais envolvem um número determinado de computadores em que uma fonte deverá ser instalada. No caso de grandes corporações, com uma grande rede de máquinas e de usuários, é comum adquirir licenças adicionais, proporcionais à quantidade necessária estimada. Em fontes comerciais, por motivos óbvios, costuma ser vetado o compartilhamento ou redistribuição dos arquivos para terceiros (com algumas exceções para gráficas e bureaus de impressão). Em termos gerais costuma ser vetada a modificação na programação das fontes, a não ser quando o texto é convertido em curvas e passa a se configurar como um objeto gráfico vetorial, como no caso de logotipos e outros letreiramentos derivados.

Com a impossibilidade de controle sobre o uso, os designers de tipos dependem fundamentalmente das boas práticas de seus clientes, no sentido de entender e respeitar as licenças de uso das fontes comerciais adquiridas em comum acordo. Como as leis de direito autoral variam consideravelmente entre diferentes países, em geral se leva em consideração a Convenção de Berna²¹ – um acordo de colaboração assinado pelos governos da maior parte dos países do mundo, ainda em 1886.

Outro modo de atuação nessa área diz respeito aos tipos desenvolvidos a partir de uma encomenda externa, ou seja, projetos de novas famílias tipográficas em que se tem em vista um problema pontual de um terceiro. Com a democrati-

²¹ Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Convenção_da_União_de_Berna> Último acesso em 20 dez, 2009.

zação produtiva nas últimas décadas, é possível observar também um crescimento considerável no que diz respeito às fontes feitas sob encomenda, embora não tenham sido encontrados dados conclusivos para validação dessa hipótese. Os clientes, nesse caso, podem ser escritórios de design e branding, editoras, empresas desenvolvedoras de software, entre outras que utilizam a tipografia como diferencial competitivo em relação aos seus concorrentes. Nesses casos, é bastante comum a encomenda de desenhos tipográficos exclusivos para uso de uma determinada corporação ou produto em sua identidade visual. A percepção da diferença no projeto e de sua singularidade visual, nesses casos, costuma ser fundamental. Como exemplos de famílias tipográficas exclusivas que são referências internacionais recentes, podemos citar a Xerox Sans (2007), desenvolvida pelo escritório inglês Fontsmith para a nova identidade visual da Xerox, composta por 27 fontes ao todo, com variações de pesos, larguras e inclinações; a família Prelude (2009), desenvolvida pela FontBureau, de Boston, para o novo sistema operacional dos telefones móveis da Palm; a família Xbox 360 (2005), desenvolvida para a identidade visual e interface gráfica do videogame de mesmo nome, da Microsoft, pela norte-americana Ascender Corporation.

Como exemplos de projetos multinacionais nesse sentido, que tiveram participações efetivas de designers brasileiros, podemos citar: A recente família Toyota (2008-2009), desenvolvida para a identidade visual da empresa japonesa homônima pela Dalton Maag (DaMa), de Londres, com a participação do brasileiro Fabio Haag. Outro exemplo recente é o desenvolvimento da fonte tipográfica Unity (2009), pelo brasileiro Yomar Augusto, para aplicação exclusiva nos materiais esportivos da Adidas durante a Copa do Mundo de 2010.

Nesses casos, o modo de trabalho do designer de tipos se aproxima dos métodos de trabalho difundidos na prática da programação visual. Parte-se de uma encomenda externa, com critérios projetuais delimitados por uma situação de uso pontual. Nesses casos, o profissional tende a ter um maior controle sobre o uso final de seus tipos projetados, por ser estabelecida, com bastante frequência, uma relação próxima entre o projetista das fontes e aquele que irá aplicá-las, seja num projeto de identidade visual, num projeto editorial, num projeto de sinalização, ou numa interface gráfica digital.

A demanda por esse modo de ação projetual no Brasil está em franco crescimento, embora aquém, em termos quantitativos, em relação a outros países com maior tradição tipográfica e maior poder econômico. Alguns exemplos de fontes brasileiras feitas sob encomenda para o mercado interno poderão ser vistas no Capítulo 3 dessa dissertação.

2.7.2 – As superfamílias tipográficas

A ampliação das variáveis de peso, largura, inclinação e estilo em uma família tipográfica já há algum tempo não é uma novidade. Um pioneiro nesse sentido foi o suíço Adrian Frutiger, quando desenvolveu sua família sem serifa Univers, publicada pela extinta fundição Deberny & Peignot, em 1957. A Univers continha originalmente 21 fontes (atualmente são 63 ao todo), combinando diferentes pesos (6 variáveis), larguras (6 variáveis) e inclinações (2 variáveis). Frutiger criou também um sistema numérico próprio para a nomenclatura de suas fontes, mas, talvez pelo alto nível de abstração, este último não foi adotado em larga escala em outras famílias semelhantes no mercado. O grande rigor técnico e estético da família Univers fez com que ela permanecesse entre as mais populares até os dias atuais – um trabalho que ultrapassou os limites do seu tempo.

Outro ator que contribuiu bastante para o surgimento de grandes famílias tipográficas (em número de fontes) foi holandês Gerrit Noordzij, quando criou seu conhecido cubo de interpolação (NOORDZIJ, 2005), baseado em suas teorias sobre a origem da forma tipográfica nos diferentes tipos de penas caligráficas, conforme a figura a seguir.

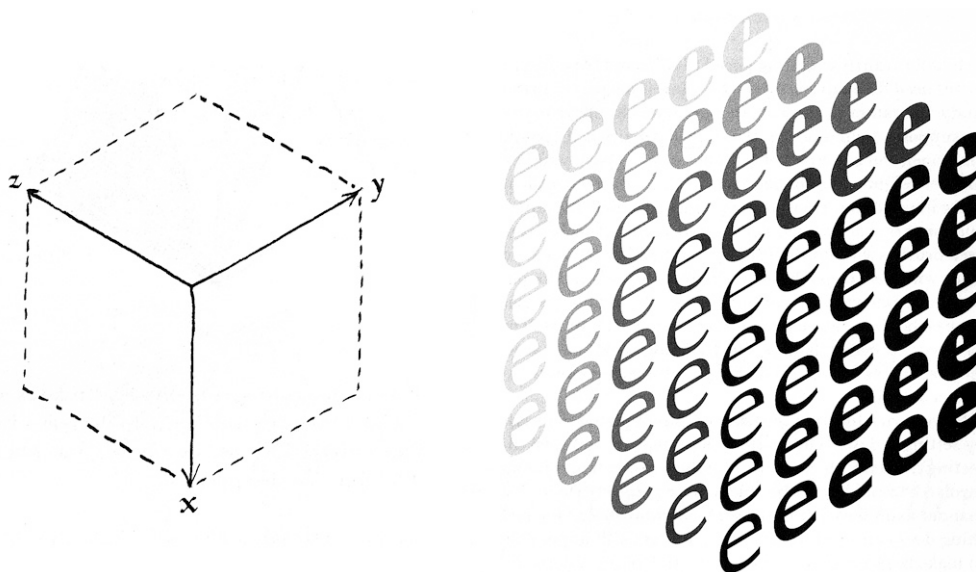


Figura 12 – Cubo de interpolação de Noordzij, à direita, e os eixos x, y, z, à esquerda.

Seu modelo proposto considera as variações de peso e contraste, de acordo com as partes grossas e finas da pena de ponta chata. O eixo-x representa as variações de espessura na parte fina da pena (traços horizontais), enquanto o eixo-y representa as partes grossas (traços verticais). O eixo-z do cubo representa a interpolação entre os diferentes resultados possíveis, variando, portanto, tanto os traços finos quanto os grossos. Noordzij e suas teorias exerceram (e ainda exercem) uma forte influência nas principais escolas de design de tipos no mundo. Dois exemplos de designers de grande reconhecimento internacional que seguem um caminho semelhante são os também holandeses de Peter Biřak, criador da fundiçao Typotheque, e Lucas de Groot, responsavel pela fundiçao Lucas Fonts. Ambas sao mundialmente conhecidas pela sua excelencia como fornecedoras de extensas familias tipograficas.

O conceito de superfamilia (superfamily), como ficou conhecido na comunidade tipografica internacional, diz respeito a um conjunto de fontes lançadas sob uma mesmo nome/marca comum e que sao combinadas em diferentes familias tipograficas, com diferentes classes estilisticas. Fontes pertencentes a uma superfamilia costumam ter variaçoes nao apenas em peso, inclinaçao, largura e tamanhos oticos, mas tambem em outras caracteristicas formais, como a presenç;a ou nao de serifas e o contraste fino/grosso. Possuem caracteristicas de design comuns que

permitem com que elas sejam vistas como parte de um mesmo conjunto e que possam funcionar juntas, harmonicamente, em um mesmo objeto gráfico. As primeiras manifestações dessa tendência são creditadas a Lucian Bernhard e Jan van Krimpen (LO CELSO, 2000), com a família Romulus, desenvolvida a partir de 1930.

Na tipografia digital, um dos primeiros projetos envolvendo o conceito de superfamília foi a Lucida, criada a partir de 1984, por Kris Holmes and Charles Bigelow. O sistema completo envolve as famílias básicas Lucida (com serifa), Lucida Sans, ambas com diferentes pesos, itálicos e versões condensadas. Mas ainda podemos encontrar outras famílias derivadas com diferentes estilos, tais como Lucida Sans Typewriter, Lucida Console, Lucida Grande, Lucida Casual, Lucida Handwriting, Lucida Calligraphy, Lucida Blackletter, Lucida Fax e Lucida Bright.

Como outro marco importante no desenvolvimento dessa abordagem, podemos citar a superfamília Rotis, projetada por Otl Aicher em 1988. Nesse sistema complexo de formas inter-relacionadas, Aicher dividiria as famílias em quatro grupos: Sans (Grotesque), Semi-sans (Semi-grotesque), Semi-serif (Semi-antiqua) e Serif (Antiqua). Embora inovador e visionário, o projeto parece permanecer inacabado como sistema. Tanto a Rotis Sans quanto a Rotis Semi-sans possuem as faces Light, Light Italic, Regular, Italic, Bold e Extra-bold; enquanto a Rotis Serif possui as faces Regular, Italic e Bold, e sua versão Semi-serif apenas Regular e Bold.

Atualmente, o maior sistema tipográfico (em número de fontes) disponível no mercado profissional é a superfamília Thesis (1994-2000), criada pelo designer holandês Lucas de Groot. Trata-se de um sistema que foi composto inicialmente por 3 famílias – TheSans, TheMix e TheSerif. A primeira é uma família sem serifa, enquanto a última, sua versão serifada. A família intermediária – TheMix – é uma construção híbrida entre os dois desenhos. Cada uma delas possui 8 pesos romanos e seus respectivos itálicos, totalizando 48 fontes.

Posteriormente a superfamília foi sendo ampliada e atualmente conta também com as famílias TheSans Condensed, TheSans Hair, TheSans Office, TheSans Mono, TheSans Mono SemiCondensed, TheSans Mono Condensed, TheSans Mono Office, TheSans Mono Condensed Office, TheSans Typewriter, TheMix Condensed,

TheMix Office, TheMix Mono e TheSerif Office. Ao todo, a superfamília Thesis possui mais de 300 fontes distintas.



Figura 13 – Diagrama ilustrativo do sistema Thesis original (1994), de Lucas de Groot, com as famílias TheSerif, TheMix e TheSans em seus diferentes pesos.

Lucas de Groot ficou conhecido no Brasil após ter participado, na equipe liderada por Erik Spiekermann, do projeto de uma família tipográfica exclusiva para o jornal Folha de S.Paulo, desempenhando um papel importante em nossa história recente.

Esses e outros atores em muito influenciaram outras menores fundições independentes, fazendo com que uma grande gama de variáveis em uma família tipográfica, aos poucos, se tornasse desejável para os designers utilizadores de fontes. Mesmo que, em boa parte dos casos da produção independente, possa se questionar quanto eles se caracterizam adequadamente no modelo de superfamílias, o fato é que o fenômeno de percepção coletiva do que é desejável em um grande sistema tipográfico torna-se cada vez mais complexo.

Observando a lista de fontes mais vendidas no revendedor MyFonts²², podemos notar reflexos desse pensamento até mesmo em tipos voltados somente para uso em títulos e textos de curta leitura, como o da superfamília display Aviano, projetada pelo norte-americano Jeremy Dooley. Em sua primeira versão serifada (2007), a Aviano possui 4 pesos; na Aviano Sans (2007) – sua versão sem serifa que mantém o mesmo esqueleto – foram projetados 5 pesos. Posteriormente ainda foram projetadas a família Aviano Slab (2007), com serifas quadradas, a Aviano Serif (2008), semelhante à primeira Aviano, porém com serifas menores e contraste fino/grosso menos acentuado e, mais recentemente a Aviano Didone (2009), com

²² MyFonts Best Sellers. Disponível em: <<http://new.myfonts.com/bestsellers/>> Acessado em 25/08/2009.

grande contraste e serifas retas. Considerando esse sistema de fontes display como mais um tipo de superfamília, vemos um total de 21 fontes ao todo, o que demonstra que o conceito não mais se aplica apenas às fontes voltadas para uso em textos de imersão, mas transcende às tentativas de enquadramento em um único modelo projetual.

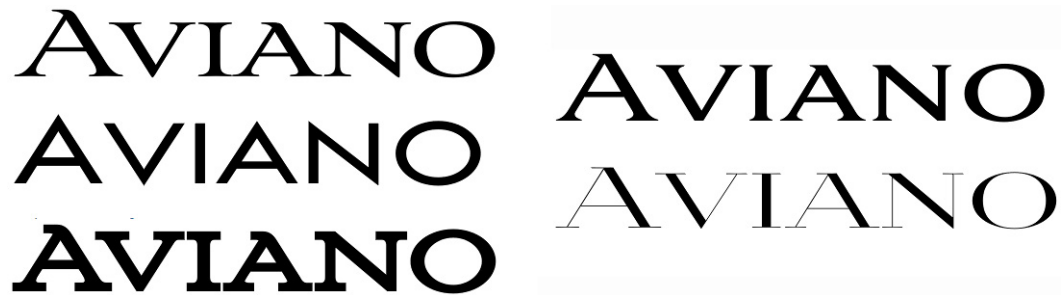


Figura 14 – Superfamília display Aviano, de Jeremy Dooley, em algumas de suas fontes. À esquerda: Aviano Regular, Aviano Sans Regular e Aviano Slab Regular. À direita: Aviano Serif Regular e Aviano Didone Regular.

Como exemplos de famílias tipográficas brasileiras com grande variação de pesos e estilos, podemos citar o sistema Elementar (ilustrado a seguir), projetado pelo carioca Gustavo Ferreira, e atualmente distribuído pela Typotheque, e a família Beret, projetada pelo paulista Eduardo Omine e distribuída pela Linotype. Ambos os projetos serão tratados com maiores detalhes no Capítulo 3 dessa dissertação.



Figura 15 – Um exemplo de superfamília tipográfica brasileira: Sistema Elementar, de Gustavo Ferreira, projetado inicialmente para leitura em telas de baixa profundidade de cor (1 bit).

2.7.3 – Potencialidades estilísticas abertas pela tecnologia digital

Como citamos anteriormente, com as novas tecnologias dos computadores e com as propriedades materiais não sendo mais um elemento limitador da fabricação de novos tipos, uma ampla gama de novas possibilidades técnicas e estéticas foram abertas. Foi nesse contexto que se inseriram fundições digitais como a Emigre, conhecida nas décadas de 1980 e 1990 pelos seus tipos, ora voltados para uma adequação técnica às novas mídias, ora propondo soluções estéticas questionadoras. Com uma produção bastante prolífica durante esse período, designers como Zuzana Licko e Jonathan Barnbrook difundiram suas fontes pelo mundo com designs de bastante presença visual, tanto no que diz respeito às fontes para texto de imersão, quanto em relação às fontes display. Com a edição da revista da Emigre, puderam influenciar vários outros designers no intuito da experimentação formal, amplamente facilitada pela tecnologia.

Numa linha semelhante se inseriu, em 1994, a fundição digital T-26, do designer Carlos Segura, incorporando em seu catálogo tipos ainda mais experimentais em termos morfológicos, criados por diferentes designers. De acordo com Segura:

Naquele tempo, era difícil encontrar tipos experimentais sem ter que fazer uma busca extensa, ou desenhando você mesmo seu tipo. Então nos focamos num plano de construir uma comunidade de designs globais, a partir de origens que estavam sendo ignoradas, tais como novos talentos emergentes e estudantes. [...] Nós tentamos coisas novas. Quando você faz isso, o risco de falhar é maior, e a maioria não quer seguir nesse caminho. [...] (SEGURA In: EARLS, 2002, p. 85, tradução nossa²³)

A essas iniciativas específicas de mercado, se alia ainda a produção de designers de estilo desconstrutivo como David Carson que, embora nunca tenha sido designer de tipos, influenciou uma geração no sentido dos questionamentos estéticos acerca da legibilidade.

²³ Citação original em inglês: At the time, it was difficult to to find experimental type without going through an extensive search, or drawing it yourself, so we focused on a plan to build a community of global designs from sources that were being ignored, such as new up-and-coming talents and students. [...] We try new things. When you do that, the risk of failure is greater, and most are unwilling to go down the road. [...] (SEGURA In: EARLS, 2002, p. 85)

Além dessas iniciativas particulares, podemos dizer que o desktop publishing possibilitou um nível de experimentação formal sem precedentes. Durante a década de 1990, em especial, em muitos casos a precisão formal dá lugar a exploração de potencialidades dos novos softwares de produção. As curvas vetoriais de Bézier atualmente possibilitam um número quase ilimitado de curvas em um arquivo de fonte, com alto nível de precisão. Com a superação dessas limitações, alguns designers de tipos se sentem estimulados a simular outros meios de produção, tais como as idiossincrasias da escrita manual e as imprecisões deixadas pela impressão de baixa tecnologia. Esse contexto técnico dá abertura também à estética da sujeira (grunge²⁴), ou ainda a erros simulados através de programação de dados. Essas tendências podem ser observadas no que diz respeito ao desenvolvimento de tipos display, onde a liberdade de experimentação formal se faz muito mais presente do que no caso dos tipos para texto de imersão.

Com o grande número de fontes existentes, num mercado global de fácil acesso e sem muitas regras rígidas, outras tendências projetuais/morfológicas poderiam ser observadas. Nos ateremos aqui apenas a duas que pudemos identificar como sendo mais recorrentes no mercado de fontes em catálogo, disponíveis em alguns dos principais distribuidores mundiais.

2.7.3.1 – Tipos que simulam a escrita manual

Como o próprio título sugere, essa categoria de fontes se caracteriza pela simulação das estruturas formais presentes na escrita manual. É bastante comum encontrarmos tipos dessa natureza classificados como “Script”, “Handwriting” e “Calligraphy”, apenas para citar os termos mais utilizados em diferentes bibliotecas de revendedores de tipos digitais. Trabalhos acadêmicos recentes, como o do autor Fabio Pinto Lopes de Lima (que assina seus projetos como Fabio Lopez), se debruçam sobre a questão, levando em consideração questões construtivas como ferramenta, suporte e substância corante, bem como o movimento do traço.

²⁴ Embora o conceito de “grunge” seja ainda pouco delimitado, nos referimos a ele por ter se tornado um termo amplamente adotado pelo mercado. Trata-se, aqui, da incorporação da sujeira como um elemento constitutivo nas formas tipográficas.

Em alguns casos, essa simulação está associada à perícia manual, ao rigor do treinamento caligráfico e à ornamentação, em outros, à imprecisão do gesto do não-especialista, ou mesmo ao erro intencional do calígrafo. Em relação a esse último caso, Lima sugere que:

No ambiente digital – onde a precisão da tecnologia de reprodução é ainda mais impressionante – a estratégia adotada para a representação dos valores humanos é justamente a busca pelo que se opõe à principal característica do meio: a precisão. [...] A imprecisão (forjada ou autêntica) passou a constituir um valor representativo do universo da caligrafia, ou seja, a imperícia técnica acabou transformando-se em uma característica marcante da atividade (LIMA, 2009).

Vale ressaltar que, por maior que seja o treinamento do especialista, a imprecisão é uma das características que particularizam a escrita manual (ou caligrafia, utilizando a categorização de Lima). Em oposição a ela estaria a tipografia tradicional e sua reprodução seriada e mecanizada/automatizada. Numa época em que quase tudo pode ser reproduzido com perfeição, a busca por características que simulem as limitações humanas parecem estar presentes em uma boa parte da produção de tipografia digital contemporânea.

Atualmente, esse tipo de abordagem é facilitado, em primeiro lugar, pela virtualização das métricas tipográficas. Na tipografia digital as linhas que definem o início e o final de cada caractere (sidebearings) passam a ser virtuais, podendo estar posicionadas, inclusive, em um espaço negativo em relação ao desenho da letra. O mesmo acontece com o kerning, que passa a ser não mais um corte em uma peça metálica, mas um espaço positivo ou negativo programado para uma determinada combinação específica de letras, na qual a métrica regular não pode solucionar os problemas de espaçamento óptico. Isso abre caminho, por exemplo, para uma facilitação no design de tipos cursivos de ligação direta entre caracteres, sem maiores limitações técnicas, pois uma forma pode se superpor a outra nos programas de edição de texto.

Na escrita manual, é sabido que uma letra real nunca é exatamente igual à outra, do mesmo modo como acontece com as ligações entre letras que, frequentemente, também possuem suas particularidades. A simulação dessas carac-

terísticas é facilitada, atualmente, pelas possibilidades do formato OpenType. Utilizando esse tipo de arquivo de uso, uma série de comportamentos podem ser programados no momento de sua produção, tais como: substituições automáticas e discricionárias de determinados pares de caracteres por ligaturas; substituições de glifos principais por glifos alternativos; substituições por letras caudais; e até mesmo níveis mais sofisticados, como substituições contextuais no momento da digitação, de acordo com uma determinada gama de combinações de caracteres pré-programadas.

Nos últimos anos da década de 2000, podemos observar uma proliferação cada vez maior de fontes dessa natureza em fundições digitais e seus revendedores, muitas delas obtendo ampla aceitação comercial. Dois exemplos brasileiros desse modo de abordagem são a fonte Fake Human, de Yomar Augusto, ainda não comercializada; e a família Maryam (ilustrada abaixo), de Ricardo Esteves, composta por duas fontes distintas que podem ser combinadas entre si, contendo uma grande quantidade de ligaturas, automatizadas por meio da programação no OpenType. É atualmente comercializada pelos revendedores MyFonts, Linotype, Monotype (Fonts.com) e AscenderFonts.

Fake Human
But once again, tension arises

Figura 16 – Fonte Fake Human (2004-2005), de Yomar Augusto.

Maryam Regular
The quick brown fox jumps over the lazy dog.

Figura 17 – Fonte Maryam (2005-2007), de Ricardo Esteves, em sua versão Regular.

2.7.3.2 – Tipos que simulam a imprecisão

Tendo em vista que muitas das fontes que sugerem a manualidade podem indicar também a imprecisão, pode-se questionar essa categoria como pertencente à anterior. Entretanto, entendemos aqui a abordagem da imprecisão em um sentido mais amplo, não necessariamente se limitando aos exemplos do primeiro caso. Como foi dito, esses diferentes modos de abordagem, em muitos casos, se cruzam, não sendo portanto categorias voltadas para a classificação, mas para a compreensão de diferentes tendências projetuais/morfológicas.

Atualmente podemos observar várias possibilidades de abordagem sobre a imprecisão no desenho tipográfico. É importante não confundirmos aqui a imprecisão intencional com a falta de rigor técnico. Embora o mercado internacional esteja repleto de exemplos do segundo caso, nos ateremos aqui apenas a projetos em que a imprecisão é incorporada como um artifício de linguagem.

Um exemplo observável bastante comum são os tipos digitais que simulam a impressão com tipos de chumbo de baixa tecnologia. Em grande parte desses casos, as fontes digitais são revivals de desenhos tipográficos históricos. Embora algumas das sutilezas das prensas tipográficas não possam ser simuladas em um tipo digital, como, por exemplo, a tridimensionalidade tátil, fontes que simulam tecnologias históricas parecem buscar uma estética lírica de algo que se perdeu no tempo e que deve ser lembrado.

Letterpress Text

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.

Outro tipo de abordagem é a imprecisão programada pelo computador. Um marco histórico nesse sentido foi a fonte Beowulf (1989), projetada por Erik van Blokland e Just van Rossum, da empresa holandesa LettError. Utilizando o sistema de descrição PostScript, que permitia uma alta precisão na impressão, a fonte foi

projetada para subverter a lógica programada originalmente. Ela possuía um desenho regular de todos os caracteres e uma programação embutida que determinava deslocamentos randômicos de nós vetoriais, sob determinados limites, no momento da saída na impressora. Desse modo, uma letra nunca seria impressa exatamente igual a outra, contrariando a lógica da precisão e repetição com fidelidade.

Poucos anos depois, em 1991, a LettError lançou a fonte FF Trixie. Nesse caso, trata-se de uma fonte de simulação de máquina de escrever (typewriter). Foi projetada a partir de originais impressos na tecnologia real, digitalizada e organizada na forma de uma fonte digital. Durante as décadas seguintes, a fonte Trixie ficou bastante popularizada pelo uso em aberturas de filmes e em seriados de TV como Arquivo-X. Em 2009 foi lançada sua segunda versão revisada e com possibilidades de variação formal ampliadas pela tecnologia do OpenType.

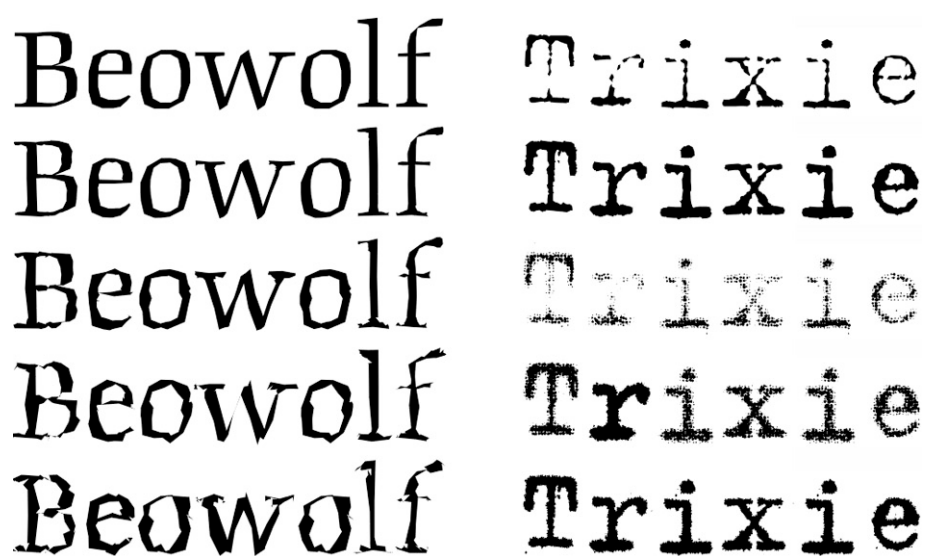


Figura 19 – Famílias Beowolf (1989), dos holandeses Erik van Blokland e Just van Rossum, e Trixie (1991), de Erik van Blokland. Ambas são comercializadas pela LettError e FontFont.

A partir da década de 1990 é criado o movimento grunge. Este surge a partir da produção musical das bandas de rock de Seattle, Estados Unidos, cuja sonoridade era caracterizada por distorções de guitarra bastante peculiares e cheias de ruído, bem como pelos vocais roucos e arrastados.

Alguns anos depois o termo “grunge” passa a ser adotado também para descrever uma visualidade “suja”, muito influenciada pela estética punk da década de 1970 e pelos designers desconstrutivos, mais contemporâneos. A partir da década de 2000 o termo “grunge” é incorporado como palavra-chave nas buscas nos sites de alguns dos maiores revendedores de tipos, como FontShop, MyFonts e Fonts.com. É caracterizado pela incorporação da sujeira, do ruído, ou da distorção como elementos construtivos na forma tipográfica. Em alguns casos, se aproximam esteticamente de um caráter expressionista, incorporando as marcas ferramentais e uma experiência emocional representada na forma.

Como exemplos brasileiros que se enquadram nessa linha morfológica, podemos citar algumas produções do mineiro Eduardo Recife – fontes Trashold (2004) e Nars (2003), ilustradas abaixo – , publicadas por sua fundição pessoal Misprinted Type e comercializadas pelo MyFonts. Outro exemplo é a família Discord (2009), do também mineiro Rafael Neder. Embora use características formais distintas, de construção mais geométrica, alguns pesos da família também simulam a imprecisão. Suas fontes são distribuídas pelo MyFonts e pela T-26.



Figura 20 – Fontes Trashold (2004) e Nars (2003), de Eduardo Recife.



Figura 21 – Fonte Discord Error Regular, que compõe da família Discord (2009) de Rafael Neder.

Aqui tivemos um breve panorama do contexto tecnológico/social/mercado-lógico em que a atividade do design de tipos se insere. No próximo capítulo abordaremos a produção nacional nas últimas duas décadas e suas particularidades no contexto brasileiro