

A estruturação de um método para a criação de fontes de texto: uma proposta direcionada ao ensino do design de tipos

The structuring of a method to create text typefaces: a proposal aimed at teaching type design

130

Luiza Falcão, Universidade Federal do Rio Grande do Norte.
luizafsc@gmail.com

Isabella Ribeiro Aragão, Universidade Federal de Pernambuco
isabella.aragao@ufpe.br

Solange Galvão Coutinho, Universidade Federal de Pernambuco.
solange.coutinho@ufpe.br

Resumo

O desenho de fontes de texto ainda é, pela sua complexidade, pouco explorado nos cursos de design no Brasil. Portanto, a organização das etapas que constituem o projeto de uma fonte em um método pode facilitar o ensino do processo projetual. Esse artigo apresenta uma proposta de método para a criação de fontes de texto, composto por 11 etapas e dividido em três fases – *briefing*, design e produção –, direcionado ao ensino do design de tipos. O método foi elaborado a partir de uma pesquisa bibliográfica e de entrevistas com designers de tipos brasileiros. Esse estudo sugere o aprendizado do design de tipos por meio do desenvolvimento de uma fonte de texto a partir da definição de um problema, caracterizado por aspectos objetivos e subjetivos a serem interpretados no seu desenho.

Palavras-chave: Tipografia, Design de tipos, Fontes de texto, Método projetual.

Abstract

The design of text typeface, due to its complexity, remains underexplored on design courses in Brazil. Thus, organizing the methodological stages that constitute the design of a font may facilitate teaching the design process to design students. This article presents a proposed method for creating text typeface, made up of 11 stages and divided into three phases - briefing, design and production –, all aimed at teaching type design. The method has been developed from bibliographic research and interviews with Brazilian type designers specialized in the design of text typeface. This study suggests that learning type design should be undertaken through the development of a text font based on the definition of a problem, characterized by objective and subjective aspects, which will be interpreted in the font drawing.

Keywords: *Typography, Type design, Text typefaces, Design method.*



Introdução

O design de tipos é o campo de atuação dedicado à produção de fontes tipográficas. Ao observar os conhecimentos que permeiam a criação de uma tipografia – em especial os que se relacionam à fase de desenho dos caracteres – percebe-se que estes excedem o processo projetual de fontes, e podem ser aplicados em projetos de artefatos editoriais, de identidades visuais, de letreiramentos, entre outros. Desta forma, a abordagem de tais conteúdos na formação de um designer é importante para que os estudantes despertem o olhar para o desenho tipográfico e desenvolvam as principais habilidades necessárias para o desenho de tipos.

Esta pesquisa apresenta a proposição de um método projetual para a criação de fontes de texto coerente com as características do campo de atuação do design de tipos e direcionado ao processo de ensino e aprendizagem. Para atingir esse objetivo, realizou-se uma pesquisa bibliográfica em títulos especializados e foram conduzidas entrevistas com designers de tipos atuantes no mercado brasileiro. Buscou-se entender de que forma as etapas descritas na bibliografia são coerentes com a realidade mercadológica, e como um método projetual direcionado às situações de ensino poderia abordar aspectos de ordem objetiva e subjetiva no que se refere ao desenho dos caracteres.

Matté (2009) expõe que o conhecimento do processo de design tende a se configurar com um caráter fortemente tácito. Esse fato é refletido pela frequente dificuldade encontrada pelos designers para expressarem suas abordagens de resolução frente aos problemas projetuais. Apesar dos profissionais da área construírem uma ampla bagagem de conhecimento ao longo das suas trajetórias profissionais, seu registro formal não é um hábito corriqueiro. Consequentemente, a produção de materiais bibliográficos que utilizem como suporte o conhecimento desenvolvido na atividade profissional é escassa, o que restringe a sua aplicação em dinâmicas de ensino e aprendizagem. A consulta aos designers realizada por essa pesquisa busca aproximar o universo profissional do universo acadêmico da área, contribuindo de forma inédita com um método projetual adequado a situações de ensino, por sugerir etapas relacionadas à problematização e à execução do projeto, a partir das potencialidades técnicas e semânticas do desenho tipográfico.

O presente estudo, que fez parte de uma pesquisa¹ de Doutorado do Programa de Pós-Graduação em Design da UFPE, na linha de Design da Informação, visa contribuir para a área de ensino do design de tipos nos escopos de planejamento de artefatos didáticos e de novas abordagens de ensino.

O projeto tipográfico de fontes de texto

O conceito de fonte de texto utilizado por esse estudo foi determinado a partir dos parâmetros expostos por Unger (2018). Essa pesquisa considera como fontes de texto as tipografias que respeitam as características anatômicas tradicionais dos caracteres alfanuméricos, e que são projetadas para composição de textos longos, em tamanhos de utilização aproximados entre 8pt e 13pt – a depender das suas particularidades formais.

¹ Para mais informações, ver Falcão (2021).

Ao adentrar no universo projetual do design de tipos de texto, é possível perceber que o mesmo pode ser dividido em duas parcelas, relacionadas às questões comerciais das fontes: a primeira é composta pelas fontes customizadas e a segunda pelas fontes de varejo.

As fontes customizadas são projetadas sob encomenda e configuram os projetos cujo retorno financeiro é assegurado por um cliente que arca com todos os custos. Tais tipografias podem abranger o desenho de uma fonte completamente nova ou, até mesmo, alterações em alguma fonte projetada pelo designer anteriormente. Geralmente são direcionadas a algum propósito específico, tais como o uso em artefatos gráficos pré-determinados, ou na comunicação de uma marca, por exemplo.

A fonte Suzano Sans (figura 1), desenvolvida pela Fabio Haag Type para a fusão das empresas Suzano e Fibria, é um exemplo de fonte customizada. Seus cantos sutilmente arredondados lembram os traços de uma caneta hidrocor infantil e quebram a percepção rígida de uma grande corporação, aproximando a empresa do seu público consumidor final (Fabio Haag Type, 2020).

Figura 1: Suzano Sans, projetada por Fábio Haag. Fonte: Fabio Haag Type (2020).

Em contrapartida, as fontes de varejo são desenvolvidas a partir de interesses particulares do designer ou fundição. Em projetos dessa natureza, a motivação pode abarcar diversas vertentes, tais como uma lacuna no catálogo de fontes ou alguma predileção estética do designer. A família tipográfica Silva Text (figura 2), da fundição Blackletra, foi projetada para o mercado de varejo. Idealizada para uso editorial, possui 26 fontes e uma pluralidade de estilos que permite um extenso exercício de hierarquia da informação exclusivamente tipográfica (BLACKLETRA, 2018).

Figura 2: Fonte Silva, projetada por Daniel Sabino. Fonte: Blackletra (2018).

Os projetos tipográficos das duas realidades de produção podem ser norteados por aspectos de ordem objetiva e/ou subjetiva, que atuam como guias durante o desenho dos caracteres (figura 3). Henestrosa *et al.* (2019) expõem que os fatores funcionais se relacionam com a função da tipografia no texto, isto é, os requisitos que fazem com que o tipo seja apropriado para um determinado uso. Os fatores técnicos se relacionam com a reprodução da fonte, ou seja, o método utilizado para imprimir ou projetar a tipografia. Em conjunto, esses fatores constituem os aspectos objetivos do desenho do tipo. Por fim, os fatores estéticos se relacionam com a parte subjetiva da percepção das formas e com a personalidade da tipografia, aqui referenciados como aspectos subjetivos do desenho do tipo.

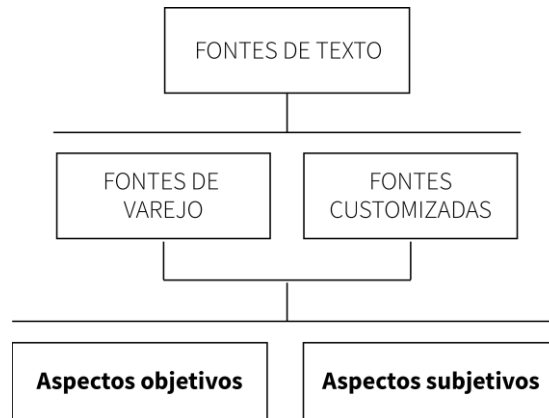


Figura 3: Aspectos norteadores do projeto tipográfico. Fonte: Falcão (2021).

As possibilidades semânticas dos desenhos das fontes de texto existem e devem ser consideradas em maior ou menor nível de profundidade nos projetos, independentemente das suas características mercadológicas. Uma vez que no projeto de fontes de texto são considerados tanto os aspectos de ordem objetiva quanto os de ordem subjetiva, é importante que o ensino do seu processo projetual aborde a relação dos dois fatores com o desenho do tipo.

A realização de um projeto de fonte a partir da identificação ou idealização de um problema pode facilitar o entendimento dos fatores que nortearão o desenho dos seus caracteres. Dessa maneira, os estudantes poderão executar os desenhos de forma não-arbitrária, e associá-los diretamente aos aspectos objetivos e subjetivos. Tais aspectos serão explorados a seguir.

Aspectos objetivos do desenho do tipo

Os aspectos objetivos do desenho do tipo moldam as adequabilidades da utilização da fonte e podem sugerir onde a tipografia vai atingir o seu melhor potencial de uso. Essas questões não limitam o uso da fonte, pelo contrário: apenas indicam o contexto no qual a tipografia vai funcionar melhor. Henestrosa *et al.* (2019) simplificam os fatores objetivos ao apresentarem uma lista de sete perguntas que, ao respondidas, sugerem as possibilidades técnicas de uma fonte e podem nortear as decisões de desenho:

- **O uso primordial da fonte:** deve-se contextualizar o uso da tipografia, como por exemplo, se será uma fonte para o contexto editorial, ou para o contexto de comunicação institucional, entre outros;
- **Requisitos especiais:** a partir da resposta anterior, devem ser apontados fatores específicos de uso, tais como o tamanho previsto de utilização da fonte, se o texto será digital ou impresso, entre outros;
- **A extensão da família:** é imprescindível saber qual será a dimensão do projeto;
- **Os idiomas que a fonte atenderá:** caracteres especiais podem ser necessários a depender do idioma, portanto é importante determinar quais deles a fonte atenderá;

- **Especificações de sistema operacional ou softwares que exijam formatos específicos:** essas questões podem influenciar a etapa de produção da tipografia;
- **Exclusividade da fonte:** é importante fornecer, juntamente a fonte, um acordo de licença de usuário final (EULA), no qual serão especificados os direitos de uso;
- **Tempo disponível para o desenvolvimento do projeto:** definir esse fator ajuda o designer a organizar melhor o tempo de trabalho e a não exceder as horas estimadas.

É possível perceber que as questões propostas por Henestrosa *et al.* (2019) funcionam como um panorama das possibilidades objetivas de uma fonte de texto. Elas podem ser consideradas como um ponto de partida pelos estudantes no início do projeto tipográfico, assim como outras questões específicas ao contexto do problema, não previstas na lista exposta.

Aspectos subjetivos do desenho do tipo

Os aspectos subjetivos do desenho do tipo são aqueles que excedem a funcionalidade técnica da fonte e procuram conferir uma carga de significado específica. No entanto, ao se tratar de uma fonte de texto, é impossível ignorar o aspecto funcional inerente de uma tipografia dessa natureza. Ainda assim, os detalhes estilísticos que caracterizam o desenho de um tipo de texto podem ser interpretados quanto ao seu aspecto subjetivo, conforme aponta Frutiger:

Os detalhes que determinam o estilo da letra são assimilados como uma “ressonância”, que não prejudica o processo de leitura, contanto que o conjunto de caracteres tenha sido concebido de acordo com as regras básicas. O verdadeiro caractere é modelado ao redor da armação básica de uma letra. O elemento artístico, ou o que é chamado de “estilo”, manifesta-se na zona de ressonância da escrita. (FRUTIGER, 2007, p.170)

Alguns estudos abordam, sob diferentes óticas, a relação do desenho tipográfico com as possibilidades semânticas (BRUMBERGER, 2003; SAMARA, 2007; VAN LEEUWEN, 2006). A partir das pesquisas de Falcão e Aragão (2012) e Falcão e Coutinho (2015), é possível elencar os parâmetros tipográficos – detalhes de construção do desenho dos caracteres – que podem ser manipulados para conferir diferentes aspectos objetivos ou subjetivos às fontes de texto. Tais pesquisas indicam que oito parâmetros – proporção horizontal, proporção vertical, peso, contraste, eixo, curvas, terminais e serifas – podem ser interpretados de acordo com as características que resumem os aspectos objetivos ou subjetivos intencionados pelo designer. As pesquisas ainda apresentam grupos de características subjetivas, tais como sofisticação, peso, expressividade, movimento, época e espírito, que podem ser consideradas no desenho de caracteres tipográficos.

A partir do entendimento dos aspectos norteadores do desenho tipográfico, a pesquisa coletou dados que pudessem auxiliar na estruturação de um método projetual direcionado ao ensino do design de tipos de texto.

Procedimentos metodológicos e reflexões sobre métodos projetuais

O ponto de partida para a exploração do processo projetual das fontes de texto foi a realização de uma pesquisa bibliográfica à procura de métodos projetuais, em títulos especializados no design tipográfico (CHENG, 2005; HENESTROSA *et al.*, 2019; POHLEN, 2011; SMEIJERS, 2011). Nessa fase, foram exploradas as etapas que constituem o projeto de uma fonte de texto e menções quanto à definição e exploração dos aspectos objetivos e subjetivos do desenho do tipo.

Cheng (2005) argumenta que os métodos projetuais para a criação de uma fonte são particulares a cada designer. Ainda assim, a autora² apresenta um fluxo de trabalho a partir da exploração de algumas etapas, que se iniciam com o desenho manual ou digital de alguns caracteres. Essa etapa visa a definição dos parâmetros dos caracteres e dos atributos de personalidade da fonte. As letras **a**, **e**, **g**, **n** e **o** são citadas como escolhas comuns para o início dos esboços, assim como a realização de testes com os primeiros glifos por meio da composição da palavra **hamburgerfontsv** – por conter grande parte das letras mais utilizadas em caixa baixa –, e por fim, em passagens de texto. Posteriormente, o designer deve desenhar vetorialmente o restante do conjunto de caracteres, realizar a importação em um *software* especializado na produção de fontes, realizar o espaçamento³ dos caracteres, o *kerning*⁴ e por fim o *hinting*⁵.

Smeijers (2011) é mais específico ao expor que a criação de uma fonte tem início com a fase de conceituação dos caracteres, seguida pela realização do desenho dos caracteres de controle – aqueles compostos por partes recorrentes no desenho de muitos dos caracteres do conjunto – tais como **n**, **o**, **H**, e **O**. Os caracteres **o**, **c**, **e** e **d**, por exemplo, compartilham uma mesma parte anatômica – o bojo –, conforme pode ser visualizado na figura 4. Desta forma, ao desenhar o caractere **o**, o designer haverá definido parte da identidade do desenho de diversos outros caracteres. Após o desenho das primeiras letras, o designer deve seguir com o desenho das demais.

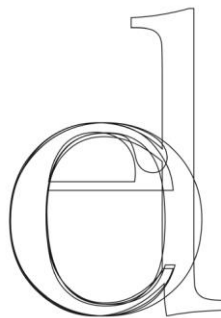


Figura 4: Partes do desenho compartilhadas por diversas letras. Fonte: Falcão (2021).

Para facilitar a compreensão do processo projetual de uma fonte, Pohlen (2011) organiza um método composto por três fases: design, edição e *hinting*. A fase de design compreende a

² Ibid., p.8.

³ Definição dos espaços fixos presentes aos lados dos desenhos dos caracteres.

⁴ Ajuste dos espaços laterais em pares de letras específicos.

⁵ Otimização da visualização da tipografia em telas a partir da conversão das curvas bézier na menor quantidade de pixels.

conceituação e o desenho dos caracteres, por meio de procedimentos tais como o desenho manual, o desenho digital de forma livre, ou a partir da digitalização de um esboço feito à mão, entre outros. A segunda fase engloba a otimização estética e técnica da fonte: é o momento no qual são realizados os ajustes no desenho vetorial dos caracteres, e definidos seus espaços laterais e pares de *Kerning*. A fase final é a etapa de *hinting* e geração do arquivo fonte.

Pohlen (2011) simplifica o fluxo de trabalho, fato que facilita a compreensão das fases, porém não fica claro na sua proposta de organização do processo projetual quais procedimentos devem ser executados em cada uma das fases. Considerando esta questão, destaca-se o fluxo de trabalho apresentado por Henestrosa *et al.* (2019), dividido em quatro fases – projeto, design, produção e pós-produção – e especificado de acordo com as etapas subsequentes contidas em cada uma delas.

A primeira fase proposta por Henestrosa *et al.* (2019) diz respeito a conceituação da fonte, e contém a especificação da sua função e o desenho dos caracteres **a**, **d**, **e**, **n**, e **o**. Posteriormente surge a fase de design, na qual ocorre o desenho dos glifos restantes e a especificação dos seus espaços: aqui deve ser gerado o arquivo *Multiple Master*⁶, que permite a interpolação e a extrapolação dos pesos⁷. Na terceira fase, denominada de produção, os pesos são gerados automaticamente em softwares específicos para geração de fontes. Por fim, a fase de pós-produção engloba o *Kerning*, o *hinting*, a criação das tabelas para nomes das fontes, a geração do arquivo de identificação, suporte e licenciamento, e o desenvolvimento das funções *OpenType*⁸.

A pesquisa bibliográfica revelou que alguns autores apresentam o processo projetual de forma bastante simplificada, enquanto outros apresentam fluxos de trabalho mais detalhados. Foi possível perceber que existe uma lacuna quanto à proposição de métodos com escopo e estrutura direcionados às disciplinas de design de tipos.

Ao observar os dados coletados na pesquisa bibliográfica sob a ótica do processo de ensino e aprendizagem, destaca-se a proposta de Henestrosa *et al.* (2019), que aborda a fase de definição de requisitos de projeto de forma mais aprofundada. Os autores⁹ sugerem o uso de algumas perguntas para reflexão, no início do processo projetual – todas de ordem objetiva, conforme apresentado no tópico anterior. Existe uma lacuna no que diz respeito aos procedimentos que constituem a especificação e exploração das possibilidades semânticas do desenho do tipo.

Para se aprofundar no entendimento de como os aspectos objetivos e subjetivos podem ser considerados no projeto de uma fonte de texto, a pesquisa coletou dados junto a cinco designers de tipos: Daniel Sabino, profissional a frente da Blackletra, e Fernando Caro, Rafael Saraiva, Deiverson Ribeiro e Bruno Mello, profissionais que integram a equipe da fundição Dalton Maag. Os designers foram selecionados a partir do critério de experiência em projetos de fontes de texto.

⁶ O formato *Multiple Master* permite através de um único arquivo, variações de design.

⁷ A interpolação permite que a partir de pesos extremos sejam gerados pesos intermediários, e a extrapolação permite pesos que vão além dos extremos (HENESTROSA *et al.*, 2019 p.63).

⁸ Permitem que a fonte ofereça caracteres alternativos, a substituição de números por frações, transformação de pares de letras em ligaturas, entre outras.

⁹ *Ibid.*, p.52.



As entrevistas foram realizadas via videoconferência a partir de um roteiro composto por 15 perguntas. As questões iniciais funcionaram como um aquecimento para deixar os participantes mais confortáveis com a dinâmica, e abordaram perguntas relacionadas às suas formações tipográficas. O segundo bloco de perguntas abordou o fluxo de trabalho dos designers, especialmente o que diz respeito ao momento de desenho dos caracteres. Buscou-se entender como funciona o processo projetual dos caracteres, quais as estratégias utilizadas para idealizar o desenho e explorar os aspectos objetivos e subjetivos dos caracteres.

Para analisar os dados coletados nas entrevistas, foi utilizada a análise de conteúdo (BARDIN, 2011). O uso desse método permitiu a organização dos dados coletados e facilitou a leitura das transcrições das entrevistas, possibilitando a exploração dos dados de maneira sistemática de acordo com os objetivos desta pesquisa.

Primeiramente, é importante mencionar que os dados coletados nas entrevistas confirmam as informações sobre as etapas projetuais encontradas na pesquisa bibliográfica. Não foram encontradas contradições quanto aos procedimentos executados ao longo do projeto de uma fonte de texto. No entanto, as conversas com profissionais forneceram uma visão mais holística do projeto tipográfico a partir do conceito de problematização, etapa a ser realizada no início do processo projetual.

Os designers de tipos afirmaram que consideram tanto os aspectos objetivos quanto os subjetivos nos projetos de fonte de texto, ainda que essas tipografias sejam mais discretas em seus desenhos. Desde o momento de geração de alternativas, os fatores estilísticos do tipo são considerados tanto quanto os fatores técnicos. Os designers destacaram uma fase inicial, dedicada a definição dos conceitos objetivos e subjetivos a serem explorados em uma fonte de texto, conforme explica Deiverson Ribeiro:

Primeiro a gente acha um conceito, uma ideia. Que pode ir desde alguma forma que você viu e se interessou, por exemplo, uma tipografia antiga que daria um bom revival, ou alguma experimentação (rabisquei e saiu), ou algum *briefing*. Na Dalton Maag a gente trabalha muito com *briefing* vindos dos clientes, pra cumprir alguma função, seja ela prática ou estética. (RIBEIRO, 2018)

Nos projetos customizados destaca-se a importância de alinhar a tradução das características subjetivas em formas tipográficas com o cliente, para entender se o caminho projetual a ser seguido pela equipe de design é o esperado por quem encomendou a fonte. Rafael Saraiva esclarece:

A gente tenta sempre conversar e traduzir o que o cliente pede no *briefing* (...) Vamos tentar focar num exemplo, por exemplo o “feminino” (...) Então a gente faz umas pesquisas de outras fontes que podem transmitir isso, ou então, outro caminho seria uma interpretação diferenciada, mais expressiva, mais conservadora, ou enfim, tentamos delinear diversos caminhos dentro desse universo do “feminino” e apresentar. Algumas vezes a gente segue até caminhos que vão ao oposto do que o cliente quer, justamente pra ver se é aquilo que ele tá querendo. (SARAIVA, 2018)

Ao realizarem projetos customizados, os designers de tipos compartilham o seu andamento com clientes que nem sempre possuem familiaridade com o processo projetual. É possível realizar um paralelo com as situações de ensino, nas quais o professor compartilha o processo projetual

com estudantes que muitas vezes também não possuem familiaridade com o design de tipos. As entrevistas auxiliaram no entendimento de como as etapas que constituem o projeto de uma fonte de texto podem ser organizadas em fases para facilitar a sua compreensão por pessoas com pouca experiência no design de tipos, e como é possível estimular a definição e a exploração de aspectos objetivos e subjetivos nos desenhos dos caracteres. Os dados coletados subsidiaram o desenvolvimento de uma proposta de método projetual.

Uma proposta de método projetual para a criação de fontes de texto

O método (figura 5) foi organizado em três fases – *briefing*, design e produção –, que estruturam e detalham as onze etapas de projeto em um fluxo unificado. Suas fases serão exploradas a seguir.

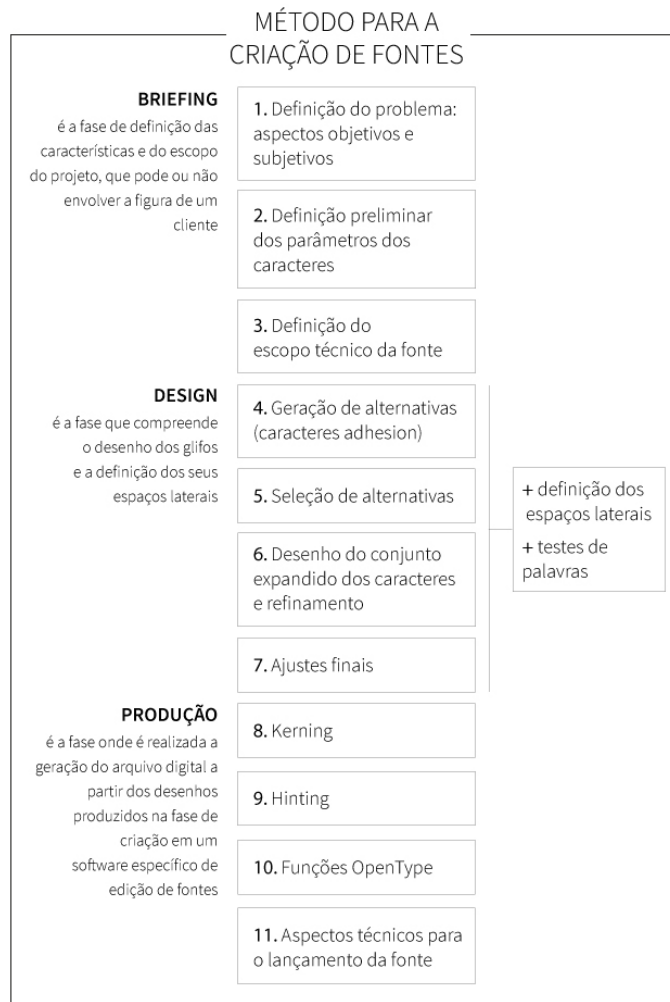


Figura 5: Proposta de método projetual para a criação de fontes. Fonte: Falcão (2021).

Fase 1: Briefing

A primeira fase do método é dedicada à definição das características da fonte e do escopo de projeto. Ao utilizar a proposta para o ensino do processo projetual e produção de fontes de texto em disciplinas de design de tipos, é necessário estimular os estudantes a pensarem em um contexto para o projeto. Cabianca (2005) aponta que apesar do desenho de fontes envolver um certo nível de pensamento abstrato, a principal característica dessa atividade ainda é a interpretação projetual rigorosa e sistêmica direcionada à solução de problemas. O método projetual idealizado sugere que o estudante delimite um problema a partir da especificação de características de ordem objetiva e/ou subjetiva para a fonte a ser projetada.

A etapa de definição do problema engloba um momento de pesquisa e análise de fontes pré-existentes, a partir das características objetivas ou subjetivas estabelecidas, para que os estudantes construam um repertório visual tipográfico direcionado ao contexto de projeto. Para auxiliar na realização dessa pesquisa, elaborou-se um gráfico no qual o estudante pode organizar visualmente algumas fontes de texto que, na sua opinião, se aproximem ou se afastem das características escolhidas (figura 6).

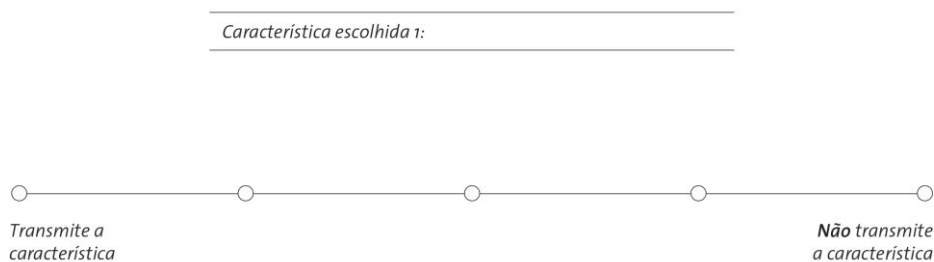


Figura 6: Gráfico de auxílio para pesquisa de fontes de texto pré-existentes. Fonte: Falcão (2021).

Sugere-se a utilização desse gráfico para que os estudantes desenvolvam uma visão crítica sobre como o desenho de fontes pré-existentes se relacionam com as características pretendidas para o projeto em questão. O estudante deve posicionar as fontes no eixo considerando a coerência com a característica escolhida, conforme exemplifica a figura 7, cujas fontes pesquisadas foram ordenadas de acordo com a delicadeza.

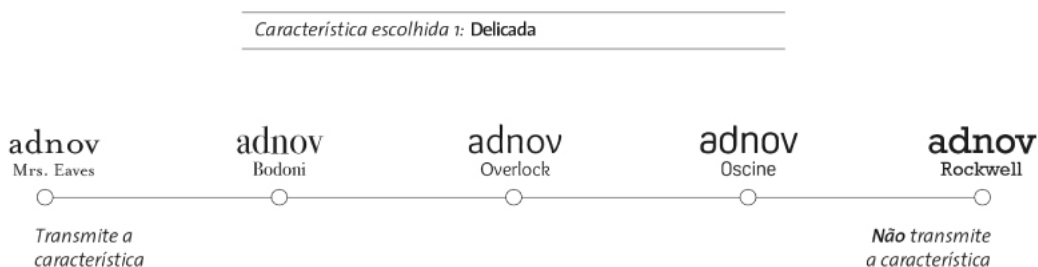


Figura 7: Exemplo de gráfico preenchido. Fonte: Falcão (2021).

Os designers de tipos entrevistados afirmaram que realizam decisões quanto aos parâmetros tipográficos no início do projeto, antes mesmo de desenhar os primeiros caracteres, ainda que

posteriormente essas decisões tenham que ser adaptadas. Desta forma, o método propõe que os estudantes definam nessa fase, de forma inicial, alguns dos parâmetros dos caracteres – tais como proporção horizontal, proporção vertical (altura-x, altura das ascendentes e descendentes), espessura de haste, contraste, eixo, curvas, terminais e serifas – a partir das características objetivas e/ou subjetivas especificadas. O método sugere que o estudante analise as fontes utilizadas no preenchimento do gráfico proposto, para construir o entendimento de como são os parâmetros das fontes classificadas como transmissoras das características pretendidas. No gráfico da figura 7, seria possível interpretar a delicadeza a partir do parâmetro de proporção vertical, por exemplo. Percebe-se que a fonte posicionada mais à esquerda, ou seja, a mais fiel à característica “delicada”, possui uma altura-x menor e ascendentes mais longas em relação às demais.

Por fim, também é preciso estabelecer qual será o escopo técnico do projeto, representado por questões tais como a quantidade de caracteres que a fonte possuirá, ou a quais idiomas atenderá, entre outras.

Fase 2: Design

A segunda fase compreende o desenho dos caracteres e a definição dos seus espaços laterais. Os esboços iniciais devem fornecer a ideia geral do espírito da fonte e explicitar as características formais que serão comuns a todos os caracteres do conjunto. Unger (2016) expõe que não é recomendável avançar no projeto de uma tipografia antes de projetar uma malha de construção que guie o seu desenho. Essa malha é o diagrama que define as linhas horizontais que fornecerão a proporção vertical dos caracteres (figura 8) e que ajudará na coerência formal dos glifos.



Figura 8: Diagrama da métrica vertical de uma fonte. Fonte: Falcão (2021).

Destaca-se que para o uso do método proposto em situações de ensino, deve-se estimular que os estudantes realizem os primeiros esboços manualmente, uma vez que o desenho realizado no papel possibilita uma rápida visualização da ideia que se quer projetar (HENESTROSA *et al.*, 2019). Indica-se que os primeiros caracteres a serem esboçados sejam: **n**, **o**, **H** e **O**, por possuírem estruturas retas e curvas, e o caractere **a**, por propiciar maior exploração conceitual no desenho.

Mesmo depois de anos de experiência no desenho de fontes, os profissionais entrevistados afirmaram utilizar o desenho manual como procedimento no processo projetual de uma tipografia, bem como uma ferramenta para a decodificação de um conceito mental, ou para ajudar na

resolução de algum problema de desenho específico. No entanto, os designers apontam que é inviável desenhar manualmente todos os caracteres de uma fonte: esse tipo de representação surge como uma estratégia para agilizar a documentação de uma ideia, ou o esboço de algum caractere ou parâmetro.

O método proposto especifica que os esboços manuais acompanhem as determinações de características de parâmetros tipográficos realizadas na etapa anterior. Após a geração manual de alternativas, o estudante deve desenhar as alternativas mais promissoras digitalmente em *softwares* de desenho vetorial ou de geração de fontes. Nesse momento, é necessário escolher um caminho projetual a ser seguido para o desenho dos demais caracteres da fonte.

O início dos desenhos digitais a partir do conjunto das letras minúsculas aparece como uma unanimidade na bibliografia consultada. Parte dos designers de tipos consultados corroboram as informações da bibliografia, e são mais claros ao especificarem que os primeiros caracteres a serem desenhados digitalmente são os que constituem a palavra **adhesion**. Essa é, portanto, a diretriz do método.

Após os desenhos iniciais digitais, é possível se utilizar da lógica de derivação dos caracteres para facilitar o desenvolvimento dos demais glifos. Uma fonte tipográfica é um sistema modular, no qual é possível identificar partes que se repetem em diversos caracteres do conjunto, conforme exposto nos gráficos apresentados por Farias (2013) e Buggy (2018) (figura 9). Na parte superior se encontram os caracteres com a identidade básica da fonte, e, na parte inferior, os caracteres derivados que compartilham das informações e desenvolvem mais algumas características próprias das suas anatomias.

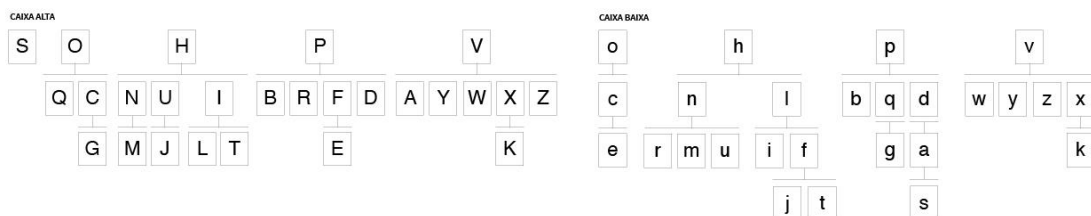


Figura 9: Gráficos de derivação dos caracteres da caixa alta e caixa baixa, adaptados, respectivamente, de Buggy (2018) e Farias (2013).

A pesquisa revelou que a sequência de desenho dos caracteres da caixa baixa seguida pelos designers de tipos é ligeiramente diferente dos gráficos de derivação apresentados. O caractere **a**, por exemplo, foi mencionado recorrentemente como um caractere a ser idealizado no início do projeto, devido as suas possibilidades de exploração formal.

A importância do desenho do caractere **a** no início do processo projetual de uma fonte de texto leva a uma possibilidade de adaptação do gráfico de derivação dos caracteres minúsculos, na qual

o caractere **a**¹⁰ faz parte de uma ramificação própria (figura 10). Dessa forma, a pesquisa também resultou em uma outra proposta de árvore de derivação dos caracteres da caixa baixa.

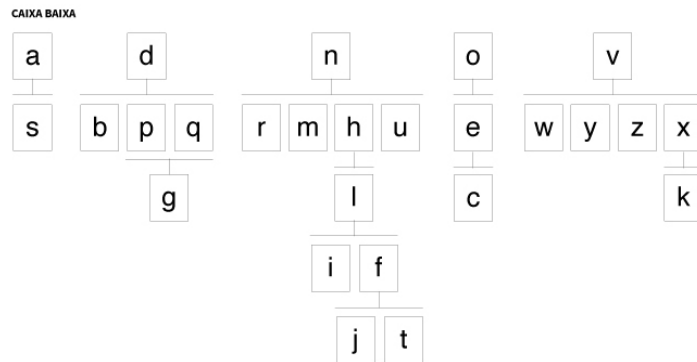


Figura 10: Adaptação do gráfico de derivação dos caracteres da caixa baixa. Fonte: Falcão (2021).

Os desenhos de todos os caracteres devem ser acompanhados pela definição dos seus espaços laterais, e por testes de composição de palavras. Buggy (2018) aponta que os espaços laterais devem ser definidos a partir dos espaços internos de cada um dos caracteres: quanto menor for o espaço interno, menor será o espaço lateral, e vice-versa.

O processo de espaçamento deve estabelecer, em seu início, os caracteres de controle – aqueles cujas proteções laterais serão definidas e a partir das quais as demais serão ajustadas. Para isso, é importante considerar os modelos de limites – reto, curva e diagonal – para nortear o processo (figura 11).



Figura 11: Tipos de limites dos caracteres, representados pelas letras a (retos), b (redondos) e c (diagonais). Fonte: Falcão (2021).

As combinações dos limites de caracteres retos com caracteres retos, e caracteres curvos com caracteres curvos, por exemplo, são indispensáveis no início do processo (HENESTROSA *et al.*, 2019)¹¹. A partir dessas definições, devem ser iniciadas as combinações com outros modelos de limites. Por fim devem ser realizados os ajustes finais nos desenhos e nos espaços laterais dos caracteres.

¹⁰ Os estudantes podem apresentar dificuldades no desenho do caractere **a**, devido às suas características anatômicas mais complexas. Portanto, o método sugere o início dos desenhos pelas ramificações do **n** e do **o**. Ainda assim, o desenho do **a** pode ser explorado de forma manual, no início da geração de alternativas, para explorar a identidade da fonte.

¹¹ Para outras informações, ver Tracy (2003) e Vargas (2007).

Fase 3: Produção

A última fase possui um caráter mais técnico e compreende as etapas de ajustes de *kerning*, de *hinting*, e o desenvolvimento das funções *OpenType*¹². O método finaliza com a proposição dos últimos ajustes técnicos para o lançamento da fonte, constituído pela geração de arquivo digital que possibilite a instalação da fonte em computadores. Em disciplinas de design de tipos o professor pode propor que os estudantes planejem *specimens* – artefatos gráficos com composições textuais que evidenciem as características da fonte projetada.

Considerações finais

O artigo relata um estudo que explorou o projeto de fontes de texto por meio de uma pesquisa bibliográfica e de entrevistas com designers de tipos brasileiros. A pesquisa propõe um método projetual para a criação de fontes de texto, de 11 etapas, dividido em 3 fases – *briefing*, design e produção –, desenvolvido para utilização, principalmente, em disciplinas de design de tipos dos cursos de graduação em design. O método proposto é passível de adaptações de acordo com o contexto de uso, com a dimensão do projeto a ser realizado e com o nível de familiaridade do estudante com a prática tipográfica.

A fim de estimular o pensamento sistêmico direcionado à solução de problemas, o método sugere uma abordagem de ensino na qual o aprendizado do processo projetual de fontes de texto é realizado a partir do desenvolvimento de uma fonte, baseada na definição de requisitos de ordem objetiva e/ou subjetiva.

A interpretação do desenho tipográfico acompanha o designer não apenas no momento de projetar uma fonte, mas também quando é necessário selecionar tipos e utilizá-los em projetos gráficos. Portanto, é importante que o estudante desenvolva uma consciência acerca das possibilidades semânticas e da capacidade funcional do desenho dos tipos. O método sugere uma fase de pesquisa e o uso de um gráfico elaborado para auxiliar os estudantes no entendimento das potencialidades do desenho dos tipos.

O método foi testado parcialmente ao longo do processo de doutoramento, em aulas presenciais do curso de Design da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, a partir da aprovação do Comitês de Ética da UFPE¹³ e da UFRN¹⁴. O teste foi interrompido devido à pandemia da COVID-19. Sugere-se, portanto, pesquisas futuras que utilizem a proposta apresentada neste artigo em disciplinas presenciais.

Destaca-se que os resultados apresentados foram utilizados como ponto de partida para o desenvolvimento de outras ferramentas didáticas, a serem apresentadas em futuras publicações, que auxiliam os estudantes a interpretar aspectos objetivos e subjetivos no desenho dos caracteres alfabéticos.

¹² Mais informações sobre as etapas de *kerning*, *hinting* e funções *OpenType*, em Henestrosa *et al.* (2019).

¹³ CAAE: 26796219.1.0000.5208

¹⁴ CAAE: 26796219.1.3002.5537



Referências

- BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.
- BLACKLETRA. **Silva text**. Disponível em: <https://blackletra.com/fonts/silva_text/>. Acesso em: 9 jul. 2018.
- BRUMBERGER, Eva. **The Rhetoric of Typography** – The awareness and Impact of Typeface Appropriateness. *Technical Communication*; May 2003; 50, 2; Humanities Module, 2003.
- BUGGY, Leonardo. **O MECOTipo: Método de Ensino de Desenho Coletivo de Caracteres Tipográficos**. Brasília: Estereográfica, 2018.
- CABIANCA, David. **Practicing theory: A study of Gerrit Noordzij, teacher**. Dissertação (Mestrado), não publicada. Departamento de Tipografia Comunicação Gráfica. Universidade de Reading, Reino Unido, 2005.
- CHENG, Karen. **Designing type**. London: Laurence King Publishing Ltd, 2005.
- FALCÃO, Luiza. **Recomendações para o ensino do design de tipos de texto nas universidades públicas brasileiras**. Tese (Doutorado). Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2021.
- FALCÃO, Luiza & COUTINHO, Solange. **A relação dos usuários especialistas e não-especialistas com as fontes de texto: distinção e atribuição de conceitos subjetivos**. Anais do 7o CIDI e 7o CONGIC, Brasília (DF), 2015.
- FALCÃO, Luiza & ARAGÃO, Isabella. **Um estudo entre forma e conteúdo em livros de literatura: uma proposta de análise**. Anais do 10o Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, São Luis (MA), 2012.
- FABIO HAAG TYPE. **Suzano Sans: uma tipografia para aproximar diferentes públicos**. Disponível em: <<https://fabiohaagtype.com/suzano-sans/>>. Acesso em: 7 abr. 2020.
- FARIAS, Priscila Lena. **Tipografia Digital: o impacto das novas tecnologias**. 4a ed. Teresópolis: 2AB, 2013.
- FRUTIGER, Adrian. **Sinais e Símbolos**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2007.
- HENESTROSA, Cristobal; MESEGUER, Laura; SCAGLIONE, José. **Como criar tipos: do esboço à tela**. 2a ed. Brasília: Estereográfica, 2019.
- MATTÉ, Volnei Antônio. **O conhecimento da prática projetual dos designers gráficos como base para o desenvolvimento de materiais didáticos impressos**. Tese (Doutorado). Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2009.
- POHLEN, Joep. **Letter Fountain**. Los Angeles: Taschen, 2011.
- RIBEIRO, Deiverson. **Deiverson Ribeiro, designer de tipos da Dalton Maag: depoimento** [23 jan. 2018]. Entrevistadora: Luiza Falcão. Recife, 2018. 1 arquivo .m4a (47 min), 2018.
- SAMARA, Timothy. **Design Elements**. Gloucester: Rockport Publishers Inc, 2007.
- SARAIVA, Rafael. **Rafael Saraiva, designer de tipos da Dalton Maag: depoimento** [24 jan. 2018]. Entrevistadora: Luiza Falcão. Recife, 2018. 1 arquivo .m4a (32 min), 2018.
- SMEIJERS, Fred. **Counterpunch: Making type in the sixteenth century designing typefaces now**. London: Hyphen Press, 2011.
- TRACY, Walter. **Letters of credit: a view of type design**. Boston: David R. Godine Publisher, 2003.
- UNGER, Gerard. **Theory of type design**. Rotterdam: nai010 publishers, 2018.
- UNGER, Gerard. **Enquanto você lê**. Brasília: Estereográfica, 2016.



VAN LEEUWEN, Theo. **Towards a semiotics of Typography**. Information Design Journal + Document Design 14(2), 139-155. John Benjamins Publishing Company, 2006.

VARGAS, Fernando de Mello. **Approaches to applying spacing methods in serifed and sans-serif typeface designs**. Essay (Master of Arts in Typeface Design). The University of Reading, Department of Typography and Graphic Communication, Reading (Inglaterra), 2007.

Sobre as autoras

Luiza Falcão

Luiza Falcão Soares Cunha é graduada, mestre e doutora em Design pela UFPE. Atualmente é Professora Adjunta do Departamento de Design da UFRN. Realiza pesquisas na área de Tipografia, abordando temas como as possibilidades semânticas das fontes de texto, design de tipos, ensino e *dingbats*.

<https://orcid.org/0000-0001-8294-4459>

Isabella Aragão

Isabella Ribeiro Aragão é graduada em Desenho Industrial – Programação Visual e mestre em Design pela UFPE, doutora em Arquitetura e Urbanismo pela USP com período sanduíche na UAL - Central Saint Martins. Atualmente é Professora Adjunta do Departamento de Design da UFPE, lecionando nos cursos de graduação e pós-graduação, e co-liderando o Laboratório de Práticas Gráficas (LPG).

<https://orcid.org/0000-0002-4407-3565>

Solange Galvão Coutinho

É graduada em Comunicação Visual pela Universidade Federal de Pernambuco UFPE, Doutora em Typography & Graphic Communication - University of Reading; Professora Associada IV do curso de Design e do Programa de Pós-Graduação em Design da UFPE; e Líder dos Grupos de Pesquisa em Design da Informação e RIDE: Rede Internacional Design/Educação (CNPq).

<https://orcid.org/0000-0002-5484-7181>