

## Analizando o processo criativo do desenvolvimento de um projeto de resgate tipográfico

*Analyzing the creative process of developing a type revival project*

Danielly Lourenço das Chagas, Josinaldo Barbosa da Silva, Eduardo A. B. M. Souza

resgate tipográfico, processo criativo, processo de design

Acompanhamos o desenvolvimento de uma fonte digital por meio do resgate de uma tipografia impressa no livro *La Geografia* do século 16, do acervo da Biblioteca do Instituto Ricardo Brennand. Na pesquisa, analisamos o processo criativo: tomada de decisões, acasos e a deliberação do desenho dos tipos. Isso foi feito por meio da observação participativa, incluindo o acompanhamento das discussões de trabalho: o foco da observação foram os impasses, dúvidas, sugestões e encaminhamentos. Como resultado, mapeamos o desenvolvimento da fonte e identificamos etapas que necessitam de mais atenção, fatores que poderiam auxiliar na resolução dos problemas, atuação das pessoas e de elementos externos, ou mesmo acasos. Esse relato atesta que o desenvolvimento de uma fonte tipográfica não pode ser compreendido por regras estabelecidas em metodologias, já que é um processo complexo e altamente dependente do contexto.

*typographic revival, creative process, design process*

*We followed the development of a digital font through a typographic revival from print type in the 16<sup>th</sup> century book La Geografia, from Instituto Ricardo Brennand's library. During this research, we analyzed this creative process: decision-making, accidents and deliberation in typefaces. This was done through active observation, including taking part in discussions: we focused in observing obstacles, doubts, suggestions and choices. As result, we mapped the font development and identified stages that need more attention, points that could aid in problem-solving, people's and external elements' roles and even chance. This report shows that developing a font cannot be comprised in rules from methodologies, but is rather a complex process, highly context-dependent.*

### 1 Introdução

O desenvolvimento tipográfico no Brasil tem como características predominantes a produção de fontes displays e fantasias baseadas no regionalismo e experimentações. Nesse cenário, é imprescindível destacar “as iniciativas de movimentação e incentivo à produção tipográfica em âmbito acadêmico” (M. Silva & J. Silva, 2011), responsável por quase toda a produção de fontes digitais na época.

Esse aumento na produção nacional é acompanhado também por publicações acadêmicas sobre o assunto. No entanto, a maioria dos trabalhos são relatos do uso de métodos como a adaptação do mapa de derivação de Adams (1989 como citado em Farias, 2001, p.39), o

sistema de modulação da fonte e o método de espacejamento. Segundo Necyk & Ferreira (2010 como citado em Cavalcanti, 2014), a principal causa dessa ausência é a valorização do resultado em detrimento do processo.

Dessa forma, este artigo tem como proposta analisar o processo criativo do desenvolvimento de uma fonte – um projeto de resgate tipográfico – observando o processo de decisão, os percalços, métodos, abordagens projetuais e influências.

## 2 Referencial teórico e metodologia

Para compreender o processo criativo da fonte, utilizamos o modelo de estudo desenvolvido por Wallas (1926, citado em Lubart, 2007) e complementado por outros autores, também citados por Lubart. (Figura 1).

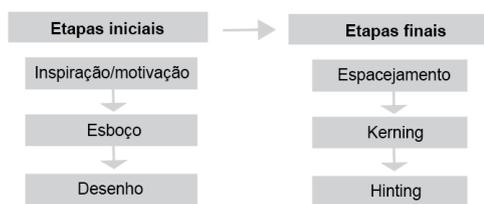
Figura 1: Etapas do processo criativo



Fonte: Elaborado pelos autores a partir de LUBART (2007), capítulo 6.

Para a análise das etapas do desenvolvimento da tipografia, utilizamos a proposta de Cheng (2005), apresentado na Figura 2. Esse esquema é complementado, em algumas das etapas, por elementos como o mapa de derivação dos caracteres (1989 como citado em Farias, 2001, p.39), proporções métricas dos caracteres (Buggy, 2007; Ribagorda Paniagua, 2009) e de modulação (Reis, 2011).

Figura 2: Processo geral de criação de fonte



Fonte: Elaborado pelos autores a partir de CHENG (2005, pg 8-9).

Cheng (2005) afirma que cada projeto é único, pois dependem dos interesses dos designers e de suas especificidades. Todavia, Mandel (2011) aponta que durante o início do trabalho devemos responder duas perguntas fundamentais: “porquê” — qual a problemática a ser resolvida, e quais finalidades a fonte exercerá; e, “para quem” — qual o público do projeto. Para essas e outras perguntas, utilizamos como método de pesquisa a observação participativa e entrevistas com a equipe que desenvolveu a fonte.

Portanto, nossa análise identificou as etapas do processo criativo conforme o esquema da Figura 1, considerando também os eventos específicos ocorridos durante o desenvolvimento do projeto.

### 3 Discussão

Segundo Cheng (2005), a primeira etapa do processo de desenvolvimento de fontes está relacionada com o seu motivo, que pode ser de caráter pessoal. Nesse sentido, o projeto em questão justifica-se na continuidade de uma pesquisa anterior por meio de um novo estudo sobre o livro *La Geografia* de 1564, do acervo da Biblioteca do Instituto Ricardo Brennand.

A primeira etapa do processo criativo é relacionada à **Preparação** (formulação/organização e a busca de informações sobre o problema). Para melhor organização, podemos dividi-la em duas partes. Na parte A, temos a definição do problema, relacionada com a inspiração e as motivações do projeto. Já a parte B corresponde à busca de informação, caracterizada aqui pela pesquisa bibliográfica e de referências visuais.

É interessante notar que essa etapa, mesmo caracterizada como inicial, também aconteceu posteriormente, pela necessidade de imagens com melhor resolução. Além disso, a preparação ocorreu de forma concomitante com a seleção de caracteres, que pode ser compreendida como uma parte da etapa de **Incubação**. Também ajudou a resolver questões específicas, como a definição dos terminais da fonte. Ou seja, há recorrência da preparação ao longo do processo, com novas leituras sobre resgate tipográfico, pesquisas de referências de tipografias do século 16 e sobre os softwares para desenvolvimento de fontes digitais.

Os problemas no desenvolvimento – tais como a definição de terminais, diferenças de angulação no itálico e a própria condição colocada de afastamento e de orientações remotas – levaram à etapa de **Frustração** e estagnaram o projeto. No entanto, após esse momento, ocorre uma nova etapa, que consideramos um período de **Incubação e Iluminação**, em que surgiram sugestões de soluções para os problemas, tais como:

- definição e uniformização dos terminais e serifas dos caracteres.
- a inclinação dos caracteres segundo o impresso no livro.
- utilização de outra fonte do mesmo período como referência.
- decisões estéticas e fidelidade formal com os tipos originais
- elaboração de caracteres ausentes

Como exemplo elucidativo, apontamos que diante do problema da definição dos terminais, identificamos as etapas de **Frustração, Incubação e Iluminação**. Embora nem sempre pudessem ser claramente delineadas ou ocorrerem nessa sequência, elas eram definidas por suas características: dificuldade e frustração diante do problema, sugestões de soluções e aperfeiçoamento do projeto.

Assim, as sugestões foram analisadas, discutidas e testadas para tomar as decisões. A partir daí, o projeto seguiu para a complementação dos desenhos dos caracteres e ajustes

de suas formas finais; já executada no software específico. Depois disso, ocorre a etapa de **verificação**, caracterizada por testes da eficácia e possíveis reparos.

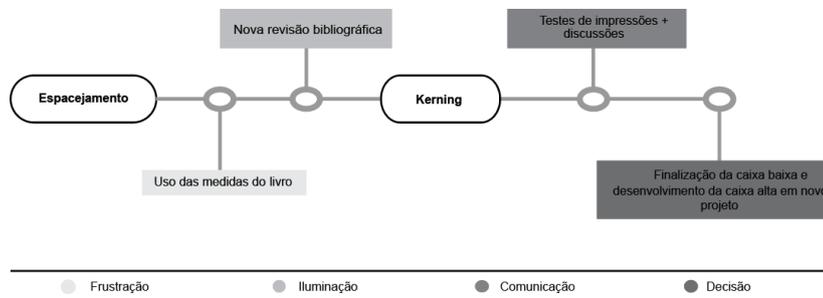
Com os caracteres finalizados, começa a segunda parte da finalização da fonte, o espaçamento. Primeiro, foi testado o uso da média das medidas dos espaçamentos dos caracteres impressos no livro, mas não apresentavam regularidade. Assim, foi descartado. Utilizou-se então o método de Walter Tracy (2003) e para kerning, a lista dos pares de caracteres indicados por Cheng (2005) e testes de impressões da própria fonte.

A etapa de **comunicação** é caracterizada pela de inserção da ideia na esfera social, ou a testagem do produto na sociedade com o objetivo de analisar a utilidade da ideia (Amabile, 1972; Stein, 1974 como citado em Lubart, 2007). Ela ainda não foi realizada, pois a realização até aqui consta do desenvolvimento das caixas-baixas, números e sinais diacríticos e de pontuação para a língua portuguesa.

A última etapa do processo criativo é a de **decisão**, que tem como princípio deliberar de acordo com os resultados das etapas de **verificação** e **comunicação**. De acordo com Lubart (2007), o indivíduo pode concluir o projeto ao alcançar o ponto desejado ou por ter sido um fiasco. Neste caso, o projeto teve seu objetivo alcançado, mas não foi finalizado: a complementação do *set* tipográfico e o *hinting* será realizado posteriormente.

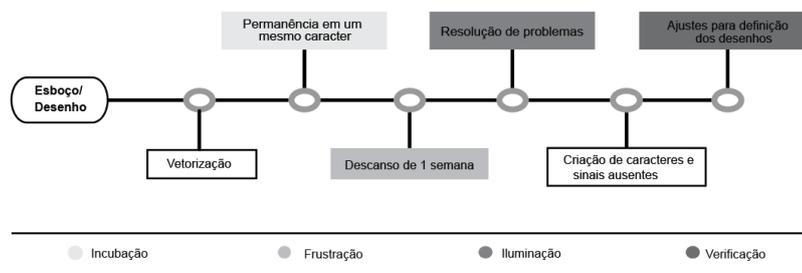
O processo de esboço/desenho e a etapa de **finalização** (espaçamento e kerning) podem ser resumidos pela figura 3:

figura 3: Etapa de esboço/desenho do desenvolvimento da fonte de resgate tipográfico.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Esquema 5: Etapas de Espaçamento e Kerning do desenvolvimento da fonte de resgate tipográfico.



Fonte: Elaborado pelos autores

## 4 Conclusão

Nossas observações apontam que tanto o processo criativo quanto o esquema metodológico não decorrem uniforme e linearmente, como apontam Lubart (2007) e Cheng (2005), respectivamente. As etapas podem ocorrer concomitantemente e, em geral, são de difícil delineamento. Salientamos aqui que o método de Cheng (op. Cit.) para o desenvolvimento da fonte, não foi citado pelo grupo que desenvolveu a fonte: foi apenas uma ferramenta exclusiva dessa pesquisa para identificação das etapas de desenvolvimento. Ainda assim, vimos que as etapas existem e podem ser adequadas ao esquema do processo criativo, considerando que há indefinições e especificidades na prática projetual.

Quanto às decisões, constatamos que elas são tomadas diante de cada resultado, baseadas em testes ou mesmo de forma opinativa. A definição ocorre diante do resultado formal apresentado, assim como os problemas e suas soluções.

De maneira geral, podemos dizer que o modelo de processo criativo (figura 1) e o modelo de Cheng (2005) mostraram-se efetivo para a análise. Todavia, sua representação não corresponde exatamente à realização do processo criativo. Como dito, as etapas nem sempre ocorrem na sequência e de maneira bem definida. Além disso, mesmo que o projeto tenha parâmetros bem definidos e limitados – como um projeto de resgate tipográfico –, verificamos que várias de suas decisões e encaminhamentos ocorrem de forma intuitiva e seguem um modelo que poderíamos caracterizar como problema-solução e encaminhamentos até a solução final.

### Agradecimento

A Biblioteca José Antônio Gonsalves de Mello, do Instituto Ricardo Brennand por possibilitar o acesso ao material pesquisado.

Ao IFPE campus Recife por todo apoio a realização da pesquisa.

### Referências

- Blauth, Lurdi (2019). **Pesquisa em arte: acasos e permanências de um processo gráfico**. Recuperado em 14 de novembro, 2019, de [http://www.iconica.com.br/artecaso/artigos/lurdi\\_blauth.html](http://www.iconica.com.br/artecaso/artigos/lurdi_blauth.html).
- Buggy, Leonardo. (2007). **O MECOTipo: Método de Ensino de Desenho Coletivo de Caracteres Tipográficos** (1a ed.). Recife: Buggy.
- Cavalcanti, Aline S. (2010). **Hidromel: uma tipografia digital com raízes litográficas**. Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, Brasil.
- Cavalcanti, Aline S. (2014). **Design de tipos em Pernambuco: estudo de uma situação de ensino**. Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, Brasil.
- Cheng, Karen (2005). **Designing Type**. New Haven: Yale University Press.

- Farias, P. (2001). **Tipografia Digital: o impacto das novas tecnologias**. 3. Ed. Rio de Janeiro: 2AB.
- Lebedenco, Érico (2019). **Resgate tipográfico: delimitações, características e prática no design de tipo**. Dissertação de Mestrado, Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, São Paulo, Brasil.
- Lubart, Todd (2007). **Psicologia da Criatividade**. Porto Alegre: Artmed.
- Mandel, Ladislav (2011). **O poder da escrita**. São Paulo: Rosari.
- Reis, Pedrina T. (2011). **Azeitonas: de letreiramento litográfico a fonte digital**. Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, Brasil.
- Ribagorda Paniagua, José María (2015). **Ibarra Real. Un modelo metodológico para el redibujo y reconstrucción de tipografías clásicas. Del plomo al vector**. Tese de Doutorado, Universidad Complutense de Madrid, Madrid, Espanha.
- Silva, Michelly P., & Silva, Josinaldo B. (2011). **Geração de tipografias através de processos experimentais**. Recuperado em 3 de maio, 2020, de [https://www.academia.edu/1704488/gera%C3%87%C3%83o\\_de\\_tipografias\\_atrav%C3%89s\\_de\\_processos\\_experimentais](https://www.academia.edu/1704488/gera%C3%87%C3%83o_de_tipografias_atrav%C3%89s_de_processos_experimentais).
- Tracy, Walter (2003). **Letters of Credit: A view of type design**. Boston: D.R. Godine.

### **Sobre os autores**

Danielly Lourenço das Chagas, graduada, Brasil <danychagas2015@gmail.com>  
Josinaldo Barbosa da Silva, Dr., IFPE, Brasil <josinaldobarbosa@recife.ifpe.edu.br>  
Eduardo A. B. M. Souza, M.e., IFPE, Brasil <eduardosouza@recife.ifpe.edu.br>