

Muvuca: desenvolvimento de uma fonte dingbat inspirada nos ornamentos da tipografia vernacular

Muvuca: development of a dingbat font inspired by the ornaments of vernacular typography

Anne Saniely S. da Silva, Vívian de Oliveira Santos

dingbat, design vernacular, ornamentos, memória gráfica

Esse artigo apresenta uma proposta de criação de fonte dingbat inspirada nos ornamentos da tipografia vernacular, cujo objetivo principal é resgatar e valorizar a memória gráfica da América Latina. O procedimento metodológico utilizado é uma adaptação do método de Cunha (2019) com o de Finizola e Santana (2013), através de uma pesquisa iconográfica, que veio a contribuir para o desenvolvimento tipográfico a partir das referências concretas coletadas. Como resultado, foi desenvolvida uma fonte digital dingbat, chamada Muvuca, que explora a fluidez e a diversidade dos ornamentos mais representativos no design vernacular.

dingbat, vernacular design, ornaments

This article presents a proposal for creating a dingbat font inspired by the ornaments of vernacular typography, whose main objective is to rescue and enhance the graphic memory of Latin America. The methodological procedure used is an adaptation of the method by Cunha (2019) with that of Finizola and Santana (2013), through iconographic research, which contributed to the typographic development from the concrete references collected. As a result, a digital dingbat font called Muvuca was developed, which explores the fluidity and diversity of the most representative ornaments in vernacular design.

1 Introdução

De acordo com Martins (2005), a sociedade está imersa no universo da linguagem, seja a partir de letras ou símbolos, a comunicação se faz onipresente. Diariamente, nos deparamos com anúncios, pôsteres e letreiros, alguns desenvolvidos digitalmente e outros pintados à mão. É nesse cenário que está inserida a tipografia vernacular, definida por Finizola (2010, p.30) como “artefatos autênticos da cultura de determinado local, geralmente produzidos à margem do design oficial”.

Todos esses artefatos fazem parte da identidade gráfica da localidade e podem contribuir para a pesquisa “no campo da cultura visual dos estudos sobre memória gráfica” (Farias & Braga, 2018, p.12). Indo de encontro a um design globalizado e assumindo as raízes regionais e populares - em síntese - vernaculares, viu-se a necessidade de resgatar e valorizar as paisagens tipográficas para preservar a cultura latino-americana. Dessa forma, observamos a

Anais do 11º CIDI e 11º CONGIC

Ricardo Cunha Lima, Guilherme Ranoya, Fátima Finizola, Rosangela Vieira de Souza (orgs.)

Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI
Caruaru | Brasil | 2023

ISBN

Proceedings of the 11th CIDI and 11th CONGIC

Ricardo Cunha Lima, Guilherme Ranoya, Fátima Finizola, Rosangela Vieira de Souza (orgs.)

Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI
Caruaru | Brazil | 2023

ISBN

oportunidade de contribuir para o acervo digital da memória gráfica, a partir da criação de uma fonte dingbat que traz os símbolos mais significativos do design vernacular, presente no estado de Pernambuco.

Tipografia e caracteres

Definido como um conjunto de práticas e processo que estão presentes na criação de símbolos visíveis como: letras, números e sinais de pontuação (Farias, 2004), a tipografia também é utilizada “como um sinônimo de ‘fonte’ para referir-mo-nos a um determinado ‘tipo de letra’ utilizado em alguma aplicação específica.” (Farias, 2004, p. 2).

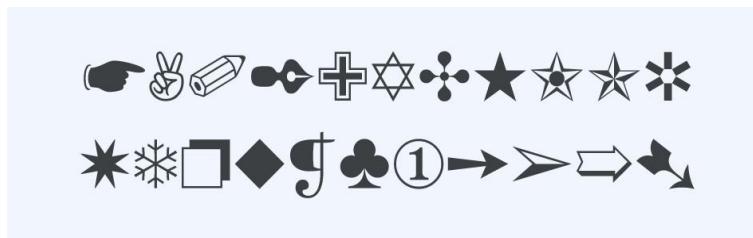
Composto por vários tipos de caracteres, Cunha (2019, p.1) os classifica como: alfabéticos, usados para escrever textos, e os não-alfabéticos, que incluem símbolos e elementos gráficos não limitados por regras formais. Farias (2001) destaca que entre os não-alfabéticos mais tradicionais, podemos encontrar o asterisco *, seção § e o parágrafo ¶, por exemplo.

Dingbats

Presente nas oficinas de impressão tipográfica, os dingbats eram compostos por ornamentos e símbolos não-alfabéticos, sendo “utilizados na abertura e fechamento de capítulos de livros, ou como padrão para a confecção de desenhos maiores, como bordas e outros tipos de decoração” (Farias, 2001, p. 49).

Com o surgimento de novas tecnologias e a criação das fontes digitais, os símbolos tipográficos, que, até então, não possuíam nenhuma relação aparente com o alfabeto (Bringhurst, 2005), agora ganharam novos significados (figura 1), sendo explorados nos mais diversos tipos de projetos, se tornando um “experimento com função essencialmente poética, na fronteira entre arte e design” (Farias, 2001, p.49).

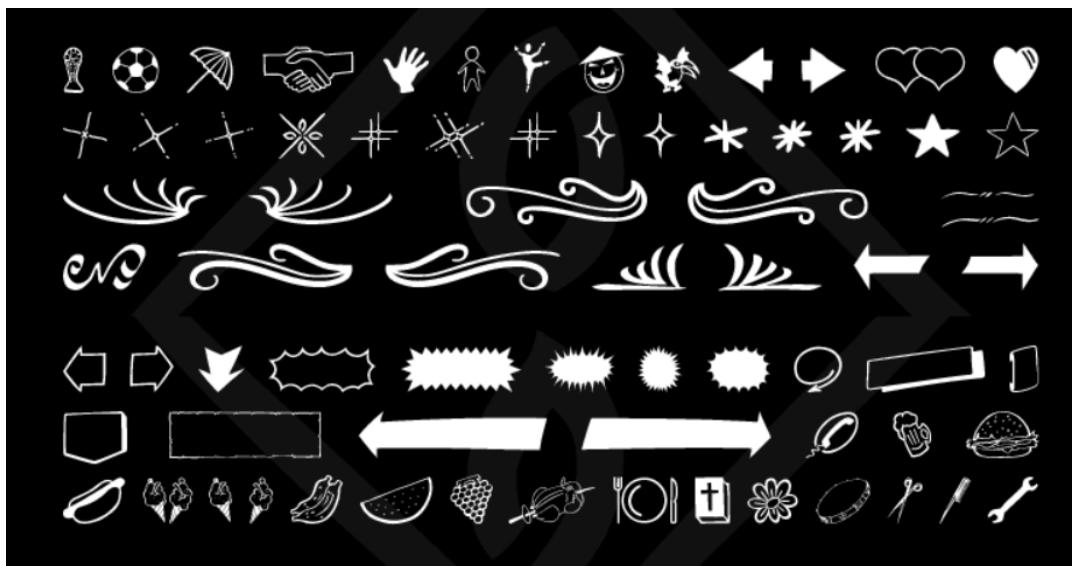
Figura 1: Exemplo de dingbats (Fonte: Google Fonts Knowledge)



De acordo com Cunha (2019, p.3) “apesar de não apresentarem um alfabeto verbal, os dingbats possibilitam a leitura e um significado visual”, podendo ser usado como ferramenta para documentação e preservação de elementos da cultura visual.

Um exemplo que utiliza de elementos gráficos que buscam representar a cultura brasileira é a fonte dingbat X-Tudo (Figura 2) cujos ícones refletem a identidade gráfica vernacular.

Figura 2: Dingbat X-Tudo (Fonte:viniguimaraes.com)



Memória Gráfica

Atualmente, em países da América Latina, o termo memória gráfica é associado a uma linha de estudos que busca compreender a importância de artefatos visuais, como impressos efêmeros, na criação de um sentido de identidade local. (Farias & Braga, 2018, p. 10).

Dessa forma, os estudos da memória gráfica latino-americana ajudam a resgatar e preservar a história do design e das artes gráficas (Farias & Braga, 2018, p. 11), em meio às mudanças culturais e sociais que aconteceram no início do século XXI, decorrente da expansão econômica, política e cultural gerada pela globalização.

Nesse contexto, o design pode ser usado como ferramenta de valorização da cultura local, como afirma Finizola (2010, p. 23) “o design tem o poder de influenciar diretamente a construção da cultura de cada sociedade, manifestando-se também como uma expressão da identidade de cada povo”.

Design vernacular

O design vernacular, conforme definido por Finizola (2011), abrange produções artesanais autênticas que emergem à margem do design oficial. Estas criações, enraizadas nas tradições culturais locais, são desprovidas de elementos estrangeiros e são transmitidas às gerações futuras. Elas frequentemente refletem os costumes regionais e são concebidas por artistas populares e anônimos, como os pintores de letras (Finizola, 2011).

Podemos observá-las (Figura 3) em lugares como letreiros, fachadas, vitrines, cartazes, barcos e muros de estabelecimentos comerciais, geralmente pintados à mão.

Figura 3: Identificação de banca comercial registrada nas imediações da Feira de Casa Amarela, Recife-PE (Fonte: Abridores de Letras de Pernambuco, 2009)



2 Objetivo geral e específico

De maneira geral, este projeto tem como objetivo abordar o design vernacular de maneira a fazer uma transposição dos elementos presentes na linguagem visual da tipografia vernacular característica da América Latina, com a proposta de trazer novas aplicações sem perder a identidade individual desses artefatos.

Integrando o design formal com o popular, o objetivo específico do projeto é contribuir para o cenário tipográfico, a partir do desenvolvimento de uma fonte dingbat, que retratam os símbolos mais significativos da tipografia vernacular, contribuindo assim para o acervo da memória gráfica latino-americana.

3 Metodologia

A pesquisa traz levantamentos bibliográficos, de forma a fundamentar o desenvolvimento do projeto, com base em outros trabalhos já desenvolvidos por pesquisadores da área de tipografia, design vernacular e memória gráfica.

Para alcançar o objetivo proposto de criação de uma fonte dingbat a partir de uma referência concreta, foi utilizada uma adaptação da metodologia proposta por Cunha (2019) junto com o método de Finizola e Santana (2013), ambos são específicos para a criação de dingbats e possuem etapas bem definidas (Quadro 1).

Quadro 1: Procedimentos metodológicos.

| | |
|--------------|---|
| Cunha (2019) | <ol style="list-style-type: none">1. Pesquisa iconográfica;2. Categorização e seleção das referências concretas;3. Esboços iniciais manuais;4. Definição da relação entre a espessura das hastes, a proporção vertical e a proporção horizontal; |
|--------------|---|

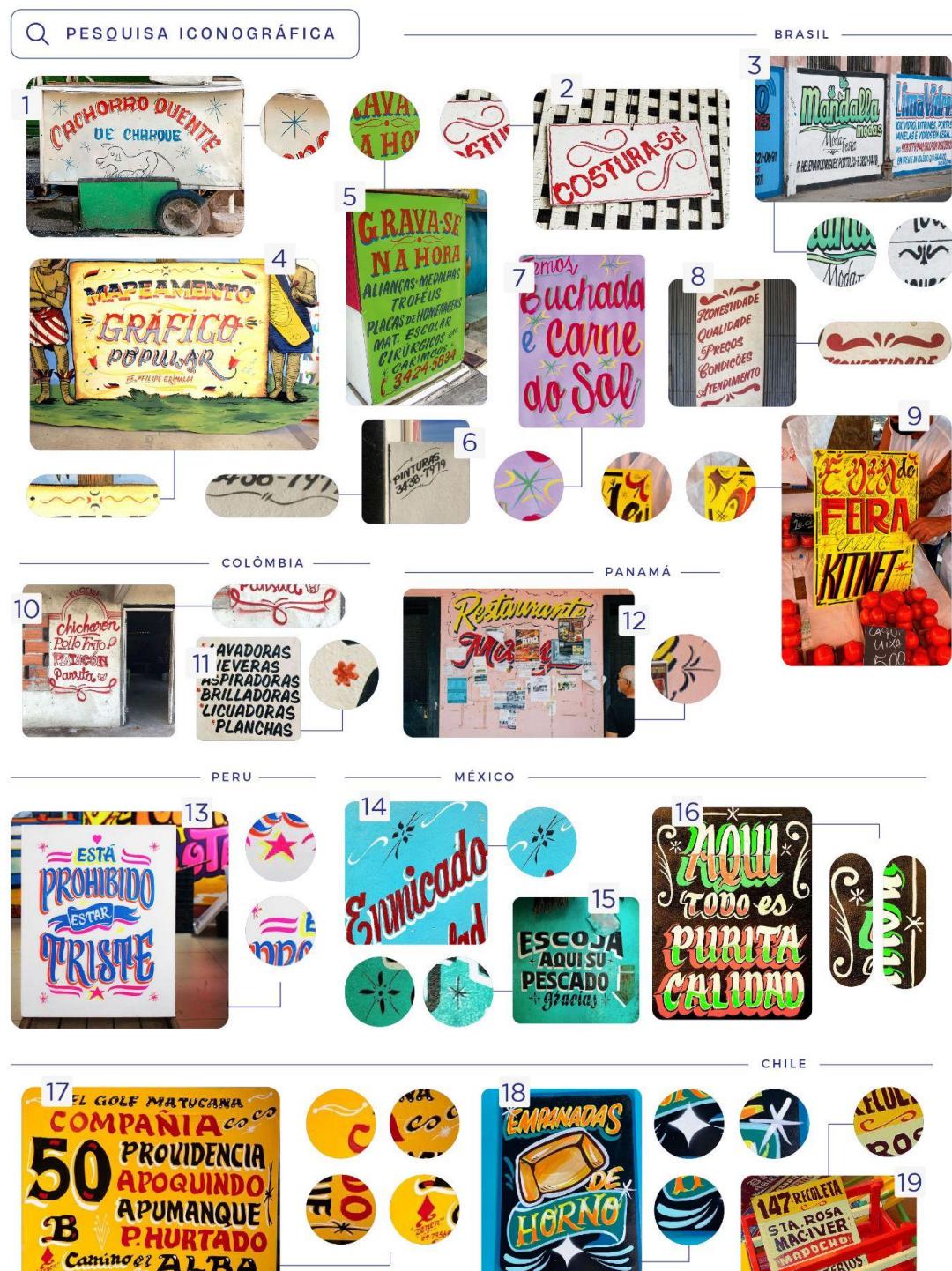
| | |
|---------------------------|---|
| | <ol style="list-style-type: none">5. Definição da regra de funcionamento da caixa-alta e da caixa-baixa da fonte;6. Desenhos manuais de alguns caracteres;7. Criação de um grid digital em um software de desenho vetorial;8. Desenho digital de todos os caracteres dentro dos parâmetros definidos anteriormente em um software de desenho vetorial;9. Transposição para o software de geração de fontes; |
| Finizola e Santana (2013) | <ol style="list-style-type: none">1. Definição de recorte2. Pesquisa de campo3. Seleção de imagens4. Vetorização de imagens5. Definição do set de caracteres6. Testes / Ajustes visuais7. Geração da fonte |

A partir da análise do Quadro 1, resolvemos adaptar as metodologias, misturando as etapas propostas, de forma a contribuir com o desenvolvimento do dingbat. Iniciamos definindo o tema para os dingbats, fizemos uma pesquisa iconográfica a partir de registros fotográficos de diversas tipografias. Foi durante a coleta de imagens que percebemos a grande abrangência do design vernacular em diversos locais latino-americanos. Após a seleção, fizemos esboços, que logo viraram desenhos vetoriais. Antes de gerar o arquivo da fonte, o procedimento metodológico de Finizola e Santana (2013) aconselha realizar alguns ajustes visuais para aplicação da fonte em tela e impressão.

Pesquisa iconográfica

Como parte do processo de construção da fonte dingbat, foi feito uma pesquisa dos elementos presentes nos artefatos gráficos comuns no design vernacular. Na busca de referências visuais para o desenvolvimento dos caracteres, a pesquisa (Figura 4) coletou imagens de 6 países latino-americanos: Brasil, Chile, México, Colômbia, Panamá e Peru. Todas foram encontradas pela internet e a maioria tem um acervo digital de fotografias, através de sites e/ou páginas do instagram, onde os mesmos divulgam letreiros.

Figura 4: Painel da pesquisa iconográfica (Fonte: Elaborada pelas autoras)



FONTE: Imagens 1, 2, 3, 5 e 7: Abriadores de Letras de Pernambuco, 2008/2009. Imagem 4: Acervo do Mapeamento Gráfico Popular, Filipe Grimaldi. Imagem 6 e 8: Pintores de Letras, Criciúma/SC - Brasil, 2022. Imagem 9: Ivanno José Brabo, 2021, Brasil. Imagem 10 e 11: @popular_delujo, Colombia, 2020/2023 (via Instagram). Imagem 12: @panamatipo, Panamá, 2015 (via Instagram). Imagem 13: Cartaz do coletivo peruano Ruta Mare, 2014. Imagens 14 e 16: Google Imagens. Imagem 15: Grafica Popular Mexicana, México 2023 (via Instagram @graficapopularmexicana). Imagem 17: Acervo do pintor Zenén Vargas, Santiago-Chile. Imagem 18: @condorletreiro 2022, Valparaiso, Chile (via Instagram). Imagem 19: Google Imagens.

Percebeu-se, portanto, que as práticas informais do design vernacular tem uma abrangência em outros países latino-americanos, além do Brasil e podem ser caracterizadas como um

gênero visual em comum, visto que alguns ornamentos, mesmo vindos de diferentes países, têm semelhanças.

Finizola e Nuñez (2019) dissertam sobre a importância de registrar, estudar e difundir as práticas populares de cada região da América Latina, onde “é notável o surgimento de inúmeros projetos que buscam registrar e valorizar essa produção gráfica popular, nos quais a Internet, sem dúvida, desempenha um papel crucial para a difusão dessas ações e para o compartilhamento de informações sobre o tema” (Finizola & Nuñez, 2019, p.3).

Desenvolvendo o projeto tipográfico

Com o objetivo de chegar a uma coleção de dingbats com resultado harmônico e consistente em sua linguagem visual, foram definidos parâmetros para produção dos caracteres. Farias (2001) afirma que, a maioria dos dingbats é desenvolvida de forma independente, e cabe ao designer ajustar os elementos da maneira mais adequada, se atentando sempre ao estilo do desenho, peso e contexto histórico, por exemplo.

Os elementos foram impressos para os primeiros esboços manuais, como mostra a Figura 5. Usando de papel vegetal, sobreposto às fotografias, foram gerados esboços que serviram para entender melhor as similaridades formais de cada elemento.

Figura 5: Rabiscos iniciais dos caracteres (Fonte: Elaborada pelas autoras)



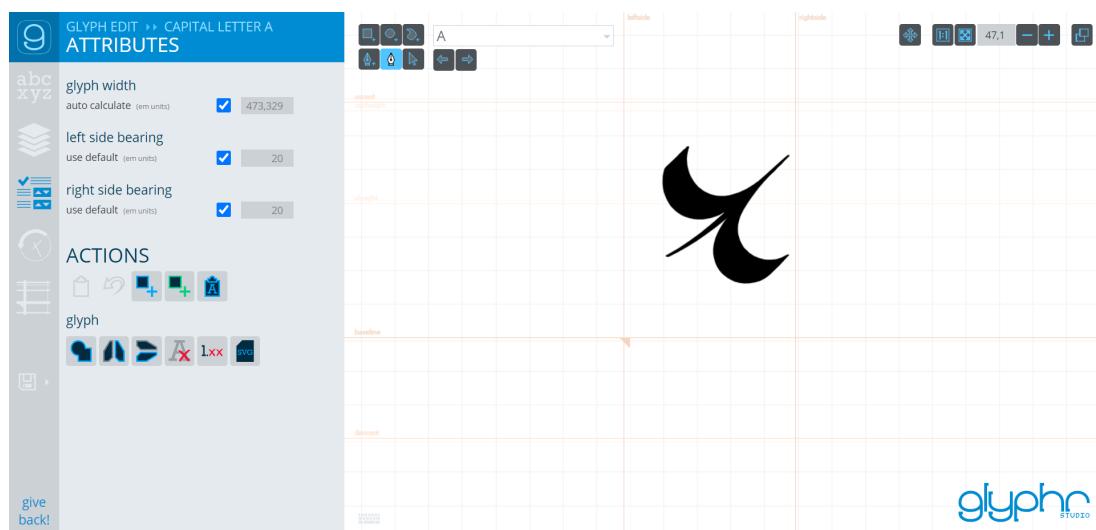
Viu-se então a necessidade de definir uma linguagem gráfica (figura 6), para que todos os caracteres fiquem homogêneos com o projeto, e retratem de maneira literal as referências originais. Através dos esboços iniciais, foi observado que os elementos, como um todo, são assimétricos, possuindo um desenho irregular, que não pode ser construído a partir de um grid, diferente do que foi proposto por umas das etapas de Cunha (2019), o que permitiu uma fluidez maior na hora de iniciar a construção final dos caracteres.

Figura 6: Parâmetros definidos para a linguagem gráfica (Fonte: Elaborada pelas autoras)



Uma vez que parâmetros visuais foram definidos para a criação do dingbat, a próxima etapa foi o uso de um programa de desenho vetorial para a finalização dos caracteres da fonte digital. Em seguida, os vetores foram exportados para o Glyph Studio, um software online de geração de fontes gratuito, que traz uma interface simples, e de fácil manuseio (Figura 7), onde foi possível configurar o espaço entre cada caractere, sua distribuição em cada letra do alfabeto e algarismos, para então gerar o arquivo de instalação da fonte.

Figura 7: Tela inicial do Glyph Studio após a importação dos vetores (Fonte: Elaborado pelas autoras)



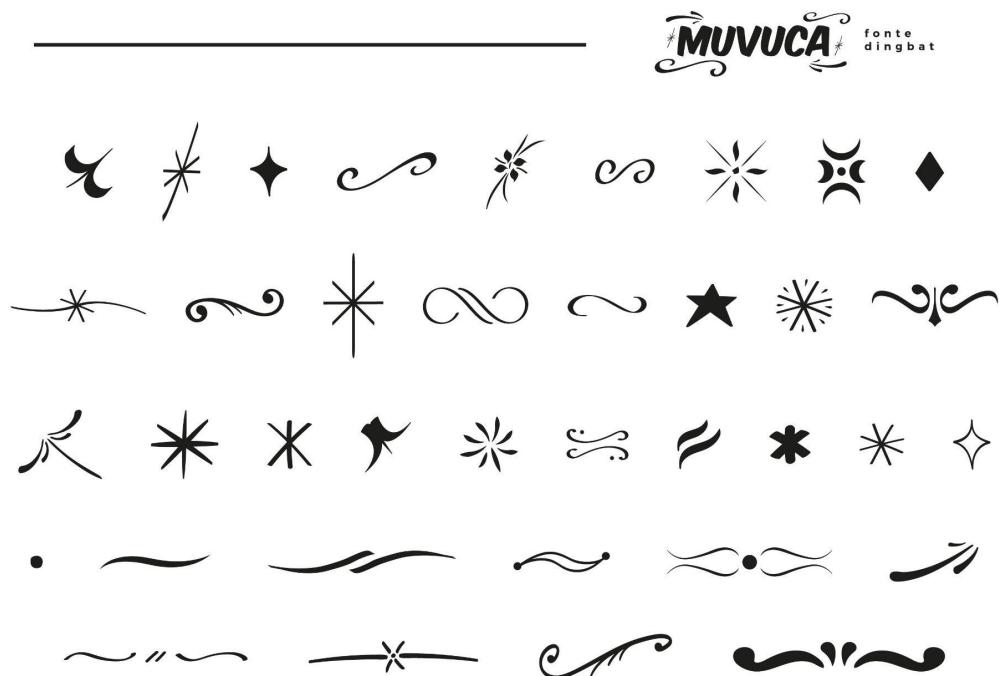
4 Resultados

Fonte Dingbat Muvuca

Inspirada na cultura urbana popular, Muvuca é uma fonte dingbat que se baseia nos ornamentos da tipografia vernacular (Figura 8). A palavra muvuca, que tem seu significado na

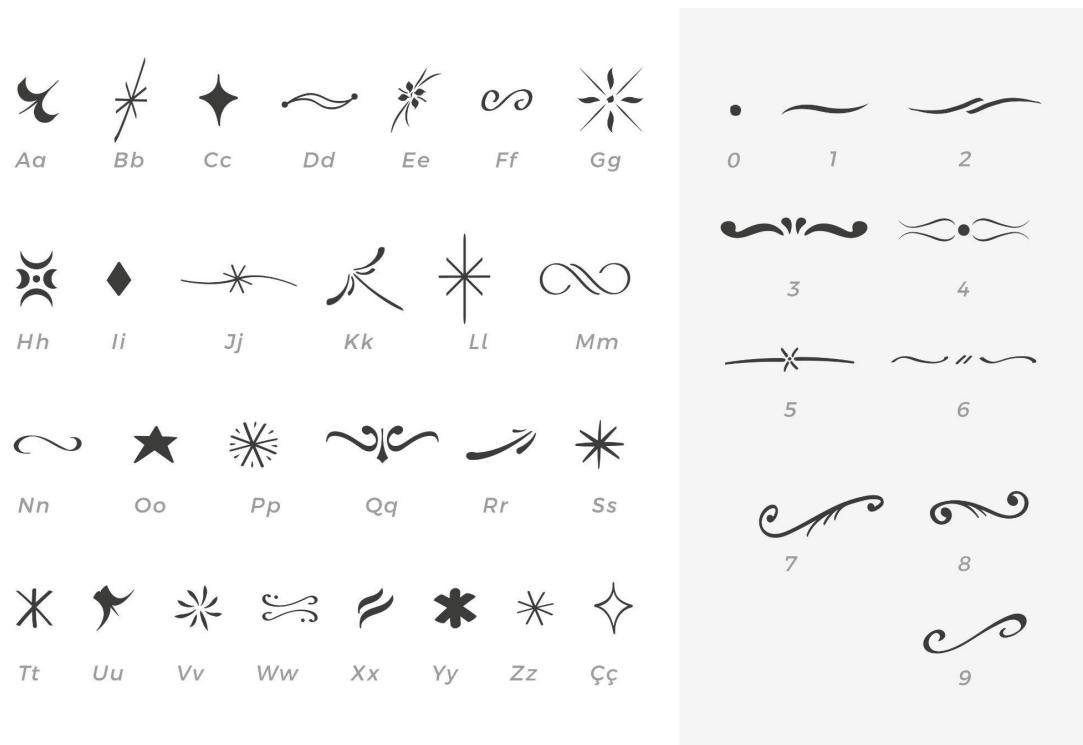
aglomeração ruidosa de pessoas, faz uma referência ao cenário das feiras populares, onde pessoas se aglomeram para fazer compras ou participar de eventos culturais. O conceito do termo utilizado também está relacionado à fluidez e pluralidade dos caracteres gerados.

Figura 8: Caracteres do dingbat Muvuca (Fonte: Elaborado pelas autoras)



Composta por 37 caracteres, a fonte inclui as 26 letras do alfabeto latino, os algarismos de 0 a 9 e o caractere da letra Ç. Construída a partir de uma referência concreta dos ornamentos vernaculares, é possível observar os elementos e seus caracteres correspondentes na figura 9, que permanecem a mesma versão tanto para caixa alta (letras maiúsculas), quanto para caixa baixa (letras minúsculas).

Figura 9: Mapa de caracteres da fonte. (Fonte: Elaborado pelas autoras)



Aplicações da fonte

Com o propósito de visualizar como a fonte dingbat se comporta em diferentes tipos de superfícies, foram feitos mockups digitais simulando aplicações reais (figura 10,11,12).

Figura 10: Simulação de aplicação em caneca de porcelana (Fonte: Elaborado pelas autoras)



Figura 11: Simulação de aplicação em pôster A3 (Fonte: Elaborado pelas autoras)



Figura 12: Simulação de aplicação em disco de vinil (Fonte: Elaborado pelas autoras)



5 Considerações finais

Estamos observando o desaparecimento de costumes e tradições locais, em consequência do mundo globalizado, onde artefatos gráficos populares correm o risco de se perder. Por isso, destacamos a importância de valorizar o que é local.

A fonte dingbat gerada nos permitiu conhecer a grande diversidade dos ornamentos vernaculares, existentes em diversos países latino-americanos, sinalizando suas semelhanças e oportunidades para pesquisas futuras relacionadas à memória gráfica. Além disso, podemos observar diversas formas de utilizar esses elementos em produtos e objetos, oferecendo um meio eficaz de disseminar nossa cultura.

Visto isso, em prol da preservação e do estímulo à criatividade, futuramente iremos disponibilizá-la gratuitamente, por meio de alguma plataforma digital. Ao compartilharmos esse patrimônio cultural de maneira acessível, iremos preservar tradições, e encorajar o desenvolvimento de projetos enriquecedores que exaltam a riqueza da diversidade cultural em uma escala global.

Referências

- Abridores de letras de Pernambuco, (2023). Disponível
em:<<https://www.designvernacular.com.br/abridoresdeletras/>>. Acesso em 07/05/23.
- Bringhurst, R. (2005). Elementos do estilo tipográfico. 3 ed. São Paulo: Cosac Naify.
- Cunha, L. F. S. (2019). O desenvolvimento de fontes dingbats como ferramenta para a aprendizagem do processo projetual do design de tipos. In: Anais do 9º CIDI | Congresso Internacional de Design da Informação.
- Farias, P. L. (2004). 'Notas para uma normatização da nomenclatura tipográfica'. Anais do P&D Design 2004 - 6º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. FAAP: São Paulo.
- Farias, P. L. (2001). Fontes que não servem para escrever: algumas considerações sobre o status tipográfico dos dingbats. Revista da ADG 23: 49-51
- Farias, P. L.; Braga, M. C. (2018). Dez ensaios sobre memória gráfica. São Paulo: Blucher.
- Finizola, M. F. W.; Farias, P. (2010). Tipografia Vernacular Urbana: uma análise dos letreiramentos populares. 1. Ed. São Paulo: Blucher. v. 1. 112 p.
- Finizola, M. F. W.; Nuñez, S. (2019). Proyecto Callejero: um panorama da gráfica popular na América Latina. p. 2415-2424. In: Anais do 9º CIDI | Congresso Internacional de Design da Informação. São Paulo: Blucher.
- Finizola, M. F. W.; Santana, D. (2013). Iconografia das Carrocerias de Caminhão de Pernambuco. In: Anais do 6º CIDI | Congresso Internacional de Design da Informação. São Paulo: Blucher.
- Identidad y Futuro. (2012). Zenén Vargas, Artista del Letrero. Disponível

em:<<https://identidadefuturo.cl/2012/09/25/zenen-vargas-artista-del-letrero/>>.Acesso
em:10/05/23.

Martins, B. G. (2005). Tipografia popular: Potências do ilegível na experiência do cotidiano.
Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) - Universidade Federal de Minas Gerais,
Belo Horizonte.

Sobre as autoras

Anne Saniely Sabino da Silva, graduanda, UFPE, Brasil <anne.saniely@ufpe.br>
Vívian de Oliveira Santos, graduanda, UFPE, Brasil <vivian.osantos@ufpe.br>