

Resgate tipográfico e de letreiramento: uma experiência de ensino de design de tipos

Typographic and lettering revival: an experience in teaching type design

Solange Galvão Coutinho, Gabriela Paolla de Barros, Laura Linck, Venâncio França

design de tipos, ensino, resgate tipográfico, letreiramento

Este artigo apresenta a continuidade da experiência de ensino de Design de Tipos, na graduação em Design da UFPE, Recife. O foco está no desenvolvimento de fontes digitais por meio do resgate tipográfico e de letreiramentos. Apresentamos o percurso do ensino de design de tipos em Pernambuco, em particular, do recente uso de referências concretas (tipográficas/letramentos), para geração de fontes digitais. A metodologia de ensino encontra-se descrita. A coleta de dados se deu por meio da observação do processo e respostas dos participantes (questionário online). Avaliamos as escolhas referenciais e as fontes geradas dos estudantes a partir de Lebedenco (2022). Como resultado, duas categorias foram mais utilizadas: *síntese* e *interpretação*. Observamos que o método de ensino foi bem aceito, todavia requer ajustes.

type design, teaching, typographical revival, lettering

This article presents the continuity of a teaching experience in type design, on the graduation course in design at the Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), Recife, Brazil. The focus is on the development of digital fonts through typographic and lettering revival. We present the trajectory of teaching type design in Pernambuco, particularly the recent use of concrete references (typographic/lettering), in order to generate digital fonts. The teaching methodology is described. Data collection took place through observing the process and participant responses (online questionnaire). We assessed the referential choices of the students and the typefaces generated from Lebedenco (2022). As a result, two categories were most used: synthesis and interpretation. While observing that the teaching method was well accepted, it does however require some adjustments.

1 Introdução

A tradição de design de tipos no Brasil vem se intensificando com projetos de desenvolvimento de fontes digitais e empregando designers de tipos em empresas nacionais e internacionais. Eventos nacionais estão consolidados. Novas fontes são difundidas e comercializadas nas plataformas especializadas. Assim, é um mercado em expansão.

Apesar do ensino de design de tipos estar presente em alguns cursos (Cunha, 2021) e ser assunto recorrente nos eventos, não são muitas as pesquisas acadêmicas que tratam de *métodos de ensino*. Não obstante, Pernambuco tem contribuído com o tema (Buggy, 2006; Silveira, 2013; Cunha, 2021; Novais, 2022).

Em continuidade à tradição local a partir de Silveira, Barreto Campello & Aragão (2012), achamos pertinente registrar a experiência recente de ensino de design de tipos, com foco no resgate tipográfico e de letreiramentos¹. Tal abordagem é também motivada por iniciativas anteriores no estado (Almeida, 2010; Silveira, 2010; Reis, 2011; Linck, Souza & Silva, 2021; Barros, 2022), entre outros.

O resgate tipográfico é compreendido como a intenção de “recuperar ou reinterpretar tipos antigos para que seu uso em tecnologia contemporânea seja possível” (Lo Celso, 2000, p.1). Barros (2022, p.19) complementa que, na acepção do autor, o resgate é caracterizado “pela distância histórica e tecnológica entre o documento original e a fonte produzida”.

Neste artigo, compreendemos o resgate de letreiramentos como a transformação de uma referência concreta de desenho manual de letras – produzidas para algum fim informacional e comunicacional – em uma fonte digital. Nessa perspectiva, tais letreiramentos podem fazer parte do cotidiano urbano ou estarem presentes em artefatos gráficos do passado. Portanto, estamos adicionando mais uma camada à discussão do ensino de design de tipos.

Em Pernambuco, a prática de resgate tipográfico/letereiramento na academia, se fortalece com a pesquisa liderada por Silvio Barreto Campello e Isabella Aragão, ao estudarem a coleção *Imagens Comerciais de Pernambuco* (Barreto Campello & Aragão, 2011). Eles orientaram estudantes, em seus trabalhos de conclusão, a utilizar letras existentes nos rótulos do século XX, impressos em litografia, em fonte digital: Swanne Almeida (2010), Aline Silveira (2010)² e Pedrina Reis (2011) (Figura 1). Também iniciaram essa prática na disciplina de Design de Tipos, por eles formulada, ofertada em 2009.2 e 2011.2 (Silveira, Barreto Campello & Aragão, 2012).

¹ Farias (2004) define o letreiramento como a “técnica manual para obtenção de letras únicas a partir de desenhos”.

² A *Hidromel* de Silveira (2010) foi utilizada na capa do livro organizado por Barreto Campello & Aragão (2011).

Figura 1: *Azeitonas*, de Pedrina Reis (2011); *Rio Douro*, de Swanne Almeida (2010); *Hidromel Outline e Solid* (2010), de Aline Silveira, fontes digitais – exemplos de resgate tipográfico a partir de rótulos.



Neste artigo iremos apresentar a continuidade dessa iniciativa, na disciplina de Design de Tipos 2022.2³. O mesmo encontra-se estruturado em quatro partes, para além desta introdução: (2) sobre resgate tipográfico e de letreiramento; (3) breve relato do ensino de design de tipos na UFPE; (4) a experiência de ensino 2022.2 – métodos, ferramentas e resultados; e (5) considerações finais. Esperamos que a descrição dessa experiência seja útil para os demais docentes no ensino do design tipográfico.

2 Resgate tipográfico e de letreiramento

Apesar de ser uma prática comum e perceptível desde o final do século XIX, o resgate tipográfico é um tema pouco abordado entre os designers brasileiros (Lebedenco, 2022, p. 13). Tal lacuna é aos poucos preenchida por publicações que discutem e evidenciam o seu caráter multidisciplinar no processo projetual do desenho de tipos. Érico Lebedenco (2022), em seu livro, fundamenta o resgate tipográfico a partir do contexto do design latino-americano.

Lebedenco & Neder (2016, p. 54-55), esclarecem que o termo pode ser entendido como a recuperação das formas das letras, de modo que seu uso e reconhecimento sejam possíveis, oferecendo reintegração como material de trabalho para uso contemporâneo.

³ Concluída em maio de 2023, reflexo tardio dos impactos da COVID-19 – o calendário da graduação ainda não foi regularizado.

Assim como suas operações práticas, os resultados obtidos a partir de um processo de resgate tipográfico são variáveis, podendo ser classificados de acordo com a abordagem projetual do designer de tipos. Lebedenco (2022, p. 62-70) discorre sobre cinco categorias comuns de resgates: (1) o *fac-símile*, uma reprodução que pretende ser mais próxima possível das formas encontradas na amostra original, sem alterações ou melhorias; (2) a *síntese*, que geralmente ocorre quando são utilizadas mais de uma amostra do mesmo tipo ou estilo, no qual o designer elege e combina as características que considera mais adequadas para o resultado final; (3) a *interpretação*, resultante de um processo maleável cujas alterações nas formas dos glifos podem ocorrer em maior ou menor quantidade, a depender da interpretação das amostras pelo designer e da sua necessidade projetual – seja ela a transmissão da essência do tipo ou a adequação a novos suportes e técnicas; (4) o *design inspirado*, que pode não manifestar fidelidade suficiente com o original para gerar seu reconhecimento; e (5) a *exploração formal*, cujas interferências se opõem de maneira proposital ao design original, oferecendo uma interpretação própria do tipo escolhido.

Utilizamos a abordagem de Lebedenco (2022) para analisar os resultados dos estudantes, no exercício final. Na disciplina, consideramos o sentido mais abrangente do resgate tipográfico, que compreende o conjunto de abordagens projetuais presentes na atividade do desenho de tipos baseado em um artefato – seja tipográfico ou de letreiramento.

Lebedenco (2022, p. 33) pondera que “essa prática lida com conceitos de tempo, permanência, duração, apropriação e reconhecimento, mas, principalmente, com a memória nas materializações do design”. É possível, portanto, situar noções e atividades características do resgate tipográfico em um tipo específico de projeto, que revisita formas passadas e é capaz de provocar reflexões históricas quando analisado sob um ponto de vista contemporâneo.

No estado, são significativas as iniciativas⁴ que buscam mapear e catalogar letreiramentos que resistem frente a padronização digital, como a investigação do projeto *Abidores de Letras de Pernambuco* (Finizola, 2015; Finizola, Santana & Coutinho, 2013) – voltado aos artefatos e seus produtores, e o projeto *Letras da Ilha*, da designer Liliane Nascimento, que revela os letreiros das embarcações na Ilha de Itamaracá (Figura 2), entre outros.

Finizola (2015) atribui o valor do vernacular ao reconhecimento construído pela tradição, conceituada pelo uso cotidiano dos artefatos gráficos em determinadas regiões. O design informal é então caracterizado por práticas que são transmitidas por gerações, como o ofício dos pintores letristas. A autora afirma que os letreiramentos, produzidos a partir de processos manuais, geralmente apresentam um grau de irregularidade e imprecisão, deixando transparecer a sua ferramenta de trabalho.

⁴ Disponíveis em <https://www.designvernacular.com.br/abidoresdeletras>; <https://www.letrasdailha.com.br>

Figura 2: Exemplos de letreiramentos dos sites: *Letras da Ilha*, *Abridores de Letras de Pernambuco*, respectivamente.



É possível, portanto, inferir uma camada de possibilidades a um projeto de resgate tipográfico quando o mesmo é obtido a partir de um letreiramento. Isso porque, pela própria natureza da prática, a materialidade dos suportes, pigmentos e ferramentas acrescentam novas significações ao objeto criado, que, por sua vez, será interpretado e racionalizado para sua transposição às plataformas digitais.

3 O ensino de design de tipos na UFPE

O ensino de tipografia tem crescido no país, em cursos de diversas modalidades (Cunha, 2021). Por sua vez, Pernambuco é reconhecido pela sua tradição em experimentos e projetos tipográficos. Certamente, O Gráfico Amador exerceu enorme influência, mas é importante lembrar que a tecnologia de impressão litográfica se instalou no estado nos anos de 1830 (Silveira & Barreto Campello, 2014, p.2).

Se o passado da indústria gráfica no estado é longínquo, o ensino de design de tipos, poderíamos dizer, é recente. Muito em função da introdução, a partir dos anos 1990, de novas tecnologias gráficas e digitais. Importa ressaltar que a prática de desenhar letras remonta ao século XIX, principalmente para uso nas matrizes litográficas (Silveira & Barreto Campello, 2014).

Edna e Guilherme Cunha Lima iniciam no final da década de 1970 a lecionar no então curso de Comunicação Visual da UFPE (criado junto com Desenho Industrial, em 1972). Guilherme abordava alguns aspectos de construção tipográfica, por meio do desenho manual, enquanto Edna recompunha a tipografia – outrora pertencente a O Gráfico Amador – e introduz no curso, o ensino de design *com* tipos manuais na oficina gráfica.

De acordo com Silveira (2013, p.18), nas décadas de 1980 até 2000, as inserções de design de tipos no curso eram esporádicas e experimentais, contudo significativas.

Em outubro de 2000, teve início na UFPE, o primeiro *Curso de Especialização em Design da Informação* do país, coordenado por Solange Coutinho e André Neves. Conhecedores do interesse por tipografia dos egressos da graduação, criaram uma disciplina de Tipografia Digital que ficou ativa em todas as seis edições⁵. Priscila Farias (então SENAC-SP) foi convidada para ministrar o módulo em todas as edições do curso. Tal experiência propiciou o escoamento daquilo que estava represado – por meio dos conhecimentos práticos e tecnológicos – para a geração de tipografias e dingbats digitais.

Por iniciativa de Isabella e Silvio, já mencionados, a disciplina foi implantada no currículo da graduação em 2009. Portanto, a formalização da jovem tradição do ensino de design de tipos na universidade⁶. Tais experiências reverberam também no Campus do Agreste (UFPE/CAA) com Leonardo Buggy, Rosângela Vieira, Paula Valadares e Fátima Finizola.

O Projeto Político Pedagógico do curso de Design, Recife⁷ é pautado em eixos de conhecimento para o design: Ciência, Estética, Sociedade e Tecnologia. Os componentes curriculares são mutáveis e flexíveis, majoritariamente constituídos por disciplinas eletivas. As obrigatórias referem-se ao primeiro semestre e ao Projeto de Conclusão de Curso 1 e 2.

Durante o percurso os estudantes precisam cursar seis componentes de cada eixo, sendo livre a sua escolha. Há uma orientação de cada componente pelo nível: *Básico*, *Intermediário* e *Avançado*. Design de Tipos está no eixo de *Tecnologia*, nível *Intermediário*.

Com a saída de Isabella para o doutorado (2012-2016), assumimos a disciplina, que permaneceu conosco após o seu retorno, por decisão conjunta. Manteve-se sua estrutura original com pequenos ajustes e atualizações (ver Silveira, Barreto Campelo & Aragão, 2012). A depender do interesse dos estudantes e docentes, podemos optar por diferentes temáticas para o exercício final.

De 2012 a 2015, houve a predominância da temática de fontes *display* no resgate de rótulos litográficos. A partir de 2016, foram introduzidas outras temáticas para fontes *display*: letreiros vernaculares; de base caligráfica e temática livre (ensino remoto). Apenas uma versão de fonte de texto para livro infantil e a última de resgate tipográfico e letreiramento. Contamos sempre

⁵ De 2000 a 2010. Foi interrompido devido a absorção do campo do DI como linha de pesquisa no Mestrado (2004) e no Doutorado (2010), consolidando o PPGDesign da UFPE.

⁶ Para detalhes consultar Silveira (2013), que faz uma análise à luz da Teoria da Atividade das disciplinas de Design de Tipos, 2009.2, 2011.2 e 2012.2 da UFPE.

⁷ O PPP do curso implantado em 2000, numa versão piloto – que perdurou até 2004 –, quando a nova gestão da UFPE compreendeu, finalmente, os seus princípios epistemológicos. Hoje, encontra-se em processo de reforma.

com uma equipe de estagiários docentes (mestrando e doutorando) e monitores, para além de convidados especialistas. De outra forma, não é possível conduzir a mesma devido ao alto grau de especificidades.

4 A experiência de ensino de Design de Tipos 2022.2

A disciplina foi ministrada em 18 encontros semanais, de aproximadamente 4h com, 20 minutos de intervalo. Como nas versões anteriores, o programa alternou conteúdos teóricos e práticos. Todavia, concentrou a carga teórica maior nos meses de dezembro e fevereiro⁸; não obstante, alguns conteúdos teóricos e tecnológicos foram tratados nos meses subsequentes. Os objetivos: (1) dotar os participantes de um conjunto de noções necessárias ao desenvolvimento de tipos; (2) trabalhar técnicas de design tipográfico; (3) manejar instrumentos analógicos e digitais para a geração de fontes tipográficas; (4) desenvolver três fontes tipográficas: sendo duas fontes *display* modulares e uma a partir do resgate tipográfico.

O conteúdo programático deriva de Silvio Barreto Campello e Isabella Aragão, com as devidas atualizações até a aula 9 (Silveira, Barreto Campello & Aragão, 2012). A partir da aula 10, utilizamos parte do modelo de Cunha (2021)⁹, adaptando-o para fonte *display* de resgate tipográfico (Figura 3).

Para os conteúdos teóricos utilizou-se: Farias (2004), Cheng (2005), Henestrosa, Messenger & Scaglione (2014), Buggy (2018), Cunha (2021) e Lebedenco (2022). Aliado a alguns exercícios de Lupton (2006), Silveira, Barreto Campello & Aragão (2012), Buggy (2018) e Cunha (2021). A prática do desenho manual foi estimulada – os discentes dispunham de um caderno sem pauta – em seguida utilizou-se softwares de vetorização, depois o FontStruct e FontForge.

Dos 22 estudantes matriculados, 19 concluíram a disciplina¹⁰. A equipe contou com uma mestranda em estágio de docência, uma monitora e um colaborador externo. O *Google Classroom* foi utilizado para disponibilizar conteúdos, links e tutoriais. Tal plataforma possibilitou que os estudantes compartilhassem seus trabalhos semanalmente, esclarecessem dúvidas e recebessem contribuições da equipe, mesmo fora do horário da aula.

O sistema de avaliação considerou o processo e os resultados obtidos. Foram observados os critérios de coerência das soluções com as propostas iniciais e o nível de comprometimento demonstrado pelo estudante. A primeira avaliação foi composta pelos exercícios 1 e 2, respectivamente fonte de 1 e de 3 módulos (baixa e média complexidade), com entrega de arquivo digital com specimen¹¹ e aplicação.

⁸ Devido a mais um semestre atípico da UFPE, 2022.2 iniciou em 29.11, com a interrupção do mês de janeiro, retornando em 31.01 até o dia 29.05.2023. A disciplina foi ministrada às terças-feiras à tarde, iniciando às 14h.

⁹ Cunha (2021) desenvolveu um modelo pedagógico experimental para o ensino do *design de tipos de texto*.

¹⁰ Todos abandonaram por motivos pessoais.

¹¹ Em tipografia, o termo *type specimen* se refere à apresentação de uma determinada fonte para demonstrar seu design e/ou uso.

A segunda avaliação refere-se ao exercício 3, de maior complexidade e com um maior número de glifos, com entrega: do conjunto completo, o arquivo de fonte, uma aplicação digital, a fonte impressa em corpo menor (A4) e um *specimen* (A3).

Os mesmos critérios foram adotados para os três exercícios: orientação/processo; forma/originalidade; consistência/caracteres; e aplicação. Adicionando, ao último exercício, a *aproximação com a referência original* na consistência/caracteres. Todas orientações dos exercícios foram coletivas e cada exercício acompanhado de um *briefing* norteador.

Figura 3: Síntese do conteúdo programático de *DD086 Tecnologia Q - Design de Tipos 2022.2*.

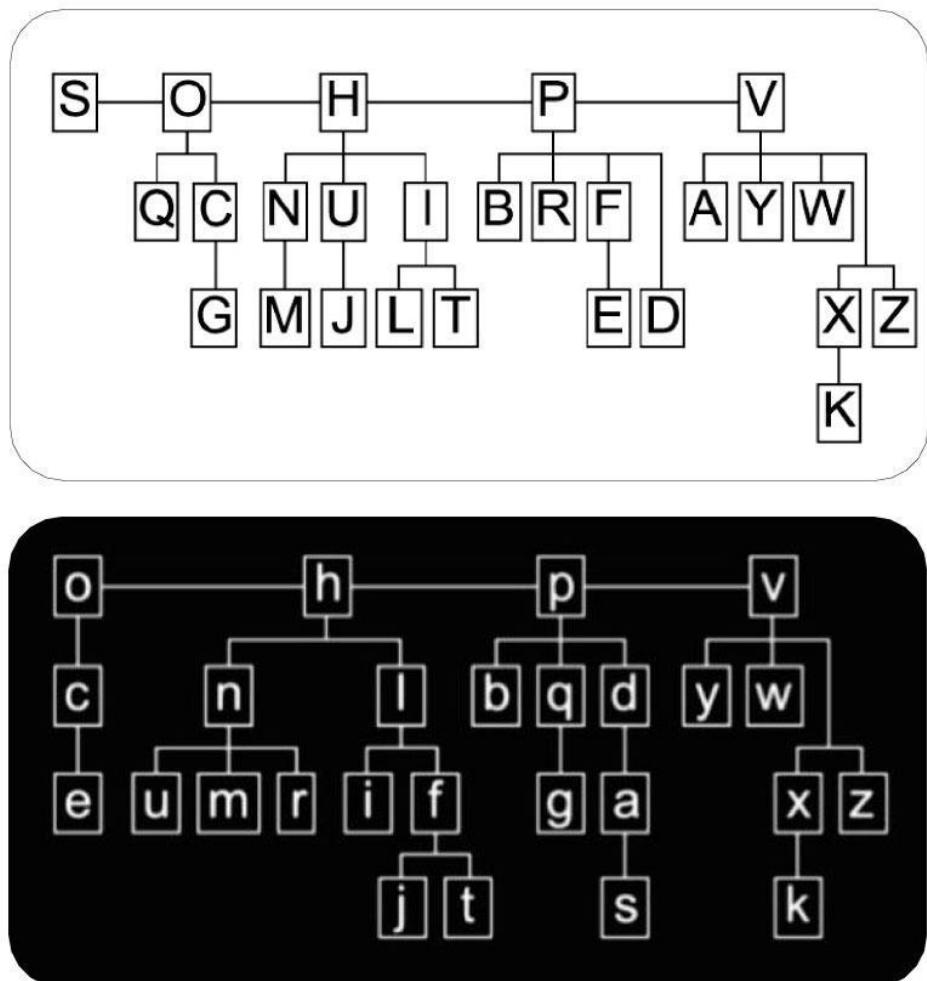
Aula	Conteúdo Programático (síntese)
01	Introdução a disciplina / Terminologia e Anatomia
02	Set tipográfico e adaptações em processos de composição / Tipografia display 1 módulo: [EXE1]
03	Classificação Tipográfica / Forma/contraforma Orientação, <i>briefing</i> [EXE1] (manual)
04	Notas sobre design de tipos / FontStruct [convidado] Orientação [EXE1] (manual e digital)
05	Entrega do Specimen e arquivo de fonte digital/Avaliação [EXE1]
06	Tipografia modular display: 3 módulos [EXE2] Orientação, <i>briefing</i> [EXE2] (manual)
07	Do Illustrator ao FontForge [equipe] / Orientação [EXE2] (manual e digital)
08	Avaliação da tipografia display de 3 módulos e Aplicação <i>Briefing</i> do projeto sobre resgate tipográfico e de letreiramento [equipe]
09	O processo projetual do design de tipos / Apresentação das possíveis referências concretas Entrega do arquivo de fonte digital online após as correções [EXE2]
10	O desenho vetorial dos caracteres tipográficos [equipe] [EXE3] Esboços iniciais
11	Esquema de desenho vetorial dos primeiros caracteres (a, d, n, o, v) Orientação [EXE3] (manual)
12	Relação entre caixa alta e baixa desenho dos primeiros caracteres caixa alta (H, O, V) Orientação [EXE3] (manual e digital) / Derivação dos caracteres da caixa baixa e testes palavras
13	Derivação dos dígitos Orientação [EXE3] (manual/digital) / Derivação da caixa alta /testes palavras
14	Espacejamento e diacríticos (no uso do software) [equipe] Orientação [EXE3] Finalização dos desenhos dos caracteres e testes de palavras (digital)
15	Transposição dos desenhos para o software, espaçojamento no software Orientação [EXE3] Finalização do especejamento e diacríticos (digital)
16	Apresentação da versão 1 da fonte [EXE3] Orientação (digital e impresso) crítica e ajustes
17	Apresentação Final das fontes e suas aplicações / Crítica e ajustes finais
18	Entrega do arquivo de fonte e Specimen impresso / Avaliação coletiva da disciplina

Exercício 1

No primeiro exercício, os estudantes foram solicitados a desenhar um conjunto de letras em caixa alta e baixa, utilizando apenas módulos quadrados. Foram distribuídas duas folhas impressas com 30 campos de 9x9 módulos, indicando as árvores de derivação da caixa alta (Buggy, 2006) e da caixa baixa (Farias, 1998), (Figura 4). Após o *briefing*, os estudantes foram encorajados a fazer os esboços à mão, e após a avaliação das letras manuais, passarem para

o FontStruct. Além do conjunto, foi exigido um *type specimen* da fonte, sem uso de imagens externas (ou apenas geradas pelos glifos da fonte).

Figura 4: Modelo de árvore de derivação de caixa alta baseada em Buggy (2006), e, caixa baixa baseada em Farias (1998)



Desenvolver uma fonte de um módulo é limitante, todavia útil para compreensão do que se constitui um conjunto tipográfico coerente, a relação entre caixa alta e baixa, ascendentes e descendentes, entre outros. Após quatro semanas os estudantes já possuíam suas primeiras fontes, prontas para serem utilizadas e impressas (Figura 5 e 6).

Figura 5: Exemplo de construção de letra com utilização de módulo único. (Autora: Sophia Neves)

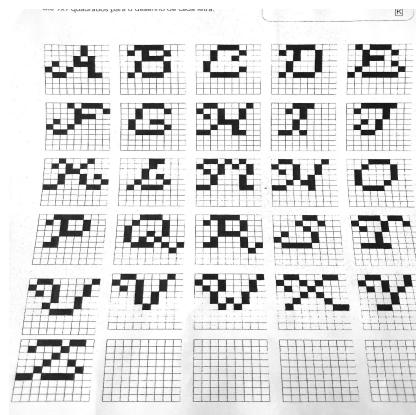


Figura 6: Exemplo das fontes criadas no EXE1, expressas nos seus specimens. (Autores: Sofia Zeltser, Marcos Junior, Nayara Ramos, Niedja de Oliveira, Ana Clara Alcoforado, Sophia Neves)

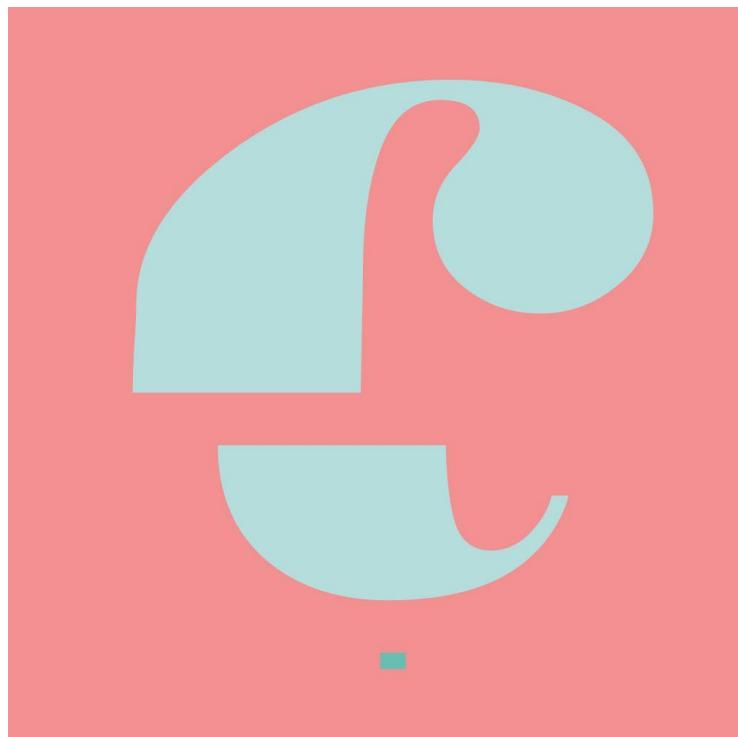


Exercício 2

O segundo exercício objetivou a criação de uma fonte utilizando apenas 3 módulos – retirados de uma fonte existente –, com o requisito de alcançar um conceito distante da fonte original (Figura 7). Para isso, apresentaram suas referências e módulos escolhidos para uma primeira

orientação coletiva. Nessa etapa, os dígitos foram adicionados com a árvore de derivação de Buggy (2006). Recomendamos que todos desenhos fossem feitos no caderno, para só então passar para a etapa de vetorização.

Figura 7: Exemplo de construção de letra com utilização de 3 módulos. (Autor: Marcos Junior)



O exercício teve o menor tempo de trabalho em sala, resultando em apenas três semanas para envio do arquivo de fonte. Por isso, optamos pela entrega de uma apresentação digital contendo a referência, módulos utilizados, a malha de construção e uma aplicação da fonte (Figura 8). Apesar do prazo reduzido, os estudantes apresentaram considerável evolução em relação ao exercício anterior.

Figura 8: Apresentação constando todas as etapas solicitadas. (Autor: Marcos Junior)



Exercício 3

Após fortalecermos algumas noções de desenho de tipos, das aulas teóricas e os exercícios anteriores, apresentamos aos estudantes as orientações para realização do último exercício, cujas etapas serão detalhadas a seguir.

Inicialmente, foram apresentadas as definições e conceitos básicos de resgate tipográfico através da apresentação de um projeto com o escopo semelhante. O estudo de caso da fonte *Cantorias*, baseada no letreiramento da capa do disco homônimo, foi um resgate tipográfico que teve seu início na mesma disciplina em 2020.1, e mostrou-se pertinente para introduzir as primeiras noções da prática para os estudantes. Destacaram-se os critérios de distanciamento histórico e/ou tecnológico entre a amostra escolhida e o tipo digital a ser criado, fundamentados pela pesquisa de Lebedenco (2022).

A equipe disponibilizou diversas imagens como referências para o exercício, que incluíram exemplos de letreiramentos manuais, catálogos impressos, anúncios antigos, rótulos litográficos do acervo da UFPE, além de materiais físicos como catálogos de fontes e *type specimens*.

A estrutura permite que os estudantes realizem atividades em sala de aula ou fora dela. O tempo em sala foi distribuído entre exercícios manuais, testes e esboços dos caracteres, aulas teóricas e a orientação coletiva. Quanto as externas se concentraram no desenvolvimento dos caracteres, para o acompanhamento em sala ou no ambiente virtual do *Classroom* (Tabela 1).

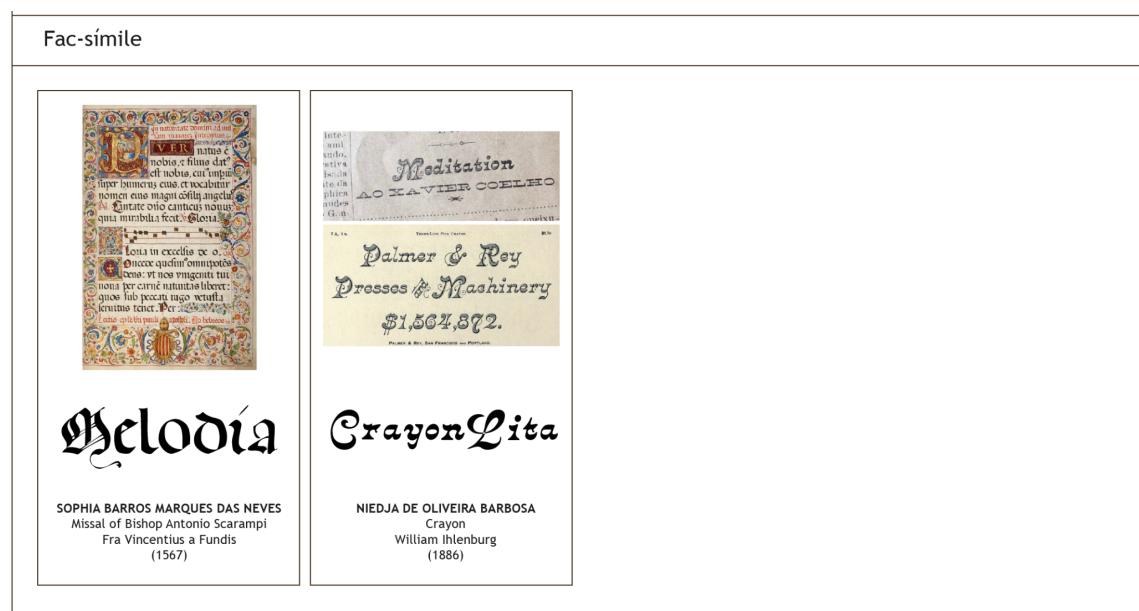
Tabela 1: Etapas e atividades do EXE3 (resgate tipográfico)

Etapas	Atividades Propostas
Seleção das amostras	Pesquisa de amostras de letras em artefatos concretos. Avaliação coletiva para escolha do exemplar, considerando a complexidade do desenho e qualidade da amostra.
Análise do original	Identificação da origem (ano, autoria) e características intrínsecas do design escolhido.
Esboço primeiros caracteres	Processo manual de redesenho dos primeiros caracteres da caixa baixa (sugeridos: a, d, n, o, v).
Vetorização	Utilização de softwares para o desenho vetorial.
Derivação dos caracteres	Redesenho dos primeiros caracteres caixa alta (sugeridos: H, O, V). Adaptação ou criação de árvores de derivação próprias.
Softwares	Transposição dos vetores para o software de desenho de tipos.
Desenvolvimento	Criação dos dígitos, diacríticos e símbolos.
Ajustes e revisões	Espaçamento e <i>kerning</i> básicos, testes de impressão.
Geração do arquivo	Verificação da originalidade do nome, exportação do arquivo de fonte (.ttf ou .otf).

A análise a partir de Lebedenco

Analisamos o resultado do exercício de resgate tipográfico e letreiramento à luz das categorias de Lebedenco (2022), expostas no tópico 2. Ajustando-os quando necessário, visto que apenas cinco estudantes utilizaram referências tipográficas e os demais, referências de letreiramento e manuscritos, como demonstra a Figura 9.

Figura 9: Categorização das fontes desenvolvidas a partir de Lebedenco (2022).

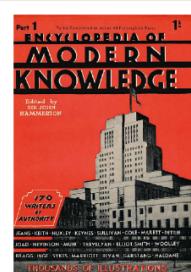


Síntese



FAVELA

MARIA CLARA FELIPE DE OLIVEIRA
Rótulo Aguardente Favela
Desconhecido
(1940-v50)



**MODERN
KNOWLEDGE**

DAVID OHARA DE SOUZA CARDOSO
Encyclopedia of Modern Knowledge
Desconhecido
(1939)



WALMIR

VITOR MONTE ARRUDA
Pasárgada
Aldemir Martins
(1930)



TENTAÇÃO

ANA LETICIA RAMOS PEREIRA
Rótulo Aguardente Tentação
Desconhecido
(1940-50)



**MERCEARIA
BOA VISTA**

GABRIEL FALCAO FRUET
Mercearia Boa Vista
Desconhecido
(?)



Hort-font

MARCOS ANTONIO DE MELO JUNIOR
Hort-Frut Mil Maravilhas
Luciano Letrista
(202...)



**Água de
Colônia**

SOFIA QUEIROGA ZELTSEN
Água de Colônia
Desconhecido
(-1910)



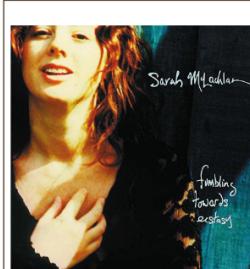
Neo Quolônia

NAYARA RAMOS DE SANTANA
Leite de Colônia
Desconhecido
(1932)



Breja

ANA CLARA VASCONCELOS ALCOFARDO
Bar da Fava (Mercado de Casa Amarela)
Desconhecido
(20__)



*fumbling
towards
ecstasy*

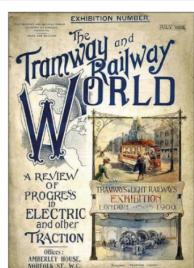
NALBERT CARVALHO DE MELO
Fumbling towards ecstasy
Sarah McLachlan
(1993)



**Rua Amaro
Gomes Poroca**

KELVYN RONALDO NUNES DA SILVA
Rua Amaro Gomes Poroca, 235
Desconhecido
(?)

Interpretação



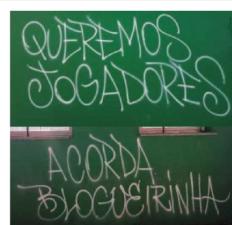
Zéfiro

PAULO ROBERTO SOLEDADE
The Tramway and Railway World
Desconhecido
(1900)



KABE

KAWA ROBERT BEZERRA DA SILVA
Pixo CFCH
Desconhecido
(202_)



Blogueirinha

ISABELA BATISTA CRISTIANO
Pixo no Estádio do Palmeiras
Desconhecido
(2023)



HARPAZIN

NATALIE CHAVES VASCONCELOS SANTOS
Mermaid Brand
Desconhecido
(?)



VENDE
ÁGUA

WILLIAN CARLOS BARROSO
Cartaz Vende-se Água
Desconhecido
(202_)

Design inspirado



PINCELADA

MARIA CECILIA DE MORAES PINHEIRO
Semana de Arte Moderna
Di Cavalcanti
(1922)

A partir dos agrupamentos, e independente da referência original – se manuscrita, letreiramento ou tipográfica – percebemos que a categoria mais utilizada foi a de *síntese* (N=11/19). Os estudantes optaram por apenas uma amostra do mesmo estilo, elegendo as letras presentes, analisando-as e combinando as características que faziam mais sentido ao conjunto dos desenhos dos demais caracteres.

Na sequência, a *interpretação* (N=5/19), que como ressalta Lebedenco (2022), é o resultado de um processo flexível que depende da amostra. No caso, os cinco estudantes escolheram amostras que possuíam muitas características formais, tornando necessário escolher algumas delas, descartando outras, de forma a desenvolver um conjunto com certa coerência formal.

Já o *fac-símile*, foi utilizado por duas estudantes. Uma delas, Sophia, escolheu o texto de um manuscrito do século XIV, optando por reproduzir o mais fiel possível a sua amostra, sem alterações evidentes. Niedja optou por um anúncio do século XIX, que não havíamos identificado o meio de produção. Ela desenvolveu os caracteres a partir do anúncio. Entretanto, depois de muita pesquisa, Niedja encontrou a tipografia em um catálogo de tipos manuais do período, na biblioteca particular de Edna Cunha Lima (Figura 10a). Na sequência, encontrou outras referências, e procedeu o redesign dos caracteres à luz do original (Figura 10b).

Figura 10a e 10b: (a) o encontro de Niedja com o catálogo (com a autorização de Niedja Barbosa); e (b) fotos da fonte Crayon, de autoria atribuída a Hermann Ihlenburg (1886), a partir de <https://www.briarpress.org/45649> e <https://twitter.com/ellmerstefan/status/892776430244909057>.





Obtivemos apenas uma incidência em *design inspirado*, que foi o caso do cartaz da Semana de Arte Moderna de 1922. A estudante não manifestou uma fidelidade formal com o original, obtendo um conjunto coerente, mas não o suficiente para o seu reconhecimento.

Nenhum estudante fez uso da *exploração formal*, provavelmente, pela interpretação do enunciado quanto à *aproximação com a referência original*.

Resultados da disciplina

Ao fim do semestre, disponibilizamos aos estudantes um formulário anônimo com 15 perguntas para que avaliassem a contribuição da disciplina e a performance da equipe. Ao total obtivemos 11 avaliações dos 19 participantes, das quais quatro comentaram sobre melhorias que podem ser implementadas. Abaixo estão algumas delas:

"Acho muito cansativo o processo de orientação, ficar horas vendo a avaliação da turma até chegar a sua, algumas vezes saindo às 18h ou depois. Entendo a necessidade desse processo e não consigo pensar numa alternativa, mas acho importante pontuar".

"Só quero dizer que achei muito bom, achei que os monitores contribuíram muito pra enriquecer a disciplina, que a professora deu muitas dicas boas durante as aulas, com mencionei antes, aprendi muito com essa cadeira e fico feliz de ter participado dela com uma equipe de monitores tão engajados e inteligentes. Acho muito legal mesmo terem trazido a vistorização. É algo muito básico que não é ensinado no nosso curso, seria ótimo ter algo assim no primeiro período. Deu pra ver que o conteúdo tentou abraçar todos, quem não sabia de tipografia e quem já sabia. A orientação em conjunto também me ajudou a aprender muita coisa e ver o ponto de vista de todo mundo. Acho que o foco na prática também ajuda muito a construir a confiança e o conteúdo da a base pra isso. Muito massa, obrigada pessoal". (Grifo nosso)

Interessante perceber que na avaliação de Silveira (2013), ao observar as orientações individuais de 2009.2, 2011.2 e 2012.2, ela sugere que sejam coletivas, pois o problema de um, poderá ser o do outro, sendo adotada a partir de 2013.2.

Também é importante observar os gráficos gerados a partir das respostas dos estudantes, que manifesta um alto índice de satisfação (Figuras 11 a 15).

Figuras 11 a 15: Respostas em relação a: conteúdo, tempo, perfil da turma e ferramentas didáticas.

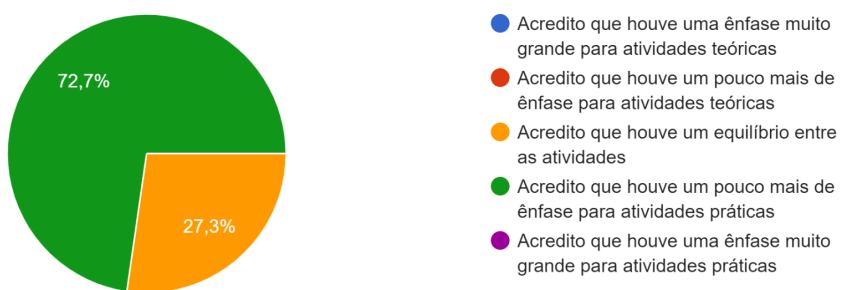
Você acredita que o conteúdo de DESIGN DE TIPOS poderá ser útil futuramente em sua atividade profissional?

11 respostas



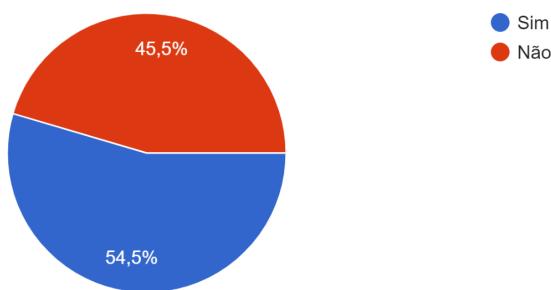
Como você avalia a distribuição de tempo entre atividades teóricas (aula expositiva, material didático, tutoriais e links) e práticas (exercícios m...is e digitais, orientações coletivas, apresentações).

11 respostas

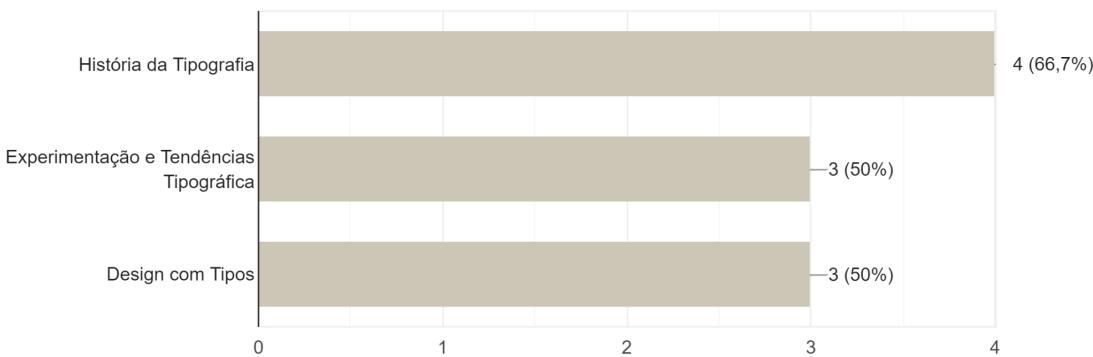


Você já participou de alguma disciplina de Tipografia no Curso de Design da UFPE?

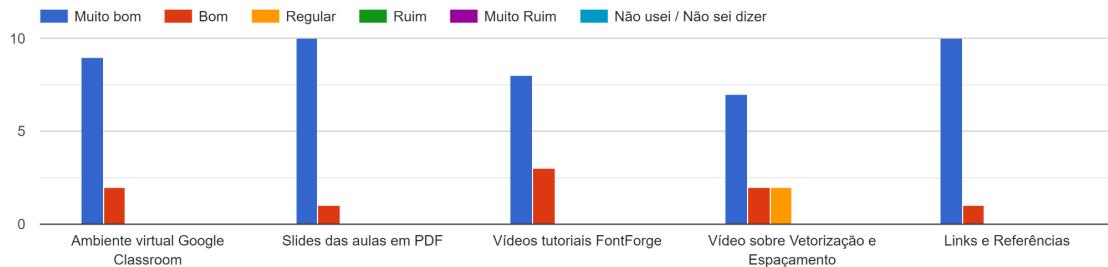
11 respostas



Caso tenha respondido sim à questão anterior, por favor, descreva as disciplinas:
6 respostas



Como você avalia as iniciativas didáticas utilizadas na disciplina?



Os estudantes consideraram que o conteúdo ministrado seria útil para sua atividade profissional futura, entretanto avaliaram que houve mais ênfase para atividades práticas. Além do formulário, dialogamos com a turma, no primeiro encontro, para compreender o perfil da mesma. Sondamos suas motivações e interesses pela disciplina (visto que é eletiva), além dos conhecimentos de tipografia, seja no curso ou fora dele. Constatamos um perfil heterogêneo, um pouco mais da metade havia trabalhado conteúdos de tipografia. Embora a base anterior seja importante, observamos que a dificuldade inicial quanto aos conteúdos foi suplantada na prática e com auxílio do material de apoio.

O nível da disciplina é *intermediário*, tivemos matriculados estudantes de diversos períodos. Dez do nível *avançado*, um do *básico* e oito do *intermediário*. Não obstante, e pelas características do currículo da UFPE, essa diversidade não pareceu um problema, pois estudantes com nenhuma ou pouca experiência conseguiram atingir os objetivos propostos.

Quanto às atividades e materiais disponibilizados, os mesmos foram considerados satisfatórios, entre muito bom e bom. O tema mais complexo e que gerou maior dificuldade foi o espaçojamento, geração de diacríticos e *kerning* no FontForge. Entretanto, alguns estudantes

desenvolveram mais glifos do que o exigido, partindo para a geração de ligaturas e caracteres especiais.

5 Considerações Finais

As condições de aprendizagem e ensino foram consideradas satisfatórias, pois, apesar das dificuldades da prática e o calendário letivo comprometido, houve um engajamento e identificação dos estudantes com os projetos desenvolvidos. Os mesmos aperfeiçoaram seu *olhar tipográfico*¹² progressivamente durante as aulas, graças à dedicação e participação nas atividades e orientações coletivas.

O FontStruct foi útil para desenhar e gerar arquivos-fonte de maneira ágil e simples, comparado a aplicativos tradicionais de desenho tipográfico. Neste sentido, os softwares livres recomendados contribuíram para democratizar o acesso a plataformas abertas de visualização e edição de glifos.

O programa FontForge, utilizado para o segundo e terceiro exercícios, se mostrou complexo para alguns estudantes que comentaram sobre a dificuldade em compreender as funcionalidades, bem como o design da sua interface. Após algumas orientações individuais e um vídeo explicativo do passo-a-passo das funções necessárias, eles se familiarizaram um pouco mais com a complexidade do mesmo e realizaram a entrega dos trabalhos.

Observamos que os estudantes que mais utilizaram o desenho manual, obtiveram maior controle na vetorização, pois, a partir de Cunha (2021), sugerimos identificar, nos desenhos das letras, – os ‘nós’ – dos pontos de ancoragem, controle e inflexão.

Após a análise das respostas ao formulário, acolhemos as críticas e sugestões propostas sobre a carga horária, principalmente no que se refere ao tempo de orientação coletiva. Houve uma sugestão de cronometrar o tempo das orientações, o que nos parece válido, todavia há especificidades que dificilmente podem ser ‘cronometradas’, mas iremos estabelecer um intervalo de tempo para as orientações, a depender da quantidade de estudantes.

A orientação coletiva – presente ao longo de todas as etapas – foi um processo importante para o desenvolvimento dos projetos. Promoveu um debate frutífero, com melhor entendimento da coerência formal, da revisão dos caracteres e seu conjunto. O engajamento dos estudantes durante as orientações dos colegas tornou-se ativo e dinâmico, com apontamentos e sugestões, à medida em que se sentiam mais confiantes com os conhecimentos internalizados.

Para o exercício do resgate tipográfico, tivemos uma variedade de amostras, sendo: *contexto urbano* (7) das quais, cinco produzidas por letristas não especialistas e duas por especialistas; *embalagens* (3); *rótulos* (2); *capas de livro* (2); *capa de disco* (1); *cartazes* (2); *catálogo de tipos móveis* (1) e *manuscrito* do século XIV (1). Essa variedade, obviamente, reflete os interesses pessoais do grupo, entretanto houve uma tendência significativa ao

¹²Termo comumente utilizado para se referir ao treinamento do olhar que é inerente à prática do desenho de tipos, pois possibilita a identificação de problemas e uma revisão atenta de detalhes dos caracteres e/ou o conjunto deles.

letriramento em detrimento a referências tipográficas. Talvez motivados pelo forte movimento no estado, dos estudos das manifestações gráficas vernaculares.

Um tema que permaneceu aberto é sobre as letras desenhadas nas pedras litográficas dos rótulos comerciais, visto que não conseguimos identificar se eram oriundas ou inspiradas em algum desenho tipográfico, ou um desenho original para aquele fim.

Quanto ao uso das categorias de Lebedenco (2022), as mesmas se mostram úteis para agrupar e compreender as escolhas dos estudantes, quanto aos resultados de suas fontes. Percebemos que as duas categorias mais utilizadas foram a de *síntese* e de *interpretação*, em detrimento das demais. Provavelmente motivados pela dinâmica do próprio exercício, visto que estimulamos a *aproximação com a referência original*. Isso nos fez refletir sobre a adoção das demais categorias, principalmente as de *design inspirado* e *exploração formal*, nas próximas edições da disciplina.

Agradecimento

A todos os estudantes de Design de Tipos 2022.2, sem os quais nada faria sentido: Ana Clara Alcoforado, Ana Letícia Ramos, Cecília Moraes, Clara Oliveira, David Ohara, Gabriel Fruet, Isabela Batista, Kawã Robert, Kelvyn Nunes, Marcos Junior, Nalbert Melo, Natalie Chaves, Nayara Ramos, Niedja de Oliveira, Paulo Soledade, Sofia Zeltser, Sophia Neves, Vitor Monte, Willian Oliveira e Rafael Olinto, que participou no início, como monitor voluntário.

Referências

- Almeida, S. S. T. (2010). *Rio Douro: construção de uma fonte display a partir de um letreiramento pré-existente*. [Trabalho de conclusão não publicado]. Curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco, Recife.
- Barreto Campello, S. & Aragão, I. R. (2011). *Imagens comerciais de Pernambuco: ensaios sobre os efêmeros da Guaianases*. Recife: Néctar.
- Barros, G. P. C. P. (2022). *Cantorias: desenvolvimento de fonte digital através da prática de resgate tipográfico*. [Trabalho de conclusão não publicado]. Curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco, Recife.
- Buggy, L. A. C. (2006). *O MECOTipo: revisão e desenvolvimento de um método de ensino de desenho coletivo de caracteres tipográficos*. [Dissertação de mestrado publicada]. Programa de Pós-graduação em Design da UFPE, Recife.
- Cunha, L.F.S. (2021). *Recomendações para o ensino do design de tipos de texto na Universidades Públicas Brasileiras*. [Tese de doutorado não publicada]. Programa de Pós-graduação em Design da UFPE, Recife.
- Farias, P. L (2004). Notas para uma normatização da nomenclatura tipográfica. *Anais do P&D Design 6º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design* [CD-ROM s/p]. São Paulo: FAAP.
- Finizola, M. F. S. A (2015). *A tradição do letreiramento popular em Pernambuco: uma análise histórica, formal e prática*. [Tese de doutorado não publicada]. Programa de Pós-graduação em Design da UFPE, Recife.

- Finizola, F., Coutinho, S. & Santana, D. (2013). *Abidores de Letras de Pernambuco – um mapeamento da Gráfica Popular*. São Paulo: Blucher.
- Lebedenco, E. & Neder, R. (2016). Fundamentos do Resgate Tipográfico. *DAT Journal*, 1(1), 52–70. <https://doi.org/10.29147/2526-1789.DAT.2016v1i1p52-70>
- Lebedenco, E. (2022). *Resgate Tipográfico*: delimitações, características e prática no design de tipos. (Pensando o Design). São Paulo: Blucher.
- Linck, L., E. Souza, A. B. M. & Silva J. B. (2021). Relato do processo de resgate tipográfico: *La Geografia*, do século 16. *Anais Congresso Internacional de Design da Informação Congresso Nacional de Iniciação Científica em Design da Informação*, 10, 1921-1928. <https://doi.org/10.5151/cidicongic2021-159-354995-CONGIC-Teoria.pdf>
- Lo Celso, A. (2000). *A discussion on Type Design Revivalism*. [Dissertação de mestrado publicada]. Departamento de Tipografia Comunicação Gráfica. Universidade de Reading, Reino Unido.
- Novais, C. E. B. (2022). *Caligrafia e design de tipos: estudo sobre os impactos do conhecimento da técnica caligráfica no entendimento do espaçamento e coerência formal de caracteres tipográficos*. [Tese de doutorado não publicada]. Programa de Pós-graduação em Design da UFPE, Recife.
- Reis, P. T. (2011). *Azeitonas: de letreiramento tipográfico a fonte digital*. [Trabalho de conclusão não publicado]. Curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco, Recife.
- Silveira, A. (2013). *Design de Tipos em Pernambuco: um estudo das situações de ensino*. 2013. [Dissertação de mestrado não publicada]. Programa de Pós-graduação em Design da UFPE, Recife.
- Silveira, A. (2010). *Hidromel: uma tipografia digital com raízes litográficas*. [Trabalho de conclusão não publicado]. Curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco, Recife.
- Silveira, A. & Barreto Campello, S. (2014). O ensino de design de tipos em Pernambuco: primeiras impressões. *Anais Congresso Internacional de Design da Informação*, 6, 408-419. São Paulo: Blücher.
- Silveira, A., Barreto Campello, S. & Aragão, I. R. (2012). Uma Discussão sobre Metodologia de Ensino para Design de Fontes Digitais. *Anais do 10º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design*. São Luís: EDUFMA, 2012. v. 1.

Sobre o(a/s) autor(a/es)

- Solange Galvão Coutinho, PhD, UFPE, Brasil <solange.coutinho@ufpe.br>
- Gabriela Paolla Barros, Bacharel em Design, UFPE, Brasil <gabriela.pbarros@ufpe.br>
- Laura Linck, Mestranda em Design, UFPE, Brasil <laura.linck@ufpe.br>
- Venâncio França, Mestrando em Design, UFPE, Brasil <venancio.franca@ufpe.br>