



Universidade Federal da Bahia
Escola de Belas Artes
Curso de Design

Desembaralho Br da Tipografia



Edileno Santana Capistrano Filho

Edileno Santana Capistrano Filho

Desembaralho Br da Tipografia



Memorial Descritivo do Projeto Experimental de Design apresentado ao Curso de Design da Escola de Belas Artes, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientador: Prof^o Paulo Fernando de Almeida Souza

Sumário

1. Introdução (P.5)
 - 1.1. Justificativa (P.5)
 - 1.2. Objetivos (P.5)
 - 1.2.1. Objetivo geral (P.5)
 - 1.2.2. Objetivos específicos (P.5)
 - 1.3. Métodos (P.6)
 - 1.4. Breve histórico da tipografia digital brasileira (P.6)
 - 1.4.1. Linha de tempo representativa (P.8)
2. Problematização (P.9)
3. Concepção do projeto (P.9)
 - 3.1. Briefing (P.9)
 - 3.2. Coleta de dados e imagens (P.10)
 - 3.2.1. Referências de cartas (P.10)
 - 3.2.2. Referências de embalagem (P.11)
 - 3.2.3. Referências de jogos (P.11)
 - 3.2.4. Referências de jogos tipográficos (P.12)
 - 3.2.5. Tipografias selecionadas (P.14)
 - 3.2.5.1. Divisão das categorias (P.14)
 - 3.3. Requisitos e restrições projetuais (P.15)
 - 3.3.1. Requisitos (P.15)
 - 3.3.2. Restrições (P.15)
 - 3.4. Alternativas projetuais (P.15)
 - 3.5. Marca (P.16)
 - 3.5.1. Redução (P.16)
 - 3.5.2. Construção (P.17)
 - 3.6. Desenvolvimento das cartas e do jogo (P.18)
 - 3.7. Cartas (P.22)
 - 3.8. Jogo (P.27)
 - 3.9. Embalagem (P.27)
 - 3.10. Luva (P.29)
 - 3.11. Cartilha informativa (P.30)
4. Protótipo (P.31)
5. Considerações finais (P.32)
6. Referências (P.33)
7. Apêndices (P.34)
 - 7.1. Apêndice A - Desenhos para desenvolvimento das cartas (P.34)
 - 7.2. Apêndice B - Desenhos para composição tipográfica (P.35)
 - 7.3. Apêndice C - Desenhos para desenvolvimento da marca (P.35)
 - 7.4. Apêndice D - Processo criativo para escolha do nome do projeto (P.36)
 - 7.5. Apêndice E - Miolo da cartilha informativa (P.37)

“Pensar é mais interessante
que conhecer,
mas não é tão interessante
quanto olhar.”

Goethe

Resumo

O projeto intitulado “Desembaralho da Tipografia Brasileira” é um jogo de cartas experimental, com composições de tipografias brasileiras tendo como objetivo organizá-las, reverenciando os tipógrafos nacionais e oportunizando a disseminação dos tipos nacionais junto ao público em geral.

A proposta do termo “desembaralho”, surge do seu significado estrito, segundo Viana (2000, p.143), relativo ao ato de “desembaraçar, ordenar, classificar, organizar”.

Está contida no projeto, além das cartas, uma cartilha informativa sobre as tipografias utilizadas.

Palavras-chave

Tipografia brasileira, tipógrafo, cartas, jogo.

Abstract

The project entitled “The Brazilian Typography Disembarrassment” is an experimental card game, with compositions of brazilian typography, with the aim to organize them, holding in steem the national typographers and giving the opportunity to the spread of national types among the general audience. The proposition of the expression “disembarrassment” comes from its strict meaning, according to Viana (2000, p.143), relative to the act of “untangle, order, classify, organize”.

In addition to the cards, is contained in the project an informative hornbook about the set of typography used.

Key-words

Brazilian typography, typographer, cards, game.

1. Introdução

Ao estudar tipografia, entramos em um universo novo, que nos revela curiosidades da prática de quem encara o desafio de produzir caracteres para fins de reprodução, independente do modo como serão concebidos. Esses criadores geralmente são designers, estudiosos e/ou pesquisadores que tem em comum o prazer pela tipografia. A distância que os separa fomenta iniciativas para que em algum momento das suas vidas profissionais atribuladas de afazeres estabeleçam contato pessoal, para que possam trocar idéias, discutindo e procurando meios para aperfeiçoar o seu trabalho. Assim surgem os eventos tipográficos e importantes publicações que se multiplicam cada vez mais. Definem a profissão assim como os músicos: paixão, atraindo sempre muitos ouvintes. E aqui estou eu, um desses ouvintes, humildemente propondo divulgar o trabalho desses apaixonados por tipografia.

ficos e importantes publicações que se multiplicam cada vez mais. Definem a profissão assim como os músicos: paixão, atraindo sempre muitos ouvintes. E aqui estou eu, um desses ouvintes, humildemente propondo divulgar o trabalho desses apaixonados por tipografia.

1.1. Justificativa

A Tipografia Brasileira é um tema que tem atraído muitos interessados, principalmente estudantes e profissionais de design, atualmente. Talvez pela grande quantidade de belos trabalhos tipográficos e pelo reconhecimento comprovado pelo aumento de vendas em sites especializados como o MyFonts, por exemplo, que “nos últimos 2 anos tem alguns tipos nacionais na lista de *Starlets*, área que registra as maiores vendas dentre os últimos lançamentos” (MARCO, 2008, não paginado) e em premiações em eventos internacionais de tipografia. O *International Type Design Contest*, em 2003 premiou 12 tipografias sendo que duas delas eram brasileiras: a Samba, da categoria fontes *display*, de Tony de Marco e Caio de Marco e a Beret, na categoria fontes de texto, de Eduardo Omine, demarcando espaço no mercado internacional de comercialização de tipos. Além disso, é possível observar o aumento de eventos e publicações nacionais sobre o assunto, como por exemplo, o Dingbats Brasil que está em exposição na China e o Almanaque Tipográfico Brasileiro, lançado neste ano pelo designer Carlos Horcades. Isso aumenta a perspectiva de aceitação do produto.

A tipografia é um tema importante na formação do designer. Especificamente, em minha graduação, senti uma carência sobre o assunto, até porque não há essa disciplina no fluxograma. Portanto, trouxe para o meu projeto experimental o tema tipografia brasileira (mais específico) como um desafio a ser enfrentado para a conclusão da disciplina e do curso.

1.2. Objetivos

1.2.1 Objetivo Geral

Desenvolver um jogo contendo cartas diagramadas com tipografias brasileiras, além de uma cartilha informativa sobre elas, oportunizando a sua divulgação no contexto nacional.

1.2.2 Objetivos Específicos

Pesquisar e catalogar tipografias brasileiras de diferentes tipógrafos, que tiveram destaque no cenário tipográfico (premiadas, publicadas em revistas e/ou em livros etc).

Pesquisar e analisar jogos tipográficos e jogos de cartas.

Projetar cartas e estudar a metodologia do jogo.

Desenvolver o jogo, fazendo um *mock up* para testá-lo jogando com profissionais da área.

Definir *layout* das peças: cartas, cartilha e embalagem.

Pesquisar e definir materiais e tipos de impressão.

Apresentar resultado com acabamento próximo do objeto final.

1.3. Métodos

Pesquisa qualitativa e bibliográfica

Metodologia de design de Bruce Archer:

- Fase analítica (programação e levantamento de dados)
 - a) Definição do projeto;
 - b) Consulta e coleta de referências (jogos de cartas, livros, artigos, revistas e sites sobre tipografias e tipógrafos brasileiros);
 - c) Análise e seleção de modelos de jogos
- Fase criativa (análise, síntese e desenvolvimento)
 - a) Catalogação e seleção das tipografias;
 - b) Desenvolvimento das cartas;
 - c) Desenvolvimento do jogo;
 - d) Desenvolvimento da embalagem
 - e) Desenvolvimento da cartilha informativa;
 - f) Modelagem do projeto;
- Fase executiva (preparação dos documentos para produção)
 - a) Desenvolvimento do memorial descritivo e detalhamento técnico-construtivo projetual.

1.4. Breve histórico da tipografia digital brasileira

Fazendo um recorte na história do design tipográfico brasileiro, se fôssemos colocar em uma linha de tempo, algumas das principais iniciativas nacionais que vêm contribuindo para o amadurecimento da cultura tipográfica no país, desde a criação da “primeira fonte digital brasileira” (MARCO, 2008, não paginado) aos dias de hoje, logicamente iniciariamos com ela: a “Sumô” (Figura 1), produzida por Tony de Marco em 1989.



Figura 1 - Tipografia Sumô (FARIAS e SILVA PIQUEIRA, 2003).

Em 1997, o designer Cláudio Rocha soma seus esforços para trazer a público o trabalho dos primeiros *typedesigners* brasileiros, publicando a revista “Última Forma Typography”, trazendo o trabalho de designers e artistas que tinham alguma relação com a criação e o desenho de letras, como, além do próprio Cláudio, Tony de Marco, Rubens Matuck, Guto Lacaz, Arnaldo Antunes, Tide Hellmeister e Eduardo Bacigalupo. A publicação foi distribuída no congresso da Atypl (*Association Typographique Internationale*), na cidade de Reading, na Inglaterra, possivelmente sendo o primeiro meio de divulgação que levou a tipografia brasileira aos “olhos” do design internacional. Algumas revistas foram distribuídas também no Brasil, aos associados da ADG (Associação de Designers Gráficos do Brasil), o que estreitou o contato entre alguns tipógrafos.

Neste mesmo ano (1997), foi criada a primeira *fonthouse* (casa de fontes) brasileira a comercializar fontes nacionais (fontes digitais para Mac e PC), chamada Subvertype, fundada pelo designer carioca Billy Bacon.

Em 1999, surge a primeira *typefoundry* de Pernambuco: a Tipos do Acaso (Figura 2), fundada pelo designer e tipógrafo Buggy, que afirma ter sido a primeira empresa do nordeste a trabalhar com tipografia digital.



Figura 2 - Marca da Tipos do Acaso (BUGGY, 2007).

Em 2000, nasce a Tupigrafia (Figura 3), revista editada por Cláudio Rocha e Tony de Marco, sendo a primeira a tratar exclusivamente de um assunto um tanto quanto desvalorizado pelo meio editorial brasileiro naquela época: a tipografia. Uma revista feita por tipógrafos onde cada artigo e/ou matéria publicada tem o partido gráfico feito pelo seu respectivo autor, tornando-se uma “salada visual” muito interessante. Já consolidada, a revista Tupigrafia caminha para a 9ª edição (a publicação mais recente, edição nº 8, foi lançada em agosto de 2008).



Figura 3 - Capa da Tupigrafia 1 (TUPIGRAFIA, 2000).

Também em 2000, acontece a “Tipografia Brasilis”, primeira mostra brasileira dedicada exclusivamente à produção tipográfica, realizada na FAAP – Fundação Armando Álvares Penteado, em São Paulo, organizada pela designer Cecília Consolo. A “Tipografia Brasilis” seguiu com a 2ª mostra brasileira de tipografia, em 2001 e a 3ª em 2002, no mesmo local.

Em 2001, têm-se publicado o catálogo “Fontes Digitais Brasileiras: de 1989 a 2001” (Figura 4), organizado por Priscila Farias e Gustavo Piqueira. A primeira obra de referência sobre tipografia digital editada no Brasil foi publicada pela Editora Rosari. O catálogo apresenta 270 fontes, criadas por 63 designers de tipos. Os membros responsáveis pela triagem das fontes, além dos organizadores, foram Cláudio Rocha, Cecília Consolo e Tony de Marco.



Figura 4
Catálogo Fontes Digitais Brasileiras (modificado FARIAS e SILVA PIQUEIRA, 2003).

No ano de 2003, em outubro, acontece em São Paulo o 1º Congresso de Tipografia chamado DNA Tipográfico. Uma realização da revista Tupigrafia e da Faculdade Senac de Comunicação e Artes, com o apoio da Linotype Library, da Edições Rosari, da ADG do Brasil e da Gráfica Águia, onde quase 200 pessoas participaram do evento que durou três dias. Os variados aspectos da

tipografia nacional e internacional foram temas das apresentações e discussões no congresso (ROCHA; MARCO, 2004).

Também em 2003, surge o “Tipocracia: estado tipográfico” (Figura 5) criado por Henrique Nardi, tendo como princípio estimular e disseminar a cultura tipográfica no Brasil através de cursos e palestras. Idealizado inicialmente como um *workshop*, por Nardi juntamente com Marcio Shimabukuro, o “intensivão tipográfico” logo tornou-se curso após firmar algumas parcerias. Em seis anos de vigência, o Tipocracia já passou por mais da metade dos estados brasileiros, e teve edições realizadas em Viena e Portugal. Mais de 1000 pessoas já participaram do projeto.



Figura 5 - Marca do Tipocracia (Fonte: www.tipocracia.com.br)

Em maio de 2006, a seleção de 35 projetos de *dingbats*, feita pelo designer carioca Bruno Porto, de 22 designers de todo o país – como Priscila Farias, Guto Lacaz, Marcelo Martinez, Claudio Rocha, Marina Chacur, Rafo Castro e Leonardo Buggy, resultou na exposição Dingbats Brasil, (Figura 6) feita na Galeria da Lagoa, no Rio de Janeiro. Realizada pelo Núcleo de Ilustração do Instituto de Artes Visuais da UniverCidade, a exposição apresenta um panorama da primeira década da produção de alfabetos pictóricos, de 1996 a 2006, resgatando e registrando aspectos da cultura brasileira de variados estilos e linguagens.



Figura 6 - Marca da exposição Dingbats Brasil (Fonte: blog de Bruno Porto).

A exposição esteve também, nesse mesmo ano, em junho, na cidade de São Paulo e em Bogotá, na Colômbia em julho. Em 2007, marcou presença no 17º NDesign, em Florianópolis e em junho de 2008, no 18º NDesign, em Manaus. Agora, em 2009 esteve em Xangai, na China.

Em 2007, temos o primeiro livro de metodologia projetual tipográfica da história recente do mercado editorial brasileiro: O MECOtipo: Método de Ensino de Desenho Coletivo de Caracteres Tipográficos (Figura 7). Uma publicação independente, escrita e editada por Buggy que “configurou-se como um método introdutório que propõe um meio de avaliação intimamente ligado a um sistema de exercícios capaz de estimular designers em formação a exercitar o desenho tipográfico através de experimentos” (Buggy, 2007, p. 14-15).

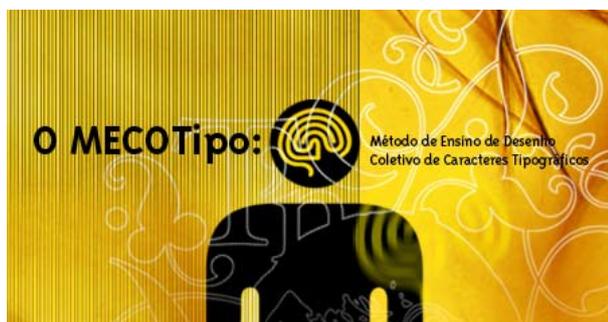


Figura 7 - Banner de divulgação do Mecotipo
(Fonte: www.tiposdoacaso.com.br)

Neste mesmo ano, em junho, a Escola de Belas Artes da UFBA comemora 130 anos e em sua homenagem é realizado o maior evento tipográfico de Salvador: o “Tudo Tem Tipo - Encontro Tipográfico de Salvador” (Figura 8). Coordenado por Alessandro Faria, idealizado pelos estudantes do curso de design da UFBA e dirigido pelo laboratório EPICENTRO, o Tudo Tem Tipo visa ampliar e solidificar a cultura tipográfica na Bahia através de palestras, oficinas e discussões sobre o tema. O evento contou com a importante presença de Tony de Marco, Henrique Nardi, Buggy, Adriana Valadares e Elias Bitencourt.

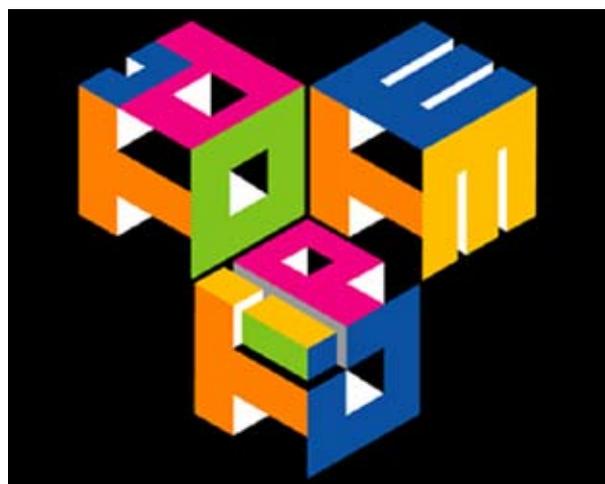
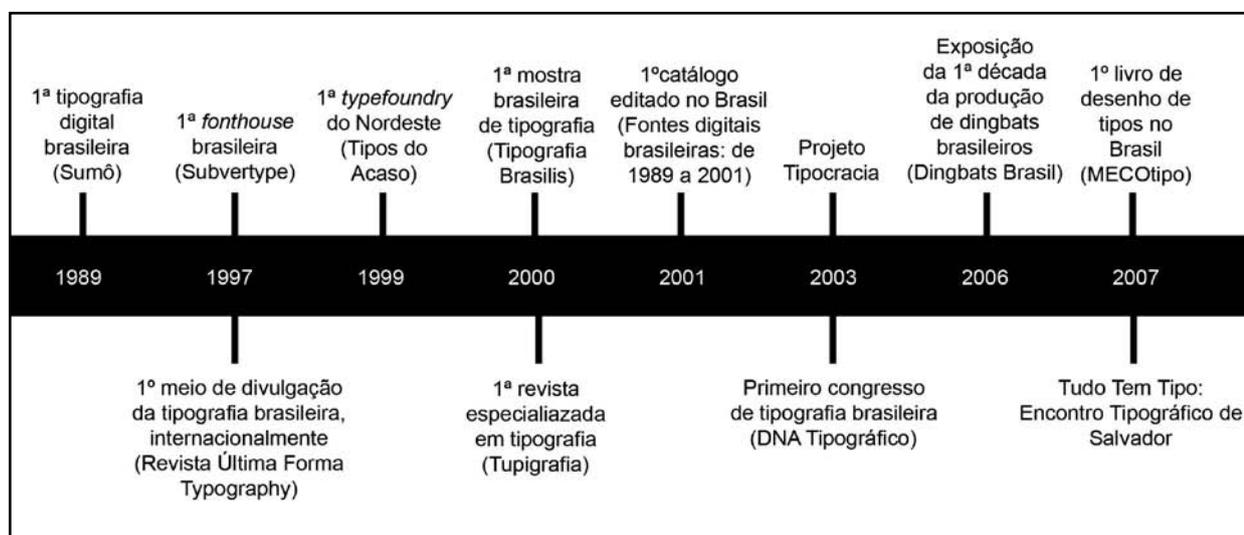


Figura 8 - Composição para cartaz do evento
(Fonte: www.tipocracia.com.br)

1.4.1. Linha de tempo representativa

Estão indicadas abaixo, de maneira cronológica, algumas das principais iniciativas nacionais que vêm contribuindo para o amadurecimento da cultura tipográfica no país desde o surgimento da primeira fonte digital brasileira. O recorte é feito com foco nas tipografias digitais nacionais.



2. Problematização

O “Desembaralho da Tipografia Brasileira” tem em sua proposta levar ao conhecimento de pessoas interessadas em tipografia, um conjunto de tipografias brasileiras e seus respectivos tipógrafos em um formato diferenciado. As tipografias são diagramadas e compostas em forma de carta. O projeto não visa fazer um resgate histórico completo de tipografias nacionais, mas sim propor um jogo experimental com algumas tipografias digitais brasileiras, escolhidas mediante pesquisa, levando em consideração o destaque no cenário tipográfico e disponibilidade para *download*.

Sabendo-se que há uma lacuna em encontrar no mercado nacional produtos semelhantes, com um recorte da produção tipográfica nacional apresentando-a em composições dispostas em forma de cartas, o “desembaralho” tem como desafio criar um modelo que atenda ao interesse do público (designers e afins) que geralmente se resume em: uma boa idéia com um bom conteúdo que resulte num produto com boa qualidade visual gráfica.

Estando ciente de que o projeto inclui o trabalho de outros profissionais, que por sua vez têm os direitos autorais reservados, é relevante citar que a utilização das tipografias são para fins meramente acadêmicos, para a conclusão da disciplina projeto experimental.

3. Concepção do projeto

3.1. Briefing

Descrição do projeto: Desenvolvimento de um jogo experimental de cartas, com composições tipográficas, cujas tipografias sejam brasileiras fazendo um recorte da produção nacional, apresentando ainda uma cartilha informativa sobre elas.

Responsável: Edileno Capistrano Orientador: Paulo Fernando de Almeida Souza
Data de início do projeto: 6/3/2009 Prazo previsto para a apresentação: 1/7/2009 (Banca)

Público Alvo: Interessados em tipografia (estudantes e profissionais de design e afins).

Necessidade: Um produto diferenciado: um jogo de cartas experimental de tipografias brasileiras, ressaltando os seus tipógrafos.

Diferencial do projeto: Tipografias brasileiras que tiveram destaque no cenário tipográfico e a maioria delas disponíveis para *download*, compostas em formato de cartas, para jogo; a maioria das imagens utilizadas para composição da aplicação tipográfica foram de fotografias de minha autoria; além das cartas, o projeto contará com uma cartilha informativa sobre as tipografias contidas no projeto, indicando sempre que possível o endereço eletrônico para *download*.

Peças a serem desenvolvidas: Um conjunto de cartas tipográficas, uma cartilha informativa sobre as tipografias utilizadas no jogo e uma embalagem.

Informações adicionais:

Cartas: (57x89)mm, papel couché, 300 g/m²; impressão digital a laser, colorida, frente e verso.

Acabamento: Facas para corte de canto arredondado, nas cartas.

Embalagem: Caixa em mdf (15 x 11 x 3) cm; impressão em serigrafia com tinta vinílica fosca, cor: ouro.

Cartilha: (98 x 13,5) cm, papel sulfite, 75 g/m² (miolo) papel couché 180 g/m² (capa); impressão digital a laser, colorida, frente e verso.

Apresentação: Apresentação digital e um modelo visual na forma de cartas impressas com acabamento próximo do objeto final.

3.2. Coleta de dados e imagens

Para selecionar as tipografias brasileiras, desenvolver o *layout* das cartas, a embalagem e o jogo foi necessário fazer uma coleta diversificada, em livros, revistas, artigos, internet, lojas de jogos, marcenarias e carpintarias.

3.2.1. Referência de cartas

Para definir o *layout* das cartas, utilizei algumas referências como as cartas de tarô (Figura 9), de supertrunfo (Figura 10) e de *magic* (Figura 11).



Figura 9 - Cartas de tarô: utilizadas para consulta e orientação mística.
Obs: As informações dispostas como tabelas no rodapé ou no cabeçalho da carta serviram como referência para os primeiros modelos das cartas (Fonte: www.intertarot.com)



Figura 10 - Cartas de Supertrunfo: são utilizadas num jogo de cartas onde o objetivo consiste em tomar todas as cartas dos outros participantes por meio de escolhas de características de cada carta (exemplo: força, inteligência e mutação), por partida.
Obs: a marca aplicada no verso e algumas informações no "cabeçalho" da carta, na parte da frente serviram para definir o verso da carta e experimentar novas diagramações livres de tabela. (Imagem digitalizada a partir da própria carta, brinde dos salgadinhos Elma Chips)



Figura 11 - Cartas de *Magic: The Gathering*: são utilizadas num jogo de estampas colecionáveis no qual os jogadores fazem o papel de magos rivais que duelam pelo controle de uma dimensão mágica.
Obs: A diagramação das informações setorizadas, serviram como referência para criar novos *layouts* de carta. (Fonte: luisdiogo98.wordpress.com)

3.2.2. Referência de embalagem

Foi utilizada como referência a embalagem do baralho Royal com luva em papel (Figura 13) e a caixa de baralho em mdf (Figura 14).



Figura 13 - Baralho Royal
(Fonte: www.newsimportados.com.br)



Figura 14 - Caixa de Baralho em mdf
(Fonte: artsplastikas-megsl.blogspot.com)

3.2.3. Referência de jogos

Para desenvolver o jogo do “Desembaralho”, usei referências de jogos de cartas como o UNO (Figura 12) e o baralho comum (Figura 13).



Figura 12- Uno: jogo de cartas onde as cores têm grande importância no jogo.
(Fonte: www.submarino.com.br)

Figura 13 - Baralho: cartas divididas em quatro nipes, o que possibilita diversos jogos. Alguns bem populares serviram como referência para desenvolvimento do jogo, como o “fedor”.
(Fonte: www.tudodeturismo.com.br)



3.2.4. Referência de jogos tipográficos

A coleta de jogos tipográficos teve a finalidade de identificá-los, analisando a lógica dos seus criadores ao propor um brinquedo para atingir profissionais de design e afins, além de observar os materiais e os elementos visuais utilizados no produto.



Figura 15 - Jogo de Memória Tipográfico (Fonte da imagem: www.ps2.com.br).

O Jogo de memória tipográfico (Figura 15) foi produzido pelo escritório de design “ps.2 arquitetura + design”, em São Paulo. O jogo é um brinde de auto-promoção, composto por 20 pares de cartas, cada um apresentando uma família diferente, além disso conta com um texto que traça um panorama da evolução do desenho dos tipos, localizando na história as fontes utilizadas nas cartas, no kit. Os diretores da ps.2 são Fábio Prata e Flávia Nalon.



Type Cub (Figura 16) é um conjunto de cubos de madeira para a construção de letras, feito pelo inglês Chris Clarke. Seis lados diferentes projetados para compor letras em um sistema 3D.



Figura 16 - *Type Cub* (Fonte: www.massacultural.com).



Supertrunfo Tipográfico (Figura 17) é um jogo de trunfo com tipografias, contendo informações como ano de criação, preço, etc, feito pelo designer Rick Banks.

Figura 17 - Super Trunfo Tipográfico (Fonte: www.massacultural.com).

3.2.5. Tipografias selecionadas

	Tipografia	Tipógrafo
TEXTO	Adriane Text	Marconi Lima
	Benedicta	Elias Bitencourt
	CruzSans	Crystian Cruz
	Foco	Fábio Haag
	Houaiss	Rodolfo Capeto
	Mello Sans	Fernando de Mello Vargas
	Nova	Priscila Farias
	Paulisthania	Luciano Cardinali
	Pollen	Eduardo Berliner
	Thanis Text	Luciano Cardinali
VERNACULAR	1 Rial	Fátima Finizola
	Bonocô 2.0	Fernando PJ
	Brasilêro	Crystian Cruz
	Caprichoza	Pedro Moura
	Cordel	Buggy
	Faceira	Pedro Moura
	Marvada	Pedro Moura
	Responça	Pedro Moura
	Seu Juca	Priscila Farias
	Suburbana	Fernando PJ
DINGBATS	Ãglifeices	Marcelo Martinez
	Armoribat	Bosco/Buggy/Gustavo Gusmão/Kboco
	Borboleta	Gustavo Lassala
	Capetalismo	Rafo Castro
	Família Dings	Rafo Castro
	Guto Lacaz	Paulo W.
	Manguebats	Bosco/Buggy/Gustavo Gusmão/Kboco/ Plínio Uchôa Moreira
	Ruraldings	Priscila Farias
	Vidas Secas	Ana Paula Putka
	Zabumba	Fátima Finizola
TYPOFREAKS	Árvore	Fátima Finizola
	Fonte Fu	Fernando PJ
	Great Circus	Crystian Cruz
	Ingrata	Pedro Moura
	Jana Thork	Ricardo Esteves Gomes
	Monbijoux	Billy Argel
	Nova Sans	Francisco Martins
	Plastic Pill	Billy Argel
	Samba	Tony de Marco
	Verga	Guilherme Mansur

3.2.5.1. Divisão das categorias tipográficas

Segundo o tipógrafo Fernando de Mello Vargas, a tipografia pode ser classificada de diversas maneiras, mais existe uma classificação mais geral que divide a tipografia em duas vertentes: fontes *displays* e as fontes de texto. As fontes *display* são aquelas criadas para uso em títulos, propagandas, manchetes e logotipos. O desenho dessas tipografias, normalmente, é mais livre com relação aos padrões clássicos de legibilidade e visa atrair a atenção do leitor.

As fontes para texto, “desenhadas para serem lidas rapidamente e em tamanhos reduzidos, devem permitir o reconhecimento preciso das palavras através de formas razoavelmente comuns ao leitor, apresentando uma aparência simples e consistente. Em muitos casos uma fonte de texto é desenvolvida a partir da necessidade de se resolver questões específicas em projetos editoriais ou corporativos, com metas e objetivos bem definidos. Por determinações técnicas ou restrições relativas à aplicação e suporte, podem acabar apresentando um desenho com soluções inusitadas e até mesmo não adequadas a outras utilizações.” (LOPEZ, F., 2004, não paginado).

Pesquisando sobre o cenário tipográfico nacional é perceptível que há menos trabalhos voltados para as fontes de texto que para *display*, talvez por ser uma categoria que exija mais parâmetros técnicos para eficiência na finalidade a que se dispõe, levando em consideração que no Brasil não houve uma tradição tipográfica com casas fundidoras de tipos, por exemplo, o que influencia na produção tipográfica nacional. Mediante esse fato, as tipografias selecionadas apresentam um caráter mais experimental. Foram classificadas em: texto, vernacular, *dingbats* e *typofreaks*.

As fontes vernaculares “são fontes que se inspiram em elementos gráficos anedóticos da literatura e da arte popular, do folclore, assim como em métodos de escrita de baixa qualidade tipográfica produzidos por dispositivos gráficos populares (como rotuladores, fotocópia, faxes, carimbos, tipos xilogravados, tipos de antigas máquinas de datilografia, tipos pintados, escritos a giz, caligrafados, etc.)” (CAUDURO, 2002, p. 6).

Os *dingbats* são um caso específico não incluso nessa classificação mais geral (texto e *display*). “São fontes e famílias nas quais ilustrações, vinhetas, palavras inteiras ou sinais tomam o lugar das letras.” (FARIAS e SILVA PIQUEIRA, 2003, p.153).

Typofreaks (tipo diferente): é uma fonte *display*. O termo utilizado para essa categoria foi baseado na proposta do curso *Typofreaks: tipografia diferente*, de Fabio Lopez e foi adotado para diferenciar-se de outra fonte *display*: a vernacular. O curso criado em 2008, visava associar a tipografia a outras áreas de criação como o design gráfico, ilustração, fotografia, marketing, artes plásticas, literatura, cinema, música etc.

3.3. Requisitos e restrições projetuais

3.3.1. Requisitos

Os requisitos para selecionar as tipografias digitais brasileiras para o projeto são que pelo menos a maioria delas, estivessem disponíveis para *download* (gratuito ou pago) e tivessem destaque no cenário tipográfico (premiadas, publicadas em revistas, etc). A seleção das tipografias devem reunir trabalhos de diversos tipógrafos.

3.3.2. Restrições

Quanto às restrições, refere-se à aquisição dos arquivos de fontes digitais (pois boa parte delas são pagas) e a autorização para utilizá-las no projeto acadêmico através de contato com seus respectivos tipógrafos.

Outra restrição foi quanto a necessidade de testar o jogo antes das cartas estarem todas diagramadas e impressas.

3.4. Alternativas projetuais

Para suprir a necessidade dos arquivos das fontes não obtidas, foi necessário fazer uma coleta a fim de encontrar imagens das tipografias em alta resolução ou arquivos em pdf, na internet e digitalizar, em alta resolução, as tipografias publicadas em livros e revistas, quando necessário. Todas as soluções encontradas levam em consideração não comprometimento da

qualidade dos tipos, sendo relevante citar que a aplicação em tamanho de carta (5,7 x 8,9 cm) favorece a utilização dos recursos encontrados.

Quanto a autorização de uso das tipografias no projeto, foi feito um ofício pelo orientador do trabalho de conclusão de curso, professor Paulo Fernando de Almeida Souza, em nome da UFBA, solicitando a autorização aos tipógrafos. O ofício foi digitalizado e enviado por e-mail aos tipógrafos, cujas tipografias estão incluídas no projeto, onde todos os que responderam, autorizaram.

Quanto ao jogo, foi feito um *mock up* das cartas em cartolina com as informações necessárias, viabilizando o jogo e a sua análise para possíveis retificações posteriores.

Foram utilizadas três folhas de cartolina, dividindo-as de forma que se aproveitasse o máximo do papel. As cartas mediam 6 x 9 cm.

Após analisar alguns jogos e alguns modelos de carta, foram identificadas algumas informações determinantes para tornar o jogo possível: a cor, o nome da tipografia e do tipógrafo e a numeração.

Abaixo, fotos ilustram a execução das cartas em cartolina (Figura 19 e 20).



Figura 18 - *Mock up* das cartas

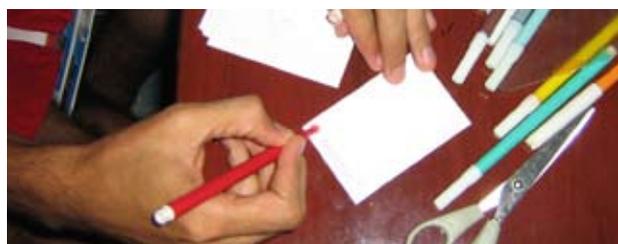


Figura 19 - Fotografia do processo de execução do *mock up*.



Figura 20 - Fotografia do processo de execução do *mock up*.

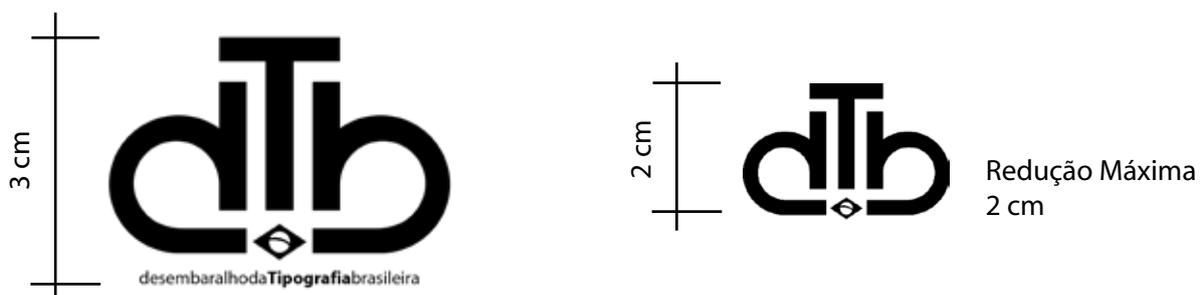
3.5. Marca



Para criar a marca, utilizei as siglas do nome do projeto DTB - Desembaralho da Tipografia Brasileira sugerindo a bandeira do Brasil na base, para fechar a composição. A legenda acompanha as iniciais da sigla, tendo somente em caixa-alta o "t" que está entre as letras espelhadas, estando toda a palavra em negrito.

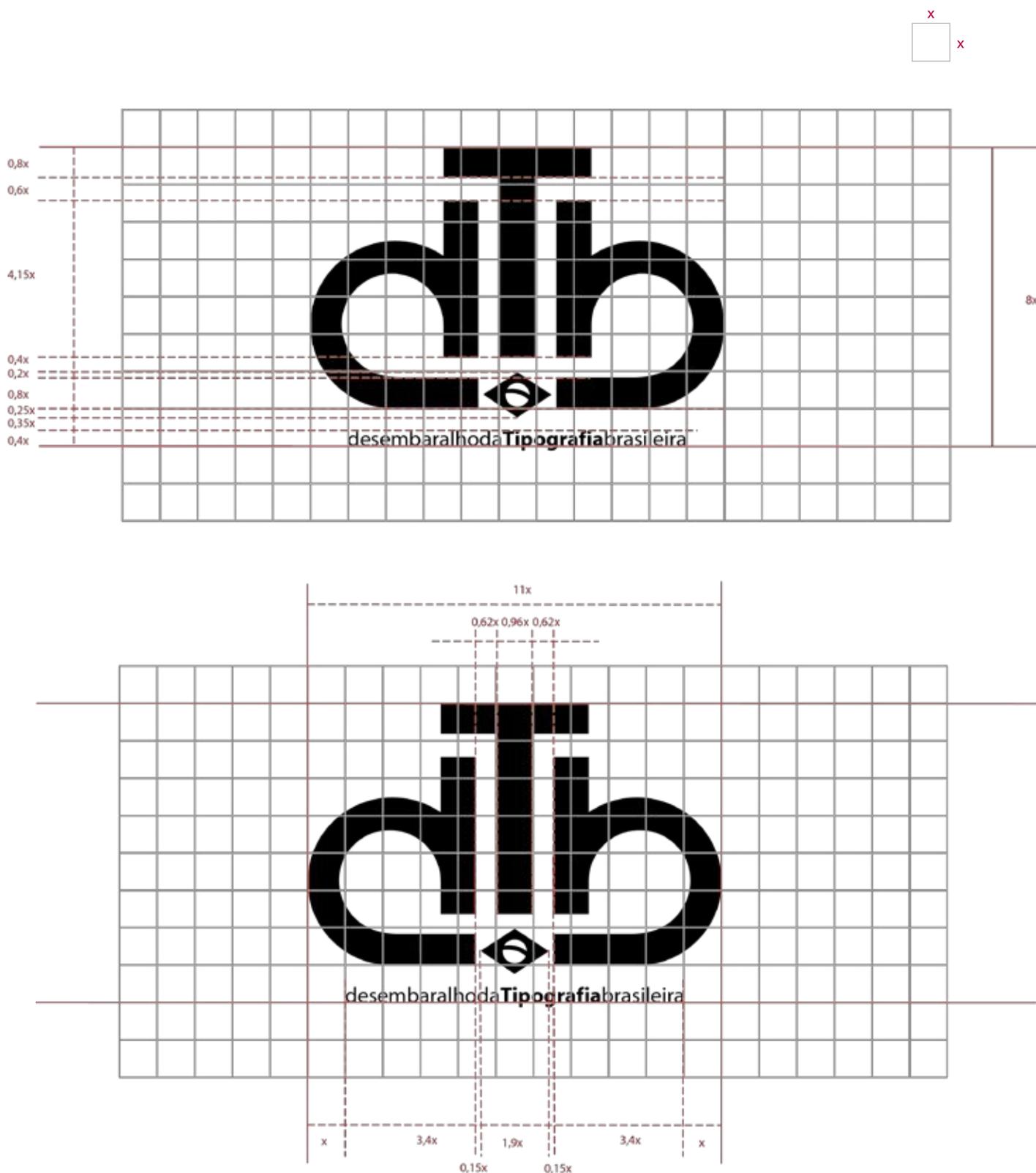
3.5.1. Redução

A redução da marca é feita para assegurar a qualidade de sua reprodução, quando for preciso usá-la em tamanho reduzido. A redução máxima da marca é de 3 cm (fonte Myriad, corpo 6pt, na legenda), e 2 cm na marca básica.



3.5.2. Construção

O diagrama de construção da marca é feito para possibilitar uma perfeita reprodução. É utilizado a icónita "x" como unidade de diagramação de altura e de espaçamento.



3.6. Desenvolvimento das cartas e do jogo

Após uma diversificada coleta para definir o jogo e as cartas, foram feitos alguns modelos que foram modificados e testados, jogando, até chegar numa melhor solução estética e funcional. Mudanças de diagramação, cor, borda e de informações foram ocorrentes.

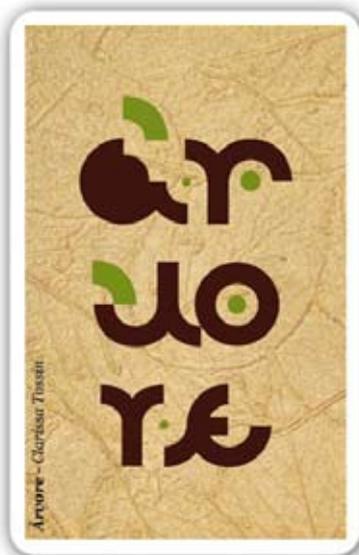


Figura 21 - Modelo 1

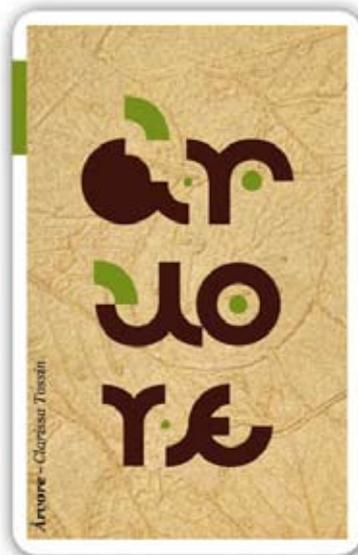


Figura 22 - Modelo 2

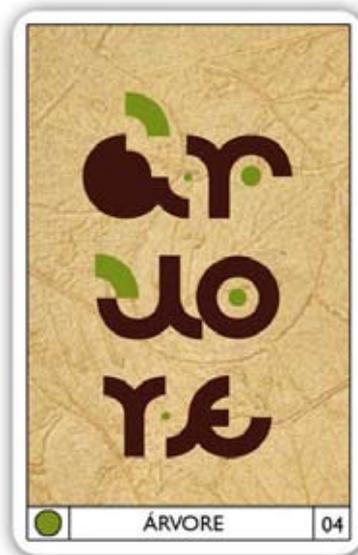


Figura 23 - Modelo 3



Figura 24 - Modelo 4



Figura 25 - Modelo 5



Figura 26 - Modelo 6

No modelo 1 (Figura 21), com o projeto ainda em desenvolvimento, as cartas seriam somente colecionáveis, sem jogo. Portanto teria a área de composição tomando toda a carta, com uma pequena legenda indicando o nome da tipografia e do tipógrafo. No modelo 2 (Figura 22), com o jogo já em desenvolvimento começa a ser aplicado a cor como elemento significativo para a sua construção. No modelo 3 (Figura 23), baseado no *layout* das cartas de tarô, é diagramada a cor, o nome da tipografia e a sua numeração no rodapé, como tabela. Nos modelos 4 (Figura 24), 5 (Figura 25) e 6 (Figura 26), seguem a mesma lógica alterando a disposição das informações.

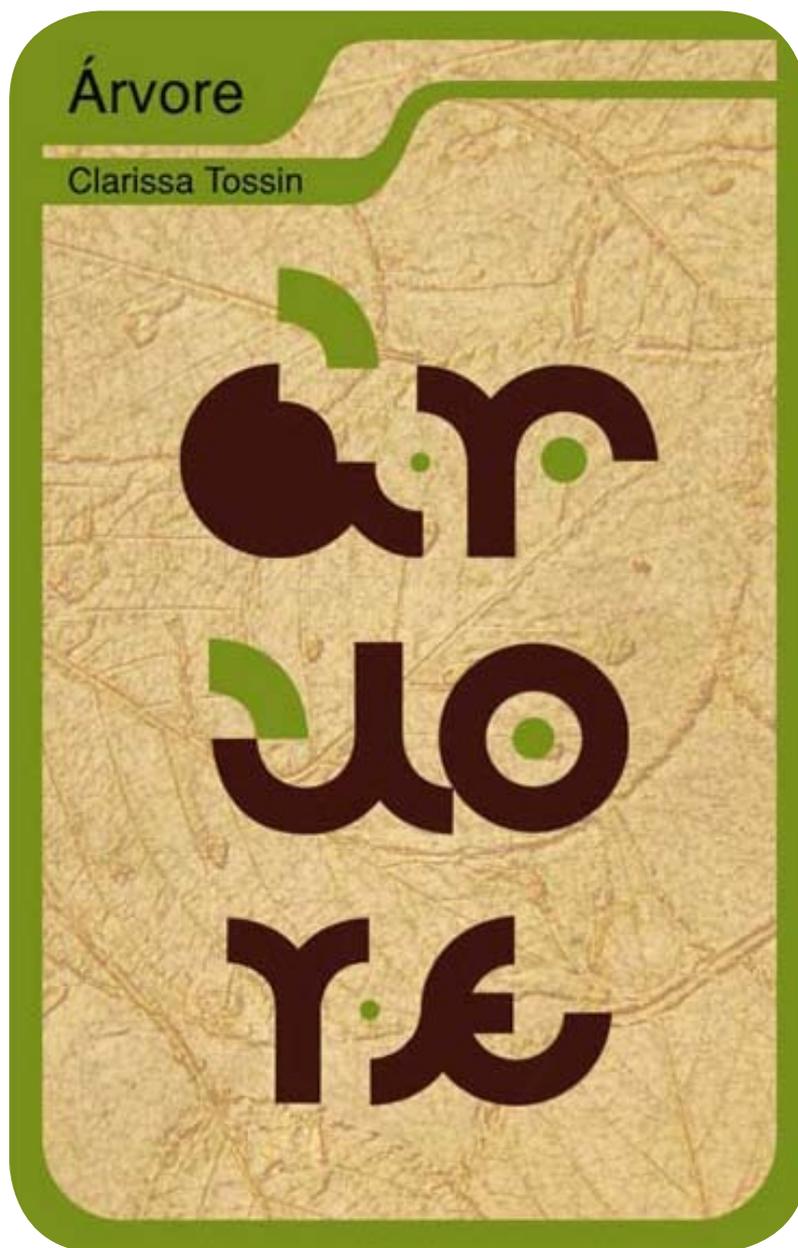


Figura 27 - Modelo 7

Para alcançar o modelo desejado (Figura 27) foi necessário testar o jogo observando detalhes, como o modo de segurar as cartas, através do *mock up* feito em cartolina. Após análise da prática do jogo foram definidos três elementos para construção do jogo: a cor, o nome da tipografia e do tipógrafo. A cor foi aplicada em toda a borda, deixando somente os nomes diagramados numa posição estratégica, para melhor visualização dessas informações (quando é formado um leque das cartas em punho, pelos jogadores). A composição tipográfica toma quase toda a carta. Foi utilizada uma tipografia sem serifa (fácil de ser identificada, evitando ser confundida com a tipografia indicada) na indicação da tipografia e do tipógrafo. O ideal seria utilizar uma fonte brasileira não serifada, mas o possível foi escolher uma das que estavam mais acessíveis, mesmo não sendo nacional. A tipografia utilizada foi a Helvética.

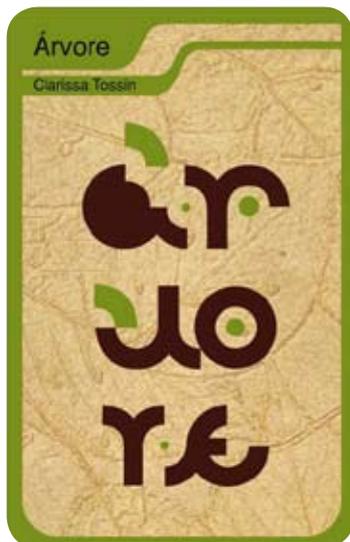
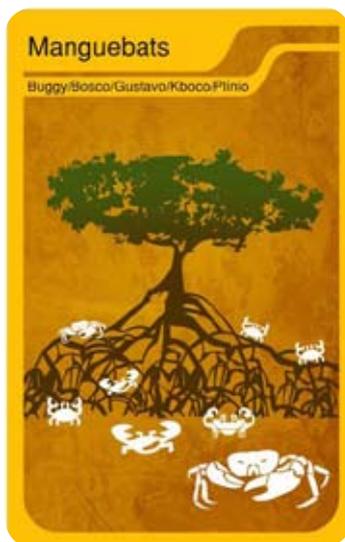
Figura 28 - Carta categoria *typofreaks*Figura 29 - Carta categoria *dingbats*

Figura 30 - Carta categoria vernacular



Figura 31 - Carta categoria texto

As 40 tipografias selecionadas foram divididas em 4 categorias, indicadas na carta por cor: verde, *typofreaks* (Figura 28); amarelo, *dingbats* (Figura 29); vermelho, vernacular (Figura 30) e azul texto (Figura 31).

A carta mede (5,7 x 8,9) cm, baseado no tamanho tradicional do baralho comum, com cantos arredondados. O tamanho da fonte é de 12 pts para o nome da tipografia e 7 pts para o nome do tipógrafo, ajustando o cabeçalho sempre que necessário. É aplicado no verso de todas as cartas a marca do projeto (Figura 32).



Figura 32 - Verso das cartas

Para fazer as composições de cada tipografia na carta foi preciso pesquisar sobre a concepção de cada uma delas. Em algumas composições foram utilizadas fotos de minha autoria, como por exemplo a da Brasilêro, de Crystian Cruz (Figura 33), que foi fotografada na Feira de São Joaquim (Figura 34), em Salvador.

Mais alguns registros fotográficos foram feitos no Mercado Modelo, na Liberdade e nas Estações Aquidabã e Pirajá e aplicados em outras composições .

Outros recursos como manipulação de imagens capturadas na internet ou digitalizadas foram empregados para compor outras cartas.

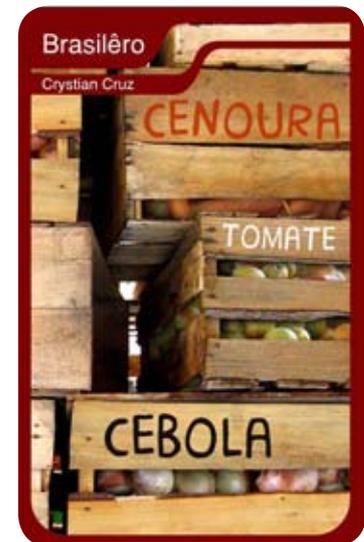


Figura 33 - Carta da tipografia Brasilêro



Figura 34 - Fotografia de embalagens de madeira na Feira de São Joaquim.

3.7. Cartas



Figura 35 - Carta da Pollen



Figura 36 - Carta da Paulisthania



Figura 37 - Carta da Nova



Figura 38 - Carta da Mello Sans

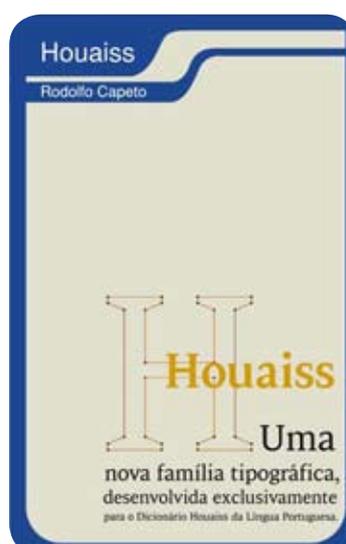


Figura 39 - Carta da Houaiss

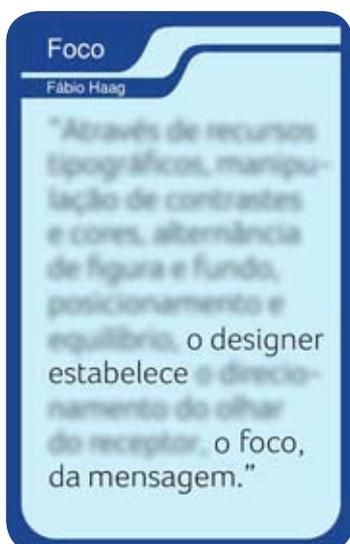


Figura 40 - Carta da Foco

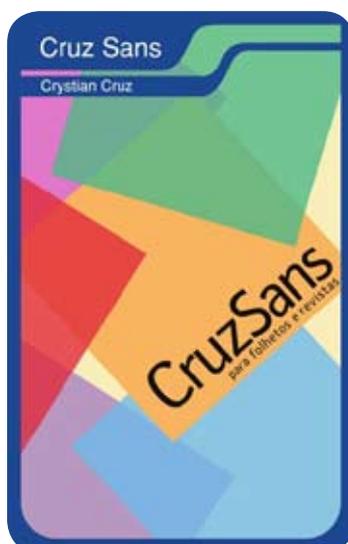


Figura 41 - Carta da Cruz Sans

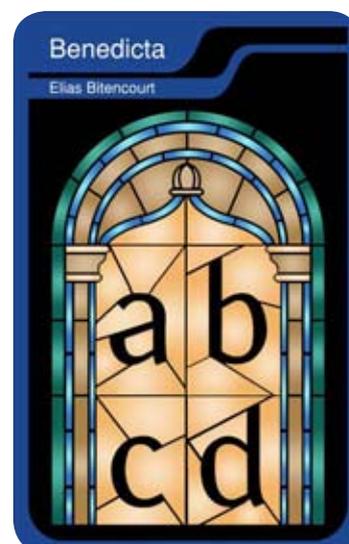


Figura 42 - Carta da Benedicta



Figura 43 - Carta da Thanis Text



Figura 44 - Carta da Adriane Text



Figura 45 - Carta da Seu Juca



Figura 46 - Carta da Resposta

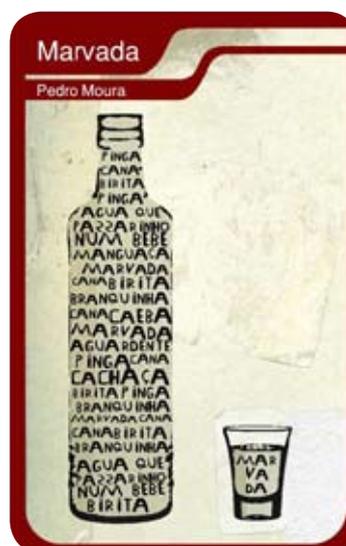


Figura 47 - Carta da Marvada



Figura 48 - Carta da Faceira

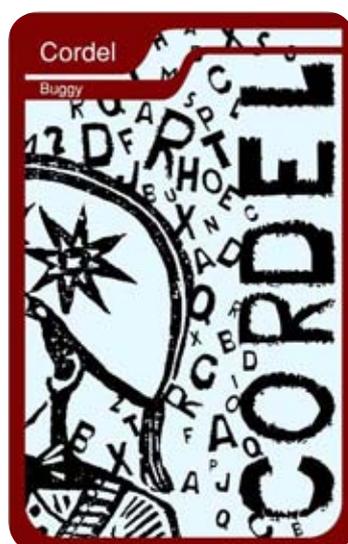


Figura 49 - Carta da Cordel



Figura 50 - Carta da Caprichoza

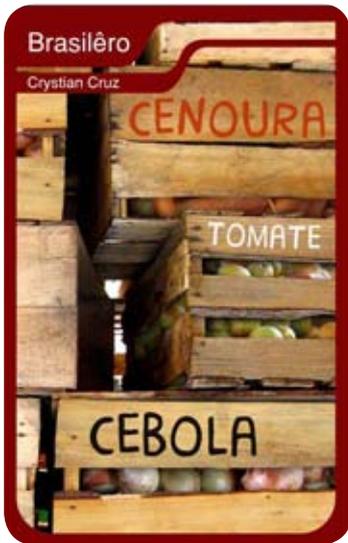


Figura 51 - Carta da Brasileiro



Figura 52 - Carta da Bonocô 2.0



Figura 53 - Carta da 1Rial



Figura 54 - Carta da Suburbana

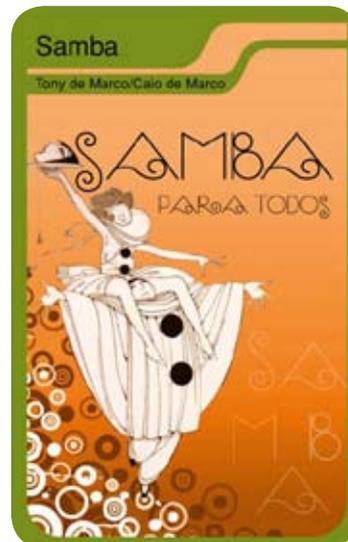


Figura 55 - Carta da Samba

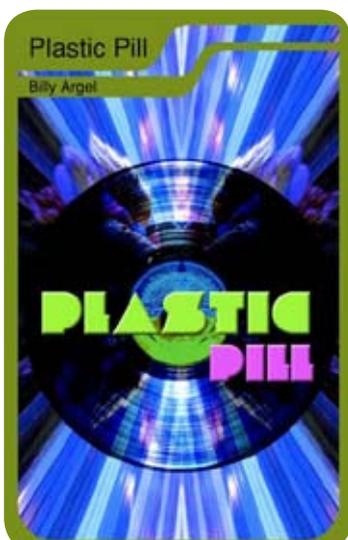


Figura 56 - Carta da Plastic Pill

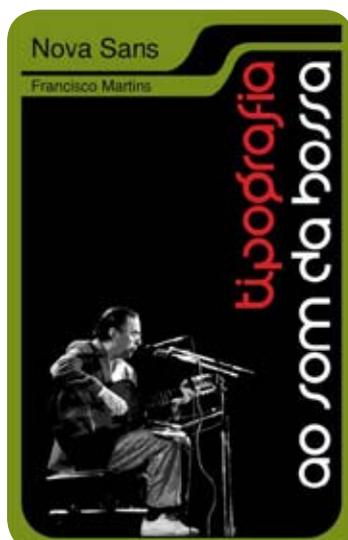


Figura 57 - Carta da Nova Sans



Figura 58 - Carta da Monbijoux

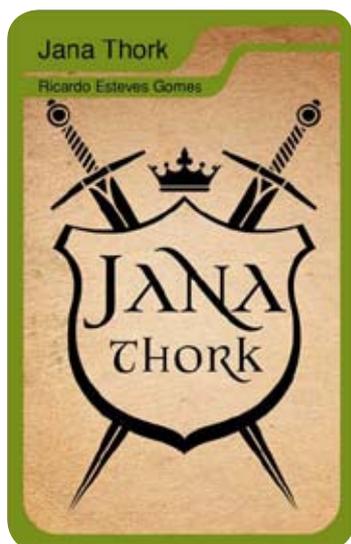


Figura 59 - Carta da Jana Thork



Figura 57 - Carta da Ingrata



Figura 58 - Carta da Great Circus

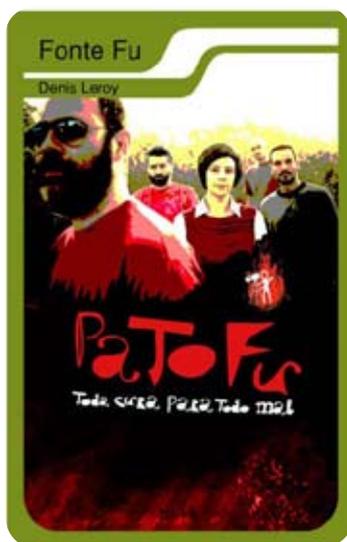


Figura 59 - Carta da Fonte Fu

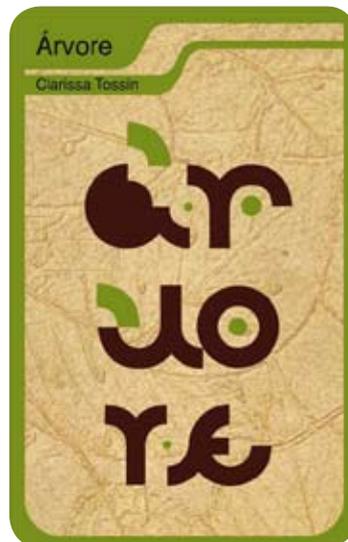


Figura 60 - Carta da Árvore



Figura 61 - Carta da Verga

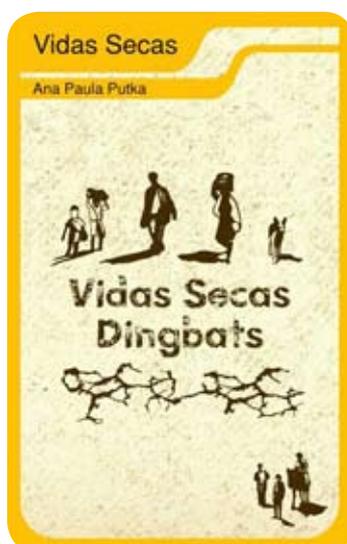


Figura 62 - Carta da Vidas Secas

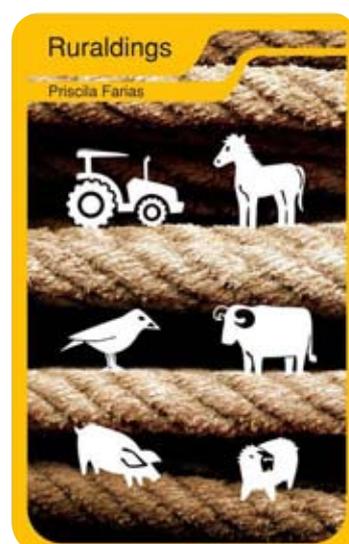


Figura 63 - Carta da Ruraldings

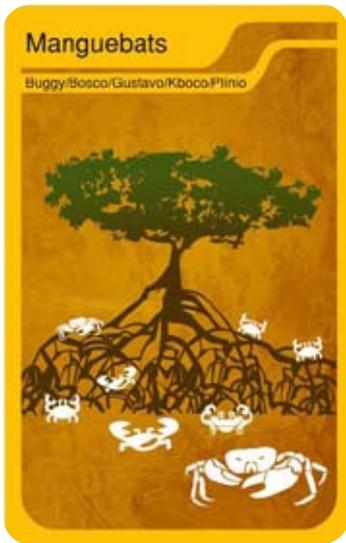


Figura 64 - Carta da Manguebats

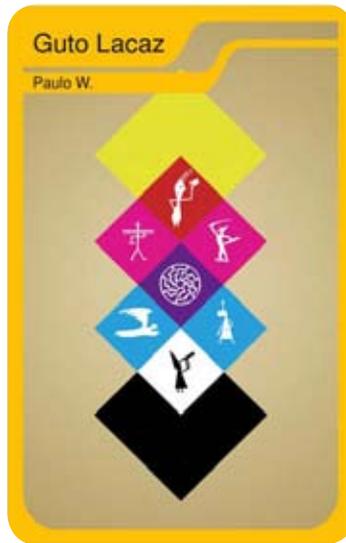


Figura 65- Carta da Guto Lacaz

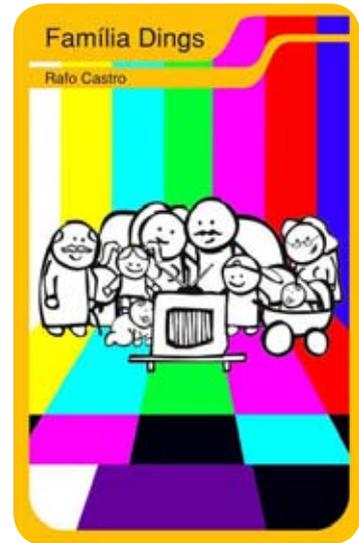


Figura 66 - Carta da Família Dings

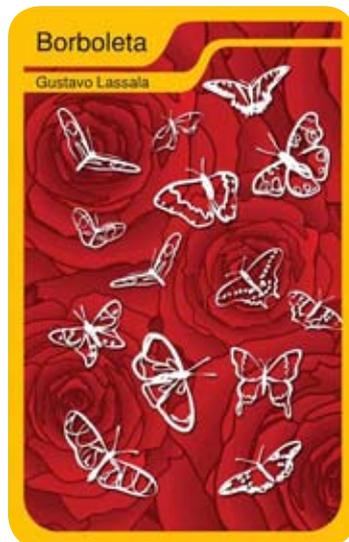


Figura 67 - Carta da Borboleta



Figura 68 - Carta da Armoribats



Figura 69 - Carta da Âglifeices

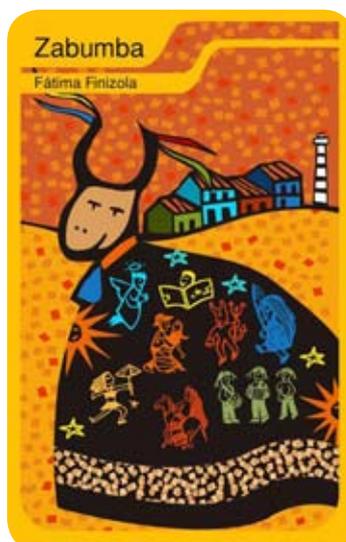


Figura 70 - Carta da Zabumba



Figura 71 - Carta da Capetalismo

3.8. Jogo

O jogo intitulado “Sem par”, é baseado num jogo bastante popular do baralho. São utilizados 40 pares de cartas.

Participantes

Podem jogar de 4 a 6 participantes.

Objetivo

O objetivo do jogo consiste em fazer pares de cartas iguais até acabarem as cartas.

Montagem do jogo

1º passo - Embaralhar as cartas

Todas as 80 cartas devem ser embaralhadas antes do jogo começar.

2º passo - Retirar uma carta

O jogo começa retirando uma carta, que não deverá ser revelada até o fim do jogo.

3º passo - Distribuir as cartas

Todas as cartas devem ser distribuídas igualmente a todos os jogadores, sendo que um ficará com uma carta a menos.

Início do jogo

1ª fase

Após pegar as suas cartas, os participantes devem fazer pares iguais da mesma tipografia com as cartas que receberam, colocando-os na mesa. Assim que todos terminarem, dá-se início à segunda fase do jogo.

2ª fase

Cada jogador, um por vez por rodada em turnos cíclicos, deverá pegar uma carta do adversário (em sentido horário ou anti-horário) na tentativa de formar pares, até ficar sem cartas na mão e sair do jogo.

Fim do jogo

Quem ficar por último perde o jogo e a carta retirada no início (2º passo da montagem do jogo) será igual à que está na mão do perdedor, o que ficou sem par.

3.9. Embalagem

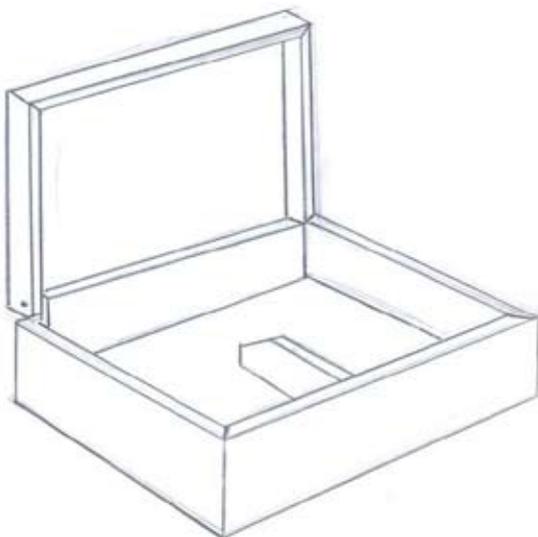


Figura 72 - Desenho (modelo 1) da embalagem

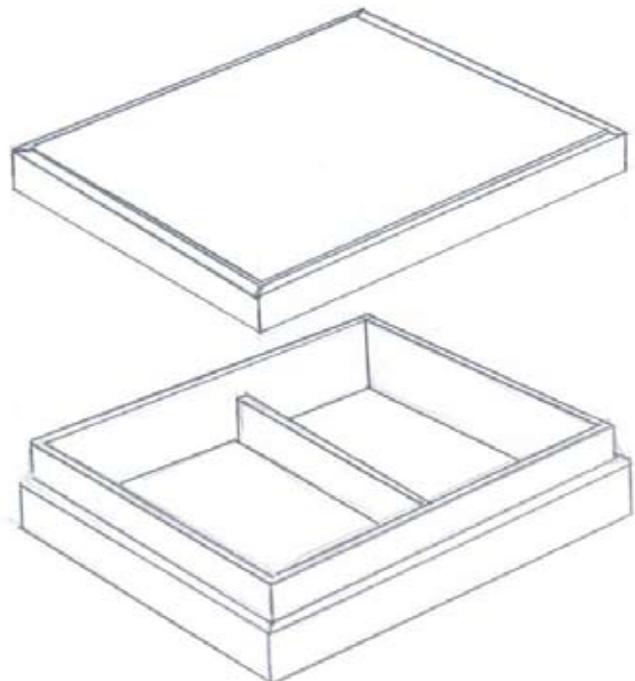


Figura 73- Desenho (modelo 2) da embalagem

Após buscar referências de embalagens de baralho foi desenvolvido o primeiro modelo (Figura 72), indo numa oficina de marcenaria posteriormente para fazer o orçamento. Chegando no local, e vendo outras possibilidades de caixas e acabamentos, o modelo 1 foi aperfeiçoado, gerando um novo desenho (Figura 73), modelo adotado para o projeto.

O material escolhido foi o MDF (*Medium Density Fiberboard*), que por além de ser ecologicamente correto (produzido a partir da madeira reflorestada de pinus ou eucalipto), tem boa “trabalhabilidade” e oferece boa resistência a pragas (cupins, fungos e ácaros) e estabilidade dimensional a intempéries.

A marca do projeto será aplicada na caixa em MDF por serigrafia e na luva que envolve a caixa, por impressão digital colorida a *laser*.



Figura 74 - Desenho embalagem com luva

Nas figuras 75 e 76, fotografia da embalagem, ainda sem a marca aplicada e sem verniz. Estarão contidas na caixa as cartas e a cartilha informativa. A caixa mede (15 x 11 x 3) cm.



Figura 75
Embalagem fechada



Figura 76
Embalagem entreaberta

3.10. Luva

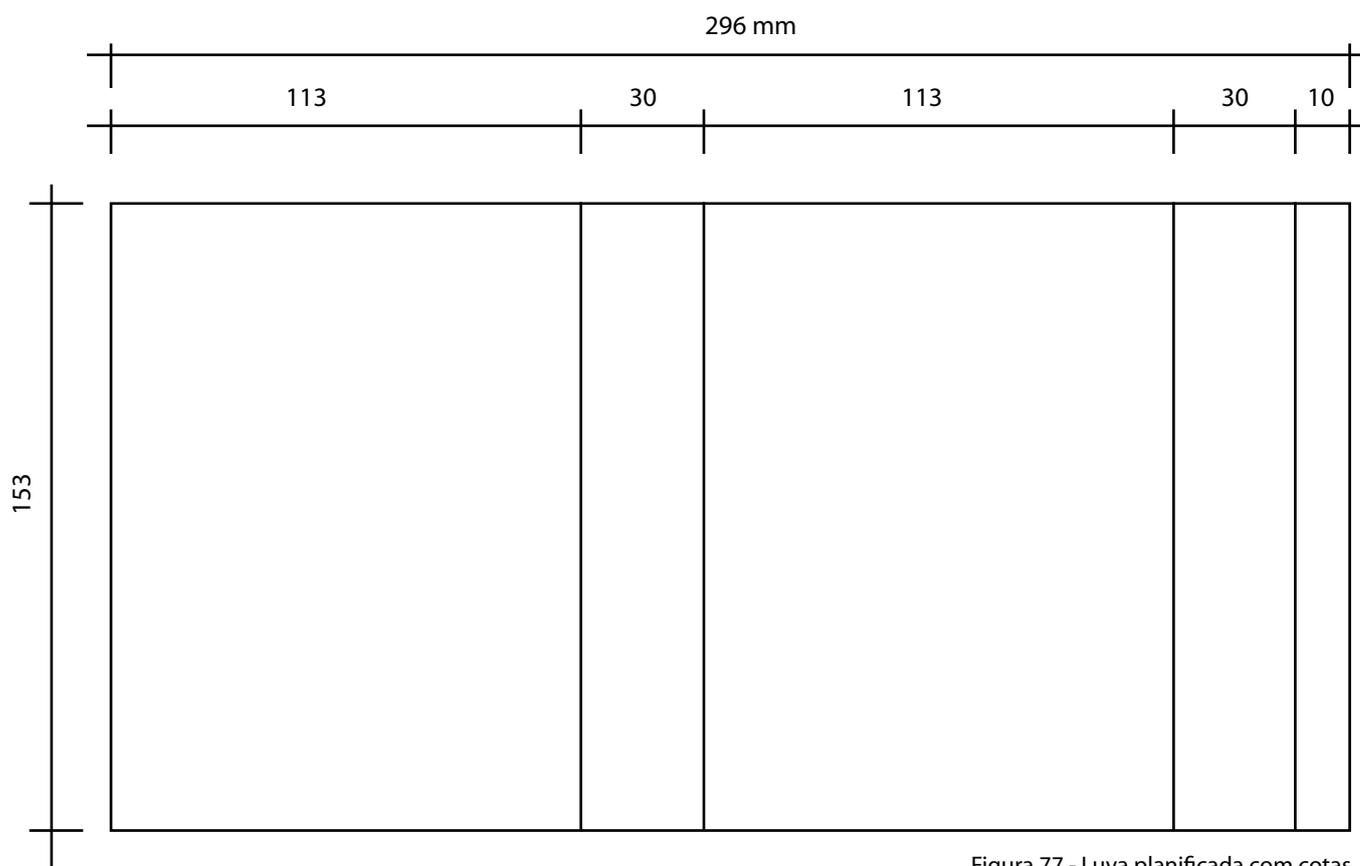


Figura 77 - Luva planejada com cotas



Figura 78 - Layout da luva

A luva (figura 78) foi desenvolvida com base nas embalagens de baralho. Mede 153 x 296 mm (figura 77). Impressão digital a laser em papel supremo 250 g/m².

3.11. Cartilha Informativa

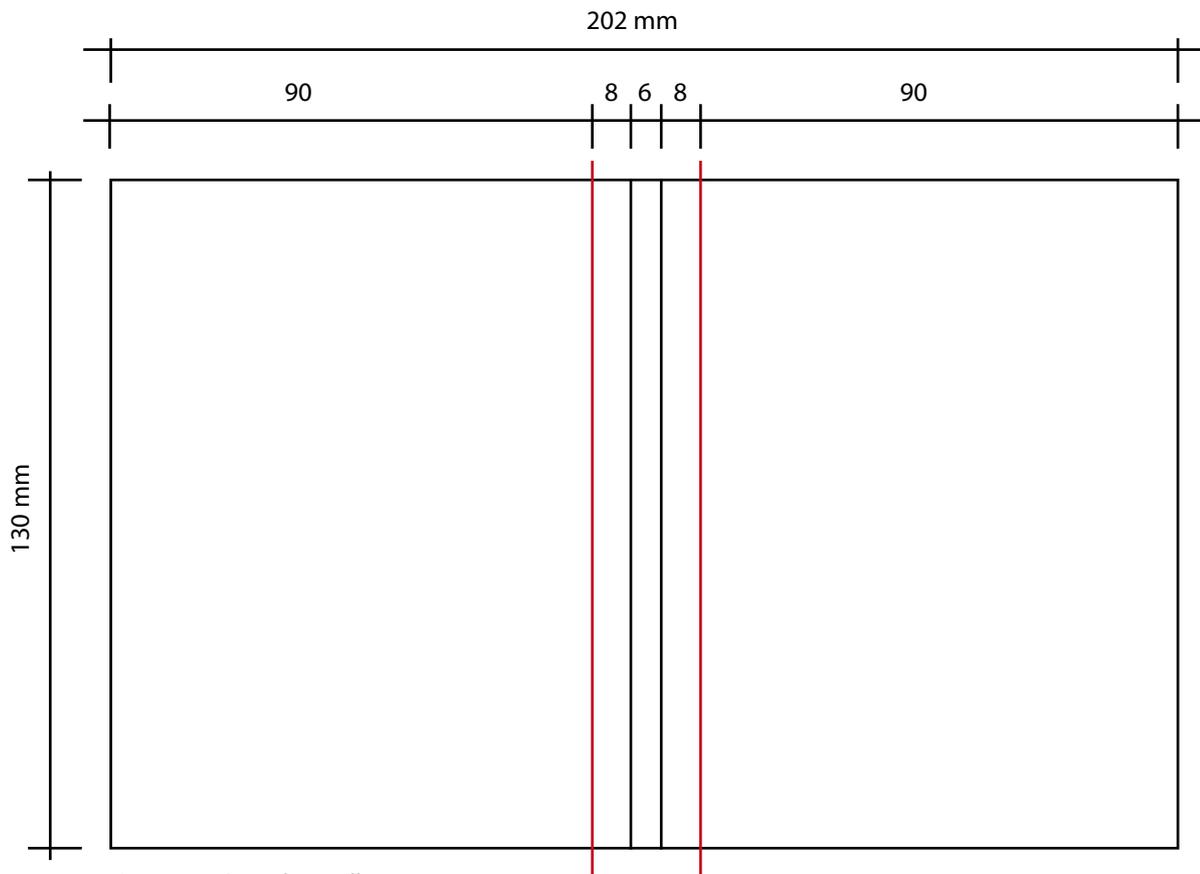


Figura 79 - Capa da cartilha com cota



Figura 80 - Layout da capa da cartilha

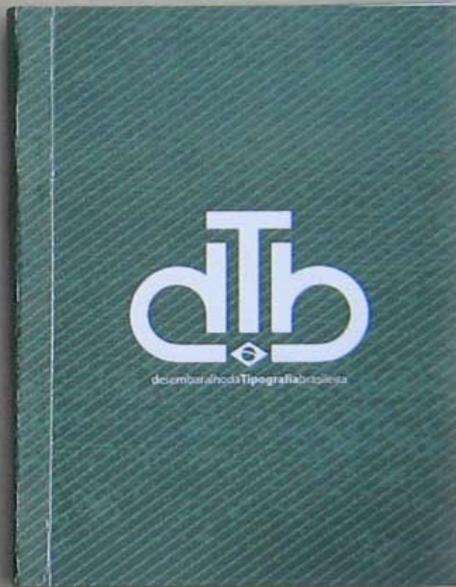


Figura 81

A cartilha foi desenvolvida visando complementar as peças do jogo e o projeto com informações sobre como jogar, além de trazer um breve texto sobre cada tipografia que também estão divididas por categorias. As mesmas composições usadas nas cartas ilustram essa mini-publicação. Consciente de que o ideal seria dispor também a tipografia na íntegra, somente uma parte dela é mostrada, devido a dificuldade de consegui-las. O formato 98 x 13,5 cm (figura 79) foi definido levando em consideração o da embalagem.

A impressão é colorida frente e verso, em papel sulfite 75 g/m² (miolo) e couché 180 g/m² (capa).

Ao lado (Figura 81) o protótipo da cartilha. O miolo completo pode ser visto no apêndice.

4. Protótipo



Figura 82



Figura 83



Figura 84



Figura 85



Figura 86



Figura 87

O protótipo apresentado é composto de luva, caixa, cartilha e cartas. A luva foi impressa em papel supremo 250 g/m², em impressora digital a laser. A caixa em MDF foi impressa em serigrafia com tinta vinílica em cor ouro. As cartas foram impressas em papel couché 300 g/m², em impressora digital a laser, com corte arredondado nas extremidades. A cartilha foi impressa em papel couché 180 g/m² (capa) e sulfite 75 g/m² (miolo). As figuras 82, 83, 84 e 85 ilustram o manuseio de como abrir a embalagem, retirando a luva inicialmente, depois a tampa da embalagem, até chegar às cartas, removendo a cartilha informativa. As cartas ainda são envolvidas por um plástico.



Figura 88

5. Considerações Finais

A disciplina Projeto Experimental (nosso projeto de conclusão de curso) temida e aguardada por nós estudantes, é tida como um teste para ouvir dos nossos professores se estamos prontos ou não para o mercado de trabalho. Como já sabemos, essa área de criação exige que sejamos solucionadores de problemas e foi pensando dessa maneira, que iniciei essa matéria sem saber o que fazer. O que eu devo fazer de diferente, novo, e de alta complexidade? Não sabia. Esse era um problema a ser solucionado. Foi então que escolhi um tema que eu pouco conhecia: tipografia e brasileira (depois de algumas outras tentativas). Mergulhei nesse universo que parecia impenetrável. Coletei referências, falei com alguns tipógrafos e vasculhei a internet para entender um pouco mais do tema que escolhi. Ao concluir o projeto para apresentar para a banca, considero que consegui atingir o meu objetivo, mesmo exposto a possíveis "erros tipográficos". Hoje posso dizer que tipografia brasileira não é um tema tão desconhecido assim para mim. Quanto ao objetivo do projeto, fica a critério da banca.

6. Referências

Bibliografia principal

Artigos

ROSA, Simone Melo da. *Metodologia projetual: abrangências e objetivos*. Formas e Linguagens, v. 9/10, p. 91-106, 2005.

CAUDURO, F.V. . *Tipografia digital pós-moderna*. In: XXV Intercom, 2002, Salvador. Anais do XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Salvador : INTERCOM, 2002. v. 1. p. 1-1.

Revistas

JÚNIOR, Norberto Gaudêncio ; LASSALA, Gustavo. Uns Tipos Novos: A nova geração da tipografia brasileira. *Revista Tecnologia Gráfica*, São Paulo, p. 58 - 61, 01 set. 2008.

ROCHA, C. MARCO, T. *Tupigrafia*. São Paulo, n.5, não paginado, jul. 2004.

LOPEZ, Fábio . *Tipografia, ordem e progresso. Tupigrafia*. São Paulo, n. 5, não paginado, jul. 2004.

MARCO, T. Bossa Nova. *Tupigrafia*. São Paulo, n.8, não paginado, ago. 2008.

Livros

FARIAS, P.L; SILVA PIQUEIRA, G. (Org.). *Fontes digitais brasileiras: de 1989 a 2001*. São Paulo: Edições Rosari, 2003. p. 153.

Buggy. *O Mecotipo: método de ensino de desenho coletivo de caracteres tipográficos*. Recife, PE: Buggy, 2007

ARCHER, Bruce. *Systematic Methods for Design*. London: [s.n.], 1965.

Sites

<http://cg.scs.carleton.ca/~luc/brasilfonts.html>
<http://tipografos.net/brasil/index.html>
<http://www.verbeat.org/dingbatsbrasil/>
<http://www.tipospopulares.com.br/wptipos/>
<http://www.gustavolassala.com/>
<http://www.tipocracia.com.br/>
<http://convergencias.esart.ipcb.pt/artigo/35>
<http://designdecomunicacao.blogspot.com/2007/11/ensino-do-design.html>
<http://www.letraslatinas.com/>
<http://tipograficamente.blogspot.com/>
<http://www.crimestipograficos.com/>
<http://www.arcoweb.com.br>
<http://www.ilhatipografica.com.br/>
<http://www.daltonmaag.com/>
http://www.justintype.com.br/home_content.html
<http://www.t26.com/>
<http://www.gestalten.com/fonts/detail/>
<http://new.myfonts.com/>
<http://www.t26.com/>
<http://www.fontcubes.com/>

Bibliografia Complementar

LEITE, Ricardo de S. *Ver é Compreender – Design como ferramenta estratégica de marketing*. Rio de Janeiro: SENAC, 2003.

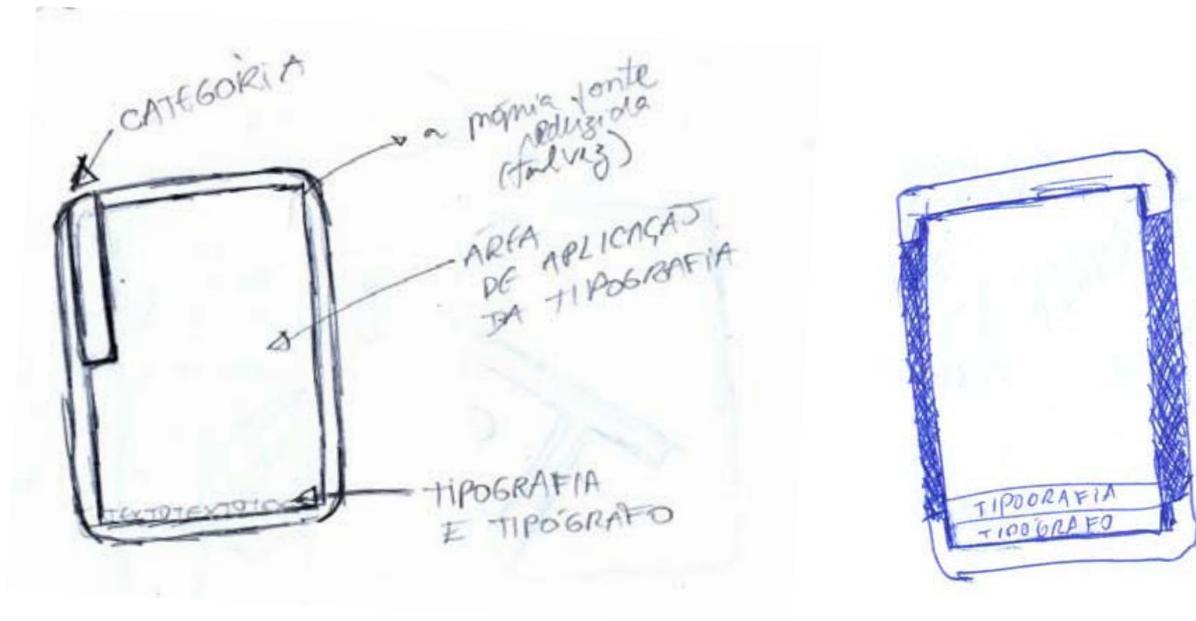
CARDOSO, Rafael. *O design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica, 1870-1960*. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

LUPTON, Ellen. *Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes*. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

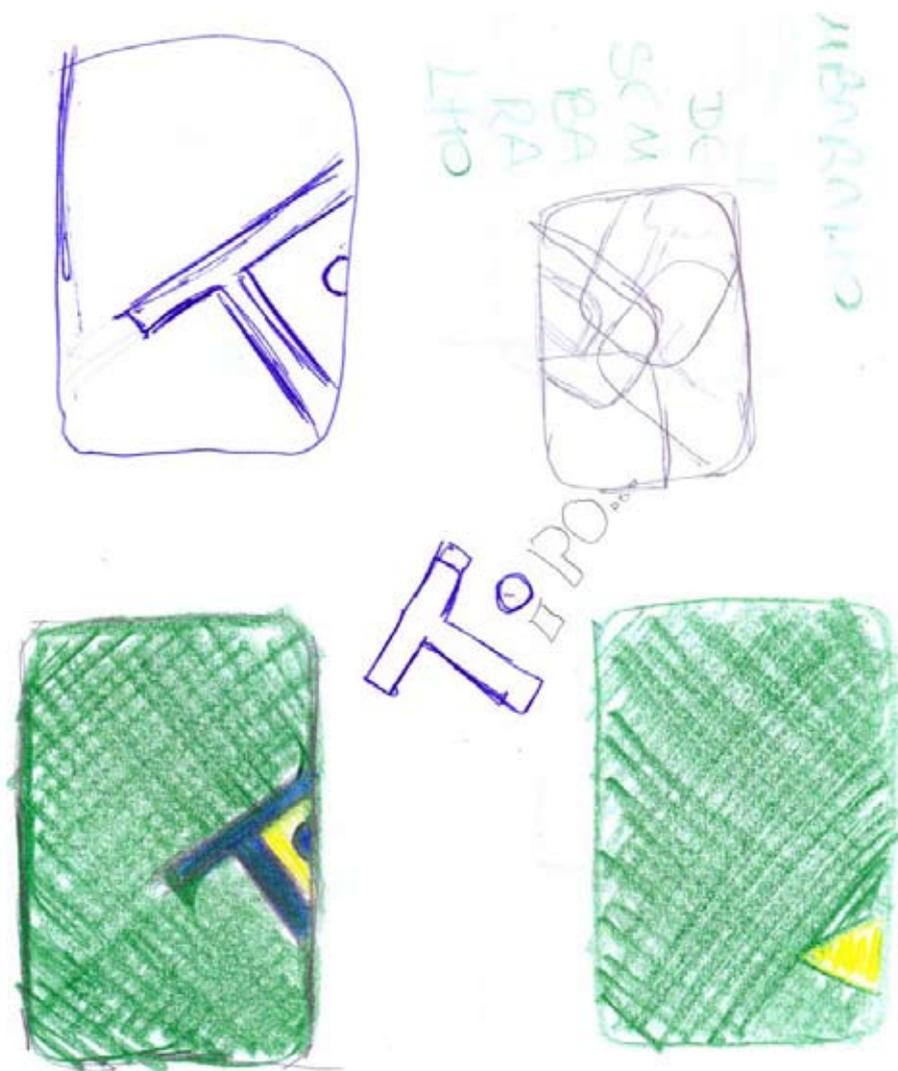
VIANA, Moacir da Cunha. *Novo Dicionário da Língua Portuguesa*. São Paulo: Didática Paulista, 2000, p.143.

7. Apêndices

7.1. Apêndice A - Desenhos para desenvolvimento das cartas



Estudos para definir diagramação e layout das cartas.



Estudos para definir layout do verso da carta.

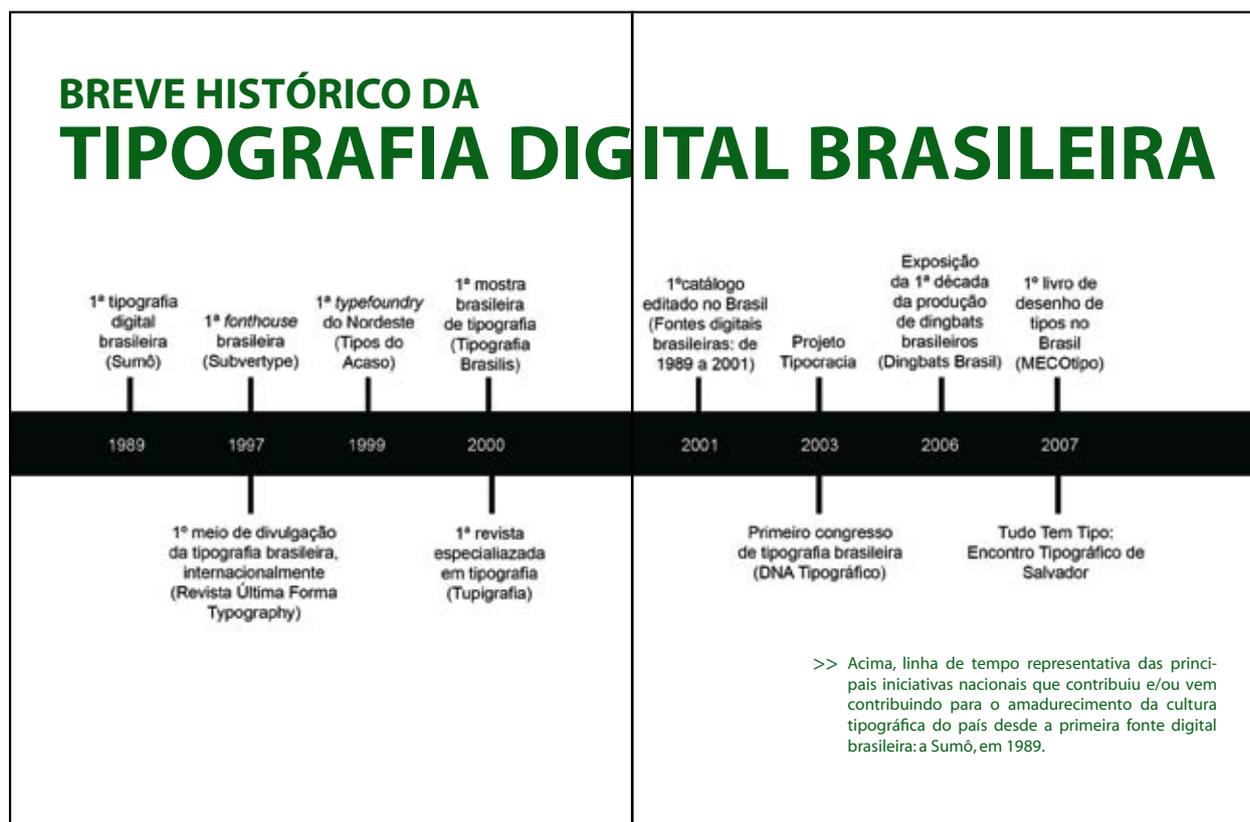
7.4. Apêndice D - Processo criativo para escolha do nome do projeto

Perla ^{toba} _{van totem} Uija Bem ^{imovação}
 Tipografia e ação ^{Topografando} JATOBÁ
 Grafiação ^{graficação} ^{graficação JOTA}
 Braxiltras ^{axioma} pit pat ^{grafoma}
 Clarificação ^{Catombá} Truco ^{TEBA}
 Variação ^{Cada um no seu cada qual} Terra à vista. ^{cuivo}
 Qual é o seu tipo? ^{Independência ou morte.}
 Caeté ^{Pelega}
 Ordenação ^{Tanya mandada}
 Tipografia ^{desembalho}
 Brasileira ^{Sala tudo} ^{montão} ^{relento}
 Pitoes ^{Memas} ^{lva} ^{azerrche}

7.5. Apêndice E - Miolo da cartilha informativa

<p>Projeto Experimental EDILENO CAPISTRANO</p> <p>Orientação PAULO SOUZA</p> <p>Co-orientação ELIAS BITENCOURT</p> <p>O Desembaralho da Tipografia Brasileira é um jogo de cartas experimental, com composições de tipografias digitais brasileiras tendo como objetivo organizá-las reverenciando os tipógrafos nacionais e oportunizando a disseminação dos tipos nacionais junto ao público em geral. O projeto foi feito para a conclusão do curso de Desenho Industrial, da Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia, na disciplina Projeto Experimental no ano de 2009.</p>	<p>Ao estudar tipografia, entramos num universo novo, que nos revela curiosidades da prática de quem encara o desafio de produzir caracteres para fins de reprodução, independente do modo de como serão concebidos. Esses criadores geralmente são designers, estudiosos e/ou pesquisadores que tem em comum o prazer pela tipografia. A distância que os separa fomenta iniciativas para que em algum momento das suas vidas profissionais atribuladas de afazeres estabeleçam contato pessoal, para que possam trocar idéias, discutindo e procurando meios para aperfeiçoar esse lazer. Assim surgem os eventos tipográficos e importantes publicações que se multiplicam cada vez mais. Definem a profissão assim como os músicos: paixão, atraindo sempre muitos ouvintes. E aqui estou eu, um desses ouvintes, humildemente propondo nesse projeto divulgar o trabalho desses apaixonados por tipografia.</p> <p>Edileno S. Capistrano Filho</p>
---	---

Páginas 2 e 3



Páginas 4 e 5

 <p>Estão indicadas de maneira cronológica, algumas das principais iniciativas nacionais que contribuíram para o amadurecimento da cultura tipográfica no país desde o surgimento da primeira fonte digital brasileira. O recorte é feito a partir desse fato por o projeto ter como foco as tipografias digitais nacionais.</p> <p>1989 - Sumô <i>1ª tipografia digital brasileira</i></p>  <p>Ano de criação da primeira fonte digital brasileira, segundo Tony de Marco, seu criador. A tipografia é a Sumô.</p> <p>1997 - Revista Última Forma Typography <i>1º meio de divulgação da tipografia brasileira internacionalmente</i></p> <p>Neste ano o designer Cláudio Rocha soma seus</p>	<p>esforços para trazer a público o trabalho dos primeiros <i>typedesigners</i> brasileiros, publicando a revista <i>Última Forma Typography</i>; trazendo o trabalho de designers e artistas que tinham alguma relação com a criação e o desenho de letras, como, além do próprio Cláudio, Tony de Marco, Rubens Matuck, Guto Lacaz, Arnaldo Antunes, Tide Hellmeister e Eduardo Bacigalupo. A publicação foi distribuída no congresso da Atypl (<i>Association Typographique Internationale</i>), na cidade de Reading, na Inglaterra, possivelmente sendo o primeiro meio de divulgação que levou a tipografia brasileira aos “olhos” do design internacional. Algumas revistas foram distribuídas também no Brasil, aos associados da ADG (Associação de Designers Gráficos do Brasil), o que estreitou o contato entre alguns tipógrafos.</p> <p>1997 - Subvertype <i>1ª fonthouse brasileira</i></p> <p>Em 1997 foi criada a primeira <i>fonthouse</i> (casa de fontes) brasileira a comercializar fontes nacionais (fontes digitais para Mac e PC), chamada <i>Subvertype</i>, fundada pelo designer carioca Billy Bacon.</p> <p>1999 - Tipos do acaso <i>1ª typefoundry do Nordeste</i></p>  <p>Em 1999, surge a primeira <i>typefoundry</i> de Pernambuco: a Tipos do Acaso, fundada pelo designer e tipógrafo Buggy, que afirma ter sido a primeira empresa do nordeste a trabalhar com tipografia digital.</p>
--	--

Páginas 6 e 7

<p>2000 - Tupigrafia <i>1ª revista brasileira especializa em tipografia</i></p>  <p>Em 2000, nasce a <i>Tupigrafia</i>, revista editada por Cláudio Rocha e Tony de Marco, que chega impondo respeito ao tratar exclusivamente de um assunto um tanto quanto desvalorizado pelo meio editorial brasileiro naquela época: a tipografia. Uma revista feita por tipógrafos onde cada artigo e/ou matéria publicada tem o partido gráfico feito pelo seu respectivo autor. Já consolidada, a revista <i>Tupigrafia</i> caminha para a 9ª edição (a publicação mais recente, edição nº 8, foi lançada em agosto de 2008).</p> <p>2000 - Tipografia Brasilis <i>1ª mostra de tipografia brasileira</i></p> <p>Também em 2000, acontece a “<i>Tipografia Brasilis</i>”, primeira mostra brasileira dedicada exclusivamente à produção tipográfica, realizada na FAAP – Fundação Armando Álvares Penteado, em São Paulo, organizada pela designer Cecília Consolo. A “<i>Tipografia Brasilis</i>” seguiu com a 2ª mostra brasileira de tipografia, em 2001 e a 3ª em 2002, no mesmo local.</p> <p>2001 - Fontes digitais brasileiras: de 1989 a 2001 <i>1º catálogo editado no Brasil</i></p> 	<p>Em 2001, têm-se publicado o catálogo “<i>Fontes Digitais Brasileiras: de 1989 a 2001</i>”, organizado por Priscila Farias e Gustavo Piqueira. A primeira grande obra de referência sobre tipografia digital editada no Brasil foi publicada pela Editora Rosari. O catálogo apresenta 270 fontes, criadas por 63 designers de tipos. Os membros responsáveis pela triagem das fontes, além dos organizadores, foram Cláudio Rocha, Cecília Consolo e Tony de Marco.</p> <p>2003 - DNA Tipográfico <i>1º congresso de tipografia brasileira</i></p> <p>No ano de 2003, em outubro, acontece em São Paulo o 1º Congresso de Tipografia chamado <i>DNA Tipográfico</i>. Uma realização da revista <i>Tupigrafia</i> e da Faculdade Senac de Comunicação e Artes, com o apoio da</p> <p>Linotype Library, da Edições Rosari, da ADG do Brasil e da Gráfica Águia, onde quase 200 pessoas participaram do evento que durou três dias. Os variados aspectos da tipografia nacional e internacional foram temas das apresentações e discussões no congresso, segundo Cláudio Rocha (na revista <i>Tupigrafia</i> 5).</p> <p>2003 - Tipocracia <i>Cursos e palestras sobre tipografia pelo Brasil</i></p>  <p>Também em 2003, surge o “<i>Tipocracia: estado tipográfico</i>” criado por Henrique Nardi, tendo como princípio estimular e disseminar a cultura tipográfica no Brasil através de cursos e palestras. Idealizado inicialmente como um <i>workshop</i>, por Nardi juntamente com Marcio Shimabukuro, o “<i>intensivo tipográfico</i>” logo tornou-se curso após firmar algumas</p>
---	---

Páginas 8 e 9

parcerias. Em seis anos de vigência, o Tipocracia já passou por mais da metade dos estados brasileiros, e teve edições realizadas em Viena e Portugal. Mais de 1000 pessoas já participaram do projeto.

2006 - Dingbats Brasil
Exposição da 1ª década (1996 - 2006) da produção de dingbats brasileiros



Em maio de 2006, a seleção de 35 projetos de *dingbats*, feita pelo designer carioca Bruno Porto, de 22 designers de todo o país como

Priscila Farias, Guto Lacaz, Marcelo Martinez, Claudio Rocha, Marina Chacur, Rafo Castro e Leonardo Buggy, resultou na exposição *Dingbats Brasil*, feita na Galeria da Lagoa, no Rio de Janeiro. Realizada pelo Núcleo de Ilustração do Instituto de Artes Visuais da Universidade, a exposição apresenta um panorama da primeira década da produção de alfabetos pictóricos, de 1996 a 2006, resgatando e registrando aspectos da cultura brasileira de variados estilos e linguagens. A exposição esteve também, nesse mesmo ano, em junho, na cidade de São Paulo e em Bogotá, na Colômbia em julho. Em 2007, marcou presença no 17º NDesign, em Florianópolis e em junho de 2008, no 18º NDesign, em Manaus. Agora, em 2009 esteve em Xangai, na China.

2007 - Mecotipo
1º livro de desenho de tipos no Brasil



Em 2007, temos o primeiro livro de metodologia projetual tipográfica da história recente do mercado editorial brasileiro: *O MECOTipo: Método de Ensino de Desenho Coletivo de Caracteres Tipográficos*. Uma publicação independente, escrita e editada por Buggy que “configurou-se como um método introdutório que propõe um meio de avaliação intimamente ligado a um sistema de exercícios capaz de estimular designers em formação a exercitar o desenho tipográfico através de experimentos” (Buggy).

2007 - Tudo Tem Tipo
Encontro Tipográfico de Salvador



Em junho de 2007, a Escola de Belas Artes da UFBA comemora 130 anos e em sua homenagem é realizado o maior evento tipográfico de Salvador: o “Tudo Tem Tipo - Encontro Tipográfico de Salvador”. Coordenado por Alessandro Faria, idealizado pelos estudantes do curso de design da UFBA e dirigido pelo laboratório EPICENTRO, o Tudo Tem Tipo teve como objetivo ampliar e solidificar a cultura tipográfica na Bahia através de palestras, oficinas e discussões sobre o tema. O evento contou com a presença de Tony de Marco, Henrique Nardi, Buggy, Adriana Valadares e Elias Bitencourt.

Páginas 10 e 11

Seleção da tipografias

Alguns requisitos foram estabelecidos para selecionar as tipografias para o projeto: apenas fontes digitais brasileiras que estivessem, ao menos a maioria delas, disponíveis para *download*, com destaque no cenário tipográfico e reunissem trabalhos de diversos tipógrafos.

Divisão das categorias

Segundo o tipógrafo Fernando de Mello Vargas, a tipografia pode ser classificada de diversas maneiras, mais existe uma classificação mais geral que divide a tipografia em duas vertentes: fontes *displays* e as fontes de texto. As fontes *display* são aquelas criadas para uso em títulos, propagandas, manchetes e logotipos. O desenho dessas tipografias, normalmente, é mais livre com relação aos padrões clássicos de legibilidade e visa atrair a atenção do leitor. Já as fontes para texto, são criadas para uso em textos corridos e normalmente seguem os padrões clássicos com relação à forma dos caracteres, uma vez que sua intenção é oferecer boa legibilidade.

Pesquisando sobre o cenário tipográfico nacional foi constatado que há menos trabalhos voltados para a fontes de texto que *displays*, talvez por ser uma categoria que exija mais parâmetros técnicos para eficiência na finalidade a que se dispõe, levando em consideração também que no Brasil não houve uma tradição tipográfica, com casa fundidoras de tipos por exemplo, o que influencia na produção tipográfica nacional. Portanto, as tipografias selecionadas apresentam um caráter mais experimental. Foram classificadas em: vernacular, texto, *typofreaks* e *dingbats*, indicadas por cores diferenciadas nas cartas para facilitar a sua identificação (vernacular - vermelho, texto - azul, *typofreaks* - verde e *dingbats* - amarelo). As quatro categorias têm base em definições de alguns tipógrafos, descritas nas páginas dessa cartilha, que serão vistas ao folheá-la.

Páginas 12 e 13

<p>Jogo</p> <p>O jogo intitulado "Sem par," é baseado num jogo bastante popular do baralho.</p> <p><u>Participantes</u> Podem jogar de 4 a 6 participantes.</p> <p><u>Objetivo</u> O objetivo do jogo consiste em fazer pares de cartas iguais até acabarem as cartas.</p> <p><u>Montagem do jogo</u> <u>1º passo - Embaralhar as cartas</u> Todas as 80 cartas devem ser embaralhadas antes do jogo começar.</p> <p><u>2º passo - Retirar uma carta</u> O jogo começa retirando uma carta, que não deverá ser revelada até o fim do jogo.</p> <p><u>3º passo - Distribuir as cartas</u> Todas as cartas devem ser distribuídas igualmente a todos os jogadores, sendo que um ficará com uma carta a menos.</p>	<p><u>Início do jogo</u></p> <p><u>1ª fase</u> Após pegar as suas cartas, os participantes devem fazer pares iguais da mesma tipografia com as cartas que receberam, colocando-as na mesa. Assim que todos terminarem, dá-se início à segunda fase do jogo.</p> <p><u>2ª fase</u> Cada jogador, um por vez por rodada em turnos cíclicos, deverá pegar uma carta do adversário (em sentido horário ou anti-horário) na tentativa de formar pares, até ficar sem cartas na mão e sair do jogo.</p> <p><u>Fim do jogo</u> Quem ficar por último perde o jogo e a carta retirada no início (2º passo da montagem do jogo) será igual à que está na mão do perdedor, o que ficou sem par.</p>
--	---

Páginas 14 e 15



Páginas 16 e 17



Páginas 18 e 19



Páginas 20 e 21



Páginas 22 e 23



Páginas 24 e 25



CAPRICHOSA

ABCDEFGHIJKLMN
OPSTUVXZ

A tipografia Caprichosa tem uma lógica bem definida, dada pela movimentação do pincel do artista em movimentos curvilíneos, o que possibilitou a criação da tipografia quase completa pelo designer Pedro Moura, que a compara com o estilo decorativo da Art Nouveau enriquecida com características brasileiras. A tipografia contém 27 caracteres do alfabeto latino, mais um sistema completo de acentuação. Também disponível para *download* gratuito no site Tipos Populares do Brasil.

Páginas 26 e 27



CORDEL

A palavra cordel que dá nome a um gênero literário típico do nordeste significa barbante ou corda fina, sendo assim utilizado por conta da tradição de pendurar os folhetos em cordões para vendê-los. A tipografia feita pelo designer pernambucano Buggy foi baseado nos traços das xilogravuras, impressão utilizada para ilustrar os folhetos de cordéis. A figura de Lampião é uma das mais usadas como tema na literatura de cordel, constituindo assim o seu herói épico. A fonte cordel está disponível para *download* gratuito no site Tipos Populares do Brasil.

ABCDEFGHIJK LMN
OPQRSTUVWXYZ
0 12345678 9!?

Páginas 28 e 29



Páginas 30 e 31



Páginas 32 e 33

**FOI BEIRA-MAR FOI BEIRA-MAR
 QUEM CHAMOU FOI BEIRA-MAR
 FOI BEIRA-MAR QUEM CHAMOU**



RESPONSA

Tipografia desenvolvida por Pedro Moura, baseada em diversos trabalhos de letristas populares. Para quem passeia pela orla de Salvador, principalmente no Rio Vermelho, pode observar que cada barco de pesca tem nome, pintado a pincel, modo que serviu de inspiração para criação da tipografia resposta. Nesse contexto dos “trabalhadores do mar” que um trecho da música Conto de Areia de Romildo S. Bastos e Toninho Nascimento, que foi interpretada pela cantora Clara Nunes, é utilizada para ilustrar a tipografia. Que resposta! A tipografia está disponível para *download* gratuito no site Tipos Populares do Brasil.

**ABCDEFGHIJLM
 NOPQRSTUVWXYZ**

Páginas 34 e 35



SEU JUCA

Tipografia desenvolvida pela designer Priscila Farias a partir do trabalho do letrista popular pernambucano João Juvêncio Filho, mas conhecido como Juca. A tridimensionalidade e a variação do claro e escuro encontradas nas letras ao modo de Juca, foram características apropriadas para criar a fonte digital, feita em quatro estilos, disponível para *download* no MyFonts e na T26, sites especializados em vendas de fontes digitais. A família tipográfica Seu Juca foi premiada na categoria tipografia da 6ª Bienal de Design Gráfico com o Prêmio Ouro ADG. Priscila Farias é designer gráfica formada pela FAAP, Mestre e Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP.

Seu Juca 1
 ABCDFGHABCDEFGHIJLM0123456789

Seu Juca 2
 ABCDFGHABCDEFGHIJLM0123456789

Seu Juca 3
 ABCDFGHABCDEFGHIJLM0123456789

Seu Juca 4
 ABCDFGHABCDEFGHIJLM0123456789

Páginas 36 e 37



SUBURBANA

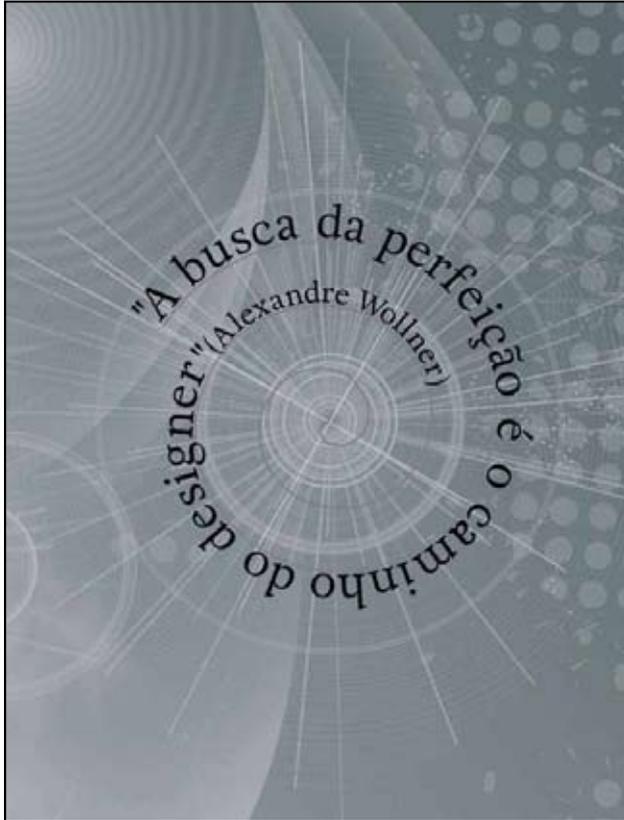
Levando o nome de uma avenida de Salvador, a tipografia Suburbana foi desenvolvida em 2003 pelo designer baiano Fernando PJ baseada no trabalho dos letristas populares que enfeitam a cidade com estilos próprios de escrita, visto também na composição visual dos carrinhos de café. A Suburbana está disponível para *download* gratuito no site Tipos Populares do Brasil. Fernando PJ é formado em design pela UNIFACS - Universidade Salvador. A fotografia utilizada foi feita na Estação Aquidabã, em Salvador.

ABCDEFGHIJKLMN
 OPQRSTUVWXYZ
 ÂËÌ?ÚÔÇ:\$?!@.,()
 0123456789

Páginas 38 e 39



Páginas 40 e 41



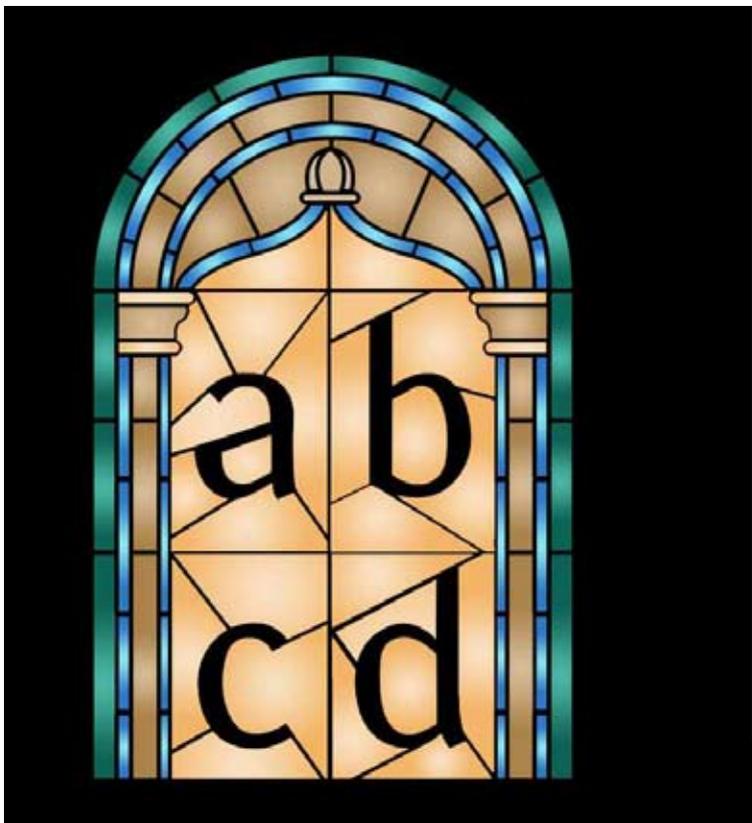
"A busca da perfeição é o caminho do designer" (Alexandre Wollner)

Adriane Text

A tipografia desenhada durante aproximadamente dois anos (2006 e 2007) por Marconi Lima, designer de Macapá-AP, exigiu do seu criador muita dedicação, mas trouxe um resultado significativo para o cenário tipográfico nacional: uma fonte de texto com dois estilos, regular e bold, com suas respectivas versões itálicas. Além disso, há aproximadamente um ano depois Marconi lançou a Adriane Lux para complementar a família. A Adriane Text foi selecionada para mostra Tipos Latinos – Terceira Bienal Latino-Americana de Tipografia. A fonte está disponível para *download* no MyFonts.

ABCDEFGHIJK
 abcdefghijklmn
 ãì?úôç:\$?!@.,()
 0123456789

Páginas 42 e 43



benedicta

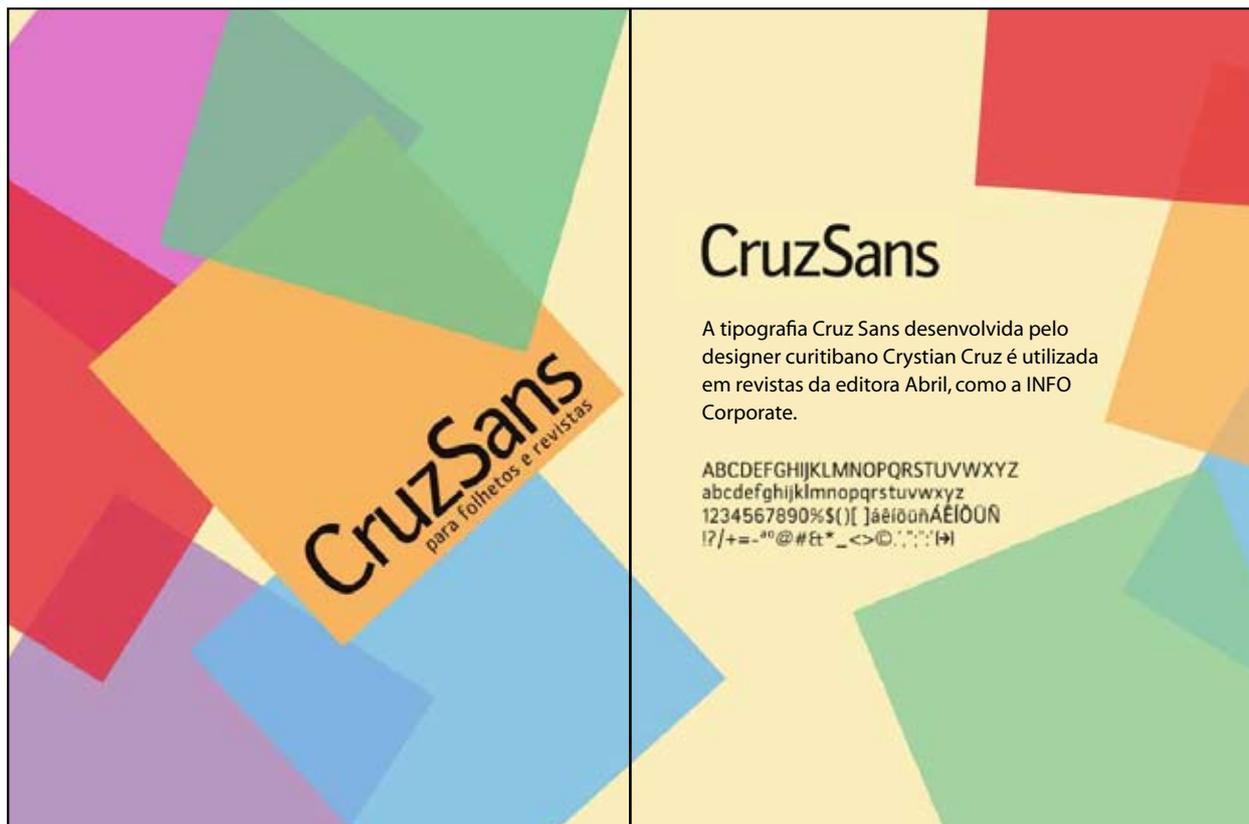
"Uma gótica moderna, uma linear humanista" é como Elias Bitencourt define sua tipografia. Benedicta é um tipo não-serifado com forte influência gótica.

Elias é formado em Desenho Industrial pela Universidade do Estado da Bahia, Pós-graduado em Design Gráfico e de Interfaces e em Docência do Ensino Superior pela UNIFACS. É membro do grupo de pesquisa de tipografia A Casa do Tipo.

Na composição foi utilizado o vitral, importante elemento da arquitetura gótica, configurada por figuras religiosas nas igrejas, contribuindo para atmosfera espiritual desses lugares com o efeito da luz solar que penetrava pelas composições de vidro, geralmente coloridos.

abcdefghijklmnopqrstuvwxz
 fl ff fi fj fl fk k f cl fl fl ll

Páginas 44 e 45



Páginas 46 e 47



Páginas 48 e 49



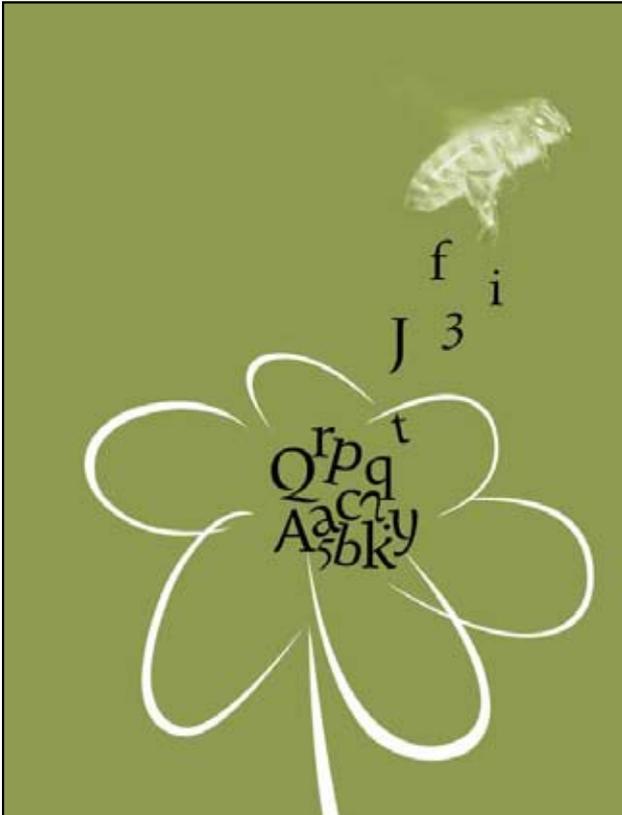
paulisthania

O designer Luciano Cardinali desenvolveu a tipografia Paulisthania em homenagem a cidade de São Paulo, em seus 450 anos. Elaborada a partir de traços feitos com bastão de madeira e nanquim, recebendo posteriormente todo o tratamento digital possível para concluir e gerar o arquivo digital em perfeito estado para uso, a tipografia foi destaque na mostra Letras Latinas 2004. Luciano Cardinali é designer, tipógrafo e artista plástico formado pela FAAP-SP.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
(.0123456789!?)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
(.0123456789!?)

Páginas 58 e 59



Pollen Roman
!"#\$%&'()*+,-./0123456789;:<=>?@
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
{|^_`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~

Pollen Bold
!"#\$%&'()*+,-./0123456789;:<=>?@
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
YZ {|^_`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz-
vwxyz{|}~

Pollen Italic
!"#\$%&'()*+,-./0123456789;:<=>?@
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
{|^_`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~

Essa pollen não é um dos componentes do mel, mas possibilita boas composições para texto. É uma família tipográfica que contém as versões: Roman, Bold e Italic. Foi criada por Eduardo Berliner que é artista visual e designer, graduado pela PUC-Rio com mestrado em tipografia pela University of Reading da Inglaterra.

Páginas 60 e 61



Páginas 62 e 63



Páginas 64 e 65



Páginas 66 e 67



Páginas 68 e 69



Great Circus

A tipografia que foi matéria na Tupigrafia nº 6, onde é considerada “um elo perdido entre a tradição caligráfica e a sujeira digital pós-punk: a fonte grunge de casamento” esteve durante um ano na lista de *Best Sellers* do MyFonts. O designer Eduardo Recife desenvolveu a tipografia baseada na Jatobá, uma fonte com o estilo decorativo circense. A fonte está disponível para *download* no MyFonts. Eduardo Recife é designer, natural de Belo Horizonte.

A B C D E F G
a b c d e f g h i j k . , ! ?
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Páginas 70 e 71



INGRATA

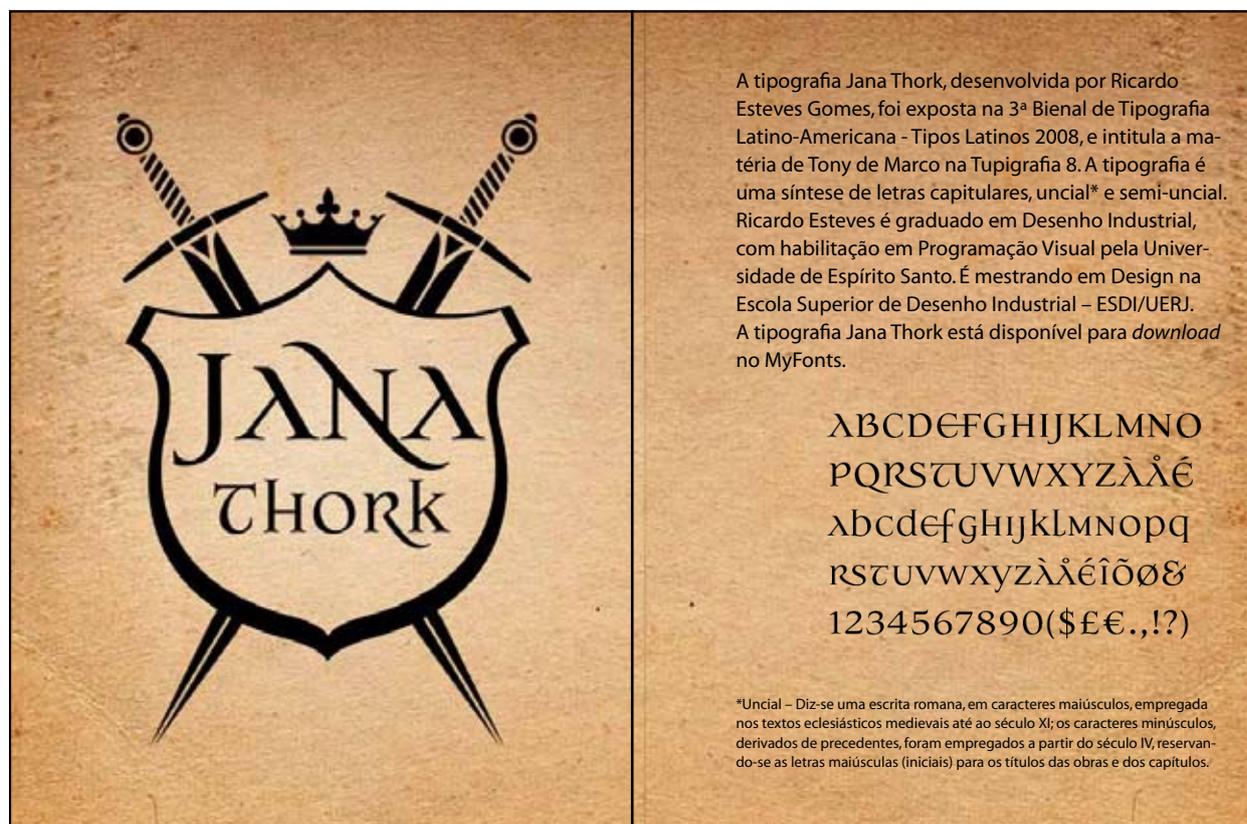
A cédula mais popular brasileira estampa a tipografia Ingrata, em justa homenagem. A moeda de 1 real foi feita para substituir a “cédula do beija-flor”, que vem entrando em desuso cada vez mais. Uma ingratidão para quem não gosta de receber moedas de troco.

A Ingrata, desenvolvida para conclusão da disciplina de Tipografia da Universidade Anhembi Morumbi, em São Paulo, foi feita por Elvis Henrique Martuchelli, sob orientação do professor Tadeu Costa. Elvis é graduado em design digital pela Universidade Anhembi Morumbi e técnico em Design Gráfico pela ETE Carlos de Campos-SP. A fonte está disponível para *download* gratuito no site da “A Falange Estúdio” (<http://www.a-falange.net/>).

Páginas 72 e 73



Páginas 74 e 75



Páginas 76 e 77



Páginas 78 e 79



Páginas 80 e 81



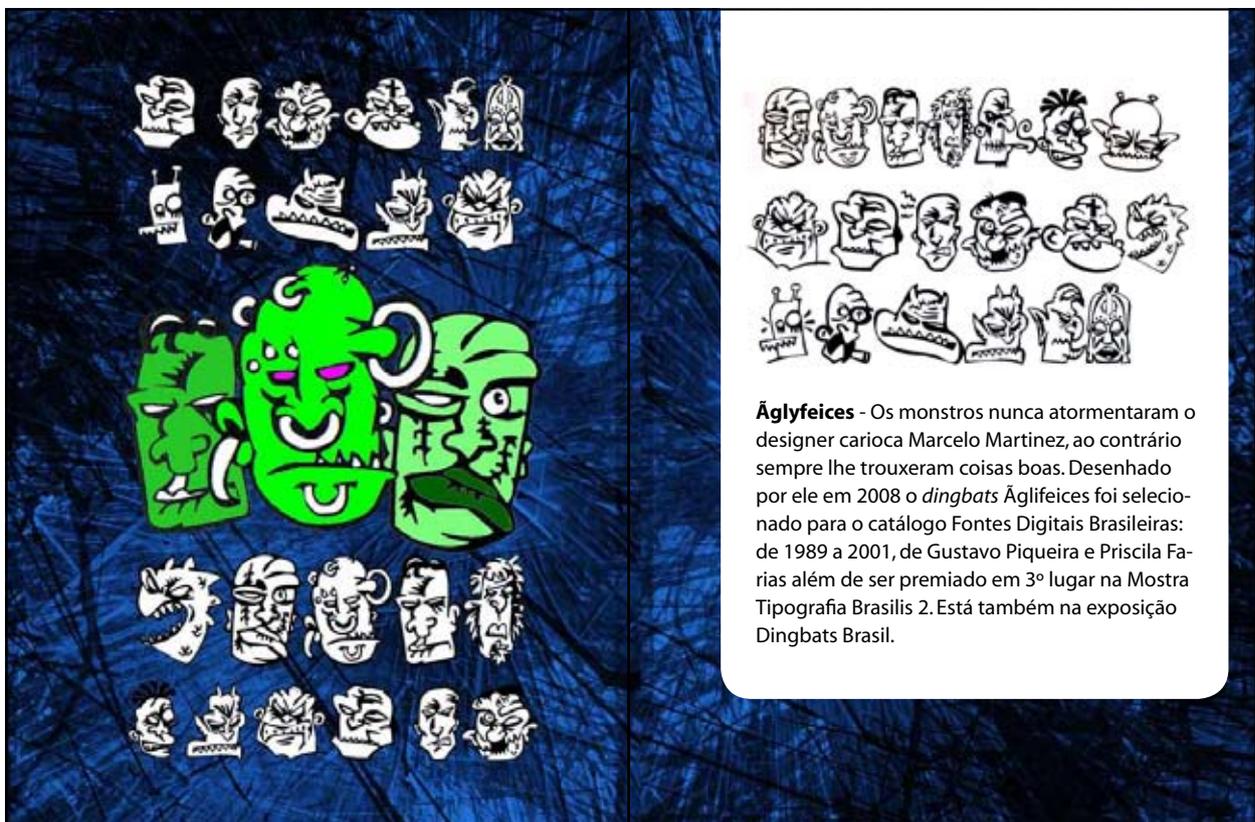
Páginas 86 e 87



Páginas 88 e 89



Páginas 90 e 91



Páginas 92 e 93



Armoribats - Os *dingbats* armoribat 1 (acima) de Buggy e Gustavo Gusmão e o armoribat 2 (abaixo) de Buggy e Matheus Barbosa, fazem parte do projeto de Iconografia do Movimento Armorial, o Armoribats, que é sequência do projeto Manguebats. As tipografias foram selecionadas para a bienal Tipos Latinos 2008 e uma delas, o armoribat 1, foi utilizada pelo Núcleo de Animação da Barros Melo para o desenvolvimento de um curta de animação intitulado "O Jumento Santo" que já vem colecionando premiações, podendo ser visto no Youtube.



Páginas 94 e 95



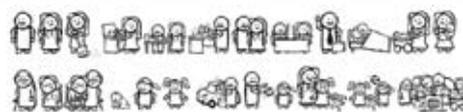
Borboleta - O *dingbats* inspirado em borboletas, feito pelo designer Gustavo Lassala foi selecionado na categoria *display* para a Bienal de Letras Latinas 2006. Segundo Lassala, os caracteres possuem um desenho modular e tem inspiração na técnica de estêncil e na tipografia da pichação. A borboleta está disponível para *download* no MyFonts. Gustavo Lassala é Mestre em Educação, Arte e História da Cultura pelo Mackenzie, Bacharel em Design (Programação Visual) pela USJT e Técnico em Artes Gráficas pelo SENAI "Theobaldo De Nigris".

Páginas 96 e 97



Capetalismo - Em meio a esse sistema infernal no qual estamos inseridos, surge o capetalismo *dingbats*. Com muito humor e belos traços o designer carioca Rafo Castro desenvolveu 26 desenhos para compor essa família encapetada.

Páginas 98 e 99

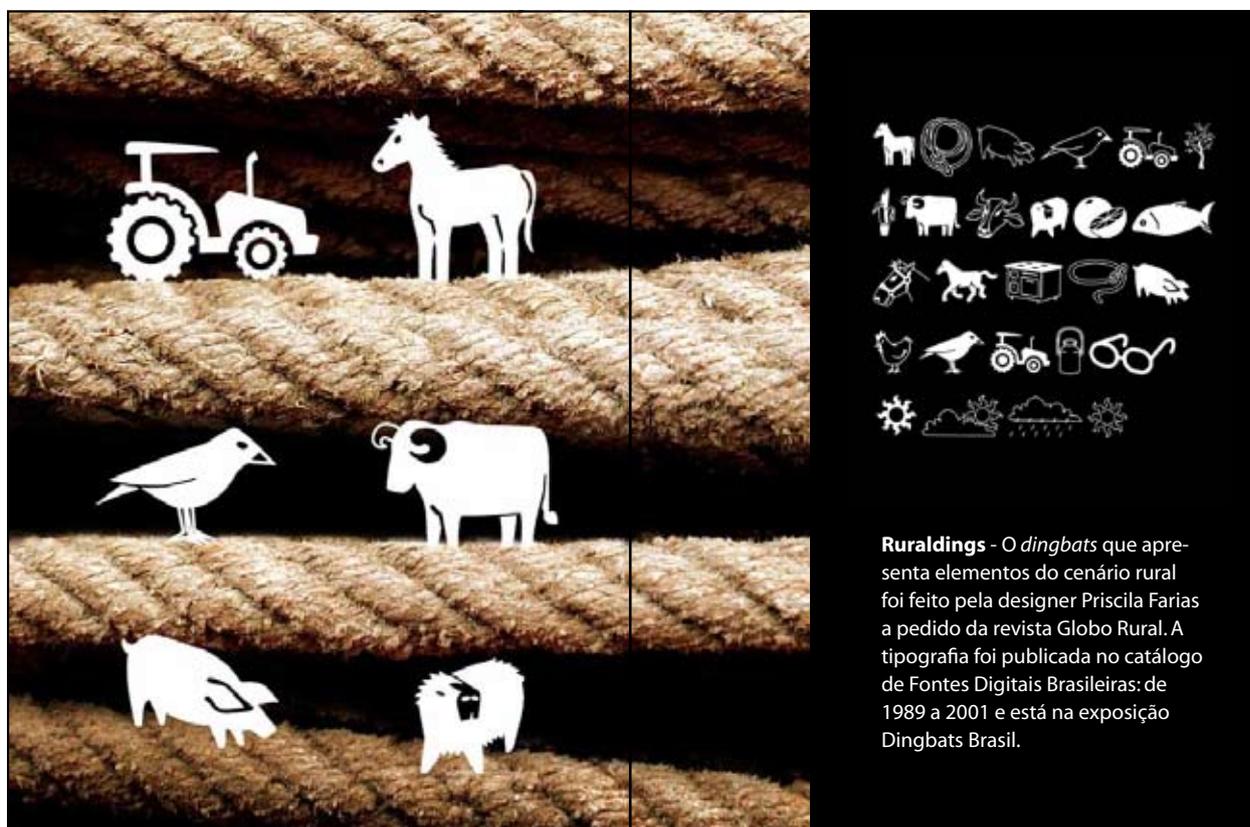


Família Dings - Rafo Castro com suas ilustrações bem humoradas retrata o dia-a-dia da família e de cada integrante com suas particularidades. Um dos caracteres mais interessantes é aquele que ilustra um "momento família" onde todos se reúnem na sala, disputando um lugar no sofá para assistir televisão. Família Dings é o retrato da família brasileira.

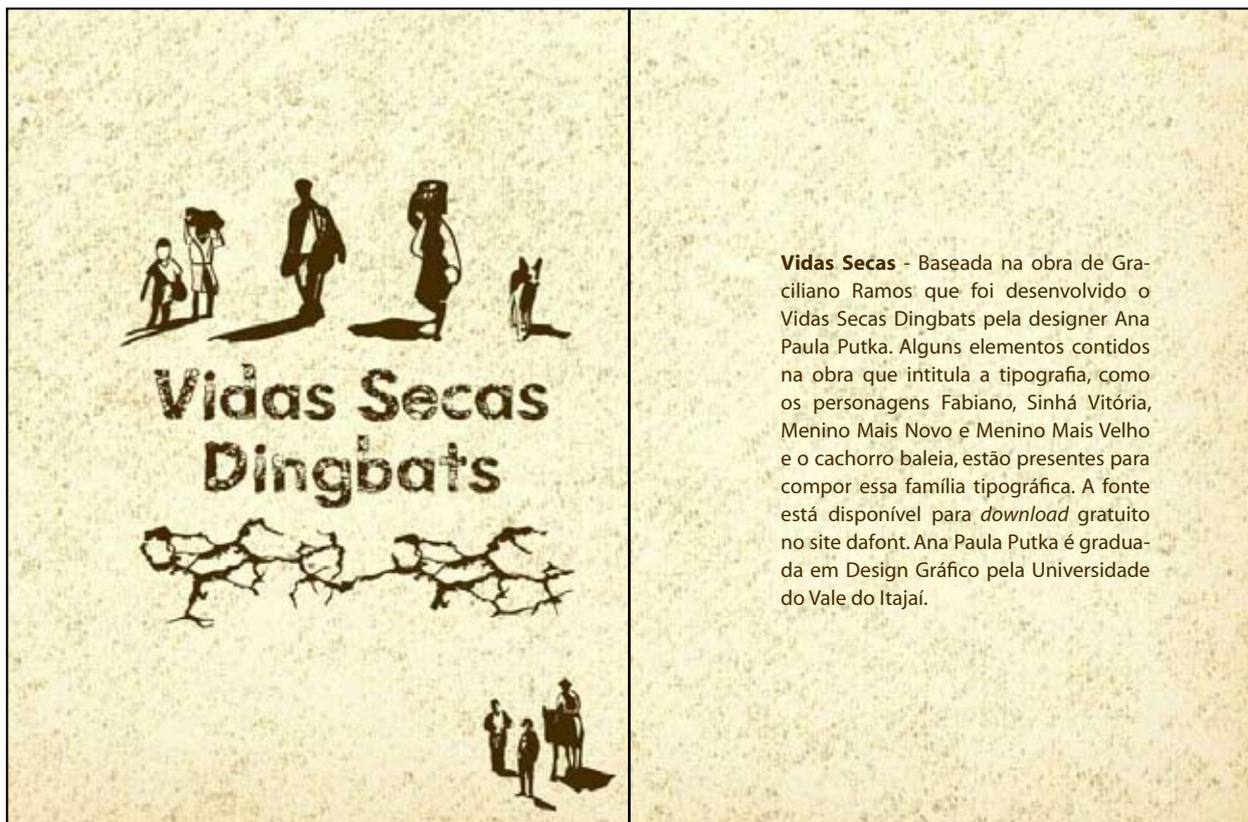
Páginas 100 e 101



Páginas 106 e 107

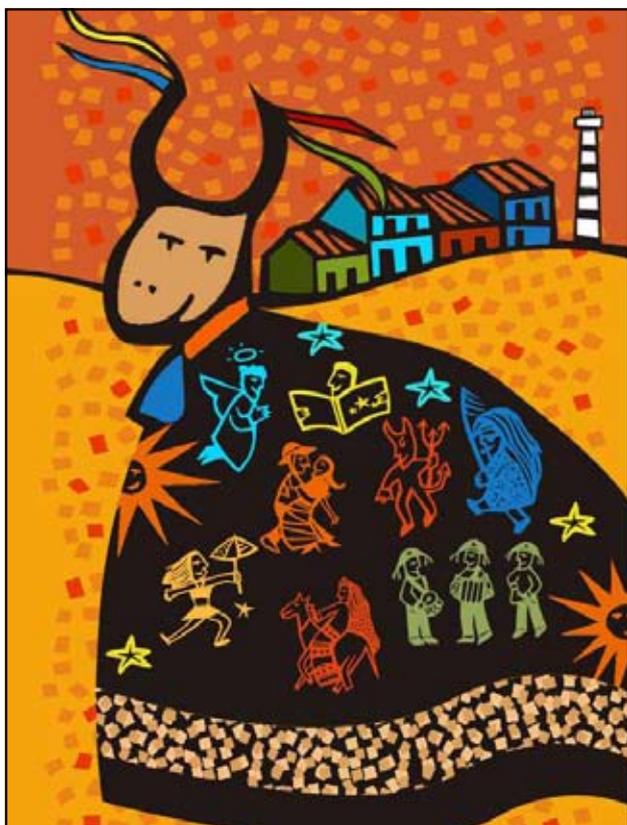


Páginas 108 e 109



Vidas Secas - Baseada na obra de Graciliano Ramos que foi desenvolvido o Vidas Secas Dingbats pela designer Ana Paula Putka. Alguns elementos contidos na obra que intitula a tipografia, como os personagens Fabiano, Sinhá Vitória, Menino Mais Novo e Menino Mais Velho e o cachorro baleia, estão presentes para compor essa família tipográfica. A fonte está disponível para *download* gratuito no site dafont. Ana Paula Putka é graduada em Design Gráfico pela Universidade do Vale do Itajaí.

Páginas 110 e 111



Zabumba - Trazendo elementos da cultura nordestina, a família de *dingbats* desenvolvida pela designer pernambucana Fátima Finizola é dividida em dois estilos: Zabumba Folk e Zabumba City. O Zabumba Folk mostra com mais ênfase os símbolos da cultura pernambucana, enquanto o Zabumba City ilustra alguns locais importantes do Estado, como pontos turísticos e patrimônios históricos da capital. O bumba meu boi é uma das mais ricas representações do folclore brasileiro. Geralmente a fantasia do boi é a mais trabalhada, pois é a principal figura da representação. Os *dingbats* Zabumba Folk e City já levaram Fátima para a 3ª Mostra Tipografia Brasília, Bienal Letras Latinas 2006, Salão Pernambuco Design 2004 e 2008. As fontes estão disponíveis para *download* nos sites T26 e MyFonts.

Páginas 112 e 113

