

Caio Grabalos
Eder Felix
Giuliana Menezes
Guilherme Vieira
Gustavo Campos
Jéssica Breda
Thiago Guerreiro

O EXPERIMENTAL NA PRODUÇÃO DE TIPOS DIGITAIS

Trabalho de conclusão de curso
apresentado ao curso Design
Gráfico com ênfase em Tipografia
da Universidade Anhembi Morumbi,
sob a orientação do Prof. Luciano
de Abreu e Prof. Cláudio Ferlauto.

São Paulo
2015

Caio Grabalos
Eder Felix
Giuliana Menezes
Guilherme Vieira
Gustavo Campos
Jéssica Breda
Thiago Guerreiro

O EXPERIMENTAL NA PRODUÇÃO DE TIPOS DIGITAIS

Trabalho de conclusão de curso
apresentado ao curso Design
Gráfico com ênfase em Tipografia
da Universidade Anhembi Morumbi,
sob a orientação do Prof. Luciano
de Abreu e Prof. Cláudio Ferlauto.

Aprovada em: _____

Nome:
Instituição:

Nome:
Instituição:

Nome:
Instituição:

São Paulo
2015

AGRADECIMENTOS

:)

Profº Tadeu Costa por compartilhar
a paixão pelas letras e sempre
acreditar no nosso projeto.

Todos os entrevistados por
compartilharem seus pensamentos
e contribuírem com a pesquisa.

Eduardo Omine e Gustavo Ferreira
pelas orientações durante a parte
prática do projeto.

Lina Lopes por orientar, apoiar e ceder
o espaço do seu estúdio para o
projeto.

Todos os amigos e familiares que
nos apoiaram durante toda a
faculdade.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 9

1 O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE TIPOS DIGITAIS 11

- 1.1 Sobre termos e definições // 12
- 1.2 Projeto: Pesquisa, Conceito e Planejamento // 17
- 1.3 Desenho: a forma do tipo // 21
- 1.4 Produção // 25
- 1.5 Distribuição // 32

2 A PRÁTICA EXPERIMENTAL 37

- 2.1 O experimental na arte e no design // 38
- 2.2 Uma conversa contemporânea // 56

3 A EXPERIMENTAÇÃO NA CRIAÇÃO DO TIPOS DIGITAIS 63

4 PROJETO U+2194: UMA EXPERIÊNCIA TIPOGRÁFICA 93

- 4.1 Tecnologia e experimentação // 93
- 4.2 Concepção projetual e identidade visual // 98
- 4.3 Desdobramentos: instalação, site e catálogo // 110

CONSIDERAÇÕES FINAIS 119

REFERÊNCIAS 123

APÊNDICE A ENTREVISTAS 133

INTRODUÇÃO

A utilização do termo experimental, para definir um projeto ou uma prática, é algo comum tanto no design quanto na tipografia, porém como é que ele contribui no desenvolvimento de um projeto tipográfico? Esta é a questão motriz para esta pesquisa, que tem como tema a prática experimental na produção de tipos digitais, onde buscamos – através de pesquisas bibliográficas, entrevistas e prática projetual – verificar e compreender a hipótese de que a prática experimental contribui para o conhecimento e a discussão sobre tipografia e também funciona como forma de questionar as convenções existentes e explorar novas possibilidades.

Traçamos como percurso de pesquisa buscar a definição de como se dá, em um contexto contemporâneo, o processo de criação de tipos; discutir as relações da prática experimental na arte e no design; relacionar o processo de criação de tipos com a prática experimental através de estudos de casos, buscando encontrar suas contribuições para o design de tipos digitais e por fim, através da prática projetual em desenvolver uma tipografia experimental, analisar as contribuições da mesma para o grupo.

O primeiro capítulo define como se dá o processo de criação de tipos digitais, compreendendo suas etapas e as peculiaridades desse campo do design. Apresentamos algumas acepções a respeito das di-

ferenças dos termos *escrita*, *caligrafia*, *desenho de letras* e *design de tipos* que darão suporte para todas as discussões que se estendem por esta monografia. A partir disso, será relatado o processo de produção de tipos a partir de metodologias já formalizadas nesse campo – abordando as etapas de projeto, desenho, produção e distribuição – tendo como base principal os autores Cristóbal Henestrosa, Laura Meseguer e José Scaglione, que discutem amplamente sobre esta parte da pesquisa.

Estabelecido o processo referencial para criação de tipos digitais, o segundo capítulo investiga a prática experimental nas áreas do design e da arte, a fim de compreender como e em que contextos esse termo aparece como definidor de um projeto ou uma prática. Para adequarmos nossa pesquisa a um contexto contemporâneo, algumas entrevistas com designers, professores e tipógrafos foram realizadas.

No terceiro capítulo buscamos, através de projetos de design de tipos, elementos que se relacionam com a hipótese proposta, ou seja, projetos que se conectam em alguma instância com a prática experimental e que contribuem para discutir e conhecer a tipografia e o processo de criação de tipos, fornecendo assim uma maior clareza de limites para compreendê-los ou transgredi-los em novas linguagens.

Por fim, através da própria prática, o grupo propõe o desenvolvimento de uma tipografia experimental que explore as diversas etapas do processo de criação de tipos, a fim de obter percepções pessoais de como tal prática pode contribuir para o design de tipos.

A análise dos quatro capítulos é capaz de definir o quanto a prática experimental, apesar de subjetiva, contribui e faz parte do processo de conhecimento, questionamento e evolução do design de tipos digitais.

1º PROCESSO DE CRIAÇÃO DE TIPOS DIGITAIS

Na história, antes de pensarmos em design como uma disciplina, já eram criados tipos para a impressão tipográfica. O processo de criação de tipos remonta uma longa história iniciada no século XV com a popularização e aprimoramento da tecnologia de tipos móveis por Johannes Gutenberg. Desde os primeiros tipos criados e fundidos muita coisa mudou, principalmente com relação à tecnologia. Em uma rápida citação, o tipo passou pela fundição manual, composição a quente com o Linotipo, composição a frio com as fotoletras, e por fim o sistema digital (ROCHA, 2005). Cada uma dessas eras tecnológicas tinha suas particularidades e avanços que modificaram o jeito de fazer, usar e pensar a tipografia.

Criar um novo tipo digital, por mais simples que seja, significa desenvolver um projeto de alta complexidade envolvendo o desenho de muitos elementos, contínuos refinamentos e também lidar com a trabalhosa relação de todos esses elementos uns com os outros (LUPTON, 2006, p. 49).

Apesar da qualidade dos livros de tipografia escritos ou traduzidos para o português, não temos uma ampla bibliografia nesta área se fecharmos o recorte para uma metodologia projetual de criação de tipos, tornando a informação mais escassa. Aliado a isso, é possível perceber através de informações colhidas na própria bibliografia, blogs e fóruns de

discussão que o processo para criação também tem um cunho pessoal, sendo então particular a cada designer e, às vezes, até a cada projeto.

Devido a estes fatos, tentar expor uma metodologia que seja o melhor caminho a seguir em projetos de criação de tipos digitais é um tanto arriscado e presunçoso para se resumir um campo tão rico do design. Por isso, preferimos expor nessa pesquisa algumas etapas que estão presentes em quase todos os projetos deste tipo, tentando esclarecer as principais preocupações, relações e influências delas no resultado. Desta maneira, fornecemos uma base para que o processo seja compreendido de forma ampla e forneça clareza para discussões posteriores.

Para estabelecer estas etapas, utilizamos como base o livro *Como criar tipos: do esboço à tela* dos designers Cristóbal Henestrosa, Laura Meseguer e José Scaglione, pelo fato de abordar precisamente os diversos assuntos referentes ao processo de design de tipos e também por ser escrito por três designers com formações e especialidades diferentes, onde por muitas vezes, cada um apresenta sua visão sobre um mesmo assunto, elucidando com mais clareza as variantes deste processo.

1.1 SOBRE TERMOS E DEFINIÇÕES

Para falar sobre design de tipos ou tipografia é sempre necessário fazer um alinhamento a respeito de termos e definições, visto que esses termos são muitas vezes utilizados de maneira genérica e isso pode gerar uma compreensão confusa. Para o design de tipos são precisados nessa monografia os termos *escrita*, *caligrafia*, *desenho de letra*, *tipografia*, *tipo* e *fonte* e o próprio *design de tipos*. Os quatro primeiros termos são referentes às formas possíveis de se obter letras segundo Smeijers (1996, p. 19) e os demais são im-

portantes para a compreensão do campo do design de tipos. Esses termos apresentam uma relação e uma certa dependência entre si e em alguns momentos, podem ser colocados lado a lado, mas outros devem ser observados em suas especificidades.

Com relação ao termo *escrita*, podemos analisá-lo como um processo de registro da linguagem falada e dos pensamentos, onde através de sinais mais representativos ou mais abstratos são registrados em algum suporte uma mensagem (HIGOUNET, 2011, p. 9) e também como uma linguagem para articular ideias (CAUDURO, 1998). Porém, a acepção de interesse dessa pesquisa é ser associada ao ato de escrever, ou seja, se referindo à informação escrita manualmente:

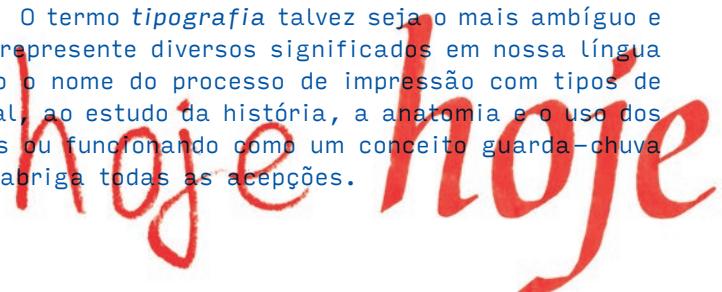
A ocorrência da escrita manual acontece, portanto, no momento do ato produto. Uma forma não pode ser repetida com precisão absoluta duas vezes, pois ela é resultado de um momento único na relação entre o corpo, a ferramenta, o pigmento (quando é o caso) e o suporte, na execução de um traço. (ESTEVES, 2010, p. 20)

Dessa forma, temos características importantes da escrita manual: o fato de que os sinais são produzidos manualmente ao mesmo tempo em que são gravados sobre o suporte e que esses sinais possuem um caráter único, pois são frutos desse momento. Além disso, na escrita manual, os sinais tem seus elementos essenciais desenhados em apenas um único traço e muitas vezes podem até compor palavras inteiras dessa forma (SMEIJERS, 1996, p. 19). Essa acepção de escrita é interessante, pois lida diretamente com o desenho do caractere em algum suporte, onde essa forma será material de estudo para o design de tipos.

Este conceito faz uma ligação direta com a caligrafia que, em alguns casos, é usada como sinônimo de escrita quando se referem ao conjunto de traços que caracteriza a escrita de alguém. Outra acepção é ser entendida como uma arte ou técnica que se preocupa com a representação correta da escrita e fornece subsídios para compreender melhor as formas das letras, estrutura e construção (HENESTROSA, MESEGUE, SCAGLIONE, 2014, p. 29). Desta maneira, enquanto na escrita manual o autor está concentrado no registro da informação prioritariamente, na caligrafia existe uma busca maior da técnica e da estética, que em muitas vezes se sobressaem em relação a informação até atingir a abstração. A importância da estética para a caligrafia está representada também em sua própria etimologia. A origem da palavra se dá pela conjunção grega *kallos* e *graphēin*, que significam *bela* e *escrita* respectivamente (FRANCO, 1961 p. 59), ou seja, carrega em sua essência como o desenho das letras estão sobre o rigor de um conceito de belo.

No desenho de letra, ou letreiramento, é pensado a forma da letra como um todo, não apenas através dos traços estruturais mas também sobre sua linha contorno. Estas letras tem suas partes significantes composta por mais de um traço e o escopo dessa técnica é bem amplo, abrangendo as letras utilizadas em neons, recortes em vinil, gravadas em pedra. Outra diferença desta técnica é que ela – diferente da caligrafia e da escrita manual – permite o refinamento da composição através de correções no desenho da forma da letra, dos espaçamentos e alinhamentos (SMEIJERS, 1996, p. 19-21).

O termo *tipografia* talvez seja o mais ambíguo e que represente diversos significados em nossa língua como o nome do processo de impressão com tipos de metal, ao estudo da história, a anatomia e o uso dos tipos ou funcionando como um conceito guarda-chuva que abriga todas as acepções.



Nesta monografia entenderemos a tipografia como na definição de Gerrit Noordzij em que esta é a escrita através de letras pré-fabricas (2005, p. 49). Logo, na tipografia, a composição de palavras, frases, parágrafos e textos, ao invés de ser fruto do desenho manual, é feito por meio de processos mecânicos ou digitais. Sobre essa acepção, vale acrescentar as subdivisões propostas por Hochulli (2013, p. 7) de macrotipografia, que se ocupa da composição do leiaute e da hierarquia da informação no suporte em que a tipografia está representada, e microtipografia, que se atentar aos detalhes como: o desenho da letra, palavra, linha e mancha, e seus devidos espaçamentos.

Na tipografia, é importante diferenciar que por se tratar da mecanização ou automatização de um processo de escrita, os caracteres obtidos dela tem o desenho regular e replicado, enquanto nas outras técnicas de escrita, isso não é possível com tamanha precisão.

O design de tipo então será o campo profissional que se preocupa em produzir as matrizes das letras que serão utilizadas na tipografia. Apesar de tipo poder ser entendido como a unidade mínima da impressão tipográfica – caractere que irá compor os textos da matriz de impressão – o tipo neste caso é a “coleção de caracteres tipográficos que compartilham as mesmas características de design, como peso, largura, inclinação, modulação de traço e espaçamento” (Priscila Faria in HENESTROSA, MESEGUE, SCAGLIONE, 2014, p. 149) que tem origem no termo inglês *typeface*. Sobre este campo. Esteves define que o designer de tipos:



Figura 1 Da esquerda para a direita, exemplos de escrita, caligrafia e desenho de letras. É possível observar a semelhança estrutural entre os três jeitos de se fazer letras, porém nota-se a diferença na forma como elas são desenhadas. Na escrita, mais solta; na caligrafia, com um maior rigor formal; e no desenho de letras, o desenho de contorno.

[...] projeta não somente as formas das letras em uma composição particular (como é o caso do letreiramento), mas também as relações de espaços vazios no interior e no exterior das letras, de modo que os caracteres tipográficos possam ser combinados e recombina-
ções de letras e palavras. (2010, p. 26)

Neste campo, o designer deve pensar na forma da letra individualmente, de maneira similar ao desenho de letra, porém deve entender que essa letra será usada para compor palavras ou textos. Sendo assim, ao contrário do desenho de letras, onde é pensada apenas a composição daquele conjunto de letras ou palavras, no design de tipos é preciso pensar nos espaçamentos das letras em relação a todas as outras e prover atenção aos casos mais críticos da língua para a qual está se projetando a fonte. No guia *Design with FontForge* organizado pela comunidade de usuários do software, ainda há o complemento:

[...] nós podemos pensar melhor sobre o design de tipo como a criação de uma maravilhosa coleção de letras, mas não uma coleção de maravilhosas letras. Em outras palavras, nós devemos pensar sobre o todo e como isso vai atuar e priorizá-la ante qualquer questão do que é maravilhoso em uma única letra. (THE FONTFORGE COMMUNITY, 2015, tradução dos autores)

Desta maneira, o designer deve pensar em criar uma unidade em relação a todos os caracteres desenhados, porém deve se entender que criar esta unidade não significa retirar as particularidades que os di-

ferenciem. Por tais motivos, este campo do design apresenta um desafio extremamente complexo que exige do designer um processo rígido e detalhista.

O trabalho do designer de tipos pode vir a ser uma fonte, que é um conjunto de matrizes utilizadas em algum processo mecânico ou automatizado da escrita.

Acerca dessas definições, é importante entender que esses termos não funcionam como elementos separados que não se conectam entre si e sim que eles são todos interdependentes e em alguns casos podem até ser entendidos como processo dentro de uma técnica, como, por exemplo, em uma fonte com inspiração caligráfica. A caligrafia então é o processo para obtenção dos desenhos dos caracteres.

1.2 PROJETO: PESQUISA, CONCEITO E PLANEJAMENTO

Para analisar o processo de criação de tipos digitais, buscamos através das referências bibliográficas estudadas os pontos em comum, para assim formar uma ideia de metodologia formalizada, ou seja, encontrar o caminho mais convencional e estabelecido para esse processo. Dessa maneira, a estrutura básica do método não se difere muito de outros processos do design. Nesta monografia, este processo foi dividido em: projeto e pesquisa, desenho, produção e distribuição. Também é dado o enfoque ao desenvolvimento de fontes para línguas de origem latinas, devido ao seus caracteres serem mais comuns ao design brasileiro.

Em um projeto de design, o começo se dá a partir de uma oportunidade ou problema demandado por um cliente, pela sociedade ou pelo próprio designer (MELO, 2005, p. 64). Esse problema pode ter uma natureza diversa como a criação de uma família tipográfica para um jornal, a adaptação do letreiramento de um logotipo para uma fonte, a correção de

uma tipografia já em uso por uma empresa ou motivações pessoais do designer, como produzir um redesign de uma fonte antiga, atender uma necessidade de mercado, entre outros. Com a identificação desse problema ou oportunidade, deve ser levantada uma série de questões que irão subsidiar tanto uma pesquisa para fundamentar o projeto quanto elementos que serão utilizados como parte do projeto.

No processo de design de tipos, Henestrosa, Meseguer e Scaglione – no livro *Como criar tipos: do esboço a tela no capítulo Motivações* – citam algumas perguntas que devem ser feitas no processo inicial de qualquer projeto deste tipo. As principais perguntas são: qual será o uso deste tipo? Para que público? Qual a extensão da família? Quais idiomas deverá atender? Em que sistemas operacionais deverá funcionar? Como será o tipo de licença? Como será reproduzida?

As respostas para estas perguntas auxiliarão a encontrar os caminhos estéticos e funcionais do tipo a ser desenvolvido. Por exemplo, em relação ao uso do tipo, se ele for usado para textos longos, é importante que este desenho tenha um cuidado especial em relação a legibilidade. Para este caso, é interessante estudar as estruturas utilizadas em tipos tradicionais neste campo para que seja possível produzir um novo desenho que deixe a mensagem transparecer livremente. Já se este tipo for projetado para títulos, uma maior liberdade formal é permitida, já que seu objetivo em relação ao leitor é seduzi-lo para a mensagem. (ESTEVES, 2010, p. 31). Assim como, por exemplo, as questões referentes a quantos idiomas deverá atender esse novo tipo, quais tipos de números serão utilizados, com quantas fontes serão compostas a família, se dialogam diretamente com a quantidade de caracteres projetados e o que diz a respeito da complexidade do projeto.

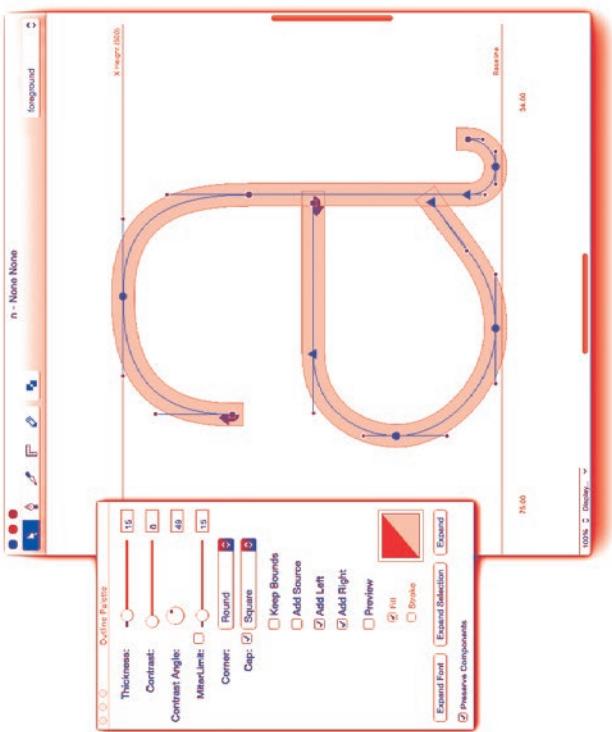
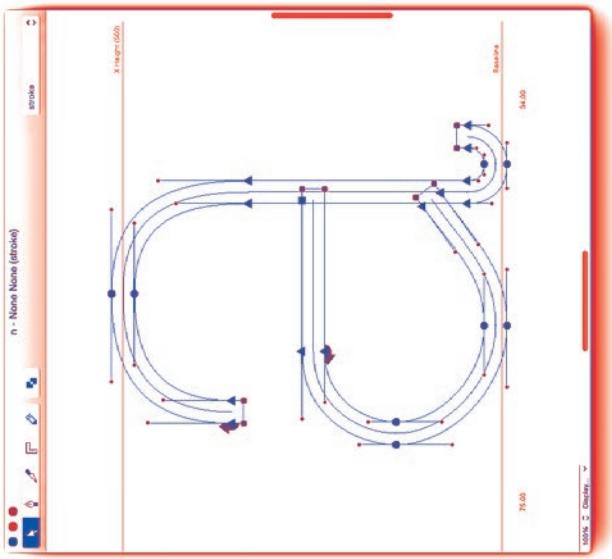
Definir uma estratégia sobre "como" e "com que ferramentas serão produzidos os desenhos do tipo desenvolvido é importante para viabilizar o projeto. Por exemplo, um projeto em que os desenhos são baseados apenas em traços estruturais talvez seja mais trabalhoso de se desenvolver em um software como o *FontLab* que só permite o desenho de contornos. Neste caso, um fluxo de trabalho mais produtivo seria alcançado utilizando os programas *Glyphs* ou *Robofont* que permitem o desenho de caracteres usando traços que serão, em um segundo momento, expandido para contornos (Figura 2).

Por relacionar um grande número de variáveis exploradas anteriormente, o design de tipos é extremamente complexo, por isso:

A especificação de objetivos concretos e a definição de fluxo de trabalho claros é crucial, não só para garantir um investimento de tempo eficiente, mas também para garantir a conclusão dos trabalhos. (HENESTROSA, MESEGUER, SCAGLIONE, 2010, p. 51)

Dessa forma, compreender todas as questões levantadas irá garantir uma clareza no objetivo que ajudará a pensar todos as etapas do projeto com uma maior produtividade e eficiência. Essa preocupação também garantirá que o projeto desenvolvido atenda da melhor maneira o problema ou oportunidade que o gerou.

Figura 2 – As duas janelas representadas abaixo são do software RoboFont. Na primeira janela, é exibido o desenho da letra em preto feito apenas com traços de estrutura; com a utilização da extensão Outliner é possível aplicar um contorno aos traços e controlar diversos parâmetros na caixa de diálogo ao lado como espessura, contrastes, e cantos. Na segunda janela, temos o desenho anterior com os traços expandidos para contorno. No FontLab este processo não é possível, tendo que ser desenhado direto o contorno final de letra e, no caso de uma correção na espessura, será necessário uma manipulação de um número bem maior de pontos do que no RoboFont.



1.3 DESENHO: A FORMA DO TIPO

Tendo definido as linhas conceituais e objetivos da tipografia a ser desenvolvida, daremos início ao desenho dos caracteres. Essa parte do processo, pode já ter acontecido ou se iniciado de maneira embrionária nos estudos levantados na etapa anterior, porém é na etapa de desenho que os caracteres irão tomar uma forma mais sólida os aspectos estéticos e funcionais. Temos como premissas básicas desta etapa definir quais serão os primeiros caracteres desenhados, qual a estrutura deles, se serão compostos por módulos, peso e contraste, e as medidas que nortearão o projeto. É produzida então uma lógica de desenho que atenda às necessidades do projeto.

O processo do desenho pode ser feito através de esboços ou diretamente na tela. O primeiro método é um bom começo para se iniciar os desenhos dos caracteres, pois através deles é possível já compreender como o mesmo se comportará no projeto com relação às proporções, peso, altura e contraste. Para que estas informações sejam mais precisas, é interessante ter conhecimentos em caligrafia, pois, segundo Henestrosa, Meseguer e Scaglione (2014, p. 35), em todos os tipos existe uma qualidade caligráfica por trás de sua estrutura. Por exemplo, o desenho de uma letra “e” feito com uma pena fina de ponta flexível trará características de contrastes bem diferentes de um desenho feito com uma pena quadrada (Figura 3).

O segundo método é mais recomendado quando já se tem um bom domínio dos aspectos formais dos caracteres, ou em projetos de tipos mais modulares ou geométricos (*ibidem*, p. 44).

É importante notar se as características essenciais do alfabeto estão sempre presentes. Existem muitas maneiras de se representar uma letra, porém o conceito dela é sempre o mesmo. Por exemplo a letra

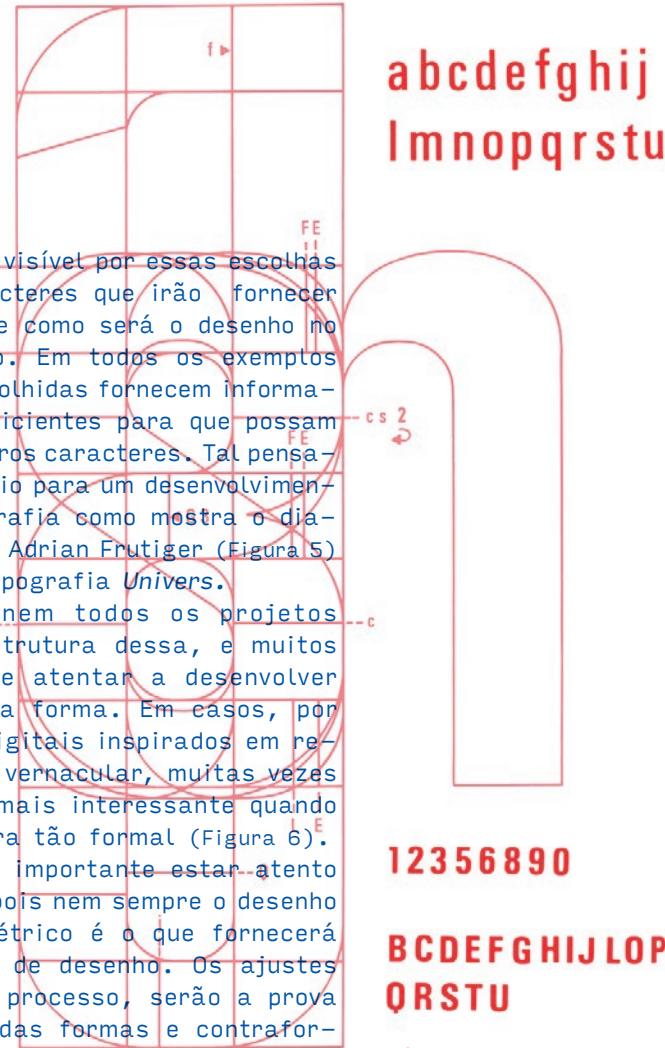


Figura 3 À esquerda, temos o contraste por translação, que é produzido pela pena de ponta quadrada no traçado. À direita, o contraste por expansão, produzido pela pena de ponta flexível através da pressão. Fonte: (HENESTROSA, MESEGUE, SCAGLIONE, 2014, p. 33).

H maiúscula é composta por duas hastas e uma barra transpassando seu interior de lado a lado; por mais que a estética desta letra possa mudar, seu conceito essencial permanecerá o mesmo (FUKUSHIRO, 2014, p.201). Na Figura 4, é possível analisar este conceito base aplicado às mais diferentes fontes. No que tange a quais letras devam ser desenhadas primeiro, encontramos sugestões mas não uma regra definida de uma fonte deva sempre começar por um caractere específico. Uma das letras sugeridas é a letra "a", por possuir traços que não se vêem em outras letras caixa baixa, mas dá indícios de como serão os demais (HENESTROSA, MESEGUE, SCAGLIONE, 2014, p. 45). Já o designer Matthew Carter (in Helvetica, 2007) inicia alguns de seus projetos pela letra "h", pois a partir deste é possível obter informações sobre o peso, contraste, altura das descendentes e junções. Já no guia *Design with FontForge* (THE FONTFORGE COMMUNITY, 2015) é sugerido o início dos desenhos pelas letras "n" e "o", por fornecerem uma boa noção da estrutura, largura, peso e como se comportarão as retas e as curvas no desenho.



Figura 4 Tanto no desenho da letra "H" da Myriad (Robert Slimbach & Carol Twombly), Noticia Text (JM Solé) e Apple Chancery (publicado pela Apple) é notada a utilização das duas hastas e uma barra.



O que se torna visível por essas escolhas é encontrar os caracteres que irão fornecer uma melhor noção de como será o desenho no projeto desenvolvido. Em todos os exemplos dados, as letras escolhidas fornecem informações estruturais suficientes para que possam ser utilizadas em outros caracteres. Tal pensamento fornece subsídio para um desenvolvimento modular da tipografia como mostra o diagrama elaborado por Adrian Frutiger (Figura 5) para o desenho da tipografia Univers.

É claro que nem todos os projetos caberão em uma estrutura dessa, e muitos deles nem devam se atentar a desenvolver uma estrutura dessa forma. Em casos, por exemplo, de tipos digitais inspirados em referências do design vernacular, muitas vezes o projeto se torna mais interessante quando se tem uma estrutura tão formal (Figura 6).

Nesta etapa é importante estar atento a questões óticas, pois nem sempre o desenho extremamente geométrico é o que fornecerá a melhor qualidade de desenho. Os ajustes ópticos, em todo o processo, serão a prova final da qualidade das formas e contraformas do projeto. Por exemplo, se pegarmos os conjuntos de letras caixa alta "A", "O" e "H" vamos notar que, para que, todas as letras tenhamos uma sensação de altura similar e acentamento na linha de base, é necessário fazer algumas pequenas compensações nas letras A e O; assim como, para que as hastas e as barras tenham uma massa similar, devem ser de espessuras diferentes.

12356890

BCDEFGHIJKLMNOP
QRSTU

Figura 5 Nota-se o desenvolvimento do desenho de curvas e retas padronizadas que fornecem a estrutura para o desenho de alguns caracteres, incluindo os numerais árabicos e não somente letras. Fonte: FRUTIGER, 1999, p. 125)



Figura 6 – A falta de uma modulação precisa e um desenho pautado em uma grade é umas das características da fonte *Londrina* de Marcelo Magalhães. Fonte: Magalhães, 2015.

A figura 7 analisa a tipografia *Futura* desenhada por Paul Renner mostrando algumas das compensações óticas feitas nas letras.

É possível, para facilitar o desenho dos caracteres, fazer alguns testes com ele no computador. Porém, segundo Henestrosa, Meseguer e Scaglione (2014, p. 57), deve-se atentar que, apesar dos refinamentos em cada um dos desenhos individuais, a tipografia será usada como um conjunto, sendo necessário avaliar o seu funcionamento na composição de algumas palavras ou até mesmo em pequenos textos. Cabem também a impressão com frequência destes estudos no caso de tipografias para a mídia impressa.

Por fim, deve-se sempre analisar se todos os desenhos que foram produzidos estão servindo como respostas às propostas levantadas na etapa de projeto. É importante ter uma clareza das prioridades da

etapa anterior, pois, a cada avanço no projeto, um enorme volume de trabalho é feito. Retomar questões como a altura de x na tipografia em um momento avançado do projeto pode ser extremamente prejudicial ao desenvolvimento eficaz do mesmo.

1.4 PRODUÇÃO

Entendemos aqui a etapa de produção como a fase do projeto onde os desenhos e esboços dos principais caracteres elaborados no processo anterior são transpostos para um software específico de criação de fontes para que o projeto comece a tomar uma forma mais sólida. Nesta etapa se inicia: a digitalização dos desenhos (caso não tenha se iniciado na etapa anterior), os ajustes de espaçamentos e *kerning* (p.34), desenvolvimento dos outros pesos e estilos e programação de recursos *OpenType*. Todos estes elementos, quando prontos, possibilitarão a exportação do arquivo fonte para a etapa seguinte de distribuição.

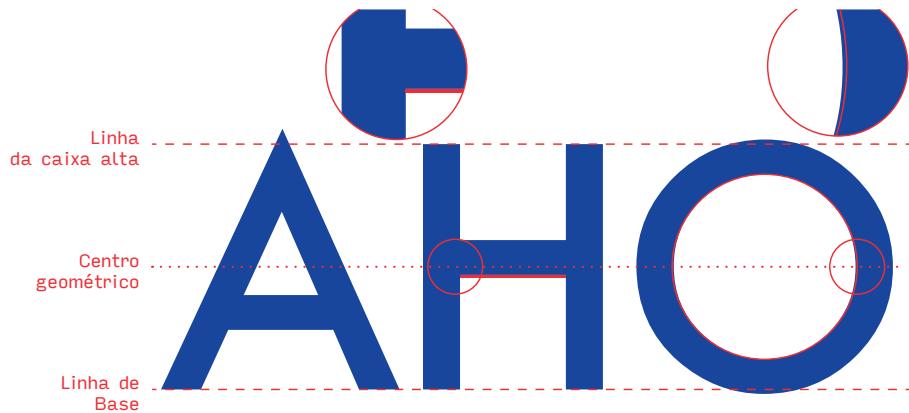


Figura 7 As barras não são alinhadas ao centro geométrico, e sim de acordo com os espaços internos. A letra “A” ultrapassa a linha da caixa alta. A barra da letra “H” é ligeiramente mais fina que a as hastes, e sua diferença está marcada abaixo da barra. A letra “O” ultrapassa as linhas de base e caixa alta, e não é composta por uma circunferência perfeita.

○ Alça de controle

■ Ponto de ancoragem

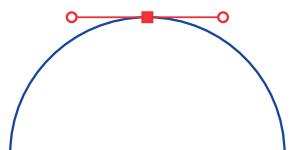


Figura 8 Diagrama representando o ponto de ancoragem e alça de controle.

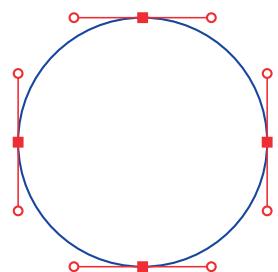


Figura 9 No círculo superior o posicionamento correto dos pontos de ancoragem e alças, a direita o posicionamento incorreto.

A digitalização de um caractere de uma fonte é feita comumente através das "curvas de bezier", que são compostas basicamente por uma curva controlada por pontos de ancoragem (comumente chamados de nós) e por alças de controles atreladas a esses pontos, como pode ser visto na figura 8. Corriqueiramente, os designers que lidam com desenhos vetoriais já tem o costume de trabalhar com essas ferramentas, porém, no design de tipo, algumas particularidades devem ser observadas. Existem basicamente três preocupações no design de tipos: usar o menor número de pontos possíveis, que os pontos de ancoragem estejam nos extremos das curvas e que as alças de controle estejam alinhadas ortogonalmente (HENESTROSA, MESEGUE, SCAGLIONE, 2014, p. 66-68). Essa forma de trabalho permitira um melhor controle das curvas feitas, a utilização da técnica de interpolação para criação de variantes e um melhor processo de *hinting* (p. 37). A figura 9 mostra a forma correta de trabalhar com os pontos no design de tipo.

Conforme comentamos anteriormente, muitos caracteres possuem formas similares em sua construção, da mesma maneira que isso então é pensado quando desenhamos os primeiros esboços na parte de digitalização acontece um pensamento igual. Segundo Henestrosa, Meseguer, Scaglione (2014, p.69-75) a construção de um caractere pode ser por:

Partes: as partes de uma letra podem estar relacionado ao número de traços que é utilizado na caligrafia. Se o desenho for feito levando em consideração estes traços, é

possível uma possibilidade de controle maior sobre o desenho;

Módulos: existem nas letras partes que se repetem igualmente entre um caractere e outro, a repetição desses módulos ajuda na coerência formal do conjunto de caracteres;

Derivação de forma: alguns caracteres possuem uma relação estrutural ou elementos similares, a construção destes podem ser a partir de derivações de um desenho inicial.

As três lógicas, apesar de similares, fornecem estratégias de desenho diferentes, como podemos observar na figura 10.

Antes de se iniciar qualquer desenho no editor de fontes escolhido, é necessário fazer uma configuração das medidas básicas em relação às dimensões do desenho como a altura de x, altura das ascendentes e descendentes, a altura da caixa alta e a relação entre altura e largura (ibidem, p. 70).

Assim como na etapa anterior, nesta também é necessária uma preocupação com os ajustes ópticos no desenho, como as compensações de alturas em relação à forma das letras, uma boa relação entre as barras e as hastes, uma boa junção, entre outras. Estes ajustes devem estar sempre alinhados ao objetivo de obter um desenho que possua uma uniformidade de massa coerente, harmonica e equilibrada. Na figura 11 exemplificamos o conceito de desenhos sem os ajustes adequados e de desenhos com as devidas compensações óticas.

Uma boa tipografia trata da boa relação entre forma e contraforma, Smeijers (1996, p. 24) faz uma metáfora dizendo que fazer tipos é um jogo entre branco e preto, onde modular, os módulos são reutilizados em diversas letras para dar unidade ao desenho. Por fim, na derivação de forma, um desenho é utilizado como base para um novo desenho.

1



2



3



Figura 10 – No desenho por partes, o desenho da letra é separado em seus traços estruturais, o que fornece um maior controle da forma. No desenho modular, os módulos são reutilizados em diversas letras para dar unidade ao desenho. Por fim, na derivação de forma, um desenho é utilizado como base para um novo desenho.

Figura 11 No primeiro desenho, a fonte *Myriad* com todos os seus ajustes óticos. No segundo, foram removidos praticamente todos os ajustes, deixando os alinhamentos e espessuras geometricamente precisas. No último, temos um comparativo sobreposto entre os dois desenhos. É notável a falta de coesão, equilíbrio e harmonia no segundo desenho.



deve se buscar o melhor equilíbrio óptico entre esses dois contrapontos e reforça uma interdependência entre eles; ou seja, não existe o preto se não existir o branco. Henestrosa, Meseguer e Scaglione (2014, p. 84) também afirmam que uma fonte mal desenhada porém mal espaçada tem uma utilidade maior do que uma bem desenhada porém mal espaçada. A partir disso, fica claro entender a importância de um bom espaçamento em uma fonte, e como isso é um elemento interno da própria tipografia.

Lidar com essa relação de partes visíveis (desenhos) e partes invisíveis (espacos em branco) exigem do designer um olho bem preciso, que apenas a prática e uma visão crítica conseguem fornecer. A metáfora de imaginar que os espaços entre as letras são recipientes de água e o bom espaçamento é atingido quando todos os recipientes puderem receber a mesma quantidade de líquido é uma forma de elucidar essa questão (*ibidem*, 85). Isso pode ser visualizado na figura 12.

O espaçamento deve ser uma medida particular do caractere que permite o bom funcionamento dele com todos os outros caracteres da fonte. Porém, existem pares especiais de letras em que este espaçamento exige uma atenção especial onde será nec-

sário o uso do *kerning*. São casos como “AV”, onde uma das diagonais irá precisar adentrar um pouco mais no espaço em branco da outra letra para que se tenha um espaçamento equilibrado. É importante frisar que esses ajustes devem ser feito apenas em casos especiais e que nunca deve ser iniciada a etapa de *kerning* sem haver um espaçamento perfeito (HENESTROSA, MESEGUER, SCAGLIONE, 2014, p.93).

A utilização de recursos como classes de *kerning*, que permitem dentro do software criar grupos de letras que tenham seus desenhos laterais similares, como no caso da lateral esquerda das letras “n” e “h” que possuem retas ou as letras “o” e “e” que são circulares em suas laterais e assim receberam o mesmo tratamento – otimizam o processo de espaçamento. Isso pode ser aplicado também aos diacríticos como, por exemplo, todos os que tem em sua base a letra “a”, como “ã” e “á”; estes elementos podem ocupar um mesmo grupo de *kerning*. Porém é sempre recomendável verificar se dentro destes grupos não existam casos conflitantes.

Nessas fases de desenho e espaçamento, a impressão constante e os testes com palavras e textos é uma tarefa mais do que necessária. Para isso, existem algumas palavras típicas como “Adhesion” e “Handgloves” que buscam trazer os caracteres com o desenho mais singular para uma análise precisa do desenho (*ibidem*, p. 77). É possível também, em outras ferramenta como o site www.adhesiontext.com, gerar

Figura 12 Os espaços internos e externos são equilibrados entre todas as letras. Fonte: redesenho do original de Ricardo Esteves (2010, p. 22).



um texto no idioma desejado a partir dos caracteres já desenhados e poder observar o comportamento da fonte em uma massa maior de texto. Reforçando que o processo de design de tipos é completamente pautado no refinamento do trabalho. Realizar etapas de controle com frequência garantem a qualidade do projeto.

No caso de famílias com muitas variações de peso, cabe à estas etapa a configuração de um sistema de interpolação ou extrapolação que pode ser feito dentro do editor de fontes ou em softwares específicos para isso. A interpolação é utilizada para produzir, a partir de dois desenhos extremos, os desenhos intermediários. Por exemplo, a partir de um peso *light* e um *regular* é possível obter os pesos *semi-light* e *medium*. Já na extrapolação, obteríamos os pesos que estão além do intervalo dos caracteres desenhados, onde poderíamos citar como exemplo um peso *extra-light*. Além da geração dos desenhos, os espaçamentos também são interpolados ou extrapolados, porém ambas as técnicas exigirão refinamentos nos cacteres gerados e, no caso da extrapolação, esse refinamento poderá ser maior (*ibidem*, p. 63).

Nesta etapa, deve ser feita também a programação dos recursos *OpenType* da fonte. Com essa tecnologia de formato é possível acrescentar diversos recursos em sua fonte, como: a variação formal de caracteres que possibilita a partir de algumas instruções realizar ligaturas, frações, diferentes estilos de numerais, substituições do desenho de um caractere por outro alternativo, substituição por versalates, entre outros (ESTEVES, 2010, p. 42). Essas possibilidades, apesar de ainda não serem suportadas em larga-escala, enriquecem o projeto da fonte, facilitam o trabalho do designer e devem ser contempladas no momento do projeto.

Além de todos estes processos envolvendo o desenho e espaçamento dos caracteres, é necessário para utilização de fontes em tela um bom trabalho

Figura 13
Comparação sem e com hinting na fonte *Verdana* de Matthew Carter.
Fonte: Gerrit Rietveld Academie, 2013.



de *hinting*, que, segundo Rocha (2005, p. 23), são instruções incorporadas aos arquivos de fontes que permitem uma melhor renderização em meios digitais. O designer de tipos Matthew Carter desenvolveu para a Microsoft uma série de fontes de boa visualização em tela, dentre elas a *Verdana* onde, na Figura 13 é possível ver a diferença de um trabalho correto de *hinting*.

O fim da etapa de produção se dá com a geração dos arquivos de fonte que serão utilizados na etapa seguinte de distribuição. Sobre este processo, cada editor de fonte terá suas particularidades, porém, em qualquer um, a questão dos formatos de arquivo deve ser analisada.

No contexto contemporâneo, os dois principais formatos de fonte são o *TrueType* e *OpenType*, sobre estes, Rocha (2005, p. 22) define como:

TrueType: formato desenvolvido pela Apple que contém as informações necessárias para ampliar os caracteres em qualquer tamanho e utiliza-los tanto para impressão quanto em tela;

OpenType: formato desenvolvido em parceria pela Adobe e Microsoft para impressão e visualização em tela, que pode suportar mais de 65 mil caracteres.

Além dessas informações, a Adobe, em sua página sobre perguntas frequentes referentes ao formato, elenca algumas vantagens na sua utilização

como o suporte ao *Unicode*¹, o que possibilita armazenar qualquer sistema de escrita, é multi-plataforma podendo ser utilizado em qualquer sistema operacional, e é uma fonte-inteligente devido aos recursos que permitem uma representação adequada de diversos idiomas e sistemas de escritas diferentes, além de possibilitar uma série de refinamentos tipográficos.

Como visto, a etapa de produção é bem extensa e exige do designer uma constância e foco nos objetivos propostos. É necessário uma boa sensibilidade no olhar para que os ajustes e as compensações tragam um resultado final correto e, por fim, um amplo conhecimento técnico sobre os desenhos, espaçamentos e também sobre o editor de fonte utilizado. Sem um bom equilíbrio dessas exigências, a execução de um projeto desse tipo é quase inviável.

1.5 DISTRIBUIÇÃO

A etapa de distribuição é onde o designer decidirá de que forma ele irá distribuir o seu arquivo final. É importante, como já ressaltado, que estes formatos sejam levantados na etapa de projeto pois eles têm características diferentes. Também devem ser produzidas as licenças compatíveis com a necessidade do projeto e escolher onde de fato essa fonte ou família tipográfica será distribuída.

Antes da internet, já se fazia o uso do telefone e dos correios para a comercialização de fontes, mas, segundo Esteves (2010, p. 47), o grande *boom* deu-se somente com a entrada da web no mercado. Com a rápida velocidade de transferência de dados e a utilização do meio digital de distribuição, o correio foi substituído pelos *downloads* e os catálogos tornaram-se de rápida visualização.

No cenário dos designers brasileiros de tipo, um grande fator alavancador da inserção desse pessoal

¹ “Unicode é um padrão que permite aos computadores representar e manipular, de forma consistente, texto de qualquer sistema de escrita existente” (WIKIPEDIA, 2015).

no mercado foi o *myFonts* que, no começo de sua existência, oferecia um:

[...]alto percentual de *royalties* para os designers e fundidoras, acima do padrão de mercado até aquele momento – o que possibilitou o surgimento de centenas de profissionais autônomos vendendo seus produtos sob uma nova marca, em vez de vincular sua produção a uma fundidora já existente. (ESTEVES, 2010, p. 47)

Para se falar de distribuição, é importante lembrar que os padrões já definidos pelo mercado são aqueles que estão mais presentes na vida dos designers e, portanto, não há muita referência que aborde este tema. Porém, existem sim métodos de distribuição alternativos que não são os citados, mas por pertencerem a um nicho já muito específico dentro da área de tipografia, não foi possível localizá-los.

Para isso, Henestrosa, Meseguer e Scaglione (2014, p. 129), definem cinco tipos de distribuição diferentes que categorizam, de acordo com o fim e/ou complexidade do projeto, onde a tipografia desejada estará inserida. São elas, a distribuição entre amigos; a distribuição gratuita; a distribuição por doações; a distribuição comercial e a distribuição freemium. Elas estarão exemplificadas no quadro a seguir.

MODELOS DE DISTRIBUIÇÃO

Distribuição entre amigos	Comumente utilizada pelos designers iniciantes. Fontes de uso pessoal e/ou restrito a um círculo de colegas, são exemplos desse tipo de distribuição. É também utilizada para testar uma fonte recém desenvolvida, onde são verificados os erros que passaram despercebidos e a compatibilidade com às diversas plataformas e sistemas operacionais.
----------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Distribuição gratuita	Pode ser uma maneira de ter o seu trabalho reconhecido para que, futuramente, os usuários possam começar a usufruir dos projetos pagos. Esse método é normalmente feito por sites de distribuição, blogs, ou pelo próprio site do autor. Pode ser utilizada também em projetos onde o objetivo não seja o lucro, como iniciativas <i>OpenSource</i> .
Distribuição por doações	Nesse método, o usuário paga alguma quantia para o autor para que ele continue a desenvolver seu trabalho ou como contribuição ao projeto.
Distribuição comercial	Diferentemente das primeiras, a distribuição comercial é, talvez, a mais almejada pelos designers. Sendo assim, esse processo pode ser tanto disponibilizado pelo designer ou pelos distribuidores. O problema nesse caso é que há certa inconstância em relação à qualidade do trabalho apresentado, ou seja, alguns são mais rigorosos, outros nem tanto; alguns seguem a linha do mercado, outros são mais livres, etc. Uma alternativa às distribuidoras são as fundições de maior prestígio, onde há uma atenção maior em relação ao produto final, ajudando assim o designer a obter uma fonte com uma qualidade significativa, visto que a fonte será parte do catálogo da fundição.
Distribuição freemium	É uma variante do modelo comercial, onde o usuário obtém uma parcela da família tipográfica, normalmente os pesos principais (regular, bold e light). Esse método pode atrair o usuário em um trabalho futuro comprar a família completa.

Fonte: Elaborado com referência ao métodos de distribuição citados por Henestrosa, Meeguer e Scaglione (2014, p. 139-142).

Esteves (2010, p. 52-53), por sua vez, cita dois tipos de distribuição: as fontes de catálogo, e as fontes por encomenda. A primeira é a que tem a maior área de atuação no design de tipos digitais, sendo que a fonte é colocada em um catálogo – seja em uma fundidora de tipos digitais, ou no próprio site do designer. Uma das peculiaridades desse tipo de distribuição é que, por estar à venda para qualquer tipo de público, não há um controle sobre quem irá usar a fonte, portanto, o fim que a fonte poderá ter em um material gráfico é imprevisível.

Já no método de fontes por encomenda, o designer terá maior controle sobre o uso de sua fonte, pois ele terá conhecimento de quem será o usuário final; ou seja, um escritório de design, *branding*, uma empresa, etc. Por ter essa característica, o projeto de design de tipos já tem uma pré-determinação do que será feito. Logo, o designer receberá um *briefing* com as instruções e uma espera por parte do cliente quanto ao resultado final que ele espera.

Pode-se trabalhar também com a ideia do *OpenSource*, ou *Software Livre*, que, segundo Cassino (2003, p.50) é um programa de livre manipulação; ou seja, com o seu código-fonte aberto. O programa *OpenSource*, disponibilizado similarmente à distribuição gratuita, possibilita a qualquer usuário alterar, estudar ou aprimorar um projeto contribuindo então com o resultado final.

Um exemplo de uma tipografia *OpenSource* é a *Ubuntu*, desenvolvida pelo studio britânico Dalton Maag. Em sua licença os criadores autorizam ao usuário que a fonte seja estudada, usada, modificada e reutilizada.

A fundidoras de tipos digitais *Impallari*², por exemplo, projeta as fontes junto aos seus colaboradores e qualquer um que queria participar do projeto, e depois distribuem-na gratuitamente.

Como visto, o processo de criação de tipos di-

² Para mais informações sobre o método de distribuição acesse o site: <http://www.impallari.com/projects>

gitais não é uma tarefa simples e cabe ressaltar, a divisão por etapas foi um método escolhido para compreender melhor cada processo. O estabelecimento de objetivos claros no início de cada etapa – com ênfase na etapa 1.2, voltada ao projeto do tipo – com certeza contribui para que o processo se torne mais progressivo do que uma eterna revisita às etapas anteriores.

Estabelecendo um objetivo direto para cada etapa, a de objeto visa encontrar o propósito do projeto, a do desenho de produzir e pensar as respostas estéticas idealizadas no mesmo, a de produção como a materialização das etapas anteriores e, por fim, a distribuição é a efetivação do projeto.

Assim como em outros processos de design, todas essas etapas não são fechadas e muito menos se encerram em si, elas estão sempre interconectadas e muitas vezes podem ser realizadas uma em paralelo com a outra.

Desta forma vemos esse processo técnico e complexo de uma maneira mais orgânica, onde cada profissional pode construir seu processo particular. Ou seja nada impede de que na etapa de produção sejam desenhados e espaçados dois pesos ao mesmo tempo ou que na etapa de desenho não seja contemplado esboços feitos a mão. O designer deve compreender seu modo e ritmo de trabalho, tendo clara essa dinâmica para que ele consiga fazer um bom planejamento do seu projeto.

O término desse ciclo não significa que o projeto está terminado e nunca mais será revisto. Diversas fontes no mercado, assim como softwares, recebem atualizações que acrescentam novos caracteres, implementam novas funções ou melhoram seus espaçamentos.

2 A PRÁTICA EXPERIMENTAL

Remontando à problematização desta pesquisa de compreender como o experimental pode contribuir para um processo de design de tipos, é necessário entender primeiramente o que esse termo significa. Assim como o significado do termo tipografia abordado no capítulo anterior, o experimental possui também diversas interpretações e são o motivo de extensas discussões. Portanto, analisaremos os significados de origem e relações das palavra "experimental" para entender como, dentro de variados contextos de criação, estes conceitos e suas vertentes se mostram como algo inerente e contribuinte ao processo criativo.

Preferimos nesta pesquisa um olhar amplo a fim de compreender os mais variados caminhos propostos pelo experimental do que propor limites classificatórios excludentes que não sejam condizentes com as possibilidades que surgem dessas palavras. Para isso, além da bibliografia foram realizadas entrevistas com profissionais e estudiosos do campo do design para obter um olhar mais contemporâneo sobre o tema.

2.1 O EXPERIMENTAL NA ARTE E NO DESIGN

A utilização do termo experimental como forma de classificar um projeto ou uma metodologia é amplamente utilizado nas áreas do design e da arte, porém, ao contrário do contexto científico em que a prática experimental tem um sentido mais fechado, para o design e para a arte seu significado pode assumir uma grande relativização que permeia o contexto histórico, social e pessoal. Mas existe um viés condutor que este termo apresenta tanto experimento no científico quanto no experimento do design e das artes, que é o questionar ou buscar novas possibilidades, de forma investigativa, através da experiência.

A experiência é a palavra raiz do experimental e está muito relacionada ao ato de vivenciar. Conforme John Dewey (2010, p. 109), a "experiência ocorre continuamente, porque a interação do ser vivo com as condições ambientais está envolvida no próprio processo de viver." Sendo assim, pelo simples fato de nascermos, vivermos e morrermos, e pela nossa necessidade de interação com o mundo, o ser humano é imposto a passar por uma série de momentos que resultarão sempre em uma experiência, e no acúmulo delas como um conhecimento vivenciado. Dentro do fluxo das experiências, podemos produzir momentos induzidos em que estamos mais conscientes e atentos. Para esses momentos, Dewey os define como experiências singulares que são:

[...] quando o material vivenciado faz o percurso até sua consecução. Então, e só então, ela é integrada e demarcada no fluxo geral da experiência proveniente de experiências. Conclui-se uma obra de modo satisfatório; um problema recebe sua solução; um jogo é pratica-

do até o fim; uma situação [...] conclui-se de tal modo que seu encerramento é uma consumação, e não uma cessação. Essa experiência é um todo e carrega em si seu caráter individualizador e sua autossuficiência. Trata-se de uma experiência. (*ibidem*, p. 110).

Então, apesar de estarmos sempre em um processo de experiência, existem algumas que – devido ao fato de serem interiorizadas como uma ação de início, meio e fim – tornam-se mais intensas e memoráveis do que as experiências vivenciadas cotidianamente (*ibidem*, 112). A ideia de experimental dialoga com a ideia de singularidade exposta por Dewey, pois um experimento é uma experiência específica dentro do fluxo das experiências.

Para o método, científico um experimento pode ser entendido como um processo controlado onde o pesquisador submete seu objeto de estudo à influência de algumas variáveis para observar os resultados que produzem sobre o objeto e assim comprovar ou refutar hipóteses; deve também ser possível de reprodução e de que, em condições similares, sempre seja possível obter o mesmo resultado. (PRODANOV; FREITAS, 2013, p. 37). Ou seja, conforme exposto, o experimento é a investigação e questionamento de algo através da experiência, e se relaciona com o conceito de singularidade de experiências justamente por ser induzido e ter um processo de começo, meio e fim.

No método científico, um experimento pode ser estabelecido como um processo composto por etapas sucesivas e planejadas. Já no meio criativo, isso pode acontecer, porém está aberto a outras possibilidades e permite uma maior interferência do acaso e de erros no processo, sendo ele muito mais aberto à subjetividade. Segundo Teal Triggs sobre o design tipográfico experimental:

Há um ponto de reflexão no processo do design quando os limites de convenção são revistos e as noções fundamentais de sua função e suas estéticas são contestadas. O experimento tipográfico é a forma de tentar algo novo, de inventar. Isto é sobre inovação, mas nem sempre tem uma fórmula, visto que não há uma lista estabelecida de regras. (2003, p. 7, tradução dos autores)

Ou seja, apesar de ser possível estabelecer um experimento em design ou na arte a partir de um pensamento científico, nesses campos outros métodos podem surgir sendo assim não é interessante fechar uma definição objetiva do que é uma prática experimental, e sim explorar as diversas possibilidades que está prática traz. Ainda em seu livro Triggs, *Type Design: Radical Innovations and Experimentation*, mostra essa amplitude da prática experimental onde 37 designers que tinham uma ampla produção caracterizada como experimental foram questionados sobre o que é experimental? e a obtenção de respostas tão diferentes mostra como essa prática é difusa. Seus significados são expandidos e particularizados, a prática experimental assume uma função de não apenas refutar hipóteses, mas como uma forma de autoconecimento e autoexpressão, além de uma maneira de confrontar uma maneira única de produção.

Para exemplificar inicialmente essa forma ampla de como pode ser encarado o que é experimental, tomemos como exemplo a obra *Les demoiselles d'avignon*, de Pablo Picasso e a *Carga dos Lanceiros* de Umberto Boccioni, ambas na Figura 14. Picasso, explora na sua obra a representação da cena em múltiplos ângulos em uma única pintura, já Boccioni preferiu investigar a representação do movimento. Ambos os artistas compartilham de um objetivo em comum,

Figura 14 Carga dos Lanceiros, 1915 de Umberto Boccioni e Les Demoiselles d'Avignon, 1907 de Pablo Picasso. Fonte: <http://wikipedia.org>.



buscar uma nova linguagem para a pintura através de suas experiências com o mundo; porém, o processo de cada obra foi individual e subjetivo. Isso permeia toda a prática experimental no design e na arte, que está sempre aberta a subjetividade e a particularidade de quem irá propor o experimento.

Devido a esses fatos, concluimos que tentar chegar a uma definição do que é uma prática experimental iria contra a própria ideia de liberdade sugerida por essas práticas. Por isso aqui é preferido analisar a importância dessas práticas no objetivo anteriormente citado de buscar possibilidades para uma hipótese através da investigação pela experiência.

Na primeira metade do séc. XX, o experimental esteve presente na gênese do design como uma forma de aprendizado. A Bauhaus, uma das principais escolas de design, ajudou a definir os rumos do design moderno e a abrir um grande espaço para a prática experimental durante seus anos de atuação. Ao entrarem para a escola, os estudantes eram obrigados a passar por um curso introdutório denominado *Vorkus*, desenvolvido pelo pintor, designer e pedagogo Johannes Itten com o objetivo de fornecer para o aluno um contato com o mundo artístico e desenvolver seu autoconhecimento – para assim poder desenvolver sua capacidade de observação e expressão (RIBEIRO; LOURENÇO, 2012, p. 10), e se alinhar aos objetivos propostos por Walter Gropius, primeiro diretor da escola, que se baseavam em libertar a criatividade dos estudantes como uma maneira de encorajar seus trabalhos e, facilitar a escolha do design (ITTEN, 1996 apud RIBEIRO; LOURENÇO, 2012, p. 10). Para Itten, estes propósitos poderiam ser atingidos através da justaposição de teoria e experiência (principalmente sensorial), como podemos notar em um dos seus exercícios nesse curso:

Como exemplo dos ensinamentos de Itten em suas aulas, apresentava-se aqui uma experiência sensorial desenvolvida pelo mestre que partia um limão ao meio e pedia para os alunos que o desenhassem. Depois, propunha que os estudantes o provassem e, então, perguntava se o desenho representando o limão tinha o mesmo “gosto” do limão. Assim, o desenho deveria traduzir “alma” do que era desenhado sendo mais do que uma representação. (*ibidem*, p. 11)

Ou seja, a base dos ensinamentos de Itten era propor uma experiência aos alunos e depois teorizá-la a fim de prover questionamentos aos seus alunos. Dessa forma, os alunos conseguiram ter maior propriedade sobre o conhecimento adquirido do que toda a informação fosse passada diretamente pelos mestres, o que também poderia inibir o autoconhecimento. Nesses casos, os mestres eram orientadores e condutores das experiências dos alunos e, dessa maneira, eles conseguiam absorver conhecimentos subjetivos. Após as diversas experiências e teorias propostas por Itten, toda base teórica adquirida era experimentada novamente nas oficinas da Bauhaus (*ibidem*, p. 12).

Além do *Vorkus*, nas diversas atividades promovidas pela escola nos campos do teatro, pintura, design e fotografia, o experimental era a base para estreitar a relação entre prática e reflexão. É possível observar pela produção dos alunos da escola a forma exploratória como lidavam com as atividades promovidas e como um conceito explorado em um campo, era transposto para outros (Figura 15).

As obras produzidas na Bauhaus partem do princípio funcionalista de que a função precede a forma,

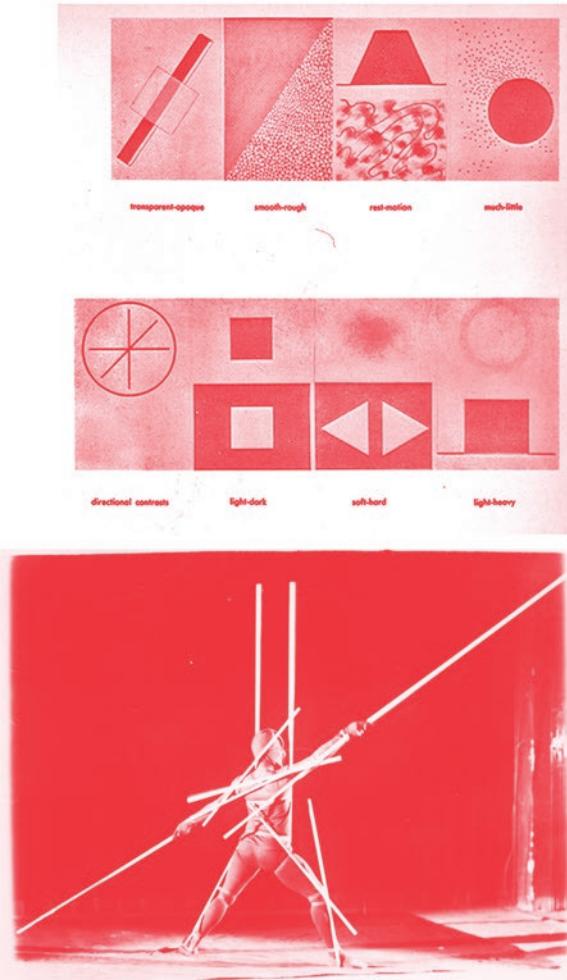


Figura 15 De cima para baixo, a primeira exercícios de relações formais; Segunda e terceira, apresentação de teatro e quarta estudos de fotografia em longa exposição. Fonte: Itten (1975), Wolfe (2015) e Museum Für Gestaltung (2015).



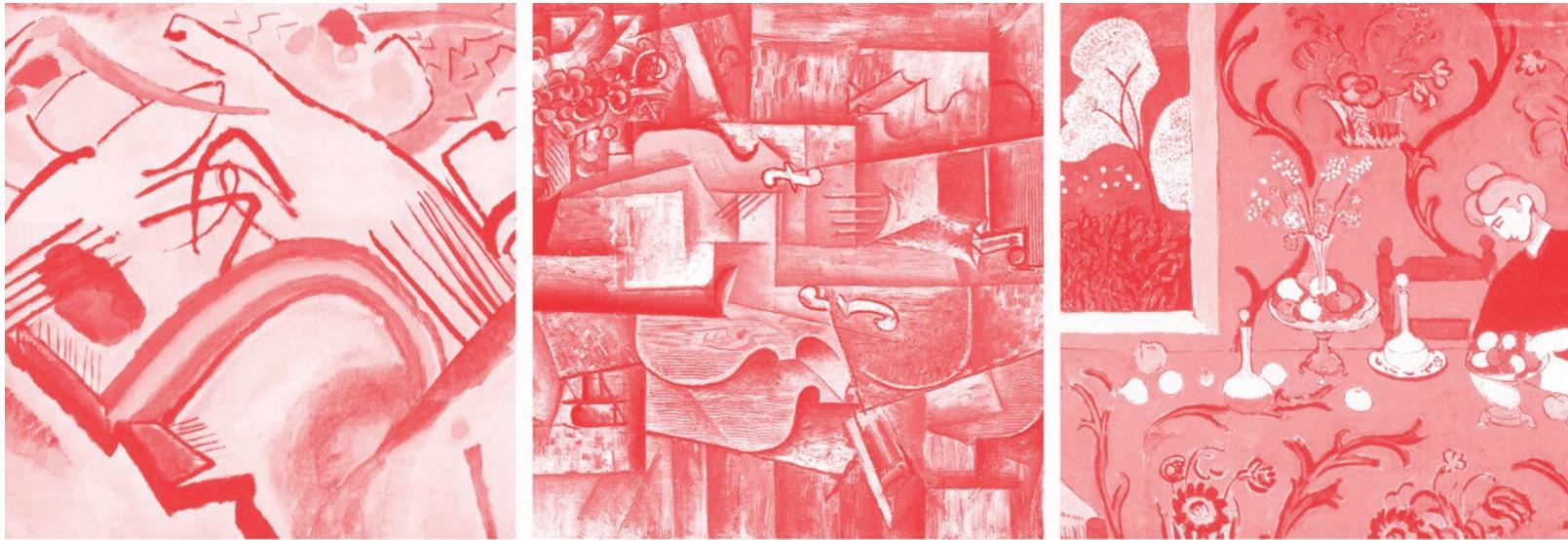
onde um projeto feito para atender bem à sua funcionalidade terá como consequência uma estética correspondente. Gombrich comenta, então, que esses princípios vão se basear na simplificação das formas e, para que isso seja harmonioso, é preciso uma dose grande de tentativas e erros, além de ressaltar a importância da experimentação:

Alguns desses experimentos [se referindo a experimentos na arquitetura] podem levá-los a um beco sem saída, mas a experiência adquirida é sempre um valor a mais. Nenhum artista pode acertar todas as vezes, e nada é mais importante do que reconhecer o papel que as experiências, ainda as aparentemente extravagantes ou excêntricas, desempenharam no desenvolvimento de projetos que hoje são vistos como algo perfeitamente natural. (2000, p. 561)

A primeira metade do século XX foi o período em que o experimental dentro de um processo criativo foi amplamente discutido e desencadeou uma série de movimentos artísticos que levantavam manifestos como se fossem gritos de guerra (GOMBRICH, 2000, p. 557). Alguns dos principais movimentos dessa época eram o futurismo, cubismo, dadaísmo, expressionismo e surrealismo. O objetivo principal desses movimentos era questionar os padrões existentes para a arte, principalmente em relação ao estilo e ao papel do pintor, e explorar novas possibilidades que fossem mais condizentes com os aspectos sociais e tecnológicos presentes.

Tendo como exemplo a pintura, os artistas de períodos anteriores eram sempre convidados a pintar exatamente o que

Figura 16 Detalhes das obras: Cossacos, Wassily Kandinsky, 1910-11; Violino e uvas, Pablo Picasso, 1912; La Desserte, Henri Matisse, 1908. Fonte: Gombrich (2000).



estavam vendo, em uma tentativa de representação fiel que dizia muito mais sobre a coisa representada do que sobre o que os artistas estavam vendo. Gombrich diz que:

[...]foi o sentimento de que havia um chamariz na demanda de que os artistas deviam simplesmente pintar o que viam que os dirigiu para a sempre desconhecida e nova experimentação.” (2000, p. 590-591).

Assim, o mote propulsor daqueles movimentos era o experimental e o resultado é um conjunto de movimentos que partilhavam alguns valores em comum, porém com estéticas bem diferentes entre si, como pode ser observado na figura 16.

Esse espírito questionador do experimental é similar ao pós-modernismo no design gráfico. Durante o período moderno, o design passou por um intenso processo de racionalização, onde a comunicação era algo objetivo e o papel do design era o de fornecer as informações necessárias da maneira mais clara possível e, de certa forma, com um entendimento univer-

sal. No pós-modernismo, esse conceito de organizar o design e propor uma linguagem mais universal são questionadas, e são propostas novas possibilidades de linguagem que foram impulsionadas pelo contexto histórico e tecnológico da época (MEGGS, 2009, p. 600-601). Novamente, o experimental é inserido como ferramenta para alcançar as novas possibilidades de linguagem buscadas pelos designers da época e onde o termo experimental ganha a tônica mais conhecida atualmente no campo do design.

Segundo Meggs (*ibidem*, p. 603-604), o início desse movimento acontece na Suíça, no começo da década de 60, com os trabalhos dos designers Rosmarie Tissi e Siegfried Odermatt, onde é possível encontrar uma disposição mais intuitiva e aleatória na construção dos leiautes. Acreditava-se que era possível flexibilizar algumas regras propostas pelo Estilo Internacional e ainda assim comunicar bem. Na mesma década, um movimento conhecido como "Tipografia New Wave", iniciado por Wolfgang Weingart, e onde se questionava a tipografia da ordem e nitidez absoluta, também marca o início do design pós-moderno. Foi pela tecnologia offset e a composição com fotolitos

que o trabalho de Wolfgang ganhou uma maior liberdade compositiva e onde a tipografia estava totalmente integrada aos leiautes (*ibidem*, p. 606).

O experimental no design pós-moderno pode ser facilmente entendida nos trabalhos de design deste período, onde o designer passa a querer comunicar de uma outra forma, propondo uma liberdade expressiva e autoral para o segmento altamente associadas à intuição:

Os aspectos intuitivos e esperituosos do design pós-moderno refletem envolvimento pessoal. Os designers pós-modernos atribuem uma forma ao espaço mais por que “sentem” que deve ser assim do que para atender a uma necessidade racional de comunicação. [...] o design pós-moderno é frequentemente subjetivo e até excêntrico; o designer se torna um artista que se apresenta diante da plateia com o virtuosismo de um músico de rua, e o público se sensibiliza ou segue seu caminho. (*ibidem*, p. 601)

A ideia da tipografia invisível de Beatrice Warde (2010), que afirma que a tipografia deveria acima de tudo honrar seu conteúdo de forma que o leitor nem perceba sua existência, quebra totalmente com a proposta dos designers pós-modernos de abrir mão de um sentido racional da comunicação. Os limites e conceitos propostos pela legibilidade era o foco de seus principais experimentos; neles, é possível observar que o desenho da letra, os espaçamentos, as entrelinhas e manchas de textos rompem com qualquer conceito organizacional e se propõem a se comunicar muito mais através da estética do que da própria tipografia. David Carson na palestra *“Design and discovery”*, realizada no evento TED2003, em Monterey, no Canada—comenta:

Não confunda legibilidade com comunicação.” Só porque algo é legível não significa que comunica. E mais, não significa que comunica a coisa certa. Então, qual a mensagem anterior à compreensão da mensagem em si? Acho que é uma área ignorada.

Assim, Carson afirma que nem sempre um projeto com uma excelente legibilidade comunica algo, pois nada adianta uma mensagem ser lida, se o que ela quer passar não estiver claro para o designer e para o leitor. Em seus projetos (Figura 18) Carson tenta compreender melhor o que se quer comunicar a partir do texto ou tema que lhe é dado, e isso sobre uma ótica particular do designer. Para ele, é necessário que o trabalho executado tenha um pouco de sua identidade, pois esses são valores exclusivos e ninguém mais pode usá-los, conforme afirma na palestra supracitada.



Figura 17 Kunsthalle Basel Kunstkredit, de Wolfgang

Figura 18 Weingart, 1976-77. Fonte: Gewerbemuseum (2015) e Moma (2015)

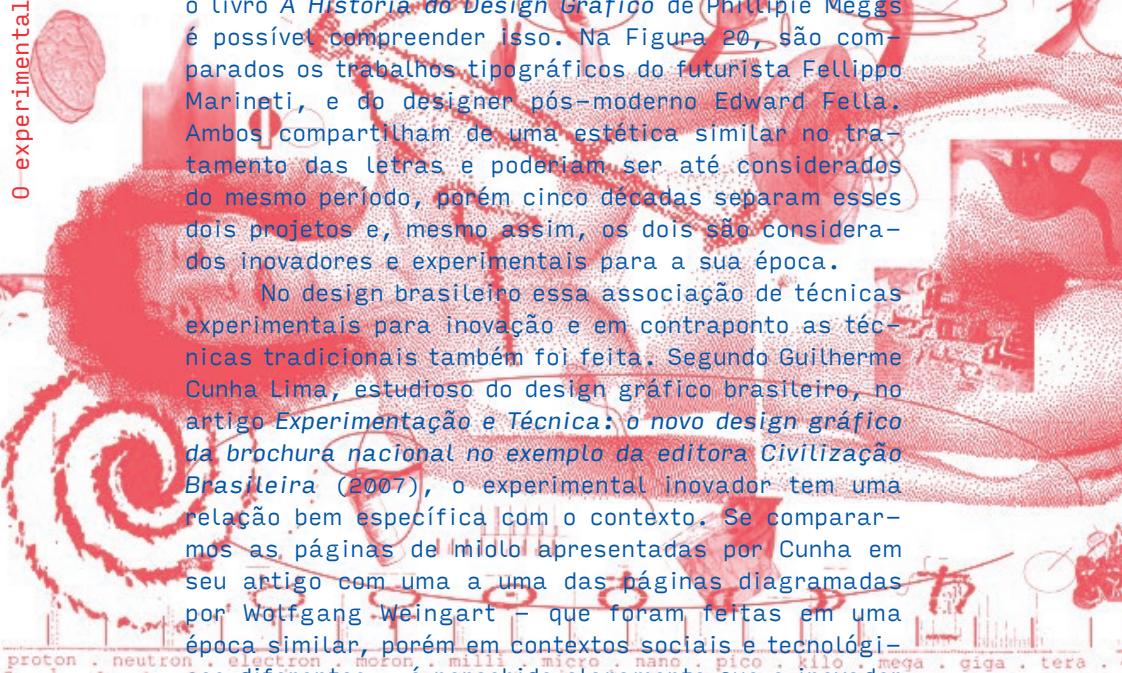
Os trabalhos dessa época, como visto anteriormente nos projetos de Wolfgang Weingart, foram altamente influenciados pela tecnologia. Com a inserção do computador como uma ferramenta acessível para o design gráfico, essa prática experimental exploratória da linguagem foi ampliada. A designer April Greiman foi uma das primeiras a incorporar a estética do digital em seus trabalhos, pois, para ela, a tecnologia digital não deveria estar sujeita à repetição dos métodos e pensamentos utilizados em outras tecnologias, e era preciso incorporar um novo pensamento para realmente expandir as possibilidades (Figura 19).

O uso do computador permitia que os designer fizessem testes na hora, cometessesem erros e também os corrigissem no mesmo instante (MEGGS, p.629). Sendo assim, muitos cursos de design incorporaram as liberdades promovidas por essas novas tecnologias como uma ferramenta para experimentação. Como por exemplo a Cranbook Academy of Art, em Michigan, na direção da designer Katherin McCoy e o seu marido o designer Michael McCoy, onde segundo Meggs (*ibidem*, p.632) sempre foi incentivada a experimentação como metodologia, apesar dos constantes questionamentos da escola sobre estabelecer métodos.

O uso do computador permitia que os designers fizessem testes na hora, cometessesem erros e também os corrigissem no mesmo instante (MEGGS, p. 629). Sendo assim, muitos cursos de design incorporaram as liberdades promovidas por essas novas tecnologias como uma ferramenta para a prática experimental. Como por exemplo a Cranbook Academy of Art, em Michigan – sob a direção da designer Katherin McCoy e seu marido, o designer Michael McCoy – onde, segundo Meggs (*ibidem*, p. 632) sempre foi incentivada a experimentação como metodologia, apesar dos constantes questionamentos da escola sobre estabelecer métodos.

Figura 19 Na primeira imagem, um típico exemplo de como Carson desconstrói a legibilidade no livro *The architecture of patterns*, de Paul Anderson e David Salomo. Na segunda, um poster feito para ajudar vítimas de um tsunami em Bowens Island. Fonte: Carson (2015).





Muito dos experimentos inovadores iniciados no pós-modernismo foram incorporados ao repertório visual e perderam seu caráter inovador e questionador. Isso também aconteceu com os movimentos anteriores a eles e provavelmente acontecerá com os futuros também, pois, assim como comentado por John Dewey, a prática da repetição de um experimento contribui mais para a eficácia na reprodução daquele experimento do que para o desenvolvimento de algo singular e novo. Torna-se interessante notar que, dentro do design gráfico, o termo inovação na linguagem está muito relacionado ao contexto, onde muitas vezes a inovação é uma ressignificação de ideia para aquele contexto. Folheando o livro *A História do Design Gráfico* de Phillipie Meggs é possível compreender isso. Na Figura 20, são comparados os trabalhos tipográficos do futurista Fellippe Marinetti, e do designer pós-moderno Edward Fella. Ambos compartilham de uma estética similar no tratamento das letras e poderiam ser até considerados do mesmo período, porém cinco décadas separam esses dois projetos e, mesmo assim, os dois são considerados inovadores e experimentais para a sua época.

No design brasileiro essa associação de técnicas experimentais para inovação e em contraponto as técnicas tradicionais também foi feita. Segundo Guilherme Cunha Lima, estudioso do design gráfico brasileiro, no artigo *Experimentação e Técnica: o novo design gráfico da brochura nacional no exemplo da editora Civilização Brasileira* (2007), o experimental inovador tem uma relação bem específica com o contexto. Se compararmos as páginas de miolo apresentadas por Cunha em seu artigo com uma a uma das páginas diagramadas por Wolfgang Weingart – que foram feitas em uma época similar, porém em contextos sociais e tecnológicos diferentes – é percebido claramente que o inovador para a editora Civilização Brasileira naquele momento poderia não ser para outro contexto (Figura 21).

Este ponto não invalida o experimental como forma de inovação, apenas confirma que nem toda prática experimental precisa ser inovadora no sentido de produzir algo inédito e reforça que existem outros sentidos, como um processo de exploração de possibilidades, intuitivo e de aprendizagem. Também é importante frisar que uma inovação acaba sempre surgindo um projeto experimental, pois seria impossível inovar pensando apenas dentro dos limites existentes. Sendo assim, torna-se necessária a prática exploratória e intuitiva levantada pela prática experimental.

Um breve artigo realizado pela designer e pesquisadora Priscila Faria para o extinto boletim da ADG (Associação dos Designers Gráficos), feito em 1998 – período em que as experimentações do pós-modernismo eram amplamente utilizadas nos meios de comunicação – faz um alerta contundente até hoje sobre o experimental, como uma simples oposição à tradição que despreza o que foi feito anteriormente e, que produz projetos com composições não ortogonais e se utiliza de tipografias quase ilegíveis, sendo essa uma forma pequena de entender o que pode ser verdadeiramente experimental. Faria diz que as práticas experimentais precisam trazer algo de novo e estarem alinhadas em algum propósito, apesar de "o novo do" artigo estar associado a algo inédito, sendo possível expandir essa ideia de acordo com o contexto e com a intenção do projeto onde, caso esteja alinhado a ideia de aquisição de conhecimento, esse conceito de novo realmente toma outros sentidos.

Figura 20 No poster “does it make sense?”, April se apropria da estética das impressoras digitais de baixa resolução da época. Fonte: Greiman (2015).



Trazendo um outro recorte sobre a arte e design no Brasil, a prática experimental também foi impulsionadora no Tropicalismo, curto movimento artístico surgido no final década de 60, que também trazia uma certa inquietude com os padrões vigentes na arte daquela época e um desejo pelo momento presente e pela imagem. Um dos principais exponentes conceituais do movimento foi o artista Hélio Oiticica, onde o poeta brasileiro Waly Salomão, ao se referir ao trabalho de Oiticica, usava constantemente a frase “experimentar o experimental” (2003). Segundo Salomão sobre Oiticica:

Debruçado sobre a prancheta, HO [Hélio Oiticica] teatralizava a profissão de fé do pai José Oiticica Filho, grande fotógrafo avant-garde brasileiro, que sempre dizia:

– Tudo pode ser feito. Não se prenda ao “não pode”.

Lição aprendida do pai: o exame vivenciado pela experiência direta é uma didática superior à obediência passiva e cega. (*ibidem*, p. 22)

Assim, o “experimentar o experimental” está atrelado diretamente a uma idéia de vivência das proposições da vida e questionadora do que deve ou não ser algo (*ibidem*, p. 100). Esse comportamento é transposto para a maioria dos trabalhos de Hélio Oiticica, como os perfomáticos parangolés que Oiticica definia como a “Incorporação do corpo na obra e da obra no corpo” (apud, CAVALCANTI, 2002), sendo assim, o corpo se torna o elemento principal da arte, e para que a obra aconteça é necessário abrir-se para a experiência proposta. Assim como na Bauhaus a experimentação era uma forma de consolidar ensinamentos, para os Tropicalistas era uma forma de



Figura 21 A esquerda Fillippo Marinetti, poema de *Les Mots en liberté futuristes* de 1919 e a direita Edward Fella, mala direta para Detroit Focus Gallery de 1987. Fonte: Meggs (2000).



Figura 22 À direita, projeto da folha de rosto de *Poemas e Canções* por Thiago Mello, para a editora Civilização Brasileira em 1966, e a esquerda uma interpretação tipográfica de um texto por Weingart feita em 1965. Fonte: Cunha (2007) e Museum Gestaltung (2015), respectivamente.

vivenciar e propor qualquer processo criativo na arte, e que a consumação da arte se dava pelo experimentar.

Por fim, pelos diversos pontos apresentados – seja na Bauahus da Alemanha na década 20 ou no Brasil no período pré ditadura pela Tropícalia na década de 60 – fica clara ideia de que as práticas experimentais são guiadas pela experiência como uma forma de questionar um conhecimento ou produzir um novo. Não existe uma única metodologia que forneça as etapas para o desenvolvimento de um projeto experimental e sim prática aberta ao subjetivo, que se liberta dos métodos convencionais.

2.2 UMA CONVERSA CONTEMPORÂNEA

A prática experimental, ainda continua presente no período contemporâneo e, para compreender melhor como ela se dá atualmente, é analisada aqui uma discussão aberta sobre o termo experimental promovida pela Escola Livre³, com o designer, músico e artista plástico Carlos Issa, e entrevistas realizadas com alguns designers, professores, artistas e músicos que podem ser lidas na íntegra no Apêndice A.

Na discussão aberta promovida pela Escola Livre, que aconteceu em março deste ano na terceira edição da Feira Plana 1, Guilherme Falcão iniciou a conversa levantando alguns dos sentidos que vemos por trás da palavra experimental:

“[...] As pessoas quando usam o termo experimental... e especialmente dentro do design é um jeito de falar de uma linguagem que é... mais pessoal, que é supostamente mais espontânea. Ou que você vai no limite do não entender ou como se o designer fosse muito mais autoral, tomando licenças onde ele não podia tomar, [...] também é usado

para justificar esse desejo de auto-expressão [...] E nós estamos tentando entender até que ponto essa palavra é, salvo-conduto, ou uma licença poética para alguma coisa e o que significa o experimental.”

O pensamento e questionamento exposto por Falcão tem origens nos conceitos de experimental abordados anteriormente, principalmente pelas vanguardas modernistas e pelo pós-modernismo, que foram movida pela maior expressividade do autor e pela exploração intuitiva. Porém, com uma crítica semelhante a de Faria em seu texto sobre experimental citado anteriormente, Falcão diz que o experimental intuitivo pode assegurar uma prática sem propósito, funcionando como uma licença poética para o designer fazer uma proposta mais liberta do pensamento crítico ou até mesmo, como Teresa Bettinarti resume, como um sinônimo de um trabalho não comercial que dá mais liberdade criativa.

Para Issa, citado anteriormente o termo experimental pode esconder outros sentidos e por isso ele raramente utiliza como um termo classificatório do seu trabalho. Issa acredita que o termo tem uma relação mais direta com o processo que se está utilizando, onde, para ele, a experiência vai ser o viés condutor do projeto. Usando como exemplo sua música, Issa comenta que iniciou compondo e tocando canções, e a qualidade final destas estão muito relacionadas ao local onde iria se apresentar; ou seja, se os equipamentos e o espaço não fossem os adequados para aquele tipo de música, raramente sairia um bom resultado. Devido a essa falta de controle sobre o resultado, Issa, através de experimentos e pesquisas, percebeu que poderia fazer um tipo de música que se adaptasse às condições oferecidas pelo espaço, obtendo uma qualidade que fosse aceitável dentro de seus parâmetros pessoais.

³ Uma iniciativa de educação no campo do design gráfico, coordenado pelos designers Guilherme Falcão e Treza Bettinardi. Mais informações em www.aescolalivre.org

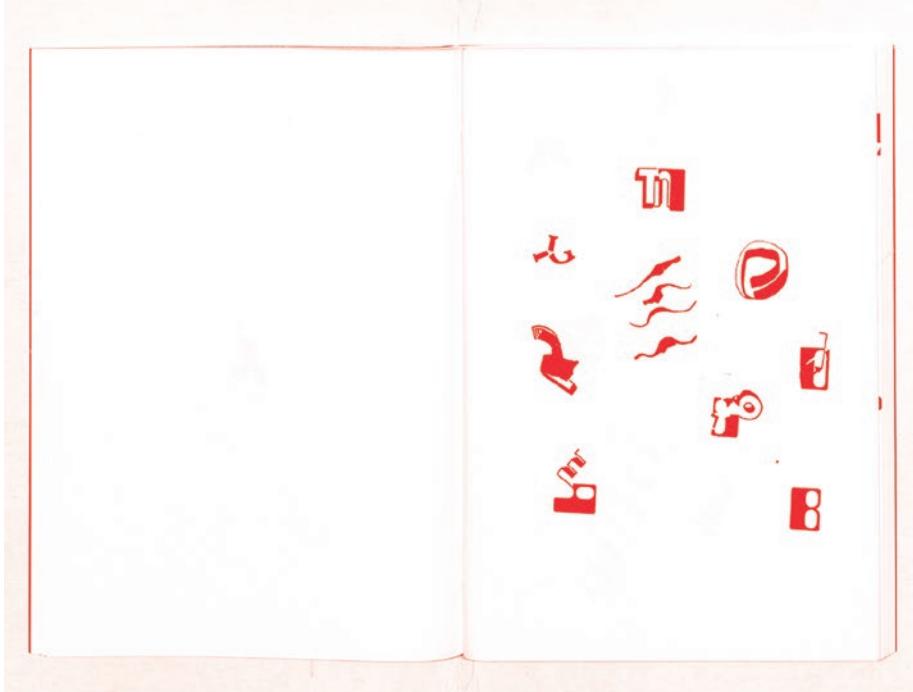
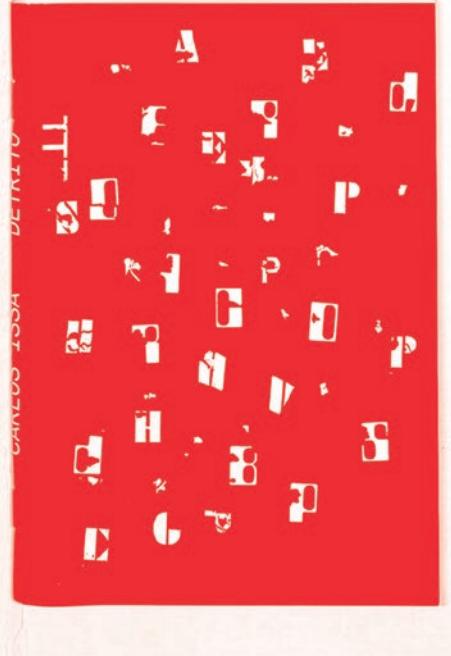


Figura 23 Publicação Detritos de Carlos Issa.
Fonte: www.colecaolivrodeartista.wordpress.com



Sendo assim, a ferramenta utilizada por Issa para equacionar o seu problema inicial, foi uma prática mais experimental, movida mais pela experiência. Issa também comenta que o experimental é entender os limites existentes e que nem todo o projeto está sobre o seu controle, e estar aberto a ideia de que é praticamente impossível prever exatamente o resultado final obtido por um experimento.

Um pensamento similar sobre o termo experimental ser problemático como uma forma de classificar projetos é feito na entrevista com o designer e programador Eduardo Omine, pois o termo apresenta uma grande subjetividade:

[...] o que é "experimental" para um designer pode não ser "experimental" para o outro. Cada designer tem uma formação e uma experiência pessoal. Uma ideia que é nova para um, pode ser corriqueira para o outro. Um processo que é desconhecido para um, pode ser cotidiano para outro. [...] Praticamente qualquer projeto exige experimentos de alguma forma: o designer modifica um elemento, verifica a composição, depois modifica outro, e vai realizando ajustes até chegar a um resultado satisfatório. Como qualificar o que é "experimental", se quase todos os projetos envolvem algum tipo de "experimentação"?

Porém, essa subjetividade de classificar algo como experimental seja um problema relacionado à forma como definimos um trabalho, as contribuições de práticas experimentais ainda parecem relevantes, onde o próprio designer apresenta a experimentação no sentido exploratório como algo inerente ao processo de design e como uma forma de aprimorar o aprendizado.

Para o designer de tipo e professor da Universidade Federal de Santa Maria Volnei Matté, o experimental também não entra como uma simples forma de classificar projetos, mas sim como uma abordagem projetual alternativa que seja diferente do que é normalmente feito dentro de um contexto em relação a processo ou forma, como pode ser exemplificado com alguns trabalhos de seus alunos.

Quando questionado sobre a validade da prática experimental para ser algo que contribua no conhecimento ou questione modelos convencionais, Volnei alega que:

Sim, pode ser usada para esta finalidade, com certeza. Nem que os questionamentos não sejam válidos, mas ideias inovadoras somente surgem quando se questiona as soluções convencionais. Mas para ter qualidade, essa experimentação tem que ser desenvolvida e trabalhada com profundidade. A experimentação por si só, sem desenvolvimento, sempre parece algo superficial, sem maturidade.

Cabe uma ressalva que o questionar está aqui aplicado no sentido de ser instigante em relação a algo e não num sentido de questionamento como forma de negação, pois a experimentação sem propósito, como diz o entrevistado, não irá produzir um trabalho que realmente contribua com algo. Sendo assim, a experimentação é uma forma de propor respostas aos questionamentos levantados. Esse raciocínio é visto também na resposta do designer e professor José Neto:

O pensar sempre será um modo de questionar o mundo. A experimentação só põe em choque a existência, a realidade, a teoria, a prática e nos obriga

a uma reflexão. Logo, a experimentação pode ser usada para promover o conhecimento e consequentemente questionar a realidade do mundo.

O termo convencional, assim como o experimental, também possui uma visão subjetiva, como já abordado nessa pesquisa, onde essa definição do que é o convencional precisa ser sempre delimitada por um contexto de histórico, social, e até mesmo, pessoal. E nesse sentido do convencional em relação a um conceito pessoal, é sempre importante que o designer tenha uma posição crítica do que é considerado convencional para não se tornar apenas um repetidor das mesmas.

A proposta de projetos experimentais também é encarada como uma forma de autoconhecimento, para o artista, músico e designer Lucas Rampazzo, que definiu em sua entrevista o experimentar é "a realização do ser em si; é a conexão que temos com a nossa essência. Projetos experimentais são essenciais para o processo criativo." Para Rampazzo, é na prática experimental que o designer irá conseguir ter uma visão crítica sobre seu trabalho entender melhor como funciona o seu próprio processo.

O estúdio paranaense Pianofuzz também reforça essa visão de Rampazzo, acreditando que os projetos experimentais servem como um movimento pessoal em busca de autonomia, onde o designer pode se utilizar da sua expressividade no projeto e acrescentam também um viés crítico:

Dentro da nossa profissão, quando penso em produção experimental, algumas coisas vêm em mente. A primeira é o repensar a função da nossa atuação profissional. Para mim, a produção experimental no design é uma postura de quem quer pensar a profis-

são além do mercado, com o objetivo de questionar as demandas e funcionamento deste próprio mercado. Refletindo desta forma, é um pensamento e uma produção política também.

O pensamento exposto pelo estúdio expande a questão dos projetos experimentais para um espaço mais amplo, onde o designer não precisa ser apenas um reproduutor das demandas de mercado e sim entender essas demandas e propor novos caminhos para elas.

Desde os primórdios do design como disciplina até uma discussão mais contemporânea, o experimental é algo que permeia sua história, com um significado mais subjetivo e abrangente que pode abrigar diversas ideias, mas com intenções quase sempre similares, propor um questionamento, seja sobre um processo interno de trabalho ou sobre a forma como lidamos com o design dentro de um contexto específico e desse processo extrair algum aprendizado que reflita em uma posição mais inovadora ou no autoco-nhecimento. O experimental, como forma de classificação, pode ocultar outros valores de um projeto mas qual classificação consegue abrangir por total as intenções dos mesmos? Classificar um projeto dentro de um nicho é apenas uma forma de observar um grupo de projetos sobre uma determinada ótica. O problema do termo experimental se dá quando os limites do que é proposto se perdem, onde o autor não a faz com uma intenção e a utiliza como forma de justificativa para um trabalho sem pensamento crítico ou apenas para repetir fórmulas preexistentes.

3 A EXPERIMENTAÇÃO NA CRIAÇÃO DO TIPOS DIGITAIS

Opiniões díspares permeiam a discussão sobre o que de fato significa uma tipografia experimental e como se exprime na criação de tipos, assim como a própria compreensão do que o termo experimental significa e sua aplicação, conforme descrito nos estudos do capítulo anterior. Citando novamente o livro *The Typographic Experiment: Radical Innovation in Contemporary Type Design*, de Teal Triggs, as opiniões sobre o que é experimental variam entre extremos enquanto Hamish Muir diz que “qualquer trabalho com tipos é experimental” (2003, p.33). Já Melle Hammer diz que a “tipografia experimental não existe, nem nunca existiu”.

Mas como ignorar a existência de um termo tão extensamente utilizado? A tipografia experimental carrega uma bagagem histórica importante e expressiva para o campo da tipografia; diversos projetos tipográficos não viriam a existir sem passar por algum tipo de experimento (conforme será explorado adiante). Entretanto, de acordo com Peter Bil’ak (2005) em seu artigo *Experimental typography. Whatever that means* é importante ir mais a fundo na compreensão das concepções pertinentes à discussão do termo tipografia experimental, pois, apesar de ser comumente utilizado, por vezes cai em despropósito ao servir como adjetivo para qualquer criação, promovendo categorizações preguiçosas ou confundindo expectativas. Ainda em seu texto, Bil’ak propõe uma

análise sobre as definições exploradas no livro de Teal Triggs, citado anteriormente. Em suas conclusões, ele chega a dois conceitos principais norteadores: um exposto pelo designer David Carson que diz que o experimental é propor a fazer algo nunca feito antes, seja no sentido pessoal ou histórico, e outro pelo designer e educador Michael Worthington para quem o experimental é assumir riscos, dialogando com a ideia de que geralmente não sabemos qual será o resultado final de um experimento.

A exposição Tipos Latinos, responsável pela organização da Bienal de Tipografia Latino-americana, define que tipografia experimental, uma das categorias da exposição, são “tipografias com foco na experimentação e no processo de desenho, podendo ou não contemplar legibilidade, uma vez que a pesquisa e a experimentação são mais importantes” (2014, pg. 72). Dessa forma, na apresentação dos projetos selecionados na exposição de 2014, Gustavo Soares introduz que nesta categoria encontram-se projetos que buscam explorar conceito e forma da tipografia sem necessariamente resultar em algo com utilidade prática, legível ou até mesmo comprehensível. Porém, mesmo com uma definição tão ampla, Soares afirma que houveram poucos trabalhos que realmente exploraram estas possibilidades e pouco interesse sobre questionar o fazer tipográfico.

Este incômodo sobre a falta de interesse de projetos experimentais que realmente questionem algo é percebido para além da exposição: muito do que é produzido e classificado como experimental atualmente se atém apenas às questões estéticas. Além disso, a experimentação nesta compreensão se dá muito mais em tipos display, por ter um compromisso menor com a legibilidade e com as questões formais, sendo muito difícil encontrar experimentações radicais estéticas em tipos para textos. Este panorama

pode ser verificado com uma busca do termo “experimental typeface” (tipografia experimental) na rede social Behance, onde percebemos a ampla vontade de explorações puramente formais em cima dos alfabetos existentes (Figura 24).

O blog Experimental Sans — com muita ironia e acidez — expõe também que muitas desses experimentos formais são razos e baseados em uma tendência, sendo assim soluções repetitivas e com nada de experimental de fato (Figura 25).

Propor a repaginação das antigas formas pode trazer resultados interessantes, mas será que este é o limite da experimentação na tipografia? Aliás, existe limite para a experimentação na tipografia? Jürg Lehni, discorrendo sobre a tipografia digital como conhecemos hoje, declara que, ao que parece, a função do computador tem sido aceita simplesmente como uma máquina de simulação, e os questionamentos sobre o que o software poderia ou deveria fornecer em qualquer campo é raramente levantada. O status quo da tipografia é aceito como algo dado, uma linguagem que usamos em nosso dia-a-dia, e paramos de questionar, uma vez que é tão onipresente que se torna quase invisível (LEHNI, 2011).

Entretanto, a única maneira de constatar os limites da tipografia é a própria experimentação como uma forma de propor respostas aos questionamentos levantados, talvez se dirigindo a questões mais profundas como a forma, a maneira como nos relacionamos com a tipografia ou como a produzimos. Em uma entrevista realizada nesta pesquisa, o professor e designer José Neto compartilha desta opinião em resposta à questão sobre os limites da tipografia:

Não sei responder a esta pergunta. Nos anos 90 diziam que a pintura estava morta. A tipografia está morta? Os limites para a tipografia já foram

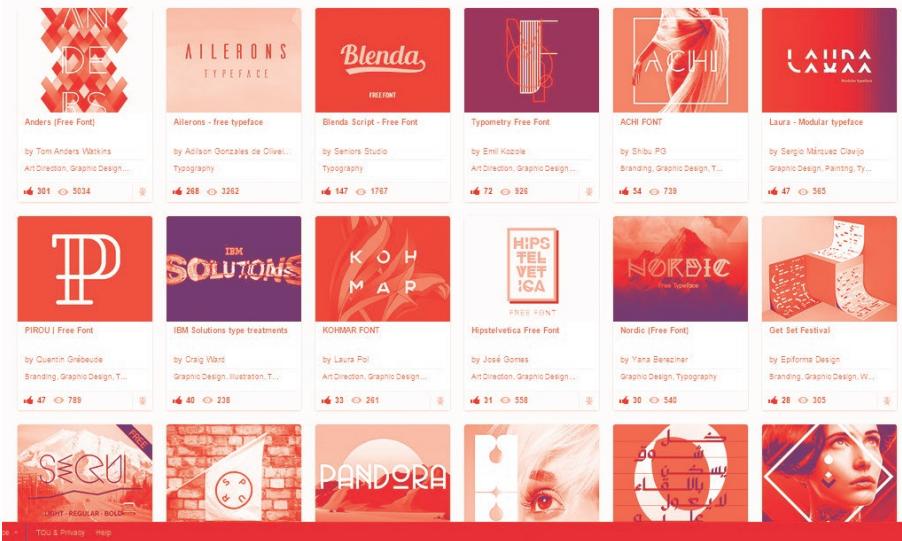


Figura 24 Captura de tela da busca do termo "experimental typeface" (Tipografia Experimental) na rede social Behance – a maior parte dos projetos se atém a questões estéticas em suas experimentações. Fonte: www.behance.com.

Figura 25 Alguns exemplos retirados do blog Experimental Sans. Fonte: www.experimentalsans.tumblr.com



quebrados várias vezes por sucessivos avanços experimentais, conceituais, linguísticos, tecnológicos e pelo caos indesejado. Acredito que todas as áreas nas quais o homem avança com sua disposição, sua percepção, seu pensamento e sua ação, resistiram aos novos avancos.

Neto discorre que, na verdade, a quebra de um limite é também a criação de um novo limite; sendo assim, o experimental trabalha na expansão constantes desses limites. No desenvolvimento de tipos digitais, a revista *Emigre* em 1984 foi um ponto de partida para o experimental desta maneira. Segundo uma entrevista com a designer Zuzana Licko, publicada para a Eye Magazine em 2012, seus trabalhos exploravam os limites das novas tecnologias e questionavam ideias tradicionais sobre legibilidade. Em sua tipografia Citizen (Figura 26) é possível ver como a tecnologia era um motivo conceitual para seus trabalhos, onde, a partir de uma versão de uma tipografia bitmap⁴, ela propõe um novo redesenho vetorial.

A revista *Emigre* abriu caminho para iniciativas como a *Fuse*, uma revista idealizada por Neville Brody e Jon Wozencroft, que foi um expansor para as possibilidades da criação tipográfica apenas no desenho de letras mas também na ideia de que a tipografia compõe uma linguagem. A cada edição eram convidados designers para produzir tipografias a partir de um tema, geralmente amplo como runas, pornografia, surpresa, entre outros. Brody define a revista como:

Em sua raiz, a FUSE sempre teve a intenção de ser uma exploração. Um laboratório, um espaço onde praticantes e não praticantes são convidados a entrar e experimentar com a linguagem visual das formas que usamos. De certo

modo, é um pouco mais que um catalisador; e a cada publicação é como um papel em branco, uma pesquisa revelando novas explorações. (2012, pg.3)

Dessa forma, a FUSE, além de convidar designers que produzissem tipos ou não para projetar tipografias, permitia uma enorme liberdade projetual e colocava isso sobre a ótica de temas amplos relacio-

Figura 26 Na parte de cima da imagem, é possível compreender o raciocínio por trás da construção das letras da tipografia Citizen desenhada por Zuzana Licko em 1986. Fonte: www.emigre.com.



nados à cultura e à sociedade, que raramente eram associados à tipografia. Sendo assim, os projetos se dispersavam sempre para soluções extremamente conceituais que abriam facilmente mão da funcionalidade e legibilidade a favor de uma boa ideia. Na Figura 27 estão selecionadas algumas imagens que mostram a diversidade dos projetos apresentados na revista.

Os projetos expostos na FUSE levaram a ideia de experimentação em tipografia para patamares muito além da função básica de transmitir uma informação escrita. Acerca dessa forma de lidar com o design de tipos mais conceitual, Bil'ak comenta que:

Um tipo não pode ser realmente conceitual porque sua existência depende da sua execução. Design de tipos é um ofício, então o processo de transformar uma ideia em uma fonte funcional é criticamente uma parte da disciplina. (2011)

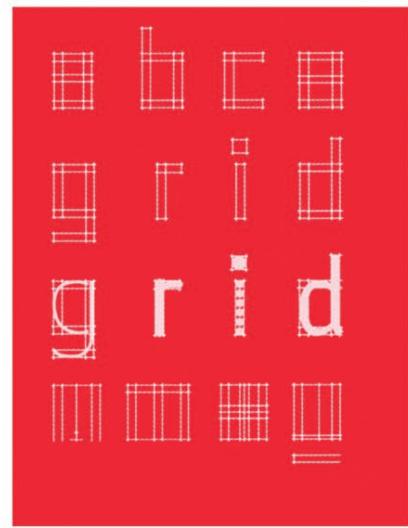
Inicialmente, em seu texto, Bil'ak explora a ideia de que o design de tipos sempre deve resultar em um produto real, no caso uma fonte, sendo contraditório a ideia de uma tipografia que seja apenas um conceito. Porém, ao se aprofundar mais na questão, define-se que projetos conceituais são os que se expressam mais pela a ideia do que somente por seu resultado formal final. A revista FUSE, que possui um enfoque para a experimentação na produção de tipos digitais, é um reflexo da ideia de tipografia conceitual exposto por Bil'ak ao apresentar alguns trabalhos que são investigadores no aspecto de questionar os valores para a comunicação e para o fazer tipográfico, mas que as vezes se encerram neles mesmos, tendo mais valor pelo conceito em si do que pelo resultado final.

A discussão sobre o que é experimental, pode se estender explorando algumas das opiniões individuais de artistas e designers, mas também é possível estabelecer uma compreensão a partir da análise de projetos.

4 É o tratamento dado a imagens a partir da descrição de cada um dos pixels que a componhe. WIKIPEDIA (Org.). Raster. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Raster>>. Acesso em: 29 set. 2015.



Figura 27 Alguns trabalhos que foram apresentados para a revista, da esquerda, da direita: Reactor de Tobias Frere-Jones, para FUSE 7; Flomotion, de Peter Saville, para a FUSE 5; Bits, de Paul Elliman, para a FUSE 15; Grid, de Erik Spiekermann, para a FUSE 5. Fonte: www.typographica.org/.



FUSE 5: Paul Elliman Alphabet

Alphabet rethreads the links and separations between written, spoken and associative language. Language is a system and as such lays open to be smashed, like the language of art or the language of reality, like the ground we stand on, a dependable defence and an unimpeachable link with reality. This is a mistake – to undermine the things we depend upon is our only option in the unchallenged automatic state.

MEDIA SURVEILLANCE SWEEPS LANGUAGE Larger than life, screen language sweeps the cultural past and present into type, inventing the future. "Media Reality Technologis in the processed experience game, big-time, opening doors that are not there. This is its charm: designers merely take up the slack. Outside The Studio, we might accept that Television offers certain prepedagogical benefits, since its tendency to displace/desengage us will surely be superseded by VRtech. Its political forms should be somewhat anticipated. Back inside (The Studio), the race

into virtual space bends to the illusion of Neutral Technology (as does the flight from it). "Any exploration of the alphabet presupposes an understanding of the relationship between meaning and language" – Gerstner. This first version of Alphabet was realised as a performance for 26 people in a photo-booth at London University in June 1992. By recodifying the codification of language in a way that merges written language with its primal form (spoken) expressed? "Written language is reset to expand from the grid of type to the grid of expression" – like the n space under matrix transformation. An open proposal, Alphabet moves out along an iterative channel towards analphabetic/ultra alphabetic thought, open to expression and interpretation, verbal/non verbal, semo-linguistic and limitless: larger than language.

"Language is not dependent on writing" – de Saussure.

100



Então, para discutir com mais profundidade as possibilidades oriundas da prática experimental, são analisados nesta pesquisa alguns projetos que exploraram o design de tipo digitais de forma investigadora ou questionadora. Os projetos são estudados de acordo com as etapas de confecção de um tipo digital abordados no primeiro capítulo desta monografia: projeto, desenho, produção e distribuição; onde ressaltamos as áreas em que o experimental acontece de maneira mais expressiva. Essa forma de análise dentro destes parâmetros servem para auxiliar a condução das análises, mas é interessante notar que alguns projetos podem extrapolar os limites dessas etapas propondo novos fluxos e pensamentos para o design de tipos digitais. Nem todos os trabalhos aqui apresentados foram expostos como experimentais pelos seus autores, porém eles possuem características ou conceitos que se relacionam com a prática experimental explorados nesta monografia.

Uma das manifestações do design de tipos experimentais é através do desenho de letras a partir de ferramentas incomuns ou objetos. Na revista FUSE, podemos analisar diversos exemplos em que esse tipo de abordagem é utilizada. Na fonte *Fingers* de David Carson, apresentada na edição 7 (Figura 28), o designer ironiza a ideia de fontes personalizadas utilizando seus próprios dedos para produzir os glifos da mesma, ou seja, sua fonte leva a ideia de fonte única ao sentido literal da palavra pessoal. Outro exemplo é o projeto do designer Chu Uroz realizado para edição 8 da revista, onde em sua fonte *X-Pain* (Figura 29) umas das versões é desenhada a partir de letras bordadas por máquinas e a outra manualmente, com o propósito de relacionar fatores humanos com tecnológicos.

A dupla de designers Sulki Choi e Min Choi, utilizam uma abordagem referencial aos trabalhos da

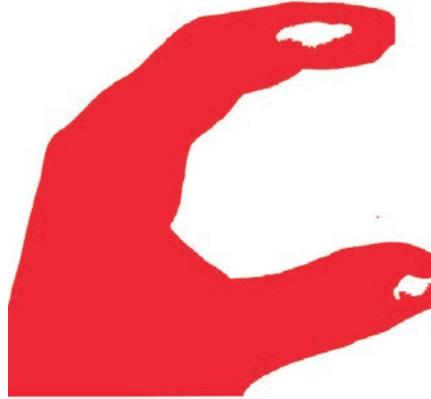


Figura 28 Desenho da fonte *Fingers* de David Carson, apresentada na FUSE 7. Fonte: BRODY, Neville; WOZENCROFT, 2012.



Figura 29 Desenho da fonte *X-Pain* de Chu Uroz, apresentada na FUSE 8. Fonte: BRODY, Neville; WOZENCROFT, 2012.



Zuzana Licko para a *Emigre* de se apropriar de elementos estéticos de uma determinada tecnologia para se inspirar formalmente. Em sua fonte *Blitz* (Figura 30), eles se apropriam da degradação das curvas de uma fonte renderizada como bitmap para produzirem um novo desenho. A fonte original era a tipografia *Geneva* de Susan Kare, que possui um desenho bem neutro, e ao ser processada pelos designers Sulki e Min, a fonte ganha uma outra tônica totalmente oposta à original, com uma personalidade muito mais marcante em termos de desenho.

Outro ponto bem explorado pela tipografia experimental, principalmente no design pós-moderno na década de 90, é a legibilidade; às vezes questionada

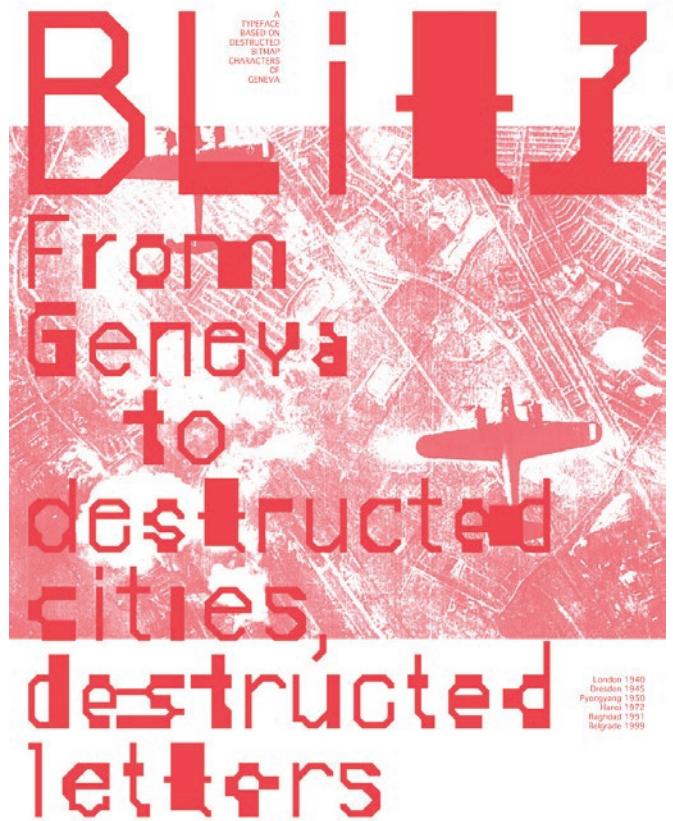


Figura 30 Blitz, uma fonte criada por Sulki Choi e Min Choi a partir de letras bitmaps distorcidas. Fonte: <http://www.sulki-min.com>.

no sentido em que nem sempre algo legível comunica algo e também no sentido de compreender seus limites. O designer Phil Baines em sua fonte You Can Read Me (Figura 31), primeiramente publicada na revista FUSE 1 em 1991 e redesenhada em 1996, investiga quais seriam os mínimos elementos necessários em um caractere para ele continuar sendo identificado. Com esse objetivo, Baines busca os limites formais da legibilidade, chegando em desenhos amplamente sintéticos.

Figura 31 Tipografia You Can Read Me de Phil Baines publicada na primeira edição da revista FUSE. Fonte: www.fontfont.com.

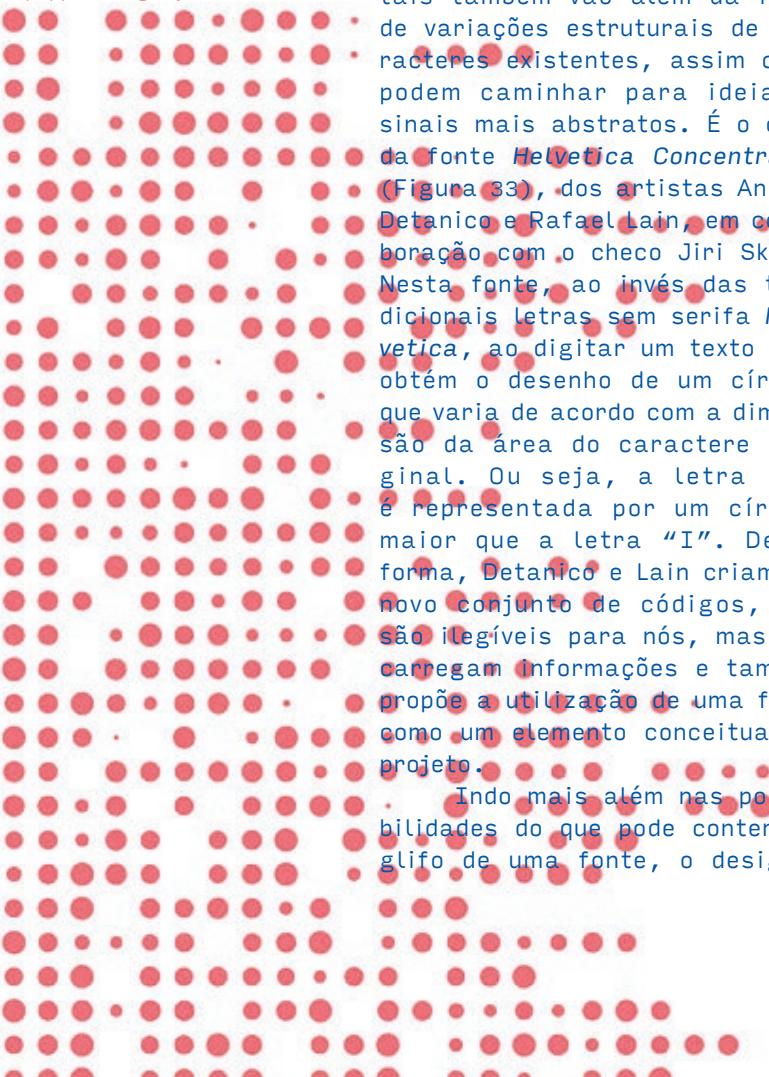


Figura 32 Fonte Niwida de Erik van Blokland, apresentada para FUSE 2. Fonte: BRODY, Neville; WOZENCROFT, 2012.

no sentido em que nem sempre algo legível comunica algo e também no sentido de compreender seus limites. O designer Phil Baines em sua fonte You Can Read Me (Figura 31), primeiramente publicada na revista FUSE 1 em 1991 e redesenhada em 1996, investiga quais seriam os mínimos elementos necessários em um caractere para ele continuar sendo identificado. Com esse objetivo, Baines busca os limites formais da legibilidade, chegando em desenhos amplamente sintéticos.

Na tipografia Niwida (Figura 32), o designer Erik van Blokland utilizou como matriz para seus caracteres uma antiga impressão em fax. As letras originais estão tão distorcidas e deterioradas que é quase impossível reconhecer alguns dos caracteres. Esta tipografia foi apresentada na segunda edição da revista FUSE, com o tema runas, e para Blokland,

Figura 33 Helvetica Concentrated de Angela Detanico e Rafael Lain, em colaboração com o checo Jiri Skála. Fonte: <http://writing-system.tumblr.com>



a fonte compartilha dos mesmos valores que as runas. Percebemos que aquele conjunto de códigos é repleto de significados, porém, mesmo sentindo a presença da informação, não somos capazes de entendê-la.

As tipografias experimentais também vão além da ideia de variações estruturais de caracteres existentes, assim como podem caminhar para ideias e sinais mais abstratos. É o caso da fonte *Helvetica Concentrated* (Figura 33), dos artistas Angela Detanico e Rafael Lain, em colaboração com o checo Jiri Skála. Nesta fonte, ao invés das tradicionais letras sem serifa *Helvetica*, ao digitar um texto você obtém o desenho de um círculo que varia de acordo com a dimensão da área do caractere original. Ou seja, a letra "W" é representada por um círculo maior que a letra "I". Dessa forma, Detanico e Lain criam um novo conjunto de códigos, que são ilegíveis para nós, mas que carregam informações e também propõe a utilização de uma fonte como um elemento conceitual do projeto.

Indo mais além nas possibilidades do que pode conter um glifo de uma fonte, o designer

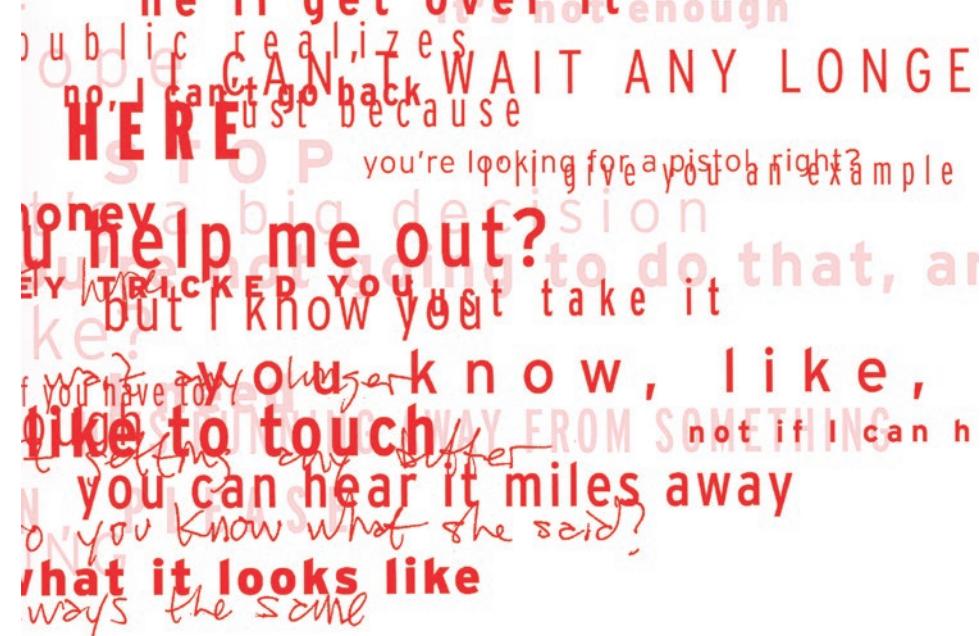


Figura 34 Microphone, de Tobias Frere-Jones publicada na FUSE 15. Fonte: Triggs (2003, pg. 19)

Tobias Frere-Jones criou para a edição 15 da revista FUSE, a tipografia Microphone (Figura 34). Frere-Jones foi para um espaço público aberto, e gravou um áudio com conversas de transeuntes que passavam perto dele, e depois transcreveu todas as frases que ele ouviu. Cada uma das frases ocupava o espaço de um glifo; sendo assim, ao utilizar a fonte, ao invés de obter um caractere convencional era obtido uma frase completa que se sobrepõe às demais frases dos caracteres seguintes. A fonte se torna uma própria metáfora visual da cena onde Frere-Jones gravou o áudio inicial, e também com a própria dinâmica da cidade, onde pessoas e histórias se cruzam formando algo coletivo, porém ainda preservando suas individualidades.

Apresentamos até agora projetos que questionam a legibilidade, a ideia, a informação e a utilização da tipografia como uma ferramenta para criar metáforas. Mas alguns experimentos também exploram a forma como o código da escrita e da leitura funcionam, pensando novas maneiras para esta relação.



Figura 35 Fontes Quantange e Sintetik, respectivamente, do designer Pierre di Sciullo's. Fonte: <http://www.quiresiste.com>.

O designer Pierre di Sciullo's, em seus alfabetos experimentais Quantange e Sintetik (Figura 35) explora a possibilidade de uma representação mais fonética e com entonação na linguagem, a fim de que a escrita e a pronúncia fossem algo mais próximos. Na fonte Quantange, Sciuillo's criou novos sinais que marcam a pronúncia das letras em uma palavra, assimilando-se quase a uma partitura musical. Em outro projeto, Sintetik, desenvolveu um alfabeto para suprimir homófonos⁵, a ideia do projeto era obter uma escrita mais econômica e direta.

Os projetos apresentados experimentam principalmente com as etapas de projeto, explorando conceitos e novas possibilidades para escrita e leitura e também investigam a maneira de desenhar esses sinais. Ou seja, sua fase de produção e confecção acontecem de maneira convencional utilizando processos similares aos apresentados no primeiro capítulo desta monografia. Porém, a etapa de produção é passível de diversas experimentações, ainda mais quando estas envolvem o desenvolvimento de novas tecnologias.

A tecnologia anda bem próximo a da prática experimental, pois é a partir deste tipo de prática que as possibilidades de usufruir destas tecnologias

⁵ "Um homófono é uma palavra que é pronunciada como outra, mas que possuem significado ou ortografia diferentes". WIKIPÉDIA. Homófono: Wikipedia, a encyclopédia livre. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Homófono>>. Acesso em: 30 set. 2015

pain	bin
pin	bin
peint	bin
sein	zin
saint	zin
thym	din
teint	din
tain	din
ver	ver
vert	ver
verre	ver
vain	ver
vers	ver
père	ber
paire	ber
pair	ber
pers	ber
pend	ber
rat	ra
ras	ra
rit	ri
ris	ri
röt	ro
peaux	bo
pot	bo
poire	boir
boire	boir
croit	kroi
croix	kroi
croît	kroi
quoi	koi
coit	koi
couac	koik
quoique	koik

se tornam mais concretas. Uma forma de explorar as tecnologias é imaginar como uma ferramenta existente pode trazer outras funções ou outros resultados estéticos do que aqueles normalmente assimilados para aquela ferramenta.

A fonte Reactor, (Figura 36) de Tobias Frere-Jones, para a FUSE 7, é um bom exemplo inicial de como projetos experimentais podem levantar usos estéticos incomuns para algumas ferramentas. Neste trabalho de Frere-Jones – inspirado pelas pesquisas de Nikolai Tesla, que dizia que uma mesma vibração constante poderia causar o colapso de uma estrutura – temos uma fonte que quanto mais se escreve mais as palavras são corrompidas. Para consolidar essa ideia em uma fonte, Frere-Jones desenvolveu os glifos normalmente, porém colocou alguns ruídos nas áreas externas dos mesmos, sendo assim, ao digitar uma letra começa a interferir na outra. Esse raciocínio explora como é possível imaginar utilizações incomuns para ferramentas preexistentes.

Indo mais a fundo na produção experimental, os designers Just van Rossum e Erik van Blokland desenvolveram a fonte Beowolf (Figura 37). De acordo com artigo publicado por eles na revista *Emigre* 18 e posteriormente no site dos autores, duas questões foram motivadoras do projeto: a primeira era, para

Figura 36 Fonte Reactor desenvolvida por Tobias Frere-Jones para a FUSE 7. Fonte: <http://www.fontbureau.com>.



Better?
y Better?

Rossum e Blokland, visto a contínua melhora nas tecnologias de impressão, com imagens cada vez mais precisas e tons mais limpos, a busca pela reprodução perfeita como um objetivo comum, porém isso não fazia desses materiais ou um bom produto de design ou de comunicação. Outras possibilidades precisavam ser exploradas, como uma reação a esse movimento, por isso idealizaram uma fonte que pode acrescentar uma dinâmica maior a cada impressão produzida. A segunda questão era que inicialmente os tipos de madeira eram feitos manualmente um a um, então não existiam pares exatamente iguais. Com o desenvolvimento das tecnologias de produção de tipos de metal a partir de moldes, essas letras se tornam cada vez mais precisamente iguais. A lógica de moldes foi importada para o desenvolvimento de tipos digitais e poucos pensam nessa tecnologia através de suas particularidades.

O resultado desses questionamentos foi a tipografia *Beowolf*, onde Rossum e Blokland, ao dominarem as tecnologias de fonte PostScript produziram um código onde a cada vez que a impressora solicitava o desenho de um glifo, uma distorção aleatória acontecia no desenho. A família tipográfica *Beowolf* era composta por três fontes, cada uma com intensidade de distorção diferente.

Nesse projeto, Rossum e Blokland demonstraram as possibilidades oriundas do domínio de uma tecnologia e também reforçaram uma essência pouco percebida pelos designers de que os tipos digitais são um conjunto de dados e códigos, e que esses dois elementos podem ser manipulados.

Figura 37 Fonte *Beowolf* desenvolvida por Just van Rossum e Erik van Blokland.
Fonte: www.fontfont.com.



Figura 38 TypeSnap é uma tipografia dinâmica desenvolvida por Masato Nakada.

Fonte: www.typesnap.us.

O designer Masato Nakada, pensando em economia de tempo ao ler textos, desenvolveu uma tipografia experimental que pode agilizar o tempo de leitura de uma mensagem. Para Nakada, vivemos em um mundo onde recebemos muitas informações, e elas precisam ser processadas cada vez mais rápido, por isso em seu projeto TypeSnap (Figura 38), criou um sistema que exibe apenas metade de um caractere e essa metade fica alternando entre desenhos diferentes de letra. Ao dividir o desenho dos caracteres ao meio Nakada faz uma analogia ao uso de abreviações e emojis⁶ que reduzem sentidos maiores em sinais mais compactos. A movimentação funciona para deixar as letras mais instigantes e também mais próxima do universo dinâmico da tecnologia. A implementação do projeto TypeSnap além de analisar a nossa forma de leitura, também se aprofunda na questão de tecnologia, ao desenvolver no site do projeto um sistema para que os usuários possam compor suas mensagens com a fonte, já que as possibilidades levantadas de movimentação e alternância dos cararacteres não é uma tecnologia comum suportada por editores ou visualizadores de texto.

A criação dinâmica e interativa de tipos digitais também foi algo impulsionado pela prática experimental e pela tecnologia. Com a maior facilidade para se escrever códigos e desenvolver aparelhos eletrônicos com tecnologias como *Processing* (linguagem de programação desenvolvida com foco em projetos de

⁶ São pictogramas e ideogramas utilizados para representar expressões e sensações. WIKIPEDIA. Emoji. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Emoji>. Acesso em: 29 set. 2015.

design) e Arduino (placas de circuito integrada que facilitam a interação com motores, sensores e outros equipamentos) os designers se aproximam cada vez mais da possibilidade de desenvolverem suas próprias ferramentas ou projetos que envolvam o usuário de uma maneira menos estática.

Um movimento nesse sentido são os projetos *Kyuha Shim*, que exploraram as possibilidades existente na relação programação, design e tipografia. Essa maneira de trabalhar pode ser vista em seu site *Code & Type* (Figura 39), onde ele posta uma série de estudos de manipulação de estruturas tipográficas a partir de códigos.

Na tipografia *Perfoma* (Figura 40), Shim explora as possibilidades de uma fonte que é modificada em tempo real, onde os desenhos dos caracteres são modificados de acordo com a maneira que o usuário digita o texto em um teclado. Se utilizando de uma estrutura modular, a largura dos caracteres é expandida conforme o tempo que a tecla é pressionada e a espessura do traço de acordo com a intensidade da pressão sobre a tecla. Para Shim, essa forma de produzir o texto traz algumas características pessoais para o texto, já que uma pessoa irá digitar com um tempo de pausa e pressão diferente de outra. Pensando também na possibilidade oriunda da estrutura desenvolvida, são realizadas algumas variações estilísticas em relação ao desenho dos caracteres.

Com a ideia de transmitir uma aproximação mais pessoal em mensagens feitas através de computadores, o designer Nahornyy Nicolas desenvolveu o projeto *LazyPen*. Segundo Nicolas, a tecnologia tende a uniformizar a comunicação escrita, através de uma tipografia padrão, fazendo com as pessoas percam um pouco de liberdade e expressão nessa forma de comunicação, porém ele também afirma que o computador possui amplas possibilidades de receber e transmitir infor-



Figura 39 Alguns experimentos tipográficos do designer Kyuha Shim.
Fonte: www.code-type.com.

HOW ARE YOU TODAY?
HOW ARE YOU TODAY?

HOW ARE YOU TODAY?
HOW ARE YOU TODAY?
HOW ARE YOU TODAY?
HOW ARE YOU TODAY?
HOW ARE YOU TODAY?
HOW ARE YOU TODAY?

Figura 40 *Perfoma*, é uma tipografia dinâmica desenvolvida por Kyuha Shim.
Fonte: www.open-output.org/.

mações, e que essas possibilidades poderiam trazer esse aspecto mais pessoal a para escrita digital. Para isso, ele desenvolveu em seu projeto tanto um programa que manipula tipografia, quanto um aparato físico que recolhe informações de pressão e posicionamento das mãos do usuário (Figura 41).

Conforme o usuário digita o texto no teclado, a parte física do projeto envia os dados de pressão e posicionamento da mão do usuário para o programa que manipula o desenho das letras de acordo com a informação. Além disso, o usuário também pode desenhar suas próprias letras em um software também desenvolvido por Nicolas, para depois utilizá-las para escrever (Figura 42).

Um outro ponto a ser explorado também é a utilização de sensores físicos para criar os desenhos das letras. Nos projetos *Ballet Font* e *Body Type* o corpo é a ferramenta para desenhar os caracteres da tipografia. Em *Ballet Font* (Figura 43), dos estúdios Weiden + Kennedy's WK12 e Fashionbuddha e da companhia de balé Oregon Ballet Theatre, criaram a partir de uma câmera sensível a raios infravermelho e LEDs⁷ infravermelho um sistema de rastreamento de movimento. Dois bailarinos com alguns LEDs colados em partes específicas dos seus corpos, realizam alguns passos que desenham as letras da tipografia. Esses movimentos são capturados e transferidos para um programa vetorial que depois é transferido manualmente para um programa de criação de fontes.

No projeto *Body Type* (Figura 44), o designer Mauricio Giraldo utiliza duas maneiras de desenhar tipos digitais utilizando



Figura 41 Dispositivo e software desenvolvidos para o projeto *Lazy Pen* de Nahornjy Nicolas. Fonte: <http://www.nahornjy.com>.



Figura 42 Do lado esquerdo, um exemplo de como fica uma escrita feita no programa e à direita, uma captura do construtor de letras do projeto *Lazy Pen*. Fonte: <http://www.nahornjy.com>.



Figura 43 *Ballet Font* desenvolvida pelos estúdios Weiden + Kennedy's WK12 e Fashionbuddha em conjunto com companhia de balé Oregon Ballet Theatre. Fonte: <http://www.creativeapplications.net>.

⁷ LED (Light Emitting Diode) é um diodo, um componente eletrônico que emite luz. WIKIPEDIA. Diodo emissor de luz: Wikipedia, a enciclopédia livre. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Diodo_emissor_de_luz>. Acesso em: 29 set. 2015.

o corpo. A primeira maneira é através de um sensor de movimentos que permite ao usuário realizar movimentos com as mãos e desenhar as letras no “ar”. O programa desenvolvido por Giraldo, solicita ao usuário o desenho de uma letra em um determinado tempo, quando termina uma letra, outra é solicitada até o usuário ter desenhado todas elas. Os movimentos capturados, são posteriormente transformado em um arquivo de fonte automaticamente através do programa. Na segunda maneira de desenhar, o usuário utiliza o próprio corpo para compor as letras, e o restante do processo acontece de maneira similar. O programa ainda oferece a partir de um aplicativo de celular o controle em tempo real da espessura dos traços realizados e também se as formas serão preenchidas ou apenas contornos.

Ainda trabalhando a ideia de utilizar o corpo para produzir uma tipografia, o projeto *Typeface* (Figura 45), da designer Mary Huang, trabalha com

Figura 44 Funcionamento do projeto *Body Type* de Mauricio Giraldo. As imagens de cima demonstram o desenho de um caractere utilizando gestos com a mão e as imagens de baixo mostram o desenho de caracteres usando o corpo inteiro e controlando os efeitos apartir de um aplicativo para celular. Fonte: www.mauriciogiraldo.com.

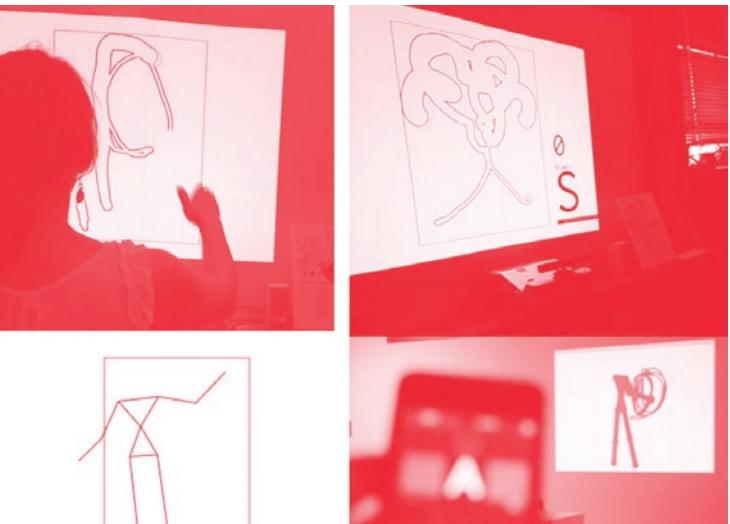


Figura 45 Tipografia *Typeface* da designer Mary Huang. Fonte: www.creativeapplications.net.



reconhecimento facial para controlar uma estrutura pré-desenhada. O projeto de Huang trabalha com a metáfora de produzir fontes-retratos.

Outro projeto que também se utiliza do rosto como um elemento de entrada de dados para modificação de uma tipografia é o projeto *Helvetica Face* (Figura 46), do designer Naoki Nishimura. Ele criou um site, onde as pessoas podem, a partir da webcam de seus computadores, enviar uma foto do seu rosto que irá modificar a partir da aplicação de um padrão de linhas um desenho da fonte Helvetica. Ao contrário dos projetos apresentados anteriormente, que são criações individuais, no projeto de Nishimura, além da fonte obtida ser uma criação coletiva, pois permite a vários usuários intervirem no desenho de um caractere e é também uma fonte que está em permanente modificação, já que em qualquer momento algo pode atualizar o desenho de algum caractere.

Em umas das entrevistas realizadas no capítulo desta monografia, o estúdio de design Pianofuzz, comenta que projetos experimentais podem assumir uma posição política no sentido de questionar valores no mercado de design e também na sociedade. Um exemplo claro disso são os projetos *ZXX*, *Censura* e *Seen*, que usam da tipografia para discutir questões de privacidade e liberdade de expressão.

A família tipográfica ZXX (Figura 47) foi desenvolvida pelo designer Sang Mun para evitar a leitura de correspondência através de sistemas digitais de identificação de caracteres, como uma forma de se proteger de ações de invasão de privacidade vindas de instituições governamentais ou corporações. A família é composta por 6 fontes, sendo duas totalmente legíveis por humanos quanto por máquinas e mais 4 variações que são ilegíveis por sistemas digitais. Estas se utilizam de ruídos, troca de caracteres e outros artifícios para confundir a identificação do caractere por sistemas digitais.

O designer Crystian Cruz apresentou no *Diátipo 2013* – uma conferência sobre tipografia – um projeto ainda em andamento chamado *Censura*. Neste trabalho, Cruz quis chamar atenção para a questão da censura, que existiu no Brasil nos períodos da ditadura

Figura 46 Projeto Helvetica Face do designer Naoki Nishimura.
Fonte: www.creativeapplications.net.



Figura 47 Família tipográfica ZXX do designer Sang Mun.
Fonte: www.z-x-x.org.

Good
Morning, Mister
Orwell

LET THE
EYES OF
VIGILANCE
NEVER BE
CLOSED

militar e também para a censura que existem ainda nos dias hoje, citando em suas palestra o exemplo do SOPA que visava a censura de alguns sites na internet que poderiam estar infringindo alguma lei de direito autoral. Para isso, Cruz estabeleceu o objetivo principal exposto em sua palestra de criar “uma plataforma que se auto-censura automaticamente, baseado num banco de palavras e frases resgatadas da época da ditadura.” e também o desenvolvimento de uma plataforma digital para divulgação das histórias por traz das palavras censuradas.

A auto-censura da fonte desenvolvida por Cruz funcionaria de duas maneiras: impedindo a escrita de palavras censuradas ou então substituindo por uma outra palavra. Esta fonte seria desenvolvida exclusivamente para utilização em meios digitais, para que ela tenha um alcance maior de pessoas, e trabalharia mais com o resgate da história do período em que a censura acontecia mais expressivamente e abertamen-

SAVE THE
INTERNET
STOP
XISPA
HAVE THESE
INTVRNET
STOP
CPADA

GOOW
Mainking,
Nister
Orwelk
WAAK DOOG
CENSORED
REMOVED
RESERVED
EXCLUDED

"Seen"
is a typeface that is concerned with ~~privacy~~ and the
~~interception of our~~ by the ~~NSA~~. It
automatically strikes through "~~speak words~~" as they are
written. Try typing anywhere on this website or drag the link
to your bookmark bar and change any website to "Seen".

Figura 48 Tipografia "Seen" do designer Emil Kazole. Fonte: www.projectseen.com.

te no Brasil. Seria também desenvolvida uma versão para uso pessoal e em impressos financiada coletivamente, onde cada um dos apoiadores do projeto poderiam escolher uma palavra para censurar. Esta fonte seria uma distribuição fechada entre os apoiadores do projeto, e teria o objetivo de explorar a censura com uma abordagem mais contemporânea.

Com ideia muito similar ao projeto Censura de Crysthian Cruz, o projeto "Seen", de Emil Kazole (Figura 48), também trabalha com a ideia de uma fonte que se auto-censura a partir de um banco dados. Também sobre a ótica explorada pelo projeto ZXX de estarmos em constante vigilância de corporações e instituições governamentais, onde a fonte automaticamente censura qualquer palavra que está sob observação da Agência de Segurança Nacional (NSA, sigla em inglês) dos Estados Unidos. O conceito por trás do projeto é fazer os usuários notarem o quanto estão sendo observados através da escrita: quanto mais palavras digitadas estiverem presentes na lista da NSA, maior a possibilidade de seu conteúdo estar sendo rastreado.

No campo da distribuição de tipos digitais, o registro de materiais é escasso; quando colocado isso através de um prática experimental são poucos os projetos que exploram essa etapa do design de tipo. Alguns dos projetos expostos aqui como o *Helvetica Face, Body*

Type e *Typeface*, de certa forma propõem uma distribuição mais experimental ao oferecer ao usuário a possibilidade de produzir e obter a fonte praticamente no mesmo momento, porém não trazem questionamento sobre novas possibilidades de distribuição.

Um projeto que se encaixa neste contexto de pensar as formas de distribuição de tipos digitais e que pode ser observado sobre a ótica do experimental, já que é um projeto ainda em fase de estudos, é o trabalho dos designers Ana Carvalho e Ricardo Lafuente no projeto *Foundry-in-a-box*, onde é proposto um novo sistema para publicação e distribuição de fontes de forma mais automatizada. Segundo Lafuente e Carvalho, (2015, pg.18) o movimento de distribuição de fontes abertas aumentou bastante nos últimos anos, com a criação de algumas fundidoras de tipos digitais livres como a *The League of Movable Type*, a *OSP Foundry* e o repositório do *Google Fonts*, porém não existem grandes movimentações fora desses pontos de distribuição já criados. Lafuente e Carvalho, apontam que a causa disso é a dificuldade por trás da publicação e distribuição de uma fonte, que é uma etapa do processo de design de tipos pouco documentada.

O projeto *Foundry-in-a-box* teria então o objetivo de propor um caminho para publicação e distribuição de fontes, através de ferramentas de validação, edição e publicação, e também a possibilidade de gerar automaticamente um site para distribuição das fontes. Este site estaria totalmente integrado ao sistema de publicação, sempre sincronizando o site com a última versão produzida da fonte e possibilitaria também a criação de fundidoras coletivas que compartilham os mesmos projetos. Sendo assim Carvalho e Lafuente experimentam com a possibilidade de expandir a distribuição e o acesso às tipografias livres e também incentivam o trabalho coletivo.

Buscamos com esses exemplos encontrar possibilidades de práticas experimentais em todo o processo de elaborar um tipo digital. Analisada esta série de trabalhos, é possível notar que a produção experimental é importante tanto como um exercício de auto-conhecimento e expressão realizado em explorações geralmente mais formais, mas também como uma forma de pensar em como fazemos e em como podemos produzir tipos digitais. Com um pensamento questionador e crítico, também é possível tirar o designer da posição de apenas responder às demandas de mercado e colocá-lo como articulador dessas demandas e agente político em uma sociedade.

4 PROJETO U+2194: UMA EXPERIÊNCIA TIPOGRÁFICA

4.1 TECNOLOGIA E EXPERIMENTAÇÃO

Houve uma pergunta que permeou os caminhos dessa pesquisa: “Como as práticas experimentais contribuem para questionar e compreender valores, produzindo assim novos caminhos dentro da criação de tipos digitais?”. Para compreender com maior clareza tais contribuições, desenvolvemos aqui uma etapa prática desta pesquisa com a criação de uma tipografia que experimentalmente as diversas etapas da produção de um tipo digital e que seja o cerne de todo o projeto desenvolvido.

Um dos pontos motivadores desse projeto é a possibilidade de lidar com a relação entre tecnologia e experimentação. A prática experimental está correlacionada à tecnologia, tendo em vista o seu intuito de explorar novas possibilidades para uma ferramenta. E essa relação não se aplica apenas às novas tecnologias – como observamos nos trabalhos da designer April Greiman, ao explorar o computador como elemento ativo na linguagem, ou Wolfgang Weingart, ao manipular os fotolitos explorando novas formas de compor com letras –, mas também está relacionada a redescoberta de antigas tecnologias como a impressão tipográfica, que vem sendo colocada de volta em discussão, que pode ser visto na iniciativa do Labo-

ratório de Tipografia do Agreste, na UFPE (Universidade Federal de Pernambuco). Neste local os alunos podem realizar experimentos com impressão em tipografia tanto para buscar novas possibilidades quanto para compreender melhor as relações de composição tipográfica (BUGGY e RODRIGUEZ, 2013) . Podemos ter também a junção das duas ideias com a mistura de tecnologias antigas e novas, como no projeto do estúdio A2, onde eles se utilizam da impressão 3D para produzir tipos móveis que serão utilizados na impressão tipográfica (WATSON, 2014).

Seguindo esta motivação de criar um projeto que tivesse uma relação bem próxima com a tecnologia, decidimos explorar as possibilidades oriundas da programação. Esta escolha projetual está bastante atrelada ao conceito do espaços das ideias e do espaço das ferramentas dos designers de tipo e programadores Erik van Blokland e Just van Rossum. Os dois desenvolveram um diagrama sobre estes conceito (Figura 49), explicado por Blokland em uma apresentação para o Dia Tipo SP 2013. Segundo Blokland, o espaço das ideias é infinito, ou seja, não há um limite para uma ideia; então, como designers, a solução para um projeto pode ser qualquer ideia que tivemos. Já o espaço das ferramentas tem suas áreas bem definidas e delimitadas, pois elas foram projetadas para realizar uma certa possibilidade de ideias. Como a ideia precisa ser materializada, o caminho mais comum é forçá-la a se adequar ao espaço das ferramentas, porém, quanto mais você trabalha com uma ferramenta, mais as possibilidades dela vão se esgotando. Este problema é compartilhado por todos que utilizam esta ferramenta; logo todos encontram o mesmo limite e acabam por executar as mesmas possibilidades de ideias.

A solução apontada por Blokland para esta questão é que não existe nada de errado com as ideias

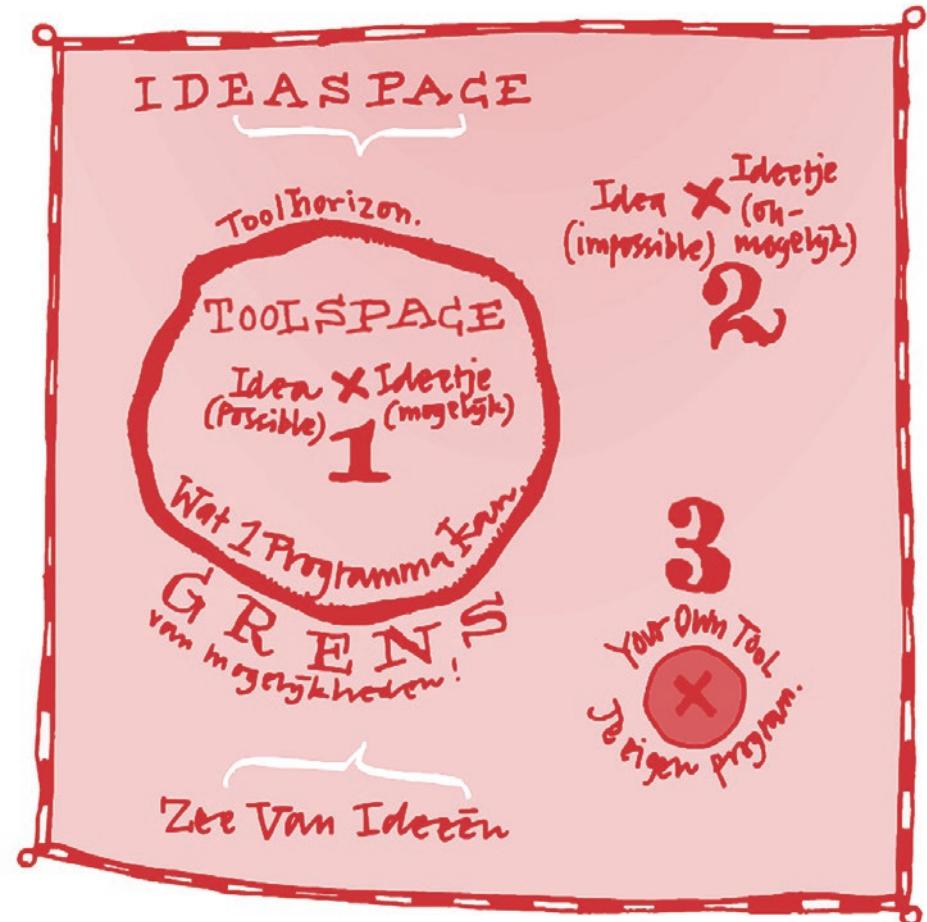


Figura 49 Diagrama do espaço das ideias e das ferramentas desenvolvido por Blokland e Rossum. (<http://letterror.com>)

que surgem fora dos espaços das ferramentas e que os designers deveriam se aproximar da programação para criar suas próprias ferramentas e executar com maior liberdade suas próprias ideias; ressaltando que a ideia não é a de abandonar as ferramentas existentes e sim criar novas que possam expandir este espaço para abranger mais ideias.

O designer de tipos e programador Gustavo Ferreira – em palestra ministrada no Dia Tipo São Paulo 2014,

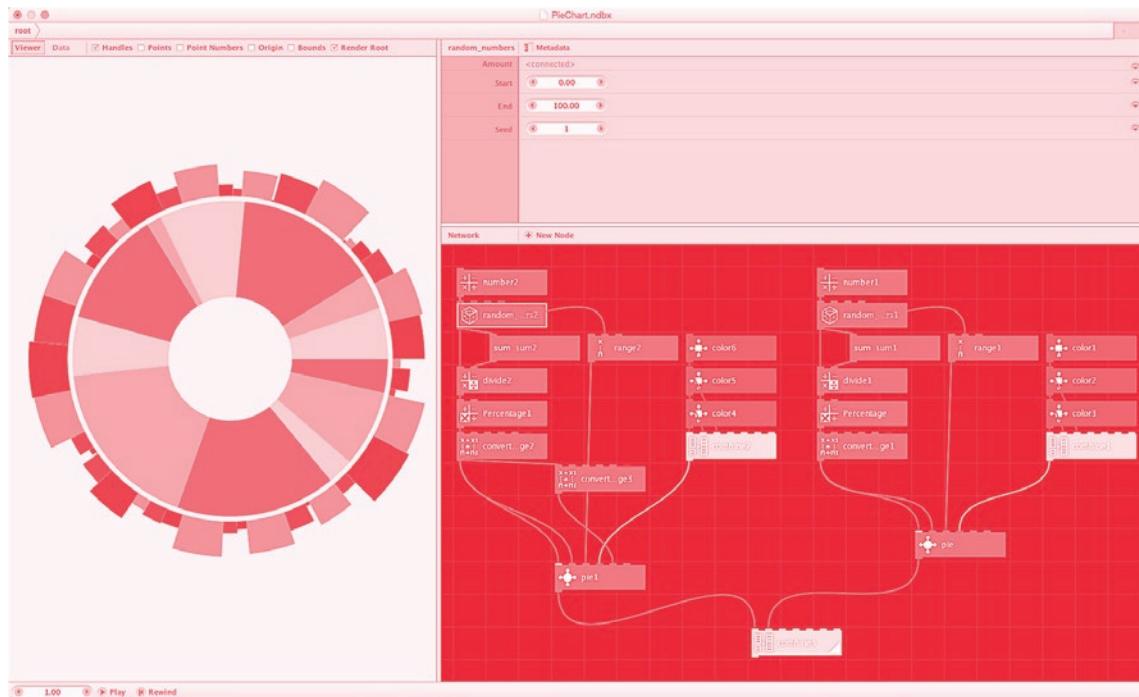
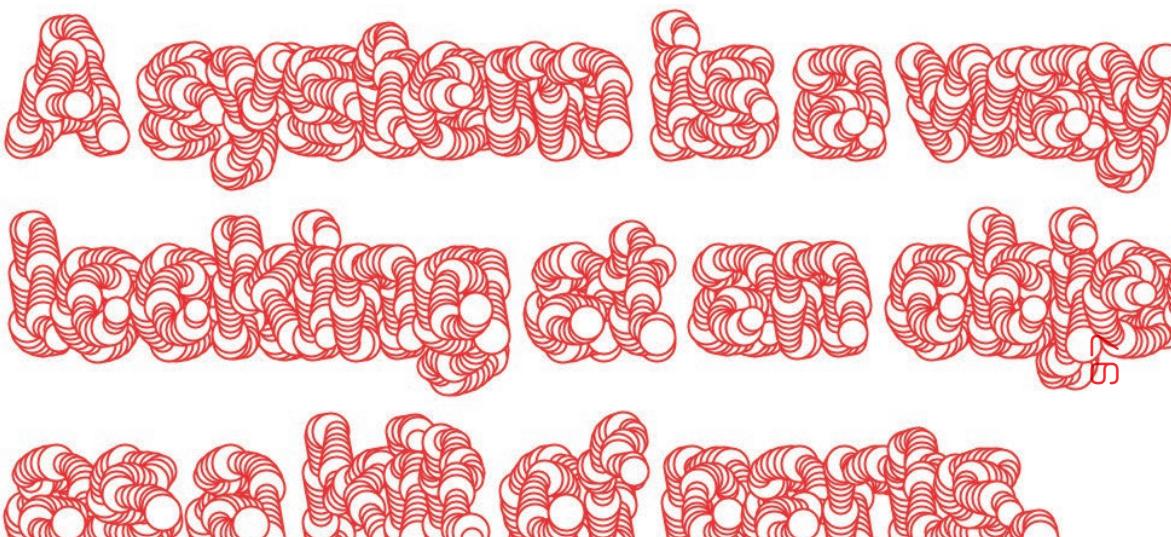


Figura 50 Tela do programa *NodeBox 3*, onde na parte inferior direita é possível ver a rede de nós que resulta no gráfico demonstrado a esquerda.

a partir da questão “Por que programar?” – reforça a ideia exposta por Blokland e Rossum de que a programação funciona como um expansor de possibilidades e aproxima o projeto da produção; já que, quando se trabalha sob esta ótica, as coisas se tornam mais interdependentes e, por fim, permitem mais autonomia e liberdade criativa.

Uma forma de caracterizar a prática experimental é a investigação de um campo ainda não explorado pelos autores. Então, se apropriando disso e do conceito de Blokland e Rossum, temos como caminho a exploração de ferramentas que permitam a criação de gráficos a partir de códigos, para que seja possível o desenvolvimento não somente de uma tipografia, mas de ferramentas que façam. Logo selecionamos, três programas principais: *NodeBox 3*, *Processing* e *Robofont*.

Figura 51 Experimento do designer Kyhua Shim para o site *Code & Type*. (<http://code-type.com>)



Para prototipação rápida de ideias, a principal ferramenta utilizada foi o *NodeBox 3* que, segundo o site dos desenvolvedores, é uma ferramenta para design generativo baseado em nós – que é uma abordagem da programação através de pequenas funções conectadas umas às outras, montando uma estrutura que se assemelha a uma rede de nós – onde cada um deles tem seu conjunto de entradas de dados e saída de dados (Figura 50). A estrutura de nós permite uma prototipação rápida de ideias simples, pois não necessita da criação de códigos e permite um controle mais dinâmico sobre os resultados, diferente dos programas de desenho vetorial comuns. Para não ficar limitado apenas aos nós oferecidos por padrão, o programa permite aos usuários avançados a possibilidade de programar seus próprios nós.

O potencial dessa ferramenta em relação à tipografia é explorado pelo designer Kyhua Shim em seu projeto *Code & Type* (Figura 51), onde ele compartilha em um site diversos experimentos tipográficos realizados com o *NodeBox 3*.

A fim de expandir as possibilidades de interação com a tipografia, utilizamos o *Processing* (Figura 52), que é um programa e uma linguagem de programação voltada as artes visuais. Por ser desenvolvido desde 2001 e com uma comunidade bem ativa, é possível encontrar diversas bibliotecas que auxiliam na manipulação de gráficos vetoriais, interação com sensores, áudio e outras possibilidades além uma documentação bem completa sobre sua utilização.

Para implementar a tipografia desenvolvida para utilização em peças gráficas, utilizamos o programa *Robofont* (Figura 53), que tem como principal característica permitir facilmente que os usuários criem suas próprias ferramentas para desenvolver seus projetos tipográficos. Além disso, o Robofont trabalha com o formato de fonte UFO (*Unified Font Object*), que é um formato de fonte legível por humano. Logo é possível abrir seus arquivos em um editor de texto e interpretar as instruções escritas, o que permite uma fácil manipulação das informações.

É estabelecida aqui uma relação da prática experimental com a tecnologia. A partir das ferramentas citadas, busca-se desconstruir – na perspectiva dos autores deste projeto – o limite atual do espaço das ferramentas através de uma prática experimental investigativa sobre as possibilidades oriundas da relação tipografia e programação.

4.2 CONCEPÇÃO PROJETUAL E IDENTIDADE VISUAL

O projeto, assim como outros projetos de design, tem início na pesquisa sobre o universo da experimentação, tecnologia e das ferramentas a serem exploradas e, a partir disto, são construídas uma série de possibilidades com a livre associação desses assuntos. O objetivo principal estabelecido foi o de criar

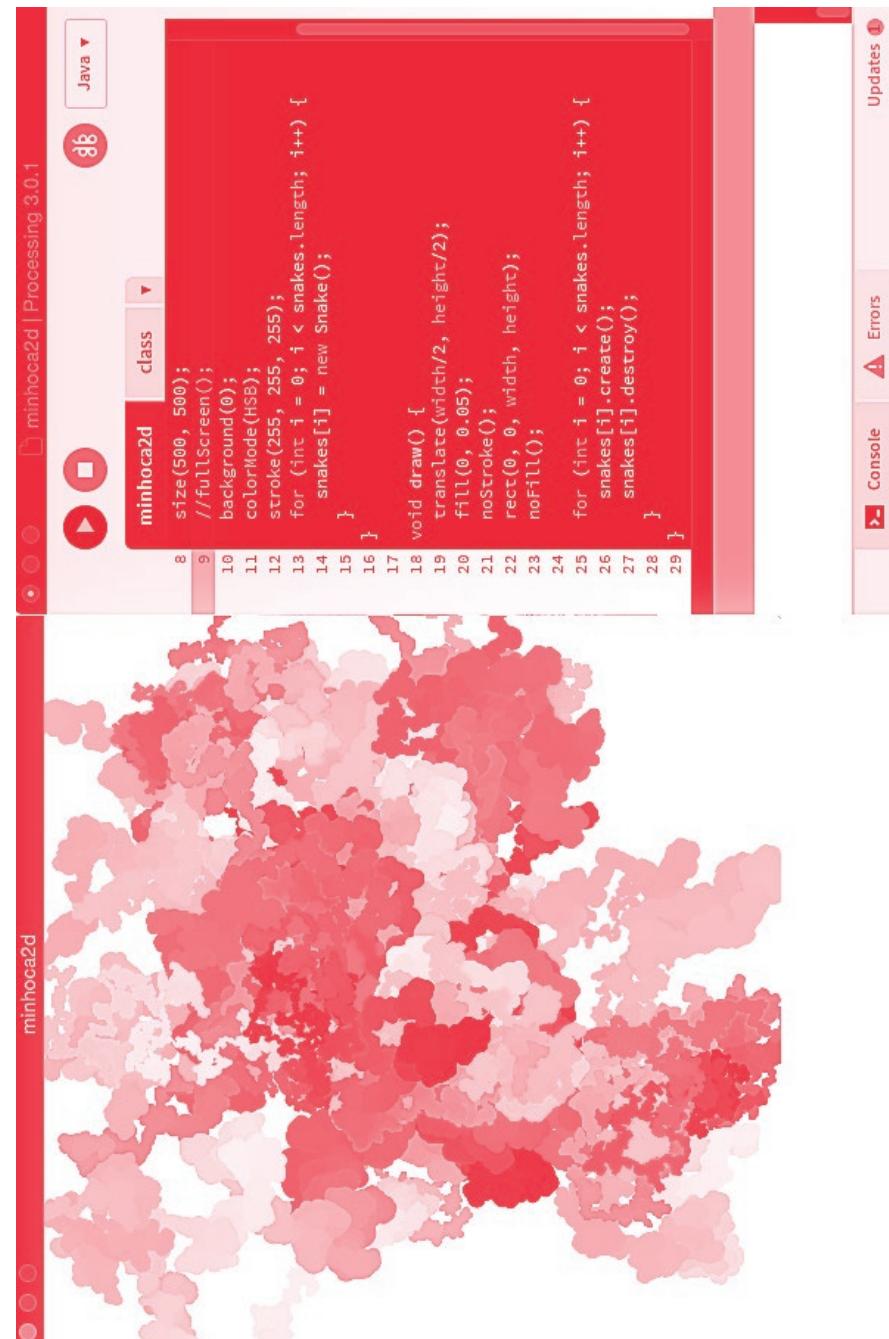
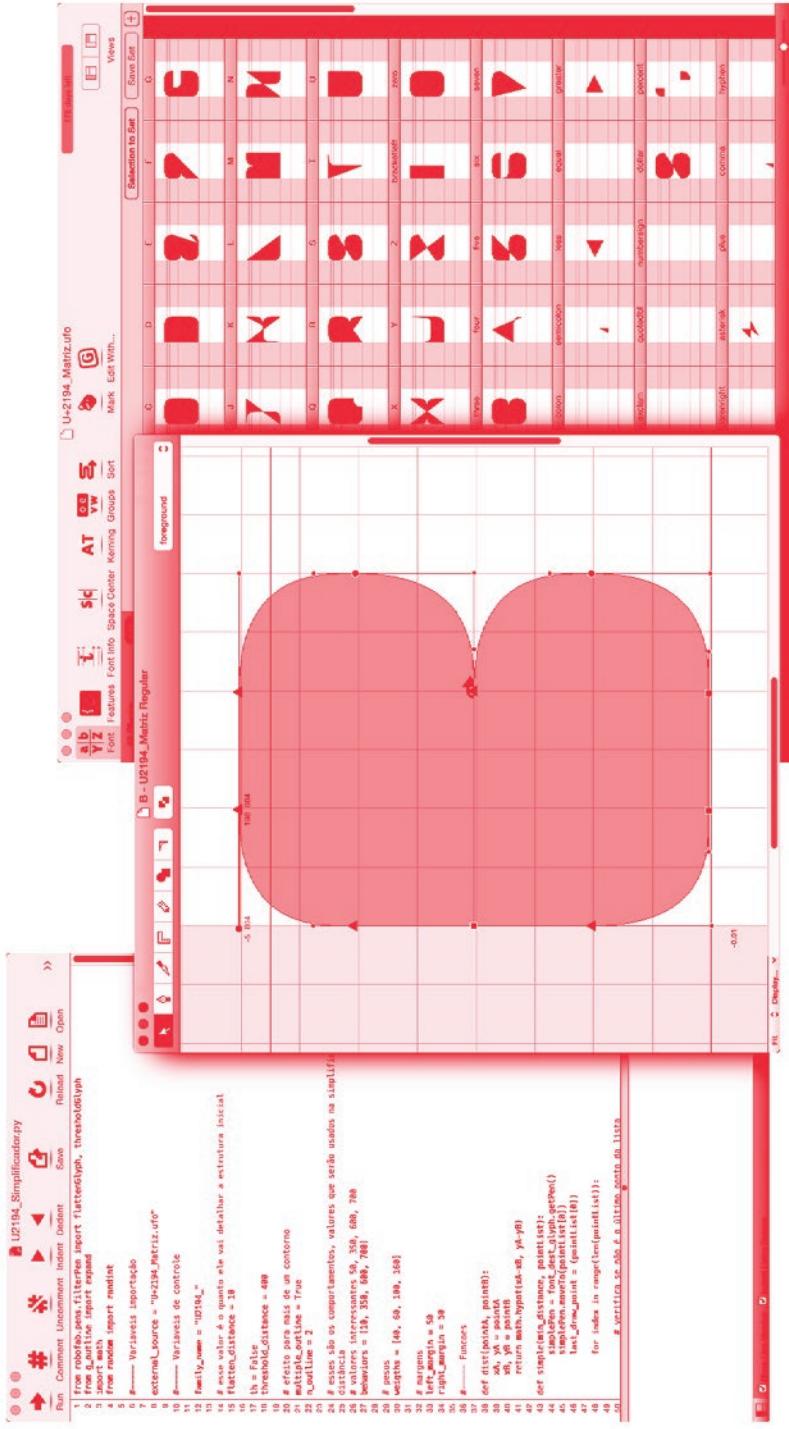


Figura 52 Tela do programa *Processing*, com uma interface bem simples o usuário consegue escrever algumas linhas de código e obter resultados dinâmicos interessantes.

Figura 5.3 No programa Rabafont é otimizado para criação que o usuário programe suas próprias ferramentas e pequenos códigos para automatizar processos ou até mesmo desenhar os glifos.



uma tipografia e o restante do projeto é um desdobramento dessa nova fonte.

Para essa tipografia, propomos como caminho projetual definir qual seria a origem do tipo, como esses tipos seriam gerados e como eles podem ter uma apresentação dinâmica.

Nos primeiros estudos (Figura 54), focamos na construção dos glifos dessa fonte de forma que pudessem ser manipulados através de código e quais relações conceituais poderiam ser criadas nessa abordagem. As ideias do grupo fluíram em um mesmo sentido: de elaborar os glifos a partir de estruturas lineares ou através de uma malha de coordenadas.

A partir dos primeiros estudos, o caminho que se mostrou mais interessante em relação ao desenvolvimento técnico foi o de elaborar uma estrutura inicial baseada em linhas, estabelecendo controles variáveis a essa estrutura. Ou seja, o desenho inicial dos caracteres são desenvolvidos pelo grupo e depois são manipulados através de um código, o que permite um controle inicial sobre a forma, porém, através do código, esse controle é dado ao computador. Este caminho de partir de uma estrutura inicial foi explorado no projeto *Seeds Letters* (Figura 55), da designer Masumi Kobayashi apresentado por Teal Triggs (2003, pg. 47), onde ela plantou algumas sementes desenhando as letras do alfabeto. A forma das letras enquanto sementes plantadas foram criadas por um humano baseado em uma estrutura conhecida e legível. Quando as plantas começam a crescer e forças naturais passam a agir sobre a forma das letras, o controle sobre o desenho não mais pertence a designer e sim a estas forças naturais. Kobayashi ainda propõe que seu experimento questiona a relação do que é uma forma artificial e uma natural, e o que os caracteres realmente significam para nós.

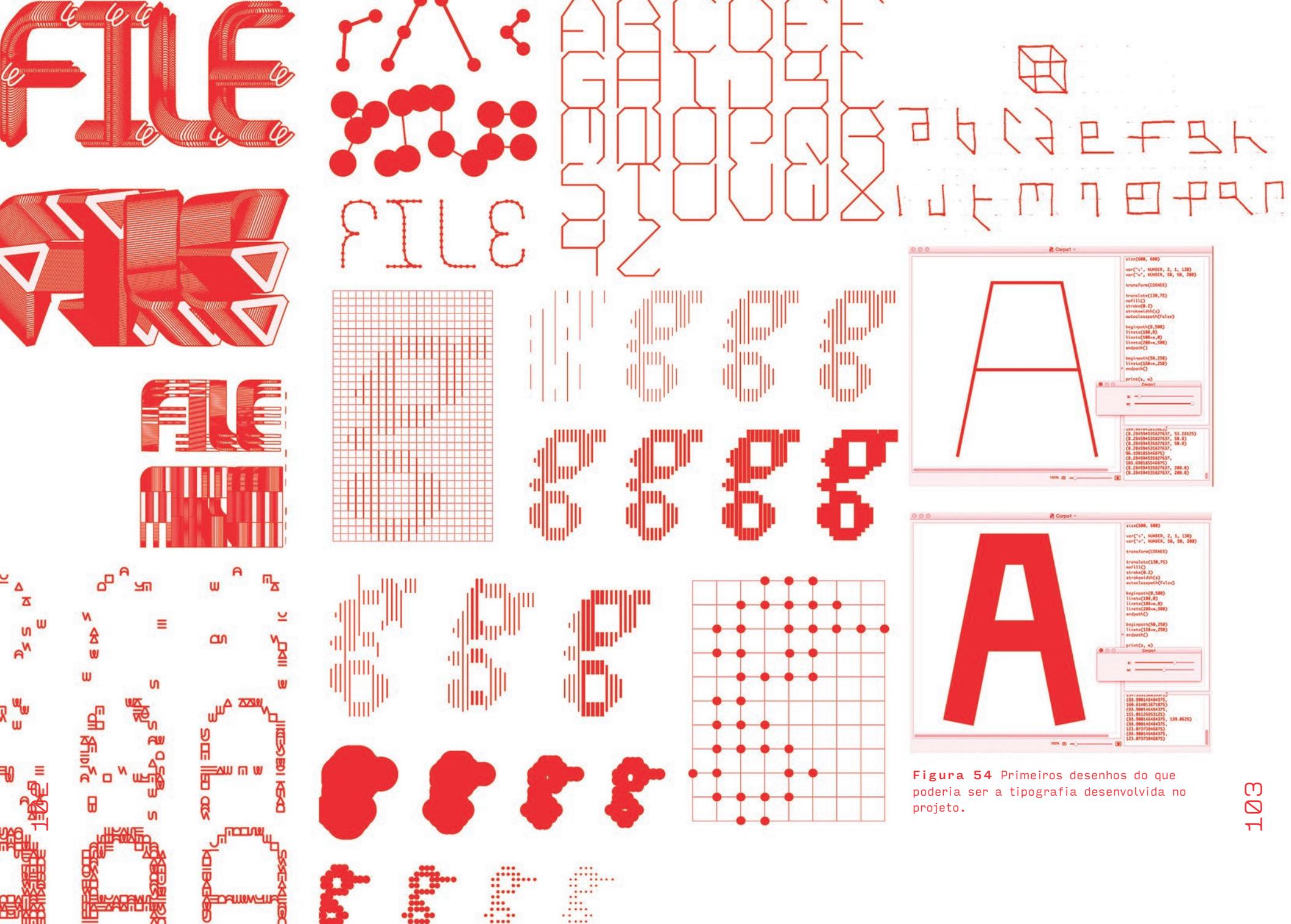


Figura 54 Primeiros desenhos do que poderia ser a tipografia desenvolvida no projeto.

Figura 55 Projeto Seeds Letters de Masumi Kobayashi. (TRIGGS, 2003, pg. 47)

Então, no projeto proposto pelo grupo, ao transpor o controle do desenho dos glifos a um agente externo, no caso deste o computador, fazemos a mesma analogia de Kobayashi de não termos mais o controle sobre o desenho dos mesmos. Esta abordagem aumenta o caráter experimental do projeto, dando espaço para o acaso, já que, mesmo criando um código que seja conhecida a lógica de execução, é difícil prever todas as possibilidades que surgem dele e contamos com parâmetros de valores aleatórios calculados pelo computador, deixando os resultados mais imprevisíveis.

Para criar uma identidade e um ponto de partida para o desenho dos glifos, estabelecemos uma malha de 6 por 8 quadrados onde todos os desenhos foram produzidos. Por essa definição, a tipografia desenvolvida tem um aspecto modular e os glifos compartilham dos mesmos elementos estruturais (Figura 56).

Para determinar como estes desenhos seriam manipulados, foram estabelecidas, a partir de uma abordagem conceitual do grupo sobre o processo de comunicação humana, alguns comportamentos para a fonte que seriam controlados através valores variáveis. Os comportamentos criados foram: variação de complexidade da estrutura, variação de peso, variação de ruído e combinações aleatórias de todos os anteriores. Esses comportamentos podem ser vistos na Figura 57 e terão suas relações conceituais abordadas mais adiante nesta monografia (pagina 110).

A tipografia criada é estruturada então em uma matriz de glifos modulares desenhada pelo grupo e com um conjunto de comportamentos criados e manipulados via programação. O projeto trabalhará com a materialização desta tipografia de maneira estática como uma fonte comum, dinâmica e com possibilidades de interatividade, explorando seus desdobramentos em peças digitais e gráficas.

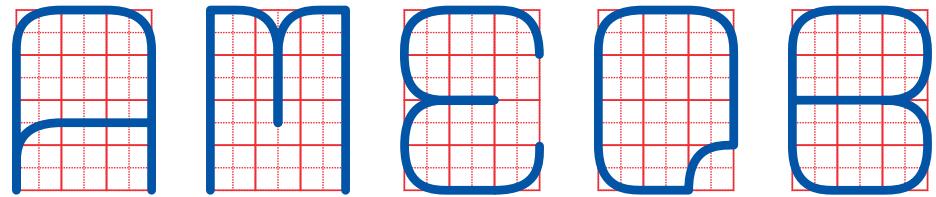


Figura 56 Malha e glifos desenhados para a fonte.

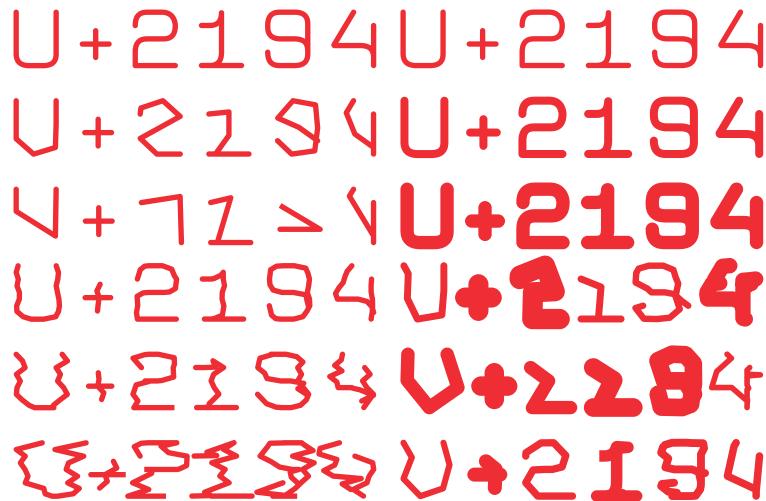
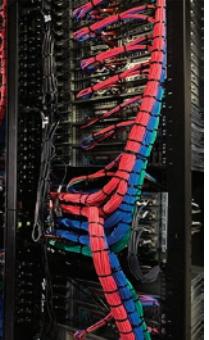


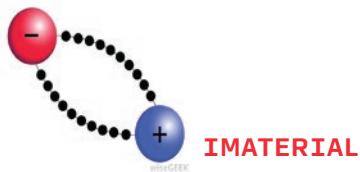
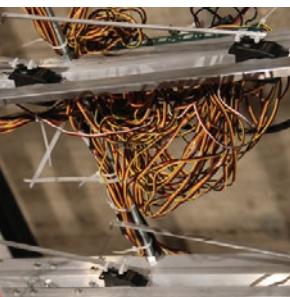
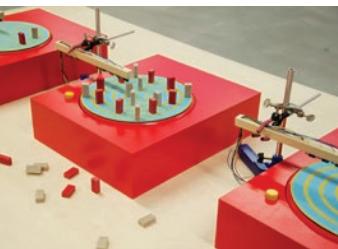
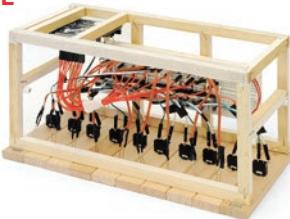
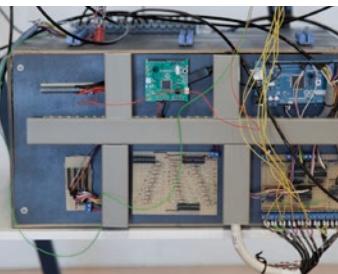
Figura 57 Variações de comportamento da fonte, da esquerda para direita, complexidade, peso, ruído e aleatório.

Foi utilizado, para criar a identidade visual das peças, um painel semântico que é uma ferramenta utilizada para organizar visualmente conceitos abstratos (GUSMÃO, 2012). Este painel foi inspirado pelo universo da arte e tecnologia com um foco em instalações interativas, pois o tema tipografia experimental já é amplamente estudado no capítulo três desta monografia e na etapa de concepção da fonte deste projeto. Sendo assim, preferimos analisar neste painel uma direção adequada o universo onde essa tipografia seria efetivamente aplicada.

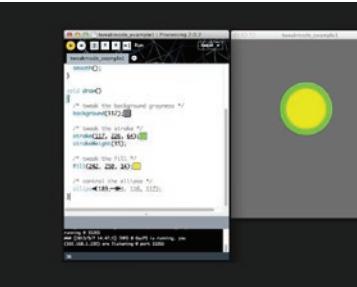
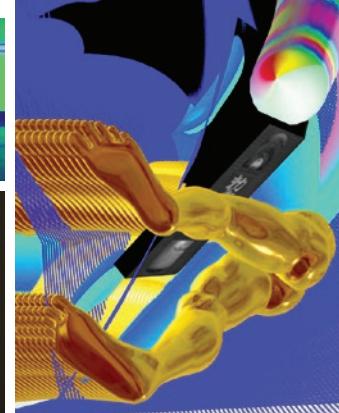
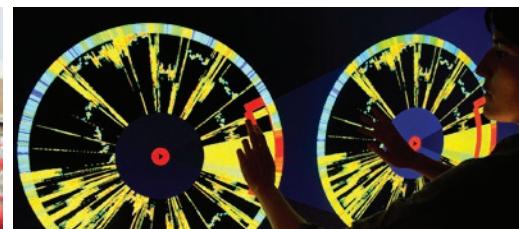
O painel (Figura 58) é dividido em três grupos: material, que explora como são os objetos e estruturas criados ou utilizados por artistas; imaterial, que traz um foco nas interfaces; e interação, que são imagens onde acontecem uma interação entre o usuário e instalação.



MATERIAL



IMATERIAL



Interação



Figura 58 Painel semântico.



Figura 59 Paleta de cores

O vermelho e o azul da paleta do projeto (Figura 59) foram baseados no alto contraste utilizado nas codificações dos fios inseridos na parte material do painel semântico. O azul intenso também faz parte da interface não gráfica de muitos sistemas operacionais antigos, trazendo ao projeto um forte apelo tecnológico.

A tipografia criada para o projeto tem como foco a utilização em textos curtos, como títulos e pequenas citações, e corpo maior. Para compor textos longos e em corpos menores foi escolhida uma tipografia auxiliar. Na parte imaterial do painel foram analisadas algumas interfaces de programação, onde as fontes utilizadas foram o ponto de partida para a escolha da tipografia *Input*. Desenvolvida pela fundidora de tipos digitais The Font Bureau, esta é uma família produzida especialmente para a escrita de códigos, porém apresenta boa legibilidade em textos comuns. O desenho de seus caracteres possui um bom balanceamento dos espaços internos e externos, e diversas variantes como monoespaçada, sem serifa e serifada. Além da utilização em tela, ela também desempenha boa legibilidade em impressos, portanto poderá ser amplamente utilizada, independente do meio de veiculação.

A linguagem visual do projeto se sustentá principalmente em cima da utilização ampla de sua fonte, seja ela como um meio para transmitir a informação ou para gerar grafismos através da utilização de sobreposições de suas variantes.

O nome do projeto surge da reflexão sobre o universo do mesmo, que envolve tipografia e código. A fonte criada está lidando

sempre com a variação entre os extremos dos parâmetros estabelecidos, ou seja, a sua estrutura varia da simplicidade para a complexidade, e seu peso do mais leve ao mais pesado. Esses extremos indicam sempre sentidos opostos, mas são sempre interdependentes: não existe o vazio sem o cheio, o claro sem o escuro, entre outras relações. Esse conceito pode ser encontrado no glifo U+2194 – Left Right Arrow (Seta esquerda direita), do sistema de codificação sinal, Unicode. Como o próprio nome diz, o glifo é a representação de uma seta que aponta para esquerda e para a direita (Figura 60); logo transmite uma ideia de extremos opostos, pois apontam para sentidos opostos, mas fazem parte da mesma estrutura através da conexão central. Por essa representação simbólica da fonte desenvolvida, e por ser um elemento do universo da tipografia, escolhemos a codificação deste glifo, U+2194, para nomear o projeto. A preferência pela utilização da codificação faz uma ponte com o universo da tecnologia, pois estamos utilizando o mesmo nome que o computador utiliza para reconhecer esse glifo e não seu nome escrito para humanos.

A identidade visual do projeto U+2194 então é pautada basicamente na utilização de uma paleta simples e de alto contraste e na aplicação constante da própria tipografia desenvolvida no projeto – que por si só, já apresenta características de desenho bem particulares.



Figura 60 Glifo U+2194

4.3 DESDOBRAMENTOS: INSTALAÇÃO, SITE E CATÁLOGO

Com a tipografia e a identidade visual do projeto definidas foram desenvolvidas as peças do projeto, que são: a instalação interativa e o site, que exploram as possibilidades da versão dinâmica da fonte, e um catálogo sobre as versões estáticas da fonte.

É na instalação interativa que surge a origem dos comportamentos da tipografia desenvolvida. A principal referência para a esta parte do projeto é o trabalho *BioMorphic Typography* (Figura 61), da designer Diane Gromala, onde ela cria relações físicas entre tipografia e usuário a partir de sensores biológicos, como por exemplo uma fonte que reage de acordo com a intensidade da atividade do cérebro ou então a partir da quantidade de suor produzida pelos dedos ao digitar um texto.

Assim como Gromala, um dos objetivos da instalação – que é produzida em *Processing* e composta de um projetor, câmera e microfone e tem sua organização conforme ilustrado na Figura 62 – é criar a relação de interação do mundo físico e tipografia através de sensores. Tendo em mente que um dos objetivos da tipografia é transmitir uma mensagem, pensamos como seria uma instalação que tivesse uma relação de dependência com os visitantes para comunicar algo; ou seja, o visitante não apenas um papel contemplativo, mas também ativo no processo da instalação. Os comportamentos agregam uma reação da tipografia ao usuário, o que cria uma abordagem poética da relação entre o emissor e o receptor do processo de comunicação, onde cada comportamento da tipografia simula uma idéia de algo humano, tornando-a assim viva.

Quando o visitante entra na sala da instalação (Figura 63), a tipografia que compõe as frases

projetadas nas paredes do espaço está com sua complexidade e peso em valores baixos, tornando sua estrutura tão simplificada que se resume apenas a alguns conjuntos de traços finos que são praticamente ilegíveis. A partir do momento que o visitante adentra a instalação e se aproxima das letras projetadas, com o auxílio de uma câmera que registra o espaço, a fonte se mostra receptiva a um processo de comunicação e aumenta a sua complexidade e peso se tornando legível (Figura 64). Esta é a primeira analogia feita a um processo de comunicação: para se comunicar com alguém ou receber qualquer tipo de comunicação é preciso estar aberto a esse processo e se aproximar do emissor.

A segunda analogia a um processo de comunicação, acontece no caso de muitas pessoas adentrarem na sala, onde a fonte aumenta seu peso a valores bem altos, dificultando assim a leitura, como se ela estivesse ansiosa e nervosa com a presença de tantos observadores (Figura 65).

E a terceira é a reação a fala, pois a fonte, além de estar observando os visitantes através da

Figura 61 BioMorphic Type da designer Diane Gromala.
(TRIGGS, 2003, p. 53)

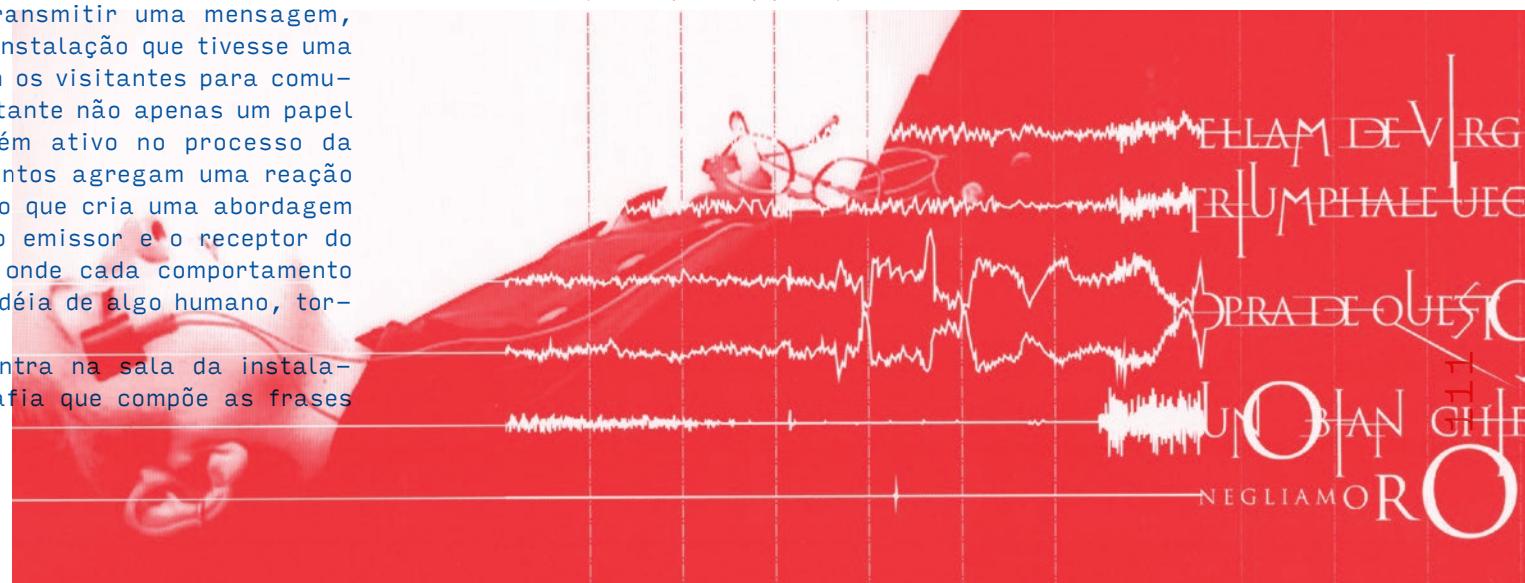




Figura 63 Projeção quando o visitante entra na sala da instalação, a fonte ainda em baixa complexidade.

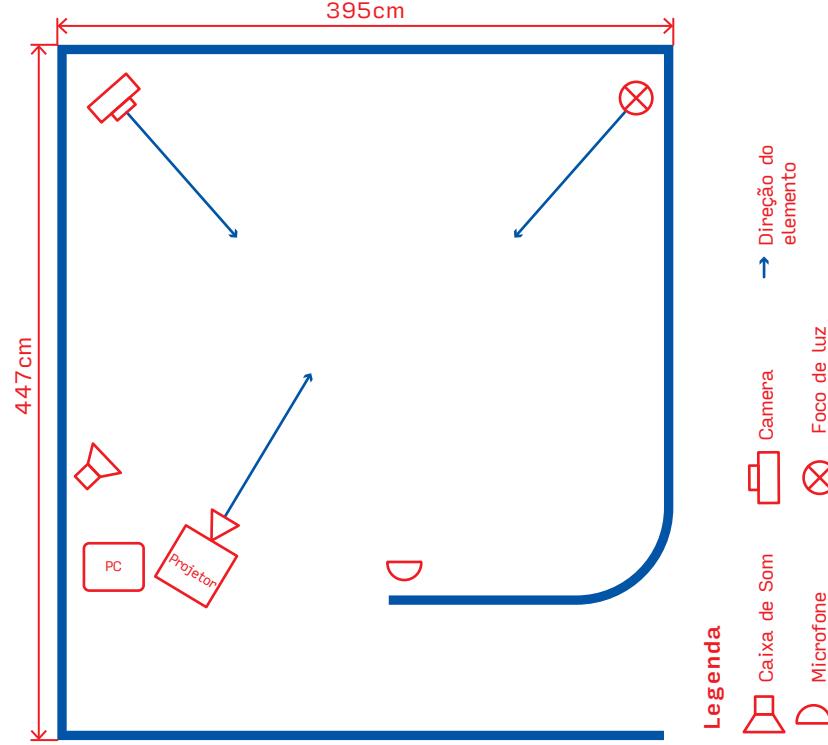


Figura 62 Planta da Instalação, indicando disposição ideal do projetor, camera, microfone e luz auxiliar

camera, está ouvindo os sons ambientes através de um microfone. Esses sons captados são representados através do ruído na estrutura da fonte: ao falar algo ou produzir algum barulho, a intensidade do ruído é nos caracteres será proporcional ao som produzido (Figura 66). Caso os sons se tornem muito altos, como por exemplo um grito ou um bater de palmas bem forte, a fonte aumenta seu ruído ao ponto de se tornar totalmente ilegível e troca a frase que estava composta por outra.

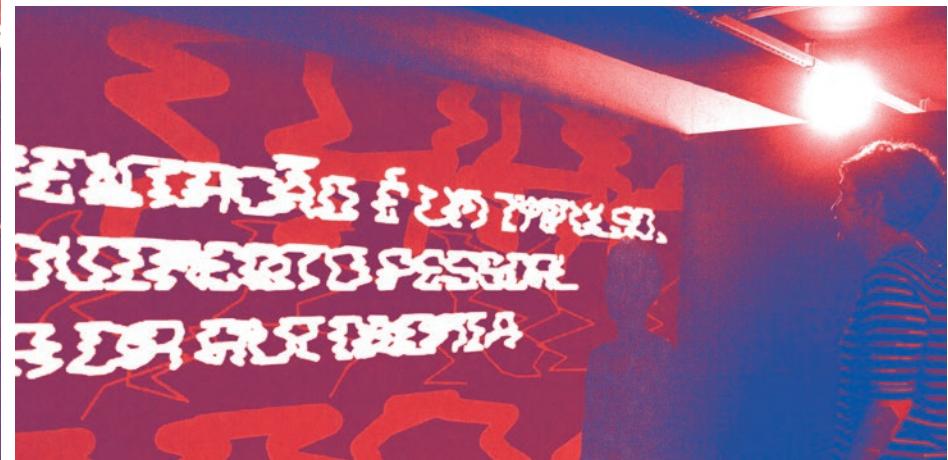


Figura 64 Ao adentrar mais a sala, a fonte aumenta a complexidade e se torna legível.



Figura 65 Aumentando a quantidade e de pessoas, a fonte aumenta seu peso, podendo ficar ilegível.

Figura 66 O ruído no desenho dos glifos é proporcional ao som ambiente, quando mais alto o som, maior o ruído.





O experimental aqui abre espaço para propor uma forma diferente de se relacionar com a escrita e a tipografia, que normalmente nos é apresentada de maneira estática, como um suporte à informação, que apenas nos transmite mensagens pela sua leitura. Agregamos através do comportamento dinâmico, uma relação para a tipografia além da própria mensagem escrita: ela se comunica de maneira autônoma e diferente do texto que está representando.

Até agora foi visto como a fonte experimenta com as possibilidades de desenho de uma tipografia através da programação, porém era preciso também explorar a forma de distribuição desta tipografia. Para isso, ao invés de distribuir através de um site de terceiros os arquivos da fonte – que seria o caminho mais comum – foi idealizado um site que funcionaria como um centro de distribuição, não somente da fonte, mas também de todas as informações e códigos utilizados e desenvolvidos durante o projeto e também disponibilizamos ao usuário a possibilidade de desenvolver novos desenhos de glifos para a tipografia.

Na página principal do site (Figura 67), o usuário encontra informações sobre o projeto, com uma breve apresentação de todas as peças desenvolvidas e um convite para criar a sua fonte ou glifos no editor do site. Na página do editor (Figura 68), é possível a partir da combinação de módulos, desenhar tanto uma fonte completa quanto versões de alguns

Figura 67 Recorte da página principal do site



Figura 68 Recorte da página de edição do glifo



Figura 69 Recorte da página biblioteca.

glifos. Todos esses desenhos serão disponibilizados para baixar como uma fonte na página “biblioteca” (Figura 69).

No momento de baixar a fonte, o usuário pode escolher entre baixar uma versão de desenhos específica da biblioteca ou uma fonte que combine todos os desenhos já feitos até aquele momento. Antes de baixar o arquivo, será possível aplicar esteticamente alguns dos comportamentos explorados na instalação. A fonte da instalação será atualizada de acordo com os desenhos inseridos pelos usuários na biblioteca.

Essas funcionalidades que permitem aos usuários desenharem versões alternativas dos glifos existentes, traz uma experimentação não prevista na gênese deste projeto que é: o fato de a fonte se tornar um projeto coletivo que está em constante evolução e abrindo a possibilidade de desenhos de glifos não imaginados inicialmente pelo grupo.

As fontes estáticas do projeto foram geradas a partir de dois códigos programados para o programa *Robofont*. O primeiro código gera fontes variando os parâmetros de complexidade, peso e ruído; o segundo combina para cada glifo valores aleatórios dos três parâmetros anteriores. As fontes geradas por esses códigos serão exploradas graficamente em um catálogo, que conta brevemente a lógica por trás de cada uma das variantes da família e algumas aplicações (Figura 70).

O catálogo é composto por uma estrutura central que traz as informações sobre como os glifos foram desenhados e cada uma das variantes da tipografia. São anexados a essa estrutura central, encartes que demonstram a utilização de cada uma das variantes. Na realização dessa peça foram exploradas diversas possibilidades estruturais que refletissem o caráter experimental do projeto.

As peças criadas com esse projeto, estiveram sempre alinhadas ao objetivo primário desta pesquisa que era buscar compreender como projetos experimentais podem contribuir para conhecer e discutir tipografia. Ao propor cada uma das peças sobre uma ótica experimental, o grupo se abriu às possibilidades e para os imprevistos que pudessem surgir, realizando experimentações para cada etapa do processo de produção de uma tipografia.

Na parte de desenho e produção, ao invés de utilizar programas vetoriais para realizar o desenho de todas as variações da família, foi adotada a ideia de utilizar a programação para não somente automatizar esses processos mas também dar autonomia para o código produzir novos glifos onde não teríamos o controle total do resultado. Ao propor um código que simplificasse o desenho criado pelo grupo inicialmente, foi possível analisar a estrutura da letra, identificando seus pontos essenciais até a simplificação extrema, o que transformou os glifos em sinais gráficos indecifráveis.

Através da programação foi possível quebrar os limites estáticos impostos pelos formatos de fontes existentes e criar uma tipografia dinâmica. Transformar a fonte criada em um objeto de interação, trouxe a possibilidade de expandir a nossa prática experimental particular para um campo maior e para além do grupo, trazendo uma nova relação de experiência com a tipografia.

Para a distribuição, o protótipo do site que – permite aos usuários acrescentarem variações dos

glifos das fontes do projeto e criar suas fontes explorando os comportamentos de complexidade, peso, ruído e aleatoriedade – possibilitou pensar em uma experimentação tipográfica que fosse contínua e coletiva. O caráter experimental permitiu compor uma proposta de projeto em que não se obtém controle dos resultados finais ou que seja possível estabelecer previsões sobre eles.

O projeto então se tornou uma forma de abrimos mão das convenções que o grupo tinha a respeito do processo de criação de tipos para expandir os limites com foco em outras possibilidades. A prática experimental não foi apenas uma ação simplista de negar o aprendizado adquirido e sim de expandi-lo, sendo totalmente aberto às investigações que não surgiriam facilmente em outros contextos.



Figura 70 Catálogo da família tipográfica U+2194.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao estudar a criação de tipos digitais, observamos que o processo percorre um caminho complexo e extenso, onde o designer deve ser capaz de gerenciar um grande número de processos que envolvem diferentes escalas, pensando desde o caractere como elemento individual até a relação de todos os caracteres entre si, buscando uma coerência de desenho e um bom espaçamento. Toda essa complexidade impõe uma série de limites ao processo criativo, que não devem ser vistos como barreiras a serem burladas ou ignoradas, mas sim compreendidos e incorporados ao processo de criação, onde a prática experimental pode se tornar uma ferramenta para este processo.

Ao contrário do experimento científico, a busca por uma definição única para classificar o que é experimental no campo do design é um caminho muito difuso, pois tais práticas geralmente estão atreladas às percepções pessoais dos seus autores sobre os processos e concluímos que se prender a uma única possibilidade de definição era uma forma simplista de olhar para um tema tão amplo. Porém, a partir dos estudos das referências e das entrevistas, pontos em comum foram encontrados para esta prática, que está geralmente associada – como no experimento científico – com a elaboração de uma hipótese e o confrontamento a partir da experiência em busca de resultados. Esses resultados nas práticas experimentais do

design geralmente são bem abertos, tendo em vista que muitas vezes o designer não sabe exatamente onde irá chegar com tal prática, mas lida com o projeto de forma questionadora, investigadora e se torna mais receptivo para o acaso e perceptivo com relação aos erros, ciente de que estes fazem parte do processo. E por estar associado ao questionamento de uma hipótese, o resultado do experimento sempre traz consigo um novo conhecimento ou a consolidação de um conceito existente, seja para o campo do design ou para o designer em si.

Neste processo experimental, o designer também assume uma maior liberdade de correr riscos e de buscar conhecimento sobre seus próprios processos criativos, seja para se expressar dando autonomia à sua própria voz, onde tal prática pode ainda contribuir para um posicionamento crítico perante o campo do design, ou então ser um exercício que se finda nele mesmo.

Para a tipografia, as práticas experimentais compartilham dos mesmos sentidos citados. Verificamos que, muitas vezes, o termo experimental neste campo remete a simples estudos estéticos, contudo até mesmo estes estudos resultam numa prática que, apesar de não possuir um aprofundamento conceitual, propõem um exercício de criação e desenvolvimento, e ajudam a definir uma tendência para a sua época. Para além desse tipo de projeto, os diversos exemplos estudados mostram que, ao se posicionar diante das convenções para a tipografia, a prática experimental é um processo que vislumbra novas possibilidades para a mesma, sendo uma constante questionadora dos seus limites; não de forma destrutiva, mas sim como uma força expansiva de suas próprias fronteiras. Não cabe à tipografia apenas o papel de ser um código que transmite uma informação, mas sim que seus desenhos tenham força expressiva para se

comunicar além da palavra escrita, ou seja que se comuniquem pela sua forma também.

A criação de uma tipografia experimental permitiu ao grupo uma maior liberdade de criação, onde o termo subjetivamente funcionou como uma forma de pensar além das nossas próprias convenções. Foi analisado, na concepção do projeto tipográfico, o que poderia ser feito em cada uma das etapas, porém, em um processo muito mais receptivo ao acaso e de uma abordagem empírica, o projeto foi ganhando novos contornos no decorrer do processo. Assim como, pudemos desenvolver uma prática mais enriquecedora quanto ao aprendizado, inserindo no projeto alguns elementos que não eram comuns à prática tipográfica dos integrantes do grupo – como a programação e a interação – tendo contato com um novo campo de possibilidades, onde o objetivo maior era aprender e explorar os limites do projeto e através dessas experiências adquirir novos conhecimentos.

Sendo assim, mesmo que o termo experimental possua uma definição difusa para o design e para a tipografia, as práticas experimentais, quando atreladas à uma visão crítica sobre os processos contribuem tanto para um aprimoramento pessoal através da compreensão do fazer, quanto para investigar e explorar novas possibilidades para o campo da tipografia.

REFERÊNCIAS

LIVROS E ARTIGOS

BUGGY, L. A. C. ; RODRIGUES, L. A. . Laboratório de Tipografia do Agreste: sua pertinência e implicações no contexto da tipografia brasileira. *Revista Z Cultural (UFRJ)*, v. 1, p. 1, 2013

WARDE, Beatrice. *A taça de cristal ou a impressão deve ser invisível.* In: BIERUT, Michael; HELFAND, Jessica; HELLER, Steven. *Textos Clássicos do Design Gráfico.* São Paulo: Wmf Martins Fontes, 2010. p. 58-61. Rick Poynor.

TRIGGS, Teal. *Type Design: Radical innovations and experimentation.* New York: Harper Design International, 2003. 224 p.

TIPOS LATINOS (Argentina) (Org.). *Tipos Latinos 2014:* Sexta Bienal de Tipografia Latinoamericana. Buenos Aires: Libreria Letra.e, 2014. 112 p. Disponível em: <<http://issuu.com/cosgaya/docs/catalogotl2014/1?e=0/8176674>>. Acesso em: 29 set. 2015.

SMEIJERS, Fred. *Counterpunch.* Londres: Hyphen Press, 1996. 191 p.

SALOMÃO, Waly. *Hélio Oiticica: Qual é o parangolé? e outros escritos.* Rio de Janeiro: Rocco, 2003. 141 p.

ROCHA, Claudio. *Projeto tipográfico:* análise e produção de fontes digitais. 3. ed. São Paulo: Rosari, 2005. 167 p.

RIBEIRO, Sônia Marques Antunes; LOURENÇO, Carolina Amorim. *Bauhaus:* uma pedagogia para o

design. *Estudos em Design*, Rio de Janeiro, v. 20, n. 1, p.1-24, jan. 2012. Semestral. Disponível em: <http://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/estudos_em_design.php?strSecao=INPUT2&-Session=SHOW11&NrSecao=1&NrSeqFas=186&-cor;=#EC008C>. Acesso em: 25 maio 2015.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. *Metodologia do Trabalho Científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico.* 2. ed. Nova Hamburgo: Universidade Feevale, 2013. 277 p.

NOORDZIJ, Gerrit. *The Stroke: theory of writing.* London: Hyphen Press, 2005.

MELO, Chico Homem de. *O Projeto: desde antes do começo até depois do fim.* In: *Signofobia.* São Paulo: Edições Rosari, 2005.

MEGGS, Philip B.. *História do Design Gráfico.* São Paulo: Cosac Naify, 2009. 720 p.

MARIZ, A. S. ; LIMA, G. S. C. . *Experimentação e Técnica:* o novo design gráfico da brochura nacional no exemplo da editora Civilização Brasileira (1959-1970). *Desígnio* (São Paulo), v. 7/8, p. 95-100, 2007.

ITTEN, Johannes. *Design and Form: The basic course at the bauhaus.* Nova York: van Nostrand Reinhold, 1975. 136 p.

HIGOUNET, Charles. *História concisa da escrita.* São Paulo: Parábola, 2003. 187 p. (Na ponta língua 5).

HENESTROSA, Cristóbal; MESEGUR, Laura; SCAGLIO-NE, José. **Como criar tipos:** do esboça à tela. Brasília: Estereográfica, 2014. 152 p.

GUSMÃO, Cláudio. **Painel Semântico como técnica metodológica no ensino da prática projetual em design.** In: DESIGN ARTE MODA TECNOLOGIA, 1., 2012, São Paulo. Design Arte Moda Tecnologia. São Paulo: Rosari, 2012. p. 1 – 10. Disponível em: <http://www.academia.edu/3507288/Painel_Semântico_como_técnica_metodológica_no_ensino_da_prática_projetual_em_design>. Acesso em: 07 jun. 2015.

GOMBRICH, Ernst Hans. **A História da Arte.** 16. ed. Rio de Janeiro: Ltc, 2000. 688 p.

FRUTIGER, Adrian. **Signos, símbolos, marcas, señales.** Barcelona: Gustavo Gili, 1999. 288 p.

FRANCO, Antonio de. **Método de Caligrafia "De Franco": Sempre e' tempo....** 25. ed. São Paulo: Escola de Franco, 1961. 190 p.

FARIAS, Priscila Lena 2004. **Notas para uma normatização da nomenclatura tipográfica.** Anais do P&D Design 2004 – 6º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design (versão em CD-Rom sem numeração de página). FAAP: São Paulo.

ESTEVES, Ricardo. **O Design Brasileiro de Tipos Digitais:** elementos que se articulam na formação de uma prática profissional. São Paulo: Blucher, 2010. 120 p.

DEWEY, John, **Arte como experiência.** São Paulo : Martins Martins Fontes, 2010. 73p.

CAUDURO, Flávio Vinicius. **Desconstrução e tipografia digital.** Arcos, Rio de Janeiro, n. 1, p.76-101, out. 1998. Disponível em: <[http://www.esdi.uerj.br/arcos/arcos-01/01-06.artigo_flavio\(76a101\).pdf](http://www.esdi.uerj.br/arcos/arcos-01/01-06.artigo_flavio(76a101).pdf)>. Acesso em: 21 abr. 2015.

CASSINO, João et al. **Software Livre e Inclusão Digital.** São Paulo: Conrad Livros, 2003.

CARVALHO, Ana Isabel; LAFUENTE, Ricardo. Forging foundries. **Libre Graphics Magazine**, -, n. 23, p.18-19, jan. 2015. Disponível em: <http://libregraphicsmag.com/files/libregraphics-mag_2.3_lowquality.pdf>. Acesso em: 29 set. 2015.

BRODY, Neville; WOZENCROFT, Jon. **FUSE 1-20: From Invention to Antimatter: Twenty years of FUSE.** Cologne: Taschen, 2012. 418 p.

SITES

ADOBE. OpenType Q & A. Disponível em: <<http://www.adobe.com/products/type/opentype/opentype-faq.html>>. Acesso em: 20 maio 2015.

BIÁK, Peter. **Typotheque: Conceptual Type?**. 2011. Disponível em: <https://www.typotheque.com/articles/conceptual_type>. Acesso em: 29 set. 2015.

BROWNLEE, John. **The NSA Of Fonts Censors You In Real-Time.** Disponível em: <<http://www.fastcodesign.com/3048286/the-nsa-of-fonts-censors-you-in-real-time#5>>. Acesso em: 29 set. 2015.

CARSON, David. **David Carson Design**. Disponível em: <<http://www.davidcarsondesign.com/>>. Acesso em: 26 maio 2015.

CHOI, Sulki; CHOI, Min. **Blitz**: Sulki & Min. Disponível em: <<http://www.sulki-min.com/wp/?p=752>>. Acesso em: 29 set. 2015.

EMIGRE (Org.). **Interview with Zuzana Licko**. 2002. Disponível em: <<http://www.emigre.com/Licko1.php>>. Acesso em: 29 set. 2015.

EXPERIMENTAL Sans. Disponível em: <<http://experimentalsans.tumblr.com/>>. Acesso em: 29 set. 2015.

FORM: Kyuha Shim: Performa. Disponível em: <<http://www.form.de/en/news/kyuha-shim-performa>>. Acesso em: 29 set. 2015.

GERRIT RIETVELD ACADEMIE (Holanda) (Org.). **Verdana**. 2013. Disponível em: <<http://showinfo.rietveldacademie.nl/verdana/>>. Acesso em: 17 maio 2015.

GEWERBEMUSEUM (Alemanha) (Org.). **Gewerbemuseum (english)**: pressematerial Detailansicht. Disponível em: <http://gewerbemuseum.ch/en/medien/presseunterlagen/pressematerial-detailansicht/gmwausstellung/odermatt-und-tissi/?no_cache=1>. Acesso em: 26 maio 2015.

GIRALDO, Mauricio. **Mga/blog**: Body Type. Disponível em: <<http://www.mauriciogiraldo.com/blog/2011/06/29/body-type/>>. Acesso em: 29 set. 2015.

GREIMAN, April. **April greiman**. Disponível em: <http://aprilgreiman.com/?id=do_es-it-make-sense-at-ellescentrepompidou&page=art-objects>. Acesso em: 26 maio 2015.

HAMAMOTO, Chris. **FUSE 1-20**: Book review. 2012. Disponível em: <<http://typographica.org/typography-books/fuse-1-20/>>. Acesso em: 29 set. 2015.

MAGALHÃES, Marcelo. **Londrina Typeface**. Disponível em: <<http://www.marcelomagalhaes.net/59823/546166/all/londrina-typeface>>. Acesso em: 17 maio 2015.

MOMA (Nova York) (Org.). **Wolfgang Weingart**. Kunsthalle Basel Kunstkredit 76-77. 1977. Disponível em: <http://www.moma.org/collection/browse_results.php?criteria=0:AD:E:6289&page_number=7&template_id=1&sort_order=1>. Acesso em: 26 maio 2015.

MUN, Sang. **ZXX**. Disponível em: <<http://z-x-x.org>>. Acesso em: 29 set. 2015.

MUSEUM FÜR GESTALTUNG (Org.). **From Line and Circle (Rod and Ring) to Hyperboloid and Sphere**. Disponível em: <<http://bauhaus-online.de/en/atlas/werke/from-line-and-circle-rod-and-ring-to-hyperboloid-and-sphere>>. Acesso em: 26 maio 2015.

NAHORNYJ, Nicolas. **Naho**: Lazy pen. Disponível em: <<http://www.nahornyj.com/lazypen.html>>. Acesso em: 29 set. 2015.

NAKADA, Masato. **Type Snap**: Because in the near future, half of letters are all we need to communicate. Disponível em: <<http://typesnap.us/faq.html>>. Acesso em: 29 set. 2015.

THE FONTFORGE COMMUNITY (Org.). **Design With FontForge**. 2015. Disponível em: <<http://designwithfontforge.com/en-US/index.html>>. Acesso em: 17 maio 2015.

VAN BLOKLAND, Erik; VAN ROSSUM, Just. **Is Best Really Better? 1990**. Disponível em: <<http://build.letterror.com/writing/is-best-really-better/>>. Acesso em: 29 set. 2015. PIERRE DI SCIULLO'S STUDIO (París). Qui Resiste. Disponível em: <<http://www.quiresiste.com/encours.php?lang=en>>. Acesso em: 29 set. 2015.

VISNJIC, Filip. **BalletFont [openFrameworks]**. Disponível em: <<http://www.creativeapplications.net/openframeworks/balletfont-openframeworks/>>. Acesso em: 29 set. 2015.

VISNJIC, Filip. **Helvetica Face [Flash]**. Disponível em: <<http://www.creativeapplications.net/flash/helvetica-face-flash/>>. Acesso em: 29 set. 2015.

VISNJIC, Filip. **TYPEFACE [Processing]**. Disponível em: <<http://www.creativeapplications.net/processing/typeface-processing/>>. Acesso em: 29 set. 2015.

WATSON, David. **A23D: 3D-Printed Letterpress Font | A2-type | New North Press | Chalk Studios. 2014**. Disponível em: <<http://www.typtoken.net/typeface/a23d-3d-printed-letterpress-font-a2-type-new-north-press-chalk-studios/>>. Acesso em: 22 set. 2014.

WIKIPEDIA (Org.). **Unicode**: Wikipédia, a encyclopédia livre. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Unicode>>. Acesso em: 17 maio 2015.

WOLFE, Ross. **Theater at the Bauhaus (1925)**. Disponível em: <<http://thecharnelhouse.org/2013/07/20/theater-buhne/>>. Acesso em: 26 maio 2015.

vídeos

Helvetica. Direção de Gary Hustwit. Reino Unido, 2007. 1 DVD (80min), son., color.

Design and discovery. Monterey: Ted, 2003. (22 min.), son., color. David Carson. Disponível em: <https://www.ted.com/talks/david_carson_on_design>. Acesso em: 26 maio 2015.

DIATIPO SP 2013 – Crystian Cruz. São Paulo: DiaTipo, 2013. (26 min.), son., color. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=0e-i-c01D278>>. Acesso em: 29 set. 2015.

DIATIPO SP 2013 – Erik van Blokland. São Paulo: DiaTipo, 2014. (47 min.), son., color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AgpH_6yPmy4>. Acesso em: 10 nov. 2015.

DIATIPO SP 2014 – Gustavo Ferreira. São Paulo: Diatipo, 2014. (47 min.), son., color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AgpH_6yPmy4>. Acesso em: 10 nov. 2015.

APÊNDICE A ENTREVISTAS

As entrevistas foram realizadas por e-mail eletrônico através de um questionário direcionado e confeccionado especificamente para cada um dos entrevistados.

JOSÉ NETO DE FARIA

Design X Natureza X Experimentação X Ensaio

Conte-nos brevemente sobre sua formação, seu trabalho e pesquisas.

Sou formado como técnico em Desenho Industrial (IFSul-RS), bacharel em Desenho Industrial com ênfase em Produto (Unesp-SP), mestre em Design (UAM-SP) e doutorando em Design (UAM-SP). Trabalhei como designer em agências multimídias, em escritórios de design gráfico, em secretaria de comunicação de prefeitura, em indústria de iluminação como designer do produto e tive por muito tempo o Escritório NetoIF que trabalhava com várias formas de grafia da informação. Sou professor desde 2001 em curso de design. Desde de 2008 pesquiso o uso das tecnologias numéricas na visualização da informação sobre a história do design.

Para você o que é experimentação e como se ela se relaciona com o design?

Experimentar é reconhecer o princípio que gera tudo o que é vivo presente na natureza. Aceitar que o movimento que reorganiza o espaço, o tempo e o ser está sempre presente como princípio entrópico. Entender que o ensaio, a combinação, a concatenação e a justaposição, como forma de experimentação, têm gerado por esses milhões de anos toda a sabedoria presente na natureza. Entre o Darwinismo e Lamarckismo, as soluções estéticas, formais e comportamentais foram talhadas a partir de cada ensaio os quais tiveram como fruto o que chamaríamos de erro, possibilidade e impossibilidade.

Assim, no design não poderia ser diferente, a experimentação ou o ensaio são como o sobro que renova e dá vida aos objetos técnicos produzidos. Sem a experimentação o design acaba, sobra somente as formulas desgastadas mitificadas, obeliscos dispostos para a adoração que escondem a luz que surge da porta da caverna. A tradição entendida como o oposto da experimentação, esteriliza a juventude que sucumbe no deserto do marasmo. Na tradição não têm como haver design, pois só existe a reprodução do mesmo, o que elimina a própria diversidade necessária a vida.

Acredito que o ensaio, a experimentação ou a subversão da ordem sejam a única lei que permite a manutenção da vida, e do mesmo modo a renovação do design. Se aceitarmos a negação da experimentação o que sobra para o design? O automatismo presente nas máquinas?

Um projeto experimental precisa ter função?

Acredito que a ideia ou o debate da questão da "forma" e da "função" esteja um pouco defasado, nessa discussão proposta muitas vezes pela academia podemos perder o foco do mais importante, que seria ao meu ver nos indagarmos sobre qual a relação do design com o ser, a natureza, o tempo e o espaço? Não podemos dizer que qualquer coisa na natureza tenha uma função, só podemos dizer que essa coisa luta para se constituir e para parecer ter sentido. Seja uma pedra, uma flor, um animal ou um homem, estão lá, no mundo, a pedra enquanto pedra o que se pergunta?

Antes de se perguntarem sobre a sua função no mundo, simplesmente existem, e quanto elementos existentes experimentam a sua condição. Da experiência da sua condição, contemplam o céu,

buscam o sol, escondem-se dos olhares, tentam sobreviver e num relâmpago raro, o homem busca dominar a sua condição como vivente e transformar o seu entorno num mundo menos hostil.

Assim, a experimentação pode ser considerada função em si mesma, motor da renovação dominadora do mundo hostil. A experimentação é o único recurso para a busca de uma solução para uma indagação de design, mas nem sempre essa solução terá uma função no sentido tradicional no mundo contemporâneo.

Projetos experimentais são apenas expressões estéticas?

De forma alguma os projetos experimentais podem renovar diferentes dimensões do projeto de design, inclusive a estética. Se o projeto de design pode induzir percepções, promover estados afetivos-emocionais, gerar conhecimento ou ser objeto técnico de adoração “religiosa”, a experimentação pode renovar as dimensões práticas, estéticas e simbólicas.

Processos experimentais geralmente ficam em paralelo aos processos convencionais. É possível ter trabalhos que sejam uma união dos dois tipos de pensamentos?

Acredito que não acha separação entre uma coisa e outra, mas nuances que vão de um extremo de tradição absoluta, a um outro de subversão gaseificada e delirante. Os extremos se sobrepõem num círculo contínuo, mais ou mesmo conforme o tipo de questão que enfrentamos. Conseguimos separar em nossos pensamentos as emoções da razão? Como seres orgânicos, fisiológicos, cognitivos, culturais e lógicos me parece óbvio que não.

Enquanto designer, dentro do seu processo criativo, você utiliza alguma técnica ou procedimento que possa ser entendido como experimental ou experimentação?

Pensar é uma atitude experimental, quando mais pensamos, mais nos surpreendemos com as nossas interpretações sobre o mundo. Sou completamente contra livros de receita de como sermos criativos, pois se nascemos com essa abertura e liberdade para pensar, e renovar a nossa instrumentalização constantemente para ver o mundo, por que deveremos aderir a uma técnica, que muitas vezes não tem proximidade nenhuma com a questão enfrentada? Mas se for técnica ou procedimento consolidado podemos dizer que isso é experimental? Para mim, já é tradição e deixou de ser experimental.

Se aderi a alguma técnica, método ou processo criativo, foi de sempre me questionar e abrir o campo de percepção de uma questão. O ato de sempre se perguntar e se questionar é a única forma de renovar o seu entendimento sobre o mundo.

Assim, para mim, o processo criativo é formado pelo conjunto de memórias, os princípios culturais compartilhados, a predisposição compartilhada, a questão enfrentada, a capacidade de investigação e reflexão e todos os desdobramentos que o designer for capaz de desencadear neste confronto com o mundo. Nesse processo, quando existe um método, deixa-se de ter um processo experimental.

O que a experimentação contribuiu para o seu conhecimento e aprendizagem?

Se a experimentação é como degustar os sabores do mundo, sem ter medo de enfrentar a diversidade, posso dizer que a experimentação é um modo de não estar-se numa caverna e enfrentar o mundo, e neste confrontamento a experimentação tornou-se “o hábito” que proporciona o aprendizado e o conhecimento sobre o mundo.

Depois de muitos anos lecionando percebo que a promoção da experimentação enquanto hábito, seria muito mais reveladora nas escolas e nas universidades, do que as regras e as lições, indução das crianças à descoberta e ao aprender a ver e não para obedecer e entregar.

A experimentação pode ser uma ferramenta para conhecer e questionar processos convencionais?

O pensar sempre será um modo de questionar o mundo, a experimentação só põe em choque a existência, a realidade, a teoria, a prática e nos obriga a uma reflexão. Logo, a experimentação pode ser usada para promover o conhecimento e consequentemente questionar a realidade do mundo.

Existe limite para o experimental?

Existe limite para a ciência? Existe limite para o conhecimento? Acredito que a entropia seja tamanha no sistema ser no mundo que não existe nenhum limite para a experimentação que não seja a cultura.

Existe limite para a tipografia?

Não sei responder essa pergunta, nos anos 90 diziam que a pintura estava morta, a tipografia está morta? Os limites para a tipografia

já foram quebrados várias vezes por sucessivos avanços experimentais, conceituais, linguísticos, tecnológicos e pelo caos indesejado. Acredito que todas as áreas nas quais o homem avança-se com sua disposição, sua percepção, seu pensamento e sua ação, não resistiram a novos avanços.

Você propõe algum processo de experimentação com seus alunos? Se sim, qual e com que objetivo?

Acredito que todos os desafios que são propostos para os alunos, que lhes força a entrar em contato com uma outra realidade, acabam por promover um confrontamento do ser com o mundo, e consequentemente experimentar um novo conhecimento sobre a realidade do mundo. A questão não deve ser o processo em si, mas o objetivo do processo de experimentação. Se peço para os alunos, experimentarem uma bala de banana natural e depois uma de chiclete bem artificial, é porque me propus a montar um cenário que vai discutir o natural e o artificial. Logo, o objetivo do processo de experimentação deve ser definido antes do processo que vai levar os alunos a reflexão, a reconstrução e a interpretação de determinada realidade.

Acredito que o objetivo, deva ser sempre, criar o hábito do questionamento necessário há indução no indivíduo de um processo de auto constituição.

Os alunos se propõe a utilizar métodos experimentais nos exercícios e trabalhos propostos? Existe receio de buscar soluções não convencionais?

A escola tradicional ensinou, e ensina, aos alunos a obedecerem às regras e a entregarem lições, experimentar não é uma alterna-

tiva, pois errar neste modelo não faz com que cheguem aos resultados esperados de modo eficiente, e os alunos perceberam isso. Tanto faz o resultado dos exercícios propostos desde que eles estejam certos, o processo de aprendizado e formação da sua lógica formal é abandonado. Então por quê o aluno deve se dedicar há um esforço para descobrir uma realidade que foi fechada dentro de parâmetros facilmente controlada? O que está fora dessa caixa não tem valor e logo não merece o esforço desempenhado na sua descoberta.

Assim, infelizmente são poucos os alunos que não sofreram desse processo de empobrecimento investigativo crítico, os alunos realmente têm receio de experimentar e buscar outras possibilidades de soluções principalmente porque o processo é incerto e o resultado não é facilmente encontrado quando fomos habituados a responder como papagaios.

Poderia citar alguns designers, estúdios ou escolas com trabalhos ou metodologias consideradas experimentais?

Estou esperando surgirem escolas que tenham coragem de abandonar o sistema de matrizes curricular e que consigam estruturar, de forma sólida, uma formação baseada no enfrentamento das questões da nossa realidade. Contudo, a especialização cega, produziu professores e profissionais que circulam entorno do próprio umbigo e que teriam muita dificuldade para contribuir num processo de conexões mais amplas entre áreas.

As escolas que criaram seu nome no design, naquele momento fizeram contribuições que renovaram a área de design e merecem ser

citadas, mas não podemos afirmar que nenhuma escola tenha uma metodologia experimental, somente uma variação nos seus processos de formação: Whutemas (design objetivo); Bauhaus (design elementar); Ulm (design científico); e Cranbrook (design psíquico).

Gostaria de citar pelo processo de criação, somente os designers do: The Designer Republic, David Carson, os designers Punks e os designers do movimento Fluxos.

LUCAS RAMPAZZO

Conte-nos um pouco sobre sua trajetória em relação a sua formação e seu trabalho.

Me formei em 2004 em Desenho Industrial, em Londrina, no Paraná. Em 2005 vim pra São Paulo e estou aqui até hoje. Periodo este interrompido apenas por 10 meses onde fiz uma residência artística em Rotterdam, na Holanda no ano de 2010. Já trabalhei em estúdios de design como a Tempo Design e em agências de publicidade como a Loducca. Atualmente sou designer freelancer e em paralelo desenvolvo meus projetos visuais e de música tbm.

Em seu portfólio há uma divisão entre trabalhos e projetos pessoais. Quais são as motivações dos seus projetos pessoais? Eles influenciam seu trabalho de design?

Essa divisão surgiu pela necessidade de dar vazão a alguns trabalhos pessoais – uma vez que a demanda do mercado não permite isso no nosso dia a dia de trabalho. E sim, eles influenciam justamente pelo que acabei de falar. rs

Qual é o seu entendimento de experimental?

Experimentar é a prática. Se ficamos apenas na teoria não praticamos (não experimentamos) e vice-versa. Um não vive sem o outro e o ideal é buscarmos o equilíbrio entre essas forças.

Um projeto experimental precisa ter função?

O experimentar já é a função em si: a de colocar em prática uma idéia, uma vontade, um sentimento, etc.

Projetos experimentais são apenas expressões estéticas?

A estética é apenas a consequência de uma experimentação. Experimentar é a realização do ser em si; é a conexão q temos com a nossa essência. Projetos experimentais são essenciais para o processo criativo.

Processos experimentais geralmente ficam em paralelo aos processos convencionais. É possível ter trabalhos que sejam uma união dos dois tipos de pensamentos?

Acredito q sim, mas eu vejo nisso uma proporção nas relações "dinheiro VS satisfação pessoal". Os trabalhos mais legais q realizei raramente tiveram retorno financeiro adequado ao esforço e satisfação com o trabalho – esses são os trabalhos pessoais, os feitos para os amigos (por afinidades estéticas e liberdade de criação, etc). Essa é a parte da demanda do mercado q falei anteriormente. Os com retorno financeiro adequado atendem à demanda "do q o cliente quer de acordo com o q ele acha q é o mais legal no momento" e às o q ele acha é algo q experimentamos há 5 anos atrás e q não tem mais graça pra gente, mas q pra ele é no-

vidade. Mas dai ele é quem tem dinheiro e vai te proporcionar conseguir pagar suas contas, suas viagens, seu lazer, etc. Vejo ai a frustração dos profissionais (em todas as áreas), pois sempre somos contratados por aquilo q sabemos fazer, mas q na prática temos de fazer aquilo q o cliente quer. Em outras palavras, somos procurados/contratados pela nossa capacidade criativa (a experimentação), mas temos de executar o padrão para dialogar diretamente com determinados públicos. E o público q aceita melhor a experimentação é o público da arte. :) É mais ou menos por ai, tentei não me prolongar muito aqui, mas é inevitável, precisaria de mais alguns parágrafos pra tentar completar a ideia hehe

Dentro do seu processo criativo, você utiliza alguma técnica ou procedimento que possa ser entendido como experimental ou experimentação?

Me atento aos erros. Eles é q nos tiram do nosso habitual, da nossa zona de conforto e nos faz agir e pensar de maneira diferente. Quando olhamos pra eles sem julgamento podemos chegar a caminhos q, de outra maneira, jamais chegariamos

O que a experimentação contribuiu para o seu conhecimento e aprendizagem?

Para você, a experimentação pode ser uma ferramenta para conhecer e questionar processos convencionais?

Acho q acabei respondendo essa na questão anterior hehe

Você acha que existe limite para o experimental?

O limite está em conseguirmos nos comunicar de maneira prática por mais experimental q o trabalho seja. A experimentação serve, antes de tudo, para nos entendermos. Se não entendemos o sentimento daquilo q estamos fazendo, a experimentação vira apenas bagunça, pois não estamos comunicando nada pra ninguém. Nem mesmo a nós mesmos. É importante dizer q o trabalho experimental deve comunicar algo sempre, mesmo q da maneira mais sutil (artística), mas se não sabemos o q estamos querendo dizer essa experimentação perde o sentido. Como disse, é preciso buscarmos o equilíbrio entre a prática e o conhecimento; o sentir e o pensar.

E para a tipografia, existe um limite?

Acredito q ela deva sempre comunicar algo sempre alinhado ao seu propósito final (projeto, público, etc)

Você já executou algum projeto de design de tipos? Se sim, qual o processo utilizado?

Apenas lettering para marcas de clientes e amigos. Sempre parto de um desenho padrão, como traços características de uma fonte, e vou recriando a partir desses traços as letras q preciso

Poderia citar alguns designers ou estúdios com trabalhos considerados experimentais?

Sempre gostei do trabalho do Hort. Acho q é um dos estúdios q mais conseguem misturar o experimental com o trabalho convencional.

Aqui no Brasil gosto do trabalho do estúdio Firmorama, Colletivo (q estão abrindo o caminho

no mercado pro design mais autoral). Outro designer/artista legal é o Dimitre Lima q tbm tem bastante trabalho com tipografia experimental.

EDUARDO OMINE**Em seu trabalho o uso da programação é sempre presente. Como essa forma de pensamento contribui para seu trabalho, e principalmente nos projetos de design de tipo?**

Em meus trabalhos de design de tipos, eu não usava muito a programação.

Em meus trabalhos de design interativo, o uso da programação é mais presente. Vejo 2 principais contribuições da programação nesses trabalhos: a possibilidade de gerar inúmeras variações de um trabalho, e a obtenção de resultados inesperados, não-planejados.

Como é o seu processo para criação de uma fonte? Existe um padrão nesse processo?

Eu não trabalho com design de tipos há alguns anos. De qualquer forma, cada projeto tem suas particularidades. Não consigo identificar um padrão geral de processo, mas alguns pontos em comum.

Um ponto em comum em todos os meus projetos eram os testes de impressão. Eu imprimia folhas de testes para verificar problemas de desenho, espaçamento, kerning, etc. Após fazer os devidos ajustes, imprimia mais folhas de testes, e repetia esse processo várias vezes até a finalização do trabalho.

Outro ponto em comum era o uso do AFDKO (Adobe Font Development Kit for OpenType) para gerar os arquivos finais das fontes. Esses dois

pontos eram importantes para o controle de qualidade do produto final, assegurando que os arquivos das fontes não tivessem problemas ou erros.

Qual é o seu entendimento de experimental?

É um adjetivo que evito usar, pois é um termo de interpretação muito subjetiva. "Experimental" pode ser um trabalho que resulta de um processo de experimentação, um processo de testes no qual não se conhece o resultado que será obtido. "Experimental" também pode ser algo que experimenta com ideias novas, um trabalho que supostamente ainda não foi feito.

Mas, o que é "experimental" para um designer pode não ser "experimental" para outro. Cada designer tem uma formação e uma experiência pessoal. Uma ideia que é nova para um, pode ser corriqueira para outro. Um processo que é desconhecido para um, pode ser cotidiano para outro.

Além disso, cada projeto de design é diferente. Um designer raramente reproduz exatamente algo que já fez. Praticamente qualquer projeto exige experimentos de alguma forma: o designer modifica um elemento, verifica a composição, depois modifica outro, e vai realizando ajustes até chegar a um resultado satisfatório. Como qualificar o que é "experimental", se quase todos os projetos envolvem algum tipo de "experimentação"?

Não vejo uma resposta definitiva para essas questões. Para mim, em design, o adjetivo "experimental" acaba gerando mais confusão do que clareza. Acho que é mais proveitoso avaliar trabalhos de design segundo outros critérios.

Um projeto experimental precisa ter função?

Projetos experimentais são apenas expressões estéticas?

É muito complicado falarmos em "função" e "expressão estética" dessa forma, são termos com muito peso e significado.

O design de tipos impõe uma série de limites e restrições ao designer, como coerência no desenho das letras, espaçamento e kerning adequados, etc. Acredito que o "experimental" não deve ser usado como uma forma do designer de fugir desses limites.

Processos experimentais geralmente ficam em paralelo aos processos convencionais. É possível ter trabalhos que sejam uma união dos dois tipos de pensamentos?

Não concordo com essa separação entre "experimental" e "convencional". O que é "experimental" para mim pode ser "convencional" para você. O que é "convencional" no Brasil pode não ser na Holanda. O que é "convencional" em 2015 pode não ter sido em 190 que era "convencional" em 1995 pode não ser mais em 20. "Convencional" vem de "convenção", e as convenções mudam de acordo com o local, a época, a cultura, o indivíduo.

Acredito que é possível e desejável conciliar o "convencional" com o "não-convencional". Um bom profissional deve ter uma postura crítica em relação às convenções, ou seja, deve conhecê-las para saber quando ou não utilizá-las.

Dentro do seu processo criativo, você utiliza alguma técnica ou procedimento que possa ser entendido como experimental?

Como disse na resposta da pergunta 3, acredito que quase todo trabalho de design envolve experimentação. O trabalho de design não é replicável como um experimento de química.

O que a experimentação contribuiu para o seu conhecimento e aprendizagem?

A experimentação é essencial para o aprendizado. Não fiz cursos de design de tipos ou de programação. Fui procurando as informações e aplicando (experimentando) em projetos pessoais.

A experimentação pode ser uma ferramenta para conhecer e questionar processos convencionais?

Como dizem, é preciso conhecer as regras para poder quebrá-las. Sendo assim, é preciso ter conhecimento das convenções para poder experimentar.

Existe limite para o experimental?

O limite do "experimental" é a dificuldade que existe para se definir o que é "experimental". Por ser uma palavra de interpretação subjetiva, é preciso usá-la com algum contexto, senão ela acaba se tornando uma palavra vazia, sem significado.

Existe limite para a tipografia?

Tipos podem ser classificados em categorias:

com serifas, sem serifas, góticas, caligráficas, etc. Cada categoria tem seus limites, suas restrições. As letras precisam apresentar certas características, precisam ter um desenho coerente entre si, precisam ter um espaçamento adequado, um kerning adequado, etc. O grande desafio (e para mim uma das grandes satisfações) do trabalho de design de tipos é exatamente trabalhar dentro desses limites. Mas mesmo dentro desses limites, as possibilidades de criação de novos tipos são infinitas.

JULNEI MATTÉ

Qual é o seu entendimento de experimental?

Experimental seria algo que não segue os padrões/normas estabelecidos. É uma forma alternativa de abordar um problema ou uma solução que seja diferente do que normalmente é feito, seja em termos de processos ou de forma.

Na tipografia, o que a experimentação contribuiu para o seu conhecimento e aprendizagem?

A experimentação em tipografia permitiu ampliar as possibilidades criativas. Nesse sentido, possibilitou tanto a exploração de novas ideias, conceitos e formas dos caracteres tipográficos. Por outro, a experimentação caligráfica permitiu conhecer melhor a tradição tipográfica, a maneira como os caracteres são desenhados e também abriu espaço para novas soluções formais.

Para você, a experimentação pode ser uma ferramenta para conhecer e questionar processos convencionais?

Sim, pode ser usada para esta finalidade, com certeza. Nem que os questionamentos não sejam válidos, mas ideias inovadoras somente surgem quando se questiona as soluções convencionais. Mas para ter qualidade, essa experimentação tem que ser desenvolvida e trabalhada com profundidade. A experimentação por si só, sem desenvolvimento sempre parece algo superficial, sem maturidade.

Você propõe algum processo de experimentação com seus alunos? Se sim, qual e com que objetivo?

Sim, na forma de duas abordagens. A primeira é a tipografia como imagem, no qual o exercício é produzir uma palavra ou cartaz usando elementos visuais não convencionais para produzir os caracteres. Pode dar uma olhada aqui: <https://www.flickr.com/photos/volneimatte/sets/7215763123733530> objetivo é ampliar as potencialidades da comunicação tipográfica, que a letra possua, além de uma mensagem verbal, uma mensagem visual mais direta. A outra experimentação é caligrafia, na forma de entender os caracteres e depois usar como expressão visual própria.

Os alunos se propõe a utilizar métodos experimentais nos exercícios da faculdade? Existe receio de buscar soluções não convencionais? Por que?

Aqui em SM [Universidade Federal de Santa Maria] temos uma grande valorização dos pro-

cessos artesanais, da experimentação gráfica e do desenho. Então, buscar soluções experimentais é natural, mas isso tem que ser constantemente incentivado para não ser esquecido. Poucos alunos têm receio de buscar soluções não convencionais caso sejam estimulados a isso.

Em seu flickr é possível ver a construção de algumas penas caligráficas artesanais utilizando-se de materiais alternativos. Esse processo, pode ser considerado experimental? A construção das próprias ferramentas modifica a compreensão sobre como fazer caligrafia?

Acho que o processo de construção das penas artesanais pode ser considerado experimental em parte. Existem outras ferramentas consideradas mais artesanais e que buscam resultados mais expressivos. <https://www.facebook.com/ErnestoCasciatoCalligraphy?fref=ts> Acho que algumas ferramentas podem gerar resultados mais expressivos, enquanto outras são mais tradicionais, contudo, mesmo uma pena tradicional pode resultar em traços expressivos conforme ela for utilizada. Quando se usam instrumentos mais expressivos, as possibilidades caligráficas realmente se ampliam, especialmente no que tange à gestualidade dos movimentos e do traço.

PIANOFUZZ

Como é a rotina do estúdio em relação à equipe e ao fluxo de trabalho?

Hoje nossa equipe tem 4 designers e 2 programadores. Os projetos são destinados para os profissionais levando em consideração as suas aptidões e perfil. Temos uma rotina e

uma estrutura que favorece o trabalho coletivo — para nós isso é essencial. Fazemos uma reunião de pauta semanal e, nesta conversa, cada integrante do estúdio apresenta para os outros o projeto que está desenvolvendo. Este é o momento em que abre seus pensamentos, suas dúvidas e ideias para equipe. Todos podem sugerir caminhos e isso faz com que o projeto seja uma construção coletiva.

Para vocês o que é experimentação?

Experimentação é um impulso, um movimento pessoal em busca da autonomia, é quando um artista\estúdio pronuncia suas próprias palavras. Podemos colocar esta definição em várias manifestações culturais. Dentro da nossa profissão, quando penso em produção experimental, algumas coisas vêm em mente. A primeira é o repensar da função da nossa atuação profissional. Para mim, a produção experimental no design é uma postura de quem quer pensar a profissão além do mercado, com o objetivo de questionar as demandas e funcionamento deste próprio mercado. Refletindo desta forma, é um pensamento e uma produção política também.

Um projeto experimental precisa ter função?

O projeto experimental precisa ter uma função definida, se o proposito da prática assim o quiser. Pra mim, a essência deste tipo de trabalho é a busca pela autonomia e isso já abre para várias leituras pessoais. Em um projeto experimental, pensar a necessidade ou não da função é algo interessante, por si só. Pois, este pensamento, pode ser uma crítica à lógica mesquinha e ao espírito mercantil da nossa sociedade.

Projetos experimentais são apenas expressões estéticas?

Projetos experimentais podem ser expressões estéticas, construções conceituais, ações contemplativas; mas, na nossa opinião, tornam-se especiais por serem atos que legitimam a autonomia. É uma reconstrução, ou seja, uma tentativa de estabelecer um encantamento com o mundo e com a vida humana, que é removida pela sociedade através das necessidades do mercado. Deixo aqui uma provocação: o papel do designer deve ser apenas a de responder às necessidades e demandas do mercado? Nossa profissão se resume a isto?

Processos experimentais geralmente ficam em paralelo aos processos convencionais. É possível ter trabalhos que sejam uma união dos dois tipos de pensamentos?

Sim, o ato de experimentar, de testar saídas e ideias não convencionais deve estar presente no momento da criação. No entanto, quando falo em projetos experimentais aqui, estou pensando mais nos projetos autorais do estúdio — que é uma busca de autonomia fora mercado padrão. De qualquer forma, temos exemplos de projetos com características experimentais e que são para clientes que estavam abertos a uma radicalização estética e conceitual.

Vocês já desenvolveram algum trabalho que foi classificado como experimental?

Classificamos todos os projetos autorais como experimentais.

Dentro do processo criativo, vocês utilizam alguma técnica ou procedimento que possa ser entendido como experimental ou experimentação?

Temos bastante flexibilidade com os nossos métodos de criação. Cada projeto indica um caminho. Temos uma espinha dorsal de desenvolvimento, porém, cada projeto se constrói mesmo é no percurso. O pensamento experimental está presente em algumas etapas sim e, em alguns projetos, este pensamento e ação se faz mais necessário do que em outros.

Temos uma oficina que se chama Intonarumori. Esta oficina nasceu da vontade de criar uma metodologia experimental do estúdio, que tivesse a inspiração no processo sinestésico do cérebro. O objetivo central é trabalhar o cruzamento de sensações para gerar uma imagem partindo de um ruído sonoro. Já utilizamos esta técnica para a geração de alternativas em alguns projetos.

O que a experimentação contribuiu para conhecimento e aprendizagem de vocês?

Experimentar exige pesquisa e estudo. Damos muito valor para o conhecimento que estamos construindo no nosso cotidiano. Cada projeto é uma maneira de aprender algo novo, algo que não conhecíamos. Quando estamos pensando e criando uma nova oficina/workshop, este processo fica mais evidente. O estúdio deve ser, acima de tudo, um lugar de estudo.

A experimentação pode ser uma ferramenta para conhecer e questionar processos convencionais?

Acredito que sim. Os processos experimentais são ferramentas de contestação do normal. É uma crítica que nasce da prática para construir um novo caminho. Uma autonomia que está longe

dos padrões estipulados pelo mercado (pensando novamente nos projetos autorais do estúdio).

Existe limite para o experimental?

É próprio deste pensamento não definir limites, não fechar o sistema. Experimentar é o impulso de buscar. É construir utilizando a vacuidade como trilha de fundo. O projeto experimental é rizomático por natureza.

Existe limite para a tipografia?

Cada projeto tem a sua necessidade. A finalidade define o limite. É o designer quem deve definir a regra deste "jogo".

**Vocês já fizeram algum projeto de design de tipo?
Se sim, qual o processo?**

Sim, mas não de maneira convencional. Já fizemos desenhos de tipo; mas, sem uma necessidade para uma utilização programada, como todos os caracteres e acentuação, enfim, tudo que é necessário para um projeto de design com uma finalidade de utilização comum. Podemos dizer que estes projetos estão mais perto de ilustrações tipográficas.

Poderia citar alguns designers ou estúdios com trabalhos considerados experimentais?

Gostamos de estúdio e profissionais que oferecem mais que a própria atuação como profissionais da área. Pensando desta maneira, vou listar alguns designers e estúdios que, além de projetos autorais, se preocupam (ou se preocuparam) em criar um pensamento/filosofia para a profissão: Tibor Kalman, Wim Crouwel, Experimental Jetset, Hort, Paul Rand, Studio Dumbar, Push Pin Studios e Wolfgang Weingart

tá, traz sorvete
na volta



Este trabalho foi composto com as famílias Input Sans e Input Mono da FontBureau e a família U+2194 desenvolvida durante este projeto.