

Azânia Osório dos Santos

**DESENVOLVIMENTO DE UMA FONTE DISPLAY
PARA O FANZINE ESCAPE**

Projeto de Conclusão de Curso submetido ao
Curso de Design da Universidade Federal de
Santa Catarina para a obtenção do Grau em
Bacharel em Design

Orientadora: Profa. Dra. Mary Vonni Meürer

Florianópolis
2018

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Azânia Osório dos Santos

**DESENVOLVIMENTO DE UMA FONTE DISPLAY
PARA O FANZINE ESCAPE**

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design, e aprovad(o)a em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina

Florianópolis, 11 de maio de 2018.

Prof.^a Marília Matos Gonçalves, Dr.^a.
Coordenadora do Curso

Banca Examinadora :

Prof.^a Mary Vonni Meurer, Dr.^a.
Orientadora
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof.^a Cristina Colombo Nunes, Me.
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Luciano Patrício Souza de Castro Dr.
Universidade Federal de Santa Catarina

Este trabalho é dedicado aos meus pais que sempre enfatizaram a importância do estudo, a minha irmã Zâmbia, que em toda minha vida acadêmica foi meu exemplo, não que eu tenha seguido a risca.

AGRADECIMENTOS

Agradeço especialmente aos colaboradores do projeto Escape, sem eles não seria possível a realização deste trabalho.

Agradecimentos profundos a todos o corpo docente, o qual me forneceu conhecimento e base para desenvolver minha formação.

E ainda a todos que estiveram ao meu lado em cada momento, incentivando, dando suporte emocional para concluir mais essa importante etapa.

A seleção correta das fontes, seu uso adequado e a sensibilidade tipográfica, em geral, estabelecem diferenças qualitativas entre designers gráficos. Esses não são atributos inatos. A tipografia, como muitos outros ofícios, requer treinamento suficiente e muita atenção aos detalhes
(SCAGLIONE, 2014, p. 19)

RESUMO

Este trabalho descreve o processo de criação de uma fonte display inspirada nos fanzines da década de 70, que surgiram em meio ao movimento punk. Através da metodologia de design, a fonte foi criada adotando como referência o estilo irreverente das publicações independentes. O trabalho seguiu o método proposto pela Adobe (1995), e ao final do projeto foi desenvolvido um *specimen* mostrando todos os caracteres da fonte e algumas aplicações.

Palavras-chave: fonte display, fanzine, movimento punk.

ABSTRACT

This paper describes the process of creating a display font inspired by fanzines of the 70s, which came amid the punk movement. Through the design methodology, the font was created adopting as reference the irreverent style of the independent publications. The work followed the method proposed by Adobe (1995), and at the end of the project a specimen was developed showing all font characters and some applications.

Keywords: font display, fanzine, punk movement.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Adaptação da metodologia adobe (1995).....	26
Figura 2 - Cartaz apartheid in practice: law and order. king, david, 1920.....	29
Figura 3 - Capa da revista i-d, publicação de abril de 1991	30
Figura 4 - Página do fanzine ação suburbana.....	31
Figura 5 - Página do fanzine 24w715507.....	32
Figura 6 - Página da publicação “círculo fanzine”	34
Figura 7 - Página da publicação “fanzine ocupação chico science”	35
Figura 8 - Página da publicação “fanzine faune et flore”	36
Figura 9 - Painel de referências de fanzines	37
Figura 10 - Painel de tipografias display	39
Figura 11 - Anatomia dos tipos	42
Figura 12 - Nomenclaturas da anatomia tipográfica	44
Figura 13 - Nomenclaturas da anatomia tipográfica	45
Figura 14 - Primeiros caracteres propostos por Hernestrosa	47
Figura 15 - Primeiros caracteres estilizados propostos por Hernestrosa	47
Figura 16 - Desenho dos caracteres no <i>Glyphs</i>	48

SUMÁRIO

1. Introdução	15
1.1 Tipografia sob encomenda ou costumizada	19
1.2 Objetivos	21
1.2.1 Objetivo geral	21
1.2.2 Objetivos específicos	21
1.3. Justificativa	22
1.4 Delimitação	23
2. Metodologia	25
3. Tomada de briefing	27
3.1 Pesquisa histórica das influências tipográficas na estética punk	28
3.2 Pesquisa de referências	33
3.3 Legibilidade	40
3.4 Anatomia das letras	42
4. Concepção	46
4.1 Ferramentas de criação	48
5. Desenvolvimento	50
5.1 Letras do alfabeto	52
5.2 Caixa-baixa	53
5.3 Pontuação	54
6. Distribuição	55
7. Conclusão	56
8. Anexos	58
9. Referências	64

1. INTRODUÇÃO

Com o tempo, o design desenvolveu suas técnicas e aplicações e permitiu à tipografia que transmitisse algo a mais do que a simples mensagem. Inicialmente em corpos pequenos para a leitura imersiva em livros, posteriormente os caracteres ganharam novas formas a partir da revolução industrial. Era necessário anunciar os produtos para que fossem vendidos aos consumidores e para isso, o texto precisava estar em destaque, com maior corpo, peso e novas formas.

No século XX surgiram mais experimentos tipográficos com os movimentos vanguardistas. Até que foi criado o Funcionalismo Suíço iniciando uma nova era com “os ideais de uma tipografia universalmente neutra, compreensível e funcional” (FARIAS, 2003, p.23). Buscando clareza, legibilidade, discrição, formas simples e geométricas, esse estilo pode ser representado por tipos como Univers e Helvetica que foram largamente utilizados na comunicação visual de multinacionais, na publicidade e por editoras de livros. Após um longo uso desses tipos, os designers estavam cansados dessa monotonia e falta de expressividade. E no final da década de 60 surge uma mudança nesta linguagem gráfica, uma ruptura com os ideais funcionalistas. Surgiram movimentos como o psicodelismo, caracterizados pelas cores vibrantes e letras distorcidas, e o punk marcado pela estética suja, desconstruída e desarrumada.

Além dessa nova postura rebelde dos designers, surgem os microcomputadores, que facilitam a editoração, instalando o *desktop publishing* e impulsionando a criação tipográfica digital. Resultando assim, em milhares de tipografias das mais variadas formas e estilos, disponíveis na internet para download, gratuito ou não.

Segundo Niemeyer(2003, p.13) a tipografia vem suprir a expressividade e a ênfase necessárias à comunicação interpessoal com os recursos de linguagem gestual, postura, expressão fisionômica, movimentos, variações de altura, ritmo e tom da voz. Para esta nova

postura dos designers, quanto mais ilegível, melhor, pois se despende um maior tempo para reconhecer esses novos caracteres, atraindo o leitor por sua irreverência nas formas, chamando sua atenção. Como este novo estilo tem por objetivo chocar e chamar a atenção, os caracteres possuem duas características marcantes: a expressividade e a legibilidade.

No mesmo momento em que surge essa necessidade de expressão, é o momento que surge o movimento Punk, que trouxe juntamente o crescimento de enorme números de pequenas publicações alternativas, de baixa tiragem conhecidas como fanzines, que também será a peça fundamental para esse projeto,

O fanzine é uma publicação alternativa e amadora, geralmente de pequena tiragem e impressa artesanalmente. É editado e produzido por indivíduos, grupos ou fã-clubes de determinada arte, personagem, personalidade, hobby ou gênero de expressão artística, para o público dirigido e abordando, quase sempre, um único tema. (MAGALHÃES, 1993, p. 9)

Dentro do princípio do DIY¹ (*Do It Yourself*), cada grupo ou pessoa passou a produzir sua própria revista ou jornal. Muitas vezes essa produção nascia a partir de colagens de material já impresso ou criando seus próprios desenhos, textos e diagramações, frequentemente sem qualquer treinamento específico anterior.

O fanzine Escape, material que será usado nesse projeto, é uma iniciativa sem fins lucrativos, sua periodicida-

1 **DIY** é uma abreviação de *Do It Yourself* (do inglês, faça você mesmo), que traduz um espírito anti-ideológico que teria surgido com a cena punk, pós-punk e movimentos *underground*, revelando ambos os conceitos de Monarquia como a causa Punk/ Pós-Punk inglês, em paralelo ao idealismo pré revolucionário Anarquista dos Anarco-Punks, que se difundiam na mídia materialista (comunista) a nível mundial.

de, produção e distribuição não é pré estabelecida. O projeto é aberto e está sujeito a mudanças a qualquer momento. Sua primeira edição foi publicada no primeiro semestre de 2015. A ideia foi concebida por três amigos que tinham como objetivo dar vazão a expressão visual deles. O zine não possui projeto gráfico, nem tem a pretensão de se prender a padrões de diagramação.

No aspecto tipográfico eles adotaram o uso da fonte Courier, que remete ao estilo das máquinas tipográficas, e ao trabalho rústico. A fonte a ser desenvolvida poderá ser usada junto a outras fontes, gerando uma combinação de tipografias.

A proposta a ser apresentada para o cliente deve ser uma fonte que expresse a cultura e o repertório histórico que os fanzines têm. Dentro desses pré requisitos observa-se o constante uso das fontes displays, também chamadas de fantasia, que através da liberdade de formas e pesos, conseguem apresentar um conteúdo emocional.

Segundo Kane (2012), os tipos exibidos em tamanho acima de 18 pt, para títulos ou destaques, são chamados de tipos display e, devido à sua variedade infinita de características, personalidade, história e estilo, hoje em dia são a maioria dos tipos criados.

Kane (2012) também afirma que tipógrafos experientes utilizam estas fontes para tornar ainda mais interessante uma composição já equilibrada, mas devem ser usadas com cuidado por iniciantes, pois os mesmos depositam muita confiança nelas para dar voz ao que seria disforme e sem graça num projeto. Frutiger (2002) vai mais a fundo e explica a razão da existência das fontes fantasia:

Escritas de fantasia têm sua razão de ser nos textos bastante breves como cartazes, programas de televisão, páginas da web, embalagens, fachadas, etc. Os tipos fantasia são incontáveis: bonitos, feios, provocadores, legíveis, ilegíveis. Em virtude de sua singularidade e sua surpreendente silhueta, elas pretendem antes de tudo captar a atenção do leitor.(FRUTIGIER, 2002, p. 45. Tradução livre.)

Nos textos onde a fonte fantasia é aplicada a principal função é despertar o leitor de um estado de inércia ou repouso perceptivo e atrair sua atenção, frequentemente, essa atração se dá por meio de uma conjunção de formas de maneira menos tradicional. O desenho tipográfico pode contribuir nesse sentido, acentuando um determinado tom de uma mensagem, ou chamando a atenção para si mesmo antes que seja lido e decodificado. Esse modo de abordagem abre caminhos para uma maior experimentação e excentricidade no desenho.

1.1 TIPOGRAFIA SOB ENCOMENDA OU CUSTOMIZADAS

A produção em série supre o desejo de consumo, desejos de um grupo e uma necessidade comum, mas o desejo de identidade ainda é latente dentro do consumidor, o termo customização surge nessa cadeia de acontecimentos e na linguagem popular, se confunde muitas vezes com personalização. O fator identidade está presente em ambos os casos, trazendo essa comparação familiar. Customização, segundo Rabaça (2001), é um neologismo derivado do inglês, *customer*, que na tradução é cliente ou consumidor. A definição para customização gira em torno do consumidor, tanto

que o autor aborda que o significado da palavra é o “ato ou efeito de desempenhar qualquer atividade profissional de acordo com as necessidades e desejos do cliente”. (Rabaça, 2001, p. 204)

No caso específico dos projetos de tipografia sob encomenda ou customizadas deve-se cumprir certos objetivos pré-estabelecidos, tanto conceituais quanto formais. Não basta apenas seguir um processo padronizado com diversas variáveis pré determinadas. Pois há uma infundade de fatores que sempre são particulares a cada trabalho e que nenhum manual de tarefas pode prever. Meseguer fala que “as decisões de design deverão atender as necessidades da encomenda e serão respostas a várias perguntas que constituirão o projeto do design.” (MESEGUER, 2014 p. 13)

Saber a utilização é fundamental para definir os limites de uso em linhas gerais. Caso seja um projeto editorial é preciso distinguir se o uso é para livros, jornais, dicionários, revistas, publicações online ou para visualização em tela, pois todos esses possíveis casos têm condições de legibilidade específicas.

Uma vez definido o uso principal o próximo passo é definir os requisitos especiais dentro de cada especialidade. As decisões e os processos de produção respondem a questão de uma outra natureza, mas que devem ser consideradas antes de começar a projetar, pois condicionam, a nível de custos de produção.

A extensão familiar é uma questão que está intimamente ligada ao projeto de design, mas quem faz a encomenda pode não ter conhecimento suficiente para determinar o alcance ou, simplesmente preferir limitá-lo.

O número de usuários determina o tipo de licença de uso, embora se entenda que um cliente que encomenda tipos sob medida deve poder instalá-los em todas as máquinas onde serão necessários, sem que estabeleça um limite para isso.

Outro aspecto é o dos direitos de uso que podem ser exclusivos, exclusivos por tempo limitado ou sem exclusividade. É importante definir também se trata de algo que será usado em textos longos, fonte de texto, textos curtos ou fontes para títulos.

As fontes para títulos são menos exigentes. Como são usadas em poucas palavras, a legibilidade e o respeito pela tradição podem ser sacrificadas em busca de atrativos.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo geral

- Entregar uma fonte que atenda às necessidades do fanzine

1.2.2 Objetivos Específicos

- Analisar o contexto histórico do movimento punk no âmbito do design gráfico;
- Análisar tipografias a partir de fanzines, para inspiração do projeto;
- Desenvolver um *Specimen*¹ simulando as aplicações da tipografia;

¹ *Specimen* é uma peça gráfica que deve apresentar todos os caracteres da fonte bem como sua aplicação a textos ou títulos.

1.3 JUSTIFICATIVA

A tipografia cumpre papel central no design gráfico. Grande parte das peças de comunicação gráfica exigem, em maior ou menor grau, o uso da palavra escrita para cumprir sua função, e da tipografia para sistematizar a escrita.

A seleção correta das fontes, seu uso adequado e a sensibilidade tipográfica, em geral, estabelecem diferenças qualitativas entre designers gráficos. Esses não são atributos inatos. A tipografia, como muitos outros ofícios, requer treinamento suficiente e muita atenção aos detalhes. (SCAGLIONE, 2014, p. 19)

Esse projeto representa para a autora que aqui escreve, grande importância acadêmica, pois apesar de o curso oferecer atualmente duas disciplinas de tipografia, sendo uma delas voltada para *typedesign*, e tentar tornar a discussão e a criação de fontes uma cultura vigente; durante a sua formação a tipografia foi abordada de uma forma diferente, onde a criação de tipos não foi uma questão levantada. Também é de grande relevância pessoal da autora aprofundar os estudos na área de tipografia, proporcionando uma melhor formação do aprendizado em design gráfico.

A abordagem é contemporânea, visto que, cada vez mais os meios de comunicação se tornam homogêneos com os mesmos canais, linguagens e até mesmo tipograficamente semelhantes. Criar um diferencial, mesmo que tipográfico, querer ser único, é uma necessidade no mercado.

O fanzine *Escape* é um projeto sem fins lucrativos, feito de maneira colaborativa. Que pretende apenas expôr e dar vazão a expressão visual. Pela falta de recursos para investimentos, produzir

uma fonte exclusiva sob encomenda, seria totalmente inviável. Desta forma o projeto que será desenvolvido irá contribuir imensamente para o projeto do zine.

1.4 DELIMITAÇÃO

No caso do projeto do fanzine Escape, a utilização da tipografia será apenas para títulos e chamadas, onde a aplicação da fonte será com tamanho maior, essa limitação ocorre devido a legibilidade dos tipos display serem comprometidas em aplicações de textos de tamanhos menores. Sua extensão familiar será reduzida, o objetivo é conseguir fazer os vinte e seis caracteres do alfabeto romano, os dez numerais e os principais símbolos de pontuação e acentuações.

Um requisito especial observado é a questão da expressividade do estilo punk, a fonte deve ter um conteúdo emocional e trazer referências desse movimento. Outro ponto é quanto a utilização da fonte em fundos escuros, portanto deve haver uma preocupação com a espessura do contorno dos caracteres, para que haja contraste em fundos escuros, que são muito usados no fanzine Escape, de forma que não atrapalhe a legibilidade.

O processo de criação será com base na análise feita no primeiro fanzine impresso, mas principalmente em pesquisas de referências, já que o projeto conta com apenas um modelo impresso. A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são essenciais para o processo de pesquisa. O objeto estudado, a tipografia, faz parte do cotidiano, encontra-se em diversos meios e locais além de ser acessível a qualquer pessoa.

Durante o processo de desenho não haverá envolvimento dos autores do fanzine, somente antes, na tomada de briefing para dar início ao projeto. Esse primeiro contato com os colaboradores do fanzine logo no começo é de extrema importância

no caso de uma tipografia sob encomenda, o cliente é um elemento fundamental na elaboração da nova fonte. É ele quem vai passar informações de como deseja o produto, direcionando a criação. As informações provenientes dos clientes são fundamentais para a concepção da fonte. Dados incompletos ou errados podem levar a atrasos, retrabalhos ou mesmo a falhas na execução do esperado.

2. METODOLOGIA

Segundo a metodologia desenvolvida pela Adobe (1995), uma nova fonte pode se encaixar em três categorias que muitas vezes se combinam. Na primeira categoria tem-se as adaptações históricas, também conhecidas como *revivals*, que são redesenho de uma fonte já existente desenhados em espécimes originais ou até mesmo nos tipos móveis originais da fonte que são vetorizados em versões digitais. Na segunda categoria estão projetos inspirados por uma ou mais fontes, classes ou estilos tipográficos, no qual esse trabalho se enquadra. E por último projetos inéditos, baseados em uma ideia original.

Cada uma dessas categorias requer um trabalho de pesquisa mais aprofundado do que o outro. Adaptações históricas requerem uma maior atenção aos detalhes históricos de verificação das fontes que muitas vezes são raras e de difícil acesso. A pesquisa e a seleção de fontes existentes como inspiração ajudam a compreender melhor a lógica formal e estética do design, além de evitar que um novo projeto se torne uma cópia de outra fonte, que no caso de fontes inéditas é a maior preocupação da pesquisa.

Meseguer (2014), afirma que no caso dos tipos por encomenda o desenvolvimento conceitual corre paralelo ao conceito de design no qual serão aplicados uma vez que a tipografia se torna o instrumento de representação. Portanto o tipo será projetado com base em alguns requisitos funcionais e outros conceituais, sendo que os aspectos estéticos também desempenharão um papel fundamental.

No processo de criação dos tipos da Adobe (1995) são esboçadas quatro fases principais, sendo a primeira a etapa de pesquisa e desenvolvimento de um conceito, a segunda é aplicação do tipo a uma palavra chave, em um terceiro momento baseado nas letras desta palavra chave é desenvolvido um conjunto de glifos preliminares e a quarta fase, por último o conjunto de glifos completo. A seguir são apresentadas uma série de etapas no processo de criação da Adobe, essas etapas servirão de guia para

a criação da fonte proposta para este trabalho. A figura 1, mostra os itens do processo proposto:

Figura 1 - Adaptação da Metodologia Adobe (1995)



FONTE: Método Adobe (1995) adaptado pela autora

3. TOMADA DE BRIEFING

É neste momento que são definidos alguns fatores que sempre são particulares a cada trabalho e que nenhum manual pode prever. No caso específico dos projetos de tipografia sob encomenda deve-se cumprir certos objetivos pré-estabelecidos, como foi mencionado por Meseguer, tanto conceituais quanto formais.

Saber que a utilização será apenas para o fanzine impresso, é de extrema importância, pois a partir dessa ciência compreende-se alguns aspectos como leiturabilidade. A aplicação da fonte apenas em títulos, chamadas e em poucos textos é outro fator importante, pois delimita a extensão da fonte apenas à criação das 26 letras do alfabeto, 10 algarismos, acentuações e principais pontuações do português.

Como as fontes displays são usadas em poucas palavras, a legibilidade e o respeito pela tradição podem ser sacrificadas em busca de atrativos, a relevância da expressividade da fonte se sobrepõe à legibilidade, este não será um requisito com grande influência, mas a leiturabilidade sim, pois tratam-se de textos que precisam ser compreendidos, mesmo que com um maior tempo para reconhecer esses caracteres, o leitor pode levar alguns instantes para decodificar a mensagem, mas ela precisa ser entendida.

Não haverá número de licenças para utilização, mas fica determinado que o acesso ao arquivo digital da fonte será somente para os colaboradores do zine.

Depois dos pré-requisitos definidos, é o momento de conversar sobre a estética da fonte para a zine Escape. Em conversa com os colaboradores da zine referências como letras pichadas, rabiscos e grafiti foram indicados para estabelecer uma linha estética.

3.1 PESQUISA HISTÓRICA DAS INFLUÊNCIAS TIPOGRÁFICAS NA ESTÉTICA PUNK

A primeira grande influência do vocabulário gráfico no começo dos anos 1970 se deu por meio da cultura de massa. O estilo punk em sua forma mais autêntica, era um estilo das ruas de Londres, parte da cultura da indisciplina e do pop, rebelde e ansioso por chocar. Tinha como princípio a autonomia do “faça você mesmo”, o interesse pela aparência agressiva, a simplicidade e o sarcasmo.

As publicações punks independentes usavam imagens e letras arrancadas de jornais populares, textos escritos a mão e a máquina de escrever. “Tudo colado junto para produzir um original que era reproduzido por meio de litografia ou fotocópia. Se o dadaísmo era contra a arte, o punk era antidesign.” (HOLLIS, 2010, p. 203).

A estética punk não dependia de efeitos óbvios nem tomava nada emprestado das belas-artes, como haviam feitos os designers do movimento modernista. O estilo punk foi imediatamente acolhido pelos designers desiludidos com o modernismo. Os modernistas exemplares, precisos e dogmáticos, pregavam a superioridade universal de suas soluções gráficas restritivas, rigidamente controladas pelo *grid system* e vestidas uniformemente pelas famílias Futura, Helvetica e Univers.

O maior controle sobre a produção permitiu ao designer tomar decisões no processo de criação. Se antes, com a impressão tipográfica, o designer dava instruções separadas para a composição e a reprodução de imagens, o que dificultava fazer qualquer alteração de tamanho ou posicionamento. Neste novo modelo de elaboração era permitido que o designer ficasse responsável pela arte final, deixando o trabalho pronto para ser transformado em fotolito pelo impressor, com as ilustrações, os meio-tons e os anúncios em seus devidos lugares.

Muitos veículos de grande nome e importância aproveitaram ao máximo toda essa autonomia. David King, membro da inovadora equipe da *Sunday Times Magazine*, desenhou pôsters, livros e revistas, quase sempre políticos. Onde letras sem serifas, ampliadas e transformadas em fotolito, eram coladas junto com fotogravuras de má qualidade e faixas de papel preto recortadas, como mostra a figura 2.

Figura 2 - Cartaz sobre o Apartheid, desenvolvido por David King em 1920



FONTE: Law and Order, David King, <[http://collections,vam.ac.uk](http://collections.vam.ac.uk)>
Acessado em outubro de 2015

O antigo editor da Vogue, Terry Jones criou o *Not Another Punk Book* (Um livro punk diferente) em 1977, uma caricatura das técnicas gráficas do estilo punk. Jones lançou em seguida em 1980, uma revista em estilo de rua chamada i-D (figura 3). Com uma estética de imagens exageradamente ampliadas, cópias distorcidas pelo movimento do papel, fotos Polaroid claras ou escuras demais com arranhões e pinturas sobre elas.

Figura 3 - Capa da Revista i-D, publicação de abril de 1991



FONTE: Capa da Revista i-D, 1991 <<https://br.pinterest.com/pin/38118755>>
Acessado em outubro de 2015

Desenvolvida a partir do senso de imediatismo que as bandas de punk rock usavam para criar suas músicas, as tipografias e as interferências - rabiscos, colagens, borrões - tipográficas utilizadas nos fanzines são referências do movimento punk dos anos 70 e se mantêm presentes em zines até os dias atuais. O uso proposital de desenhos à mão, colagens e o layout caótico em materiais gráficos (cartazes, álbuns, zines etc) remetiam a processos rápidos instantâneos de criação, se despreendendo totalmente de padrões editoriais e artísticos, que além de dar mais liberdade criativa, representava o teor crítico contido no material textual das publicações. As tipografias nos zines são representadas por pichações, grafites, colagens, raspagens e deteriorações, retratando uma estética rebelde, como as pichações feitas nos muros das ruas, como mostra a figura 4 a seguir.

Figura 4 - Página do fanzine Ação Suburbana



FONTE: Ação Suburbana, <<http://fancinotecamutacao.blogspot.com.br>>
Acessado em outubro de 2015

Figura 5 - Página do fanzine 24W715507



FONTE: 24W715507, <<http://fancinotecamutacao.blogspot.com.br>>
Acessado em outubro de 2015

Na figura 4 e 5, retiradas de fanzines atuais, é possível observar o uso da técnica de escrita sobre imagens, recorte e colagem de palavras e também o uso de textos como padrão de fundo, nada fica em branco, cada pequeno espaço é aproveitado. Há textos em locais inesperados, como no bolo, na manga da roupa e em outros lugares ainda mais escondidos. Algumas dessas técnicas são citadas e ressaltadas por Farias:

A característica mais marcante dos fanzines, eram o uso de letras ou palavras recortadas de outros impresso, caligrafias propositadamente grosseiras, textos batidos a máquina e corrigidos a mão, uso de fotos alto-contraste, granulação obtida pelo processo repetido de fotocopiagem de original e disposição não ortogonal dos textos, configurando uma estética tipográfica onde o tipo de erro era bem vindo até simulado (FARIAS, 2013, p. 38)

Os caracteres apresentam formas desleixadas e negligentes, rompendo com os rigores funcionalistas. As fontes são marcadas pela irregularidade das formas e das espessuras dos caracteres que em determinados momentos se encontram grossos e em outros momentos, finos. Também contam com a presença de ruídos e manchas para dificultar ainda mais a sua legibilidade. O demasiado uso da manuscrita junto com as colagens de jornais e revistas, misturado com carimbos e interferências manuscritas por cima dos textos e das imagens.

3.2 PESQUISA DE REFERÊNCIAS

Como foi proposto pela metodologia, o primeiro passo deveria ser a realização de uma pesquisa e análise, dessa forma o início fora com fanzines atuais, onde pode-se observar as fontes aplicadas para inspiração de traço, peso, contorno e estilo. Aqui foram analisados fanzines retirados de dois blogs (365 Fanzines — um fanzine por dia e Fanzinoteca mutação) que catalogam zines, os quais foram recorridos como ferramenta de pesquisa.

Figura 6 - Página da publicação “Círculo Fanzine”



FONTE: Círculo Fanzine, <<http://365fanzines.blogspot.com.br>>
Acessado em outubro de 2015

Na figura 6, no zine além da tipografia já ter a aparência de desgastada, foram utilizados recursos de brush, com efeito de tinta jogada, para que a estética remetesse ainda mais ao trabalho manual. Este recurso foi visto em diversos zines, é como a assinatura da estética punk, pois representa as formas desleixadas e negligentes, o incorreto ser considerado correto e aceitável dentro do universo das zines.

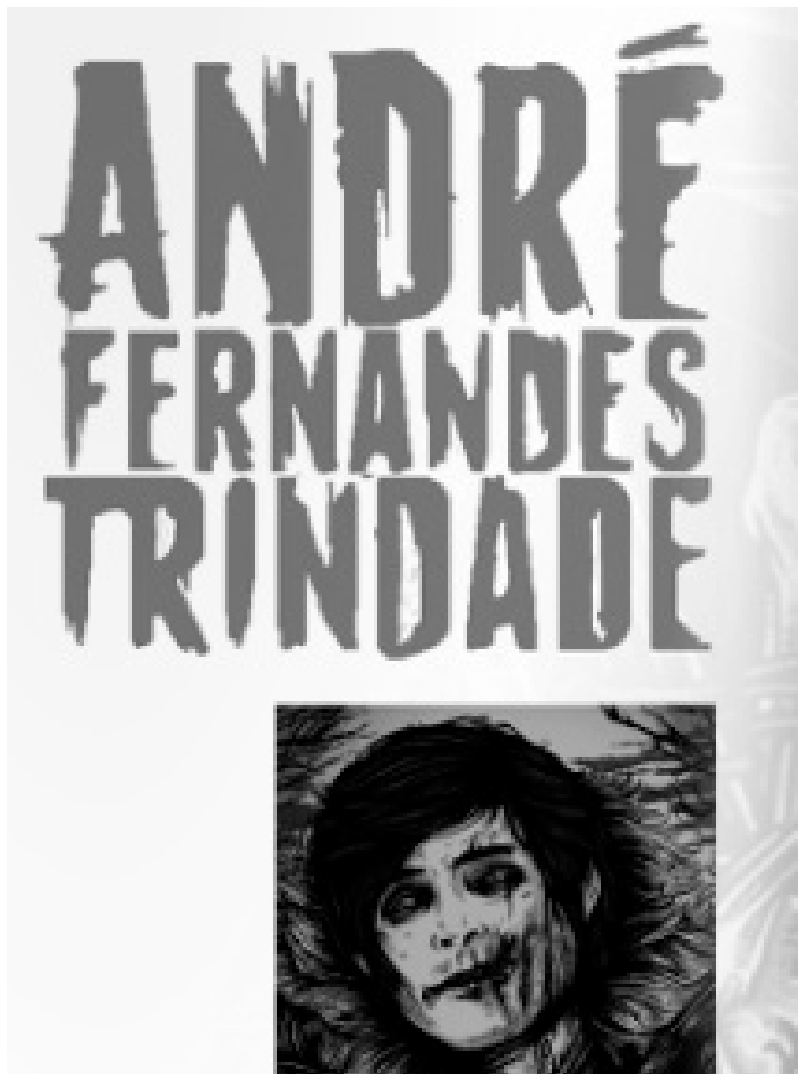
Figura 7 - Página da publicação “Fanzine Ocupação Chico Science”



FONTE: Ocupação Chico Science, <<http://fanzinotecamutacao.blogspot.com.br>>
Acessado em outubro de 2015

Na figura 7, os tipos foram usados em proporções diferentes além do desalinhamento dos caracteres e também a mesclagem entre caixa alta e caixa baixa. Essa técnica também foi muito observada em outros zines. Ela remete ao recorte e colagem de letras, que era utilizado bem no início dos anos 70, quando o movimento punk estava em alta.

Figura 8 - Página da publicação “Fanzine Faune et Flore”



FONTE: Faune et Flore, <<http://365fanzines.blogspot.com.br>>
Acessado em outubro de 2015

Neste terceiro caso, na figura 8, a tipografia apresenta traços de desenho feito a mão. O fato da espessura não ser contínua, dos borrões e das linhas que fogem do limite do contorno, facilita a assimilação de feito a mão. Porém, apesar de todas essas características a fonte mantém unidade, os caracteres não destoam entre eles. Essa estética fica muito boa, quando bem realizada.

Todas essas tipografias analisadas se encaixam em bons exemplos, além de possuírem boa legibilidade elas apresentam o principal que é expressividade, nenhuma delas precisaria estar presente em um fanzine para que sejam relacionadas ao movimento punk. Elas por si só, com seus pesos, contornos e formas já se expressam.

Paralelo a pesquisa foram montados painéis, como mostra a figura 9, com fotos de zines e algumas fontes para inspiração e referência de traço, peso e desenho das letras.

Figura 9 - Paineis de referências de fanzines



FONTE: <<http://fanzinotecamutacao.blogspot.com.br>>
Acessado em outubro de 2015

Nas imagens pesquisadas de fanzines digitalizados, é muito presente a escrita manual, os traços fortes e estilizados, colagens e letras destorcidas, tudo muito característico dos zines produzidos no começo dos anos 70, é importante ressaltar que esses zines usados na pesquisa são recentes, todos posteriores a 2015, mas ainda carregam junto todo o princípio de apresentar formas desleixadas e negligentes, rompendo com os rigores funcionalistas. As fontes são marcadas pela irregularidade das formas e das espessuras dos caracteres que em determinados momentos se encontram grossos e em outros momentos, finos. Também contam com a presença de ruídos e manchas para dificultar ainda mais a sua legibilidade. Nota-se também que o uso de caixa-baixa é muito raro, vez ou outra ele aparece em alguns textos maiores, porém com fonte digital.

A aparência de desgaste, velho, sujo é um artefato presente em todos. E por algumas vezes também é utilizado a escrita por cima das palavras, para causar um dessaranjo. Toda essa construção estética choca e chama a atenção do leitor, é dessa forma que a tipografia se apresenta nos fanzines, de forma inesperada que causa estranheza, mas com um comunicado de expressividade.

Também é importante compreender e observar um pouco mais das tipografias displays, que atendem o pré-requisito de expressividade dos fanzines, sendo assim, foram selecionados alguns exemplos (figura 10) de fontes no site DaFont.com, a escolha do site se deu por se tratar do maior site de fontes gratuitas do Brasil, a seguir a imagem com algumas fontes de referência que foram selecionadas.

Figura 10 - Paineis de tipografias display

BOYCOTT
A B C D E F G H I J K L
M N O P Q R S T U V
W X Y Y Z
? ! , . . . : ^ () / @ # % &
* - < >

ASTONISHED
A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o
p q r s t u v w x y z
? ! , . . . : ^ () / @ # % \$ &
* - < >

BLACKCAPSTER
A B C D E F G H
I J K L M N O P
Q R S T U V
W X Y Y Z ? ! , . . . :
* - < >

BROKEN 15
A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Y Z
? ! , . . . : ^ () / @ # % \$ &
* - < >

FONTE: <<http://https://www.dafont.com/pt/>>

Acessado em março de 2018

Nas fontes retiradas do site DaFont.com é possível notar que assim como nos zines, raramente as fontes displays apresentam variação de caixa-baixa, isso se deve ao fato de que elas não são projetadas para serem aplicadas a blocos de textos longos. Essas fontes estão separadas das fontes que são feitas para serem lidas das que são feitas para serem vistas, a expressão é o item mais importante, ou seja, a questão de legibilidade não se sobrepõe nessas propostas.

A pesquisa é fundamental para observar como se comporta a tipografia e o papel da fonte no caso dos fanzines. Após essa etapa é possível ter ideias do direcional da criação.

3.3 LEGIBILIDADE

Existem dois termos importantes para se referir a qualidade de leitura de tipos: legibilidade e leiturabilidade (traduzido do inglês *readability*). Segundo Fontoura e Fukushima (2012) a legibilidade está relacionada com o design de tipos, com a clareza dos caracteres e a velocidade com que podem ser reconhecidos.

Existe uma relação com o uso da fonte, ou seja, onde será aplicada, a diagramação da página, a organização do texto, que implica em sua leiturabilidade. O uso das convenções tradicionais da composição tipográfica aumenta a probabilidade de aqueles que leem as palavras serem capazes de decifrar com clareza as formas da letra, agrupando as letras em palavras, palavras em sentenças, sentenças em parágrafos e assim por diante.

Em *Letters of Credit* (2003), Walter Tracy define legibilidade como a “clareza dos caracteres individuais”, e leiturabilidade como um termo mais amplo que diz respeito ao conforto na leitura. Ou seja, a legibilidade está diretamente relacionada com a percepção dos caracteres a nível dos seus elementos formais, e a leiturabilidade com a facilidade com que se consegue ler um determinado texto durante um longo período de tempo.

Segundo Saltz tipos displays são “projetados com uma menor premência por legibilidade, apesar de alguns serem altamente legíveis” (SALTZ, 2010, p. 170), estes são mais ligados a questões de estilo, portanto, os níveis de legibilidade podem ser bem menores. Mas a razão de sua existência é uma expressão estilística única de conteúdo.

Enquanto ao se considerar fontes para o texto duas características são de extrema importância, a primeira é que esta fonte será aplicada a blocos de textos longos e a segunda é que a fonte será aplicada em tamanhos pequenos. Estas fontes estão no lado oposto do espectro das fontes que Farias (2013) chama

de “fantasia”. A autora divide a letra em dois aspectos, o primeiro relacionado as características necessárias para se identificar uma determinada letra e é chamado de “letra da lei”, o segundo relacionado as características necessárias para se identificar uma determinada fonte ou “espírito da lei”. Pode-se então ligar estes dois aspectos à essas duas funções das fontes, por um lado fontes de texto estão mais próximas desta “letra da lei” enquanto fontes fantasia estão mais distantes da “letra da lei” e tem um “espírito da lei” mais proeminente. Há um jeito simples para deixar bem claro esta noção, separando as fontes que são feitas para serem lidas da que são feitas para serem vistas.

No caso deste projeto tipográfico a expressão da estética punk é o item mais importante, ou seja, a questão da legibilidade não se sobrepõe no momento em que as propostas forem analisadas. Já a questão de leitura depende de como essa fonte será usada, como é uma fonte display, espera-se que não seja aplicada em textos longos, com poucos pontos ou em mais de duas linhas, essas aplicações equivocadas podem implicar na leitura da fonte.

3.4 ANATOMIA DAS LETRAS

A anatomia dos tipos identifica os elementos formais que compõem as letras. As características destes elementos, que podem aparecer de forma semelhante em glifos diferentes, é o que une os múltiplos glifos que formam uma fonte. A seguir algumas definições de Rocha (2012):

Figura 11 - Anatomia dos tipos



FONTE: ROCHA, Claudio. Novo Projeto Tipográfico:
análise e produção de fontes digitais

A **altura de x** não é a mesma para todas as fontes. O corpo da letra é definido pela distância entre a linha ascendente e a linha das descendentes, e não pela altura de x, que varia de fonte para fonte.

Barra é o traço horizontal que compõe as letras A, E, F, H, L, T, e, f, t.

Ascendente é a parte que se prolonga acima da altura de x, nas letras b, d, f, k, l, t.

Descendente é a parte que se prolonga para baixo da linha de base (baseline) das letras g, j, p, q, y e às vezes o J.

Extensões são as partes estendidas para cima e e para baixo (ascendentes e descendentes) das letras minúsculas.

Eixo é o triângulo de inclinação característico das letras b, c, e, g, o, p, q. O eixo definido pela inclinação resultante da escrita manual é chamada humanista (da época do Renascimento) e o eixo vertical é conhecido como eixo racionalista. Não deve ser confundido com o slope, que é uma variação de itálico, onde não há alteração do desenho original de uma fonte regular, apenas a inclinação dos caracteres originais para criar o efeito italizado. Geralmente as fontes que utilizam esse recurso são conhecidos como oblique.

Terminal são as formas em semi-círculo encontradas no final das letras a, c, f, j, r, s, y. Podem assumir a forma redonda (ball terminal), de bico (beak terminal) ou de lágrima (teardrop ou lachrimal terminal).

Miolo é o espaço interno que ocorre em algumas letras do alfabeto. Pode ser fechado, como nas letras a, d, o, b ou aberto, como nas letras h, n, u, c.

Haste é o traço vertical das letras e a diagonal das letras M, N, Y.

Espora é uma pequena projeção (não chega a configurar uma serifa) na haste de algumas letras, como G, d, l, h, b.

Ombro é o traço curvo das letras h, m, n.

Caixa-alta e caixa-baixa é a denominação das maiúsculas e das minúsculas, respectivamente.

Espaço eme é a unidade de medida relativa a um dado corpo de letra. A largura de um Eme é equivalente ao corpo do tipo que está sendo medido. Por exemplo, um espaço Eme é de 12 pontos em um tipo de corpo 12. O nome é derivado da largura da letra M, a mais larga do alfabeto, na maior parte dos tipos.

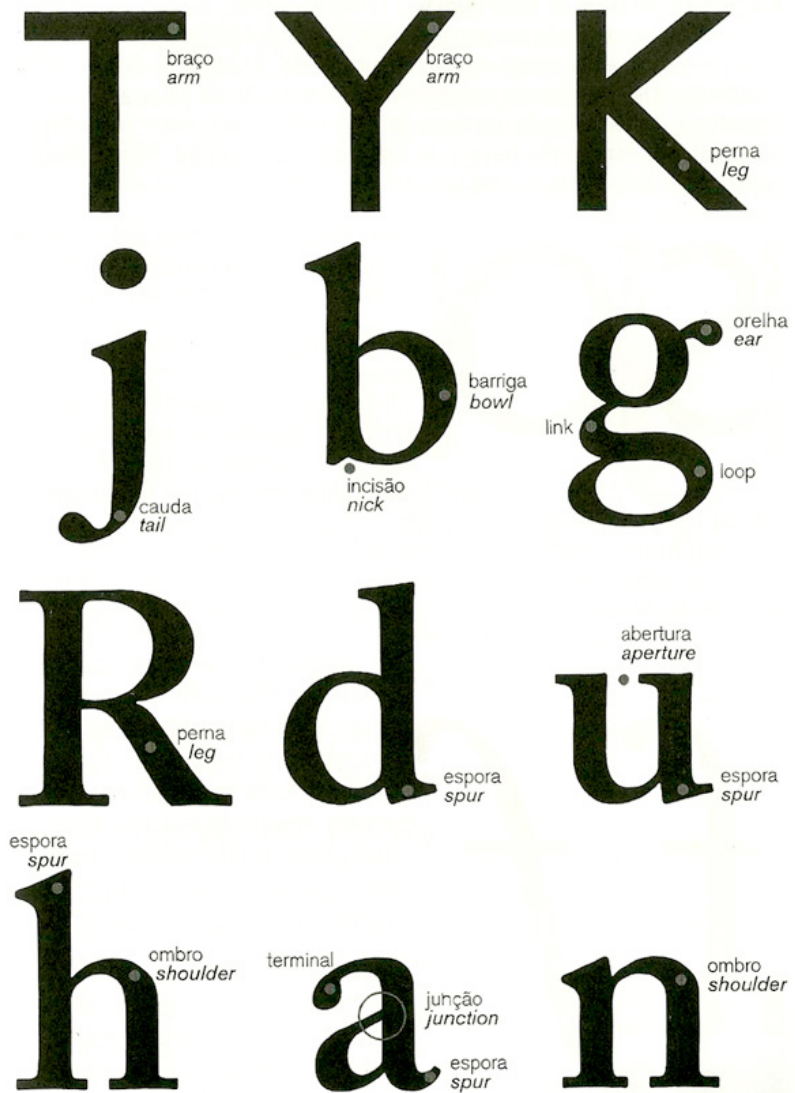
As figuras 12 e 13 que vêm a seguir mostram todas as nomenclaturas para complementar as partes do tipo:

Figura 12 - Nomenclaturas da anatomia tipográfica



FONTE: ROCHA, Claudio. Novo Projeto Tipográfico: análise e produção de fontes digitais

Figura 13 - Nomenclaturas da anatomia tipográfica



FONTE: ROCHA, Claudio. Novo Projeto Tipográfico: análise e produção de fontes digitais

4. CONCEPÇÃO

É chegado o momento de concretizar as ideias com desenhos manuais, com ferramentas como tintas, pincéis, lápis e nankin, são experimentados os primeiros traços.

É nesta fase que aparecem os princípios e as especificações que depois irão derivar os demais glifos, por isso é importante que esta seja uma fase experimental, onde o principal objetivo é dar vazão as ideias e formular possibilidades, nenhuma ideia é descartada, todos os possíveis caminhos que se encaixam dentro dos pré requisitos do pedido do cliente são levados adiante para a próxima etapa.

Hernestrosa (2014), sugere que inicie o processo de criação desenhando a palavra *hamburgegonstsv*, não necessariamente nessa ordem. Ao iniciar pela letra A, percebemos nela uma estranha conjunção de características: por um lado possui traços que não se veem em qualquer outra letra, e por outro contém indícios suficientes de como serão as demais. Além disso, sua alta frequência a torna importantíssima: em uma página ela aparecerá muitas vezes e por isso seu desenho deve ser impecável. Como segunda letra a autora recomenda o N, porque nele encontra-se elementos úteis para definir H, M, R.

Em um primeiro momentos foram desenhados três estilos tipográficos (como mostra figura 14) bem diferentes, para ter opções a seguir. O primeiro foi uma fonte que remetesse ao desenho manual, mais grossa, estilo *bold*, o segundo foi um estilo de traço manual com retrassado, como se tivesse passado o pincel várias vezes no mesmo lugar e por último um estilo bem irregular, onde o traçado não se mantém o mesmo, a variação é uma constante. O eleito como melhor traço foi o segundo que mantém uma unidade, não vista no terceiro, e tem um peso mais equilibrado que o primeiro, que é mais grosso.

Depois de eleito o melhor esboço foi continuado o processo de derivação dos demais caracteres, seguindo o que foi proposto pela Adobe (1995), onde primeiro são criados as letras do alfabeto latino, numerais e principais pontuações.

Com o direcional da fonte bem alinhado, foi continuado o processo de desenho. Em um primeiro momento no Adobe *Illustrator* (software de ilustração), com auxílio da tablet, começou o processo de desenho da estrutura, com a base da fonte impressa, como mostra a figura 15.

Figura 14 - Os três estilos de fontes desenhados



FONTE: da autora, 2018

4.1 FERRAMENTAS DE CRIAÇÃO

O processo de projetar fontes digitais é basicamente um processo de desenho vetorial, sendo assim, qualquer programa de manipulação de vetores pode ser utilizado para a criação do desenho de letras, porém nem todos permitem efetivamente produzir uma fonte digital, pois esse processo de produção de fontes digitais envolve outros aspectos além dos desenhos das formas. Para isso, existem programas especializados que auxiliam e automatizam muitas das tarefas envolvidas na produção tipográfica.

FontLab Studio, este programa cobre todo o processo de produção, desde o desenho de glifos até a geração dos arquivos de fonte. Também permite ajustes técnicos para os usuários mais avançados, o programa oferece uma série de ferramentas que automatizam e aceleram o processo de produção, controles minuciosos de métricas e espaçamentos. Está em sua quinta versão e é considerada a ferramenta líder do mercado. É utilizada por empresas como Adobe, Apple, IBM, Linotype, Microsoft e Monotype. Possui versão para Windows e Mac OS. O custo de sua licença é de US \$ 649,00.

Fontographer foi um dos primeiros softwares de edição de fontes, porém caiu num purgatório de não desenvolvimento por anos até que a FontLab comprou o código e utilizou recentemente para o Mac. O programa foi atualizado com o designer em mente, sendo mais intuitivo, eficiente e fácil de aprender. Ele custa a metade do preço do *FontLab Studio*. O *Fontographer* está disponível para PC e Mac OS, mas só usuários têm a última versão.

FontForge, supostamente pode fazer tudo o que *FontLab* faz, e é gratuito e de código aberto. O programa não é tão bem documentado quanto o *FontLab*. Está disponível para PC, Mac OS e Linux.

Glyphs é um dos softwares mais recentes no mercado de produção tipográfica, ele elimina diversas tarefas repetitivas da criação de fontes e se concentra na parte criativa. Algumas de suas principais funções são a visualização de curvas e formas cheias simultaneamente, edição de múltiplos glifos lado a lado, geração automática de instruções *OpenType* e ferramentas de desenhos específicas para a criação de tipos. Além da versão normal, o programa possui também uma versão mini, com uma série de limitações e preço mais acessível. *Glyphs* e sua versão Mini, estão disponíveis apenas para Mac OS e o custo de uma licença são de € 269,99 para a versão completa, e € 39,99 para a versão Mini.

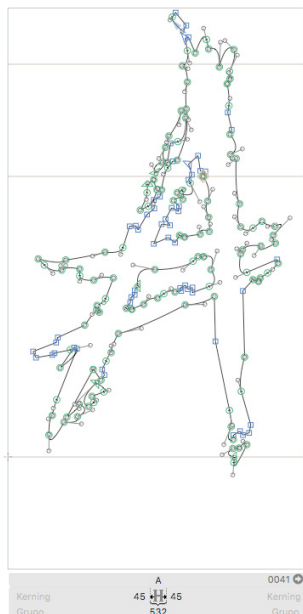
Entre essas opções de software para produção tipográfica o que foi escolhido para desenvolver a fonte do projeto foi o *Glyphs*, devido a facilidade já relatada anteriormente, além do relato de usuários, que afirmam que o software é bem mais intuitivo e bem fácil de compreender em relação aos demais. O *Glyphs* também trabalha com o formato *OpenType*, além de ser o mais usado no mercado, ele reúne todas as funções de uma fonte em um único arquivo multiplataforma.

5. DESENVOLVIMENTO

Para dar continuidade ao processo, é hora de seguir a outra etapa no software, como a fonte é um arquivo digital, após a estilização dos caracteres impressos, ela foi escaneada, já no software de edição de fotos a fonte teve leves ajustes e refinos, para então estar completa e passar no processo de vetorização antes de ser inserida no *Glyphs*. A produção de uma fonte digital é uma produção de arquivos de fonte que será distribuída. Estes são os processos que acontecem no programa de criação de tipos, no caso desse projeto o *Glyphs*. Desde o espaçamento, até a geração dos arquivos *True Type* ou *Open Type*.

Dentro do software é possível averiguar uma série de configurações técnicas que garantem que a fonte possa ser utilizada por outros designers em composições tipográficas e possam ser manipuladas pelos diversos programas de editoração gráfica.

Figura 17 - Desenho dos caracteres no *Glyphs*



FONTE: da autora, 2018

Feito essa etapa, novamente as letras devem ser testadas e impressas, traços, pesos e desenhos corrigidos, onde os mesmos ajustes são aplicados à vários caracteres, conforme há necessidade. Esse processo pode ser repetido mais de uma vez, a criação de uma fonte não é um processo linear, pelo contrário, muitas vezes o processo é cíclico e cansativo.

Também é nesse momento que a fonte recebe um nome, que nesse caso se chamará *Azânia Paintbrush Original*, é também nesse momento que se identificam as variações de caixa-alta, caixa-baixa, pontuações, acentuações e caracteres especiais, caso haja uma família tipográfica, também é verificado os múltiplos pesos e estilos.

5.1 LETRAS DO ALFABETO

Após a continuidade do desenho dos caracteres tanto no processo manual, com pincel e tinta quanto no software de vetores o conjunto completo das letras ficou definido da seguinte forma:

- Fonte com 20 pt

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z

- Fonte com 30 pt

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z

- Fonte com 40 pt

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z

- Fonte com 50 pt

A B C D E F G H I J K
L M N O P Q R S T U V
W X Y Z

5.2 CAIXA-BAIXA

- Fonte com 20 pt

a b c d e f g h i j k L m n
o p q r s t u v w x Y z

- Fonte com 30 pt

a b c d e f g h i j k L m
n o p q r s t u v w x Y z

- Fonte com 40 pt

a b c d e f g h i j k L m
n o p q r s t u v w x Y z

- Fonte com 50 pt

a b c d e f g h i j k
L m n o p q r s t u v
w x Y z

5.3 PONTUAÇÃO

! ? " : ; , # %

[] < > / \ |

() + = - { }

6. DISTRIBUIÇÃO

A última etapa desse processo é a distribuição dos arquivos, uma vez que é a aplicação de uma fonte que faz com que ela tome vida. O designer pode escolher diferentes formas de distribuir suas criações e pode produzir diferentes materiais com este objetivo em mente. É importante informar os recursos disponíveis (variações, pesos, acentuações) e a natureza do processo de concepção, para ajudar o consumidor da fonte a tirar o maior proveito do produto e muitas vezes subverter as intenções do seu criador.

Além de fornecer gratuitamente o arquivo da fonte, também foi elaborado um *spécimen*, com alguns exemplos e recomendações de aplicação da fonte, para ficar o mais claro possível aos consumidores e guiá-los na utilização.

Durante cinco anos a fonte será de uso exclusivo para o fanzine, após esse período o arquivo será disponibilizado para download em site de fontes gratuitas. Não será imposto limite de instalações em máquinas, mas o acesso será restrito aos colaboradores do fanzine, e o uso da fonte fica restrito ao exemplar impresso ou digital, caso venha a existir.

7. CONCLUSÃO

Em uma imensidão de possibilidades e adversidades, nem sempre o designer tem um rumo certo a seguir. A metodologia de produção de novas fontes é ampla. Muitas vezes bastante subjetivo, este processo é um reflexo do tipógrafo que quase sempre trabalha solitariamente. Cada letra possui sua estrutura, cada fonte possui suas peculiaridades e cada um desses aspectos pode determinar uma forma diferente de abordagem.

Ainda que se possa identificar determinadas etapas e tarefas, nem sempre é fácil colocar essas etapas em uma ordem linear específica e imutável, mas todo o processo independente da ordem linear ou cíclica resultou na criação de uma fonte que atinge os requisitos do cliente.

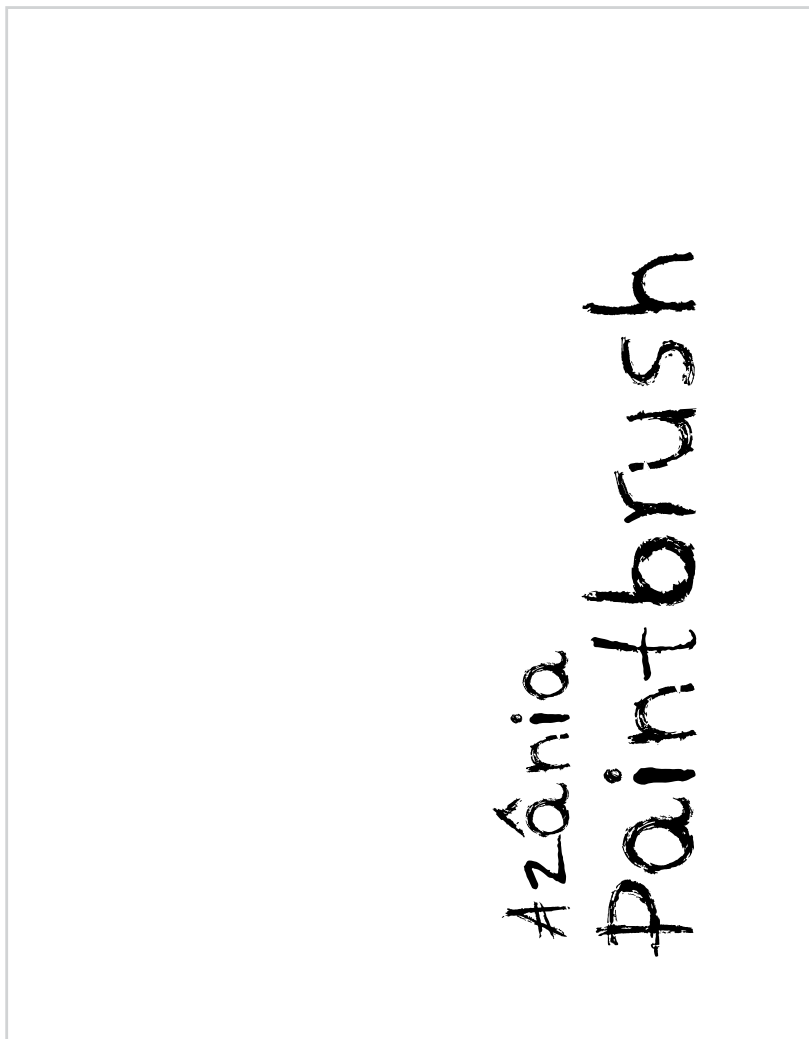
No caso específico da fonte para o fanzine, foi preciso atender as exigências básicas solicitadas pelo cliente, sendo o mais relevante a expressividade, que é fundamental nos tipos display, que em sua maioria vêm carregados de significados e personalidade.

Toda a investigação histórica foi indispensável para a fundamentação e compreensão do movimento punk e dos fanzines. Foram dessas pesquisas que surgiram referências estéticas e conceituais que nortearam o processo de estilização dos caracteres.

Os processos de pesquisa, briefing, experimentação de desenhos e estilização transformaram o projeto em realidade, o qual resultou na fonte apresentada neste trabalho. Completada a primeira parte, de dar vida à fonte, fica a critério do usuário explorar o limite e o potencial da tipografia, que dependerão da criatividade de quem a usa.

O conjunto dos caracteres foi validado pelos colaboradores do projeto fanzine Escape, que ficaram satisfeitos com a fonte, segundo eles “o traço irregular empregado remete ao estilo punk de urgência e traz ruídos na comunicação”. A fonte em caixa-alta e caixa-baixa atende as necessidades de uso e a aplicação em fundo escuro não é um problema.

8. ANEXOS



Espécimen pág. 1

A fonte Azânia paintbrush foi desenvolvida especialmente para o fanzine Escape, e tem como referência estética os fanzines que surgiram na década de 1970, junto ao movimento punk.

CAIXA-ALTA

A À Á Ã Ä Å Æ Ç D E È É Ê Ë Ì Í Î Ï J K L M N O Ò Ó P
Q R S T U Ú Û Ü V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

: ; , . ! ? / \ < > | { } () " ' + = # % []

caixa-baixa

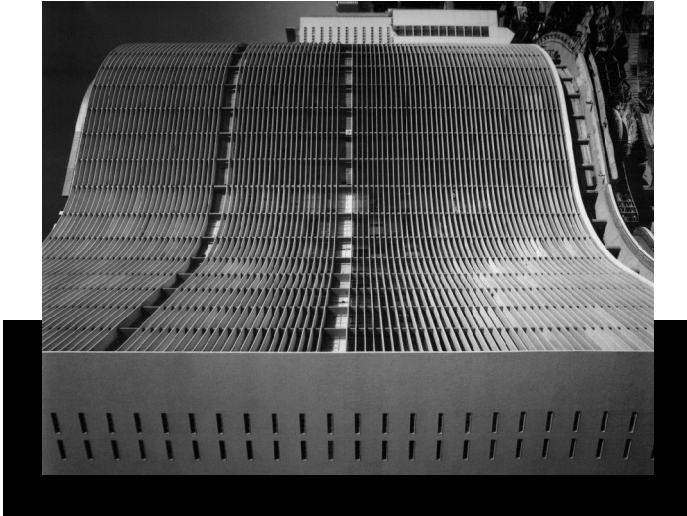
a à á â ã b c ç d e è é ê ë f
g h i í î ï j k l m n o ò ó p
q r s t u ú û ü v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

: ; , . ! ? / \ < > | { } () " ' + = # % []

Chove sobre
o Copan,
chove muito.
Agora faz sol.
Calor.

NELSON DE OLIVEIRA
2007



Espécimen pág. 5



Espécimen pág. 6

9. REFERÊNCIAS

ADOBE SYSTEMS INCORPORATED (Estados Unidos). **Designing Multiple Master Typefaces**. San Jose: Adobe Systems Incorporated, 1997.

DAFONT <<http://https://www.dafont.com/pt/>> Acessado em março de 2018

FANZINOTECA MUTAÇÃO <<http://fanzinotecamutacao.blogspot.com.br>> Acessado em outubro de 2015

FARIAS, Priscila L. **Tipografia Digital: o impacto das novas tecnologias**. 3. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2003 p.23

FONTOURA, Antônio Martiniano, FUKUSHIMA, Naotake, **Vademécum de tipografia**, Curitiba: Editora Insight.

HENESTROSA, Cristóbal, MESEGUER, Laura, SCAGLIONE, José, **Como criar tipos: do esboço à tela**, Brasília: Esteriográfica, 2014.

HOLLIS, Richard., **Design gráfico: uma história concisa**: São Paulo: WMF Martins fontes, 2010.

KANE, John. **Manual dos Tipos**. São Paulo: Editora G. Gilli, 2012.

MAGALHÃES, Henrique, **O que é fanzine**: São Paulo: Brasiliense, 1993.

NIEMEYER, Lucy. **Tipografia: uma apresentação**. Rio de Janeiro: 2AB, 2003 p. 100

PINTEREST <<http://https://br.pinterest.com/pin/38118755>> Acessado em outubro de 2015

RABAÇA, Carlos Alberto. **Dicionário de Comunicação**. 4- ed. São Paulo: Campus, 2001.

ROCHA, Claudio. **Novo Projeto Tipográfico: análise e produção de fontes digitais**. São Paulo: Rosari, 2012.

SALTZ, Ina: **Design e tipografia 100 fundamentos do design com tipos**: São Paulo: Edgar Blücher

TRACY, Walter, **Letters of Credit: A View of Type Design**, David R. Godine, Publisher, 2003

365 Fanzines <<http://365fanzines.blogspot.com.br>> Acessado em outubro de 2015

