



Tipografia Digital pós-moderna  
*Postmodern Digital Typography*<sup>1</sup>

Flávio Vinicius Cauduro

PhD (Departamento de Publicidade e Propaganda Faculdade de Comunicação Social - FAMECOS /  
PUCRS)

Resumo

Este trabalho elabora algumas reflexões sobre a tipografia digital pós-moderna e algumas de suas características principais. É apresentada ainda uma classificação dos principais estilos que informam o imaginário dos designers contemporâneos, profissionais e amadores, na criação de fontes de tipos, através de exemplos recolhidos de sites da Web.

*Palavras-chave: Tipografia Digital, Design Gráfico, Pós-modernidade*

This paper presents some of the main visual characteristics of postmodern digital typography. It also presents a generic classification of the chief sources of inspiration of the imaginary of the postmodern designer, as suggested by examples of contemporary fonts collected from sites on the Web.

*Keywords: Digital Typography, Graphic Design, Postmodernity*

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no NP15 – Núcleo de Pesquisa Semiótica da Comunicação, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05. setembro.2002.



Examinando com atenção as tendências atuais do design gráfico, em especial as invenções estilísticas que aparecem na tipografia, poderíamos dizer que as várias correntes pós-modernas da visualidade gráfica contemporânea apresentam 3 principais modalidades de intervenção da criatividade/subjetividade do designer nesses textos:

- a) criação de novas fontes, ou alteração de fontes já existentes;
- b) inovação na articulação visual do texto e no layout da página tipográfica;
- c) combinação simultânea das duas possibilidades anteriores.

Zuzana Licko, por exemplo, é uma designer consagrada da primeira modalidade. Já Dave Carson é um designer do segundo tipo, enquanto que Neville Brody é do terceiro tipo, pois tanto inova na diagramação quanto inventa novas fontes radicais.

Independentemente da modalidade, o designer pós-moderno encara a tipografia como um campo para experimentação e transgressão de cânones puristas (cfme. Cauduro 2001). Pois a pós-modernidade é basicamente a reintrodução da subjetividade, do imaginário idiosincrático do designer, que havia sido completamente reprimido na alta modernidade, nos projetos *comerciais* contemporâneos. Nesse movimento de regresso às raízes artísticas do design, de desmistificação do seu caráter pseudo-científico, de revalorização da retórica e da emotividade sobre a lógica fria, observamos que a intuição e a imperfeição são muito valorizadas, porque tendem a ser *marcas únicas* de cada sujeito e de cada contexto social no momento histórico específico de resolução de problemas comunicacionais.

Ou seja, as soluções de design tendem a ser cada vez mais circunstanciais, provisórias, híbridas e imprevisíveis. Isso parece explicar o fascínio atual dos designers pela aleatoriedade, chance, acaso e efemeridade em suas criações e projetos – é uma estratégia onde a prática do design torna-se um jogo de identificar e transgredir limites. Por isso as criações pós-modernas abominam a repetição e procuram ser *únicas, pessoais e irreplicáveis*, totalmente diferenciadas daquelas produzidas em computador por curiosos e técnicos e que tendem a seguir velhas fórmulas sem nenhuma inovação.

Assim, nos layouts de impressos e de muitas telas da Web, *graffitis*, pichações, “erros de diagramação”, “ruídos” e falhas de impressão, hibridações ocasionais, “palimpsestos” (Cauduro 2000), etc., são recursos cada vez mais valorizados pelos novos designers, pois representam tudo aquilo que a racionalidade, a lógica pura e determinística, e a repetitividade incessante dos meios automatizados não pressupõem em sua lógica tecnicista.



“Acabaram-se as metanarrativas, os cânones, as utopias compartilhadas, os valores [modernistas] tradicionais. Sobraram as realidades simuladas do virtual digital, as fantasias alucinantes do imaginário, o mundo das representações segmentadas, onde tudo tende a ser personalizado, possível e reversível, e cada vez menos consensual, interdito ou linear”(Cauduro 2000: 130).

Como se observa, as produções do design pós-moderno tendem a enfatizar e cultivar preferencialmente a *diferença*, a pluralidade, a desordem, a heterogeneidade, a hibridação, a ironia, o paradoxo, a ambiguidade, a mutabilidade e os jogos do acaso na sua visualidade (Harvey 1998), características essas que eram abominadas pelo modernismo ortodoxo.

A atração maior que a pós-modernidade exerce entre os jovens designers parece não se dever simplesmente à sua originalidade estilística mas principalmente à sua flexibilidade em aceitar contradições, alternativas não-previstas e diferenças. Em vez do clássico pensamento binarista excludente do *ou* isso *ou* aquilo (*either-or*), o sujeito pós-moderno do design adota o inclusivismo do *e* isso *e* aquilo (*both-and*).

Por isso, o pós-modernismo é uma *reação*, não uma *rejeição*, ao moderno (como disse o designer Jeffrey Keedy certa vez). É perfeitamente possível utilizar soluções modernistas de design em criações pós-modernas, como podemos notar, por exemplo, em muitos designs contemporâneos que basicamente exploram o estilo palimpsestico da superposição de textos, sem adotar maiores radicalismos de forma na seleção dos elementos gráficos e tipográficos utilizados no *layout* (para uma discussão aprofundada sobre essa variante estilística pós-moderna vide Cauduro 2001).

Tentando capturar as principais tendências (ou fontes de inspiração) atuais do imaginário pós-moderno aplicados ao design gráfico, temos utilizado como objeto de estudo as formas das novas fontes tipográficas, conforme exibidas e disponibilizadas por sites de fontes da Web, tanto de produtoras de tipos de vanguarda como de designers amadores.

Essas tendências, que tem sido pesquisadas por Valles (2001) e por mim, foram classificadas, a grosso modo e até agora, de acordo com as seguintes características/denominações:

A) *Fontes Bitmap* ou *Pixelizadas* – formas tipográficas inspiradas numa opção que anteriormente era uma limitação; resultam de tipos alfanuméricos gerados obedecendo a uma matriz retangular de pixels (*bitmap*) de baixa resolução, característica das primeiras fontes digitais produzidas para impressoras de agulha e para uso nas telas de videogames, de monitores de computadores, displays eletrônicos em geral e em displays de cristal líquido de relógios e calculadoras digitais. Exemplos:



**KROEGER 05 53**  
**ABCDEFGHIJKLMN**  
**OPQRSTUVWXYZ**  
**1234567890**

**HOOGE 05 53**  
**ABCDEFGHIJKLMN**  
**OPQRSTUVWXYZ**  
**1234567890**

**STANDARD 07 53**  
**ABCDEFGHIJKLMN**  
**OPQRSTUVWXYZ**  
**1234567890**

**04 B3**  
**ABCDEFGHIJKLMN**  
**OPQRSTUVWXYZ**  
**1234567890**

**04B 09**  
**ABCDEFGHIJKLMN**  
**OPQRSTUVWXYZ**  
**1234567890**

**04B 20**  
**ABCDEFGHIJKLMN**  
**OPQRSTUVWXYZ**  
**1234567890**

B) *Fontes Techno* – fontes promovidas principalmente por estúdios de design gráfico ingleses, alemães e japoneses; caracterizadas pelas formas baseadas em ângulos retos, de espessura geralmente uniforme, visual simplificado, emulando estilos de *letterings* vistos em plantas e desenhos técnicos de engenharia, arquitetura, quadrinhos e filmes de ficção científica; parecem ser produzidas por instrumentos de desenho, por normógrafos e plotters de canetas, parodiando o estilo de escrita tecnicista analógico, pré-digital; são muito utilizadas em *flyers de raves*.



**seer's**  
**א.ב.ג.ד.ה.ו.ז.ח.ט.י.כ.ל.מ.נ.**  
**0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.0**  
**1.2.3.4.5.6.7.8.9.0**

**LUNAURORA**  
**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**  
**1 2 3 4 5 6 7 8 9 0**

**IHAUELKUSIH**  
**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**  
**1 2 3 4 5 6 7 8 9 0**

**TERMINATOR**  
**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**  
**1 2 3 4 5 6 7 8 9 0**

**TECHNIC BOLD**  
**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**  
**1 2 3 4 5 6 7 8 9 0**

**XENOTRON**  
**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**  
**1 2 3 4 5 6 7 8 9 0**

*C) Fontes Revival ou Retro* – fontes que são releituras ou simplesmente cópias digitais de fontes populares em outras épocas; são geralmente pastiches que não se levam muito a sério nem se preocupam muito com a exatidão da citação. Exploram a nostalgia e o saudosismo, sem privilegiar nenhuma época em particular.



**JESTER**  
ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ  
1234567890

**GEORGIA**  
ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ  
1234567890

**SLANT**  
ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ  
1234567890

**DIAMOND GOTHIC**  
ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ  
1234567890

**MIAMI**  
ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ  
1234567890

ⒶⒷⒸⒹ  
ⒺⒻⒼⒽⒾⒿⓀⓁⓂⓃ  
ⓄⓅⓆⓇⓈⓉⓊⓗⓘⓙⓚ  
1234567890

D) *Fontes Vernaculares* ou *Pop* – fontes que se inspiram em elementos gráficos anedóticos da literatura e da arte popular, do folclore, assim como em métodos de escrita de baixa qualidade tipográfica produzidos por dispositivos gráficos populares (como rotuladores, xeroxes, faxes, carimbos, tipos xilogravados, tipos de antigas máquinas de datilografia, tipos pintados, escritos a giz, caligrafados, etc.)



**LINO LETTER CUT RAGGED**

ABCDEFGHIJKLMN

OPQRSTUVWXYZ

1234567890

HOME SWEET HOME

ABCDEFGHIJKLMN

OPQRSTUVWXYZ

1234567890

**KRAZY KOOL**

ABCDEFGHIJKLMN

OPQRSTUVWXYZ

1234567890

**HOTTAMALE**

ABCDEFGHIJKLMN

OPQRSTUVWXYZ

1234567890

**MOM'S TYPEWRITER**

ABCDEFGHIJKLMN

OPQRSTUVWXYZ

1234567890

**ERASER**

ABCDEFGHIJKLMN

OPQRSTUVWXYZ

1234567890

E) *Fontes Personalizadas* – fontes baseadas na escrita à mão-livre de uma pessoa ou num estilo gráfico idiosincrático, geralmente expressando um gosto ou estilo muito singular e específico..

**KISS ME, KISS ME**

ABCDEFGHIJKLMN

OPQRSTUVWXYZ

1234567890

**FREAK**

ABCDEFGHIJKLMN

OPQRSTUVWXYZ

1234567890

**ANTI-BONNIE BLUE**

ABCDEFGHIJKLMN

OPQRSTUVWXYZ

1234567890

**HANDWRITING**

ABCDEFGHIJKLMN

OPQRSTUVWXYZ

1234567890

**d'inner**

ABCDEFGHIJKLMN

OPQRSTUVWXYZ

1234567890

**WOODRING**

ABCDEFGHIJKLMN

OPQRSTUVWXYZ

1234567890



F) *Fontes Grunge* – fontes “sujas”, *trash*, que se caracterizam por um design imperfeito, desleixado, algumas vezes ilegível, e que geralmente se inspiram em graffitis, pichações, deteriorações, “ruídos”, colagens, raspagens, etc.

GRUNGE  
ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ  
1234567890

URBAN ECBAOL CHILL  
ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ  
1234567890

TECHNINE  
ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ  
1234567890

RADIOACTIVE  
ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ  
1234567890

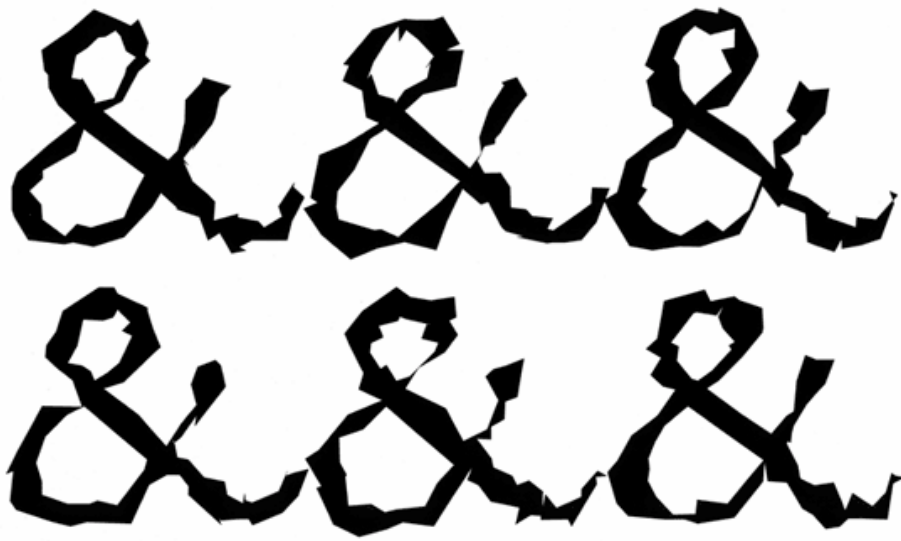
BERGMARK  
ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ  
1234567890

LAVA-LAVA  
ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ  
1234567890

G) *Fontes Randômicas* – fontes cujas *outlines* ou *background* são variáveis à cada impressão em função de irregularidades aleatórias introduzidas através da linguagem PostScript nas curvas matemáticas que descrevem a figura (e o fundo, conforme o caso) de cada tipo. Cada impressão é única, sem nunca repetir a mesma forma.

As primeiras fontes randômicas foram criadas pelos designers holandeses Just van Rossum e Erik van Blokland em 1989. Suas criações mais conhecidas são as famílias de tipos randômicos Beowolf e BeoSans. Por exemplo, 6 impressões sucessivas do *ampersand* de uma Beowolf poderiam ser:





Beowulf 21

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
(.,:;!\$&-\*@) 0123456789  
[äöüßåøæœç] {ÄÖÜÆŒÇ}

©1996 FFF, Beowulf 21

BeoSans Soft Regular R11

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
(.,:;!\$&-\*@) 0123456789  
[äöüßåøæœç] {ÄÖÜÆŒÇ}

©1996 FFF, BeoSans Soft Regular R 11

H) *Fontes Híbridas* ou *Esquizofrênicas* – fontes que resultam de uma mistura fragmentada de estilos de diversos tipos, de resultados imprevisíveis, apresentando uma lógica complexa de geração



de seus tipos; enfatizam a desordem, a fragmentação, a esquizofrenia, a mistura de estilos ou princípios contraditórios de escrita.

CONFUSE  
ABCDEF GHIJKLPIN  
OPQRSTUVWXYZ  
!@#4567&\*90

GLOVEBOX  
ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ  
!@#4867&\*90

GARISH MONDE  
ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ  
1234567890

SINGOFHIC  
ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ  
1234557890

FLOTSAM CARNAGE  
ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ  
!@#4567&\*90

HACKER\$  
ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ  
1234567890

I) *Fontes de Artifício* – são geralmente produzidas através de processo de aplicação uniforme de um ou mais efeitos especiais de Photoshop, ou resultam de outros algoritmos analógicos ou matemáticos de deformação ou transformação de forma; esses recursos exploram efeitos de transformação coletivos, mudando fontes já existentes, sem o designer se preocupar em inventar novas formas de tipos “*from scratch*”.



**ACCIDIC**  
 ABCDEFGHIJKLMNOP  
 OPQRSTUVWXYZ  
 1234567890

**CRACK BABIES**  
 ABCDEFGHIJKLMNOP  
 OPQRSTUVWXYZ  
 1234567890

**ELECTRIC CIRCUIS**  
 ABCDEFGHIJKLMNOP  
 OPQRSTUVWXYZ  
 1234567890

**MOTEA**  
 ABCDEFGHIJKLMNOP  
 OPQRSTUVWXYZ  
 1234567890

**PREFIX**  
 ABCDEFGHIJKLMNOP  
 OPQRSTUVWXYZ  
 1234567890

**BURNOUT**  
 ABCDEFGHIJKLMNOP  
 OPQRSTUVWXYZ  
 1234567890

J) *Fontes Dingbats* – fontes não-alfanuméricas, pictóricas ou de sinais gráficos arbitrários, e que exploram temas derivados de *cartoons*, símbolos científicos e comerciais, elementos decorativos, pictogramas de sinalização, marcas e logós comerciais, sinais, molduras, fios, linhas, etc.

**POPTICS TWOEXTRAS**

**GOOD HEAD**

**52 SPHEREOIDS**

**GE NAUTICA**

**TOMBATS**

**ATMAN**



O que se observa em todas essas tendências pós-modernas do design tipográfico de fontes é um posicionamento lúdico e irônico dos novos designers na sua reinterpretação do código alfanumérico da escrita ocidental pela nova tecnologia digital, que recusa adotar uma postura neutra ou invisível perante códigos ou protocolos seculares de comunicação gráfica. Existe uma forte tendência desses novos designers de marcarem seus textos com traços e rastros concretos, materiais, de sua *différance*, índices esses baseados em suas experiências e preferências individuais, como que afirmando a singularidade, espontaneidade e efemeridade de suas manifestações *aquí e agora* - ao invés de tentarem formular soluções dogmáticas, em nome de causas ou utopias coletivas redentoras ou transcendentais - que é muito bom para a renovação do design gráfico.

Mais que uma simples opção estilística, essas novas tendências mostram que não se devem procurar identidades fixas e permanentes, que o sujeito pós-moderno é instável, contraditório e cambiante, assim como suas criações, e que julgamentos de valor são secundários quando o nome do jogo é a efemeridade, a permanência da mudança constante. Segundo este novo paradigma, iremos constatar cada vez mais criações do design tendentes ao temporário, ao instável, ao cambiante. Assim como a identidade visual da MTV está em constante transformação, por exemplo, assim também as novas fontes tipográficas, daqui para a frente, tenderão cada vez mais à constante mutabilidade, como antevemos a partir das fontes Beowolf e BeoSans, ou devido às manipulações e transformações experimentais improvisadas pelos designers para cada caso.

Como dizia Saussure, “a diferença produz a significação”. Ser diferente implica em ser significante pela singularidade, pela originalidade sem princípios ou regras normativas. A visível diferença pela diferença. Isso é o que parece importar, em última análise, em qualquer design pós-moderno. E é o que a tecnologia digital disponibiliza com prazer aos novos criadores gráficos, seja como ferramenta, seja como mídia.

### **Referências**

CAUDURO, Flávio Vinicius. *Design gráfico e transgressão*. In Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia, Porto Alegre, EDIPUCRS, No. 15, dezembro 2001, pp.127-139.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação  
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

---

- CAUDURO, Flávio Vinicius. *Design gráfico & pós-modernidade*. In Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia, Porto Alegre, EDIPUCRS, No. 13, dezembro 2000, pp.127-139.
- HARVEY, Dave. *Condição pós-moderna: Uma Pesquisa sobre as Origens da Mudança Cultural*. 7a. edição. Traduzido do inglês por Adail Ubirajara Sobral e Maria Stela Gonçalves. São Paulo: Edições Loyola, 1998.
- VALLES, Luciane Rosinato. *Tipografia Pós-moderna*. Monografia de conclusão do curso de Publicidade & Propaganda, orientada pelo Prof. Flávio V. Cauduro, Faculdade de Comunicação Social, PUCRS, 2001.