



Joana Gonçalves Rua

Fábrica de Tipos para Cinema

Relatório de Dissertação/Estágio
Mestrado em Design e Multimédia
orientada por João Bicker e Penousal Machado
e apresentada ao Departamento de Engenharia Informática
da Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra

Julho de 2018

FÁBRICA DE TIPOS PARA CINEMA

DISSERTAÇÃO

JOANA GONÇALVES RUA

MESTRADO DESIGN E MULTIMÉDIA

FACULDADE DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIAS

UNIVERSIDADE DE COIMBRA

JULHO 2018

O presente documento segue o Acordo Ortográfico de 1945.

FÁBRICA DE TIPOS PARA CINEMA

DISSERTAÇÃO

ORIENTADOR: JOÃO BICKER

CO-ORIENTADOR: PENOUSAL MACHADO

JÚRI ARGUENTE: ANTÓNIO SILVEIRA GOMES

JÚRI VOGAL: PEDRO MARTINS

RESUMO

Os avanços das tecnologias relativos à produção tipográfica e a sua acessibilidade actual reflectem-se na crescente aplicação de fontes criadas exclusivamente para um filme. Simultaneamente, a tipografia tornou-se num elemento de competição entre os vários estilos cinematográficos que tentam criar e aplicar formas inovadoras e destacar-se no campo publicitário.

Propõe-se a criação da CINETYPE, uma fábrica de tipos — sob a forma de um *website* — dedicada ao cinema, o que requer uma compreensão dos géneros cinematográficos e das suas necessidades gráficas e expressivas.

A criação desta fábrica de tipos visa não só disponibilizar fontes mais genéricas mas também criar e vender tipos de letra feitos à medida, sendo este o seu principal escopo. Partindo do estudo do desenho tipográfico, pretende-se que a fábrica de tipos não se dedique apenas à criação de fontes com glifos tradicionais mas que, sobretudo, esteja apta a responder à necessidade de criar novos glifos, proveniente especialmente dos filmes de ficção científica e fantasia que se podem basear no estudo da linguística para criar novos idiomas e alfabetos artificiais totalmente funcionais.

Pretende-se assim enaltecer esta valorização da tipografia no cinema, e responder ao que se acredita ser uma necessidade, através da criação de um conceito de produção e venda de fontes no campo da sétima arte.

PALAVRAS-CHAVE

Tipografia, Cinema, Cinetype, Tipos, Fábrica de Tipos, Glifos, Fantasia, Ficção Científica, Linguagens Artificiais, Alfabetos Artificiais.

ABSTRACT

The advancements of technology related to typographic production and its current accessibility are reflected in the rising application of typefaces created for a single movie. In the same way, typography has become an element of competition between the cinematographic styles that try to create and apply innovative ways and stand out in the publicity field.

In this project is proposed the creation of *CINETYPE*, a type foundry dedicated to the cinema, which requires a comprehension of the cinematographic genres and their graphic and expressive needs.

The creation of this type foundry aims not only to make more generic fonts available but also to create and sell custom made ones, being this its main focus. Starting with the study of typographic drawing, it's intended that this type foundry isn't just dedicated to the creation of fonts with traditional glyphs but be able to address the necessity of creating new glyphs that comes especially from science fiction and fantasy movies that are based on the study of linguistic to create new fully functional idioms and artificial alphabets.

This way it's intended to exalt the worth of typography in the cinema and answer what is believed to be a necessity through creation of a concept of production and sale of fonts for the big screen.

KEY-WORDS

Typography, Cinema, Cinetype, Type, Type Foundry, Glyphs, Science Fiction, Artificial Languages, Artificial Alphabets.

*À melhor mãe do universo.
À avó Noémia que foi, e será sempre, uma segunda mãe.
À madrinha Paula.
Ao tio António e à tia Carmita.*

Ao João, um obrigada pelo companheirismo e por toda a paciência.

À Ana, à Di, ao João Pedro, à Nanda e ao Tiago, os meus amigos do norte, peço desculpa pela ausência e agradeço todo o apoio.

Ao Daniel, à Adriana e à Jéssica, os amigos designers que fiz em Coimbra e que tornaram esta jornada inesquecível, muito obrigada por estarem sempre presentes.

ÍNDICE

1. INTRODUÇÃO	17
1.1 Motivação	20
1.2 Enquadramento	21
1.3 Contribuições	22
1.4 Objectivos	23
1.5 Estrutura do Documento	25
2. ESTADO DA ARTE	27
2.1 Tipografia	30
2.1.1 História da Tipografia	32
2.1.1.1 A Escrita	38
2.1.1.2 A Mecanização (1440 - 1930)	40
2.1.1.3 A Fotocomposição (1930 - 1970)	43
2.1.1.4 O Começo da Era Digital (1970 -)	44
2.1.2 Anatomia & Arquitectura Tipográfica	47
2.2 Fábricas de tipos	52
2.2.1 O nome "Fábrica de Tipos"	56
2.3 Cinema	58
2.3.1 A Criação do Cinema	60
2.3.2 Géneros Cinematográficos	63
2.3.3 Sequências de Créditos	66
2.3.3.1 Abordagem Histórica	75
2.3.3.2 Tipografia Cinética	87
2.3.4 Tipografia Inserida no Decorrer da Acção	91
2.3.4.1 Legendas	96
2.3.4.2 Cartões	98
2.3.4.3 Adereços	100
3. ESTUDO DE CASOS	105
3.1 Se7en — Genérico	106

3.2	Catch Me if You Can — Genérico	111
3.3	Arrival — Sistema de Comunicação	114
3.4	Sindarin & Quenya — Linguagens Fictícias	117
3.5	Animography — Fábrica de Tipos	118
3.6	Type Cooker — Plataforma Digital	120
4.	METODOLOGIAS E PLANO DE TRABALHO	125
4.1	Abordagem metodológica	126
4.2	Plano de Trabalho	131
5.	APLICAÇÃO PRÁTICA	139
5.1	Criação e desenvolvimento de fontes	142
5.1.1	Na'vi	145
5.1.1.1	Formulação da proposta	146
5.1.1.2	Pesquisa e criação do conceito	148
5.1.1.3	Criação e desenvolvimento	158
5.1.1.4	Aplicação dos resultados obtidos	167
5.1.2	Uncial Majuscule — Display & Caption	174
5.1.2.1	Formulação da proposta	175
5.1.2.2	Pesquisa e criação do conceito	177
5.1.2.3	Criação e desenvolvimento	186
5.1.2.4	Aplicação dos resultados obtidos	192
5.1.3	Atlantis — Recriação Experimental	198
5.1.3.1	Formulação da proposta	199
5.1.3.2	Pesquisa e criação do conceito	201
5.1.3.3	Criação e desenvolvimento	208
5.1.3.4	Aplicação dos resultados obtidos	215
5.2	Criação da plataforma	220
5.2.1	Idealização	222
5.2.2	Materialização (Prototipagem)	225
5.2.3	Resultado Proposto	233
6.	CONCLUSÃO	239
6.1	Conclusões gerais	244
6.2	Perspectivas Futuras	246
	BIBLIOGRAFIA	249
	GLOSSÁRIO	257

1. INTRODUÇÃO

Tanto no campo da tipografia, onde tudo surgiu a partir da escrita caligráfica, como no campo do cinema, onde as primeiras fitas exibidas pelos irmãos Lumière encheram salas e maravilharam audiências, que as tecnologias se vieram apoderar de ambos os campos. Esta situação reflectiu-se na transformação da escrita manual em tipografias digitais e dos filmes sem som ou cor em fantásticas obras que conseguem apelar a todos os sentidos e que deixam espaço limitado para a imaginação. Estes acontecimentos são típicos de áreas muito abrangidas pelas evoluções tecnológicas e que, por esse mesmo motivo sofrem uma rápida sequência de transições e transformações fundamentais.

Este projecto parte de um grande interesse tanto pelo campo da tipografia como pelo campo do cinema e pretende estudar a ligação intrínseca entre eles. A tipografia existe no cinema desde o nascimento do mesmo e, apesar de nem sempre ter sido um elemento fundamental neste campo, desde há algumas décadas que a vemos crescer tanto na área do cinema como noutras. Há também uma necessidade de estudar de forma mais aprofundada a história do cinema e da tipografia, sendo esta um elemento de grande impacto no campo do design e um dos meios a que o designer pode recorrer para expressar uma ideia ou ponto de vista e para transmitir mensagens.

O presente projecto tem como objectivos compreender a presença da tipografia no campo do cinema desde as suas origens — projecção do filme *L'Arrivée d'un Train à La Ciotat* a 28 de Dezembro de 1895 — até aos dias actuais, passando por um extenso processo de pesquisa sobre as áreas em estudo e terminando na execução de uma componente prática que inclui a criação da CINETYPE, uma fábrica de tipos dedicada ao mundo do cinema e de fontes a serem comercializadas no seu âmbito. O projecto baseia-se na premissa de que o cinema e a tipografia são duas áreas interligadas e que esta é um elemento fundamental no mundo cinematográfico sendo que a sua presença influencia as reacções a um determinado filme. Neste senti-

do, cada filme, cada género cinematográfico, cada época, têm necessidades tipográficas específicas que devem ser compreendidas para poderem ser aplicadas correctamente.

Para obter os conhecimentos necessários para a criação CINETYPE e das fontes que nela serão comercializadas, a primeira fase deste projecto passa pela pesquisa e pelo estudo da tipografia, do cinema e da história de ambos, de modo a compreender a ligação entre as duas áreas de estudo e perceber como é que esta conexão evoluiu e em que momentos aconteceu. É também necessário realizar uma pesquisa menos detalhada no campo da linguística — especialmente através do estudo de casos — uma vez que esta área está ligada à criação de novas linguagens (fictícias ou não) que podem ser posteriormente trabalhadas em conjunto com a tipografia de modo a que, se necessário, se possam criar novos glifos. A criação e utilização de novas linguagens encontra-se muito em voga no mundo do cinema nos dias actuais mas começou já há algumas décadas — um exemplo desta situação é o autor J. R. R. Tolkien que começou a criar linguagens artificiais em 1910 — Com vista a melhor compreender a extensão desta ligação é preciso analisar alguns casos de estudo que apresentam elementos revolucionários.

A segunda fase de pesquisa requer que se investigue sobre os vários géneros cinematográficos e as suas necessidades e sobre fábricas de tipos já existentes, para compreender a sua organização e modo de actuação. Nesta fase pretende-se seleccionar um determinado género ou uma época e desenvolver uma fonte mais genérica que possa ser utilizada no decorrer da acção de filmes possuidores de determinadas características e pelo menos uma fonte específica para um único filme.

Terminada a fase de pesquisa mais conceptual, o projecto exige que se passe para uma fase de experimentação tanto de design de *layouts* para o *website* da fábrica de tipos como de várias fontes e que se entre num processo de avanços e retrocessos em que vai ser necessário corrigir passos anteriores para que se consiga progredir, o que irá levar, eventualmente, à necessidade lógica de introduzir mais fases de pesquisa, tanto sobre os mesmos assuntos como sobre assuntos que se tornem pertinentes.

Não se pretende que este projecto tenha um carácter linear mas sim que seja desafiante, enriquecedor e imprevisível. Espera-se que tanto a fase de pesquisa como a fase prática sejam objectos de aprendizagem, a primeira a nível histórico e a segunda a nível de desenvolvimento de competências e interacção com as tecnologias a utilizar.

1.1 MOTIVAÇÃO

Este projecto une dois campos de interesse pessoal: o cinema e a tipografia. O cinema é uma arte que tem vindo a mostrar um crescimento constante em todas as áreas que o constituem, desde os efeitos visuais e sonoros ao design gráfico e ao desenho de tipos. A tipografia é um dos elementos com presença mais marcante no campo do design gráfico e é capaz de transcender barreiras e estender-se a várias outras áreas.

Esta aplicação da tipografia em vários contextos gerou um interesse em descobrir os contextos e as formas como tal acontece, o que levou à descoberta da ligação da tipografia ao cinema, uma arte de forte presença nos dias actuais.

A compreensão da extensão do mundo do cinema e da necessidade da criação de objectos gráficos, nomeadamente no campo do desenho de tipos, levou à conceptualização de um projecto que tem a oportunidade de ultrapassar a barreira da idealização e ser transformado num verdadeiro negócio com aplicações reais.

Sendo a tipografia uma das áreas da especialização escolhida na licenciatura e estando esta aliada a tantas outras áreas, pensou-se em criar um projecto que pudesse ser utilizado como um início de carreira.

O cinema engloba tantos géneros e situações tão distintas que se revelou, sem dúvida, uma das áreas com mais potencial para explorar as possibilidades tipográficas em vários contextos, épocas ou situações. A tipografia ganha uma nova vida nos filmes pois não está presente apenas na divulgação dos mesmos e nos genéricos mas também no jornal que o actor segura, na montra da loja por onde o actor passa e num incontável número de outras situações. É praticamente impossível ver uma obra cinematográfica onde a tipografia não esteja presente, tenha sido esta presença planeada ou acidental e a compreensão da forma como isto acontece e a possibilidade de criação de objectos tipográficos neste contextos são as principais motivações para o desenvolvimento deste projecto.

1.2 ENQUADRAMENTO

Actualmente tanto o cinema como a tipografia são áreas em crescimento que atravessam uma fase exploratória e experimental relativa ao aparecimento e rápido desenvolvimento das novas tecnologias. No cinema, utilizar fontes pré-desenhadas já não é suficiente pelo que se tornou comum a criação e aplicação de fontes desenhadas à medida.

A fábrica de tipos a desenvolver tem como principal objectivo responder às necessidades do presente e do futuro no que toca ao desenvolvimento de fontes com uma aplicação cinematográfica.

Este projecto foca-se numa análise da tipografia e do cinema e no estudo de casos que de alguma forma se relacionem com o projecto a desenvolver.

1.3 CONTRIBUIÇÕES

As principais contribuições que se pretendem atingir com esta dissertação — para além da aquisição de conhecimentos aprofundados e competências relativas à criação e desenvolvimento tipográfico — são a criação e lançamento de uma nova fábrica de tipos, sob a forma de um *website*, dedicada à criação de fontes por encomenda para determinados géneros cinematográficos. Esta proposta visa realçar a relevância da tipografia no cinema e criar um negócio de venda de fontes — uma nova maneira de se encarar comercialmente a criação de fontes no contexto do cinema — respondendo, deste modo, àquilo que se acredita ser uma necessidade e que é visto como uma potencial forma de comércio, capaz de gerar retorno financeiro.

Propõe-se assim a criação de um *website* responsivo e de fácil navegação que disponibiliza um conjunto de fontes pré-desenhadas atribuídas a determinados géneros cinematográficos, bem como a oportunidade de encomendar fontes feitas à medida, de acordo com determinadas características a desenvolver e especificar nos capítulos que se seguem. O *website* e todo o seu conteúdo serão resultado de um estudo aprofundado sobre tipografia, cinema e fábricas de tipos já existentes em que se procura aplicar toda a teoria exposta nesta dissertação ao projecto prático a desenvolver.

1.4 OBJECTIVOS

Este projecto carrega objectivos que passam por tentar compreender a forma como o cinema e a tipografia estão ligados e o modo como esta ligação evoluiu ao longo do tempo. Assim, pretende-se adquirir conhecimentos práticos e teóricos sobre ambas as áreas e criar a CINETYPE, uma fábrica de tipos para produção e venda de fontes dedicadas ao mundo cinematográfico.

Conhecer a história do cinema e da tipografia revela-se fundamental para conseguir uma melhor percepção das mutações que ocorreram nestes campos até aos dias actuais e compreender a forma como as tecnologias foram sendo aplicadas e influenciaram estas duas áreas. Assim sendo, este projecto desenvolve-se em duas fases. Uma fase teórica, essencial para obtenção dos conhecimentos necessários para passar à parte prática na qual podem ser aplicados de um modo fundamentado os conhecimentos adquiridos. Apesar da segunda fase ser dependente da primeira, acabam por acontecer em paralelo, pois a fase teórica necessita de uma revisão constante, não só para se moldar aos imprevistos, como também para auxiliar momentos da parte prática que necessitem de documentação que ainda não tenha sido minuciosamente analisada.

De forma a cumprir os objectivos propostos, foi necessário definir as várias fases do processo:

- conceptualização;
- pesquisa sobre temas de interesse;
- escrita;
- implementação do *website* e criação de fontes;
- entrega (avaliação).

A conceptualização do projecto é a primeira etapa e acontece desde que a proposta de estágio/dissertação é desenvolvida até ao momento em que começa a fase de pesquisa. A conceptualização caracteriza-se pela descoberta do projecto, pela sua definição e pela caracterização das suas etapas.

A pesquisa é importante para estudar/aprender, para fundamentar a

parte teórica de todo o projecto e para adquirir os conhecimentos necessários para realizar a parte prática do mesmo. É nesta fase que se começa a construir o estado da arte e se reúnem conhecimentos históricos sobre os tópicos principais do projecto — a tipografia e o cinema — e de outros que sejam relacionados como é o caso das fábricas de tipos. Esta fase é também importante para reunir estudos de caso em que a tipografia e o cinema estejam intrinsecamente conectados, ou que de alguma forma se relacionam com o projecto a desenvolver, e que possam servir de exemplo para a parte prática. Nesta fase criam-se esquemas e desenvolvem-se *brainstormings* para construir ligações entre panóplia de informação adquirida.

A escrita é a primeira fase em que os conhecimentos obtidos na fase de pesquisa são aplicados, uma vez que é aqui que se reúne toda a documentação: resumos, esquemas, gráficos... que tenha sido adquirida nessa fase. Sendo um projecto não linear, é muitas vezes necessário regressar à fase de pesquisa para completar ou obter conhecimentos. É necessária a criação de um primeiro índice que permita reunir a informação e que vá sendo adaptado consoante as necessidades. É nesta fase que são reunidas as informações que originam o processo prático do projecto e em que estão presentes os detalhes necessários para a sua implementação.

Na fase de implementação são conceptualizadas e criadas fontes para comercializar na CINETYPE. Esta fase também inclui a criação do *website*, o desenho manual das primeiras estruturas (sendo este um processo cíclico, estas estruturas têm de passar por várias mutações) e a implementação da plataforma recorrendo a código HTML, CSS, PHP e JAVASCRIPT.

Os momentos de avaliação englobam a entrega e apresentação intermédia em que a parte teórica já se encontra praticamente terminada, e a apresentação final em que tanto a dissertação como o projecto final já se encontram concluídos.

1.5 ESTRUTURA DO DOCUMENTO

A presente dissertação encontra-se dividida em seis capítulos: Introdução; Estado da Arte; Estudos de Caso; Metodologias e Plano de Trabalho; Aplicação Prática e Conclusão. Para além dos capítulos enumerados existem vários sub-capítulos e duas secções complementares — a bibliografia, e o glossário.

Primeiro capítulo — Introdução — Enquadramento do tema, esclarecimento das motivações que levaram à abordagem do mesmo e definição dos objectivos e contribuições da presente dissertação.

Segundo capítulo — Estado da Arte — Pesquisa e contextualização dos três grandes temas da dissertação: tipografia, cinema e fábricas de tipos.

Terceiro capítulo — Estudos de Caso — Apresentação e estudo de projectos que de alguma forma se relacionam com o projecto a desenvolver.

Quarto capítulo — Metodologias e plano de trabalho — Referem-se as metodologias a utilizar, o plano de trabalho e são apresentados os cronogramas seguidos para a realização da dissertação e do projecto.

Quinto capítulo — Aplicação Prática — Capítulo no qual é apresentado todo o processo de trabalho realizado para atingir a solução encontrada para responder ao objectivo. Momento em que é apresentada a solução final devidamente testada e fundamentada através das bases teóricas adquiridas, referidas nos capítulos anteriores e as várias fases pela qual passou até ao momento da finalização.

Sexto capítulo — Conclusão — Reflexão sobre o trabalho desenvolvido. Breve resumo de todo o processo realizado no qual são descritas as dificuldades encontradas e a forma como foram ultrapassadas. Apresentação de perspectivas futuras relacionadas com o projecto desenvolvido.

2. ESTADO DA ARTE

É cada vez mais visível a crescente produção de fontes desenhadas propositalmente para um único filme. Percebe-se, por isso, que a valorização da tipografia no contexto cinematográfico é uma realidade. Cada filme tem o seu próprio contexto e conseqüentemente existe a necessidade de produzir elementos visuais específicos, tanto na sua divulgação como em todos os materiais gráficos presentes no mesmo.

Certos gêneros cinematográficos exigem objectos tipográficos mais específicos como é o caso dos filmes de ficção científica e de fantasia que competem entre si, com o objectivo de apresentar elementos inovadores e distintos de tudo quanto já foi feito. A tentativa de inovar neste campo é tão elevada que muitos são os filmes que acabam por criar novos alfabetos derivados de linguagens inventadas pelo que o estudo da linguística aparece intrinsecamente ligado com a tipografia no campo do cinema, dos livros e até mesmo dos videojogos.

Apesar da produção de tipografia para o cinema ser um mercado em crescimento, nem todos os gêneros cinematográficos têm a mesma necessidade da sua presença. É preciso analisar as características e necessidades de cada um em particular e compreender onde está presente a tipografia e em que casos é que esta tem de ser desenvolvida propositadamente para um filme.

Para além do género, a época é um outro elemento de grande peso no que toca às escolhas no campo tipográfico e que influencia as características aí procuradas. Mesmo no caso de filmes fictícios, se eles acontecem dentro do nosso universo e da nossa linha temporal, é necessário definir o período exacto e quais os elementos gráficos encontrados nesse período, pois uma percentagem dos espectadores estará sempre atenta a esses detalhes, e é ao público mais exigente que se deve procurar agradar de modo a garantir que todos os espectadores saiam satisfeitos.

É comum serem encontrados erros de má utilização da tipografia no mundo do cinema, seja por uma má escolha seja por mau tratamento. To-

dos os adereços gráficos presentes num filme devem ser pensados, e essa situação é cada vez mais notória no mundo actual onde efectivamente isso já está a acontecer. Jornais, revistas, panfletos, sinalética... todos esses elementos devem ser pensados de acordo com a época em que o filme acontece e com o género em que se insere.

Neste sentido é importante que se conheça a história da tipografia para que esta possa ser criada e/ou aplicada de forma eficaz e correcta. Um filme é sobre uma época (quer siga a nossa linha temporal quer seja meramente fictícia) portanto a tipografia nele presente deve estar adaptada à época causa. Se o filme acontece no passado é necessário conhecer o desenho tipográfico existente à data, se o filme acontece no futuro é necessário imaginar e criar uma tipografia do futuro, se o filme acontece num universo paralelo com pouca ou nenhuma ligação ao nosso, talvez seja até preciso entrar no campo da linguística e criar linguagens artificiais e alfabetos fictícios.

Hoje em dia, as linguagens fictícias já se tornaram tão populares que existem universidades que leccionam cadeiras não só para aprender a escrever e a falar algumas dessas línguas como também para ensinar a criá-las de um modo realista. No passado, estas linguagens eram integradas no universo do cinema e, eram geralmente escritas com o nosso alfabeto mas isso está a mudar. Alguns dos filmes de ficção produzidos actualmente não se só recorrem a novas linguagens, mas também a novos alfabetos, a novos glifos, e a novos caracteres que são utilizados para as tornar ainda mais assertivas.

Numa época de conexão constante, em que todos os erros são facilmente descobertos e apontados, é necessário referir que todos as falhas, por mais pequenas que sejam, podem levar os filmes a ter más críticas e por esse motivo é necessário estudar ao pormenor toda a conceptualização e criação gráfica. Muitos são os fóruns online dedicados, exclusivamente, a descobrir e apontar erros deste tipo nas produções cinematográficas, o que leva à necessidade de ter uma especial atenção no momento da sua execução.

As novas tecnologias vieram facilitar muito a criação tipográfica o que leva a que muitas vezes não sejam os designers especializados em tipos, que conhecem a história da tipografia e que sabem quais as características pretendidas, que executam esse trabalho. Sendo isto uma realidade, é também um dos motivos que leva a que ocorram falhas com frequência.

Este capítulo serve como fundamento teórico para o projecto prático e como um compêndio de toda a informação pertinente encontrada sobre os temas em análise. Em primeiro lugar é feito um resumo sobre a história da tipografia e do cinema, abordando os momentos em que ambos evidenciaram um maior crescimento bem como a crescente interligação entre ambos. É dado um especial foco ao desenvolvimento da composição tipográfica desde o processo manual — a escrita — até à era tecnológica, passando ainda pelo processo de transição — a fotocomposição. Também é abordado o campo das fábricas de tipos e explicitado o seu impacto actual. Por último é feita uma análise de momentos em que a tipografia se insere no cinema.

2.1 TIPOGRAFIA

A tipografia é um elemento essencial do presente trabalho e, embora a sua história não seja o seu foco principal, muitos livros ligados ao tema podem conter informação pertinente para o seu desenvolvimento. O conhecimento da história da tipografia é também essencial pois conhecer a sua evolução revela-se fundamental para a compreensão do conjunto das formas que hoje conhecemos como alfabetos.

A composição tipográfica é outro dos temas a abordar neste capítulo. Compreender como tratar e organizar as letras é fundamental para quem trabalha no campo da tipografia e, como tal, revela-se essencial para a realização do projecto a desenvolver.

A presente dissertação trata dois grandes temas: a tipografia e o cinema e, tendo a história deste último início na década de 1890 torna-se necessário ter uma especial atenção à tipografia desde essa altura até aos dias actuais. Curiosamente foi por volta desta época, a partir do final do século XIX que a tipografia deixou de ser um mero acessório visual no mundo do design e passou a impor-se enquanto objecto gráfico ganhando uma nova vida na qual se tornou protagonista (Rudner, 1967).

É interessante observar que, no campo da tipografia, tudo começou com a escrita caligráfica, com um trabalho manual, lento e dispendioso. Este processo evoluiu com a chegada do mundo mecânico que abriu uma nova era ao introduzir a popularização da escrita e da leitura facilitando a sua divulgação e criando a comunicação de massas. Neste momento surgiu o “Homem Tipográfico”^[1] (McLuhan, 1962). No mundo tipográfico, a mecanização aconteceu com a criação e divulgação da prensa tipográfica e dos caracteres móveis criados por Gutenberg na década de 1440 e os primeiros tipos derivaram directamente do processo manual reflectindo as suas formas e proporções. O desenho dos tipos de metal foi evoluindo e rumou para um lugar distante do mundo caligráfico antes de chegar à época digital/contemporânea onde as fontes são criadas em programas específicos, por designers de tipos que aceitam encomendas personalizadas

^[1] No livro *"A galáxia de Gutenberg"* de Marshal McLuhan, o autor analisa os efeitos que comunicação de massas, especialmente a imprensa, provoca na cultura Europeia e na consciência humana. *"O Homem Tipográfico"* é o ser humano que abandona a cultura oral e se transforma num homem tipográfico moderno.

ou que as colocam à venda em *websites* específicos para a sua distribuição e que hoje são conhecidos como “Fábricas de Tipos”. O nome “Fábrica de Tipos” deriva directamente do processo manual de fundição de tipos.

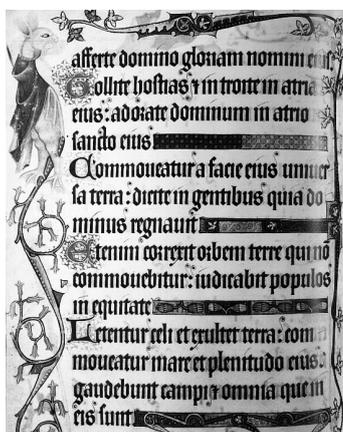
Os computadores pessoais e os programas que permitem criar fontes vieram democratizar a criação tipográfica e simplificar um processo outrora penoso. A consequência principal desta situação foi a transição deste trabalho de penoso a acessível, permitindo que pessoas sem formação na área criem novos tipos de letra. Esta evolução acarreta alguns efeitos negativos, nomeadamente o surgimento de fontes que não têm em consideração aspectos como a história da tipografia, espaçamentos e até mesmo a forma da letra — “*Os tipógrafos devem pegar nos alfabetos e em todos os seus aspectos essenciais herdados*” (Eric Gill, 1931). Por outro lado, esta democratização trouxe uma era de exploração e de experimentação em que aqueles que sabem como criar tipografia de uma forma profissional podem pensar em criar novos conceitos, novos alfabetos ou até mesmo novos glifos pois há uma utilização frequente de simbolismos inadequados para a nossa linguagem e são precisas muitas letras novas e uma reavaliação das já existentes (Eric Gill, 1931).

Quando se entra no mundo da criação tipográfica é essencial saber como utilizar a tipografia quer na sua abordagem teórica, quer na prática, de forma a evitar erros grotescos como a exibição de distorções e de proporções incorrectas. Saber o como e o porquê da utilização da tipografia torna-se evidentemente necessário quando se fala na criação de famílias tipográficas e se entra no mundo em que os desenhos variam num conjunto de pesos (*thin, light, regular, medium, bold, black...*) ou de larguras (*condensed, normal, extended...*).

Segundo Erik Spiekermann, apesar da forma das nossas letras não ter mudado significativamente nas últimas centenas de anos existem inúmeras variações sobre o mesmo tema. Mas, por muito que se criem tipografias cada vez mais experimentais, distorcidas ou deformadas, as tipografias “para ler” textos corridos continuam a ter uma influência evidente da escrita manual e das suas características.

Neste capítulo serão abordados aspectos como normas tipográficas, cujo estudo e compreensão plena permitirão criar fontes para o projecto a desenvolver que sejam inovadoras e que respondam às necessidades cada vez mais exigentes do mundo cinematográfico.

2.1.1 HISTÓRIA DA TIPOGRAFIA



^[2] *Luttrell Psalter* — Um livro de salmos escrito e ilustrado à mão num contexto socio-cultural de uma época medieval marcada pelo feudalismo e por uma grande crença religiosa. O clero tinha textos religioso e a igreja meios para os encomendar.

^[3] *Ágora Grega* — Expressão máxima da esfera pública no espaço arquitectónico grego. Corresponde a um local de reunião e convívio.

Antes da invenção da prensa tipográfica e dos caracteres móveis — década de 1440 por Gutemberg — os livros eram caligrafados e ilustrados manualmente pelos escrivães e/ou copistas, motivo que os tornava em objectos raros. Nesta época era comum que o número limitado de livros existente estivesse ligado à igreja e que os seus compradores pertencessem à nobreza, pois era a classe letrada que tinha meios para comprar estes objectos dispendiosos ^[2]. A criação da prensa tipográfica veio massificar a comunicação e popularizar a escrita e a leitura.

Ainda que já existissem tipos feitos em madeira antes da invenção dos tipos móveis em metal, estes últimos vieram revolucionar a impressão pois têm maior durabilidade, resistência, precisão e possibilitam a composição de textos com caracteres mais pequenos. Além dos factores técnicos e da comunicação de massas, a prensa trouxe ainda a emergência de línguas locais e afastou os textos do domínio do clero o que resultou na criação de novos géneros literários. Os objectos impressos desta forma eram mais baratos, tinham mais qualidade e podiam ser produzidos em maior quantidade.

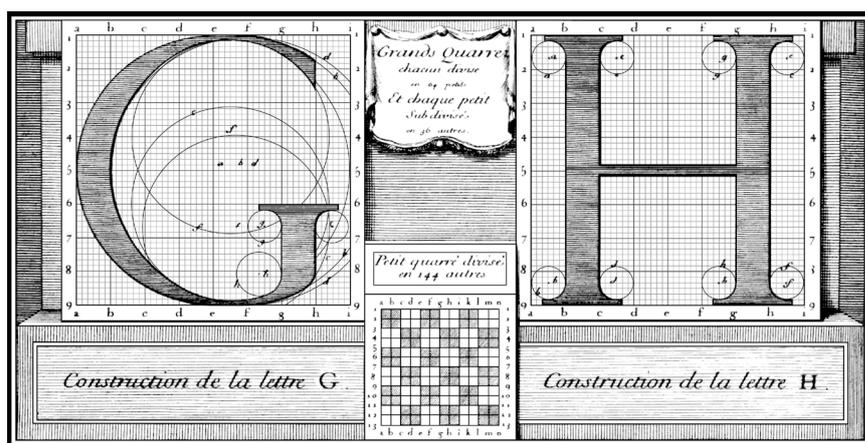
A tipografia entrou na era da mecanização com a prensa tipográfica e com os caracteres móveis que permitiram uma situação de impressão em massa, pela primeira vez, com a bíblia de Gutemberg. Este livro foi impresso com uma tipografia que reflectia as formas, medidas e proporções da caligrafia gótica o que gerou páginas de aspecto negro e pesado.

A criação de Gutemberg levou a uma mudança radical de comportamentos pois fez com que o espaço público se alterasse. Anteriormente, as pessoas tinham de se deslocar a determinado espaço para poderem comunicar — Ágora grega ^[3] — mas, a partir do tipo móvel e da comunicação de massas acontece uma virtualização do espaço público. As pessoas deixam de ter de se deslocar simultaneamente a um certo local e o espaço público passa a ser encarado como uma revista ou uma página de um jornal.

O pensamento renascentista procurava encontrar constantemente ligações com a natureza pois a maior parte das coisas que são entendidas como

harmoniosas seguem regras de proporção que dela derivam. Por este motivo, as tipografias clássicas também se baseavam nestas regras para que não fossem entendidas como estranhas.

Entre 1450 e 1850, apesar de ter havido uma estagnação tecnológica na área sem uma evolução das máquinas utilizadas para imprimir, houve um desenvolvimento do desenho tipográfico que progrediu em diferentes direcções e se começou a afastar da escrita manual. Nesta época, o avanço conceptual mais significativo foi instigado em França em 1693 quando a *Académie Française* encomendou um alfabeto construído racionalmente, o *romain du roi* (alfabeto do rei). Enquanto as tipografias anteriores tinham evoluído directamente do desenho caligráfico, o *romain du roi* [4] é uma tipografia sistemática que derivou de um processo puramente lógico em que as formas das letras eram construídas em grelhas antes de serem cortadas no metal. Apesar do factor inovador e de experimentação, este alfabeto não se revelou eficiente mas foi muito importante no processo de transição entre as letras inspiradas na caligrafia e aquelas que começaram a ser produto das novas tecnologias (McNeil, 2017).



[4] *Romain du Roi* — Pormenor das letras "G" e "H" e da grelha que guia a sua construção.

Durante o século XVIII, apesar da falta de avanços tecnológicos relativos à impressão tipográfica, novos estilos surgiram. William Caslon e John Baskerville, por volta de 1720 e 1750 respectivamente, abandonaram o aspecto humanista rígido e criaram as tipografias transacionais (têm uma influência directa do *romain du roi*) possuidoras de formas finas e contrastadas, linhas mais fluídas e serifas mais afiadas. Baskerville, não satisfeito com os resultados de impressão obtidos, investiu no mercado da tinta e do papel para levar ao extremo a definição das suas fontes e criar formas que vão ao encontro do modelo do pensamento iluminista (Lupton, 2004). Apesar de hoje em dia Baskerville ser conhecido especialmente pelas suas formas tipográficas inovadoras, a verdade é que os avanços que proporcionou relativos à produção das tintas e dos papéis foram igualmente importantes no caminho tomado pela história da tipografia.

^[5] *Período de transição entre a manufactura e a produção industrial que decorreu entre 1760 e 1840.*

No início do século XIX, Bodoni e Didot quiseram levar as formas de Baskerville ao extremo e criar fontes de eixos completamente verticais, com um contraste total entre traços finos e grossos e com serifas nítidas. Foi nesta altura que nasceu a forma moderna da tipografia e que se deu a total separação entre esta e as formas caligráficas (Lupton, 2004). Estas mudanças reconciliaram as maneiras em que a tipografia pode ser utilizada, alterando permanentemente a direcção da comunicação visual.

Ainda nesta altura, a revolução industrial ^[5] trouxe grandes exigências à comunicação visual que não foram apenas um produto dos avanços tecnológicos. A industrialização levou a que as populações se comesçassem a movimentar das zonas rurais para as zonas urbanas e foi nesta altura que começou a surgir a competição comercial que requeria um trabalho árduo em termos de criação e divulgação dos objectos gráficos produzidos para o efeito. Isto resultou na invenção e proliferação de fontes gigantes, gordas e monstruosas. Estas fontes eram produzidas a partir da deformação das componentes principais dos elementos anatómicos das letras clássicas e fizeram com que os tipos em madeira voltassem dada a dificuldade de criar tipos gigantes em metal sem que estes se tornassem côncavos quando arrefeciam, e conseguir que estes mantivessem a forma quando colocados na prensa tipográfica (Lupton, 2004). Ao criar os tipos gigantes em madeira, estes ficavam mais leves, precisos e tinham um custo de produção mais acessível. Nesta altura surgiu o pantógrafo que facilitava a transformação do desenho original da tipografia para diferentes variações de tamanhos e/ ou pesos.

Uma estranha junção entre as fontes modernas e as fontes monstruosas acabou por criar uma nova classificação para os tipos de letra — as egípcias ou *slabs* — que surgiram no primeiro quarto do século XIX e que se caracterizam pelo aspecto pesado e serifas rectangulares.

No início do século XX, motivados pelos horrores da primeira guerra mundial, surgiram os movimentos de vanguarda que abrangiam a literatura, a filosofia a arte e o *design*. Os membros destes grupos encontravam-se geograficamente espalhados e, apesar de motivados por diferentes razões, Paul McNeil, no livro *The Visual History of Type*, diz-nos que partilhavam um objectivo em comum - divorciarem-se da história da arte, do design e da literatura de modo a criarem formas sem precedentes. Os designers desta época rejeitaram as convenções impostas pela história a favor de imposições puramente visuais. Foi nesta altura que muitos designers de tipos começaram a explorar a possibilidade de construção de tipografias puramente geométricas ^[6].

Na primeira metade do século XX produziram-se fontes modulares que eram construídas através da combinação e composição de um conjunto limitado de peças e fontes feitas exclusivamente com formas geométricas puras como é o caso da Futura. Embora estas experiências não tivessem uma aplicação clara uma vez que a sua funcionalidade era bastante limita-

da, vieram empurrar definitivamente a tipografia para longe das influências da escrita manual (Lupton, 2004).



[6] *Alfabeto desenhado por Theo van Doesburg (1919) exclusivamente a partir de elementos perpendiculares.*

Na década de 1950, após a segunda guerra mundial, o estilo Suíço impôs-se e tornou-se um dos movimentos mais influentes do desenho tipográfico do século xx. Este estilo viveu em grelhas proporcionais construídas a partir de proporções lógicas que davam vida a tipografias sem serifa (McNeil, 2017).

O pós-guerra veio aumentar a procura por objectos de design derivados de ligações tecnológicas o que levou à criação da fotocomposição, um breve momento na história da tipografia — entre a década de 1930 e a década de 1970 — que marcou a transição do *letterpress* para a impressão digital. A fotocomposição veio automatizar o processo de colocação de tipos através da utilização de imagens fotográficas das letras o que transformou o processo moroso de composição de caracteres móveis em algo muito mais rápido, económico e rentável. Foi nesta altura que a tipografia passou, pela primeira vez, para as mãos dos *designers*.

As primeiras fontes computadorizadas foram introduzidas na década de 1970 e eram híbridos estranhos que tentavam misturar elementos derivados da fotocomposição com as novas ferramentas digitais [7]. Nesta época, as impressoras tinham uma baixa resolução que fazia com que os *designers* criassem fontes que exploravam e tiravam partido do aspecto imperfeito e das texturas produzidas por estes aparelhos. Tais experiências tiveram uma curta vida uma vez que duas décadas depois as impressoras a laser de alta resolução eram já bastante comuns e essas práticas foram deixadas para trás.

A introdução do computador pessoal na década de 1980 trouxe mudanças drásticas para o design gráfico pois foi um período muito influenciado por experiências digitais e pela exploração das possibilidades trazidas pelos novos aparelhos. Mas, as maiores mudanças aconteceram na década de 1980 quando os *softwares* e outras ferramentas digitais a utilizar na produção de fontes se tornaram acessíveis a qualquer um interessado no assunto, quer fosse um designer ou não. Este aspecto veio contribuir para a expansão da área, mas também para a sua desvalorização, uma vez que o facto de qualquer pessoa poder criar objectos tipográficos, fez com que o número de fontes existentes aumentasse significativamente. Este aumento de fontes disponíveis e facilmente acessíveis contribuiu para uma redução dos preços.



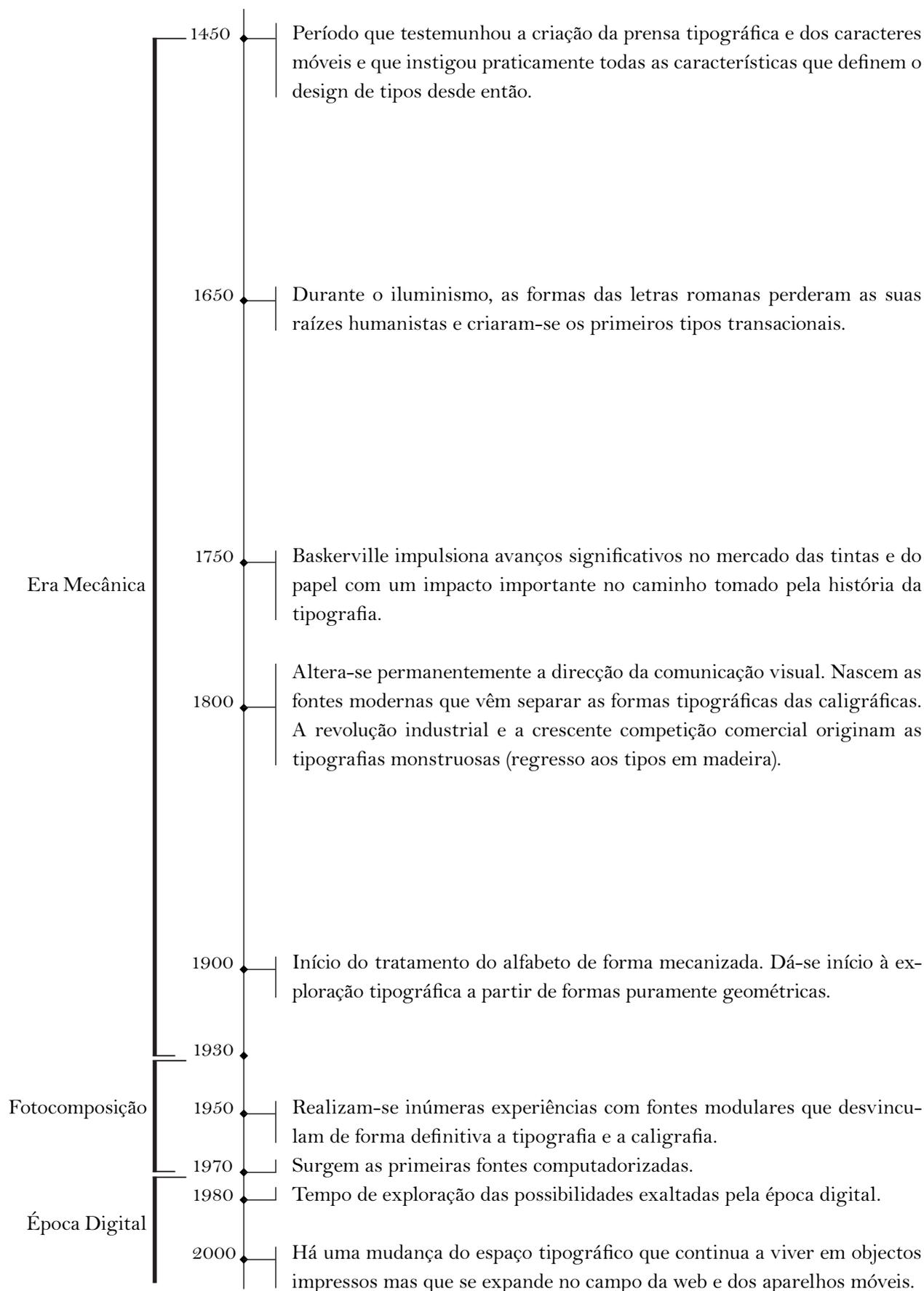
[7] *Tipografia desenvolvida por Wim Crowel (1972). Tira partido das texturas provocadas pelas impressoras de baixa resolução.*

No século XXI a tipografia tornou-se mais acessível do que em qualquer outra época anterior. Apesar de as impressões continuarem em voga, o objecto tipográfico passou também a protagonizar páginas de *Web*, aplicações móveis e qualquer elemento ligado ao mundo das novas tecnologias. A tipografia já não é apenas utilizada para a comunicação de massas mas também em todas as interacções de navegação em ambientes interactivos que hoje vivem em equipamentos que têm uma resolução igual ou superior à da impressão.

Na realidade pode dizer-se que a história da tipografia se divide em três grandes épocas: a época mecânica que aconteceu entre a década de 1440 e a década de 1930; a época fotomecânica que começou por volta de 1930 e que teve uma curta vida — cerca de 40 anos; e a época digital que teve o seu início na década de 1970 e que perdura até hoje, encontrando-se actualmente numa nova fase exploratória.

Na página que se segue é apresentada uma linha temporal ^[8] que tem marcados os momentos mais importantes da história da tipografia.

^[8] *Linha temporal que marca os acontecimentos mais importantes da história da tipografia.*



2.1.1.1 A ESCRITA

Pode afirmar-se que a tipografia surgiu da escrita. Antes de existirem prensas tipográficas, caracteres móveis, tipos e todos esses elementos relacionados com a tipografia, já a escrita tinha um papel fundamental na vida do ser humano. A escrita é um método de expressar e registar pensamentos de uma forma precisa e de os fazer perdurar uma vez que a sua durabilidade é superior à da fala.

Antes da história da tipografia começar com a invenção de Gutenberg, já a escrita tinha a sua própria história. No período mesopotâmico a escrita era esculpida e/ou riscada sobre pedra ou argila, inicialmente com recurso a outras pedras e posteriormente com ferramentas próprias para o efeito. No Egipto esta apareceu pintada sobre pedra e mais tarde sobre papiro — espécie de papel feito a partir de uma planta que cresce no vale do Nilo — mas, este material apresentava algumas desvantagens uma vez que não podia ser dobrado sem partir nem permitia que se escrevesse em ambas as faces (Heitlinger, 2010).

Foi por volta de 150 A.C que o papiro foi substituído pelo pergaminho, um material mais flexível, que pode ser dobrado e escrito em ambas as faces. No ano de 105 A.C surgiu, na China, o papel, um material diferente daquele que conhecemos hoje em dia mas que era feito através dos mesmos métodos (Heitlinger, 2010). Eram utilizados materiais provenientes de plantas combinados com outros, dependendo das características pretendidas para o tipo de papel que se pretendia criar. Mil duzentos e cinquenta e cinco anos depois surgiu a primeira fábrica de papel Europeia, em Espanha.

Entre o momento da criação do papel e o seu desenvolvimento os materiais de escrita também melhoraram. Foram criados e utilizados instrumentos mais práticos como pincéis, penas e aparos de madeira, que permitiam reproduzir documentos mais rapidamente e com formas mais finas e legíveis.

Durante séculos a igreja dominou os manuscritos, tanto a sua posse como o seu conteúdo. Os monges copistas passavam anos a copiar um úni-

co livro, a velocidade de produção era assombrosamente lenta. Os manuscritos produzidos eram únicos e, foi a necessidade de os registar múltiplas vezes e mais rapidamente que originou os primeiros sistemas mecanizados no campo da tipografia.

Na China Bí Sheng ^[9] tentou criar um sistema em tudo semelhante aos caracteres móveis que viria a ser desenvolvido por Johannes Gutenberg. Devido à quantidade de caracteres e símbolos no alfabeto chinês, este sistema não foi viável (Felici, 2003).



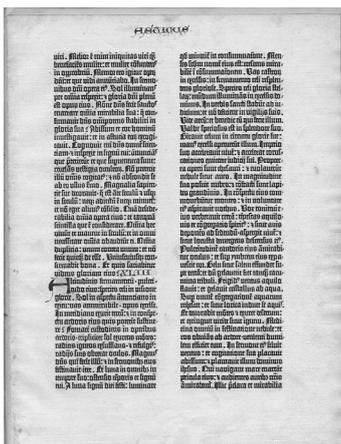
A evolução das civilizações e a crescente necessidade de registar informações rapidamente motivou Gutenberg a criar a prensa tipográfica e os caracteres móveis, um sistema completamente funcional e que não apresentou os mesmos problemas registados no sistema Chinês uma vez que o alfabeto latino tem um número mais restrito de símbolos e caracteres.

^[9] *Bí Sheng criou o primeiro sistema de caracteres móveis por volta do ano de 1041. Na imagem estão alguns dos primeiros caracteres de barro desenvolvidos pelo criador deste sistema. O processo de produção dos caracteres de Sheng era muito mais caro e demorado do que o posteriormente desenvolvido por Gutenberg uma vez que a maioria dos caracteres cravados só podiam ser utilizados numa única página.*

2.1.1.2 A MECANIZAÇÃO (1440-1930)



^[10] Os caracteres móveis eram colocados na matriz, cobertos de tinta e "carimbados" na folha.



^[11] Página extraída da bíblia de Gutenberg. Os caracteres influenciados pela escrita gótica conferem um aspecto cheio e pesado.

A evolução das civilizações e a crescente necessidade de registrar e divulgar rapidamente fez com que Johannes Gutenberg se baseasse no processo chinês desenvolvido por Bí Sheng e criasse o sistema que hoje conhecemos como prensa tipográfica. Esta invenção provocou muitas alterações em termos sociais com o aumento da literacia e a facilidade em aceder a documentos impressos. O clero deixou de ter o monopólio dos textos escritos o que permitiu o aparecimento de diferentes géneros literários. Tanto o sistema de Sheng como o de Gutenberg funcionam numa lógica de carimbo ^[10], colocando tinta sobre os caracteres e “prensando-os” contra o papel.

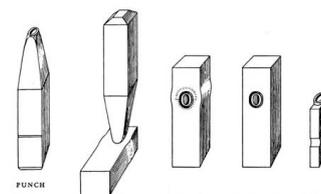
As primeiras tipografias criadas por Gutenberg surgiram da influência directa das formas e traços dos manuscritos religiosos o que fazia com que os documentos produzidos tivessem um aspecto pesado ^[11]. Passou-se de uma produção lenta, minuciosa e dispendiosa para uma produção rápida, bruta e muito mais barata que vinha responder às necessidades e expectativas de uma sociedade mecânica.

Gutenberg desenvolveu um processo para criar os caracteres móveis que seriam utilizados pela prensa tipográfica. Em primeiro lugar era feita a gravação da punção ^[12] (peça de metal duro, em que é esculpido o caractere invertido), momento em que o corpo da letra era gravado na extremidade da punção de forma rigorosa. Em segundo lugar era feita a matriz, recorrendo-se à punção que era fortemente golpeada sobre uma barra retangular, o que permitia que se obtivessem as formas em negativo. Nesta fase do processo, a matriz tinha ainda de passar por um momento de rectificações para que ficasse com uma forma mais precisa; A última fase do processo era a fundição em que se construía moldes a partir das matrizes anteriormente desenvolvidas, que eram utilizadas para fundir e replicar os caracteres móveis.

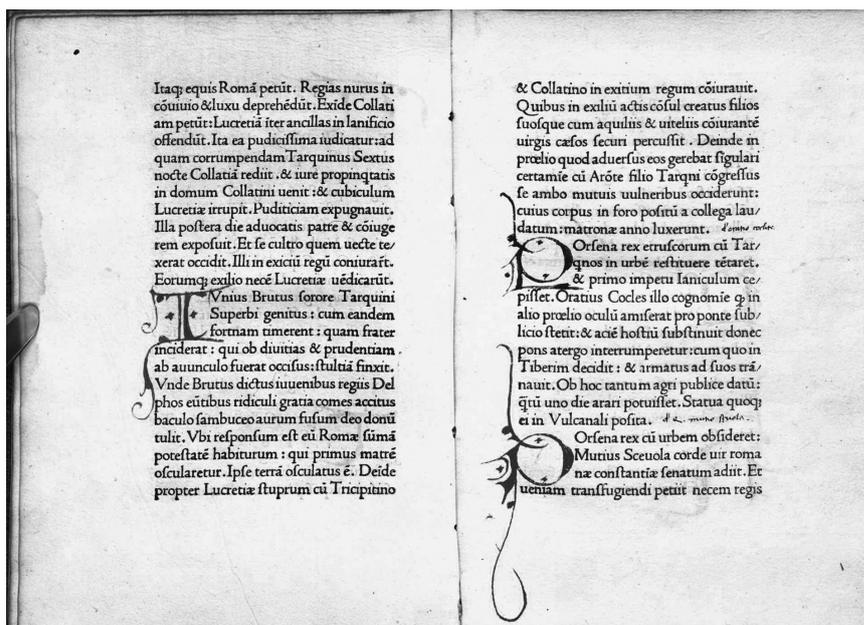
Ao contrário dos tipos de madeira que evidenciam uma rápida degradação, os tipos móveis de metal podiam ser reutilizados várias vezes sofrendo ínfimas modificações durante as reutilizações (Felici, 2003).

A partir do momento que os caracteres móveis estavam prontos a utilizar, eram inseridos numa matriz de metal que era pintada e pressionada (com a prensa tipográfica) contra o papel. A invenção de Gutenberg proporcionou o primeiro momento da história da tipografia em que foi possível uma impressão massificada de um texto — a Bíblia de Gutenberg.

Foi no século xv que se rejeitaram as formas pesadas góticas a favor de formas leves. Nicolas Jenson ^[13] criou formas tipográficas que se encontram entre as primeiras letras romanas — utilizadas em livros caros e distintos — através da junção da tradição gótica ao seu gosto pessoal que incluía formas leves e abertas (Lupton, 2004). Foi ainda nesta altura que surgiram os caracteres itálicos — para imprimir livros mais baratos pois ocupavam menos espaço. Apesar da invenção dos romanos e itálicos ter acontecido no século xv, apenas no século xvi se começaram a integrar estas duas formas nas famílias tipográficas com pesos e altura-x correspondente (Lupton, 2004).



[12] Elementos utilizados para compor e imprimir com os caracteres móveis de Gutenberg: Punção, matriz e tipo.



[13] Páginas impressas com a tipografia de Jenson. Aspecto muito mais leve e fluido do que as impressas anteriormente com caracteres góticos.

Entre o momento da entrada da tipografia no campo mecânico e a sua entrada no campo fotomecânico muitas foram as mudanças sofridas pelos tipos que se afastaram cada vez mais da escrita manual e se foram adaptando a necessidades e/ou evoluções tanto tecnológicas como relacionadas com tintas e papéis.

Apesar dos caracteres móveis terem tornado um processo manual e lento em algo muito mais avançado, a sua produção e composição continuavam a exigir de bastante tempo. A expansão da imprensa, no século xix, veio revelar que este processo estava longe de ser perfeito uma vez

que a época exigia que se compusesse e imprimisse a velocidades cada vez maiores. A composição dos caracteres móveis precisava de ultrapassar o processo manual e entrar num processo mecânico para que tais exigências pudessem ser satisfeitas.

Foi a partir da invenção do teclado — em 1885 — que se criaram duas máquinas que vieram revolucionar o processo de composição dos caracteres: a *Monotype* — compunha o texto letra a letra e era mais lenta, no entanto, os erros eram mais fáceis de corrigir — e a *Linotype* — compunha o texto linha a linha.

A *Linotype* era mais apelativa para os media, no entanto, trazia algumas desvantagens como a impossibilidade de trabalhar o *kearning*. Para contornar esta situação criaram-se punções compostas por pares de caracteres.

A *Monotype* e a *Linotype* vieram mecanizar o processo de composição de caracteres móveis mas não a sua produção. Esta parte do processo só foi mecanizada em 1884 com a invenção do pantógrafo, um instrumento que permitia produzir um maior número de matrizes. O pantógrafo permitia que se modelassem as punções através do desenho da letra o que veio introduzir a questão da escala dos caracteres uma vez que se tornou possível replicar caracteres em diferentes escalas. O pantógrafo possibilitava escalar os tipos através de um desenho único.

As restrições impostas pela *Monotype* e pela *Linotype* só foram ultrapassadas em 1973 quando Jan Tschichold desenhou um tipo que podia ser composto em ambas as máquinas, a *Sabon*.

O impacto destas transformações na imprensa e na comunicação de massas foi de grande importância, mas trouxe algumas consequências nefastas como por exemplo a distorção de letras aplicadas na publicidade, o que fez com que a industrialização e os seus princípios começassem a ser fortemente criticados pelos designers.

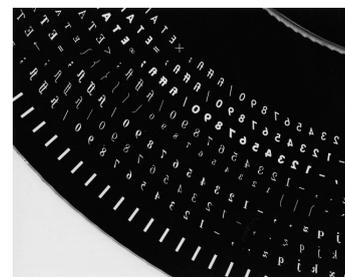
2.1.1.3 A FOTOCOMPOSIÇÃO (1930-1970)

Foi o processo de fotocomposição que, na década de 1930, tornou obsoletas a *Monotype* e a *Linotype*. Apesar de anteriormente à fotocomposição já se realizar impressão *offset*, esta era ainda muito demorada pois necessitava de demasiados passos. Foi da inadequação deste processo às necessidades da época que surgiu uma técnica que combinava apenas os melhores aspectos da fotografia e da litografia - a fotocomposição.

A técnica da fotocomposição, criada na década de 1930, só se tornou verdadeiramente popular nos anos 50. Apesar de efémera esta época teve um grande impacto em termos tipográficos. A fotocomposição é um processo que requer que se projectem caracteres sobre papel ou película fotosensível ^[14]. Uma luz colocada num sítio específico projectava uma imagem dos glifos sobre o papel fotosensível e recorria-se a um sistema óptico para ajustar as proporções e colocar o corpo da fonte no tamanho pretendido.

As primeiras máquinas utilizadas no processo de fotocomposição funcionavam de um modo muito semelhante à *Monotype*, sendo a principal diferença o armazenamento dos caracteres que era feito em película em vez de matrizes de aço. Com o desenvolvimento das tecnologias esta informação passou a ser processada de forma electrónica (Strizver, 2006).

A fotocomposição tipográfica foi uma fase de transição do mecânico para o digital. Nesta altura aumentou-se significativamente a velocidade de reprodução e os designers de tipos tiveram a oportunidade de explorar a forma da letra como nunca antes tinha sido possível. Este novo processo tinha uma maior flexibilidade que permitia a criação de composições criativas, excêntricas e exageradas. Assim sendo, desconstruíram-se e quebraram-se as normas tipográficas produzindo-se resultados experimentais e inovadores que se afastavam abruptamente da história da tipografia.



^[14] *Fonte gravada num disco para poder ser projectada com recurso a uma máquina de fotocomposição. Os caracteres podiam ser facilmente ampliados ou reduzidos.*

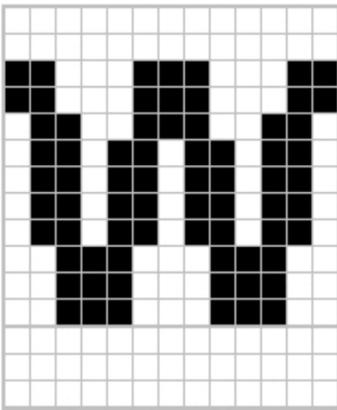
2.1.1.3 O COMEÇO DA ERA DIGITAL (1970 -)

O século xx foi profícuo em avanços tecnológicos. As novas tecnologias foram aplicadas nas mais diversas áreas incluindo, naturalmente, na tipografia. O período da fotocomposição foi breve graças ao aparecimento de métodos de criação digitais bem como ao desenvolvimento do campo da computação e consequente criação de novos programas e softwares que a tornaram obsoleta. O início da era digital aconteceu por volta de 1970 e perdura até aos dias actuais, sofrendo hoje avanços a um ritmo muito mais acelerado do que nos primórdios do seu aparecimento, que fazem com que o digital se encontre em constante mutação.

Inicialmente os programas utilizados para substituir a fotocomposição eram caros e, por esse motivo, só se encontravam ao alcance de tipógrafos profissionais que trabalhavam fábricas de tipos que estavam a ser eletronicamente adaptadas (Strizver, 2006). Nesta altura, a criação e composição tipográfica ainda se encontrava nas mãos de profissionais que tinham aprendido as regras tipográficas através da sua execução de uma forma mecanizada.

A época digital tornou o *design* de tipos acessível a qualquer um. Esta situação reflectiu-se na produção de um incontável número de fontes que tanto evocam a história da tipografia como são completamente experimentais e se afastam de quaisquer conexões ao passado.

Em 1984, o *Macintosh*, enquanto primeiro computador pessoal acessível, veio revolucionar o modo como se encarava a tipografia, eliminando quase totalmente o método “analógico” e convertendo-o numa variedade de formatos digitais. Durante a primeira vaga de resultados visualizaram-se fontes *bitmap* [15] que eram desenhadas exaltando os valores das tecnologias uma vez que eram construídos através de pixels. Estes tipos eram vantajosos uma vez que, na pobre qualidade dos ecrãs da época, podiam ser cuidadosamente editados para conseguirem uma boa legibilidade (Strizver, 2006). A maior desvantagem destes tipos era o facto de exigirem a criação de um ficheiro para cada tamanho o que, para a época em questão, consumia uma quantidade relativamente grande de memória.



[15] O desenho das fontes *bitmap* pode ser comparado à sobreposição de uma letra com papel quadriculado em que se dá cor aos quadrados (pixels, no caso dos ecrãs) que apresentam sobreposição com os traços da letra.

Um dos pensamentos que proliferou durante o início da utilização tecnológica no campo tipográfico foi o interesse em produzir fontes que possuíam uma qualidade inferior às criadas anteriormente mas que nasciam devido à baixa qualidade dos ecrãs. Ou seja, fontes que eram compostas em pixels e que não tinham em consideração a máquina e a sua resolução. No livro “*Typeface as Programme*”, de Jurg Lehni, o autor defende esta situação afirmando que por muito que a tecnologia evolua vai sempre utilizar pixels, por isso, estas fontes têm uma duração perpétua. Lehni analisa a evolução tecnológica da tipografia e a natureza das fontes digitais, concluindo que, a partir do momento que as fontes são produzidas recorrendo ao mundo tecnológico, os trabalhadores que as criam e/ou que com elas trabalham têm de estar num processo de adaptação constante (Lehni, 2009).

A tecnologia foi sendo melhorada e ficou cada vez mais acessível o que fez com que emergissem diversos programas e *softwares* ligados à criação de *layouts*. O aumento da memória e da velocidade dos computadores levou a que as características e as ferramentas dos programas fossem também melhorados.

As fábricas de tipos que até à altura se haviam dedicado a criar fontes de uma forma mecânica através de caracteres móveis, sofrem uma alteração drástica e começam a desenvolver as versões digitais das suas bibliotecas tipográficas. No entanto, com o intuito de irem ao encontro das novas estéticas começam também a desenvolver desenhos que expunham as novas tecnologias.

Todas estas mudanças fizeram com que começassem a surgir fábricas de tipos mais pequenas e especializadas que apresentavam projectos inovadores, como é o caso da *Emigre*, da *T-22* e da *FontShop* (Strizver, 2006).

A evolução tecnológica levou a uma democratização do desenho de tipos que contribuiu extensamente para o desenvolvimento das fontes comercializadas actualmente. A principal consequência desta democratização foi relativa à qualidade do desenho tipográfico que transitou de muito alta para extremamente pobre (Strizver, 2006).

Desde o início da época digital que muito mudou no campo da tipografia. Hoje em dia, as páginas digitais que são muito mais rápidas de produzir, mais baratas e mais flexíveis estão a dominar o mercado. A tipografia já não necessita de ser composta em dispendiosas fábricas de tipos e há novas maneiras de a definir.

No livro “*Type Rules! The designer Guide to professional Typography*”, Ilene Strizver afirma que, apesar de todas as alterações verificadas e da mudança de pensar a tipografia, desenhar bons tipos é uma arte que, no passado, requeria muitos anos e um mestre e profissionais altamente qualificados que dedicavam toda a sua vida a desenvolver tais capacidades. No presente, as pessoas que trabalham nesta área carecem de uma educação tipográfica, o que leva à proliferação de tipos de letra pobres. Apesar de os programas actuais serem mais sofisticados e capazes de criar tipografias

excelentes, continuam a necessitar de pessoas experientes para os operar pois, citando a autora, “o computador pessoal é apenas uma ferramenta, é um meio para atingir um fim e não um fim em si mesmo” (Strizver, 2006). Apenas a prática conjugada com a motivação pode levar à construção de um bom designer de tipos.

2.1.2 ANATOMIA & ARQUITECTURA TIPOGRÁFICA

Antes de se começar a falar de anatomia e arquitectura tipográfica é necessário compreender qual a definição e o significado de tipografia e a diferença entre esta e a caligrafia. Ambas são entendidas como a conversão das palavras em escrita — a transição de informação intangível para o mundo tangível — mas, enquanto a caligrafia é conseguida através de processos manuais, a tipografia envolve sempre uma produção tecnológica. Fazer tipografia significa tratar e arranjar digitalmente tipos para tornar a linguagem numa componente com leiturabilidade, legibilidade e possuidor de um aspecto visual agradável. Emil Ruder, no seu livro *Typographie*, diz que o tipógrafo é aquele que escolhe os tipos para imprimir dentro de uma grande variedade de fontes, nenhuma delas desenhada por ele — isto significa que o trabalho do tipógrafo se encontra dependente do designer de tipos ou do fundidor, algo particularmente inconveniente se a variedade de fontes disponível não for ao encontro das suas necessidades técnicas e artísticas.

No livro *The Visual History of Type*, Paul McNeil afirma que durante mais de 500 anos, os tipos e a tipografia têm sido o instrumento primário na impressão e publicação, “*actividades que não são menos importantes no desenvolvimento da civilização do que a invenção da roda*”. No século XXI deu-se uma mudança sem precedentes no modo como relacionamos a tipografia com as tecnologias pois, para além do seu papel predominante na comunicação de massas, a tipografia tornou-se central em muitas das nossas interações sociais (na imprensa, nas páginas web...).

Hoje em dia os tipos estão em todo o lado, tanto nas páginas impressas de livros e jornais, como nos ecrãs dos aparelhos móveis mas ainda assim é cada vez mais comum que as pessoas se esqueçam da sua presença. Este factor é explicado por Gerard Unger, citado no livro *Typographie* de Emil Ruder que afirma que “*é quase impossível para o ser humano olhar e ler simultaneamente pois estas são duas acções completamente distintas e o leitor não consegue estar consciente do acto de ler enquanto o faz*”.

Pensar nesta incompatibilidade entre ler e olhar torna evidente que as

peessoas só se apercebem da presença da tipografia em circunstâncias muito específicas: quando estão ligadas a um trabalho de criação e tratamento da mesma (*designers*, fundidores, *marketeers*, publicistas...) e por isso acabam por sobrepôr o “olhar” ao “ler”; ou então quando a tipografia tem uma forma ou tratamento incorrecto que faz com que o leitor tenha de pensar sobre a mesma para conseguir processar aquilo que está a ver.

O próprio tipo de letra carrega significados históricos e culturais pelo que deve ser sempre escolhido com cautela. Para os designers gráficos, a tipografia é uma forma de comunicação. Antes de escolher o tipo de letra a aplicar, o designer deve ter em consideração o contexto em que o trabalho a executar se insere. Além disso, as fontes a desenhar devem ter em consideração o cenário em que vão ser inseridas, por exemplo, fontes que tenham como objectivo ser utilizadas num livro de leitura têm de ter características que já se encontram, de certa forma, pré definidas, enquanto fontes para utilizar em cartazes ou títulos podem ser mais livres e expressivas.

Independentemente dos avanços tecnológicos e materiais utilizados para desenhar e imprimir, as componentes anatómicas das letras continuam a ser as mesmas. A estrutura não se alterou. Na realidade, algumas destas características já eram as mesmas antes de Gutenberg e da prensa tipográfica. Basta olhar para tipos de letra desenhados actualmente e compará-los com alguns manuscritos antigos. Ainda que muitos dos traçados da escrita manual tenham resultado das características dos materiais utilizados, por exemplo da direcção das fibras do suporte e dos utensílios utilizados para escrever a verdade é que a tipografia deriva desses mesmos traços - quando sobe desenha um traço fino e quando desce desenha um traço grosso.

O *designer* de tipos tem de estar consciente de várias definições e conceitos relacionados com o desenho tipográfico que lhe permitiam estar atento a todos os detalhes anatómicos da tipografia. Muitos dos nomes dados a partes que compõe as letras derivam directamente da anatomia humana — barriga, olho, orelha... — pelo que fazer uma analogia entre “anatomia humana” e “ anatomia tipográfica” parece ser acertado para descrever as várias partes que compõe o corpo das letras.

Nas páginas que se seguem são apresentados esquemas ^[16; 17; 18] baseados no que é mostrado por John Kane no livro *Type Rules! The designers Guide to professional Typography* que auxiliam a compreensão da arquitectura e da anatomia tipográfica através de uma dissecação da mesma. Conhecer a terminologia das várias componentes tipográficas não só torna a comunicação mais fácil como também educa o olho a ver e reconhecer a estrutura de cada uma das classificações tipográficas e consequentemente as diferenças entre elas (Kane, 2002).

haste hambur terminal
esporão barriga

orelha ligadura ombro ápice
travessão olho espinha vértice final
contracurva

versalete minúscula ascendente
maiúscula Blowdp descendente
creno

braço tensão
cauda pé

[16] *Representação dos vários componentes da anatomia tipográfica.*

Linha das Maiúsculas

Marca a altura das maiúsculas que vai desde a linha de base até esta.

Linha das Ascendentes

Marca o local até onde sobem as ascendentes das minúsculas.



Linha Média

Marca a altura do corpo das minúsculas excluindo ascendentes e descendentes.

Linha de Base

Linha onde todos os caracteres maiúsculos, minúsculos e numéricos se apoiam.

Linha das Descendentes

Linha que marca o local até onde vão as descendentes

^[17] *Linhas que guiam a construção e aplicação tipográfica — Linha das Maiúsculas, Linha das Ascendentes, Linha Média, Linha de Base e Linha das Descendentes.*



Altura x

Altura das minúsculas que é medida desde a linha de base até à linha média

Entrelinha

Distância que vai desde uma linha de base até à seguinte e que é medida verticalmente

^[18] *Alturas — Definição de altura-x e da entrelinha*

2.2 FÁBRICAS DE TIPOS

As fábricas de tipos são entidades que produzem e distribuem fontes. Os primeiros caracteres eram escavados em madeira mas, quando Gutemberg criou os caracteres móveis e a prensa, estes passaram a ser feitos em metal fundido em fábricas de tipos por fundidores especializados e posteriormente distribuídos para prensas onde os compositores compunham páginas de texto caractere a caractere. Hoje em dia, devido aos avanços tecnológicos e à crescente facilidade e acessibilidade de criação tipográfica digital, as fábricas de tipos passaram a ser locais digitais, *websites* especializados na venda virtual de fontes desenhadas digitalmente por designers de tipos.

Antes do advir das tecnologias digitais que permitiram o começo da criação de fontes digitais bem como da sua composição em programas criados para esse fim, as fábricas de tipos eram locais físicos onde os fundidores fundiam um número limitado de fontes tipo a tipo através da utilização de metal fundido e moldes previamente construídos e cujos clientes estavam ligados essencialmente ao ramo publicitário e editorial. Hoje em dia, a maioria das fábricas de tipos são virtuais, mesmo que os designers de tipos encarregues do desenho das fontes aí comercializadas tenham de executar o seu trabalho em algum local físico, as fábricas de tipos propriamente ditas são *websites* que comercializam milhões de licenças de fontes digitais e onde qualquer pessoa, seja ou não designer, pode navegar até encontrar a(s) fonte(s) pretendida(s).

Dentro das fábricas de tipos existem aquelas consideradas independentes, ou seja, pequenas companhias, muitas vezes constituídas por um único designer de tipos, que vendem e distribuem fontes. Este aspecto é positivo pois evita a monopolização do mercado pelas grandes fábricas e faz com que alguns autores consigam individualmente fundar uma carreira e prosperar nesta área.

Por outro lado, devido ao fácil acesso a ferramentas digitais que auxiliam a criação tipográfica muitos designers amadores dedicam-se a esta área e criam fontes anatomicamente duvidosas que não têm em conside-

ração os esqueletos e traços descendentes da caligrafia e não seguem nenhum tipo de regra. Também é comum a descoberta de fontes que são comercializadas em pequenas fábricas tipos de carácter duvidoso, e que têm o mesmo nome que algumas das desenhadas por designers de renome e um preço muito mais baixo e que são na realidade falsificações. Quando o designer ou outra pessoa que procura uma determinada fonte a encontra numa fábrica de tipos com um preço mais baixo do que o normal deve ter em consideração que provavelmente esta será uma falsificação e, por muito que o desenho possa estar semelhante à fonte original, é provável que questões de espaçamento não tenham sido trabalhadas de um modo correcto (Powell, 2014).

O que se conclui, é que, ainda que o número de fontes disponíveis tenha aumentado exponencialmente desde que estas começaram a ser criadas digitalmente, uma grande percentagem das mesmas não é de grande qualidade. Quando se tem o intuito de criar uma fonte deve considerar-se que, tal como acontece com qualquer outro bem ou serviço, normalmente o preço está directamente relacionado com a qualidade e que, se se quer um bom produto, o valor pago terá que ser proporcional. Recorrer a fábricas de tipos conhecidas ou a fontes desenhadas por determinado designer, cuja qualidade será indubitavelmente superior ou, até mesmo a pequenas fábricas independentes, que apresentem preços considerados regulares e não demasiado baixos é uma boa opção para se ter a certeza de que o produto comprado corresponderá ao *specimen* apresentado.

Pode ser um assunto pouco divulgado e desconhecido e/ou incompreendido pela maioria das pessoas mas, a verdade é que a pirataria de fontes é um verdadeiro problema, “*a maior parte das pessoas não fazem ideia que as fontes, tal como a música ou os filmes, estão protegidas por leis de propriedade intelectual*” (Heller, 2015).

Existem *websites* que se dedicam à disponibilização gratuita de fontes e que não devem ser confundidos com fábricas de tipos. Avaliar a credibilidade destes *websites* é essencial quando se tenta adquirir um produto gratuito e de qualidade. A grande maioria destas páginas disponibiliza fontes pirateadas e muitas vezes incompletas, no entanto, existem outros, cujas fontes disponibilizadas são de elevada qualidade como é o caso do *Google Fonts*. Este tipo de plataformas deveria ser empregue apenas por utilizadores amadores e não para uso profissional, o que nem sempre acontece. É cada vez mais comum ver trabalhos que deveriam ter sido executados por designers profissionais, feitos por pessoas sem formação na área e que utilizam este tipo de fontes, por não terem a noção da sua baixa qualidade, maus espaçamentos e, possivelmente, sem que tenham sido pagos os devidos direitos de autor pois frequentemente são cópias.

De modo a serem evitadas situações constrangedoras as fontes devem ser sempre adquiridas em *websites* especializados, que não precisam de ser necessariamente fábricas de tipos. Existem casos como o *Myfonts*, uma

distribuidora *online* que vende fontes de centenas de fábricas de tipos, ou seja, que vende fontes criadas por outrem. Outros casos, como *Typekit*, permitem aos compradores adquirir uma grande colecção de boas fontes por um certo período e por um certo valor.

Quando se pensa em criar uma fábrica de tipos é aconselhável ter em consideração os aspectos que influenciam o preço de venda dos seus produtos. Como tal, é de notar que os valores de mercado para boas fontes (bem desenhadas, com um aspecto final apelativo e com bem espaçadas) são bastante distintos. Tendo em mente esta questão, observou-se que os factores que mais parecem influenciar o preço das fontes não estão apenas relacionados com a sua qualidade e são extremamente variados:

— **Número e/ou tipo de licença** — O número de computadores a que a licença da fonte se destina também é um factor que influencia bastante o preço, o que é lógico, no entanto, mesmo em fábricas de tipos de renome, a diferença de preço de uma licença para um computador ou de uma licença para uso exclusivo na *web* é abismal sendo que algumas fontes passam mesmo a ser gratuitas.

— **Quantidade de pesos/estilos** — fontes que se integrem dentro de uma extensa família tipográfica têm geralmente aplicados descontos directos para os compradores que adquiram logo uma família completa. Se se fizerem as contas, o preço individual de cada peso é à partida mais elevado do que o de uma fonte de um só peso — existindo sempre excepções.

— **Estética temporal** — Pode ser uma característica perceptível apenas para um número restrito de pessoas ligadas à área, mas a verdade é que o desenho tipográfico também é afectado por modas próprias. Fontes que estejam em voga têm subidas e descidas de preço voláteis pois são fontes que têm características anatómicas específicas e que são aclamadas durante uns tempos e depois sofrem uma morte súbita aquando do aparecimento de uma nova moda tipográfica. Os designers de tipos experientes, deverão ter, à partida uma previsão do sucesso da sua fonte, e tendo este tipo de fontes uma vida tão curta, os valores praticados costumam ser mais elevados pois são bem sucedidas do ponto de vista comercial durante menos tempo.

— **Nome da fábrica de tipos ou designer** — O renome da fábrica de tipos ou do designer responsável pela autoria de uma determinada fonte são factores que influenciam o preço, ou seja, fábricas de tipos e designers mais reconhecidos vendem, regra geral, fontes com um preço mais elevado. Além do referido, os nomes conhecidos, tal como outras áreas, tendem a atrair o comprador, situação que acontece talvez por uma questão de segurança e confiança a nível do produto.

— **Criação por encomenda** — A criação de fontes por encomenda é uma prática comum e, claramente, este é um factor que inflaciona o preço pois o designer de tipos tem em consideração que está a criar uma fonte para um único cliente (independentemente do número de licenças ou âmbi-

to em que a fonte venha a ser utilizada) e rentabilizar estas fontes implica a prática de um preço particularmente elevado. É comum que algumas destas fontes possam ser posteriormente vendidas pelo designer de tipos ou fábrica de tipos mas isso nem sempre acontece e quando acontece não é imediatamente a seguir à entrega do trabalho ao cliente pois geralmente existem cláusulas de exclusividade, acordos e patentes.

É provável que existam muitos mais factores que afectem o preço das fontes mas considerou-se que estes eram os principais e os mais relevantes para o projecto a desenvolver.

As fábricas de tipos dedicadas a um tema, área ou sector não são uma novidade. Existem algumas que criam fontes cujo foco é o mundo editorial (normalmente revistas e jornais impressos) — *Feliciano Type Foundry* (<http://www.felicianotypefoundry.com>) — outras que se dedicam à criação e venda de fontes animadas e/ou para animação — *Animography* (<https://animography.net>) — ou até mesmo, algumas que criam fontes exclusivas para serem vistas em ecrã (o que faz cada vez mais sentido, devido à crescente divulgação e aceitação dos meios digitais). No entanto, não se tem conhecimento da existência de uma fábrica de tipos tão específica como aquela que se pretende conceber, nem tampouco que esteja ligada de uma forma tão única e dedicada ao cinema.

A fábrica de tipos a desenvolver tem um carácter muito específico uma vez que se dedica à criação e venda de fontes para serem integradas em objectos cinematográficos. O objectivo é que, apesar de se disponibilizarem alguns tipos de fontes mais genéricos, ligados a determinados géneros, a maior parte da produção de fontes possa ser determinada por encomendas, ou seja, é de todo o interesse que as encomendas sejam a área mais rentável de todo o negócio. Com o propósito de desenvolver uma fábrica de tipos moderna e apelativa estudaram-se algumas fábricas existentes cuja estrutura parece ser bem sucedida e que serão descritas e analisadas no capítulo “3. *Estudo de casos*”. O objectivo é encontrar o melhor das fábricas de tipos existentes e evitar possíveis erros que sejam encontrados nas mesmas para criar uma estrutura distinta e eficiente à qual se aliem elementos que tornem o tema da mesma claro e evidente.

2.2.1 O NOME "FÁBRICA DE TIPOS"

Entende-se como “fábrica de tipos” uma entidade que se dedica à produção de fontes. Em inglês, tais empresas têm o nome de *Type Foundrys*, traduzido à letra, fundições de tipos. Era nestas instituições que se realizava a fundição dos tipos de metal que posteriormente eram utilizados na impressão.

No passado uma *Type Foundry* era uma empresa artesanal ou semi-industrial. Este nome continua a ser aplicado nos nossos dias a *websites* que vendem fontes produzidas por determinado estúdio ou designer, numa referência directa ao nome utilizado antigamente para designar tais companhias. Ainda que em português o nome possa parecer referir-se a uma produção mais industrializada, corresponde exactamente à mesma arte de fundição e produção de caracteres em metal. Se por um lado o nome “fábrica de tipos” encerra em si um certo ar de massificação, por outro, remete para as técnicas artesanais utilizadas no passado para a produção de fontes. Pelo menos para as pessoas cuja actividade está relacionada com esta área.

O *website* a realizar disponibilizará um conjunto relativamente limitado de fontes que, à partida, terão características que restringem a sua aplicação a uma época ou género cinematográfico. Simultaneamente será disponibilizado um formulário de encomenda que permite a qualquer cliente encomendar uma fonte com características pré-definidas. Pode concluir-se então que, o funcionamento não exigirá uma massificação da produção de fontes, antes pelo contrário, será selectivo e parcialmente personalizado.

A decisão de considerar o *website* a desenvolver uma fábrica de tipos pode parecer incongruente mas não foi aleatória, aliás até apresenta em si o seu quê de ironia.

Objectos produzidos em fábricas provocam uma carga psicológica e emocional distinta dos que são feitos manualmente/artesanalmente. Se por um lado as pessoas olham para o artesão como um sábio que domina a sua arte e produz objectos exclusivos e distintos dos que podem ser encontrados em grandes superfícies comerciais, por outro, sabem que o que estão a comprar será à partida mais caro do que um objecto industrial.

Decidiu-se considerar o *website* uma “fábrica de tipos” para atrair clientes de uma nova era de industrialização massificada em que esta é, geralmente, associada a preços mais apelativos e encarada como produtora de objectos sem defeitos, que são produzidos rápida e eficazmente e que podem ter um tempo de vida pouco duradouro mas cumprem a sua função. A comodidade dos dias de hoje, permitida pelas novas tecnologias que conferem a possibilidade de enviar um email a encomendar um objecto ou serviço — neste caso, a produção de uma fonte — e receber a encomenda já completamente desenvolvida, é muito valorizada pelas sociedades tecnológicas da actualidade.

Fundamentalmente, o nome utilizado para designar o presente projecto é apropriado porque transmite uma segurança ao comprador que está a encomendar uma fonte personalizada. Ao contrário do artesão que normalmente desenvolve o seu trabalho sozinho, uma fábrica é uma instituição organizada que dispõe de máquinas e um quadro de funcionários, com menos probabilidade de falharem na execução das suas tarefas que, à partida, são planeadas pormenorizadamente. O cliente confia numa produção em massa porque sabe que há menos probabilidades de esta não ser entregue ou não corresponder às expectativas.

A ironia deste título advém precisamente do facto de que, ainda que a produção dos vários tipos de letra seja lenta, de certa forma artesanal e dependente de um único designer — a mestranda — confere ao cliente o conforto de saber que aquilo que está a encomendar será entregue concluído, rapidamente, pormenorizadamente e de forma a corresponder às suas expectativas.

2.3 CINEMA



^[19] *Frame retirado do primeiro filme projectado "l'arrivée d'un train en gare de la ciotat". O filme foi produzido e desenvolvido pelos irmãos Lumière e teve a sua primeira projecção em Paris.*

É do conhecimento geral que o cinema é um dos media mais influentes de sempre. Na realidade David Parkinson, autor do livro *100 ideias que mudaram o Cinema* identifica-o como “a mais acessível, popular, social, política e culturalmente significativa das artes”.

Ao contrário da tipografia que foi perfilhada por Gutenberg, ninguém se pode reclamar pai do cinema. De facto, o interesse por imagens em movimento surgiu de um conjunto de circunstâncias que pouco ou nada têm a ver com aquelas que envolvem o cinema hoje em dia.

Tanto o termo “cinema” como o termo “filme” são portadores de uma grande ambiguidade uma vez que tanto o primeiro filme projectado pelos irmãos Lumière a 27 de Dezembro de 1895 ^[19] como um qualquer filme actual — sendo a diferença entre um e outro absolutamente colossal — podem ser designados por ambas as palavras. O cinema surgiu numa altura em que as tecnologias começavam a brotar e, estando elas em constante progressão, a sua história avançou a um ritmo vertiginoso.

Actualmente, quando se pensa em cinema, é comum pensar-se imediatamente em *Hollywood*, o que não acontece à toa. Ainda que o cinema propriamente dito tenha nascido na Europa, a primeira guerra mundial, com o seu início em 1914, veio encerrar a maior parte das fábricas ligadas à produção cinematográfica europeia da época o que fez com que *Hollywood*, na altura uma comunidade relativamente pequena, assumisse o controlo do mercado e conseguisse ir além do que se estava a produzir na Europa. Enquanto a Europa havia apostado em filmes conceptuais que nasciam das tecnologias da época e exploravam as suas características, *Hollywood* veio introduzir a ideia de género cinematográfico, algo que ainda não se tinha estabelecido na Europa mas que foi extremamente bem recebido pelas audiências.

Ainda que durante a segunda guerra mundial o cinema em *Hollywood* tenha passado por um período de estagnação do qual demorou algum tempo a recuperar e que no pós-guerra o cinema Europeu tenha progredido bastante, isto não foi suficiente para que o último alcançasse a indústria

americana. Em parte isto aconteceu porque os europeus não quiseram largar o carácter mais experimental e exploratório do cinema e investir naquilo a que o público se tinha habituado e que esperava receber.

A ambiguidade do nascimento do cinema acontece pois “o cinema é um meio complicado e, antes que pudesse ser inventado, muitos requisitos tecnológicos tiveram de ser desenvolvidos” (Bordwell & Thompson, 1994). Ou seja, ainda que o cinema enquanto projecção de filmes só tenha efectivamente acontecido com os irmãos Lumière, anteriormente já se haviam estudado assuntos como a “persistência da visão”, a projecção de imagens sequenciais para simular o movimento e inventado diversos brinquedos ópticos que, estando muito na moda durante o século XIX, forneciam um barato entretenimento doméstico.

À medida que os anos avançam, o cinema europeu ganha uma nova forma e é alvo de inúmeros prémios em festivais, chegando mesmo a existir um grupo de cineastas Europeus — *European Cinema Society*. O cinema europeu destaca-se especialmente nos géneros de documentário e drama. Dentro do cinema europeu, o alemão, o francês e o britânico são os mais premiados e aqueles que mais se destacam. A indústria do cinema britânico tem uma identidade muito particular e apreciada no mundo cinematográfico e representa, provavelmente, a maior concorrência que *Hollywood* tem de enfrentar.

Existem também outras grandes indústrias fora de *Hollywood* e da Europa, exemplo disso é *Bollywood* — a maior indústria cinematográfica indiana — e a indústria cinematográfica japonesa que, para além de ser a maior indústria oriental é também a mais antiga.

No âmbito desta tese é dado um especial ênfase à indústria cinematográfica americana e à britânica. Esta situação é apropriada no sentido em que se pretende que a fábrica de tipos responda a encomendas feitas especialmente para filmes cujo género gira em torno da fantasia e da ficção científica e estas indústrias são as que produzem longas metragens com maior impacto nestes géneros.

Devido à rapidez com que o cinema está a avançar e ainda que os fundamentos históricos e de conteúdo sempre se tenham mantido estáveis ao longo da sua vida, é impossível prever o seu futuro, no entanto, é seguro afirmar que a sua vida não se encontra em perigo, antes pelo contrário, uma vez que todos os dias são descobertas novas tecnologias que permitem que esta arte seja alvo de melhorias extraordinárias.

O presente sub-capítulo tem como objectivo fazer uma abordagem rápida à criação do cinema e verificar que, mesmo antes dos irmãos Lumière começarem as suas projecções, este já se encontrava ligado à tipografia. Outra das situações que se pretende esclarecer é relativa aos géneros cinematográficos e às suas características de modo a compreender quais as necessidades tipográficas de cada um.

2.3.1 A CRIAÇÃO DO CINEMA



^[20] *Fotograma de abertura de uma sequência desenhada para ser projectada pelas lanternas mágicas. Neste fotograma já é visível a utilização de formas caligráficas que tentam imitar a tipografia da época para anunciar o título da sequência que está prestes a ser projectada.*

A palavra “cinema” significa escrever ou gravar com luz e movimento. Como já foi referido e explicado é difícil afirmar objectivamente quando surgiu o cinema e quem foi o seu criador, no entanto, é possível analisar os factores e os desenvolvimentos tecnológicos que conduziram ao seu aparecimento.

Talvez o cinema tenha nascido em conjunto com a fotografia ou, talvez tenha dependido dos avanços tecnológicos subsequentes e das questões suscita para o desenvolvimento daquela. É impossível afirmar com certeza a altura em que surgiu. A verdade é que a fotografia surgiu no século XIX e, a partir da segunda metade desse século, começaram a aparecer os primeiros brinquedos ópticos que evocavam e se agarravam à ideia de imagem em movimento. No entanto, as lanternas mágicas, sempre presentes quando se fala de história do cinema, já existiam desde o século XVII.

As lanternas mágicas ^[20] tiveram um papel importante no surgimento do cinema uma vez que, para a sua construção, eram necessárias as componentes que se viriam a utilizar na construção dos projectores, como o mecanismo que movimentava os fotogramas e as lentes que condensavam e projectavam as imagens. Surgidas no século XVII, as lanternas mágicas foram uma forma bastante primitiva de entretenimento de massas, desde esta altura até ao final do século XIX, quando se começaram a projectar os primeiros filmes, esta tecnologia sofreu inúmeros avanços.

É interessante constatar que parece ter havido uma certa reversão do pensamento tipográfico/caligráfico. Se no início da tipografia, as formas desenhadas por Gutenberg imitavam as da caligrafia, nas películas desenhadas à mão para serem projectadas pelas lanternas mágicas, era a caligrafia que tentava imitar a tipografia da época. Ainda que muitas vezes a caligrafia presente nas películas tentasse encontrar um carácter ilustrativo que se integrasse com a restante imagem, a procura pelas formas tipográficas era bastante clara.

Um dos motivos pelos quais as primeiras projecções dos irmãos Lu-

mière não foram recebidas com maior entusiasmo foi o facto de, na altura em que isto aconteceu, as lanternas mágicas já serem tão desenvolvidas e refinadas que projectavam fotogramas coloridos em “*cenas intrincadas e artísticas que faziam com que os primeiros filmes parecessem estranhamente grosseiros*” (Parkinson, 2012).

Os lanternistas ^[21] tinham refinado as suas projecções de tal forma que haviam introduzido “géneros” de projecções que incluíam histórias tão complexas e detalhadas que requeriam legendas, comentários ou baladas para que o público as pudesse compreender e acompanhar. Ora, os primeiros filmes projectados eram mudos, sem cor, sem história e com uma definição muito inferior aos que eram projectados pelas lanternas mágicas na mesma época.

Outro dos assuntos intrinsecamente ligado ao cinema e que já estava a ser estudado algumas décadas antes da primeira projecção está relacionado com a persistência da visão e com várias questões ligadas à percepção humana. Tanto antes desse momento como nas décadas que lhe seguiram “*acreditava-se que a sucessão rápida de imagens fixas podia ser vista como um movimento contínuo único, graças ao fenómeno de percepção que é conhecido como persistência da visão. Desde então numerosos cientistas e psicólogos têm descreditado este conceito, mas ele continua a gerar debates*” (Parkinson, 2012).

Durante o auge da vida das lanternas mágicas começaram a aparecer brinquedos ópticos que surgiram devido ao fascínio da imagem em movimento e da teoria da persistência da visão precisamente porque davam a ilusão de movimento através da rápida transição de um conjunto de imagens.

Em 1889, seis anos antes da primeira projecção, Thomas Edison criou o cinetoscópio, um aparelho que exibía curtos filmes aos quais as pessoas tinham de assistir individualmente uma vez que este aparelho não passava dum a caixa com um orifício pelo qual a pessoa tinha que espreitar para ver o que estava a ser projectado. Ainda que este aparelho não tenha sido especialmente bem recebido e que tenha sido imediatamente substituído pela projecção, foi alvo de uma publicidade e divulgação exaustiva ^[22]. Esta invenção de Edison foi uma das principais inspirações para os irmãos Lumière que se concentraram em tentar compreender o que faltava ao cinetoscópio para que se tornasse bem sucedido.

Inspirados pelo cinetoscópio e incentivados pelos donos das salas que exibiam filmes nestes aparelhos e que pediam para que se produzissem filmes mais baratos do que os vendidos por Edison, Louis e Auguste Lumière desenharam uma pequena câmara portátil, o cinematógrafo. A primeira exibição pública do cinematógrafo ocorreu a 28 de Dezembro de 1895 — aquela que é considerada como uma das datas mais importantes da história do cinema — e durou cerca de 25 minutos.

Desde a primeira projecção até ao cinema actual os desenvolvimentos da designada sétima arte sucediam-se vertiginosamente. A ligação entre o cinema e a tipografia começou ténue uma vez que acontecia apenas nos

^[21] *As lanternas mágicas eram operadas por lanternistas, pessoas que sabiam lidar com a projecção e controlar os efeitos pretendidos.*



^[22] *Cartaz publicitário que tinha como objectivo incentivar as pessoas a comprarem o cinetoscópio de Edison.*

frames que projectavam o título da sequência. No entanto, à medida que o cinema progrediu, também esta relação se intensificou e a tipografia passou a estar presente na sequência dos créditos, nas legendas e em objectos gráficos presentes no decorrer da acção.

A relação entre o cinema e a tipografia evoluiu de tal forma que actualmente muitas são as fontes desenhadas exclusivamente para serem colocadas nos créditos de um filme, no cartaz do mesmo ou até na página de uma revista a ser segurada por um autor. É esta relação que se pretende explorar e desenvolver.

2.3.2 GÉNEROS CINEMATOGRAFICOS

Os géneros cinematográficos demoraram algum tempo a aparecer pois os produtores dos primeiros filmes estavam mais interessados em explorar o cinema de um modo plástico, experimental e exploratório que visava tirar o máximo proveito das novas tecnologias e que relegava para segundo plano as ideias de história, tema e personagem a favor da exploração técnica.

Em cinema, a palavra “género” corresponde à *“caracterização dos filmes com base no seu tipo — é uma das ideias mais úteis do cinema. Permite aos produtores atender aos gostos mais populares e garante aos espectadores saberem o que esperar de cada vez que compram um bilhete. Também permite aos críticos avaliar os méritos de um filme com base num conjunto de critérios pré-definidos”* (Parkinson, 2012).

Os espectáculos de lanternas mágicas já haviam utilizado a ideia de género, no entanto, os pioneiros do cinema não ficaram entusiasmados com esta ideia.

O termo “género” vem da literatura e a sua aplicação ao cinema foi puramente industrial. Foi *Hollywood* que veio introduzir esta ideia no mundo cinematográfico *“os estúdios de Hollywood eram tão eficientes quanto fábricas e os executivos estavam ansiosos por investir em projectos com maiores probabilidade de lucro* (Parkinson, 2012). Os géneros vieram acabar com as conjecturas de produção uma vez que existem públicos para filmes de comédia, filmes de ficção científica, filmes de terror...

Actualmente existe uma vasta lista para classificar os géneros e os sub-géneros cinematográficos. Pode considerar-se que em primeiro lugar o cinema se divide em duas grandes categorias: os filmes de animação e os filmes de *live action*. Cada uma destas categorias tem os seus próprios géneros, alguns dos quais são comuns a ambas. Nos últimos anos tem-se verificado um aumento dos filmes que quebram barreiras e que combinam técnicas de animação com pessoas e cenários reais encontrando-se a sua classificação um pouco confusa.

No livro *100 Ideias que Mudaram o Cinema*, Parkinson afirma que os

géneros podem ser divididos em várias sub-categorias e em termos híbridos. Independentemente da forma, os filmes de género reflectem as condições socioculturais nas quais foram feitos.

No contexto desta tese interessa trabalhar a questão dos filmes de *live action*, deixando de parte os filmes de animação que se encontram num patamar completamente distinto.

O *website Internet Movie Database* (IMDB), uma base de dados online que contém informação relacionada com filmes e séries de televisão é uma das fontes mais precisas relativamente a este universo, uma vez que se encontra em constante actualização, considera que os géneros cinematográficos são os seguintes: acção, aventura, biografia, comédia, crime, documentário, drama, família, fantasia, *film noir*, história, horror, musical, mistério, romance, ficção científica, curtas, desporto, *thriller*, guerra e *western*.

Com o objectivo de definir quais os géneros que têm mais exigências a nível tipográfico, realizou-se uma separação dos géneros em três categorias diferentes:

- géneros que geralmente necessitam de fontes feitas à medida (fantasia e ficção científica);
- géneros que podem depender de fontes para uma determinada época (fantasia, ficção científica, *western*, guerra, mistério, musical, história, *film noir* e crime);
- géneros que normalmente utilizam fontes genéricas (*thriller*, romance, horror, família, drama, documentário, comédia acção e biografia).

A fábrica de tipos a desenvolver tem como objectivo desenhar fontes para filmes mas é preciso compreender que nem todos os filmes têm necessidades ou orçamentos que permitam a criação e aplicação de fontes exclusivas. Neste sentido determinou-se que, dentro dos filmes de *live-action*, os géneros que estão mais dependentes de um design poderoso, o que inclui também toda a criação de marca e das fontes a serem aplicadas, são os filmes de ficção científica e os filmes de aventura podendo, excepcionalmente acontecer com filmes cujo género seja *western*, guerra, mistério, musical, história, *filme noir* ou crime. Os restantes géneros estão geralmente associados a filmes de baixo orçamento que não têm tantas preocupações a este nível. Além disso, filmes cujo género é, por exemplo, *western*, já têm uma vasta gama de fontes desenhadas que se enquadram neste tipo de estilo e, portanto, a menos que haja uma boa razão ou uma tentativa de criar um género híbrido, não se irá recorrer a serviços deste tipo. O mesmo pode ser dito de outros géneros.

Tendo em consideração aquilo que foi analisado, o foco principal da *CINETYPE* são as fontes por encomenda para filmes de fantasia ou ficção científica, podendo aceitar encomendas de outros géneros e possuindo um local de compra para fontes genéricas dedicadas a cada género.

Um aspecto fundamental sobre a divisão do cinema é o facto de surgirem constantemente novos géneros e “desaparecerem” outros consoante o

que está ou não a ser aclamado pelos espectadores. Há momentos da história do cinema em que alguns gêneros passam a ser menos produzidos. Neste sentido, é importante que a fábrica de tipos a desenvolver seja facilmente mutável para que se possa adaptar à possível emergência de novos estilos e à morte daqueles a que se dedica.

2.3.3 SEQUÊNCIAS DE CRÉDITOS

Regra geral, quando o espectador entra numa sala de cinema e as luzes se apagam, após assistir aos trailers das estreias que irão acontecer nos próximos tempos, o primeiro contacto que tem com o filme que vai ver são os créditos de abertura.

As informações que estão presentes nos créditos de abertura variam de filme para filme, contudo, aquelas que aparecem mais frequentemente são: o logotipo do filme e/ou o título, o nome dos actores principais e o nome do realizador. Actualmente é comum que as restantes informações integrem a sequência de créditos final.

No livro *Tipo-Graphics*, Vartanian afirma que “*O título do filme e os créditos de abertura desempenham um papel importante na apresentação das longas-metragens que introduzem. São estes os elementos que estabelecem o clima, tornando possível que o público entre suavemente no mundo criado pelo filme*”. Apesar de a sequência dos créditos de abertura representar o primeiro contacto que os espectadores têm com um filme, a verdade é que, a imagem do mesmo, já foi há muito plantada nas suas cabeças através dos trailers apresentados previamente nas salas de cinema, dos cartazes e anúncios que divulgam o mesmo e de todo o merchandising produzido e colocado à venda. “*As sequências dos créditos, para além dos trailers e elementos de marketing, podem ser o momento mais importante de um filme*” (Vartanian, 2003).

O designer Stephen Frankfurt realizou um trabalho excepcional na sequência de créditos inicial do filme *One Hundred and One Dalmatians* ^[25]. É comum que as sequências de créditos da *Disney* mostrem uma grande atenção ao detalhe e este filme é um excelente exemplo desta situação. Simon Jobling apresentou, no seu blog, um pequeno artigo sobre os créditos iniciais deste filme e afirma que “*A sensação retro da tipografia e da ilustração, a forma como a música corresponde de forma audível ao movimento da animação, conseguem realmente envolver o público. Isto faz com que os créditos passem de entediantes a excitantes, especialmente devido ao tom da música*” (Jobling, 2012). Seguindo o pensamento de Jobling, é importante que a sequência

de créditos inicial de um filme seja bem estruturada e trabalhada de modo a convencer o espectador de que, o filme ao qual está prestes a assistir, irá realmente valer a pena.



[23] Sequência de créditos inicial do filme animado “One Hundred and One Dalmatians”. Lançado no ano de 1961, todos os créditos deste filme estão no momento de abertura.

Uma boa sequência de créditos pode surgir de forma inesperada e não precisa de ter algum tipo de características específicas, a não ser dar uma primeira boa impressão aos espectadores e adequar-se ao filme que está a representar. A sequência de créditos inicial do filme *Napoleon Dynamite* [24], ainda que não seja a pioneira do seu género, é um excelente exemplo desta situação.



[24] Sequência de créditos de abertura do filme “Napoleon Dynamite”.

Criada pelo designer Jared Hess, a sequência de créditos do filme *Napoleon Dynamite* corresponde a um dos genéricos mais icónicos da história do cinema. O jornalista Ian Albinson conseguiu uma entrevista exclusiva com Jared Hess para o website “*Art of the Title*”, na qual o designer afirma

que, quando o filme começou a ser produzido, o orçamento era tão baixo que nem sequer tinha uma sequência de créditos inicial. Apenas quando o filme foi vendido a uma outra produtora, pouco antes de ser lançado, é que esta sequência — que veio influenciar tantas outras — foi criada. Os créditos são fotografias de objectos relacionados com o filme e criam uma analogia directa com o aspecto orgânico do mesmo. Toda a sequência foi fotografada — recorrendo a uma lente de 35mm — na cave de Aaron Ruell, o fotógrafo responsável pelas fotografias que protagonizam este genérico (Hess, 2010).

O desenho das sequências de créditos encontra-se numa fase de crescente sofisticação, criatividade e experimentação criando uma ligação directa à imagem do filme que está a apresentar e tornando-se cada vez mais proeminente e alvo da atenção dos espectadores (Vartarian, 2003).

Actualmente, é dada uma importância tal às sequências de créditos de alguns filmes que estas podem ser objectos artísticos em si mesmas e viver para lá do filme para o qual foram criadas. As boas sequências de créditos são formas de arte sérias, não só para a história do cinema como também para a história da arte, da comunicação e dos media (Vartarian, 2003). Vartarian chega ainda a acrescentar que “ *As sequências de créditos e títulos são um dos melhores meios para introduzir novos usos da tipografia a um público que se encontra receptivo*”.

As sequências de créditos podem ser consideradas os pais da tipografia cinética, que hoje em dia protagoniza milhares de vídeo-clips e vídeos artísticos (Bellantoni & Woolman, 2000).

Com a ajuda da internet e de todas as ferramentas tecnológicas que existem actualmente, torna-se possível que as pessoas possam visualizar, estudar e analisar sequências de filmes sem terem de se deslocar ao cinema. Quando se realizam pesquisas online sobre sequências de créditos de filmes, depressa se percebe que existem inúmeros fóruns, *blogs*, *websites*, canais de *youtube* e conferências dedicadas a este assunto. As pessoas partilham novas sequências de créditos - algumas delas inovadoras - em locais da internet que permitem que se criem debates e discussões vorazes sobre o assunto, que acontecem em tempo real independentemente da localização de cada um. Nem sempre as pessoas envolvidas em tais debates são simples apreciadoras do tema, não é incomum ver comentários de cineastas e designers famosos no meio de todos os outros. Também não é raro o caso em que são as sequências que tornam um determinado filme icónico ou que se tornam icónicas em si mesmas e conseguem sobreviver para lá do filme.

O *website The Art of the Title* serve exclusivamente para analisar, discutir e armazenar sequências de filmes em *HD*. É possível pesquisar títulos de filmes, estúdios ou designers, assistir a sequências e ler as suas descrições ou mesmo entrevistas aos designers e/ou equipas que estiveram envolvidas em todo o processo de produção das mesmas.

Nos dias actuais as sequências de créditos são objectos tão aclamados que geram uma grande variedade de conferências, seminários e debates — organizados por historiadores, estudiosos, cineastas e designers — sobre este tema. Entre as conferências que se dedicam a este assunto, uma das mais notáveis foi a *For Openers: The Art of Film Titles* — organizada em conjunto pela *American Cinémathèque* e pela *American Graphic Design Association* — que aconteceu no ano de 2001 em São Francisco e durou dois dias. Durante as conferências ocorridas ao longo do festival foram projectados mais de 50 genéricos de abertura que foram produzidos para filmes lançados entre 1950 e o ano em que o festival ocorreu. Este festival teve como principal objectivo celebrar o design moderno das sequências de créditos e divulgar esta “arte”.

Um aspecto curioso é que, embora seja claro que muitos designers, artistas e cineastas se tenham dedicado a estudar e a enriquecer este campo, as sequências de créditos continuam fora do radar dos críticos de cinema. O designer David Peters — fundador da organização sem fins lucrativos *Design Film* (criada em 1999) — aponta que o design de sequências de créditos tem sido extremamente subestimado pelos estudiosos académicos. No sentido de combater esta situação, David Peters criou, em 2001, uma série de palestras chamadas *Titles Then & Tiles Now* onde foram exibidas e comentadas uma série de sequências de créditos e onde Peters explicou o seu objectivo de estabelecer o design de sequências de créditos como uma disciplina académica legítima e de construir um contexto histórico para os estudos das mesmas. Também mostrou interesse na criação de um novo prémio da academia dedicado exclusivamente ao design de créditos, algo extremamente pertinente uma vez que muitos dos créditos dos filmes ultrapassam esteticamente o filme que estão a creditar.

Muitas vezes as restrições orçamentais acabam por influenciar a qualidade do design da sequência de créditos. “*As sequências de créditos, em grande parte, são consideradas como o pós-filme; o seu orçamento é frequentemente descrito como: o que quer que tenha sobrado depois de o fornecedor ter sido pago e dos eventos de lançamento terem terminado*” (Curran, 2000). Pessoalmente considera-se que, este ponto de vista é completamente contraditório àquilo que é, ou pelo menos que deve ser, o orçamento dedicado especificamente à criação e desenvolvimento das sequências de créditos uma vez que, correspondendo estas a um pequeno filme, frequentemente acabam por necessitar de bastante tempo e de toda uma equipa para a sua realização de modo a que sejam bem conseguidas. Constata-se que, apesar do impacto que têm actualmente, a produção das sequências de créditos não é uma prioridade para a maioria dos cineastas. Não obstante esta realidade, o design de sequências de créditos tem a sua própria história e acabou por evoluir de um modo facilmente observável por qualquer pessoa que tenha interesse no assunto e lhe dedique algum tempo.

Desde o nascimento das sequências de créditos até aos dias actuais que

muitas foram aquelas que se tornaram em autênticas referências e influências, gerando tantas variações sobre o mesmo tema que eventualmente acabaram por se impôr enquanto estilos. O nascimento dos créditos não corresponde exactamente ao nascimento do cinema uma vez que, no início deste, apenas interessava dar crédito aos cineastas e, se considerarmos que o cinema nasceu com os irmãos Lumière, estes encontravam-se sempre no local onde o filme estava a ser projectado (Bellantoni & Woolman, 2000). Quando finalmente se compreendeu a necessidade de usar mais elementos nas equipas para que esta arte avançasse é que se começou a pensar no conceito de “genérico” como algo que incluía mais do que o título do filme e o nome dos cineastas. Isto foi extremamente apelativo para a indústria cinematográfica de Hollywood uma vez que os vários estúdios começavam finalmente a ter algum tipo de reconhecimento (Parkinson, 2012). Ao longo da história das sequências de créditos muitos foram os estilos que surgiram, alguns destes desapareceram, outros sofreram várias transformações e outros perduram até aos dias actuais pelo que não é possível afirmar que a história das sequências de créditos seja completamente linear (Bellantoni & Woolman, 2000). Não é incomum que alguns estilos, que desapareceram durante várias décadas, voltem a renascer e a ganhar uma nova vida que faz uso das novas tecnologias (Curran, 2000). É importante compreender o modo como as sequências de créditos interagem com os filmes de modo a facilitar a análise de futuros estudos de caso.

Quando se analisa a história das sequências de créditos percebe-se que os efeitos estilísticos nelas utilizados foram evoluindo de acordo com os progressos tecnológicos de cada época e isto reflecte-se especialmente no modo como a tipografia é tratada ao longo das mesmas. Apesar de alguns autores dividirem a forma como as sequências de créditos e as imagens se relacionam em dezenas de opções diferentes, após visualizados genéricos de épocas completamente distintas, concluiu-se que, é possível dividir o modo como a tipografia se relaciona com a imagem em três tipos principais, podendo ainda existir uma mistura ou variações dos mesmos:

I Tipografia aplicada numa cor plana:

Aplicar as sequências de créditos sobre um fundo limpo, ou seja, sem qualquer imagem, corresponde ao método mais simples de tratar estes objectos gráficos, pelo menos considerando as possibilidades geradas pelas tecnologias actuais. Nos casos em que se verifica a aplicação deste estilo, é comum que se aplique uma fonte (ou combinação de fontes) a branco sobre fundo negro ^[25], mas outras opções cromáticas também são usadas. Inicialmente isto acontecia apenas porque os filmes eram a preto e branco e as tecnologias da altura não permitiam que se fizesse de outra maneira, no entanto, hoje em dia, mesmo nos filmes, séries de televisão e vídeo-jogos a cores e com as infinitas possibilidades trazidas pelas novas tecnologias, esta opção continua a ser amplamente utilizada. Actualmente, o habitual é

que se crie uma opção estilística deste género em duas situações distintas: quando um filme tem um orçamento bastante restrito e, por esse motivo, os produtores optam por esta solução uma vez que é económica e de rápida e fácil produção; ou então, porque é uma solução que de facto se encaixa com o estilo do filme e vai ao encontro do mesmo sendo deste modo pensada e escolhida intencionalmente. Por vezes são aplicados efeitos ou animações à tipografia.

A aplicação de sequências de créditos sobre fundo plano confere “*um aspecto final clássico e refinado ou autêntico e antiquado*” (Curran, 2000).

A questão de que o mais frequente neste tipo de sequências ser utilizar tipografia branca sobre fundo preto não acontece por acaso. Esta é uma prática bastante lógica e que surgiu do senso comum, já que um plano de fundo escuro tem muito menos luminosidade e fere menos os olhos do que um plano de fundo claro e, para além disso, como normalmente se pretende que os créditos sejam completamente legíveis, utilizar tipografia branca tornou-se numa convenção, pois revela um contraste maximizado que permite uma legibilidade e leiturabilidade totais. (Curran, 2000).

As novas tecnologias vieram tornar a criação deste tipo de genéricos extremamente acessível pelo que, no cinema contemporâneo, verifica-se uma crescente valorização da criação de genéricos mais plásticos e experimentais que explorem mais as potencialidades das mesmas.



[25] Sequência de créditos do filme “*It Conquered the World*” (1956) criada por Hans Richter. Esta sequência é um excelente exemplo do aspecto minimalista e do contraste entre preto e branco.

II Tipografia aplicada sobre imagem estática:

Quando os genéricos começaram a integrar texto com imagem, as tecnologias da época apenas possibilitavam a produção de sequências que tinham por base imagens estáticas (Bellantoni & Woolman, 2000). Se observarmos sequências que recorrem a esta estética percebemos facilmente que, o que se fez foi simplesmente substituir o fundo de cor plana por uma imagem ou sequência de imagens que acompanham os créditos [26].

Quando esta estética começou a ser desenvolvida e utilizada, as imagens presentes nos primeiros genéricos que a integravam, não eram mais do que “molduras” ilustradas que acompanhavam os créditos na tentativa de os tornar mais apelativos — esta prática é facilmente observável em

filmes de animação da *Disney* da década de 1920. O aparecimento deste tipo de sequências de créditos coincide com a inclusão do nome dos membros das equipas que participavam na produção de um filme - e não só dos cineastas, como acontecia anteriormente (Parkinson, 2012). Esta situação gerou a necessidade de criar genéricos suficientemente longos e elaborados que possibilitassem a inclusão dos nomes dos vários membros e permitissem ao espectador perceber o papel de cada um deles no contexto da produção (Curran, 2000).

Eventualmente as “molduras” passaram de moda e começaram a conjugar-se os créditos com imagens de fundo mais complexas, algo que, parecia corresponder a uma técnica mais elaborada do que a utilizada para colocar um fundo de cor plana, mas cujo processo era essencialmente o mesmo. Este tipo de efeitos requeriam que se criasse em separado o fundo e a tipografia e que depois se juntassem estes dois elementos recorrendo a diferentes tecnologias (Curran, 2000).

[26] Sequência de créditos de abertura do filme “*Young Frankenstein*” (1974) criada por Anthony Goldschmidt.

Para a realização deste genérico os créditos foram sobrepostos a uma imagem de fundo. O lettering usado no título é animado mas as restantes informações aparecem estáticas, com um “*fade in, fade out*” típico da época.

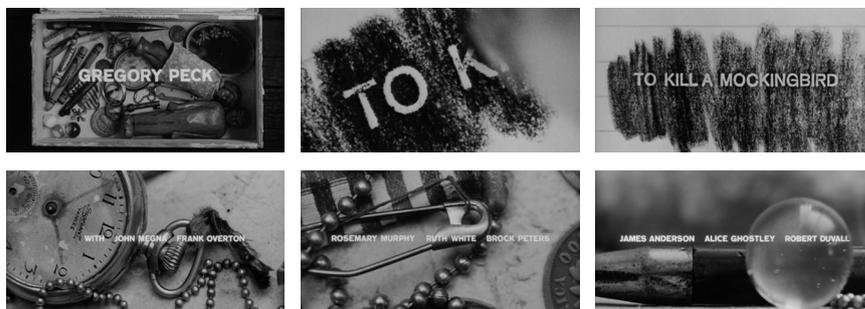


III — Tipografia aplicada sobre imagens em movimento:

O mais comum no que toca a genéricos acompanhados por imagens em movimento é que, durante toda a sequência, não exista qualquer diálogo e que as imagens que estão a passar sejam, de certa forma, ambíguas [27]. É comum que estes créditos sejam acompanhados por uma banda sonora que tanto pode corresponder a uma música como a sons mais abstractos ou até mesmo a vozes cujas palavras e significado são imperceptíveis. Algumas sequências deste tipo são tão bem pensadas e executadas que chegam a ser autênticos filmes em si mesmas.

Apesar de não ser habitual, existem também sequências de créditos que passam em simultâneo com o próprio filme, isto é, o filme começa, o significado das imagens que estão a passar é facilmente percebido pelo espectador e os créditos são introduzidos por cima destas imagens. Em

alguns casos chega mesmo a existir um diálogo, seja entre personagens seja um monólogo de uma das personagens ou de um narrador.



[27] Sequência de créditos de abertura do filme “To Kill a Mockingbird” (1963) da autoria de Stephen Frankfurt.

A divisão em três tipos distintos do modo como a tipografia e a imagem se relacionam durante as sequências de créditos, não invalida a existência de situações/casos que se integrem em mais do que um dos tipos e ultrapassem os seus limites.

Existem vários filmes de *live-action* cuja sequência de créditos é animada [28]. Este tipo de sequências surgiu por volta de 1980 — quando o texto animado se popularizou — e começou por ser integrado em filmes de animação. Apenas por volta da década de 2000 é que este estilo começou a ser frequentemente integrado em filmes de *live-action* (Bellantoni & Woolman, 2000), criando um contraste surpreendente e interessante entre o primeiro momento em que o espectador entra em contacto com o filme e aquilo que se segue. Apesar destas sequências serem animadas e do comportamento tipográfico e efeitos aplicados à tipografia serem absolutamente distintos daqueles que acontecem mais frequentemente nos filmes de *live-action*, a verdade é que as sequências construídas através destas técnicas, podem ser facilmente inseridas no segundo ou terceiro tipo anteriormente definidos, não havendo uma razão óbvia para que tal não aconteça.



[28] Sequência de créditos do filme “The Pink Panther” (1963). A complexidade desta sequência, que actua como uma curta, fez com que fosse necessária toda uma equipa para a sua produção.

Na verdade é cada vez mais frequente que um genérico integre mais do que um dos tipos referidos [29]. Nos filmes de baixo orçamento actuais não é incomum ver um genérico que misture as sequências de créditos dos tipos um e dois. O mais frequente é isto acontecer através de uma divisão do ecrã em dois, em que ficam a passar imagens em movimento numa das metades enquanto a outra é preenchida por uma cor plana sobre a qual são inseridos os elementos tipográficos.

[29] Sequência de créditos do filme “*The Last Tango in Paris*” (1972).



No filme *Last Tango in Paris* os créditos são um exemplo perfeito da mistura entre a tipografia aplicada sobre cor plana e a tipografia conjujada com imagem estática uma vez que, os créditos propriamente ditos aparecem sobre uma cor plana numa das metades do ecrã mas são sempre acompanhados por uma imagem estática que se encontra na outra.

Com as tecnologias disponíveis actualmente também não basta dizer que a tipografia está “sobre” um fundo ou imagem uma vez que actualmente, devido a todas as possibilidades existentes e ao crescente interesse e desenvolvimento das sequências de créditos é comum que a tipografia apareça fragmentada e envolvida pela imagem, sendo por vezes “coberta” e “descoberta” por imagens animadas que a rodeiam.

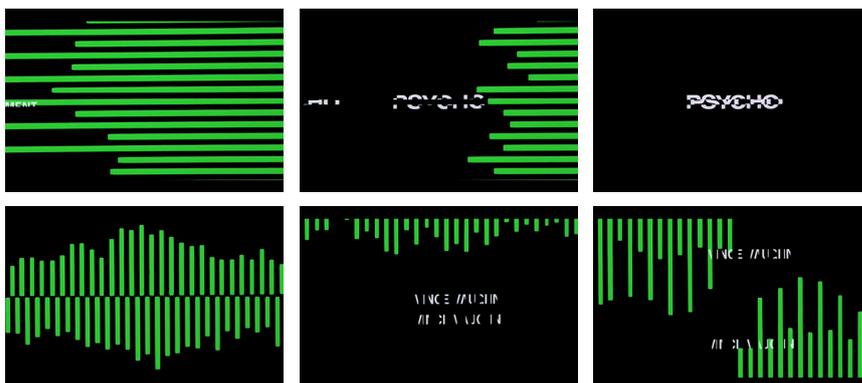
Em suma, esta divisão do modo como a tipografia se relaciona com a imagem ao longo das sequências de créditos apresenta várias limitações e está longe de ser perfeita e, inúmeras serão as sequências que se encaixam simultaneamente em mais do que um dos tipos definidos, mas contudo serve como ponto de partida para compreender uma relação que é de extrema importância no contexto desta dissertação.

Com o objectivo de melhor compreender a evolução das características das sequências de créditos e o modo como são tratadas nos dias actuais, optou-se por realizar uma abordagem histórica sobre as mesmas ao subcapítulo que se segue.

2.3.3.1 ABORDAGEM HISTÓRICA

Com o intuito de melhor compreender a evolução do aspecto visual das sequências de créditos e a importância que lhes foi dada ao longo dos tempos, optou-se por escrever uma breve resenha histórica sobre esta “arte”. Perceber quais as razões que levaram à criação destes objectos gráficos, a evolução das informações neles contidas e, principalmente do seu aspecto visual é importante no contexto desta dissertação. No início da pesquisa sobre o tema, depressa se compreendeu que não é possível falar da história das sequências de créditos sem falar de Saul Bass devido à sua enorme influência nesta área pelo facto de ter revolucionado completamente a utilidade, objectivo e aspecto visual dos genéricos.

Tão importante como Saul Bass foi Pablo Ferro, cuja contribuição a nível de desenvolvimento das sequências de créditos foi ligeiramente mais tardia mas igualmente relevante. Pode considerar-se que estes dois designers criaram duas escolas distintas nesta área e que foi graças a eles que estes objectos gráficos sofreram uma drástica revolução. Ainda que apresentem estilos muito distintos um do outro, em 1998, estes dois designers juntaram-se e desenvolveram uma recriação da sequência de créditos ^[30] do filme *Psycho* de 1960, originalmente desenvolvida por Bass.



^[30] Frames da sequência de créditos de abertura do filme “Psycho” (1998) da autoria de Saul Bass e de Pablo Ferro.

Ainda que Bass e Ferro tenham revolucionado esta "arte", não foram os seus pioneiros. Na década de 1920 o cinema europeu, principalmente o alemão, mas também o italiano, o francês e o soviético já tinham sequências de créditos. No entanto, estas não mostravam grande atenção ao aspecto visual e correspondiam a uma espécie de ficha informativa cujo único objectivo era creditar os trabalhadores, o que acontecia de uma forma aborrecida e enfadonha. Bass foi o primeiro a quebrar esta ideia de que as sequências de créditos tinham de cumprir exclusivamente o papel para o qual foram pensadas — creditar trabalhadores. Ferro seguiu as pegadas de Bass e desenvolveu sequências que reflectiam alguns dos seus ideais.

Tendo em consideração que ambos os designers tiveram um impacto considerável tanto na história das sequências de créditos como para o desenvolvimento do seu aspecto visual e da sua importância, optou-se por dividir a história das sequências de créditos em dois grandes momentos: a época anterior a Saul Bass e Pablo Ferro e a época de Saul Bass e Pablo Ferro e à actualidade. Na maior parte dos artigos que abordam o tema das sequências de créditos, é comum ver-se uma divisão de antes e pós Saul Bass, uma vez que, o genérico desenvolvido por Bass para o filme *The Man With Golden Arm* (1955) veio modificar o modo como as sequências eram vistas e revolucionou o seu papel. No entanto, observados os trabalhos de ambos os designers concluí-se que Pablo Ferro teve uma importância igualmente significativa dentro deste contexto e que o seu trabalho não deve ser desvalorizado.

No livro *Film History: an introduction*, Kristen Thompson e David Brodwell optam por dividir a história do cinema de acordo com os avanços tecnológicos que foram sendo aplicados e afectaram esta arte. A história dos genéricos está longe de ser linear e existem vários momentos de estagnação, de avanços e retrocessos. Considerando que as tecnologias aplicadas no cinema também se reflectiram nas sequências de créditos, optou-se por subdividir as duas épocas já referidas de um modo semelhante ao utilizado por Thompson e Brodwell e com a preocupação de relacionar cada época com os acontecimentos mais importantes verificados na história do cinema. Thompson e Brodwell dividem a história do cinema em: “Nascimento do cinema”; “A época do cinema mudo (1919 a 1929)”; “O desenvolvimento do som no Cinema (1926-1945)”; “O período pós guerra (1945-1960)”; e “O cinema contemporâneo (desde 1960)”.

A divisão da história do cinema utilizada por estes autores serviu de referência para subdividir a época antes de Saul Bass e Pablo Ferro em três momentos e a época de Saul Bass e Pablo Ferro à actualidade em dois momentos que serão nomeados e detalhados de seguida.

A apropriação e adaptação da divisão temporal da história do cinema utilizada por Thompson e Brodwell à história das sequências de créditos não será consensual devido ao aspecto não linear da mesma, mas facilita em muito a análise dos genéricos. Esta divisão temporal continua a per-

mitir que se faça referência a situações anteriores e, além disso, mostra-se uma maneira bastante eficaz para comparar e encontrar influências.

I Época anterior a Saul Bass e Pablo Ferro

— Antes das sequências de créditos

Quando o cinema nasceu os filmes não tinham sequências de créditos. Tal como já foi referido, a primeira projecção pública de um filme foi obra dos irmãos Lumière e aconteceu em 1895. Ora, na altura, o filme apresentado — e aqueles que se lhe seguiram — correspondia quase àquilo que actualmente consideramos “uma curta”. Este filme teve como principal objectivo a exploração de tecnologias da época e, ao que tudo indica, foi completamente feito pelos irmãos Lumière (*Parkinson, 2012*). Assim sendo não existia uma equipa, nem actores para creditar, a não ser, os próprios cineastas, que estavam presentes no local onde o filme passava para “receberem” os créditos antes de este começar e os aplausos quando este terminava. Neste contexto não fazia qualquer sentido a criação de sequências de créditos (Bellantoni & Woolman, 2000).

Os filmes dos irmãos Lumière, e muitos outros que foram produzidos nos tempos imediatamente posteriores não possuíam genéricos pelas razões antes referidas — apesar de alguns deles terem um momento inicial com o título da projecção. No entanto, se hoje em dia virmos uma cópia publicada de alguma dessas obras cinematográficas é comum que tenha sido acrescentado algum tipo de sequência de créditos com o nome de pessoas que se sabia estarem envolvidas ou pelo menos com o nome dos cineastas que são quase sempre conhecidos. Esta situação acaba por tornar difícil fazer afirmações sobre os genéricos desta época (*Bellantoni & Woolman, 2000*).

— As primeiras sequências — década de 1920

Foi por volta de 1920 que começaram a surgir as primeiras sequências de créditos cujo aspecto pouco ou nada se assemelha àquele que estamos habituados a observar neste tipo de objectos gráficos.

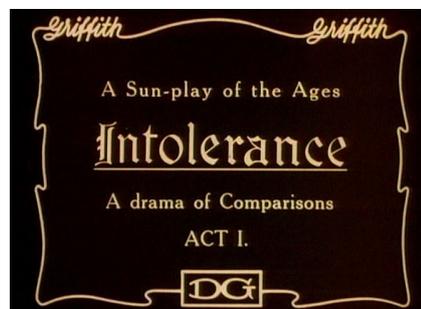
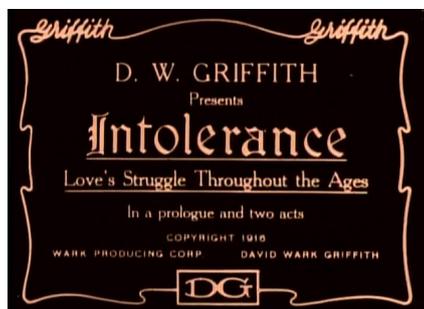
A década de 1920 é descrita por Thompson e Brodwell como “a época do cinema mudo” mas, o facto de os primeiros filmes não terem som, é apenas uma das suas muitas características. No contexto deste tema interessa também referir que estes filmes não tinham personagens e tinham pouca ou praticamente nenhuma história. Apesar de no final da era do cinema mudo ser comum intercalar cenas de imagem em movimento com momentos de imagem estática em que aparecia a narrativa sobre a forma escrita, apenas quando o som foi introduzido (inicialmente sob a forma de música e sem vozes das personagens) é que os conceitos de narrativa e de personagem começaram a ser elaborados e trabalhados. Foi nesta altura que se começaram a criar guiões mais complexos e detalhados que vieram alterar o modo como se fazia e via o cinema.

O sucesso dos primeiros anos desta arte não foi o esperado pois os cineastas encontravam-se fascinados pela ideia exploratória da vertente tecnológica ao passo que o público queria história e diversão. A simples projecção de imagem em movimento, não era suficiente para responder a estas necessidades e às suas expectativas pelo que a complicação da trama e do enredo vieram alterar de um modo muito positivo a maneira como o cinema era visto (Parkinson, 2012).

Na década de 1920, cineastas como Charlie Chaplin, George Miélès e D. W. Griffith, começaram a destacar-se pela produção de longas metragens que integravam personagens com personalidades fortes e eram realizadas de acordo com guiões detalhados. Esta revolução do cinema começou a gerar a necessidade de criação e integração de sequências de créditos, no entanto, as informações presentes nos primeiros genéricos desenvolvidos eram bastante limitadas e apresentadas de um modo simples e despreocupado ^[31]. Mesmo quando se tratava de filmes que já demonstravam uma grande preocupação a nível de detalhe e sofisticação, o mais comum era as sequências de créditos não refletirem essa realidade e raramente serem mais do que imagens estáticas que se apresentavam fixas nos ecrãs durante um determinado período de tempo e cujo aspecto era semelhante ao que hoje observamos em ementas e geralmente incluíam o título do filme, o nome dos cineastas e, excepcionalmente, alguma outra informação.

Intolerance é um dos filmes mais conhecidos e aclamados da era do cinema mudo. Antes do filme começar, aparece uma imagem fixa onde está representado o título do filme e o nome da única pessoa a receber créditos — o cineasta D. W. Griffith. Nessa imagem, para além do seu nome aparecer duas vezes, também foi elaborado um *lettering* com o seu apelido para ser utilizado na vinheta envolvente. Na parte inferior da vinheta aparece mais uma referência ao seu nome, as letras “DG” não havendo referência a qualquer outra pessoa envolvida na produção deste filme.

^[31] *Créditos de abertura e imagem do primeiro acto do filme “Intolerance” (1916) da autoria de D. W. Griffith.*



Durante a década de 1920, era comum as sequências restringirem-se a poucas linhas de texto, criadas de um modo simples e sem preocupação com o seu aspecto. Inicialmente os genéricos eram muitas vezes feitos com

técnicas manuais em que se criavam *letterings* para o título do filme (por vezes animado) e vinhetas para rodear as informações.

Ao longo da era muda do cinema, começou a ser comum que a acção fosse intercalada com momentos em que o ecrã era preenchido com uma cor plana sobre a qual eram apresentadas informações escritas para contextualizar o que estava a desenrolar-se no filme.

Eventualmente, a complexidade de algumas produções cinematográficas acarretou a necessidade de empregar vários trabalhadores (actores, operadores de câmara, artistas...) mas a importância dada a estas pessoas, não era suficiente para que fossem creditadas durante a projecção do filme. Os primeiros trabalhadores a receberem algum tipo de crédito — para além dos cineastas — foram actores principais conhecidos, pois os estúdios de *Hollywood* começaram a perceber que estes influenciavam o sucesso de um filme e que eram informações relevantes para os espectadores (Parkinson, 2012).

— A época clássica — anos 30 aos 50

Durante os anos 30 o sistema de estúdios de *Hollywood* foi muito bem sucedido o que possibilitou que os filmes comessem a ter orçamentos mais elevados e que se gerassem produções de maior escala (Parkinson, 2012). Os anos 30 presenciaram dois dos avanços mais importantes na história do cinema: a introdução do som e a introdução da cor. É importante referir estes avanços no contexto das sequências de créditos uma vez que estas também os reflectiram.

A maior parte dos filmes mudos era acompanhada por música ao vivo e tentavam que os efeitos sonoros obtidos correspondessem à acção do filme. No início do cinema foram feitas tentativas de aliar a imagem a som reproduzido mecanicamente através de fonógrafos, o que não foi bem sucedido dada a dificuldade de sincronizar os dois sistemas. A introdução de som e imagens sincronizados data de 1927 e aconteceu com a projecção do filme musical *The Jazz Singer* lançado pela *Warner Bros* (Thompson e Brodwell, 1994).

A introdução da cor no âmbito cinematográfico foi provavelmente o avanço mais significativo desta era e foi conseguido pela *Technicolor* nos primeiros anos da década de 1930. A primeira utilização e exibição destas tecnologias em público aconteceu com um pequeno desenho animado da *Disney* chamado *Flowers and Trees* (Thompson e Brodwell, 1994).

Os avanços tecnológicos referidos trouxeram novas possibilidades para a estética e organização das sequências de créditos, no entanto, as novas tecnologias não foram imediatamente exploradas da melhor forma. Ainda que a introdução do som tenha sido um avanço relevante no mundo do cinema e tenha marcado a entrada na era clássica (Thompson e Brodwell, 1994) a verdade é que, o único impacto que se reflectiu nas sequências de créditos foi relativo à utilização de melodias que os acompanhavam de um modo sincronizado e bem sucedido. Apesar da cor se ter tornado numa possibilidade no contexto do cinema, a maioria dos créditos desta altura

continuaram a ser colocados a branco sobre um fundo preto o que demonstra como estas informações não eram levadas a sério (Curran, 2000).

Uma situação muito característica desta época, relativa à utilização tipográfica nas sequências de créditos é que, no contexto de *Hollywood*, tornou-se comum a associação de certos tipos de letra a determinados géneros cinematográficos (Vartarian, 2003). Se por um lado este caminho parece ser o mais fácil e enfadonho, a verdade é que pelo menos demonstra que, finalmente, se estava a dar alguma importância ao aspecto visual das sequências de créditos e, geralmente, os tipos de letra “adoptados” para determinado género eram vernaculares e extremamente expressivos.

[32] Sequência de créditos de abertura do filme “The Wizzard of Oz” (1939) de autoria desconhecida.



Exemplos como a sequência de créditos do filme *Wizzard of Oz* [32] lançado no ano de 1939 demonstram a falta de ligação entre texto e imagem. Este genérico utiliza uma técnica típica da época: a aplicação de uma sombra na tipografia de modo a separá-la completamente do fundo. Apesar deste tratamento despreocupado e pensamento básico há uma evidência clara relativa ao aspecto visual de toda a sequência de créditos no sentido em que a imagem de fundo deixou de ser estática. Neste caso, a câmara fixa, filmou uma sequência de nuvens que se movem no céu — possível referência ao aspecto fantástico do filme — e que foi posteriormente aplicada como imagem de fundo dos créditos.

Observadas sequências de créditos desta época conclui-se que o objectivo principal dos créditos continuava a ser o mesmo: exibir o título, reconhecer o director/cineasta, estabelecer uma hierarquia relativamente ao papel de cada actor e, excepcionalmente, dar crédito a alguns membros das equipas que tivessem um papel mais relevante.

As equipas que trabalhavam na produção de um filme tornavam-se cada vez mais extensas e, creditar todos os membros tornaria as sequências demasiado longas. Mesmo quando se mostrava pouca informação, os genéricos eram vistos como chatos e maçadores pelo que era frequente

que se baixassem as cortinas durante a sua exibição e se voltassem a subir quando estes terminavam (*Thompson e Brodwell, 1994*). Há que ter em consideração que a introdução de sequências de créditos longos era desnecessária e mostrava-se realmente entediante para os espectadores pela simples razão de que a taxa de analfabetismo era extremamente elevada e a maioria não conseguia compreender absolutamente nada do que estava escrito nos ecrãs (*Curran, 2000*).

As sequências de créditos da época, ainda que não tenham sido alvo de muita atenção, começavam a ser estilisticamente mais apelativas e a demonstrar uma certa preocupação em actuar como um elemento de transição entre o mundo real e a entrada no mundo ficcional (*Curran, 2000*) através da utilização de imagens de fundo que remetiam de uma forma directa para o mesmo ou de tipografias que já eram associadas a determinado género cinematográfico.

O facto de os estúdios de *Hollywood* estarem a ser bem sucedidos e procurarem crédito para eles próprios fez com que os genéricos comesçassem a ser alvo de alguma preocupação e evoluíssem (*Thompson e Brodwell, 1994*).

II De Saul Bass e Pablo Ferro até à actualidade

— Pós-Guerra — renascer dos genéricos — décadas de 50 e 60

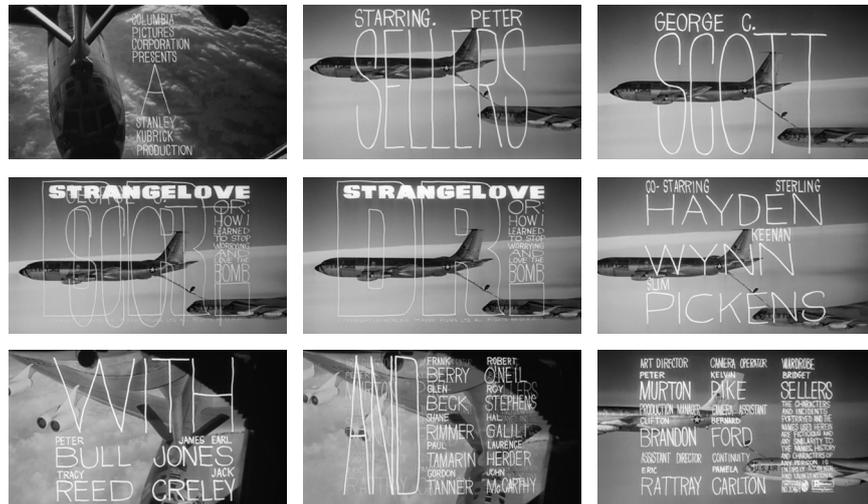
A segunda guerra mundial trouxe um período de estagnação que se reflectiu também na produção cinematográfica. Apenas por volta de 1955, se assistiu ao crescimento do número de filmes, mas sem que fossem introduzidos quaisquer avanços tecnológicos. (*Thompson e Brodwell, 1994*). A crescente produção de longas metragens impôs a criação de mais e maiores equipas, o que se reflectiu na criação de sindicatos que defendiam os direitos dos trabalhadores e estabeleciam regras relativas à necessidade de creditar o trabalho desses funcionários, independentemente do seu papel (*Thompson e Brodwell, 1994*).

A crescente influência dos sindicatos *de Hollywood* impulsionou o desenvolvimento dos genéricos (por volta de 1950), mas as sequências de créditos continuavam a ser bastante enfadonhas. Integrar todas as informações que se haviam tornado obrigatórias fez com que estas se tornassem maiores e muitos foram os cineastas que passaram as sequências de créditos para o final dos filmes optando por incluir apenas um conjunto restrito de informações na sequência de créditos de abertura, que geralmente integrava o título do filme, o nome do realizador e o nome dos actores principais.

Se é impossível falar da história das sequências de créditos sem falar de Saul Bass — um designer que veio revolucionar o modo como os genéricos eram feitos e como o público os encarava — também é impossível não referir Ferro — o designer de icónicas sequências de créditos que abrangeram, entre outras, a sequência do filme de Stanley Kubrik *Dr. Strangelove* ^[33].

Pode considerar-se que, de uma forma ou de outra, tanto Bass como Ferro são considerados os pais do design das sequências de créditos modernas e o seu trabalho revela-se uma das influências mais relevantes nesta área.

[39] *Frames da sequência de créditos de abertura do filme “Dr. Strangelove” (1964) criada por Pablo Ferro.*



A sequência de créditos do filme *Dr. Strangelove* é o primeiro trabalho de Ferro na área das sequências de créditos e expressa plenamente as inovações trazidas por este designer para as sequências de créditos. Graficamente muito distinta das criadas anteriormente por Saul Bass, mas igualmente inovadora e relevante para a evolução destes objectos, a sequência referida é um clássico e uma forma de arte em si mesma que prepara o público para o filme a que está prestes a assistir.

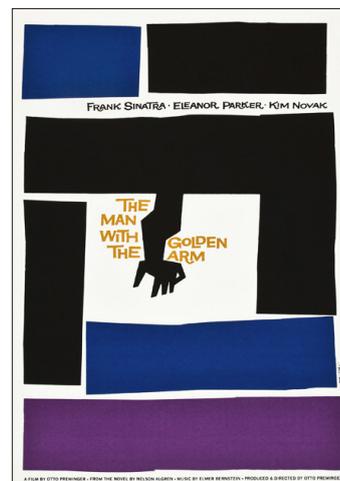
As sequências de créditos criadas por Ferro são consideradas arrojadas e progressistas não só devido ao seu carácter narrativo como também ao aspecto díspar das suas composições em que letras escritas manualmente são aplicadas sobre imagens em movimento e variam em largura e altura para disporem a informação ocupando todo o espaço disponível.

Ferro afastou-se da animação em *stop-motion*, da tipografia limpa e da geometria trazida por Saul Bass e os seus seguidores mas não matou este estilo. Em vez disso, impôs uma nova forma de criar sequências de crédito mais livre, leve e completamente diferente de tudo o que já havia sido feito na área, mas que conviveu pacificamente com o trabalho de Saul Bass (Landekic, 2015).

A inovação mais revolucionária trazida por Saul Bass relativa ao design de sequências de créditos passou por levar estes objectos para lá da sua função pragmática e fazer com que estes estabelecessem um tom e actuassem como um momento de transição entre a entrada dos espectadores na sala e a entrada no mundo criado pelo filme (Horak, 2014). Esta foi uma das ideias de Bass de que Ferro se apropriou. Ferro entrou no mundo das

sequências de créditos cerca de uma década depois de Bass e, mesmo afastando-se visualmente do seu trabalho, manteve algumas das suas ideias no que toca à importância das sequências de créditos, que permitiram tornar estes objectos obras de arte em si mesmas.

A criação de ideia de unidade visual relativa ao filme, à sua propaganda e a todos os seus objectos de marketing foi outra das contribuições de Saul Bass para o mundo cinematográfico dos genéricos. Até esta altura, era usual que os cineastas colocassem imagens dos actores principais nos cartazes publicitários de um filme, sem terem em consideração qualquer tipo de ligação gráfica entre estes objectos e o filme em questão. Saul Bass deixou para segundo plano a utilização da imagem de actores na divulgação de um filme a favor da predominância de formas gráficas, plásticas e significativas para o mesmo — e que estabeleçam uma ligação directa entre todo o merchandising, a sequência de créditos e o filme em si — algo que foi visível pela primeira vez na sequência de créditos e objectos de divulgação do filme “*The Man With the Golden Arm*” [34; 35] (Bellantoni & Woolman, 1999).



[34] Cartaz do filme “*The Man With the Golden Arm*” (1955) criado por Saul Bass.



[35] Sequência de créditos de abertura do filme “*The Man With the Golden Arm*” (1955) criada por Saul Bass.

A sequência de créditos do filme “*The Man With the Golden Arm*” tornou Saul Bass num ícone para o design das sequências de créditos e, tal como se pode verificar nas imagens [34; 35], a ligação coerente entre o aspecto visual dos cartazes e do genérico foi extremamente bem conseguida. A sequência em si é exemplar não só pelo aspecto visual como pelo aspecto auditivo e pela ligação conseguida entre ambos. A imagem gráfica foi desenvolvida de modo a reflectir conceptualmente o filme, no entanto, o trabalho final foi tão expressivo que a sequência de créditos facilmente poderia viver *per si* para lá do mesmo.

À data era usual que as bobinas tivessem uma pequena nota colada a dizer “baixar a cortina durante a sequência de créditos” pois esta era uma prática comum antes de Saul Bass ter reinventado estes objectos e feito com que estes se tornassem apelativos através da introdução de uma potencial narrativa e da utilização de técnicas de animação e efeitos visuais (Horak, 2014).

O trabalho de Bass permitiu que os genéricos passassem de objectos sem graça a narrativas complexas que são objectos artísticos em si mesmas e que estabeleciam o tom, o humor e o carácter visual do filme e preparavam o espectador para o decorrer da acção (Bellantoni & Woolman, 1999).

Bass também veio fazer com que os genéricos deixassem de ser vistos como aborrecidos, o que foi conseguido principalmente devido ao desenvolvimento da aplicação de técnicas de animação — como *stop-motion* manual e mais tarde digital — nos mesmos. Bass já tinha um portfólio extenso no campo do design gráfico estático quando começou a fazer sequências de créditos e, o modo como conseguiu ligar este *background* estático ao desenvolvimento de sequências de créditos animadas foi muito inovador e serviu de inspiração para muitos artistas da época.

À medida que o design das sequências de créditos se foi tornando mais complexo, os designers e/ou equipas ligadas à sua criação começaram a ser reconhecidos e a constar das próprias sequências.

No final da década de 1950 o cinema enfrentou aquilo que pode ser visto como um contratempo — a divulgação e crescente acessibilidade da televisão. Possivelmente foi a concorrência deste novo meio de entretenimento e o medo do seu impacto no número de espectadores nas salas de cinema que promoveu novas práticas. Durante a década de 1950, houve uma tentativa notória de atrair espectadores aos cinemas. Tornou-se uma prática comum utilizar o início das sessões para projectar trailers de filmes a serem lançados, e assim as sequências de créditos cada vez mais longas passaram maioritariamente para o fim dos filmes (Horak, 2014).

Nesta época os créditos estavam presentes, em parte, devido a obrigações legais impostas pelos sindicatos e, uma vez que finalmente eles estavam a adquirir um aspecto visual expressivo, para tentarem que os espectadores assistissem ao momento em que eles eram projectados, muitos realizadores optaram por introduzir uma pequena cena final após a conclusão dos créditos. Esta prática é comum e visível, por exemplo, nos filmes da *marvel* actuais.

— O período contemporâneo (1975 à actualidade)

Tal como já foi mencionado, os primeiros filmes não tiveram o sucesso esperado no sentido em que os cineastas não estavam tão interessados na vertente narrativa mas sim no lado técnico e exploratório das tecnologias então inventadas. O sistema de estúdios de *Hollywood* veio introduzir elementos como “actor”, “história”, “narrativa” e “género” no contexto cinematográfico e, durante a década de 1980, o sucesso dos filmes tornou possível explorar também as tecnologias existentes e combiná-las para produzir filmes inovadores. Esta situação provocou uma profusão da utilização de efeitos especiais e o desenvolvimento das técnicas que tornavam possível a sua concretização.

A introdução do computador pessoal — que se fez acompanhar de no-

vas possibilidades técnicas e programas que facilitavam em muito determinadas tarefas — trouxe uma nova vida à indústria cinematográfica na década de 1970 e ofereceu aos cineastas a possibilidade de conciliar técnicas tradicionais com técnicas modernas.

A nova aliança entre actores, narrativas, géneros e efeitos especiais levou à entrada do cinema na era contemporânea (Thompson e Brodwell, 1994). Bass já havia demonstrado inúmeras vezes a importância das sequências de créditos elevando-as a um novo patamar e, com os avanços tecnológicos que estavam a ser produzidos do âmbito do cinema, estas começaram a ser alvo de uma maior preocupação a nível estético, passando a ser encaradas como potenciais objectos gráficos que permitiam a transmissão de informação relevante e a entrada suave do espectador no mundo criado pelo filme (Horak, 2014).

Ferro aproveitou os avanços de Bass na área e fundou uma nova escola de técnicas poderosas, frenéticas e intensas que levam o espectador a entrar plenamente no mundo do filme a que está prestes a assistir. Foi na área da criação de sequências de créditos que este designer mostrou as suas maiores potencialidades e onde produziu as suas melhores obras. A sequência do filme *Dr. Strangelove* pode ter sido o seu primeiro trabalho na área, mas Ferro criou outras igualmente interessantes como são exemplos as sequências dos filmes *The Addams Family* (1991), *Men in Black* (1997) e *Beetlejuice* (1998) ^[36], nas quais os seus dotes caligráficos e de composição tipográfica são exibidos e utilizados da melhor forma. O trabalho deste designer é tão impactante nesta área que em diversas entrevistas Ferro assume ser não um designer gráfico mas sim um designer de sequências de créditos.



^[36] Frames da sequência de créditos de abertura do filme “Beetlejuice” (1998) criada por Pablo Ferro.

O trabalho de Saul Bass e de Pablo Ferro reflectiu-se no modo como muitos cineastas começaram a encarar as sequências de créditos e a apreciar a sua importância. No entanto, em filmes de baixo orçamento, a generalidade dos produtores e directores acabava por eliminar completamente as sequências de créditos de abertura — passando todas as informações para o final - a favor de começar a acção propriamente dita o mais rapida-

mente possível. Nestes casos, muitos cineastas preferem não apresentar um trabalho que não cumpra os elevados padrões de detalhe e sofisticação ao nível das sequências de créditos a que muitos designers nos habituaram (Curran, 2000).

Em suma, muitos e diversificados foram os factores que levaram a uma evolução das sequências de créditos e, talvez ainda mais importante, do modo como estas começaram a ser encaradas pelo espectador. Com a constante evolução tecnológica é certo que muitos progressos ainda irão ocorrer nesta área mas é impossível prever quais serão, quando e de que forma se irão manifestar. Actualmente, qualquer filme com um orçamento razoável apresenta geralmente uma sequência de créditos bem executada e que reflecte o filme que representa. Também é verdade que é cada vez mais frequente a passagem das sequências de créditos para o final do filmes o que pode demonstrar que as informações nelas contidas estão, de algum modo, a ser desvalorizadas. Uma outra justificação bastante lógica para esta situação é o facto de as novas gerações estarem habituadas a que tudo aconteça de uma forma muito rápida e, por esse motivo, se sentirem desconfortáveis no momento da projecção dos genéricos, em que ainda não começou a acção propriamente dita. Isto pode verificar-se facilmente em qualquer sala de cinema actual em que é observável que a maioria dos espectadores abandonam a mesma mal o filme em si acaba, não ficando para assistir às sequências de créditos. Muitas das pessoas que se levantam e abandonam as salas de cinema antes das sequências de créditos terem terminado não o fazem por não estarem interessadas na informação nelas presentes, mas sim porque podem aceder-lhes rápida e facilmente na Internet, nomeadamente em plataformas como a *Internet Movie DataBase*.

2.3.3.2 TIPOGRAFIA CINÉTICA

A designação técnica “tipografia cinética” refere-se à criação de tipografia em movimento, razão pela qual, é frequentemente substituído em livros e artigos por “*moving type*”. “*A primeira aplicação de tipografia cinética aconteceu no contexto das sequências de créditos dos filmes*” (Bellantoni & Woolman, 1999). No âmbito desta tese, faz todo o sentido abordar esta área uma vez que, tal como referido por Bellantoni e Woolman, a tipografia cinética vive e é especialmente explorada — sem quaisquer restrições — no contexto do cinema.

No livro “*Type in Motion: innovations in digital graphics*”, os autores Bellantoni e Woolman referem que a tipografia cinética está directamente relacionada com termos como *motion graphics*, *tipografia dimensional* e *tipografia temporal*. A presença de todos estes termos é habitual em quase todos os livros e artigos relacionados com tipografia em movimento.

Uma das invenções mais importantes e significativas da humanidade é a escrita, cujo propósito continua a ser essencialmente o mesmo que era, aquando da sua invenção — comunicar ideias — no entanto, os materiais e suportes utilizados para escrever têm mostrado uma evolução constante. Foi graças aos progressos tecnológicos e computacionais que surgiu uma nova maneira de comunicar e representar a escrita — texto que se move ou se altera ao longo do tempo (Lee; Forlizzi & Hudson, 2002).

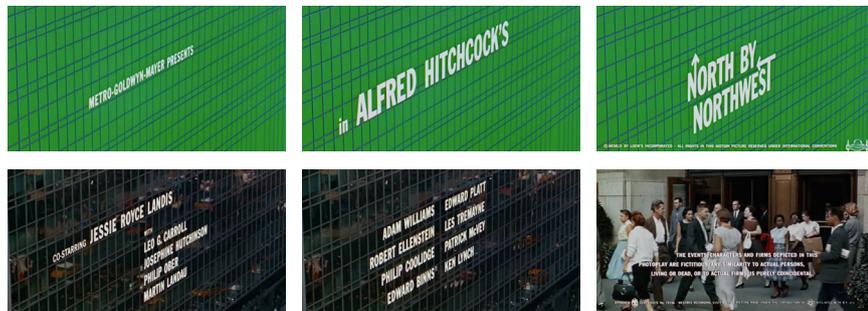
A tipografia cinética demorou algum tempo a sair do conforto dos genéricos e a estender-se para fora do contexto televisivo mas, actualmente, é visível uma crescente utilização e exploração deste elemento no contexto do web design.

Os objectivos principais da tipografia cinética são animar o texto permitindo aumentar o impacto do seu conteúdo nos leitores/espectadores, através da criação de um aspecto emotivo e interactivo do mesmo. O sucesso da comunicação entre o escritor e o leitor depende de tempo e compreensão mútua e, a habilidade de comunicar emoção, contribui em grande parte para este entendimento (Lee; Forlizzi & Hudson, 2002).

No passado, a tipografia era encarada como um elemento estático, fixo e permanente, cujas propriedades não eram mais do que a cor e a forma. Graças à criação, desenvolvimento e exploração de conceitos como *tipografia cinética* e *tipografia temporal*, actualmente, a tipografia adquiriu uma nova propriedade — o comportamento (Brownie, Barbara, 2007).

A tipografia em movimento pode ser útil quando se pretende direccionar ou manipular a atenção do espectador (Lee; Forlizzi & Hudson, 2002). O primeiro exemplo conhecido de tipografia cinética ocorreu — de acordo com Johnny Lee, Jodi Forlizzi & Scott Hudson, pesquisadores da *Carnegie Mellon University* — na sequência de créditos do filme “*North by the Northwest*”^[97] e foi criada por Saul Bass — um dos já referidos ícones da história da sequência de créditos.

^[97] Sequência de créditos de abertura do filme *North by Northwest* (1959) criada por Saul Bass através de técnicas de *motion-graphics* manuais.



Os genéricos criados por Saul Bass mostram uma intenção em tudo diferente e inovadora — estabelecer as sequências de créditos como um momento de introdução para o ambiente do filme e ir além da apresentação da informação de um modo estático e desinteressante (Brownie, Barbara, 2007).

Mais tarde Pablo Ferro juntou-se a Bass e em conjunto recriaram a já referida sequência de créditos do filme *Psycho*. Tanto esta como a original, de 1960, são exemplo de implementação de tipografia cinética.

Norman McLaren que trabalhou para a *National Film Board of Canada* também pode ser considerado um dos pioneiros da tipografia em movimento. McLaren “*produziu pequenos filmes de aspecto visual estonteante e tecnicamente complexos durante os 30 anos que trabalhou para a Film Board*” (Bellantoni & Woolman, 1999). Para as suas animações, McLaren começou por recorrer a técnicas manuais de *motion-graphics*, evoluindo ao longo da sua carreira, acompanhando os avanços tecnológicos que se verificavam. “*Para conseguir criar uma ilusão de movimento na animação, a imagem de cada frame tinha de ser minuciosamente distinta das vizinhas*” (Bellantoni & Woolman, 1999).

A aplicação de tipografia em movimento nas sequências de créditos tornou-se numa moda que até hoje perdura. Em 1977, o designer Dan Perri desenvolveu um dos trabalhos mais conhecidos e aclamados relativamente à introdução de tipografia cinética no contexto cinematográfico: a

sequência de créditos introdutória da saga de filmes *Star Wars* ^[38]. Tendo-se tornado numa imagem marcante deste universo, o seu estilo continua a ser utilizado em filmes mais recentes e actuais da saga e, mesmo com as possibilidades permitidas pelas novas tecnologias, parece que o objectivo é manter esta situação tal como se encontra. “*Classificar a abertura do filme Star Wars, de 1977, como sendo uma sequência de créditos é completamente enganador. Esta abertura é uma peça autónoma, meticulosamente trabalhada por um designer de sequências de créditos que a projectou para definir o tom do filme, bem como para apresentar o público ao fantástico mundo imaginário de George Lucas. É certo que esta obra de arte funciona como uma sequência de créditos mas vai muito mais além de tal designação. É um dos momentos marcantes da mais emblemática saga cinematográfica alguma vez criada. Em 1997, esta sequência era completamente diferente que qualquer coisa a que o nosso planeta já tivesse assistido*” (Perkins, 2015).



^[38] Sequência de créditos do filme “*Star Wars*” criada por Dan Perri (1970).

A tipografia cinética tem também muito a ver com a relação entre tipografia e imagem já que esta relação vai sofrendo alterações ao longo do tempo e todas as mutações têm de ser devidamente pensadas e analisadas. A tipografia cinética e a tipografia temporal precisam de ter em consideração as mesmas regras aplicadas à tipografia estática, de modo a que os resultados obtidos sejam coerentes e bem vistos aos olhos do espectador (Bellantoni & Woolman, 1999).

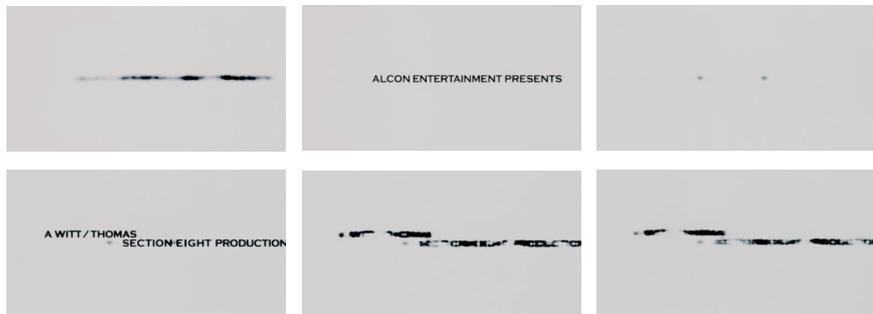
Hoje em dia a tipografia cinética está espalhada não só nas sequências de créditos do cinema como em anúncios e séries televisivas e por toda a *web*. Isto acontece especialmente porque a tipografia em movimento capta a atenção do espectador de um modo muito mais rápido do que a tipografia estática (Lee; Forlizzi & Hudson, 2002). A tipografia que se move adquire o poder de guiar o olhar do leitor e de o fazer fluir no sentido desejado, mesmo que este não se encontre consciente de que tal está a acontecer (Brownie, 2007).

A distinção entre tipografia cinética e tipografia temporal é muito ténue uma vez que a primeira corresponde a tipografia em movimento e a segunda à transformação da forma da mesma e, dificilmente, a tipografia

se pode metamorfosear sem se mover, daí que, quando se fala de um destes termos, é comum que também se fale do outro.

A tipografia em movimento é geralmente conseguida através de técnicas de animação e/ou técnicas algorítmicas de design generativo que a fazem expandir, encolher, voar, crescer ou até mesmo transformar-se em algo completamente diferente (Brownie, Barbara, 2007). Por vezes os efeitos incluem mudanças subtis, como é o caso encontrado no início da sequência de créditos do filme *Insomnia* ^[39] e outras vezes são utilizados efeitos mais complexos.

^[39] Sequência de créditos do filme “*Insomnia*” criada por Dan Perri (2002).



2.3.4 TIPOGRAFIA INSERIDA NO DECORRER DA ACÇÃO

É muito comum que no decorrer da acção de um filme haja momentos em que é inserida tipografia, seja nas legendas, seja em adereços gráficos como revistas, jornais e cartazes ^[40] ou em qualquer outra situação distinta destas e que pode ser gerada devido a necessidades específicas de um certo filme. Por vezes é perceptível que a tipografia está lá pois tem algum significado a ser descodificado pelo espectador mas outras vezes apenas está lá porque se não estivesse seria estranho, ou seja, estar lá em nada altera o significado da cena e provavelmente o espectador nem se irá aperceber da sua presença mas, se esta fosse retirada, o espectador iria achar que faltava alguma coisa. Com toda a tecnologia existente actualmente e com a presença da mesma em filmes actuais é quase impossível não ver um ecrã de computador, tablet ou telemóvel em que esteja presente algum objecto tipográfico.

Se estivermos a falar de filmes de fantasia ou de ficção científica, chega mesmo a ser comum a presença de fontes cujos caracteres em nada se assemelham aos conhecidos pois podem ter sido criados propositadamente para o contexto em questão.



^[40] *Frame retirado do filme "Pleasantville" (1998) onde está representado um cartaz feito à base de tipografia pregado numa árvore.*

No filme *Pleasantville* todos os detalhes parecem ter sido pensados pormenorizadamente, o trabalho dos designers envolvidos na produção deste filme foi feito de forma exímia e encontrar um erro a nível de aspecto é uma tarefa bastante complicada. A “perfeição” gráfica encontrada neste filme não corresponde exactamente àquilo que foram os anos 50 (altura em que a acção do filme decorre) mas sim à ideia idealizada deste período. Durante o filme são vistos cartazes e panfletos, alguns dos quais pintados à mão, cujo aspecto corresponde a uma preocupação evidente e a uma boa aplicação tipográfica. O próprio tratamento tipográfico do cartaz presente na imagem anterior ^[40] enquadra o espectador no ambiente do filme a que está prestes a assistir através, por exemplo, do realce dado à palavra "TRUE".

Tal como já foi referido, a inserção de tipografia em filmes, tanto em sequências de créditos como no decorrer da acção é, ou pelo menos devia ser, extremamente pensada e ponderada pelos designers envolvidos na produção de um determinado filme. A tipografia não deve ser um objecto independente “colado” sobre um filme, mas surgir do seu contexto — género do filme, história, época em que este se insere, ... — e reflectir o mesmo. Ainda que grande maioria dos espectadores não tenha uma ligação particularmente forte com a tipografia nem reaja de forma maníaca relativamente à má utilização tipográfica, há erros que por vezes são tão evidentes que qualquer espectador se apercebe. Mesmo que a percentagem de pessoas que se apercebe da má utilização tipográfica durante o decorrer da acção do filme seja relativamente baixa, é uma preocupação que os designers e produtores devem ter sempre em mente.

Inserir uma fonte num filme cujo contexto esteja errado pode ser extremamente perturbador e pode retirar o espectador do ambiente em que o filme o inseriu. Por exemplo, se estivermos a assistir a um filme cuja acção decorra no ano de 1750 e, em algum momento, é colocado um computador ou então algum actor pega num telemóvel para fazer uma chamada, o espectador vai imediatamente perceber o erro, claro que neste caso o erro está hiperbolizado e é completamente evidente para qualquer pessoa mas ajuda à ilustração do pensamento. O mesmo acontece com a tipografia. Num filme hipotético cuja acção decorra no mesmo ano do anteriormente referido e onde é colocado, por exemplo, um jornal cuja fonte nele aplicada apenas foi criada no ano de 2018, a situação tornar-se bastante evidente e estranha para o espectador. Este tipo de erros pode ser facilmente evitado através de um pouco de pesquisa e da aplicação das boas práticas do design. Se o filme acontecer no futuro e se utilizar uma fonte antiga, de um modo não intencional, o erro pode não ser tão evidente e até passar como despercebido e ser encarado como uma opção estética mas não é por isso que deixa de ser um problema.

A aplicação tipográfica perfeita é aquela em que não se repara durante o decorrer da visualização do filme. É aquela cuja fonte escolhida e o respectivo tratamento se adequam plenamente ao contexto.

Nos filmes de carácter utópico em que o género gira em torno da fantasia ou da ficção científica e cujo tempo e local onde a acção decorre são abstractos, dificilmente existem erros relativos ao contexto histórico da tipografia. Conteúdo, podem acontecer erros devido ao tratamento tipográfico e continua a ser possível que a tipografia fique completamente desenquadrada do resto, algo não muito provável já que estes géneros cinematográficos têm, habitualmente, muita atenção aos aspectos visuais pois são eles que os diferenciam dos restantes.

A melhor solução para evitar erros a nível de utilização tipográfica, sejam eles relativos à contextualização, à combinação ou até mesmo à composição é investigar sempre sobre o contexto em que o objecto tipográfico se irá inserir, procurar fontes que tenham sido desenvolvidas/aplicadas nessa altura ou então desenvolver/encomendar fontes que se enquadrem com a estética da época e fazer testes de usabilidade com o resultado. Se várias pessoas virem o projecto há menos probabilidade de se deixarem passar erros e, mesmo que muitas vezes não seja possível mostrar imagens do filme a pessoas que não estejam envolvidas na sua criação, durante a produção de um filme, todas as sequências e cenas passam por inúmeras mãos tanto dos designers envolvidos como de membros de outras equipas.

A saga *Alien* é um excelente exemplo a nível de design. Todos os pormenores são pensados detalhadamente, talvez porque ao ser uma narrativa imaginária e se integrar no contexto da ficção científica, onde a concorrência e a competição são elevadas, tentou ir além dos mundos alienígenas pensados até á data da sua criação. Neste sentido, este filme será utilizado para demonstrar vários momentos em que a tipografia se mistura com a acção do filme.

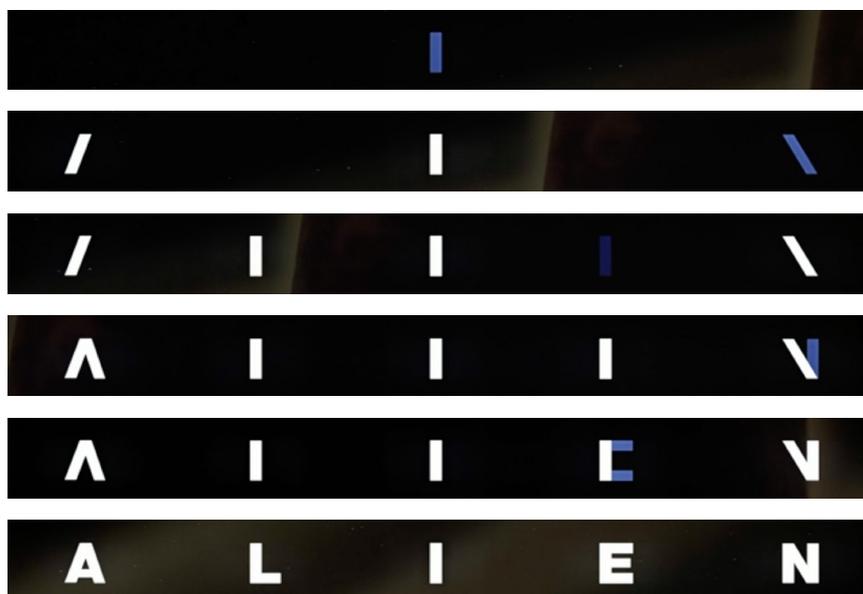
A sequência de abertura criada para o primeiro filme da saga *Alien*, em 1979, é icónica e o seu sucesso foi tal que se tornou numa imagem emblemática da saga e, apesar de ter sofrido algumas alterações, quase 40 anos depois do primeiro filme ter estreado continua a ser adaptada aos restantes filmes da saga. Durante cerca de 90 segundos, sobre um plano de fundo que reflecte a solidão do espaço, uma visualização do título, em *Helvetica Black*, vai sendo montada com recurso aos membros previamente desarticulados de cada caractere ^[4], o que cria um tom de suspense.

A fonte *Helvetica* foi desenhada em 1957, quase duas décadas antes de o primeiro filme da saga *Alien* estrear, portanto, já na época, apesar de estar muito na moda, não era um objecto tipográfico propriamente recente. Sendo inegavelmente uma fonte vanguardista, cuja utilização nos dias actuais ainda é recorrente, é provável que no ano de 2122, época da acção do primeiro filme da saga referida, esta fonte seja considerada datada e não espelhe os contextos de ficção científica; de tecnologia altamente desenvolvida e de viagens espaciais.

Considera-se que *Helvetica* não é uma fonte representativa do futuro e que foi utilizada devido a questões práticas. Numa entrevista, Richard

Greensberg, designer desta sequência, refere que utilizou a *Helvetica Black* para incutir no espectador uma sensação de mau presságio que não conseguiu com qualquer outra fonte testada. Além disso Greensberg afirma que desde o início o seu objectivo era quebrar a tipografia em pedaços e criar um espaço inquietante entre as várias letras. A regularidade e geometria da *Helvetica* possibilitam esta tarefa (Landekic, 2013). A situação criada, ainda que distante daquilo que provavelmente serão as fontes do futuro, responde ao pretendido por Greensberg e faz com que “as letras sejam em simultâneo o meio e a mensagem e que correspondam a uma lente através da qual as ideias são exibidas e distorcidas, como estrutura e como obstrução” (Landekic, 2013)

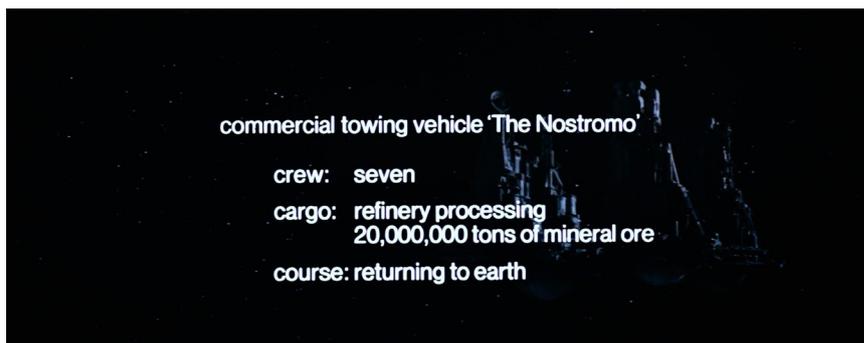
[41] *Frames retirados da sequência inicial do filme "Alien" (1979) produzida por Richard Greenberg.*



Terminada a sequência inicial onde o espectador começa a ser introduzido no mundo do filme e, ainda antes de começar a acção, é apresentado um momento com um “cartão” informativo [42] onde estão dispostos dados como o nome da nave que se encontra no plano nesse preciso momento e o número de tripulantes nela presentes utilizando novamente a fonte *Helvetica Black*, presente, tal como referido, na sequência inicial. Esta técnica é muito utilizada para contextualizar o espectador sem interferir no decorrer da acção. Na época dos filmes mudos, esta era uma opção muito utilizada para a colocação das legendas, ou seja, intercalavam-se momentos de acção com cartões que tinham as “legendas”. Concluí-se que, apesar de funcionar bem neste contexto e noutros em que a disposição de informações se sobrepõem acção, quando esta solução implica que se quebre a narrativa, não é uma boa opção.

Já dentro da acção há muitos momentos em que a tipografia marca a sua presença. Por exemplo, nos uniformes da tripulação da nave *Nostramo*

o logotipo da companhia está presente tanto num emblema pregado na manga direita do casaco como nas costas do mesmo ^[43]. A sua presença é essencial para que o espectador entenda a história? Não, mas ajuda a aproximar o mundo do filme da nossa realidade pois é uma situação que facilmente aconteceria no mundo real.



^[42] *Frame retirados do filme "Alien" (1979) onde é visível um cartão informativo onde estão presente dados relativos à nave presente no plano de fundo.*



^[43] *Frames retirados do filme "Alien" (1979) onde é visível a aplicação tipográfica nos uniformes dos tripulantes.*

As situações em que a tipografia se insere no decorrer da acção dos filmes são mais variadas e abrangem muito mais contextos do que os relatados. Deste modo optou-se por listar as ocasiões em que tal acontece frequentemente:

- sequências de créditos (iniciais ou finais)
- legendas;
- cartões;
- adereços;

Cada uma destas situações — à excepção das sequências de créditos já anteriormente exploradas — irá corresponder a um dos próximos sub-capítulos de forma a melhor compreender como é que a tipografia pode ser aplicada em cada um destes casos. Esta abordagem será necessariamente sintética e abrangente já que cada um destes temas poderia ser tratado, por si só, numa dissertação própria de carácter histórico em que o a tipografia inserida no decorrer da acção do filme fosse a protagonista.

2.3.4.1 LEGENDAS

Quando se pensa na inserção de objectos tipográficos no ambiente cinematográfico, o caso mais obvio, para pessoas cuja língua nativa não é aquela em que os filmes são habitualmente projectados, acontece com as legendas. Em Portugal a maioria dos filmes não são dobrados, ou seja, são apresentados na(s) língua(s) de origem em que foram gravados, o que geralmente corresponde ao inglês e, como tal, é necessária a integração de legendas para que todas as pessoas que não percebem a língua em que o filme está a ser projectado tenham hipótese de compreender o que está a ser dito pelas personagens.

As fontes utilizadas nas legendas costumam ser bastante genéricas e não ter nenhuma associação directa ao filme que está a ser projectado e, para além disso, situações em que estas deixam de ser perceptíveis — devido à sua forma ou à cor nelas aplicadas — não são assim tão raras.

A situação mais utilizada para que as legendas sejam visíveis “em qualquer situação” passa por utilizar um tipo de letra genérico a branco com contornos a preto, fazendo com que, mesmo que a cor do fundo corresponda a qualquer um destes dois extremos, estes objectos tipográficos continuem a ser perceptíveis para o espectador. Não se considera que esta situação seja completamente eficaz pois continuam a existir alguns momentos em que certas palavras deixam de ser legíveis, no entanto, compreende-se a aplicação destas soluções mais genéricas. Considera-se que tais opções são tomadas devido a cortes orçamentais e a listas de prioridades.

Criar fontes específicas para serem aplicadas em legendas faz todo o sentido, no entanto, não é realmente necessário criar uma fonte para as legendas de cada filme. Pensa-se que produzir fontes para este contexto que possam ser “recicladas” em múltiplos filmes é uma mais valia, ou seja, criar fontes que mantenham a sua vertente genérica e que possam ser adaptadas a múltiplos ambientes, mas que sejam efectivamente desenhadas para serem integradas nas legendas e cuja forma e cor sejam aplicadas tendo em consideração as variáveis que põe em causa a sua visibilidade e legibilidade.

A falta de personalização destes objectos é vista como uma mais valia. A aplicação de fontes sem traços marcantes e que permitam uma leitura fácil e fluída, neste contexto, faz todo o sentido pois evita que o espectador se distraia e seja arrancado do ambiente em que se propôs a entrar. Ver um filme em que é necessário aplicar um elevado nível de concentração a ler/decifrar o que está escrito nas legendas não é bom para ninguém. As legendas têm de ter um carácter quase imperceptível e permitir ao espectador ler sem grandes incómodos e focar a maior parte da sua atenção na acção do filme. Momentos em que as legendas perdem a sua visibilidade perturbam o espectador e podem acabar com a sua concentração e provocar um desinteresse pelo filme a que está a assistir.

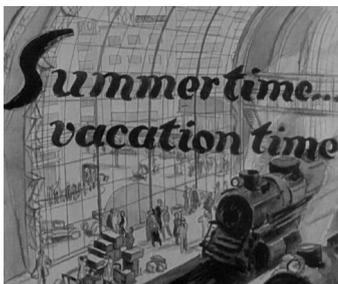
No âmbito da fábrica de tipos a desenvolver poderia ser proposta a criação de uma fonte de traços genéricos e de fácil leitura para ser aplicada nas legendas de vários filmes. É um projecto aparentemente rentável pois pode ser vendido a múltiplos clientes, ainda que com um preço bastante mais acessível do que os que deverão ser praticados em fontes encomendadas. Devido à falta de personalização, a fonte encaixaria em vários ambientes e poderia ser adquirida por inúmeros clientes sem prejudicar nenhum deles pois é uma situação em que não existe interesse em ter ou criar uma fonte exclusiva. Ainda que tal projecto não tenha sido desenvolvido no âmbito desta dissertação, poderia ser uma situação a ponderar num futuro próximo.

Fontes deste género poderiam ser produzidas para conjuntos exclusivos de filmes, por exemplo, filmes cujo ambiente geral é escuro ou filmes cujo o ambiente geral tem cores fortes e marcantes. Claro que podem sempre haver excepções relativas aos ambientes mas, com algumas adaptações, poderiam funcionar e ir além das que já existem e são constantemente aplicadas neste contexto mesmo que, tradicionalmente, não tenham sido desenhadas a pensar nele e nas suas necessidades.

2.3.4.2 CARTÕES



^[44] *Frame retirado do filme "Charlie Chaplin: The Adventurer" (1917) que corresponde à introdução de um novo capítulo dentro do próprio filme.*

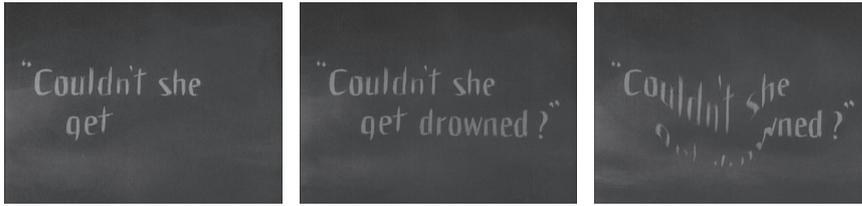


^[45] *Cartão de abertura do filme mudo "Sunrise: A Song of Two Humans" (1927).*

Não foi encontrado nenhum termo técnico para denominar aquilo que, no contexto da presente dissertação, são apelidados de “cartões”. Consideram-se cartões as informações que são colocadas sobre o decorrer da acção de qualquer filme e que são essenciais para a compreensão da sua narrativa. Ao contrário da situação das legendas, cujas fontes nelas utilizadas devem ter um carácter genérico e “fugir” da personalização, as fontes aplicadas nos cartões devem possuir características específicas que as integrem no ambiente do filme. Apesar dos cartões também serem legendas são aplicados de um modo diferente já que surgem mesmo quando o filme é apresentado na sua língua original, servindo para contextualizar ou clarificar a acção. Durante a época do cinema mudo, os cartões correspondiam a legendas, na altura chamadas de *intertitles* — situação muito utilizada, por exemplo, nos filmes de Charlie Chaplin ^[44] — mas, com os avanços tecnológicos que possibilitaram a inserção das legendas de uma forma mais agradável para o espectador — em que estas se conjugam com o cenário — a função dos cartões passou a ser vista como uma forma quase primitiva de apresentar informação reservada a momentos em que não é encontrada outra solução.

Uma das situações mais memoráveis da utilização de cartões acontece no filme *Sunrise: A Song of Two Humans* (1927), um dos mais famosos dramas mudos de todos os tempos. O filme narra vinte e quatro horas da vida de um casal e abre a sua acção com um cartão que informa o espectador que o filme decorre no Verão. Este cartão é diferente de todos os encontrados devido ao seu carácter ilustrativo e lúdico ^[45].

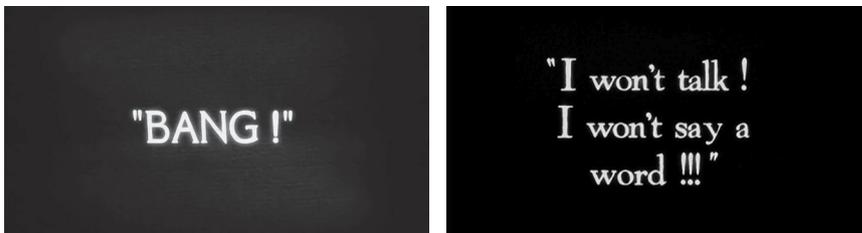
Sunrise: A Song of Two Humans inclui ainda outros objectos deste tipo, alguns deles graficamente interessantes, em que são utilizadas soluções semelhantes. Por exemplo, num determinado momento, a amante do protagonista sugere que afoguem a sua mulher para poderem ficar juntos. Nesse instante, a acção do filme é cortada e aparece um cartão animado com a frase “*Couldn't she get drowned*”, em que as letras parecem estar a afogar-se ^[46].



[46] Cartão animado do filme mudo "Sunrise: A song of Two Humans" (1927).

Alguns consideram que os cartões são objectos do passado que raramente são utilizados nos filmes da actualidade, o que não é de todo verdade. Não só os cartões continuam a ser utilizados em diversas situações como podem conferir um certo romantismo e classicismo ao filme. Os cartões podem corresponder a objectos gráficos de grande impacto no decorrer da acção de um filme e a sua utilização pode provocar uma sequência de imagens que harmonize na perfeição com a acção. Um exemplo disso é o filme de 2001, realizado por Michel Hazanavicius e vencedor de um óscar, *The Artist*.

Neste filme, os cartões [47] são utilizados para preencher lacunas no diálogo e também na atmosfera — um dos propósitos tradicionais dos cartões é o de descrever sons e imagens que possam ajudar o espectador a estabelecer um cenário através da sua imaginação.



[47] Cartões retirados do filme "The Artist" (2011).

Hoje em dia os cartões são utilizados de uma maneira menos abrupta, que nem sempre implica a interrupção da acção e, por esse motivo, a relação entre estes dois elementos passou a ser mais harmoniosa. A acção do filme tem características visuais próprias e, sempre que são inseridos objectos tipográficos sobre a mesma, estes devem conjugar-se e relacionar-se de uma forma directa pelo que a sua tipografia assume um papel fundamental. Muitos são os casos de cartões em que as fontes utilizadas nada têm a ver com a acção e que criam uma barreira que separa a tipografia do cenário.

A tipografia presente nos cartões tem de ser perceptível e deve conjugar-se com o filme. Criar fontes para estarem presentes nestes cartões é uma possibilidade a considerar futuramente no âmbito da fábrica de tipos, ainda que, devido à necessidade de personalização destes objectos, deva surgir no contexto de encomenda.

2.3.4.3 ADEREÇOS

A inserção tipográfica em adereços presentes no decorrer da acção dos filmes pode assumir as mais variadas formas, deverá sempre integrar-se no contexto e ter em conta circunstâncias como o aspecto visual dos elementos e cenários do filme.

Um dos filmes que evidenciou a necessidade da criação tipográfica dedicada a certos géneros cinematográficos foi o filme de fantasia *Fantastic Beasts and Where to Find Them*. Após a sequência de créditos inicial deste filme e de uma cena introdutória, o espectador depara-se com a visualização de uma sucessão de páginas de jornais onde estão relatados os mais recentes eventos do mundo mágico em que decorre a acção do filme [48]. A estrutura e as fontes presentes nestas páginas não só são adequadas ao contexto temporal e espacial em que o filme se insere — ano de 1926 em Nova York — como também reflectem o aspecto fantástico e ilusório do mesmo através da utilização de ilustrações, logotipos e fontes que foram criadas para o filme e pensadas de forma a encaixarem entre si e com o conteúdo do mesmo.

[48] Frame retirado do filme *"Fantastic Beasts and Where to Find Them"* (2016).



A utilização tipográfica em objectos gráficos como cartazes, jornais e revistas é uma das mais comuns no âmbito do cinema. No caso da imagem anterior ^[48], tanto as fontes como os conteúdos apresentados na página do jornal foram claramente produzidos para o filme e para serem utilizados especificamente neste contexto. Os efeitos simulados de impressão pretendem remeter para os que se encontrariam em jornais impressos na época. É fundamental adaptar a tipografia utilizada nos adereços gráficos presentes nos filmes ao contexto em que a acção decorre.

Nem todas as produções cinematográficas têm orçamentos que possibilitem a encomenda de fontes desenhadas especificamente para nelas serem integradas. Isto pode ser problemático em filmes cujo género gira em torno da fantasia ou da ficção científica, especialmente se o espaço e o tempo não corresponderem à nossa realidade, pois o aspecto visual dos mesmos tem de ser característico e marcar a diferença. Em filmes cujo género não exija tanta pormenorização em termos de design poderá ser suficiente usar fontes já existentes que não fujam ao contexto. Por exemplo num filme passado num ano específico, pode seleccionar-se um conjunto de fontes que tenham estado em voga nesse mesmo ano de forma a evitar lapsos temporais.

Veja-se como exemplo a série *Agatha Christie's Poirot* estreada em 1989, cuja acção acontece durante o auge da *Art Deco*. Todos os objectos presentes na série são um reflexo deste estilo e visam fazer uma referência à época. Também as fontes utilizadas em hotéis, listas telefónicas, transportes públicos e em muitas outras situações, reflectem a época histórica e, ainda que aplicadas de um modo exímio, não foram desenhadas propositalmente para a série. Este é um excelente exemplo de apropriação tipográfica em que se pesquisa sobre as fontes utilizadas na época em questão e se recorre a essas mesmas fontes para compor os objectos tipográficos necessários à narrativa ^[49].



^[49] *Frame retirado da série "Agatha Christie's Poirot" (1989), do episódio "Plymouth Express", onde é visível o nome do prédio aplicado sobre a fachada do mesmo.*

Muitos são os locais onde a tipografia é aplicada ao longo dos filmes e o importante é aplicar as fontes seleccionadas de um modo coerente com a acção, sejam elas desenhadas especialmente para o filme ou não.

Quando se explora a temática da aplicação tipográfica em adereços cinematográficos, os resultados quer do tipo de adereços quer da sua qualidade são bastante diversificados. Existem filmes de baixo orçamento com uma aplicação tipográfica irrepreensível e grandes metragens premiadas que têm pouca ou nenhuma atenção a este tipo de pormenores. Veja-se por exemplo o caso de um panfleto encontrado no decorrer da acção do filme *Chocolate* (2000) ^[50].

^[50] *Frame retirado do filme "Chocolate" (2000).*



O panfleto acima demonstrado tem como objectivo avisar as pessoas da cidade em que a acção decorre que não devem comer nada para além de pão e chá durante o período da quaresma. A história do filme decorre em 1950 mas foi utilizada a fonte *ITC Benguiat* que foi criada apenas em 1978. Ainda que este tipo de letra seja inspirado nas formas da *Art Nouveau*, e este fosse um estilo vivo nos anos 50 em França, continuava a não existir na época em que é suposto o filme estar a acontecer. Este lapso não é propriamente grave mas é notado por aqueles que estão atentos a estes detalhes.

Erros como o que acabou de ser referido são comuns. Não é realista pensar que todos os filmes podem ter tamanha atenção aos detalhes tipográficos, principalmente porque só entendidos e amantes de tipografia é que serão capazes de os identificar.

O filme *Ed Wood*, de 1994, começa com uma sequência de créditos ao estilo dos anos 50, altura em que a história acontece mas, no decorrer da acção, o espectador depara-se com uma série de momentos em que a tipografia é coberta de anacronismos. O edifício "*Screen Classics*" que aparece no filme e aparenta já ter sido construído à algum tempo, tem um letreiro tridimensional ^[51] escrito com uma fonte claramente criada numa época digital, que para além de não encaixar com a sua tridimensionalidade parece completamente descontextualizada.



[51] *Frame retirado do filme "Ed Wood" (1994).*

Este tipo de situações são mais problemáticas porque já não se trata apenas de um erro temporal perceptível por uma minoria. A aplicação de uma fonte criada com um propósito muito específico noutra completamente descontextualizado pode atrair a atenção do espectador de forma indesejada para determinado adereço ou ponto do cenário. Nestes casos é preciso ter mais cautela e realizar alguma pesquisa histórica.

Em suma, a aplicação tipográfica em adereços cénicos é amplamente utilizada, podendo acontecer nos mais diversos objectos, com níveis de qualidade variados. A maior parte das vezes não é necessário produzir fontes exclusivas para este propósito, mas há que ter em atenção aspectos como o tipo de fontes que eram utilizadas na época do filme e qual o tratamento gráfico que lhes é aplicado. Por vezes utilizar revivalismos pode ser apropriado e acredita-se que qualquer narrativa será mais credível se houver um maior esforço e atenção a estes detalhes.

3. ESTUDO DE CASOS

Com o objectivo de melhor perceber a extensão da aplicação tipográfica no campo do cinema, bem como o estado das fábricas de tipos actuais, foi estudado um conjunto de casos interessantes do ponto de vista desta dissertação e que também actuam como pesquisa, tanto para o desenvolvimento da CINETYPE, como para a criação das fontes que esta irá comercializar.

Os elementos tipográficos são aplicados em vários momentos e situações durante a projecção de um filme (sequências de créditos, legendas, adereços gráficos...), neste sentido, os casos em estudo relativos a estes aspectos são diversificados e não se focam só numa destas situações porque é importante que a fábrica de tipos esteja apta a responder a qualquer proposta relativa a este assunto. Há que ter em consideração que, durante o desenvolvimento do capítulo anterior — *Estado da Arte* — já se referiram e analisaram, de um modo menos pormenorizado do que o apresentado neste capítulo, vários outros casos.

A ideia é que se construa um *website* atractivo e funcional e se criem novos tipos de letra — para nele serem comercializados — que vão ao encontro das necessidades actuais do cinema e das expectativas do espectador moderno e tecnológico.

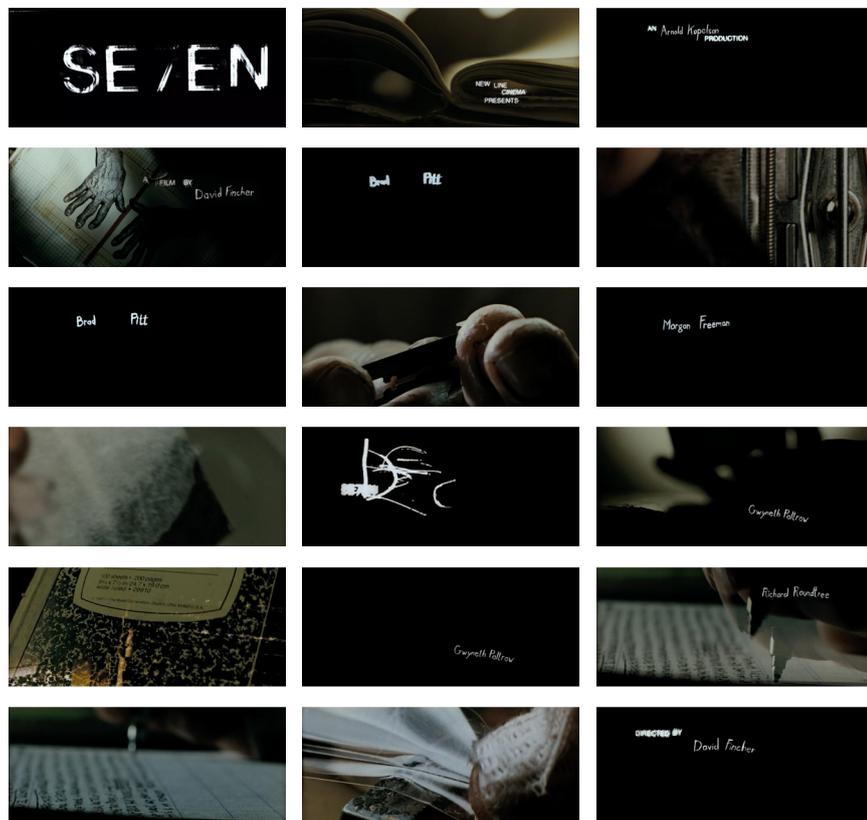
Com o intuito de se atingirem os objectivos propostos estudaram-se casos especialmente relacionados com a época moderna e/ou contemporânea. A fábrica de tipos deve responder a propostas de criação de fontes de forma inovadora e apelativa, mesmo que experimental, pelo que se considerou que estudar casos que sejam vistos como bons exemplos é uma prioridade. Por esta razão destacam-se maioritariamente casos encarados como interessantes e capazes de servir como referência e exemplo. Mesmo que, por vezes, tais exemplos apresentem determinados defeitos são considerados igualmente relevantes para o projecto uma vez que podem servir para que se evite cair erros semelhantes aos encontrados.

3.1 SE7EN – GENÉRICO

Se7en é um filme do cineasta David Fincher lançado em 1995 e cuja sequência de créditos foi desenhada por Kyle Cooper [52].

De acordo com os tipos de relação entre texto e imagem estabelecidos e detalhados no sub-capítulo 2.2.3 *Sequências de créditos* esta sequência enquadra-se na terceira categoria — Tipografia aplicada sobre imagem em movimento. Criado em 1995, este genérico encaixa-se no período contemporâneo, dentro na época de Saul Bass e Pablo Ferro à actualidade.

[52] *Frames retirados da sequência de créditos do filme “Se7ven” criada por Kyle Cooper (1995).*



Kyle Cooper começou a desenhar sequências de créditos em 1988 e, antes de ter criado o genérico do filme *Se7en*, já contava com 36 sequências de créditos no seu portfólio.

No *website* “*Art of the Title*”, quando se pesquisa a sequência de créditos deste filme, ela aparece acompanhada por um artigo em que o autor, Radatz, afirma que “*A tipografia em si mesma — que provavelmente quebraria um vasto conjunto de regras de legibilidade nos tempos modernos — foi riscada manualmente na superfície negra de um scratchboard, posteriormente movimentado e esfregado durante o processo de gravação. O resultado foi depois cortado e montado durante o momento de pós-produção de modo a adicionar uma camada final angustiante*”. O jogo de combinação entre técnicas manuais e as novas tecnologias criado por Cooper gerou, provavelmente, a criação do genérico mais influente e inovador desde que Saul Bass havia dado uma nova vida a esta “arte”.

Cooper sempre teve como ambição elevar o modo como as sequências de créditos eram produzidas e vistas. O trabalho que influenciou toda a sua carreira foi o genérico de Stephen Frankfurt do filme “*To Kill a Mockingbird*” já referido no âmbito desta dissertação (Radatz, 2012).

Cooper trabalhou a tipografia presente na sequência de créditos do filme *Se7en* [59] de maneira a conseguir um aspecto plástico e criativo que veio revolucionar completamente a utilização e visualização da tipografia nesta área. A forma expressiva como a tipografia é desenhada/riscada e editada, bem como a maneira como é disposta no ecrã reflecte-se numa encarnação tipográfica do próprio filme, no sentido em que espelha o suspense e o tom do mesmo e a alma do próprio assassino.

Quando a sequência é vista pela primeira vez, a tipografia utilizada nos créditos destaca-se completamente e apesar de conviver pacificamente com as imagens de fundo e ter uma interacção interessante com as mesmas, está claramente em evidência para o espectador. No entanto, quando esta sequência é observada ao pormenor, é facilmente perceptível que, para além da tipografia riscada ser acompanhada de uma fonte sóbria — a *Helvetica* — não se utilizam objectos tipográficos/caligráficos apenas nos créditos, mas também nas imagens de fundo, nas quais figuram páginas escritas daquilo que aparenta ser o diário de John Doe e recortes de artigos e jornais que tanto têm fotografias como notícias escritas.

O modo como a tipografia foi arrastada durante as filmagens confere um aspecto texturado, cru e cinético a este genérico. Apesar de no sub-capítulo 2.2.2 *Gêneros Cinematográficos* se ter considerado que, raramente os filmes que se encaixam no género *thriller*, necessitam de fontes desenhadas à medida, este caso é uma excepção. Para além de ser um filme com um orçamento elevado que permitiu utilizar tempo e dinheiro na realização do genérico, a criação desta sequência de créditos e o modo como a tipografia foi riscada na mesma e escrita manualmente de uma forma quase psicótica, ao longo das páginas do diário de John Doe, reflectem todo o espírito do

filme. Mesmo quando se utilizou uma fonte previamente existente, a *Helvetica*, foram aplicado efeitos sobre esta, que transmitem as mesmas ideias.

[53] *Pormenor da utilização tipográfica na sequência de créditos do filme "Se7en" em dois momentos distintos: nos créditos propriamente ditos e nas imagens presentes no fundo dos mesmos.*



[54] *Pormenor do modo como o nome da produtora é representado na sequência de créditos de abertura do filme "Se7en".*

Antes da sequência de créditos começar existe um breve momento inicial do filme que provoca a atenção do espectador mas, a sequência de créditos, não perde o seu papel introdutório e continua a ser um elemento importante que estabelece o tom e conduz o espectador ao ambiente em que está prestes a ser inserido.

O genérico abre com o nome da produtora, que é apresentado de forma muito pouco convencional [54] pois em vez de se utilizar o seu logotipo, apenas aparece o nome escrito, exactamente da mesma forma que a restante informação, o que faz com que, mesmo sendo a primeira informação a aparecer e esteja sobre um fundo preto — do qual se destaca completamente — perca um pouco de importância. Seguidamente à produtora são creditados o director e o produtor (tal como já foi referido, isto é habitual e, nas primeiras sequências de créditos, era comum que estes fossem os únicos nomes a aparecer). Na realidade, percebe-se facilmente a importância do nome destes dois cineastas para a obra desenvolvida no sentido em que os seus nomes voltam a ser repetidos no final do genérico [55].

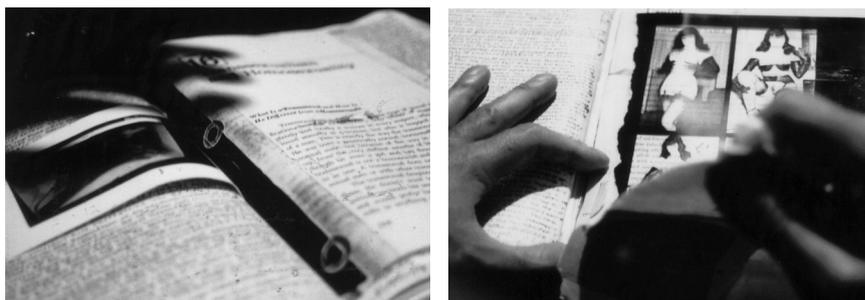
Antes de começarem a ser creditados os autores não é dada a informação comum dos *Cast members* que habitualmente anuncia que se irão começar a creditar os actores, em vez disso, aparecem logo os nomes dos principais. Um motivo possível para esta situação é o facto de serem actores bastante conhecidos e cujo nome é facilmente reconhecido pelo espectador e associado à profissão “actor”. A importância dada aos actores principais também é notória porque são dos poucos membros com esta profissão que têm direito a que o seu nome apareça sozinho e claramente separado dos restantes devido a um prolongamento do tempo em que são expostos e da

utilização de tipografia branca sobre fundo negro, que faz com estas informações se destaquem. Só depois destes actores serem apresentados, de um modo destacado que não deixa margem para dúvidas, relativamente à importância que estes terão no decorrer da acção do filme, é que os nomes dos actores secundários começam a aparecer.



[55] *Momento inicial da sequência de créditos de abertura do filme Se7en em que aparece o nome do produtor Arnold Kopelson e do director David Fincher (acima) e momento final em que os mesmos nomes voltam a ser referidos (abaixo).*

O facto de esta sequência de créditos ser referida como inovadora é facilmente justificável por ser radicalmente distinta de todas as suas antecessoras. Uma das características que mais a afasta das precursoras é o modo como o formato narrativo (introduzido por Saul Bass e muito recorrente desde então) é utilizado pois serve quase para preencher uma lacuna do filme, o facto de o assassino só aparecer passado cerca de 40 minutos do início do decorrer da acção. Assim sendo, a sequência de créditos serve para apresentar o assassino, John Doe, enquanto este monta um diário dos crimes [56] que irão acontecer ao longo do filme. O estilo inovador que concilia técnicas tradicionais com técnicas modernas foi posteriormente aplicado a diversas sequências de créditos (tanto por parte de Cooper como de outros designers que foram influenciados por este novo estilo) e veio revitalizar o aspecto visual dos genéricos (Radatz, 2012).



[56] *Fotografias da criação de um dos diários que foram posteriormente fotografado para integrar a sequência de créditos do filme "Se7en".*

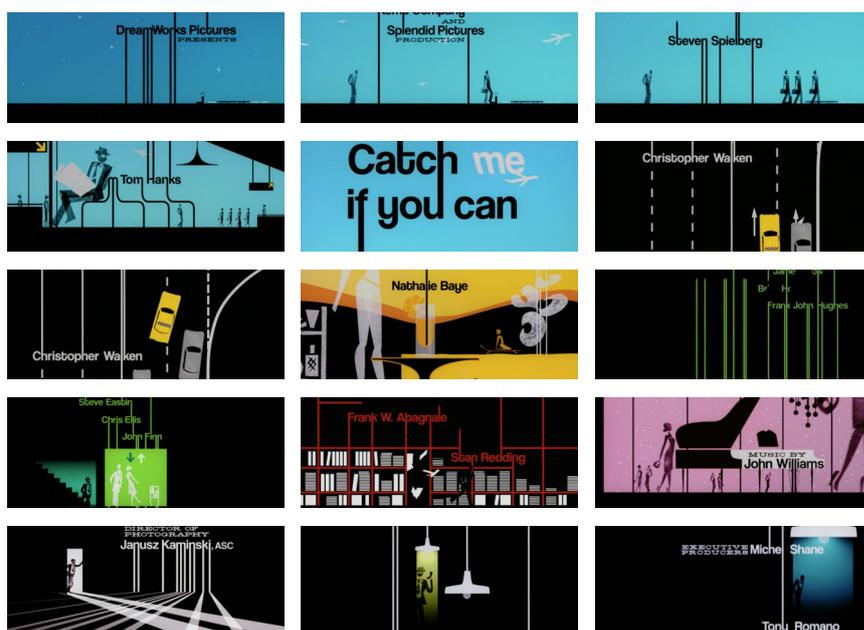
Os diários utilizados no genérico foram criados por Clive Percy e John Sabel. Estes artistas encheram as páginas de dezenas de livros com blocos de texto que foram quebrados, ocasionalmente, por imagens macabras ou artefactos ambíguos (Radatz, 2012).

Este genérico actua como um objecto artístico em si mesmo e vive para lá do filme para o qual foi produzido e onde tem um impacto muito forte e positivo revelando o mundo obscuro onde o espectador está prestes a entrar. O mais incrível é que, passados 22 anos da sua publicação, este genérico continua a ser um dos mais inovadores e aclamados até à data. Devido às técnicas manuais aplicadas *“é irónico que a sequência de créditos do filme Se7en seja frequentemente vista como o nascimento de uma nova era do design de sequências de créditos definida, em grande parte, por pixéis e meios digitais”* (Radatz, 2012).

3.2 CATCH ME IF YOU CAN – GENÉRICO

Catch me If You Can é um filme do cineasta Steven Spielberg lançado em 2002 e cuja sequência de créditos ^[57] foi produzida pela *Nexus Productions* e desenhada por Olivier Kuntzel e Florence Deygas.

De acordo com os tipos de relação entre texto e imagem estabelecidos e detalhados no sub-capítulo 2.2.3 *Sequências de créditos* este genérico, apesar de ter na sua base técnicas de animação em que a própria tipografia aparece animada e “distorcida” e por vezes não haver uma distinção entre fonte e fundo, considera-se que se encontra na terceira categoria definida — Tipografia aplicada sobre imagem em movimento. Criada em 2002, esta sequência de créditos encaixa-se, historicamente, no período contemporâneo dentro da época de Saul Bass e Pablo Ferro à actualidade (sendo notória a influência de Bass no aspecto visual conseguido).



[57] *Frames retirados da sequência de créditos do filme “Catch Me if You Can” desenhada por Olivier Kuntzel e Florence Deygas (2002).*



[58] *Conjunto de carimbos, compostos por diversas peças, utilizados para criar as ilustrações do filme "Catch Me if You Can".*

Após um curto momento inicial do filme, que confere um tom à acção, é projectada a sequência de créditos que, por sua vez, introduz o espectador na história a que está prestes a assistir. Devido ao carácter narrativo desta sequência e à forma como foi criada e trabalhada, facilmente consegue viver para lá do filme. Relativamente ao trabalho gráfico executado neste genérico, foram criadas uma série de silhuetas ilustradas, duas das quais representam os personagens principais que vão circulando dentro de um cenário geométrico e colorido. As silhuetas dos dois personagens principais movem-se fluidamente ao longo de cenários bidimensionais que têm, regra geral, dois tons predominantes: preto e uma cor. À medida que a acção da sequência de créditos se movimenta de um local para o outro (aeroporto, estrada, piscina, hospital, livraria e festa de casamento), a paleta cromática sofre mutações e as personagens vão circulando sobre aqueles locais e “disfarçando” a sua identidade gerando no espectador a ideia de perseguição. No final da sequência de créditos os dois personagens correm juntos mas a história fica em aberto de maneira a manter o suspense do filme.

Esta sequência ilustrativa [58] mostra uma influência clara do trabalho desenvolvido por Saul Bass. Os designers afirmam que não é coincidência que se sinta Saul Bass nesta sequência de créditos pois tiveram a oportunidade de trabalhar nas mesmas condições que Saul Bass teria nas décadas de sessenta e setenta: respeito total e confiança por parte do “cliente”, sem testes de *marketing* ou agências publicitárias a tentar exercer o seu controle. Trabalharam no seu próprio *atelier* dentro da sua atmosfera. O legado duradouro de Saul Bass permitiu aos designers deixar a sua marca na sequência de créditos enquanto criadores da mesma — há muitos designers que actualmente se esquecem do direito de assinar as suas criações (Perkins, 2011).

Neste genérico encontra-se uma combinação de duas fontes que vão complementando a ilustração em si. Estas duas fontes são a *Coolvetica* — um tipo de letra sem serifa cujo desenho foi directamente influenciado pela *Helvetica* mas que foi desenhada para ser utilizada em ecrã e não para ser impressa — e a *Archive Antique Extended* — uma fonte serifada que pertence a uma família cujo objectivo é simular no ecrã o aspecto da textura criada pela impressão dos caracteres móveis de modo a preservar o toque e a sensação do clássico. As fontes utilizadas neste genérico já existiam e não foram criadas propositadamente para o mesmo, o que é muito comum nos filmes de Crime, tal como referido no capítulo 2.2.2 *Géneros Cinematográficos*. Apesar de o objectivo da fábrica de tipos a desenvolver ser criar tipos de letra inovadores, especialmente para filmes de fantasia e ficção científica, faz sentido analisar esta situação porque a tipografia está eximamente aplicada e interage com o fundo de um modo bastante peculiar que pode ser utilizado/explorado noutras situações. Além disso, o facto de estudar casos de aplicação tipográfica em genéricos de vários géneros cinemato-

gráficos faz com que se compreenda melhor quais as convenções de cada gênero e qual o tipo de resposta se poderá dar em casos semelhantes.

Esta sequência de créditos é um exemplo intrigante de interação entre texto e imagem/ilustração pois as conexões conseguidas entre estes dois elementos, muitas vezes através de um prolongamento de algumas partes anatómicas das letras, são curiosos. O tom imposto pela sequência combina com o próprio filme e com o respectivo gênero.

3.3 ARRIVAL – SISTEMA DE COMUNICAÇÃO

Arrival é um filme de ficção científica que narra um evento de contacto alienígena de uma maneira diferente daquela que estamos habituados a ver em tantos outros filmes com o mesmo tema. O foco principal do filme é a tentativa de comunicação entre humanos e *heptapods*.

O que torna este filme interessante e merecedor de atenção no âmbito desta dissertação é o sistema de comunicação criado e utilizado para comunicar com as fontes de vida alienígenas que se diz terem invadido o planeta terra. O centro do filme é a linguística, aliás, todo o filme gira em torno da comunicação — gera-se mesmo um ambiente de calma e curiosidade atípico em filmes de temas análogos — e pode assumir-se que esse campo é mais importante do que a invasão em si mesma.

^[59] *Frame do filme "Arrival" (2016) onde é visível um dos muitos logogramas utilizados pelos heptapods para comunicar.*



Os *heptapods* comunicam através de logogramas ^[59] “glifos circulares que se assemelham a manchas de café. Os símbolos são simultaneamente hipnotizantes, fascinantes e completamente alienígenas” (citado em Rhodes, 2016). O designer Patrice Vermette e a sua mulher Martine Bertrand criaram mais de 100 logograms. Vermette, encarregue da coordenação do projecto, afir-

ma que o objectivo da equipa de design envolvida na criação do alfabeto foi criar um sistema de comunicação esteticamente interessante mas completamente alienígena para a nossa civilização, para a nossa tecnologia e para qualquer outra coisa (Rhodes, 2016).

Os criadores da linguagem são os primeiros a admitir que esta não está completa e que está longe de ser o próximo *Klingon* ^[59] (Lubin, 2018). Os aliens consideram o tempo não linear e o objectivo de Vermette foi reflectir esse aspecto na escrita através de círculos, formas nas quais o início e o fim é imperceptível. Os hieróglifos e códigos foram considerados por Vermette demasiado humanos pelo que o designer quis desenvolver um sistema de comunicação diferente de tudo o que já vimos.

Jessica Coon foi a linguista consultora no filme e ajudou não só na criação dos logogramas como também na simulação da interpretação dos mesmos ^[60], ou seja, ajudou a demonstrar como seria interpretada e estudada uma linguagem deste tipo. “*O modo como uma linguista se aproxima desta linguagem é o mesmo modo que uma linguista aplicaria para compreender a gramática de qualquer linguagem humana, é a procura de padrões e a utilização de questões básicas para se poder avançar para as mais complexas.*” (Coon, citado em Lubin, 2018).

^[60] *Klingon — Linguagem fictícia criada por Marc Okrand, utilizada por humanóides extraterrestres na saga Star Trek.*



^[61] *Frames do filme "Arrival" (2016). Representação de várias fases da tentativa de comunicação entre humanos e heptapods.*

Um aspecto bastante curioso sobre a linguagem “escrita” utilizada pelos *heptapods* é que esta não tem qualquer relação com a linguagem *heptapod* “falada”. “*Tanto quanto sei, as linguagens humanas escritas são sempre baseadas nas linguagens humanas faladas... um heptapod pode perguntar-se sobre o porquê de desperdiçarmos esse meio apenas para escrever aquilo que podemos dizer*” (Coon, citado em Lubin, 2018). Os cliques audíveis e sons produzidos

pelos *heptadods* não fazem sentido para as personagens do filme e, numa nova tentativa de estabelecer contacto, a personagem principal tenta comunicar através da escrita. A resposta é um logograma circular salpicado emitido pelos tentáculos dos *heptapods* (Rhodes, 2016).

Um único logograma pode expressar um pensamento simples “*Hi*” ou um complexo “*Hi Louise, I am an alien but I came in peace*”. A diferença encontra-se na complexidade da forma. O “peso” de um logograma também acarreta significado: um traço de linha grossa pode significar urgência enquanto um traço mais fino pode indicar um tom calmo. Um pequeno gancho próximo do logograma torna-o numa questão. O sistema permite que cada logograma expresse um conjunto de ideias sem aderir a nenhum tipo de regras relacionadas com sintaxes tradicionais (Rhodes, 2016).

Do ponto de vista desta dissertação, este caso merece atenção devido ao sistema de comunicação desenvolvido pois este poderia facilmente ser um projecto encomendado à CINETYPE. Apesar do pensamento geral no que toca à criação de escritas fictícias ser de que estas sejam baseadas em linguagens fictícias e de neste caso isto não acontecer — pois a escrita e a fala são dois campos independentes — a verdade é que é um projecto interessante e inovador, e que propostas de criação de escrita fictícia não ligada a nenhuma linguagem existente poderiam ser aceites e desenvolvidas pela fábrica de tipos, factor que poderia atrair mais clientes e fazer com que os compradores estivessem mais ligados aos géneros cinematográficos em que a fábrica se foca — fantasia e ficção científica — porque estes são aqueles que apresentam mais necessidades relativas ao desenvolvimento de linguagens e de sistemas de escrita alternativos/fictícios.

3.4 SINDARIN E QUENYA – LINGUAGENS FICTÍCIAS

Sindarin e Quenya são duas das quatorze linguagens fictícias criadas por J. R. R. Tolkien para serem utilizadas no seu universo fictício *Middle-Earth*. Estes dois idiomas correspondem a duas das muitas línguas faladas por uma das raças que habitam este universo, os elfos ou *Eldhrim* em *Sindarin*.

Tanto o *Sindarin* como o *Quenya* podem ser representados através de dois sistemas de escrita — também eles criados por Tolkien — o *Cirth* e o *Tengwar*. O *Cirth* é um sistema de escrita em runas criado para ser utilizado na representação escrita do *Sindarin* no universo alternativo *Middle-Earth*. O *Tengwar* pode representar de forma escrita não apenas estas duas linguagens como tantas outras faladas pelos povos livres deste universo (Noel, 1974).

Apesar da maior parte das linguagens criadas por Tolkien já estarem completamente desenvolvidas e terem sistemas de escrita funcionais — também criados pelo autor — o que permite que possam ser aprendidas e faladas por amantes do mundo de Tolkien, este caso é de grande relevância para o presente projecto. A representação escrita de linguagens criadas para serem utilizadas no mundo cinematográfico e literário é um dos focos principais da CINETYPE.

Observar linguagens fictícias, cuja representação escrita já tenha sido criada, e compreender os métodos utilizados para transpor a fala para escrita é um trabalho de pesquisa fundamental para que se compreenda como é que esta transformação acontece. Além disso, é comum, principalmente em livros, que linguagens fictícias escritas tenham os mesmos glifos que as linguagens reais existentes, ou seja, o modo de dizer é outro mas a forma de escrever é a mesma. Quando livros em que isto acontece são transpostos para o grande ecrã pode dar-se a possibilidade/oportunidade de criar um novo alfabeto adaptado a essa mesma linguagem, situação que acontece com os idiomas criados por Tolkien, e que é bastante mais interessante a todos os níveis.

3.5 ANIMOGRAPHY – FÁBRICA DE TIPOS

A fábrica de tipos *Animography* ^[62] dedica-se à criação e distribuição de fontes em movimento — tipografia cinética — produzidas através de técnicas de *motion design*. Corresponde a um dos muitos projectos do estúdio de design *Calango*, situado em Amesterdão.

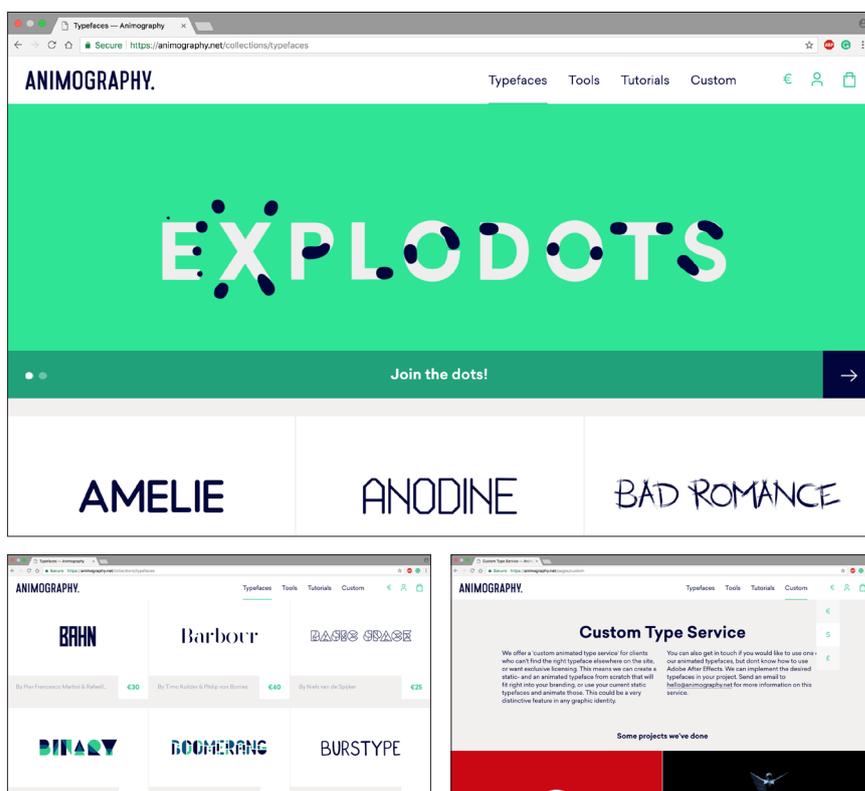
Ainda que esta fábrica de tipos pertença ao estúdio *Calango*, e que a maioria das fontes nela vendida sejam da autoria de designers deste estúdio, é possível para uma pessoa exterior ao *Calango*, colocar à venda as suas fontes neste *website*, desde que estas sejam previamente aprovadas e cumpram requisitos relativos ao aspecto e à qualidade do produto. Para isso, existe uma página própria na qual se podem submeter propostas que virão, ou não, a ser aceites e colocadas à venda.

Segundo o *website*, todas as fontes vendidas são feitas no programa *Adobe After Effects* e são compatíveis com todas as versões cs6 ou superiores. Depois de efectuar a compra, o cliente recebe o ficheiro *Adobe After Effects* onde pode editar algumas componentes e posteriormente renderizar a fonte com as palavras ou frases pretendidas sem que haja qualquer perda de qualidade, independentemente do tamanho escolhido. As características que podem ser editadas pelo comprador estão especificadas na página de compra de cada fonte.

As fontes comercializadas por esta fábrica de tipos, ainda que possuam características marcantes e que não sejam adaptáveis a qualquer projecto, têm um número limitado de factores — cores, compleição, espessura de traço, cor de fundo... — que podem ser editadas pelo comprador de modo a que a fonte se adapte a diferentes circunstâncias e objectivos. Segundo informações presentes no próprio *website*, as fontes são de fácil utilização e a personalização e alteração da escala não implicam perda de qualidade.

Considera-se que esta fábrica de tipos, entre todas as observadas, é a que mais se aproxima conceptualmente do projecto a desenvolver pois as fontes nela presentes são bastante específicas e o público-alvo também é bastante restrito. Além disso, permite aos clientes encomendarem tipos

de letra completamente personalizados de acordo com características por eles especificadas, situação que também se tenciona disponibilizar na fábrica a desenvolver.



[62] Screenshot da página principal da plataforma Animography e de duas páginas secundárias.

Estranhamente, os preços praticados por esta fábrica de tipos são bastante acessíveis (cerca de 30€ a 45€ por fonte pré-feita). Esta situação pode ser justificada pelo facto de a *Animography* não representar a principal fonte de rendimento do *Calango* e porque, além disso, as fontes desenvolvidas têm bastantes restrições, nomeadamente relativas à edição e ao número de caracteres disponíveis, porque são muitas as que não têm glifos como números e caracteres especiais. O facto de a fábrica de tipos disponibilizar um serviço de criação de fontes personalizadas também pode contribuir para que os preços das fontes já feitas sejam mais baixos. Estas são situações a ter em consideração no âmbito da criação da fábrica a desenvolver pois os preços terão de ser adaptados ao tipo de produto disponibilizado.

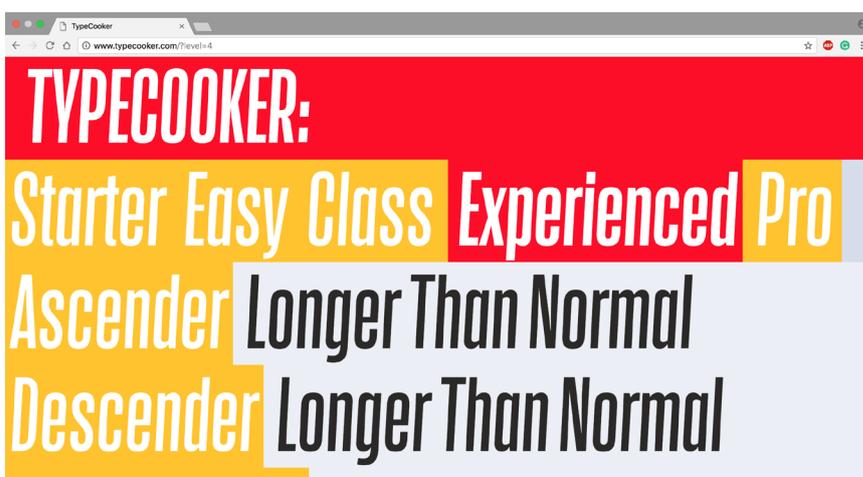
A *Animography* é um projecto inovador, tanto no campo das fábricas de tipos como no campo da tipografia cinética. A criação e venda de fontes animadas personalizáveis é um conceito diferente daquele com que estamos habituados a lidar e que apresenta uma oportunidade de crescimento devido às tecnologias utilizadas actualmente. Poderá assumir-se que esta fábrica de tipos cria fontes de exclusiva utilização nos meios digitais pois,

neste momento, ainda é o único contexto que permite a visualização de animações e, como tal, o seu público-alvo são maioritariamente web designers, ux/ui designers e outras pessoas que lidem com esses meios e criem conteúdos para neles serem aplicados.

Este caso está a ser estudado, porque a ideia de disponibilização de fontes que se movimentem, na fábrica de tipos a desenvolver, não é de todo descabida. Muitas são as sequências de créditos e os filmes de ficção científica que integram tipografia em movimento e, como tal, algumas das fontes disponibilizadas na fábrica podem possuir essas características se o contexto da sua criação assim o exigir/permitir.

3.6 TYPE COOKER – PLATAFORMA DIGITAL

O TypeCooker ^[65] é um projecto desenvolvido pelos designers gráficos Erik van Blokland e Paul van der Laan que incentiva designers e amantes de tipografia a “cozinhar” as suas fontes de acordo com “ingredientes” fornecidos. O *TypeCooker* coloca à disposição do utilizador exercícios tipográficos cujo grau de dificuldade pode ser escolhido de entre um menu que engloba os níveis *Starter*, *Easy*, *Class*, *Experienced* e *Pro*. Em cada um dos níveis é gerada uma lista de requisitos aleatórios que, se forem seguidos, levarão à criação de um tipo de letra. Os requisitos vão-se tornando mais complexos consoante o nível escolhido, no entanto, analisados os mesmos, considera-se que, mesmo seleccionando o nível *Starter* e vistas todas as “pistas” fornecidas pelo *website*, é necessário que o utilizador tenha, pelo menos, noções mínimas relativas a termos tipográficos e aos seus significados.



[65] *Screenshot da página principal da plataforma TypeCooker.*

O foco do presente projecto não é incentivar os clientes a desenhar as suas fontes mas sim a comprar as fontes disponibilizadas pela fábrica de

tipos, como tal, decidiu-se analisar este *website*, não pelo seu propósito mas, porque se considerou que poderia ser uma fonte de inspiração, no que toca ao desenvolvimento do menu que permite aos clientes encomendar uma fonte personalizada. Além disso, a estrutura simples e de fácil compreensão também merece ser referida.

Uma vez que a maioria dos clientes da fábrica de tipos não serão tipógrafos nem designers que conhecem os termos relacionados com a anatomia da tipografia e que, provavelmente, não saberão as características exactas das fontes que querem encomendar, fazer um menu com parâmetros deste tipo não faz sentido mas, fazer uma adaptação do mesmo em que os elementos anatómicos deixem de ser “os ingredientes” pode ser um caminho a trilhar.

A necessidade não é que o cliente especifique exactamente os traços anatómicos que pretende ver aplicados na fonte encomendada pois essa é a função do(s) designer(s) encarregado(s) da sua criação. Em vez disso, devem ser indicadas as características do filme onde a fonte será aplicada, pois essa é a informação que dá ao designer o material necessário para começar o seu trabalho e para entrar no ambiente pretendido. Uma solução deste tipo pode deixar aberta a possibilidade de partilha de imagens, ainda que não seja uma opção tão objectiva como a observada neste caso. A inclusão de partilha de imagens no momento da encomenda, que podem ser relativas à arte do filme, a *frames* retirados do mesmo, ou apenas a referências que o designer deverá ter em consideração, pode ser útil para a CINETYPE decidir se aceita ou não determinado projecto e para compreender a sua dimensão. Estas ideias serão exploradas durante a fase de prototipagem em papel, momento indicado para o efeito.

A estruturação do *TypeCooker* é bastante interessante, sóbria e adequada às funcionalidades do *website* pois toda a informação está disposta na única página existente. Relativamente ao aspecto visual, é utilizada uma paleta cromática bastante limitada mas marcante e uma única fonte de traços particulares em todo o *website*, ou seja, o grafismo é simples mas eficiente. Uma situação deste tipo, principalmente no que diz respeito à organização poderia ser facilmente adaptada para a página de encomendas personalizadas da fábrica de tipos.

A sobriedade do *TypeCooker* foi encarada de uma forma positiva e considera-se que o seu propósito é alcançado. O website é responsivo e funciona bastante bem em todos os aparelhos testados (*Desktop, iPad e iPhone*) o que faz todo o sentido dado o carácter “portátil” do mesmo, que deriva da possibilidade dos utilizadores poderem querer gerar uma “receita” a qualquer momento e em qualquer lugar. Ainda que este não seja exactamente o propósito da fábrica de tipos a desenvolver, pois considera-se que os compradores realizarão as suas encomendas num ambiente profissional, hoje em dia, isso pode acontecer através de qualquer aparelho e, como tal, este será um exemplo a ter em consideração no momento da prototipagem.

4. METODOLOGIAS & PLANO DE TRABALHO

É importante notar que este projecto não terá um desenvolvimento linear, será antes um processo cíclico que permita uma melhor aprendizagem e maior desenvolvimento de conhecimentos tanto dos já adquiridos como daqueles a adquirir. Neste sentido é necessária uma grande flexibilidade quer da metodologia quer do plano de trabalhos que facilite a sua adaptação a possíveis imprevistos de forma a minimizar atrasos.

Eventuais atrasos não devem ser encarados como negativos, até porque podem induzir uma reflexão sobre determinados aspectos e conduzir a situações de desenvolvimento e compreensão mais aprofundada.

O objectivo principal é reunir fundamentos teóricos suficientes para desenvolver um projecto coerente e referenciado. Com este propósito, após a conceptualização do projecto deve construir-se um índice com os tópicos a abordar para posteriormente se reunirem e analisarem documentos escritos que tenham informação pertinente para fundamentar quer a parte teórica quer a parte prática. Tanto a metodologia como o plano de trabalho utilizados serão abordados detalhadamente neste capítulo.

4.1 ABORDAGEM METODOLÓGICA

A presente dissertação tem como um dos principais objectivos a recolha e análise de material escrito que visa não só a sua sustentação teórica, mas que também contribua para a obtenção de conhecimentos que sejam úteis durante a elaboração da parte prática do projecto e permitam o seu enriquecimento, neste sentido, efectuou-se uma contextualização das áreas a abordar. Realizou-se uma análise sobre o estado actual da arte que se torna num método para consolidar os conhecimentos prévios, quer os obtidos no percurso académico, quer os recolhidos durante o processo de estudo e análise de obras, artigos, páginas *web* e autores relevantes para o tema a desenvolver, bem como uma ferramenta essencial para o desenvolvimento de um trabalho prático estruturado e fundamentado.

A contextualização dos domínios a abordar nesta dissertação é um aspecto de capital importância. Conhecer a tipografia, a sua história e as suas características estruturais e anatómicas, bem como estudar os géneros cinematográficos e a aplicação tipográfica nos mesmos revelou-se pertinente, considerando que estes conhecimentos são uma ferramenta essencial para o desenvolvimento do projecto, especialmente numa situação em que a fábrica de tipos se torne num negócio real, situação na qual os conhecimentos relativos aos referidos domínios constituiriam uma ferramenta chave para a obtenção de bons resultados.

Foi fundamental estudar de forma individualizada, os vários momentos em que a tipografia e o cinema se cruzam — sequências de créditos, legendas, adereços gráficos (ex: revistas, bilhetes, jornais, anúncios, cartazes, logotipos...) e objectos publicitários de divulgação (como é o caso dos cartazes e dos trailers) — em vez de encarar esta ligação como um todo pois, todas estas situações são distintas e causam tipos de relações e necessidades diferentes. Além disso, dependendo do género de filme, todos esses objectos podem ainda ter características particulares.

Esta abordagem está directamente relacionada com o desenvolvimento do projecto e trouxe a oportunidade de estudar detalhadamente os vários

domínios e a relação entre eles. Neste sentido, será importante para o desenvolvimento dos aspectos visuais e estruturais da plataforma a desenvolver.

Para além das áreas de incidência já referidas, a componente de investigação também engloba a análise e percepção de conceitos essenciais relacionados com a criação da fábrica de tipos e que são relativos ao desenho da própria plataforma que engloba o design de interação e de interfaces.

Conhecimentos básicos de design de interação são fundamentais para o desenvolvimento prático da fábrica de tipos uma vez que esta área está relacionada com conceitos de usabilidade e avaliação da mesma — aspecto importante e que deve ser considerado aquando da construção de um *website*.

Apesar de a presente dissertação ser sobre tipografia, recorre necessariamente ao web design — área que irá ser trabalhada, maioritariamente, com conhecimentos prévios e que não será o foco principal da mesma. O importante é ter fontes para serem comercializadas e não ter uma loja sem nada para vender. Por este motivo, a prioridade é desenhar os objectos tipográficos que serão posteriormente colocados à venda na CINETYPE — quer esta se encontre completamente terminada, quer não.

A componente prática desta dissertação corresponde à criação de um design básico para o interface do *website* bem como de fontes direccionadas a um determinado género e/ou a um filme em específico. Assim sendo, é importante abordar temas cujo papel se revela essencial para o desenvolvimento desta componente. Considerou-se crucial abordar a tipografia historicamente de modo a consolidar bases e a aprofundar conhecimentos relativos às suas características anatómicas, estudar o modo como esta se relaciona com o cinema e analisar casos práticos de fábricas de tipos já existentes por forma a compreender as características estruturais deste tipo de *websites* e as estratégias utilizadas para conseguir um design de interacção intuitivo.

No capítulo relativo ao estado da arte 2. *Estado da Arte* está localizada a sustentação teórica do projecto. Para o desenvolvimento da componente prática recorre-se às informações recolhidas, analisadas e descritas ao longo do referido capítulo, que se tentaram reunir antecipadamente de acordo com o tema e necessidades desta dissertação e do projecto referido. Considerando a fábrica de tipos pretendida e a criação de fontes para nela serem comercializadas, antecipou-se o máximo possível de leituras necessárias para a recolha de informações que pudessem ajudar à sua execução.

Depois da definição do problema e da sua compreensão procuraram-se exemplos cujas soluções gráficas, estruturais e conceptuais coubessem nos mesmos contextos e pudessem servir de base e de inspiração para a concretização da fábrica de tipos. Foi nesta sequência de ideias que se entrou no capítulo relativo aos casos de estudo onde a análise aprofundada de casos se revelou de extrema utilidade.

O estudo de casos serve tanto para perceber de forma objectiva como são desenhadas as fábricas de tipos e quais as suas componentes fundamen-

tais, como para analisar casos em que a tipografia e o cinema se interligam de modo evidente, particular e distinto, tanto em sequências de créditos, como em adereços do próprio filme. O estudo e análise de fábricas de tipos já existentes demonstra-se útil para perceber os seus pontos fortes e pontos fracos tentando evitar incorrer em erros semelhantes aos encontrados durante o desenvolvimento prático. Apesar da opção de estudar apenas casos reconhecidos como bem sucedidos, estes não deixam de ter algumas falhas e, procurar formas de ultrapassar essas falhas, no sentido de se criar uma plataforma bem desenhada, conceptualizada e estruturada, revela-se um exercício interessante. Os pontos muito positivos encontrados em alguns dos casos foram alvo de um estudo mais aprofundado e servem de inspiração para o desenvolvimento das fontes e do *website*.

Tal como já foi referido, o *website* é um complemento do projecto e não corresponde à componente com maior ênfase pelo que, observar fábricas de tipos com características semelhantes às desejadas foi muito útil, facilitando a criação de uma plataforma mais genérica cujas funcionalidades sejam tão genéricas e de utilização intuitiva que se torna possível eliminar etapas como criação de *personas* e testes de usabilidade — habitualmente ligados ao campo do design de interfaces e design de interação. Isto acontece porque o objectivo é criar um *website* de aspecto interessante mas ao mesmo tempo muito acessível, com menus simples que não criem dúvidas aos utilizadores. Observar fábricas de tipos existentes permite analisar os seus menus de navegação e construir o da CINETYPE aproveitando os pontos fortes observados em várias plataformas.

Uma vez que esta dissertação surgiu no contexto de auto-proposta, isto é, trata-se de um projecto pensado e criado em conjunto com os orientadores e não existe nenhuma entidade externa responsável pelo mesmo, os temas abordados na parte escrita foram surgindo durante as reuniões com os professores responsáveis pelo projecto. No início do processo de escrita definiu-se um índice muito básico apenas com os capítulos principais e alguns dos sub-capítulos. A restante estrutura foi sendo construída e alterada de acordo com directrizes dos orientadores de maneira a conseguir um documento final fundamentado e bem realizado. Não sendo um processo de escrita linear, por múltiplas vezes foi necessário eliminar alguma informação e inserir outra, rever a estrutura dos capítulos e alterar a mesma.

As reuniões e troca de informações revelaram-se um método útil para a criação deste projecto e acabaram por servir para o equilibrar pois sendo um projecto criado de raiz, as ideias e expectativas relativas ao seu desenvolvimento, evidenciaram desde logo divergir bastante entre cada um dos orientadores e a discente.

O facto de este projecto ter nascido do interesse pessoal pelas áreas do cinema e da tipografia e de não acontecer num regime de estágio externo também deixa aberta, como já foi referido, a possibilidade de criação de um negócio pessoal, o que significa que, o plano de divulgação e angariação

de clientes, bem como a definição e estruturação das etapas de lançamento no mercado da fábrica de tipos, são assuntos que acabam por se encontrar tangencialmente conectados ao projecto a desenvolver. Só após a reunião de toda a informação necessária e da aquisição de conhecimentos relacionados tanto com a tipografia e com o cinema como com a própria execução de um *website* é que se tornou possível traçar uma metodologia e plano de trabalhos que abrange todo o projecto desde o momento em que foi proposto até ao momento em que será apresentado e avaliado.

A definição da “especialização” da fábrica de tipos em certos géneros cinematográficos é de grande importância para a sua divulgação e para a angariação de potenciais clientes. Perceber as características dos possíveis clientes é indispensável para compreender as expectativas e necessidades que poderão procurar satisfazer. Apesar de este não ser o foco principal desta dissertação e poder ser um trabalho “pós-dissertação” é essencial ter certas noções relativas a estas questões e não as deixar completamente de lado até o projecto estar concluído, uma vez que certos aspectos relacionados com tais questões podem representar uma mais-valia se forem considerados de forma antecipada e incluídos na criação da própria fábrica de tipos. Compreender as necessidades dos utilizadores pode reflectir-se num método interessante de criar o *website*, em que a estrutura, os conteúdos e o desenho das páginas consigam captar imediatamente a atenção dos potenciais clientes, no entanto, por questões logísticas corresponderá a um trabalho futuro, no caso da CINETYPE ser lançada no mercado.

Um plano de trabalho bem pensado também representa uma ferramenta preciosa para a execução de um projecto coerente e organizado pelo que, desde o início deste projecto, isso foi tido em consideração.

Depois de analisados os casos de estudo, partiu-se para a fase inicial da vertente prática do projecto, em que o planeamento em papel se mostrou o método mais produtivo e capaz de gerar melhores resultados. Em vez de se partir directamente para o desenho digital e para a parte da programação — quer das fontes quer do *website* — considerou-se uma melhor solução começar por estruturar ambas as componentes com recurso a papel e caneta e, só após se ter conseguido uma estrutura relativamente satisfatória, partir para um planeamento digital mais pormenorizado. O objectivo principal da prototipagem em papel é detectar a maioria dos problemas na fase de planeamento permitindo a sua resolução de uma forma rápida e acessível. No caso do *website*, o desenho em papel serve tanto para criar a estrutura visual de todas as páginas como para analisar as várias ligações e pensar as localizações e relações dos conteúdos de cada uma delas. Parecendo um método rudimentar, a prototipagem em papel é bastante eficiente no que respeita a testar a usabilidade de um *website* e, muito útil para reformular a estrutura de acordo com resultados obtidos.

Posteriormente à execução da prototipagem em papel, à reformulação dos vários tipos de letra e da plataforma entra-se na fase de desenho digital

e, no caso do *website*, inicia-se a fase de elaboração dos *mockups* digitais — onde serão definidos de forma precisa as fontes, paleta cromática, grelha, estrutura, conteúdo e elementos gráficos das várias páginas — que servem de base para a programação da referida plataforma. Recorreu-se à utilização do programa *Adobe InDesign* e do *Adobe XD* — um programa de prototipagem.

Segue-se a fase de implementação em que os desenhos manuais das tipografias são utilizados na base do desenho digital e posteriormente se programam os espaçamentos com recurso ao programa *Glyphs*. No caso da plataforma, os *mockups* digitais servirão de base para a criação do protótipo final. Para a execução do *website* pretendem-se testar as funcionalidades do *Adobe XD* e perceber se o protótipo conseguido é ou não funcional e, caso não seja, utilizar as linguagens HTML, CSS, JAVASCRIPT/JQUERY e PHP para criar a plataforma da fábrica de tipos. Considerando que conseguir um *website* funcional que possa posteriormente ser utilizado é um dos principais objectivos deste projecto, a última hipótese será, provavelmente, aquela que irá ao encontro deste objectivo. Não é essencial que todo o *website* esteja completamente desenvolvido, apenas é necessário que as suas funcionalidades estejam bem definidas e explícitas.

É importante que o aspecto visual final do *website* seja credível e que possa ser adaptado e transformado facilmente caso o projecto se converta num negócio real. É imprescindível que o protótipo seja parcialmente funcional, responsivo e de utilização intuitiva. A criação de um *website* responsivo é importante devido à panóplia de diferentes dispositivos com os quais se consegue actualmente aceder à internet nos dias actuais e à necessidade de execução de um *website* que se adapte aos diferentes tamanhos de ecrã dos dispositivos. Executado o protótipo final, serão feitos vários testes que permitam detectar e corrigir erros que não tenham sido previstos durante o processo de prototipagem em papel.

Sendo a execução do *website* secundária, o projecto prático irá focar-se essencialmente no desenho, desenvolvimento e programação de fontes a integrar no conteúdo da fábrica de tipos. Tenciona-se desenhar uma ou mais fontes com glifos alternativos (que surja da análise e adaptação de uma linguagem fictícia já existente) e uma fonte de época para aplicar em genéricos ou interiores de filmes cuja acção decorra em determinada época histórica.

O objectivo é começar pelo desenho das fontes e, quando este se encontrar numa fase relativamente avançada, esboçar e planear o *website* de forma a que tudo fique próximo da conclusão na mesma altura.

Estabelecidas as metodologias a aplicar no desenvolvimento escrito e na criação do projecto prático passou-se à fase de realização do plano de trabalhos. Algumas das etapas referidas — principalmente as que são relativas à parte teórica — foram desenvolvidas ao longo do primeiro semestre e já foram apresentadas em Fevereiro do corrente ano. De acordo com as directrizes e comentários feitos pelo júri foram realizadas pequenas alterações que visam melhorar e completar a componente teórica.

4.2 PLANO DE TRABALHO

Como já foi referido anteriormente, este projecto engloba duas grandes componentes: a dissertação e o projecto prático:

— **Dissertação** — Componente escrita e etapa em que se reúnem sob a forma de texto as informações retiradas de obras, *websites* e artigos estudados e que serve de sustentação teórica para o projecto prático a desenvolver.

— **Projecto prático** — Fase em que são aplicados os conhecimentos obtidos durante os momentos de pesquisa e de escrita para o desenvolvimento prático da fábrica de tipos e das fontes que nela se irão comercializar.

No sentido de organizar e limitar cronologicamente as tarefas a desenvolver para que ambas as componentes sejam terminadas ou, cheguem pelo menos perto de um estado e forma que permita considerar o projecto final estruturado, enquadrado e coerente, foi elaborado um plano de trabalhos detalhado que leva em consideração a definição pormenorizada das diferentes fases do processo já referidas no capítulo introdutório *1.4 Objectivos* — conceptualização; pesquisa; escrita; implementação; e entrega — e a calendarização das mesmas.

I Conceptualização

A conceptualização é uma das fases mais importantes do projecto, ainda que tudo o que aí seja definido possa posteriormente sofrer alterações. Serve para definir o projecto, criar metas e objectivos, pensar de um modo geral os tópicos fulcrais a abordar e começar a reunir o material de pesquisa necessário. É uma fase inicial à qual se pode regressar sempre que haja necessidade, mais propriamente, sempre que seensem/realizem alterações relativas à estrutura do documento e ao conteúdo a integrar no mesmo. Pode dizer-se que, ainda que os momentos principais em que a fase de conceptualização ocorre aconteçam antes da fase de escrita e antes da fase de implementação, esta é uma fase que está sempre presente, ainda que por vezes isso aconteça de forma mais subtil.

Foi na fase de conceptualização que se criaram os tópicos a incluir na parte teórica da presente dissertação e que se estabeleceram os objectivos de cada uma das fontes a desenvolver. No capítulo relativo à aplicação prática 5. *Aplicação Prática* antes de expor o processo de criação de uma fonte e os seus objectivos é estipulada uma proposta desenvolvida pela mestrand, precisamente com o intuito de definir o contexto e aplicações de cada uma das fontes a criar. No caso da plataforma digital a fase da conceptualização é relativa principalmente à definição dos menus e das informações a figurarem em cada página.

Um ponto fundamental da fase de conceptualização foi relativo à definição dos capítulos e dos conteúdos a inserir neste documento. Isto acontece porque ter à partida tais informações permite que as fases de pesquisa e de escrita — a abordar em seguida — possam ser executadas intercaladamente permitindo uma necessidade mínima de reformulação dos capítulos teóricos.

II Pesquisa

A fase de pesquisa está directamente relacionada com a fundamentação teórica da presente dissertação e do projecto a executar e, ainda que aconteça essencialmente antes de o projecto prático começar, é uma fase à qual se regressa constantemente pois também tem como objectivos o estudo, a aprendizagem e a aquisição de informação relativa aos temas abordados e existe sempre a possibilidade de faltarem algumas noções, situação que pode levar à necessidade de voltar a esta etapa. Nesta fase recolhem-se informações variadas relativas ao estado da arte da tipografia, do cinema e de fábricas de tipos já existentes, aos casos de estudo — de maneira a perceber quais os que são realmente importantes e relevantes para o projecto a desenvolver — e até mesmo informações relativas à própria maneira de escrever uma tese e recolher informação para a mesma.

O momento principal da fase de pesquisa decorre essencialmente entre Setembro e Fevereiro e acompanha a fase de escrita. É improvável que qualquer informação escrita nos capítulos 2 *Estado da arte* e 3 *Casos de Estudo* seja lá vertida, antes da realização de uma pesquisa aprofundada relativa ao tema a abordar, desta forma toda a dissertação tem uma forte sustentação teórica.

Uma vez que os tópicos desta dissertação foram sendo incrementados e não estiveram definidos na sua totalidade desde que esta foi proposta, realizou-se a fase de pesquisa de um modo particular. Neste sentido, começou por se pesquisar de forma genérica sobre os temas a integrar, o que permitiu ter uma ideia mais precisa dos capítulos que poderiam vir a complementar o primeiro índice e que serviu para começar a construir o capítulo introdutório. Posteriormente foi-se reunindo informação relativa a cada capítulo e, sempre que se considerava que a informação recolhida para o mesmo era a pretendida, escrevia-se esse capítulo, ou seja, sabia-se qual o

título do capítulo/sub-capítulo e temas que nele se queriam introduzir e reuniam-se livros, artigos e *websites* que se relacionassem com o assunto em questão antes de escrever, processo este que se foi replicando para cada um dos tópicos abordados. Sempre que na pesquisa para um capítulo se encontravam informações pertinentes para outro, voltava-se ao capítulo em que a sua inclusão fizesse sentido e complementava-se o que havia sido anteriormente escrito. Considera-se que este processo foi produtivo e que permitiu que se avançasse mais rapidamente na fase de escrita, evitando-se o esquecimento de determinadas informações.

Pode considerar-se que a fase de pesquisa incluiu todos os tópicos fundamentais para o desenvolvimento do projecto — cada uma das quais com objectivos distintos — que serão seguidamente detalhados.

— Tipografia

A pesquisa sobre tipografia foi maioritariamente executada ao longo do primeiro semestre e serviu não só para criar uma síntese estruturada e fundamentada sobre o tema — presente no capítulo *2.1 Tipografia* — como também para esmiuçar historicamente esta área do design e compreender as características que esta apresenta durante a sua evolução, nomeadamente relativas ao seu processo de produção — situação de extrema relevância quando se está a produzir uma fonte de época como a *Uncial Majuscule*, a tratar mais à frente no capítulo *5.1.2 Uncial Majuscule*.

— Cinema

O cinema foi explorado no capítulo *2.3 Cinema*. Escrever sobre o estado da arte do cinema envolveu uma pesquisa intensa e diversificada. Em primeiro lugar realizou-se uma breve recolha de informação sobre a história desta arte e posteriormente fez-se uma pesquisa aprofundada relativa aos momentos em que a tipografia convive com o cinema. A fase de pesquisa no referido capítulo esteve mais relacionada com o envolvimento da tipografia com a sétima arte do que propriamente com o cinema e a sua história.

Devido ao tema da presente dissertação, não houve necessidade de explorar o cinema enquanto forma de arte mas sim de analisar as alturas em que adereços tipográficos são aplicados nas obras cinematográficas. Devido à falta de documentos escritos sobre o tema, parte da pesquisa para este capítulo foi realizada através da visualização e análise de filmes ou sequências de créditos. Uma pesquisa deste género é interessante e possibilita que se tirem conclusões pessoais mas objectivas. Mesmo nos casos em que foram encontradas análises sobre o tema pretendido foi sempre essencial visualizar o objecto tipográfico/cinematográfico em causa e tirar conclusões que, por vezes, diferiam das existentes.

— Fábricas de tipos relacionadas com o presente projecto

A pesquisa sobre fábricas de tipos foi feita de duas formas: em primeiro lugar procurou-se definir da melhor forma possível o que são fábricas de tipos, quais as suas utilidades e contribuições no mundo actual e compreender quais os factores que influenciam os preços das fontes comercializadas actualmente; em segundo lugar procuraram-se várias fábricas de tipos e analisaram-se aspectos como os seus menus de venda e os seus serviços de customização.

Expor a pesquisa realizada sobre este tema permitiu esclarecer o título “*Fábrica de tipos*” dado à presente dissertação.

— Contextualização individual de cada fonte

A fase de pesquisa englobou uma componente relativa à recolha de informação sobre o contexto de cada fonte que se desenvolveu e que está exposta em várias fases no capítulo 5 *Aplicação prática*. A pesquisa relativa ao estado da arte, tanto do cinema como da tipografia, foi abrangente mas bastante genérica pelo que, aquando do desenvolvimento de cada fonte se tornou evidente a necessidade de efectuar uma pesquisa específica para responder eficazmente à proposta lançada.

As fases de pesquisa já enumeradas e descritas foram as mais relevantes, no entanto, muitos outros temas se interligaram, alguns dos quais referidos ao longo do presente documento e que, embora levemente afluídos, têm igual importância.

III Escrita

Toda a informação recolhida na fase de pesquisa foi analisada e sintetizaram-se as informações mais pertinentes no presente documento. A fase de escrita durou sensivelmente desde o início da fase de pesquisa até ao momento em que esta dissertação foi dada por terminada. Foi utilizado este método para que não se perdessem informações. Como já foi referido, executar um processo em que se intercala a pesquisa com a escrita permite uma melhor organização das várias informações recolhidas e, devido ao planeamento inicial dos capítulos e da definição dos seus conteúdos este cenário tornou-se possível.

IV Implementação

A fase de implementação refere-se à realização do *website* e à criação das fontes a comercializar no mesmo, e ocorreu entre Março e Junho. A implementação começa com a prototipagem e, tal como já foi explicado no sub-capítulo anterior 4.1 *Metodologias*, a prototipagem começa no papel e apenas após os primeiros testes de usabilidade executados se considerarem bem su-

cedidos é que a implementação digital acontece. No processo do desenho das fontes, só depois dos primeiros glifos terem sido desenhados e redesenhados manualmente e dos esqueletos e características anatómicas principais da fonte estarem definidas, é que se passa para o desenho digital, no programa *Glyphs*. A fase de pré-implementação/implementação em papel é tão ou mais importante que a criação digital pois é uma ferramenta fundamental a nível de planeamento e formulação e evita a ocorrência de diversos erros.

O processo de implementação começou após a defesa intermédia, quando se considerou que o material teórico recolhido era suficiente para se poder dar este passo com segurança. Englobou a implementação das três fontes criadas e do *website*.

— Implementação das fontes desenvolvidas

As fontes criadas foram feitas individualmente, mas todas passaram por uma fase de conceptualização com criação de propostas e definição das ideias e conceitos a transmitir. Depois de tais pontos estarem determinados passou-se à fase de implementação em que se começaram os esboços. Quando estes atingiram um aspecto próximo do pretendido foram fotografados e colocados na base do programa *Glyphs* para servirem de guia durante o desenho digital. Os vários desenhos foram revistos inúmeras vezes e, quando as formas já eram as que se tinham em vista, começava-se a programação dos espaçamentos entre os vários pares de glifos — utilizando as ferramentas de *kerning* disponibilizadas no *Glyphs* para este propósito.

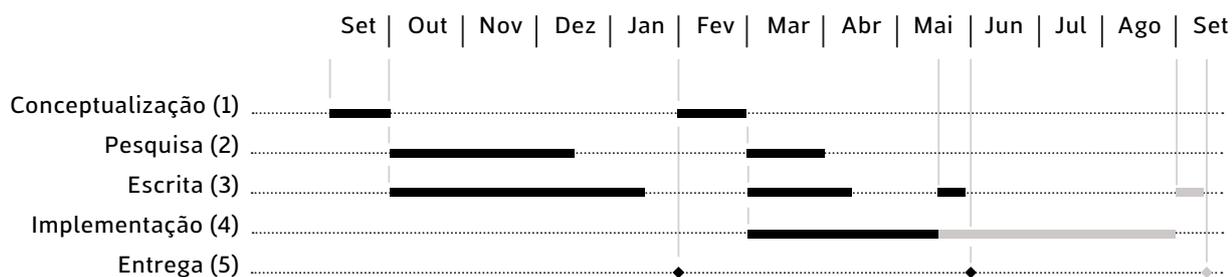
— Implementação da plataforma CINETYPE

Através dos esboços manuais realizou-se o primeiro protótipo digital no programa *Adobe Xd*. As experiências realizadas revelaram-se bastante funcionais e de grande utilidade na fase seguinte — a implementação do *website* com recurso às linguagens HTML, CSS, JAVASCRIPT e PHP.

V Entrega

A fase de entrega e avaliação divide-se em duas etapas: uma primeira entrega e respectiva apresentação intermédia que aconteceu no início do mês de Fevereiro, e uma entrega e apresentação final em que o projecto se considera terminado. A maior parte do conteúdo das apresentações desenvolveu-se simultaneamente com as fases de escrita, no entanto, o que não se encontrou finalizado no momento da entrega foi desenvolvido entre essa data e a data da apresentação.

As fases referidas e especificadas integram um primeiro plano de trabalho ^[64] apresentado na defesa intermédia e desenvolvido em Outubro de 2017 em que se prevê que o projecto seja concluído até Junho de 2018 mas em que se assume a possibilidade do seu prolongamento até Setembro de 2018 no caso de acontecerem imprevistos em alguma das fases.

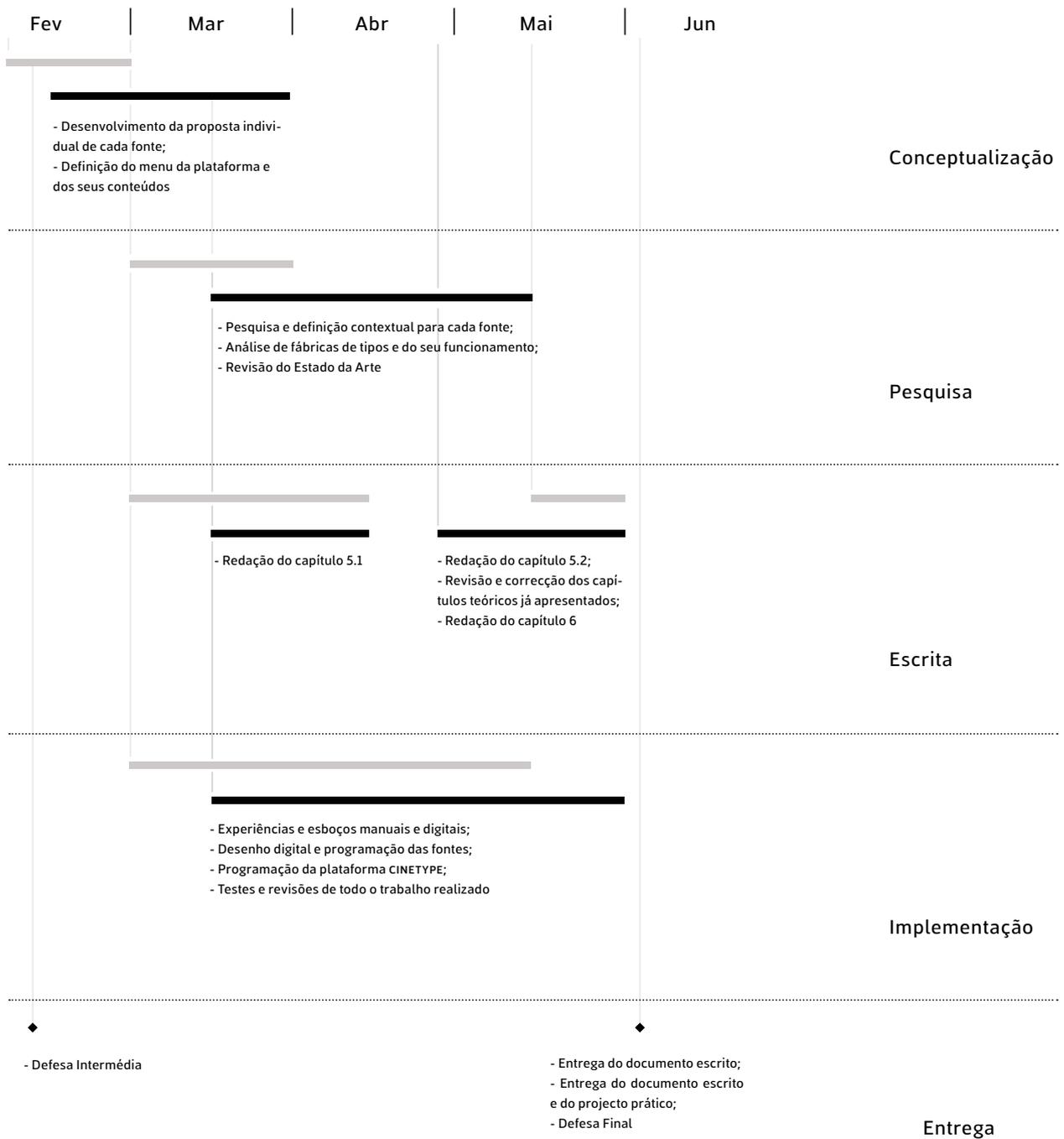


[64] Cronograma global — Plano de tarefas geral previsto.

Quando se iniciou a componente prática do projecto — após a defesa intermédia assinalada nos cronogramas [64; 65] — depressa se concluiu que a calendarização prevista apresentava algumas falhas temporais.

Isto ocorreu essencialmente devido a imprevistos ocorridos durante as fases de implementação e de escrita do capítulo 5. *Aplicação Prática*. Já se tinha assumido que o atraso de algumas fases seria um cenário provável, daí se ter ponderado que a entrega poderia acontecer apenas em Setembro. Ainda assim, foi possível executar todas as tarefas propostas a tempo da primeira fase de entrega.

Seguidamente é apresentado um cronograma detalhado que compara o plano trabalho previsto entre Fevereiro e Junho de 2018 com o plano de trabalho realizado [64] ao longo desses meses.



[65] Cronograma — Pormenor da calendarização do plano de tarefas realizado entre Fevereiro e Junho de 2018.

5. APLICAÇÃO PRÁTICA

Analisada a relação entre o cinema e a tipografia, escolhidos os géneros cinematográficos em que a fábrica de tipos se irá especializar, observadas inúmeras fábricas de tipos existentes e recolhidos e estudados casos que se relacionam com o projecto a desenvolver, iniciou-se a vertente prática da presente dissertação. Esta etapa divide-se em dois grupos — criação de três fontes e criação da fábrica de tipos — passando por diversas fases projectuais, nomeadamente um novo momento de conceptualização e uma nova fase de experimentação e prototipagem. O capítulo está dividido em dois grandes sub-capítulos “desenvolvimento de fontes” e “criação da plataforma” que, por sua vez, se subdividem nas diversas etapas pelas quais é necessário passar para que os processos neles relatados sejam terminados.

Em primeiro lugar serão expostas as ideias estruturais e conceptuais tanto das fontes como da plataforma. De seguida será apresentado o processo de desenvolvimento de ambas as componentes e referidas dificuldades e soluções encontradas, bem como possíveis constrangimentos que não permitam que a solução possa ser a definitiva. Por fim serão apresentados e descritos os resultados atingidos.

Definido o projecto são apresentados os meios técnicos a utilizar para a sua concretização, como os programas escolhidos com justificação da opção tomada e os protótipos e esboços que darão origem aos produtos finais. A nível técnico pretende-se explorar diversas soluções, isto é, testar vários *softwares* relacionados com a criação tipográfica e outros relacionados com a criação de *websites*. No caso das fontes a criar assume-se a hipótese de fuga aos meios digitais ou da exclusiva utilização dos mesmos dependendo do contexto. Para cada fase do processo de criação são apresentadas soluções, medidos os pontos negativos e positivos de cada uma delas e explicitadas as razões que levaram a aprofundar ou abandonar determinada ideia. A fase do projecto começa apenas quando a fase de pesquisa termina e se considera que os conhecimentos necessários para a elaboração da mesma já foram adquiridos e consolidados, apesar de, no que

toca à implementação do *website*, muitas das habilitações indispensáveis serem adquiridas aquando da sua execução, através da prática e da exploração/experimentação tentativa e erro, consoante os *softwares* a utilizar. Sempre que se considerar que os conhecimentos adquiridos não são suficientes, serão procuradas novas informações ou estudados determinados assuntos e procura-se-á reunir as noções necessárias para ultrapassar os problemas a enfrentar.

O objectivo é criar tipos de letra associáveis a um filme ou género cinematográfico e uma plataforma para os comercializar onde também se possam realizar encomendas personalizadas de acordo com uma série de parâmetros, o que permitirá aos interessados encomendar fontes à medida cujas características vão ao encontro de um certo filme. Assim, o cliente terá a possibilidade de comprar um tipo de letra já feito e que até já possa ter sido adquirido e utilizado previamente ou encomendar uma fonte à medida com exclusividade de utilização e que pode ser pedida de acordo com parâmetros seleccionados no momento da encomenda ou de acordo com imagens e características especificadas nesse mesmo momento.

Pretende-se que os esboços em papel sejam utilizados para entender o que está bem e quais as alterações a realizar antes de se dar início ao desenho digital e à programação das três fontes a desenvolver. No caso da plataforma, o processo de esboço e de prototipagem também é importante para compreender que elementos devem ser integrados, qual o seu lugar e quais as ligações a efectuar entre eles. É necessário ter em consideração boas práticas de design que tornem o *website* intuitivo, interessante, responsivo e de fácil navegação.

5.1 CRIAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE FONTES

No âmbito do presente projecto foram desenvolvidos três fontes a serem comercializados pela fábrica de tipos CINETYPE e que, como tal, se aproximam do mundo cinematográfico. Estes três tipos de letra foram produzidos de acordo com auto-propostas idealizadas para um contexto meramente académico, não possuindo ainda uma aplicação real.

Apesar de as fontes desenvolvidas e entregues ainda não se encontrarem realmente disponíveis para encomenda, houve uma tentativa de criar e responder a propostas que, de alguma forma, se assemelhassem a situações reais e que poderiam corresponder a encomendas de hipotéticos clientes, no caso de a plataforma já se encontrar online e completamente activa e funcional. Neste sentido, procurou-se ainda criar um leque de propostas que, mesmo reduzido, se mostrasse variado e interessante e servisse para demonstrar a possíveis clientes os tipos de trabalhos que a CINETYPE pode fazer e assim asseverar as maiores potencialidades da fábrica de tipos quer ao nível de diversidade do trabalho quer ao nível da capacidade de resposta — abrangente a vários tipos de propostas/encomendas.

Não tendo sido estabelecido um número pré-definido de fontes a desenvolver e incluir na fábrica de tipos e que, desde o início esse se revelou um parâmetro flexível, dependente de variáveis relacionadas com o tempo disponível e com a complexidade de criação de cada uma das fontes, optou-se por criar uma de cada vez e ir adaptando a calendarização prevista. Privilegiou-se a diversidade e não a quantidade e manteve-se em mente o objectivo de explorar formas de criar novos alfabetos, ainda que essa situação fosse mais demorada, porque exigiu compreender as técnicas aplicadas nestes casos e reunir informação que possa ser necessária na altura em que a fábrica de tipos seja lançada.

As fontes desenvolvidas têm características muito particulares e abrangentes pelo que o processo de criação foi distinto de fonte para fonte e foi surgindo com as necessidades de cada situação. No geral, o processo criativo de cada um dos tipos de letra começou com uma pesquisa apro-

fundada sobre o contexto e, em alguns casos, de características que são habitualmente visíveis em casos semelhantes. Só depois de toda a informação necessária ter sido recolhida e esmiuçada é que se partiu para o desenho dos primeiros esboços que, dependendo da fonte e, consoante os objectivos e características procuradas acontecia manual ou digitalmente. O próprio desenho base da fonte poderia necessitar de partir de técnicas específicas, especialmente no caso de objectos tipográficos relacionados com alguma época da nossa história pelo que, em certas situações, também foi necessário chegar à raiz e descobrir quais os materiais utilizados para riscar na época correspondente e perceber de onde surgiam os traços e contrastes das situações em causa.

Apesar de, tal como referido, o processo de criação divergir de fonte para fonte, todas passaram por quatro etapas fundamentais — a fase de desenvolvimento da proposta, a fase da pesquisa e criação do conceito, a fase de esboço e de reformulação e, por último, a fase de aplicação dos resultados obtidos. Todas estas fases foram alvo de ajustes durante o desenvolvimento de cada tipo de letra e a duração de cada uma delas também foi variada e ajustada de acordo com as necessidades.

Considerando o carácter flexível de cada uma destas etapas, certo é que, mesmo apresentando detalhes diversificados e divergentes, todas elas mantiveram as suas características principais aquando o processo criativo.

A fase de criação da proposta consiste em formular um problema realista ao qual seja necessário dar resposta, o que implica pensar numa provável encomenda à fábrica de tipos ou então, num tipo de letra que possa ser criado e disponibilizado a múltiplos compradores, e que tenha características menos específicas que permitiriam uma aplicação mais flexível e abrangente;

A fase de pesquisa e criação do conceito baseia-se na procura de uma resposta apelativa e lógica à proposta;

Na fase de esboço e reformulação é aplicada, de um modo prático, a informação obtida durante o momento de conceptualização — esta é uma etapa que se subdivide em inúmeras outras consoante os casos e que pode incluir tanto processos manuais, como processos digitais, ou até mesmo uma mistura de ambos. Nesta fase também são analisados e revistos os resultados obtidos e corrigidas as falhas encontradas de modo a melhorar os objectos tipográficos e chegar a resultados finais interessantes;

Por último, na fase de aplicação dos resultados obtidos, são montadas simulações para a utilização das fontes em contextos em que estas pudessem ser utilizadas de forma a responderem às propostas.

A necessidade de retroceder ou repetir uma ou mais etapas do processo criativo esteve presente principalmente na altura de reformulação em que, por vezes, foi essencial rever a viabilidade de determinados conceitos ou criar novos esboços e artes finais.

Assumida a especialização da CINETYPE na criação de tipos de letra para filmes de fantasia e de ficção científica e considerando as caracterís-

ticas destes géneros — que recorrem a linguagens fictícias que divergem significativamente das utilizadas no nosso mundo, bem como das já criadas para determinados filmes e/ou obras literárias — tornou-se evidente que perceber as técnicas utilizadas na criação de tais objectos tipográficos é indispensável.

Considerando que, desde o início deste projecto se ponderou a possibilidade de este se desenvolver para lá do âmbito académico e se transformar num negócio, fez sentido que, nas fases de criação de proposta, não se pensassem apenas em situações hipotéticas mas também na possibilidade de criar objectos tipográficos que viessem a ser realmente utilizados, pelo que, todos os tipos de letra realizados tiveram por base a ideia de poderem vir a ser aplicados no mundo cinematográfico actual.

5.1.1 NA'VI

O *Na'vi* é uma linguagem fictícia, pensada e criada para se tornar no dialecto que os povos da Lua de Pandora utilizam para comunicar no filme *Avatar* (2009) do realizador James Cameron e posteriormente utilizada em videojogos que têm como cenário este mundo.

A palavra “*Na'vi*” significa “As Pessoas” e, como tal, não se refere só à dita linguagem como também aos povos extraterrestres que a falam — os membros dos povos *Na'vi* são uma espécie de humanóides bípedes morfológicamente semelhantes aos humanos — ainda que, ao longo do filme, os humanos preferam chamar-lhes outros nomes como “selvagens” ou “nativos”, acabando a maioria das vezes por não serem chamados de “*Na'vi*”.

O *Na'vi* não possui um sistema de escrita próprio, foi escrito nos guiões do filme com recurso ao alfabeto latino.

O Filme *Avatar* é um filme de ficção científica em que James Cameron teve o papel de realizador, de escritor e de produtor. O filme acontece em meados do século xxxii e narra a história de um ex-fuzileiro da marinha que se desloca a um novo planeta habitado por formas de vida alienígenas com o objectivo de cessar hostilidades com os nativos. Neste filme, um avatar corresponde a um corpo alienígena — criado em laboratório — no qual é colocada um mente humana que passa a poder ser transferida entre os dois corpos existentes mas vive apenas num de cada vez.

5.1.1.1 FORMULAÇÃO DA PROPOSTA

No âmbito desta tese auto propôs-se a criação de um alfabeto ficcional para a já referida linguagem fictícia, o *Na'vi* — uma linguagem que, mesmo estando completamente desenvolvida, ainda não tem qualquer representação escrita oficial.

Com esta proposta, a discente teve como principal objectivo a simulação de uma situação real que poderia acontecer na eventualidade de a fábrica de tipos já se encontrar operacional. Anteriormente ficou estabelecido que se pretende que as fontes propostas e criadas no contexto deste projecto não servirão apenas para começar a constituir o portfólio da CINETYPE como deverão corresponder a fontes comercializáveis pela fábrica de tipos e vendáveis a qualquer comprador que se revele interessado. A criação de um sistema de escrita para o *Na'vi* poderia corresponder ao último caso referido porque, apesar de fazer parte de um filme já lançado, é expectável que este venha a ter uma sequela a ser lançada no ano de 2020, ou seja, mais de 10 anos após o lançamento do primeiro filme e a cerca de dois anos de distância do momento actual. Estes factores tornam a criação de um alfabeto fictício para o *Na'vi* uma proposta de interesse relevante e com grande potencial. Assim sendo, seria possível entrar em contacto com o realizador e, caso este se mostrasse interessado em incluir na sequela uma componente escrita da linguagem já desenvolvida, ou até mesmo apenas a comprar os direitos da mesma, a fonte criada ao longo desta tese poderia ser vendida o que seria uma óptima publicidade à própria fábrica de tipos.

Também se pretende tirar partido do facto de a linguagem conter vários elementos que não são comuns em linguagens humanas, como por exemplo conjugações verbais e afixos. Apesar de todos os elementos do *Na'vi* poderem ser encontrados em linguagens humanas, a sua pronúncia e verbalização são únicas. Este factor pode ser reflectido na linguagem a criar pois pode construir-se um sistema de escrita cujos elementos já façam parte de um ou mais dos sistemas de escrita humanos mas que seja

completamente diferente ou seja feito de um modo distinto daqueles que habitualmente observamos.

Considerado tudo o que até aqui foi referido, propõe-se a criação de um tipo de letra de carácter alienígena — afastado das fontes do nosso mundo — que seja criado de acordo com os princípios utilizados tanto na criação da própria linguagem como com as ideias expressas pelos povos da lua de Pandora ao longo do primeiro filme. Isto é, pretende-se chegar a um resultado que tenha por base uma forte sustentação conceptual e teórica e que vá ao encontro das ideias desenvolvidas pelo realizador James Cameron e pelo linguista Paul Formmer — criar do *Na'vi* —, do aspecto visual do filme e das ideias que este transmite. Foi após o desenvolvimento desta proposta que se passou à fase de pesquisa e criação do conceito onde se reuniram e analisaram o máximo de informações relacionadas com a criação do *Na'vi*, com os seus criadores, com o seu processo de criação e com os conceitos com ela relacionados.

5.1.1.2 PESQUISA E CRIAÇÃO DO CONCEITO

A fase de pesquisa e de criação do conceito para a fonte *Na'vi* abrangeu múltiplas vertentes. Na fase inicial foi necessário pesquisar sobre esta linguagem, o seu processo de criação e os seus criadores e, numa fase mais avançada foi necessário recolher informações acerca do próprio processo de criar um sistema de escrita para uma linguagem fictícia.

Um dos processos fundamentais para o desenvolvimento do sistema de escrita fictício do *Na'vi* esteve relacionado com o estudo de outras linguagens fictícias — semelhantes ou não — e com a compreensão dos métodos utilizados para transferir sistemas de fala para sistemas de escrita. Neste processo recorreu-se a múltiplos exemplos de linguagens e alfabetos desenvolvidos por J.R.R Tolkien para o mundo fictício de *Middle Earth* — *Sindarin*, *Welsh*, *Quenya*, *Cirth* ... —, ao *Klingon*, uma das linguagens criadas e utilizadas para a saga *Star Trek* e a muitos outros exemplos encontrados no *Omniglot* — uma enciclopédia/guia online que contém linguagens, alfabetos e informações relacionadas com estas temáticas.

Para além de se pesquisarem linguagens semelhantes foi essencial descobrir a história da construção do *Na'vi*, os conceitos e métodos que lhe estão associados e possíveis influências que possam ter sido utilizadas durante a sua criação, para que o sistema de escrita a desenvolver pudesse reflectir e acompanhar as ideias dos seus criadores — Paul Formmer e James Cameron.

I Pesquisa

— Na'vi - A criação da linguagem falada

A linguagem *Na'vi* foi criada por Paul Formmer, um professor da *University of South California (USC)* doutorado em linguística. Formmer foi contratado pelo realizador James Cameron para criar o *Na'vi*, uma linguagem com uma fonologia (sistema de som) consistente, com regras morfológicas (construção de palavras) e com um léxico (vocabulário) suficientemente desenvolvido e abrangente para responder às necessidades do guião do filme

Avatar. Formmer criou o *Na'vi* de modo a incluir algumas das ideias originais de Cameron, principalmente relacionadas com o modo como esta língua deveria soar e com o facto de que, no final, era necessário que fosse passível de ser aprendida, lida e pronunciável pelos actores que participassem no filme (Milani, 2009) e ainda assim afastar-se de todas as linguagens humanas existentes.

Pode considerar-se que, devido às suas características o *Na'vi* não é simplesmente uma linguagem fictícia mas sim uma linguagem construída, também chamada de linguagem artificial. Isto significa que o *Na'vi* é uma linguagem que, em vez de ter evoluído ao longo dos séculos e de fazer parte da cultura de um povo, foi criada por um grupo de pessoas com um objectivo que, neste caso, é o de ser utilizada pelos povos nativos da fictícia *Lua de Pandora* no filme *Avatar*.

Numa entrevista com Paul Formmer, o entrevistador Matteo Milani começa por fazer uma pequena introdução ao leitor em que afirma que “*As linguagens fictícias são, de longe, o maior grupo de linguagens artísticas. As linguagens ficcionais têm como propósito serem linguagens de mundos fictícios, e são muitas vezes desenhadas com o intuito de conferir uma aparência mais profunda e plausível aos mundos fictícios aos quais estão associadas, e para que os personagens comuniquem entre si de uma forma alienígena e afastada do nosso mundo*” (Milani, 2009). Por muitas influências “terrestres” que o *Na'vi* tenha, a verdade é que Formmer fez um trabalho profissional em que conseguiu disfarçar essas mesmas influências através da utilização de elementos que existem em linguagens humanas mas que são incomuns. O *Na'vi* soa particularmente diferente daquilo que enquanto seres humanos estamos habituados a entender como linguagens reais pelo facto de ter falta de consoantes oclusivas, ou seja, por não ter consoantes como o “b”, o “d” e o “g” em que o trato vocal é bloqueado e o ar pára de fluir, acção que geralmente ocorre quando se dobra a língua. Além disso, muitas das palavras do *Na'vi* são construídas com *clusters* de consoantes, algo incomum em linguagens humanas devido à dificuldade que o ser humano tem de pronunciar múltiplas consoantes seguidas. Por exemplo, em *Na'vi*, a palavra metal escreve-se “*fngap*”, o que nesta linguagem representa apenas duas consoantes seguidas “f” e “ng”, contudo, na nossa linguagem, escrevem-se e pronunciam-se três consoantes: “f”, “n” e “g”.

Formmer criou o *Na'vi* e os actores deram um contributo fundamental para o aperfeiçoamento da sua pronúncia. Todos os actores que tinham falas em *Na'vi* tiveram que aprender a ler uma nova língua, a pronunciar os seus sons e a fazer ruídos que com ela combinassem. Quando o ser humano fala, qualquer que seja a linguagem utilizada, emite um conjunto de sons característicos da mesma, ligados principalmente à entoação e ênfase dados em determinadas circunstâncias. Os actores tinham que evitar a emissão de sons que não combinassem com o *Na'vi* e encontrar e desenvolver um conjunto de sons que funcionasse quando combinado com esta linguagem.

Cameron contratou Formmer em 2005, no entanto, mesmo estando o lançamento do filme *Avatar* previsto para 2009, Formmer teve apenas cerca de um ano para criar o *Na'vi*. Esta situação derivou da necessidade de esta linguagem estar completamente desenvolvida antes de as filmagens começarem para que pudesse ser incluída e testada durante os *castings* dos actores. A linguagem criada e desenvolvida por Formmer representa um papel tão crucial no filme *Avatar* que até mesmo a directora de *casting*, Margery Simkin, teve de aprender um pouco de *Na'vi* para que, durante os *castings*, percebesse se os actores conseguiam ou não emitir os sons esperados e, caso não conseguissem, serem liminarmente excluídos (Milani, 2009).

Para Cameron era necessário que os actores dominassem o *Na'vi* pelo facto de que o som deveria adaptar-se na perfeição aos movimentos executados pelas personagens. *“Ao longo dos anos descobri que a voz tem de estar sincronizada com os movimentos corporais tão precisamente como tem de estar sincronizada com o movimento dos lábios, de modo a que o som se ligue ao personagem de uma forma eficaz”* (Burt, 2001). *“Regra geral, a criação de línguas estrangeiras tem-se revelado uma tarefa árdua. Uma linguagem, ou mais precisamente, uma sensação de linguagem, tem que satisfazer as faculdades mais críticas do público. Todos somos especialistas em identificar nuances de entoação. Entendamos ou não a linguagem, é certo que processamos o som e lhe atribuímos um significado — talvez impreciso — ao conteúdo emocional e informativo do discurso. As nossas mentes estão treinadas para reconhecer e processar o diálogo. Portanto, devido à força de percepção do público, a tarefa de criar uma linguagem é ainda mais difícil”* (Burt, 2001).

Um outro factor muito importante na construção do *Na'vi* foi a sonorização, ou seja, Cameron pretendia que a linguagem falada pelos povos de *Pandora* tivesse uma sonorização agradável e atraísse a audiência através do som e pronúncia. Tendo em vista este objectivo, originalmente o *Na'vi* sofreu influências da dicção do Maori — a língua falada pelos povos nativos da Nova Zelândia — que atraiu Cameron enquanto este visitava o país.

Uma outra razão provável para justificar a influência do Maori — uma linguagem real — assumida por Formmer na construção do *Na'vi* pode estar relacionada com a credibilidade das linguagens reais. *“Parte da minha pesquisa esteve relacionada com a identificação de linguagens reais interessantes para que estas fossem utilizadas como base na criação de linguagens alienígenas. A vantagem de utilizar linguagens reais de base é que estas já têm bastante credibilidade. Uma linguagem real tem um estilo, uma consistência, e uma personalidade que só séculos de evolução cultural podem trazer”* (Brutt, 2001). No entanto, não basta utilizar linguagens reais comuns como base, é necessário ir mais além para que uma linguagem fictícia/ artificial possa soar verdadeiramente alienígena e pesquisar sobre linguagens que, mesmo reais, sejam raras e distintas de todas as outras. *“Mais tarde descobri que não me poderia apoiar apenas na minha familiaridade com o inglês pois a minha linguagem alienígena imaginada seria apenas um reflexo dos fonemas*

presentes em todos os discursos americanos. Tinha de quebrar essas barreiras, pesquisar sons linguísticos incomuns e até mesmo impronunciáveis pela generalidade das audiências" (Brutt, 2001).

Na sua entrevista com Milani, Formmer esclarece que *"Na sua base, o Na'vi não sofreu influências gerais de nenhuma linguagem humana específica. Em termos de som, pensei que as palavras que Cameron já havia criado tinham um certo sabor a Polinésio, e esses sons foram incluídos na linguagem. Não existe nada no Na'vi que não possa ser encontrado em alguma linguagem humana — e isso é importante, é o que permite que os humanos o consigam aprender. Mas, a combinação particular de elementos do Na'vi — sistema de som, morfologia e sintaxe — é única"* (Milani, 2009).

Na altura em que o filme *Avatar* foi lançado, o *Na'vi* tinha cerca de 1000 palavras. Actualmente possui à volta de 2200 palavras e uma gramática completamente desenvolvida. Muitas destas palavras foram construídas através de regras simples de junção ou divisão de conceitos, ou seja, juntar ou dividir palavras de forma a criar novos significados. Esta lógica de combinação de ideias e/ou palavras é muito comum nas línguas faladas pelos aborígenes americanos e é provável que este facto tenha sido um dos factores que influenciou a integração de tais características na concepção do *Na'vi*.

Formmer refere numa entrevista que, o processo de criação do *Na'vi* não começou do zero, pois Cameron já tinha criado algumas palavras para o guião original, como os nomes das personagens e nomes de plantas e animais, o que permitiu que Formmer já tivesse uma ideia do tipo de sons que Cameron pretendia. O primeiro passo foi desenvolver a fonética e a fonologia, ou seja, os sons que iriam ou não aparecer na linguagem, bem como a combinação de sons e sílabas e as regras de pronúncia que poderiam, em determinadas circunstâncias, alterar um som para outro diferente. A maior limitação quanto construção do *Na'vi* esteve relacionada com o facto de que, mesmo sendo uma linguagem alienígena, tinha de ser pronunciável pelos actores e, como tal, os seus sons teriam de ser humanamente reproduzíveis (Milani, 2009).

Um dos truques utilizados por Formmer para que o *Na'vi* ficasse mais interessante em termos auditivos foi, para além do que já foi referido, a inclusão de sons que não são frequentemente encontrados nas linguagens ocidentais e que são conhecidos como "ejectives" — apenas encontrados em cerca de 20% das linguagens humanas terrestres. A principal característica destes sons é que se assemelham a estalidos. O *Na'vi* contém três consoantes ejectives — "kx", "px" e "tx", assim representadas quando se utiliza o alfabeto latino para escrever *Na'vi* — que são consoantes surdas, ou seja, que quando pronunciadas não exigem a utilização das cordas vocais. Nas áreas da morfologia e da sintaxe, Formmer teve que começar do zero e desenvolver as suas próprias ideias. Assim, optou por utilizar estruturas e processos que não são encontrados frequentemente em linguagens humanas mas que poderiam ser aprendidos por humanos (Milani, 2009). Quanto

à morfologia, esta é conseguida através da utilização exclusiva de afixos, que são mais raros que prefixos e sufixos. Os substantivos são construídos através de um sistema de marcação conhecido como sistema tripartido, algo possível mas incomum nas linguagens humanas (Milani, 2009).

Quando questionado por Milani sobre a existência de um sistema de escrita próprio para o Na'vi, Formmer afirma que tal não fez parte das suas funções mas que foi necessário desenvolver uma ortografia consistente baseada no alfabeto romano, para que fosse possível representar a forma escrita da linguagem e para transcrever as palavras e frases para os guiões dos actores (Milani, 2009). Isto significa que ainda que o *Na'vi* possa não ter qualquer representação escrita oficial, era representado nos guiões através de uma translação de sons, ou seja, mesmo os caracteres ou conjunto de caracteres que não existem em linguagens humanas eram transferidos de um modo directo para os que existem. Por exemplo, no caso das consoantes ejectives que no caso do *Na'vi* propriamente dito seriam representadas com “*k'*”, “*p'*” e “*t'*”, num guião seriam representadas com o som correspondente “*kx*”, “*px*” e “*tx*” para que pudessem ser lidas pelos actores e para que estes compreendessem o modo como estas deveriam ser pronunciadas. Neste caso, o apóstrofo utilizado para representar as consoantes ejectives serve para representar uma paragem do trato vocal.

Actualmente qualquer um pode aprender *Na'vi* gratuitamente com relativa facilidade. Existe o dicionário *Na'vi* criado por Paul Formmer e compilado por Mark Miller, guias de pronúncia frequentemente actualizados pelo próprio Paul Formmer no seu canal *Sound Cloud* oficial “*The Sounds of Pandora*” e inúmeros fóruns e *blogs* onde os utilizadores trocam ideias, aprendem uns com os outros, testam formas de pronunciar cada palavra e se esforçam por desenvolver ao máximo as suas competências no que toca a falar esta linguagem.

— Sound Cloud — "The Sounds of Pandora"

Como já foi referido, a *Sound Cloud* “*The Sounds of Pandora*” é um canal oficial gerido pelo linguista Paul Formmer. O canal foi fundado em Fevereiro de 2015 e conta com 440 seguidores que se dedicam a estudar e analisar os materiais frequentemente disponibilizados por Formmer e que cobrem um vasto conjunto de palavras e frases.

Neste canal o conteúdo é apresentado sempre de modo a facilitar a sua compreensão do utilizador e é habitual que as palavras sejam acompanhadas por imagens que ilustram os termos (por vezes correspondentes a *frames* do filme *Avatar* e outras a *artworks* criados com este mesmo propósito). Desta forma, todos os posts consistem num conjunto de dois elementos: um *screenshot* ou *artwork* referente ao conceito da palavra/frase apresentada e um vídeo ou ficheiro áudio para que todas as nuances da pronúncia sejam apreendidas.

II Na'vi — Um novo sistema de escrita

— Criação e desenvolvimento do conceito

Realizada a pesquisa referente ao idioma *Na'vi* bem como ao mundo do filme *Avatar* e às suas personagens seleccionaram-se as informações mais pertinentes e interessantes e começaram a desenvolver-se os conceitos e ideias a incluir na fonte a desenvolver para representar de forma escrita o *Na'vi*.

Em primeiro lugar olhou-se para a anatomia dos povos de Pandora e em todas as características semelhantes que apresenta, quando comparada à anatomia humana. Pelo observado no filme *Avatar* e pelas descrições presentes em *websites* oficiais, os *Na'vi* podem mostrar uma coloração de pele diferente da nossa, corpos mais altos, fortes e esguios e terem só quatro dedos em cada mão, no entanto, apresentam mais características análogas do que divergentes das nossas o que teria de se reflectir no sistema de escrita do *Na'vi*. Ao terem uma anatomia tão semelhante é de supor que os *Na'vi* executem movimentos em tudo semelhantes aos nossos — algo facilmente corroborado ao longo do filme *Avatar*. Assim faz sentido que haja equivalências — totais ou parciais — entre o(s) seus(s) sistema(s) de escrita e os nossos. *“Os indígenas Na'vi têm, em média, cerca de três metros de altura, com pele azul lisa e listada, grandes olhos cor de âmbar, e longas e arrebatadoras caudas. Os seus corpos são mais delgados que os dos humanos. São as únicas espécies extraterrestres conhecidas sapientes como os humanos. Embora os Na'vi sejam caçadores com tecnologia equivalente à época paleolítica da Terra, desenvolveram uma cultura sofisticada baseada numa profunda conexão espiritual com outra vida e com uma Deusa que chamam de Eywa”* (Mathison & Wilhelm, 2009).

As nossas articulações permitem-nos executar um conjunto limitado de movimentos e alguns deles, ainda que possíveis, podem ser bastante desconfortáveis. Neste sentido é lógico que, tendo uma anatomia tão similar à nossa, os *Na'vi* tenham limitações semelhantes e, como tal, executem movimentos para escrever que sejam cómodos e parecidos com os nossos. Ao esboçar as primeiras ideias tornou-se essencial analisar cada movimento e pensar se este criava deslocações coerentes e agradáveis ou se, pelo contrário, causava desconforto e mal-estar.

No capítulo 2.1 *Tipografia* foi exposta e analisada a evolução da tipografia e ficou assente que esta surgiu da evolução da escrita manual e que os seus traços e características anatómicas reflectem isso mesmo. Estando agora em causa povos alienígenas, sem tecnologias próprias, seria de supor que o sistema de escrita *Na'vi* começasse, também ele, na escrita manual. Talvez pudesse mesmo ser influenciado por algum sistema de escrita humano, considerando-se a hipótese de que os povos de Pandora não tinham qualquer sistema de escrita próprio quando a humanidade chegou ao seu Planeta mas, apesar de ser uma possibilidade, devido à falta de factos que sustentem esta teoria, não se presumiu a inexistência da escrita pré-humanidade na Lua de Pandora.

Criar um sistema de escrita alienígena não pressupõe necessariamente a aplicação de tecnologias avant-gard e inexistentes no nosso universo. É preciso compreender todo o contexto e imaginar objectos tipográficos adequados e adaptados ao universo em causa, para criar um sistema de escrita não só original e diferente do que nos é familiar, mas que seja também um reflexo das tecnologias e capacidades dos seres do mundo em que entramos. A verdade é que, sendo um povo que tem seguramente um grande leque de características que ultrapassam as nossas, os *Na'vi* são tecnologicamente subdesenvolvidos com uma forte ligação à natureza e a tudo o que esta lhes oferece. Neste enquadramento não faria qualquer sentido criar uma fonte “digital” que fosse sinónimo de uma sociedade com conhecimentos técnicos avançados mas sim um sistema de escrita que tivesse um carácter manual e que reflectisse as capacidades e os ideais deste povo. Foi do desenvolvimento de tais reflexões que se estabeleceu que a fonte a criar não iria ser composta por formas geométricas e ângulos rectos mas sim de traços fluídos e contínuos.

O aspecto físico, o comportamento geral, as crenças e a própria forma de ver o mundo, característica dos membros dos povos *Na'vi* também teriam de estar presentes no sistema de escrita a desenvolver. A análise de tais idiosincrasias foi efectuada, maioritariamente, a partir da visualização do filme *Avatar* onde é facilmente visível o aspecto tribal e distinto proporcionado, especialmente, pelas marcas na pele dos *Na'vi*, pela cor tanto dos seus olhos como das suas peles e pelo tipo de vestuário que usam. No filme fica bastante clara a existência de uma forte ligação dos *Na'vi* com a Natureza, a crença que têm em *Eywa* — a Deusa em que acreditam — e o respeito que têm tanto entre si como perante os outros seres vivos, inclusive com os humanos. Acima de tudo os *Na'vi* presam a vida e tentam interferir o mínimo possível com o ambiente, matando e colhendo apenas o essencial para sobreviverem.

O próprio ambiente do filme teve de ser considerado pois não faria qualquer sentido criar um tipo de letra que não se ajustasse ao cenário. Aqui foram analisados atributos como a paleta cromática utilizada nos cenários que explicitamente mostram a Lua de Pandora com pouca ou nenhuma intervenção dos humanos, os utensílios e roupas utilizados pelos *Na'vi* e também o aspecto dos restantes seres vivos que habitam este universo.

Os indígenas possuem múltiplos objectos que são aparentemente fabricados com recurso a matérias naturais. Faz sentido que os instrumentos utilizados tanto para riscar como para serem riscados provenham da natureza e, ainda que tenham algum tipo de tratamento, não sejam pré-processados e não tenham uma aparência semelhante aos que utilizamos actualmente. Neste caso, é provável que os materiais riscadores correspondam a objectos como pedras, paus, penas, garras de animais ou ossos que podem ser esculpidos e moldados de forma a facilitarem a escrita. Podem ser materiais suficientemente fortes para riscar em superfícies duras ou então ob-

jectos mais frágeis que sejam utilizados para "pintar" com recurso a tintas feitas a partir de sangue animal, seiva ou flores e outras plantas. Quanto às superfícies onde se escreve, talvez sejam feitas de casca de árvore ou talvez os *Na'vi* utilizem apenas grandes folhas ou riscuem directamente nas próprias árvores. Destas conclusões, principalmente da hipótese de que as anotações dos indígenas pudessem ser feitas em troncos de árvores, decidiu-se que o sentido de escrita do alfabeto *Na'vi* seria vertical. Também foi nesta altura que se optou por considerar que o alfabeto fosse escrito de baixo para cima pois, apesar de os indígenas serem bastante altos, as suas crias são mais baixas e seria sensato que começassem a escrever de um ponto mais baixo e que a escrita fosse subindo até à altura que cada *Na'vi* alcançasse. Os materiais rudimentares, à partida, tornariam complicada a criação de pequenos caracteres, o que se reflectiria na construção de linhas de texto com poucas palavras e, os *Na'vi* conseguiriam alcançar uma altura considerável se escrevessem nas árvores e tal possibilitaria a representação de textos com mais palavras/caracteres por linha e não apenas de palavras que poderiam parecer soltas. Além disso é mais fácil escrever verticalmente e criar várias linhas do que escrever horizontalmente em torno de um tronco.

Através da visualização do filme *Avatar* fica também explícito que os *Na'vi* presam a união e o todo. Eles próprios conseguem ligar-se a outros seres vivos — da mesma ou de outras espécies — e passar a existir como um. Este foi a último grande conceito que se decidiu aplicar no seu sistema de escrita — a continuidade e união. Para tal, o alfabeto desenvolvido não integra a ideia de espaço que todos os alfabetos e sistemas de escrita humanos da actualidade possuem. No alfabeto desenvolvido uma frase tem um aspecto semelhante ao de uma palavra em qualquer linguagem humana pois não há nenhum espaço entre as palavras que as constituem. Tal conceito funciona bem pelo facto observado ao longo do filme *Avatar* e em ficheiros da *Sound Cloud* "*The Sounds of Pandora*" de que, quando os *Na'vi* falam na sua língua nativa (e não em inglês) pronunciam frases relativamente pequenas que têm entre três e nove palavras (existindo algumas excepções que não se afastam muito desse número). Para além do número reduzido de palavras por frase há ainda a utilização de palavras muito pequenas.

Decididas as características e ideias a transmitir com o sistema de escrita a desenvolver, começaram a analisar-se os vários caracteres a utilizar no alfabeto *Na'vi* e a idealizar formas de transformar a linguagem falada numa linguagem escrita consistente e com características compatíveis com tudo o que até aqui foi referido.

— Os caracteres — criação de um novo alfabeto

Criar um novo alfabeto pressupõe não só a idealização dos conceitos a transmitir mas também a compreensão de aspectos gramaticais, morfoló-

gicos, sintácticos e lexicais da linguagem em causa. Por exemplo, o nosso alfabeto, tem um determinado número de caracteres que possuem um som único, individual e característico, um significado e uma lista de possibilidades finita de conjugação com outros caracteres. Dependendo da linguagem em causa existem sempre caracteres que nunca se juntam a outros ou que, pelo contrário, podem fazer parte de conjuntos de caracteres que aparecem frequentemente. Quantos caracteres tem o *Na'vi*? Que caracteres podem aparecer sequencialmente? Quais os conjuntos de caracteres mais frequentes? É possível transformar um grupo num único caractere? De que forma? Estas foram as questões que tiveram de ser respondidas antes de se iniciar qualquer esboço. A simples existência de uma ideia não era suficiente para começar a idealizar o desenho das letras. Era necessário descobrir quais os caracteres a que seria preciso dar forma e compreender que os sons — que até então eram representados com recurso ao nosso alfabeto — teriam de passar a ser representados de uma forma distante, original e distinta dos conhecidos.

O *Na'vi* é uma linguagem fonética e este facto é relevante pois os sons que nos guiões foram representados com recurso a uma combinação de dois caracteres do alfabeto latino, poderiam passar a ser representados através de um único símbolo aquando da criação de um sistema de escrita próprio.

Na sua essência o *Na'vi* escrito é constituído por cinco vogais, duas-pseudo vogais, quatro ditongos, vinte e duas consoantes — duas delas silábicas, três delas ejectives e uma que simula a paragem do trato vocal [ʔ]. Devido ao número reduzido de sons representados por pares de letras definiu-se que estes poderiam ser materializados através de um único símbolo apesar de, na realidade, corresponderem à junção de dois e, assim sendo, estabeleceu-se que teriam de ser criados trinta e três caracteres. Uma das razões que levou à decisão de representar os pares de letras através de um único símbolo esteve relacionado com a inexistência solitária de alguns dos caracteres que constituem esses grupos. Por exemplo, o som representado nos guiões como pertencente ao par de letras "ng" pressupõe uma junção das consoantes que conhecemos como "n" e como "g", no entanto o "g" é uma consoante oclusiva e, tal como já foi referido, este tipo de consoantes não existe no *Na'vi*. Desta forma, não há uma necessidade de criar um caractere que corresponda à letra "g" pois, apesar de este ser representado na nossa linguagem, corresponde a um som que não é o da letra "g" mas sim algo completamente diferente que apenas tornou necessária a integração de tal letra nos guiões para que os actores compreendessem a maneira correcta de pronunciar as palavras que integrassem o som "ng".

A representação escrita do *Na'vi* no nosso alfabeto foi feita para ser pronunciada na língua inglesa pelo que todos os exemplos dados pressupõem uma entoação dos caracteres nesta linguagem.

Quando comparadas com os sons produzidos pelo alfabeto latino — pronunciado na língua inglesa — as vogais do *Na'vi* correspondem aos

sons [ā], [ē], [ī], [ō] e [ū] e as pseudo vogais aos sons [ā̃] e [ī̃]. Estas pseudo vogais não são simplesmente vogais com diacríticos mas sim um caractere distinto. O diacrítico “~” não existe neste alfabeto mas foi utilizado na representação “latina” do *Na’vi*, nos guiões do filme *Avatar*, para simular o fonema pretendido.

Já os sons emitidos pelas consoantes correspondem aos que se emitem quando se pronunciam as letras ou conjunto de letras [f], [h], [k], [l], [m], [n], [ng], [p], [r], [s], [t], [ts], [w], [v], [y] e [z]. No caso das consoantes oclusivas, a representação do som das mesmas é feita com [kx], [px] e [tx] em que a letra “x”, ainda que inexistente no alfabeto *Na’vi*, é utilizada para simular uma paragem do trato vocal. Relativamente às consoantes silábicas, estas são representadas com [ll] e [rr].

Os ditongos são combinações de um som vocálico com um som semi-vocálico emitidos durante um único esforço vocal e, no caso do *Na’vi* são referentes aos sons produzidos pelos pares [aw], [ay], [ew] e [ey].

A criação de letras consideradas maiúsculas e minúsculas foi, logo à partida, excluída. Esta característica é típica das linguagens terrestres mas, pensar que seres de outro planeta o fariam da mesma forma não pareceu adequado. Assim sendo, cada um dos sons seria representado de uma única forma. Esta restrição leva a que seja dada uma especial atenção à legibilidade e à leiturabilidade, ou seja, torna-se ainda mais importante considerar todos os detalhes da forma de cada um dos glifos a criar, para garantir a sua compreensão, tanto individual como numa combinação de texto.

Os mesmos pressupostos surgiram quando se pensou na possibilidade de se criarem glifos para representar o sistema de numeração. O sistema de numeração *Na’vi* é diferente do nosso e é muito mais gestual do que falado, como tal, excluiu-se também a representação desses caracteres. O facto de existirem para nós não significa que existam para o povo *Na’vi*. O alfabeto pretendido deve ser alienígena e ser fruto do ambiente que integra.

Definidos os caracteres a representar bem como os conceitos a aplicar na criação dos mesmos prosseguiu-se para a fase de implementação que começou com esboços manuais e que foi evoluindo até chegar ao resultado apresentado.

5.1.1.3 CRIAÇÃO E DESENVOLVIMENTO

Estabelecido que a fonte para o *Na'vi* reflectiria a falta de tecnologias dos indígenas cuja essência se basearia no traçado manual, fez sentido que os primeiros esboços se realizassem com técnicas de desenho manuais, pelo menos numa primeira fase.

Um caso em que esta fonte estivesse a ser encomendada na plataforma CINETYPE seria um exemplo perfeito para que, na opção “*Expected Type of Work*” do menu de encomenda fosse escolhida a opção “*both*”, que incluí tanto a criação de uma ou mais fontes, como a possibilidade de se criarem objectos caligráficos personalizados e adaptados às situações e necessidades exigidas pelo comprador. Tal situação é justificada pelo carácter manual pretendido na realização deste sistema de escrita. A fonte *Na'vi* poderia ser aplicada nos diversos materiais de divulgação e *Marchandising* do filme *Avatar* e das suas sequelas. Os vários cenários e objectos neles presentes poderiam integrar uma escrita manual — que seria realizada pelo serviço de escrita personalizado fornecido pela fábrica de tipos — para simular a escrita *Na'vi* de forma muito mais realista e contextualizada.

As sementes ^[66] da árvore “*Tree of Souls*”, chamada pelos indígenas da Lua de Pandora “*Vitraya Ramunong*” serviram de referência para a criação do sistema de escrita *Na'vi* porque sendo elas leves e fluídas, são um símbolo do mundo em que o espectador entra e, utilizar referências visuais marcantes extraídas directamente do filme, ajudou não só a criar uma ligação clara entre este e o alfabeto composto, como também a construir um sistema de escrita com caracteres coerentes e consistentes entre si.

Vitraya Ramunong é um ícone do filme que fica na memória dos espectadores devido ao seu aspecto luminescente e por todo o seu significado cultural. Esta árvore, parecida com um chorão, é descrita como sendo a mais alta conexão entre a Deusa *Eywa* e os seres vivos da Lua de Pandora pelo que tem um elevado significado espiritual para o povo *Na'vi*. Além disso, os indígenas acreditam que as sementes desta árvore são a forma que *Eywa* tem de interagir com o seu mundo e para comunicar com todas

as criaturas. Sendo a importância desta árvore e das suas sementes tão evidente ao longo do filme, e correspondendo a um meio abstracto de comunicação, o aspecto de ambas mostrou-se uma boa fonte de inspiração para se começarem a esboçar as primeiras letras.



[66] *Frame retirado do filme Avatar (2009). A forma indígena do personagem principal, Jake Sully, fica rodeada por sementes sagradas da Vitraya Ramunong.*

Os primeiros esboços foram feitos sobre vários tipos de papéis com recurso a lápis, marcadores e a múltiplas canetas *Pilot Parallel* — canetas caligráficas japonesas que podem ser recarregadas com várias cores e que têm aparos (constituídos por duas placas paralelas) de vários tamanhos que possibilitam a criação de objectos caligráficos nítidos e com traçados de contrastes acentuados.

O primeiro objectivo do processo de esboço para o sistema de escrita consistiu na produção de um conjunto de símbolos (ainda sem significado) para que se compreendesse que tipos de traçado resultavam e quais deveriam ser preferidos [67]. Após a obtenção de um grupo abrangente de formas, seleccionaram-se as mais interessantes e atribuiu-se um significado a cada uma delas. Tentou-se que as mais distintas correspondessem aos caracteres mais utilizados na linguagem em causa. Desde o fim da fase de pesquisa que estava definido que se iriam criar trinta e três caracteres e que nem todos necessitavam de ter formas completamente diferentes uns dos outros.

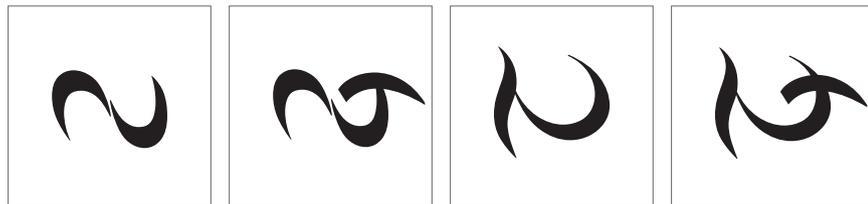


[67] *Fotografia de parte dos primeiros esboços realizados.*

Os sons das vogais e das consoantes simples (constituídas por um único caractere), bem como dos do sinal de interrogação e do sinal de travagem glotal, receberam os primeiros símbolos e só posteriormente é que esboçaram ideias para a representação dos restantes sons, através de uma lógica de adição. Procurou-se que os símbolos correspondentes aos sons compostos por mais do que uma letra fossem constituídos através de um dos símbolos base (para representar o primeiro caractere desse som) ao qual fosse adicionada uma forma com alguma lógica para o tipo de som em causa, ou seja, quando se pretendia representar o que na nossa língua seria um som constituído por conjunto de duas letras, utilizar-se-ia algum dos caracteres e adicionar-se-iam um ou mais traços, cujo significado divergiria consoante o caso, mas sempre com o intuito de ficar com um único símbolo.

Veja-se o exemplo dos sons das consoantes [l] e [r] e das consoantes silábicas [ll] e [rr] que representam as únicas situações em que a mesma consoante pode aparecer duas vezes seguidas no *Na'vi*. Neste caso, ao invés de criar uma solução semelhante à encontrada nos alfabetos humanos, ou seja, em que se repete o mesmo glifo duas vezes, optou-se por criar um glifo para o [l], outro para o [r], outro para o [ll] e outro para o [rr]. O que se fez foi, tal como demonstra a imagem abaixo ^[68], criar um glifo para o [r] e outro completamente distinto para o [l] e depois, a cada um desses, acrescentar um pequeno traço horizontal para representar a mudança de som provocada pela repetição da consoante. Desta forma torna-se desnecessário repetir o mesmo glifo duas vezes pois o que na realidade se está a representar é uma mudança de entoação numa mesma letra. Sendo ambas situações em que a consoante se repete, ainda que os sons produzidos por cada uma delas seja completamente distinto, conseguiu-se uma ideia de lógica aditiva na construção dos glifos das duas consoantes silábicas.

^[68] *Glifos respectivamente representativos dos sons [r], [rr], [l] e [ll], da esquerda para a direita.*



No processo criativo das consoantes ejectives, dos ditongos e das pseudo vogais as formas de concepção e execução foram semelhantes. Nas primeiras colocaram-se dois pontos, à esquerda de cada um dos símbolos representativos das consoantes originais, para se representar a paragem glotal. Assim todas as consoantes ejectives são representadas da mesma forma e existe um sistema de criação lógico.

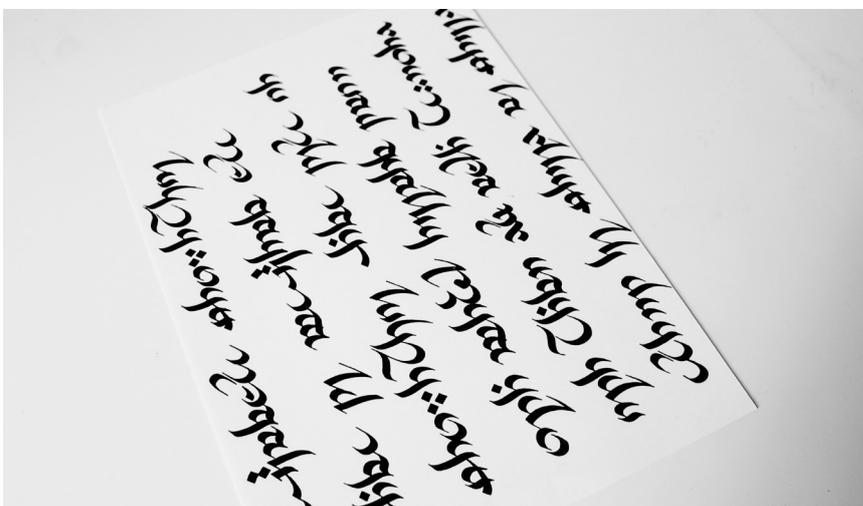
No caso dos ditongos apesar de se manter a mesma lógica de caractere único, o trabalho de construção foi um pouco diferente. Consistiu no

desenho de um novo caractere, através de uma composição em que se juntaram as formas criadas para os caracteres que compõem o som de cada ditongo. Uma das estratégias utilizadas para conseguir que estes símbolos fossem suficientemente distintos dos caracteres simples mas mantivessem um aspecto apelativo, foi desenhar as letras que aparecem nos ditongos em segundo lugar — o [ɔ] e o [w] — tendo em mente que mais tarde, as suas formas seriam a base de outras e teriam que ser suficientemente simples para cumprir este objectivo.

Terminados os primeiros esboços manuais criou-se uma tabela ^[69], também feita à mão, com os símbolos e a representação do som correspondente para memorizar o sistema de escrita e criar novos esboços manuais, desta vez com frases completas ^[70; 71] e não apenas com letras soltas, para se verificar se os vários símbolos funcionavam em harmonia. Em alguns casos houve necessidade de reformular desenhos, especialmente quando determinado caractere se revelava demasiado distinto dos restantes.



^[69] Fotografia da tabela de auxílio criada manualmente para memorizar os sons e os símbolos correspondentes.



^[70] Fotografia de um texto escrito manualmente com o alfabeto criado para representar o Na'vi.

[71] *Fotografia de um texto escrito manualmente com o alfabeto criado para representar o Na'vi.*





A imagem ^[70] mostra uma fase em que a maioria dos caracteres já apresentava uma forma muito próxima da que seria replicada digitalmente mas a questão do espaçamento entre palavras ainda não estava resolvida.

Apesar de se pretender eliminar o espaçamento entre palavras, escrever uma frase em que a mudança de cada palavra não fosse assinalada não se afigurava viável, pelo que se optou por utilizar um novo caractere ao invés do espaço ^[71].

Após os esboços estarem em fase avançada e terem sido fotografados, passou-se para o processo da criação digital e da programação da fonte.

Recorreu-se ao programa *Glyphs (Pro Version 2.4.2)* para desenhar digitalmente e programar os espaçamentos da fonte *Na'vi*. Teve-se em atenção que esta fonte deveria possuir características distintas das que representam as linguagens terrestres, mas que deveria existir algum tipo de sentido e congruência nas formas desenhadas.

Seguindo estas intenções houve dois factores muito importantes no momento de transferência do desenho manual para o desenho digital. Primeiro foi importante manter o carácter caligráfico da fonte, isto é, tentar que os traços e os contrastes fossem consistentes com este tipo de técnicas. Quando se desenha caligrafia percebe-se quão imperativo é respeitar a natureza dos materiais utilizados. No caso das canetas de aparo utilizadas para criar os esboços, independentemente da superfície em que estejam a riscar, o calígrafo percebe rapidamente que a única maneira de conseguir traços com nexos e definidos é manter o ângulo do aparo com a linha de base sempre na mesma posição — a cerca de quarenta e cinco graus — o que causa um contraste muito lógico, ou seja, sempre que o aparo sobe cria traços finos e sempre que o aparo desce cria traços espessos. Se a caneta não for utilizada desta forma entra em conflito com a superfície de escrita e começa a deformar as suas fibras. Depois consideraram-se as técnicas e métodos utilizados para criar fontes e verificou-se que existe sempre, ou quase sempre, uma tentativa de criar módulos que se vão repetindo nos vários glifos. Por exemplo, quando nos esboços manuais dois glifos apresentam uma haste, um braço ou qualquer outro elemento anatómico muito semelhante, salvo em casos de extrema necessidade, o que o designer de tipos faz, é criar esse elemento anatómico uma vez e tentar utilizá-lo nos vários glifos sempre que seja possível. Desta forma é possível criar um aspecto uniforme entre os vários glifos e evitar situações em que a diferença possa parecer um erro no desenho. Esta ideia foi utilizada na criação da fonte *Na'vi* e houve um esforço para que todos os elementos anatómicos dos vários glifos tivessem um aspecto planado e intencional.

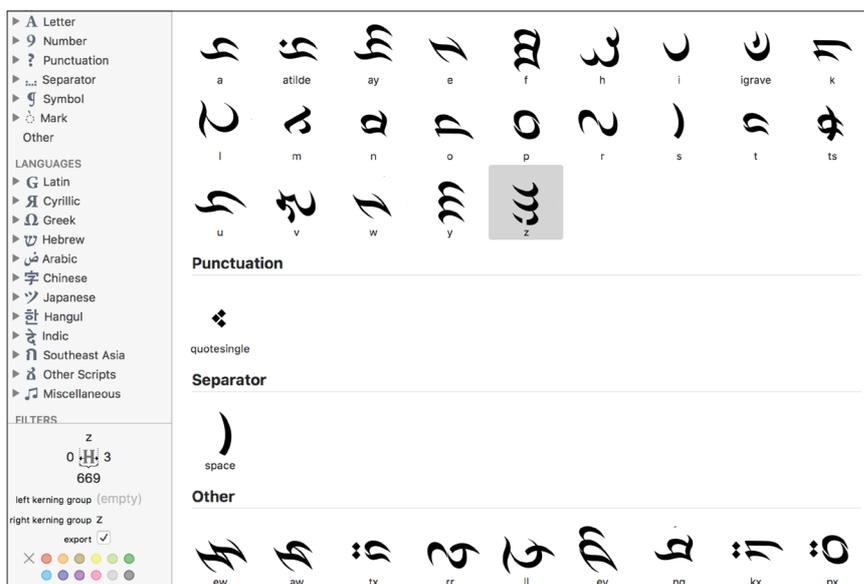
Já tinha sido referido que a fonte seria para ser utilizada verticalmente de baixo para cima mas, para tal, os vários glifos necessitaram de ter uma grelha semelhante à utilizada para criar os glifos do nosso alfabeto para que assentassem todos na mesma linha de base. Sendo uma fonte para escrever na vertical, a sua linha de base também tem esta posição. Alguns

dos glifos possuem o que se pode considerar ascendentes e descendentes, pelo menos, se for feita uma analogia directa com o nosso alfabeto. Tais situações foram tratadas como seriam no caso de se estar a criar uma fonte para o alfabeto latino, com a diferença de que, em vez de estes elementos irem, respectivamente, acima ou abaixo de determinada altura-x, passaram a ir para a esquerda ou para a direita.

Completado o desenho digital de todos os glifos passou-se à questão do espaçamento e definiram-se os grupos de *Kerning*. Mesmo sabendo que muitos dos caracteres são incompatíveis com outros e que nunca aparecem seguidos, seria mais difícil descobrir aqueles em que isto acontece na linguagem Na'vi, do que criar todos os grupos necessários e, assim, foi trabalhado o espaçamento de todos os pares.

Como é visível na imagem seguinte ^[72] alguns glifos aparecem na secção *Other*. Isto significa que os glifos são aceites pelo *software* mas que não fazem parte do *Unicode*.

O *Unicode* é um sistema de codificação que fornece a cada caractere um código único que é sempre o mesmo independentemente da língua ou do programa que se está a utilizar. “*Antes do Unicode ser inventado, havia centenas de sistemas diferentes de codificação. Nenhum destes sistemas de codificação, no entanto, poderia conter caracteres suficientes: por exemplo, a União Europeia, por si só, tem vários sistemas de codificação diferentes para cobrir todas as línguas. Mesmo para uma única língua como o inglês não havia um sistema de codificação adequado para todas as letras, sinais de pontuação e símbolos técnicos*” (*Unicode Consortium, 2007*). O *Unicode* veio resolver este problema ao codificar todos os caracteres de todas as línguas de uso corrente e também os caracteres dos alfabetos de algumas línguas fictícias, como é o exemplo do *Tengwar* de J.R.R. Tolkien.



^[72] *Printscreen da janela do programa Glyphs com todos os glifos já desenhados.*

A inexistência de alguns dos caracteres *Na'vi* no *Unicode* reflecte-se no facto de ao exportar a fonte, no formato “.ttf” pré-definido pelo programa, todos os glifos são exportados correctamente, no entanto, quando se utiliza um programa de tratamento de texto, como por exemplo o *inDesign*, e se escolhe a fonte *Na'vi*, os glifos classificados pelo *Glyphs* como *Others* só podem ser encontrados na tabela de glifos da respectiva fonte. Este problema poderia ser resolvido adquirindo códigos pagos para cada caractere que passariam a estar disponíveis para qualquer fonte mas, face ao carácter académico desta tese e sendo possível trabalhar com todos os glifos criados, considerou-se não haver essa necessidade. Ainda que a fonte estivesse a ser criada no contexto de uma encomenda real à CINETYPE seria relativamente fácil executar um trabalho completo sem adquirir os códigos. Por exemplo, para escrever o ditongo [ẽw̃] vão ser criados dois caracteres [ẽ] e [w̃] e é necessário substituir esses dois glifos pelo glifo apropriado conforme a tabela de glifos da fonte. Os restantes caracteres compostos funcionam como as ligaduras dos nossos caracteres, por exemplo, caso se escreva [ã] aparecerá o glifo correspondente e se de seguida se escrever [y], estes dois glifos serão substituídos pelo que representa o ditongo [ay].

O trabalho foi revisto e foram feitas as reformulações necessárias designadamente as relativas ao *kerning* e ao desenho dos glifos. As últimas alterações serviram para aperfeiçoar as formas e os espaçamentos para que o trabalho revelasse a atenção prestada aos detalhes e a preocupação em conseguir que todos os glifos criados fizessem notoriamente parte da mesma fonte, transmitindo a ideia de unificação e de família.

Procurou-se que o trabalho final se mostrasse consistente, respondesse à proposta e revelasse a aplicação de todos os planos e conceitos explicitados, o que se considera ter sido conseguido. O sistema de escrita criado revelou-se um bom exercício na compreensão do que poderia ser uma proposta feita à fábrica de tipos e, simultaneamente, obrigou a uma pesquisa relativa à criação de alfabetos fictícios, que foi extremamente proveitosa e preparou a mestrandia para a possibilidade de criar novos sistemas de escrita ficcionais. Considera-se que a maior dificuldade em termos de implementação é a inexistência, já referida, de alguns caracteres no *Unicode* que, caso a fonte fosse comercializada, implicaria a compra dos códigos dos caracteres em causa, na eventualidade de o trabalho pretendido pelo comprador assim o exigisse.

Devido a todo o seu contexto e tendo em conta que o seu objectivo é corresponder a um sistema de escrita da linguagem *Na'vi*, a fonte criada foi homonimamente baptizada com o nome "*Na'vi*".

Terminados os glifos restou criar aplicações fictícias dos mesmos para que se visualizasse o seu aspecto em diversos contextos e para que se verificasse se havia ou não falhas que deveriam ser corrigidas.

5.1.1.4 APLICAÇÃO DOS RESULTADOS OBTIDOS

A melhor forma de testar a fonte é inseri-la no contexto para o qual foi concebida. Logo reuniu-se um conjunto de imagens extraídas do filme *Avatar*; de diversos objectos de *merchandising* e de vários cenários do filme encontrados *online*. Tentou-se utilizar imagens diversificadas que incluíssem quer os indígenas da Lua de Pandora, quer animais e plantas para que se pudessem experimentar diversas abordagens.

Consideraram-se os cenários em que a aplicação do sistema de escrita *Na'vi* fosse plausível e chegou-se à conclusão que os suportes mais adaptados para a sua aplicação seriam os vários materiais de divulgação do filme e o próprio filme, nomeadamente sobre a forma de tatuagens na pele dos indígenas ^[73; 74] ou de mensagens escritas por esses em vários pontos dos cenários — troncos de árvores, flechas, rochas ou folhas.

Quando se começaram a realizar montagens fotográficas para simular a utilização da fonte *Na'vi* no contexto para o qual foi criada — o filme *Avatar* — depressa se concluiu que era mais razoável criar situações realistas, em que a fonte não se destacasse dos objectos fotográficos onde estava a ser colocada, do que criar montagens em que o sistema de escrita *Na'vi* fosse o protagonista. O objectivo foi criar uma fonte para integrar no filme de forma harmoniosa, característica que se deveria reflectir nas imagens que se compuseram. Claro que, em cartazes e outros objectos de divulgação do filme se poderia utilizar a fonte de modo diferente, em que esta simplesmente se sobrepusesse à imagem, no entanto, mesmo nesses casos foi necessário ter em atenção aspectos como a paleta cromática da cena e os seus vários detalhes, de modo a perceber de que forma seria a fonte aí integrada numa situação real.

Actualmente, quando se pensa na integração tipográfica sobre um cartaz fotográfico, a questão da cor a utilizar na tipografia, regra geral, é mais uma questão estética — que pode ser resolvida pelo gosto pessoal do designer ou equipa de designers — do que propriamente uma questão téc-





nica que requer a consideração de aspectos como a existência do pigmento que permite fazer a tinta da cor pretendida. Ao pretender-se a integração tipográfica sobre *frames* do filme *Avatar*, decidir que cor usar torna-se um problema. Que tintas utilizam os *Na'vi*? De que material são feitas? Que cores podem ter? Não existe qualquer guia que responda a estas questões, no entanto, conforme se vê no filme *Avatar*, o sangue dos seres vivos que habitam a Lua de Pandora é vermelho como o nosso, a seiva das árvores é amarela e, quando no culminar da acção, os vários povos se unem e se

[79] [74] *Montagens realizadas a partir de frames retirados do filme Avatar. Simularam-se tatuagens escritas em Na'vi no torço e no braço da personagem.*

preparam para lutar contra aqueles que consideram *aliens*, pintam o corpo com tintas brancas, azuis, amarelas, vermelhas e cor-de-rosa. Reconhecendo a ligação dos *Na'vi* à natureza e a sua carência de máquinas e ferramentas, é de supor que tais cores sejam obtidas através da extracção de pigmentos naturais provenientes de plantas e animais.

O âmbar/dourado ajusta-se à paleta cromática do filme pois os olhos dos indígenas têm cores dentro destes tons. Aliás, nos cartazes promotores do filme, é comum aparecer em pormenor a cara algum dos *Na'vi*, cuja pele é colorida com uma multiplicidade de tons azuis contrastantes com os olhos amarelos.

Nas cenas nocturnas do filme, é visível que a maioria das plantas é luminescente, pelo que é razoável supor que, caso as tintas utilizadas pelos indígenas fossem obtidas de plantas, pelo menos de algumas delas, partilhassem essa característica, o que permitiria inserir mensagens que só fossem visíveis à noite ^[75].



^[75] *Montagem fotográfica realizada a partir de um frame do filme Avatar sobre o qual se inseriu um texto em Na'vi.*

A imagem anterior ^[75] corresponde a uma montagem fotográfica de um *frame* do filme *Avatar* com um grande plano do rosto do avatar do personagem principal, Jake Sully, com uma mão a tocar-lhe. Tirou-se partido do ambiente nocturno desta cena e das cores que lhe estão associadas para elaborar uma montagem que simula uma tatuagem feita a partir de pigmentos extraídos de alguma planta luminescente. Quando estas plantas aparecem, o espectador apercebe-se de que estes seres vivos emitem

mais luz quando são tocados, por exemplo, quando os personagens correm sobre musgo, este ilumina-se no local onde colocaram os pés. O objectivo é que estas tatuagens se tornassem visíveis da mesma forma, isto é, que reagissem ao toque, criando um paralelo com o universo do filme.

A integração de objectos tipográficos que utilizem o sistema de escrita *Na'vi* em cenas do quotidiano humano ^[76] afigurou-se pertinente. Muitos dos personagens aprenderam a falar *Na'vi* para poderem comunicar com os indígenas, logo, não seria descabido assumir que também poderiam aprender a escrever *Na'vi*.



Para a obtenção da imagem anterior ^[76] criou-se uma cena hipotética, mas plausível, com recurso a um *frame* cujo cenário é a casa, no planeta terra, do personagem Jake Sully. Este personagem desloca-se à Lua de Pandora, para substituir o seu irmão gémeo, que morreu, e para dar continuidade ao seu trabalho, apesar de ter uma experiência de vida e uma área de formação completamente diferente das de Thomas Sully. Sabendo que os objectivos do seu irmão seriam, entre outros, habitar provisoriamente o corpo de um Avatar para se tentar integrar com os indígenas, aprender os seus costumes e tradições e tentar chegar a um acordo que permitisse cessar animosidades com os humanos, Jake tem anotações escritas em *Na'vi* coladas e expostas na parede do seu apartamento para conseguir aprender a linguagem antes de chegar à Lua de Pandora.

^[76] *Montagem fotográfica realizada a partir de um frame do filme Avatar sobre o qual se inseriram dois posters com um texto escrito com a fonte Na'vi.*

O facto de os *Na'vi* serem um povo crente num poder superior e na ligação entre todos os seres vivos dispendo de locais com um forte significado espiritual e/ou cultural foi o mote para a criação de um novo cenário que permitisse a execução de uma outra montagem num contexto diferente dos anteriormente expostos.

O *frame* utilizado na montagem seguinte ^[77] foi retirado de uma cena em que alguns indígenas subiram as montanhas flutuantes da Lua de Pandora para darem início a uma importante cerimónia a executar pelos membros mais novos. A cerimónia baseia-se na escolha de um *leonopteryx*, um ser voador frequentemente montado por indígenas com o estatuto de “*hunter*”, caçadores. O candidato a caçador tem de atravessar a cascata, visível na imagem e encontrar-se com um grupo de *leonopteryxs* em que um, o escolhido, o tentará matar. No cenário criado, as palavras escritas

^[77] Montagem fotográfica de uma cena do filme *Avatar* sobre a qual se inseriu um texto em *Na'vi* nas paredes rochosas do cenário.



na rocha correspondem a desejos de boa sorte, escritos pelos membros mais velhos, para serem lidos pelos mais novos, antes de enfrentarem o *leonopteryx* escolhido.

Houve um esforço para criar uma variedade de cenários que permitissem um conjunto alargado de montagens que mostrassem situações diversificadas. A verdade é que, mesmo com montagens de características amadoras, se concluiu que a fonte se adequou bastante bem aos vários cenários do filme pelo que se considera, que mesmo com o número reduzido de possibilidades apresentadas, a fonte *Na'vi* poderia ser harmoniosamente aplicada a inúmeros cenários, tanto do filme *Avatar* e das suas futuras sequelas como a diversos objectos de *merchandising* (lápiz, postes, bilhetes, T-shirts...) para comercialização em locais como a loja do parque de diversões “*Pandora — The World of Avatar*” que se dedica a este tema.



5.1.2 UNCIAL MAJUSCULE – DISPLAY & CAPTION

A escrita *Uncial* corresponde a um tipo de grafia especial presente em manuscritos que utilizavam os alfabetos grego e latino durante uma determinada época histórica, como se irá especificar nos capítulos que se seguem.

Esta escrita é constituída, exclusivamente, por caracteres maiúsculos. Inicialmente foi utilizada em textos manuscritos mas, devido à falta de legibilidade das formas das suas letras depressa foi substituída e passou a estar presente apenas em títulos e pequenos pedaços de texto que constituíssem cabeçalhos, rodapés ou legendas.

Historicamente, as formas das *Unciais* são grandes e arredondadas e, apesar de todas as letras serem maiúsculas, a verdade é que representam o advento das minúsculas carolíngias ^[78]. Independentemente da frequência ou utilização, as *Unciais* prevaleceram até à chegada da imprensa, altura na qual desapareceram completamente para darem lugar a formas mais leves que permitiam uma melhor legibilidade em textos extensos.

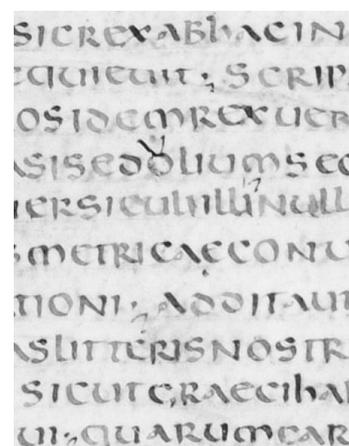
^[78] *Grafia desenvolvida durante a idade média para se tornar no padrão caligráfico Europeu e melhorar a legibilidade dos textos.*

5.1.2.1 FORMULAÇÃO DA PROPOSTA

Tendo em vista a demonstração do que poderá ser um objecto tipográfico de época a comercializar na CINETYPE, auto propôs-se a criação de uma fonte para simular a escrita Uncial ^[79].

Este tipo de escrita, com características tão particulares, foi escolhido por diversos motivos. Em primeiro lugar, com uma rápida pesquisa sobre fontes com grafismos que correspondam aos da escrita Uncial, depressa se percebe que os resultados são vastos e que, assim sendo, há algum interesse na aquisição deste tipo de objectos. Em segundo lugar porque, pelos resultados obtidos, também se deduz que os objectos tipográficos encontrados são historicamente pouco fiéis e, ainda que tenham o nome “*Uncial*” na sua designação ou descrição, poucas semelhanças têm com o desenho manuscrito da escrita Uncial, notando-se especialmente a frequente utilização de letras minúsculas e de traçados das maiúsculas típicos de tempos posteriores à vida das Unciais. Para além disso, as fontes encontradas são geralmente de cariz muito amador, com espaçamentos feitos sem a mínima preocupação e com o desenho individual dos caracteres pouco cuidado. Esta situação reflectiu-se na criação daquilo que pareceu uma boa oportunidade para colmatar uma óbvia necessidade de mercado.

Com esta proposta, a discente teve em vista a concepção de um objecto tipográfico que poderia ser encontrado à venda na secção *typefaces* da CINETYPE, na eventualidade de esta já se encontrar operacional. À semelhança de todas as fontes a desenvolver no âmbito deste projecto, pretende-se que esta fonte tenha uma qualidade que lhe permita fazer parte do portfólio da CINETYPE e, assim, divulgar a fábrica e demonstrar aos potenciais clientes o tipo de fontes que poderão encontrar nesta secção da plataforma. Na concretização desta fonte há que ter em conta que esta deverá ter características que tornem a sua venda apelativa a múltiplos compradores, ou seja, terá de reflectir a época em que este tipo de escrita foi criado e utilizado, mas não deverá ter no seu traçado características



^[79] *Fragmento de um manuscrito Francês do século VII d.C. com grafismos Unciais. Origem desconhecida.*

demasiado particulares ou elementos que a personalizem de tal modo que limitem a sua utilização.

No caso de algum cliente pretender um trabalho semelhante mas mais personalizado pode trabalhar sobre o objecto tipográfico que adquiriu ou encomendar esse serviço à CINETYPE.

Com base no que foi referido, propõe-se a criação de um tipo de letra de características e grafismos que remontem à escrita Uncial Romana. É necessário ter em atenção os traçados e materiais utilizados na época para que se crie um trabalho final coerente, passível de ser utilizado em filmes desse período histórico que necessitem de tais objectos tipográficos. Neste sentido é essencial compreender as tecnologias e os materiais utilizados nos manuscritos Unciais para que a fonte criada seja realista e fidedigna. O tipo de letra será desenvolvido em dois pesos — *Caption* e *Display* — para que a sua aplicação se torne mais ampla.

Desenvolvida a proposta passou-se à fase de pesquisa e de criação do conceito onde foram reunidas e analisadas informações relacionadas com a escrita Uncial, com as suas características, e com o seu período histórico. Houve o cuidado de reunir um conjunto de imagens de manuscritos que utilizassem esta escrita e servissem de exemplo e inspiração para a fonte a criar.

5.1.2.2 PESQUISA E CRIAÇÃO DO CONCEITO

A fase de pesquisa e de criação do conceito para a fonte *Uncial Majuscule* abrangeu múltiplas etapas. Numa fase inicial foi necessário pesquisar sobre este tipo de escrita, a sua história e as utilizações que lhe foram dadas e numa fase mais avançada tornou-se necessário analisar os grafismos — encontrados em manuscritos — típicos deste tipo de escrita e descobrir de que modo se poderiam conseguir produzir traços idênticos.

Desta forma, sem dúvida que um dos passos fundamentais para o desenvolvimento da fonte *Uncial Majuscule* foi a pesquisa histórica e a análise de fotografias de manuscritos escritos originalmente com o tipo de escrita em causa.

I Pesquisa

— Origem e história

As Unciais são as sucessoras das maiúsculas *Quadratas*, também chamadas de maiúsculas monumentais. As *Quadratas* foram utilizadas ao longo do século IV D.C. e têm um desenho de difícil execução que requer numerosas manipulações da pena para que sejam formadas linhas finas e hastes grossas (com a exceção da letra “R” cuja haste é representada com um traço fino, característica muito própria das maiúsculas *Quadratas*). Dada a curta vida deste tipo de escrita existem poucos exemplos da sua utilização (Pfughaupt, 2007).

O desenho das *Quadratas* evoluiu para a escrita Uncial que foi especialmente utilizada para representar textos que recorressem à escrita grega ou latina. No entanto, não é assim tão incomum que as suas formas estejam presentes em manuscritos góticos. Mesmo divergindo um pouco, a utilização deste tipo de grafismos teve o seu auge nos manuscritos que datam entre o final do século IV e o século VIII D.C.

Estima-se que a escrita Uncial só tenha desaparecido completamente por volta do século XV com a chegada da imprensa. Tal aconteceu pois,

para além da má legibilidade provocada pelos traços desta escrita e da impossibilidade de reduzir demasiado as formas das letras, o espaçamento entre caracteres, ainda que diminuto, ocupava demasiado espaço suficiente nas páginas dos jornais.

Em latim, a palavra “*uncialis*” significa literalmente “*a décima segunda*” e serve para representar uma onça ou polegada, dependendo se está a ser utilizada para denotar um peso ou um comprimento (Pfughaupt, 2007). A palavra *Uncial* pode ter começado a ser utilizada devido à palavra “uncia” utilizada no latim para “polegada” e ao tamanho particularmente grande das letras que deveriam ter uma polegada de largura e uma polegada de altura. No entanto, não se encontrou nenhuma confirmação relativa a esta teoria em nenhum dos textos analisados que abordam este tema. Ainda que esta suposição não seja rara de autor para autor, a verdade é que mesmo estes assumem a falta de factos que sustente tal teoria.

Existem três tipos distintos de Unciais: as Unciais Romanas (*Roman Uncials*), as Unciais Clássicas (*Classic Uncials*) e as Unciais Artificiais (*Artificial Uncials*) também chamadas de Unciais Tardias (*Late Uncials*). As últimas referidas correspondem a um revivalismo que trouxe de volta tais formas e remontam aos séculos xvii a xix. Ao contrário das primeiras, as Unciais Artificiais têm na sua anatomia serifas pronunciadas e ápices que requerem traços de pena complexos (Pfughaupt, 2007).

Durante o período carolíngio — altura em que surgiram as letras minúsculas — as Unciais passaram a ser utilizadas como capitulares — letras que marcam o início de um novo capítulo — ou em títulos e capas de livros. O termo *capitular* vem do latim *caput* que significa *cabeça*. Mais tarde, as formas e estruturas das Unciais foram emprestadas às ilustrações de letras de início de capítulo que faziam parte dos manuscritos Góticos (Pfughaupt, 2007).

— Grafismos e traços dos manuscritos Unciais

De acordo com o observado em vários exemplos de escrita Uncial encontrados em múltiplos livros sobre tipografia e em *websites* que também abordam este tema, de um modo genérico, este tipo de escrita pode ser esteticamente caracterizado por formas maiúsculas, grandes e redondas, pela boa legibilidade e pelos traçados de contrastes moderadamente acentuados. “*A escrita Uncial é discreta. Não tem grandes decorações e as serifas são inexistentes ou pouco acentuadas. Devido à estética minimal, os manuscritos Unciais têm, na sua maioria, um aspecto nítido, limpo e claro. As Unciais foram particularmente bem vistas quando aplicadas ao alfabeto grego pois, até ao seu surgimento, as formas utilizadas para o representar haviam sido mal sucedidas e interpretadas pelo leitor devido à sua falta de legibilidade*” (Schodde, 2014).

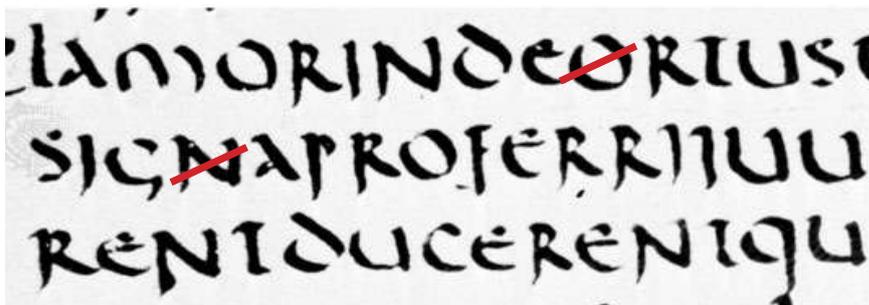
O grande espaço interior das letras contrabalança na perfeição com o espaçamento reduzido observado entre as letras dos manuscritos Unciais.

A primeira característica que salta à vista num manuscrito Uncial é,

de um modo muito claro, a falta de distinção entre letras maiúsculas e minúsculas. O único tipo de distinção entre caracteres encontrado neste tipo de manuscritos é relativo à utilização de uma letra desenhada com um tamanho superior às restantes para começar capítulos e parágrafos. Este tipo de situações ocorre para melhorar a legibilidade dos textos uma vez que as Unciais foram criadas para serem utilizadas em textos longos.

Em termos de desenho os caracteres Unciais, ainda que de certa forma tenham surgido de uma evolução da antiga escrita cursiva Romana, não são cursivos.

As formas das suas letras são maioritariamente produzidas com um único traço, ou seja, não é usual ser preciso levantar a ponta da caneta desde o momento em que se começa o desenho de um carácter até ao momento em que este termina. Nos tempos em que a escrita era feita sobre pergaminho, esta maneira de desenhar seria impensável já que a textura rugosa deste material impossibilita o desenho de traços contínuos e fluídos, no entanto, com uma crescente divulgação e utilização do papel, novos materiais e novas formas de desenhar surgiram. O traço contínuo da escrita Uncial corresponde a um deles (Heitlinger, 2006).



^[80] *Imagem extraída do livro "Uncial book hand", escrito no século V d.C. A única cópia do manuscrito encontra-se na Bibliothèque Nationale de Paris. Os traços vermelhos sobre a imagem identificam a inclinação da caneta.*

Para que se compreendam inteiramente os traços anatómicos da escrita Uncial foi necessário analisar fragmentos de manuscritos como o acima demonstrado ^[80]. Devido à longa vida desta forma de escrita e ao facto de ter sido utilizada em muitos países com vários sistemas de escrita, é comum que sejam encontradas diferenças de manuscrito para manuscrito, que derivam tanto de uma evolução da forma de escrever como dos traços característicos do escritor que os desenhou.

Os traços Unciais são muito distintos e cada letra tem a sua própria personalidade. Anteriormente já foi referido que estas letras são bastante largas, no entanto, não devem ser confundidas como pertencentes a uma forma de escrever mono-espaçada. Nos exemplos encontrados é percep-

tível que algumas letras como o [I], o [F] e o [P] são muito mais estreitas que as restantes. Em alguns manuscritos o [N] é desenhado da forma apresentada na imagem acima, no entanto, na maioria dos exemplos encontrados, o [N] tem uma forma mais semelhante à forma que hoje é encarada como minúscula.

A inclinação da caneta, que faz um ângulo de cerca de 20/25° com a linha de base, também é um traço característico do desenho Uncial.

Os primeiros manuscritos Unciais apresentam os travessões de letras como o [E] e os braços de letras como o [T] completamente ligados ao resto do corpo, no entanto, essa característica foi-se perdendo e é comum que nos manuscritos mais recentes, as partes anatómicas destas letras apareçam fragmentadas pois passaram a ser desenhadas com dois traços distintos. O exemplo acima ilustra uma situação intermédia em que é visível os braços das letras [E] tanto aparecem ligados à restante forma como parcialmente desconectados. Tal pode acontecer devido à forma de desenhar do escrivão que poderia estar a levantar a mão involuntariamente ao desenhar estas formas, hipótese ainda mais plausível quando se verifica que mesmo nas letras em que os braços aparecem desconectados, aparentam ter sido produzidos no mesmo movimento devido à sua posição e inclinação.

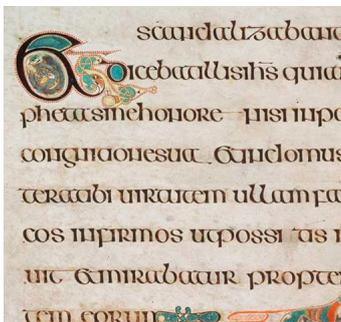
É comum que se encontrem manuscritos que são classificados como “Unciais” mas que possuem algumas letras com formas muito semelhantes às das minúsculas, chegando mesmo a representar ascendentes e descendentes semelhantes às das formas modernas em letras como o [B], o [D] e o [G]. Isto acontece porque estes manuscritos são na realidade semi-Unciais (também derivam da antiga escrita cursiva Romana mas, ao contrário do que o nome indica, não derivam da escrita Uncial). Foi preciso um especial cuidado para reconhecer estes manuscritos e não os utilizar como influência e inspiração para a fonte a desenvolver.

— Fontes "Unciais"

Os exemplos de fontes criadas para representar a escrita Uncial são variados e em grande quantidade. O facto de serem variados não quer dizer que correspondam à diversidade dos desenhos desta escrita que derivam da localização temporal e geográfica dos manuscritos, mas sim a objectos tipográficos que por vezes pouco ou nada têm de Uncial a não ser o nome.

No caso das fontes que têm realmente características Unciais ou semi-Unciais, estas correspondem geralmente a cópias dos desenhos encontrados em determinados manuscritos. Por exemplo, o *Book of Kells* ^[81], é um dos manuscritos semi-Unciais — em algumas páginas a escrita é completamente Uncial — mais conhecidos e existem algumas fontes com características deste tipo de escrita que foram criadas a partir dos desenhos de letras encontrados neste livro. Nestes casos o maior problema prende-se com a criação caracteres que não existiam na altura.

Pelo observado das imagens do *Book of Kells* encontradas assume-se que



^[81] Fotografia de um fragmento de uma página do *Book of Kells*.

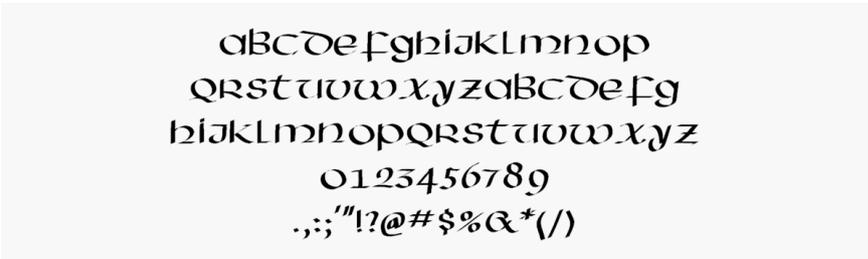
a caligrafia nele utilizada é semi-Uncial. A fonte *Kells Uncial* ^[82] foi desenhada a partir das letras encontradas neste livro e é um bom exemplo para ilustrar a ideia presente no parágrafo anterior. Tal como já foi explicado, os manuscritos semi-Unciais, ao contrário do que acontece com os Uncias, têm algumas letras de características minúsculas. Os designers da *Kells Uncial* recorreram ao *Book of Kells* para desenhar esta fonte mas, em vez de desenharem apenas os caracteres encontrados tentaram fazer o alfabeto completo, o que resultou no aspecto estranho de algumas formas. Ainda que alguns dos caracteres criados tenham um aspecto Uncial e claramente extraído do livro referido, existem algumas falhas a nível de desenho. Como exemplo, é notório que alguns dos traços caligráficos não correspondem aos existentes no *Book of Kells* uma vez que o ângulo dos traços varia, situação nada típica deste tipo de manuscritos. Uma situação caricata é a de que a letra [B] não tem uma versão minúscula e a forma [b] é muito característica da escrita semi-Uncial e existe nos manuscritos do *Book of Kells*.



abcde fghijklmnop
 qrstuvwxyz abcde fgh
 hijklmnopqrstuvwxyz

^[82] *Amostra da fonte " Kells Uncial" criada em 1998 pelo Digital Graphics Lab.*

Em suma, considera-se que a fonte Kells Uncial foi uma tentativa esforçada de transformar a caligrafia Uncial/semi-Uncial numa fonte, mas que seria importante ter mais atenção aos detalhes. Criar os caracteres que não existiam não é mau, simplesmente deve ser uma situação mais ponderada.



abcde fghijklmnop
 qrstuvwxyz abcde fgh
 hijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789
 .,:;"'!@#\$%&* (/)

^[83] *Amostra da fonte " HassianUncial" criada em 2004 pelo designer Manfred Klein.*

A fonte *HassianUncial* ^[83] foi um dos exemplos de fontes Unciais encontrados que apresenta mais atenção ao detalhe e consistência com

os atributos esperados de uma fonte deste tipo. É notório que esta fonte só poderia ser criada por alguém que tivesse estudado devidamente as formas Unciais e tentasse produzir um objecto tipográfico de época mas recorrendo às tecnologias actuais. A inclusão de números, sinais de pontuação e diacríticos é realizada de uma forma bastante interessante.

Esta fonte está disponível para *download* gratuito e foi testada pela discente que concluiu que o trabalho não foi feito apenas a nível de desenho. Também houve um cuidado especial no tratamento dos espaçamentos. A falta de caracteres minúsculos parece apropriada para que a fonte não perca as suas origens Unciais. O maior problema está relacionado com o facto de a fonte só se encontrar disponível num peso que, devido ao contraste acentuado dos seus traços, deixa de ser legível a cerca de 18 pontos. Mesmo assim, se for considerado que os exemplos de escrita Uncial foram produzidos manualmente e que, portanto, tinham caracteres grandes que derivavam das limitações dos materiais de escrita, este é considerado um óptimo exemplo da adaptação da caligrafia Uncial aos tempos modernos.

Muitos foram os exemplos de fontes encontrados que tentavam, de alguma forma, imitar os traços da escrita manual e adaptá-los aos novos tempos onde os objectos tipográficos digitais são os mais comuns. Fez-se uma análise dos pontos fortes e fracos das fontes recolhidas para seleccionar o melhor do observado e evitar, na criação da fonte *Uncial Majuscule*, características menos boas, de modo a que a fonte a desenvolver consigo, de alguma forma, ir além das já existentes.

1.4 Display e Caption

No capítulo 2.1 *Tipografia* referiu-se que as famílias tipográficas podem apresentar uma panóplia de pesos e larguras, de facto, actualmente a diversidade é tal que, no momento de criar ou de utilizar uma fonte, chega a ser confuso compreender quais as características e propósitos específicos de cada uma destas variações.

Devido às necessidades trazidas pelas tecnologias modernas, existem fontes que não só apresentam uma variedade de pesos e larguras mas também de tamanhos ópticos. Os tamanhos ópticos são utilizados para definir estilos que estão otimizados para serem utilizados em determinado tamanho. Ao contrário dos pesos, o que varia não é tanto a espessura de cada traço mas sim o contraste. A fonte *Uncial Majuscule* foi produzida em dois destes tamanhos ópticos: *Caption* e *Display*.

Uma fonte *Display* é desenhada para ser utilizada em tamanhos grandes pelo que pode ter contrastes acentuados, enquanto uma fonte *Caption* é geralmente utilizada em texto corrido. Ambos os tamanhos ópticos servem para ser utilizados tanto em ecrã como em impressão.

Uma vez que se pretende criar um objecto tipográfico de época que possa ser utilizado em diversos filmes e situações dentro dos mesmos, considerou-se que fazer uma fonte nestes dois tamanhos ópticos seria o

mais apropriado. A versão *Caption* poderia ser utilizada para simular manuscritos enquanto a versão *Display* poderia ser utilizada, por exemplo, nas sequências de créditos e objectos publicitários.

II Uncial Majuscule — A fonte

— A transformação da caligrafia em tipografia

Considera-se "de época" uma fonte que tenha sido produzida durante um certo período temporal e que, portanto, tenha traçados típicos dessa altura. Também se pode considerar de época uma fonte que revele em si formas do passado que tenham sido criadas numa altura anterior à sua produção. No segundo caso podem acontecer três coisas: a fonte criada pode ser inspirada em formas tipográficas de uma época e assemelhar-se a estas; pode ser criada uma fonte para um período temporal não tipográfico, ou seja, onde a escrita ainda era executada manualmente; ou, por último, pode ser criada uma fonte inspirada em formas caligráficas e/ou tipográficas de uma época, às quais serão combinadas novas componentes, com o objectivo de criar um revivalismo.

A fonte que se pretende criar corresponde ao segundo caso. O objectivo extrair as formas essenciais da caligrafia dos manuscritos Unciais e criar uma fonte que possa ser utilizada no cinema para simular esses mesmos manuscritos ou, apenas para ser utilizada nos genérico e objectos publicitários de um filme cuja acção ocorra na época em que se utilizava este tipo de grafismos. É suposto que esta fonte seja passível de ser vendida a múltiplos clientes, alguns dos quais possivelmente interessados na sua aquisição para a aplicar em situações distintas. Estas necessidades serão acauteladas, pela CINETYPE que aceitará pedidos de alteração de desenho para situações específicas.

Criar uma fonte de época exige a compreensão das formas, materiais e técnicas então utilizadas. No caso presente, em que é necessária a passagem de escritas caligráficas para a época de criação digital, é ainda exigido que se encontrem e isolem as formas que tornam a caligrafia em causa distinta das restantes e que se recorram a essas mesmas formas para criar uma fonte. A própria maneira de desenhar da altura pode ser característica suficiente para classificar um determinado género caligráfico. Por exemplo, o desenho das Unciais é tão distinto que qualquer pessoa com conhecimentos moderados sobre tipografia percebe se se trata ou não de um grafismo típico desta forma de escrever. Até ao surgimento das formas Unciais, os manuscritos tinham um aspecto muito sujo e pesado, consequência da forma de desenhar incorrecta dos escrivães, que rodavam inúmeras vezes o objecto de escrita de um modo forçado e desconfortável, o que provocava erros frequentes e contrastes algo estranhos. A escrita Uncial é a primeira de que há registo a ser desenhada com o material riscador a ser seguro sempre na mesma posição (Schodde, 2014). Isto facilita

a escrita, aumenta a legibilidade e origina páginas mais limpas uma vez que os escrivães produziam traçados mais naturais e fluídos.

Além disto, descobrir a forma que cada caractere possuía na altura também é importante. A decisão de que a fonte a criar será referente à antiga escrita Uncial Romana facilitou em muito a pesquisa das formas já que, devido à sua localização geográfica e temporal, as formas Unciais são bastante variadas e divergentes.

Transformar a escrita caligráfica no que será uma fonte requer que se passe por um processo manual. É essencial perceber qual a posição em que a ponta da caneta se encontrava, qual o melhor aparo para conseguir o contraste de traçado adequado e qual a melhor forma de movimentar a mão para que se atinjam traços semelhantes e se produzam desenhos que possam posteriormente ser utilizados como base para o desenho digital.

— Criação e desenvolvimento do conceito

Recolhida a informação necessária relativa à escrita Uncial seleccionaram-se as informações mais relevantes e começaram a construir-se os conceitos e ideias a estarem presentes na fonte a desenvolver para representar a escrita Uncial.

Escolheu-se criar uma fonte para representar a antiga escrita Uncial Romana porque de todos os exemplos recolhidos este foi um dos tipos de escrita Uncial que pareceu não estar muito presente na panóplia de fontes digitais actuais.

A antiga escrita Uncial Romana remonta ao século IV D.C. e surgiu de um desenvolvimento dos caracteres Romanos que se tornavam cada vez mais arredondados. A forma curva permitia uma escrita mais rápida e com menos traços (Nesbitt, 1950).

O objectivo é criar uma fonte Uncial que tenha um desenho notoriamente retirado dos manuscritos. Desta forma é lógico começar por esboçar manualmente — para extrair a essência desta escrita — uma cópia dos traços, que permita perceber de que forma é que estes eram executados. A melhor maneira de chegar a um entendimento correcto é testar materiais semelhantes aos utilizados na altura para desenhar as letras Unciais e experimentar diversas posições da mão e do papel, bem como diversas maneiras de segurar a caneta e posicionar o aparo. Quando se desenha caligrafia é importante que se tenha em consideração a natureza dos materiais, nomeadamente a direcção das fibras do papel.

É de ressaltar que a *Uncial Majuscule* é uma fonte e não um objecto caligráfico porque, mesmo sendo influenciada por uma época e por traços manuais, a verdade é que será feita com tecnologias recentes e o resultado obtido será distinto de tudo o que pudesse ter existido na altura das Unciais. Pretende-se que esta fonte seja versátil e que a adaptação de um objecto tipográfico de outros tempos a uma nova época tecnológica permita captar clientes. Uma fonte é mais fácil de editar e modificar digitalmente e

pode ser facilmente adaptada a filmes que possuam as mais diversas características. No caso de algum cliente precisar de um objecto que tenha em si traços evidentemente manuscritos, poderia encomendar textos escritos desta forma à CINETYPE. Assim faz sentido que, na página de apresentação e venda da fonte estejam também expostos exemplos desenhados manualmente, para que os compradores saibam que essa é uma possibilidade e para que possam, logo à partida, analisar a qualidade de um trabalho produzido de acordo com tais métodos.

Determinadas as técnicas a utilizar durante o processo de criação da fonte *Uncial Majuscule*, e definidos certos traços anatómicos, desenharam-se os primeiros esboços. Foi preciso estudar e analisar formas que permitissem alcançar o resultado pretendido de forma a que esta fonte vá além dos objectos tipográficos existentes sobre mesmo tema.

5.1.2.3 CRIAÇÃO E DESENVOLVIMENTO

Estabelecido que a fonte *Uncial Majuscule* seria directamente influenciada pelos desenhos da antiga escrita Uncial Romana, foi lógico que os primeiros esboços fossem realizados com técnicas e materiais utilizados na altura.

Um vez que esta fonte deverá ser passível de ser vendida a múltiplos clientes evitou-se a criação de traços muito específicos durante o desenvolvimento da mesma. Como já foi referido, existe sempre a hipótese de um cliente encomendar alterações na fonte ou até mesmo manuscritos — sob um preço distinto da fonte que se encontra disponível para venda a todos os outros compradores — e, assim sendo, o lógico será que só objectos encomendados ou modificados sob instrução, apresentem em si características que vão ao encontro de um filme com um ambiente específico. A fonte vendida poderia ser facilmente aplicada nas sequências de créditos e objectos de divulgação do filme, enquanto que um objecto manuscrito encomendado poderia fazer parte da narrativa do mesmo.



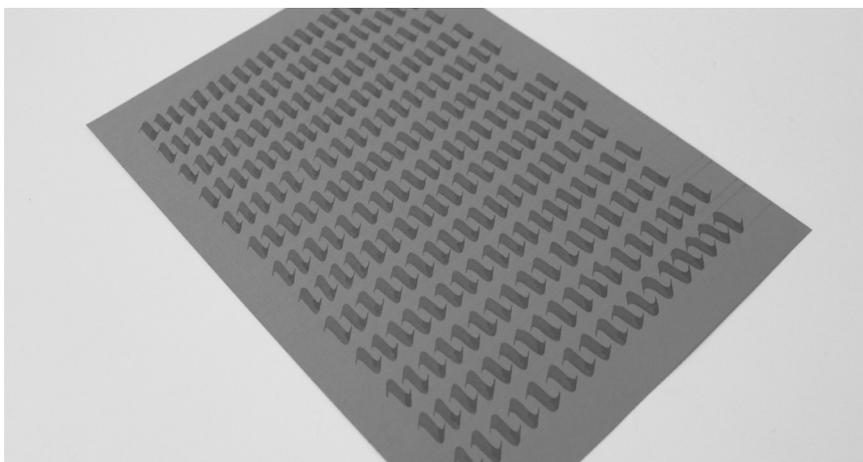
^[84] *Aparos de bambu utilizadas em caligrafia.*

Antes da invenção das canetas e de outros materiais de escrita que são utilizado actualmente, o comum era que os escribas utilizassem penas ou aparos de madeira que iam sendo molhados num recipiente com tinta. Hoje em dia é possível produzir efeitos semelhantes aos da escrita da época através da utilização de materiais mais sofisticados como canetas caligráficas e aparos de bambu ^[84]. O importante é respeitar a natureza dos mesmos.

Os primeiros esboços foram executados sobre vários tipos de papéis com recurso a lápis, marcadores, aparos de bambu e canetas *Pilot Parallel* de vários tamanhos. A diversidade de materiais testados durante a fase de esboços serviu para que, através da experimentação, se conseguisse obter traços semelhantes aos encontrados em manuscritos Unciais.

Numa primeira fase foi mais importante desenhar traços ^[85] e aprender a posicionar o material riscador do que desenhar letras propriamente ditas. Desenhar traços verticais, horizontais, diagonais, redondos e curvos; descobrir como manter o ângulo entre a linha de base e o aparo estático;

qual o melhor tamanho de aparo e quais os tipos de papel que permitiam mais fluidez dos traços foram alguns dos testes realizados.



[85] *Fotografia de alguns dos testes de posicionamento realizados.*

Depois de se ter chegado a traços satisfatórios começaram a desenhar-se os caracteres [86]. Foram analisados os que possuíam mais do que uma forma e seleccionados aqueles que eram mais frequentes em manuscritos Unciais romanos e que melhor encaixavam entre si. As formas menos frequentes foram excluídas e substituídas pelas mais características.



[86] *Fotografia dos primeiros esboços dos caracteres.*

Na imagem acima estão representados alguns testes relativos à forma individual de cada letra, bem como aos contrastes conseguidos por cada tamanho de aparo e ainda testes de diferentes alturas para as ascendentes e descendentes. À partida os caracteres maiúsculos não teriam este tipo de elementos anatómicos mas, no período da escrita Uncial, estes eram utili-

zados de uma forma muito subtil. Concluiu-se que aparos grossos geram contrastes moderadamente acentuados que possibilitam uma aparência discreta das ascendentes e descendentes e criam resultados que vão mais ao encontro dos manuscritos Unciais.

A colocação do aparo a formar um ângulo de cerca de 20 graus com a linha de base — característica desta escrita — também se revelou um dos aspectos crucial criação da fonte *Uncial Majuscule*.

A partir dos esboços já realizados seleccionou-se a forma mais adequada para representar cada um dos caracteres. Depois desta selecção estar completa realizaram-se novos esboços em que estes caracteres foram testados numa situação de texto e em tamanhos mais próximos daqueles que teriam nos manuscritos Unciais ^[87].

^[87] Fotografia de esboços manuais escritos com as formas pretendidas em tamanhos reduzidos.



Os exemplos encontrados de fontes Unciais mostram claramente que a inclusão de caracteres minúsculos quebra a essência das mesmas, no entanto, a inclusão de caracteres especiais, como diacríticos e números é pertinente. Foram encontrados exemplos de manuscritos Unciais com a presença de caracteres especiais e de acentos, mas os números árabes não pareceram estar presentes em nenhum deles. Apesar de aparentemente os caracteres numéricos não existirem na escrita Uncial encarou-se a sua criação como um desafio experimental.

Cada número foi desenhado individualmente e houve um esforço para que os traços neles utilizados fossem ao encontro dos executados nos restantes caracteres de modo a que, no final, todos os elementos da fonte *Uncial Majuscule* convivessem em harmonia ^[88].



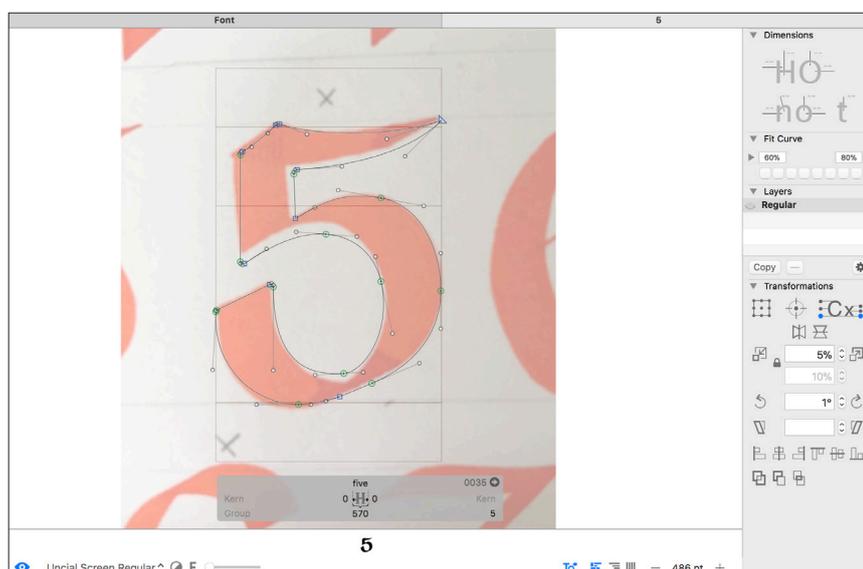
[88] *Fotografia de esboços manuais que serviram de base para criação dos caracteres numéricos.*

Pretende-se que a fonte a desenvolver mostre as suas origens caligráficas, mas também tem de se assumir como um reflexo das novas tecnologias. Para tornar a fonte mais homogénea utilizaram-se módulos, e os elementos anatómicos que apresentavam ligeiras diferenças entre caracteres foram redesenhados, com o objectivo de conseguir que a fonte *Uncial Majuscule* exhiba regularidade e harmonia.

Depois dos esboços concluídos e fotografados iniciou-se o processo da criação digital e da programação do espaçamento da fonte *Uncial Majuscule* — foi utilizado o programa *Glyphs Pro* para este efeito.

As fotografias dos esboços manuais foram colocadas no fundo da janela de cada caractere e serviram de referência para o desenho individual de cada forma [89].

[89] *Printscreen da janela do programa Glyphs no momento em que se desenhava o caractere correspondente ao número "5".*

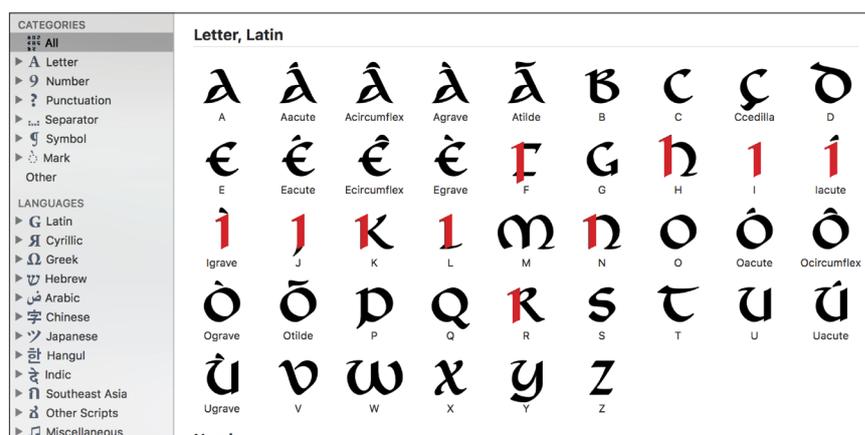


Na imagem anterior é visível uma modificação ligeira da forma do caractere no momento da passagem do desenho manual para o desenho digital. Tal acontece devido à criação e aplicação dos módulos [90] que tornam possível que os vários elementos anatómicos encaixem uns nos outros. É importante que numa fonte, elementos como hastes e braços mantenham sempre a mesma espessura e inclinação nos vários caracteres.

Desde o momento da concepção desta fonte que se propôs que esta fosse desenhada em dois tamanhos ópticos. Como o desenho digital foi feito a partir de uma transformação quase directa dos desenhos manuais, e estes apresentavam um contraste relativamente acentuado dos traçados, começou-se por desenhar a versão *Display* — que por definição tem contrastes maiores — e posteriormente procedeu-se à adaptação das formas conseguidas para a versão *Caption*, onde o contraste foi diminuído.

Quando as duas versões da fonte se encontravam numa fase final, os

vários aspectos com elas relacionados foram revistos e executaram-se todas as reformulações necessárias. Tal aconteceu especialmente a nível de *kerning* e do desenho de certos caracteres em que foi possível substituir componentes anatómicas por algum dos módulos criados. As últimas alterações serviram para aperfeiçoar as formas e os espaçamentos de modo a conseguir um trabalho que revelasse atenção aos detalhes e uma clara preocupação em conseguir que todos os glifos criados fizessem evidentemente parte da mesma fonte, exaltando as ideias de alfabeto — unificação e família.



[90] *Exemplificação da aplicação de um dos módulos nos glifos já desenhados.*

Considera-se que o resultado obtido cumpre os objectivos propostos e que se conseguiu criar uma fonte de época suficientemente versátil para ser aplicada no contexto de vários filmes.

Terminadas ambas as versões restou testar a fonte em contexto de frases e texto, criar aplicações fictícias para verificar o seu aspecto em diversas situações, e analisar quaisquer falhas que precisem de ser corrigidas.

5.1.2.4 APLICAÇÃO DOS RESULTADOS OBTIDOS

A fonte *Uncial Majuscule* tem como propósito a utilização em múltiplos contextos e não foi previamente definido na proposta nenhum filme específico em que pudesse ser utilizada. No entanto é importante demonstrar as suas potencialidades na página de venda desta fonte dentro da CINETYPE. Assim sendo reuniram-se diversas imagens extraídas de filmes cuja a acção decorra em épocas em que se utilizava a escrita Uncial e criaram-se imagens fictícias, simulando diferentes abordagens e possíveis usos desta fonte.

Consideraram-se vários cenários em que aplicação da fonte *Uncial Majuscule* fosse interessante e adequada e concluiu-se que os ambientes mais prováveis para a sua aplicação seriam em elementos arquitectónicos e/ou livros manuscritos presentes nos filme da época, em seqüências de créditos e em materiais de divulgação. Em primeiro lugar integrou-se a fonte em páginas de texto “Unciais” [91; 92].

[91] [92] *Aplicação da fonte Uncial Majuscule na versão Screen em simulações de manuscritos.*



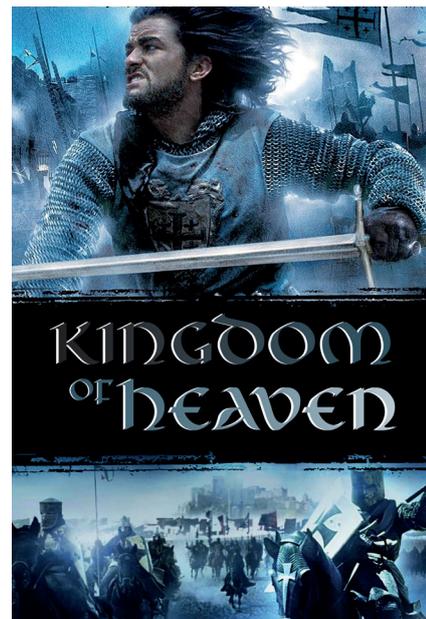
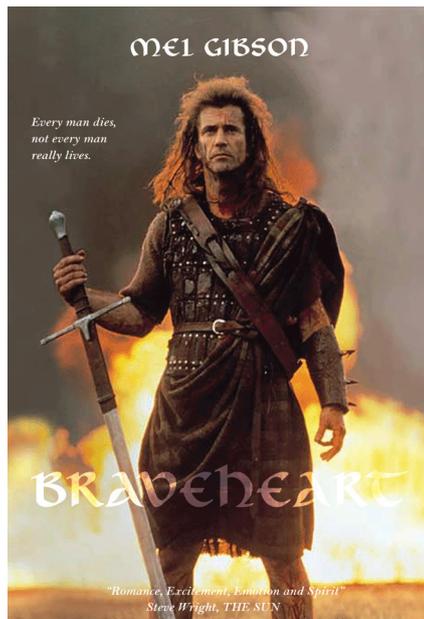
FURO INC MENAM DUM.
DUCONUM IPION-
SI CADESCERIT, CIEGO HOS
SENTIAM HABEM PRO.
UDEREI FAUCERO CON SENIHIN
HENTIQUEM STRIOREIS PL.
ODIN ETRUMUSSIM AD NUM
RECON DESTA CULTUM NOS
APERRIDET VENDUM AUCTUI
CUTEM RE DERE TANUNTE
NEM TENATUM OBUS, O HOR A
RETEM DIT, SUS IA MUS VERAEC
FACTU MUS, PUBLICI SCESIMU
NTERI, IAC TELATUS, FORES
ACIS BONSUS CRIS. AHACIBUS
APERUME AUCONSUM, QUAM,
QUIUM. DAM, QUAM NOSTIA
SERENTEBES INAM IPIONOS
ENA REM ET VATU SERCEPSES
FUR PERESSICI STI CRUS NUM
HABUS TASTRUM FOREVIRMAIO
ID FUID DENEM CONSEC
OMMORUM FACIEMNIMUM
OPOTILI NATRURO, TIMIUM
TANUM ANDEMQUOD INIS VIVIL
VIDENDUCTUS POTICASTIS.
DIM HABISSE IUS CONE DIUST
GRA TIAMQUAM TE NIA L. AN SED
IMUS HUIU QUONSU MOVENA RE
RECTUM PERI PATUS, DUM.
OBUS, NOSUITUS VIS,

Com as montagens expostas anteriormente ^[91;92] concluiu-se que é possível utilizar a fonte criada para simular manuscritos, especialmente se se tiver o cuidado de entortar as linhas de base e aplicar efeitos de *degradé* para imitar o desgaste que tais objectos teriam. Claro que, em situações deste género, o ideal seria construir estes objectos recorrendo a técnicas manuais, no entanto, esta pode ser uma boa solução para filmes de orçamentos mais restritos, já que encomendar manuscritos seria necessariamente mais oneroso do que comprar a fonte e aplicá-la nos locais pretendidos.

Nos filmes actuais é comum que as passagens de câmara aconteçam tão rapidamente que utilizar a *Uncial Majuscule* para simular manuscritos poderia ser aceitável. A maior parte das vezes, o espectador não tem tempo para observar, analisar e processar o que está a ver num período tão curto e, com montagens bem feitas sobre objectos credíveis — livros de aspecto realmente antigo, ruínas de edifícios, ... — seria possível apresentar o objecto exposto como algo que foi feito manualmente. Claro que em filmes de orçamentos mais elevados em que tais objectos são fundamentais para a construção da narrativa, se presume que os próprios realizadores e/ou equipa(s) de designer(s) considerem essencial a criação de objectos mais credíveis para serem integrados no cenário.

Para simular a aplicação desta fonte em objectos de divulgação — utilização que se considera ser uma das mais adequadas para a fonte desenvolvida — foi efectuada uma recolha de cartazes de filmes cuja acção decorresse num período histórico em que a escrita Uncial era utilizada e aplicou-se a fonte *Uncial Majuscule* em alguns desses cartazes ^[93; 94; 95].

^[93] ^[94] ^[95] *Recriação dos Posters dos filmes "Braveheart" (1995), "Kingdom of Heaven" (2005) e "The Seventh Seal" (1957) utilizando a fonte Uncial Majuscule em ambos os tamanhos ópticos.*





THE
SEVENTH
SEA

Este exercício permitiu concluir que a fonte criada serve o seu propósito, funciona bastante bem e cria resultados agradáveis, harmoniosos, credíveis e atractivos. A sua utilização confere uma nova vida a estes cartazes, podendo também ser usada no âmbito dos créditos de abertura e de encerramento. As montagens realizadas demonstram a forte presença e individualidade desta fonte. Considera-se que pode ser utilizada no mundo cinematográfico actual produzindo resultados que se destacam dos demais.

Decidiu-se ainda criar algumas experiências relativas à aplicação da *Uncial Majuscule* em sequências de créditos. Para tal, gravaram-se as sequências dos filmes cujos cartazes foram anteriormente trabalhados e onde já se tinha aplicado a fonte, e realizou-se um processo idêntico de substituição das fontes originais pela desenvolvida.

[96] *Recriação de alguns dos cartões da sequência de créditos do filme "Braveheart" (1995) utilizando a fonte Uncial Majuscule.*



Realizaram-se diversos estudos — como o anteriormente exemplificado ^[96] — em que a *Uncial Majuscule* foi introduzida em sequências de créditos. Mais uma vez a fonte revelou-se eficiente e ficou claro que as suas aplicações podem ser variadas e interessantes, e que a ideia de a introduzir no mundo cinematográfico é bastante realista e apropriada.

Todas as montagens executadas ao longo do processo de experimentação demonstraram que a fonte pode ser aplicada em diversas situações e cenários e revelam os seus potenciais, características e propósitos. Houve um esforço de produzir objectos com qualidade que possam ser utilizados na página de venda da fonte e demonstrem a versatilidade da mesma.

Considera-se que os resultados obtidos comprovam a qualidade da fonte e que foi criado um objecto tipográfico de época diferente de todos os existentes, que pode ser aplicado em diferentes contextos do mundo cinematográfico.

5.1.3 ATLANTIS - RECRIAÇÃO EXPERIMENTAL

O Atlante (traduzido de: “*Atlantean language*”) é a linguagem artificial criada para ser falada pelo povo da Atlântida no filme de animação *Atlantis: The Lost Empire* (2001) de Gary Trousdale e Kirk Wise.

Os Atlantes são os habitantes nativos da Atlântida e, no filme, têm um aspecto físico em tudo semelhante ao nosso. A grande diferença consiste em que, mesmo estando “desaparecidos” há milhares de anos e habitando o planeta terra, são tecnologicamente mais avançados que todos os outros povos conhecidos e possuem uma força e longevidade muito superiores, que lhes são conferidas por cristais apenas encontrados no reino da Atlântida.

O filme *Atlantis: The Lost Empire* foi o primeiro filme de animação da *Walt Disney Animation Studios* cujo género engloba não só acção e fantasia como também ficção científica (Włoszczyna, 2001). A narrativa é inspirada nos romances do autor Jules Verne e narra a história de Milo Thatch, um cartógrafo e linguista frequentemente marginalizado pelo seu interesse e pesquisa sobre a mítica Atlântida (Włoszczyna, 2001). O propósito da vida de Milo é encontrar o continente e provar a todos os que nele não acreditaram que estavam errados, cenário de que abdica após uma série de aventuras e peripécias.

5.1.3.1 FORMULAÇÃO DA PROPOSTA

No âmbito desta tese decidiu-se proceder à recriação do alfabeto artificial utilizado para representar a escrita Atlante no filme *Atlantis: The Lost Empire*. Uma proposta deste género apenas poderia surgir num contexto de encomenda. Não é lógico criar uma fonte com aplicações tão direccionadas para ser vendida a múltiplos compradores.

A intenção de recriar um alfabeto ficcional surge da crescente frequência de transformação dos clássicos filmes de animação em filmes de *live-action*. Quando isso acontece existem dois cenários: ou o filme é recriado para que o público-alvo seja da mesma faixa etária que o original; ou é recriado para um público-alvo de uma faixa etária mais avançada, eventualmente, aquela que assistiu ao filme de animação.

Sendo este filme um dos mais inovadores e aplaudidos da *Walt Disney Animation Studios*, e já tendo sido confirmada a sua transformação numa obra cinematográfica *live-action*, pela mesma entidade, com lançamento previsto para o dia 13 de Março de 2020, pareceu oportuno que alguns aspectos do filme, nomeadamente a fonte criada por John Emerson com ajuda do linguista Marc Okrand, fossem reformulados e adaptados recorrendo às novas tecnologias.

Ainda sem grandes informações sobre o futuro filme, no âmbito desta proposta assume-se que o público-alvo não será o infantil. Então, propõe-se uma reinvenção do alfabeto ficcional, utilizado no filme original e na sua sequência, para representar por escrito a linguagem concebida por Marc Okrand.

Pretende-se que o objecto tipográfico a desenvolver seja perfeitamente funcional mas que seja diferente de tudo o que nos é familiar. Ainda que o povo atlante habite o planeta terra, a verdade é que está tão distante dos restantes povos que acaba por ser, de certa forma, pode ser considerado alienígena.

Ponderando tudo o que foi exposto, propõe-se a criação de um tipo de

letra distinto tanto do que foi criado para o mesmo propósito, como de todos aqueles que conhecemos, e que seja baseado nos princípios utilizados quer na criação da linguagem quer nas características físicas e psicológicas do povo atlante. Este alfabeto será pensado para uma faixa etária superior à que foi considerada na criação do alfabeto de Emerson e deverá reflectir as possibilidades permitidas pelas tecnologias que o povo atlante possui.

5.1.3.2 PESQUISA E CRIAÇÃO DO CONCEITO

As fases de pesquisa envolveram vários temas. Primeiro pesquisou-se sobre a linguagem artificial criada para expressar a língua atlante, sobre a representação escrita e a sua concepção e, sobre as pessoas que nela estiveram envolvidas. Posteriormente foi indispensável recolher informações sobre o filme para o qual foi criada a linguagem, sobre a vida das personagens que nele integram e sobre as tecnologias utilizadas pelo povo atlante. Foi também importante a pesquisa relativa a linguagens artificiais e aos processos para criar sistemas de escrita que permitem representá-las visualmente — realizada aquando do desenvolvimento da fonte *Na'vi*.

Acredita-se que para a recriação do sistema de escrita Atlante foi fundamental a visualização e interpretação do filme de animação — que confere ao espectador uma percepção bastante clara sobre a sociedade atlante e os seus costumes.

O sistema de escrita criado por Emerson está bem executado, nunca se pensou o contrário. Contudo, foi desenhado para o mesmo público-alvo que o filme (o que dentro do contexto faz todo o sentido). Pretendendo criar um alfabeto para a mesma língua mas para um público-alvo adulto, é necessário desenvolver e integrar algumas ideias distintas das que Emerson utilizou na criação do seu alfabeto. O alfabeto a desenvolver deve ser apelativo para uma faixa etária completamente diferente da do filme original. Considera-se até que, com a crescente evolução e acesso tecnológico pelos mais jovens, talvez seja possível desenvolver um sistema de escrita que agrade a ambos os públicos e provoque nos mais novos um factor surpresa que os encante.

Para além de se investigar a história do povo Atlante e a sua linguagem, descobriram-se conceitos associados à concepção da mesma e do alfabeto de Emerson e, pesquisaram-se possíveis influências empregadas durante o seu processo de criação, para que o sistema de escrita a desenvolver pudesse de certa forma reflectir as ideias dos seus criadores. Recriar o alfabeto não torna necessário ignorar todos os conceitos originais.

I Pesquisa

— Atlante — A criação da linguagem falada

A linguagem Atlante foi composta por Marc Okrand, um linguista conhecido não só por este trabalho como também por ter criado as linguagens *Klingon* e *Vulcan* para a saga de ficção científica *Star Trek*. Enquanto Okrand desenvolveu o dialecto atlante, o artista John Emerson trabalhou a sua representação escrita e foi creditado no filme como “*Additional Visual Development Artist*” (Wloszczyna, 2001).

A criação desta linguagem não partiu do zero. Sendo a Atlântida uma lenda em que muitos acreditam, com inúmeras referências em obras literárias e cinematográficas, e que geralmente é apresentada como correspondendo ao berço da humanidade e o início de todos os povos, foi pedido pelos realizadores que a língua do povo que a habita fosse, de certo modo, uma língua-mãe de todas as que hoje conhecemos. Deste modo, a língua foi concebida de forma a incluir um vasto conjunto de palavras e de regras gramaticais indo-europeias. Existem também influências sumérias, hebraicas e norte-americanas (Cain & Conley, 2006).

Devido às suas características, o Atlante corresponde a uma linguagem artificial que foi construída historicamente, isto é, uma linguagem que foi criada para integrar o filme *Atlantis: The Lost Empire* e que não foi evoluindo ao longo dos séculos, contudo, apresenta em si referências provenientes de linguagens que existem ou que existiram.

Pelo objectivo de criar o Atlante como uma língua-mãe, percebe-se que os realizadores não consideraram a criação de uma linguagem distinta das conhecidas mas sim uma linguagem que resultasse da junção de todas elas. Quando se ouvem os personagens a falar Atlante percebe-se que a língua criada tem um vocabulário diferente mas que soa quase familiar. Isto acontece principalmente porque os sons desta linguagem correspondem a sons facilmente encontrados em linguagens humanas e que podem ser emitidos pela generalidade das pessoas sem grandes dificuldades.

No momento do filme em que os exploradores comunicam pela primeira vez com os Atlantes percebem que estes são capazes de falar várias línguas. Milo, o protagonista, justifica esta situação afirmando que “a língua atlante deve corresponder a um dialecto raiz, tal como conta a história da Torre de Babel”, ou seja, a língua Atlante corresponderia, segundo a lógica de Milo, àquela da qual todas as outras descendem mas conseguiu sobreviver praticamente intacta desde aproximadamente 10000 a.C. até à época em que decorre a acção do filme.

Hoje em dia é possível aprender atlante recorrendo a *websites*, fóruns, *blogs* e a um dicionário compilado, disponível em versão *online*. O atlante é extremamente difícil de aprender devido à mistura de palavras e regras gramaticais provenientes das influências desta linguagem. Pelos mesmos motivos a sua pronúncia também é bastante complicada.

— Atlante — A criação do sistema de escrita

Como já foi referido, o artista John Emerson criou o alfabeto atlante, no entanto existem mais dois sistemas de escrita com os quais é possível representar esta linguagem [97]. Cada um dos sistemas tem um propósito próprio. Em primeiro lugar, Okrand escreveu a linguagem que desenvolveu com recurso ao nosso alfabeto, utilizando os caracteres romanos para a primeira representação escrita do atlante. O segundo sistema corresponde então ao alfabeto atlante e foi desenvolvido para ser integrado nas sequências de créditos e no decurso do filme. Em terceiro lugar, para que as pessoas que dobraram a animação compreendessem como pronunciar cada um dos caracteres romanos criou-se uma tabela de correspondências, ou seja, uma segunda representação em que para cada letra é representado o som por ela produzido. Desta forma, os guiões foram escritos para o leitor entender como pronunciar as palavras com os sons correctos e não simplesmente com o som correspondente às letras do nosso alfabeto. (Kurtti, 2001).

a	b	g	d	e	h	i	k	l	m	n	o	p	r	s	sh	u	t	y	w
uh	b	g	d	eh	kh	ih	k	l	m	n	o	p	r	s	sh	oo	t	y	w
ⓐ	ⓑ	ⓒ	ⓓ	ⓔ	ⓕ	ⓖ	ⓗ	ⓙ	ⓚ	ⓛ	ⓜ	ⓝ	ⓞ	ⓟ	ⓠ	ⓡ	ⓢ	ⓣ	ⓤ

[97] *Sistemas de escrita que permitem representar o atlante — caracteres romanos; representação fonética desses mesmos caracteres e escrita atlante de Emerson.*

O atlante possui ainda uma forma de representar os números que não está incluída na tabela apresentada [97].

O alfabeto desenvolvido por Emerson é extremamente detalhado e integra algumas particularidades que lhe conferem uma identidade única e peculiar. Por exemplo, a representação da letra [A] é feita através do mesmo símbolo utilizado para representar o mapa que leva ao coração da Atlântida [98] — um cristal de poderes místicos, responsável pela força, poder e longevidade dos seus habitantes e que permite que este continente seja, para todos os efeitos, uma ilha flutuante. Estas características podem conferir um certo interesse ao trabalho de Emerson mas não têm relevância para a narrativa, isto é, quando se recriar este alfabeto não será necessário incluir tais detalhes. Prevendo que a história do filme será similar à da animação original, alterar tais pormenores não provocam qualquer tipo de conflito nem contribuem para a preservação do guião original.

Tal como foi referido no capítulo relativo ao desenvolvimento da fonte Uncial 5.1.2 *Uncial Majuscule — Display & Caption* só com a introdução das minúsculas carolíngias é que passou a ser norma misturar as duas cai-



[98] *Frame retirado do filme Atlantis: The Lost Empire. Capa de um diário que mostra o mapa para o coração da Atlântida.*

xas e, pela informação extraída do filme, entende-se que o reino da Atlântida é muito mais antigo. À semelhança da falta de capitalização, pensa-se que o sistema de escrita atlante também não possui pontuação pois esta só foi introduzida numa época posterior àquela em que se estima que o continente tenha afundado e ficado separado do resto do mundo. Não se encontraram factos que sustentem esta teoria, mas acredita-se que esta é uma das hipóteses mais plausíveis para justificar a falta de diferenciação entre minúsculas e maiúsculas e a falta de pontuação na linguagem criada por Okrand e materializada visualmente por Emerson.

Um dos aspectos mais intrigantes e que tornam o Alfabeto Atlante tão cativante, é o facto de ser escrito em bustrofedon (Wloszczyna, 2001). Este sistema de escrita é típico de manuscritos da antiguidade e traduz-se através da direcção alternada da escrita entre as linhas. Por exemplo, se a primeira é escrita da esquerda para a direita, a segunda é escrita da direita para a esquerda e assim sucessivamente. Considera-se a hipótese de manter esta forma arcaica de escrita no alfabeto a desenvolver uma vez que esta representa uma escrita que flui de trás para a frente e sugere os movimentos da água — um elemento muito associado ao povo atlante.

Em todas as palavras criadas para o filme por Okrand só houve a necessidade de utilizar os vinte caracteres apresentados ^[97], no entanto, prevendo a possibilidade de criar novas palavras para futuras sequelas, Emerson optou por criar o alfabeto atlante de forma completa e, assim, as letras [c], [f], [j], [q], [v], [x], [z] e [ch] — em falta na tabela exposta — também possuem uma representação oficial. Simplesmente não foram utilizadas em qualquer palavra e, pelo menos para já, não fazem parte do atlante propriamente dito. Foram incluídas no alfabeto oficial para que, no caso de serem criadas novas palavras e de estas originarem novos sons, haja uma forma correcta de as representar (Kurtti, 2001).

— Atlântida e o povo atlante

Através do filme *Atlantis: The Lost Empire* e da sua sequela *Atlantis: Milo's Return* (2003) é possível conhecer o povo atlante, as suas características, os seus hábitos e o seu modo de vida.

No filme existe um cristal que protege a ilha conhecido como o “Coração da Atlântida”. Os atlantes utilizam os mesmos cristais em miniatura incrustados em colares, e estes conferem-lhes longevidade e permitem curar feridas e doenças. Além disso, os cristais têm um papel fundamental no desenvolvimento tecnológico da sociedade atlante uma vez que são eles que fornecem energia às máquinas que o povo utiliza.

No prólogo do filme, uma rápida sucessão de imagens apresenta ao espectador o momento em que a Atlântida afundou e levou os seus habitantes para as profundezas do oceano. No filme, esse momento aconteceu há cerca de 8500/8600 anos e, as tecnologias utilizadas pelos indígenas, extremamente avançadas para a época, chegam a ser mais sofisticadas e

eficientes do que as que vemos os humanos utilizarem na restante acção do filme que ocorre em 1914. Depois da catástrofe que afundou o continente, a evolução das tecnologias dos atlantes estagnou, no entanto, considerando tudo o que já existia neste campo antes de tal acontecer, é possível que este povo já tivesse um sistema de escrita mais avançado do que aqueles que conhecemos actualmente.

Quando a Atlântida afundou, o seu povo perdeu o espírito de outrora e, ao invés de reconstruir a cidade e aproveitar a sua elevada esperança de vida para continuar a desenvolver a sociedade tecnologicamente, passou a viver em ruínas, esqueceu as máquinas e até mesmo a escrita e a leitura foram abandonadas. Só a chegada de Milo e dos seus companheiros de viagem lhes volta a trazer algum ânimo e motivação.

O alfabeto desenvolvido por Emerson — ao contrário da linguagem criada por Okrand que foi influenciada por várias outras linguagens — não sofreu influências directas de nenhum outro. Assim, é possível criar um alfabeto mais avançado e compatível com o do tipo de tecnologias utilizadas pelos atlantes e que já existiam mesmo antes da Atlântida afundar.

As máquinas que utilizaram no passado eram diversificadas: existiam máquinas voadoras e até mesmo máquinas submarinas que se assemelhavam a monstros marinhos e que tinham como objectivo proteger o continente. Para ligar tais tecnologias bastava inserir os cristais dos seus colares em determinadas ranhuras e colocar as mãos sobre painéis que reagiam ao toque. Este é um conceito que se pretende aproveitar na criação do novo alfabeto atlante. Realçar o auge das suas tecnologias parece uma boa opção e idealizar uma máquina de escrita própria para o novo alfabeto é uma hipótese a considerar.

Em suma, outrora o povo Atlante foi o epíteto das sociedades. O desastre que se abateu sobre eles tirou-lhes parte da sua felicidade e fez com que a sua evolução estagnasse no entanto, o conhecimento que possuíam antes da catástrofe, era exímio e não foi e jamais será alcançado pelos restantes povos já que parte dele provém do "Coração da Atlântida" e do facto de tal objecto lhes conferir uma longevidade de milhares de anos que permite a este povo aprender e desenvolver as suas ideias de uma forma muito mais eficiente.

II Atlante — Um sistema de escrita alternativo

— Criação e desenvolvimento do conceito

Executada a pesquisa relativa à linguagem Atlante, à forma de a representar visualmente — já existente — ao próprio povo atlante e a hábitos por ele demonstrados no filme *Atlantis: The Lost Empire*, separaram-se as informações mais interessantes e começaram a definir-se os conceitos e ideias que deveriam estar presentes na fonte a desenvolver para representar a escrita Atlante no filme de live-action a ser lançado em 2020.

Uma das primeiras questões a considerar quando se cria um alfabeto

artificial está relacionada com o número e tipo de caracteres que dele fazem parte. O alfabeto de Emerson tem numeração, três caracteres que não existem no nosso alfabeto e todas as letras do alfabeto romano em caixa alta, ainda que algumas delas não sejam utilizadas na escrita atlante. Apesar de Emerson justificar esta situação com a possibilidade de no futuro serem criadas palavras que possam precisar dos caracteres que ainda não foram utilizados, tal circunstância parece improvável. Ora se a linguagem atlante já está bastante desenvolvida — apresenta um vocabulário extenso e um conjunto de regras gramaticais bem definidas — seria estranho e complexo introduzir novos caracteres. Emerson pensou desta forma porque começou a desenhar o alfabeto atlante numa altura em que esta linguagem pouco mais tinha do que algumas palavras e, nessas condições foi um pensamento lógico. Além disso, tratando-se de um filme para crianças, ter um alfabeto completo é uma boa estratégia de marketing pois é comum este tipo de público querer, por exemplo, escrever o nome com o alfabeto do filme e, se não existissem todas as letras isso não seria possível.

Decidiu-se representar apenas os vinte caracteres necessários para escrever em atlante e os dez numerais. A introdução de diacríticos e pontuação (com excepção do sinal de interrogação) não estão previstas na linguagem escrita e, como tal, não faz sentido que possuam uma representação no alfabeto a desenvolver. A diferenciação entre caixa alta e caixa baixa também foi excluída porque, seguindo o pensamento dos realizadores, é suposto que o atlante seja uma língua-mãe e, por isso, anterior à época em que o convívio entre maiúsculas e minúsculas foi introduzido nas nossas linguagens.

Com o objectivo de construir o novo alfabeto tirando partido das tecnologias touch utilizadas pelos atlantes, ponderou-se a hipótese de o mesmo também funcionar uma linguagem gestual.

Tal como nós, os atlantes possuem cinco dedos em cada mão. Este facto fez com que se comesçassem a desenvolver esboços de um alfabeto que funciona segundo uma lógica binária e gestual e que prevê a adaptação das tecnologias visíveis no filme de animação para o novo filme, ou seja, seria possível escrever em atlante utilizando os painéis *touch* aos quais os atlantes recorrem para conduzir as suas máquinas.

O alfabeto é binário pois cada dedo da mão pode ou não ser movido/seleccionado. Cinco dedos, cada um dos quais com duas possibilidades, permitem trinta e duas combinações, ou seja $2^5 = 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 = 32$. Ponderou-se a utilização dos dez dedos para escrever mas, para além de poder ser inconveniente, significaria que existiriam 1024 ($2^{10} = 2 \times 2 = 1024$) combinações diferentes quando é necessário representar apenas 30 caracteres, esta hipótese revelou-se desnecessária e despropositada, pelo que foi descartada.

Um sistema deste género permite: uma combinação de cinco dedos; cinco combinações de quatro dedos; dez combinações de três dedos; dez combinações de dois dedos; e cinco combinações de um dedo.

Uma vez que este sistema permite 32 combinações e só foi explícita a necessidade de representar trinta caracteres, decidiu-se representar o sinal de interrogação com os dedos todos "seleccionados" e o espaço entre palavras quando nenhum dos dedos está seleccionado.

Escrever recorrendo a uma combinação de dedos tem uma vantagem que se decidiu destacar: torna-se possível gesticular todas as letras. Este aspecto representa uma mais-valia porque, numa situação em que fosse inconveniente ou impossível falar, por exemplo se um ou mais atlantes perdessem as suas máquinas e não pudessem enviar e receber mensagens, poderiam "escrever" gestualmente para que outros pudessem "ler" determinada mensagem.

Embora exista uma vertente gestual, continua a ser suposto que o alfabeto reflecta a utilização de tecnologias avançadas e, por isso, não apresente elementos manuais e caligráficos mas seja construído com recurso a formas geométricas, para que o resultado final tenha uma aparência completamente digital.

Pretende-se que a fonte seja digital não só como sinónimo da sociedade atlante, das suas máquinas e dos seus conhecimentos, mas também para agradar a um público-alvo completamente diferente do do filme de animação. Aliás, o principal motivo pelo qual se decidiu refazer o objecto tipográfico criado por Emerson foi, precisamente, apelar a uma faixa etária diferente da original. Isto não significa que os mais novos não possam assistir ao futuro filme de *live-action*, simplesmente pode ser uma boa forma de agradar a um conjunto mais amplo de espectadores.

Presumir que as máquinas utilizadas para escrever teriam painéis semelhantes aos dos meios de transporte e outros objectos tecnológicos dos atlantes facilita a inclusão do sistema de escrita planeado no novo filme e faz com que, à partida, não existam grandes problemas de integração do mesmo no ambiente cinematográfico.

Decididas algumas das características a integrar o novo sistema de escrita, começaram a esboçar-se possíveis símbolos/ formas que fossem ao encontro do estabelecido, que permitissem a criação de uma linguagem escrita consistente e que transmitissem todas as ideias pretendidas.

5.1.3.3 CRIAÇÃO E DESENVOLVIMENTO

Definido que as tecnologias atlantes seriam a essência do novo alfabeto e que este seria binário, gestual e escrito com recurso aos cinco dedos de uma das mãos começaram a delinear-se os primeiros esboços. Embora se pretenda um objecto tipográfico completamente digital, os primeiros esboços foram desenhados manualmente, o que permitiu uma maior fluidez e diversidade de ideias. Na fase de esboço, um dos pontos fundamentais foi a definição de cada caractere — escolher que dedos seriam utilizados para desenhar cada um.

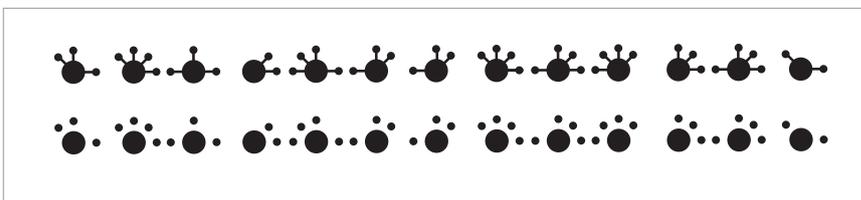
Quando se começou a idealizar o mecanismo do novo alfabeto, pensou-se na possibilidade de este poder ser escrito com qualquer mão pois assim, a pessoa que estivesse a escrever, poderia fazê-lo com a mão que utiliza predominantemente.

Numa primeira fase foi necessário encontrar uma forma de representar os cinco dedos que se mostrasse simultaneamente lógica e apelativa. Ou seja, cada caractere teria sempre todos os dedos de uma mão representados, mas, em cada caractere, alguns estariam "seleccionados" e outros não. Foi importante descobrir uma maneira de reproduzir este alfabeto em que fosse explícito para o espectador o seu funcionamento. Mesmo que olhar para uma linha de texto suscitasse algumas dúvidas, o mecanismo deste sistema de escrita deveria tornar-se completamente evidente nas cenas em que o público visse os atlantes a escrever ou gesticular. Esta compreensão poderia cativar mais a atenção do espectador.

Uma das primeiras ideias ^[99] consistiu em ter sempre um círculo central para representar a palma da mão e cinco círculos à sua volta que representariam os dedos. Sempre que se efectuasse, no painel *touch*, o gesto correspondente a determinado caractere apareceriam seleccionados os dedos utilizados.

Na imagem seguinte ^[99] são demonstradas duas hipóteses: a primeira, em que são colocados pequenos círculos no local correspondente a cada dedo e linhas que os unem ao centro (palma da mão) de forma a demonstrar o movi-

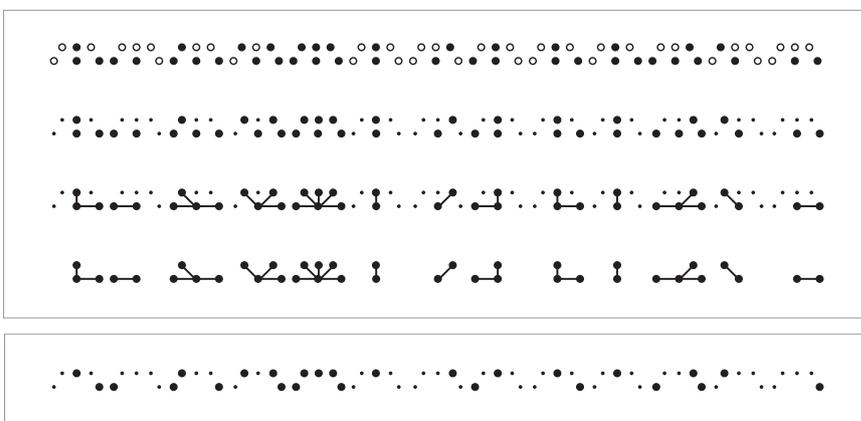
mento executado e a segunda, em que as linhas são eliminadas e apenas estão representados os dedos necessários para representar o caractere em causa.



[99] *Esboço digital de uma das primeiras ideias.*

Uma vantagem encontrada em ambas as formas apresentadas anteriormente é que a posição em que cada um dos círculos se encontra se aproxima da localização real dos dedos da mão.

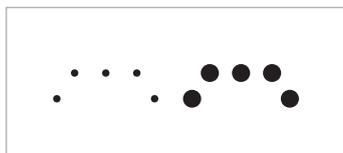
Com o objectivo de simplificar ainda mais o desenho, realizaram-se novas experiências totalmente simétricas [100] — o que possibilita que o alfabeto seja escrito com qualquer uma das mãos sem que exista um conflito entre a sua representação e a forma das mãos — e escolheu-se aquela que, além de reflectir todas as ideias e conceitos estabelecidos, se destaca pela sua forma elementar, pelas sua funcionalidade e ainda por se diferenciar de alfabetos conhecidos, sejam eles artificiais ou não [101].



[100] *Quatro das últimas experiências realizadas para representar de forma escrita a linguagem atlante.*

[101] *Representação tipográfica escolhida para representar a linguagem atlante.*

Todas as experiências apresentadas foram programadas com recurso ao programa *Glyphs*, que permitiu que a selecção da fonte a utilizar para representar o atlante se baseasse simultaneamente na aparência individual dos caracteres e nas questões dos espaçamentos. Sendo tão tecnológica e com características que o permitem, escolheu-se uma das opções que pudesse ser monoespacejada, isto significa que os vários caracteres ocupam o mesmo espaço horizontal. Além disso, afigura-se lógico programar a fonte de forma a que o espaçamento entre caracteres seja sempre o mesmo.



[102] *Base de cada caractere.*

Cada um dos cinco círculos pode ser representado em ambas as variações. O primeiro conjunto corresponde ao espaço entre palavras e o segundo ao sinal de interrogação.

Recorreu-se a uma base de cinco círculos [102] — em que cada um pode ser maior (quando corresponder a um dedo seleccionado) ou mais pequeno (no caso de o dedo correspondente não ser utilizado) — que é sempre a mesma em cada glifo, pelo que, criar um espaçamento análogo, parece ser a única hipótese que permite que o objecto tipográfico fique com um aspecto uniforme quando aplicado num contexto de frase ou texto.

Na versão escolhida não é representada nem a palma da mão nem os traços que simulam o movimento executado. Analisados os vários esboços, concluiu-se que esses elementos nada acrescentavam ao objecto tipográfico e que até complicavam a leitura. Assim sendo, cada caractere apenas é representado por cinco círculos, cada um dos quais corresponde a um dedo. Devido à simetria do símbolo base, cumpriu-se o objectivo de permitir que a linguagem seja gesticulada com qualquer uma das mãos. Os círculos maiores correspondem aos dedos que estão a ser utilizados para reproduzir determinado caractere, enquanto os círculos mais pequenos correspondem aos dedos que não se movimentam.

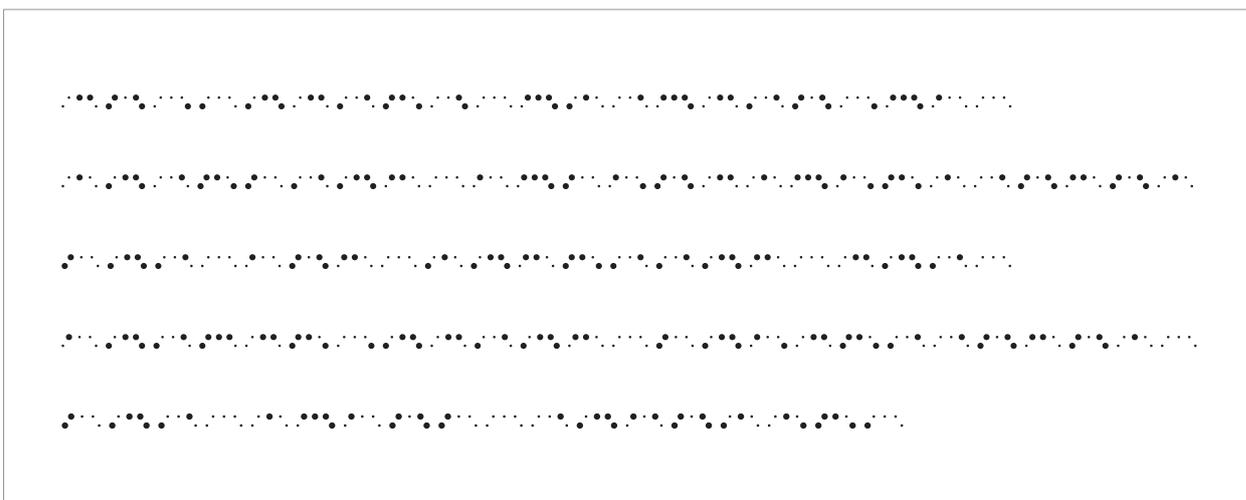
Para tornar a fonte o mais legível possível, também foram desenvolvidos estudos relativos à compreensão individual de cada caractere, em que se experimentou utilizar outras formas (quadrados, triângulos e pentágonos); diferentes contrastes entre os dois tamanhos; afastar e aproximar horizontalmente os vários círculos; e ainda, formas distintas de diferenciar os círculos seleccionados dos não seleccionados, como por exemplo, através do preenchimento ou não de cada um deles.

No final escolheram-se círculos porque esta é a forma que mais simplifica o desenho dos caracteres e que permite uma maior legibilidade nos tamanhos mais pequenos. Quadrados, triângulos e pentágonos começam a perder a sua forma em tamanhos superiores comparativamente aos círculos. A diferenciação dos círculos através do tamanho também se afigurou a mais eficiente pois, quer sejam grandes ou pequenos, apresentam uma legibilidade superior do que se fossem diferenciados, por exemplo, por mancha e contorno.

Ponderaram-se várias opções para a direcção da escrita, inclusive manter o mesmo sistema — em bustrofédon — utilizado por Emerson, no entanto, após várias experiências concluiu-se que a fonte funciona melhor escrita da esquerda para a direita e de cima para baixo. Sendo esta uma das direcções clássicas de escrita, não apresenta qualquer incoerência em termos temporais e/ou históricos. Inclusivamente, assumindo que a linguagem atlante é, tal como os realizadores quiseram, a mãe de todas as línguas, esta poderia ser escrita no sentido referido e, posteriormente, evoluído para novas direcções e métodos, incluindo o bustrofédon.

Obtido um resultado muito próximo do já apresentado — ligeiramente divergente no espaçamento horizontal dos círculos e no contraste de tamanho entre os mesmos — testou-se a fonte com frases escritas na linguagem atlante [103] para verificar se esta funcionava, se expressava as ideias

pretendidas, e também para descobrir qual o menor tamanho em que seria possível utilizá-la sem perder a legibilidade. Obviamente, num contexto cinematográfico, a questão da legibilidade é um pouco diferente e mais subjectiva pois nem sempre é necessário que o espectador consiga ler, apenas que saiba que existe texto em determinado local e, além disso, quando é suposto o espectador compreender o que está escrito, ou pelo menos ver detalhadamente as letras, estas estão num tamanho inegavelmente superior aos utilizados em impressão. Mesmo assim, conclui-se que a fonte não perde legibilidade quando utilizada a partir dos 22 pontos. Sem experiência na área de montagem cinematográfica não há capacidade para avaliar se esta característica é ou não relevante, pois um tamanho considerado grande para impressão, pode corresponder a um tamanho pequeno para o grande ecrã.



Alguns dos gestos podem parecer difíceis de executar porque não os treinamos desde pequenos. Se o nosso sistema de escrita funcionasse como o que se está a desenvolver os gestos seriam executados naturalmente. Mesmo no caso dos que são aparentemente mais difíceis de executar, nenhum deles é impossível, apenas é requerida alguma prática. Nem todas as pessoas encontram as mesmas dificuldades. Por exemplo, as que tocam instrumentos musicais, têm maior facilidade em executar determinados movimentos e conseguiriam aprender a gesticular esta linguagem com menor esforço.

A fonte foi testada quer em contexto escrito quer gestual. Esta experiência foi fotografada e incluída no presente relatório ^[104] para explicitar a polivalência da fonte criada e demonstrar que esta funciona tão bem na representação visual escrita como na gestual.

Relativamente às combinações utilizadas para cada caractere, optou-se

^[103] *Frase em Atlante escrita com recurso ao alfabeto desenvolvido colocado a 22 pts.*

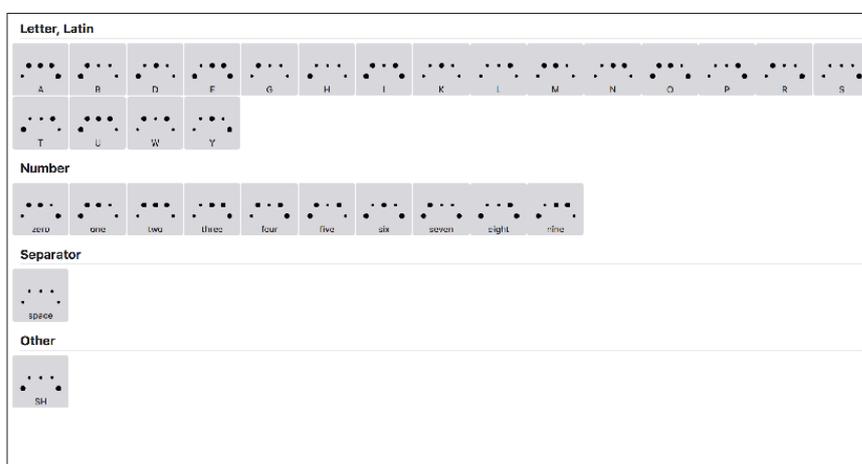
[104] *Fotografias dos gestos que representam cada uma das letras, respectivamente [A], [B], [D], [E], [G], [H], [I], [K], [L], [M], [N], [O], [P], [R], [S], [T], [U], [W], [Y], [SH], [O], [1], [2], [3], [4], [5], [6], [7], [8] e [9].*



por utilizar as combinações de quatro dedos para as vogais porque são mais frequentes e os caracteres com quatro círculos seleccionados preenchem mais a linha de texto e conferem uma maior uniformidade à mesma. Uma vez que a língua atlante, à semelhança da nossa, tem uma predominância de vogais, passa a haver também uma predominância de caracteres mais compactos. As combinações de três dedos foram utilizadas para representar a numeração. A combinação de seis dedos foi utilizada para o sinal de interrogação. A mão fechada, ou seja, nenhum dedo seleccionado, foi utilizada para representar o espaço entre palavras. Por ultimo, as consoantes foram representadas pelas combinações de dois dedos ou pela utilização de apenas um, o que soma o total das quinze possibilidades para aplicar nas quinze consoantes existentes neste alfabeto. Uma destas corresponde ao som [ʃH] e a para a sua representação recorreu-se à combinação do gesto para representar a letra [S] com o utilizado para representar a letra [H].

Tanto o desenho como o tratamento do espaçamento e a programação da fonte *Atlantis* foram feitos no programa *Glyphs (Pro Version 2.4.2)*. Ainda que esta fonte deva ser distinta das que conhecidas actualmente, por ser dotada de um sistema gestual poderia ser utilizada em alguma linguagem existente pois, à semelhança dos habitantes conhecidos do nosso planeta, os atlantes têm as mesmas características físicas. Isso é importante porque, mesmo sendo uma linguagem do passado, *avant-garde* para a época, é escrita e falada por um povo que, mesmo distante dos outros, continua a habitar o planeta Terra.

Quando se programou a fonte [105] compreendeu-se que, à semelhança do que aconteceu no alfabeto desenvolvido para representar o *Na'vi*, existe na linguagem atlante um caractere que não faz parte do *Unicode* — o [ʃH]. Contudo, nesta linguagem a situação é menos problemática pois só existe um caso e é fácil substituir manualmente o caracter, utilizando a tabela de glifos da fonte.



[105] *Printscreen da janela do programa Glyphs com todos os glifos já desenhados.*

As formas e espaçamentos do novo alfabeto foram revistos para assegurar que tudo estava de acordo com a proposta e os objectivos preconizados. Sendo todos os glifos construídos da mesma forma, ficou evidente que todas as formas pertencem notoriamente ao mesmo alfabeto e à mesma fonte.

Considera-se que o trabalho final se mostra consistente, responde à proposta e revela a aplicação de todas as ideias e conceitos planeados. Este exercício revela-se um bom exemplo de uma proposta que podia ser feita à CINETYPE e, para a sua resolução foi necessário aplicar os conhecimentos entretanto adquiridos relativamente à criação de alfabetos fictícios para linguagens artificiais, o que constituiu uma mais valia.

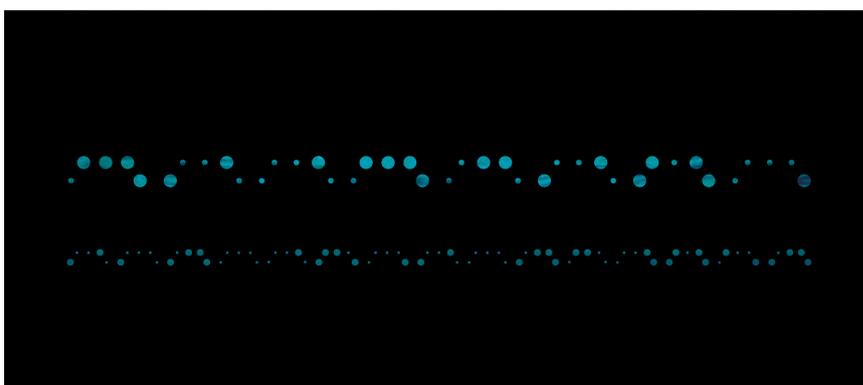
Finda a criação do novo alfabeto atlante começou o desenvolvimento das aplicações fictícias que permitem exemplificar a utilização da fonte desenvolvida em diversos contextos.

5.1.3.4 APLICAÇÃO DOS RESULTADOS OBTIDOS

Pretende-se que a fonte desenvolvida seja utilizada para representar por escrito ou por gestos a linguagem atlante desenvolvida por Okrand no filme de *live-action* *Atlantis: The Lost Empire* a ser lançado em 2020. Se por um lado é favorável que o referido filme ainda não esteja a ser produzido, porque permite tentar vender a fonte, por outro dificulta a simulação da aplicação da fonte *Atlantis* porque ainda não existem imagens originais do dito filme, para que se possam efectuar montagens contextualizados e credíveis.

Para ultrapassar tais constrangimentos e conseguir apresentar a fonte num contexto similar àquele para o qual foi criada decidiu-se recorrer a imagens do filme de animação, como a sequência de créditos e algumas situações em que aparecem objectos escritos e refazer essas cenas retirando a fonte de Emerson e incluindo a que foi criada no contexto deste projecto.

Por conseguinte procurou-se aplicar a fonte no título do filme, conforme acontece no filme original mas utilizando a fonte *Atlantis* ^[106].

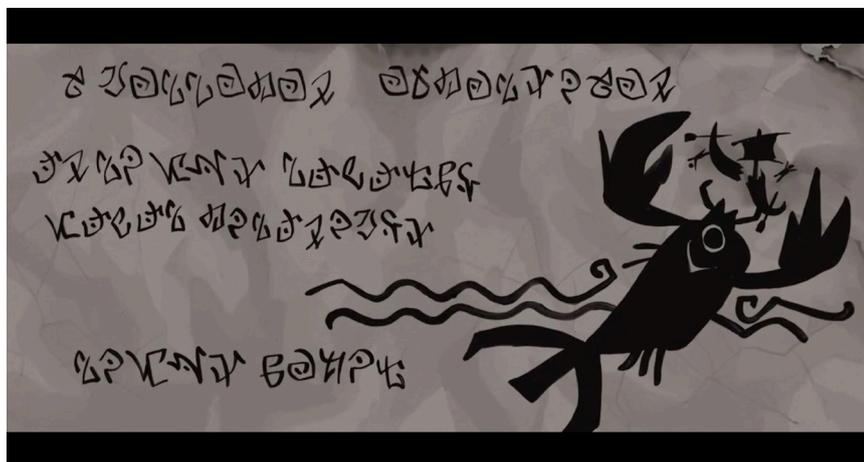


^[106] *Montagem de um frame inicial em que o título do filme "Atlantis: The lost Empire" foi colocado na fonte Atlantis.*

Concluiu-se que se atingiu o aspecto digital pretendido e que a fonte funciona bem no contexto da sequência de créditos. É obtida uma compo-

sição agradável e facilmente integrável num novo filme dedicado a uma faixa etária distinta da original.

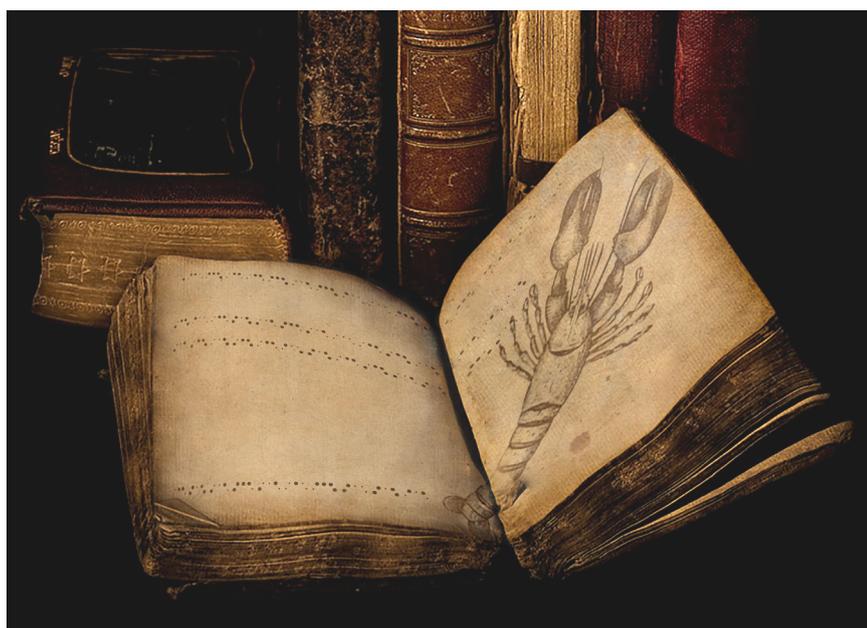
[107] *Frame retirado do filme "Atlantis: The Lost Empire" em que é visível a página de um livro manuscrito que descreve um monstro marinho.*



[108] *Utilização da fonte Atlantis na recriação do manuscrito do filme de animação original, apresentado na imagem anterior.*



[109] *Aplicação da recriação da página do filme de animação num livro que se poderia encontrar no futuro filme de live-action "Atlantis: The Lost Empire".*



O personagem principal, Milo Tatch, é um linguista que passa o tempo agarrado a livros e manuscritos, inclusivamente ao diário que guarda o mapa para a Atlântida. Recorreu-se então a uma das páginas do referido diário, apresentada no filme de animação ^[107], e fez-se uma recriação da mesma ^[108], para posterior utilização numa montagem de um livro antigo ^[109] eventualmente semelhante ao diário a utilizar no filme de *live-action*.

A fonte *Atlantis* poderia ser utilizada em várias ocasiões do filme, não apenas como os apresentados, mas também em materiais de divulgação. Realizaram-se alguns ensaios de cartazes para divulgação do filme, nos quais se utilizou a fonte criada. Devido ao seu carácter tecnológico, incompreensível e à primeira vista ilegível para o leitor, a aplicação da fonte em materiais de divulgação pode conferir-lhes um ar misterioso. Actualmente é comum para certos filmes serem lançadas duas ou mais vagas de cartazes: regra geral, a primeira corresponde a cartazes em que o título e os actores não figuram explicitamente, e a segunda corresponde a cartazes onde alguns aspectos/informações sobre o filme são desmistificados. Mesmo sem as informações sobre o filme ou com elas disfarçadas, a primeira vaga pode ter um grande impacto uma vez que o seu aspecto pode ser suficientemente intrigante para despertar o interesse do público. No caso em estudo a primeira vaga poderia ser a altura ideal para utilizar a fonte. Seguindo este raciocínio realizaram-se vários testes e criaram-se cartazes com recurso a imagens obtidas *online*. Dois deles são parcialmente abstractos e não contêm muitas informações ^[110; 111]. O terceiro ^[112] seria para uma fase de divulgação posterior e apresenta explicitamente informações como a data de lançamento do filme, o nome do estúdio, dos realizadores e directores e até mesmo uma frase marcante do início do filme de animação, o que disponibiliza pistas suficientes, pelo menos para aqueles que assistiram ao filme de 2001.

[110] [111] [112] *Experiências da aplicação da fonte "Atlantis" em cartazes para divulgar o filme de live-action em diversas fases.*



Analisadas as montagens realizadas, conclui-se que a fonte funciona cabalmente nos suportes e materiais testados e que a proposta foi respondida com eficácia. Ainda que toda esta recriação seja experimental, o objecto tipográfico concebido tem um impacto interessante nas várias aplicações e afasta-se objectivamente do criado por Emerson justificando-se a sua utilização no mundo cinematográfico futuro. Calcula-se que, a ser aplicada no filme de *live-action*, poderiam ser exibidas cenas ,em que a fonte fosse utilizada para escrever com recurso às máquinas touch atlantes, o que revelaria ainda mais o seu potencial.

*"... in a single day and night of misfortune, the island of
Atlantis disappeared into the depths of the sea."
— Plato, 360 b.C.*



WALT DISNEY
PICTURES PRESENTS

WALT DISNEY PICTURES PRESENTS "ATLANTIS: THE LOST EMPIRE" ORIGINAL SCORE BY JAMES NEWTON HOWARD ORIGINAL SONGS BY DIANE WARREN AND JAMES NEWTON HOWARD

SCREENPLAY TAB MURPHY PRODUCED BY DON HAHN

2 0 2 0

DIRECTED BY GARY TROUSDALE AND KIRK WISE

WWW.DISNEY.COM/ATLANTIS

5.2 CRIAÇÃO DA PLATAFORMA

A criação da plataforma começou com um breve momento de conceptualização no qual se pesquisaram e analisaram casos de estudo, já referidos e detalhados ao longo do capítulo 3 *Estudo de Casos*, que de alguma forma se relacionassem com o projecto a desenvolver e que servissem de apoio para tomar decisões relativas ao aspecto visual, aos menus de navegação e aos tipos de interacção e organização. Foi na fase inicial do processo de planeamento da plataforma que se tomaram decisões relacionadas com os seus objectivos, com o seu aspecto e com as suas funcionalidades. De seguida na fase de desenvolvimento foi feita uma primeira prototipagem em papel. Pretendia-se que as características principais da plataforma ficassem definidas logo de início, ainda que posteriormente viessem a acontecer alterações pontuais e se tornasse necessário reformular algumas ideias e funções.

Observando todo o processo, pode considerar-se que a criação da plataforma passou por três fases: a fase de definição, a fase de materialização/implementação e, por último, a fase de análise, reflexão, reformulação e revisão do resultado obtido. A primeira fase trata-se, tal como o nome indica, do processo de idealização no qual se reflectiu sobre o esqueleto e funcionalidades que se consideraram essenciais para a plataforma, nomeadamente a definição das páginas principais da mesma e a designação dos conteúdos de cada uma delas. A segunda fase englobou múltiplas etapas de prototipagem — tanto manuais em papel, como digitais — e a implementação propriamente dita. A última fase serviu para rever o trabalho efectuado e reformular o resultado obtido sempre que se considerou oportuno. Nesta fase, foram corrigidos, eliminados ou acrescentados conteúdos ou características de modo a melhorar o resultado que se pretende realista, funcional e apelativo.

Do processo de definição nasceu o nome “CINETYPE” que veio a ser o nome da fábrica de tipos e que foi aplicado inúmeras vezes ao longo do desenvolvimento desta plataforma. Este nome é uma referência aos dois temas principais desta dissertação: o cinema e a tipografia.

A opção da utilização do nome em inglês foi propositada, uma vez que se pretende atingir o maior número de potenciais clientes e esta é uma língua global. Sendo uma plataforma de comércio de fontes vocacionada para a área cinematográfica, é natural que a linguagem utilizada no *website* seja também o inglês, já que as maiores indústrias dessa área — como referido anteriormente no capítulo 2.3 *Cinema* — se situam no continente americano, no europeu e no asiático, e a língua inglesa está espalhada pelo mundo.

Pensar um nome foi de grande importância para a criação do aspecto visual desta página e para que se comesçassem a definir aspectos como as mensagens, características e ideias que se pretendiam transmitir com a fábrica de tipos. O objectivo foi aproximar o projecto a um negócio real, ao qual se possa dar continuidade e que poderá ser desenvolvido e explorado num futuro próximo.

Estabeleceu-se que a CINETYPE deve ser uma ferramenta eficaz de criação e venda personalizada de fontes, que comercialize também fontes pré-fabricadas — com objectivos e aplicações muito específicos — vocacionada sobretudo para o mundo cinematográfico. A criação de uma plataforma funcional envolveu o desenvolvimento de páginas *front-end*, dedicadas essencialmente à promoção e venda de fontes já desenvolvidas e à encomenda de fontes personalizadas, e de páginas *back-end* onde se encontram os dados dos diferentes utilizadores e o registo das encomendas que estes possam ter realizado.

Os métodos de prototipagem e técnicas aplicadas foram fundamentais para se definirem os elementos e conteúdos mais importantes e obter um resultado em que as informações a destacar se tornassem as protagonistas das páginas principais, e em que as ligações feitas entre estas fossem lógicas, consistentes e cumprissem os objectivos traçados. Foi necessário projectar, desenvolver e conceber o conteúdo para cada página para que se tornassem funcionais e intuitivas. Para obter uma plataforma apelativa, interactiva e funcional foi fundamental a concepção de um projecto que tivesse em conta questões de usabilidade. Evitaram-se aspectos que a maior parte das pessoas não gosta de encontrar quando navega em plataformas semelhantes e aplicaram-se elementos e funções apelativas para os utilizadores.

5.2.1 IDEALIZAÇÃO

Vivemos numa era em que existem milhões de *websites* que podem ser consultados a qualquer altura e em qualquer lugar. Muitos tentam marcar a diferença enquanto outros se regem por *layouts* e estruturas mais simples. Alguns são desenhados de raiz com base na análise de possíveis utilizadores e da idealização de *personas* e cenários, enquanto outros recorrem a *layouts* pré-feitos e mudam apenas as informações neles presentes.

O design de interação não implica necessariamente a criação de *layouts* originais, complexos e diferentes, mas sim de *layouts* eficientes e intuitivos que tenham as suas funções bem definidas e explícitas. "*Por design de interação, entende-se a projecção de produtos interativos para apoiar a forma como as pessoas comunicam e interagem nas suas vidas quotidianas e profissionais.*" (Preece, Rogers & Sharp, 2011). Um bom design de interacção passa despercebido ao utilizador. A navegação no *website* deve ser intuitiva e o utilizador não terá que pensar sobre as acções a executar para chegar à página ou informação procurada, pelo que é importante que todas as funções estejam claramente definidas.

A CINETYPE deve ser uma plataforma intuitiva e de fácil acesso, no entanto, não é a componente principal da presente dissertação. A sua função é vender as fontes criadas e fornecer aos clientes um serviço de encomenda, pelo que a implementação das páginas dedicadas a estas funcionalidades é prioritária. As páginas secundárias podem ser desenvolvidas no futuro, no caso de a CINETYPE ser lançada no mercado. Desde o momento em que a plataforma começou a ser idealizada que se considerou mais relevante implementar as referidas páginas detalhadamente e com a maior parte das suas funcionalidades já activa, do que perder tempo a idealizar outras páginas cuja relevância para o projecto é claramente menor.

Uma vez que esta tese integra web design e design de interacção mas que estes não são os seus tópicos principais, não foi considerado essencial criar cenários — uma série de episódios fictícios em que determinada

pessoa pudesse utilizar a *CINETYPE* — e *personas* — utilizadores fictícios possuidores de determinadas características.

Entendeu-se que a observação e análise de fábricas de tipos, com propósitos semelhantes ou não, foi suficiente para definir quais os aspectos de interação e usabilidade e a disposição das páginas de venda. Foram testadas várias fábricas de tipos e ponderados os aspectos positivos e negativos de forma a extrair o melhor relativo à usabilidade e aos design de interação e o aplicar à criação da *CINETYPE*. Com tantos exemplos encontrados, não se considerou necessário pensar todos estes assuntos de raiz.

É importante que, não sendo criados cenários e *personas*, se dê uma atenção especial à observação de outras fábricas de tipos e se criem vários esboços de forma a chegar a um resultado intuitivo. Os primeiros esboços terão por base as fábricas de tipos encontradas e serão realizados em papel. Posteriormente será feita uma prototipagem funcional no programa *Adobe XD* e só posteriormente e se necessário se passará à fase de programação em *HTML*, *CSS*, *PHP* e *JAVASCRIPT*. No caso de a fábrica de tipos ser lançada bastaria ter um protótipo pormenorizado para que a parte da programação pudesse ser executada por engenheiro informático. No entanto, pretendendo-se explorar a vertente do web design e adquirir o máximo de competências possível será feito um esforço para adiantar este trabalho ao máximo.

A imagem visual da plataforma deve ser simples mas reflectir o seu contexto tipográfico e cinematográfico. Caso a *CINETYPE* fosse a protagonista desta dissertação tais aspectos seriam tratados pormenorizadamente e de forma abrangente mas, dentro do actual contexto, o objectivo é ter uma fábrica de tipos parcialmente funcional que permita vender os objectos tipográficos executados e seja apelativa para os compradores, mesmo possuindo uma imagem muito simples. O tratamento de tais aspectos afasta-se demasiado do tema central desta dissertação pelo que o trabalho neles empenhado será reduzido ao indispensável, para que não se prejudique o trabalho essencial.

A presente dissertação surgiu de um contexto de auto-proposta e os seus objectivos foram sendo definidos mas, desde o início, que se considerou ser mais importante produzir objectos tipográficos finalizados que se encontrem prontos a vender do que criar uma fábrica de tipos sem fontes para comercializar. Além de ser possível encomendar fontes personalizadas, é essencial que quando a fábrica for lançada no mercado disponha de trabalhos expostos que sirvam de exemplo aos clientes e também de fontes que, ainda com um propósito restrito possam ser vendidas a múltiplos compradores. Nenhum cliente iria comprar uma fonte a uma fábrica de tipos que não tem nenhum trabalho exposto.

Assim propõe-se a criação e implementação total ou parcial — dependendo do tempo disponível — de uma plataforma de venda de fontes que seja de navegação acessível, responsiva e intuitiva e que tenha uma ima-

gem simples mas marcante. Pretende-se partir da observação de outras fábricas de tipos e que a plataforma CINETYPE reflita os aspectos positivos encontrados nessa análise.

A fase de esboços, tanto os manuais como os digitais e interactivos, será fundamental para testar a usabilidade da plataforma, e para compreender se as suas funcionalidades e aspectos de navegação vão de encontro ao pretendido.

Os capítulos que se seguem relatam as várias etapas de concepção do protótipo da fábrica de tipos a entregar. Estas são relativas à conceptualização, às várias fases de prototipagem, à análise dessas mesmas fases, à apresentação das funcionalidades da fábrica, à fase de implementação, à descrição da navegação e à reflexão dos resultados gerados com a implementação parcial do protótipo.

5.2.2 MATERIALIZAÇÃO (PROTOTIPAGEM)

O processo de materialização da fábrica de tipos incluiu diversas fases. Começou-se pela estruturação, seguiu-se para a prototipagem (em papel e digital) e finalmente passou-se para a fase de implementação em que as páginas essenciais para este projecto foram programadas.

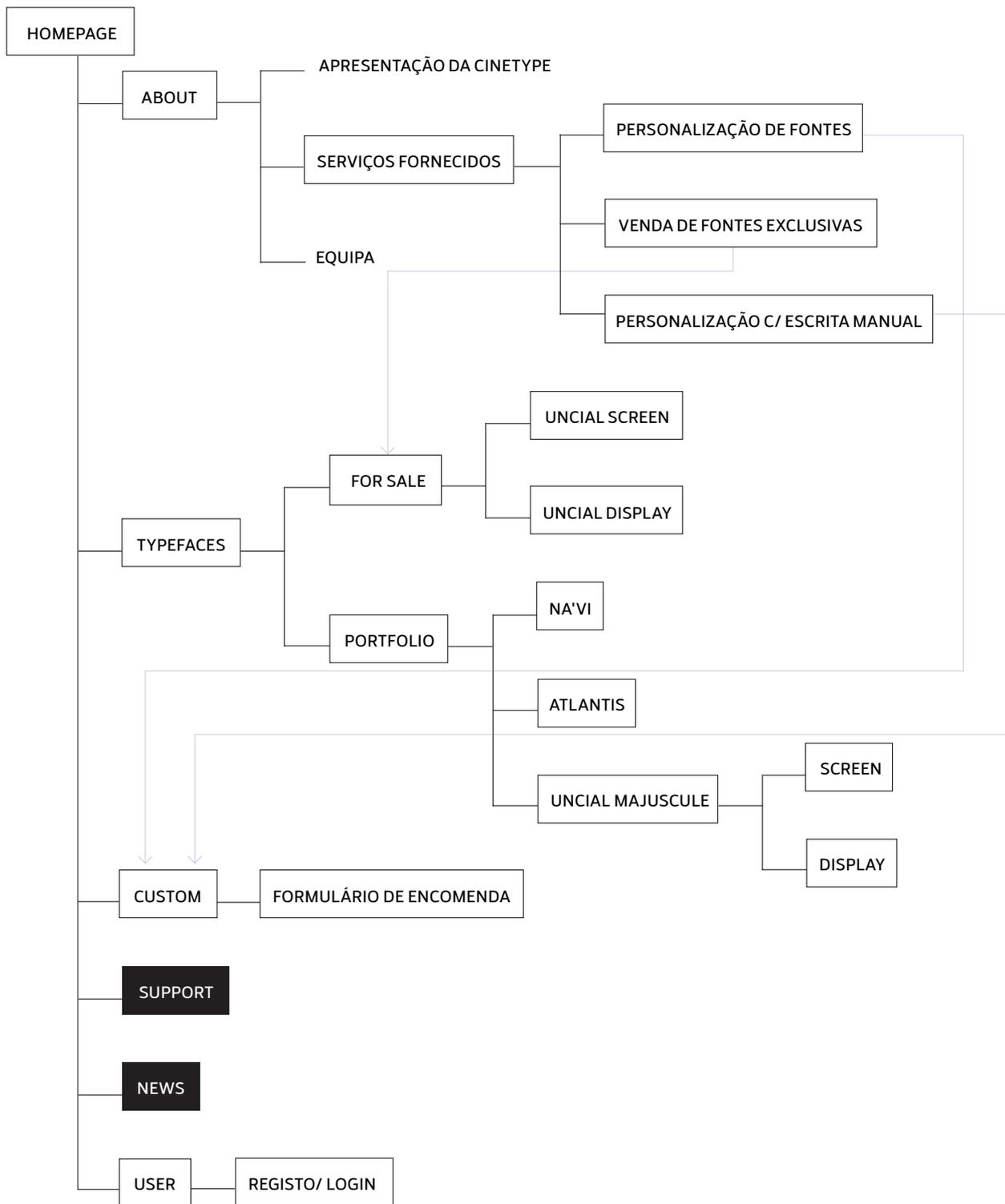
I Estruturação

Antes de se realizarem os primeiros esboços definiu-se a estrutura do *website*. Este processo incluiu decidir que tipo de páginas integrar na plataforma CINETYPE, ponderar e se necessário realizar o conteúdo dessas mesmas páginas (imagens, textos, vídeos...) e desenhar diagramas para orientar todo o processo. Foi durante este processo que se concluiu que algumas páginas deveriam fazer parte da estrutura da fábrica de tipos e que o seu conteúdo apesar de fundamental no caso de esta ser lançada no mercado, poderia não ser desenvolvido no contexto desta tese. Ou seja, essas páginas fazem parte da estrutura mas encontram-se vazias, porque se considerou não serem essenciais ao projecto, e o desenvolvimento do seu conteúdo poderá ser feito em qualquer momento futuro.

Para tornar mais explícita a estrutura definida para o *website* está representado, na página que se segue ^[115], o esquema que orientou a construção do projecto e que permitiu chegar ao resultado apresentado. Neste esquema estão representadas as páginas principais da CINETYPE e são enumerados os conteúdos mais relevantes de cada uma delas.

Existem duas páginas principais que estão representadas com fundo preto e letras brancas — contrariamente às restantes — que correspondem às páginas cujo conteúdo não foi desenvolvido.

Considerou-se que as páginas mais importantes no âmbito deste projecto seriam as que permitissem comprar e/ou encomendar fontes porque esses são os propósitos principais da fábrica de tipos. Como tal, estas foram as páginas desenvolvidas detalhadamente.



[115] Esquema relativo à estrutura do website em que estão representadas as várias páginas e enumerados os seus conteúdos.

Cada página tem conteúdos específicos, muitas vezes interligados entre si, sendo que alguns deles estão presentes em todas elas como é o caso do menu de navegação e do rodapé. Foi importante definir cuidadosamente o conteúdo, aspecto e ligações de cada uma das páginas principais da CINETYPE, que são: a *Homepage*; a página *About*; a página *Typefaces*; a página *Custom*; a página *Support*; a página *News* e a página *User*.

— CINETYPE (*Homepage*)

A homepage corresponde ao primeiro contacto que o utilizador tem com a CINETYPE, ou seja, sempre que abre esta fábrica de tipos, esta é a primeira página com que se depara. A *homepage* é uma página de promoção da plataforma que no futuro poderá incluir as suas notícias mais recentes e que não deve ter demasiados conteúdos nem ser exaustiva para o utilizador. Deve permitir um rápido acesso às outras páginas, através do menu de navegação, sempre presente no topo de cada página. Para já esta página terá apenas o nome CINETYPE, uma vez que ainda não existem notícias sobre esta fábrica de tipos. Possivelmente, a primeira seria relativa ao seu lançamento no mercado.

— Sobre (*About*)

A página *About* serve para apresentar a fábrica de tipos através de um pequeno texto que conta a história do seu nascimento e descreve os seus serviços. Inclui também a apresentação do(s) designer(s) envolvido(s) no projecto. É uma página que apresenta todas estas informações de forma sucinta para não ser cansativa para o possível cliente. Os vários serviços deverão ser apresentados através de uma legenda e uma imagem representativa — estas componentes devem corresponder a *hyperlinks* que os conectam às páginas em que podem ser encomendados ou executados. Na secção dos designers envolvidos, cada um deverá ter uma fotografia seguida do seu nome e da função que desempenha.

Conteúdo da página:

Propósito/Sobre — breve texto;

Apresentação dos serviços fornecidos — fotografia e título do serviço com *link* para a página em que pode ser encomendado;

Equipa Técnica — fotografia, nome e cargo.

— Fontes (*Typefaces*)

A página *typefaces* serve dois propósitos: fornecer ao utilizador a possibilidade de comprar determinada fonte pré-feita, e mostrar-lhe o portfólio da CINETYPE demonstrativo das potencialidades do serviço de encomenda de fontes personalizadas. É importante que as secções de cada um destes tópicos estejam bem delimitadas e não induzam o utilizador no erro de pensar que terá a possibilidade de comprar as fontes presentes no portfólio

quando na realidade não poderá. Esta página deve ainda deixar bem explícito que, se o cliente não encontrou o pretendido, tem sempre a hipótese de utilizar o serviço de personalização (*Custom*) para encomendar uma fonte com características por ele definidas.

Conteúdo da página:

Venda de fontes — imagem e nome de cada fonte;

Portfólio — imagem e nome de cada fonte personalizada;

Link para página de encomenda — Breve texto com *hyperligação*.

— **Personalização (*Custom*)**

O conteúdo principal desta página só poderá ser acedido pelo utilizador após este efectuar o registo e o *login* na plataforma. Deverá haver um conjunto de imagens de projectos criados no âmbito desta proposta mas que poderiam ter sido o resultado de uma encomenda, bem como um formulário de encomenda (caso o utilizador já tenha feito *login*) ou uma mensagem a informar o comprador que se tenciona fazer um pedido de uma fonte personalizada deverá fazer *login*. Esta página deve ser intuitiva e de fácil navegação para os seus utilizadores, já que os serviços aqui oferecidos terão mais valor acrescentado para a fábrica de tipos.

Conteúdo da página:

Projectos realizados no âmbito de encomenda — fotografia e breve descrição;
Formulário de encomenda — Conjunto de perguntas, algumas das quais podem ser respondidas numa caixa de texto, e outras através da selecção de uma das opções pré-definidas.

— **Ajuda (*Support*)**

O conteúdo desta página não será desenvolvido no contexto do presente projecto mas pode ser descrito sinteticamente. A página servirá para reforçar a relação com os clientes e incluirá um formulário que lhes permita contactar a CINETYPE via e-mail para tirar quaisquer dúvidas. Deverá também incluir explicações sobre a licença das fontes e todos pormenores relativos ao processo de pagamento das compras efectuadas.

— **Notícias (*News*)**

Esta página, cujo conteúdo também não será desenvolvido, integrará notícias relevantes sobre a CINETYPE e sobre as fontes por ela criadas.

— **Utilizador (*User*)**

Esta é uma página que permite que o utilizador se registe ou faça login de forma a poder comprar fontes. O menu do utilizador não inclui o carrinho de compras encontrado em tantos *websites* porque, ponderado este assunto, concluiu-se que o cliente que compra fontes na CINETYPE o faz com um propósito específico, e não irá comprar mais do que uma (ou vários pesos

de uma) fonte de uma vez. Deste modo, sempre que o cliente efectuar uma compra, receberá automaticamente um e-mail com os dados bancários da fábrica de tipos para realizar o pagamento e só posteriormente receberá a fonte.

Depois da estruturação da plataforma estar bem definida, com todas as páginas e os seus conteúdos descritos e explicados, partiu-se para a fase de prototipagem.

II Prototipagem

A prototipagem é o momento em que assuntos como a organização do conteúdo das páginas, a sua relevância, a imagem, a paleta cromática da plataforma e as fontes a utilizar nas diversas páginas começam a ser pensadas. A prototipagem passou por uma fase manual e por uma fase digital.

— Prototipagem em papel

Em primeiro lugar esboçaram-se em papel possíveis *layouts* para o conteúdo das várias páginas — já pensado e definido na fase de estruturação. Esta foi uma fase breve que possibilitou uma passagem rápida, lógica e eficiente entre a fase de estruturação e a fase de prototipagem digital.

Prototipar em papel é importante para que os primeiros esboços possam ser feitos rapidamente. Nesta fase, o importante é gerar muitos e variados esboços que permitam escolher as melhores opções relativamente à organização para que, quando se passa para a fase da prototipagem digital, já se tenha uma ideia claramente definida sobre este assunto.

— Prototipagem digital

De seguida passou-se para uma fase de prototipagem digital em que se recorreu ao programa *Adobe Xd*, que permite organizar o conteúdo, criar *mockups* definir uma paleta cromática consistente e testar várias fontes e, posteriormente, transformar estes esboços num protótipo interactivo em que se podem testar as ligações entre as várias páginas e perceber se estas funcionam. A utilização deste programa facilitou a fase de implementação.

Durante esta fase colocaram-se os conteúdos nas páginas tendo por base os esquemas realizados na fase da prototipagem em papel. Seguiu-se a personalização do aspecto da fábrica de tipos. Optou-se por uma imagem simples mas apelativa que não exigisse tanto tempo, dado que o web design não é o foco desta tese.

Criou-se uma imagem de marca ^[114] com recurso a um *scanner* de forma a simular os efeitos que os projectores utilizados nas primeiras projecções cinematográficas a cores criavam. A movimentação da impressão com o nome CINETYPE no momento da digitalização permitiu obter o efeito pretendido.

A imagem criada influenciou a escolha da paleta cromática ^[115] que,



^[114] Imagem gráfica criada para a fábrica de tipos.

devido aos efeitos obtidos com o *scanner* passou a incluir três cores principais: o vermelho, o preto e o ciano. Esta escolha também se mostrou acertada pois o preto e o vermelho são cores muito associadas à área cinematográfica e o contraste conseguido com o ciano funciona bem e confere ao *website* um ar de fantasia. Isto faz todo o sentido quando se tencionam desenvolver fontes para o cinema com especial enfoque nos géneros cinematográficos de fantasia e de ficção científica. Esta paleta encaixa com ambos os géneros.

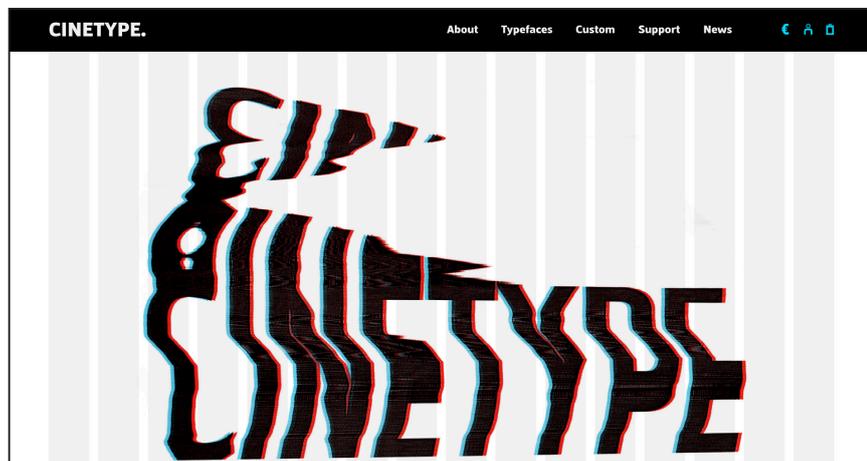
^[115] *Paleta cromática principal aplicada no conteúdo da CINETYPE.*



Um passo importante foi a escolha das fontes a aplicar na plataforma CINETYPE. As fontes desenvolvidas ao longo do presente projecto são tão específicas que não fazia sentido que fossem utilizadas para este propósito. Com o intuito de manter o aspecto simples escolheu-se uma fonte marcante para o conteúdo das páginas que contrasta-se com uma segunda fonte mais simples a ser utilizada nos elementos como o cabeçalho e o rodapé. Foram escolhidas duas fontes completamente distintas: a fonte MESTRE — uma fonte desenhada propositadamente para uso digital, de linhas rectas e simples; e a fonte OCR-A — uma fonte criada para ser utilizada no contexto da programação, monoespacejada, com traços da mesma espessura (sem contraste) e com uma personalidade marcante. Ambas as fontes apresentam um grau elevado de legibilidade e leiturabilidade em écran, o que faz com que sejam adequadas para este contexto.

Sendo a informação escrita da CINETYPE constituída essencialmente por textos pequenos e legendas, também se considerou que colocar a maior parte dos elementos tipográficos em caixa-alta ajuda à sua afirmação e capta a atenção do utilizador de forma mais eficiente.

^[116] *Printscreen de um dos mockups realizados com recurso ao programa Adobe Xd em que é visível a grelha utilizada.*



O *website* foi pensado para três formatos: *desktop*, *tablet* e *mobile* e para isso os *mockups* foram sempre realizados nestes três tamanhos. As várias informações foram posicionadas no programa *Adobe Xd* com recurso a uma grelha de 12 colunas [116].

Finalizada a fase da prototipagem passou-se para a fase de implementação em HTML, CSS, JAVASCRIPT e PHP. Contrariamente ao esperado inicialmente, o programa *Adobe Xd* não foi suficiente para criar uma simulação credível da plataforma devido às suas limitações. Este programa não permite introduzir as funções necessárias no que respeita, por exemplo, ao menu de encomenda e às páginas de login que precisam de botões e caixas de texto funcionais.

III Implementação

Na fase de implementação recorreu-se a um conjunto de linguagens de programação que habitualmente são utilizadas no desenvolvimento de páginas *web*: HTML, CSS, JAVASCRIPT e PHP.

O HTML e o CSS são linguagens *front-end* — utilizadas para a programação do lado do cliente. O PHP é uma linguagem *back-end* — utilizada para a programação do lado do servidor. Já o JAVASCRIPT, apesar de ser uma linguagem que permite programar tanto do lado do cliente como do lado do servidor, foi utilizado apenas para programar do lado do cliente de forma a alterar dinamicamente o conteúdo original do HTML.

O HTML é uma linguagem de estrutura de dados que permite introduzir ligações para outros documentos; o CSS é utilizado para formatar visualmente o estilo dos elementos do HTML.

Para a criação da base de dados que guarda os dados dos utilizadores, nomeadamente os relativos ao registo na plataforma e ao historial de compras, foi utilizado o SQLITE, uma biblioteca de SQLITE (linguagem *back-end* para armazenamento, consulta e manipulação de dados).

Devido ao tempo reduzido e à existência de alguns templates e layouts que permitem adiantar parte do trabalho, principalmente relativo à criação de um *website* responsivo e à construção e estruturação de páginas mais simples, como é o caso da página “*About*”, utilizou-se o *bootstrap*, uma ferramenta *front-end* — que utiliza as linguagens HTML, CSS e JAVASCRIPT — para desenvolvimento de páginas *web* responsivas. Graças à sua folha de estilos, muitos dos botões e slides foram adaptados directamente dos exemplos fornecidos pelo *website* em que esta ferramenta e vários exemplos da sua utilização estão disponíveis, e apenas foi necessário alterar o seu conteúdo e parte da sua estética.

As páginas *web* devem ser mais do que documentos que dispõem conteúdo, devem ter em atenção questões de design de forma a serem apelativas para os utilizadores. *Websites* esteticamente interessantes tiram proveito da

apresentação para convencer os clientes a comprar determinado produto. A existência de tais páginas eleva as expectativas dos usuários e faz com que eles procurem determinadas características sempre que visitam um *website*, como por exemplo, ordem e organização dos conteúdos. Em certos casos, mesmo antes de entrar em determinado *website* ou de seleccionar uma das suas páginas, o utilizador já tem uma ideia bem definida sobre os conteúdos que espera encontrar. Se estes conteúdos não correspondem às expectativas, a situação pode tornar-se problemática pois é possível que o utilizador fique frustrado e abandone a página antes de efectuar qualquer compra ou de ver os conteúdos em que inicialmente estava interessado.

Quando a fase de implementação se encontrava avançada e começou a ser possível testar as várias funcionalidades de cada página, consideraram-se alguns assuntos básicos de usabilidade para tornar o *website* mais agradável e intuitivo para o utilizador. Por exemplo, quando se pediu a algumas pessoas que o testassem observou-se que havia problemas relativamente à inclusão de alguns *links*. Por exemplo, na página *Typefaces*, na secção do *Portfolio*, cada fonte é apresentada com uma imagem e um texto. Inicialmente o *hyperlink* para a página que mostra detalhadamente cada fonte estava presente apenas no nome da fonte. No entanto, observou-se que algumas pessoas tentavam clicar na imagem quando o *link* apenas se encontrava no texto. Nestes casos, e em casos semelhantes, foi necessário incluir ligações tanto no texto como na imagem. Em testes posteriormente verificou-se que esta alteração gerou uma navegação mais fluida dentro do *website*. Outras situações como a cor e o tamanho das fontes aplicados nas mensagens de erro e de sucesso também tiveram de ser repensadas para se tornarem mais perceptíveis.

Todas as situações que se apresentaram problemáticas foram solucionadas da melhor forma encontrada para que a navegação na CINETYPE se tornasse intuitiva e eficiente.

A implementação das várias páginas e das suas funções correu como planeado, e apesar de alguns percalços, a plataforma é funcional e têm o aspecto visual pretendido. As páginas que não foram desenvolvidas como a *Support* e a *News* podem sê-lo a todo o tempo, já que houve o cuidado de criar uma estrutura que o permitisse. O lançamento da CINETYPE no mercado exigiria também uma base de dados mais abrangente que permitisse ao utilizador entre outras funcionalidades a consulta do seu historial de compras. A criação de uma base de dados mais robusta, eficiente e segura implicaria o trabalho conjunto com um informático.

Depois da página ser considerada terminada no que toca à sua implementação no âmbito do presente projecto foi colocada online em <http://cinetype.dei.uc.pt/> e adquiriu-se o domínio www.cinetype.net para que não possa ser utilizado por outrem e para que já esteja disponível caso a CINETYPE se torne num projecto com aplicações reais.

5.2.3 RESULTADO PROPOSTO

A plataforma criada vai ao encontro do que foi proposto na fase de idealização e, mesmo não tendo sido criados cenários e personas e não se terem realizado testes de usabilidade extensivos, considera-se que se chegou a um resultado satisfatório que transmite a eficácia, intuitividade e aspecto pretendido. Além disso, a plataforma é responsiva e funciona nos vários *browsers*, ainda que por vezes se verifiquem pequenas anomalias quando se utiliza o *Internet Explorer*, situação a resolver no futuro. A observação e análise de *websites* semelhantes foi uma etapa fundamental para se ter chegado ao resultado apresentado e contribuiu para que os vários obstáculos fossem ultrapassados eficazmente.

A *Homepage*, a página *About*, a página *Typefaces*, a página *Custom*, as páginas de venda de fontes e as páginas que expõe as fontes realizadas em contexto de encomenda têm o aspecto pretendido e as suas funcionalidades encontram-se desenvolvidas e num estado muito próximo daquele que seria o expectável no momento de lançamento da fábrica de tipos.

Neste momento a página do *User* apenas serve para efectuar o registo na plataforma e fazer *login/logout*. Esta página no futuro poderá ter outras funcionalidades que tornarão a plataforma mais prática. Poderá ser inserida a possibilidade de o utilizador visualizar os seus dados, verificar o registo das suas compras e o estado em que se encontram. No caso da compra de fontes pré-feitas, que é efectuada através da comunicação dos dados bancários da CINETYPE para o e-mail do utilizador quando este clica na opção *buy* de uma fonte, também será importante que este saiba a todo o momento se o pagamento já foi recebido e quando receberá a encomenda.

Considera-se que a paleta cromática e as fontes escolhidas geraram um aspecto visual interessante que pode atrair o utilizador e que vai ao encontro do ambiente público-alvo. Ainda que muito simples, a fábrica de tipos destaca-se visualmente de muitos outros *websites*, mesmo daqueles que têm propósitos semelhantes.

O menu de encomenda, presente na página *Custom*, tem um aspecto

muito característico e diferente de todos os formulários do mesmo tipo encontrados. A plataforma *TypeCooker* — presente no capítulo 3.5 *TypeCooker — Plataforma Digital* tem uma função completamente distinta da do formulário de encomenda realizado, no entanto, foi a principal inspiração para a sua aparência visual. A página de encomenda desenvolvida [117] apresenta uma estética própria e distinta e a sua utilização é intuitiva e apelativa para o utilizador. Este é um exemplo de como uma solução menos óbvia pode ser interessante.

[117] *Printscreen da página "Custom" em que é visível o menu de encomenda personalizada.*

CINETYPE. ABOUT TYPEFACES CUSTOM SUPPORT NEWS

ATLANTIS
WRITING SYSTEM CREATION - A NEW ALPHABET

CUSTOM TYPE SERVICE

GENRE * FANTASY SCIENCE FICTION OTHER

PRODUCTION STATUS * NOT IN PRODUCTION YET INITIAL ADVANCED

BUDGET *€

RELEASED DATE * MONTH/YEAR

ORIGINAL LANGUAGE * ENGLISH OTHER MULTIPLE

DIRECTED BY NAME OF THE DIRECTOR

CINEMATOGRAPHER NAME OF THE CINEMATOGRAPHER

PRODUCED BY NAME OF THE PRODUCER

DISTRIBUTED BY COMPANY NAMES

COUNTRY * COUNTRY NAME

TYPEFACE PURPOSE * CREDIT SEQUENCE MARCHANDISING INTERIOR

TYPE OF DRAW * HANDWRITTING DIGITAL BOTH

MOVIE TITLE MOVIE TITLE

MOVIE SINOPSE * MOVIE SINOPSE

ATTACH FILES

SUBMIT

CINETYPE.
Copyright © 2018. All right reserved.
CineType Ltd.

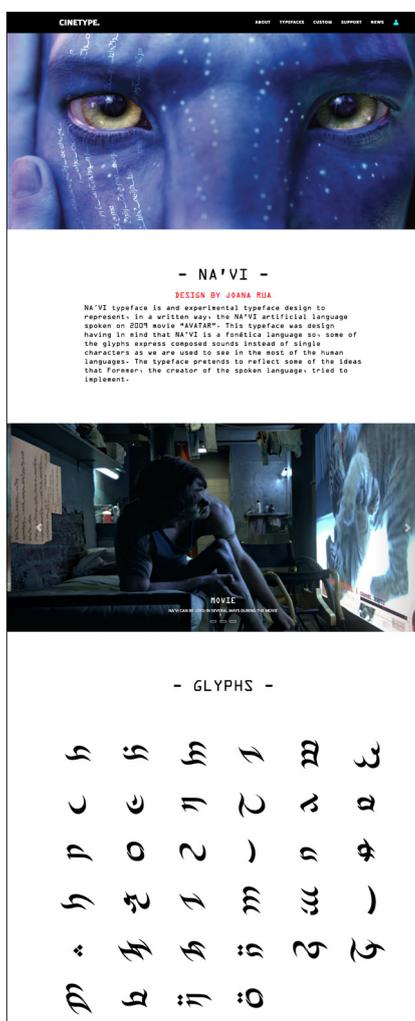
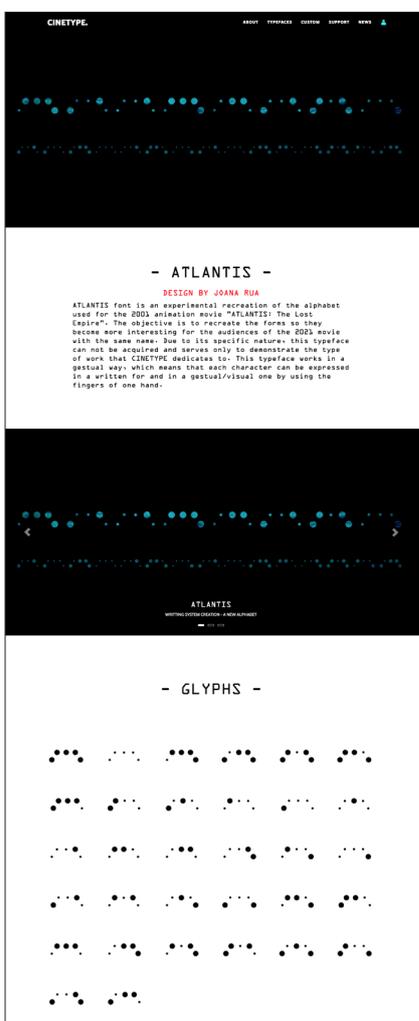
YOUR ACCOUNT
Register
Sign in

HELP
Font Licensing
Ordering
Contact

NEWSLETTER
Email Address
f w G+ D @

Se o cliente não tiver efectuado login o menu de encomenda não é visível. No seu lugar aparece uma mensagem a informar que a encomenda de um objecto tipográfico personalizado requer o registo e login na plataforma. Caso o cliente proceda à encomenda, usando a opção "Submit" aparecerá uma mensagem a informar que a encomenda foi realizada e tanto o utilizador como a fábrica de tipos receberão um e-mail com o formulário preenchido.

A secção do portfólio da fábrica de tipos é importante para mostrar ao cliente o tipo de trabalhos que a CINETYPE realiza. A apresentação individual de cada uma das fontes desta secção é feita numa página própria [118; 119] através de um pequeno texto descritivo, da apresentação de montagens em que a tipografia é aplicada no contexto para o qual foi desenvolvida e também de todos os glifos que a constituem.

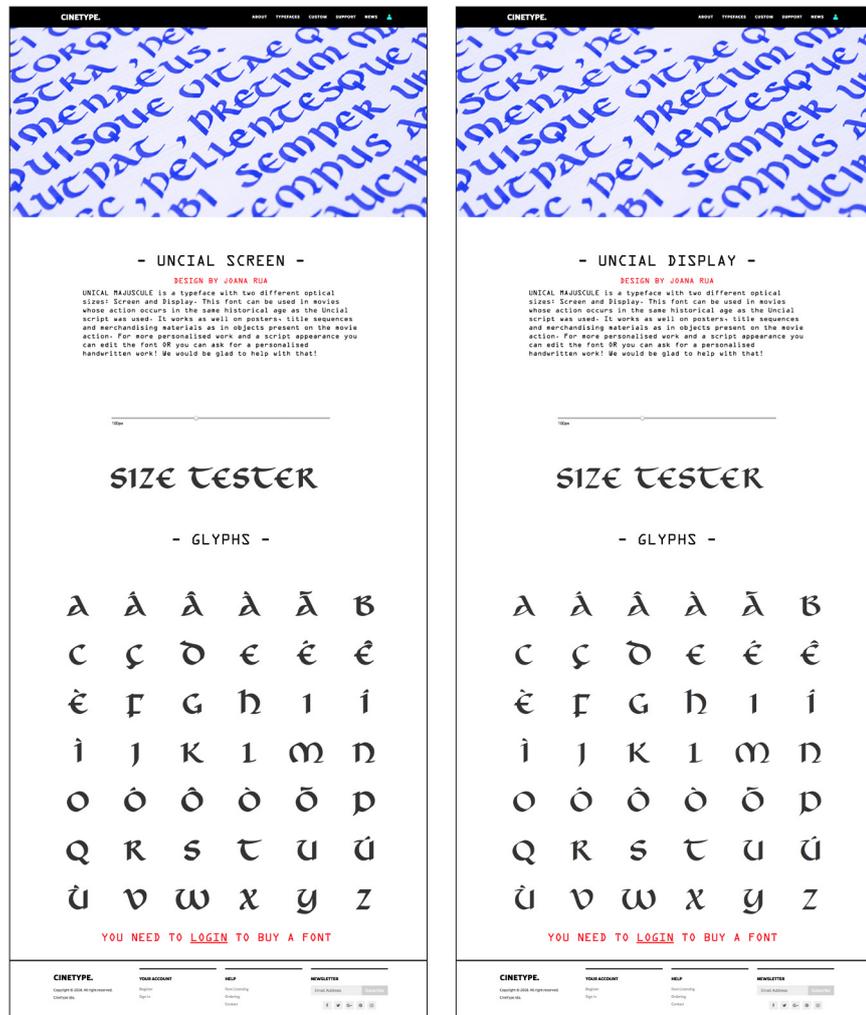


[118] [119] *Printscreen da página que apresenta a fonte "Atlantis" e da que apresenta a fonte "Na'vi"*

As páginas de venda [120] não têm imagens exemplificavas das suas possíveis utilizações mas integram um slide que permite observar a fonte

em vários tamanhos para que o comprador perceba se irá ou não funcionar nos tamanhos que tem em mente. À semelhança do menu de encomenda, a opção de comprar fontes só fica disponível se o utilizador tiver feito *login*.

[120] *Páginas de venda da fonte "Uncial Majuscule" em versão "Caption" e em versão "Display".*



A escolha de uma paleta cromática restrita e de cores fortes e de tipografias contrastantes, bem como a aplicação de grelhas e estruturas conferiram à fábrica de tipos um aspecto visual diferente e interessante e fizeram com que as páginas apresentem um carácter de harmoniosas e uniformes.

Em suma, a CINETYPE é um projeto em desenvolvimento que poderá a vir ser concluído no futuro e que tem um propósito e objectivos bem definidos. No âmbito desta dissertação os objectivos foram cumpridos e a CINETYPE deu o primeiro passo para se tornar na primeira fábrica de tipos dedicada, exclusivamente, ao mundo cinematográfico.

6. CONCLUSÃO

A presente dissertação, “Fábrica de Tipos para Cinema”, integra duas áreas distintas mas intrinsecamente relacionadas — a Tipografia e o Cinema. Neste contexto aliaram-se estes campos para criar um projecto inovador — a CINETYPE — uma fábrica de tipos para cinema, que comercializa fontes criadas para um filme ou género cinematográfico e cujo desenvolvimento conduzirá à eventual criação de um negócio. Foi essencial aprofundar os conhecimentos em ambas as áreas, através do seu estudo o que permitiu adquirir os conhecimentos teóricos e práticos a aplicar na criação e execução do projecto, no qual a relação destas duas áreas foi evidentemente explorada e as noções obtidas foram claramente aplicadas. O capítulo relativo ao estado da arte, bem como toda a pesquisa que permitiu a sua redação, foi de suma importância para a aquisição dos referidos conhecimentos.

Desenvolver propostas para a criação de objectos tipográficos diferentes de todos os encontrados e com propósitos distintos uns dos outros para que o portfólio da fábrica de tipos seja diversificado e apelativo a uma clientela alargada. Criaram-se três fontes, duas delas para utilizar num único filme (ou saga) e outra, cujo propósito é integrar múltiplos filmes de época. Foram feitas montagens em que se aplicaram os objectos tipográficos desenvolvidos sobre vários cenários e concluiu-se que todos eles, ainda que distintos, cumprem o seu propósito.

A análise dos métodos e sistemas utilizados para a criação de fontes que representam de forma escrita linguagens artificiais foi crucial para o desenvolvimento da fonte *Na’vi* e da fonte *Atlantis* porque permitiu apreender os métodos que devem ser aplicados na criação de um alfabeto para uma linguagem artificial.

A criação de uma fábrica de tipos apelativa a um público tão restrito, e que espelhe a essência pretendida, da sua conexão ao mundo do cinema, foi bastante trabalhosa. O estudo de fábricas de tipos existentes foi muito útil para reconhecer os seus pontos fortes e fracos, permitindo assim evitar, aquando o desenvolvimento do projecto prático, erros semelhantes aos

encontrados e utilizar as boas práticas de design (especialmente relativas a estruturação) encontradas nos exemplos analisados.

Depois de assimilados os conceitos teóricos referentes às áreas em estudo, avançou-se para uma fase de análise de casos relacionados onde os conhecimentos adquiridos e aprofundados ao longo do capítulo 2. *Estado da Arte* se revelaram fundamentais. Este estudo abrangeu a decomposição de casos relativos quer a fábricas de tipos já existentes quer à aplicação de tipografia no cinema, em situações onde estas duas áreas aparentavam uma relação explícita e interessante. Apesar do número de casos analisados aprofundadamente ser limitado, conseguiu extrair-se desta amostra aspectos positivos e negativos que se consideraram fundamentais para a criação de uma boa fábrica de tipos. Esta análise permitiu perceber que caminhos abandonar e quais seguir no decurso do desenvolvimento da CINETYPE, para conseguir um artefacto final apelativo, inovador e em consonância com os objectivos pretendidos.

A abordagem metodológica passou pela exploração de potenciais técnicas de desenho caligráfico e da transposição deste para o desenho digital em que se desenvolveram os conhecimentos sobre criação tipográfica. Relativamente ao planeamento e construção do *website*, adquiriram-se novos conhecimentos através da aplicação prática e da exploração de diferentes possibilidades de implementação.

O desenho das fontes foi prioritário relativamente ao desenho do *website* uma vez que, tal como foi explicado, a presente dissertação é sobre tipografia sendo o recurso ao web design uma necessidade. É mais importante ter as fontes prontas para vender do que uma fábrica de tipos sem objectos tipográficos prontos para venda ou que disponha de fontes não terminadas. Como tal, a fase de implementação foi principalmente dedicada à conceptualização, materialização e aplicação de objectos tipográficos ao passo que o planeamento e prototipagem do *website* apesar de realizados em simultâneo mas não foram o escopo principal. A premissa essencial na implementação da CINETYPE é que a plataforma evidencie de forma clara e explícita o tema cinematográfico que protagoniza.

Foram encontradas soluções para o desafio proposto que espelham claramente os conhecimentos reunidos e todo o esforço e empenho dedicados ao longo do desenvolvimento desta dissertação e do projecto prático que foi desenvolvido no seu âmbito.

O presente documento é de vital importância e a sua redação foi cuidadosamente elaborada e desenvolvida desde o início desta dissertação até ao momento em que considerada como terminada, o que permitiu rever inúmeras vezes os vários capítulos e efectuar todas as alterações necessárias. Os capítulos teóricos já se encontravam praticamente terminados no momento em que ocorreu a defesa intermédia mas o relativo às aplicações práticas, de forma a acompanhar o desenvolvimento das mesmas, apenas foi redigido após a entrega intermédia.

Na redação do capítulo 2. *Estado da Arte*, devido à abundância de informação reunida, enfrentaram-se algumas dificuldades em efectuar a triagem com vista a seleccionar apenas a informação relevante para que a redação fosse o mais simples e legível possível. O maior constrangimento foi encontrar informação teórica relativa a fábricas de tipos, que não resultasse apenas da análise da mestrandia e que servisse de sustentação teórica para a escrita do capítulo 2.2 *Fábricas de Tipos* relativo a este tema.

Surgiram alguns imprevistos sem grande gravidade e que foram rapidamente ultrapassados. Portanto os objectivos do plano de trabalhos proposto foram alcançados e até suplantados, pois muitos foram os tópicos estudados que, não constando no plano relativo ao primeiro semestre, surgiram no decorrer das fases de pesquisa e de escrita e foram desenvolvidos.

Resta apresentar conclusões mais detalhadas sobre as várias componentes do projecto e abordar as perspectivas futuras, que incluem a transformação da CINETYPE num negócio real.

6.1 CONCLUSÕES GERAIS

A presente dissertação, “Fábrica de tipos para cinema”, integrou um processo de estudo e aprendizagem que permitiu aprofundar conhecimentos teóricos e práticos — relativos à tipografia, ao cinema e à relação entre ambos — requeridos para o desenvolvimento do projecto. As informações recolhidas e analisadas para a redacção do estado da arte revelaram-se uma vertente essencial para aquisição de conhecimentos sólidos relativos às diferentes ramificações deste projecto.

O estudo da tipografia foi importante para a criação das fontes. A compreensão da ligação entre o cinema e a tipografia revelou-se mais extensa do que se supôs inicialmente e possibilitou a aplicação das fontes criadas em situações realistas, interessantes e diversificadas. Além disso, os conhecimentos adquiridos através deste estudo serão, com toda a certeza, de grande utilidade para a futura criação de fontes a comercializar na CINETYPE, tanto as que sejam criadas para múltiplos compradores como as que venham a surgir em contexto de encomenda personalizada e que, mesmo podendo ser completamente artificiais e alienígenas, continuam a necessitar de uma forte base teórica.

No capítulo relativo ao cinema foi particularmente importante sintetizar a informação recolhida e manter sempre um discurso consistente com o estudo da integração da tipografia no cinema e não propriamente com a história do cinema que não é particularmente relevante para o projecto a desenvolver.

Os casos de estudo serviram para analisar extensamente quer situações interessantes em que a tipografia e o cinema se interligam quer fábricas de tipos actuais. Representaram um ponto de partida para descobrir o que já foi realizado dentro do mesmo contexto ou de contextos semelhantes. O estudo de fábricas de tipos existentes permitiu analisar as estruturas, os conteúdos e as formas de dispôr informações mais utilizadas. Nesta fase houve a oportunidade de descobrir os pontos fortes e fracos deste tipo de plataformas para evitar incorrer em erros semelhantes aos encontrados. O estudo do *TypeCooker* mostrou-se particularmente relevante e serviu de

inspiração para a criação de um formulário de encomenda com um aspecto apelativo e diferente dos usualmente encontrados.

A contextualização teórica permitiu prosseguir para as várias etapas da aplicação prática de forma fundamentada e bem alicerçada. Quando chegou a altura de desenhar fontes, partiu-se de toda a análise sobre a história da tipografia e sobre a anatomia tipográfica já realizada o que ajudou a justificar teoricamente as características dos objectos tipográficos desenvolvidos.

Tratar a componente teórica quase totalmente durante o primeiro semestre revelou-se uma boa opção, porque permitiu que o segundo semestre fosse dedicado quase exclusivamente à aplicação prática e à redacção desta componente. Além disso, as bases teóricas já estavam solidificadas o que facilitou muito a criação e desenvolvimento do projecto prático.

A pesquisa a nível de usabilidade e de criação de um *website* foi sendo desenvolvida à medida que a plataforma foi construída e este foi um campo de grande aprendizagem para a mestranda que conseguiu explorar e adquirir inúmeros conhecimentos e métodos e aprender a utilizar novas ferramentas e linguagens que serão de grande utilidade no futuro. A implementação da CINETYPE foi a fase em que se encontraram mais obstáculos porque havia muitas funções desconhecidas e situações que se pretendiam implementar mas não se sabia como. No final estas dificuldades foram ultrapassadas e a plataforma apresentada corresponde ao planeado.

O tema desta dissertação é interessante e o seu desenvolvimento, para além de desafiante, tem uma aplicação focada e inovadora e demonstra um grande potencial. Procurou-se criar objectos tipográficos atraentes — que exemplifiquem da melhor forma os trabalhos que a CINETYPE realiza — e iniciar a materialização de uma fábrica de tipos promotora da interdisciplinaridade presente nesta dissertação e possuidora de um aspecto visual marcante e usabilidade intuitiva.

O trabalho foi desafiante e naturalmente teve alguns obstáculos, no entanto, todos foram ultrapassados e o resultado final foi gratificante. Quando este projecto foi proposto, não se pensou que o resultado fosse tão abrangente e pudesse ser tão desenvolvido. Ainda que seja preciso desenvolver mais fontes, de forma a promover e publicitar adequadamente a CINETYPE, e que seja necessário finalizar a implementação da mesma, todo o trabalho realizado foi de suma importância e permitiu que a mestranda adquirisse novas competências, tanto a nível de criação tipográfica como a nível de criação e implementação de plataformas digitais. A aquisição destes conhecimentos é muito importante para a vida profissional da mestranda e fornece-lhe ferramentas para o seu percurso futuro.

6.2 PERSPECTIVAS FUTURAS

A CINETYPE é um projecto que começou da melhor forma mas que ainda se encontra em desenvolvimento. O objectivo é conseguir transformar esta fábrica de tipos numa verdadeira empresa com clientes e aplicações reais. Até agora existe um conceito já muito bem definido e uma plataforma que tem aspectos estéticos e estruturais desenvolvidos e que reflecte a aplicação dos conceitos pensados. Contudo, nem todas as páginas e funções necessárias para que a CINETYPE se torne numa plataforma completamente autónoma e funcional estão desenvolvidas. Isto porque, como explicado no capítulo 5.2 CINETYPE, para a presente dissertação basta que as componentes relevantes que incluem a criação de estruturas e a definição e criação do conteúdo das páginas principais, se encontrem bem definidas.

O trabalho realizado até aqui foi muito útil, principalmente o relativo à criação de objectos tipográficos porque, quando a CINETYPE for apresentada ao público, já terá fontes à venda e um portfólio que pode ser consultado por eventuais clientes. Assim, quando o utilizador se deparar pela primeira vez com a plataforma não vai ver um *website* vazio mas sim uma fábrica de tipos funcional, com produtos desenvolvidos e com objectos tipográficos que podem ser adquiridos. O facto de já se ter uma imagem desenvolvida para aplicar à CINETYPE também é de relevante porque, mesmo com um aspecto simples, tanto que o web design não foi o foco principal projecto, obteve-se um resultado bastante interessante e que pode ser aplicado às páginas a construir. Outras componentes fundamentais também já foram desenvolvidas, por exemplo, a base de dados criada irá facilitar a inclusão de novas fontes para venda, e guardar os dados dos utilizadores que se registem na plataforma.

Para lançar a CINETYPE no mercado ainda é necessário finalizar a plataforma e pensar sobre funções que poderão de ser implementadas, e também criar objectos e meios que permitam a sua divulgação e promoção de forma a angariar clientes e a mostrar universalmente o trabalho realizado por esta fábrica de tipos.

Pretende-se concretizar o projecto de transformar a CINETYPE numa empresa real que será a primeira fábrica de tipos exclusivamente dedicada à criação tipográfica para o mundo cinematográfico, o que corresponde a um passo fundamental para a valorização da ligação entre as áreas do cinema e da tipografia que, actualmente, nem sempre apresenta a atenção merecida. Uma das partes mais desafiantes relativamente a ultrapassar o campo utópico será descobrir o tipo de projectos que serão propostos à CINETYPE e encontrar formas de os resolver que sejam interessantes e inovadoras e que eventualmente consigam elevar a relação entre a tipografia e o cinema a um novo patamar.

BIBLIOGRAFIA

ALBINSON, Ian (2010) *Napoleon Dynamite*. Disponível em <<http://www.artofthetitle.com/title/napoleon-dynamite/>> Extraído a 28 de Novembro de 2017;

BAINES, Phil & HASLAM, Andrew (2005) *Type & Typography*. Londres: Laurence King Publishing;

BELLANTONI, Jeff & WOOLMAN, Matt (1999) *Type in Motion: Innovations in Digital Graphics*. China: Thames & Hudson;

BELLANTONI, Jeff & WOOLMAN, Matt (2000) *Moving Type: Designing for time and space*. Singapore: Rotovision;

BRINGHURST, Robert (1996) *The elements of Typographic Style*. Canada: Hartley & Marks;

BROWNIE, Barbara (2007) *One Form, Many Letters: Fluid and transient letterforms in screen-based typographic artefacts*. Hatfield: University of Hertfordshire;

BORDWELL, David & THOMPSON, Kristin (1994) *Film History — An introduction*. New York: McGraw-Hill;

BURTT, Ben (2001) *Galactic Phrase Book & Travel Guide: Beeps, Bleats, Boskas, and Other Common Intergalactic Verbiage (Star Wars)* — United Kingdom: Del Rey;

CAIN, Stephen & CONLEY, Tim (2006) *Encyclopedia of Fictional and Fantastic Languages*. London: Greenwood Press;

CHENG, Karen (2005) *Designing Type*. Connecticut: Yale University Press;

CRAIG, James (2006) *Designing with type — The essential Guide to Typography*. New York: Watson-Guption Publications;

CULLEN, Kristin (2012) *Designing Elements Typography Fundamentals*. Massachusetts: Rockport Publishers;

CURRAN, Steve (2000) *Motion Graphics: Graphic Design for Broadcast and Movies*. Massachusetts: Rockport;

FELICI, James (2003) *The Complete Manual of Typography*. California: Peachpit Press;

FOSTER, Robert (1975) *The Complete Guide to Middle Earth*. New York: Ballantine;

FUNCH, Cynthia (2016) *Arrival insists on Conversation, on Communication, on Sharing Experience*. Disponível em <<https://www.popmatters.com/arrival-insists-on-conversation-communication-sharing-experience-2495408313.html/>> Extraído a 19 de Janeiro de 2018;

GARFIELD, Simon (2010) *Just My Type: A book about fonts*. London: Profile Books Limited;

GILL, Eric (1931) *An essay on typography*. Great Britain: Hague & Gill, High Wycomb;

HEITLINGER, Paulo (2006) *Tipografia: Origens, Formas e Uso das Letras*. Lisboa: Dinalivro;

HEITLINGER, Paulo (2010) *Alfabetos*. Lisboa: Dinalivro;

HELLER, Steven (2011) *Scripts*. London: Thames & Hudson;

HELLER, Steven (2015) *You Wouldn't Think It, But Typeface Piracy Is a Big Problem*. Disponível em <<https://www.wired.com/2015/10/you-wouldnt-think-it-but-typeface-piracy-is-a-big-problem/>> Extraído a 17 de Dezembro de 2017;

HORAK, Jan-Christopher (2014) *Saul Bass: Anatomy of Film Design*. Kentucky: University Press of Kentucky;

JASPERT, Pincus (2001) *Enciclopaedia of Typefaces*. London: Seven Dials;

JOBLING, Si (2012) *Jackie Brown to 101 dalmations*. Disponível em <<https://sijobling.com/aside/jackie-brown-to-101-dalmations/>> Extraído a 8 de Novembro de 2018;

JONG, Cees; PURVIS, Alston & THOLENAAR, Jan (2009) *Type: A visual History of typefaces and graphic Styles - Volume 1*. New York: TASCHEN;

JONG, Cees; PURVIS, Alston & THOLENAAR, Jan (2009) *Type: A visual History of typefaces and graphic Styles - Volume 2*. New York: TASCHEN;

KANE, John (2002) *A Type Primer*. London, Laurence King Publishing Ltd;

KEEPS, Gyorgy (1994) *Language of Vision*. Chicago: Pail Theobald;

KURTTI, Jeff (2001) *Atlantis: The Lost Empire: The Illustrated Script*. New York, Disney Editions;

KURTTI, Jeff (2010) *The Mythical World of Atlantis, from Plato to Disney: Theories of the Lost Empire*. New York, Disney Editions;

LANDEKIC, Lola (2013) *Alien*. Disponível em <<http://www.artofthetitle.com/title/alien/>> Extraído a 19 de Janeiro de 2018;

LANDEKIC, Lola (2015) *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*. Disponível em <<http://www.artofthetitle.com/title/dr-strangelove-or-how-i-learned-to-stop-worrying/>> Extraído a 8 de Junho de 2018;

LANGFORD, Barry (2005) *Film Genre: Hollywood and beyond*. Edinburgh: Edinburgh University Press;

LEE, Johnny; FORLIZZI, Jodi & HUDSON, Scott (2002) *The Kinetic Typography Engine: An Extensible System for Animating Expressive Text*. Pitsburg: Carnegie Mellon University;

LEHNI, Jürg (2009) *Typeface as Programme*. Geneva: François Rappo;

LUBIN, Gus (2016) *'Arrival' Nails How Humans Might Actually Talk to Aliens, a Linguist Says*. Disponível em <<http://www.businessinsider.com/alien-language-in-arrival-linguist-2016-11/>> Extraído a 19 de Janeiro de 2018;

LUPTON, Ellen (2004) *Thinking with Type*. Nova York: Princeton Architectural Press;

MARCUS, Juan-José (2017) *Fonts for Latin Paleography*. Disponível em <http://guindo.pntic.mec.es/jmag0042/LATIN_PALEOGRAPHY.pdf> Extraído a 17 de Maio de 2018;

MATHISON, Dirk & WILHELM Maria (2009) *James Cameron's Avatar: An Activist Survival Guide*. New York: Harpercollins;

MEGGS, Philip (1998) *A History of Graphic Design*. New York: John Wiley & Sons;

MCLUHAN, Marshal (1962) *The Gutenberg Galaxy*. London: Penguin;

MCLUHAN, Marshal (1967) *The Medium is the Message: An Inventory of Effects*. London: Penguin;

MCLUHAN, Marshal (1964) *Understanding the Media*. London: Penguin;

MCNEIL, Paul (2017) *The Visual History of Type*. London: Laurence King Publishing Ltd;

MILANI, Matteo (2009) *An interview with Paul Frommer, Alien Language Creator for Avatar*. Disponível em <<http://usoproject.blogspot.pt/2009/11/interview-with-paul-frommer-alien.html>> Extraído a 22 de Abril de 2018;

MILLER, Mark (2018) *Na'vi — English Dictionary* v. 13.7. Disponível em < <https://eanaeltu.learnnavi.org/dicts/NaviDictionary.pdf> > Extraído a 4 de Abril de 2018;

MCLEAN, Ruari (1995) *Typographers on Type*. New York: W. W. Norton & Company;

NESBITT, ALEXANDER (1950) *The history and technique of lettering*. New York: Dover Publications;

NOEL, Ruth (1974) *The Languages of Tolkien's Middle-earth*. Boston: Houghton Mifflin;

O'NEILL, Cynthia (2001) *Atlantis The Lost Empire: The Essential Guide*. London: Dorling Kindersley;

OKRAND, Mark (2001) *Atlantis The Lost Empire — How to speak Atlantean*. Disponível nos extras do DVD e em <<https://www.youtube.com/watch?v=shWTxkCdn80>> Extraído a 4 de Junho de 2018;

OVNIK, G. (1938) *Legibility atmosphere-value & forms of printing types*. Holanda: Sijthoff;

PARKINSON, David (2012) *100 Ideas that Changed Film*. London: Laurence King Publishing Ltd;

PERKINS, Will (2011) *Catch Me if You Can*. Disponível em <<http://www.artofthetitle.com/title/catch-me-if-you-can/>> Extraído a 17 de Dezembro de 2017;

PERKINS, Will (2015) *Star Wars*. Disponível em <<http://www.artofthetitle.com/title/star-wars/>> Extraído a 8 de Junho de 2018s;

PFLUGHAUPT, Laurent (2007) *Letter by Letter, an Alphabetical Miscellany*. New York: Princeton Architectural Press;

POYNOR, Rick (2000) *Typography Now — the next wave*. Manchester: Booth-Clibborn;

POWELL, Rick (2014) *Free Fonts vs. Paid Fonts*. Disponível em <<https://www.liquidlight.co.uk/blog/article/free-fonts-vs-paid-fonts/>> Extraído a 14 de Janeiro de 2018;

PREECE, Jenny, ROGERS Yvonne & SHARP Helen (2011) *Interaction Design: Beyond Human-computer Interaction*. New Yoir: J. Wiley & Sons;

PROVOST, William (1990) *Language and Myth in the Fantasy Writings of J. R. R. Tolkien*. Disponível em <https://isistatic.org/journal-archive/ma/33_01/provost.pdf> Extraído a 14 de Janeiro de 2018;

RADATZ, Ben (2012) *SE7EN*. Disponível em <<http://www.artofthetitle.com/title/se7en/>> Extraído a 11 de Dezembro de 2017;

RADATZ, Ben (2014) *SHOCKING! THRILLING! TOTALLY NUDE! The Golden Age of the American B-Movie Title Sequence*. Disponível em <<http://www.artofthetitle.com/feature/they-came-from-within-b-movie-title-design/>> Extraído a 11 de Dezembro de 2017;

RHODES, Margret (2016) *How Arrival's Designers Crafted a Mesmerizing Alien Alphabet*. Disponível em <<https://www.wired.com/2016/11/arrival-s-designers-crafted-mesmerizing-alien-alphabet/>> Extraído a 19 de Janeiro de 2018;

ROGERS, Lawrence (2017) *What is the Atlantean Language*. Disponível em <<https://app.box.com/s/Or7j2ybwgwupurnsv4gly3gikw877rbw/file/164234089327>> Extraído a 31 de Maio de 2018;

RUDER, Emil (1967) *Typographie*. Michigan: University of Michigan Press;

SOLOMON, Martin(1986) *The art of Typography*. Michigan: University of Michigan Press;

SAMARA, Timothy (2004) *Typography Workbook: a real-world Guide to Using Type in Graphic Design*. Massachussets: Rockport Publishers;

SAMULENKOVA, Aleksandra (2013) *Erik van Blokland & Paul van der Laan: Raw TypeCooker*. Disponível em <<https://www.tygotalks.com/news/2013/05/18/erik-van-blokland-paul-van-der-laan-raw-typecooker/>> Extraído a 17 de Janeiro de 2018;

SCHODDE, Carla (2014) *How to write Greek Uncial*. Disponível em <<https://foundinantiquity.com/2014/03/31/how-to-write-greek-uncial/>> Extraído a 17 de Fevereiro de 2018;

SHEPHERD, Margaret (2001) *Learn Calligraphy: The Complete Book of Lettering and Design*. Portland: Broadway Books;

SPENCER, Herbert (1983) *Pioneers of modern typography*. Massachusetts: MIT Press;

SPIEKERMAN, Erik (1993) *Stop Stealing Sheep & find out how type works*. California: Adobe Press Mountain View California;

STRIZVER, Ilene (1953) *Type Rules! The designer's guide to professional typography*. New Jersey: John Wiley & Sons;

TSCHICHOLD, Jan (2006) *The New Typography*. California: University of California Press;

YU, Li (2008) *Typography in Film Title Sequence Design*. Iowa: Iowa State University;

UNGER, Gerard (2007) *While you're reading*. Brooklyn: Mark Batty Publisher;

UNICODE CONSORTIUM (2007) *The Unicode Standard 5..* Boston: Addison-Wesley;

VARTANIAN, Ivan (2003) *Typo-Graphics*. United Kingdom: Rotovision;

WINTERS, Eleanor (2000) *Mastering Copperplate Calligraphy: A Step-by-Step Manual*. New York: Dover Publications;

WLOSZCZYNA, Susan (2001) *New movie trek for wordsmith*. Disponível em <<https://web.archive.org/web/20080128225843/http://www.usatoday.com/life/movies/2001-05-24-atlantis-lingo.htm>> Extraído a 31 de Maio de 2018;

ZACHRISSON, Bror (1965) *Studies in the legibility of printed text*. Estocolmo: Almqvist & Wiksell;

ZADEH, Mina (2015) *Time and Motion in Kinetic Typography*. Georgia: Savannah College of Art and Design.

GLOSSÁRIO

Adobe After Effects — *Software* de criação e aplicação de efeitos e de *motion design* útil durante o processo de pós produção de vídeo.

Adobe InDesign — *Software* utilizado para a criação de objectos gráficos como cartazes, revistas, jornais, livros e apresentações.

Adobe Experience Design (Adobe Xd) — *Software* para *User Experience designers* que integra ferramentas de design e prototipagem de *interfaces* e permite criar modelos de aplicações e *websites* de um modo simples.

Bustrofédon — diz-se do sistema de escrita em que as linhas se sucedem em direcções opostas, sendo que, por exemplo, a seguir a uma linha da direita para a esquerda, vem outra da esquerda para a direita.

Caractere — Um caractere é um símbolo com uma função única. Cada letra, independentemente do sistema de escrita em que se integre, corresponde a um caractere.

Cascading Style Sheets (CSS) — Linguagem de sintaxe simples que permite formatar visualmente o estilo de elementos HTML.

Cineasta — Frequentemente chamado de realizador, o cineasta é a pessoa encarregue de coordenar a criação da obra cinematográfica e aquela que orienta as equipas e os seus membros de modo a que estes consigam materializar aquilo que está idealizado na sua cabeça.

Design Responsivo — Corresponde à construção de *websites* de modo a que a sua estrutura seja mutável e se adapte aos dispositivos onde estão a ser consultados.

Entrelinha — Distância que vai desde uma linha de base até à seguinte e que é medida verticalmente.

Fábrica de Tipos — Actualmente, “fábrica de tipos” é o nome dado a companhias/ *websites* que desenham e distribuem tipos de letra. Muitos dos *websites* que têm fontes à venda são apenas distribuidores e não fábricas de tipos pois limitam-se a distribuir o trabalho alheio e não a criar novas fontes.

Fonte — Refere-se a um mecanismo de distribuição. Na altura dos tipos de metal correspondia ao momento em que o desenho era incorporado nas punções através das quais os moldes eram feitos. Actualmente, fonte refere-se ao programa que permite instalar e aceder ao desenho do tipo de letra.

Glifo — A palavra “glifo” refere-se às várias formas como um caractere pode ser desenhado. É comum que algumas fontes tenham mais do que um glifo para determinado caractere. Um caractere único pode ser corporificado em vários glifos.

Glyphs — *Software* utilizado para criar e desenvolver fontes.

Hypertext Markup Language (HTML) — Linguagem de marcação, utilizada na construção de páginas web, com uma sintaxe e vocabulários bem definidos que permite marcar partes do texto e introduzir ligações para outros documentos.

Hypertext Preprocessor (PHP) — Linguagem de programação do lado do servidor para desenvolvimento de páginas *web*.

JavaScript — Linguagem de programação do lado do cliente para desenvolvimento de páginas *web* que permite alterar dinamicamente o conteúdo original do HTML. As mudanças podem ser respostas à interacção do utilizador ou a eventos externos.

Kerning — Espaço entre dois caracteres que é medido horizontalmente.

Legibilidade — Modo como a forma de cada caractere é compreendida individualmente. Pode ser interpretada como a facilidade que o olho tem em distinguir cada caractere individualmente.

Leiturabilidade — Traduzido do inglês *Readability*. Qualidade visual relativa a um momento de leitura. Facilidade com que o olho consegue absorver a mensagem presente numa linha, ou conjunto de linhas de um texto.

Lettering — Geralmente, a palavra *lettering* refere-se ao desenho manual de tipos de letra, no entanto, devido a todas as tecnologias e ferramenta disponíveis actualmente, os *letterings* podem ser conseguidos através de técnicas digitais de desenho, distorção e transformação tipográfica.

Linguagem Construída — Linguagem que não surgiu de uma evolução natural sucedida ao longo dos tempos. Ao invés, foi criada artificialmente com um propósito em vista.

Live-action — Conceito aplicado no mundo do cinema e dos video-jogos para definir situações em que não são aplicadas técnicas de animação, ou seja, em que são utilizadas pessoas, animais e objectos reais e não imagens produzidas com recurso a computadores.

Logótipo — O logótipo corresponde à representação do nome de uma empresa, instituição ou produto através de tipografia.

Mockup — Modelo de média/grande fidelidade que simula as escolhas de design relacionadas com esquemas cromáticos, estruturas, navegação, tamanhos e relações, e toda a atmosfera do produto.

Motion-Graphics — Disciplina que aplica princípios de design gráfico à produção cinematográfica através da utilização de técnicas de animação ou efeitos visuais.

Specimen — Exemplar ou amostra da utilização de uma determinada fonte.

Tipo de letra — O tipo de letra é o desenho da forma das letras e criação do seu aspecto visual. Um único tipo de letra pode estar disponível em vários formatos de fonte.

Tipografia Cinética — Traduzido do inglês *Kinetic Type*. Nome técnico relativo a texto que se movimenta através da utilização e aplicação de técnicas de animação- de modo a evocar ideias ou transmitir emoções.

Tipografia Dimensional — Traduzido do inglês *Dimensional Type*. Nome técnico dado ao desenho de fontes que pretendem simular a terceira dimensão. Esta técnica começou por ser conseguida através da aplicação de uma sombra que se projectava no plano de fundo mas, actualmente, existem inúmeras ferramentas digitais de desenho tridimensional que possibilitam uma abordagem muito mais complexa.

Tipografia Temporal — Traduzido do inglês *Temporal Type*. Nome dado ao objecto tipográfico que se transforma ao longo do tempo.

Web Design — O *Web Design* é um ramo/desdobramento do design de identidade visual que se foca na concepção de *websites* e documentos para a *Web*.

World Wide Web (WWW) — Muitas vezes chamada simplesmente *Web*, é uma parte da internet que contém *websites* e *webpages*.

