

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC-SP

GABRIELA MENEZES ZIMBRES

Antropologia da tipografia dinâmica:

Uma análise da práxis no contexto das telas

Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital

São Paulo

2021

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC-SP

GABRIELA MENEZES ZIMBRES

Antropologia da tipografia dinâmica:

Uma análise da práxis no contexto das telas

Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de MESTRE em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, na área de concentração Processos Cognitivos em Ambientes Digitais, sob a orientação da Profa. Dra. Pollyana Ferrari Teixeira.

São Paulo

2021

Banca Examinadora

A minha família com todo amor. Em especial, a meu tio, Willie Monteiro Rodrigues de Carvalho, pelos constantes momentos de alegria (*25/03/1954. † 19/12/2019).

A morte não é nada. Apenas passei ao outro mundo. Eu sou eu, tu és tu. O que fomos um para o outro ainda somos. Dá-me o nome que sempre me deste. Fala-me como sempre me falaste. Não mudes o tom a um triste ou solene. Continua rindo com aquilo que nos fazia rir junto. Reza, sorri, pensa em mim, reza comigo. Que meu nome se pronuncie em casa, como sempre se pronunciou. Sem nenhuma ênfase, sem rosto de sombra. A vida continua significando o que significou, continua sendo o que era. O cordão da união não se quebrou. Porque estaria fora dos teus pensamentos, apenas porque estou fora da sua vida? Não estou longe, somente estou do outro lado do caminho. Já verás, tudo está bem ... Redescobrirás meu coração, e nele redescobrirás a ternura mais pura. Secas tuas lágrimas, e, se me amas, não chores mais. (Oração de Santo Agostinho)

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001 (Processo nº 88887.598112/2021-00).

This study was financed in part by the Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Finance Code 001 (Process nº 88887.598112/2021-00).

Talvez até se possa dizer que um dos papéis mais importantes da arte numa sociedade tecnocrática seja justamente a recusa sistemática de submeter-se à lógica dos instrumentos de trabalho, ou de cumprir o projeto industrial das máquinas semióticas – Arlindo Machado.

Resumo

Historicamente, compreendia-se a tipografia como uma arte restrita a prática da impressão, todavia, atualmente, se emancipa como autônoma na medida que incorpora a sua estruturação gráfica procedimentos transdisciplinares, que por sua vez, culminam no surgimento de dimensões projetuais próprias. Diante disto, sobre a ótica de um campo ampliado, a pesquisa visa o levantamento de subsídios teóricos para a construção de uma antropologia da tipografia dinâmica com intuito de evidenciar a lógica gráfico-visual que permeia as atuais tendências da práxis.

Palavras-chave: transdisciplinaridade; projeto gráfico-visual; campo ampliado; tipografia dinâmica.

Abstract

Historically, typography was understood as an art restricted to the practice of printing, however, currently, it emancipates itself as autonomous as it incorporates transdisciplinary procedures into its graphic structure, which in turn, culminate in the emergence of its own design dimensions. Given this, from the perspective of an expanded field, the research aims to raise theoretical subsidies for the construction of an anthropology of dynamic typography in order to highlight the graphic-visual logic that permeates current trends in praxis.

Keywords: transdisciplinarity; graphic-visual project; extended field; dynamic typography.

Lista de figuras

Figura 1 – Mapa da Mesopotâmia	18
Figura 2 – Ilustração da prensa de tipos móveis de Gutenberg	19
Figura 3 – Representação gráfico dos tipos móveis	21
Figura 4 – Representação gráfico dos tipos móveis	26
Figura 5 – Les mots en liberté futuristes	24
Figura 6 – Fonte Helvética	32
Figura 7 – Coleção de trabalhos de David Carson	36
Figura 8 – Coleção de trabalhos de David Carson	37
Figura 9 – Coleção de trabalhos de David Carson	38
Figura 10 – Coleção de trabalhos de David Carson	39
Figura 11 – Coleção de trabalhos de David Carson	40
Figura 12 – Coleção de trabalhos de David Carson	41
Figura 13 – Coleção de trabalhos de David Carson	42
Figura 14 – Coleção de trabalhos de David Carson	43
Figura 15 – Coleção de trabalhos de David Carson	44
Figura 16 – Fonte Macklin Sans Variable	46
Figura 17 – Fonte CoronaFaceImpact	47
Figura 18 – Diagrama da convergência dos meios	53
Figura 19 – Diagrama da convergência dos meios	54
Figura 20 – Diagrama da convergência dos meios	55
Figura 21 – Projeto TYPE + CODE II	65
Figura 22 – Fonte experimental Playground	67
Figura 23 – Hierarquia gráfica	70
Figura 24 – Fonte Tech Demo	85
Figura 25 – Fonte Tech Demo	79
Figura 26 – Fonte Tech Demo	81
Figura 27 – Fonte Tech Demo	83

Figura 28 – Fonte Tech Demo	85
-----------------------------------	----

Lista de figuras – Anexos

Figura 29 – Fonte Garamond	101
Figura 30 – Gravura Labore et Constantia.	103
Figura 31 – Fonte DTL Elzevier	104
Figura 32 – Fonte Bodoni	105
Figura 33 – Fonte Times New Roman	108
Figura 34 – Escola Bauhaus	110
Figura 35 – Sequência de título do filme The Man With the Golden Arm	113
Figura 36 – Sequência de título do filme The Seven Year Itch	114
Figura 37 – Sequência de título do filme Vertigo	115
Figura 38 – Sequência de título do filme North by Northwest	116
Figura 39 – Sequência de título do filme Psycho	117

Lista de tabelas

Tabela 1 – As imagens e seus meios de produção	28
Tabela 2 – Fundamentos do design	74
Tabela 3 – Quadro de Generalizações e Conceitos: Natureza da Cognição Humana .	89
Tabela 4 – Quadro de Generalizações e Conceitos: Natureza da Mídia Digital	90
Tabela 5 – Quadro de Generalizações e Conceitos Natureza da Relação entre Humano e Mídia Digital	91

Sumário

1. Referências históricas da tipografia dinâmica	16
1.1. A prática tipografia na era industrial	20
1.2. O futurismo e a prática tipografia	21
2. A tipografia e o ambiente digital	25
3. A fusão entre imagem e tipografia	30
3.1. Tipografia acrobática, sensível e mutável	45
4. Uma antropologia da tipografia dinâmica	48
4.1. Da dimensão da linguagem	50
4.2. Da dimensão plástica	60
i) Exemplificação da classificação da dimensão plástica	75
4.3. Da dimensão ideológica	86
5. Conclusão	95
6. Referências bibliográficas	96
7. Anexos	100
i) Anexo I – Reflexões históricas	100
ii) Anexo II – A tipografia enquanto meio de comunicação audiovisual	112

Introdução

Durante anos, entendia-se a tipografia como uma “arte que compreende as várias operações conducentes a impressão de textos, desde a criação dos caracteres a sua composição e impressão, de modo que resulte num produto gráfico ao mesmo tempo adequado, legível e agradável” (In: Novo Aurélio Seculo XXI – O Dicionário Da Língua Portuguesa. São Paulo: Editora Nova Fronteira, 1999).

Ocorre que, na pós modernidade, as diferentes formas de manifestações artísticas tem sido repensadas sobre a ótica de um ‘campo ampliado’, que se dissemina na práxis tipográfica afastando-a da demanda mercadológica e aproximando-a de uma transdisciplinaridade caracterizada pela migração e sobreposição de diferentes contextos espaciais e temporais. Diante deste cenário, a presente pesquisa explora a ideia da tipografia como uma prática de comunicação visual que se manifesta através da estrita articulação entre enunciação e visibilidade, demandando, por conseguinte, novas formas de se pensar a prática sobre a ótica da multimodalidade.

Desde os primórdios da história, a humanidade desenvolveu diferentes formas de se comunicar. Antes mesmo da linguagem verbal, já na era paleolítica, as imagens eram usadas como principal forma de comunicação visual, campo de estudo compreendido como toda forma de comunicação por meio exclusivo da visão. Houve uma época em que a comunicação escrita fora a principal forma de transmissão de mensagens, no entanto, os avanços tecnológicos concretizados, principalmente, a partir da década de 1990, retomaram os estímulos visuais como a principal forma de comunicação social.

Considerado um subconjunto de comunicação visual, o design gráfico pode ser compreendido como o ofício de criar conteúdos visuais com objetivo de transmitir informações e comunicar mensagens. Já o objeto de estudo deste trabalho, a tipografia dinâmica, pode ser compreendida como uma vertente do design gráfico na medida em que utiliza os princípios do design em um contexto de comunicação visual.

Apesar de existir há séculos, a revolução digital elevou a prática tipográfica a outra escala e as tendências modernas surgiram como respostas às mudanças sociais, políticas e

econômicas. Seria então, dentro desta nova realidade, que a tipografia se emancipa como meio de comunicação visual através do aprimoramento de técnicas produtivas, e conseqüentemente, de novas possibilidades de consumo, fundamentadas, sobretudo, na variante da interatividade.

Ora, pode-se dizer, portanto, que a interatividade tem significativa relevância para a evolução da tipografia na medida que oferece a possibilidade de uma comunicação multimodal, que se reflete em múltiplas camadas de leitura e relações complexas entre usuário/tipo – a serem estudadas. Como, então, conceber potenciais abordagens teóricas e analíticas apropriadas ao estudo da produção da tipografia dinâmica? Eis aí o problema principal dessa dissertação.

Para solução desta questão, adota-se a metodologia da pesquisa exploratória que apresenta características que correspondem às necessidades do presente estudo, uma vez que permite maior familiaridade com o tema através de um vasto repertório bibliográfico; proporciona novas perspectivas sobre assuntos que eventualmente permearão a dissertação; permite análises detalhadas do tema de estudo, enriquecendo de forma significativa o conteúdo do trabalho; checa antecipadamente a pertinência do assunto a ser discutido.

Além disto, admite-se como método científico, a metodologia da pesquisa qualitativa. No presente caso, a metodologia vai de encontro as necessidades da pesquisa pois é considerada um método de pesquisa flexível onde as conclusões podem ser revisadas de forma contínua, aumentando a contribuição do presente trabalho para o delineamento de estudos similares e para o desenvolvimento de novas hipóteses.

Quanto aos procedimentos de pesquisa, vale-se o uso da pesquisa bibliográfica que, além de fundamental em todo trabalho científico, permite o levantamento, seleção e análise de informações relacionadas ao tema da dissertação através de livros de leitura corrente como obras literárias e obras de divulgação, livros de referência informativa e remissiva, publicações periódicas como jornais e revistas além de impressos e/ou meios digitais, permitindo a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente, tornando-se particularmente importante

quando o problema da pesquisa requer dados que se encontram muito dispersos pelo espaço acadêmico, presente situação.

Firmado o contexto, a pesquisa se estrutura em três partes, além desta introdução: a primeira, **Das referências históricas**, investiga os antecedentes da tipografia dinâmica até os tempos atuais; a segunda, **Das reflexões conceituais**, se dedica a caracterização dos aspectos estruturais da tipografia dinâmica, buscando estabelecer especificidades plásticas e de linguagem exclusivas a práxis; a terceira, **Da aplicabilidade**, se dedica a fragmentar, explicar e exemplificar as especificidades anteriormente estabelecidas.

I. Primeira parte: Das referências históricas

1. Referências históricas da tipografia dinâmica

Embora atualmente a prática tipográfica disponha de meios de produção e distribuição hipermodernos, sua origem data de séculos atrás. Discutir tipografia envolve compreender como a escrita se desenvolveu e embora esta pareça ser uma tarefa fácil, muitos fatos históricos partem de um conjunto de acontecimentos concomitantes, tornando tal tarefa, por si só, desafiadora. Dessa forma, na tentativa de traçar os precedentes históricos mais importantes para o desenvolvimento da prática tipográfica, partisse de tempos nos quais são reconhecíveis os primeiros sinais de uma indústria gráfica primitiva até tempos mais sofisticados.

Quaisquer sejam os aspectos projetuais da comunicação, depreende-se que seu desenvolvimento é impulsionado pelo desejo de uma melhor comunicabilidade. Como linguagem extraoficial destaca-se as pinturas e gravuras rupestres características do Período Paleolítico. Compreendidas como um amplo conjunto de desenhos, pinturas e inscrições, tais manifestações atuavam como registros simbólicos e ritualísticos das populações pré-históricas. Apesar de diversos estudos conduzidos ao longo de anos, uma tradução literal dos grafismos rupestres ainda é impossível, uma vez que, para tanto, seria necessário conhecer com precisão os códigos da época. Apesar disto, através da semelhança quanto ao estilo e técnica de elaboração, promove-se o ordenamento da arte rupestre em diferentes tradições, constatando que, há pelo menos 30 mil anos, os homens pré-históricos já possuíam uma capacidade simbólica, intelectual e artística.

Uma escrita sistematizada aparece por volta de 3.200 a.C., quando os sumérios desenvolvem a escrita cuneiforme, que, devido ao seu longo tempo de criação, viria a ser dividida em duas grandes etapas: a primeira, pictográfica, compreendia a representação de sinais pictográficos em tabuletas de argila com auxílio de objetos em formato de cunha. Todavia, assim como os desenhos paleolíticos, não pode considerada uma forma

de escrita oficial uma vez que dava margem a interpretações pessoais. A segunda etapa, silábica, surge por volta de 2.800 a.C. e compreende a representação estilizada de objetos, através da incorporação do instrumento mais perfeito da comunicação do real pelo homem: a língua falada, marcando o momento onde a representação gráfica deixa de ser baseada em ideogramas para se tornar um fonema, consumando enfim, o nascimento da escrita. Destaca-se também o fato de que a etapa fonética se desenvolveu em duas línguas diferentes, o sumério e o acádio.

O sumério tem, originalmente, uma base ideogramática [...] Na língua suméria cada ideia básica é expressa por uma ou várias sílabas [...] Nesta etapa, o símbolo global do estágio pictográfico vai dar lugar a uma justaposição de símbolos [...] quando se faz necessária a notação de realidades não figurativas [...] Este fenômeno é chamado de polifonia e caracteriza-se pela existência de vários sons para um mesmo sinal. A polifonia dos sinais sumérios representa uma das maiores dificuldades para sua compreensão (POZZER, 1999, p.65).

Quanto ao acádio, é considerada uma língua flexionada, onde as palavras se modificam com a adição de prefixos, sufixos e infixos. O acádico teve ainda três grandes dialetos que, de forma similar, não buscavam mais escrever um conceito com um sinal, mas sim, indicar de maneira precisa, os diversos estados de uma palavra.

Os acádicos, então, sistematizaram o emprego da escrita fonética, eliminando de forma considerável os ideogramas e reduzindo-os a simples grafias fonéticas. Segundo Katia Pozzer, a primeira consequência, “foi um alívio considerável do sistema [...] Um sinal foi escolhido dentre todos os seus homofonos e os outros tomaram-se supérfluos, sendo que cada época e região realizou sua própria escolha em meio a um vasto consenso. Tal escolha caracteriza as particularidades regionais ou históricas da escrita dos acádicos” (ibid, p.66).

Quando, séculos depois, tem-se o fim das chamadas invasões bárbaras em todo território da Europa Ocidental, se inicia um período de consolidação das cidades e do comércio. No que se refere ao sistema simbólico, as consequências deste momento se refletem na abertura da escrita a grupos sociais considerados menos importantes através da produção dos primeiros documentos escritos, dentre eles, os livros. Evidentemente que, visto sobre a ótica do sistema produtivo, o livro compreende a última etapa de um longo processo técnico baseado em uma série de iniciativas produtivas desenvolvidas a partir do século XV, caracterizadas, principalmente, pelo processo de mecanização da escrita, e pelo surgimento da imprensa, que viria a comportar uma revolução na concepção do ato produtivo através da ideia de multiplicação por meio de um processo uniforme e repetível.



Figura 1 – Mapa da Mesopotâmia. Disponível em: <https://bit.ly/3BGBD0a>

A descoberta e a difusão da agricultura durante o período neolítico favoreceu o processo de sedentarização das comunidades nômades [...] A humanidade passou a ter uma maior garantia da sua sobrevivência material e pode consagrar-se a outras tarefas: o tempo tomou-se, então, uma nova riqueza, da qual tirou proveito para refletir e, assim, acelerar a marcha das descobertas e invenções [...] o

nascimento da escrita inscreve-se nesse contexto histórico, com essa nova percepção de tempo por parte das populações que ocupavam as planícies aluviais da Baixa Mesopotâmia (ibid, p.65).

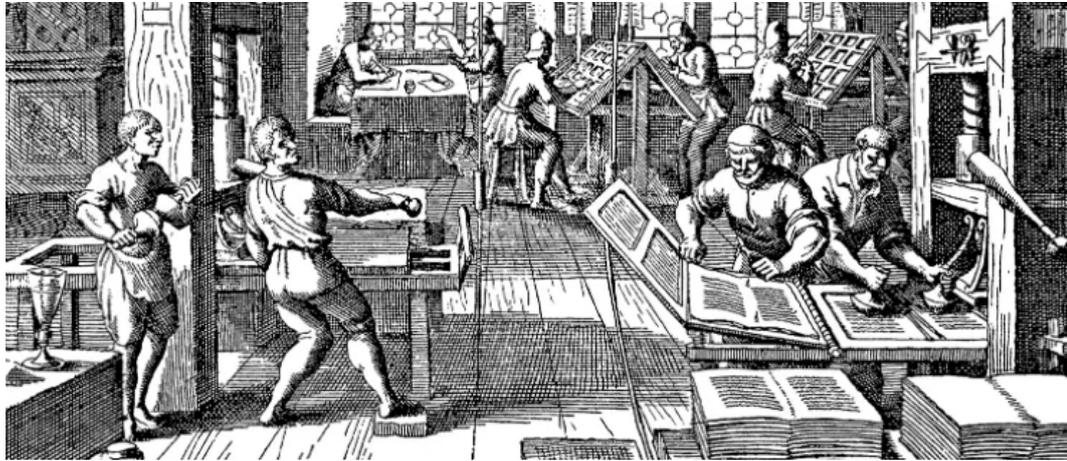


Figura 2 – Ilustração da prensa de tipos móveis de Gutenberg. Disponível em: <https://bit.ly/3yruVey>



Figura 3 – Ilustração da prensa de tipos móveis de Gutenberg. Disponível em: <https://bit.ly/3yruVey>

Entre 1450 e 1500, chegaram-nos de 30 a 35 mil obras de diversas impressões [...] Admitindo-se uma média de quinhentas cópias, trata-se de cerca de vinte milhões de exemplares impressos. Números impressionantes [...] ainda mais porque, a Europa era muito menos populosa do que hoje: seguramente, menos de cem milhões de habitantes nos países que a imprensa difundiu-se (FUSCO, 2019, p. 23).

1.1. A prática tipografia na era industrial

A Era Industrial deve ser compreendida além de um mero ciclo. Deve ser entendida como um período de ciclos com características individuais [...] abrangendo a pré industrialização, a industrialização mecânica e eletroeletrônica [...] O ciclo pré-industrial caracterizou-se pela mudança de valores entre o período místico e o materialista; o ciclo mecânico, pela implantação definitiva da indústria enquanto sistema produtivo e o ciclo eletroeletrônico apresenta-se como questionador dos [...] valores da cultura no ocidente (LAURENTIZ, 1991, cap.2, p.2).

A implementação da indústria enquanto principal sistema produtivo evidencia novas possibilidades de execução de tarefas, dentre elas, a produção dentro de uma linha de montagem. No âmbito tipográfico, as qualidades intrínsecas deste processo seriam aplicadas ao aprimoramento de uma série de iniciativas já concretizadas, destacando, fundamentalmente, o aperfeiçoamento dos protocolos de fabricação da unidade mínima gráfica, culminando em uma significativa transformação no sistema de comunicação das sociedades ocidentais justamente por converter um processo autoprodutivo em uma prática pautada na lógica da inovação. Segundo Barbier, “na invenção de Gutenberg, a inovação fundamental está ligada a prática da impressão: trata-se de compor um texto mediante a junção de ‘prismas que trazem, em cada um, uma letra gravada em relevo’. A invenção decisiva tem relação com o uso do metal e suas etapas sucessivas podem pressupor [...] a intervenção de vários técnicos” (BARBIER, 2018, p.189).

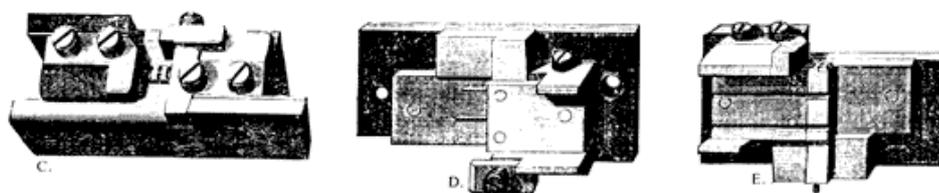


Figura 4 – Representação gráfica dos tipos móveis. Disponível em: <https://bit.ly/3ofj0a9>

Os aperfeiçoamentos feitos aos tipos móveis por Gutenberg, seria ainda reforçado pelos experimentos tipográficos realizados pelos movimentos de vanguarda do início do século XX e posteriormente, formalizados pelas escolas de design europeias.

1.2. O futurismo e a prática tipografia

No início, a prática tipográfica era sinônimo de impressão, limitando-se ao cumprimento de uma série de requisitos estritamente técnicos que diziam respeito não somente a forma correta de manipulação e arranjo dos tipos móveis como também, ao processo de confecção e distribuição dos impressos produzidos. A primeira manifestação de uma confecção tipográfica distante de tais padrões, pode ser identificada nas experimentações artísticas realizadas pelos movimentos de vanguarda no início do século XX, destacando, fundamentalmente, a Vanguarda Futurista, cujo objetivo era transformar a sensibilidade estética italiana por meio do rompimento com as convenções do passado e da exaltação da modernidade.

Queremos cantar o amor ao perigo [...] coragem, audácia, rebeldia serão elementos essenciais da nossa poesia. Até agora, a literatura exaltou a quietude [...] queremos exaltar o movimento agressivo [...] nenhuma obra que não tenha um caráter agressivo pode ser uma obra-prima. A poesia deve ser concebida como

um assalto violento [...] estamos no longínquo promontório dos séculos! Por que devemos olhar para trás? [...] já vivemos no absoluto, pois já criamos a velocidade omnipresente eterna [...] queremos destruir museus, bibliotecas, academias de todos os tipos e lutar contra [...] qualquer covardia oportunista ou utilitarista. Cantaremos as grandes multidões agitadas pelo trabalho, prazer ou motim [...] é da Itália que lançamos ao mundo o nosso manifesto de violência avassaladora e incendiária, com o qual hoje encontramos o ‘Futurismo’, porque queremos libertar este país da sua gangrena fétida de professores, arqueólogos, guias e antiguidades [...] dos inúmeros museus que o cobrem com inúmeros cemitérios. Museus: cemitérios! [...] museus: dormitórios públicos [...] museus: absurdos matadouros de pintores e escultores que se massacram ferozmente com pinceladas de cores e linhas, ao longo das disputadas paredes! Que façamos peregrinação uma vez por ano, como vamos ao cemitério no dia dos mortos ... Eu concedo um véu [...] mas não admito que nossa tristeza, nossa frágil coragem, nossa mórbida inquietação sejam levados a passear pelos museus todos os dias. Por que quer se envenenar? Por que quer apodrecer? [...] admirar uma pintura antiga equivale a derramar a nossa sensibilidade numa urna funerária, em vez de projetá-la para longe, em violentos jatos de criação e ação. Queres desperdiçar todas as tuas melhores forças, nesta eterna e inútil admiração do passado, de onde saíste fatalmente exausto, diminuído e pisoteado? [...] não queremos mais saber do passado, nós, jovens e fortes futuristas! E então venham, os alegres incendiários com dedos carbonizados! [...] atearam fogo nas prateleiras das bibliotecas! ... Desviar o curso dos canais, para inundar os museus! ... Ai, que alegria ver as velhas e gloriosas telas flutuando à deriva, esfarrapadas e esmaecidas naquelas águas! [...] arte, na verdade, só pode ser violência, crueldade e injustiça [...] sem nunca hesitar, sem nunca descansar, a uma velocidade vertiginosa [...] nossa bela e mentirosa inteligência nos diz que somos a síntese e a extensão de nossos ancestrais. - Talvez! Assim seja! Mas o que isso importa? Não queremos entender! (MARINETTI, FONDAZIONE E MANIFESTO DEL FUTURISMO, 1909).

Não obstante ao fato de que o primeiro manifesto futurista se referia às tradições da literatura e da pintura romântica ainda tão influentes no início do século, tais princípios seriam invocados na formulação do terceiro manifesto futurista *Distruzione della sintassi. Immaginazione senza fili. Parole in libertà.*, onde Filippo Tommaso Marinetti rejeita todas as convenções tipográficas consolidadas ao longo de séculos, a favor de composições mais expressivas e menos racionais, propondo assim, uma verdadeira revolução tipográfica.

A SENSIBILIDADE FUTURISTA. Aqui estão alguns dos elementos da nova sensibilidade futurista que gerou [...] nossas palavras em liberdade. PALAVRAS NA LIBERDADE. Suponha que um amigo seu [...] esteja em uma área de intensa vida e venha, imediatamente depois, contar-lhe suas impressões. Você sabe o que este seu amigo lírico e emocionado fará instintivamente? Ele começará destruindo brutalmente a sintaxe ao falar. Ele não perderá tempo construindo os períodos. Ele não se importará com pontuação e adjetivo. Ele desprezará os cinzéis e as nuances da linguagem e, com pressa, lançará suas sensações visuais, auditivas e olfativas em seus nervos, de acordo com sua corrente premente. A impetuosidade da emoção explodirá o tubo do período, as válvulas de pontuação e os parafusos de adjetivo regulares. Um punhado de palavras essenciais em nenhuma ordem convencional. A única preocupação do narrador é reproduzir todas as vibrações de seu ego [...] e para dar o valor e as proporções exatas da vida que viveu, ele lançará imensas redes de analogias no mundo [...] REVOLUÇÃO TIPOGRÁFICA. Começo uma revolução tipográfica dirigida contra a concepção bestial e nauseante do livro de versos passatista de D'Annunzio [...] o livro deve ser a expressão futurista de nosso pensamento futurista. Não somente. A minha revolução dirige-se contra a chamada harmonia tipográfica da página [...] portanto, usaremos na mesma página, três a quatro cores diferentes de tinta e até 20 fontes diferentes, se necessário. Por exemplo: itálico para uma série de sensações semelhantes ou rápidas, negrito redondo para onomatopéias violentas, etc. Com essa revolução tipográfica e essa variedade, pretendo dobrar o poder expressivo das palavras [...] não quero sugerir uma ideia ou um sentimento com graças ou afetações passatistas: pelo contrário, quero agarrá-los com brutalidade e atirá-los no peito ao leitor [...] com esta revolução tipográfica que me permite imprimir em palavras todas as velocidades [...] percebo o 4º princípio do meu primeiro manifesto do futurismo: afirmamos o mundo se enriqueceu com uma nova beleza, a da velocidade (L'IMMAGINAZIONE SENZA FILI E LE PAROLE IN LIBERTÀ, 1913).

2. A tipografia e o ambiente digital

A tipografia dita pós-moderna surge da união dos experimentalismos das décadas precedentes somadas aos avanços tecnológicos ligados à área da computação gráfica, culminando na edificação de um ambiente artístico carregado de traços culturais já estabelecidos.

Citar, traduzir e comentar são três posturas características da reciclagem cultural [...] A citação incorpora, literalmente, parcial ou integralmente, outra obra; proporciona novos significados com o deslocamento do contexto informacional original para novas referências representadas pelo trabalho cooperador [...] A tradução pretende a manutenção das qualidades informacionais de um original noutra fisicalidade, seja material ou extramaterial, entre códigos, línguas, meios etc [...] Comentar é citar ou traduzir, introduzindo novos elementos informacionais ao significado original; é a interação entre a materialidade do original incorporada e a informação introduzida pela obra em questão (LAURENTIZ, 1991, cap.2, p.23-24).

As práticas tipográficas desenvolvidas durante este período estão diretamente relacionadas as operações tecnológicas pertencentes ao início da pós-modernidade, sobretudo, no fato de se apropriarem de recursos tecnológicos. Considerado um campo de pesquisa interdisciplinar que explora a produção da arte contemporânea inserida nas tecnologias, a *artemídia*, pode ser compreendida como “experiências de diálogo, colaboração e intervenção crítica nos meios de comunicação de massa”; como “experiências artísticas que utilizam os recursos tecnológicos recentemente desenvolvidos, sobretudo nos campos da eletrônica, da informática e da engenharia biológica” (MACHADO, 2007, p.7).

É fato que, a apropriação de recursos tecnológicos para produção artística não é novidade. Desde anos, os artistas apoderavam-se dos instrumentos disponíveis com objetivo de extrair o máximo de suas possibilidades, todavia, na contemporaneidade, a forma como a arte/artista se apropria do aparato tecnológico, confere a relação um significado diferente.

O que faz, portanto, um verdadeiro criador, em vez de simplesmente submeter-se às determinações do aparato técnico, é subverter continuamente a função da máquina ou do programa que ele utiliza, é manejá-los no sentido contrário ao de sua produtividade programada. Talvez até se possa dizer que um dos papéis mais importantes da arte numa sociedade tecnocrática seja justamente a recusa sistemática de submeter-se à lógica dos instrumentos de trabalho, ou de cumprir o projeto industrial das máquinas semióticas, reinventando, em contrapartida, as suas funções e finalidades (ibid, p.14).

Ora, pode-se dizer, portanto, que, acima de tudo, o objetivo da *artemídia* se trata da busca pela reinvenção da função dos meios. Sobre esta perspectiva, a postura do artista também muda, não deixando-se limitar a lógica padrão das tecnologias, mas sim, trabalhando-as em benefício de suas ideias. Em *Imagem: Cognição, Semiótica e Mídia*, os autores Lucia Santaella e Winfried Nöth, propõe a existência de três paradigmas no processo evolutivo de produção da imagem: o paradigma pré-fotográfico, o fotográfico e o pós-fotográfico, compreendidos, respectivamente, como todas as imagens produzidas artesanalmente – entram neste paradigma desde imagens nas pedras até a escultura; todas as imagens que são produzidas por conexão dinâmica e captação física, isto é, imagens que dependem de uma máquina de registro – entram neste paradigma desde imagens fotográficas até a holografia; todas as imagens sinéticas ou infoográficas, inteiramente calculadas por computação, ou seja, imagens criadas a partir de uma matriz de números visualizados sobre uma tela.

Se o paradigma fotográfico é, sob todos os ângulos, diático [...] no pós-fotográfico o processo de produção é eminentemente triático, pressupondo três fases interligadas, mas perfeitamente delimitadas [...] Em primeiro lugar, o programador constrói um modelo de objeto numa matriz de números, algoritmos e instruções para os cálculos serem feitos pelo computador; em um segundo momento, a matriz deve ser transformada de acordo com os modelos de visualização ou algoritmos de simulação da imagem; então, o computador traduzirá essa matriz em pontos elementares para tornar o objeto visível numa tela de vídeo (SANTAELLA & NÖTH, 2017, p. 168).

Ainda segundo os autores, a infografia provoca uma mutação radical nos modos de produção de imagens, dado o fato de que desloca a hegemonia da imagem de perspectiva monocular dando espaço as invenções resultantes do casamento entre um computador e uma tela de vídeo, “mediado ambos por uma série de operações abstratas, modelos, programas e cálculos” (ibid, p.171). Ora, por conseguinte, pode-se afirmar que, nessa nova ordem, o agente da produção se trata “de um programador cuja inteligência visual, se realiza na interação e complementaridade com os poderes da inteligência artificial” (ibid).

Tabela 1 – As imagens e seus meios de produção.		
Pré	Fotográfica	Pós
Expressão da visão via mão	Expressão da visão via próteses óticas	Expressão da visão via matriz numérica
Processos artesanais de criação da imagem	Processos artesanais de criação da imagem	Processos matemáticos de criação da imagem
Suporte matético	Suporte químico	Suporte eletroeletrônico
Instrumentos extensões da mão	Técnicas óticas de formação da imagem	Números e pixels
Processo monádico	Processo diático	Processos triádicos
Fusão: sujeito, objeto e fonte	Colisão ótica	Modelos de visualização pixels na tela
Imagem inacabada	Imagem fixada	Virtualidade e simulação

Tabela 1 – As imagens e seus meios de produção. Retirada de: SANTAELLA, S.; NÖTH, W. Imagem: Cognição, Semiótica, Mídia. São Paulo: Iluminuras, 2015. 9. ed., p. 173.

Desde a industrialização as tecnologias digitais emergiram em ritmo intenso até o surgimento do universo digital. Assim como o jornal, o cinema, o rádio e a televisão, a Web 1.0 implicava um processo de comunicação unilateral, onde a única função do homem, era consumir. Já a chegada da Web 2.0 transforma o ambiente digital em uma plataforma de comunicação multilateral, caracterizando-se, principalmente, pela possibilidade de publicação e compartilhamento através dos primeiros blogs e redes sociais. Como consequência, o computador deixa de ser uma mera ferramenta e se transforma em uma extensão do homem, introduzindo a pós-modernidade redes ininterruptas de informação que exigem das tradicionais práticas de comunicação, estruturas voltadas para essa nova ordem cultural.

No início, o grande problema da mídia residia no fato de que, a maioria dos esforços estavam concentrados nas próprias ferramentas – computadores e internet – com poucos interesses pelos desejos do homem, todavia, tal necessidade se mostra evidente, quando percebe-se que a evolução dos mecanismos de mídia seriam ditadas por aqueles que as consumiam e não somente pelos próprios mecanismos.

Uma geração inteira cresceu com tecnologia pessoal, do rádio portátil ao PC, portanto era de esperar que eles também colocassem na nova mídia, mecanismos para uso pessoal [...] quando usamos uma rede, a maior vantagem que temos é acessar uns aos outros. Queremos estar conectados uns aos outros, um desejo que a televisão, enquanto substituto social, elimina, mas que o uso da mídia social, na verdade, ativa [...] a mídia é na verdade como um triatlo, com três enfoques diferentes: as pessoas gostam de consumir, mas também gostam de produzir e de compartilhar (SHIRKY, 2011, p.18).

A inserção de mecanismos para uso pessoal no ambiente digital, implicaria em um novo paradigma sobre o ato de publicar. Nos tempos de Gutenberg, “publicar costumava ser algo que precisávamos pedir permissão para fazer [...] não é mais assim [...], não há mais a barreira entre textos públicos e privados” (ibid, p.45). Por conseguinte, o digital se torna um ambiente de motivações e oportunidades Uma das maiores vantagens deste

processo, é o aumento da experimentação de formatos. Um conceito estreitamente relacionado ao da participação é o da educação social, que por ser compreendido como um “conjunto [...] de práticas educativas não convencionais, [...] orientadas para [...] dar respostas as necessidades sociais” (VENTOSA, 2016, p.17). Constituindo um dos âmbitos da educação social, a animação sociocultural (ASC), pode ser compreendida como “uma estratégia orientada para mobilização de um determinado coletivo, mediante um processo participativo, com objetivo de envolvê-los de maneira ativa no desenvolvimento de projetos socioculturais” (ibid).

Compreendida como uma modalidade da ASC, a chamada animação cultural tem por objetivo, a realização de determinadas atividades artísticas culturais, com intuito de desenvolver a formação cultural através do envolvimento ativo de seus destinatários. Depreende-se, portanto, que a definição de animação cultural se vê refletida no conceito de participação, que por sua vez, daqui em diante, pode ser considerada a base de todo o processo de modernização digital, bem como, de seus produtos. Dessa conjuntura, nasce um aspecto evolutivo significativo: o desenvolvimento de uma nova linguagem, que inaugura novas formas de se transmitir informações através de processos de comunicações interativos e dialógicos.

3. A fusão entre imagem e tipografia

A progressiva autonomia da comunicação audiovisual questiona os limites entre imagem e texto. Com o advento da era moderna torna-se impossível pensar em comunicação visual como algo independente do meio externo, levando-nos a supor que é necessário compreendê-la como uma natureza híbrida, sobretudo, no agenciamento entre imagem e linguagem. Na contemporaneidade, a arte colabora para uma aproximação entre as esferas individuais e sociais, culminando na migração da palavra para a obra. Segundo Basbaum, “tal descolamento da palavra para o interior da obra testemunha a condição enunciativa do artista contemporâneo, agora mais próxima da

articulação quase instantânea de práticas visuais e discursivas [...] a multiplicação de experiências com meios audiovisuais – gerando o cinema de artista e a videoarte – e a crescente utilização da palavra como parte da materialidade da obra [...] podem ser vistas dentro desta nova possibilidade” (BASBAUM, 2016, p.37).

Evidenciada a possibilidade da simultaneidade entre práticas de visibilidade e enunciação, a tipografia inicia, a partir da segunda metade do século XX, uma incessante busca pelo agenciamento simultâneo de ambos os campos. O documentário de longa-metragem **Helvetica** do cineasta Gary Hustwit evidencia esta relação através de uma discussão fluída entre comunicabilidade e tipografia.

O primeiro grande apontamento feito pelo documentário é o fato de que durante as décadas de 1950 à 1970, inicia-se, no âmbito da tipografia, o Modernismo, movimento pós Segunda Guerra Mundial era caracterizado por uma sensação de idealismo, onde, o design fazia parte de tudo aquilo que era necessário reconstruir. É neste período, quando o design começa a ser racionalizado que surge o chamado “estilo tipográfico internacional”, ou, *Swiss Style*. É então que surge a fonte Helvética, em um período onde se sentia a necessidade por fontes racionais que poderiam ser aplicadas em todos os tipos de informações contemporâneas de forma inteligível e legível, marcando o rompimento definitivo com a tendência estética decorativa antiga uma vez que eliminava qualquer tipo de detalhes manuais, valorizando a neutralidade e clareza.

Eu sou um modernista. Fui ensinado no período, vivi no período, eu amo Modernismo [...] Estou sempre interessado em clareza. Deve ser claro. Deve ser legível. Deve ser sólido. A Helvética foi um verdadeiro passo da fonte do século XIX. Era um pouco mais mecanizada. Estava acabando com esses detalhes manuais e ficamos impressionados com isso porque era mais neutro. E neutralismo era uma palavra que amamos. Deve ser neutro. Não deve ter um significado em si. O significado está no conteúdo do texto, não no tipo de letra. E é por isso que amamos Helvética (CROUWEL apud HELVETICA, 2007).

Helvética foi desenvolvida para a Haas Type Foundry por Max Miedinger e Edüard Hoffmann ao final da década de 1950, período onde, no design europeu, houve diversas atualizações de antigas fontes, dentre elas, a Akzidenz Grotesk. Hoffmann, contrata então Miedinger para redesenhar a Akzidenz Grotesk e o resultado recebe o nome de Neue Haas Grotesk, que, posteriormente, foi alterada para Helvética, derivado de Helvetia, o nome latino para a Suíça, quando as empresas alemãs da Haas e Stempel, ambas, coordenadas pela empresa Linotype, começaram a comercializar a fonte no início da década de 1960. Uma vez no mercado, a fonte se torna o tipo oficial do Período Moderno. Para Massimo Vignelli, a fonte Helvética “é uma fonte gerada pelo desejo de uma melhor legibilidade. É um tipo moderno, é um tipo claro [...] Quando surgiu a Helvética, estávamos todos prontos para isso. Tinha todas as conotações certas que estávamos procurando, para qualquer coisa que tinha para soletrar, alto e claro, moderno”.



Figura 6 – Fonte Helvetica. Disponível em: <https://bit.ly/3DOblut>

Rapidamente, a Helvética se torna a fonte definitiva de designers independentes a grandes corporações pelos próximos dez anos, quando, em 1970, especialmente nos Estados Unidos, inicia-se uma reação contra os princípios empregados pelo Modernismo e, principalmente, contra a fonte Helvética. Para Jonatham Hoefler, o extenso e excessivo uso da Helvética implica no reforço de uma mitologia onde a fonte é suprema, “e mesmo para nós profissionais, é difícil escapar disso. Eu me pego comprando a ideia de que, nas *sans serif*, a expressão máxima é a Helvética [...] e isso não é bem verdade, historicamente, ou esteticamente ou culturalmente ou politicamente”. É então que, algo originário de um idealismo se torna rotineiro e há necessidade de mudança.

Em fim, nasce o pós-modernismo, período onde os designers estavam rompendo com o passado e conseqüentemente, com a estética do período moderno, passando a expressar a subjetividade. Para Erik Spiekermann, toda fonte precisa ritmo, precisa de contraste. “Vem da caligrafia, e é por isso que posso ler sua caligrafia e você pode ler a minha. E tenho certeza que a nossa caligrafia está a milhas de distância da Helvetica ou qualquer coisa que ser considerado legível [...] É um pesadelo total [...] É toda a ideologia suíça. O designer que o desenhou tentou fazer todas as letras parecerem iguais. Isso é chamado de exército. Isso não é gente [...] Não favorece o individualismo. O objetivo com o design de tipo sempre é torná-lo individual o suficiente para que é interessante”. É então, no período pós-moderno, que os designers foram fragmentando as normas na tentativa de fugir da ordem e produzir peças que cultivavam a vitalidade e individualidade. Para o escritor, crítico e curador, com especialização em design, fotografia e cultura visual, Rick Poynor, “designers queriam expressar [...] seus próprios sentimentos sobre o mundo [...] por meio do design, por meio das escolhas de design que fizeram. E, é claro, isso causou polêmica. Se você pegar uma figura como Massimo Vignelli, que foi um dos sumo sacerdotes dos anos 60, com sua empresa, a Unimark [...] Quando ele olhou para este novo trabalho, este expressivo, subjetivo, rebelde [...]

parecia que os bárbaros não estavam apenas no portão, mas eles haviam invadido e assumido”.

Nos anos 70, a geração jovem estava atrás de tipos psicodélicos e de todo o lixo que pudessem encontrar. E também na década de 80, com sua mente completamente confusa por aquela doença chamada de pós-modernismo, as pessoas estavam [...] usando todos os tipos de fontes que poderiam dizer, não modernas, em certo sentido. Eles não sabiam pelo que estavam lutando. Eles só sabiam do que eram contra [...] e o que eles eram contra, era a Helvética (VIGNELLI apud HELVETICA, 2007).

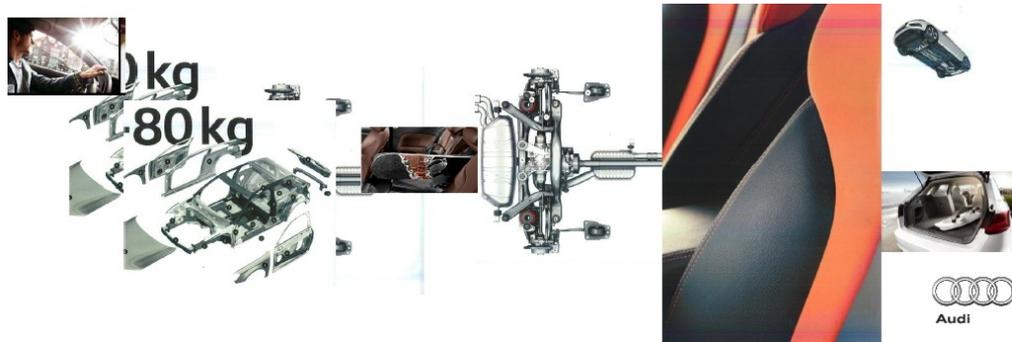
Os tipos desenvolvidos durante este período de contracultura recebem o nome de tipografia grunge, que viria a se tornar a estética mestre das próximas duas décadas, enquanto a estética modernista se tornava cada vez mais obsoleta. Segundo David Carson, só porque algo é legível, não significa que comunica, e, mais importante, não significa que comunica a coisa certa. “E vice-versa, algo que pode ser difícil de se ler inicialmente, pode estar transmitindo uma mensagem completamente diferente que é válida para onde está sendo usada, e que pode exigir um pouco mais de tempo ou o envolvimento do leitor [...] Se uma mensagem muito importante e é descrita de uma forma chata e não descritiva, então a mensagem pode ser perdida [...] é uma linha muito tênue entre simples/limpo/poderoso e simples/limpo/chato”.

Ao final do período grunge, a tipografia estava tão fragmentada que não havia nenhum caminho aparente a seguir, assim, a saída encontrada foi retornar a uma forma anterior de projetar, tendo como base, um novo conjunto de teorias fundamentadas na ressignificação da prática tipográfica, onde se passa a valorizar, não somente a mensagem, mas a literal interação com a tipografia através, principalmente, da democrática distribuição dos meios de produção via computadores pessoais.

Segundo Poynor, “o que temos agora é um clima onde a própria ideia de comunicação visual e design gráfico, é aceito por muito mais pessoas [...] eles estão começando a ver a comunicação gráfica como expressão da própria identidade. E o caso clássico disso são

as redes sociais, onde você pode personalizar seu perfil [...] você começa a se preocupar com isso, da mesma maneira que você se preocupa com a sua roupa. Agora está acontecendo na esfera da comunicação visual, e não há razão de regresso (POYNOR apud HELVETICA, 2007).

A popularização dos computadores pessoais, impactou diretamente o campo da tipografia, que, naturalmente, migra para o digital. No âmbito digital, a tipografia assume diferentes formas de projeção, compreendendo subcategorias, dentre elas, a tipografia dinâmica. Uma tradução aceita universalmente para o conceito ainda se faz necessária tendo em vista que uma variedade de termos em diversos estudos podem ser encontrados para fazer referência a um mesmo fim. Sendo assim, neste trabalho, será utilizada uma definição consistente com o recorte que me propus a estudar. Não se trata de uma definição irrefutável, tendo em vista que, assim como a própria tipografia, está sujeita a transformações na medida que novas técnicas forem desenvolvidas. Assim, a tipografia dinâmica pode ser compreendida como um tipo de representação algorítmica ¹ que assume caráter imagético ² e discurso multimodal ³.



- 1 Neste contexto, representação algorítmica equivale a “representações geradas pela execução de um programa” (LIESER, 2008, p.53).
- 2 Neste contexto, compreende-se por caráter imagético “um tipo de composição tipográfica em que a palavra entra com força de imagem” (ARAUJO, 2014, p.182).
- 3 Neste contexto, compreende-se multimodal como “o uso de diversos modos semióticos na concepção de um produto” (KRESS, 2001, p.20).



Figura 7 – Coleção de trabalhos de David Carson. Disponível em: <https://bit.ly/3lItRUz>

Campanha Audi Exploration por David Carson para Audi Alemanha, 2013.



Figura 8 – Coleção de trabalhos de David Carson. Disponível em: <https://bit.ly/3lltRUz>

Design feito por Carson para a Galeria de Arte da Universidade de Yale, Outono de 2010.

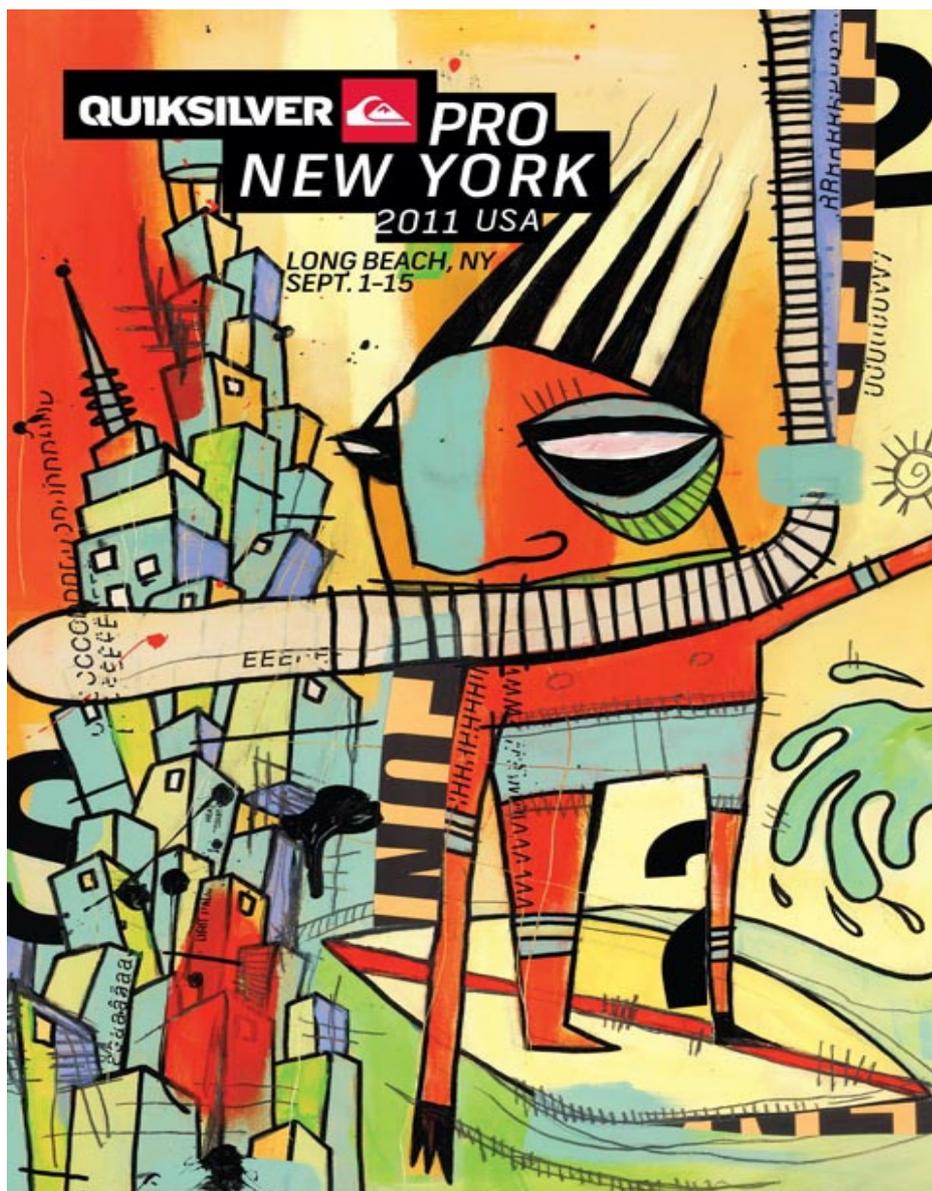


Figura 9 – Coleção de trabalhos de David Carson. Disponível em: <https://bit.ly/3lltRUz>

Design feito por Carson para o evento Quiksilver Pro NYC, Outubro de 2011.



Figura 10 – Coleção de trabalhos de David Carson. Disponível em: <https://bit.ly/3lltRUz>

Design feito por Carson para o evento Quiksilver Pro França, Outubro de 2011.



Figura 11 – Coleção de trabalhos de David Carson. Disponível em: <https://bit.ly/3lltRUz>

Capa feita por Carson para a revista Creative Review em apoio a Campanha presidencial de Barack Obama, 2009.

The BARK story

started **long before Joe Bark** with a group of Southern Californians who made it their business to spend every possible moment on the sea. Life-guards and ocean athletes, they by necessity spent their days **OUTDOORS**, swimming, diving, paddling and running. Years later, and inspired by this tradition, Joe Bark and a group of Southern California watermen would continue to embrace that lifestyle, eventually seeking out the best equipment they could find for their pursuits. When they couldn't find it, they made it—paddleboards and surfboards, and, now BARK—stylish, technical apparel for today's outdoor athlete.

So BARK attracts a group of Southern California surfers, paddlers, lifeguards, divers, and watermen who, with Joe Bark, turned their passion into a pursuit, centered on a life lived in and around the water, whether that means downriver paddles in Colorado, lake swims in Nevada, or a sunset surf session at Malibu.

BARK is practical fitness. This is getting up at five in the morning to paddle three miles because you like the way the sun feels on your skin, not because you're hoping to get a nice set of abs. This is going for a soft sand run because the treadmill makes you cringe. This is hoping to finish that Ironman, or that cross-channel swim, because it means something to you, and because you want to **stay in the game.**

bark:
born on the water



Bark does not have down time.



The Palos Verdes shaper/ fire-fighter/freediver/spearfisher/father/surfer/paddler/boardbuilder/husband/herbor patrolman doesn't get much time to sit back and relax. Not that he'd want to. No, Joe is a study in constant motion, in fusing work and life and passion into one all-day marathon of doing what you love. And what Joe Bark loves is the ocean. Everything flows from there.

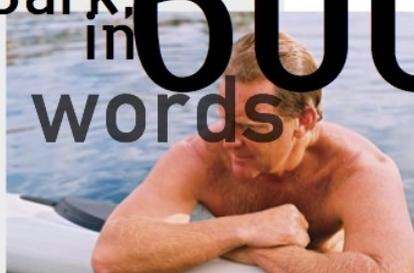
Born and raised in the South Bay of Los Angeles, a place teeming with surf and ocean history, Joe took his cues from surfing's "Greatest Generation" of boardbuilders, paddlers and shapers, sail-all-the-earth pioneer types from the '50s and '60s who cut the example the rest of us should follow. Guys like Tom Blake, who first paddled from the California mainland to Catalina, Tommy Zahn, the legendary lifeguard who created the mold for all Southern California watermen to follow, Dale Wiley, the surf- and paddle-board builder who helped shape surf culture in the '30s and '40s, and countless lesser-knowns, guys who made it their business to be on the water all day, everyday.

In the '70s and '80s, at a time when that tradition was flagging in Southern California—when what passed for ocean culture was wearing neon, catching three waves to the beach and judging bikini contests—Joe Bark almost single-handedly resurrected and preserved the waterman ethos in Southern California.

Much of that culture revolved around the then-debuted Catalina Classic. The 32-mile paddle from Catalina Island to the California mainland had once been considered



Joe Bark, in 600 words



a rite of passage for a surfer, but in the '50s and '70s it got lost in the shimmering abyss of Southern California surf culture. Intrigued by a small group of paddlers bent on resurrecting the paddle, Joe actually missed the first Catalina crossing in 1982, but wouldn't miss another. He paddled the second race in 1983, and he hasn't missed a crossing since. **This year will mark his 26th consecutive Catalina crossing.** He won the event twice, in 1988 and 1989. **But to focus on the crossings is to miss most of the Joe Bark story.** It's to miss the fact

that he wanted to paddle the Catalina channel when he was 16 years old in 1976, so he made himself a paddleboard. It's to miss the fact that he never stopped making paddleboards and today, Joe Bark Paddleboards is widely recognized as the leading brand in the burgeoning ocean endurance community. It's to miss the fact that Joe Bark has a long and storied history as a surfer, riding big days at coveted and historic spots in Los Angeles, and that when he's not paddling or surfing, he's diving for lobster, spearfishing off Catalina, taking his family to the beach at daily intervals, manning Harbor Patrol in King Harbor, and raising his own children to embrace the waterman ethos he's been so integral in establishing in Southern California.

For Joe, **it's not work, it's a life.** When he's not on duty at the station, he's up at three (that's a.m., to the rest of us), heading to his shop in Los Angeles, crating some of the finest paddleboards, the most versatile surfboards, and the most cutting edge, long distance stand-up paddleboards on the planet. And then he's on the water all day, doing what he loves. But Joe Bark loves a challenge. That's why today, right now, Joe spends just as much time with his **running flats** on training for the Catalina Marathon, as he does working his daily paddle regimen.

That's what Joe Bark's about, and that's what BARK strives to be: **BORN ON THE WATER.**



Figura 12 – Coleção de trabalhos de David Carson. Disponível em: <https://bit.ly/3l1tRUz>

Design por Carson para o Festival de Artes Portland Mercury, 2011.

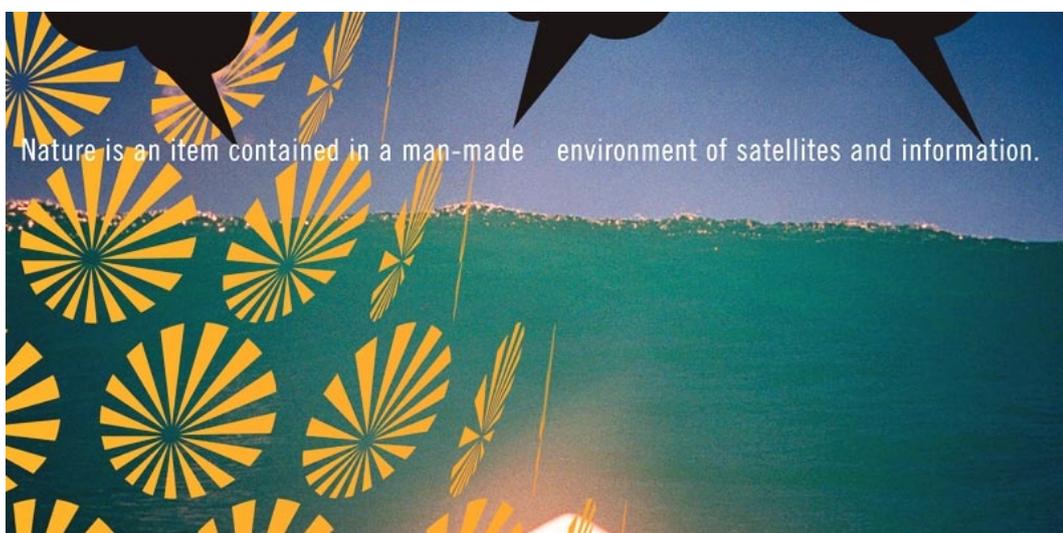


Figura 13 – Coleção de trabalhos de David Carson. Disponível em: <https://bit.ly/3lltRUz>

Ilustrações por Carson para o livro *The Book of Probes*: Marshall McLuhan, 2003.

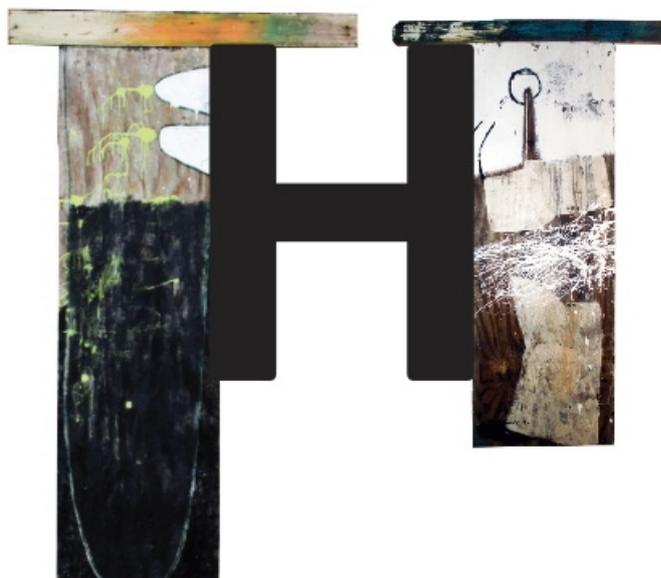


Figura 14 – Coleção de trabalhos de David Carson. Disponível em: <https://bit.ly/3lltRUz>

Trabalho gráfico Hamlet Exploration por David Carson.

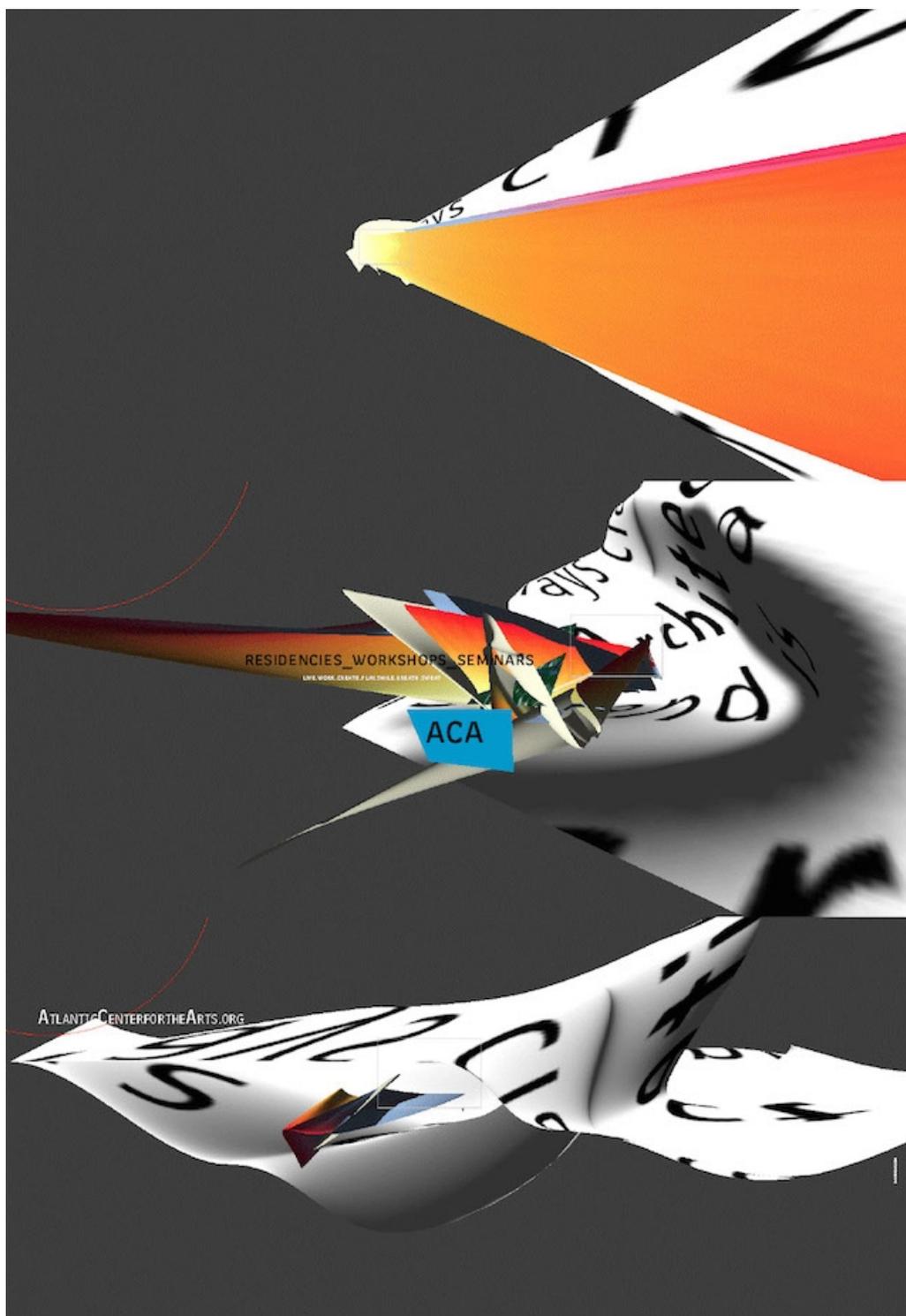


Figura 15 – Coleção de trabalhos de David Carson. Disponível em: <https://bit.ly/3lltRUz>

Pôster para a organização Atlantic Center for the Arts, Flórida.

3.1. Tipografia acrobática, sensível e mutável

Assim como toda nova prática, algumas expressões da tipografia dinâmica ainda passam por uma fase de experimentação. Dentre elas, encontram-se as fontes de variação de tipo aberto ou fontes variáveis, que, segundo o tipógrafo John Hudson, “é uma única fonte que atua como muitas: todas as variações de largura e peso, inclinação e até mesmo itálico podem estar contidas em um único arquivo de fonte altamente eficiente e compactável”.

Todavia, para além de qualquer definição conceitual, as fontes variáveis implicam em grandes e positivos desenvolvimentos. O primeiro, e mais óbvio, reside no fato de que, as fontes variáveis permitem uma significativa redução dos extensos e pesados arquivos de fonte. Para o diretor de tipo criativo da Monotype, Charles Nix, as fontes variáveis “aceleram o carregamento de páginas da web enquanto, fornecem mais escolha de tipo.

Os navegadores baixam um arquivo de fonte e milhares ou milhões de estilos de design tornam-se disponíveis”. Como exemplo, tem-se a fonte Macklin Sans, que faz parte de uma superfamília de tipos projetada por Malou Verlomme, cujo objetivo era desenvolver uma fonte que atendesse as atuais necessidades editoriais. Para tanto, criou quatro diferentes variações: uma fonte *sans serif* – para o uso no dia a dia; uma fonte pesada – dando destaque a informação; uma fonte serifada – voltada para leitura prolongada; uma fonte de *display* – voltada para títulos, que juntas, criam uma paleta contemporânea que cobre uma larga gama de estilos.

A segunda grande implicação do aprimoramento da tecnologia das fontes variáveis reside na associação da tipografia à animação digital, ampliando as possibilidades de manifestação de produtos tipográficos digitais e introduzindo as chamadas fontes iconográficas, uma ferramenta de comunicação estreitamente visual que, conforme a própria etimologia da palavra, faz referência a uma escrita da imagem, ou seja, uma imagem escrita.

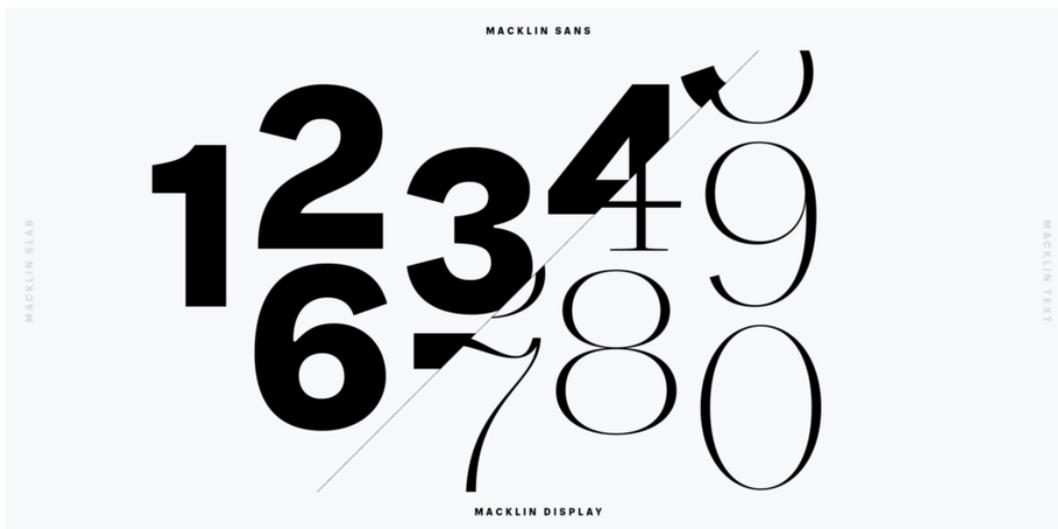


Figura 16 – Fonte Macklin Sans Variable. Disponível em: <https://bit.ly/3c1MHL6>

Macklin Sans inclui quatro famílias diferentes – citadas anteriormente – com nove possibilidades de peso – do *hairline* ao *black* – totalizando cinquenta e quatro diferentes estilos. A superfamília Macklin Sans contém estes nove pesos e outros 841 ao longo de um espectro, onde o designer pode optar por usar qualquer uma delas. Digamos que você esteja usando o Univers Next com seus 59 estilos de fonte individuais [...] A família de variáveis Univers Next consiste em dois arquivos de fontes, vertical e itálico, contendo todas outras fontes intermediárias [...] e o código genético para todas as 33.300 combinações intermediárias (Acrobatic, Sentient, Shape-Shifting Typography With Variable Fonts, 2020).

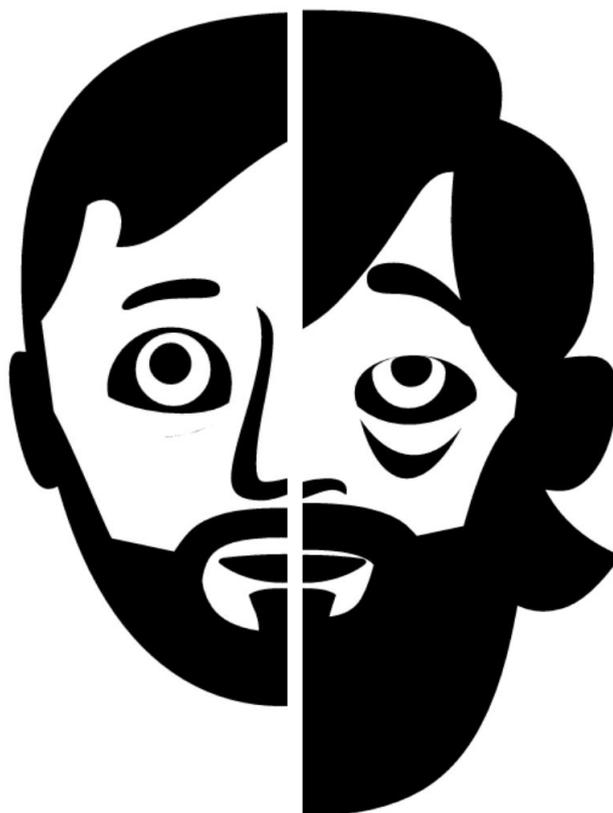


Figura 17 – Fonte CoronaFaceImpact. Disponível em: <https://bit.ly/3mWIWeL>

A fonte iconográfica variável CoronaFaceImpact retrata, de forma bem-humorada, as transformações estéticas de um indivíduo ao longo do período de isolamento social em decorrência da pandemia de COVID-19. Através de variáveis gráficas, a fonte comunica visualmente, as consequências de não se ir ao barbeiro; de conciliar o trabalho diário com o ensino doméstico – representado através das bolsas sob os olhos; do uso contínuo da máscara facial – representado através da distensão das orelhas.

II. Segunda parte: Das reflexões conceituais

4. Uma antropologia da tipografia dinâmica

A própria noção de arte não se faz sem um preciso agenciamento entre práticas visuais e práticas discursivas: na ausência de uma adequada e estratégica mobilização de enunciados, ao lado de objetos plásticos e visuais, não haveria o que entendemos hoje por arte [...] A arte moderna se identificará, então, como um território híbrido, no qual entrelaçam-se objetos e significados (BASBAUM, 2016, p.31).

O percurso teórico desenvolvido até o momento evidencia que a tipografia dinâmica, bem como suas diferentes formas de manifestação, se trata de um território de natureza híbrida caracterizado, sobretudo, pela retroalimentação das dimensões plásticas e de linguagem. A partir deste quadro, os meios de produção contemporâneos configuram-se como autônomos dotados características que lhes são próprias, diferenciando-se um dos outros por trabalharem de maneiras diversas a relação entre imagem e texto. Por conseguinte, a arte abandona seu caráter engessado, dando lugar a um espaço liso, caracterizado pelo envolvimento vivencial em que a fruição é a máxima aproximação em relação a obra, desenvolvendo assim, novas formas de resistência aos movimentos ideológicos dominantes, e atuando na construção de um campo plástico com função de suporte para geração de novos pensamentos.

Diante disso, admite-se uma nova forma de pensar a arte, agora estruturada em quatro pontos:

- 1 Novo conceito de autonomia da obra: agora, o objeto torna-se obra de arte quando, potencializa suas propriedades plásticas no sentido de construir uma presença sempre renovada, a partir da constituição de uma dimensão espaço-temporal própria [...] abrindo-se a multiplicidade (ibid, p.111-114).

- 2 Novo conceito de atuação da obra: a atuação da obra contemporânea pode ser definida a partir do conceito de intervenção, significando o enfrentamento de um campo espaço-temporal que deve ser desterritorializado pelo potencial da obra. [...] Deve-se também compreender esta intervenção no sentido mais geral de uma intervenção no campo da cultura [...] acontecendo como uma reação de enfrentamento dos limites socioculturais a partir da esfera do Sistema de Arte. [...] A ideia de intervenção está, também ligada ao papel radical de redefinir, a cada novo lance, a própria natureza de sua possibilidade expressiva, seja através da positivação ou negação do fazer artístico, seja através da ênfase no aspecto Transdisciplinar, que caracterizaria o território múltiplo da arte (ibid).
- 3 Nova consciência do envolvimento artista obra: são reveladores de um novo envolvimento artista obra [...] onde, acentuam em sua atuação uma consciência teatral do papel do artista [...] sendo cada um de nós, espectador ator. [...] Observar o mundo sobre a ótica de um teatro total indica também um certo “estado de latência” da performance, apontando para uma relativa obsolescência dos comportamentos, em que, paradoxalmente, tudo é comportamento (ibid).
- 4 Novas condições de fruição da obra: a contemporaneidade impôs, de modo incontornável, a vinculação da contemplação da obra de arte ao paradigma de uma atividade ético/estético/criativa. É nesta direção que a arte neoconcreta lançou a ideia da “participação do espectador”, acentuando sua presença como necessária para provocar o funcionamento das obras [...] colocando-o ao lado do artista como um cocriador [...] vê-se então, a atitude criativa do espectador como condição inicial de acesso ao território do jogo artístico (ibid).

É desta perspectiva que pressuponho que a tipografia dinâmica pode ser dividida em três grandes dimensões: a dimensão da linguagem, a dimensão plástica e a dimensão ideológica, a serem destrinchadas.

4.1. Da dimensão da linguagem

Agora, o objeto torna-se obra de arte quando potencializa suas propriedades plásticas no sentido de construir uma presença sempre renovada, a partir da constituição de uma dimensão espaço-temporal própria [...] abrindo-se a multiplicidade (ibid, p.111).

A multiplicidade citada por Basbaum implica na tendência da arte contemporânea em recusar as formas unitárias e sistemáticas dos meios, dando prioridade a pluridimensionalidade, a instabilidade e a mutabilidade como principais categorias produtivas no universo da cultura.

Em **Arte e mídia**, Arlindo Machado defende este ideal através de uma reflexão acerca das especificidades da *artemídia*, termo usado para designar “formas de expressão artísticas que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias e da indústria do entretenimento em geral, ou intervêm em seus canais de difusão, para propor alternativas qualitativas” (MACHADO, 2007, p.7).

Em geral, aparelhos, instrumentos e máquinas não são projetados para a produção de arte, na realidade, em sua grande maioria, são concebidas dentro de um princípio de produtividade industrial e automatização para produção em larga escala, sendo raramente pensadas para produção de objetos singulares.

Pode-se dizer que, até mesmo os meios explicitamente destinados a criação artística, apenas formalizam um conjunto de procedimentos conhecidos e por conseguinte, os atuais algoritmos de computação da imagem partem da premissa de que toda imagem contem uma taxa elevadíssima de redundância. Segundo Machado, “existem, portanto, diferentes maneiras de se lidar com as máquinas semióticas, sendo a perspectiva artística a mais desviante de todas, uma vez que se afasta do projeto tecnológico originalmente imprimido às máquinas e programas que equivale a uma completa reinvenção dos meios” (ibid, p.15).

Talvez até se possa dizer que um dos papéis mais importantes da arte em uma sociedade tecnocrática seja justamente a recusa sistemática de submeter-se a lógica dos instrumentos de trabalho [...] reinventando, em contrapartida, as suas funções e finalidade. Longe de se deixar escravizar por uma norma, por um modo estandardizado de comunicar, as obras realmente fundadoras na verdade reinventam a maneira de se apropriar de uma tecnologia (ibid).

Ora, pode-se dizer, portanto, que as manifestações da *artemídia* pressupõe constante mutação, transformando a discussão acerca do que é criação artística na atual sociedade midiática, bastante complexa. Todavia, de um fator tem-se a certeza: abrange-se no campo da *artemídia*, não apenas os trabalhos realizados com mediação tecnológica em áreas mais consolidadas, mas também, aqueles que acontecem em campos ainda não inteiramente mapeados, oriundos de tecnologias e linguagens que se interpenetram, interseccionam e se modificam com o passar dos anos.

Durante os ciclos que compõe o Período Industrial, tal fato pode ser observado de forma clara. No primeiro ciclo, o pré-industrial, a sociedade ocidental passou por uma série de mudanças de valores culturais, que, naturalmente, ambientaram o espaço da arte clássica, que compreendeu vários movimentos artísticos, dentre eles, o Renascimento, que como o próprio nome sugere, representa um rompimento com as “tradições greco-romanas sufocadas pela cultura dos povos bárbaros invasores” (LAURENTIZ, 1991, cap.2, p.5).

O segundo ciclo, industrial mecânico, é caracterizado pelo fim da produção artesanal e pela implantação da industrialização mecânica e por conseguinte, o fazer artístico se vê dividido em três diferentes etapas: registro, processamento e montagem. Segundo Laurentiz, “registro [...] Esta é a principal característica do processo mecânico de produção [...] Logo, o registro está diretamente ligado à introdução, no sistema de produção, de uma máquina [...] Portanto, apesar de ser um hábito mecânico, a etapa de registro leva em consideração uma quantidade expressiva fatores que condicionam as decisões de execução [...] O processamento do material sensível [...] constitui outro

momento onde a atuação do fazer pode trazer resultados diferenciados para a concretização dos trabalhos. Obviamente, o domínio desta etapa está mais afastado do autor, já que a fabricação de determinada película a seu gosto ou um processamento específico quase sempre estão fora do seu círculo de expectativas [...] Montagem. [...] esta etapa, pós-registro e pós-laboratório, define uma operação que não existe nos meios artesanais, onde, após o término de uma operação, a obra encontra-se praticamente pronta. A etapa de montagem vai, tal qual acontece com a linha de produção de bens em geral, formatar o objeto final [...] Cria-se, assim, um significado inexistente no material bruto [...] em que o pensamento determina significados além do material registrado” (ibid, p.15).

A produção artística no terceiro e último ciclo, o eletrônico, parte de um ambiente carregado de traços culturais já convencionalizados, estruturado a partir da incorporação da memória informacional. Segundo Paulo Laurentiz, citar, traduzir e comentar tornam-se as posturas características deste período, a saber em profundidade: “a citação incorpora (...) outra obra e proporciona novos significados com o deslocamento do contexto informacional original para novas referências representadas pelo trabalho cooperador; a tradução pretende a manutenção das qualidades informacionais de um original noutra fisicalidade; comentar é citar ou traduzir, introduzindo novos elementos informacionais ao significado original; é a interação entre a materialidade do original incorporada e a informação introduzida pela obra em questão” (ibid). Serie então, na maturidade do ciclo eletrônico que, na prática, se torna impossível “delimitar com exatidão o campo abrangido por um meio de comunicação ou uma forma de cultura [...] Ora, esse é justamente neste momento [...] que chegamos a um novo patamar da história dos meios: o momento da convergência dos meios (MACHADO, 2007, p.67).

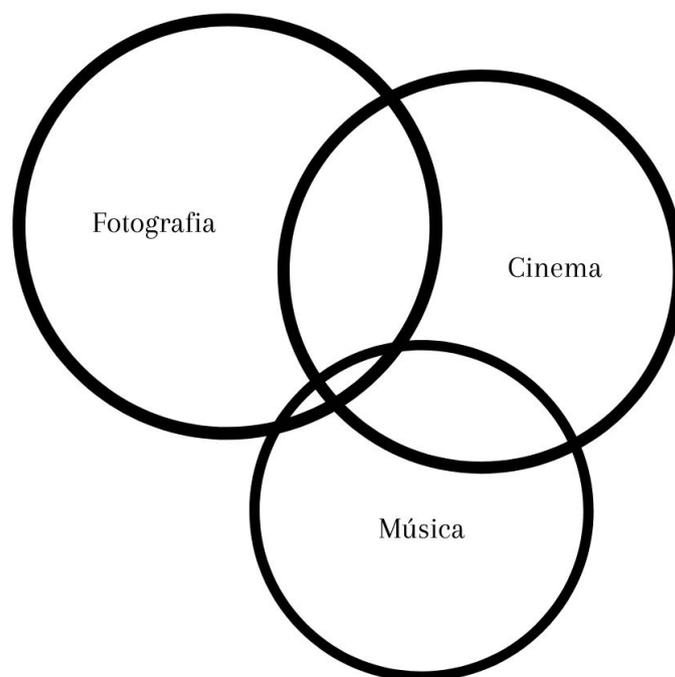


Figura 18 – Diagrama da convergência dos meios. Retirado de: MACHADO, Arlindo. Arte e mídia. São Paulo: Zahar, 2007. 1 ed., p. 58.

Podemos imaginar o universo da cultura como um mar de acontecimentos ligados a esfera humana e os meios de comunicação como círculos que delimitam campos específicos de acontecimentos dentro desse mar [...] melhor seria imaginar que os círculos que definem cada meio interceptam, nas proximidades de suas bordas, os círculos definidores de outros meios, com maior ou menor grau de penetração, segundo o grau de parentesco entre eles (ibid, p.57-58).

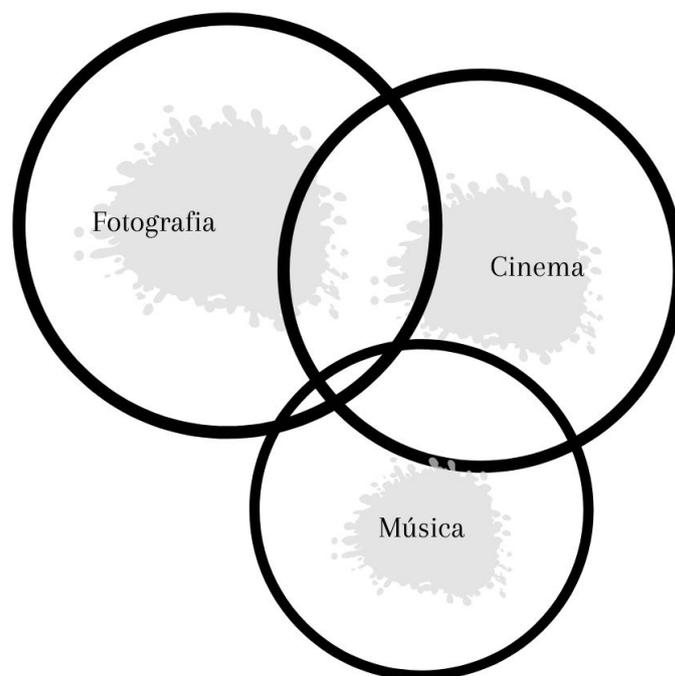


Figura 19 – Diagrama da convergência dos meios. Retirado de: MACHADO, Arlindo. Arte e mídia. São Paulo: Zahar, 2007. 1 ed., p. 59.

Todavia, cada um destes círculos seria mais bem representado se, em lugar de imaginá-lo uma simples circunferência vazia, optássemos por imaginá-lo um círculo preenchido por uma mancha gráfica de densidade variável [...] Esse centro denso representaria a chamada “especificidade” de cada meio [...] que define conceitos, práticas, modos de produção, tecnologias, economias e públicos específicos [...] A medida que nos aproximamos das bordas e das zonas de interseção, a diferenciação entre os meios já não é tão evidente, os conceitos que os definem podem ser transportados de uns para outros, as práticas e as tecnologias podem ser compartilhadas, o sustentáculo econômico e o público atingido podem ser os mesmos (ibid, p.58-59).

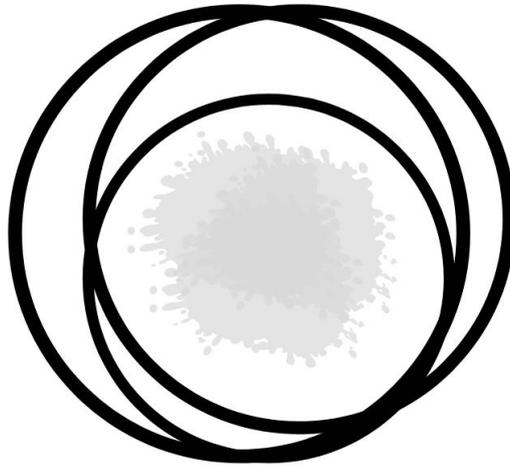


Figura 20 – Diagrama da convergência dos meios. Retirado de: MACHADO, Arlindo. Arte e mídia. São Paulo: Zahar, 2007. 1 ed., p. 64.

Nas sociedades humanas, uma ênfase exagerada nas identidades isoladas pode levar a intolerância e a guerra entre as culturas [...] Da mesma forma, no campo da comunicação, chega um momento em que a divergência entre os meios torna-se improdutiva, limitativa e beligerante [...] Chega um momento em que a ampliação dos círculos atinge tal magnitude que há interseção não apenas das bordas, mas também nos seus núcleos duros. Ora, é justamente este o momento de ruptura [...] chegamos a um novo patamar da história dos meios: o momento da convergência dos meios (ibid, p.64-65).

Estudado em profundidade por Arlindo Machado, o conceito de hibridização pode ser dividido em duas correntes de pensamento: o da divergência e o da convergência, este último, segundo o autor, seria a chave para a compreensão de linguagens híbridas uma vez que, “no campo da comunicação, chega um momento em que a divergência entre os meios torna-se improdutiva, limitativa e beligerante, deixando claro [...] que a melhor alternativa pode estar na convergência” (ibid, p.64). Diante desta afirmação, Machado defende que os meios devem ser pensados sobre um conceito sinestésico, que se refere à relação de planos sensoriais distintos num mesmo fenômeno, onde “a música é visual, a escultura é líquida ou gasosa, o vídeo é processual, a literatura é hipermídia, o teatro é virtual, o cinema é eletrônico, a televisão é digital” (ibid, p.72). E prossegue, “a tela (do monitor), torna-se agora um espaço topográfico onde diversos elementos imagéticos (e também verbais, sonoros) vêm inscrever-se, tal como já se pode hoje vislumbrar em ambientes computacionais multitarefas. Do espaço isotópico da figuração clássica [...] passamos agora ao espaço politópico, em que os elementos [...] migram de diferentes contextos espaciais e temporais e se encaixam, se encavalam, se sobrepõem uns sobre os outros em configurações híbridas” (ibid, p.75-76).

Seria então, a partir deste cenário, que se desenvolve uma nova linguagem, caracterizada pela dissolução das “fronteiras formais e materiais entre os suportes e as linguagens [...] em que já não se pode mais determinar a natureza de cada um de seus elementos constitutivos, tamanha é a mistura, a sobreposição, o empilhamento de procedimentos diversos [...] essas imagens estão ainda migrando o tempo todo de um meio a outro, de uma natureza a outra, a ponto de este trânsito permanente se tornar sua característica mais marcante” (ibid, p.60-70).

Ora, seria, portanto, correto dizer que o motivo para crescente proliferação de linguagens híbridas reside na questão tecnológica e midiática, que, “além de crescerem na medida exata em que cada novo veículo ou meio é inventado [...] crescem através do casamento entre meios e atuam como propulsores para o crescimento das linguagens” (SANTAELLA, 2005, p.28).

Apesar da pluralidade característica dos ‘novos meios’, é de comum acordo no campo da semiótica a existência de três grandes matrizes lógicas da linguagem e do pensamento “a partir das quais se originam todos os tipos de linguagens e processos sígnicos que os seres humanos, ao longo de sua história, foram capazes de produzir” (ibid, p.20). Santaella explica ainda, que as três matrizes podem se combinar e, posteriormente, atuar como propulsoras de novas modalidades, que por sua vez, são compostas de categorias fenomenológicas, nos levando a concluir que as matrizes de linguagem nunca são totalmente puras e muito menos claramente manifestas. Posto isso, fica evidente que todas as linguagens existentes possuem algum grau de hibridismo decorrente das três grandes matrizes.

No contexto da tipografia dinâmica e seus níveis de hibridismo, uma relação parece se destacar: a relação matriz visual/matriz verbal. Segundo Ricardo Basbaum, “dentro do campo específico de produção de visualidade delimitado pelas artes visuais, a relação entre imagem e linguagem tem-se colocado como uma das questões mais instigantes e provocadoras [...] por colocar em jogo justamente os limites do que se convencionou designar como regiões do visual e do verbal” (BASBAUM, 2016, p.27).

Ora, por conseguinte, assumisse o fato de que o polo central desta relação se localiza na premissa de que a tipografia dinâmica implica em uma ‘prática figurativa’ no sentido de que “ao mesmo tempo em que aponta para uma peculiaridade das artes plásticas enquanto campo do saber [...] é receptivo, por natureza, a uma multiplicidade de interpretações, ou seja, [...] devemos considerar que está circundada e travessada por uma diversidade de formatos múltiplos” (ibid, p.34). Evidente que, através do percurso traçado até o momento, a tipografia dinâmica opera sobre esta lógica uma vez que, como técnica, trabalha estreitamente com signos imagéticos e como linguagem, só se configura com o agenciamento de signos verbais. Desta condição, pode-se sugerir que a tipografia dinâmica se desloca a uma experiência vivencial, indicando, por sua vez, uma nova forma de se perceber a práxis: como um tipo de arte que potencializa suas

propriedades plásticas no sentido de construir uma presença sempre renovada, “a partir da constituição de uma dimensão espaço-temporal própria” (ibid, p. 111).

O entendimento em torno da questão espaço/tempo é outro fator crucial para a concretização da ideia da tipografia dinâmica como uma prática de comunicação autônoma. Naquilo que se refere como uma “tipologia geral das imagens” (AUMONT, 1993, p.160), Aumont estabelece uma primeira divisão entre imagens não-temporalizadas – que não se modificam no tempo, exceto por transformações muito lentas, como o envelhecimento de uma pintura; e imagens temporalizadas – que se modificam no tempo, devido às características intrínsecas do dispositivo que as produz e apresenta – cuja materialidade se dá em práticas como o cinema, o vídeo, a televisão e, claro, a multimídia.

Tendo como base a tipologia de Aumont, Santaella & Nöth propõe de forma mais aprofundada, um outro tipo de divisão conceitual: o tempo extrínseco e intrínseco a imagem. Quanto ao tempo intrínseco à imagem, corresponderia à divisão de Aumont a adicionar o conjunto das imagens em movimento, que por sua vez, se veem divididas entre a imagem do cinema, a imagem do vídeo e a imagem infográfica – oriunda do processo da computação gráfica.

Ainda segundo os autores, seria então, na imagem infográfica que a dimensão temporal se vê totalmente ‘corrompida’ uma vez que, “a estocagem numérica compensa o caráter volátil de uma imagem de caráter imaterial, que não se fixa na tela, imagem presente, mas sem traço físico, material. Imagem formal e formalizável, mas permanentemente modificável graças à capacidade do instrumento de codificar rapidamente os elementos de representação através da transformação sucessivas de parâmetros.

Nessa multiplicidade de possíveis, sempre reversível, o virtual subverte o registro do tempo tradicional, pois o tempo que corre e perpetuamente recomeça é constitutivo dessa imagem” (SANTAELLA & NÖTH, 2016, p.80). E prossegue “a partir do cinema, então com o vídeo, e agora com a computação gráfica, os processos visuais [...] estão ficando cada vez mais parecidos com a música. C.S. Peirce chegou a insinuar que a

tendência de todas as ciências é aumentarem gradualmente seu nível de abstração até se saturarem na matemática [...] Do mesmo modo, parece haver uma tendência atual, em todas as linguagens, de caminharem para uma morfogênese semelhante à da música, que sempre foi, aliás, a mais matemática dentre todas as linguagens” (ibid, p.92).

III. Terceira parte: Da aplicabilidade

4.2. Da dimensão plástica

Para Ricardo Basbaum, na contemporaneidade, a arte passa a atuar a partir do conceito de intervenção, “acontecendo como uma reação de enfrentamento dos limites socioculturais a partir da esfera do Sistema de Arte [...] e também, como portadora do papel radical de redefinir a própria natureza de sua possibilidade expressiva, seja através da positivação ou negação do fazer artístico, seja através da ênfase no aspecto transdisciplinar, que caracteriza o território múltiplo da arte” (BASBAUM, 2016, p.112). Com intuito de aprofundar a afirmação de Basbaum a uma reflexão produtiva sobre a matriz plástica da tipografia dinâmica, recorri a pesquisas em torno da ‘linguagem visual’, priorizando estudos formulados a partir da abordagem Gestáltica.

A Gestalt é uma escola de psicologia experimental cujo principal objetivo era “explicar a relação sujeito-objeto no campo da percepção” (GOMES FILHO, 2008, p.18). Seria então, após sistemáticas pesquisas, que a Gestalt apresenta uma teoria sobre o fenômeno fundamental de toda comunicação visual, o da percepção: “não vemos partes isoladas, mas relações. Isto é, uma parte na dependência de outra parte. Para a nossa percepção, que é resultado de uma sensação global, as partes são inseparáveis do todo e são outra coisa que não elas mesmas, fora deste todo” (ibid, p. 19). Ainda segundo os gestaltistas, a percepção, no que lhe concerne, é o resultado de um complexo processo psicofisiológico, no qual estão presentes dois tipos de forças: as forças externas e as forças interna, compreendidas, respectivamente, como estímulos luminosos provenientes do ambiente, que incitam a retina, convertendo a energia da luz em energia elétrica, viabilizando a transmissão destas informações até o cérebro; como forças de organização que estruturam as formas percebidas, de acordo com as condições dada pelos estímulos das forças externas.

Ora, pode-se dizer, portanto, “que os gestaltistas fundamentaram [...] uma espécie de abecê da leitura visual” (ibid, p.25-26), que por sua vez, é pautado em leis que permitem qualquer articulação interpretativa da forma do objeto, a saber:

- Unidade
 - Uma unidade formal pode ser identificada em um único elemento, que se encerra em si mesmo, ou como parte de um todo. Em uma conceituação mais ampla, pode ser compreendida como o conjunto de mais de um elemento, que configura o ‘todo’ propriamente dito. Ou seja, o próprio objeto [...] As unidades são percebidas por meio da verificação de relações [...] por meio de pontos, linhas, planos e outros atributos (ibid, p. 29).

- Segregação e Unificação
 - Segregação significa destacar unidades dentro de relações formais. Naturalmente, pode-se segregar uma ou mais unidades, dependendo da desigualdade dos estímulos produzidos pelo campo visual. Para efeito de leitura visual, pode-se estabelecer níveis de segregação desde que seja suficiente para o objeto desejado de análise e interpretação visual da forma do objeto (ibid, p. 30).
 - A unificação da forma consiste na igualdade dos estímulos produzidos pelo campo visual. A unificação se verifica quando os princípios de harmonia e equilíbrio visual e, sobretudo, a coerência estão presente num objeto ou numa composição. Dois princípios básicos concorrem para unificação: são as leis de proximidade e semelhança (ibid, p. 31).

- Proximidade e Semelhança
 - Elementos ópticos próximos uns dos outros tendem a ser vistos juntos e, por conseguinte, a constituírem um todo ou unidades dentro do todo. Em condições iguais, os estímulos mais próximos entre si terão maior tendência a ser agrupados e a constituir unidades (ibid, p. 34).
 - A igualdade desperta também a tendência de estabelecer agrupamentos de partes semelhantes. Em condições iguais, os estímulos originados por semelhança e em maior proximidade terão também maior tendência a serem agrupados, a constituírem unidades (ibid, p. 35).

- Fechamento e Continuidade
 - O fator de fechamento concorre para a formação de unidades. As forças de organização da forma dirigem-se espontaneamente para uma ordem espacial que tende a formação de unidades em todos fechados. Em outras palavras, obtém-se a sensação de fechamento visual da forma pela continuidade em uma ordem estrutural definida, por meio de agrupamento de elementos de maneira a constituir uma figura total mais fechada ou mais completa (ibid, p.32).
 - A continuidade define-se como a impressão visual de como as partes se sucedem por meio da organização perceptiva da forma. Significa também a tendência dos elementos em acompanharem uns aos outros por meio de unidades formais. A continuidade concorre no sentido de se alcançar a melhor forma possível do objeto (ibid, p.33).

- **Pregnância da forma**
 - A **pregnância da forma** é a lei básica da percepção visual da Gestalt, assim definida: ‘as forças de organização da forma tendem a se dirigir no sentido da harmonia e do equilíbrio visual. Qualquer padrão de estímulo tende a ser visto de tal modo que a estrutura resultante é tão simples quanto o permitam as condições dadas’. Em outras palavras, é uma tendência para estruturas mais simples, equilibradas, homogêneas e regulares. Uma melhor **pregnância da forma** pressupõe que a organização formal do objeto tenderá a ser sempre a melhor possível do ponto de vista estrutural. É oportuno assinalar que na legibilidade da forma, a lei da **pregnância** funciona efetivamente como uma interpretação analítica conclusiva acerca do objeto como um todo (ibid, p.36).

Ainda segundo Gomes Filho, a articulação interpretativa da forma do objeto é reforçada com a utilização de demais categorias conceituais, a destacar: Forma (forma/ponto; forma/linha; forma/plano); Harmonia (harmonia/ordem; harmonia/regularidade); Equilíbrio (equilíbrio/peso e direção; equilíbrio/simetria; equilíbrio/assimetria); Contraste (contraste/luz e tom; contraste/cor; contraste/vertical e horizontal; contraste/movimento; contraste/dinamismo; contraste/ritmo; contraste/passividade; contraste/proporção; contraste/proporção e escala; contraste/agudeza).

Ora, para além de qualquer definição conceitual, é evidente que o principal objetivo da Gestalt era construir um arcabouço comum para investigação e organização de toda e qualquer forma de conteúdo visual. De fato, o objetivo foi concretizado, todavia, tendo em vista as recentes e profundas mudanças tecnológicas e sociais, não seria o momento de se pensar uma nova taxologia do design gráfico baseada na observação de noções universais em ascensão?

É a partir deste questionamento que, após minuciosas observações em relação as atuais tendências gráficas, Ellen Lupton e Jennifer Cole Phillips (2008) propõe novos fundamentos do design gráfico, a saber:

- Ponto, linha, plano

O ponto, a linha e o plano compõem os alicerces do design. Partindo destes elementos, os designers criam imagens, ícones, texturas, padrões, diagramas, animações e sistemas tipográficos. De fato, cada desenho [...] resulta, de alguma maneira, da interação entre pontos, linhas e planos [...] que se repetem, revezando-se ou interagindo na formação de superfícies singulares e atraentes. A tipografia compreende letras individuais (pontos) que compõem linhas e manchas de texto. Durante séculos, os processos de impressão empregavam pontos e linhas para representar luz, sombra e volume. Diferentes tecnologias de impressão recorrem a procedimentos diversos [...] Nestes processos, pontos e linhas acumulam-se a fim de constituir planos maiores e de propiciar a ilusão de volume. A fotografia, inventada no início do século XIX, capta a luz refletida automaticamente. As variações tonais da fotografia eliminaram a trama intermediária de pontos e linhas. Apesar disso, a reprodução dos tons de uma imagem fotográfica implica sua tradução em marcas meramente gráficas, pois praticamente todos os métodos de impressão mecânica – da litografia à impressão a laser – trabalham com tintas sólidas. A retícula, inventada por volta de 1880 e usada ainda hoje, converte uma fotografia em um padrão de pontos maiores ou menores, simulando a variação tonal com manchas sólidas de preto ou cores puras. O mesmo princípio é empregado na reprodução digital. Hoje em dia, designers usam programas para capturar os gestos da mão como dados que podem ser infinitamente manipulados e aprimorados. Esses programas descrevem as imagens com base em ponto, linha, plano, forma e volume, mas também cor, transparência e outras características (LUPTON & PHILLIPS, 2008, p.12).

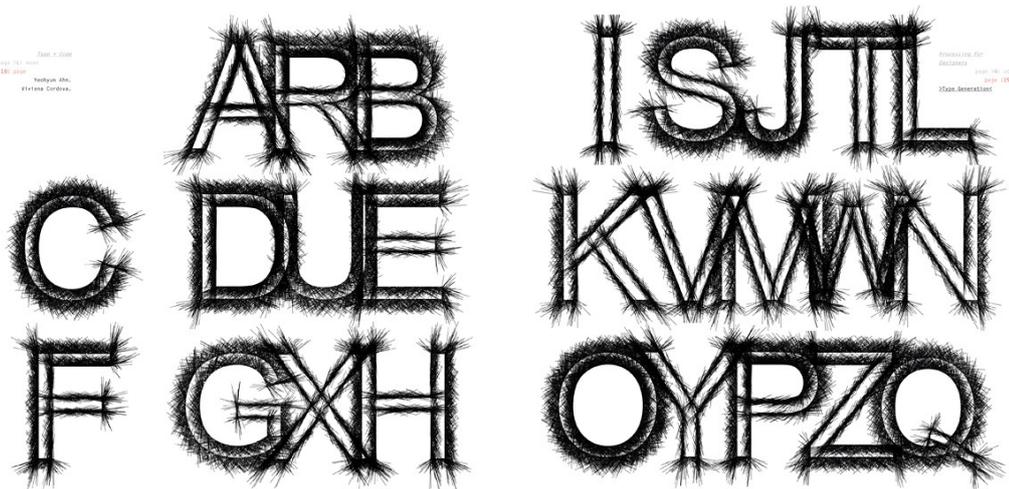
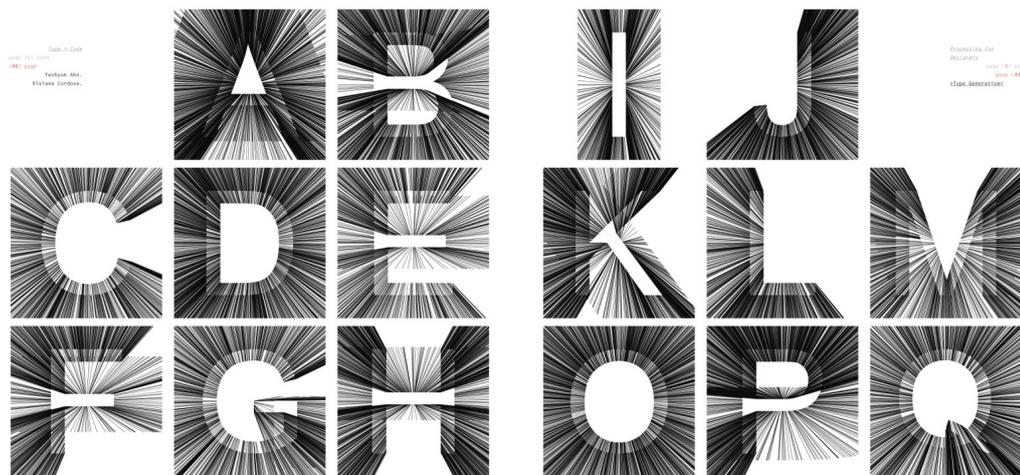


Figura 21 – Projetos gráficos presentes no livro TYPE + CODE Processing for Designers de Yeohyun Ahn, 2017. Disponível em: <https://bit.ly/3cCkVoG>

- Escala

Uma peça impressa pode ser pequena como um selo ou grande como um outdoor. Uma logomarca deve ser legível tanto em tamanho mínimo como quando avistada de uma grande distância [...] Não importa o tamanho que seu trabalho terá no final, ele deve ter um sentido próprio de escala [...] Em termos objetivos, ela se refere às

dimensões exatas de um objeto físico ou à correlação exata entre uma representação e a coisa real que ela representa [...] Subjetivamente, a escala alude à impressão que alguém tem do tamanho de um objeto [...] Dizemos que “falta escala” a uma imagem ou representação quando não há indícios que a conectem a uma experiência vivida, conferindo-lhe uma identidade física. Um projeto cujos elementos têm todos o mesmo tamanho muitas vezes deixa uma sensação estática ou sem graça pela falta de contraste. A escala pode depender do contexto. Um pedaço de papel qualquer pode conter letras ou imagens que pareçam extrapolar seus limites, exprimindo um inusitado sentido de escala. Igualmente, um pequeno elemento isolado pode pontuar uma superfície grande, roubando a atenção do vasto espaço ao redor dele (ibid, p.41).

- Textura

A textura é o grão tátil das superfícies e substâncias [...] em nosso meio ambiente ajudam a entender a natureza das coisas [...] As texturas dos elementos de design correspondem igualmente à sua função visual. Uma superfície elegante, de delicada padronagem, poderia adornar o interior ou o livreto impresso de um spa; um pedaço de arame farpado poderia servir como metáfora de violência ou encarceramento. Em design, a textura é tanto concreta como virtual. [...] A textura acrescenta detalhes a uma imagem, proporcionando mais qualidade à superfície como um todo e recompensando o olhar daquele que a observa. Ajustando um tipo ou representando uma árvore, o designer usa texturas para estabelecer uma atmosfera, reforçar um ponto de vista ou expressar uma sensação de presença física. Um corpo de texto em Garamond itálico terá uma aparência delicadamente irregular, enquanto um texto em Univers romano parecerá eticamente agradável e com tonalidade homogênea. Do mesmo modo, uma ilustração vetorial detalhadamente desenhada provocará uma sensação diferente da causada por uma imagem captada com uma câmera ou criada a partir de um código. Assim como na vida, a beleza da textura no design encontra-se, com frequência, na pregnância de sua justaposição ou contraste [...] Colocando uma textura em relação a

outra, oposta ou complementar, o designer pode amplificar as propriedades formais únicas de cada uma dela (ibid, 53).



Figura 22 – Fonte experimental Playground. Disponível em: <https://bit.ly/32thb79>

Criada por Rick Valicenti, as letras são construídas digitalmente, a partir de objetos e processos palpáveis.

- Cor

A cor pode exprimir uma atmosfera, descrever uma realidade ou codificar uma informação. Palavras como sombrio, pardo e brilhante trazem à mente um clima de cores e uma paleta de relações [...] O design gráfico já foi visto como uma atividade fundamentalmente em preto-e-branco – o que não é mais o caso. A cor tornou-se parte integrante do processo de design [...] As artes gráficas e a cor encontraram-se [...] A cor existe, literalmente, no olho do observador, pois só podemos percebê-la quando a luz é refletida por um objeto ou emitida por uma fonte. Nossa percepção da cor depende não apenas da pigmentação das superfícies em si como também da intensidade e do

tipo da luz ambiente. Mais que isso: percebemos uma determinada cor em função das outras em torno dela [...] No entanto, dizer que a cor é um fenômeno variável – tanto física, quanto culturalmente – não significa que ela não possa ser descrita ou compreendida. Ao longo do tempo, estabeleceu-se um vocabulário preciso para que designers, programas, gráficas e editoras pudessem se comunicar com algum grau de clareza (ibid, p.70).

- Figura/ fundo

Relações de figura /fundo definem a percepção visual. Uma figura (forma) é sempre vista em relação ao que a rodeia (fundo) [...] Uma forma preta num campo preto não é visível, pois sem separação e contraste, a forma desaparece [...] Designers gráficos frequentemente buscam um equilíbrio entre figura e fundo, utilizando esta relação para proporcionar energia e ordem à forma e ao espaço [...] a fim de construir ícones, ilustrações, marcas, composições e padronagens que estimulem o olhar [...] Figura /fundo, também conhecidos como espaço negativo e positivo, estão em ação em todas as facetas do design gráfico [...] Reconhecendo o potencial do fundo, os designers lutam para revelar sua necessidade construtiva (ibid, p.84).

- Enquadramento

Os limites estão em toda parte. Uma moldura diferencia um trabalho artístico de seu entorno, chamando atenção para si e destacando-o de seu ambiente [...] Designers modernos frequentemente buscam eliminar as molduras [...] eliminando a zona formal e protetora da margem branca, permitindo que a imagem sangre a página e invada a realidade [...] Recortes, contornos, margens e legendas são recursos essenciais do design gráfico [...] Na verdade, ele é um dos atos mais persistentes, inevitáveis e infinitamente variáveis efetuados pelo designer [...] Considere a onipresença das interfaces no processo de design. O retângulo da tela de computador oferece um quadro constante para o ato de criação em design, assim como a área de trabalho é delimitada pelos

controles e infestada de ícones. Várias janelas disputam nossa atenção, cada uma delas delimitada por molduras e botões. Uma interface bem projetada é tanto visível quanto invisível, escapando da atenção quando não necessária e entrando em foco quando solicitada. Uma vez usadas, as interfaces somem da vista, tornando-se uma segunda natureza. O design experimental habitualmente expõe ou dramatiza a interface: um número de página ou um espaço em branco pode tornar-se um elemento visual de destaque, bem como um painel de navegação pode assumir uma forma ou posição incomum. Ato como deslocar a moldura para o primeiro plano podem desencadear a descoberta de novas ideias (ibid, p.100).

- Hierarquia

Hierarquia é a ordem de importância dentro de um grupo social ou num corpo de texto. A organização hierárquica existe em quase tudo o que conhecemos, inclusive na nossa própria unidade familiar, no trabalho, na política e na religião [...] Mas ela também se exprime visualmente, através das variações em escala, tonalidade, cor, espaçamento ou posicionamento, além de outros sinais [...] A hierarquia visual controla a transmissão e o impacto da mensagem. Sem hierarquia, a comunicação gráfica fica confusa e dificulta a navegação [...] A hierarquia pode ser simples ou complexa, rigorosa ou flexível, rasa ou extremamente articulada. Qualquer que seja a abordagem, a hierarquia emprega marcas claras de separação para sinalizar a mudança de um nível a outro [...] No design interativo, menus, textos e imagens podem receber uma ordem visual por meio do seu posicionamento e de uma formatação consistente, mas normalmente é o usuário quem controla a ordem pela qual a informação é acessada [...] Cascading Style Sheets (CSS) articulam a estrutura de um documento independentemente de sua apresentação para que a informação possa ser automaticamente reconfigurada por aparelhos diversos [...] comportando uma hierarquia complexa de ícones, aplicativos, pastas, menus, imagens e paletas, possibilitando ao usuário, como nunca antes, organizar, acessar, editar e ordenar um

vasto número de informações udo gerenciado através de uma hierarquia flexível, controlada e personalizada por ele próprio. Como a tecnologia permite um acesso cada vez maior à informação, a habilidade do designer de filtrar e dar sentido a uma enxurrada de dados tem adquirido valor crescente (ibid, p.114).



Figura 23 – Exemplo de hierarquia gráfica. Disponível em: LUPTON, E; PHILIPS, J. Novos Fundamentos do Design. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

Os designers usam escala, posicionamento, alinhamento, estilo de tipos e outras pistas para proporcionar ordem visual a um corpo de conteúdo. Expressar hierarquias é um processo ativo, investigativo e capaz de gerar resultados visuais dinâmicos (ibid).

- Camadas

As camadas (layers) são componentes simultâneos e sobrepostos de uma imagem ou sequência. Elas estão em ação em inúmeros programas de computador, do Photoshop e Illustrator às ferramentas de áudio, vídeo e animação, nas quais múltiplas camadas de imagem desdobram-se no tempo [...] A maioria das técnicas de impressão exige que uma imagem seja dividida em camadas antes de ser reproduzida [...] Tecnologias digitais

automatizam este processo, tornando-o mais ou menos invisível para o designer [...] O recurso de layers que aparece no Photoshop cria uma nova camada cada vez que o usuário adiciona texto ou cola uma imagem. Cada uma delas pode ser filtrada, transformada, ocultada e multiplicada independentemente. Camadas de ajuste permitem que mudanças globais, como alterações em níveis e curvas, possam ser revisadas ou descartadas a qualquer momento. O arquivo de imagem torna-se uma arqueologia de sua própria construção [...] Embora a arqueologia das camadas da página impressa ou do arquivo digital tenha uma tendência a desaparecer na peça final, trabalhos experimentais muitas vezes revelam possibilidades visuais ao expor suas camadas. Muitos designers têm explorado como estilo uma aparência de impressão malfeita ou fora de registro, buscando cruza e efeitos acidentais ao expor as etapas dos processos de produção e impressão (ibid, p.126).

- Transparência

Como valor social, a transparência sugere clareza e honestidade [...] Em design, a transparência é habitualmente empregada não com propósitos de clareza, mas para criar imagens densas e sedimentadas, construídas com véus de cores e texturas [...] Programas de edição de imagem permitem aos designers ajustarem a opacidade de qualquer imagem, estática ou em movimento [...] tornando-a um elemento ativo do design quando seu valor está em algum lugar entre zero e cem por cento [...] Transparência e camadas são fenômenos correlatos. Um quadrado colorido e transparente parece meramente pálido ou apagado até passar sobre outra forma ou superfície, permitindo que essa segunda imagem se mostre através dele próprio. O observador percebe, assim, a transparência de um plano em relação a outro. Qual está na frente e qual está atrás? Qual predomina e qual se submete? [...] A transparência é um princípio fascinante e sedutor [...] pode servir para enfatizar valores de honestidade e clareza através de ajustes e justaposições que mantêm a integridade ou legibilidade dos elementos, também pode servir para adicionar complexidade ao permitir que as camadas se misturem e se

confundam. Ela pode ser utilizada tematicamente para combinar ou contrastar ideias, conectando diferentes níveis de conteúdo. Quando usada de maneira consciente e deliberada, a transparência contribui para o sentido e a fascinação visual de um trabalho de design (ibid, p.146).

- Diagrama

Um diagrama é a representação gráfica de uma estrutura, situação ou processo. Os diagramas podem descrever a anatomia de uma criatura, a hierarquia de uma corporação ou um fluxo de ideias. Eles nos permitem enxergar relações que não viriam à tona numa lista convencional de números, nem numa descrição verbal [...] No reino dos gráficos de informação, a estética destes elementos permanece importante, mas também há um fator adicional [...] O grande teórico do design de informação é Edward R. Tufte encontra um certo tipo de beleza na exposição visual de dados – uma beleza universal fundada nas leis da natureza e na habilidade mental necessária para compreendê-las.' Tufte propôs que se removesse a prática do design de informação dos domínios deturpadores da propaganda e do design gráfico. Ele argumenta que uma tabela ou diagrama não deveria adotar nenhuma distração metafórica nem floreios excessivos, mas permanecer no domínio da observação objetiva. O ponto de vista purista de Tufte é profundo e persuasivo, porém acaba sendo demasiadamente restritivo [...] Em contextos editoriais, os diagramas servem com frequência para iluminar e explicar ideias complexas. Eles podem ser limpos e econômicos ou ricamente expressivos, criando uma imagem impressionante pela sublime densidade e grandeza de um corpo de dados [...] Algumas peças utilizam diagramas para retratar histórias pessoais, um processo que força o designer a desenvolver maneiras sistemáticas de representar experiências subjetivas (ibid, p.198).

- Tempo e movimento
- Ritmo e equilíbrio
- Modularidade
- Grid
- Padronagem

De fato, o aprofundamento dessa discussão foge aos objetivos deste capítulo, todavia, evidenciada a mínima, porém existente, interpretação pessoal na formulação de um sistema de leitura da imagem, há de se admitir a presença de inconsistências sem negar também, as similaridades. Dessa forma, agregando as consistências de fundamentos de Gomes Filho (Gestalt) e Lupton & Philips, cujas contribuições se dão nos extremos de uma longa linha do tempo de investigação da chamada linguagem visual, me proponho a adotar uma classificação que conta com oito componentes visuais básicos:

Tabela 2 – Fundamentos da tipografia dinâmica		
Gomes Filho (Gestalt)	Lupton & Philips	Classificação adotada
Unidade	Ponto Linha Plano	Unidade Figura/fundo Semelhança modularidade Grid Padronagem Ritmo e equilíbrio Tempo e movimento
Segregação e unificação	Figura/fundo Hierarquia Camadas	
Proximidade e semelhança	Cor Tempo	
Fechamento e continuidade	Enquadramento Modularidade	
Pregnância da forma	Grid Padronagem Ritmo e equilíbrio Tempo e movimento	

Tabela 2 – Fundamentos da tipografia dinâmica. Criação própria.

a) Exemplificação da classificação da dimensão plástica

Apresento, a partir daqui, cada um destes componentes vistos pela perspectiva das chamadas fontes iconográficas variáveis, em específico da fonte **Tech Demo**, do tipógrafo japonês Toshi Omagari.

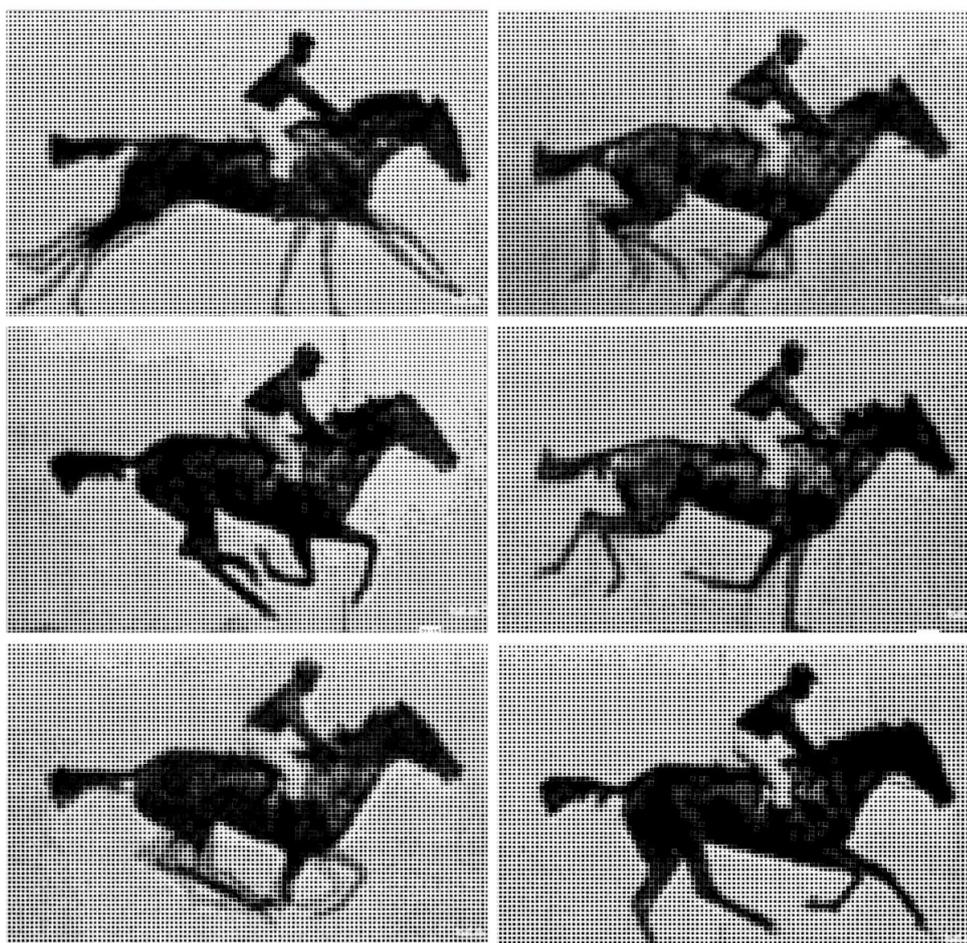


Figura 24 – Fonte Tech Demo de Toshi Omagari. Disponível em: <https://bit.ly/3qzpnwD>

O percurso realizado até o momento evidencia a percepção como processo fundamental da comunicação visual, uma vez que provoca sensações mentais através da recolha de elementos, transformação da energia em sinais elétricos, processamento da informação, e por fim, manipulação dos dados. Ainda assim, existem uma série de elementos que juntos, resultam na percepção de uma peça gráfica, a começar pela unidade que é percebida por meio da verificação de relações que se estabelecem entre si na configuração do objeto como um todo. Ou seja, é a partir da unidade que o sujeito estabelece configurações organizadas, que se transformam em experiências, e que por sua vez, permitem compreender e agir na realidade. Contudo, a percepção da forma não depende somente da unidade, mas também, de variações no campo visual, ou seja, de variações entre figura e fundo.

Na Gestalt, a organização figura/fundo é de fundamental importância uma vez que “é a primeira distinção a emergir quando se olha para uma estrutura de estímulos” (KENDLER, 2004, p.226). Antes mesmo de estabelecerem as ‘Leis da Gestalt’, os estudiosos da escola postularam sobre a organização perceptiva figura/fundo quando intentaram explicar o motivo de, ao se ver uma imagem, o sujeito atender, em um primeiro momento, as suas partes cheias e não aos espaços vazios. Seria então, após sistemáticas pesquisas, que se caracteriza uma série de técnicas fundamentais que garantem um sistema de organização perceptivo, destacando, fundamentalmente, o contraste, força que torna visível as estratégias de composição visual.

Segundo João Gomes Filho, “o contraste pode ser utilizado no nível básico de construção e decodificação do objeto com todos os elementos básicos: linhas, tonalidades, cores, direções, contornos e movimentos e, sobretudo, com o fator de proporção e escala. Todas essas forças valiosas na ordenação dos inputs e outputs visuais, realçando a importância crucial do contraste para o controle do significado e da organização visual da forma do objeto” (GOMES FILHO, 2008, p.62). No caso da fonte Tech Demo, destaco o uso do contraste por meio da cor, movimento, dinamismo e ritmo.

- Contraste/cor

O contraste de cor é associado a iluminação natural ou artificial. É a parte mais emotiva do processo visual. O uso de cores pode fazer algo recuar ou avançar, equilibrar ou desequilibrar a té mesmo, fazer com que ele pareça maior ou menor, mais leve ou mais pesado, expressar ou reforçar uma informação visual, tudo isso em função do modo como se organiza o contraste. No design, o contraste contribui para a valorização da aparência da composição, destacando partes interessantes no objeto, proporcionando melhor visibilidade, legibilidade e acuidade visual (ibid, p.64).

- Contraste/movimento

O movimento visual é definido como função de velocidade e direção. Está relacionado ao sistema nervoso que cria a sensação de mobilidade e rapidez. As sensações de movimento são acontecimentos que se dão em sequência, por meio de estimulações momentâneas (ibid, p.67).

- Contraste/dinamismo

O contraste por dinamismo é sempre relacionado a um movimento dinâmico, ou seja, um movimento mais exacerbado, forte ou veloz. Pode-se considerar como dinâmica uma composição visual em que predominem sensações de movimentos e ritmos, refletindo, de maneira intensa, rapidez, mobilidade, ação (ibid, p.68).

- Contraste/ritmo

Pode ser caracterizado como um movimento regrado, medido e, também, como um conjunto de sensações de movimentos encadeados. Na maior parte das vezes, pode ser considerado com relação e disposições de unidades contínuas, sequências, iguais ou semelhantes e ainda, com relação a alternância de elementos com valores de diferentes intensidades (ibid, p.69).

É fato que, todas as etapas anteriores são concretizadas de forma inconsciente uma vez que as partes só existem enquanto estruturas integradas em um conjunto, deste, feito através dos princípios da boa Gestalt, e sobretudo, através da lei da pregnância.

A pregnância da forma é a lei básica da percepção visual da Gestalt, assim definida: ‘as forças de organização da forma tendem a se dirigir no sentido da harmonia e do equilíbrio visual [...]’. Em outras palavras, é uma tendência para estruturas mais simples, equilibradas, homogêneas e regulares. Uma melhor pregnância da forma pressupõe que a organização formal do objeto tenderá a ser sempre a melhor possível do ponto de vista estrutural. É oportuno assinalar que na legibilidade da forma, a lei da pregnância funciona efetivamente como uma interpretação analítica conclusiva acerca do objeto como um todo (ibid, p.36).

A tendência a simplificação é feita pelo cérebro de forma orgânica de tal modo que, quando se olha para determinado padrão visual, somos levados a percebê-los de forma simples, objetiva e inteligível. Sendo assim, desta prática, nos é apresentado um todo expressivo que contém em si, uma certa lógica, na medida que concebemos o todo em vez de partes.

Até o presente momento, a exemplificação da classificação adotada se pauta em conceitos milenares, contudo, se inicia aqui uma segunda etapa de exemplificação cuja definição conceitual ainda se encontra em formação. Tendo isto em vista, recorro, principalmente, a utilização de imagens para exemplificação dos conceitos.

- Modularidade

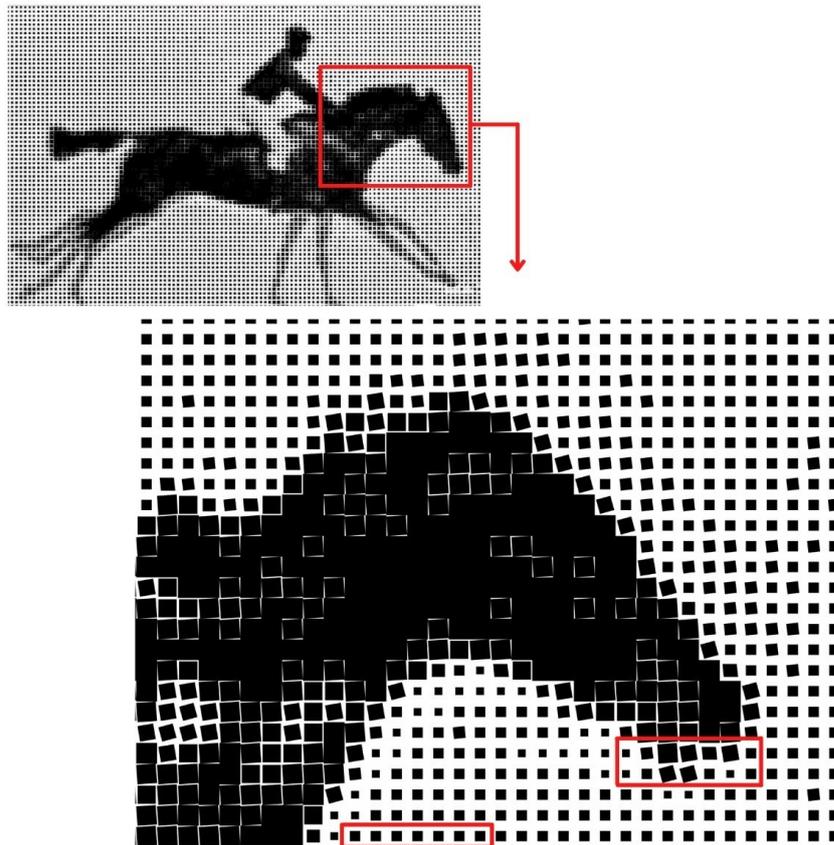


Figura 25 – Fonte Tech Demo de Toshi Omagari. Disponível em: <https://bit.ly/3qzpnwD>

Na fonte Tech Demo, é possível perceber elementos fixos – cor e forma – que se repetem para sentido de uma padronização, liberando o processo criativo do tipógrafo para escolha de diferentes combinações de tamanho, peso e posicionamento dentro desse grupo específico de elementos.

Qualquer problema em design leva em conta um conjunto de restrições ou limitações [...] A modularidade é um tipo especial de restrição. O módulo é um elemento fixo utilizado no interior de um sistema ou estrutura maior [...] A variedade ilimitada de formas ocorre, no entanto, dentro dos parâmetros estritos do sistema, que permite apenas um tipo básico de conexão. Materiais de construção – de tijolos a madeira e canos – são fabricados em tamanhos padronizados. Trabalhando com materiais pré-fabricados, um arquiteto ajuda a controlar os custos da construção, ao mesmo tempo em que otimiza o processo de projeto. Os designers constantemente tomam decisões acerca do tamanho, da cor, da localização, da proporção, das relações e dos materiais, bem como do tema, do estilo e das imagens. Algumas vezes, o processo de decisão pode ser tão desgastante que fica difícil saber por onde começar e quando parar. Quando alguns fatores são predeterminados, o designer fica livre para refletir sobre outras partes do problema [...] Ao compor uma página de tipos, por exemplo, um designer pode escolher trabalhar com as restrições de uma ou duas famílias tipográficas, explorando então diferentes combinações (ibid, p.158).

- Grid

Um grid é uma rede de linhas. Em geral, essas linhas cortam um plano horizontal e verticalmente com incrementos ritmados, mas um grid pode também ser anguloso, irregular ou ainda circular [...] Linhas guia ajudam o designer a alinhar os elementos entre si. Margens e colunas regulares criam uma estrutura de base que unifica as páginas de um documento, tornando o processo de layout mais eficiente. Além de organizar o conteúdo ativo da página, o grid estrutura os espaços brancos, que deixam de ser meros buracos vazios e passivos, e passam a participar do ritmo do conjunto geral. Um grid bem-feito incentiva o designer a variar a escala e o posicionamento dos elementos, sem precisar contar apenas com julgamentos arbitrários e caprichosos. O grid oferece um ponto de partida racional para cada composição, convertendo uma área vazia num campo estruturado [...] O grid transmite um caráter igualmente democrático à página

impressa. Demarcando o espaço em inúmeras unidades iguais, o grid deixa a página inteira disponível para o uso; as bordas tornam-se tão importantes quanto o centro [...] O grid pode operar em segundo plano, discretamente, ou afirmar-se como um elemento ativo; torna-se visível quando os objetos alinham-se com ele. Alguns designers utilizam grids de maneira rígida e absoluta, enquanto outros os veem como um ponto de partida num processo evolutivo (ibid, p.174).

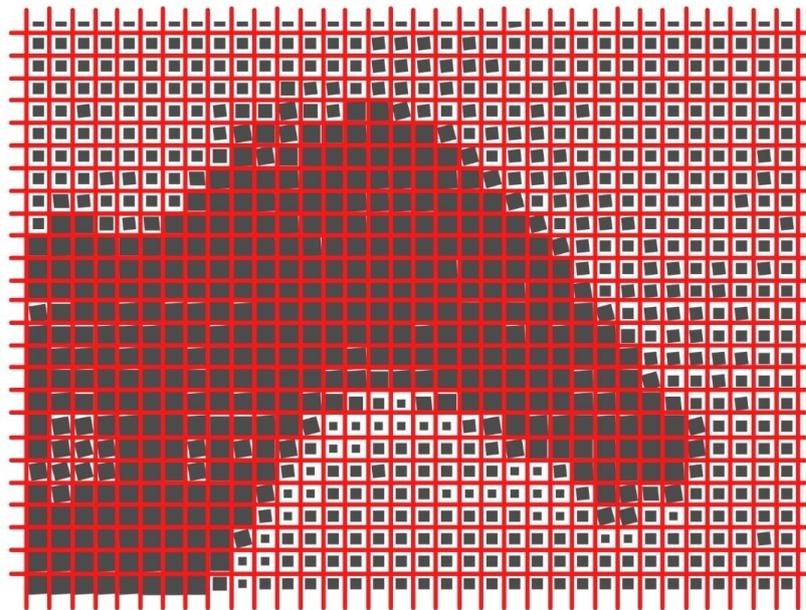


Figura 26 – Fonte Tech Demo de Toshi Omagari. Disponível em: <https://bit.ly/3qzpnwD>

A ilustração acima demonstra um *grid* cuja principal função se dá na organização do conteúdo da página, estruturando os espaços brancos, que deixam de ser meros buracos vazios e passivos, e passam a participar do ritmo do conjunto geral, incentivando ainda a variação de escalas, posicionamento e simetria, afirmando-se ainda, como um elemento ativo da composição.

- Padronagem

Maneiras compartilhadas de gerar padronagens podem ser encontradas em diversas culturas ao redor do planeta. Princípios universais fundam uma diversidade de estilos e ícones que dialogam com tradições e tempos particulares [...] Pontos, faixas e grids estruturam a arquitetura por trás de uma infinita gama de desenhos. Compondo um único elemento em diferentes arranjos, o designer pode criar infinitas variações, construindo complexidade em torno de uma lógica central [...] No século XX, os designers modernos evitaram a ornamentação, em favor da simplicidade [...] Porém, apesar do desdém moderno pelo ornamento, a análise estrutural de padronagens é central na teoria do design moderno [...] Entendendo como se produzem padrões, os designers aprendem a tecer complexidade a partir de estruturas elementares (ibid).

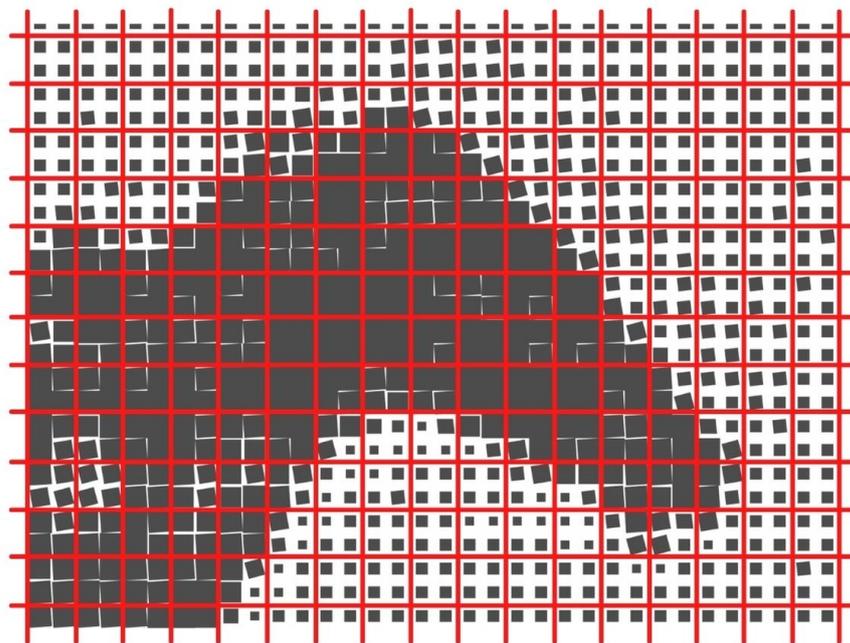


Figura 27 – Fonte Tech Demo de Toshi Omagari. Disponível em: <https://bit.ly/3qzpnwD>

Na fonte Tech Demo, a disposição dos ícones em grupos de quatro, refletem o conceito da padronagem, que por sua vez, permitem Toshi construir uma complexidade visual em torno de uma lógica central. Destaco também, através desta imagem, os conceitos de ritmo e equilíbrio, representados, respectivamente, pela linearidade, continuidade e sequencialidade dos quadrados que se comunicam um com os outros através da regrada proporção e localização dos elementos, culminando, por sua vez, em um equilíbrio visual na composição.

- Tempo e movimento

Tempo e movimento são princípios estreitamente relacionados. Qualquer palavra ou imagem que se move opera tanto espacialmente como temporalmente. O movimento é um tipo de mudança, e toda mudança acontece no tempo [...] O tempo e o movimento são preocupações de todo trabalho de design: de um livro impresso, cujas páginas seguem-se umas às outras, as animações para cinema e televisão, que possuem uma duração literal [...] A animação compreende diversas formas de transformação visível, incluindo o movimento propriamente dito dos elementos, que voam para dentro ou para fora da tela, assim como mudanças na escala, na transparência, na cor, nas camadas etc. Estes modos alternativos de transformação são especialmente úteis para o texto animado na internet, onde os movimentos gratuitos podem proporcionar mais distração do que prazer ou informação [...] Assim, é possível fazer que um campo de pontos fixos, por exemplo, se ilumine sucessivamente para formar uma mensagem; ou objetos se tornem visíveis ou invisíveis à medida que o fundo atrás deles muda de cor ou grau de transparência [...] Além disso, o designer de movimento pensa também no modo como todos estes componentes mudarão e interagirão uns com os outros no decorrer do tempo (ibid, p.214).

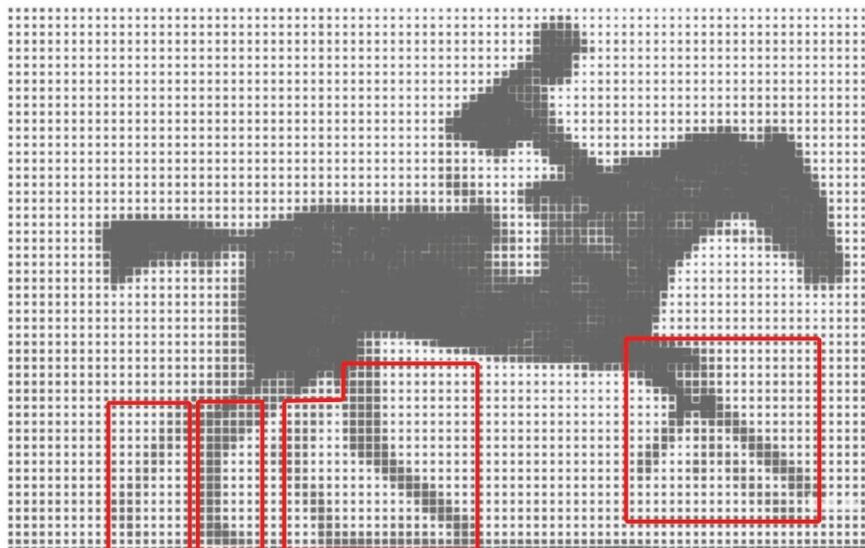


Figura 28 – Fonte Tech Demo de Toshi Omagari. Disponível em: <https://bit.ly/3qzpnwD>

Na fonte de Toshi Omagari, o tempo e movimento são a base de toda experiência. O movimento, e consequentemente, o tempo, se traduzem em uma animação que ressignifica, de forma constante, a fonte através de mudanças na escala e na posição dos pixels. Nesta composição, estes modos de transformação atuam como constantes geradoras de experiência.

4.3 Da dimensão ideológica

Ainda segundo Ricardo Basbaum, na contemporaneidade, a arte passa a promover novas condições de fruição da obra de arte, caracterizadas, principalmente, pela vinculação da mesma “ao paradigma de uma atividade ético/estético/criativa. É nesta direção que a arte neoconcreta lançou a ideia de ‘participação do espectador’, acentuando sua presença como necessária para provocar o funcionamento das obras” (BASBAUM, 2016, p.114).

É neste momento que cito o estudo de Joaquim Manoel Monteiro Valverde intitulado **A comunicação com mídias digitais: uma proposta de modelo transdisciplinar**, e sua inquestionável importância para o desenvolvimento da reflexão que se segue. Segundo o autor, “tecnologias para comunicação humana têm sido criadas há milênios, de acordo com os conhecimentos científicos, das técnicas e dos materiais existentes nos ambientes e épocas em que foram criadas. Alfabeto e desenho; numeração arábica e cálculo decimal; papiro e papel; tinta, pincel e pintura; tipografia e imprensa de tipos móveis; fotografia; celuloide e cinema; eletricidade, rádio e televisão; gravadores de áudio e vídeo; e, mais recentemente computadores e interfaces gráficas amigáveis para usuários finais (GUI) são algumas dessas tecnologias” (VALVERDE, 2008, p.12).

Na máxima capacidade de sua atuação, as tecnologias implicam em uma transdisciplinaridade caracterizada por um “fenômeno multidimensional, [...] onde, tudo o que é humano é ao mesmo tempo psíquico, sociológico, econômico, histórico, demográfico. É importante que esses aspectos não sejam separados, mas concorram para uma visão poliocular” (ibid, p. 86).

Seria então, a partir desta realidade, que o autor inicia uma busca por um modelo transdisciplinar para comunicação com mídias digitais, “que possa auxiliar na compreensão da complexa relação que se estabelece entre pessoas e mídias digitais nos momentos em que o fenômeno da comunicação é midiaticado” (ibid, p.100).

Tomando como base o modelo referencial teórico proposto por Stephen W. Littlejohn⁴, Valverde observa que, com o passar dos anos, a classificação se tornou deficiente de algumas teorias essenciais.

Assim, a partir de uma metodologia transdisciplinar, Valverde elabora um modelo experimental de análise do processo comunicacional, tendo como objeto de concentração de análise a estreita relação entre pessoas e mídias digitais. Desta análise, extrai-se que:

1. O processo comunicacional compreende um sistema aberto, com dois agentes – pessoas e mídias digitais – que se comunicam através de interface midiáticas controladas por software.
2. A comunicação envolve não um, mas dois tipos de interação: uma sensorial, entre a mídia e a pessoa, e outra simbólica, entre a pessoa e a mensagem. Portanto, entendemos que a compreensão desse novo tipo de interação requer teorias explicativas específicas para a natureza desses dois tipos de relação.
3. As mensagens transmitidas podem ter diferentes propósitos e cada um desses propósitos requer cuidados específicos, tanto na estruturação das mensagens, no uso de linguagens como na adequação das mensagens às mídias utilizadas. Nesse sentido, o caráter da interface hipermídia dos softwares, acrescido de capacidade de programação e decisão, transforma a comunicação numa relação híbrida cuja explicação também requer base teórica própria.

⁴ A comunicação é um processo complexo; O processo de comunicação é primordialmente um processo de interação simbólica; A interação simbólica é um processo de emissão e recepção de mensagens codificadas; Um sinal é um estímulo que tem significado para pessoas; As mensagens são sinais e grupos de sinais formados através dos processos do pensamento humano; As mensagens fornecem informações; A comunicação resulta em mudança; A comunicação interpessoal ocorre no contexto da interação face-a-face; A comunicação realiza-se no contexto do pequeno grupo; A comunicação realiza-se no contexto da organização; A comunicação realiza-se no contexto de massa (LITTLEJOHN, 1978, p.371).

4. A máquina biológica não pode assumir uma posição passiva na relação com a mídia, comum nos contextos de comunicação de massa, e portanto aspectos operacionais das redes de cognição adquirem um significado mais amplo.
5. As mídias, e não somente as mensagens, afetam os sentidos humanos e, por isso, precisamos saber se as mídias digitais são ou não apropriadas a finalidades específicas da comunicação.

Ora, não há dúvidas de que a relação entre homem e mídia digital ainda conta com grandes reflexões a serem desenvolvidas, sobretudo, em virtude das contantes transformações causadas pela implementação dos sistemas de redes de informações.

Sobre esta ótica, Castells sugere que, as mudanças trazidas pelo paradigma informacional, culminam no surgimento de uma cultura da virtualidade real, ou seja, “um sistema em que a existência material/simbólica das pessoas está imersa por completo em um ambiente de imagens virtuais, no mundo do faz de conta, em que símbolos não são apenas metáforas, mas abarcam a experiência real [...] todas as expressões de todos os tempos e de todos os espaços misturam-se no mesmo hipertexto, reorganizado e comunicado a qualquer hora, em qualquer lugar, em função apenas dos interesses dos emissores e dos humores dos receptores” (CASTELLS, 1999, p. 426).

Ou seja, trata-se de uma relação entre pessoas e máquinas digitais onde, ambas unidades atuam como receptoras e transmissoras de informações. Deste ideal, Valverde sugere três quadros de Generalizações e Conceitos relativos às naturezas da cognição humana; das mídias digitais e do relacionamento entre humanos e a mídia, que resumem as ideias apresentadas anteriormente.

Tabela 3 – Quadro de Generalizações e Conceitos: Natureza da Cognição Humana		
Área	Generalizações	Conceitos-chave
Sistema Neurofisiológico	<p>* O cérebro, com estruturas evolucionárias inatas, desenvolve a mente: produz linguagem e outras formas de comportamento</p> <p>* Todas as operações de cognição humana envolvem atividades desenvolvidas em 5 níveis estruturais de interação: Sistemas Sensoriais Biológicos (células), Sistemas de Redes Neurais, Domínio de Desempenho, Operações Mentais e Sistemas Cognitivos</p>	<p>Mecanismos de memória</p> <p>Consciência</p> <p>Pensamento</p> <p>Sentimento</p> <p>Percepção sensorial</p> <p>Redes de atenção</p> <p>Estado de vigília</p>
Sistema Neuropsicológico	<p>* A Inteligência biológica possui natureza Multidimensional.</p> <p>* Inteligências Biológica e Artificial são funcionalmente similares – metaforicamente.</p> <p>* Características biológicas das memórias – inibição retroativa, oscilação, esquecimento e generalização – são essenciais à aprendizagem.</p>	<p>Julgamento</p> <p>Criatividade</p> <p>Capacidade computacional: cálculo e processamento de informações</p> <p>Lógica (Racional)</p>

Tabela 3 – Quadro de Generalizações e Conceitos: Natureza da Cognição Humana.

Retirado de: VALVERDE, Joaquim. A Comunicação Com Mídias Digitais: Uma Proposta De Modelo Transdisciplinar.

Tabela 4 – Quadro de Generalizações e Conceitos: Natureza da Mídia Digital		
Área	Generalizações	Conceitos-chave
Laws of Media	<ul style="list-style-type: none"> * Tecnologias de mídia ampliam ou intensificam uso de sentidos humanos. * Novas Tecnologias tornam obsoletas ou deslocam antigas. * Nova tecnologia recupera importância de órgão dominante obsoletando. * Nova mídia, quando pressionada ao extremo amplifica sua penetração e uso. 	<ul style="list-style-type: none"> Extensão Reversão Obsolescência Recuperação Espaços visuais Espaço acústico Espaço tátil Espaço e virtual
Natureza das Mídias	<ul style="list-style-type: none"> * Mídias são extensões (próteses) dos órgãos de sentidos humanos. * Linguagem traduz experiência entre sentidos. * Percepções das configurações visuais de tempo, espaço, relações causais mudam em função de predominância de mídias/sentidos. * Relação mídia/sentido separa pensamento e ação. * Meios quentes ou frios afetam diferentemente as emoções. * Linguagens adequam-se aos meios veículos. * Conflito entre sistemas de sentidos abertos e fechados afetam comportamentos psicológico e social 	<ul style="list-style-type: none"> Sistemas abertos e fechados Percepção de tempo Percepção de espaço Independência entre sentidos Realidade Significância do ser Linguagem falada Linguagem escrita Linguagem imagética Linguagem musical Gestalt Multimídia

Tabela 4 – Quadro de Generalizações e Conceitos: Natureza da Mídia Digital.

Retirado de: VALVERDE, Joaquim. A Comunicação Com Mídias Digitais: Uma Proposta De Modelo Transdisciplinar.

Tabela 5 – Quadro de Generalizações e Conceitos: Natureza da Relação entre Humano e Mídia Digital		
Área	Generalizações	Conceitos-chave
Natureza e artifícios do mundo-imagem	<ul style="list-style-type: none"> * Tecnologias e formas de midiaticização de imagens criaram um mundo-imagem. * O espectador evoluiu além dos parâmetros do ver para interagir com mundo-imagem real. * Nossa relação com mundo-imagem não é neutra 	<p>Mundo-imagens</p> <p>Imersão no mundo imagem</p>
Ecologia das imagens	<ul style="list-style-type: none"> * Imagens tornaram-se veículos não somente para a comunicação de significados mas para a criação de ambientes. * Não existe algo como uma imagem divorciada de mídias ou contextos sociais de uso e aplicação. * A distinção entre o que é natural ou não é natural desapareceu. * O campo visual é tão psicológico quanto é real e externo – não há fronteiras visíveis. 	<p>Cyberspace</p> <p>Midiaticização virtual</p> <p>Cultura popular e ciber-imaginação Simulação</p> <p>Etnografia do virtual</p>
Estética da interação humana e não humana	<ul style="list-style-type: none"> * Visualização ou escuta interagem simultaneamente com processos conscientes e inconscientes. * Inteligência processada no mundo-imagem torna mais complexa fronteira entre humanos e imagens. * Consciência e a conexão entre percepção, concepção são tão dependentes de imagens quanto da memória, da linguagem e da interação eletroquímica do cérebro. * Mediação não é oposição entre o real e virtual. Virtual e o Real estão dinamicamente interconectados na linguagem humana. 	<p>Hibridização</p> <p>Imersão</p> <p>Fantasia</p> <p>Interação</p> <p>Devaneios</p> <p>Jogos de computador</p> <p>Midiaticização</p>

Tabela 5 – Quadro de Generalizações e Conceitos: Natureza da Relação entre Humano e Mídia Digital.

Retirado de: VALVERDE, Joaquim. A Comunicação Com Mídias Digitais: Uma Proposta De Modelo Transdisciplinar.

Citando McLuhan, Valverde demonstra como a mudança de postura em relação a usabilidade de uma tecnologia de mídia pode afetar as experiências de consumo, tendo em vista que, “o homem [...] há muito tem estado envolvido em estender um ou outro dos seus órgãos de sentidos de tal maneira a perturbar todos os seus outros sentidos e faculdades [...] Mas o preço que pagamos por ferramentas tecnológicas especiais é que estas extensões massivas de sentido constituem sistemas fechados. Nossos sentidos privados não são sistemas fechados, mas são infinitamente traduzidos uns para os outros [...] Nossas tecnologias como nossos sentidos privados, demandam agora um intercâmbio e equilíbrio que torna possível coexistência racional. Enquanto nossas tecnologias eram tão lentas quanto a roda ou o alfabeto ou o dinheiro o fato de serem separadas, sistemas fechados, era suportável socialmente e psicologicamente, isso não é verdade agora quando visão e som e movimento são simultâneos e globais em extensão. Uma relação de intercâmbio entre estas extensões de nossas funções humanas e agora tão necessárias coletivamente quanto tem sempre sido para nossa racionalidade privada e pessoal em termos de nossos sentidos privados” (MCLUHAN, 1962 apud VALVERDE, 2008, P. 212).

E prossegue, “A impressão de fotografias [...] tornou possível pela primeira vez expressões pictóricas de um tipo que poderia ser repetido com exatidão durante a vida efetiva da superfície de impressão. Essa repetição exata de sentenças pictóricas teve efeitos incalculáveis sobre conhecimento e pensamento, sobre ciência e tecnologia, de todo tipo [...] se nós tentarmos analisar nossas imagens mentais para descobrir suas constituições primárias, nós as encontraremos compostas por dados sensoriais derivados [...] para compensar a ausência de movimento no seu trabalho clarificando sua imagem e, portanto, convergindo não somente sensações visuais mas também essas memórias de tato que nos permite reconstituir a forma tridimensional em nossas mentes” (ibid, p.216).

Desta reflexão, conclui-se que, o uso onipresente de estímulos visuais no ato de comunicar, aliado ao poder de atuação dos softwares livres – browser, linguagem HTML e serviço HTTP – constrói um ‘mundo imagem’ com o qual desenvolvemos uma profunda ligação. “Em algum grau, o espectador evoluiu além dos parâmetros do ver – no sentido de distância e separação – para viver dentro dos confinamentos de um mundo onde imagens interagem com o real todo o tempo [...] nesse sentido, as imagens deixam de ser um meio para representação e passam a fazer parte da realidade na qual estamos inseridos [...] estar dentro das imagens não é estar sufocado por elas; ao contrário, [...] imersão no mundo-imagem é simplesmente parte do que significa ser humano” (BURNETT, 2005, apud VALVERDE, 2008, p. 218).

Por conseguinte, observa-se um processo de hibridização entre homem/mídia, onde, “as mídias digitais deixam de constituir-se simplesmente em interfaces para mediação de conteúdos comunicacionais entre emissor e receptor. Fragmentos dos processos de pensamento, anteriormente presentes somente na mente humana, são transferidos para as máquinas através do software e, dessa forma, imagens-pensantes assumem o papel de agentes ativos capazes de interagir e responder a humanos bem como mediar conversações” (VALVERDE, p. 221).

À medida que mais inteligência é processada no mundo-imagem, a questão da fronteira entre humanos e imagens torna-se ainda mais complexa. Ao mesmo tempo, mundos digitais dizem respeito à integração das imagens dentro de cada aspecto da atividade humana, e portanto justificam a importância de se compreender como imagens pensam (ibid, p. 220).

No que diz respeito ao objeto de estudo desta dissertação, esta mudança pode ser observada sobre a ótica do ‘campo ampliado’, onde certas limitações como representações estreitamente alfabéticas, são postas em cheque dando espaço a fontes sujeitas “a desdém por não possuir nenhuma relação aparente com o alfabeto” (BRINGHURST, 2005, p.355).

A exemplo, destaco as fontes iconográficas que, através do experimentalismo, subvertem a função primária da tipografia (ver Introdução), apresentando novas possibilidades produtivas, evidenciando o fato de que “uma língua pode ser visual e espacial em vez de sequencial e sonora” (LÉVY, 1998, p. 88), evidenciando novas formas de se articular a representação do pensamento. Deste contexto, apresenta-se também novas possibilidades de leitura que rompem com a rigidez da escrita verbal notabilizando uma mudança do paradigma tipográfico que agora, evidencia uma capacidade de pluralidade de possibilidades produtivas e uma individualização das interpretações.

5. Conclusão

‘Historicamente, compreendia-se a tipografia como uma arte restrita a prática da impressão, todavia, atualmente, se emancipa como autônoma na medida que incorpora a sua estruturação gráfica procedimentos transdisciplinares, que por sua vez, culminam no surgimento de dimensões projetuais próprias. Diante disto, sobre a ótica de um campo ampliado, a pesquisa visa o levantamento de subsídios teóricos para a construção de uma antropologia da tipografia dinâmica com intuito de evidenciar a lógica gráfico-visual que permeia as atuais tendências da práxis’.

Retomando o Resumo desta dissertação, concluiu-se que:

Quando no ambiente digital, a prática tipográfica explora novas possibilidades projetuais, estimulando o experimentalismo e a subversão daquilo que durante séculos se entendia por tipografia. A tipografia dinâmica, bem como o subconjunto da tipografia iconográfica variável, evidenciam diferentes formas de articulação do pensamento a partir de uma linguagem, fundamentalmente, visual, abandonando o estrito uso de letras alfabéticas, culminando, naturalmente, no rompimento com a estrutura verbal. Ao usuário digital, é proposta uma nova experiência: uma leitura não-verbal aberta a pluralidade e a complexificação, que por sua vez, é constantemente reforçada por uma configuração social digital que privilegia as relações, diversifica e amplifica as conexões entre os usuários digitais. Por conseguinte, a tal fluidez culmina em um fértil terreno para o cruzamento de diferentes linguagens, rompendo com as, até então bem definidas, fronteiras dos sistemas verbal e visual.

6. Referências Bibliografias

- Acrobatic, Sentient, Shape-Shifting Typography with Variable Fonts.** Monotype. 2020. Disponível em: <<https://adobe.ly/3FPIIyV>>. Acessado em 29 de novembro de 2021.
- AUMONT, Jacques. **A Imagem.** Campinas: Papirus, 1993.
- BARBIER, Frédéric. **A Europa de Gutenberg: O livro e a invenção da modernidade ocidental (Séculos XIII-XVI).** São Paulo: Editora EDUSP, 2018.
- BASBAUM, Ricardo. **Além da Pureza Visual.** São Paulo: Editora ZOUK, 2016.
- BONSIEPE, Gui. **Do material ao digital.** São Paulo: Blucher, 2015.
- BRINGHURST, Robert. **Elementos do Estilo Tipográfico.** São Paulo: Editora Cosac Naify, 2005.
- BUDIU, Raluca. **Memory recognition and recall in user interfaces.** 2014. Disponível em: <<https://www.nngroup.com/articles/recognition-andrecall/>>. Acessado em 29 de novembro de 2021.
- BURNETR, Ron. **How images think.** Massachusetts: The Mit Press, 2005.
- CARDOSO, Nuno. **Tipografia. Personagens, Tecnologia e História.** Repositório ULisboa, Lisboa, v.1, n.1, p.7-87, 2008. Disponível em: <<https://repositorio.ul.pt/handle/10451/39574>>. Acessado em 29 de novembro de 2021.
- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo.** São Paulo: Cosac Naify, 2012.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede.** São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- DELEUZE, Gilles. **Conversações.** Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.
- Distruzione della sintassi. Immaginazione senza fili. Parole in libertà.** Wikisource, 2021. Disponível em: <<https://bit.ly/3xsw1pF>>. Acessado em 29 de novembro de 2021.
- FILHO, João G. **Gestalt do objeto: Sistema de leitura visual da forma.** São Paulo: Escrituras, 2013.

Fondazione e Manifesto del futurismo. Wikisource, 2016. Disponível em: <<https://bit.ly/3cSFXzt>>. Acessado em 29 de novembro de 2021.

FUSCO, Renato de. **História do design.** São Paulo: Editora Perspectiva, 2019.

GARRETT, Jesse J. **The elements of user experience: user-centered design for the web and beyond.** 2ª ed. Berkeley: New Riders, 2011.

GEERTZ, Clifford. **Making experiences, authoring selves.** In: The anthropology of experience. TURNER, V; BRUNER, E. M. (Org.). Chicago: University of Illinois, 1986. p.373-380.

GONÇALVES, Carla A. **Para uma introdução a psicologia da arte: As formas e os sujeitos.** Coimbra: Edições 70, 2018.

Helvetica. Direção: Gary Hustwit. Produção de Gary Hustwit. Estados Unidos da América: Swiss Dots, 2007.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade da transparência.** 2ªed. Petrópolis: Vozes, 2017a.

_____. **Sociedade do cansaço.** Petrópolis: Vozes, 2017b.

_____. **No enxame: perspectivas do digital.** Petrópolis: Vozes, 2018.

HESKETT, John. **Design: A very short introduction.** New York: Oxford University, 2005.

HOLANDA, Aurélio B. **Novo Aurélio Seculo XXI: O dicionário da língua portuguesa.** 3ª ed. São Paulo: Editora Nova Fronteira, 1999.

JENKINS, Henry. **Cultura da Conexão: Criando valor e significado por meio da mídia propagável.** São Paulo: Editora Aleph, 2015.

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface: como o computador transforma à nossa maneira de criar e comunicar.** Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

LAURENTIZ, Paulo. **A holarquia do pensamento artístico.** Tese (Doutorado em Comunicação). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 1988.

LÉVY, Pierre. **A ideografia dinâmica: Rumo a uma imaginação artificial.** São Paulo: Ed. Loyola, 1998.

LITTLEJOHN, Stephen W. **Theories of human communication.** Ohio: Merrill, 1978.

LUPTON, Ellen. **Tipos na tela:** Um guia para designers, editores, tipógrafos, blogueiros e estudantes. São Paulo: Editora Gustavo Gil, 2015.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer C. **Novos fundamentos do design.** São Paulo: Cosac Naify, 2009.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

_____. **A Arte do Vídeo.** São Paulo: Brasiliense, 1988.

MCLUHAN, Marshall. **A galáxia de Gutenberg.** São Paulo: Editora Nacional, 1962.

_____. **Os Meios de Comunicação Como Extensões do Homem:** Understanding Media. São Paulo: Cultrix, 1969.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **O primado da percepção e suas consequências filosóficas.** São Paulo: Autêntica, 2015a.

POZZER, K. M. P. **Escritas e escribas:** O cuneiforme no antigo Oriente Próximo. *Classica – Revista Brasileira de Estudos Clássicos*, v. 11, n. 11/12, p. 61-80, 1999. Disponível em: <<https://bit.ly/3xs05Sl>>. Acessado em 29 de novembro de 2021.

ROGERS, Yvonne. et al. **Design de interação:** além da interação humano-computador. 3ª ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.

ROYO, Javier. **Design digital.** São Paulo: Rosari, 2011.

SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da linguagem e pensamento:** Sonora, visual, verbal. São Paulo: Iluminuras e FAPESP, 2005.

SANTAELLA, Santaella; NÖTH, Winfried. **Imagem:** Cognição, Semiótica, Mídia. 9ª ed. São Paulo: Iluminuras, 2015.

SALARELLI, Roberto. **Relendo o último capítulo de Understanding Marshall:** Um tributo a Marshall McLuhan no cenário de seu nascimento. *Revista de Ciência da Informação e Documentação*, São Paulo, v. 2, n. 2, p. 3-18, 2011. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/incid/article/view/42348/0>>. Acessado em 29 de novembro de 2021.

SHIRKY, Clay. **A cultura da participação:** Criatividade e generosidade no mundo conectado. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

VALVERDE, Joaquim. **A comunicação com mídias digitais:** Uma proposta de modelo transdisciplinar. Disponível em: <<https://bit.ly/3HUMMi9>>. Acessado em 29 de novembro de 2021.

VENTOSA, Victor. **Didática da participação:** teoria, metodologia e prática. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2016.

7. Anexos

i) Anexo I – Reflexões históricas

Quaisquer sejam os aspectos projetuais da comunicação, depreende-se que seu desenvolvimento é impulsionado pelo desejo de uma melhor comunicabilidade. Como linguagem extraoficial destaca-se as pinturas e gravuras rupestres características do Período Paleolítico que, compreendidas como um amplo conjunto de desenhos, pinturas e inscrições, atuavam como registros simbólicos e ritualísticos das populações pré-históricas.

Apesar de diversos estudos conduzidos ao longo de anos, uma tradução literal dos grafismos rupestres ainda é impossível, uma vez que, para tanto, seria necessário conhecer com precisão os códigos da época. Apesar disto, através da semelhança quanto ao estilo e técnica de elaboração, promove-se o ordenamento da arte rupestre em diferentes “tradições”, constatando que, há pelo menos 30 mil anos, os homens pré-históricos já possuíam uma capacidade simbólica, intelectual e artística.

Uma escrita sistematizada aparece por volta de 3.200 a.C., quando os sumérios desenvolvem a escrita cuneiforme. Considerada uma das mais antigas da história, o sistema de escrita cuneiforme conheceu uma evolução dividida em duas etapas: a primeira, pictográfica, compreendia representações picturais de objetos, que assim como as pinturas rupestres, não pode ser considerada uma escrita factual dada a simbolização de elementos e não palavras. A segunda etapa, silábica, data de um período de 2.800 a.C. e compreende a transcrição dos sons da fala para uma grafia fonética distanciando, em fim, a comunicação de traduções ideográficas.

Quando, séculos depois, a sociedade da época carolíngia passa a se desenvolver em núcleos urbanos, é percebido um significativo acontecimento: a escrita, que até então era um privilégio atribuído a Igreja, é ‘aberta’ para grupos sociais considerados menos

importantes, estimulando a produção dos primeiros documentos escritos, dentre eles, os livros.

Evidentemente que, visto sobre a óptica produtiva, os livros compreendem a última etapa de um longo processo técnico. Numa primeira vertente de precedentes históricos importantes para o desenvolvimento da prática tipográfica digital, situa-se uma série de iniciativas produtivas concretizadas, principalmente, a partir do século VX, destacando, fundamentalmente, o processo de mecanização da escrita, e por conseguinte, o surgimento da imprensa, que viria a comportar uma revolução na concepção do ato produtivo através da ideia de multiplicação por meio de um objeto repetível.

Endossado ainda pelo desenvolvimento das estruturas de ensino, pela racionalização política e pelo avanço das atividades comerciais e da burguesia urbana, o resultado deste processo foi um aumento na demanda de produção literária. Por conseguinte, as principais casas de impressão, que concentravam, em um mesmo espaço, as etapas de gravação, fundição, composição e impressão, passam a criar delegações dedicadas somente a prática impressão, tornando os gravadores de punções agentes independentes de vínculos produtivos únicos, permitindo-os trabalhar para diferentes clientes que lhes encomendavam tipos móveis com características próprias.

Garamond

Figura 29 – Fonte Garamond. Disponível em: <https://bit.ly/3e9pTu7>

A fonte Garamond é considerada uma obra-prima atemporal em virtude de sua estética clássica e elegante. O tipo é representativo do início da modernidade uma vez que sua estética rompe com o estilo

manuscrito gótico. A popularidade da Garamond se deve, em grande parte, ao seu desenvolvimento para uso exclusivo da imprensa em virtude das letras finas e delicadas, que dificultavam o escorrimento da tinta e a conseqüente distorção das palavras. Apesar de simples, o tipo ainda era considerado decorativo em razão das serifas, que também atuavam como ferramentas de espaçamento entre caracteres e linhas, facilitando a leitura.

Durante quase um século, o berço de ouro da produção tipográfica se concentrava na França, todavia, no final do século XVI, o país é abalado culturalmente por uma série de questões religiosas e políticas, levando diversos artistas a migrarem, principalmente, para Holanda, impulsionando o desenvolvimento da tipografia no país, levando-o a ser o centro tipográfico do mundo no século XVII.

Neste fluxo emigrante estava o francês Christophe Plantin que, após renunciar a antiga profissão devido a um acidente de trabalho, passa a trabalhar como impressor, atividade que lhe permitiu alcançar notável reconhecimento através da publicação de missais e livros de música. Dentre suas impressões, destaca-se a Bíblia Régia, trabalho de maior densidade cuja impressão demorou cerca de quatro anos. Desta edição, em oito volumes e cinco línguas, Plantin imprimiu cento e vinte exemplares, dos quais doze, em pergaminho, foram entregues ao Rei Felipe II da Espanha. No final do século XVI, Plantin consagraria sua oficina tipográfica, a **Compás de Oro**, onde continuaria a trabalhar com seus sucessores.



Figura 30 – Gravura *Labore et Constantia*. Disponível em: <https://bit.ly/307MpzW>

Gravura do século XVI com o lema *Labore et Constantia*, atribuída ao impressor Christophe Plantin.

Ainda na Holanda, outro nome de destaque é Christoffel van Dyck, que, de forma estrita, trabalhou como tipógrafo e impressor para os Elzevires, célebre família de livreiros, editores e impressores holandeses. Dada a soberania dos Elzevires por todo território holandês, não demorou muito para que os tipos de van Dick se popularizassem não apenas na Holanda, como também nos países vizinhos. Infelizmente, do trabalho de van Dick pouco restou além de alguns impressos devido ao fato de que, ao longo dos anos, suas matrizes foram vendidas a várias fundições, perdendo-se no tempo/espço. Todavia, no início da década de noventa, a pedido da Biblioteca de Tipos Holandesa o tipógrafo Gerard Daniëls desenvolve uma nova família tipográfica baseada nas poucas amostras originais de Christoffel van Dijck. Nasce então, a DTL Elzevier.

DTL Elzevir

Figura 31 – Fonte DTL Elzevir criada por Gerard Daniëls. Disponível em: <https://bit.ly/3dainym>

A busca de Daniëls começou na Biblioteca Real de Haia, onde estudou edições antigas da editora dos Elzevires para conhecer as características dos tipos produzidos por van Dick. Aos poucos, Daniëls se apropriou do estilo de van Dick, introduzindo diferentes estilos de fontes contemporâneas.

Se o século XVII termina com estas grandes contribuições, o seguinte evidencia um período marcado pela valorização da estética neoclássica, cujo foco se dá na produção de tipos com pouca eloquência visual, distanciando-os das ostentosas ornamentações características do Período Barroco.

Durante os primeiros anos do século XVI, a melhor tipografia europeia vinha de França, todavia, já no final do século, a tradição havia se perdido. Em virtude disto, com objetivo de recuperar o esplendor tipográfico francês, foi fundada, sobre ordens do monarca absolutista Louis XIV, a *Imprimerie Royale*, comissão encarregada de desenvolver um tipo de uso exclusivo da realeza. Após dez anos de investigação, é aprovado o tipo criado por Grandjean conhecido como *Roman du Roi*, primeira fonte da história a ser desenvolvida com base em conceitos matemáticos, distanciando-se de qualquer afinidade com os antigos padrões caligráficos e orientando o caminho para o desenho dos tipos modernos.

Outro tipógrafo representativo deste movimento, foi Giambattista Bodoni que, no final da década de XVII, após aprender o ofício de tipógrafo na oficina do pai e já com alguns anos de experiência trabalhando como compositor na editora Propaganda Fide, é convidado a dirigir a imprensa do grão-duque Ferdinando di Parma onde seus tipos sóbrios e elegantes impressões lhe garantem admiração incondicional dos contemporâneos. Anos depois, já com alguns anos trabalhando exclusivamente para Ferdinando di Parma, Bodoni anseia por seguir seu próprio caminho, todavia, é advertido pelo grão-duque, que permite, em paralelo aos seus trabalhos na corte, a exploração de uma oficina particular onde são impressas grandes obras-primas como o manual tipográfico *Fregi & Majuscole* e o poema *Iliada de Homero*, cujo um dos exemplares foi dado a Napoleão Bonaparte, hoje, na Biblioteca Nacional de Paris.

Bodoni

Figura 32 – Fonte Bodoni. Disponível em: <https://bit.ly/3e9pTu7>

No início do século XVIII, Bodoni cria a fonte Bodoni, concedida através dos critérios de simetria e proporcionalidade, abstendo-se de qualquer tipo de elemento decorativo. A principal característica desta fonte, se dá na transição gradual entre hastes finas e grossas, que, apesar de sua beleza, representavam a antítese de uma fonte legível. Todavia, isso não incomodava Bodoni, que via a prática tipográfica como obra de arte, em vez de meras peças de impressão. Após a morte de Bodoni a viúva Margherita Dall'Aglio publica em dois volumes, a obra mais importante de Bodoni, o *Manuale Tipografico*, mostra preparada ao longo de cinquenta anos que inclui mais de quintas e trinta páginas, cento e quarenta fontes e uma coleção de ornamentais geométricos.

O segundo grande momento para o desenvolvimento de novas práticas tipográficas se deu no período da Revolução Industrial, onde, na cultura do design, o êxito das inovações tecnológicas estimulam o surgimento de diversas técnicas de impressão, dentre elas, a litografia pelo dramaturgo Aloysius Senefelder que, ao se deparar com desinteresse dos editores da época em imprimirem seus textos e partituras, produziu um processo químico mais econômico que outros meios conhecidos na época.

É também neste período que diversos tipógrafos percebem que os caracteres produzidos até então não correspondiam mais as novas necessidades culturais. É neste momento que começam a surgir novos tipos gráficos conhecidos como fontes de *display*, cujo objetivo era produzir maior impacto visual. Desta nova tendência tipográfica, surgem variantes com padrões decorativos mais arrojados, dentre elas, os chamados tipos decorativos, que vão adquirir grande importância durante o século XIX, dada a popularização de cartazes e panfletos tipográficos para fins comerciais.

Os tipos decorativos denunciavam uma forte influência da litografia que, junto ao processo da cromolitografia e do aperfeiçoamento das impressoras rotativas, logo se tornam o principal tipo de carácter gráfico para impressão de cartazes, rótulos, anúncios e outros materiais publicitários. Tinham como principal característica gráfica, a implementação do desenho ao tipo, aproximando a tipografia da ilustração, e por conseguinte, dando início a movimento que via a prática tipográfica como meio de comunicação visual.

Não obstante a estas implicações trazidas pelas máquinas industriais, Ottmar Mergenthaler desenvolve no início do século XIX, a máquina de composição mecânica Linotype, que, devido ao seu grande potencial inovador, logo se torna sinônimo de composição mecânica e produção tipografia, conquistando o mercado mundial.

Com pouco mais de dois metros de altura, a máquina é composta por quatro componentes que permitem o seu correto funcionamento: o carregador, cuja função era de armazenar as matrizes, pequenas unidades de latão, onde, são fundidos os tipos

gráficos; o teclado, cuja função era de informar ao carregador a ordem de liberação das matrizes; o mecanismo de fundição e o mecanismo de distribuição, ambos processos totalmente mecânicos.

Quanto ao processo de impressão, era compreendido em três etapas: primeiramente, o operador pressionava o texto em um dispositivo similar a uma máquina de escrever, enviando um comando ao carregador que entregava as matrizes na sequência correta. Uma vez completa, a linha de matrizes era então enviada para a unidade de fundição e um êmbolo injetava o metal fundido no chumbo. Logo após, as matrizes são transferidas e elevadas ao distribuidor, e por fim, devolvidas aos seus respectivos carregadores.

Nos Estados Unidos, outro evento importante deste período compreende a criação da American Typefounders Company pelo tipógrafo americano Linn Boyd Benton. A associação compreendia um conglomerado de vinte e três empresas que chegou a ter meios produtivos em mais de vinte e seis cidades, detendo de quase todo monopólio da indústria tipográfica americana.

Dentre as muitas fontes comercializadas pela ATF, destaca-se uma das famílias tipográficas mais usada nos impressos da época, a Century Roman, produzida pelo tipógrafo americano Theodore Low DeVinne em parceria com Linn Boyd Benton. Outro nome de destaque é Morris Fuller Benton que desenvolveu diversos tipos para a American Type Founders e sucedeu Linn Boyd Benton na direção da ATF. É considerado coautor de mais de 200 fontes, dentre elas, a Century Roman, com Theodor Low DeVinne e a clássica Franklin Gothic.

De volta ao Reino Unido, já na primeira década do século XIX, Stanley Morison começa a trabalhar da revista Imprint com o cargo de assistente editorial de Gerard Mynell, na época, editor da revista. Alguns anos depois, entra para a editora Burns and Oates, onde é apresentado ao trabalho de tipógrafo, levando-o, eventualmente, a trabalhar como consultor tipográfico para empresa Monotype Corporation contribuindo com um trabalho de redescoberta de fontes históricas e suas adaptações as novas máquinas de composição. Morison também viria a trabalhar para o jornal The

Times onde foi responsável por reformular a tipografia usada pelo jornal, após ter criticado a má qualidade de impressão e a tipografia antiquada usada pelo jornal em seu artigo News Paper Types: A Study of The Times.

Times New Roman

Figura 33 – Fonte Times New Roman. Disponível em: <https://bit.ly/3xP787Z>

Tendo como base o tipo matemático desenvolvido por Christopher Plantin, Morison colabora com o designer Victor Lardent para criação de uma nova fonte. A concepção de Morison para o desenho dessa nova fonte contemplava o máximo de legibilidade por meio de critérios racionais das leis fundamentais da óptica, da economia de espaço e da aparência dos tipos em livros de alta qualidade. O resultado? A até hoje usada fonte Times New Roman.

A implementação definitiva da indústria enquanto principal sistema produtivo adiciona uma variante os modos de produção de bens: a da velocidade, que por sua vez, evidencia a necessidade de reestruturação dos processos produtivos. Como principal estratégia tem-se a produção dentro de uma linha de montagem.

O fazer artístico a partir de instrumentos mecanizados gera uma mudança concreta quanto aos hábitos produtivos, estimulando, eventualmente, o surgimento de diversos movimentos culturais e artísticos conhecidos como vanguardas cujo principal objetivo era romper com a tradição através do questionamento dos padrões e limites artísticos impostos, consolidando início da arte moderna.

Dentre as principais vanguardas, destaca-se: o Fauvismo, que estimulava a ruptura com o passado através da exaltação da vida moderna e do progresso; o Expressionismo, movimento artístico que possuía um caráter irracional, pessimista e trágico, manifestando em suas obras o medo e a angústia do incerto; o Cubismo que criava técnicas que fragmentavam com a realidade e com a visão clássica; o Dadaísmo que assim como sugere a própria palavra, reemitia a uma estética infantil, irracional e debochada, sendo A Fonte de Marcel Duchamp uma das obras mais representativas do movimento; pautado no subconsciente, o Surrealismo propunha uma arte fantástica através da utilização de imagens fantasiosas e metáforas surreais, estimulando o homem a se libertar da razão e da lógica; o Fauvismo, movimento baseado na intensidade cromática e simplificação das formas, tendo como principal obra A Dança de Henri Matisse; e por fim, o Art Nouveau, que visava a popularização do fazer artístico através da estreita articulação com a indústria.



Figura 34 – Escola Bauhaus. Disponível em: <https://bit.ly/3IRZvmn>

Como a vanguarda artística que exerceu maior influência sobre todo o universo das artes aplicadas, tem-se o movimento Bauhaus, cujo início se deu após a criação da escola de design, artes plásticas e

arquitetura de vanguarda Bauhaus na Alemanha por Walter Gropius. Considerada uma das mais importantes expressões artísticas modernistas da história, o movimento era pautado na redefinição do exercício do racionalismo, estimulando o espírito criativo de forma a construir o novo. Através do uso de materiais inovadores e da atribuição da funcionalidade a produtos artísticos, a Bauhaus buscava estabelecer uma conexão entre o fazer manual e mecânico visando quebrar com os paradigmas em relação ao fazer artístico.

Considerado uma das maiores influências tipográficas do século XX, Jan Tschichold iniciou sua carreira ainda jovem, quando, em seu tempo livre em uma escola de formação de professores, praticava caligrafia, estudando em profundidade a história tipográfica ocidental. Por serem pouco respeitadas pela academia, Tschichold seguia resistente as vanguardas artísticas até visitar sua primeira exposição da Bauhaus em Weimar, onde, fascinado com as possibilidades que a arte moderna abria no campo do design, passa a produzir e divulgar o novo que ali se mostrava.

Após a publicação do artigo *Elementare Typografie*, Tschichold publica o livro *Die Neue Typographie*, que apresenta uma sistematização completa da atividade tipográfica precedida por uma análise abrangente dos avanços da arte moderna. Para Tschichold a busca da arte moderna por sua autonomia através do gradativo abandono da representação e a aproximação entre a arquitetura e a engenharia, com seus requisitos de eficiência, clareza, padronização e produtividade, deveriam servir de exemplo para a prática tipográfica.

Inspirado pelo trabalho *O Modulor* de Le Corbusier, que propusera um novo sistema de mensuração e padronização de todos os elementos arquitetônicos baseado na progressão das proporções do corpo humano, Tschichold se atenta a importância das proporções passando a pesquisá-las e a utilizá-las com afincado através da reconstrução de diversos diagramas clássicos medievais e renascentistas.

O início da pós-modernidade se dá na edificação de um ambiente carregado de traços culturais estabelecidos. Neste momento, o homem produtor se torna um cooperador dentro de um universo cultural composto por reproduções e repro-produções (LAURENTIZ, 1991). Sobre esta nova realidade, o fazer artístico aponta para operações baseadas na reciclagem de produtos, resultando em diversas experimentações gráficas tipográficas, evidenciando, novamente, uma demanda por novas estéticas tipográficas, levando o design de tipos a um longo processo de experimentação que se estende até hoje.

Laurentiz explica que “citar, traduzir e comentar são três posturas características da reciclagem cultural cooperada. A citação incorpora [...] outra obra; proporciona novos significados [...] A tradução pretende a manutenção das qualidades informacionais de um original noutra fisicalidade [...] entre códigos, línguas, meios etc [...] Comentar é citar ou traduzir, introduzindo novos elementos [...] ao significado original; é a interação [...] do original e a informação introduzida pela obra em questão” (LAURENTIZ, 1991, cap.2, p.24).

ii) Anexo II – A tipografia enquanto meio de comunicação audiovisual

Com raízes que datam do meio do século XIV, a arte tipográfica surge como linguagem independente através de processos de inovação tecnológica no campo da computação gráfica. Apropriando-se de tais inovações, e, aliada ademais meios de comunicação audiovisuais como o cinema de animação, a televisão e o vídeo, a tipografia passa a ocupar o espaço digital e a implementar novas práticas comunicacionais a sua estrutura, vindo a ganhar cada vez mais relevância no processo de comunicação audiovisual digital.

Foram os artistas modernistas que primeiro apresentaram propostas de animação gráficas que se aproximam das atuais manifestações projetuais tipográficas. Artistas como Viking Eggeling, Walter Ruttmann, Marcel Duchamp, Man Ray, Norman McLaren, Oskar Fischinger Harry Smith, Jan Švankmajer e Frank e Caroline Mouris,

foram os maiores contribuintes para o desenvolvimento de uma prática conhecida como *motion graphic*, compreendida como uma vertente do design gráfico na medida em que utiliza os princípios básicos do design em um contexto de produção audiovisual. Ora, como o próprio nome sugere, a prática dá movimento a elementos gráficos, dentre eles, a tipografia.

Impulsionados pelos constantes avanços tecnológicos no campo da computação gráfica, as experimentações com gráficos em movimento viram um período de significativos aprimoramentos a partir da década de 1960, fazendo com que as experimentações abstratas se desenvolvessem em peças publicitárias em filmes comerciais. Dentre os artistas mais reconhecidos da época destaca-se Saul Bass e suas cultuadas sequências de créditos para filmes, representando através da sofisticada fusão entre texto e imagem, o verdadeiro início da prática tipográfica digital.

Saul Bass foi um designer gráfico e cineasta mundialmente conhecido por suas sequências de títulos para filmes. Nasceu e cresceu em Nova Iorque e estudou em período integral até os 16 anos, quando começou a trabalhar em uma agência de publicidade, devido a depressão de 1920.

Na época em que trabalhava na agência, frequentava no período noturno, aulas de arte na Brooklyn College, onde teve como mentor, o designer, teórico e adepto a Bauhaus, György Kepes. Kepes foi essencial para a carreira de Bass pois desenvolveu suas ideias sobre modernismo, psicologia e responsabilidade social dos designers, fazendo de Bass, um dos membros mais relevantes do design gráfico.

Em 1946, já com alguns anos de carreira, Bass foi convidado a participar de uma grande empresa de publicidade em Los Angeles, cujas contas incluíam a TWA e a Paramount. Em Hollywood, começou projetando anúncios impressos para filmes, incluindo *The Moon Is Blue*, do cineasta Otto Preminger. Impressionado com o trabalho de Bass, Preminger pediu que Bass produzisse a sequência de títulos de abertura do seu nome filme *The Man with the Golden Arm*. O pedido fez Bass perceber o potencial da sequência de títulos como forma de introduzir a narrativa e estabelecer o clima do filme ao espectador.



Figura 35 – Sequência de título do filme The Man With the Golden Arm.

Disponível em: <https://bit.ly/36yPgBj>

Sendo a sequência de *The Men with the Golden Arms* o primeiro grande sucesso de Bass, seu grande desafio foi pensar em uma estética que capturasse a intensidade do filme sem recorrer ao sensacionalismo. Para tanto, cria um jogo cromáticos entre um fundo preto e barras brancas – linhas de heroína – que, ao final, se transforma em um braço – imagem representativa do vício – desfigurado, assim como o personagem de Frank Sinatra que ao longo da narrativa, é transformado devido seu vício. Esta sequência marca uma revolução estética dos créditos cinematográficos por aliar o design de vanguarda a animação, tornando os títulos de créditos parte integral do filme.



Figura 36 – Sequência de título do filme *The Seven Year Itch*. Disponível em: <https://bit.ly/3yTPDm3>

Feita através da técnica de stop motion a sequência de títulos de *The Seven Year Itch* é composta por quadrados dançantes que, ao som de Alfred Newman, revelam uma tipografia decorativa que rompia com os padrões estéticos da época de tipos gráficos sem serifa, com linhas retas e de mesma espessura. Criada por Harold Adler, a fonte funciona como protagonista em toda duração da sequência, em especial, por ser carregada de detalhes visuais. Dentre eles, destaca-se a complexidade das serifas da fonte, que são traduzidas de duas formas: a primeira, em forma de espirográficos, dando aos textos, uma sensação de continuidade; a segunda, quando representadas como serifas literais, são complementadas com pequenos desenhos, diferenciando-a das tipografias tradicionais. A popularidade da sequência de títulos de *The Seven Year Itch*, se traduz na representação da mesma como forma de cultura pop, consolidando o status de Bass como agente central de uma radical mudança no design de títulos.



Figura 37 – Sequência de título do filme Vertigo. Disponível em: <https://bit.ly/3xOgccc>

Em Vertigo, filme dirigido e produzido por Alfred Hitchcock, Bass, mais uma vez, impressiona a todos com sua criatividade. Com mais de três minutos de duração, a sequência pode ser dividida em duas partes, sendo a segunda, a parte mais relevante para esta análise, tanto pelo enquadramento de plano detalhe nos olhos da mulher (0:47), como pela relação que Bass faz entre os olhos da personagem com os gráficos em movimento. No plano detalhe, os olhos trêmulos reforçam a ideia de um comportamento suspeito, refletindo a relação paranoica de Scottie com Madeleine. Segundos depois, o quadro vai se fundindo em um vermelho-escuro cor de sangue, indicando ao público que o filme se trata de um suspense trágico. Ainda no plano detalhe, à medida que o título do filme aparece de forma crescente, os olhos da mulher se arregalam, fazendo analogia a paranoia e ao pânico. Enfim, gráficos de espirógrafos emergem dos olhos da mulher, fazendo analogia a saúde mental dos personagens e representando visualmente, a complexidade da identidade de uma pessoa. Segundo, Bass, a intenção dessas imagens era de deixar um sentimento geral de desconhecimento antecipando perguntas que só poderiam ser respondidas durante o filme, mas tudo isso, sem esquecer da sua função principal da sequência: a de apresentar os personagens e o tema do filme ao espectador.

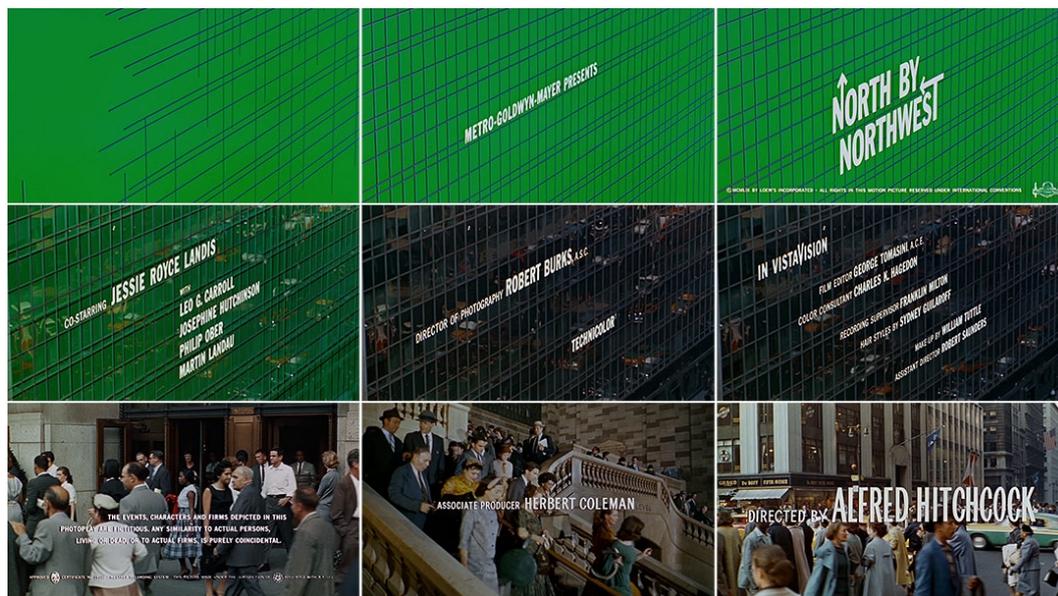


Figura 38 – Sequência de título do filme North by Northwest. Disponível em: <https://bit.ly/3ra0R3h>

A narrativa de North by Northwest, gira em torno da perseguição de um homem inocente através dos Estados Unidos por agentes de uma organização secreta que tentam impedir o suposto plano do homem de contrabandear microfilmes que contêm segredos do governo. Tendo em vista que o foco da narrativa é a perseguição, Bass a representa através de uma série de linhas interceptadas que encurralam os títulos de créditos, que aparecem no enquadramento através de movimentos horizontais e verticais. Percebe-se ainda que a sequência é dividida em três partes: a primeira sendo inteiramente gráfica, a segunda, com os gráficos se dissolvendo na fachada de vidro do edifício onde fica a agência de Thornhill, e a terceira parte, acontece em torno da massa de pessoas andando por Nova Iorque. Apesar de na época, Bass já ser um designer bem estabelecido, a sequência de North by Northwest representou um marco em sua carreira, pois, pela primeira vez, os títulos passam a ser animados, atribuindo aos próximos trabalhos, um padrão estético.



Figura 39 – Sequência de título do filme Psycho. Disponível em: <https://bit.ly/3xOOrAF>

Projetado com um orçamento de 21 mil dólares, a sequência de títulos de Psycho é provavelmente, a maior realização de Bass. Pela primeira vez, pode-se dizer que Bass não dá muito trabalho ao seu público, pois usa uma série de barras brancas simples para introduzir os títulos. No espaço de poucos minutos, Bass consegue criar certa tensão, comunicando ao público o tom do enredo através de estímulos visuais.

A televisão foi um segundo grande meio impulsionador da tipografia digital devido a sua capacidade de veicular imagens videográficas. Compreendendo a televisão como um canal de múltiplas linguagens uma vez que reúne aspectos projetuais do rádio, do cinema, da publicidade e do jornalismo, é dentro desse turbilhão eletrônico que a tipografia digital inicia sua aparição por meio da necessidade inerente de inclusão de texto interagindo com imagem e som, vindo a ser aplicadas em vinhetas de identidade visual, como suporte de infografia para programas jornalísticos, como spots comerciais, bem como, em chamadas de programação.

Entre os canais semióticos múltiplos [...], a televisão é, sem dúvida, aquele que leva a multiplicidade ao limite de suas possibilidades. Antes de tudo, porque a televisão, por sua própria constituição, é capaz de absorver para dentro de si quaisquer outras linguagens: rádio, teatro, cinema, apresentação musical, shows, publicidade, esporte, jornalismo [...] isso, entretanto, não modifica a natureza da linguagem da televisão em si que é, justamente, feita dessas absorções e misturas, em uma sintaxe que lhe é muito particular [...] são tantas as linguagens, e conseqüentemente, são tantos os gêneros que convivem na televisão que, cada um deles, reclama por uma análise em separado (SANTAELLA, 2005, p. 388).

Originário da televisão, o vídeo surge como possibilidade de reprodução da imagem eletrônica, gerando um movimento frenético pela busca de maiores inovações quanto a produção e distribuição da imagem eletrônica, fenômeno este, reforçado com o surgimento dos videoclipes musicais.

O vídeo *strictu sensu*, ou seja, aquele produzido e difundido fora do circuito televisual, pode investir no aprofundamento da função cultural da televisão, avançando, de um lado, na experimentação das possibilidades da linguagem eletrônica, e buscando exprimir, de outro, as inquietações mais agudas dos homens do nosso tempo. Ele executa [...] uma função cultural de vanguarda, no sentido produtivo do termo: ampliar os horizontes, explorar novos caminhos, experimentar outras possibilidades de utilização, reverter a relação de autoridade entre produtor e consumidor (MACHADO, 1988, p. 10).

Naturalmente, assim como todos os outros meios comunicacionais da época, o vídeo inicia um movimento migratório para o ambiente digital. Os constantes avanços tecnológicos da década de 1990, viriam a democratizar a etapa de edição de vídeos digitais através do surgimento de sistemas de edição não lineares por computador. Eventualmente, assim como os programas de edição, câmeras e gravadores passam a ser

comercializados e como consequência, diversos profissionais adquirem seus próprios equipamentos, representando uma democratização dos meios de produção culturais.

Esta dissertação foi composta com fonte variável *EB Garamond*.

Gramont's fonts represent a milestone in the history of type design, a touchstone to which font designers have been returning ever since. EB Garamond is an open source project to create a revival of Claude Garamont's famous humanist typeface from the mid-16th century. Its design reproduces the original by Claude Garamont: The source for the letterforms is a scan of a specimen known as the "Berner specimen", which, composed in 1592 by Conrad Berner, son-in-law of Christian Egenolff and his successor at the Egenolff print office, shows Garamont's roman and Granjon's italic fonts at different sizes. Hence the name of this project: Egenolff-Berner Garamond – Georg Duffner.