

## Tipos na tela e em movimento

Guilherme Carvalho da Rosa<sup>1</sup>

Professor dos cursos de cinema do Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas

O olhar sobre o tipográfico em território alheio é o que interpela na prática a organização de *Tipos na tela*, feita pela professora e designer Ellen Lupton com livro lançado em 2015 no Brasil pela editora Gustavo Gili. Lupton, que tem uma grande lista de livros publicados em português, é conhecida do público de pesquisadores e estudantes de design brasileiros por diversas obras que nascem a partir de seus exemplos práticos de atividades de ensino-aprendizagem no *Maryland Institute College of Art* (MICA), na cidade de Baltimore, nos Estados Unidos.

Em boa parte das obras, a exemplo de *Pensar com Tipos* (2006) e *Novos Fundamentos do Design* (2008), muitos estudantes brasileiros puderam tomar contato com uma forma generosa de escrita e a intenção de atualizar a prática projetual a partir de novas exigências colocadas por possibilidades crescentes do trabalho com *displays*, seja na forma de *motion design* ou na presença cinética de elementos das interfaces. Em *Novos Fundamentos do Design*, por exemplo, a proposta é um retorno ao ideal bauhausiano de universalidade da linguagem visual. Nesta operação, há a tradução dessa essência às necessidades do projeto, considerando, inclusive, projetos em *displays* e integrando categorias como “tempo e movimento” na prática dos designers. Em *Pensar com Tipos*, a autora estabelece um guia para todos os interessados no assunto, procurando já integrar, parcialmente, projetos de tipos exclusivamente pensados para a tela.

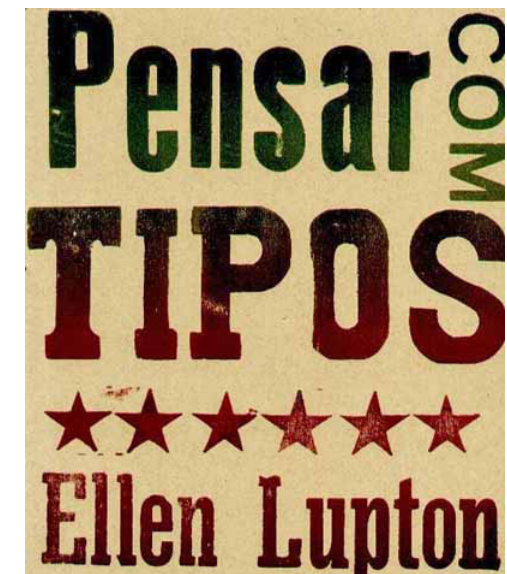
<sup>1</sup> guilhermecarvalhodarosa@gmail.com



O que se observa em *Tipos na tela* é uma continuação da generosidade expressa nestes livros anteriores, em uma interpretação nossa, na possibilidade de uma atualização de seu primeiro guia tipográfico. É necessário alcançar o lugar que os tipos desempenham no fluxo midiático e visual de hoje em dia: interfaces que se definem apenas por tipos, vinhetas audiovisuais e créditos iniciais de filmes quase exclusivamente tipográficos, em casos não muito raros, para lembrar uma das instâncias fundadoras da função criativa de elementos tipográficos no audiovisual, a partir de Saul Bass, na década de 1950.

No prefácio, já há uma pergunta norteadora da organizadora para situar a proposta dos textos: “o que acontece quando a tipografia se desfaz de seu corpo fixo e estático e se torna um fenômeno virtual? O que acontece quando os leitores têm liberdade para transformar os parâmetros de exibição virtual para servir às suas próprias necessidades e preferências?” (2015, p. 8). Como em outras ocasiões, a partir da colaboração direta de outros autores, o livro se constrói nas experiências e exemplos práticos de pesquisas e experimentações que nascem no fazer de sala de aula. Também, como em outros momentos, embora não distante de referências, a obra valoriza o conhecimento oriundo do empirismo: o que as experiências práticas com o trabalho de tipos em telas têm a dizer ao projeto?

Cabe um destaque para a primeira parte, chamada *Fontes na tela*, onde o autor, Christopher Clark, esquadrinha questões técnicas relevantes para a prática como o *hinting*, uma espécie de transição da forma original dos tipos de um desenho preciso e gráfico, o vetor, para a forma de mapa de pixels, o *raster*. Este procedimento e seu desenvolvimento determinam como uma fonte irá se “comportar” em tela e explicam, por exemplo, porque alguns tipos não são adequados para ser utilizados em produtos audiovisuais que, uma vez digitais, sofrem esta transformação para suporte em pixels. Além disso, vale lembrar que, assim como as interfaces, os produtos audiovisuais também estão sujeitos às preferências dos espectadores/usuários através do *video on demand* ou da web, como o exemplo de um filme na plataforma Netflix que pode ser assistido no celular, no computador ou em uma televisão com dimensões maiores.



Há uma parte exclusivamente dedicada ao uso cinético dos tipos, seja em interfaces ou nas aplicações de *motion design* dentro do audiovisual. Os exemplos citados procuram estabelecer algumas taxonomias de movimento para as tipografias na forma cinética, além de sugerir formas de trabalho com *storyboards* para *motion design* ou para projetos de interface com esta necessidade, como as transições dos elementos gráficos na própria forma audiovisual ou na interação presente em aplicativos para *mobile*.

Mesmo que o foco maior da publicação seja o trabalho de design em interfaces digitais, é possível observar que *Tipos na tela* torna-se uma leitura útil também para realizadores audiovisuais, não apenas para os que estão circunscritos no *motion design*. A principal contribuição é a compreensão da “estranheza técnica” a que os tipos são submetidos quando utilizados em território alheio: a necessidade de compreender sua origem gráfica e seus deslocamentos quando utilizados a partir das telas e em movimento. Uma escolha tipográfica, cabe observar, é algo inerente a quase toda produção audiovisual, desde a produção feita para canais de vídeos da web até contextos altamente profissionais e dispendiosos. Neste sentido o livro de Lupton, mais uma vez, oferece-se como um excelente guia orientado para esta prática.

**Pensar com Tipos: um guia para designers, escritores, editores e estudantes. Ellen Lupton. Cosac Naify, 2006.**

**Tipos na Tela: um guia para designers, editores, tipógrafos, blogueiros e estudantes. Ellen Lupton. Gustavo Gili, 2015.**

**Novos Fundamentos do Design. Ellen Lupton; Jennifer Cole Phillips. Cosac Naify, 2008**