

Palavra-Imagem-Movimento

Subsídios da tipografia para o discurso artístico moderno e contemporâneo

Word-Image-Movement: contributions of typography for modern and contemporary artistic discourse

Alexandre Martins
acmartins@ualg.pt
Centro de Investigação em Artes e Comunicação
Universidade do Algarve
ORCID iD 0000-0002-4451-8472

Bruno Mendes de Silva
bsilva@ualg.pt
Centro de Investigação em Artes e Comunicação
Universidade do Algarve
ORCID iD 0000-0003-3207-5667

Artigo recebido em 2022-10-12
Artigo aceite em 2023-02-28
Artigo publicado em 2023-02-28

Resumo

O presente artigo objetiva realizar uma breve abordagem analítica sobre o papel semântico e estético da palavra escrita e da tipografia entre finais do século XIX e a atualidade, dando particular atenção à sua percepção e utilização em sistemas audiovisuais e digitais. Analisando um conjunto lato de períodos, obras e artistas, pretende-se perceber o potencial da tipografia no discurso artístico contemporâneo, explorando, principalmente, as componentes visual, dinâmica e interativa na tipografia moderna e contemporânea. O estudo teórico aqui descrito sustentará, em parte, um projeto que prevê a criação artística de múltiplos artefactos audiovisuais e digitais, produzidos a partir do espólio documental e textual de Fernando Gonçalves Lavrador. O propósito desta iniciativa assenta na divulgação deste mesmo acervo através de uma exposição, onde serão apropriados os textos de Fernando Lavrador – atualmente preservados pelo Cine-Clube de Avanca – transformando-os em artefactos em que confluam elementos textuais, imagéticos e cinéticos. Até à realização da exposição, que se prevê acontecer em 2024, será desenvolvido um processo de preparação e experimentação de diferentes linguagens, estilos, técnicas e materiais. Os resultados obtidos até ao momento – três curtas-metragens – serão igualmente apresentados neste artigo. Este ato preparatório que antecede a apropriação do espólio tem como objetivo refinar os processos criativos em torno desta temática e estudar novas possibilidades de utilizar a tipografia como componente artística num sistema computacional e videográfico.

This paper aims to carry out a brief analytical approach about the semantic and aesthetic role of the written word and typography between the end of the 19th century and the present moment, paying particular attention to its perception and use in audiovisual and digital systems. Analyzing a wide range of periods, works and artists, the purpose is to understand the potential of typography in the contemporary artistic discourse, mainly exploring the visual, dynamic and interactive components in modern and contemporary typography. The theoretical study described here will support, in part, a project that foresees the artistic creation of multiple audiovisual and digital artifacts, produced from the documental and textual collection of Fernando Gonçalves Lavrador. The objective of this initiative is the dissemination of this same collection through one exhibition, where Fernando Lavrador's texts – currently preserved by Cine-Clube de Avanca – will be appropriated, transforming them into artifacts that combine textual, imagery and kinetic elements. Until the exhibition takes place, which is expected to happen in 2024, a process of preparation and experimentation with different languages, styles, techniques and materials will be developed. The results obtained so far – three short films – will also be presented in this paper. This preparatory act that precedes the appropriation of the heritage aims to refine the creative processes around this theme and study new possibilities of using typography as an artistic component in a computational and videographic system.

Palavras-chave

Tipografia • Imagem em Movimento • Média-arte Digital • Espólio

Typography • Moving Image • Digital Media-arts • Heritage

1. Palavra-Imagem, Palavra-Movimento, Palavra-Interação

1.1. Tipografia: “o ofício invisível”

Uma das principais características da escrita, considerada uma das invenções fundamentais da história humana (Dur, 2021; Robinson, 2018; Walshe 1987), é a sua capacidade de cristalizar o discurso oral, salvaguardando-o, e de transmitir memórias, informações e ideias através do tempo e do espaço (Bachfischer & Robertson, 2005). Enquanto manifestação física de uma língua e meio crucial para reunir, armazenar, manipular, comunicar e disseminar informações, a escrita surgiu pela primeira vez na Antiga Suméria entre 3200 a.C. e 3000 a.C. (Gelb, 1963; Kramer, 1963; Mietkiewicz, 2017). Mas ainda que a invenção da escrita possa ser atribuída aos sumérios, a primeira variante do alfabeto surgiu no atual Líbano, chegando mais tarde aos gregos, que a iriam aperfeiçoar, adicionando um conjunto de vogais. Após esta evolução, que resultaria num aprimoramento da transcrição da fala, o alfabeto, agora composto por 27 letras, não sofreria modificações substanciais futuras (Schmandt-Besserat, 2014).

Uma mudança importante na evolução da escrita ocorreria milénios depois. No entanto, esta não se manifestou na sua *causa formalis* (Heidegger, 2002), mas nos métodos de produção. No século XV, Johannes Gutenberg, recorrendo aos seus conhecimentos de metalurgia e a uma prensa de vinho, criou um método de composição e impressão modulares (McCarthy, 2020). Com este invento nasce uma nova disciplina: a tipografia, i.e., a composição de letras, palavras e linhas de texto numa certa regra, ordem e harmonia. É um sistema repetível que se pode combinar de infinitas maneiras e o meio através do qual é possível transformar uma ideia escrita numa forma visual, sendo um campo com ligações à estética, estilo, cultura, história, indústria, tecnologia, comunicação e empreendedorismo (Dur, 2021; McCarthy, 2020). Gutenberg, ao apresentar um sistema de caracteres móveis desencadeou um dos mais significativos avanços tecnológicos e sociais da humanidade.

O conhecimento disseminou-se a uma velocidade vertiginosa e a alfabetização aumentou exponencialmente, alterando significativamente a maneira como as pessoas se comunicam (Rebelo *et al.*, 2018). Em poucas décadas, as sociedades europeias passaram de um sistema baseado em escribas, onde alguns homens copiavam manualmente cada letra de um texto para outro num processo bastante moroso, para um sistema de produção massiva no qual um único instrumento poderia reproduzir mecanicamente milhares de páginas por dia. Mas mesmo que essa transformação tecnológica tivesse alterado a velocidade e o alcance da comunicação, a principal função do texto escrito residia fundamentalmente no seu valor de fixar e preservar a fala. Essa noção é enfatizada por Beatrice Warde, na sua coleção de ensaios intitulada *The Crystal Goblet, or Printing Should Be Invisible* (1955), onde afirma que a tipografia é, acima de tudo, um “ofício invisível”. Ao contrário da caligrafia (Harris, 2003), uma forma de escrita que mantém relações estreitas com as artes visuais e onde a dimensão comunicativa e estética coexistem, sendo, inclusive, intitulada “the art of beautiful writing” (Dur, 2021, p. 224), o objetivo primordial da tipografia deve ser a legibilidade: as ideias do autor devem ser transmitidas com clareza ao leitor que, por sua vez, não deverá ter dificuldade em compreendê-las. Visto que o leitor – quando verdadeiramente imerso no conteúdo de uma obra literária – não se pode concentrar concomitantemente na leitura e visualização do texto, i.e., “the mental eye focus through type and not upon it” (Warde, 1955, p. 16), a tipografia não deve ser intrusiva e não deve igualmente atrapalhar a nossa voz interna que continuamente produz significado enquanto percorre as linhas da página e interpreta a narrativa de um texto. “The type which, through any arbitrary warping of design or excess of “colour”, gets in the way of the mental picture to be conveyed, is a bad type” (Warde, 1955, p. 16). A autora vai ainda mais longe ao excluir a hipótese de que a tipografia possa ter qualquer valor visual e artístico intrínsecos:

[...] it is mischievous to call any printed piece a work of art, especially fine art: because that would imply that its first purpose was to exist as an expression of beauty for its own sake and for the delectation of the senses. (Warde, 1955, p. 13)

O pretexto que subjaz às noções de Warde, segundo Bachfischer & Robertson (2005), pode ter surgido como resposta às diferentes correntes culturais e artísticas que despoletaram no início do século XX, especificamente nos anos 1920 e 1930 com os movimentos dadaísta e futurista, que foram alimentados, em parte, pela escola Bauhaus e a sua filosofia d’A Nova Tipografia (Tschichold, 1995). Os dadaístas e futuristas “brincaram” livremente com aspetos formais e espaciais dos textos, introduzindo uma nova gramática formal que constituiria uma camada sobre o significado literal e contextual que aprendemos a ler na cultura ocidental (Bachfischer & Robertson, 2005). Os futuristas, em particular, contribuíram para reformar os estilos de impressão, desencadeando uma nova conceção de design tipográfico.

1.2. Marinetti, os futuristas e a *Nouvelle conception de la page typographiquement picturale*

A transição da escrita manual para uma concebida com recurso à máquina alterou a forma da comunicação tipográfica. Convictos do forte resultado ótico decorrente da forma, tamanho e cor dos caracteres e de outros símbolos gráficos na página, os Futuristas desejaram modernizar a qualidade visual, até então monotónica, da impressão. As letras passam a receber um tratamento visual maior, as palavras escritas metamorfoseiam-se e aproximam-se mais da imagem e o texto é impresso como se de uma ilustração se tratasse (Toschi, 2020). Filippo Tommaso Marinetti, jornalista, poeta e fundador do movimento Futurista, teoriza, em manifestos escritos entre 1912 e 1914, que um livro não deveria ser visto como recetor neutro para a palavra escrita, mas como um meio onde o uso de cores e tipos de letra distintos, a utilização de números, símbolos matemáticos e onomatopeias, e a organização do texto em múltiplas e variadas direções, poderiam exponenciar a força expressiva das palavras: “*italiques* pour une série de sensations semblables et rapides, **gras** pour les onomatopées violentes etc. Nouvelle conception de la page typographiquement picturale.” (Marinetti, 2009, p. 23). A tipografia futurista propõe novos códigos de leitura: os olhos

não leem um texto continuamente seguindo uma estrutura sintática linear, da esquerda para a direita, de cima para baixo, mas, como Toschi (2020) refere, “the meaning of a text can be intuitively grasped and enhanced by the *reti di analogie* (networks of analogies) suggested by the visual montage of words conceived as *auto-illustrazioni* (self-illustrations)” (Toschi, 2020, p. 3).

Marinetti manifestou igualmente interesse pelo uso de espaços brancos, o espaço não impresso. Em *La Battaglia di Tripoli: peso più odore* (1911), importante obra da estética futurista, a forma linear da frase, que é comumente estruturada por pequenos espaços entre palavras, é suspensa por vazios brancos maiores que obrigam o leitor a pausar e a intensificar a leitura das palavras onomatopaicas que limitam as fronteiras desses espaços e que, por vezes, são igualmente destacadas a negrito:

[...] *Imputridire sparpagliarsi furia morire
disgregarsi a pezzi a briciole polvere erois-
mo tatatatata fuoco-di-fucileria
pic pac pun pan pan mandarino lana-fulva
mitragliatrice raganelle ricovero-dilebbrosi
piaghe avanti [...]* (Marinetti, 1911, citado
em Pignatelli, 2019).

Recorrendo ao contraste entre a “materialidade” do tipo e a “imaterialidade” do espaço branco, Marinetti usa as suas experimentações e a tipografia para alcançar uma profundidade visual no texto que se revela inovadora, numa tentativa de explorar uma nova fisicalidade da escrita e de expressar a essência da matéria (Toschi, 2020; Ivanova, 1998).

Esta pretensão concordava com algumas noções apresentadas por Jan Tschichold sobre o que deveria constituir a tipografia moderna. Em *Elementare Typographie* (1925), Tschichold declara que a página deve assumir uma linguagem visual mais eficaz onde valores negativos – o espaço não impresso – constroem um contraste com os valores positivos – o espaço impresso. Para atrair o olhar do leitor, os espaços brancos deveriam ser utilizados para destacar o conteúdo, balizar o texto e propiciar uma eficácia mais incisiva ao material como um todo. Além do mais, para captar a sua atenção recorrer-se-ia a diferentes

tipos e tamanhos de letra ou a formas geométricas, como a linha preta, que poderia ser usada para sublinhar ou enquadrar um determinado conteúdo, dando-lhe maior relevo.

Jan Tschichold vai traçando assim alguns dos elementos que viriam a constituir A Nova Tipografia, identificados na obra homónima *A Nova Tipografia (Die neue Typographie)*, 1928 (Reis, 2015). Num dos capítulos, Tschichold alude para o facto de que os primeiros passos na direção de uma tipografia inovadora aconteceram no campo literário quando determinados escritores, influenciados pelo senso de urgência trazido pelo cinema, começaram a perder interesse pela descrição. Desviando-se das qualidades sonoras das palavras, estes autores adotaram as ferramentas visuais da prosa moderna. Deste grupo fazia parte Tommaso Marinetti que, influenciado por Guillaume Apollinaire e a sua coleção de poesia concreta e de verso livre *Calligrammes: Poems of Peace and War 1913-1916* (1918) – obra que utiliza tanto o tipo e composição espacial das palavras, como as próprias palavras na construção do significado de cada poema –, escreve *Les Mots en liberté futuristes* (1919), criando uma forma visual de poesia esculpida por métodos tipográficos. A poesia futurista fazia uso da página como um todo, estruturando por cima dela formas e símbolos que perfilhavam um certo significado consoante a sua posição nesse mesmo espaço. Marinetti procurou assim incrementar o impacto visual da palavra impressa, utilizando, para esse efeito, a tipografia, com o intuito de guiar a percepção do leitor sobre o texto (Toschi, 2020).

A Nova Tipografia surgiu como um novo meio de refletir a tipografia; como uma forma de criar um equilíbrio de contrastes e relações estruturais. A contribuição futurista mais inovadora foi talvez o espaço em branco, que deixou de ser um vazio e se tornou um novo elemento funcional desta disciplina. A Nova Tipografia foi ainda crucial para libertar os caracteres das regras tradicionais e de um sistema de grelha fixa. A palavra escrita, através da expressão artística moderna, passou a poder circular livremente e com fluidez pela página, “resulting in floating typographic compositions, figurative use of letters and fragmented typographic treatment.” (Bachfischer & Robertson, 2005, p. 2).

1.3. O texto e a imagem em movimento: uma performance visual e dinâmica

Poetas e escritores há muito que têm vindo a explorar características tipográficas com o intuito de incorporar expressividade nos seus trabalhos. Nos séculos II e III (a. C.) poetas gregos como Símias de Rodes e Theocritus construíram textos que formavam figuras de ovos ou flautas de pan. Milénios mais tarde surgem outros exemplos que pretendiam dotar os escritos de novos significados textuais através da composição visual do texto. Podemos encontrar, ao longo do século XX, exemplos tais como a poesia concreta ou a *typewriter art*, correntes que atribuem ao texto elementos picturais (Rebello *et al.*, 2018).

A letra deixa de ser unidimensional, de poder expressar apenas um som, de estar submetida a um conjunto rígido de regras. Pode tornar-se veículo de significados múltiplos, universalmente reconhecidos, ou código secreto, cuja chave é exclusiva do seu autor (Bacelar, 1998, p. 7).

O resgate do texto das normas rígidas oriundas da tipografia ocidental tradicional e a sua convergência com o movimento ganharam novos contornos com a chegada do filme. Após o surgimento da sétima arte, o texto iria reclamar um lugar central no cinema mudo, usado principalmente para apoiar as imagens na transmissão de informação – quando este segundo elemento não era capaz de o fazer sozinho – comunicando conceitos como tempo e lugar ou diálogos entre personagens. Mas o texto não era apenas acessório à imagem, sendo, ocasionalmente, o foco do trabalho criativo. É o caso da curta-metragem de Marcel Duchamp, *Anémic Cinéma*, de 1926: “The first film within the tradition of the avant-garde to claim equality of title and image [...]” (Sitney, 1979, p. 102). No início do filme, percebe-se imediatamente uma atitude subversiva em relação à *praxis* predominante, quando Duchamp desconstrói palavras para criar possibilidades estéticas e semânticas. Neste caso, o resultado dá-se pelo rearranjo dos dois termos que compõem o título do filme de modo a formar um anagrama (ver Figura 1). Isto só foi possível mudando a grafia de *anémique* – a forma correta de

se escrever “anémico” em francês –, para *anémic*, um anagrama de *cinéma*. Esta falha intencional permitiu ao autor brincar com a composição da sequência de abertura, dando a ilusão de uma simetria textual e visual.



Figura 1. Fotograma com o título de *Anémic Cinéma*, Marcel Duchamp, 1926. Fonte: MoMA

Esta obra cinematográfica ia ao encontro das novas teorias que surgiam no início dos anos 1900, a saber, as noções trazidas pelas vanguardas artísticas, como os cubistas (Marcus, 1972), por exemplo, no que diz respeito ao tratamento de letras, palavras e textos, elementos que antes eram estranhos a grande parte do campo artístico, “especially fine art”, como afirma Warde (1955), e que agora ocupavam o centro das atenções, derrubando barreiras que dividiam as formas de expressão literária e visual. Artistas como Pablo Picasso, George Braque e Fernand Léger usavam, por vezes, elementos tipográficos e palavras como elementos pictóricos, um resultado obtido através da inserção de recortes de jornais ou desenhos de letras com o uso de estênceis. Para os cubistas, as letras tinham uma função plástica fundamental nas suas criações, sobretudo na fase da colagem.

Em *Anémic Cinéma*, curta-metragem de seis minutos a preto e branco, Duchamp revela-nos diferentes possibilidades de interpretar componentes

da linguagem, transformando-os em protagonistas da narrativa. Como mencionado anteriormente, composições visuais e textuais quase-simétricas são peças-chave na formulação da tela onde se sobrepõe o título do filme. Uma das palavras começa, enquanto a outra termina, na extremidade inferior da imagem (eixo Y) e em cantos opostos (eixo X), com a letra A, e convergem na parte superior (eixo Y) e no meio do quadro (eixo X) com a letra C, criando um vértice virtual e dando a ilusão geral de um triângulo. Duchamp, por meio da manipulação ortográfica das palavras e das suas posições na tela, consegue, deste modo, criar figuras geométricas no plano, resultando numa experiência onde os espectadores leem e veem a palavra. Este ato lúdico, visto no início do filme, prepara o espectador para as 19 composições que se seguem, que são reproduzidas de forma rítmica e hipnótica. Estes segmentos retratam uma série de *Rotoreliefs*, os discos criados por Duchamp que produzem ilusões de ótica por meio de movimentos centrípetos e centrífugos, sobre um fundo preto (ver Figura 2). Algumas dessas criações contêm padrões geométricos circulares e elípticos, enquanto outras mostram linhas de texto em espiral. Ambos criam uma experiência de imersão obtida pelos movimentos de redemoinho, uma espécie de performance de balé que se manifesta através das múltiplas piruetas que lentamente nos puxam nas suas órbitas hipnotizantes. Esse ato gráfico e cinético também é acompanhado por linhas de texto que criam uma espécie de jogo de palavras. Nove discos são complementados por diferentes frases em francês, impossíveis de traduzir perfeitamente para outros idiomas devido à sua natureza absurda, que segundo Geiger, são como uma antístrofe: “[...] single interplays of homophone words making up nonsense sentences that convey alliterations and rhyme, within the dada and surrealist tradition poetry” (Geiger, 2020, p. 110). Estes aparatos estilísticos provocam uma confusão semântica intermitente no espectador, quebrada apenas pela introdução de discos inteiramente gráficos – as cenas que compõem o filme estão constantemente a saltar entre discos feitos de padrões circulares/elípticos e outros feitos de texto. A alternância rítmica entre os painéis de texto de imagem vem homenagear a experiência cinematográfica dos filmes mudos:

[...] Anémic Cinéma derives from the recognition that by and large the cinematic experience during the silent period was one of an alternation of reading and looking at images in an illusionistic depth [...] for every image there is a verbal passage or between every two images, a title (Geiger, 2020, p. 110).

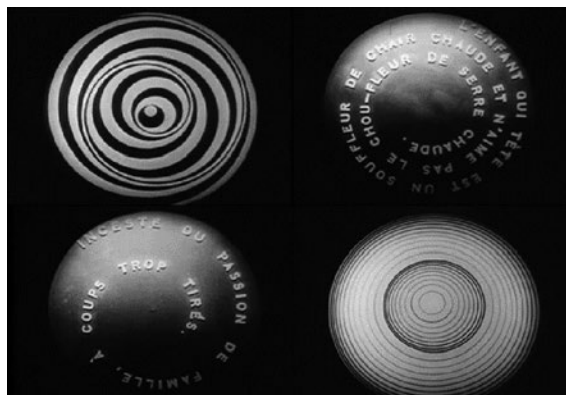


Figura 2. Colagem de diferentes fotogramas de *Anémic Cinéma*, Marcel Duchamp, 1926. Fonte: MoMA

Num sentido geral, a experiência de *Anémic Cinéma* é semelhante a um procedimento onde o sistema semiótico de leitura de um texto e o sistema semiótico de visualização de imagens se fundem para criar uma experiência híbrida. É importante referir que, tal como *Anémic Cinema*, outras obras tentaram confluir texto e movimento, nomeadamente os filmes construtivistas das décadas de 1960, 1970 e 1980, incluindo *T,O,U,C,H,I,N,G* (1968) de Paul Sharits; *Zorn's Lemma* (1970) de Hollis Frampton (Figura 3); e *So Is This* (1982) de Michael Snow, títulos onde texto e imagem em movimento se materializam como um “perfect double mirror or reciprocal *mise en abyme* for the two media” (Pethö, 2011, citado em Geiger, 2020, p. 110).



Figura 3. Montagem de fotogramas de *Zorn's Lemma*, Hollis Frampton, 1970. Fonte: Clint Enns

1.4. O paradigma digital: de ver a palavra para interagir com a palavra

“The use of motion on the computer screen changes how we design, how we read and how we interact with typography.” (Small, 1999, p. 63). Em finais do século XX, com o lançamento e democratização do computador pessoal e com a consolidação e proliferação de plataformas digitais, surgiram novos suportes e o uso da tipografia como forma visual tornou-se ainda mais perceptível (Rebelo et al., 2018; Palos et al., 2019). Segundo Betancourt (2019), o *software* de animação digital contemporâneo permite um espectro lato de animações sobre a tipografia, como por exemplo a configuração de letras em *animorphs* (*portmanteau* de *animation* e *morphemes*) ou a sobreposição de efeitos visuais tipográficos em imagens ao vivo. Mais acrescenta que, devido à redução progressiva de custos de produção, a tipografia cinética tem vindo a aumentar nas telas de computador, televisores, *outdoors* e *e-books*. “As advances in technology introduce more complex creative challenges, screen-based typography must be reconsidered as [sic] new language with its own grammar, its own syntax, and its own rules.” (Helfand, 2001, citado em Quelhas, 2012, p. 21). Os sistemas computacionais permitem representar a palavra de novas maneiras, num ecossistema que potencializa a criação de obras artísticas que exploram o dinamismo e a interatividade da tipografia.

Em *Legible City* (1989), de Jeffrey Shaw, o espectador recorre a uma bicicleta real para percorrer um espaço urbano virtual tridimensional que simula cidades famosas como Nova Iorque ou Amsterdão (ver Figura 4). Usando tecnologia de computação gráfica em tempo real, formam-se cidades cimentadas por letras tridimensionais, constituindo edifícios de palavras e frases ao longo das suas ruas. Os elementos textuais estão em conformidade com os planos e escalas reais das cidades, formando uma nova arquitetura de texto. Neste caso, a dimensão interativa da obra é uma jornada de leitura. Percorrendo as diferentes ruas cobertas de palavras, escolhendo para onde se virar e para onde ir, o espectador escolhe e cria narrativas distintas. *Legible City* forma ligações entre três tipos de experiência: leitura, visualização e interação – numa mescla de tecnologias antigas e novas – e produz um livro tridimensional onde o utilizador escolhe o seu próprio caminho e a sua história, construindo sintaxes e significados pessoais ao longo do percurso.



Figura 4. *Legible City*, Jeffrey Shaw, 1989. Fonte: Archive of Digital Art

Tal como *Legible City*, outras obras e artistas de diferentes áreas, como a Holografia, a Videoarte, a *Computer Art* e a *Net Art*, têm vindo a explorar as potencialidades das novas tecnologias que foram surgindo no final do século XX para retirar novos

significados e modos de interpretar o texto, incluindo *Interactive Poetic Garden* (1997) de Tom White e David Small; *Beacon* (1990) de Gary Hill; *Accident* (1994) de Eduardo Kac; *Tap Type Write* (1998) de John Maeda; e *TIPO* (2005) de Teresa Pimentel. Algumas destas obras dão foco à dimensão interativa de consumir a palavra escrita, levando a sua experiência um passo adiante: de uma experiência de leitura e de visualização agora alcançamos uma de interação.

1.5. O caso da Poesia Experimental em Realidade Virtual

“A RV é apenas a vanguarda de uma evolução geral das interfaces de comunicação contemporâneas – como a TV, o computador e o telefone –, em direção ao surgimento do metameio” (Biocca *et al.*, 1995, citado em Dur, 2021, p. 221). Outro campo que procura alcançar novas interpretações sobre o texto é o da poesia experimental em ambientes imersivos como a Realidade Virtual (RV). De acordo com Dur (2021), as obras que se ocupam de elementos textuais em RV não têm a possibilidade de construir um cenário ideal para a leitura. Esta circunstância é particularmente verdadeira quando as experiências nestas interfaces são animadas e interativas. Por conseguinte, a leitura de textos perde alguma relevância neste panorama tecnológico. O sistema de comunicação da RV acontece através de um processo de interação, visualização e de outros estímulos sensoriais, sendo que o efeito mais importante destes mecanismos provém do tipo de experiência imersiva e multissensorial que advém da sua utilização. Deste modo, artefactos artísticos em RV que recorram ao texto, ao invés de darem enfoque à legibilidade da tipografia em ambientes virtuais tridimensionais, devem antes apontar para a exploração das qualidades e novas possibilidades que resultam do uso destes sistemas. Neste panorama, a tipografia experimental, uma abordagem prática baseada na exploração e interpretação que se diferencia dos padrões tradicionais, propicia, utilizando vários tipos de técnicas e materiais, a distorção ou até a abstração de letras, por exemplo. Neste ambiente, letras, palavras e frases têm ainda a possibilidade de se metamorfosear em

imagens ou de serem complementadas por sons, atribuindo uma dimensão mais visual e/ou sonora à obra. A tipografia experimental abre espaço para uma exploração mais livre e intuitiva da palavra. Neste ecossistema, o objetivo fundamenta-se em soluções conceituais que operam na criatividade e não na funcionalidade. Tendo em conta que, neste contexto, a legibilidade não se manifesta como uma das prioridades, os trabalhos de tipografia experimental buscam novas formas de expressão visual e encontram uma linguagem de expressão original.

Por meio da exposição virtual intitulada *Chalkroom* (2017), de Laurie Anderson e Hsin-Chien Huang (figura 5), onde os sons ambientes e a narração contribuem para a construção da imersividade, o leitor pode movimentar-se ao longo de uma estrutura coberta por palavras, desenhos e ilustrações. Ao entrar neste universo tipográfico imersivo existe liberdade para o leitor-ator o percorrer, enquanto palavras se formam, modificam, caem e pairam em seu redor. Esta obra demonstra como o recurso à RV proporciona resultados conceituais e intelectuais totalmente diferenciados. Ao confluir a escrita, a arte e a RV, abre-se caminho para novas perspectivas e padrões de criação (Dur, 2021). Em síntese, esta ferramenta oferece uma área ampla de exploração em torno da tipografia experimental, um potencial que não se limita unicamente às oportunidades inerentes ao domínio tecnológico, suportando igualmente uma abordagem intuitiva e conceitual desta disciplina sustentada nas suas características de interação, imersão e presença.



Figura 5. *Chalkroom*, Laurie Anderson e Hsin-Chien Huang, 2017. Fonte: Laurie Anderson

2. O projeto: *Memórias em movimento*

2.1. O espólio de Fernando Gonçalves Lavrador

No ano de 2021 era assinado um protocolo entre o Cine-Clube de Avanca (CCAVANCA), importante entidade cultural da região de Aveiro que, entre outros eventos e projetos, organiza o AVANCA FILM FESTIVAL, e a família do Eng.º Fernando Gonçalves Lavrador (Porto, 1928-2005), engenheiro de profissão que cultivou uma profunda afeição pelo cinema e ensaísta que se debruçou extensivamente sobre as áreas da Semiótica, Estudos Cinematográficos e Estética. Neste protocolo, a família de Fernando Lavrador cedeu o espólio deste ao CCAVANCA, ficando a instituição encarregue de estudar, organizar e divulgar todo o seu conjunto documental, composto por ensaios e livros de sua autoria, revistas cinematográficas, recortes de jornais, correspondências, programas, bilhetes, convites, folhetos, cassetes VHS, prémios, etc.. Iniciava-se assim a criação de um arquivo que apresentasse ao grande público as suas memórias e obras.

Para criar um arquivo, seja ele físico ou digital, é necessário, primeiro, desenvolver um extenso estudo dos materiais transmitidos ao CCAVANCA. Pela altura em que o protocolo é firmado, durante um ato ceri-

monial que ocorreu no 25th AVANCA FILM FESTIVAL (2021), um dos autores do presente texto foi apontado para coordenar o projeto de estudo, organização e divulgação do espólio. No entanto, logo se percebeu que a iniciativa de realizar um estudo sistémico de toda a documentação – composta por milhares de objetos – digitalizar parte desta e ainda criar um arquivo físico e digital seria um trabalho que levaria várias temporadas para se concluir, devendo-se, por um lado, à dimensão e diversidade do espólio, e por outro à insuficiência de recursos humanos capazes de trabalhar continuamente sobre os materiais. Deste modo, a estratégia de divulgação deste legado teve de ser reformulada para um plano que incluiria diferentes iniciativas periódicas e de pequena escala.

Uma dessas iniciativas fundamenta-se na realização de uma exposição, que terá lugar na 28.ª edição do Festival de Cinema de Avanca, no verão de 2024, composta por artefactos audiovisuais e digitais formados a partir da documentação do acervo. Estas obras confluirão a matéria-prima, i.e., um conjunto de textos originais de Lavrador, e alguns dos diferentes campos e práticas artísticas associados à Média-Arte Digital, especificamente, mas não exclusivamente, a comunicação audiovisual, mantendo, assim, relações próximas com os trabalhos e interesses de Fernando Lavrador. De forma a exemplificar, é possível avançar um dos textos originais encontrados neste acervo documental: um poema intitulado *Meditação Sobre a Terra com Sede* (ver Figura 6), datado de 24 de setembro de 1951. Estabelecendo uma ponte com os

conteúdos que foram abordados na primeira parte do presente artigo, o recurso a sistemas computacionais/*software* de animação digital permitirá uma apropriação deste texto poético, nomeadamente através da manipulação e atribuição de dinamismo aos seus elementos tipográficos de forma a explorar os diferentes significados e interpretações provenientes do próprio texto assinado por Fernando Lavrador.

Pretende-se, em linha com os preceitos da Nova Tipografia, da poesia concreta e de obras como *Anêmic Cinéma*, que estas intervenções artísticas culminem em artefactos digitais que concedam forma às suas palavras, para que estas passem a ser não só lidas, mas também vistas e “tocadas”. Em suma, esta proposta procura aproximar diferentes objetos físicos e estáticos, compostos pelo papel e pelo texto, a uma imagem virtual e cinética, explorando temáticas alusivas à imagem em movimento e à palavra escrita, pondo a claro as diferentes facetas que compunham esta importante figura.

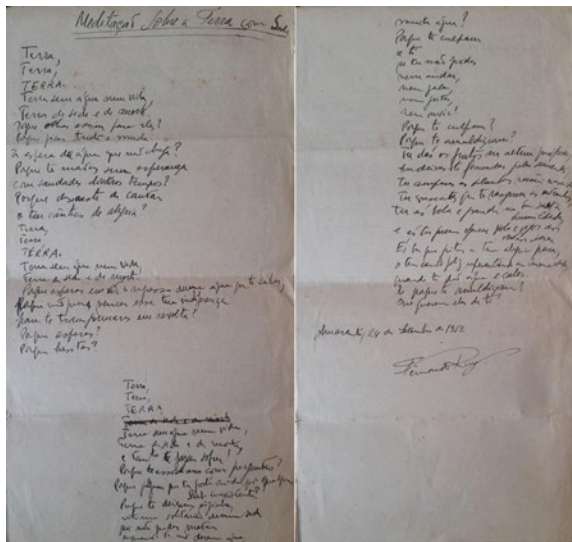


Figura 6. Meditação Sobre a Terra com Sede, Fernando Gonçalves Lavrador, 1951. Fonte: autor

Os temas que emergem da história de Fernando Gonçalves Lavrador, uma pessoa que dedicou a sua vida ao enriquecimento da crítica e da teoria cinematográfica num contexto literário e, como se pode

verificar pela imagem acima, se debruçou igualmente pela dimensão poética, fundamentam a convergência das várias temáticas até aqui enunciadas. Além disso, pelas abundantes possibilidades que o ecossistema digital oferece para a construção de novos paradigmas textuais, que podem resultar na extração de novos significados da palavra, a combinação de uma interface texto-vídeo-computador oferece um amplo e relevante sistema de produção artística de artefactos que, esperamos, possam contribuir para o maior enriquecimento deste património e também auxiliar na divulgação de uma série de documentos que atualmente não são acessíveis ao público. Se, no passado, as palavras de Fernando Lavrador nos falaram da imagem em movimento, será agora a imagem em movimento a falar-nos das suas palavras. Procura-se, assim, entender de que modo a tipografia em movimento e interativa poderá conduzir a novas interpretações sobre este sujeito.

2.2. O processo de experimentação da palavra-imagem-movimento: *Muted Words, como se constrói uma casa e [o][p][r][e][s][s][ã][o]*

Até que a exposição se realize no verão de 2024, durante a 27.ª edição do Festival de Cinema de Avanca, é importante realizar um conjunto de experiências – mesmo que ainda não utilizando os materiais do espólio –, para nos aproximarmos das práticas artísticas que incidem no domínio da tipografia. Este é um processo que acontece em paralelo e de forma interligada com o estudo teórico desta temática, uma vez que a partir da prática é possível uma maior familiarização com os diferentes estilos, métodos e ferramentas disponíveis. Este é um caminho que já está em curso, sendo que até ao momento foi possível produzir três curtas-metragens de animação que convergiram a palavra escrita e elementos tipográficos, a imagem e o movimento.

Numa primeira instância surgiu *Muted Words* (Martins, 2022a), um vídeo que propõe uma abordagem temática sobre o conceito das legendas. No panorama nacional, as legendas são um assunto muito próximo dos portugueses. Ao contrário de países como Espanha, França, Alemanha ou Itália que fazem dobragem do material original (Commit

Global, 2021), em Portugal ver um filme é um trabalho de leitura de texto e de imagens de forma quase simultânea. Nesta curta a preto e branco e sem som (ver Figura 7) – uma clara alusão aos primórdios do cinema – as legendas são o meio principal de comunicação entre os personagens. Mesmo que não falem, eles ainda se entendem através do texto. Tal cenário revela o papel que o texto e as legendas têm na quebra das barreiras linguísticas e idiomáticas que decorrem da comunicação entre personagens num filme de língua estrangeira.



Figura 7. *Muted Words*, Alexandre Martins, 2022 [vídeo]. Fonte: autor. <https://vimeo.com/764464638>

Além da exploração temática de conceitos inerentes à tipografia e à escrita, outro objetivo crucial nesta etapa assenta no uso de diferentes ferramentas e em perceber que possibilidades surgem dessa utilização. Em *como se constrói uma casa* (Martins, 2022b) partiu-se do desejo de apropriar uma ferramenta, com um propósito bem delimitado, e subvertê-la. Falamos do caso dos processadores de texto (*Word*, *Google Docs*, *Pages*, entre outros). A premissa desta obra surgiu da transformação das ilustrações de um camelo, dois touros, um dente e uma casa – as personagens que habitam esta história – em imagens compostas inteiramente de texto. Estes desenhos textuais foram depois copiados para um processador de texto, programa que se transformou no cenário da história e no local onde se desenrolou a ação. Neste ambiente, cada símbolo tinha a possibilidade de ser manipulado, fosse através da sua **cor**, **foRmA**,

Tamanho ou po^{si}ção no ecrã. Cada instância era então capturada através de um triplo clique, um “Command-Shift-5”. Por fim, todos os fotogramas registados foram tratados num editor de vídeo que lhes concedeu movimento e coerência. O resultado seria uma obra de poesia visual animada em estilo *stop-motion* (ver Figura 8).



Figura 8. *como se constrói uma casa*, Alexandre Martins e Ana Gavina, 2022 [vídeo]. Fonte: autor. <https://vimeo.com/764465418>

A terceira e última curta-metragem originou de novas experiências, desta feita, em torno do programa *Processing*. Esta linguagem e *software* de programação visual, permite-nos criar ou acrescentar elementos de interatividade a um objeto visual. Em primeiro lugar, começou-se por realizar um *clip* de vídeo em *stop-motion* que retratava, de modo acelerado e caótico, a figura dos três macacos sábios, provérbio pictórico que remete para a tradição de “olhar para o lado”. Numa segunda fase, esse vídeo foi descarregado no *Processing*, onde foi possível acrescentar uma camada de texto sobre as imagens originais (Figura 9). Depois de convertido o vídeo original num vídeo de texto, foi trabalhado o elemento de interação. Para isso, recorreu-se ao microfone interno do computador, usando-o como sensor de volume. À medida que o ruído em torno do computador ia aumentando, os caracteres iam igualmente incrementando em tamanho. Foi através deste trabalho contínuo sobre as possibilidades da ferramenta e dos resultados que daí foram surgindo, que se concebeu o conceito e a história da

obra. A ideia consistiu numa alusão à opressão de regimes autoritários. O caso escolhido para retratar nesta obra foi o chinês devido ao mediatismo, nos últimos anos, em torno de aspetos como o aprisionamento de cidadãos de etnia Uighur, o sistema de monitorização massiva da população chinesa, ou o sistema de créditos sociais. Desta forma, a intenção foi transformar as imagens originais do vídeo em caracteres chineses. A obra tornou-se, assim, numa metáfora para a liberdade de expressão e para as suas fragilidades. Este desenho iria mais tarde resultar em *[o][p][r][e][s][s][ã][o]*, uma curta-metragem que replica o trabalho já realizado no *Processing*, mas, claro, sem a componente de interação (Figura 10).

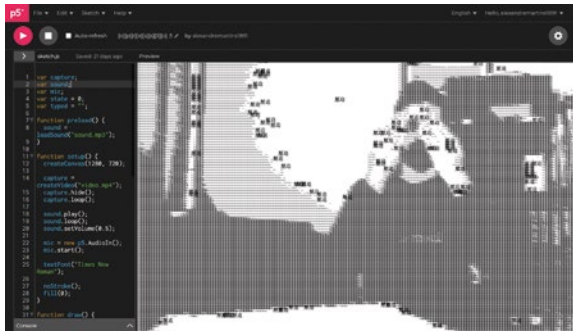


Figura 9. *[o][p][r][e][s][s][ã][o]*, Alexandre Martins, 2022 [desenho de *Processing*]. Fonte: autor. <http://bit.ly/3JUVQXj>



Figura 10. *[o][p][r][e][s][s][ã][o]*, Alexandre Martins, 2022 [vídeo]. Fonte: autor. <https://vimeo.com/771213662>

O processo de experimentação de ideias, técnicas, processos e materiais continuará nos próximos meses. A certo momento esta fase terminará e o conhecimento adquirido até então será direcionado para os objetos do espólio – objetos como, por exemplo, o já mencionado poema *Meditação Sobre a Terra com Sede*. Deste modo, espera-se poder criar artefactos audiovisuais que possam confluír os textos e as palavras de Lavrador, com as aprendizagens e a experiência adquirida dentro do meio que abarca a tipografia em movimento e interativa.

2.3. As estratégias de investigação e desenvolvimento do projeto

A primeira parte deste artigo reflete uma pesquisa bibliográfica enquadrada num processo de investigação preliminar em torno da tipografia no contexto artístico moderno e contemporâneo, tratando-se, fundamentalmente, de um exercício exploratório teórico acerca do uso da tipografia em ambientes digitais, não querendo dizer que todas as ferramentas mencionadas neste artigo serão necessariamente usadas na construção dos artefactos. O conhecimento adquirido até agora é, aliás, uma fração do que se propõe que seja um estudo maior e que atingirá autores, correntes artísticas, obras e géneros que foram descurados deste texto, (e.g. *ASCII art*, *PO.EX*, *clipoemas*, *typewriter art*, entre outros) e que, esperamos, sejam assuntos tratados em futuros artigos. Este estudo contínuo permitirá absorver o máximo de influências, entender novas teorias e conhecer novos métodos e ferramentas. Todos estes aportes teóricos contribuirão para um refinamento da conceptualização dos artefactos que nos propomos a produzir com base no espólio de Fernando Lavrador.

Paralelamente a esta aproximação teórica está já a ser desenvolvido um estudo sobre o próprio acervo, cuja massa documental é bastante extensa. Deste modo, e com o único propósito de apropriação do espólio para a construção de artefactos, cabe uma delimitação dos objetos a considerar: o foco estará apenas em documentos de índole mais pessoal (e.g. poemas, correspondências, postais, memórias, rascunhos, esquemas, entre outros). Esta decisão foi tomada por se considerar este con-

junto de materiais mais adequados aos objetivos do projeto, uma vez que a totalidade dos elementos citados é constituída por textos escritos por e para Fernando Lavrador (redigidos tanto à mão, como à máquina), fornecendo uma base de trabalho mais ampla e de acordo com o pretendido.

Os dois processos acima descritos – pesquisa bibliográfica e estudo do espólio – irão resultar na criação de artefactos digitais. Esta fase será marcada pela experimentação e pela constante adaptação, envolvendo abordagens com base na investigação baseada na prática (Candy, 2006), designadamente a *a/r/tografia* (Irwin et al. 2006, Irwin 2013) e a *a/r/cografia* (Veiga 2020a, 2020b, 2021). Enraizada no campo da educação e das artes, *a/r/tografia* é uma forma de investigação baseada na prática, que em conjunto com outras metodologias fundamentadas, informadas e esteticamente definidas pela arte apresenta-se como um modelo emergente de investigação que procura na arte um novo método generativo de conhecimento (Irwin et al. 2006, Irwin 2013). Este processo de investigação forma-se através de atos de pesquisa que se vão construindo com recurso à escrita e às artes, não se manifestando como um processo fundamentado em fórmulas, mas como um rumo fluido capaz de gerar o seu próprio rigor por intermédio de ações de reflexividade e de análise contínuas (Springgay et al. 2005). Neste contexto, as artes – e por extensão as artes digitais – e a educação, são capazes de se complementar, ecoar e resistir por meio de relações rizomáticas de pesquisa vivida, afetando o modo como entendemos a teoria e a prática, o objeto e o processo. De acordo com Veiga (2020b), a *a/r/tografia* interroga metodicamente a prática artística em curso, tornando-se possível gerar novos conhecimentos, ao contrário de descobrir e retratar realidades já exploradas e disseminadas.

O mesmo autor, seguindo este modelo teórico, sugere um sistema que complementa e evolui a partir d'*a/r/tografia*. A *a/r/cografia* é uma proposta que melhor se adequa ao âmbito da investigação e criação em Média-Arte Digital – não descurando, claro, outras formas de arte – dado que possui uma componente forte de generatividade, proporcionando alterações circunstanciais que podem vir a acontecer, por exemplo, através dos

contributos da audiência. “Desta forma os artistas refinam e fazem evoluir os seus artefactos artísticos enquanto reflexo dessa mesma comunicação, incorporando o processo nas próprias obras de arte.” (Veiga, 2020b, p. 98).

Na senda das metodologias de investigação baseada na prática, a *a/r/tografia* e a *a/r/cografia* propõem um sistema de pesquisas que consubstanciam a escrita e a produção artísticas, num *continuum* fluxo de questionamento e de distanciamento de postulados tendo como intuito um processo generativo de novas e múltiplas compreensões sobre um objeto de estudo/sobre uma obra de arte (digital), contribuindo, desta forma, para a produção e disseminação de novos conhecimentos. Estes modelos manifestam-se, portanto, como componentes fundamentais na construção das diferentes obras digitais que nos propomos a conceber a partir do espólio de Fernando Gonçalves Lavrador, orientando os processos de investigação e produção baseados na prática artística.

3. Conclusão

“The most effective use of writing in both a linguistic context and as a visual expression has been within the scope of conceptual art and this has brought new discourses and perspectives to the art.” (Dur, 2021, p. 219). A essência da tipografia não se encontra nos caracteres ou no uso convencional do alfabeto, mas sim na materialização da escrita em configurações gráficas. Desta forma, a tipografia opera às “margens” da escrita e determina, antes, aspetos como a forma, o tamanho e o tipo de letra, os espaços entre as letras/palavras e o seu posicionamento na página (Betancourt, 2019).

As temáticas abordadas, bem como os referidos campos de criação, permitem entender o potencial da tipografia no discurso artístico contemporâneo, explorando o dinamismo e as múltiplas interatividades que a tipografia digital comporta e que suscitam inovadoras formas de expressão visual no que concerne à palavra escrita. A preocupação com a tipografia contemporânea é uma preocupação com as “margens” do texto e da linguagem, onde o aspeto visual do texto se torna, ele próprio, gerador de sentido.

É neste rumo que se pretende conduzir a criação de artefactos digitais que procurarão divulgar e potencializar um importante legado, até agora não estudado nem apresentado ao grande público. Sendo tão rica a dimensão textual deste inexplorado acervo, são muitas as oportunidades para agir criativamente na composição visual dos textos, retirando novos significados e interpretações. Ainda assim, é importante sublinhar que nos encontramos numa etapa inicial de um trabalho que se irá expandir e que irá incidir sobre outros géneros, categorias e áreas que trabalham a palavra escrita num contexto audiovisual e computacional, numa procura de novos caminhos para (re)interpretar o legado textual de Fernando Gonçalves Lavrador.

Referências bibliográficas

- [1] Bacelar, J. (1998). *A letra: comunicação e expressão*. Universidade da Beira Interior.
- [2] Bachfischer G. & Robertson T., (2005, September 25-27). *From Moveable Type to Moving Type – Evolution in Technological Mediated Typography* [Paper presentation]. AUC Academic and Developers Conference 2005, Hobart, Tasmania, Australia. https://www.academia.edu/9374875/From_Movable_Type_to_Moving_Type_Evolution_in_technological_mediated_Typography
- [3] Betancourt, M. (2019). Asemic typography in kinetic design. *Semiotica*, 231, 245–257
- [4] Candy, L. (2006). *Practice Based Research: A Guide*. Creativity and Cognition Studios Report. https://www.researchgate.net/publication/257944497_Practice_Based_Research_A_Guide
- [5] Commit Global (2021). Subtitling vs Dubbing: List of preferred method per country. Commit Global. https://webcasts.td.org/uploads/assets/9888/document/Commit_Global_Subtitling_vs_Dubbing.pdf
- [6] Dur, B. I. U. (2021). Virtual Reality Art And Immersive Experimental Typography. *e-Journal of New Media / Yeni Medya Elektronik Dergi*, 3(5), 219-233. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1784656>
- [7] Geiger, N. (2020). Discourse, Figure, d’après Lyotard. In Valente, A. C. (coord.) *Avanca / Cinema 2020* (pp. 40-45). Edições Cine-Clube de Avanca.
- [8] https://www.researchgate.net/publication/349717199_Discourse_Figure_d’apres_Lyotard
- [9] Gelb, I. J. (1963). *A study of writing*. The University of Chicago Press.
- [10] Harris, D. (2003). *The Calligrapher’s Bible*. Quarto Publishing.
- [11] Heidegger, M. (2002) *Ensaio e Conferências*. Editora Vozes.
- [12] Irwin, R. L., Beer, R., Springgay, S., Grauer, K., Xiong, G. & Bickel, B. (2006) The Rhizomatic Relations of A/r/tography. *Studies in Art Education*, 48, 1-33. https://www.researchgate.net/publication/229052778_The_rhizomatic_relations_of_artography
- [13] Irwin, R. L. (2013). Becoming A/r/tography. *Studies in Art Education*, 54, 198-215. <https://doi.org/10.1080/00393541.2013.11518894>
- [14] Ivanova, E. (1998). Una battaglia a/di colori. La battaglia di Tripoli di F. T. Marinetti, *Italian Culture*, 1(16), 143-156. <https://doi.org/10.1179/itc.1998.16.1.143>

- [15] Kramer, S. N. (1963). *The Sumerians: their history, culture and character*. The University of Chicago Press.
- [16] Marcus, S. (1972). The Typographic Element in Cubism, 1911-1915: Its Formal and Semantic Implications. *Visible Language*, 6(4), 321-340. <https://www.proquest.com/doc-view/1297972191?pq=-origsite=gscholar&fromopenview=true>
- [17] Marinetti, F. T. (2009). Les mots en libertés futuristes. *Inter* (103), 18-25.
- [18] McCarthy, S. (2020). Digital Typography at Stanford. *The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 4(6), 546-560. https://www.researchgate.net/publication/347906526_Digital_Typography_at_Stanford
- [19] Mietkiewicz, H. (2017). *OpenType Font Variations: Digital Typography Revolution has just been announced* [Master's thesis, Royal College of Art]. https://www.academia.edu/34714752/OpenType_Font_Variations_Digital_Typography_Revolution_has_just_been_announced
- [20] Palos, K. I., Campos, G. B. & Silva, A. C. (2019). Typography in Interactive Poetry: Gestures and Their Contributions to Reading Multiplicities. In Kurosu, M. (Ed.) *Human-Computer Interaction: Design Practice in Contemporary Societies* (pp. 212-227). Springer. https://www.researchgate.net/publication/334364277_Typography_in_Interactive_Poetry_Gestures_and_Their_Contributions_to_Reading_Multiplicities
- [21] Pignatelli, M. (2019, April 5). L'odore e il colore della Battaglia di Tripoli. *LaRivistaCulturale.com*. <https://larivistaculturale.com/2019/04/05/lo-dore-e-il-colore-della-battaglia-di-tripoli/>
- [22] Pimentel, T. & Branco, V. (2005). Dynamic and interactive typography in digital art. *Computers & Graphics*, 29, 882-889. <https://doi.org/10.1016/j.cag.2005.09.005>
- [23] Quelhas, V. (2012). *Dynamic typography dynTypo > Understanding typography as a multimedia expression* [Paper presentation]. V Congresso Internacional de Tipografia, Valencia. https://www.researchgate.net/publication/303685968_Dynamic_typography_dynTypo_Understanding_typography_as_a_multimedia_expression
- [24] Rebelo, S., Martins, T., Bicker, J. & Machado, P. (2018, November 17-18). *Typography as Image: Experiments on Typographic Portraits* [Paper presentation]. 9th Typography Meeting, Tomar. https://www.researchgate.net/publication/329351953_Typography_as_Image_Experiments_on_Typographic_Portraits
- [25] Reis, J. (2015). Jan Tschichold e o seu opus magnum: a Nova Tipografia enquanto plataforma fundadora de uma abordagem intervencionista e visual da escrita. *Revista Gama*, 6(3), 111-117. <https://repositorio.ul.pt/handle/10451/18288>
- [26] Robinson, A. (2018). The Origins of Writing. In Urquhart, P. & Heyer, P. (eds.) *Communication in History: Stone Age Symbols to Social Media* (pp. 21-41). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315189840>
- [27] Schmandt-Besserat, D. (2014). The Evolution of Writing. In Wright, J. (ed.), *International Encyclopedia of Social and Behavioral Sciences* (pp. 16.619-16.625). Elsevier. https://sites.utexas.edu/dsb/files/2014/01/evolution_writing.pdf
- [28] Sitney, P. A. (1979). Image and Title in Avant-Garde Cinema. *Essays in Honor of Jay Leyda*, 11, 97-112. <https://doi.org/10.2307/778237>
- [29] Small, D. (1999). *Rethinking the Book* [PhD thesis, Massachusetts Institute of Technology]. <http://hdl.handle.net/1721.1/29143>
- [30] Springgay, S., Irwin, R. L. & Kind, S. W. (2005). A/r/tography as Living Inquiry Through Art and Text. *Qualitative Inquiry*, 11, 897-912. <https://doi.org/10.1177/1077800405280696>
- [31] Toschi, C. (2020) Futurism and the Birth of Modern European Typography. In Berghaus, G. (ed.) *International Yearbook of Futurism Studies*, vol. 10 (pp. 200-215). De Gruyter.
- [32] Tschichold, J. (1995). *The Principles of the New Typography*. University of California Press. <https://readings.design/PDF/ThePrinciplesoftheNewTypography.pdf>
- [33] Veiga, P. A. (2020a) A/r/cografia – A Criatividade Investigada na Investigação Criativa. In Marques, D. & Gago, A. (Orgs.), *Investigação-Experimentação-Criação: em Arte-Ciência-Tecnologia* (pp. 51-74). Publicações Universidade Fernando Pessoa. <http://hdl.handle.net/10284/8875>
- [34] Veiga, P. A. (2020b) *O museu de tudo em qualquer parte – arte e cultura digital: interferir e curar*. Grácio Editor, CIAC. <http://hdl.handle.net/10400.2/11265>
- [35] Veiga, P. A. (2021) Método e registo: uma proposta de utilização da a/r/cografia e dos diários digitais de bordo para a investigação centrada em criação e prática artística em média-arte digital. *ROTURA*, 2, 16-24.
- [36] Walshe, R. D. (1987). The Learning Power of Writing. *The English Journal*, 76(6), 22-27. <https://doi.org/10.2307/818050>
- [37] Warde, B. (1955). *The Crystal Goblet: sixteen essays on typography*. The Sylvan Press.

Filmografia

- [38] Martins, A. [Alexandre Martins] (2022a, maio 5). *Muted Words* [Video]. Vimeo. <https://vimeo.com/764464638>
- [39] Martins, A. [Alexandre Martins] (2022b, julho 5). *como se constrói uma casa*. [Video]. Vimeo. <https://vimeo.com/764465418>
- [40] Martins, A. [Alexandre Martins] (2022c, novembro 24). *[o][p][r][e][s][s][ã][o]*. [Video]. Vimeo. <https://vimeo.com/771213662>

Como citar e licença

Martins, A. & Mendes da Silva, B. (2023). Palavra-Imagem-Movimento: Subsídios da tipografia para o discurso artístico moderno e contemporâneo. *ROTURA – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 3(1), 58–73. <https://doi.org/10.34623/ghjk-mv49>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

Bio

Alexandre Martins é doutorando em Média-Arte Digital (UALg/UAb, CIAC) mestre em Património, Artes e Turismo Cultural (ESE-IPP 2020) e licenciado em Línguas e Culturas Estrangeiras (ESE-IPP 2018). Colabora atualmente com a Direção Regional de Cultura do Norte (DRCN), dando apoio na revisão e edição da coleção monográfica “Património a Norte” e com o Cine-Clube de Avanca na organização do seu arquivo documental. É investigador no Centro de Investigação Transdisciplinar – “Cultura, Espaço e Memória” (CITCEM) e no Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC), onde desenvolve estudos nas Artes Digitais e na Comunicação Audiovisual.

Bruno Mendes da Silva é pós-doutorado em Comunicação, Cultura e Artes pela Universidade do Algarve (UALg), doutorado em Literatura e Cinema pela UALg, pós-graduado em Gestão das Artes pelo Instituto de Estudos Europeus de Macau (IEEM) e licenciado em Cinema e Vídeo pela Escola Superior Artística do Porto (ESAP). É Vice-coordenador do Centro de Investigação em Artes e Comunicação e Coordenador da Área de Ciências da Comunicação da Escola Superior de Educação e Comunicação (ESEC) da UALg. É professor convidado na Saint Joseph University of Macau. Foi realizador e produtor da Teledifusão de Macau (TDM) entre 1995 e 2000 e tem vindo a ser convidado em vários festivais internacionais de vídeo, média-arte digital e cinema como o FRESH (Tailândia), o Dokanema (Moçambique), o Loop (Espanha), o Festival de la Imagen e o Ecologías Digitales (Colômbia), The Script Road (China) e o FILE (Brasil). Participou em dezoito (18) projetos científicos (como investigador responsável ou membro investigador) e é autor de vários livros, capítulos de livros e outras publicações científicas (mais de 70). Conta com várias orientações de teses de doutoramento e mestrado concluídas. É Diretor da *Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*. Membro da equipa vencedora do Prémio científico *Ceratonía 2008*.