

Storytype

O papel da escrita na
construção de mundos fictícios

Storytype

O papel da escrita na
construção de mundos fictícios

Resumo

Desde a introdução da comunicação audiovisual que a escrita se destacou pelo seu papel importante como método de transmissão de informação, não apenas através do conteúdo, mas também pela sua forma. Uma das técnicas que têm sido mais usada nos últimos anos para retratar culturas fictícias é a criação de línguas e sistemas de escrita fictícios. Desta forma, é possível criar a sensação de um universo realista e independente da nossa realidade, no qual as personagens podem comunicar entre elas de forma única e personalizada às suas necessidades, identidade ou valores.

O presente projeto combina as áreas de estudo da tipografia e da escrita com metodologias de organização de informação e de análise. A criação de um arquivo digital, onde os vários exemplos são categorizados de acordo com os valores que pretendem transmitir, permite criar uma associação entre particularidades caligráficas e tipográficas e conceitos de espaços geográficos ou temporais. Neste sentido, as conclusões retiradas através das associações presentes no arquivo demonstram que o uso de certas formas tipográficas na ficção, hoje em dia consideradas estereótipos, pode ser explicado através da semiótica.

Palavras-chave

Tipografia; Caligrafia; Ficção; Audiovisual; Escrita Fictícia;

ABSTRACT

Since the introduction of audiovisual communication that writing has stood out for its important role as a method of transmitting information, not only through its content but also through its forms. In the past few years, one of the most used techniques to depict fictional cultures has been the creation of fictional languages and writing systems. This way, it's possible to create the idea of a realistic universe independent of our reality, where characters can communicate between each other in a way that is unique and custom to their needs, identity and values.

This project combines the study of typography and writing with methods of organization and visual analysis. The creation of a digital archive, where the multiple examples are categorized according to the values they intend to convey, allows for an association of certain calligraphic and typographical characteristics to concepts of geographical and temporal spaces. This way, the conclusions taken from the associations present in the archive, demonstrate that the use of certain typographical shapes in fiction, nowadays considered stereotypes, can be explained through semiotics.

Keywords

Typography; Calligraphy; Fiction; Audiovisuals; Fictional Writing;

ÍNDICE

LISTA DE FIGURAS	11
01. INTRODUÇÃO	
1.1. Introdução	19
1.2. Objetivos	20
1.3. Metodologia	21
1.4. Organização do projeto	23
02. CONTEXTO	
2.1. Escrita	
2.1.1. Evolução da escrita	25
2.1.2. Sistemas de escrita	45
2.1.3. Influências formais	50
2.2. Tipografia em audiovisuais	57
2.3. Comunicação fictícia	
2.3.1. Línguas fictícias	63
2.3.2. Escritas fictícias	69
2.4. Associações Visuais	
2.4.1. Tempo	72
2.4.2. Geografia	76
03. PROJETO	
3.1. Recolha de informação	87
3.2. Referências visuais	89
3.3. Definição das categorias	92
3.4. Análise	94
3.5. Desenvolvimento do protótipo	103
04. CONSIDERAÇÕES FINAIS	111
05. REFERÊNCIAS	115
06. ANEXO	121

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Fichas de barro de contagem, Susa, período Uruk (Coleção Museu do Louvre). Imagem de Marie-Lan Nguyen. (2009). Retirado de https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Clay_accounting_tokens_Susa_Louvre_n2.jpg

Figura 2. Envelopes, fichas e marcas correspondentes, de Susa, Irão (Cortesia Musée du Louvre, Département des Antiquité Orientales). Imagem de Musée du Louvre. (s.d.). Retirado de <https://sites.utexas.edu/dsb/tokens/the-evolution-of-writing/>

Figura 3. Tábua carimbada com uma conta de grão, de Godin Tepe, Irão (Cortesia Dr. T. Cuyler Young, Royal Ontario Museum, Toronto). Imagem de Dr. T. Cuyler Young. (s.d.). Retirado de <https://sites.utexas.edu/dsb/tokens/the-evolution-of-writing/>

Figura 4. Tábua carimbada de Susa, Irão, c. 3200 a.C. (Cortesia Denise Schmandt-Besserat e Musée du Louvre, Département des Antiquité Orientales) Imagem de Denise Schmandt-Besserat e Musée du Louvre. (s.d.). Retirado de <https://www.maa.org/book/export/html/117930>

Figura 5. Tábua cuneiforme: Quitação (Coleção Metropolitan Museum of Art). Imagem de Metropolitan Museum of Art. (2014). Retirado de https://archive.org/details/mma_cuneiform_tablet_quittance_325856

Figura 6. Tábua neo-assíria. Épico de Gilgamesh, tábua 11:História do dilúvio. Conhecida como “Tábua do Dilúvio” (Coleção British Museum). Imagem de British Museum. (2010). Retirado de https://en.wikipedia.org/wiki/File:British_Museum_Flood_Tablet.jpg

Figura 7. Hieróglifos egípcios, escrita hierática e escrita demótica. Imagem de Enciclopédia Britannica. (s.d.). Retirado de <https://www.britannica.com/topic/hieroglyph/images-videos#/media/1/265009/250776>

Figura 8. Alfabeto Proto-sinaítico. Imagem de Michael Roaf, Cultural Atlas of Mesopotamia. (1990). Retirado de <https://sites.utexas.edu/dsb/tokens/the-evolution-of-writing/>

Figura 9. Estela de mármore com representação do alfabeto grego (Coleção Macquarie University History Museum). Imagem de The Lighthouse. (s.d.). Retirado de <https://lighthouse.mq.edu.au/article/please-explain/december-2021/please-explain-why-is-the-ancient-greek-alphabet-still-in-use-today>

Figura 10. Transcrição de alfabeto grego clássico de uma inscrição grega arcaica no estilo bustrófedon (Inscrição de Sigeion, c. 550–540 a.C., British Museum). Imagem de Vincent Ramos. (2005). Retirado de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Boustrophedon_Greek.png?uselang=de

Figura 11. Cipo de Perugia, c. 300–100 a.C. Imagem de Saiko (2016). Retirado de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cippo_perugino,_con_iscrizione_in_lingua_etrusca_su_un_atto_giuridico_tra_le_famiglie_dei_velthina_e_degli_afuna,_02.jpg

Figura 12. Inscrição funerária em mármore. Imagem de Metropolitan Museum of Art. (s.d.). Retirado de <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/256774>

Figura 13. Codex Runicus, um manuscrito de velino de c. 1300 que contem um dos mais velhos e melhores textos preservados da lei da Escânia (Skånske lov), é escrito inteiramente em runas. Imagem de Den Arnamagnæanske Samling. (2007). Retirado de <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:CodexRunicus.jpeg>

Figura 14. Escrita uncial em Roma, c. 595–604. Imagem de Bibliothèque virtuelle des manuscrits médiévaux. (s.d.). Retirado de https://bvmm.irht.cnrs.fr/consult/consult.php?VUE_ID=1242849

Figura 15. Página do Evangelho de S. Cuthbert, Nortúmbria, c. 698. Imagem de British Library. (2011). Retirado de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:St_Cuthbert_Gospel_-_f.11.jpg

12 | LISTA DE FIGURAS

Figura 16. Página do Livro de Kells. Imagem de Benjamin Pulliam. (2022). Retirado de <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:KellsFol309r.jpg>

Figura 17. Regula Benedicti, Monte Cassino, Biblioteca dell'Abbazia, cas. 444; c. 1075–1090. Imagem de E. A. Lowe, Scriptura Beneventana. (2007). Retirado de <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Beneventan.jpeg>

Figura 18. Lectionnaire de Luxeuil. Initiale T. Luxeuil. Fim do século VII (Cortesia Bibliothèque Nationale, Paris). Imagem de Claveyrolas Michel. (2006). Retirado de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lect_Luxeuil_144.jpg

Figura 19. Iniciais zoomórficas e maiúsculas no início da vida e paixão de Cosmo e Damian. Imagem de British Library. (s.d.). Retirado de <https://www.bl.uk/catalogues/illuminatedmanuscripts/ILLUMIN.ASP?Size=mid&IllID=58841>

Figura 20. Minúscula caronlíngua do Evangelho de Lothairs escrito em Tours, França, c. 850 (Cortesia Bibliothèque Nationale, Paris). Imagem de Enciclopédia Britannica. (s.d.). Retirado de <https://www.britannica.com/art/Carolingian-minuscule>

Figura 21. Página de Luttrell Psalter do século XIV. Imagem de British Library. (2007). Retirado de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Piers_plowman_drolleries.gif

Figura 22. Inicial ‘D’(eus) histórica de freiras a receber comunhão com monges, e na margem inferior, um arqueiro a atirar a um papagaio. Imagem de British Library. (s.d.). Retirado de <https://www.bl.uk/catalogues/illuminatedmanuscripts/ILLUMIN.ASP?Size=mid&IllID=12604>

Figura 23. Página de Livro de Horas de Giovanni II Bentivoglio, Bolonha, c. 1497–1500, minúscula humanista com decorações. Imagem de David Harris, The Art of Calligraphy. (1995). Retirado de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Book_of_Hours_Bentivoglio.jpg

Figura 24. Textus precissus, página “Beatus” do Saltério de Tickhill, c. 1310 (Coleção New York Public Library, Nova Iorque). Imagem de Enciclopédia Britannica. (s.d.). Retirado de <https://www.britannica.com/art/calligraphy/The-black-letter-or-Gothic-style-9th-to-15th-century>

Figura 25. Bíblia latina, 42 linhas (Mainz: Johann Gutenberg e Johann Fust, c. 1455). Em papel. Imagem de British Library. (s.d.). Retirado de <https://www.bl.uk/collection-items/gutenberg-bible>

Figura 26. Il Virgilio de 1501, o primeiro livro completamente impresso na fonte cursiva de Griffo. Imagem de John Rylands Lybrary. (s.d.). Retirado de <http://www.griffoggl.com/corsivi/>

Figura 27. Alfabeto cirílico russo. Imagem de Russian Language Centre. (s.d.). Retirado de <https://russianlanguagecentre.co.uk/how-to-learn-the-russian-alphabet-fast/>

Figura 28. Escrita glagolítica croata. Imagem de Marino Pavletic. (2020). Retirado de <https://www.croatiaweek.com/official-croatian-glagolitic-script-day-marked-today/>

Figura 29. Abjad arábico. Imagem de Lebanese Arabic Institute. (s.d.). Retirado de <https://www.lebanesearabicinstitute.com/arabic-alphabet/>

Figura 30. Alfabeto hebréu. Imagem de Jewish Museum London. (s.d.). Retirado de <https://jewishmuseum.org.uk/schools/asset/hebrew-alphabet/>

Figura 31. Abugida Devanagari. Imagem de Mykhal. (2017). Retirado de <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:DevanagariLetters.png>

Figura 32. Osso oracular do reinado do rei Wu Ding (Dinastia Shang). Imagem de Gary Lee Todd. (2011). Retirado de [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Shang_Inscribed_Ox_Scapula_\(for_divination\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Shang_Inscribed_Ox_Scapula_(for_divination).jpg)

Figura 33. Desenho do bloco de Cascajal. Imagem de Michael Everson. (2005). Retirado de <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cascajal-text.jpg>

Figura 34. Hieróglifos egípcios. Imagem de Egypt7000. (s.d.). Retirado de <https://egypt7000.com/ancient-egyptian-hieroglyphic-alphabet/>

Figura 35. Silabário Katakana do Japão. Imagem de Omniglot. (s.d.). Retirado de https://omniglot.com/writing/japanese_katakana.htm

Figura 36. Abjad arábico. Imagem de Omniglot. (s.d.). Retirado de <https://omniglot.com/writing/arabic.htm>

Figura 37. Alfabeto Latino Clássico. Imagem de Omniglot. (s.d.). Retirado de <https://omniglot.com/writing/classicallatin.htm>

Figura 38. Abugida Devanagari. Imagem de Omniglot. (2019). Retirado de <https://omniglot.com/writing/devanagari.htm>

Figura 39. Alfabeto fenício. Imagem de Luca. (2011). Retirado de https://en.wikipedia.org/wiki/File:Phoenician_alphabet.svg

Figura 40. Alfabeto grego. Imagem de 1000 Logos. (2022). Retirado de <https://1000logos.net/greek-alphabet-letters-symbols-history-and-meaning/>

Figura 41. Inscrições rúnicas em Blekinge, Suécia. Imagem de Sendelbach. (2005). Retirado de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bj%C3%B6rketorpsstenen_runor.jpg

Figura 42. Evolução dos caracteres chineses. Imagem de Clube de chinês. (s.d.). Retirado de <https://www.clubedechines.com.br/blog/o-que-sao-ideogramas-chineses/>

Figura 43. Números em chinês 1-10. Imagem de At translation. (2019). Retirado de <http://attranslation.co.za/learning-mandarin-chinese-counting-numbers/>

Figura 44. Coluna de Trajano. Inscrição na base. Imagem de David McGaw. (2007). Retirado de <https://www.flickr.com/photos/mcgaw/427714161/in/pool-502617@N24/>

Figura 45. Ângulo do aparo. Imagem de Liz Steel. (2015). Retirado de <https://www.lizsteel.com/fountain-pen-sketching-part-7-pens-with-variable-lines-2/>

Figura 46. Exemplo de escrita Spenceriana. Imagem de D. L. Musselman. (2009). Retirado de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Spencerian_example.jpg

Figura 47. Método Palmer de caligrafia comercial. Imagem de A. N. Palmer, The Palmer Method of Business Writing. (1901). Retirado de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Palmer_Method_sample.jpg

Figura 48. Relação entre letras e estilos arquitetónicos de diferentes períodos. Imagem de Aldo Novarese. (s.d.). Retirado de <http://macleban.com/tipoglasba/data/TipografijaInGlasba.pdf>

Figura 49. Bilhetes de cinema para o filme “Wonderstruck” de Todd Haynes. Imagem de Tim Kelly e Annie Atkins. (2017). Retirado de <https://www.theguardian.com/film/2020/jan/25/from-fake-maps-to-golden-tickets-the-film-props-of-artist-annie-atkins>

Figura 50. Sinal “Walk. Do Not Run.” no filme “Bridge of Spies”. Imagem de Annie Atkins. (2015). Retirado de <https://creativepro.com/annie-atkins-graphics-and-typography-for-filmmaking/>

Figura 51. “I’m Flirting” no filme “A Dog’s Life”. Imagem de Charlie Chaplin. (1918).

Figura 52. “Oh! Mother Will be Pleased” no filme “How It feels to be Run Over”. Imagem de Cecil Hepworth. (1900).

Figura 53. Intertítulo no filme “Scrooge, or, Marley’s Ghost”. Imagem de Walter R. Booth. (1901).

Figura 54. Sequência de animação no filme “The Adventures of Prince Achmed”. Imagem de Lotte Reiniger. (1930).

Figura 55. Sequência de título no filme “The Man with the Golden Arm”. Imagem de Saul Bass. (1955).

Figura 56. Sequência de título no filme “Dr. No”. Imagem de Maurice Binder. (1962).

Figura 57. Sequência de título no filme “Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb”. Imagem de Pablo Ferro. (1964).

Figura 58. Alfabeto Litterae Ignotae, c. 1175–1190. Imagem de Riesencodex. (2009). Retirado de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hildegard_von_bingen_-_litterae_ignotae.jpg

Figura 59. Alfabeto Volapük. Imagem de Omniglot. (s.d.). Retirado de <https://omniglot.com/writing/volapuk.htm>

Figura 60. Alfabeto Esperanto. Imagem de Omniglot. (s.d.). Retirado de <https://omniglot.com/writing/esperanto.htm>

Figura 61. Dicionário de Klingon. Imagem de Amazon. (1992). Retirado de <https://www.amazon.com/Klingon-Dictionary-Star-Trek/dp/067174559X>

Figura 62. “The Klingon Hamlet”. Imagem de Simon & Schuster. (2000). Retirado de [https://en.wikipedia.org/wiki/File:The_Klingon_Hamlet_\(2000\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:The_Klingon_Hamlet_(2000).jpg)

Figura 63. Escrita como world-building em “Blade Runner”. Imagem de Ridley Scott. (1983). Retirado de <https://www.eurogamer.net/imagining-and-deciphering-writing-systems-for-games>

Figura 64. Escrita em “Sethian”. Imagem de Duang! Games, LLC. (2016). Retirado de <https://www.eurogamer.net/imagining-and-deciphering-writing-systems-for-games>

Figura 65. Escrita Dovahzul em “The Elder Scrolls V: Skyrim”. Imagem de Bethesda Game Studios. (2011). Retirado de <https://elderscrolls.bethesda.net/en/article/1rL4bCScN6RYXaXQb4ownj/how-bethesda-game-studios-made-skyrims-dragon-language>

Figura 66. ITC Bauhaus. Imagem de Identifont (1925). Retirado de <http://www.identifont.com/show?N7>

Figura 67. Logotipo de The New York Times. Imagem de 1000 Logos. (2022). Retirado de <https://1000logos.net/new-york-times-logo/>

Figura 68. Eurostile Bold Extended. Imagem de Identifont (1962). Retirado de <http://www.identifont.com/show?3B0H>

Figura 69. Eurostile Bold Extended no filme “2001: Odisseia no Espaço”. Imagem de Typeset in the Future. (2014). Retirado de <https://typesetinthefuture.com/2014/01/31/2001-a-space-odyssey/>

Figura 70. OCR-A. Imagem de Identifont (1968). Retirado de <http://www.identifont.com/show?SR>

Figura 71. Playbill. Imagem de Identifont. (1938). Retirado de <http://www.identifont.com/similar?A59>

Figura 72. Buffalo. Imagem de Virgin Wood Type. (1964). Retirado de <https://www.virginwoodtype.com/shop/product/buffalo/>

Figura 73. Capa da música “6 Saddle Songs of the West” de Red River Dave e Jesse Rogers. Imagem de Bart Solenthaler. Retirado de <https://fontsinuse.com/uses/21996/6-saddle-songs-of-the-west>

Figura 74. Cartaz da série de televisão “Bonanza”. Imagem de Heritage Auctions. (1966). Retirado de <https://fontsinuse.com/uses/48616/bonanza-tv-series-poster>

Figura 75. Tipo de letra “Samarkan”. Imagem de Free Design File. (s.d.). Retirado de <https://freedesignfile.com/377950-samarkan-font/>

Figura 76. Tipo de letra “Wonton”. Imagem de Font River. (2006). Retirado de <https://www.fontriver.com/font/wonton/>

Figura 77. Lithos no filme “Madagascar 2: Escape 2 Africa”. Imagem de ABCDEFridays. (2014). Retirado de <http://abcdefridays.blogspot.com/2014/10/stereotypography-for-this-blog-post-i.html>

Figura 78. Palazzo della civiltà del lavoro, Roma. Imagem de Jean-Pierre Dalbéra. (2011). Retirado de <https://www.flickr.com/photos/dalbera/5904657870/>

Figura 79. Estilo Fraktur usado em cartaz nazi. Imagem de 99% Invisible. (2020). Retirado de <https://99percentinvisible.org/episode/fraktur/>

Figura 80. Escrita na parede no filme “Dune”. Imagem de Warner Bros. (2021). Retirado de <https://www.slashfilm.com/661346/dune-production-designer-breaks-down-the-sand-worm-mural-fremen-writing-exclusive/>

Figura 81. Logotipo da saga “Star Wars”. Imagem de Suzy Rice. (1976). Retirado de https://starwars.fandom.com/wiki/Suzy_Rice

Figura 82. DivineComedy.digital. Imagem de The Visual Agency. (2021).

Figura 83. Codex Atlanticus. Imagem de The Visual Agency. (2019).

Figura 84. Art of the March. Imagem de Alessandra Renzi, Dietmar Offenhuber e Nathan Felde. (2017).

Figura 85. The Missing Scripts. Imagem de The World’s Writing Systems. (2019).

Figura 86. Postalogos. Imagem de Inês Ventura. (2016).

Figura 87. Alfabeto Dovahzul. Imagem de Omniglot. (s.d.). Retirado de <https://omniglot.com/conscripts/dovahzul.htm>

Figura 88. Sistema de escrita cuneiforme. Imagem de AZERTAC. (2022). Retirado de https://azertag.az/en/xeber/Cuneiform_script___worlds_first_ever_writing_system-2106473

Figura 89. Alfabeto Cirth no filme “Lord of the Rings”. Imagem de Elvish. (2002). Retirado de http://www.elvish.org/gwaith/movie_archives_4.htm

Figura 90. Pedra Kylver em Stånga, Gotland, Suécia. Imagem de Gunnar Creutz. (2009). Retirado de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kylverstenen_1383.jpg

Figura 91. Alfabeto Standard Galactic no jogo “Commander Keen 3: Keen Must Die!”. Imagem de Apogee Software Ltd. (1990). Retirado de https://gameguru.ru/game/commander_keen_3_keen_must_die/

Figura 92. Alfabeto Wakandan no filme “Black Panther”. Imagem de Marvel Studios. (2018). Retirado de <https://www.ign.com/articles/a-lego-set-may-have-given-away-black-panther-wakanda-forevers-biggest-secret>

Figura 93. Símbolos nsibidi. Imagem de The Guardian Nigeria News. (2019). Retirado de <https://guardian.ng/life/a-look-at-nsibidi-the-long-lost-african-writing/>

Figura 94. Alfabeto Ravkan na série “Shadow and Bone”. Imagem de Netflix. (2021). Retirado de <https://www.behance.net/gallery/118829077/Movie-Prop-Books-Shadow-and-Bone>

Figura 95. Ceasoslov. Texto romeno escrito com o alfabeto cirílico, c. 1780. Imagem de Biblioteca da universidade central de Cluj-Napoca. (2009). Retirado de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Romanian_Traditional_Cyrillic_-_Lord%27s_Prayer_text.png

Figura 96. Alfabeto Simlish no jogo “The Sims 4: Snowy Escape”. Imagem de Electronic Arts. (2020).

Figura 97. Livro japonês escrito com o silabário kana. Imagem de Hatukanezumi. (2007). Retirado de <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Heibon-pp.10-11.jpg>

Figura 98. Alfabeto Simlish no jogo “The Sims 3”. Imagem de Electronic Arts. (2009). Retirado de <https://sims.fandom.com/wiki/Simlish>

Figura 99. Alfabeto Simlish no jogo “The Sims 3”. Imagem de Electronic Arts. (2009). Retirado de <https://sims.fandom.com/wiki/Simlish>

Figura 100. Alfabeto latino moderno. Imagem de Omniglot. (s.d.). Retirado de <https://omniglot.com/writing/latin.htm>

Figura 101. Alfabeto cirílico moderno. Imagem de Omniglot. (s.d.). Retirado de <https://omniglot.com/writing/cyrillic.htm>

Figura 102. Alfabeto Fremen no filme “Dune”. Imagem de Dennis Villeneuve. (2021). Retirado de <https://www.kultura-osobista.pl/diuna/>

Figura 103. Alfabeto Fremen. Imagem de Omniglot. (s.d.). Retirado de <https://omniglot.com/conscripts/fremen.htm>

Figura 104. Abjad árabe. Imagem de Language Trainers. (s.d.). Retirado de <https://www.languagetrainers.co.uk/arabic-courses.php>

Figura 105. Alfabeto Aurebesh. Imagem de This Week in Aurebesh. (2016). Retirado de <https://www.generic-hero.com/ThisWeekinAurebesh/2016/12/01/not-the-aurebesh-youre-looking-for/>

Figura 106. Alfabeto Aurebesh. Imagem de Omniglot. (s.d.). Retirado de <https://omniglot.com/conscripts/aurekbesh.htm>

Figura 107. Alfabeto Circular Alien no filme “Arrival”. Imagem de Paramount Pictures. (2016). Retirado de <https://slate.com/culture/2016/11/a-linguist-on-arrival-s-alien-language.html>

Figura 108. Alfabeto Circular Alien. Imagem de Stack Exchange. (2018). Retirado de <https://conlang.stackexchange.com/questions/53/is-the-alien-writing-in-arrival-really-a-language-can-we-form-custom-sentence>

Figura 109. Mapa mental

Figura 110. Página “Atlantean”

Figura 111. Página “Atlantean”

Figura 112. Página “Submeter”

01.

1.1. INTRODUÇÃO

A escrita e a tipografia foram, desde sempre, usadas como reflexão do mundo que nos rodeia. O seu papel de transmissão de informação não se deixa ficar pelo conteúdo, mas as suas formas podem também informar sobre estilos artísticos ou épocas históricas. No cinema, a tipografia era usada em adereços no fundo das cenas com um propósito narrativo. Aqui, o uso da tipografia permite enriquecer o ambiente da história através de referências gráficas à época histórica ou à localização geográfica.

De acordo com o jornalista Tom Faber (2021) uma das chaves para o sucesso em projetos de fantasia e ficção científica é o *world building*, ou seja a criação de um universo tão rico no qual os espectadores possam imergir completamente. Como tal, surgiu uma necessidade de refletir os universos imaginários nas formas das letras usadas ao longo dos projetos. Sendo assim, o conceito de escrita fictícia surge como resposta a esta necessidade.

Os sistemas de escrita fictícios são criados com o propósito de enriquecer os universos ao refletir características da cultura das personagens. Os universos das comunidades fictícias destas histórias tornam-se mais completos visto que a escrita que as rodeia é igualmente fictícia. Para este efeito, os sistemas de escrita usam como base movimentos artísticos e noções de identidade nacional e cultural. A construção de sistemas de escrita para projetos de ficção tornou-se numa prática bastante popular nestes géneros, contando com inúmeros exemplos atualmente.

Com isto, o presente projeto, intitulado **Storytype**, consiste num arquivo destes sistemas de escrita fictícios que permite mostrar a maneira como estes conseguem representar os espaços temporais e geográficos em que as suas histórias se passam.

1.2. OBJETIVOS

O presente projeto consiste no desenvolvimento de uma plataforma *online*, onde são arquivados e organizados sistemas de escrita fictícios encontrados em obras audiovisuais. A plataforma permite filtrar e organizar os vários exemplos segundo a localização geográfica e espaço temporal que pretendem representar. Através do uso de categorias, a plataforma possibilita uma fácil comparação entre os exemplos que se identificam com uma certa característica, facilitando o processo de análise dessa relação.

Sendo assim, o objetivo de Storytype é propor um conjunto de características formais da tipografia que estejam associadas a espaços geográficos e temporais, assim como géneros cinematográficos e sistemas de escrita.

Tendo em conta que, de momento, não existe nenhum arquivo focado em arquivar sistemas de escrita fictícios, pretende-se que Storytype possa ser uma ferramenta útil para designers gráficos, tipógrafos, designers de tipos, linguistas ou pessoas interessadas em neografia como referência para a construção destas escritas.

1.3. METODOLOGIA

Noble e Bestley (2005) afirmam que um processo de investigação deve ter início com a definição de uma questão de investigação. Como tal, este foi também o primeiro passo para o presente projeto. Assim sendo, a questão colocada foi “Como é que a tipografia contribui para a construção de universos fictícios?” De forma a responder a esta questão, o presente projeto usa metodologias investigativas, analíticas e projetuais.

Numa fase inicial, desenvolveu-se uma investigação e revisão literária centrada na história da escrita e na sua evolução até à época atual. Para este efeito, foram consultadas várias fontes de informação, como, por exemplo, os livros “A History of Lettering: Creative Experiment and Letter Identity” (1986) de Nicolette Gray e “Ancient Writing and Its Influence” (1963) de B. L. Ullman. Posteriormente, foi também realizada uma investigação sobre a área da linguística e comunicação fictícia. Neste sentido, o livro “The Art of Language Invention” (2015) de David J. Peterson foi uma fonte de informação fundamental para compreender a ligação da língua e da escrita com a ficção. A fase de investigação passou ainda pela área da semiótica, uma vez que, segundo Roland Barthes (1968) a língua é composta por símbolos cujos significados se encontram divididos em denotação e conotação. Neste sentido, a denotação refere-se ao primeiro nível do significado, ou seja, o significado literal e a conotação refere-se ao segundo nível, isto é, o significado secundário. Por sua vez, Noble e Bestley (2005) explicam que a conotação é influenciada pela interpretação pessoal do leitor. A aplicação da teoria de Roland Barthes (1968) à tipografia permite ainda compreender de que modo certas características formais transmitem valores artísticos, temporais e culturais. De modo a aprofundar estes conceitos, foram consultadas referências como o livro “Typeset in the Future: Typography and Design in Science Fiction Movies” (2018) de Dave Addey, que, por sua vez, se foca na relação da tipografia com espaços temporais.

Uma vez que o projeto pretende analisar escrita fictícia, a etapa seguinte consistiu numa análise quantitativa e qualitativa de sistemas de escrita criados para projetos de ficção. Esta análise permitiu compreender a quantidade de sistemas de escrita criados. Deste modo, foi usada uma

¹ Tradução livre do original "the systematic organisation of complex information in a form which may be transported and reinterpreted"

lista de critérios para avaliar a relevância dos exemplos no contexto do projeto. Durante este processo, foram recolhidas as informações básicas dos exemplos, assim como informações sobre o seu uso no contexto da história. Parte desta informação foi recolhida de várias fontes, nomeadamente o *website* Omniglot (Omniglot, s.d.). Esta é uma plataforma que se foca em arquivar sistemas de escrita, tanto reais como fictícios ou projetos pessoais de seguidores da plataforma.

Noble e Bestley (2005) afirmam que o mapeamento consiste na “organização sistemática de informação complexa de forma a que possa ser transportada e reinterpretada” (Noble e Bestley, 2005, p. 72, tradução livre)¹. Desta forma, Storytype tem como objetivo permitir esta reinterpretação através da apresentação dos sistemas de escrita segundo diferentes categorias. Assim sendo, a adição de categorias ao arquivo permite que a informação seja filtrada, apresentando apenas o conteúdo que se identifica com uma das características. Deste modo, a apresentação filtrada do conteúdo em associação a uma característica facilita a compreensão da relação entre ambos.

Por fim, a última fase de desenvolvimento refere-se à fase projetual. Uma vez que o objetivo do presente projeto é propor um conjunto de características formais dos caracteres que estejam associadas a espaços geográficos e temporais, foi idealizada uma plataforma online que arquivasse todo o conteúdo recolhido. Nesta fase foi também realizada uma análise de plataformas que se dedicam a arquivos, de forma a perceber o seu funcionamento e a forma como organizam o seu conteúdo. Em primeiro lugar, foi considerado o projeto "The Missing Scripts" (The World's Writing Systems, 2019), da autoria conjunta de Atelier National de Recherche Typographique (ANRT), Institut Designlabor Gutenberg (IDG) e Script Encoding Initiative (SEI). Uma vez que "The Missing Scripts" aborda um tema semelhante, os métodos de organização foram relevantes para o presente projeto. O projeto de mestrado "Postalogos" (Ventura, 2016), da autoria de Inês Ventura, tornou-se também uma referência para o presente trabalho, nomeadamente em relação à análise visual realizada.

1.3. ORGANIZAÇÃO DO PROJETO

O presente documento está dividido em cinco capítulos: Introdução, Contexto, Projeto, Considerações Finais e Referências.

O presente capítulo introduz o projeto, o seu objetivo e as metodologias utilizadas. Neste capítulo são explicitados o nome do projeto, Storytype, as suas origens e as suas diferentes fases.

O capítulo do contexto foca-se na história da escrita. Num primeiro momento é apresentada a evolução da escrita e o seu propósito. É também analisada da perspetiva da linguística, onde se define o conceito de sistema de escrita e a diferença entre os vários sistemas, e de uma perspetiva formal, onde é explicada a influência de movimentos artísticos e materiais de escrita nas formas das letras. De seguida, é explicada a ligação da escrita com os produtos audiovisuais, desde os cartões de títulos de cinema até às escritas fictícias. Por fim, é analisada a maneira como as formas das letras estão visualmente associadas a espaços temporais e geográficos.

O terceiro capítulo explica o processo de criação do projeto. O conteúdo reunido para o projeto é analisado tendo em conta a história da escrita e a sua relação com os produtos audiovisuais. Explica-se também a forma como o conteúdo estará organizado e filtrado. Para além disso, é também apresentado o processo de criação da plataforma, onde são explicadas as escolhas feitas em relação à navegação e aspeto.

No quarto capítulo (Considerações finais) é apresentada uma reflexão sobre o projeto, as metodologias que foram seguidas, assim como as limitações e possibilidades futuras deste projeto.

Por último, o capítulo referências lista as referências bibliográficas e eletrónicas que foram consultadas ao longo do projeto.

02.

2.1. ESCRITA

2.1.1. EVOLUÇÃO DA ESCRITA

A escrita é uma das maiores e mais importantes invenções da história humana por permitir “transmitir e receber mensagens de e para pessoas separadas umas das outras pelo tempo, espaço, ou ambos.” (Gray, 1986, p.9, tradução livre)². Ao contrário de mensagens verbais, a escrita é capaz de transmitir a mesma mensagem sem sofrer alterações.

² Tradução livre do original "to pass on and receive messages to and from people who are separated from one another by time, space, or both."

Até ao século XVIII, a invenção da escrita estava relacionada com mitos e deuses (Schmandt-Besserat, 1996). Diferentes povos acreditavam que os seus deuses teriam sido a fonte do conhecimento, da língua e da escrita. De uma forma generalizada estes mitos perpetuavam a ideia que a escrita teria aparecido no seu estado atual, sem sofrer alterações ou evoluções. A teoria da escrita como evolução de desenhos narrativos foi apenas introduzida durante o período do Iluminismo por William Warburton. Durante o século XX, esta teoria começou a ser questionada devido à descoberta de tábuas de barro, onde estavam gravadas formas abstratas e não pictográficas. Neste sentido, a arqueóloga Denise Schmandt-Besserat (1996) propõe que a escrita tenha sido desenvolvida a partir de conceitos de contagem.

As mais antigas evidências do uso da escrita como um método de transmissão de informação pertencem à era pré-histórica, mais precisamente ao oitavo milénio a.C.. Inicialmente, eram criadas pequenas fichas de barro (fig. 1) com diferentes formas e marcas para representar diferentes quantias ou diferentes tipos de animais em trocas comerciais. Com o desenvolvimento e a criação de novos produtos, como produtos têxteis ou metais, foi necessário criar formas mais complexas para representar os novos materiais. Visto que estas fichas não estavam associadas a uma língua, podiam ser usadas em trocas com outras comunidades, logo que ambas soubessem o significado de cada forma. Para sua segurança, as fichas eram guardadas dentro de envelopes (fig. 2), também feitos de barro, sendo as suas formas carimbadas no exterior para informar sobre o conteúdo no seu interior (Schmandt-Besserat, 1996).

Eventualmente, os envelopes deixaram de ser usados devido às dificuldades de verificação que apresentavam. A única forma de confirmar a quan-



FIG. 1 Fichas de barro de contagem, Susa, período Uruk (Coleção Museu do Louvre)

FIG. 2 Envelopes, fichas e marcas correspondentes, de Susa, Irão (Cortesia Musée du Louvre, Département des Antiquité Orientales)

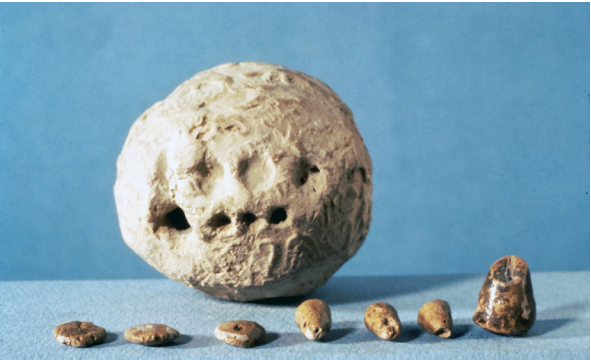


FIG. 3 Tábua carimbada com uma conta de grão, de Godin Tepe, Irão (Cortesia Dr. T. Cuyler Young, Royal Ontario Museum, Toronto)



FIG. 4 Tábua carimbada de Susa, Irão, c. 3200 a.C. (Cortesia Denise Schmandt-Besserat e Musée du Louvre, Département des Antiquité Orientales)

tidade de fichas incluídas no interior era partir o envelope. No entanto, ao fazer isso, não seria possível verificar as marcas impressas no exterior. Assim sendo, as fichas passaram a ser carimbadas apenas em tábuas de barro (fig. 3 e 4), ou seja, as fichas eram usadas como um instrumento e as tábuas como um suporte. Ao contrário dos envelopes, as tábuas traziam o benefício de transmissão de informação sem a troca de fichas. Tal como Schmandt-Besserat afirma, “Enquanto que as marcas nos envelopes repetiam as mensagens codificadas nas fichas contidas no interior, os sinais gravados nas tábuas eram a mensagem.” (Schmandt-Besserat, 1996, p.55, tradução livre)³.

³ Tradução livre do original "Whereas the markings on envelopes repeated only the message encoded in the tokens held within, the signs impressed on tablets were the message"

Os símbolos eram organizados em linhas horizontais e seguiam uma hierarquia, na qual as maiores quantidades são impressas no topo, seguidas por linhas de menor valor. Apesar das tábuas poderem ser lidas em qualquer direção, Schmandt-Besserat (1996) admite que alguns casos indicam que os símbolos tivessem sido marcados de cima para baixo e da direita para a esquerda, possivelmente seguindo o sistema bústrofédon, ou seja a direção da leitura trocava com cada mudança de linha.

A grande desvantagem da cunhagem de símbolos nas tábuas era a semelhança dos símbolos produzidos por fichas como cilindros e cones, que apenas poderiam ser identificados através do seu contexto. Assim sendo, a carimbagem foi substituída pela gravação dos símbolos com o apoio de uma ferramenta. Deste modo, formas mais complexas poderiam ser gravadas mais facilmente e com mais precisão.

A criação do primeiro sistema de escrita conhecido é atribuída ao povo sumério que habitava o sul da Mesopotâmia, onde hoje se encontra o Iraque. Este tipo de escrita é reconhecido pelas suas formas serem desenhadas com uma ferramenta em forma de cunha, levando ao nome cuneiforme (fig. 5). De acordo com Schmandt-Besserat, a escrita cuneiforme começou por ser usada apenas para registar trocas de bens. A abstração do conceito de quantidade marca o início da escrita (Schmandt-Besserat, 1996).

Esta abstração levou a que a escrita cuneiforme tivesse por base, inicialmente, num sistema pictográfico, no qual uma imagem representa um objeto. Neste sentido, os verbos poderiam também ser representados por imagens relacionadas, como por exemplo o desenho de uma perna como representação do verbo “caminhar” (Daniels, 2003). Ao longo do tempo, o sistema foi desenvolvido à medida que novas necessidades surgiam. A necessidade de representar nomes dos indivíduos envolvidos em trocas demonstrou ser uma grande desvantagem do sistema de escrita pictográfico, resultando na eventual substituição por um sistema parcialmente fonético, o sistema logo-silabário (Puhvel, 2022). Esta alteração levou a que a escrita cuneiforme assumisse a direção da esquerda para a direita, sem espaços entre palavras (Puhvel, 2022).

A flexibilidade do sistema de escrita logo-silabário permitiu que o conjunto de caracteres fosse mais fácil de aprender ao diminuir o número de símbolos de 1000 para 600 (Mark, 2018). Com esta evolução, a escrita passou a ser usada para além de informações de trocas e a ser usada para contar histórias e mitos (fig. 6).

Com a disseminação da cultura mesopotâmica entre os países vizinhos, estes foram adotando a escrita cuneiforme. A contínua expansão permitiu que o sistema se fosse desenvolvendo, tomando novas formas e regras e adaptando-se às diferentes famílias linguísticas (Schmandt-Besserat, 2014). Acredita-se que a maioria dos sistemas de escrita usados hoje em dia foram desenvolvidos a partir da escrita cuneiforme. As diferenças entre cada um resultam do contacto com diferentes povos e a forma como estes usavam a escrita para as suas necessidades. A história do alfabeto latino, por exemplo, passa não só pelo império romano e a Grécia antiga, mas também pelas civilizações fenícia e egípcia (Ullman, 1963).

Atualmente, a origem do sistema de hieróglifos no Egito continua a ser uma grande questão. Por um lado, certos investigadores acreditam que os hieróglifos são uma evolução da escrita cuneiforme já que o sistema cuneiforme é mais antigo e, como tal, poderia ter sido o resultado do



FIG. 5 Tábua cuneiforme: Quitação (Coleção Metropolitan Museum of Art)



FIG. 6 Tábua neo-assíria. Épico de Gilgamesh, tábua 11:História do dilúvio. Conhecida como “Tábua do Dilúvio” (Coleção British Museum)

hieroglyphic				hieratic			demotic
2700–2600 BC	2500–2400 BC	c.1500 BC	500–100 BC	c. 1900 BC	c. 1300 BC	c. 200 BC	400–100 BC

FIG. 7 Hieróglifos egípcios, escrita hierática e escrita demótica

contacto entre ambos os povos. Por outro lado, existem também investigadores que afirmam não existir ligação entre ambos os sistemas já que não existem relações entre os símbolos usados em cada um. As primeiras inscrições egípcias consistem numa combinação de símbolos fonéticos e pictográficos. Tanto os hieróglifos egípcios como a escrita hierática seguiam o mesmo sistema, sendo o primeiro usado principalmente em inscrições em monumentos e o segundo uma versão cursiva dos hieróglifos para uso diário (fig. 7) (Dragatakis, 2021).

O sistema proto-sinaítico, também conhecido como proto-canaanita quando encontrado na região de Canaã, surgiu na península do Sinai e é considerado o primeiro sistema de escrita alfabético. O sistema proto-sinaítico consistia apenas em 22 símbolos, todos eles consoantes. De acordo com Schmandt-Besserat (2014), este alfabeto baseava-se num sistema de acrofonia, no qual cada letra era representada com um símbolo cujo nome começava com o mesmo som (fig. 8). Apesar das vogais serem apenas introduzidas pelos gregos, este sistema demonstrava características únicas a um alfabeto, tal como um número reduzido de caracteres que possibilita a adaptação a diferentes línguas.

O desenvolvimento deste sistema é atribuído aos povos semitas, tendo como base os hieróglifos egípcios e a escrita hierática (Simons, 2011). O povo fenício, estabelecido na região onde hoje se encontram a Síria e o Líbano, é reconhecido pela sua cultura de trocas comerciais marítimas que se tornaram responsáveis pela difusão do sistema pelos vários territórios ao longo do mar Mediterrâneo. Hoje em dia, os principais sistemas de escrita usados no Ocidente evoluíram através do sistema proto-sinaítico após este ter sido introduzido nos diferentes territórios que por sua vez o desenvolveram segundo as suas necessidades linguísticas.

Como foi explicado anteriormente, o alfabeto latino foi o resultado de uma das evoluções. Quando o sistema fenício chegou à Grécia, a sua população não só o adotou, como também o aperfeiçoou com a inclusão das letras vogais, tornando-o num verdadeiro alfabeto (fig. 9) (Ull-

man, 1963). Para além da adição das vogais, os gregos foram também responsáveis por definir a direção da escrita que usamos hoje em dia, da esquerda para a direita. Tal como B. L. Ullman (1963) explica, até chegar à civilização grega, diferentes povos escreviam seguindo diferentes direções. Os egípcios, por exemplo, escreviam em colunas, geralmente da direita para a esquerda. Por outro lado, os primeiros povos semitas usavam ambas as direções. As línguas semitas do norte eram principalmente representadas segundo a direção da direita para a esquerda, sendo essa a mesma direção usada pela civilização grega inicialmente. Numa fase de transição, os gregos usaram também o sistema bustrófedon (fig. 10), acabando por optar pela direção da esquerda para a direita. B. L. Ullman (1963) afirma que a necessidade de estabelecer uma regra em relação à direção da escrita pode estar relacionada com a transição da escrita em tábuas para o papiro. Uma vez que o significado dos símbolos cunhados nas tábuas se mantinha igual independentemente do seu contexto, a sua posição tinha pouca importância. Por outro lado, num sistema de escrita alfabético, diferentes combinações de símbolos têm significados diferentes e, como tal, é necessário que estejam corretamente contextualizadas.

O sistema grego espalhou-se rapidamente pelos territórios a seu redor, influenciando a evolução de vários sistemas usados nesses territórios, entre eles o alfabeto cirílico, o gótico⁴ e glagolítico na Europa, assim como o alfabeto copta usado no Egito (Violatti, 2015). Uma das evoluções mais importantes foi o sistema usado pela civilização etrusca. Apesar de ter sofrido poucas alterações significativas, este sistema serviu como principal base para o alfabeto latino. No oitavo século a.C., os gregos estabeleceram colónias na península italiana Cumas, levando consigo o alfabeto grego, adaptando-o ao longo do tempo às suas necessidades linguísticas (Crabben, 2011). O alfabeto etrusco (fig. 11) foi adotado por toda a região de Etrúria até esta ser conquistada pelo império romano no século II a.C.. Por sua vez, o alfabeto latino (fig. 12) evoluiu através do alfabeto etrusco e tornou-se na escrita oficial do império, eventualmente espalhado por toda a sua área.

⁴ O alfabeto gótico é um sistema de escrita inventado no século IV. A escrita gótica deriva principalmente das letras unciais gregas. Este sistema de escrita não deve ser confundido com o estilo gótico, que é um estilo do alfabeto latino (Brittanica, 2013).

FIG. 8 Alfabeto Proto-sinaítico

PROTO-CANAANITE	EARLY LETTER NAMES AND MEANINGS
𐤀	alp oxhead
𐤁	bér house
𐤂	gaml throwstick
𐤃	digg fish
𐤄	hól(?) man calling
𐤅	wé (uaw) mace
	zē(n) ?
𐤆	hft(?) fence?
	st(?) spindle?
𐤇	yad arm
𐤈	kapp palm
𐤉	lamd ox-goad
𐤊	mēm water
𐤋	nahš snake
𐤌	ēn eye
𐤍	pi't corner?
𐤎	sa(d) plant
𐤏	qu(p) ?
𐤐	ra'š head of man
𐤑	tan composite bow
𐤒	awac's mark

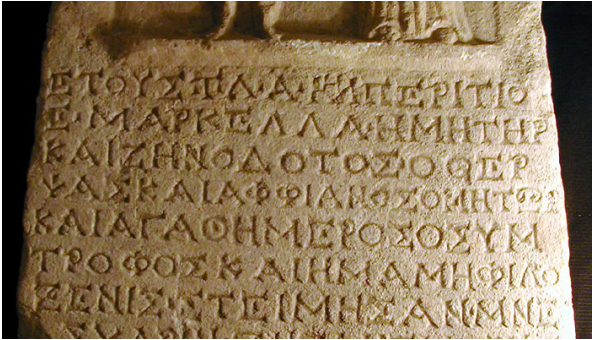


FIG. 9 Estela de mármore com representação do alfabeto grego (Coleção Macquarie University History Museum)

ΦΑΝΟΔΙΚΟ
ΕΜΙΤΟΡΜΟΚ
ΡΑΤΕΟΣΤΟ
ΗΝΙΚΟΝΗ
ΣΙΟΚΡΗΤΗΡ
ΑΔΕ:ΚΑΙΥΚ
ΡΗΤΗΡΙΟΝ:Κ
ΠΖΕΝΟΜΘΗΑ
ΡΥΤΑΝΗΙΟΝ
ΕΥΚΕΝ:ΖΥΚΕ
ΕΥΣΙΝ

Fig. 10 Transcrição de alfabeto grego clássico de uma inscrição grega arcaica no estilo bustrófedon (Inscrição de Sigeion, c. 550–540 a.C., British Museum)



Fig. 11 Cipo de Perugia, c. 300–100 a.C.

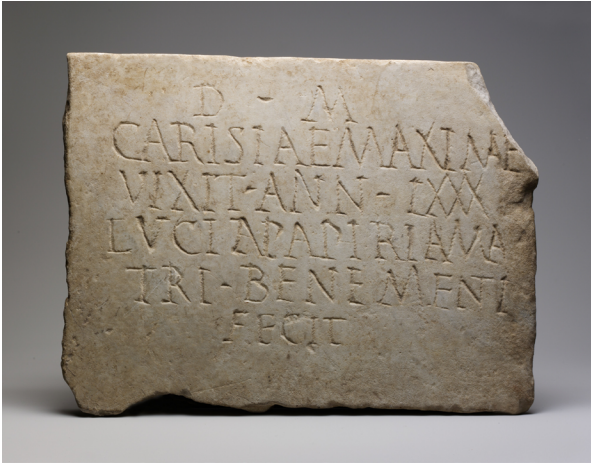


Fig. 12 Inscrição funerária em mármore



Fig. 13 Codex Runicus, um manuscrito de velino de c. 1300 que contem um dos mais velhos e melhores textos preservados da lei da Escânia (Skånske lov), escrito em runas

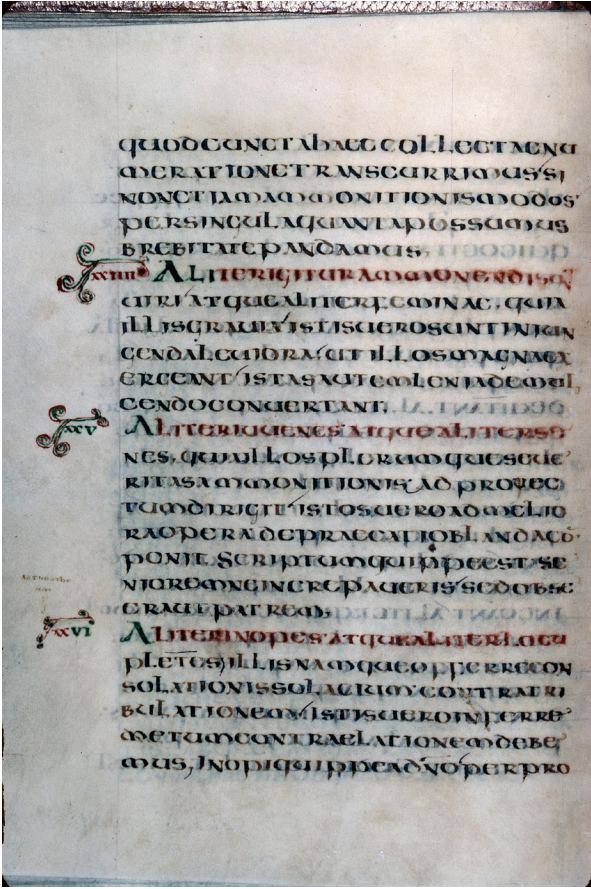


Fig. 14 Escrita uncial em Roma, c. 595–604

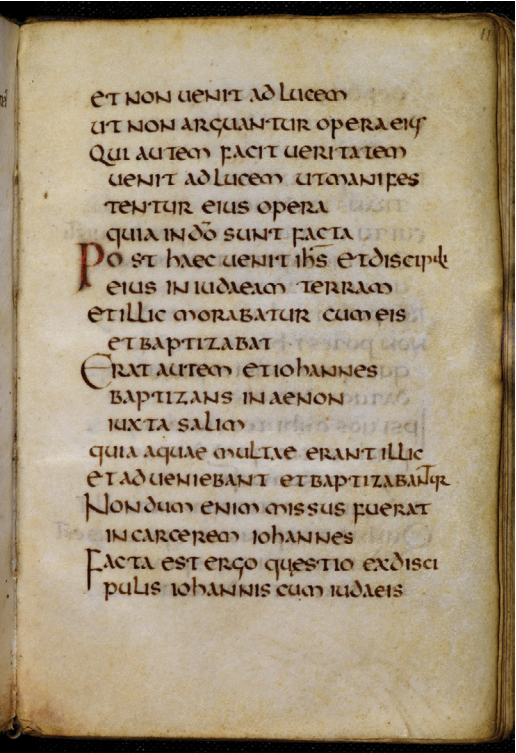


Fig. 15 Página do Evangelho de S. Cuthbert, Nortúmbria, c. 698

Antes do alfabeto latino se tornar o principal sistema de escrita no continente europeu, os povos germânicos usavam inscrições rúnicas (fig. 13). Existem várias teorias em relação às origens destas inscrições, no entanto a maioria dos investigadores concorda que tenham evoluído a partir de uma versão do alfabeto etrusco. Tendo em conta que os povos acreditavam que estas runas possuíam poderes mágicos, não existe certeza que também tenham sido usadas para comunicação (Gaur, 1992).

A origem da escrita uncial (fig. 14) é desconhecida, no entanto surge muitas vezes relacionada com a chegada do Cristianismo ao império romano. Muitos historiadores acreditam que o seu nome se baseia numa interpretação errada de uma passagem do “Livro de Jó”, no qual a expressão “litterae unciales” é usada para se referir ao tamanho das letras, neste caso uma polegada (Piazzoni, s.d.). Ao longo do tempo, a escrita uncial foi sofrendo algumas alterações, entre as quais se destaca o aparecimento de ascendentes e descendentes na escrita semi-uncial (fig. 15). A ligação entre a escrita uncial e o cristianismo vem do frequente uso desta escrita em textos bíblicos. Tal como Alexander Nesbitt (1957) explica:

The history of uncials and half uncials is part of the history of the Christian Church from the fourth century to the ninth; they were essentially “church letters”. The association has been so strong that it has limited the usefulness of both designs to work having to do with ceremonies or festivities of a religious nature. (...) There is no rule, however, which prevents their selection for other purposes. (Nesbitt, 1957, p. 18)

Apesar do império usar o latim como língua comum, as várias regiões sob o domínio romano foram desenvolvendo diversos dialetos. Com a queda do império romano e a consequente divisão do seu território pelos vários países, os dialetos regionais ganharam poder e, como tal, o alfabeto latino começou a adaptar-se aos mesmos, dando origem a versões distintas: Insular (fig. 16); Lombardico (fig. 17); Merovingio (fig. 18); Visigodo (fig. 19). Desta forma, as mudanças no alfabeto latino notaram-se principalmente na escrita cursiva, sendo que a escrita uncial continuou a ser usada em livros (Ullman, 1963).

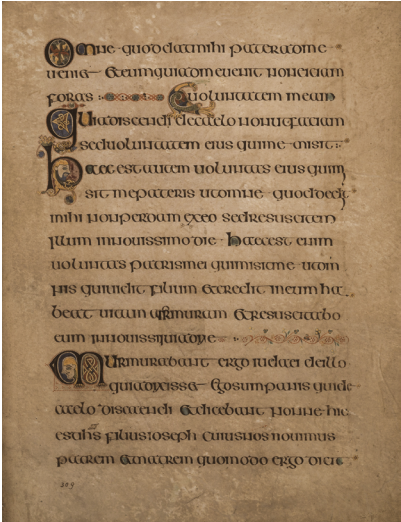


Fig. 16 Página do Livro de Kells



Fig. 17 Regula Benedicti, Monte Cassino, Biblioteca dell'Abbazia, cas. 444; c. 1075-1090

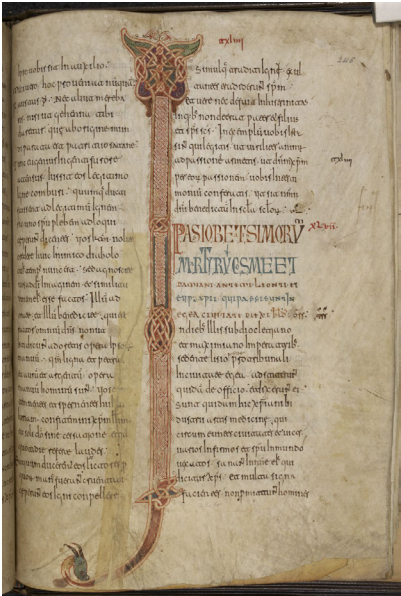
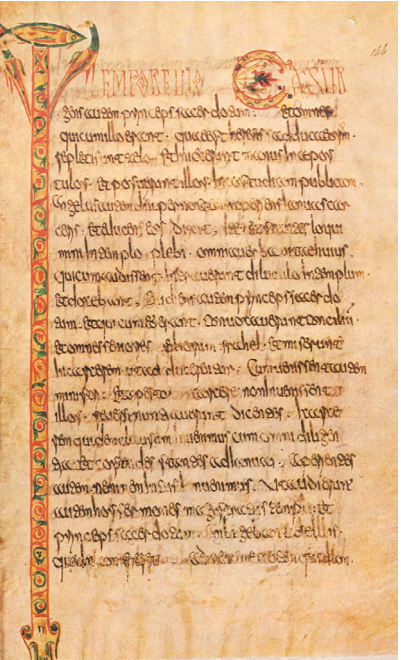


Fig. 18 Lectionnaire de Luxeuil. Initial T. Luxeuil. Fim do século VII (Cortesia Bibliothèque Nationale, Paris)

Fig. 19 Iniciais zoomórficas e maiúsculas no início da vida e paixão de Cosmo e Damian



Cum esset desponsata
materei us maria
ioseph. antequam
conuenirent inuenta
ē. in utero habens

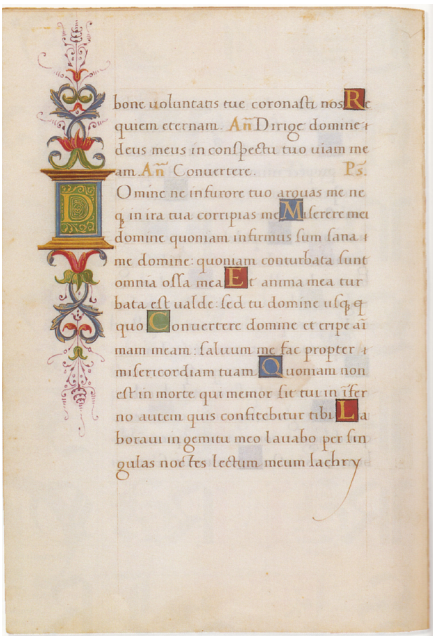


Fig. 23 Página de Livro de Horas de Giovanni II Bentivoglio, Bolonha, c. 1497-1500, minúscula humanista com decorações

Fig. 20 Minúscula caronlínquia do Evangelho de Lothairs escrito em Tours, França, c. 850 (Cortesia Bibliothèque Nationale, Paris)



Fig. 21 Página de Luttrell Psalter do século XIV



Fig. 22 Inicial 'D'(eus) histórica de freiras a receber comunhão com monges, e na margem inferior, um arqueiro a atirar a um papagaio

Os valores romanos regressam no estilo carolíngio (fig. 20). O nome do estilo é uma referência a Carlos Magno a quem é atribuída a responsabilidade do renascimento da cultura clássica. Durante o seu reinado, a leitura e aprendizagem foram muito promovidas e, como tal, o número de livros copiados aumentou significativamente. Assim sendo, começou a surgir uma necessidade de uniformizar a escrita. A minúscula carolíngia surge como resposta a esta necessidade, usando como base a escrita semi-uncial (Gray, 1986). De acordo com Alexander Nesbitt (1957), as minúsculas carolíngias são a última fase de evolução da letra minúscula.

Com a queda do império carolíngio no século IX, a Europa voltou a fragmentar-se. O investimento na educação manteve-se levando a um aumento na procura de livros, que continuavam a ser produzidos segundo o estilo carolíngio. No final do século XI, devido à influência dos estilos desenvolvidos regionalmente, a escrita carolíngia começou a sofrer pequenas alterações, resultando em diferentes versões (Nesbitt, 1957).

A combinação de maiúsculas e minúsculas começou a ser usada frequentemente no período gótico, tendo já sido usada no final da época carolíngia (fig. 21). No final do século XI, a escrita uncial e as letras maiúsculas começaram a ser usadas como iniciais. Estas iniciais eram ornamentadas com desenhos a preencher a área à volta da letra. Ao longo dos séculos, estes desenhos tornaram-se cada vez mais elaborados, sendo comum usar duas ou três cores (fig. 22) (Nesbitt, 1957).

No século XIV, o interesse pela cultura clássica ressurgiu, dando início ao renascimento. Este período teve uma forte presença principalmente nos estados que hoje constituem a Itália devido à herança deixada pelo império romano. A escrita humanista (fig. 23) baseia-se na escrita de vários manuscritos clássicos, assim como na escrita carolíngia. B. L. Ullman considera que esta mudança não foi uma reação à escrita gótica extrema, mas sim uma “simplificação gradual de um Gótico relativamente simples” (Ullman, 1963, p.138, tradução livre) ⁵. Enquanto que o estilo gótico é reconhecido pela sua angularidade marcada e pelas suas decorações que por vezes levam a uma perda

⁵ Tradução livre do original "rather a gradual simplification of a relatively plain Gothic"

Fig. 24 Textus precissus, página “Beatus” do Saltério de Tickhill, c. 1310 (Coleção New York Public Library, Nova Iorque)

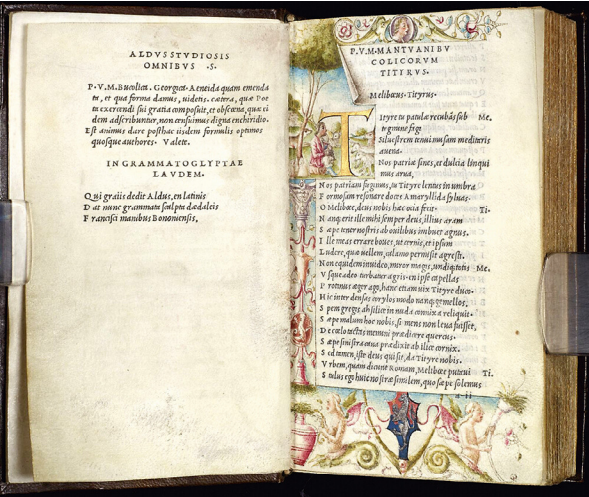


Fig. 26 Il Virgilio de 1501, o primeiro livro completamente impresso na fonte cursiva de Griffo



Fig. 25 Biblia latina, 42 linhas (Mainz: Johann Gutenberg e Johann Fust, c. 1455). Em papel

А Б В Г Д Е
Ё Ж З И Й К
Л М Н О П Р
С Т У Ф Х Ц
Ч Ш Щ Ъ Ы Ь
Э Ю Я

Fig. 27 Alfabeto cirílico russo

Ѓ Ђ Ћ Ќ Ќ Ќ Ќ
Ѓ Ђ Ћ Ќ Ќ Ќ Ќ
Ѓ Ђ Ћ Ќ Ќ Ќ Ќ
Ѓ Ђ Ћ Ќ Ќ Ќ Ќ
Ѓ Ђ Ћ Ќ Ќ Ќ Ќ

Fig. 28 Escrita glagolítica croata

ا ب ت ث ج ح خ
د ذ ر ز س ش ص
ض ط ظ ع غ ف ق
ك ل م ن ه و ي

Fig. 29 Abjad árabe

א ב ג ד ה ו ז ח
ט י כ ל מ נ ס ע
פ צ ק ר ש ת

Fig. 30 Alfabeto hebreu

de legibilidade (fig. 24), a escrita humanista é caracterizada pelas suas formas arredondadas e simplificadas.

Johannes Gutenberg é creditado como o inventor da prensa tipográfica no século XV. Apesar de técnicas de impressão já terem sido inventadas na China, Gutenberg destaca-se por ter inventado o sistema de fundição de caracteres móveis, permitindo melhorar, acelerar e aumentar a produção de livros. Os primeiros tipos de letra desenvolvidos para impressão usavam como base a escrita dos livros da época (fig. 25). Tendo em conta que as diferentes regiões usavam diferentes tipos de letra, as impressões começaram por representar o estilo preferido pela região em que eram produzidas. A escrita humanista, era popular na região de origem, Itália, porém demorou a popularizar-se pelo resto da Europa que mostrava preferência pelo estilo gótico (Ullman, 1963).

Quando a prensa tipográfica começou a ser introduzida pela Europa, esta prática tornou o problema da uniformização da escrita relevante de novo. Da mesma forma que os tipos de letra eram usados de acordo com a área em que seriam distribuídos, as regras ortográficas seguiam também os dialetos usados nessas mesmas áreas. Assim sendo, os problemas de comunicação entre as povoações tornam-se cada vez mais evidentes. A introdução da prensa tipográfica surge como oportunidade de resolver estes problemas ao estabelecer regras ortográficas que não existiam previamente. Por outro lado, os dialetos passaram a ser considerados línguas completas e independentes do latim. Desde então, o alfabeto latino tem vindo a sofrer poucas alterações significativas (Swann, 1991).

Os créditos da criação do estilo itálico são atribuídos a Francesco Griffo (fig. 26), após este ter sido encarregado, por Aldus Manutius, de desenhar um tipo de letra baseado na escrita cursiva humanista. Esta encomenda deve-se ao objetivo de Manutius de produzir livros a preços acessíveis, visto que as formas estreitas da escrita itálica permitiam compor mais texto em cada página e, como tal, poupar papel (Nesbitt, 1957). Assim, o estilo itálico surge como um novo tipo de letra independente da escrita cursiva, mesmo que esta tenha sido a inspiração para as formas itálicas.

Ao longo do tempo, o estilo humanista espalhou-se pelos países da Europa Ocidental que usavam o latim como língua principal. Quando estes países começaram a explorar continentes para além da Europa, levaram consigo a sua cultura, línguas e sistema de escrita que foram introduzidos através das colónias estabelecidas nestes territórios. Com isto, o alfabeto latino espalhou-se rapidamente por todo o mundo, tornando-se o sistema de escrita mais usado até hoje (Ullman, 1963).

No este da Europa, destacam-se três alfabetos, porém apenas dois desses ainda são usados. Na Grécia, o alfabeto grego é ainda usado, tendo sofrido poucas alterações ao longo dos séculos (Newton, 1960). Por outro lado, o alfabeto cirílico é, tal como o alfabeto latino, uma evolução do alfabeto grego. Tanto o alfabeto cirílico (fig. 27) como o alfabeto glagolítico (fig. 28) têm as mesmas origens. Segundo Albertine Gaur (1992) os dois sistemas são criações dos irmãos Cyril e Methodius como resposta a um pedido do rei Rastislav da Morávia. Este pedido consistia na criação de um sistema de escrita que pudesse ser usado com o propósito de ensinar o seu povo sobre a religião cristã na sua língua e sem a influência da Igreja romana. O sistema de escrita é da autoria de Cyril, no entanto ainda é incerto qual dos sistemas é sua criação. As diferenças entre o aspeto de ambos os alfabetos são significativas, sendo que o alfabeto cirílico se baseia na escrita uncial grega. Ao longo do tempo, o alfabeto cirílico foi sofrendo pequenas alterações e, atualmente, é o único que ainda é usado. Este foi adotado como o sistema de escrita nacional do povo eslavo e, mais tarde, da União Soviética. Por sua vez, o alfabeto glagolítico foi perdendo relevância ao longo dos séculos, até ser eventualmente abandonado. Hoje em dia, o alfabeto pode ser encontrado em algumas comunidades na costa dalmata, principalmente em textos litúrgicos (Diringer, 2022).

O sistema de escrita arábico (fig. 29) remonta ao fim do século IV. Segundo Albertine Gaur (1992), este sistema foi desenvolvido a partir da língua aramaica, uma das línguas semitas. A escrita arábica é considerada um abjad e não um alfabeto, já que esta não inclui vogais. Ao contrário de outros povos que usaram a escrita em trocas comerciais e administração, o povo

arábico começou a usar a escrita com o propósito de gravar os textos do Corão. Atualmente, este é o segundo sistema mais usado no mundo, principalmente nos países Islâmicos na Ásia ocidental e no norte de África.

A escrita hebraica (**fig. 30**) evoluiu também a partir da escrita aramaica. O sistema foi adotado no século V a.C. pelas comunidades judaicas e, desde então, tem sido usado principalmente em Israel. A sua aparência foi-se alterando ligeiramente, sendo que a maior alteração foi a introdução do alfabeto quadrático no século II a.C.. Atualmente, existem dois estilos principais da escrita hebraica: Asquenaze, usada no norte e este da Alemanha e Sefardita, usada em Portugal, Espanha e nos países mediterrânicos (Gaur, 1992).

O sistema de escrita devanagari (**fig. 31**) é usado para escrever várias línguas na Índia, entre as quais hindi, marata e nepalês. Este sistema foi desenvolvido entre os séculos VII e IX e, hoje em dia, é o mais importante e mais usado no subcontinente indiano (Diringer, 2022). De acordo com Karthik Malli (2022), devanagari evoluiu a partir da escrita gupta que, por sua vez descende de brami. As origens do sistema brami são desconhecidas, porém acredita-se que esta tenha sido inspirada pela escrita usada pelos povos semitas. Para além de devanagari, o sistema brami deu origem a vários sistemas de escrita usados na região, incluindo bengalês e guzerate.

A escrita foi também desenvolvida na China (**fig. 32**) e Mesoamerica (**fig. 33**), separadamente, porém os desenvolvimentos destes dois sistemas de escrita, ao contrário da escrita cuneiforme, não estão tão bem documentados pelo ocidente (Schmandt-Besserat, 2014). Apesar da escrita chinesa existir há mais de 3400 anos, manteve-se como um sistema ideográfico, mas os seus símbolos sofreram algumas alterações. Este sistema deu origem aos sistemas usados na Coreia, Japão e Vietname (Gaur, 1992). A dificuldade de tradução dos símbolos do sistema desenvolvido na Mesoamerica no início do século XX levou a várias interpretações erradas das provas encontradas (Mark, 2011).

"The Missing Scripts" (The World's Writing Systems, 2019), um projeto da autoria conjunta de Atelier National de Recherche Typographique (ANRT), Institut Designlabor Gutenberg (IDG) e Script Encoding Initiative (SEI), foca-se em arquivar todos os sistemas de escrita, realçando os sistemas de escrita que ainda não têm uma codificação no sistema Unicode (um sistema que permite que sistemas de escrita possam ser representados de forma consistente em qualquer computador). Atualmente, o projeto conta com uma coleção de 290 sistemas de escrita, demonstrando a grande variedade de escritas, muitas das quais ainda por estudar. Desta forma, seria impossível conter aqui a história de todos os sistemas de escrita que já existiram, optando-se por explicar apenas a história dos mais reconhecidos e usados sistemas de escrita no mundo, assim como os primeiros sistemas dos quais os restantes descendem.

अ आ इ ई उ ऊ
 ऋ ॠ लृ लृ
 ए ऐ ओ औ
 क ख ग घ ङ
 च छ ज झ ञ
 ट ठ ड ढ ण
 त थ द ध न
 प फ ब भ म
 य र ल व
 श ष स ह

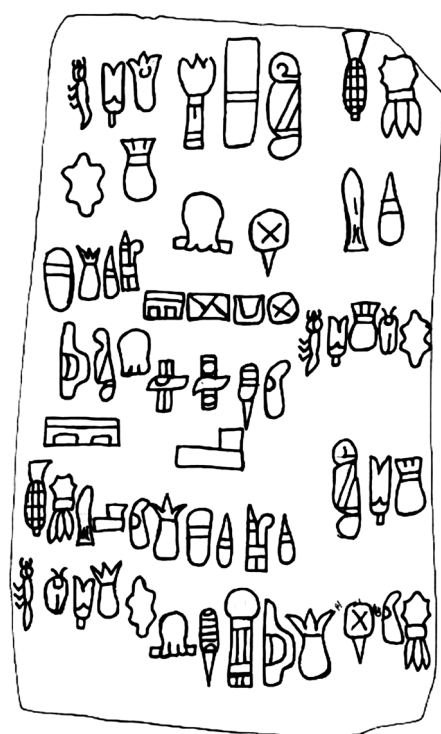


Fig. 31 Abugida Devanagari

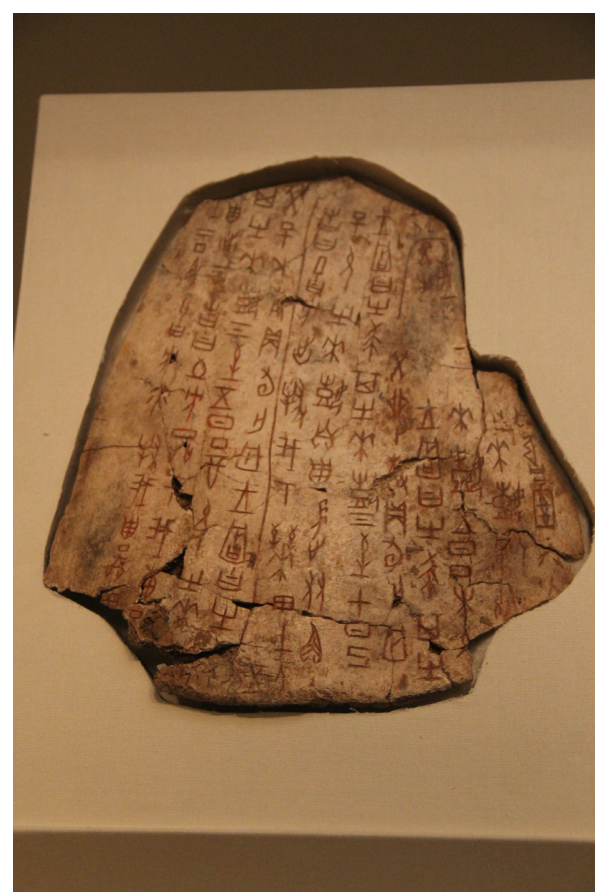


Fig. 32 Osso oracular do reinado do rei Wu Ding (Dinastia Shang)

Fig. 33 Desenho do bloco de Cascajal

2.1.2. SISTEMAS DE ESCRITA

David J. Peterson (2015) define um sistema de escrita como um conjunto de regras que define a aparência dos símbolos, assim como a forma como estes devem ser usados em conjunto. Atualmente, os sistemas de escrita encontram-se categorizados de acordo com o seu funcionamento. Sendo assim, Peter T. Daniels e William Bright (1996) propõem que a escrita se encontra dividida em cinco categorias principais, no entanto é comum encontrar sistemas com características de mais do que uma categoria. O sistema logo-silabário, por exemplo, combina elementos dos sistemas logográfico e silabário, visto que não existe nenhum sistema completamente logográfico. Tendo em conta que os diferentes sistemas evoluíram a partir de sistemas anteriores, as categorias são apresentadas seguindo a ordem cronológica de evolução.

Logo-silabário

O sistema logo-silabário consiste em símbolos representativos de palavras ou sílabas. A maior desvantagem do sistema logo-silabário é a grande quantidade de símbolos necessários para dominar esta escrita. Visto que cada símbolo representa apenas uma palavra, os símbolos podem ser bastante complexos. Os hieróglifos egípcios (fig. 34) são um dos mais reconhecidos exemplos deste sistema, assim como os símbolos chineses que ainda são usados atualmente (Daniels & Bright, 1996). Para além destes exemplos, os algarismos árabes podem também ser considerados logogramas. Ao contrário dos caracteres de um alfabeto, o símbolo '1' representa um conceito, neste caso a palavra 'um', e não um som (Hardegree, 2001).

Silabário

Num sistema silabário cada símbolo é representativo de uma sílaba que, quando são combinadas, formam palavras. Cada símbolo é único e pode representar uma consoante seguida de uma vogal ou apenas uma vogal (Daniels & Bright, 1996). Hoje em dia, as escritas japonesas Hiragana, Katakana (fig. 35) e Man'yōgana, são os mais reconhecidos silabários.

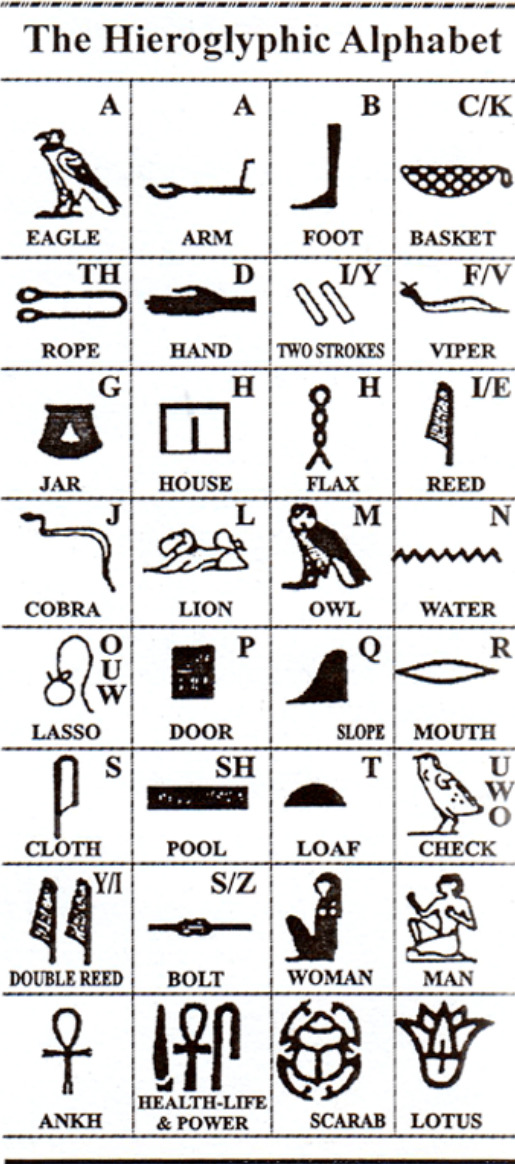


Fig. 34 Hieróglifos egípcios

片仮名 (カタカナ) katakana											
a ア	阿	i イ	伊	u ウ	宇	e エ	江	o オ	於		
ka カ	加	ki キ	幾	ku ク	久	ke ケ	介	ko コ	己		
sa サ	散	shi シ	之	su ス	須	se セ	世	so ソ	曾		
ta タ	多	chi チ	千	tsu ツ	川	te テ	天	to ト	止		
na ナ	奈	ni ニ	二	nu ヌ	奴	ne ネ	祢	no ノ	乃		
ha ハ	八	hi ヒ	比	fu フ	不	he ヘ	部	ho ホ	保		
ma マ	万	mi ミ	ミ	mu ム	牟	me メ	女	mo モ	毛		
ya ヤ	也			yu ユ	由			yo ヨ	興		
ra ラ	良	ri リ	利	ru ル	流	re レ	礼	ro ロ	呂		
wa ワ	和	wi 井	井			we エ	恵	wo ヲ	乎		
								n ン	无		

Fig. 35 Silabário Katakana do Japão

ا	ب	ت	ث	ج	ح	خ	د	ذ	ر
آلف	باء	تاء	ثاء	جيم	حاء	خاء	دال	ذال	راء
'alif	bā'	tā'	ṯā'	ǧīm	ḥā'	ḫā'	dāl	dāl	rā'
'(a)	b	t	ṯ	ǧ	ḥ	ḫ	d	d	r
[ʔ]	[b]	[t]	[θ]	[dʒ]	[h]	[x~χ]	[d]	[ð]	[r~r]
ز	س	ش	ص	ض	ط	ظ	ع	غ	ف
زاي	سين	شين	صاد	ضاد	طاء	ظاء	عين	غين	فاء
zāy	sīn	šīn	ṣād	ḍād	ṭā'	ẓā'	'ayn	ǧayn	fā'
z	s	š	ṣ	ḍ	ṭ	ẓ	ʿ	ǧ	f
[z]	[s]	[ʃ]	[sʰ]	[dʰ]	[tʰ]	[ðʰ]	[ʕ]	[ɣ~ʕ]	[f]
ق	ك	ل	م	ن	ه	و	ي	ء	
قاف	كاف	لام	ميم	نون	هاء	واو	ياء	همزة	
qāf	kāf	lām	mīm	nūn	hā'	wāw	yā'	hamza	
q	k	l	m	n	h	w	y		
		[l~l̥]	[m]	[n]	[h]	[w]	[j]		

Fig. 36 Abjad arábico

Abjad

O abjad consiste em símbolos representativos de um só som. No entanto, ao contrário de um alfabeto, um verdadeiro abjad consiste apenas em consoantes. Neste sistema, as vogais são determinadas através do contexto porém, caso seja necessário, a maioria dos abjads inclui uma forma de indicar as vogais, geralmente como diacríticos. Este sistema é atualmente usado no árabe (fig. 36) ou hebreu (Daniels & Bright, 1996). Tal como o alfabeto, é possível argumentar que o abjad é a verdadeira última fase de desenvolvimento da escrita devido ao seu número reduzido de caracteres. (Peterson, 2015).

6 Tradução livre do original "the shapes of characters correspond to phonetic features of the sounds they stand for"

Alfabeto

O alfabeto funciona de forma semelhante ao abjad, visto que cada símbolo é representante de um só som, no entanto inclui vogais. O número limitado de caracteres permite criar inúmeras combinações entre eles, o que torna o alfabeto no sistema mais adaptável a outras línguas. Desta forma, este sistema tornou-se no mais usado do mundo, nomeadamente no ocidente. O alfabeto latino (fig. 37) é o mais reconhecido por todo o mundo e é considerado uma das importantes contribuições do Império romano (Daniels & Bright, 1996).

Abugida

O sistema abugida, também conhecido como alfa-silabário, funciona de forma semelhante aos silabários, visto que cada símbolo representa uma sílaba. A diferença entre ambos os sistemas é a forma como cada símbolo é criado. Num abugida, existe uma forma base, geralmente consoantes, à qual é acrescentada uma outra forma, seguindo variações previsíveis. Por outro lado, o silabário consiste em símbolos distintos para cada sílaba. Assim sendo, atualmente, o abugida é bastante comum no sudeste asiático, nomeadamente na Índia (fig. 38) (Daniels & Bright, 1996).

A	B	C	D	E	F	G	H
A	BE	CE	DE	E	EF	GE	HA
ā	bē	cē	dē	ē	ef	gē	hā
[a:]	[be:]	[ke:]	[de:]	[e:]	[ef]	[ge:]	[ha:]
I	K	L	M	N	O	P	Q
I	KA	EL	EM	EN	O	PE	QV
ī	kā	el	em	en	ō	pē	qū
[i:]	[ka:]	[el]	[em]	[en]	[o:]	[pe:]	[k"u:]
R	S	T	V	X	Y	Z	
ER	ES	TE	V	EX	I GRAECA	ZETA	
er	es	tē	ū	ex	ī Graeca	zēta	
[er]	[es]	[te:]	[u:]	[eks]	[i: 'grajka]	[ze:ta]	

Fig. 37 Alfabeto Latino Clássico

Occlusives		Voiceless plosives		Voiced plosives		Nasals				
		unaspirated	aspirated	unaspirated	aspirated					
Velar	क	ka	ख	kha	ग	ga	घ	gha	ङ	ṅa
Palatal	च	ca	छ	cha	ज	ja	झ	jha	ञ	ña
Retroflex	ट	ṭa	ठ	ṭha	ड	ḍa	ढ	ḍha	ण	ṇa
Dental	त	ta	थ	tha	द	da	ध	dha	न	na
Labial	प	pa	फ	pha	ब	ba	भ	bha	म	ma
Sonorants and fricatives										
	Palatal		Retroflex		Dental		Labial			
Sonorants	य	ya	र	ra	ल	la	व	va		
Sibilants	श	śa	ष	ṣa	स	sa				
Other letters										
	ह	ha	ळ	ḷa						

Fig. 38 Abugida Devanagari

Por fim, alguns sistemas de escrita podem ser considerados como “característicos”. No entanto, este termo é frequentemente um tópico de debate dentro da comunidade linguística. Daniels e Bright (1996) usam os termos “característico”, assim como o termo “fonotípico” introduzido por Isaac Pitman, para descrever um sistema no qual “as formas dos símbolos correspondem às características fonéticas dos sons que representam” (Daniels & Bright, 1996, p.818, tradução livre)⁶. Neste sentido, o sistema coreano é o principal exemplo deste tipo de sistema. Por outro lado, John DeFrancis rejeita o uso dos termos “característico” e “fonotípico” para descrever o sistema coreano, já que os coreanos não estão conscientes da existência destas características. Esta posição é contra-argumentada por Brian King ao afirmar que o mesmo acontece com o valor fonético dos símbolos chineses já que os leitores chineses também não estão conscientes deste valor (King, 1991).

2.1.3. INFLUÊNCIAS FORMAIS

⁷ Tradução livre do original "writing, like other human institutions, reflects the character of peoples, even if it does not reveal that of individuals"

⁸ Tradução livre do original "an image of a word (or several words) by sketching, drawing or painting letters"

B. L. Ullman (1963) afirma que a “escrita, como outras instituições humanas, reflete o caráter dos povos, mesmo que não revele o dos indivíduos” (Ullman, 1963, p. 25, tradução livre)⁷. Nesse sentido, a identidade dos povos é também refletida na forma como desenham as suas letras, tal como explica Nicolette Gray (1986) ao comparar as escritas do povo fenício (fig. 39) com a civilização grega (fig. 40):

Phoenician script slopes forward with ascenders, and descenders; it looks rapid and bussiness-like, orderly but not beautiful. The inscriptions of fifth-century Athens are very different: they are constructed and arranged geometrically, and they are beautiful. From the beginning the evolution of writing reflected the character of the people by whom it was formed. (Gray, 1986 p.12)

Gerard Unger (2018) descreve o *lettering* como a criação de “uma imagem de uma palavra (ou várias palavras) através de esboços, desenhos ou pintura de letras” (Unger, 2018, p. 20, tradução livre)⁸. No *lettering*, as letras podem ser trabalhadas e retocadas de forma a serem melhoradas gradualmente.

Desde o início da escrita que os materiais são uma das mais importantes influências na forma das letras. À medida que novos materiais eram utilizados, as formas das letras iam modificando ligeiramente. O nome cuneiforme refere-se ao formato de cunha do material usado para escrever. O uso das tábuas de barro em conjunto com esta ferramenta levou a mudanças de espessura no desenho dos caracteres, assim como ao uso de formas geométricas (Ullman, 1963).

Por sua vez, os caracteres rúnicos (fig. 41) são reconhecidos pelo seu aspeto angular. Esta característica deve-se ao facto de terem sido gravadas com uma ferramenta afiada em madeira. O mesmo acontece com a escrita irlandesa arcaica Ogham, que foi gravada em pedra. A inflexibilidade e resistência deste género de materiais e dos instrumentos utilizados fez com que características como linhas retas e formas geométricas se tor-

Fig. 39 Alfabeto fenício



Fig. 40 Alfabeto grego



Fig. 41 Inscrições rúnicas em Blekinge, Suécia

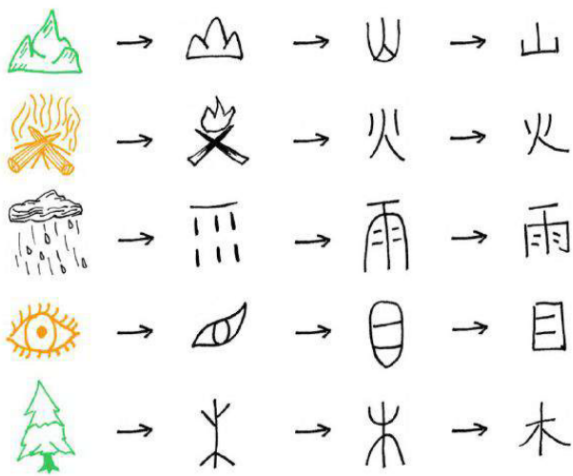


Fig. 42 Evolução dos caracteres chineses



Fig. 43 Números em chinês 1-10

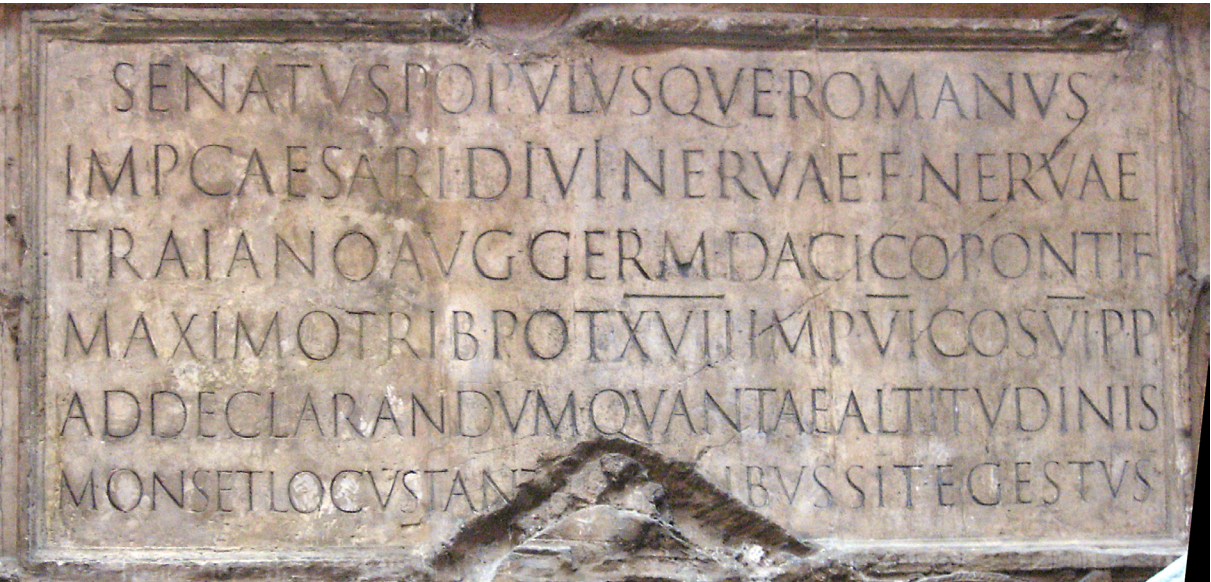


Fig. 44 Coluna de Trajano. Inscrição na base

nassem mais comuns. Por outro lado, vários sistemas de escrita asiáticos eram gravados em folhas de árvores, resultando no uso mais frequente de formas curvas (Schmandt-Besserat, 2014).

De acordo com Geoffrey Sampson (1985), a escrita chinesa era inicialmente gravada em ossos ou metal, resultando em símbolos curvos e círculos porém, a transição para o uso de pincel e tinta levou a que estes símbolos usassem mais linhas retas e angulares. Apesar do pincel permitir mais flexibilidade nas formas das letras, as linhas retas são produzidas a partir dos movimentos sacádicos na escrita. Por outro lado, Gaur (1992) acrescenta que as mudanças nas formas dos caracteres também podem ter sido influenciadas por considerações caligráficas. Os primeiros caracteres chineses retratavam as formas físicas dos objetos que representavam, tanto na sua totalidade como apenas parte do objeto em questão. Em relação aos conceitos abstratos, estes eram geralmente representados através da adaptação de outros símbolos, ou seja, eram usados símbolos de conceitos relacionados que poderiam ser facilmente representados como, por exemplo, objetos. Sendo assim, o símbolo usado para representar a palavra “sol” poderia também significar “dia”. Hoje em dia, as origens pictográficas são dificilmente reconhecidas nos caracteres modernos devido à sua evolução (fig. 42). Neste sentido, Sampson considera que os símbolos usados para as palavras “um”, “dois” e “três” (fig. 43) são os símbolos que melhor sugerem o seu significado já que cada um consiste no número respetivo de traços horizontais.

As letras romanas baseiam-se nas inscrições da Coluna de Trajano (fig. 44). O *lettering* presente neste monumento demonstra a preocupação romana pela perfeição e ordem. No livro "A History of Lettering", Nicolette Gray questiona se as formas das letras são da autoria do ordenador ou da pessoa que as gravou na pedra, apresentando a possibilidade de ambas as funções serem exercidas pelo mesmo indivíduo. Neste sentido, Gray argumenta que o *lettering* romano poderá ter sido influenciado pela posição da ferramenta no momento de inscrição, já que as suas mudanças de espessura poderiam surgir naturalmente a partir das batidas repetidas do cinzel. Por outro lado,

9 Tradução livre do original "western writing will always evoke shapes that have been defined by the western tool: the broad nibbed pen"



Fig. 45 Ângulo do aparo

Fig. 47 Método Palmer de caligrafia comercial

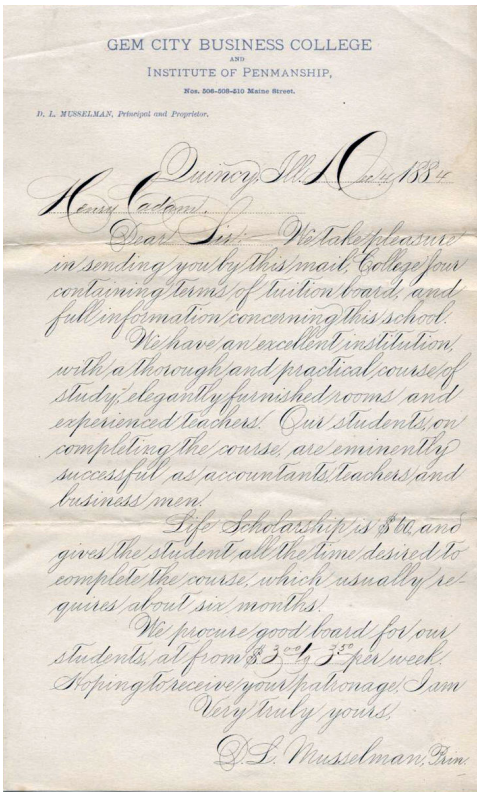


Fig. 46 Exemplo de escrita Spenceriana

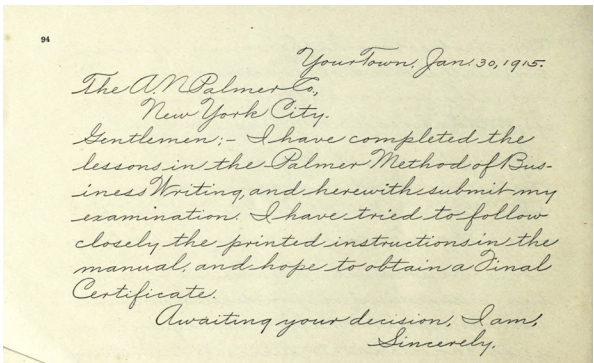


Fig. 48 Relação entre letras e estilos arquitetônicos de diferentes períodos



Nicolete Gray apresenta também o argumento de Edward Catich no qual a forma da serifa deriva do uso de um cálamo da parte do ordenador. Catich argumenta que a serifa é o resultado do corte quadrado do cálamo e que a sua forma não foi alterada no momento de gravação (Gray, 1986).

10 Tradução livre do original "Naturally there was much variation, depending on the haste, care, or experience of the writer. Ligatures were numerous"

Apesar de serem hoje em dia serem usados diversos materiais na escrita, Gerrit Noordzij afirma que “a escrita ocidental irá sempre evocar formas que foram definidas pela ferramenta ocidental: a *broad nibbed pen*” (Unger, 2018, tradução livre, p.36)⁹. Tipos de letra como Bodoni ou Caslon inspiram-se nas mudanças de espessura resultantes da caligrafia. Deste modo, as suas formas recriam o resultado obtido através do ângulo do aparo quando esta se move no papel (fig. 45) (Unger, 2018).

Tal como foi mencionado anteriormente, a escrita cursiva é usada como um tipo de escrita informal. Assim sendo, a escrita cursiva (fig. 46) passou a ser usada no quotidiano, nomeadamente em cartas e documentos. Ao contrário da escrita usada em monumentos, que é trabalhada rigorosamente, a escrita cursiva é reconhecida pela variação nas formas das suas letras (Gray, 1986). Desta forma, o seu aspeto é geralmente curvo e é comum encontrar laços de maneira a criar ligações entre as letras que compõem a palavra, ao ponto de existirem palavras criadas com uma linha contínua (fig. 47). Estes aspetos resultam do infrequente levantar da caneta, visto que permite mais rapidez na escrita. Tal como B. L. Ullman explica, “naturalmente existia bastante variação, dependendo da pressa, cuidado, ou experiência do escritor. As ligaduras eram numerosas.” (Ullman, 1963, p. 63, tradução livre)¹⁰. Assim sendo, este conjunto de aspetos pode também influenciar a forma das letras.

Por outro lado, as formas das letras podem também ser vistas como um produto da sua época. B. L. Ullman refere-se a esta influência nos seguintes termos:

But it should be remembered that writing is an art, a subdivision of painting, with which it was identical at the very beginning, and

that all arts are subject to the same tendencies. Like other arts, it has periods when it is highly practical (legible and easily made), and others when it swings away from the utilitarian and almost gives the impression of being practiced for its own sake alone. (B. L. Ullman, 1963, p. 121)

Tal como Aldo Novarese demonstra (fig. 48), a estética da sociedade também tem influência na estética da escrita. Neste sentido, os estilos tipográficos desenvolveram a partir de estilos anteriores, da mesma forma que estilos arquitetónicos se desenvolveram a partir de estilos anteriores (Ullman, 1963). O estilo gótico, por exemplo, encontra-se refletido através da verticalidade e da semelhança aos arcos quebrados que eram comuns na época (Daniels, 2003). Em “A Book of Scripts” (1977), Alfred Fairbank afirma que, apesar das formas góticas criarem um padrão rico, o estilo gótico tinha pouca legibilidade. Nicolette Gray (1986) argumenta que este é um problema comum em escritas construídas em bases modulares. Para que uma escrita seja legível, é necessário que as suas formas base sejam diferentes umas das outras.

Por sua vez, o período renascentista foi um movimento cultural baseado na cultura clássica romana. Assim sendo, a escrita também refletia os valores clássicos, como a ordem ou a simetria, através de proporções matemáticas e do uso de quadrados e círculos (Gray, 1986).

2.2. TIPOGRAFIA EM AUDIOVISUAIS

A tipografia é incorporada em projetos audiovisuais com diferentes propósitos. A sua presença nas sequências de títulos é provavelmente a mais reconhecida, no entanto não é o único momento em que a tipografia aparece no ecrã.

No cinema, a tipografia é frequentemente usada como forma de compreender a história, muitas vezes como parte de adereços usados no fundo das cenas. Desta forma, a tipografia encontra-se presente em jornais, livros ou notas que podem passar despercebidos no fundo das cenas, como podem ter um papel principal em interações com os atores. Annie Atkins admite que cerca de 90% do seu trabalho aparece apenas no fundo durante segundos (fig. 49), sendo que a tipografia é apenas uma pequena parte desse trabalho (AIGA, s.d.). Assim sendo, as suas formas são usadas como forma dos criadores transmitirem informações à audiência. O seu contexto, assim como os estilos tipográficos são escolhidos como forma de estabelecerem associações visuais e, desta forma, informar os espectadores sobre géneros cinematográficos ou épocas históricas.

O uso de tipografia para indicar épocas históricas é muitas vezes criticado por pessoas com conhecimento especializado na área. Uma grande parte dos filmes usa tipos de letra que não existiam na época que a história retrata, resultando em artigos como “Typecasting: The Use (and Misuse) of Period Typography in Movies de Mark Simonson” (2001). No artigo, Simonson apresenta uma lista de filmes acusados desta prática, classificando-os de acordo com a sua precisão histórica. Este foi um problema que Annie Atkins procurou resolver ao estabelecer regras para o seu trabalho.

I have a little rule that if it was made by hand at the time, then I make it by hand now. And if it was made by a machine at the time, then I can make it with a machine now. Otherwise you won't get those natural, organic shapes in the lettering and I find that if you use a font for that kind of thing, you'll constantly be battling against that font, trying to stop it from looking digital. (Adobe Creative Cloud, 2016)



Fig. 49 Bilhetes de cinema para o filme “Wonderstruck” de Todd Haynes



Fig. 50 Sinal “Walk. Do Not Run.” no filme “Bridge of Spies”

Annie Atkins acrescenta que, para além de contextualizar a história no tempo e espaço, os adereços podem também ser usados como forma de desenvolver a narrativa. Neste sentido, a designer explica que “se virem um sinal no fundo a dizer “Caminhe. Não corra.”, por exemplo, podem apostar que a qualquer segundo aquelas personagens provavelmente vão começar a correr” (fig. 50) (Adobe Creative Cloud, 2016, tradução livre)¹¹.

¹¹ Tradução livre do original “if you see a sign in the background that says “Walk. Don’t run”, for example, you can bet any second now those characters are probably going to start running.”

Para além do seu uso em adereços, a tipografia é também usada nas sequências de títulos dos filmes. “La Sortie de l’Usine Lumière à Lyon” (1895) é um filme francês da autoria de Louis Lumière considerado como o primeiro filme. Quando o filme foi exibido, a ação começava imediatamente, sem que existissem sequências de títulos ou créditos. Sendo assim, os primeiros cartões de títulos foram usados com o intuito de apresentar diálogos entre personagens (fig. 51) ou contexto para a ação, que ficaram conhecidos como intertítulos (Yu, 2008). Em 1900, o filme “How it Feels to be Run Over” introduz pela primeira vez uma sequência de cartões de título. No filme surge uma rápida sequência de cartões onde se pode ler “Oh! Mother will be pleased” (fig. 52). Um ano mais tarde, o primeiro exemplo de intertítulo aparece no filme “Scrooge, or, Marley’s Ghost” (1901) como forma de contextualizar a ação (fig. 53) (Filmmaker IQ, 2017). Neste sentido, a tipografia tornou-se num elemento fundamental no cinema mudo por permitir representar as vozes das personagens e, consequentemente, contribuir para a compreensão da história.

Finalmente, as sequências de títulos foram introduzidas na mesma década, desenvolvendo-se ao longo da década seguinte. Nestes primeiros anos, as sequências apresentavam apenas o título do filme e o nome do estúdio, sem dar créditos àqueles que trabalharam na produção do filme, como elenco ou realizador. De acordo com John P. Hess (Filmmaker IQ, 2017), esta prática deve-se à vontade de Thomas Edison de evitar o aumento dos salários destes trabalhadores ao se tornarem reconhecidos.

Inicialmente, as sequências de títulos, assim como os intertítulos, eram criadas por artistas de *lettering*. Estas composições eram pintadas ma-



Fig. 51 “I’m Flirting” no filme “A Dog’s Life”

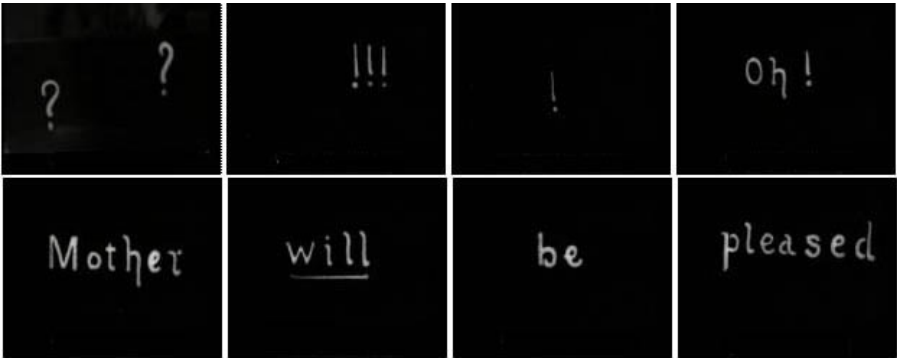


Fig. 52 “Oh! Mother Will be Pleased” no filme “How It feels to be Run Over”

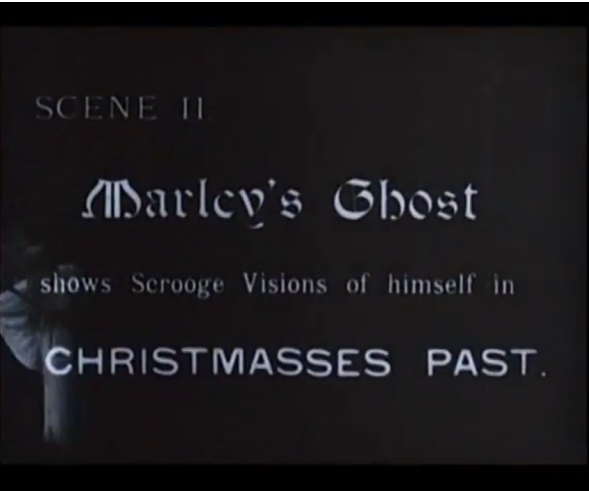


Fig. 53 Intertítulo no filme “Scrooge, or, Marley’s Ghost”



Fig. 54 Sequência de animação no filme “The Adventures of Prince Achmed”

nualmente, geralmente com tipos de letra a branco sobre um fundo preto, e eram posteriormente fotografadas e inseridas no início do filme (Yu, 2008). Na década de 1920, filmes europeus começaram a explorar técnicas de animação para as suas sequências, como por exemplo "The Adventures of Prince Achmed" (1926) (fig. 54) (Filmmaker IQ, 2017).

12 Tradução livre do original "a moving poster for the film itself, boiling down the ideas and concepts of the show into a brief few minutes of film"

A introdução do som no cinema permitiu o uso de música na abertura dos filmes. As sequências deixaram de ser apenas introdutórias e passaram a exercer uma função narrativa também, tornando-se cada vez mais complexas. Os artistas responsáveis pelas sequências começaram a explorar diferentes tipos de letra como forma de contextualizar a história (Yu, 2008). Dan Perri defende esta função como fundamental para uma boa sequência de títulos.

Good title design should be evocative, it should evoke emotion from the viewer. It should refer to the story, all the characters, all the setting, and almost incidentally, introduce the titles. And it can do a lot more than that. (Academy Originals, 2016)

A Segunda Guerra Mundial e a introdução da televisão deixaram a indústria cinematográfica numa crise. Como tal, estúdios em Hollywood começaram a pensar na sequência de títulos como forma de publicidade. Uma vez que as sequências são a primeira impressão da audiência sobre o filme, passaram a ser usadas como forma de atrair a atenção dos espectadores. Como resultado, designers como Saul Bass (fig. 55), Maurice Binder (fig. 56) e Pablo Ferro (fig. 57) destacam-se por serem responsáveis por estes desenvolvimentos (Yu, 2008). Segundo John P. Hess (Filmmaker IQ, 2017), Saul Bass via a sequência de títulos como “um cartaz em movimento para o próprio filme, resumindo as ideias e conceitos do filme em breves minutos.” (Filmmaker IQ, 2017, tradução livre)¹².



Fig. 55 Sequência de título no filme “The Man with the Golden Arm”

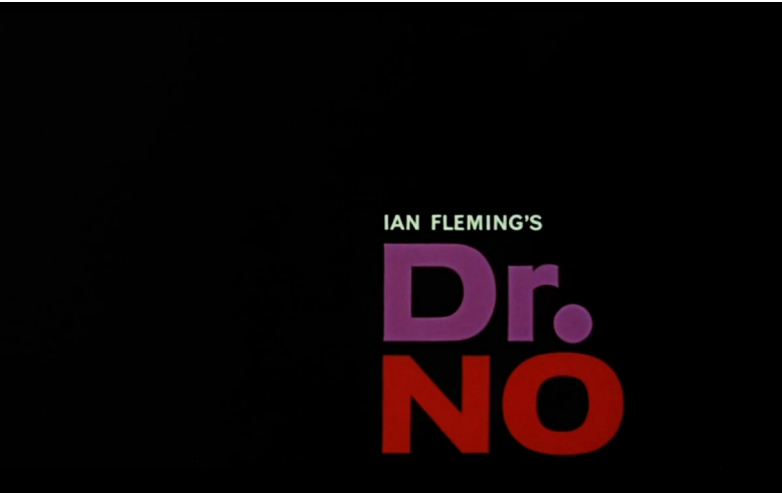


Fig. 56 Sequência de título no filme “Dr. No”



Fig. 57 Sequência de título no filme “Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb”

2.3. COMUNICAÇÃO FICTÍCIA

2.3.1. LÍNGUAS FICTÍCIAS

David J. Peterson, autor do livro "The Art of Language Invention", explica que o termo *conlang* é resultante de uma junção das palavras “constructed” e “language”, ou seja, línguas construídas. Segundo o linguista, uma *conlang* consiste num sistema linguístico funcional, que segue regras de construção linguística e de gramática. Uma *conlang* pode seguir um de dois sistemas de construção: *a priori* e *a posteriori*. A *a priori* consiste numa língua cuja gramática e vocabulário não se baseiam em línguas existentes. A *a posteriori* retira estes elementos de línguas existentes (Peterson, 2015).

Desde o século XII que são criadas *conlangs* por diversas razões. A origem deste fenómeno é geralmente atribuída a Hildegard von Bingen, uma monja e escritora alemã, e à sua criação *Lingua Ignota*. Esta criação consiste apenas numa lista de vocabulário sem regras de gramática e, apesar do seu verdadeiro propósito ser desconhecido, acredita-se que tenha sido criada para ser usada em contextos religiosos (Peterson, 2015). Para além da língua falada, Hildegard von Bingen criou também um sistema de escrita conhecido como *Litterae Ignotae* (fig. 58).

Uma *conlang* pode ser criada para servir vários propósitos, no entanto um dos objetivos mais comuns é criar uma língua auxiliar internacional, ou seja, uma língua neutra que possa ser aprendida como uma segunda língua com o objetivo de permitir a comunicação entre pessoas de diferentes origens, sem barreiras linguísticas (Neves, 2007). De acordo com Ray Brown (2022), a primeira tentativa é conhecida como *Bálaybalan* e foi criada e publicada por Mehmed Muhiddin em 1580 com o objetivo de ser usada como uma língua comum no Médio Oriente. Esta língua mistura elementos dos sistemas *a priori* e *a posteriori*.

Duas das tentativas mais reconhecidas atualmente são *Volapük* (1879) e *Esperanto* (1887). *Volapük* (fig. 59), uma criação de Johann Martin Schleyer, mistura também elementos dos sistemas *a priori* e *a posteriori*, baseando-se principalmente nas escritas germânicas (Schnapp, 1991). Inicialmente, esta tentativa foi bem-sucedida, porém a resistência a alterações na sua construção linguística por parte do seu criador levou a

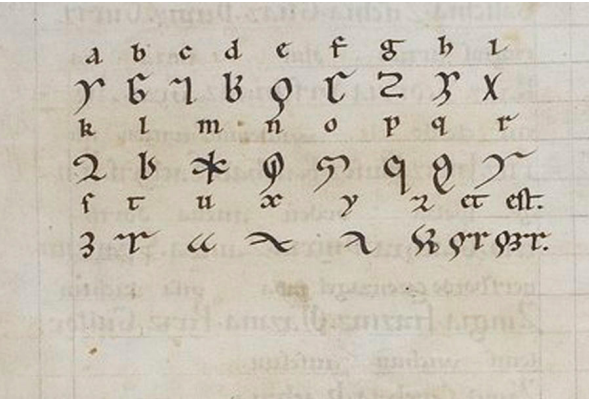


Fig. 58 Alfabeto Litterae Ignotae, c. 1175–1190

A a	Ä ä	B b	C c	D d	E e	F f	G g
[a~ɑ]	[ɛ~æ]	[b]	[tʃ~ɕʃ]	[d]	[e]	[f]	[g]
H h	I i	J j	K k	L l	M m	N n	O o
[h]	[i]	[ʃ~ʒ]	[k]	[l]	[m]	[n]	[o~ɔ]
Ö ö	P p	R r	S s	T t	U u	Ü ü	V v
[ø]	[p]	[r]	[s~z]	[t]	[u]	[y]	[v]
Alternative forms for umlaut vowels				Ɔ ɔ	Ɔ ɔ	Ɔ ɔ	
W w	X x	Y y	Z z				
[w]	[ks]	[j]	[ts~dz]		[ɛ~æ]	[o]	[y]

Fig. 59 Alfabeto Volapük

Additional letters created by Schleyer

À	to represent	a	in	all.
h	“	th	“	either or with.
l	“	ll	“	mouillé (French).
m	“	m	“	temps
n	“	n	“	ronde
ng	“	ng	“	hang.
s	“	s	“	leisure.
ch	“	ch	“	child. (It is proposed to have o take this sound.)
s	“	s	“	sin.
rr	“	rr	“	Sierra (Spanish).

Fig. 60 Alfabeto Esperanto

A a	B b	C c	Ĉ ĉ	D d	E e	F f	G g	Ĝ ĝ	H h
a	bo	co	ĉo	do	e	fo	go	ĝo	ho
[a]	[b]	[ts]	[tʃ]	[d]	[e]	[f]	[g]	[ĝ]	[h]
Ĥ ĥ	I i	J j	Ĵ ĵ	K k	L l	M m	N n	O o	P p
ĥo	i	jo	ĵo	ko	lo	mo	no	o	po
[x]	[i]	[j]	[ʒ]	[k]	[l]	[m]	[n]	[o]	[p]
R r	S s	Ŝ ŝ	T t	U u	Ŭ ŭ	V v	Z z		
ro	so	ŝo	to	u	ŭo	vo	zo		
[r/r]	[s]	[ʃ]	[t]	[u]	[u]	[v]	[z]		
aj	aŭ	ej	eŭ	oj	uj				
[aj]	[au]	[ej]	[eu]	[oj]	[uj]				

que perdesse popularidade em comparação com outras línguas, nomeadamente Esperanto.

Esperanto (fig. 60) é um exemplo de uma língua *a posteriori* da autoria de Ludwik Lejzer Zamenhof. Quando a língua foi publicada, o criador afirmou que esta era a sua dádiva para o mundo, para que pudesse ser usada para facilitar trocas e comunicação. Na publicação “A Visit to Esperantoland” (2006), Arika Okrent descreve a língua como “utopian pipe-dream language” e menciona a forma como os seus seguidores consideravam Esperanto como “um ‘aperto de mão linguístico’, um espaço neutro onde pessoas de diferentes nações podem comunicar como iguais” (Okrent, 2006, p.96, tradução livre)¹³. Ao contrário de Schleyer, Zamenhof recusou os direitos de autor da sua criação, permitindo que a comunidade construída à sua volta tivesse a liberdade de alterar a sua estrutura sempre que achasse necessário. Talvez por esta razão Esperanto se tenha tornado na língua com mais sucesso entre as duas (Peterson, 2015).

Contudo, nem Volapük, nem Esperanto conseguiram alcançar o seu objetivo de se tornarem em línguas verdadeiramente universais visto que foram incapazes de alcançar o público fora das suas comunidades. Numa tentativa de explicação deste acontecimento, Lacy Harness afirma que:

Most people seem disinterested in the idea of a universal language, or simply unwilling to learn it, or in disagreement about which language should be used. Due to this, most languages creators today are doing it purely for fiction (Harness, s.d., p.3).

Quando as *conlangs* são construídas para serem usadas em projetos artísticos, como por exemplo livros ou filmes, passam a ser chamadas *artlangs* (Peterson, 2015). O escritor J. R. R. Tolkien, autor da saga O Senhor dos Anéis (1954), é considerado como o primeiro grande exemplo de aplicação de *conlangs* na ficção. Antes de escrever o seu primeiro livro, Tolkien já demonstrava um interesse pela linguística e pela criação de línguas. As suas criações Quenya e Sindarin, por exemplo, nasceram como resulta-

¹³ Tradução livre do original "a 'linguistic handshake', a neutral ground where people of different nations can communicate as equals"

¹⁴ Tradução livre do original "The invention of languages is the foundation. The 'stones' were made rather to provide a world for the languages than the reverse"

do desta paixão. Porém, foi apenas com a publicação da obra “O Hobbit” (1937) que as línguas ganharam vida própria, dando origem à mitologia presente na história. Numa carta enviada à sua editora Houghton Mifflin Co., Tolkien admite que “a invenção de línguas é a base. As ‘pedras’ foram feitas para fornecer um mundo para as línguas e não o contrário” (Carpenter, 2000, p. 233, tradução livre)¹⁴.

Para além de criar as línguas usadas nas suas histórias, Tolkien estabeleceu relações entre elas com a criação de famílias de línguas. De acordo com David J. Peterson (2015), antes de Tolkien, nenhum criador tinha feito o mesmo. Da mesma forma que as línguas naturais evoluem, também é possível observar a evolução das suas *conlangs* nas histórias, como é o caso das *conlangs* Quenya e Sindarin. Apesar de serem línguas independentes, ambas são descendentes de uma língua conhecida como Quendian. Por outro lado, foram também desenvolvidos diferentes dialetos das línguas que são apenas falados por diferentes grupos de personagens. Como tal, Tolkien usa o conhecimento destas línguas como maneira de desenvolver a história, como por exemplo tornar o conhecimento de línguas anciãs uma vantagem para resolver o mistério da porta secreta para Erebor (Bador, 2021). Com isto, a saga “O Senhor dos Anéis” (1954), assim como “O Hobbit”, provam o importante papel da comunicação verbal no desenvolvimento de um mundo ou de uma sociedade fictícia.

Ao contrário das obras literárias, as *conlangs* eram raramente criadas para fins cinematográficos. A maioria dos projetos usavam línguas inacabadas ou línguas com diferentes propósitos, como Esperanto. A primeira vez que uma pessoa foi contratada para criar uma língua para um projeto cinematográfico foi em 1974, com o filme “Land of the Lost”. Victoria Fromkin foi contratada com o objetivo de desenvolver uma língua especificamente para o filme, ao qual ela deu o nome de Paku. Com a introdução da internet, este fenómeno cresceu rapidamente, tornando-se cada vez mais comum serem encontradas em filmes ou séries de televisão de ficção científica e fantasia (Peterson, 2015). Tal como Esperanto, as *conlangs* são usadas com o objetivo de “atingir um código neutro em relação

a todas as línguas” (Ferreira, 2021, p.32), como afirma João Veloso numa entrevista a Catarina Ferreira.

David J. Peterson é, hoje em dia, um dos nomes mais reconhecidos dentro da área das *conlangs*, nomeadamente para cinema e televisão. O linguista já trabalhou em vários filmes e séries de televisão, sendo Dothraki, da série “Game of Thrones” (2011), o seu maior sucesso. No livro “The Art of Language Invention”, o autor explica o seu processo de criação, assim como a ligação que procura sempre estabelecer entre as suas línguas e a mitologia das histórias. Para alcançar este efeito, Peterson explica que existem um conjunto de fatores que quando combinados estabelecem uma relação com sistemas de sons existentes na mente do espectador.

In addition to the history of cultural stereotyping, which certainly plays a role, it’s the comparison of entire sound systems that produces a phonaesthetic character in the mind of the listener: the sounds present, the way they’re combined, the intonational phrasing, and the rate of speech—plus a number of sociological factors. (Peterson, 2015, p.31)

Para o público, a introdução de *conlangs* em filmes, séries e jogos, faz com que os mundos das histórias pareçam mais completos e autênticos. Aspetos como a semelhança com diversas línguas naturais, assim como a falta de certas palavras podem indicar características sobre a sociedade retratada, tais como a sua localização ou a sua familiaridade com certos conceitos. Por outro lado, aprender e desenvolver a língua pode tornar-se num passatempo para os fãs mais dedicados. Este fenómeno tem vindo a crescer ao longo do tempo, em especial com sagas como “Star Trek” (1966) (Klingon) ou “Game of Thrones” (Dothraki), levando à criação de dicionários destas *conlangs* (fig. 61) ou traduções de famosas obras literárias (fig. 62) (Faber, 2021).

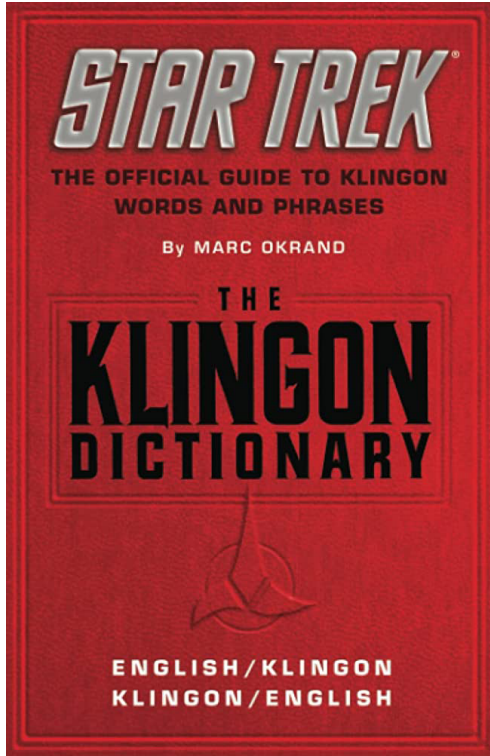
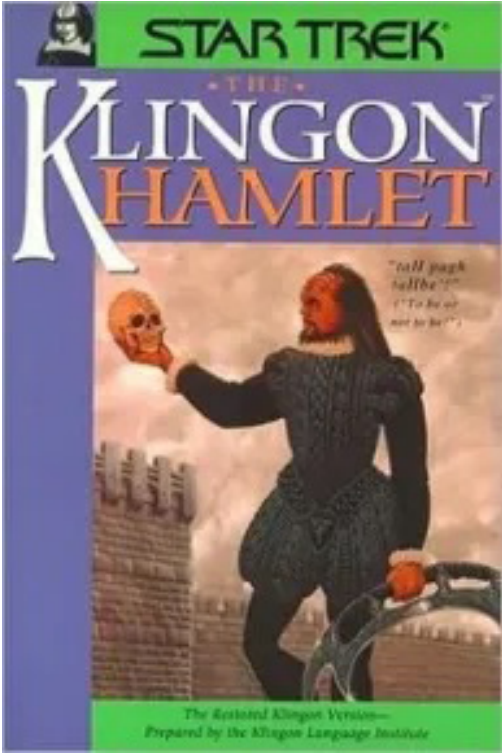


Fig. 61 Dicionário de Klingon

Fig. 62 “The Klingon Hamlet”



2.3.2. ESCRITAS FICTÍCIAS

Neografia é o nome dado à criação de novas escritas. Estas escritas construídas podem ser usadas para representar visualmente qualquer língua, tanto naturais como construídas. Sendo assim, a neografia combina os estudos da linguística com estudos tipográficos (Neography, s.d.).

A escrita fictícia surge, geralmente, a acompanhar as *conlangs* criadas para cada projeto. Tal como as *conlangs*, a escrita fictícia é também usada como forma de indicar visualmente características sobre as comunidades retratadas. Certos projetos optam por usar sistemas de escrita reais, retirando-os do seu contexto original e reintegrando-os em contextos de fantasia ou ficção científica, como por exemplo o uso de escritas orientais em “Blade Runner” (1982) (fig. 63). No entanto, hoje em dia, é comum criarem-se sistemas de escrita e adaptá-los à mitologia da história, mesmo que não sejam funcionais, como é o caso do sistema criado para os franchises “The Sims” (2000) ou “Star Trek” (Boyes, 2017).

No livro “Typeset in the Future” (2018), o autor Dave Addey apresenta a criação de novos sistemas de escrita como solução ao problema da falta de hierarquia de informação. A presença de diálogo e escrita em simultâneo, leva a um problema de hierarquia já que o cérebro não é capaz de processar ambas as informações ao mesmo tempo. Desta forma, tornar a escrita ilegível é uma solução que permite que o espectador se aperceba facilmente que o foco da cena é o diálogo entre as personagens e deixe de se concentrar no texto, sem que este desapareça.

A escrita marca presença através de diferentes formatos. Alguns projetos escolhem dar um papel principal à escrita, através de puzzles que o espectador ou as personagens têm que resolver para concluir a sua missão. Um exemplo desta prática é o jogo “Sethian” (2016) que se foca por inteiro no seu sistema de escrita inventado (fig. 64), convidando o jogador a decifrar o código através de conversas com um sistema de inteligência artificial para compreender o mistério da história. No entanto, na maioria das vezes a escrita surge apenas no fundo ou em adereços. Tendo em conta que, na vida real, a escrita está constantemente presente em cartazes,



Fig. 63 Escrita como world-building em “Blade Runner”

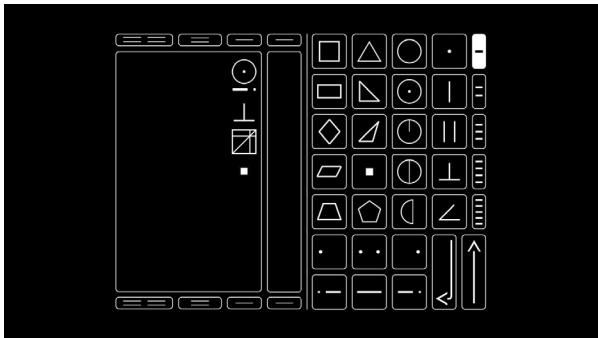


Fig. 64 Escrita em “Sethian”



Fig. 65 Escrita Dovahzul em “The Elder Scrolls V: Skyrim”

livros ou sinais, é natural que o mesmo aconteça com mundos fictícios. Nestes casos, o objetivo é maioritariamente contextual e, desta forma, é comum que estas escritas sejam impossíveis de traduzir devido à falta de coerência linguística (Boyes, 2017).

A maioria dos exemplos que usam sistemas de escrita apenas para objetivos contextuais tentam manter uma aparência familiar. Como tal, é comum encontrar semelhanças entre estes exemplos fictícios e sistemas de escrita reais, como por exemplo o alfabeto latino. Os símbolos criados são criações originais, no entanto são usados para substituir cada letra de um sistema de escrita, criando uma cifra de substituição. Esta opção é frequentemente usada, visto que torna possível alcançar o objetivo estético, sem que seja necessário desenvolver regras de ortografia (Boyes, 2017).

Como foi dito anteriormente, a tarefa destes sistemas de escrita é ajudar o espectador a compreender o contexto e a história que está a ser construída à sua volta. David J. Peterson (2015) explica que, durante o seu processo de criação de sistemas de escrita, existe uma preocupação em fazer com que estes façam sentido no contexto da história. Tal como o linguista afirma, não faz sentido que uma sociedade pré-histórica use um sistema de escrita alfabética, já que o alfabeto foi o último sistema de escrita a ser desenvolvido. Dovahzul, por exemplo, é uma língua introduzida no jogo “The Elder Scrolls V: Skyrim” (2011). Uma vez que esta é uma língua usada por dragões, o seu alfabeto consiste em 34 letras cujas formas consistem apenas em riscos e pontos (fig. 65). Desta forma, o alfabeto baseia-se na escrita cuneiforme para representar visualmente as formas básicas que um dragão conseguiria gravar em pedra (Ager, s.d.). Desde os materiais ou recursos disponíveis, a língua, a identidade e o nível de desenvolvimento da sociedade em questão durante o processo de criação, todos estes elementos podem e devem ser considerados. Afinal, tal como na vida real, estes têm uma grande influência na forma como comunicamos.

2.4. ASSOCIAÇÕES VISUAIS

2.4.1. TEMPO

A teoria da semiótica apresentada por Roland Barthes (1968) defende que a língua é composta por símbolos cujos significados se encontram divididos em denotação e conotação. A denotação refere-se ao significado literal e a conotação refere-se ao significado secundário. Neste sentido, a conotação é influenciada pela interpretação cultural, social ou pessoal do leitor (Noble e Bestley, 2005).

Quando olhamos para sistemas de escrita fictícios é comum conseguirmos identificar algumas características sobre o seu contexto, mesmo sem ter conhecimento prévio sobre o mesmo. Este fenómeno deve-se à ligação que estabelecemos com estereótipos visuais recolhidos ao longo das nossas vidas. O constante contacto com filmes, séries e jogos e as suas identidades gráficas cria uma expectativa sobre a imagem dos géneros nos quais se enquadram, o que por sua vez leva à criação de novos materiais criados segundo os mesmos estereótipos. Uma das características mais fáceis de identificar é o espaço temporal em que a história se passa.

Stephen Coles, fundador da Fonts In Use, explica que qualquer tipo de letra pode ser associado a diferentes períodos de tempo, logo que o tipo de letra em questão se encontre fora do seu contexto original. Um dos exemplos que o tipógrafo dá é o tipo de letra ITC Bauhaus (fig. 66) que, embora seja inspirado no movimento Bauhaus, é muitas vezes associado à década de 1970. A associação com esta era é consequência do seu uso durante a época e em projetos que a representam (Addey, 2018). O mesmo acontece, por exemplo, com tipos de letra baseados no estilo gótico ou *old english* que, devido à sua forte ligação com o passado, são frequentemente encontrados em antiquários e em instituições que pretendem passar uma imagem de longevidade, como é o caso de vários jornais (fig. 67) (Swann, 1991).

Em *Typeset in the Future* (2018), Dave Addey analisa e compara vários títulos de filmes de ficção científica de forma a identificar um conjunto de características comuns a todos eles. Apesar de ninguém saber como será o futuro, esta breve análise permite perceber como é que imaginamos o

futuro. O autor também comenta o uso recorrente do tipo de letra Eurostile Bold Extended (fig. 68) dentro do género e afirma que este é o tipo de letra mais sci-fi de todos. Numa entrevista com Stephen Coles, ambos apontam o sucesso do filme “2001: Uma Odisseia no Espaço” (1968) e o seu uso de Eurostile Bold Extended como principal influência na identidade visual do género (fig. 69). Apesar de existirem filmes antes de “2001: Uma Odisseia no Espaço”, as expectativas relativas à identidade gráfica do futuro e da ficção científica foram completamente alteradas e substituídas pelo visual desta obra (Addey, 2018).

Inicialmente, o termo “Futurismo” era apenas usado como nome do movimento iniciado com a publicação de “Manifeste du Futurisme” por Filippo Marinetti na revista *Le Figaro* em 1909. Este movimento é definido como um movimento literário baseado na rejeição de valores tradicionais e a sua substituição por uma estética dinâmica e baseada na vida moderna. Como tal, os futuristas defendiam a implementação de inovações tecnológicas na arte, já que “as máquinas irão trazer felicidade ao ser humano” (Aydin, Tong & Pusat, 2006, p.188, tradução livre)¹⁵. Como tal, o movimento futurista é caracterizado por conceitos associados a máquinas e tecnologia, como velocidade e movimento. Assim sendo, a ficção científica é várias vezes associada ao futurismo já que estes conceitos são recorrentes em projetos deste género (Aydin, Tong & Pusat, 2006).

Stephen Coles sugere que uma inspiração para a tipografia futurista foi a tecnologia, ou seja, o afastamento de produtos manuais. Uma vez que a nossa realidade se encontra frequentemente refletida na tipografia e visto que a máquina é representativa da inovação e do futuro, é natural presumir que a tipografia continue a seguir os mesmos desenvolvimentos. Com a introdução do computador, o objetivo da tipografia futurista tornou-se em afastar-se ao máximo das suas origens caligráficas e da sua ligação com o ser humano, de forma a que seja facilmente reconhecida por uma máquina, tal como acontece com o tipo de letra OCR-A (fig. 70). Durante uma entrevista a Stephen Coles, Dave Addey refere-se a este fenómeno nos seguintes termos:

¹⁵ Tradução livre do original "machines will give happiness to human beings"

A B C D E F G H I J K L M N O
P Q R S T U V W X Y Z À Å É Î
a b c d e f g h i j k l m n o p q
r s t u v w x y z à å é î ð ø & 1
2 3 4 5 6 7 8 9 0 (\$ £ . , ! ?)

Fig. 66 ITC Bauhaus

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z À
Å É Î Õ a b c d e f g h i j k l m n o
p q r s t u v w x y z à å é î ð & 1
2 3 4 5 6 7 8 9 0 (\$ £ . , ! ?)

Fig. 68 Eurostile Bold Extended

A B C D E F G H I J K L M N O P
Q R S T U V W X Y Z À Å É Î ð ø
a b c d e f g h i j k l m n o p
q r s t u v w x y z à å & 1 2 3
4 5 6 7 8 9 0 (\$ £ € . , ! ?)

Fig. 70 OCR-A

The New York Times

Fig. 67 Logotipo de The New York Times



Fig. 69 Eurostile Bold Extended no filme “2001: Odisseia no Espaço”

The unusualness of these computer-readable fonts is more to make them distinguishable by computers than to make them aesthetically pleasing. It’s a happenstance that they’ve ended up with the characteristics they have, giving them a more unusual design than we would expect otherwise. In other words, their function dictates their form. (Addey, 2018, p.50)

O movimento retro-futurista, introduzido por Lloyd Dunn em 1983 (Nguyen, 2010) é muitas vezes descrito como “uma visão do futuro, do passado” (Oaks, 2022). Segundo Justina Nguyen (2010), o movimento inspira-se nas representações do futuro produzidas antes de 1960, oferecendo uma visão nostálgica do que o futuro poderia ter sido. Desta forma, o movimento representa o futuro segundo uma orientação horizontal e com muito espaço. Da mesma forma que vários produtos da época, como por exemplo os carros Chevrolet Impala, usavam estes conceitos para se identificarem como um produto do futuro, a tipografia seguiu as mesmas tendências gráficas. A família tipográfica Eurostile, uma criação de Aldo Novarese de 1962, é um produto desta década. Assim sendo, as suas formas refletem a arquitetura moderna e as suas curvas relembram as televisões da época.

Desta forma, o uso deste tipo de letra em filmes como “2001: Uma Odisseia no Espaço” reforçou a sua associação com o futuro, tal como Matt Seltz se refere em “Typeface in the Future”:

2001’s main contribution to typography was its use of typeface, which had such a profound influence on science fiction that the presence of Eurostile now subconsciously tells us that we’re seeing a story set in The Future even if we haven’t been told what year it is yet. (Addey, 2018, p.7)

2.4.2. GEOGRAFIA

A ligação que alguns géneros cinematográficos têm com determinados locais pode também criar uma associação entre as formas das letras mais usadas nestes géneros e os respetivos locais. Um dos mais conhecidos exemplos desta ligação de tipos de letra como Playbill (fig. 71) ou Benguiat Buffalo (fig. 72) e o Velho Oeste (fig. 73 e 74). De acordo com Paul Rennie (2008), Playbill foi criada para ser usada em comunidades semi alfabetizadas no oeste americano. Uma vez que este é um tipo de letra *display*, ou seja um tipo de letra criado com o objetivo de ser reconhecido ao longe, foi usado repetidamente em espaços comerciais, resultando na sua ligação com a região americana. Com isto, tipos de letra com características semelhantes, como serifas quadradas, começaram a ser reconhecidos como tipos de letra *western*, mesmo quando estes se encontram fora do contexto *western*.

Num artigo publicado na revista Print, John Emerson (2008) refere-se à definição de nação moderna de Benedict Anderson como forma de explicar a ligação entre tipografia e espaços geográficos. O autor defende que o uso contínuo de tipografia dentro de uma área geográfica ajuda a definir a cultura do lugar, assim como contribui para a sensação de lugar.

In his 1991 book, Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism, political scientist Benedict Anderson describes the modern nation as an imagined political community—a bundle of ideas about geography and identity bound by culture and force and transmitted through language and imagery. Typography is key to this cultural transmission. (Emerson, 2008, p. 4)

Apesar do conceito de nacionalismo já existir, o movimento ganhou ainda mais relevância como resultado da combinação da língua com o capitalismo e as tecnologias de impressão introduzidas no século XV (Waldeck, 2014). Como foi explicado anteriormente, apesar do latim ser usado como uma língua comum no império romano, várias regiões sob o seu domínio foram desenvolvendo os seus próprios dialetos. Por sua vez, estes sentimentos de nacionalismo resultaram na reprodução de textos nestes dia-



Fig. 71 Playbill



Fig. 73 Capa da música “6 Saddle Songs of the West” de Red River Dave e Jesse Rogers



Fig. 74 Cartaz da série de televisão “Bonanza”

Fig. 72 Buffalo

letos, que foram eventualmente reconhecidos como línguas oficiais com as suas próprias regras de ortografia. A invenção da prensa tipográfica tornou os sentimentos de nacionalismo cada vez mais fortes, visto que facilitou a reprodução de livros nestas línguas e tornou a distribuição mais acessível. Assim sendo, os livros começaram a utilizar tipos de letra que refletissem a cultura em que seriam distribuídos, levando a que certas características tipográficas ficassem associadas à cultura que representam. Por outro lado, Roman Birickai (2012) argumenta que, visto que a tipografia é anterior à criação da maioria das nações, é possível afirmar que a tipografia não tem atributos nacionalistas, mas que as nações escolheram estar associadas com certos aspetos tipográficos.

A era da digitalização em que vivemos atualmente permitiu expandir a criação de tipos de letra que transmitem valores culturais, sendo comum encontrá-los em publicidades de produtos provenientes de uma certa região geográfica. Roman Birickai (2012) refere-se a estes tipos de letra como tipos de letra “transformados” já que o objetivo é transformar o valor emocional da sua forma original. Quando produtos de origem estrangeira são promovidos em países que usam o alfabeto latino, a maioria dos tipos de letra nacionalistas criados continuam a usar o sistema de escrita latino. Neste sentido, o autor aponta para as críticas que acusam esta prática de discriminação contra culturas orientais. Por outro lado, o autor argumenta que estes tipos de letra são geralmente criados por amadores e posteriormente partilhados online de forma gratuita e, como tal, os seus critérios estéticos são questionáveis.

Uma das formas mais comuns de relacionar um tipo de letra com um sistema de escrita não latino é acrescentar características particulares desse mesmo sistema. O tipo de letra “Samarkan” (fig. 75), por exemplo, tem como objetivo representar a cultura indiana. Neste caso, basta a adição de um traço horizontal em todas as letras para que o público estabeleça uma relação com devanagari e, consequentemente, a Índia. Noutros casos, como é o caso das fontes chinesas, os tipos de letra são construídos a partir de invenções do país, como pauzinhos chineses, ou elementos

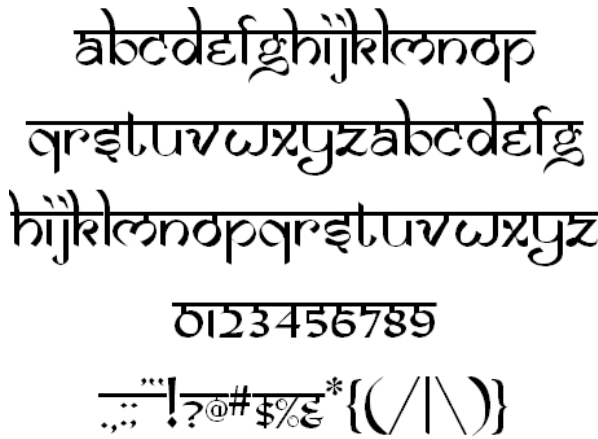


Fig. 75 Tipo de letra “Samarkan”

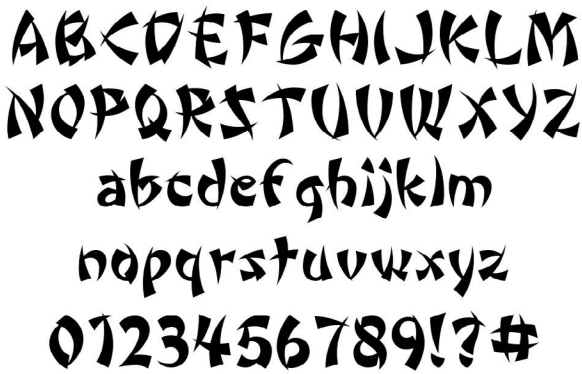


Fig. 76 Tipo de letra “Wonton”



Fig. 77 Tipo de letra “Lithos” no filme “Madagascar 2: Escape 2 Africa”

¹⁶ Tradução livre do original "The fascists saw themselves as the restorers and rebuilders of the Roman Empire. They worshipped ancient Rome and everything that could be linked to mighty leaders like Caesar and Augustus"

¹⁷ Tradução livre do original "describe the scripts of the Middle Ages in which the darkness of the characters overpowers the whiteness of the page"

culturais, como pagodes, como é o caso do tipo de letra "Wonton" (fig. 76) (Birickai, 2012).

Tal como acontece com tipos de letra representativos de espaços temporais, também se pode encontrar fontes associadas a contextos diferentes do original. Birickai (2012) dá o exemplo do tipo de letra "Lithos" que, apesar de ser inspirada nas inscrições em templos gregos, é geralmente usada para representar comunidades africanas (fig. 77).

Por outro lado, as identidades nacionais podem também nascer através de movimentos políticos. Durante o regime fascista italiano, o estilo trajânico começou a ser usado regularmente devido à sua conexão com o império romano (Emerson, 2008). Desta forma, o legado deixado pelo império romano é continuado pelo regime fascista através de, por exemplo, inscrições em monumentos (fig. 78). Han Lamers afirma que esta relação vem da vontade fascista de se alinhar com os valores do império, “Os fascistas viam-se a si próprios como os restauradores e reconstrutores do império romano. Eles adoravam a Roma antiga e tudo o que poderia estar ligado a líderes poderosos como César e Augusto.” (Haanæs, 2019, p. 9, tradução livre)¹⁶.

Peter Bain e Paul Shaw (Graphic Design History, 2011) afirmam que o termo *blackletter* é usado para “descrever as escritas usadas na Idade Média nas quais a escuridão dos caracteres domina a brancura da página” (Graphic Design History, 2011, p. 4, tradução livre)¹⁷. Com a introdução da prensa tipográfica foram criados estilos que imitassem a caligrafia *blackletter* que tinha sido usada nos manuscritos. Nesta época, estilos de caligrafia gótica permitiam identificar publicações protestantes, principalmente no norte da Europa, de publicações católicas, principalmente no sul da Europa, que preferiam usar formas humanistas. As formas da caligrafia de estilo gótico resultam como consequência da posição da pena.

O estilo Fraktur, que foi muito usado para promover os ideais do regime nazi (fig. 79), tem as suas origens num estilo gótico caligráfico. O constante

uso relacionado com os países protestantes levou à associação do estilo com os mesmos. No século XX a maioria dos países europeus abandonou a *blackletter* a favor da tipografia humanista, à exceção das regiões onde a língua alemã era usada. O estilo Fraktur destaca-se por ser o estilo mais usado nesta região entre os séculos XVI e XX, nomeadamente durante o regime nazi (Reynolds, s.d.). O regime nazi usava este estilo em propaganda como forma de refletir os seus valores nacionalistas e tradicionais. Fraktur foi eventualmente abandonado por Hitler e substituído pelas formas romanas que eram mais facilmente reconhecidas por outras nações. Desta forma, o uso de Fraktur em publicações foi proibido, assim como a sua aprendizagem em escolas, porém a sua associação com o regime nacionalista manteve-se (Caners, 2020).

A criação de tipografia cultural baseia-se principalmente em estereótipos da área geográfica em questão. No entanto, este processo cria alguns problemas, nomeadamente a questão da cultura ser maleável. É comum os países partilharem aspetos culturais, como história, língua ou tradições, tornando incorreto que algo seja considerado representativo apenas de um país. Cada vez mais os países são uma combinação de culturas, tornando também incorreto nomear apenas um estilo tipográfico como representativo de certos países. No artigo "Typography and National Identity", Mila Waldeck (2014) dá o exemplo dos diversos grupos indígenas encontrados nos países da América do Sul como um exemplo deste problema, uma vez que a sua presença não segue as fronteiras dos diferentes países.

Por fim, o contexto em que a escrita aparece pode, por vezes, ser ainda mais importante do que a escrita em si. Numa entrevista para o *website* Elle Decor (Fixsen, 2021), o designer de produção Patrice Vermette falou sobre o seu trabalho no filme “Dune” (2021) e a relação que procurou estabelecer com culturas que nos são familiares. O designer explica que criou uma ligação com o Egito, não através das formas tipográficas, mas sim através das histórias escritas nas paredes (fig. 80).

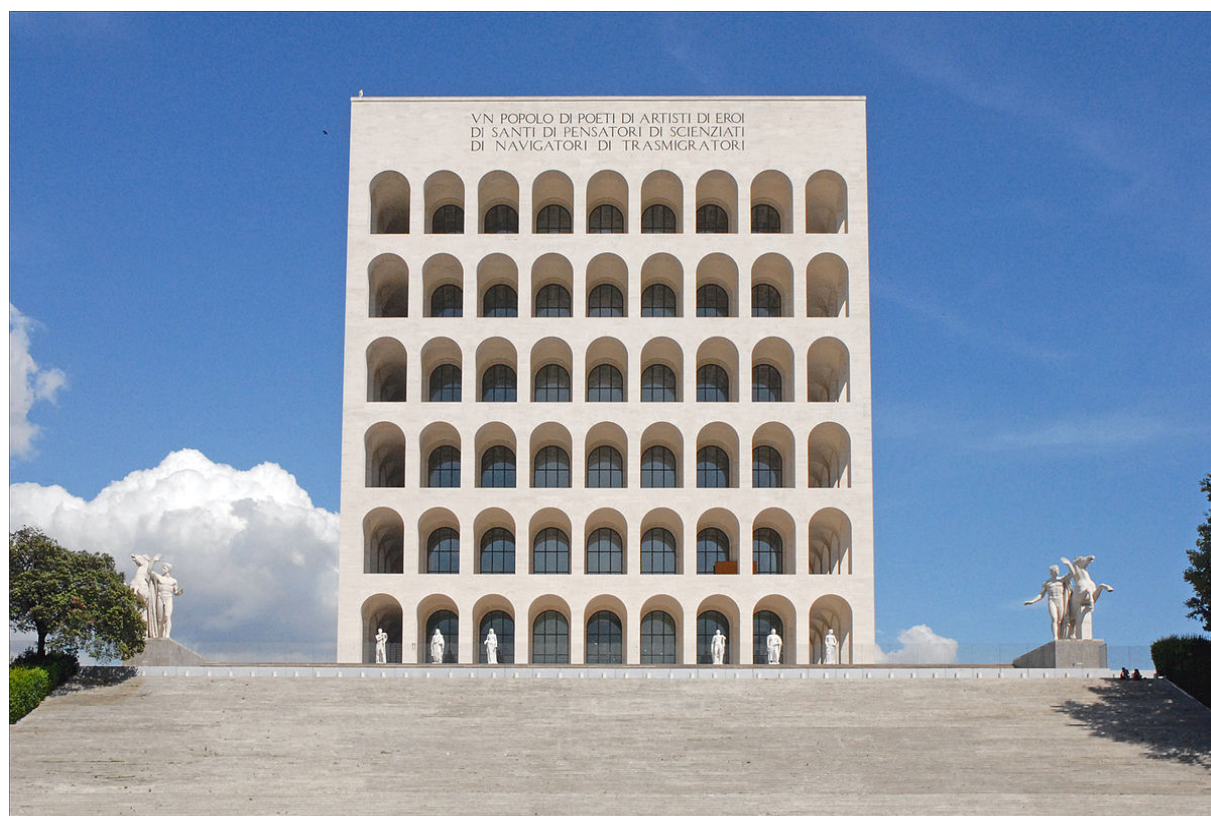


Fig. 78 Palazzo della civiltà del lavoro, Roma



Fig. 79 Estilo Fraktur usado em cartaz nazi

It was to make this planet a more livable place. It was before they discovered the spice, so I was imagining that the emperor would've probably hired local labor to help build those cells. Just like in Egypt, they would've written their story on the walls. There's the color of the sandstone, but it's also words written in Fremen language. With the writing on the wall, I had a bit of fun. (Fixsen, 2021, p.28)

Por sua vez, Suzy Rice (2011), designer responsável pela identidade da saga "Star Wars" (fig. 81), explica que, a pedido do realizador, o logotipo procura expressar características fascistas. Assim sendo, a designer serviu-se da conformidade e da pouca variação gráfica do regime nazi para transmitir esta ideia.

An aspect of the “fascist” German National Socialists was their severity of appearance, demands for “unification” of imagery, behavior, attitude, all that was later exposed — and a “unified signage” idea seemed to me to be a prime example of what “fascist” expression would look like and was or had been. (Rice, 2011, p.15)



Fig. 80 Escrita na parede no filme "Dune"

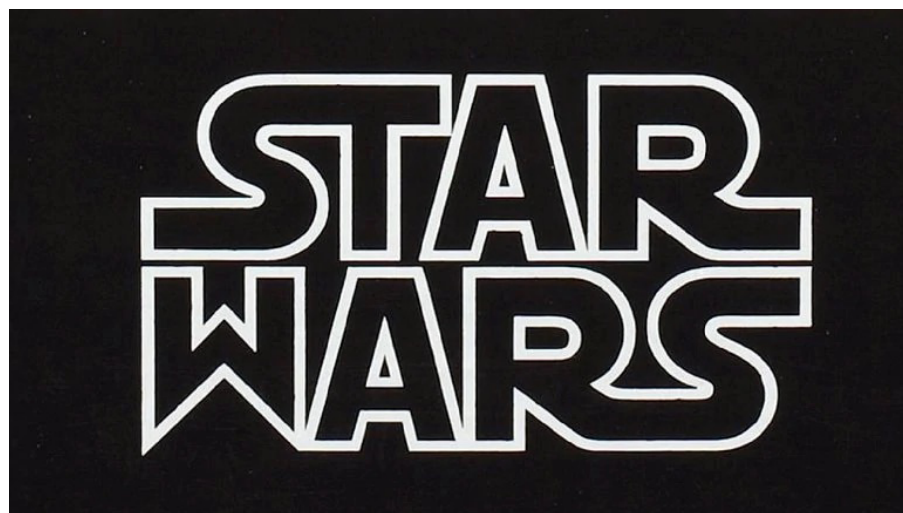


Fig. 81 Logotipo da saga "Star Wars"

03.

3.1. RECOLHA DE INFORMAÇÃO

O primeiro passo da criação do arquivo digital proposto consistiu na recolha de conteúdo (em anexo). O foco do projeto seriam os sistemas de escrita encontrados em projetos de ficção. Os critérios de seleção focam a recolha de exemplos de escrita fictícia em projetos de ficção. Porém, à medida que o material ia sendo recolhido, começaram a surgir várias nuances que necessitavam de maior clarificação.

Apesar de terem sido criados para os projetos em questão, alguns exemplos não eram criações originais da perspectiva da linguística. Usavam sistemas de escrita existentes, como o alfabeto latino, ligeiramente alterados graficamente como forma de refletir o seu contexto. Esta prática ficou conhecida como romanização (Peterson, 2015). Um dos maiores exemplos é a escrita do povo Dothraki, da série “Game of Thrones”. Na série de televisão, o alfabeto latino é usado para escrever a língua Dothraki, sofrendo algumas alterações no seu aspeto para refletir uma identidade própria. Visto que a história de “Game of Thrones” se passa num mundo construído e independente do nosso, seria natural que a escrita fosse influenciada por movimentos artísticos que contribuem para a contextualização deste mundo. O criador da língua, David J. Peterson (2015), afirma no seu livro que, de acordo com o material escrito no qual a série se baseia, o povo Dothraki não tem um sistema de escrita para acompanhar a sua língua. Todavia, a série introduziu uma versão romanizada apenas por ser conveniente. Com isto, foi definido que o projeto deveria focar-se apenas em sistemas de escrita originais.

Inicialmente, a recolha de conteúdo incluía também exemplos de livros de ficção, de bandas desenhadas e brinquedos. Em alguns destes exemplos, a escrita era usada apenas como elemento decorativo nas capas dos livros ou até nos títulos dos capítulos, no entanto a escrita não aparecia como um elemento da história. Apesar de ser mencionada na história como a escrita usada por um grupo de personagens, os seus caracteres não eram usados ao longo do livro já que não poderiam ser lidos por qualquer leitor sem qualquer tradução ou conhecimento prévio sobre o seu funcionamento. A maioria destes casos opta por apresentar a tradução da língua ou a sua romanização. Estas opções foram descartadas porque o seu papel como método de transmissão

de informação não poderia ser facilmente analisado. No caso de projetos audiovisuais, a escrita surge tanto como um elemento principal e fundamental para o desenvolvimento da história, como também em adereços no fundo de cenas, como forma de criar um ambiente mais realista. Por sua vez, apesar dos projetos literários também usarem escritas fictícias, o media do papel é menos flexível e tem menor potencial que os projetos audiovisuais. Sendo assim, estabeleceu-se que apenas seriam considerados projetos audiovisuais, ou seja, filmes, séries de televisão e videojogos.

Tendo em conta o elevado número de produtos audiovisuais para os quais são criados sistemas de escrita fictícios, muitos dos quais nunca chegam a ser distribuídos internacionalmente, seria impossível recolher e verificar as informações de cada exemplo. Desta forma, definiu-se que os exemplos escolhidos deveriam pertencer a projetos de língua inglesa visto que estas são as produções mais distribuídas internacionalmente.

Num primeiro momento, os exemplos foram recolhidos, assim como as seguintes informações relativamente a cada um: nome; nome do projeto; nome do criador; ano de publicação; incorporação na história; características linguísticas. Adicionalmente, houve uma recolha de imagens do conjunto de símbolos dos sistemas de escrita, assim como imagens que retratam um momento no qual a escrita aparece. De seguida, organizou-se a informação, constituindo uma base de dados. Neste sentido, foi construído um documento no qual os diferentes tipos de informação poderiam estar organizados separadamente. Como tal, a construção da base de dados permitiu visualizar que características das histórias eram mais usadas, facilitando a escolha das categorias a usar na plataforma.

Como foi mencionado no subcapítulo ‘Metodologias’, uma parte das informações foram recolhidas do *website* Omniglot, uma enciclopédia digital sobre sistemas de escrita. Adicionalmente, foi realizada uma pesquisa que contempla o trabalho de vários investigadores na área da tipografia e linguística, permitiu expandir o projeto.

3.2. REFERÊNCIAS VISUAIS

O primeiro passo para a construção da plataforma consistiu na análise de outros projetos de organização visual, de maneira a compreender o seu funcionamento. Como tal, foram analisados os projetos “DivineComedy.digital” (2021) e “Codex Atlanticus” (2019), ambos da autoria de The Visual Agency, assim como “Art of the March” (Renzi, Offenhuber e Felde, 2017) e os já mencionados “The Missing Scripts” (The World’s Writing Systems, 2021) e “Postalogs” (Ventura, 2016).

“DivineComedy.digital” (fig. 82) foi criado para celebrar o 700º aniversário da morte de Dante Alighieri. O objetivo do *website* é mostrar a influência da obra “A Divina Comédia” na arte e na cultura. Após um tutorial breve sobre o seu funcionamento, o *website* apresenta uma página onde é possível selecionar qualquer uma das secções da obra. Ao selecionar uma das cenas, o *website* permite ao utilizador visualizar um conjunto de obras de arte associadas à cena em questão enquanto ouve uma narração da mesma. Nesta página, o utilizador pode também sugerir outras obras de arte que possam estar relacionadas com a cena.

A página inicial reflete visualmente a estrutura do poema ao apresentar botões para todas as divisões de forma hierárquica, no sentido da esquerda para a direita. No lado direito da página, o utilizador pode decidir a forma como prefere que as divisões sejam apresentadas. Assim sendo, o tamanho dos botões pode ser alterado para demonstrar o número de versos ou o número de obras de artes associadas a cada cena.

Por sua vez, “Codex Atlanticus” (fig. 83) foi criado para celebrar o 500º aniversário da morte de Leonardo da Vinci. Este projeto convida o utilizador a explorar o Codex Atlanticus, uma coleção de documentos de Leonardo da Vinci, ao apresentar opções de filtragem em relação ao tópico, número de página ou data de criação. Ao selecionar uma página, o utilizador poderá visualizar uma digitalização da frente e verso da folha.

As opções de filtragem refletem também o número de entradas relativas à categoria. As opções de tópicos, por exemplo, são apresentadas como um

gráfico de barras, indicando quais são os tópicos mais frequentemente abordados. Tal como em “DivineComedy.digital”, “Codex Atlanticus” começa por apresentar um tutorial sobre o seu funcionamento.

O tutorial inicial presente em ambos os *websites* deve-se à sua complexidade visual. As várias opções de navegação apresentadas nas páginas iniciais podem tornar-se confusas para o utilizador. Desta forma, o tutorial surge como uma solução a este problema, informando o utilizador antecipadamente sobre as opções disponíveis.

“Art of the March” (fig. 84) é um projeto criado após a Marcha das Mulheres em Boston em janeiro de 2017. O *website* é um arquivo de vários cartazes de protesto usados na marcha, que podem ser filtrados de acordo com o tópico, estratégia ou conteúdo.

“The Missing Scripts” (fig. 85) é o projeto que mais se assemelha a Storytype. Desta forma, os seus métodos de organização visual foram fundamentais para a criação do presente projeto. Este *website* foca-se em arquivar todos os sistemas de escrita reais, destacando os sistemas de escrita que ainda não têm uma codificação no sistema Unicode. Os sistemas podem ser organizados de acordo com a sua data de criação, região, nome, estado de codificação ou uso.

Por sua vez, “Postalogos” (fig. 86) foca-se em arquivar e analisar logotipos de serviços postais. Desta forma, os logotipos podem ser organizados de acordo com a região, símbolos, tipografia ou cor. O *website* permite também visualizar dados estatísticos.

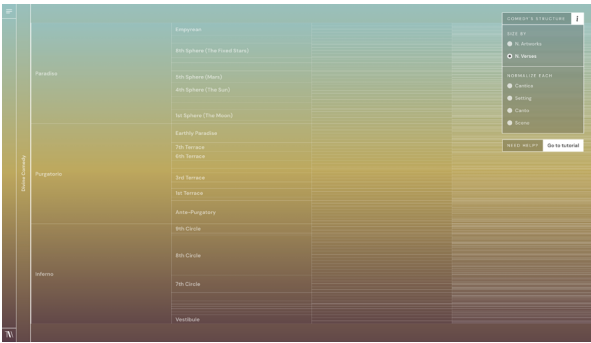


Fig. 82 DivineComedy.digital

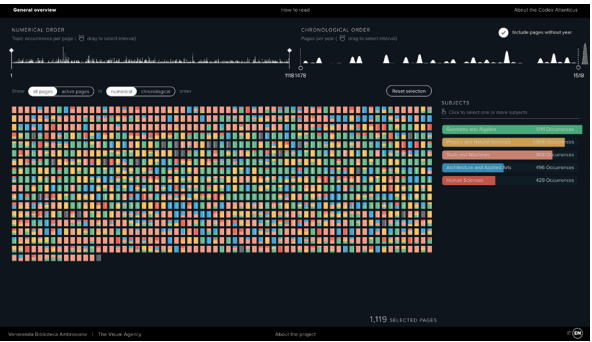


Fig. 83 Codex Atlanticus



Fig. 84 Art of the March

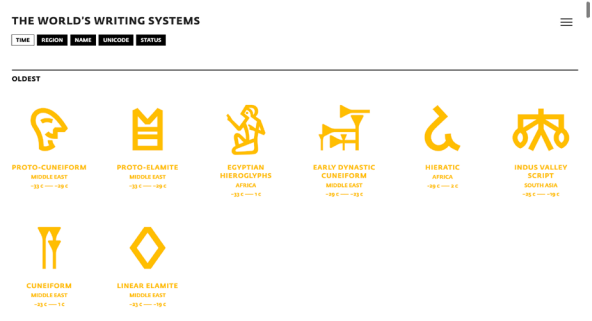


Fig. 85 The Missing Scripts



Fig. 86 Postalogos

3.3. DEFINIÇÃO DAS CATEGORIAS

Tempo

Os conceitos usados nesta categoria são genéricos já que a maioria dos projetos abordados não indicam uma data específica que confirme uma associação temporal exata. Neste sentido, o presente refere-se ao período contemporâneo, ou seja, o período entre a revolução francesa e os nossos dias (Infopédia, s.d.). O passado refere-se ao período anterior ao contemporâneo. O futuro refere-se ao período posterior ao contemporâneo.

Conworld é o termo usado para se referir a mundos construídos, ou seja um universo fictício para o qual são geralmente inventadas culturas e línguas (Academic Kids, s.d.). Sendo que um *conworld* é independente da nossa realidade, a sua linha cronológica não coincide com a nossa. Nestes casos, é considerado o sistema de escrita ou movimento artístico usado como base.

Desta forma, a categoria “Tempo” divide-se nas seguintes opções:

- Presente
- Passado
- Futuro

Região

Os conceitos usados nesta categoria baseiam-se no mapa dos grupos regionais estabelecidos pelas Nações Unidas (United Nations Statistics Divisions, s.d.). Este mapa divide o mundo em regiões, considerando não só a localização geográfica dos países, como também aspetos culturais que o conjunto de países partilha, nomeadamente a escrita. Para além destas regiões, é também usado o termo “Espaço” para representar sistemas de escrita usados fora do planeta Terra ou alienígenas. O conceito é genérico pois grande parte dos projetos não especifica uma localização.

Tal como na categoria “Tempo”, os *conworlds* passam-se em espaços geográficos independentes dos nossos. Como tal, é considerado o sistema de escrita usado como base.

Desta forma, a categoria “Região” divide-se nas seguintes opções:

- África subsariana
- América latina e Caraíbas
- Ásia central e do sul
- Este e sudeste asiático
- Europa e América do Norte
- Norte de África e oeste asiático
- Oceania
- Espaço

Sistemas de Escrita

A categoria “Sistemas de Escrita” divide-se no modelo apresentado por Peter T. Daniels e William Bright (1996):

- Logo-silabário
- Silabário
- Abjad
- Alfabeto
- Abugida

Género

A construção de mundos fictícios está relacionada com os géneros cinematográficos da fantasia e ficção científica, apesar de não ser exclusivamente usado por estes (Academic Kids, s.d.). A fantasia é caracterizada por não obedecer a regras fixas, mas sim à imaginação do autor (Infopédia, s.d.). Por outro lado, a ficção científica foca-se no impacto da ciência e progresso na Humanidade (Infopédia, s.d.).

Tendo em conta que todos os projetos se inserem num destes dois géneros, a categoria “Género” divide-se nas seguintes opções:

- Fantasia
- Ficção científica

3.4. ANÁLISE

Como foi explicado anteriormente, Storytype divide-se em quatro categorias: Tempo; Região; Sistemas de Escrita; Género Cinematográfico. Sendo assim, estas categorias permitem tirar algumas conclusões em relação à evolução e identidade das sociedades representadas.

Tempo

Em projetos que pretendem representar sociedades passadas, as suas formas tipográficas baseiam-se nas formas de sistemas de escrita naturais, ou seja, sistemas de escrita reais que tenham sido desenvolvidos naturalmente, nomeadamente sistemas sem uso na atualidade.

Dovahzul (fig. 87) é o sistema de escrita usado no jogo "The Elder Scrolls V: Skyrim" (2011). Os seus caracteres baseiam-se na escrita cuneiforme como forma de demonstrar a escrita de uma civilização extinta. Como tal, a escrita é rudimental, consistindo apenas em traços e pontos. As formas da escrita cuneiforme (fig. 88), por sua vez, foram desenvolvidas a partir de um sistema de contagem (Schmandt-Besserat, 1996). Neste sistema, eram usadas fichas em formas geométricas como ferramenta de escrita. Desta forma, quando eram carimbadas nas tábuas, produziam formas geométricas, como círculos e traços.

Cirth (fig. 89), um dos sistemas de escrita criados por J. R. R. Tolkien é usado na adaptação cinematográfica das suas obras, baseia-se nos caracteres rúnicos Futhark (fig. 90). Na história do livro, os caracteres foram adotados por serem mais fáceis de desenhar. Sendo que as personagens usam suportes rígidos, as linhas retas eram mais facilmente gravadas. O mesmo acontece com os caracteres rúnicos, que eram gravados em superfícies rígidas como madeira ou pedra com uma ferramenta afiada (Gray, 1986).

Ao contrário dos sistemas de escrita baseados no passado, os projetos que representam o futuro não têm referências de sistemas de escrita naturais que possam ser usadas sobre a maneira como as formas tipográficas

𐌵 a [æ]	𐌶 i [i]	𐌷 p [p]	𐌸 w [w]	𐌹 ah [a]
𐌺 b [b]	𐌻 j [dʒ]	𐌼 q [X]	𐌽 x [ks]	𐌾 uu [u]
𐌿 d [d]	𐍀 k [k]	𐍁 r [r]	𐍂 y [j]	𐍃 ur [ʊər]
𐍄 e [e]	𐍅 l [l]	𐍆 s [s]	𐍇 z [z]	𐍈 ir [iər]
𐍉 f [f]	𐍊 m [m]	𐍋 t [t]	𐍌 aa [a]	𐍍 oo [u]
𐍎 g [g]	𐍏 n [n]	𐍐 u [u]	𐍑 ei [ai]	𐍒 ey [ei]
𐍓 h [h]	𐍔 o [oo]	𐍕 v [v]	𐍖 ii [i]	

Fig. 87 Alfabeto Dovahzul



Fig. 88 Sistema de escrita cuneiforme



Fig. 89 Alfabeto Cirth no filme "Lord of the Rings"

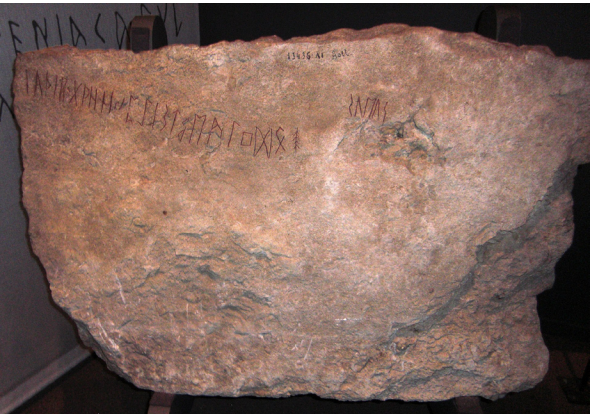


Fig. 90 Pedra Kylver em Stånga, Gotland, Suécia



Fig. 91 Alfabeto Standard Galactic no jogo "Commander Keen 3: Keen Must Die!"



Fig. 92 Alfabeto Wakandan no filme “Black Panther”

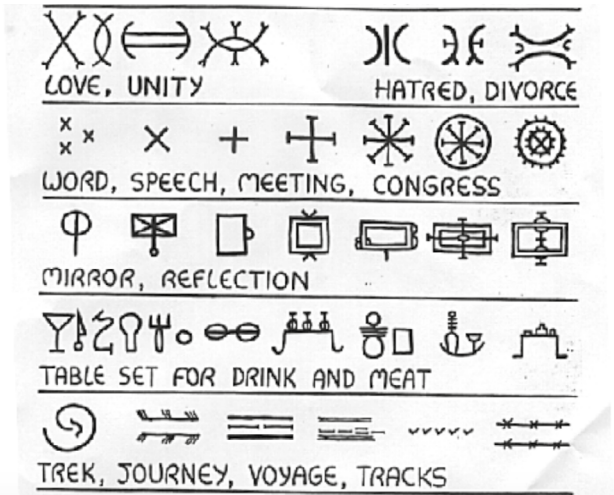


Fig. 93 Símbolos nsibidi

ficas irão evoluir. Sendo assim, as formas baseiam-se nas tendências da tipografia futurista. Stephen Coles (Addey, 2018) sugere que a tipografia futurista tem como objetivo afastar-se da produção humana. Neste sentido, tipos de letra como “OCR-A” foram criados usando formas que seriam facilmente reconhecidas por uma máquina. Na série de jogos “Commander Keen”, o alfabeto Standard Galactic (fig. 91) usa formas geométricas e simples para refletir a mesma ideia.

Região

Com projetos que pretendem aludir a uma cultura ou região, os sistemas de escrita tendem a basear-se nas formas tipográficas encontradas na região. Em certos casos, a escrita pode basear-se numa mistura de várias escritas.

“Black Panther” (2018) retrata um país fictício localizado na África subsariana, Wakanda. Desta forma, o sistema de escrita usado pelos habitantes (fig. 92) baseia-se na escrita Nsibidi (fig. 93), um sistema de escrita indígena usado desde o sudeste da Nigéria até ao norte de Angola. Tendo em conta que o sistema de escrita Nsibidi foi principalmente usado pela sociedade secreta Ekpe, Adaobi Onyeakagbu (2022) sugere que as formas tipográficas de Wakandan usadas na sala do trono, poderão ser influenciadas pela escrita Nsibidi como uma forma de transmitir valores como poder, autoridade e riqueza.

Em “Shadow and Bone” (2021), o reino Ravka é inspirado pela Rússia Imperial. David J. Peterson, um dos criadores do sistema de escrita usado na série (fig. 94), admite que este se baseia na escrita cirílica (fig. 95), com influências do alfabeto glagolítico (Peterson, s.d.).

Ao longo do franchise “The Sims”, Simlish é apresentado em diferentes versões. Sendo que o jogo é uma simulação da vida, é natural que sejam representadas diferentes culturas. Sendo assim, diferentes culturas podem ser identificadas pelo uso de diferentes formas tipográficas. Em

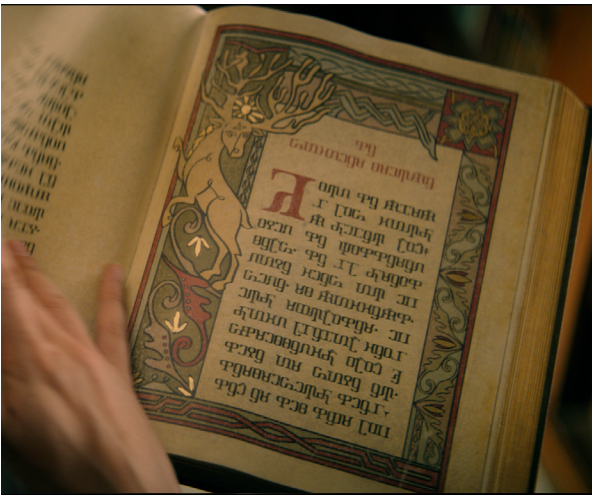


Fig. 94 Alfabeto Ravkan na série “Shadow and Bone”

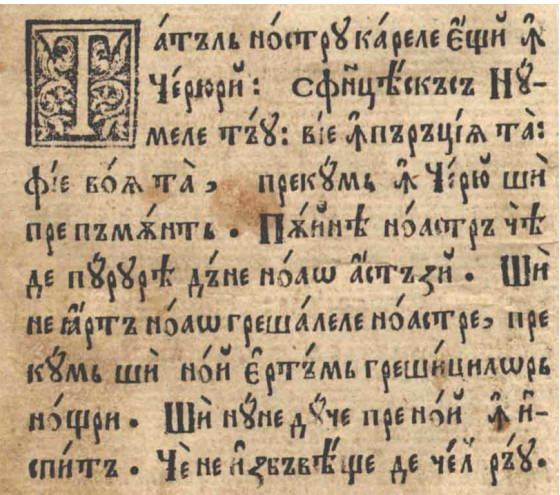


Fig. 95 Ceasoslov. Texto romeno escrito com o alfabeto cirílico, c. 1780



Fig. 96 Alfabeto Simlish no jogo “The Sims 4: Snowy Escape”

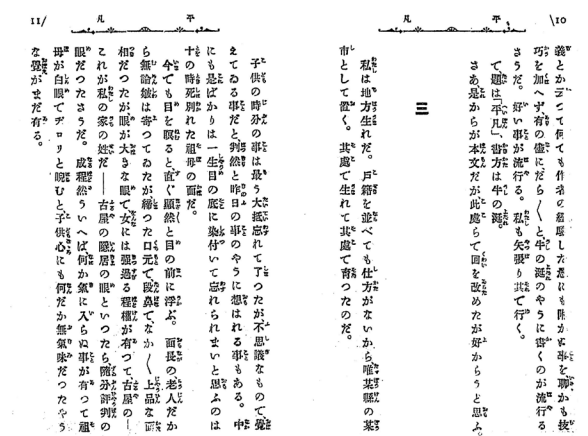


Fig. 97 Livro japonês escrito com o silabário kana

س	ن	د	ث	ط	م	ف	ب	
s	n	dh	d	th	t	m	f	b
[s]	[n]	[ð]	[d]	[θ]	[t]	[m]	[f]	[b]
ل	ع	ك	و	ج	ح	س	هـ	
l	gh	kh	q	g	k	j	sh	z
[l]	[ɣ]	[χ]	[q]	[g]	[k]	[ɟ]	[ʃ]	[z]
و	هـ	ا	ي	ا	و	ى	و	ر
u	o	i	e	a	h	y	w	r
[u]	[o]	[i]	[e]	[a]	[h]	[j]	[w]	[r]

Medial forms

ـ	ـ	ـ
dh	s	sh

Numerals

١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	٩
1	2	3	4	5	6	7	8	9

Fig. 103 Alfabeto Fremen



Fig. 102 Alfabeto Fremen no filme “Dune”



Fig. 98 Alfabeto Simlish no jogo “The Sims 3”



Fig. 99 Alfabeto Simlish no jogo “The Sims 3”

A a	B b	C c	D d	E e	F f	G g	H h	I i
a	bee	cee	dee	e	ef	gee	(h)aitch	i
J j	K k	L l	M m	N n	O o	P p	Q q	R r
jay	kay	el	em	en	o	pee	cue	ar
S s	T t	U u	V v	W w	X x	Y y	Z z	
ess	tee	u	vee	double-u	ex	wy(e)	zed/zee	

Fig. 100 Alfabeto latino moderno

А	Б	В	Г	Г̣	Д	Ђ	Ѓ	Е	Ё
A	Be	Ve	Ge	Ge upturn	De	Dje	Gje	Ye	Yo
Є	Ж	З	Ѕ	С	И	І	Ї	Й	Ј
Yest	Zhe	Ze	Zje	Dze	I	Dotted I	Yi	Short I	Je
К	Л	Љ	М	Н	Њ	О	П	Р	С
Ka	El	Lje	Em	En	Nje	O	Pe	Er	Es
Ћ	Т	Ћ	Ќ	У	Ў	Ф	Х	Ц	Ч
[q]	Te	Tshe	Kje	U	Short U	Ef	Kha	Tse	Che
Џ	Ш	Щ	Ъ	Ы	Ь	Э	Ю	Я	
Dzhe	Sha	Shcha	Hard sign (Yer)	Yery	Soft sign (Yeri)	E	Yu	Ya	

Fig. 101 Alfabeto cirílico moderno

ا	ب	ت	ث	ج	ح	خ
	b	t	ṭ	ǧ	ḥ	ḫ
د	ذ	ر	ز	س	ش	ص
	d	r	z	s	š	ṣ
ض	ط	ظ	ع	غ	ف	ق
	ṭ	ẓ	ʿ	ġ	f	q
ك	ل	م	ن	هـ	و	ي
	k	m	n	h	w	y

Fig. 104 Abjad árabe

2020, o jogo introduziu um novo mundo conhecido como Monte Komorebi, influenciado pelas culturas asiáticas, nomeadamente a cultura japonesa (Conte, 2020). Esta influência é visível não só na paisagem retratada, como também na escrita (fig. 96 e 97).

De uma forma generalizada, em mundos baseados na Europa e América (fig. 98 e 99) do Norte, a escrita aparenta ser uma mistura dos alfabetos latino e cirílico (fig. 100 e 101). A presença de diferentes estilos tipográficos indica também que o universo não só desenvolveu uma escrita própria, como também desenvolveu movimentos artísticos que a influenciam. Neste sentido, é possível distinguir estilos caligráficos, assim como tipos de letra serifados.

Sistemas de Escrita

A maioria dos exemplos recolhidos para o projeto são construídos como alfabetos, mesmo que a sua aparência esteja associada a outro sistema de escrita. É possível que esta prática esteja relacionada com a familiarização dos criadores com o sistema. Uma vez que Storytype apenas analisa projetos criados na língua inglesa, é natural que os criadores destas escritas usem como base um sistema com o qual já sabem trabalhar. Este processo assemelha-se ao conceito de tipos de letra transformados (Birrickai, 2012). Esta prática, usada principalmente em publicidades no Ocidente, consiste na transformação do alfabeto latino de forma a imitar as formas de outros sistemas de escrita.

Um exemplo desta prática é a escrita Fremen (fig. 102 e 103), do filme "Dune" (2021). Para refletir a localização geográfica da história, a escrita baseia-se no abjad árabe (fig. 104). Contudo, esta representação é apenas estética. Apesar das suas formas imitarem as formas do abjad árabe, Fremen foi construído segundo as regras de um sistema alfabético (Wahlgren, 2021).



Fig. 105 Alfabeto Aurebesh

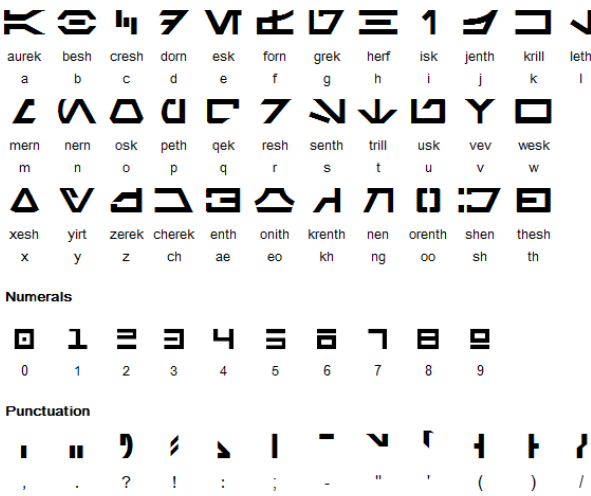


Fig. 106 Alfabeto Aurebesh



Fig. 107 Alfabeto Circular Alien no filme "Arrival".

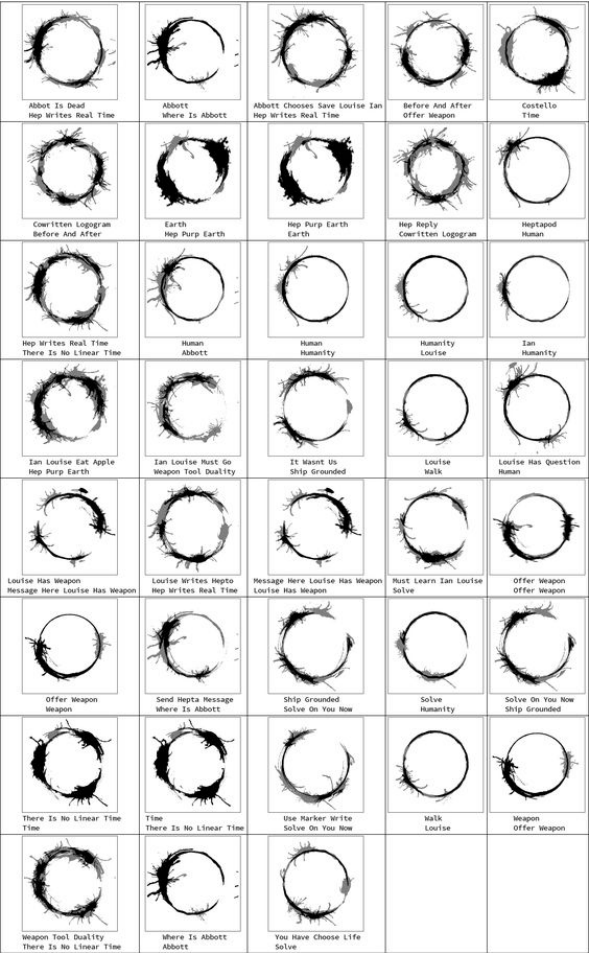


Fig. 108 Alfabeto Circular Alien

Género

Sendo que o futuro é um conceito regularmente retratado na ficção científica, as características do género estão também associadas à tipografia futurista. Dave Addey (2018) sugere que, tal como vários projetos de ficção científica, Aurebesh (fig. 105 e 106), da saga "Star Wars", foi influenciado pelo tipo de letra Eurostile Bold Extended. Conforme o autor explica, este tipo de letra ficou associado com o género cinematográfico após ter sido usado no filme "2001: Odisseia no Espaço", em 1968.

No filme "Arrival" (2016) é usado um sistema de escrita conhecido como Circular Alien (fig. 107). O designer de produção do filme, Patrice Vermette, conta numa entrevista com Margaret Rhodes (2016), que as formas foram criadas para desafiar o nosso conhecimento sobre formas tipográficas. Da mesma forma que o género da fantasia procura quebrar as regras da realidade, Circular Alien também o faz ao optar por formas semelhantes a manchas de uma chávena de café (fig. 108) (Rhodes, 2016).

Em histórias de fantasia que retratam seres humanos com poderes mágicos, os sistemas de escrita tendem a basear-se principalmente em sistemas de escrita naturais, tal como acontece com Ravkan e o sistema cirílico.

3.5. DESENVOLVIMENTO DO PROTÓTIPO

A primeira fase do desenvolvimento do protótipo consistiu na realização de um mapa mental da plataforma (fig. 109), onde foram definidas as páginas que estariam presentes e as ligações entre elas. Sendo assim, a plataforma conta com as seguintes páginas:

- Uma página principal onde se podem comparar todos os exemplos
- Uma página informativa para cada exemplo
- Uma página com informação sobre o projeto
- Uma página que permitiria submeter exemplos de sistemas de escrita

A página inicial apresenta a coleção de todos os sistemas de escrita fictícios reunidos para este projeto. Estes exemplos são apresentados em grelha, representados pelo primeiro caractere do sistema e o seu nome. No lado esquerdo encontra-se um menu com as categorias que permitiriam filtrar o conteúdo. O menu encontra-se dividido nas quatro categorias apresentadas anteriormente, assim como uma opção para visualizar todos os exemplos. Ao selecionar uma das categorias, o menu apresenta o conjunto de opções nas quais a categoria se divide, por exemplo a categoria "Tempo" divide-se nas opções "Passado", "Presente" e "Futuro". Assim sendo, ao selecionar uma das opções, a página inicial é adaptada, apresentando apenas os exemplos que se identificam com cada uma.

Para além disso, cada sistema de escrita teria a sua própria página (fig. 110), onde são indicadas as informações relativas às categorias nas quais se inserem, assim como as suas principais informações (nome, criador, projeto e data) e uma imagem da primeira letra do sistema. Quando o rato flutua por cima da imagem, esta é substituída por uma imagem com as formas de todas as letras do sistema (fig. 111).

No topo da página inicial encontra-se o logotipo da plataforma, assim como um botão para aceder à página "Sobre", na qual o âmbito do projeto é brevemente explicado.

Sendo que esta coleção está constantemente a crescer foi também adicionada uma opção que permite aos utilizadores submeterem mais exem-

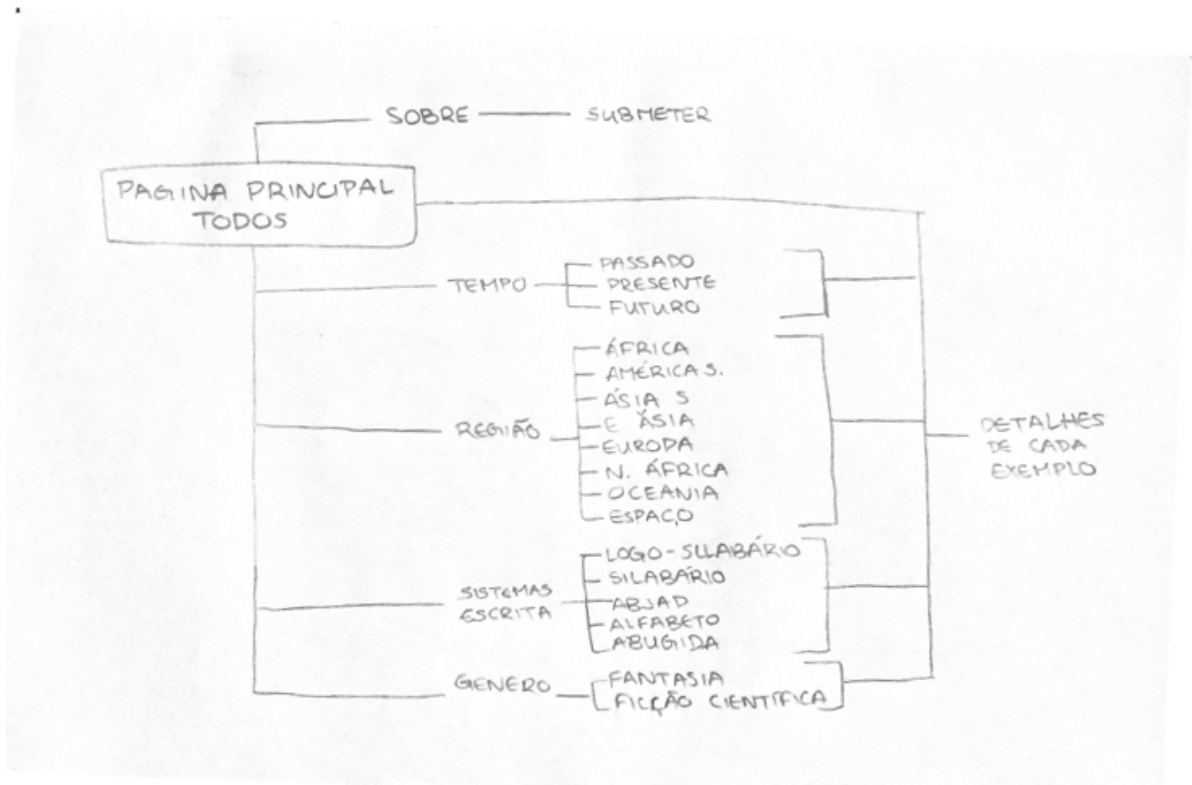


Fig. 109 Mapa mental

plos. Nesta página, são apresentados espaços onde o utilizador poderá escrever as informações básicas (fig. 112). Para indicar as opções com as quais os exemplos se identificam, é apresentado um menu *dropdown*. As informações submetidas serão posteriormente verificadas e publicadas na plataforma. Esta opção pode ser acedida através da página “Sobre”.

Tendo em conta que um dos objetivos do projeto é que esteja disponível para consulta internacionalmente, foi definido que este deveria estar disponível em inglês.

Edward Tufte (2001) explica que a comunicação de informação complexa deve seguir um conjunto de regras para que seja eficaz. Neste sentido, o autor refere que o design gráfico não deve interferir com o conteúdo apresentado. Esta regra é particularmente relevante quando a informação que se pretende transmitir está relacionada com design gráfico, como é o caso de Storytype.

Storytype aborda sistemas de escrita e tem como objetivo analisar as suas formas tipográficas, e por isso foi usado um tipo de letra que permitisse que estes elementos se destacassem. Para este efeito, foi usado o tipo de letra Helvetica visto que este é comumente considerado o tipo de letra pouco intrusivo. Numa entrevista à revista Emigre (Vanderlans, 2003), o estúdio de design Experimental Jetset afirma que “é um tipo de letra que possui certas características expressivas, mas devido a uma série de razões culturais, nós (como sociedade) escolhemos ‘filtrar’ (negligenciar) estas características quando observamos o tipo de letra” (Vanderlans, 2003, p. 36, tradução livre)¹⁸.

No canto superior esquerdo de todas as páginas está presente o logotipo da plataforma. O nome “Storytype” resulta de um jogo de palavras entre “story” (em português, “história”) e “type” (em português, “tipo”), retirado do termo “type design” que se refere ao design de tipos de letra. O logotipo foi também construído usando o tipo de letra Helvetica pelos mesmos motivos.

¹⁸ Tradução livre do original "it is a typeface that does possess certain expressive characteristics, but for a number of cultural reasons, we (as society) choose to 'filter out' (to neglect) these characteristics when we perceive the typeface"

Tanto em “Codex Atlanticus” (The Visual Agency, 2019), como em “The Missing Scripts” (The World’s Writing Systems, 2021), a cor é usada como forma de distinguir as diferentes categorias. Nestes exemplos, o conteúdo arquivado, digitalizações de páginas e sistemas de escrita, não gere conflito com o uso de cor. Sendo que Storytype também aborda um tema com o qual o uso de cor não causa conflito, esta é usada também como forma de distinguir as categorias apresentadas.

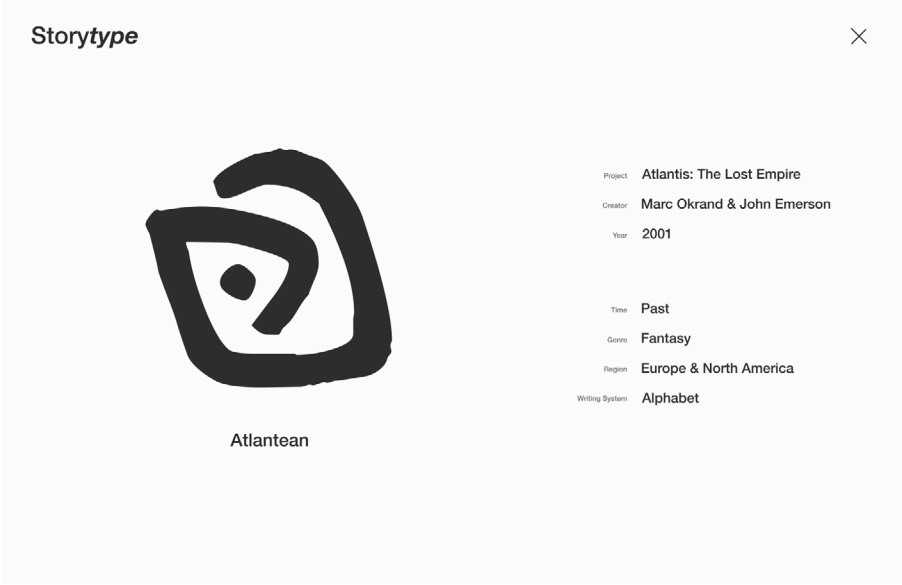


Fig. 110 Página “Atlantean”

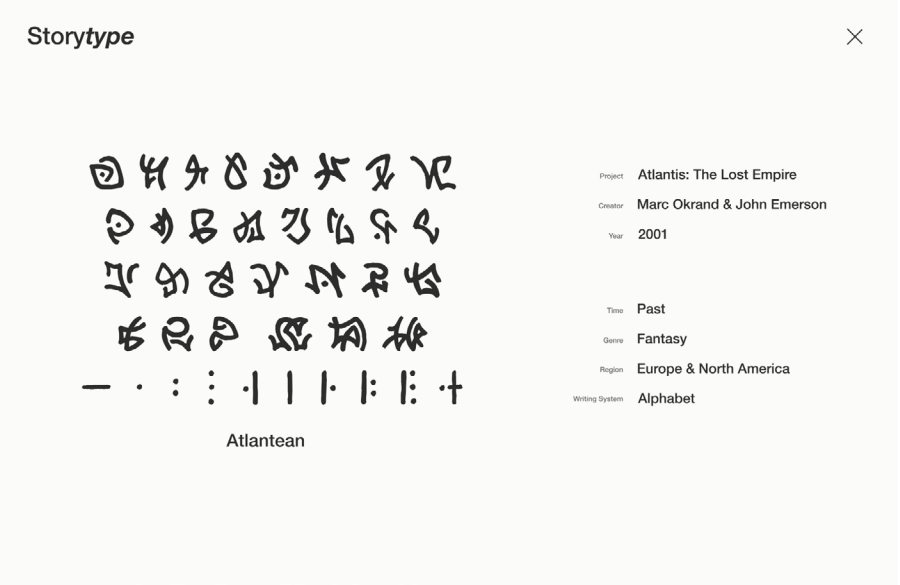


Fig. 111 Página “Atlantean”

Storytype

About

✕

Name

E-mail

Title

ex.: Atlantean

Project

ex.: Atlantis: The Lost Empire

Creator

ex.: Marc Okrand; John Emerson

Year

ex.: 2001

Time

Pick a category

▼

Genre

Pick a category

▼

Region

Pick a category

▼

Writing System

Pick a category

▼

Submit

Fig. 112 Página “Submeter”

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como foi descrito no capítulo “Introdução”, o presente projeto propôs-se a analisar a relação entre a tipografia e a cultura, através de sistemas de escrita fictícios. Com isto, foi desenvolvido um arquivo digital, no qual todo o conteúdo pode ser filtrado segundo as suas características temporais, culturais, cinematográficas e linguísticas.

No subcapítulo “Metodologias” é apresentada a questão de investigação “Como é que a tipografia contribui para a construção de universos fictícios?”. A investigação realizada no âmbito das áreas da tipografia, linguística, semântica, metodologias visuais e cinema mostrou ser fundamental para a compreensão da relação analisada. A partir do estudo da história da escrita foi possível estabelecer ligações entre a escrita fictícia e movimentos artísticos ou valores culturais na tipografia.

A análise de outros projetos semelhantes foi também essencial para a definição das categorias a usar em Storytype. Para além disso, esta análise permitiu também retirar conclusões sobre diferentes experiências de navegação, assim como a disposição dos elementos gráficos na página.

Como foi mencionado anteriormente, o projeto sofreu algumas limitações. A inexistência de um arquivo completo sobre sistemas de escrita fictícios trouxe dificuldades ao projeto. Enquanto que a construção de línguas fictícias e o uso de tipografia em audiovisuais são áreas bastante exploradas, a construção de escritas fictícias para audiovisuais é ainda uma área pouco analisada. Assim sendo, o número de designers, tipógrafos ou linguistas a abordar este tema continua limitado.

Uma vez que existem inúmeros projetos audiovisuais dentro dos géneros da fantasia e da ficção científica, o *website* Omniglot tornou-se fundamental para a recolha de conteúdo. Porém, rapidamente se verificou que este *website* não se encontrava completo e, como tal, parte da informação teria de ser recolhida através de páginas dedicadas à neografia e *conlangs*. Sendo assim, a invenção de sistemas de escrita por parte dos fãs para acompanhar as *conlangs* de certos projetos tornou-se num obstáculo.

Visto que o objetivo do trabalho era demonstrar a forma como os projetos estabelecem a relação entre escrita e cultura, os exemplos deveriam ser criações oficiais e usadas nos mesmos.

Tendo em conta que o tema abordado se encontra em constante desenvolvimento, este projeto poderá ser continuado no futuro. Esta possibilidade foi considerada durante o desenvolvimento do projeto, resultando na criação de uma página onde qualquer utilizador poderá submeter mais exemplos, que serão verificados antes de serem publicados.

De momento, o projeto analisa apenas sistemas de escrita desenvolvidos para projetos audiovisuais de língua inglesa, no entanto foi considerada a adição de novas categorias, como por exemplo, as escritas romanizadas. Por motivos de gestão de tempo, optou-se por focar apenas nas quatro categorias já estabelecidas. Neste sentido, o projeto tem bastante potencial para expansão, desde a adição de novas categorias e exemplos até à inclusão de projetos fora dos critérios seguidos na recolha.

05.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Addey, D. (2018). *Typeset in the Future: Typography and Design in Science Fiction Movies*. Nova Iorque: Abrams

Barthes, R. (1968). *Writing Degree Zero and Elements of Semiology*. Boston: Beacon Press

Braha, Y. & Byrne, B. (2011). *Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web*. Burlington: Focal Press

Carpenter, H. (2000). *The Letters of J. R. R. Tolkien*. Boston: Houghton Mifflin Co

Daniels, P. T. (2003). Writing Systems. Em Aronoff, M. & Rees-Miller, J. (Eds.), *The Handbook of Linguistics* (p.43-80). Blackwell Publishers

Daniels, P. T. & Bright, W. (1996). *The World's Writing Systems*. Nova Iorque: Oxford University Press, Inc.

Diringer, D. (1962). *Writing*. Nova Iorque: Frederick A. Praeger Publisher

Fairbank, A. (1977). *A Book of Scripts*. Londres: Faber and Faber Limited

Ferreira, C. (2021, Novembro 21). Os E.T. Deixaram de Falar Inglês. *Jornal de Notícias* 134 (173), 32-33

Gaur, A. (1992). *A History of Writing*. Nova Iorque: Cross River Press

Gray, N. (1986). *A History of Lettering: Creative Experiment and Letter Identity*. Oxford: Phaidon Press Limited

Nesbitt, A. (1957). *The History and Technique of Lettering*. Nova Iorque: Dover Publications, Inc.

Newton, B. E. (1960). *Ancient and Modern Greek*. Greece & Rome, 7 (2), 124-127.

Noble, I. & Bestley, R. (2005). *Visual Research: An Introduction to Research Methods in Graphic Design*. Londres: AVA Publishing

Noordzij, G. (2005). *The Stroke: Theory of Writing*. Londres: Hyphen Press

Noordzij, G. (2000). *Letterletter*. Vancouver: Hartley & Marks Publishers Inc.

Okrent, A. (2006). A Visit to Esperantoland: The natives want you to learn their invented language as a step toward world harmony. Who are these people? *The American Scholar*, 75 (1), 93-108

Peterson, D. J. (2015). *The Art of Language Invention: From Horse-lords to Dark Elves to Sand Worms, the Words Behind World-building*. Nova Iorque: Penguin Books

Sampson, G. (1985). *Writing Systems: A Linguistic Introduction*. Stanford: Stanford University Press

Schmandt-Besserat, D. (1996). *How Writing Came About*. Austin: University of Texas Press

Schmandt-Besserat, D. (2014). The Evolution of Writing. Em Wright, J. (Ed.) *International Encyclopedia of Social and Behavioral Sciences*. Elsevier

Schnapp, J. (1991). *Virgin's Words: Hildegard of Bingen's Lingua Ignota and the Development of Imaginary Languages Ancient to Modern*. Exemplaria, III (2), 267-298

Simons, F. (2011). *Proto-Sinaitic – Progenitor of the Alphabet*. Rosetta, 9, 16-40

Swann, C. (1991). *Language and Typography: An Introduction to the Basic Theories of Language and its Visible Transmission as Typography*. Londres: Lund Humphries.

Tufte, E. (2001). *The Visual Display of Quantitative Information*. Cheshire: Graphics Press LLC

Ullman, B. L. (1963). *Ancient Writing and its Influence*. Nova Iorque: Cooper Square Publishers, Inc.

Unger, G. (2018). *Theory of Type Design*. Roterdão: nai010 publishers

Wahlgren, Y. (2021). *The Universal Translator: Everything You Need to Know About 139 Languages that Don’t Really Exist*. Gloucestershire: The History Press

Waldeck, M. (2014). *Typography and National Identity*. Blucher Proceedings

REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS

Academic Kids (s.d.). *Constructed World*. Retirado de https://academickids.com/encyclopedia/index.php/Constructed_world

Academy Originals (2016, Julho 25). *Title Design: The Making of Movie Titles* [ficheiro de vídeo]. Retirado de <https://www.youtube.com/watch?v=Ggw8Gqi4-Z0>

Adobe Creative Cloud (2016, Junho 22) *The Secret World of Annie Atkins, Graphic Designer for Films | Adobe Creative Cloud* [ficheiro de vídeo]. Retirado de <https://www.youtube.com/watch?v=flMespYYwTw>

Ager, S. (s.d.). *Dovahzul*. Retirado de <https://omniglot.com/conscripts/dovahzul.htm>

AIGA (s.d.). *The Secret World of Graphic Design for Filmmaking* [ficheiro de vídeo]. Retirado de <https://www.aiga.org/inspiration/talks/annie-atkins-the-secret-world-of-graphic-design-for-filmmaking>

Aydin, E. D., Togan, T. & Pusat, S. E. (2006). *The Effects of Futurism on Science Fiction Cinema*. Retirado de <https://www.irbnet.de/daten/iconda/06059010113.pdf>

Bador, D. (2021, Abril 8). *Imaginary Histories: How Tolkien’s Fascination with Languages Shaped His Literary World*. Retirado de <https://lithub.com/imaginary-history-how-tolkiens-fascination-with-languages-shaped-his-literary-legacy/>

Birickai, R. (2012). *On/Off National Type*. Retirado de <http://archive.sciendo.com/CRIS/cris.2012.3.issue-1/v10284-012-0008-9/v10284-012-0008-9.pdf>

Boyes, P. (2017). *Imagining and Deciphering Writing Systems for Games*. Retirado de <https://www.eurogamer.net/imagining-and-deciphering-writing-systems-for-games>

Brittanica (2013). *Gothic Alphabet*. Retirado de <https://www.britannica.com/topic/Gothic-alphabet>

Brown, R. (2022). *Glossopoeia & Glossopoeic Languages*. Retirado de <http://www.carolandray.plus.com/Glosso/Glossopoeia.html#auxlangs>

Caners, K. (2020, Fevereiro 18). *Fraktur* [áudio podcast]. Retirado de <https://99percentinvisible.org/episode/fraktur/>

Conte, G. L. (2020, Novembro 18). *The Sims 4 Snowy Escape Interview: Producer Discusses Mt. Komorebi’s Secrets & Future Expansion Packs*. Retirado de <https://realsport101.com/sims/the-sims-4-snowy-escape-interview-mt-komorebi-secrets-future-expansion-packs-hiking-rock-climbing-easter-eggs/>

Crabben, J. v. d. (2011). *Alphabet*. Retirado de <https://www.worldhistory.org/alphabet/>

Diringer, D. (2022). *Alphabet*. Retirado de <https://www.britannica.com/topic/alphabet-writing>

Dragatakis, M. (2021). *Cuneiform to Hieroglyphics: The Evolution of Western Alphabets*. Retirado de <https://www.thecollector.com/cuneiform-hieroglyphics-evolution-western-alphabets/>

Emerson, J. (2008, Junho 1). *The Law of the Letter*. Retirado de https://www.printmag.com/design-resources/law_of_the_letter/

Faber, T. (2021, Janeiro 19). *Invented Languages: From Tolkien and Star Trek to Assassin’s Creed*. Retirado de <https://www.ft.com/content/98b4893a-e134-4043-8996-1c998b4f6222>

Filmmakers IQ (2017, Julho 31). *The History of Movie Title Sequences* [ficheiro de vídeo]. Retirado de https://www.youtube.com/watch?v=PdMgtHXwZ_U

Fixsen, A. (2021, Outubro 28). *How Production Designer Patrice Vermette Created the Epic Look of ‘Dune’*. Retirado de <https://www.elledecor.com/life-culture/a38066050/dune-set-design/>

Graphic Design History (2011). *Blackletter: The Gothic Hands 12-15th C*. Retirado de http://www.designhistory.org/Handwriting_pages/Blackletter.html

Haanæs, Ø. R. (2019, Julho 3). *Using Language as a Weapon: How Mussolini used Latin to link fascism to the mighty Roman Empire*. Retirado de <https://www.hf.uio.no/ifikk/english/research/news-and-events/news/2019/using-language-as-a-weapon-how-mussolini-used-lati.html>

Hardegree, G. (2001). *Numeration Systems*. Retirado de <https://people.umass.edu/gmhwww/382/pdf/05-numeration.pdf>

Harness, L. (s.d.). *The Process of Inventing Fictional Languages*. Retirado de <https://www.boisestate.edu/presidents-writing-awards/the-process-of-inventing-fictional-languages/>

Heller, S. (2004, Novembro 25). *Art of the Third Reich*. Retirado de https://www.typotheque.com/articles/art_of_the_third_reich

Hersh, B. (2017, Junho 7). *Why We're Afraid of this Font*. Retirado de <https://www.businessinsider.com/how-fonts-are-fueling-culture-wars-2017-6>

Infopédia (s.d.). *Fantasia*. Retirado de <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/fantasia>

Infopédia (s.d.). *Ficção Científica*. Retirado de [https://www.infopedia.pt/apoio/artigos/\\$ficcao-cientifica](https://www.infopedia.pt/apoio/artigos/$ficcao-cientifica)

Infopédia (s.d.). *Futurismo*. Retirado de <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/futurismo>

King, B. (1991). *Visible Speech: The Diverse Oneness of Writing Systems*. Retirado de https://www.academia.edu/11274910/Visible_Speech_The_Diverse_Oneness_of_Writing_Systems

Malli, K. (2022, Março 21). *Devanagari – The Makings of a National Character*. Retirado de https://www.typotheque.com/articles/devanagari-the_makings_of_a_national_character

Mark, J. J. (2011). *Writing*. Retirado de <https://www.worldhistory.org/writing/>

Mark, J. J. (2018). *Cuneiform*. Retirado de <https://www.worldhistory.org/cuneiform/>

Neography (s.d.). *What is neography?* Retirado de <https://neography.info/>

Neves, G. (2007). *Linguas Planeadas*. Retirado de <https://ciberduvidas.iscte-iul.pt/outros/diversidades/linguas-planeadas/1311>

NewScientist. (s.d.). *Hieroglyphics*. Retirado de <https://www.newscientist.com/definition/hieroglyphics/>

Nguyen, J. (2010, Dezembro 16). *RetroFuturism: The Tomorrow of Yesterday or the Past Rewritten?* Retirado de <https://design-engine.com/retrofuturism-the-tomorrow-of-yesterday-or-the-past-rewritten/>

Oaks, S. (2022, Outubro 19). *The Allure of Retrofuturism*. Retirado de <https://www.countere.com/home/the-allure-of-retrofuturism>

Olsthoorn, J. (2019, Maio 24). *Cinematography: The Voice of Typography*. Retirado de <https://www.typeroom.eu/article/cinematography-voice-typography>

Omniglot (s.d.). *Constructed Scripts and Languages*. Retirado de <https://omniglot.com/conscripts/index.htm>

Onyeakag, A. (2022, Setembro 8). *Nsibidi: Do you Know About the Ancient Igbo System of Writing?* Retirado de <https://www.pulse.ng/lifestyle/food-travel/nsibidi-do-you-know-about-the-ancient-igbo-system-of-writing/65b16p0>

Peterson, D. J. (s.d.). *Counting in Ravkan*. Retirado de <https://www.languagesandnumbers.com/how-to-count-in-ravkan/en/ravkan/>

Piazzoni, A. M. (s.d.). *Latin Paleography: From Antiquity to the Renaissance*. Retirado de <https://spotlight.vatlib.it/latin-paleography/feature/7-1-use-and-characteristics-of-uncial>

Puhvel, J. (2022). *Cuneiform*. Retirado de <https://www.britannica.com/topic/cuneiform>

Rennie, P. (2008, Outubro 28). *Once Upon a Time in the West: Spaghetti or Toast*. Retirado de <https://www.theguardian.com/film/2008/oct/28/once-upon-a-time-in-the-west>

Renzi, A., Offenhuber, D. e Felde, N. (2017). *Art of the March*. Retirado de <http://artofthemarch.boston/container/archive>

Reynolds, D. (s.d.). *Blackletter and Calligraphy Today*. Retirado de <https://www.typeoff.de/blackletter-resources/>

Rhodes, M. (2016, Novembro 16). *How Arrival’s Designers Crafted a Mesmerizing Alien Alphabet*. Retirado de <https://www.wired.com/2016/11/arrivals-designers-crafted-mesmerizing-alien-alphabet/>

Rice, S. (2011, Outubro 28). (01.) *The “Star Wars” Logo Design – Page 2 of 2*. Retirado de <https://suzyrice.com/the-star-wars-logo-design-page-2-of-2/>

Scoville, P. (2015). *Egyptian Hieroglyphs*. Retirado de https://www.worldhistory.org/Egyptian_Hieroglyphs/

Simonson, M. (2001, Dezembro 12). *Typecasting: The Use (and Misuse) of Period Typography in Movies*. Retirado de <https://www.marksimonson.com/notebook/view/typecasting>

TED Blog Video. (2013, Março 28). *David Peterson on Developing Dothraki* [ficheiro de vídeo]. Retirado de <https://www.youtube.com/watch?v=r13Wc5yhluI>

Thamis. (2012). *The Phoenician Alphabet & Language*. Retirado de <https://www.worldhistory.org/article/17/the-phoenician-alphabet--language/>

The Visual Agency (2019). *Codex Atlanticus*. Retirado de <https://codex-atlanticus.ambrosiana.it/#/Overview>

The Visual Agency (2021). *DivineComedy.digital*. Retirado de <https://divinecomedy.digital/#/eng/viz>

The World’s Writing Systems (2019). *The World’s Writing Systems*. Retirado de <https://www.worldswritingsystems.org/index.html>

United Nations Statistics Divisions (s.d.). *SDG Indicators: Regional Groupings used in Report and Statistical Annex*. Retirado de <https://unstats.un.org/sdgs/indicators/regional-groups>

Vanderlans, R. (2003). *Helveticaism*. Retirado de <https://www.jetset.nl/archive/helveticanism>

Ventura, I. (2016). *Postalogos: Convenções Gráficas nos Logotipos Postais Internacionais*. [dissertação de mestrado, Escola Superior de Artes e Design]. Repositório Comum. <http://hdl.handle.net/10400.26/13350>

Violatti, C. (2015). *Greek Alphabet*. Retirado de https://www.worldhistory.org/Greek_Alphabet/

Yu, L. (2008). *Typography in Film Title Sequence Design*. Retirado de <https://dr.lib.iastate.edu/server/api/core/bitstreams/7bc0698e-4c59-47b2-a40d-9ffc15f796ad/content>

ANEXO

Em anexo, encontra-se a tabela onde a informação sobre os sistemas de escrita fictícios foi recolhida e organizada. A tabela inclui as informações sobre o nome, título do projeto, primeira aparição, criador, ano, sistema de escrita, uso no contexto da história e notas linguísticas. Adicionalmente, é incluída uma imagem com o conjunto de símbolos.

Para além destas informações, é apresentado um conjunto de gráficos onde a informação recolhida é disposta de acordo com o sistema de escrita usado, tipo de media e ano de criação.

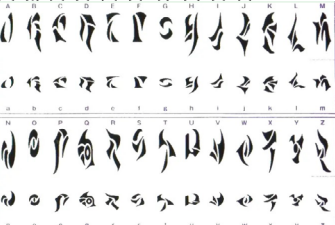
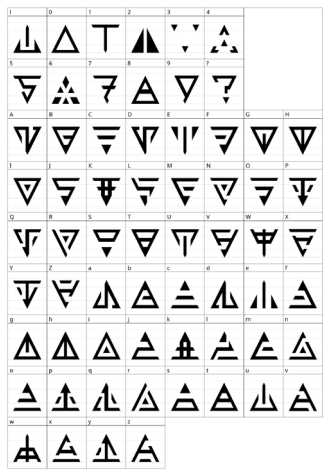
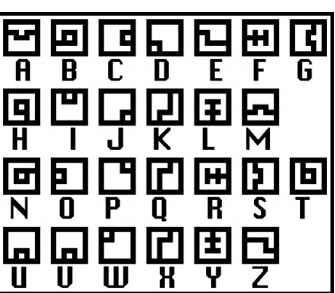
Legenda

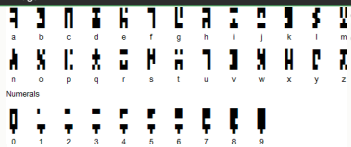
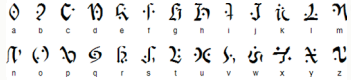
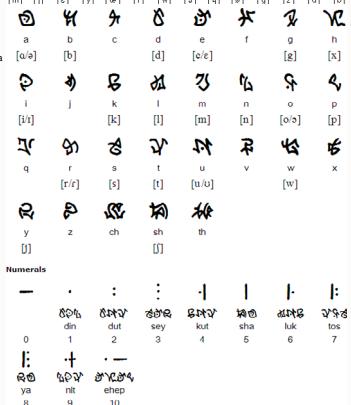
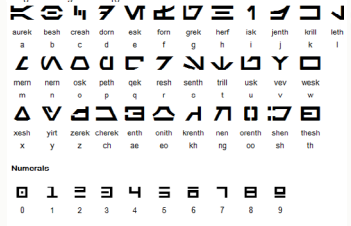
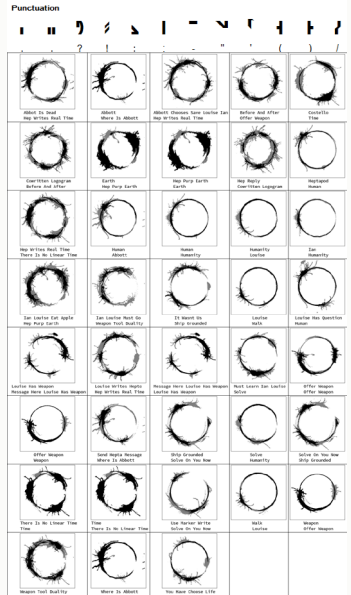
■ Filme

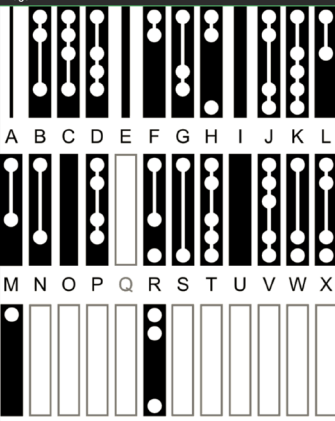
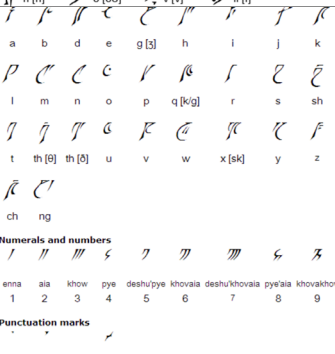
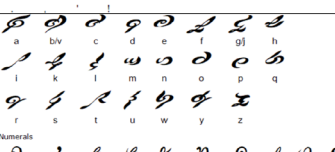
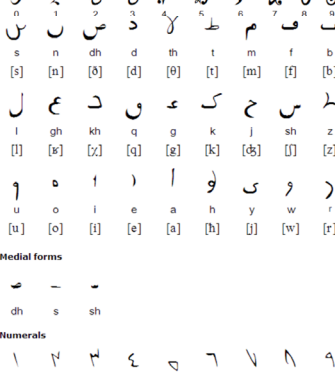
■ Jogo

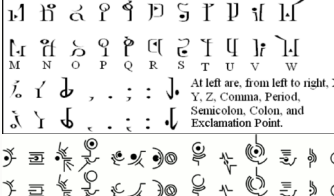
■ Livro

■ Série de televisão

Nome	Origem	Primeira Aparição	Criador	Ano	Sistema	Imagem	Uso no contexto da história	Notas
D'ni	Myst Riven		Cyan Inc.	1993	Alfabeto		Usado para escrever D'ni	
Al Bhed	Final Fantasy X		SquareSoft	2001	Alfabeto Esquerda - Direita		Cifra para letras romanas	
Alfabeto ZDR	Metroid		Retro Studios	2002	Alfabeto		Usado para escrever a língua Chozo	Os símbolos consistem em pontos, linhas e travessões criando formas triangulares
Alfabeto Zu	Fez			2009	Alfabeto Vertical Direita - Esquerda			
Alternian	Hiveswap		What Pumpkin	2017	Alfabeto Esquerda - Direita		Usado para escrever a língua dos trolls	As formas são baseadas no alfabeto Daedric usado em The Elder Scrolls
Ancient Alphabet	Starbound			2016	Alfabeto Esquerda - Direita Em círculos no sentido do relógio		Cifra de substituição da língua inglesa	Não contém letras maiúsculas/minúsculas ou pontuação

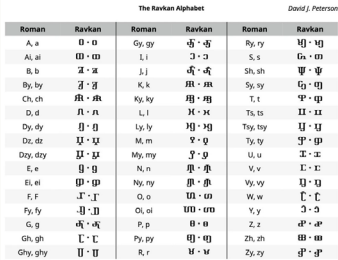
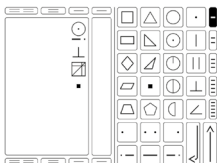
Nome	Origem	Primeira Aparição	Criador	Ano	Sistema	Imagem	Uso no contexto da história	Notas
Ancients	Stargate SG-1 Stargate Atlantis	Stargate SG-1 S1 EP11 "The Torment of Tantalus"	Ivana Vasak	2004	Alfabeto Esquerda-direita Cima - baixo		Criado para uma raça de Humanos avançados (Ancients)	Baseado num cartaz de propaganda checo (1940) Em sinais informativos não são usados espaços O alfabeto foi atualizado por Boyd Godfrey para o primeiro episódio da série Stargate Atlantis
Arcadian	Skies of Arcadia			2000	Alfabeto		Usado em inscrições	
Ath	Seikai no Monshou		Morioka Hiroyuki	1996	Alfabeto		Usado para escrever a língua Baroni	Aparece no livro, no anime e na manga baseada no livro Foi parcialmente baseado na língua japonesa
Atlantean	Atlantis: The Lost Empire		Marc Olwand em parceria com John Emerson	2001	Alfabeto Segue o sistema Boustrophedon, ou seja, troca de orientação de leitura em cada linha		Usado para escrever Atlantean e inglês	Não há pontuação nem capitalização
Aurebesh	Star Wars VI: Return of the Jedi		Stephen Crane	1983	Alfabeto		Usado para escrever Galactic Basic	Também aparece em publicações relacionadas com a saga. Uma versão do alfabeto também aparece no jogo The Star Wars Roleplaying Game desenhado por Stephen Crane
Circular Alien Language	Arrival	Arrival	Patrice Vermette	2016	Logo-silabário			
Cirth	The Hobbit The Lord of the Rings		J. R. R. Tolkien	1937	Alfabeto Esquerda - Direita		Usado para escrever Khuzdul, Elvish, Orcish Usado em inscrições em madeira e pedra Também é usado como alfabeto alternativo ao inglês Criado por um elfo Daeron Adotarum como sua língua porque as linhas retas eram mais fáceis de gravar em superfícies	Baseado no alfabeto anglo-saxónico rúnico São usados pontos entre as palavras

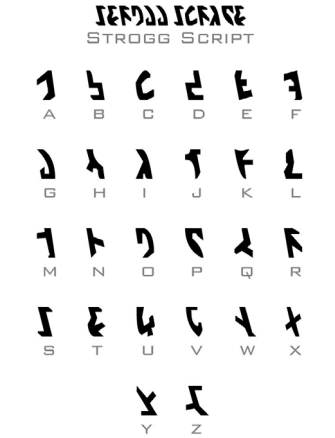
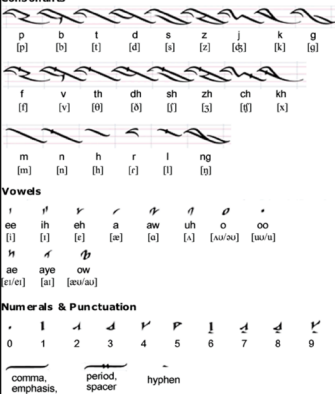
Nome	Origem	Primeira Aparição	Ilustrador	Ano	Sistema	Imagem	Uso no contexto da história	Notas
Clickwise	Automata	Automata	Penny Arcade	?	Alfabeto Esquerda - Direita		Cifra simples par inglês É usado por robôs	Também aparece na série baseada na banda desenhada Baseada em códigos de barras A versão da imagem chama-se Clocktalk As vogais são representadas por linhas de diferentes espessuras As letras Q, X, Y e Z não existem no alfabeto, assim como números à exceção do número 3
Daedric	The Elder Scrolls	TESL: Battlespire	Bethesda Softworks	1997	Alfabeto		Usado para escrever inglês	Também apareceu na série Sanctuary (S3 EP16)
Dovahzul	The Elder Scrolls	The Elder Scrolls V: Skyrim	Bethesda Softworks	2011	Alfabeto Esquerda - Direita		Usado para escrever Dovahzul	Não existe pontuação ou letras maiúsculas e minúsculas O alfabeto usa como inspiração o alfabeto Cuneiforme As runas são desenhadas para relembrar marcas de garra em pedra
Espruar	Dungeons & Dragons	Forgotten Realms	Ed Greenwood	1987	Alfabeto Esquerda - Direita		Alfabetos dos elfos prateados Usado para enviar mensagens, tanto na sua língua como na língua comum	
Fonic	Tales of the Abyss		Namco Tales Studio	2005	Alfabeto Esquerda - Direita		Usado para escrever inglês Usado principalmente com propósitos decorativos	Também conhecido como Fonline
Fremen	The Dune Encyclopedia		John Quijada	1984	Alfabeto Direita - Esquerda		Usado para escrever Fremen	Versão simplificado do alfabeto árabe Não existem letras maiúsculas e minúsculas Ao contrário do alfabeto árabe, Fremen usa indicação de vogal total e não é cursivo Cada letra tem uma única forma e não existem ligações

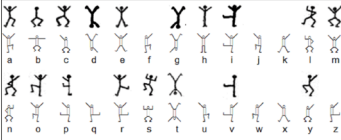
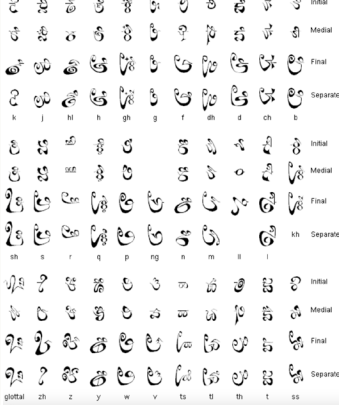
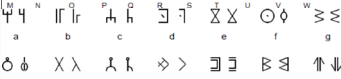
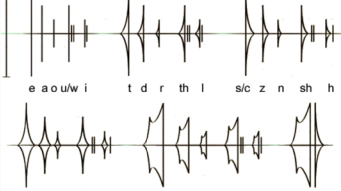
Nome	Origem	Primeira Aparição	Criador	Ano	Sistema	Imagem	Uso no contexto da história	Notas
Futurama Alien	Futurama			?	Alfabeto		É usado em sinais no fundo, geralmente piadas	
Gargish	Ultima Online	Ultima VI	Herman Miller	1990	Alfabeto			
Gnommish	Artemis Fowl	?	Eoin Colfer	?	Alfabeto Esquerda - Direita		Usado para escrever Gnommish, língua das fadas Também é usado para escrever inglês nos livros (capas, etc)	É suposto ser o antecessor dos hieróglifos egípcios Aparece nas capas dos livros, no início de capítulos e nos rodapés A letra E é escrita em baixo da letra anterior Não há distinção entre maiúsculas e minúsculas
Golem	Golem		Greg Vlik	2005	Alfabeto		Alfabeto antigo que "contem a chave para um poder mortífero"	Aparece no incomedo cada capítulo e é uma cifra elaborada Em 2006, Jeremy Brown resolveu a cifra do alfabeto e recebeu um premio de 100\$
Halo Covenant	Halo			?	Alfabeto Esquerda - Direita		Usado para escrever Unggoy, Kig-Yar, Huragok e outras línguas Também é usado como cifra para mensagens em inglês	
Helghast	Kilzone			2004	Alfabeto			
High Gavelian	Wynncraft			2020	Alfabeto Esquerda - Direita		Cifra de substituição da língua inglesa e irlandesa	
Hyllian	The Legend of Zelda: Twilight Princess		Martin Anderson & Patricia Martinez	2006	Alfabeto Esquerda - Direita		Usado para escrever Hyllian, que neste jogo é uma forma de inglês e não japonês	Constituído pelas 26 letras do alfabeto latino. Tem 5 sinais de pontuação semelhantes ao alfabeto latino (.,:?) As palavras são separadas Em algumas inscrições, as letras são distanciadas de forma equidistante
Hymmnos	Ar Tonelico		Akira Teuchiya	?	Alfabeto Esquerda - Direita		Usado para escrever Hymmnos, uma língua descendente do inglês com influencias de japonês, sânscrito e alemão	Segundo o seu criador, foi baseado na aparência de um dos sistemas de escrita Sânscrito Contem letras maiúsculas e minúsculas
Ilu	Assassin's Creed	Assassins creed II	Ubisoft	2009	Alfabeto		Usado para contar a história da comunidade ilu	Semelhanças com a escrita cuneiforme Baseado nos alfabetos grego e latino

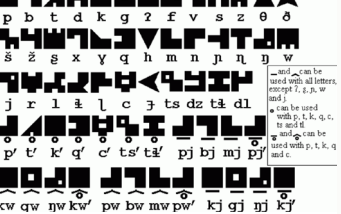
Nome	Origem	Primeira Aparição	Criador	Ano	Sistema	Imagem	Uso no contexto da história	Notas
Kerch	Shadow and Bone		David J. Peterson	2021	Abugida			
Klingon	Star Trek	Star Trek: The Motion Picture	Astra Image Corporation	1979	Alfabeto		Usado para escrever Klingon, a língua falada por personagens alienígenas	Baseado nos símbolos criados por Matt Jefferies que aparecem na nave Klingon e no sistema de escrita tibetano
Kryptonian	Superman		Nelson Bridwell	1970	Alfabeto		Usado para escrever coisas em inglês	O alfabeto criado por Nelson Bridwell consistia em 118 letras. Em 2000, foi publicada uma versão transliterada. A série Smallville introduziu uma versão mais romântica. Não há distinção entre maiúsculas e minúsculas. Pontuação é colocada no início de cada frase. As vogais são baseadas em padrões de estrelas.
Lovecraftian	The Starry Wisdom: A Tribute to H.P. Lovecraft		Simon Whitechapel	1994	Alfabeto			
Mandalorian	Star Wars	Star Wars Episode II: Attack of the Clones		2002	Alfabeto		Usado para escrever a língua Mando'a	As letras F, X e Z não são usadas na língua falada, no entanto foram incluídas no alfabeto para facilitar a escrita de palavras estrangeiras.
Marain	Culture		Iain M. Banks	?	Alfabeto		Usado para escrever Marain. Criado pelas mentes superinteligentes	
Marker Writing	Dead Space	Dead Space		2008	Alfabeto		Usado em graffiti	
Menaphtite	Runescape			?	Alfabeto Esquerda - Direita		Usado para escrever várias línguas. Usado principalmente como decoração	

Nome	Origem	Primeira Aparição	Criador	Ano	Sistema	Imagem	Uso no contexto da história	Notas
Modem Hylian Script	The Legend of Zelda: The Wind Waker		Desconhecido	2002	Silabário Esquerda - Direta		Usado nas ilhas Hyrule. Usado para escrever Hylian e japonês.	Têm uma aparência bastante angular e retangular. Continua algumas das formas do silabário antigo. Contem números e 4 sinais de pontuação. Baseado no silabário Katakana e funciona de forma bastante semelhante. Usa dois sinais diacríticos.
New Kyrten	Guild Wars 2		NCSOft	2012	Alfabeto		Usado para escrever a língua Tyrian. Criado pela ordem Durmand Priory.	
Old Hylian Syllabary	Legend of Zelda: The Ocarina of Time, Legend of Zelda: Majora's Mask		Desconhecido	?	Silabário Principalmente Esquerda - Direita. Também pode ser escrito ao contrário com as letras refletidas horizontalmente.		Usado em sinais e outros elementos no jogo. Usado para escrever Hylian.	Provavelmente influenciado pelo sistema de escrita japonês. Inclui sílabas C e CV. Não usa sistema de diacríticos. Algumas das letras têm formas parecidas as suas versões no silabário kana. Não há espaços entre palavras, apenas entre frases.
Omicron	Overwatch		Blizzard Entertainment	2016	Alfabeto			
Ostron	Warframe		Digital Extremes	2013	Alfabeto Vertical Direita - Esquerda		Usado para escrever Cetus e inglês. É usado pelas pessoas de Cetus.	

Nome	Origem	Primeira Aparição	Criador	Ano	Sistema	Imagem	Uso no contexto da história	Notas
Precursor	Jak and Daxter	Naughty Boy	2001	Alfabeto	Precurian–Latin (modern)			As formas são semelhantes ao sistema de escrita usado na atração Indiana Jones Adventure: Temple of the Forbidden Eye na Disneyland
Ravkan	Shadow and Bone	David J. Peterson	2021	Alfabeto	The Ravkan Alphabet		Aparece em livros e cartazes	Influências dos alfabetos cirílico e glagolítico
Romulan	Star Trek: Rihannsu	Diane Duane	?	Alfabeto			Usado pelos Romulans	Foi desenvolvido a partir do alfabeto K'had (1988), criado por Monte Thraasher. K'had foi baseado nas formas de ecrãs LED. Também apareceu nos filme e série Star Trek.
Sarati	The Hobbit: The Lord of the Rings	J. R. R. Tolkien	?	Alfabeto Vertical Esquerda - Direita			Raramente usado	Vogais diátricas aparecem à esquerda ou direita da consoante, dependendo da sua posição em relação à mesma. Se aparecerem no início de uma palavra, passam a ser escritas com um "marcador de vogal".
Sethian	Sethian	Grant Kuning	2016	Logo-silabário			Usado como uma cifra que o jogador deve descobrir	Influências do sistema chinês
Simlish	The Sims		2000	Alfabeto	immajer-Simlish		Usado para escrever simlish	
Spryski	Spryke	Dave Bleja	2016	Alfabeto Esquerda - Direita			Usada por uma raça futurística. Usado para escrever inglês, polaco e outras línguas slávicas	Contem 52 letras. Algumas influências do alfabeto Glagolitic
Standard Galactic	Commander Keen	Tom Hall	?	Alfabeto				O objetivo era fazer com que a escrita parecesse futurística ou alien

Nome	Origem	Primeira Aparição	Criador	Ano	Sistema	Imagem	Uso no contexto da história	Notas
Strogg	Quake			1997	Alfabeto			
Tenctonese	Alien Nation	Joe Hawthorne	1988	Alfabeto		Printed alphabet: a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z Curative alphabet: a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z Numerals: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	Usado em vários sinais. Os sinais são geralmente escritos em inglês e transliterados para o alfabeto	Provavelmente baseado no sistema de escrita Pitman Shorthand. Os números foram desenvolvidos por Pete Chambers. A versão da serie foi criada por Kenneth Johnson e a sua filha Juliet
Tengwar	The Hobbit The Lord of the Rings	J. R. R. Tolkien	1937	Alfabeto Esquerda - Direita		Usado para escrever Quenya, Sindarin, entre outras. Também é usado para escrever inglês	Tengwar é escrito de diferentes modos de acordo da língua. Vogais são indicadas por diacríticos colocados nas consoantes que as precedem (no modo Quenya) ou na consoante que as segue (no modo Sindarin). Quando as vogais aparecem no início de uma palavra ou formam uma palavra por si só, os diacríticos são colocados por cima de um "marcador de vogal". Longas vogais estão sempre ligadas a um "marcador de vogal". As consoantes são duplicadas ao acrescentar uma linha ondulada em baixo	
Tennobet	Warframe	Digital Extremes	2013	Alfabeto Esquerda - Direita Por vezes, escrito na vertical		Usado para escrever Orokin ou Tenno	As vogais são empilhadas à esquerda da consoante	

Nome	Origem	Primeira Aparição	Criador	Ano	Sistema	Imagem	Uso no contexto da história	Notas
The Dancing Men	Sherlock Holmes	The Adventure of the Dancing Men	Sir Arthur Conan Doyle	1903	Alfabeto Esquerda - Direita		Alfabeto secreto usado por criminosos americanos. Cifra usada para substituir alfabeto latino.	Não existem ligações entre as posturas dos homens e as letras. Nas ilustrações originais poucos dos símbolos parecem ser coerentes de mensagem para mensagem. 17 dos símbolos foram documentados na história e desde então várias pessoas tentaram descobrir o resto dos símbolos. Aage Rick Sørensen descobriu um padrão secreto. Textos são escritos sem espaços entre palavras. Não há pontuação nem letras maiúsculas. 14 das 16 letras consoantes são partidas ao meio, sendo que cada uma metades liga com a letra anterior.
ToCh'a'r	World Arcane			?	Abugida			
Tsolyáni	Tékumel: Empire of the Petal Throne		Professor Muhammad Abul-ei-Rahman Barker	1975	Abjad Vocalizado Direita - Esquerda			Inspirado por Urdu, puahtu e Maia. É a língua mais desenvolvida. Existem dicionários, livros de gramática e cd's de pronúncia. A maioria das letras tem 4 formas diferentes: inicial; média; final; separada.
Unuk Runes	The Lord of the Rings		J. R. R. Tolkien	?	Alfabeto Esquerda - Direita		Usado para escrever Black Speech, a língua de uma raça híbrida entre ogres e humanos conhecida como Unuk-hai.	Baseado em Elder Futhark.
Utopian	Utopia		St. Thomas More	1516	Alfabeto			
Visitor	V		Kenneth Johnson	1983	Alfabeto		Usado para escrever a língua dos aliens, que são conhecidos como Visitors.	Existe uma versão atualizada de 2009.
Wakandan	Black Panther		Hannuh Beachler	2018	Alfabeto Esquerda - Direita		Usado como transliteração de inglês.	Baseado nos símbolos Nsibidi, um sistema de símbolos usado no sudoeste da Nigéria entre os anos 400 e 1400.
Women's Script	The Stormlight Archive		Brandon Sanderson	2010	Alfabeto Esquerda - Direita		Usado exclusivamente por mulheres nas nações de Vorin, onde a escrita é considerado uma coisa de mulheres. Os homens usam um alfabeto mais complexo, Glyphs. Usado para escrever inglês.	As formas são baseadas em ondas de som.

Nome	Origem	Primeira Aparição	Criador	Ano	Sistema	Imagem	Uso no contexto da história	Notas
Wynnic	Wynncraft			2015	Alfabeto Esquerda - Direita		Usado para escrever inglês e irlandês.	
Yán Koryáni	Tékumel: Empire of the Petal Throne		Professor Muhammad Abul-ei-Rahman Barker	1975	Alfabeto			
Yevon	Final Fantasy	Final Fantasy X	SquareSoft	2001	Alfabeto		Usado em templos e lugares associados com Releve.	Baseado no alfabeto Siddham.

