

## SCRITTURA

La scrittura, servendo per la trasmissione e conservazione delle parole, da sempre ha portato in se il problema della leggibilità, e prima dell'avvento della meccanizzazione ed automatizzazione, scrivere bene era ben più che un semplice vezzo estetico: era il fondamento della comunicazione, se non si capiva cosa veniva scritto il documento era inutile, mentre al giorno d'oggi quasi non si scrive più a mano e la bella scrittura non è un requisito vitale.

Ecco che diventa necessario codificare il modo di scrivere, rendere uniforme ed univocamente ripetibile in modo costante e sempre uguale a se stesso, ogni singolo carattere, anche da mani molto diverse fra di loro, nasce insomma la calligrafia, la "bella scrittura".

La codifica della scrittura è un processo preciso e pignolo, scientifico, analogamente a quanto è successo nelle lingue orientali (cinese e giapponese principalmente), ogni singolo tratto prende un nome ed ha un modo preciso per essere tracciato sulla carta. Conoscere i tratti che compongono un glifo ed il modo di tracciarli, permette di scriverlo bene in modo convenzionale ed universale.

## ANATOMIA DI UN FONT

Conoscere le singole parti di una fonte e di un glifo, permette di scriverlo armoniosamente e di crearne di nuovi.

Un carattere è costituito da differenti parti, denominate in maniera precisa.

La nomenclatura viene qui di seguito esposta in versione inglese ed italiana.

"Character" = "Carattere"

È il singolo carattere, come "A", "B", in quanto tale, come concetto assoluto, una "T" è una "T" a prescindere da come possa venir tracciata sulla carta. In ambito informatico, è spesso identificato da un codice (ASCII o altro); in ambiente Postscript viene rintracciato attraverso un "encoding vector" (vettore di codifica) che può variare nelle diverse fonti (vd).

"Glyph" = "Glifo"

È il disegno del carattere, ovvero una serie di linee e curve che ne definisce la forma. Fonti diverse hanno glifi diversi per gli stessi caratteri: è questo che conferisce loro un "look" distintivo. In passato, il singolo blocchetto di piombo recante l'immagine di un carattere era chiamato "glifo".

"Size" = "Corpo"

È la dimensione dei caratteri, usualmente espressa in punti. Un punto tipografico (pt) equivale a 1/72 di pollice; come si potrà notare, si tratta di un'unità di misura tipicamente anglosassone. La tradizione italiana (e francese) usa unità leggermente diverse, come il punto pica e il didot.

"Font" = "Fonte"

È una raccolta di caratteri in un dato stile, che condividono un "look" omogeneo, ad esempio: Times Bold-Italic. Fonti diverse possono contenere caratteri diversi: ad esempio, la fonte Adobe Symbol contiene simboli matematici e lettere greche, mentre molti altri contengono le usuali lettere maiuscole e minuscole, i numeri, la punteggiatura, gli accenti e le accentate ecc.

"Type" = "Tipo"

Un tipo è composto dalla specifica di una fonte e di un corpo, ad esempio "Times Roman 8". Per i vecchi tipografi, (quando si usavano i caratteri in piombo), il tipo era l'insieme dei blocchetti di piombo che recavano incisi i caratteri della fonte e nel corpo indicati. A volte il nome passava ad indicare l'intera cassetta in legno che conteneva tali caratteri.

"Family" = "Famiglia"

Una famiglia è un insieme di fonti che condividono lo stesso disegno di base, nei vari stili. Ad esempio, Times Roman, Times Bold, Times Italic e Times Bold-Italic costituiscono una famiglia. Con l'avvento della fotocomposizione, è diventato possibile applicare algoritmicamente gli stili più comuni ad una fonte e i concetti di famiglia e fonte hanno cominciato a fondersi. Tuttavia, le fonti di alta qualità (ad esempio quelle Adobe, Compugraphic o Linotype-Hell) forniscono sempre fonti diverse per i vari stili; i risultati sono di gran lunga migliori. Basta confrontare un Times "corsivizzato" (ovvero, semplicemente inclinato) con un Times Italic: il disegno è completamente diverso. Alcune famiglie moderne contano dozzine di stili (ad esempio Helvetica, che va da Helvetica UltraThin a Helvetica Black). Fra gli sviluppi più recenti, vanno considerate le fonti "multiple master" di Adobe, di cui è possibile variare elettronicamente il peso (= quanto "nero" è un carattere) ottenendo buoni risultati.

"Serif" = "Graziati"

Termine generico per riferirsi alle fonti i cui tratti orizzontali terminano in piccoli elementi decorativi più o meno trasversali ("serif" = "grazie"); esponenti tipici sono:

il Times, il Palatino.

"Sans Serif" = "Bastoni"

Termine generico per riferirsi alle fonti i cui tratti orizzontali terminano in modo netto, senza ornamenti. Un esponente tipico è **il Tahoma**.

"Baseline" = "Linea di base"

È la linea immaginaria sulla quale "poggiano" i caratteri. Generalmente, la base degli occhielli (come in "p") e dei bastoni (come in "m") giace sulla linea di base.

"Leading" = "Interlinea"

È lo spazio, usualmente misurato in punti (pt) o in righe (12 pt) fra la linea di base (baseline) di una riga e quella della successiva.

"ex" = "ex"

È l'altezza della "x" minuscola di una fonte. Ovviamente, dipende dal corpo, ed è usata per indicare grandezze che devono variare in proporzione alla dimensione della fonte corrente. Usualmente, tutte le lettere minuscole prive di ascendenti e discendenti ("a", "c", "e", "i" ...) sono alte un ex.

"em" = "em"

"em-dash" = "trattino lungo"

"em-space" = "spazio grosso"

È la larghezza della "m" minuscola, spesso (ma non sempre) equivale alla massima larghezza dei caratteri di una fonte. In alcuni casi, la "w" è più larga di un em. Vedi "ex". Viene anche usata per indicare la larghezza di un trattino di interpunzione, come "Il furto d'amore sarà punito - disse - dall'ordine costituito". Spesso, l'"em-dash" (trattino di interpunzione) è più largo di un em. In ASCII, si usa indicare tale carattere con "--".

L'"em-space" ("spazio grosso") è appunto uno spazio largo un em, e viene usato come rientro di capoverso in colonne di testo "strette".

"en" = "en"

"en-dash" = "trattino"

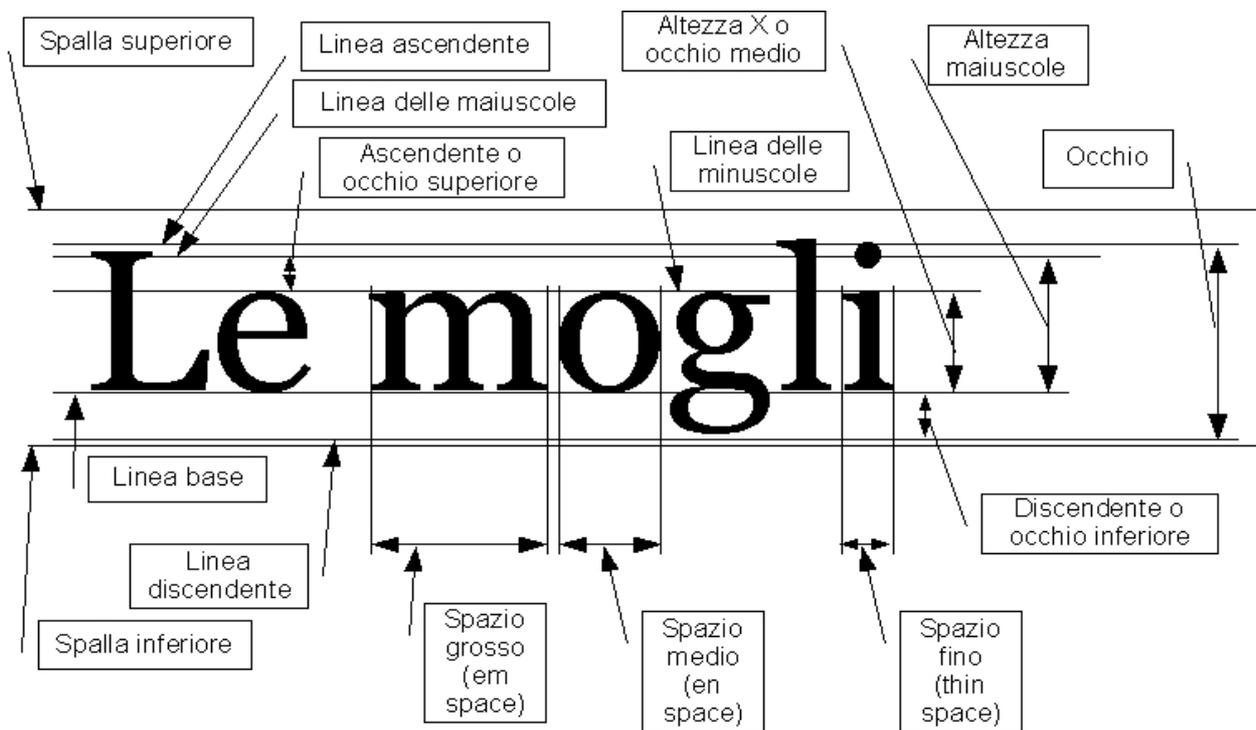
"en-space" = "spazio medio"

È la larghezza della "n" minuscola, e spesso equivale alla dimensione ideale dello spazio fra le parole ("inter-word space", "en-space" = "spazio medio"). Quest'ultimo, però, può variare grandemente in base alle esigenze di giustificazione. È anche la dimensione standard per il trattino che indica intervalli ("en-dash"), come in "punibile con 2-4 anni di detenzione".

"thin space" = "spazio fino"

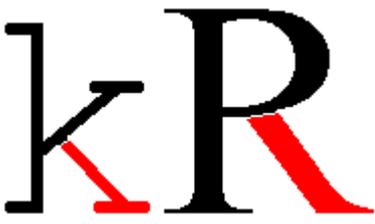
È uno spazio largo 1/2 en, usato fra i caratteri di una parola spaziata: in ASCII, s p a z i a t a.

## LE MISURE DI UN FONT



## PARTI DI UN GLIFO

Ogni singolo glifo è composto da una serie di tratti di vario genere e tipo, rettilinei e curvi, ognuno ha un nome ed una posizione, non tutti i glifi hanno tutti i tratti.

<p>Braccio - Arm</p> <p>Quella parte che sporge in orizzontale o diagonale (collegata da una parte e libera dall'altra) come un braccio sollevato a lato del corpo.</p>	
<p>Cravatta</p> <p>Il braccio mediano nelle lettere E ed F maiuscole.</p>	
<p>Saliente o Montante</p> <p>Asta non perpendicolare alla linea di base che sale, alcuni la classificano come Braccio.</p>	
<p>Asta Discendente</p> <p>Asta non perpendicolare alla linea di base che scende verso la stessa linea di base, alcuni la classificano come Gamba.</p>	

Asta Ascendente - Ascender

Quella parte che si estende oltre l'altezza X, in genere in una minuscola, supera l'altezza di una maiuscola.



Barra - Bar

Linea breve orizzontale a mezzo carattere.



Asta curva ad Arco - Bowl

Parte arrotondata e chiusa contro una parte verticale, da sola sembra una ciotola coricata su un lato.



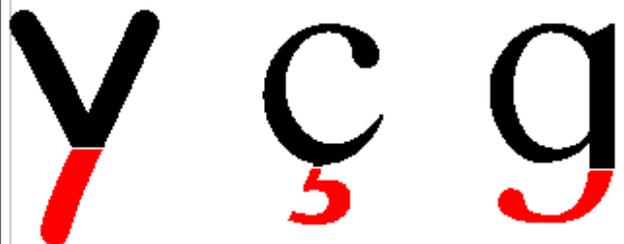
Occhio - Counter

Parte di spazio racchiusa da linee che si incontrano.



Asta Discendente - Descender

La parte che sta sotto la linea di base fino alla linea discendente.



### Asta curva ad Anello o Occhiello - Loop

Nome particolare del discendente di alcuni glifi di "g" "y" e "z", quando è chiuso.



### Terminale apice ad Orecchio - Ear

Un piccolo peduncolo che sporge dal glifo "g" in alcuni tipi di font e dal glifo "o".



### Asta di giunzione - Link

Tratto che connette la ciotola con il giro del glifo "g" in alcuni font oppure diversi gambi come in alcune "u".

Alcuni classificano la giunzione della "g" come "collo".

Altri classificano la "spalla" come "giunzione".



### Grazie - Serif

Sono piccoli tratti che sporgono dalle linee verticali dei glifi, possono essere con o senza mensola, che è una linea curva nel punto di unione con il glifo. Quando manca la mensola l'attacco è ad angolo retto.



### Spalla - Shoulder

La linea curva in alto dei glifi "h" "m" "n". Qualcuno la classifica come un'asta di giunzione.



### Spina Curva - Spine

Doppia curva che disegna il glifo "s".



### Terminale Sprone - Spur

Piccola sporgenza in basso a destra del glifo "G" maiuscolo in alcuni tipi di font.



### Ardiglione

La piccola asta che differenzia la G dalla C.



### Pilastrino

La parte che sostiene le grazie dell'Ardiglione e i due "Ascendenti" della Y.



Asta Mediana o Gambo o Fusto o Bastone  
- Stem

Il tratto verticale maggiore di molti glifi,  
se manca è il più grande tratto obliquo.



Accento - Stress

La direzione della parte spessa di una  
linea curva.



Terminale - Terminal

La parte finale di un tratto che finisce o  
meno con una grazia. Possono essere di  
Testa o di Base a seconda della posizione.



Tratto terminale supplementare - Swash

Una variante fantasiosa ed arzigogolata di  
una grazia o di un terminale.



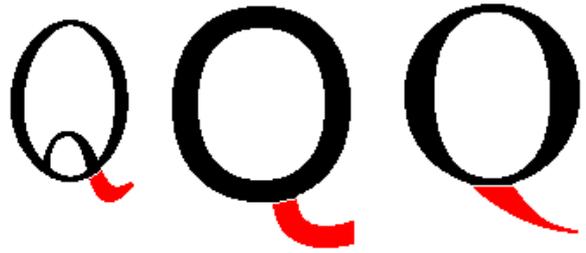
Becco o Gancio

Il tratto terminale di un Braccio o di una  
Cravatta.



### Coda - Tail

La parte discendente della Q maiuscola. In genere sta sotto la linea di base. Può essere retta oppure curva.



### Gamba - Leg

Da alcuni classificata come Coda, è la parte obliqua discendente di alcuni caratteri, non scende però mai sotto la linea di base.



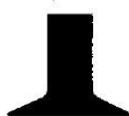
## Classificazione dei caratteri

Nel 1956 Aldo Novarese, considerato il più grande creatore di caratteri al mondo, propose una classificazione dei tipi di carattere ancora valida oggi. La classificazione si basa in pratica sulla forma della parte terminale di un gambo, di una gamba o di un terminale, ossia in pratica si basa sulla forma delle grazie.

Sono dieci i tipi riconosciuti da Aldo Novarese:

1 - 5

*Lapidari*



*Augustea*

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
1234567890

*Medievali*



*Fraktur*

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

*Veneziani*



*Garamond*

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

*Transizionali*



*Baskerville*

abcdefghijklmnopqrstu  
ABCDEFGHIJ1234567

*Bodoniani*



*Bodoni*

abcdefghijklmnopqrstuv  
ABCDEFGH1234567890

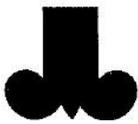
Scritti



Palace Script

A B C D E F G H I  
a b c d e f g h i j k l m n o p 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

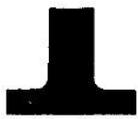
Ornati



Romantiques

A B C D E F G H I  
J K L M N O P Q

Egiziani



Rockwell

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u  
A B C D E F G H I 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Lineari



Helvetica

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u  
A B C D E F G H I J K 1 2 3 4 5 6

Fantasia



Gillies Gothic

a b c d e f g h i j k l m n o p 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0  
A B C D E F G H I J K L M N O P

i tipi hanno anche un secondo nome:

- Lapidari - Romani antichi
- Medioevali - Gotiche
- Veneziani - Rinascimentali
- Transizionali - Barocche
- Bodoniani - Neoclassiche
- Scritti - Calligrafici
- Ornati - Fregiformi
- Egiziani
- Lineari - Bastoni
- Fantasie - Moda

## COSTRUZIONE DI UNA FONTE

Per realizzare una fonte tipografica, o altrimenti detto font, si passa attraverso differenti passaggi operativi.

Non necessariamente si deve passare attraverso a tutti, l'unico realmente necessario è l'ultimo, realizzato attraverso un opportuno programma di creazione.

Fase 1- Per prima cosa si deve avere una origine del font, che potrebbe essere scritta a mano su un foglio di carta, oppure realizzata digitalmente in formato vettoriale (non è obbligatorio ma garantisce una certa regolarità nella struttura del carattere).

I caratteri devono essere disegnati in tutte le forme normali ossia lettere minuscole e maiuscole, tutte le lettere accentate, i segni di punteggiatura, i caratteri speciali, i numeri, (in genere non serve realizzare anche il corsivo ed il grassetto, in quanto che se si compilerà un font TTF, sarà il sistema che si preoccuperà di calcolare il giusto spessore del grassetto e la giusta inclinazione nel caso del corsivo).

Fase 2- Questa origine deve produrre un file immagine semplice (un BMP monocromatico sarebbe ottimo). Se si parte da un foglio scritto a mano lo si acquisisce tramite scanner, se si parte da un file vettoriale lo si esporta nel formato immagine adatto.

Chiaramente il primo passaggio può essere evitato se si realizza direttamente l'immagine già nel formato adatto, ma questo caso implica precisione e regolarità durante la realizzazione.

È opportuno che ogni singolo carattere sia salvato in un file separato, per poterlo gestire più comodamente nella fase 3.

Anche questa fase non è strettamente necessaria ed è possibile evitarla, a patto che nella fase tre si sia estremamente precisi e si abbia un considerevole senso delle proporzioni e dei volumi.

Fase 3- Si importa ogni singola immagine di un carattere e la si ricostruisce vettorialmente all'interno della corrispondente sezione, in pratica si ricalca la forma dell'immagine della lettera, correggendo eventualmente i difetti o le imperfezioni.

Terminata la ricostruzione del set si procede alla sua compilazione in formato TTF.

È un lavoro lungo e complesso che richiede pazienza, precisione e attenzione. Si devono fare svariate prove per valutare l'equilibrio dei caratteri in relazione agli altri e correggere dove è necessario. Talvolta si deve ritoccare la forma del singolo carattere o la sua spaziatura, in altri casi lo si deve rifare da capo.

Tutta l'operazione è affascinante e lunga, ricorda il lavoro degli amanuensi medioevali o il lavoro degli incisori di matrici in legno del 1600.

## Bibliografia e fonti dati:

### Appunti di Editoria

- Prof Arch. Francesco E. Guida - *Corso di Laurea di Progettazione Grafica e Multimediale*. Università degli studi "La Sapienza" di Roma Facoltà di Architettura Valle Giulia a.a. 2003-2004.

- Andrea Marconi, Franco Marinelli . *Il carattere da stampa e sua evoluzione stilistico-progettuale* - File html su internet.

-