

Artigo

Estudo sobre escritas romanas e medievais e sua relação com jogos de vídeo game

Study on roman and medieval writings and their relationship with video games

Estudio sobre escritos romanos y medievales y su relación con los video juegos

Dr. Volnei Antônio Matté^I, Isadora Aita Lucio^{II}

^I Universidade Federal de Santa Maria, Desenho Industrial,
Santa Maria, RS, Brasil

^{II} Universidade Federal de Santa Maria, Desenho Industrial,
Santa Maria, RS, Brasil

RESUMO

O seguinte artigo tem por objetivo principal a compreensão do desenvolvimento das escritas que abarcam os períodos do início do Império Romano até o final da Idade Média. Além disso há também o estabelecimento de relações entre tais letras consagradas e as fontes digitais que foram utilizadas em três séries de jogos de vídeo game, sendo essas: *Dante's Inferno*, *Devil May Cry* e *Bayonetta*, e a apresentação de uma linha do tempo a qual contém as escritas aqui presentes, bem como os fatos históricos que as cercam. Desse modo, para que esta pesquisa pudesse ser elaborada, várias referências bibliográficas foram consultadas, a fim de verificar os contextos de criação, as finalidades e as situações de uso dessas escritas, para que, no decorrer de tais explicações, houvesse a associação às tipografias dessas franquias de jogos. Assim, ao final, tem-se a percepção da importância destas letras para a caligrafia e a tipografia atuais, e de como elas se perpetuaram ao longo dos anos, para serem usadas em diversos âmbitos, ademais de transmitirem a ambientação destes jogos tanto quanto uma imagem gráfica.

Palavras-chave: Escritas; Tipografia; Video Game

ABSTRACT

The following article has as main objective the understanding of the development of writings that cover the periods from the beginning of the Roman Empire to the end of the Middle Ages. In addition, there is also the establishment of relationships between such consecrated letters and the digital sources that were used in three video game series, namely: *Dante's Inferno*, *Devil May Cry* and *Bayonetta*, and the presentation of a timeline which contains the writings present here, as well as the historical facts that surround them. Thus, so that this research could be elaborated, several bibliographic references were consulted, in order to verify the contexts of creation, the purposes and the situations of use of these writings, so that, in the course of such explanations, there was an association with the typographies of these game franchises. Thus, in the end, there is a perception of the importance of these letters for the current calligraphy and typography, and how they have been perpetuated over the years, to be used in different areas, in addition to transmitting the atmosphere of these games as much as a graphic image.

Keywords: Writings; Typography; Video Game

RESUMEN

El siguiente artículo tiene como principal objetivo la comprensión del desarrollo de los escritos que abarcan los períodos desde el inicio del Imperio Romano hasta el final de la Edad Media. Además, también está el establecimiento de relaciones entre dichas letras consagradas y las fuentes digitales que fueron utilizadas en tres series de videojuegos, a saber: *Dante's Inferno*, *Devil May Cry* y *Bayonetta*, y a presentación de una línea de tiempo que contiene los escritos aquí presentes, así como los hechos históricos que los rodean. Así, para que esta investigación pudiera ser elaborada, se consultaron varias referencias bibliográficas, con el fin de verificar los contextos de creación, las finalidades y las situaciones de uso de estos escritos, de modo que, en el transcurso de tales explicaciones, existió una asociación con las tipografías de estas franquicias de juegos. Así, al final, se percibe la importancia de estas letras para la caligrafía y tipografía actual, y cómo se han perpetuado a lo largo de los años, para ser utilizadas en distintos ámbitos, además de transmitir la atmósfera de estos juegos como tanto como una imagen gráfica.

Palabras llave: Escritos; Tipografía; Video Juego

INTRODUÇÃO

Um dos primeiros atos de humanismo, que podemos considerar, do homem ocorreu quando ao se traduzir a língua falada a um sistema escrito de símbolos, permitiu-se maior comunicação e integração entres os povos, assim criando a nossa sociedade moderna (MANDEL, 2006). O primeiro passo para o alfabeto como o conhecemos hoje, teve o seu nascimento no Oriente Médio, com os fenícios, cerca de 1.200 a.C. Contudo, outros sistemas de escrita diferentes do alfabético são ainda mais antigos, datando de 3.200 a 3.000 a.C., como a escrita cuneiforme dos sumérios, ou a hieroglífica dos egípcios.

Muitas eras se passaram e alterações foram feitas por outros povos para que a nossa escrita ocidental chegasse até a romana, referência primordial ao nosso sistema caligráfico e tipográfico, pois como Mandel (2006, p. 18) coloca “a história de nossa escrita há dois mil anos tem sido o movimento das letras capitulares romanas monumentais por meio de um gestual dinâmico da mão adaptado às diferentes funções que a sociedade foi lhe atribuindo ao longo do tempo.” Além do mais, a tipografia e a escrita estão estreitamente ligadas aos seus instrumentos de composição e tecnologias de fabricação de sua época e momento (CLAIR; BUSIC-SNYDER, 2009).

Dentre tantas escritas, de diversos períodos históricos, além das romanas, podemos destacar aquelas que fizeram parte da era medieval como base para a tipografia atual, também pelo fato de que, por meio de novas versões e modificações das originais, estas letras são usadas até os dias de hoje, a serviço dos mais variados propósitos. Um dos mais recentes, está a sua colocação em jogos de *video game*.

Tais escritas, traduzidas em tipos aos jogos, podem ser visualizadas em vários segmentos, seja em logotipos e títulos, seja em seus menus. Além disso, muitas vezes, essas escritas, na forma de fontes digitais, quando são inseridas nos jogos, procuram atender

também a uma função estética que dialoga com a temática da obra, fazendo com que a pessoa que está jogando se sinta mais imersa na narrativa, sem uma grande preocupação com a usabilidade.

Desse modo, esse artigo irá, por meio de revisão bibliográfica, explorar as histórias e os contextos de criação das escritas que compreendem os períodos do Império Romano e da Idade Média e posteriormente relacioná-las com as fontes tipográficas que foram usadas nas séries de jogos digitais a seguir: *Dante's Inferno*, *Devil May Cry* e *Bayonetta*, para primeiramente reconhecer os principais aspectos históricos, conceituais e formais envolvidos na criação dessas escritas, e posteriormente estabelecer relações entre o conteúdo do texto e as fontes usadas nos jogos citados, para que ao final apresente uma linha do tempo que contemple essas letras e seus períodos históricos. Para a estrutura desse trabalho, optou-se por mostrar como as escritas desses tempos foram desenvolvidas, bem como o seu contexto e uso, além das pessoas envolvidas nas criações, e durante essas contextualizações, serão colocadas as tipografias desses jogos que têm alguma relação com as escritas.

1 ESCRITAS DO IMPÉRIO ROMANO

Uma das maiores civilizações que fez parte da história da humanidade, teve início, segundo a trágica lenda, em 753 a.C., nas margens do rio Tibre, por Rômulo e Remo, gêmeos abandonados ainda bebês, mas que sobreviveram por terem sido amamentados por uma loba. Porém, por discordâncias sobre quem iria governar o território, Rômulo acaba por matar seu irmão Remo, e a cidade que foi fundada leva seu nome, Roma.

No começo de sua fundação, os romanos tiveram contato com povos vizinhos, obtendo assim novos conhecimentos que foram aperfeiçoados, como o sistema de esgoto e a construção de estradas, que possibilitaram o crescimento e a expansão da cidade, chegando a controlar boa parte da península itálica no século IV a.C., chegando até seu ápice quando, já como Império por volta do século I a.C., domina boa parte da Europa, norte da África e a região do Levante no Oriente Médio.

Entre esses conhecimentos, estava aquele que permitiu a criação do alfabeto romano, um dos marcos mais importantes ocorridos na história da caligrafia ocidental. Esses caracteres tão bem ritmados, levando em conta aspectos ópticos como sombras, formas, e distância, representam a evolução de nossa escrita (MANDEL, 2006). Isso começou quando os Etruscos, povo indo-europeu vindo pelo Norte da atual Itália, instalou-se na região de uma Roma nos primórdios de seu desenvolvimento, muito antes de se tornar o Império por qual seria conhecida, por volta dos anos 700 a.C., e introduziram aos romanos que ali viviam o seu alfabeto capitalizado (DROGIN, 1989).

De início, entre os séculos VI e III a.C., as letras romanas eram descuidadas, sem contraste entre as linhas. Essa escrita vai sendo aprimorada a partir do século II a.C., com

uma linha de base mais rigorosa e os primeiros indícios dos reforços triangulares das serifas (MEDIAVILLA, 2005). Porém, é só a partir do século I a.C. que podemos visualizar uma construção bem realizada de uma serifa, adotada pelos romanos por meio da influência dos gregos.

Capital Monumental

É justamente no século I a.C. que temos o estabelecimento de Roma como um império, com Caio Otávio sendo o primeiro imperador, em 27 a.C., tomando o título de Augusto, que significa “O Divino”. Nesse ponto, há a maior expansão do Império para outras terras da Europa, África e Oriente Médio, e os romanos levavam a esses lugares o seu alfabeto de 21 caracteres (CLAIR; BUSIC-SNYDER, 2009).

Nessas regiões anexadas ao Império, e na própria Roma, configura-se o que Mandel (2005) define como “escrita pública”, que consiste em mostrar a força dos romanos ao maior número de pessoas, mesmo os que não soubessem ler, as conquistas e sentissem medo e obediência, já que não era uma escrita para ser guardada, lida em locais fechados. Pois como Mandel (2005, p. 67) coloca, “eram textos de glorificação do poder do Império, gravados no alto dos prédios e dos arcos do triunfo, com uma escrita triunfante feita para ser lida com o monumento e para se impor aos povos pelo poder”.

Tanto que o nome da letra empregada nesses textos representa aquilo que os romanos queriam passar. A Capital Monumental – em latim, *Capitalis Monumentalis* – ou também Capital Imperial, desenvolvida no século I a.C., era o caractere empregado nos monumentos do Império, como é possível visualizar nesta inscrição dedicada a Nero, na figura 1, e foi a base para a criação da letra maiúscula como conhecemos hoje, sendo usada até hoje, com diferentes variações.

Figura 1 – Inscrição dedicada a Nero, do século I d.C.



Fonte: WIKIMEDIA COMMONS (2012).

Uma dessas variações podemos visualizar no título do jogo eletrônico *Dante's Inferno*. Essa obra, desenvolvida pelo estúdio *Visceral Games* e lançada em 2010 pela empresa *Electronic Arts*, adapta o primeiro livro do poema épico *Divina Comédia*, do poeta florentino Dante Alighieri, escrita em meados do século XIV, sendo que controlamos o próprio Dante, apresentado como um cavaleiro das Cruzadas, indo até o inferno a fim de resgatar a alma de sua amada, Beatrice.

O lettering feito para o nome do jogo, visto na tela inicial da figura 2, muito provavelmente, baseia-se em uma fonte com inspiração na Capital Monumental, por conta dessa escrita até hoje ser considerada forte e grandiosa, refletindo seu próprio nome. Assim, esse é um modo de passar esses sentimentos que serão encontrados na narrativa. Isso é evidente ao se focalizar na palavra *Inferno*, que está em um tamanho que *Dante's*, a qual se encontra centralizada sobre a palavra seguinte. Além do mais, há algumas modificações em *Inferno* que transmitem alguns dos elementos do jogo, como na haste descendente do *F* e no terminal do *R*, em que o primeiro lembra uma espada e o segundo uma foice, arma principal do protagonista.

Figura 2 – Tela inicial de *Dante's Inferno*.



Fonte: ELECTRONIC ARTS (2010).

O maior exemplo do poderio de Roma e da Capital Monumental, está nas inscrições encontradas na Coluna de Trajano, construída em 114 d.C., sobre as conquistas romanas na Romênia. Ali podemos visualizar o uso da serifa, e o processo que era realizado para gravar essas letras.

Tais caracteres eram tão perfeitamente entalhados na pedra por, primeiramente, serem desenhados com pincéis de largos junco, que formavam as serifas. Posteriormente, o escultor seguia precisamente esses desenhos como guia, esculpindo-as com cinzel (CLAIR; BUSIC-SNYDER, 2009). Depois dessa etapa concluída, as letras eram preenchidas com tinta vermelha, para imitar a escrita em papiro, porém essas pinturas não sobreviveram ao tempo (CLAIR; BUSIC-SNYDER, 2009).

Outra fonte inspirada na Capital Monumental, talvez até mesmo na Coluna de Trajano, foi utilizada como título para o quarto jogo da série *Devil May Cry*, desenvolvido e lançado pela empresa *Capcom*, em 2008. Essa história, semelhante a *Dante's Inferno*, traz elementos e inspirações da Divina Comédia, porém ambientada nos dias atuais, como um dos protagonistas da franquia sendo nomeado a partir do poeta Dante. Além desse personagem, temos também Nero, cujo nome foi retirado desse mesmo imperador romano, o que pode ser uma das explicações para a composição do lettering do título, na tela inicial do jogo, na figura 3.

Nessa composição, as letras romanas são escritas em uma única linha de base, na cor preta com um fundo esfumado vermelho, para oferecer contraste e destaque, também por ser uma marca da série. Além disso, elas não sofrem grandes alterações, exceto pelos caracteres *D*, *M* e *C*, que são escritos em um tamanho maior que o restante, para criar um falso efeito de maiúsculo e minúsculo, uma vez que essa é uma fonte constituída inteiramente por capitais. Outra modificação encontrada é a sua inclinação artificial para a direita, provavelmente realizada no sentido de acompanhar a silhueta de Nero, que parece ir a essa direção, dando uma sensação de rapidez e movimento, culminado no numeral 4, esse sendo uma criação original, como se fosse cortado por uma espada, não pertencendo à fonte.

Figura 3 – Tela inicial de *Devil May Cry 4*.



Fonte: CAPCOM (2008).

Capital Quadrata

Outra escrita romana de grande importância é a Capital Quadrata. Normalmente, a sua criação é colocada por volta do século I d.C. pela maioria dos especialistas. Contudo, isso não é de consenso geral, muito por conta dos registros mais antigos não terem sobrevivido ao tempo, não se podendo afirmar se ela era realmente da Antiguidade Romana, ou se, como defendem outro grupo de estudiosos, teria sido criada no período de queda do Império Romano, sendo copiada por escribas da Alta Idade Média para as obras do poeta romano Virgílio (MEDIIVILLA, 2005).

Independente disso, a Capital Quadrata recebeu esse nome por ser formada de traços finos e grossos que davam uma unidade orgânica às linhas curvas e retas, gerando assim um aspecto quadrado (CLAIR; BUSIC-SNYDER, 2009).

Essa escrita servia para produzir textos literários, e por ser larga e espaçosa, assim ocupando muito espaço, era destinada apenas aos manuscritos mais importantes e luxuosos. Além disso, ela exigia várias alterações no manuseio da pena, o que requeria não só grande habilidade do escriba, mas também consumia muito tempo para produzi-la.

Por consumir tempo e espaço nos textos, essa escrita não teve uma vida muito longa, com seu uso decaindo ao longo dos séculos da Alta Idade Média, chegando ao século XII,

quando finalmente é deixada de ser empregada. Apesar disso, ela também foi base para a letra maiúscula e para a escrita medieval desse período (DROGIN, 1989).

Capital Rústica

A Capital Quadrata serviu de base também para outra escrita romana que veio a substituí-la. Com um tratamento mais cursivo, a Capital Rústica foi desenvolvida no século I d.C., sendo mais rápida e fácil de ser usada que a sua antecessora, estabelecendo-se como a escrita principal no século V (DROGIN, 1989), empregada para manuscritos importantes, em especial para as obras de Virgílio (HARRIS, 2009).

Não há certeza sobre a sua origem, de qual modelo a Rústica teria provindo. Existem duas possibilidades, a primeira é que ela teria vindo de uma letra romana cursiva do século III a.C., e a segunda é de que seria inspirada nas capitais pintadas, mais estreitas, e que depois a elaboraram, conservando as serifas (MEDIAVILLA, 2005).

Essa escrita era mais estreita, o que economizava espaço, e menos rígida, com maior diferença de peso entre os traços, o que a tornava perfeita para ser escrita de um modo relativamente rápido. Tanto que essas letras logo caíram no gosto popular, podendo ser encontrada nas paredes da cidade de Pompeia, na Itália, como anúncio de lutas de gladiadores e de candidatos às eleições.

Existem dois tipos principais de escritas Rústicas, uma sendo a evolução da outra. A primeira, do século I d.C., é mais grossa e pesada, com maior rigidez em seus traços. Já a segunda, do século V d.C., é estreita, com serifas ágeis e formas mais bem definidas, além disso, quando escrita em texto, não há espaço entre as palavras, apesar de, em algumas ocasiões, essas serem separadas por pontos (MEDIAVILLA, 2005). Essas duas letras geraram o que se pode chamar de “Escritas Latinas Mistas”, um primeiro prenúncio das minúsculas.

Dessas escrituras latinas, podemos destacar duas, o tipo *De Bellis* e o tipo *Epitome*. O primeiro começou a ser usado no século IV d.C., com um aspecto mais estreito, e o segundo foi desenvolvido a partir do século V d.C., com traços verticais mais grossos e horizontais mais finos (MEDIAVILLA, 2005).

Outro ponto importante na história da Capital Rústica, é que a sua variação, o tipo *De Bellis*, foi empregada pelos primeiros cristãos na transição do rolo de pergaminho para o códice (MEDIAVILLA, 2005). O códice, ou *códex*, pode ser considerado como uma forma primitiva do livro, consistia em duas placas de cera unidas ao longo de um dos seus lados, onde era usado um estilete para escrever (CLAIR; BUSIC-SNYDER, 2009).

Esse novo formato empregado para guardar documentos e manuscritos já era usado pelos romanos, porém não da mesma maneira dos cristãos, mas sim para atividades secundárias, como escritas rápidas e sem grande importância e treinamento dos escribas, pois o comum era-se usar o rolo de papiro, mais frágil e só podia ser escrito em um dos lados.

Assim, esse foi um modo de diferenciar os membros do Cristianismo dos pagãos romanos, tanto que o código passou a ser amplamente disseminado quando o Império começa a ruir, a partir do século III d.C.

2 ESCRITAS DA ALTA IDADE MÉDIA

Nesse ponto ocorre a chamada “Crise do Terceiro Século”, que em um período de 50 anos, cerca de 26 homens são postos e depostos do trono de imperador do Império Romano, gerando uma crise política que só se agrava ao longo do tempo, com sucessivas invasões de tribos bárbaras às regiões da borda do Império, onde o sistema romano cai primeiro. Dessa maneira, houve reformas na administração do Império, uma delas, em 395 d.C., após a morte do imperador Teodósio, há a divisão dos territórios em dois, o Ocidental, com capital em Roma, e o Oriental, com capital em Constantinopla, como uma tentativa de descentralizar o poder a fim de melhor controlá-lo.

Apesar disso, o Império Romano do Ocidente continua a perder força e territórios, tanto que em 402 d.C., a capital será movida de Roma para Ravena, na Itália, por questões de segurança. Entretanto, o sucessivo enfraquecimento atinge seu auge em 476 d.C., quando o último imperador romano do Ocidente, Rômulo Augusto, é deposto por Odoacro, líder dos Ostrogodos.

Hoje consideramos que essa data marca o início da Idade Média, com um novo sistema político e econômico que será criado a partir das cinzas do Império, o feudalismo, em que muitos desses líderes das tribos bárbaras e antigos generais romanos irão fundar feudos, territórios onde adquirem controle total sobre os mesmos.

Além disso, em meio a um vácuo de poder e crise em todos os seguimentos da vida pública, o cristianismo cresceu em expressão e tamanho, juntamente com elementos da cultura grega, dentre eles a sua língua, usada como oficial por uma igreja no início da vida (MANDEL, 2006). A Igreja Cristã cresceu como uma instituição poderosa que unificaria a Europa, pois ela havia herdado de Roma o seu sistema de hierarquia e controle.

Esse crescimento do Cristianismo gerou uma demanda literária dessa nova religião. Com isso, mosteiros foram estabelecidos em localidades isoladas, já que os monges, além de si próprios, precisavam proteger os manuscritos ali copiados e produzidos dos eventuais saques e invasões.

Unciais

Como Marc Drogin coloca (1989, p. 29, tradução da autora), é provável que “os primeiros cristãos possam ter começado a escrever em Romana Capital Quadrada, Romana Rústica ou em Grego”. Assim uma nova escrita surgiu a partir dessas influências, possivelmente no

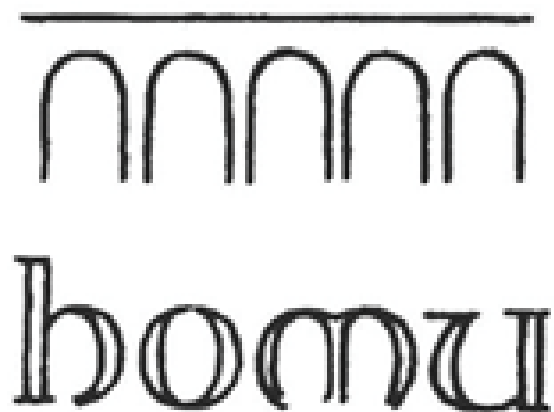
Norte da África, por volta do século II ou III d.C., e levada até Roma, a Uncial Romana (*Littera Romana*). Além do mais, é atribuída a sua criação a São Jerônimo, tradutor e compilador da Bíblia Vulgata (comum), do grego para o latim.

Essa nova escrita foi adotada pelos primeiros cristãos para copiarem seus textos sagrados em latim, além de diferenciá-la dos textos pagãos escritos em Romana Rústica, e poder ser a letra oficial da Igreja, atingindo seu ápice de influência no século V d.C.

O nome Uncial vem do latim *uncia*, que quer dizer *inch* (polegada). Outra versão diz que também pode ter vindo do latim *uncus*, que se refere às letras serem “tortas”, em comparação com as escritas romanas anteriores (DROGIN, 1989). Além disso, é possível conceder à Uncial a origem das letras em caixa-baixa, uma vez que a ausência de serifas elaboradas é um fator que a afasta de uma escrita em caixa-alta (HARRIS, 2009).

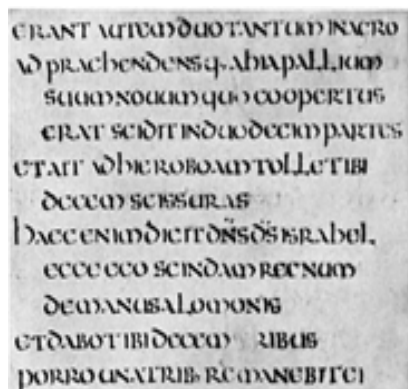
Uma comparação interessante que Mediavilla (2005) coloca é entre a Uncial e a arquitetura Românica, típica do período da Alta Idade Média: ambos os estilos apresentam curvas redondas e suaves, pureza das linhas e dos volumes. Comparação entre a arquitetura e a escrita na figura 4.

Figura 4 - Comparação entre arquitetura Românica e escrita Uncial.



Fonte: FRUTIGER (2001).

A escrita Uncial foi extremamente usada nos primeiros séculos da Alta Idade Média, como é possível ver na figura 5, o *Codex Amiatinus*, e talvez por isso tenha encontrado seu fim no final desse período, pois com o passar do tempo, ela sofreu tantas modificações, que por volta dos séculos VII e VIII, havia se tornado outra letra semelhante, porém com mais adornos e mais complicada para se trabalhar, recebendo o nome de “Uncial Artificial”. Tanto que por volta do século IX, essa escrita já não era mais usada para textos, apenas para títulos ou passagens importantes (DROGIN, 1989).

Figura 5 - *Codex Amiatinus*, cópia de 1911.

Fonte: WIKIMEDIA COMMONS (2015).

Nesse contexto místico/ religioso podemos visualizar o uso de uma fonte uncial nos dois jogos da série *Bayonetta*, desenvolvidos pelo estúdio *Platinum Games* e publicados originalmente pela empresa *Sega*, e atualmente pela *Nintendo*, com o primeiro sendo lançado em 2009, e o segundo em 2014. Nessas obras, controlamos a protagonista a qual dá nome à franquia, uma bruxa que luta contra anjos e demônios em um mundo que mistura fundamentos das culturas hebraico-cristãs com mitologia nórdica.

Podemos visualizá-la em dois arquivos que servem como “bestiários” para os inimigos e alguns aliados da protagonista, o *Infernal Demons*, menu da figura 6, e o *Lemegeton's Guidebook*. Ali, a fonte sofre poucas modificações, apenas com alterações de tamanho de alguns caracteres em relação aos outros, e uma inversão da letra *I*, a fim de causar um impacto maior nos títulos e nomes mostrados.

Figura 6 - Menu *Infernal Demons*, de *Bayonetta 2*.

Fonte: PLATINUMGAMES (2014).

É curioso ressaltar aqui o uso de tal fonte nesses bestiários, com essas pequenas alterações e o esquema de cores em preto e vermelho, tornando-se uma letra forte e pesada, já que as criaturas apresentadas nesses menus são os demônios presentes no jogo, quase como um contraponto aos textos sagrados que eram escritos com essas letras.

Insulares

Ainda assim, a Uncial pode ser considerada um veículo de propagação da fé cristã. Tanto que em 432, São Patrício, missionário vindo da Gália, chegou até a ilha da Irlanda com o objetivo de catequizar os povos que ali viviam. Ele e seus discípulos, muito provavelmente, levavam consigo textos sagrados escritos em Uncial, o que propiciou o desenvolvimento de uma letra com que misturava as características dessa escrita com o estilo celta.

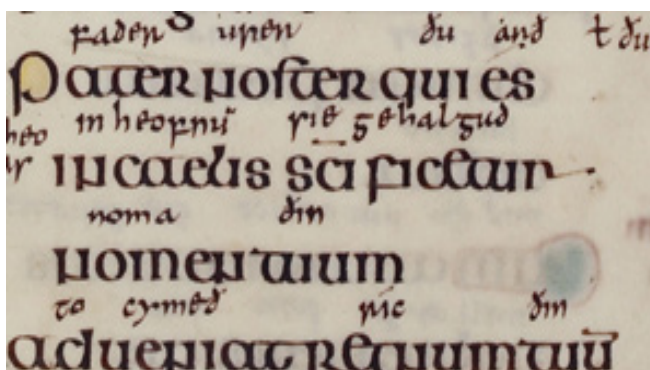
A escrita Insular, do latim que significa “ilha”, conseguiu se desenvolver na Irlanda, por esse lugar estar em uma região afastada e isolada, o que a manteve relativamente intacta das invasões bárbaras, assim sem grandes influências externas (CLAIR; BUSIC-SNYDER, 2009).

Duas escritas insulares foram criadas, cada uma com seu propósito. A Maiúscula Insular era uma letra que deveria ser desenhada de modo cuidadoso e lento, levantando-se a pena várias vezes, sendo usada para os textos sagrados de grande prestígio. E a Minúscula Insular foi feita, no século VI, para a documentação e textos menos importantes, sendo mais rápida para ser escrita (HARRIS, 2009).

Destes textos sagrados podemos destacar alguns, como o Evangelho de Lindisfarne, na figura 7. Esse livro pode ser considerado um dos mais belos da literatura cristã irlandesa, e foi executado pelo monge Eadfrith em 698, a partir das relíquias de Beda, o *Venerável*, trazidas ao monastério de Lindisfarne pelo seu discípulo (figura 8), São Cuthbert (MEDIÁVILLA, 2005).

Além desse, outro texto de destaque é o Livro de Kells, feito em lona para honrar São Columba, esse livro é um marco na criação e adorno das iluminuras, letras capitulares altamente refinadas com cores exuberantes, e por vezes com lâminas de ouro, levam esse nome como uma referência à luz de Deus (CLAIR; BUSIC-SNYDER, 2009).

Figura 7 - Detalhe da escrita Insular do Evangelho de Lindisfarne.



Fonte: WIKIMEDIA COMMONS (2014).

Ainda que as letras insulares sejam normalmente associadas à Irlanda, por esse ser o seu país de origem e por englobar características da cultura local, isso não impede que adaptações e misturas com outras escritas possam ser realizadas.

Isso pode ser visto no logo realizado para o terceiro jogo da franquia *Devil May Cry*, na figura 8, lançado em 2005, em que certos caracteres como o *A* e o *I* a influência insular é clara, enquanto que outros mostram traços unciais como o *M* e o *C*. Além disso, o sentido religioso, semelhante às letras apresentadas em *Bayonetta*, também se faz presente em *Devil May Cry*, uma vez que, como dito anteriormente, essa franquia mostra muitos elementos e referências não somente à Divina Comédia, como às religiões hebraico-cristãs.

É interessante notar as modificações realizadas aqui com o provável intuito de transmitir o espírito agressivo e forte do jogo, em que as terminações do *R* e do *Y*, bem como as hastes do *M*, lembrando lâminas, além do numeral 3, que, ao contrário do 4 utilizado no lettering anterior, harmoniza-se com os caracteres.

Figura 8 - Logo de *Devil May Cry 3*.



Fonte: CAPCOM (2005).

Essas letras insulares só cairão em desuso no século X, mais precisamente a partir de 1066, com a invasão normanda nas ilhas britânicas e Irlanda, quando serão substituídas por uma escrita que servirá como a maior referência para a nossa caixa-baixa.

Minúscula Carolíngia

No dia de Natal do ano 800, é coroado como imperador Carlos Magno para governar o Sacro Império Romano Germânico. Ele, além de um cristão devoto e propagador da religião, foi também grande incentivador da cultura e educação, apesar de ele mesmo mal saber ler e escrever, e viu que seu império estava em um nível pobre de caligrafia.

Para isso, Carlos Magno trouxe o monge beneditino e erudito inglês, Alcuíno de York, para cuidar da escola da corte e do *scriptorium* de São Martinho em Tours, centro de produção de manuscritos. O imperador deu a Alcuíno a tarefa de criar uma letra que pudesse ser usada por toda e extensão do Sacro Império.

É provável que Alcuíno tenha se inspirado nas escritas insulares para compor a sua letra (CLAIR; BUSIC-SNYDER, 2009), mas existe também outra escrita que se têm indícios que o monge a usou como base, a Luxeuil Minúscula.

Desenvolvida no monastério de mesmo nome, por volta do século VII d.C., essa escrita foi sendo levada a outros lugares por monges que saíam desse monastério e fundavam novos. Especialmente em Corbie, que ela adquiriu um aspecto mais controlado e formal, além de seus textos serem compostos com a separação das palavras, ali ela recebeu o nome de *Littera Galica* (DROGIN, 1989).

Assim, Alcuíno entrou em contato com essas escritas e pode desenvolver a letra que Carlos Magno havia-lhe requisitado. Desse modo, no século VIII d.C., nasceu a Minúscula Carolíngia, sendo nomeada a partir de seu imperador, para ser ensinada em todas as escolas e usada em toda a documentação do império.

A Minúscula Carolíngia, ou simplesmente Carolina, escrita que apresenta proporções uniformes feitas com pena quadrada, foi perfeitamente constituída como uma de módulo pequeno. As letras são bem diferenciadas umas das outras, as linhas são espaçadas e há a, já mencionada, separação das palavras (MEDIIVILLA, 2005).

Além disso, esses caracteres não sofreram grandes modificações e foram modelos para os humanistas do Renascimento (MEDIIVILLA, 2005). Porém, a Carolina foi se deteriorando com o tempo, principalmente após a morte de Carlos Magno, em 814, quando os seus territórios serão divididos entre os seus três filhos, assim modificando a Carolina conforme a região.

Fontes com traços das primeiras escritas carolinas são utilizadas atualmente, como pode ser visto nos caracteres usados nos créditos das cenas iniciais de *Devil May Cry 3*, figura 9, sendo brancos para contrastar com o fundo preto ou com o ambiente escuro que são mostrados, dando um aspecto quase místico ao que está por vir.

As letras utilizadas carregam tanto traços carolíngios quanto unciais, como o *A* e o *M*, sendo claramente de inspiração carolina, enquanto que o *E* e o *D* mostram influências unciais (figura 10).

Figura 9 - Créditos das cenas iniciais de *Devil May Cry 3*.



Fonte: CAPCOM (2005).

3 ESCRITAS DA BAIXA IDADE MÉDIA

Seguindo-se à divisão do império de Carlos Magno, no século XI o sistema político e econômico feudal, que definiu o período da Alta Idade Média, começa a ruir. Cidades e centros comerciais florescem e crescem onde antes havia apenas algumas trocas entre os feudos. Nesse momento, ocorre a segunda parte da era medieval, a Baixa Idade Média.

Nesse período, podemos visualizar diversas mudanças em determinados seguimentos da sociedade. Reinos antes fragmentados, são agora unificados com maior força, como o Reino de Portugal e o da Inglaterra. Enquanto em uns pontos há a união, em outros ocorre o oposto, pois já não temos agora uma única fé cristã, uma vez que em 1054 ocorreu o Cisma do Oriente, ou seja, a cisão entre a Igreja Católica, com sede em Roma, e a Igreja Ortodoxa, sediada em Constantinopla.

Em 1096 temos a primeira Cruzada, uma missão composta por nobres cavaleiros para chegarem até a Terra Santa com o objetivo de expulsarem os turcos seljúcidas que haviam conquistado Jerusalém. Depois dessa Cruzada, ocorreram mais de vinte, ao longo de 200 anos. Por conta disso, rotas de comércio foram abertas, riquezas e tecnologias dos povos árabes foram trazidas e saqueadas para a Europa, possibilitando o Renascimento Comercial e Urbano, inclusive posteriormente, gerando o período da Renascença.

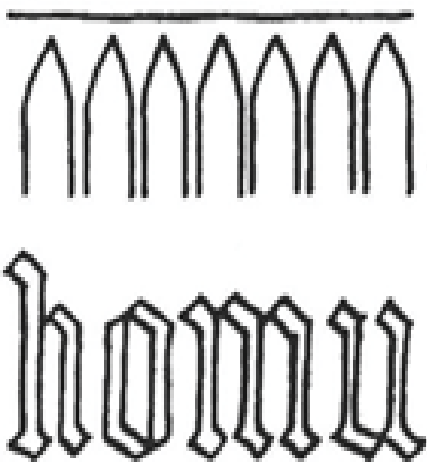
Nos centros urbanos existentes, foram fundadas as primeiras universidades, como a de Bolonha, em 1150, e a de Paris, em 1170, fazendo com que não houvesse mais o monopólio da Igreja sobre a educação formal, pois muitas dessas universidades eram seculares. Isso gerou um aumento na procura por livros, agora não apenas textos cristãos, mas também literatura clássica grega e romana.

Além disso, talvez uma das características mais lembradas desse período seja a arquitetura gótica das igrejas. Antes, na Alta Idade Média, o estilo que predominava era o Românico, com formas quadradas e construções relativamente baixas, agora com o auxílio de arcos botantes, estruturas que eram construídas no lado de fora das igrejas, desviando para os lados o peso dos blocos de pedra, permitindo assim que as igrejas alcançassem alturas maiores, terminando em formações pontiagudas, como que em uma tentativa do homem de alcançar os céus.

O termo “gótico” designado para essas construções vem da palavra “godo”, nome de um povo germânico com possível origem na atual Suécia, cujos primeiros registros datam dos séculos I e II a.C., feitos pelos romanos. Além do mais, foi cunhado apenas posteriormente, no período da Renascença no século XVI, para se referir a essa estética, a qual para os pensadores renascentistas era considerada bárbara e feia, sendo assim, primeiramente, um termo pejorativo.

As escritas desenvolvidas na Baixa Idade Média também recebem esse nome, e hoje podemos pensar nelas como uma síntese da própria Idade Média a relacionando com temas religiosos. Tanto que Mandel (2006) traça um paralelo entre essas escritas e a arquitetura gótica, em que ambas apresentam as formas verticais, pontiagudas e transmitem força, a seguir na figura 10. Contudo, ele também coloca que, enquanto as igrejas parecem se elevar em direção aos céus, buscando-os e questionando-os, as letras se firmam pesadamente no chão, demonstrando rigor e certeza.

Figura 10 - Comparação entre arquitetura e escrita Gótica.



Fonte: FRUTIGER (2001).

Gótica Primitiva

A primeira escrita que podemos categorizar como fazendo parte dessa estética, é a Gótica Primitiva. Criada diretamente da Minúscula Carolíngia, ela se propagou pela Inglaterra, França e Alemanha. Contudo, não há um consenso de quando exatamente a escrita de Carlos Magno se tornou a Gótica Primitiva, com uns estudiosos a colocando no século X, enquanto outros apontam para o final do século XI. Ainda assim, o mais certo é que a mudança ficou óbvia no século XI, chegando ao ápice no século XII (DROGIN, 1989).

De início, as letras apresentavam formas homogêneas, com pouco diferença entre os traços, porém com uma organização análoga de suas serifas que a distância da Carolina (MEDIAVILLA, 2005). A maior alteração ocorreu no momento em que os escribas começaram a escrever mais rapidamente, estreitando as curvas, deixando assim os caracteres mais cheios e angulosos (DROGIN, 1989).

O fim dessa letra pode ser apontado quando, ao ser considerada uma escrita de transição, acontecem tantas modificações na sua estrutura, que passa a se torna outra letra, mais vertical e condensada, a Gótica Textura.

Góticas Texturas

As escritas Góticas Texturas se desenvolveram no Norte da Europa, especialmente nas regiões anglo-normandas. Essas letras podem ser entendidas como um reflexo de seu próprio ambiente, pois nessas localidades o clima frio predominava, o que torna a vida do homem que ali vive muito mais rígida e contida, com ele tendo que racionar os recursos para sobreviver. Assim, as letras adquirem hastes pesadas, traços verticais e condensados, reagindo ao pensamento escolástico ali vigente, sem espaço para dúvidas ou fraquezas (MANDEL, 2006).

Esses caracteres receberam esse nome de “textura”, por, ao serem uniformemente espacejados, com uma grande verticalidade e sem praticamente alguma curva, parecerem com as tramas de um tecido. As Texturas também são conhecidas como “Letras Negras” (*Black Letters*), pelas suas hastes pesadas e grossas, e são caligrafadas com grande precisão, se estendendo da margem esquerda para a direita.

Existem dois tipos de Textura, a Quadrata e a Prescisus. Em ambas as escritas temos o encurtamento de ascendentes e descendentes, letras mais estreitas e comprimidas (DROGIN, 1989).

A Textura Quadrata foi criada no século XIII, e é caracterizada por seus traços angulosos, verticais, estreitos e densos. Tanto ela quanto a Prescisus foram usadas para textos litúrgicos do mais alto nível, principalmente no século XVI (HARRIS, 2009).

Já a Prescisus, seu diferencial está indicado no seu nome completo, *vel sine pedibus*, que significa, “com os pés cortados”, pois as suas terminações eram retas, sem o traçado em diamante característico da Quadrata (figura 12). Além disso, essa não era uma escrita simples de ser realizada, sendo reservada para textos importantes, como o Livro de Horas, da figura 11, pois justamente os seus pés deveriam ser feitos depois que a letra já estivesse pronta, o que consumia muito tempo de quem a caligrafava (HARRIS, 2009).

Figura 11 - Livro de Horas, em Textura Prescisus, do século XIII.



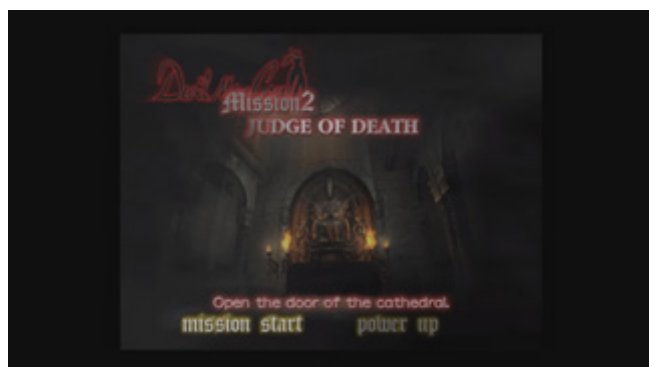
Fonte: WIKIMEDIA COMMONS (2011).

Essas letras foram caindo em desuso no momento em se passou a empregar escritas que economizavam mais espaço e não eram tão complicadas de se escrever, como a cursiva Schwabacher. Além disso, encontraram realmente seu fim no início do Renascimento, em prol da nova escrita humanista, apesar de sobreviver em algumas regiões da Alemanha (DROGIN, 1989).

Ainda assim, podemos encontrar hoje em dia fontes com grandes inspirações nas Góticas Textura, sendo usadas em contextos que façam certo sentido ou referência com o período medieval dessas escritas. Um exemplo disso está no primeiro jogo da franquia de *Devil May Cry*, lançado em 2001, cujos menus apresentam em várias palavras o uso de uma fonte gótica textura.

Essas letras traduzem a ambientação da narrativa, uma vez que ela ocorre dentro dos muros de um castelo medieval, quase que transmitindo o panorama escuro, frio e hostil onde tais escritas foram originalmente cunhadas a tanto tempo. Contudo, não é colocada de um modo que a valoriza propriamente, pois muitas vezes se encontra em telas com três fontes de períodos distintos, ou usada apenas em sua forma capitalizada, causando uma certa sensação de poluição para quem observa, como segue o exemplo da tela de preparação de missão, figura 12.

Figura 12 - Tela de preparação de missão de *Devil May Cry*, com gótica textura e outras fontes.



Fonte: CAPCOM (2001).

Outro aspecto de tais letras góticas é a sua associação a motivos religiosos, já que foram amplamente usadas para produções textuais desse tipo, conferindo um caráter praticamente sagrado a elas.

Isso pode ser observado tanto no primeiro quanto no segundo jogo da série *Bayonetta*, sendo utilizada no bestiário *Hierarchy of Laguna*, na figura 13 para os nomes e posições dos anjos presentes na história. Outro ponto a ser destacado é que tal fonte, por conta de sua composição, cores utilizadas nos caracteres e no fundo, além do emprego de uma estrutura que lembra uma iluminura nas iniciais de cada título, passa uma sensação de clareza e leveza, ao contrário de várias letras góticas, que trazem um aspecto pesado e sombrio.

Figura 13 - Menu *The Hierarchy of Laguna*, de *Bayonetta 2*

Fonte: PLATINUMGAMES (2014).

Rotunda

A tendência de letras mais angulares e estreitas não foi bem aceita na Itália, onde mais tarde haveria uma rejeição a tudo que pertencia a essa estética “bárbara”, em prol do resgate de um passado romano clássico. Assim, entre os séculos XIII e XIV, os italianos desenvolveram uma letra mais próxima da Minúscula Carolíngia, mas fizeram isso ao tomarem essa escrita por uma romana antiga, sendo inclusive chamada de *Littera Antiqua*, “letra antiga” (DROGIN, 1989).

A escrita desenvolvida era mais espaçada e redonda que as suas contemporâneas do Norte, sendo chamada de Rotunda, ou *Rotonda* (DROGIN, 1989). Além disso, por conta desse estilo mais arredondado, não apresentava letras que poderiam ser chamadas de “pesadas”, sendo uma escrita legível, usada até meados do século XVIII para trabalhos caligrafados, mesmo após a invenção da imprensa (HARRIS, 2009).

É interessante notar que, assim como as Texturas do Norte, a Rotunda também refletia o ambiente na qual estava inserida. Ao sul da Europa, as temperaturas eram mais agradáveis e havia abundância de recursos, o que tornava a vida do homem que vivia ali mais favorável sem tantas restrições. Ainda, o Mediterrâneo possibilitava trocas comerciais e culturais, propiciando assim um pensamento mais tolerante. Todos esses fatores ajudaram na composição das curvas suaves da Rotunda (MANDEL, 2006).

Cursivas

A escrita Gótica Cursiva foi criada por volta do século XII, sendo usada paralelamente com a Textura. No início, os primeiros tipos ainda eram muito parecidos com a escrita Carolina, da qual provinham. Apenas posteriormente, com o uso, que tal escrita foi adquirindo um caráter realmente cursivo (MEDIIVILLA, 2005).

Um dos principais tipos de Gótica Cursiva, chamado de *Littera Cursiva*, era caligrafado com rapidez, inclinada para a direita, com as suas letras excessivamente ligadas (MEDIAVILLA, 2005).

Góticas Bastardas

Na segunda metade do século XIV surgiu um tipo derivado das escritas cursivas, a *Littera Bastarda*, cujo nome vem por ser uma intermediária entre a Textura e outras cursivas, não por algum atributo negativo (MEDIAVILLA, 2005). As escritas Bastardas foram feitas para serem usadas em textos sem tanta importância quanto os sagrados, como documentações (DROGIN, 1989). Além disso, foram as primeiras letras góticas a disporem de maiúsculas próprias.

O fato de uma letra gótica ter as suas maiúsculas é um ponto interessante, pois para as outras escritas, os escribas caligrafavam com alfabetos capitulares, como as romanas e as unciais. Entretanto, realizavam isso exagerando seus traços, e adicionando ouro laminado e cores como o azul e o vermelho (DROGIN, 1989).

Essas letras ocorreram em diversos lugares com diferentes características, sendo difícil compilá-las por conta das suas variações. Porém, é possível apontar as diferenças dentre as Bastardas de três países em que mais se destacaram, a Inglaterra, a França e a Alemanha.

A Bastarda de Secretaria, *Secretary Bastard*, foi a letra desenvolvida na Inglaterra por volta do século XIII, e é das Bastardas a que mais mantém esse caráter intermediário. Já a Bâtarde, *Lettre Bourguignone*, foi criada na França também no século XIII e usada até o século XVI. De início era uma escrita simples, mas foi se sofisticando a partir do século XV, quando se tornou a favorita da corte de Borgonha, justificando seu nome (HARRIS, 2009). Por fim, a Schwabacher, escrita alemã, foi desenvolvida no século XV para ser usada nos textos populares, produzidos em língua comum, dispondo de um tratamento mais cursivo (MEDIAVILLA, 2005).

Fraktur

Outra letra de origem germânica é a Fraktur, ou Gótica de Fratura, cujo nome alude às suas estruturas, que parecem estar “quebradas”, “deslocadas”. Essa escrita foi desenvolvida em Nüremberg, com seus exemplos mais antigos que sobreviveram ao tempo datando do século XV (HARRIS, 2009). Além disso, em meados do século XVI, ela se tornou a escrita oficial das chancelarias alemãs. As formas dela podem ser vistas como uma “barroquização” da Gótica Textura, apesar de alguns estudiosos não descartarem a influência da Schwabacher (MEDIAVILLA, 2005).

Tanto a Fraktur quanto a Schwabacher foram as góticas que mais resistiram ao tempo, com variações sendo usadas na Alemanha até meados do século XX. Isso resultou de uma

rejeição às humanistas italianas do século XVI, muito por conta da Reforma Protestante, em que viam as letras alemãs como uma afirmação do movimento de cisão, enquanto que as últimas representavam a Itália católica.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As escritas se adaptam conforme as suas funções são mantidas ou modificadas ao longo dos tempos, levando em consideração diversos critérios volúveis, como modo de leitura e processos de produção (MANDEL, 2006). Elas refletem a realidade, a cultura e o momento de um povo, acompanhando o homem desde que ele formou uma sociedade organizada, sendo parte intrínseca da civilização humana.

Além disso, podemos também afirmar que as letras são símbolos que representam, por meio de seus traços, às vezes delicados, suaves e harmônicos, às vezes agressivos e truncados, toda a evolução das sociedades, seja em contextos sociais, psicológicos e até mesmo antropológicos. Pois, de acordo com Mandel (2006; p. 191) “não se pode negligenciar o papel da escrita manual privada na história das relações humanas. Nas suas diferentes formas e funções, a escrita manual afirma a personalidade de cada um em suas relações com o outro.”

Também é possível colocar que as escritas dos períodos históricos aqui compreendidos cimentaram as bases para muito do nosso entendimento sobre conceitos que tangem áreas como a caligrafia e a tipografia. Para tanto, desde que haja registros preservados, isso mostra como essas letras conseguiram sobreviver com o passar dos séculos e se perpetuarem na história.

Tais caracteres tanto conseguiram se perpetuar que nos dias atuais ainda são inspirações, de maneira direta ou indireta, para desenhos e redesenhos de fontes tipográficas, a fim de serem empregadas nos mais variados contextos, os quais podem conversar ou não com o propósito original dessas escritas. Assim, é notável também como o uso da tipografia nesses jogos pode ambientar o espectador tanto quanto, ou até mais, que uma imagem ou qualquer outro elemento gráfico.

REFERÊNCIAS

CLAIR, Kate; BUSIC-SNYDER, Cynthia. Manual de tipografia – a história, a técnica e a arte. São Paulo: Bookman, 2005.

DROGIN, Marc. Medieval Calligraphy: its history and technique. Dover Publications, Inc. New York, 1989.

MANDEL, Ladislav. Escritas – espelhos dos homens e das sociedades. São Paulo: Rosari, 2006.

MEDIAVILLA, Claude. Caligrafía: Del signo caligráfico a la pintura abstracta. Campgràfic Editors, 2005.

HARRIS, David. A Arte da Caligrafia: um guia prático, histórico e técnico. Ambientes & Costumes Editora Ltda, 2009.

CONTRIBUIÇÃO DOS AUTORES

1 - Volnei Antônio Matté

Professor Adjunto da UFSM, Doutor em Engenharia e Gestão do Conhecimento

<https://orcid.org/0000-0002-5300-8271> • volnei.a.m@gmail.com

Contribuição: Orientação

2 - Isadora Aita Lucio

Designer, Bacharel em Desenho Industrial

<https://orcid.org/0000-0001-7673-5255> • isadoraaitalucio@hotmail.com

Contribuição: Escrita