

TIPOGRAFIA “HISTÓRICA”: as fontes renascentistas no jogo Pentiment

“HISTORICAL” TYPOGRAPHY: Renaissance typefaces in the game Pentiment

WINKELMANN, Caroline; Mestre; Universidade do Estado de Santa Catarina

carolwnk@gmail.com

MAGER, Gabriela Botelho; Doutora; Universidade do Estado de Santa Catarina

gabriela.mager@udesc.br

Resumo

Com marco da Bíblia de Gutenberg, a proliferação de livros impressos pelos tipos móveis é um dos eventos que constroem o Renascimento europeu; na história do Design e da Tipografia, esta tecnologia intermeia o desenvolvimento de concepções sobre a letra, a escrita e o livro. Com enredo na Alemanha do século XVI, Pentiment reflete fenômenos históricos do Renascimento e da Tipografia como suporte para construção história, usando das letras e livros renascentistas de inspiração e referência em sua criação e jogabilidade. Diante disto, este artigo objetivou o estudo analítico da “tipografia histórica” empregada no jogo como parte de sua construção narrativa. Para isto, a revisão bibliográfica suporta a análise das principais fontes do jogo, idealizadas pela Lettermatic. Conclui-se que a valorização do repertório histórico das práticas em Design se mostrou enriquecedora para o desenvolvimento de um projeto contemporâneo, agregando de maneira positiva na construção lúdica e narrativa do jogo.

Palavras Chave: Tipografia; Game Design; história do Design.

Abstract

With Gutenberg’s Bible as a milestone, the proliferation of books printed using movable type is one of the events that shaped European Renaissance; in Design and Typography history, this technology intermingles with the development of conceptions of letter, writing and books. Set in 16th century Germany, Pentiment reflects the historical phenomena of the Renaissance and typography as a support for story construction, using Renaissance letters and books as inspiration and reference in its creation and gameplay. With this in mind, this article analyzed the “historical typography” used in the game as part of its narrative construction. To this end, the literature review supports the analysis of the game’s main fonts, designed by Lettermatic. Therefore, the literature review supports the analysis of the game’s main typefaces, designed by Lettermatic. As a conclusion, it’s seen that valuing historical repertoire of design practices proved to be enriching for the development of a contemporary project, positively expanding the gameplay and narrative construction.

Keywords: Typography; Game Design; Design history.

1 Introdução

Este artigo apresenta uma pesquisa qualitativa de objetivo descritivo e natureza básica, que se dá através da documentação e análise de referências históricas da tipografia presentes no jogo *Pentiment*. Quanto aos seus procedimentos técnicos, esta pesquisa se classifica como bibliográfica e documental (Gerhardt; Silveira, 2009; Gil, 2002). O estudo buscou descrever e analisar a “escrita histórica” desenvolvida em *Pentiment* para refletir sobre como a interpretação da história da tipografia traz impacto na construção narrativa e visual do jogo, que é retratado na Alemanha do século XVI – importante momento para a história da tipografia e impressão. Serão expostas, para isto, mecânicas de jogo, personagens, reviravoltas e eventos da história desenvolvida no jogo.

Entre os séculos XIV e XVI a Europa vive o período do Renascimento, que teve suas mudanças políticas, sociais e religiosas refletidas na arte, arquitetura e artesanato influenciados pelo novo fascínio pelo idealismo clássico e pelo humanismo. Neste período há também o desenvolvimento da prensa tipográfica de Gutenberg, e a produção de livros deixa de ser restrita ao clero e nobreza, sendo mais acessível à população geral. Nisto, vê-se particularidades, como o declínio do uso da letra gótica para a predileção por letras humanistas romanas e itálicas quando o livro deixa de ser manuscrito e passa a ser impresso (Lupton, 2013; Da Fonseca, 2008).

Lançado em 2022, *Pentiment* foi desenvolvido pela Obsidian Entertainment e está disponível para as plataformas Xbox, PlayStation, Nintendo Switch e Steam. Assumindo o protagonismo da aventura primeiro como o artista Andreas Maler e posteriormente como a tipógrafa Magdalene Drukeryn, o(a) *player* conhece a cidade de Tassing, na região da Baviera, Alemanha, do século XVI. Ao longo da história, bilhetes anônimos ameaçadores incitam confusões e assassinatos entre os moradores e visitantes da região. Cabe a(o) jogadora(a) investigar os acontecimentos e cumprir missões a fim de descobrir as motivações e autores das mortes.

A construção narrativa do jogo não se limita à escrita da história e seus diálogos. A comunicação visual do jogo, suas referências e tipografia suportam uma apresentação altamente contextualizada e que aclima o(a) jogador(a) na Alemanha Renascentista, onde a história ocorre. Arte e ilustrações inspiradas em gravuras, livros, afrescos e iluminuras da época fazem parte dos elementos narrativos da história. Além disto, há um uso significativo da tipografia como parte da narrativa, em acordo com a relevância da palavra escrita no jogo.

Partindo da definição dos níveis de análise da tipografia de Farias (2016), em *Pentiment* a tipografia é utilizada em seu aspecto “macro”, ou seja, pela referência e uso de livros históricos e formas de produção e impressão destes como elementos da história e da construção visual do jogo; e em seu aspecto “micro”, isto é, na utilização de letras específicas de acordo com o perfil de diferentes personagens e com referências históricas de letras renascentistas. Ademais, esta seara de alusões representa o contexto tecnológico e cultural na época, colaborando para a construção da ambientação da Alemanha do século XVI. Por exemplo, personagens ligados à Igreja costumam ter seus diálogos redigidos por fontes no estilo gótico, que historicamente está relacionada aos manuscritos produzidos pelas Igrejas (Da Fonseca, 2008).

Portanto, se viu na construção narrativa de *Pentiment* uma oportunidade de estudo sobre Tipografia histórica, ainda que representada em um projeto contemporâneo de Design. Com isto em mente, foi realizada a revisão bibliográfica de autores da Tipografia (e.g. Samara, 2017; Lupton, 2013; Fontoura; Fukushima, 2012; Da Fonseca, 2008; Bringham, 2005) para identificação e comparação histórica dos elementos tipográficos de *Pentiment*. Pretendeu-se, com isto, contribuir para o estudo de Tipografia e do Design demonstrando a aplicação do estudo histórico da letra escrita de séculos passados como parte do desenvolvimento de um jogo atual. Isto exemplifica

como a Tipografia, enquanto disciplina, pode servir de via para o entendimento da tecnologia e cultura de uma época e como inspiração e repertório para o desenvolvimento de projetos contemporâneos ambientados na Renascença.

2 Pentiment

“Pentiment”, em inglês, significa a reaparição de algum desenho ou elemento abaixo de uma pintura (Obsidian Entertainment, 2024), e assim se intitula o jogo que narra as aventuras e mistérios vividos por Andreas Maler e por Magdalene Druckeryn na Alemanha do século XVI. A narrativa do jogo se divide em três atos, nos dois primeiros atos o(a) jogador(a) assume o protagonismo do artista Andreas e no terceiro e último ato se assume a narrativa através da tipógrafa Magdalene, solucionando os mistérios e assassinatos que rondaram a cidade de Tassing, na região da Baviera.

Idealizado por Josh Sawyer, Pentiment foi desenvolvido pela Obsidian Entertainment e lançado em novembro de 2022. Em 2024, já está disponível nas plataformas Xbox, Steam, Playstation e Nintendo Switch. O jogo foi indicado para algumas premiações do meio, como nas categorias de *Artistic Achievement* e de *Narrative* no BAFTA Games Award de 2023 e também indicado na categoria de *Best Game Writing* do Nebula Award 2023.

Andreas Maler é um artista secular (ou seja, não vinculado à Igreja) que chega à Tassing no ano de 1518 para trabalhar no *scriptorium* (figura 1, abaixo) do Monastério de Kiersau, localizado nas redondezas da cidade. Vindo da cidade alemã de Nuremberg, o jovem faz esta viagem a fim de ilustrar manuscritos no monastério para poder completar seus estudos como artista. Porém, seus planos são interrompidos quando o polêmico Barão Lorenz Rothvogel faz uma visita a cidade e acaba sendo assassinado. Convencido de que o principal acusado não é o verdadeiro autor do crime, Andreas se motiva a investigar o assassinato.

Figura 1: Diálogo entre Andreas (à esquerda) e o escriba monástico Guy (à direita) no Scriptorium de Kiersau. É possível notar também a aparência “desgastada” dos demais personagens em tela, que são mais idosos.



Fonte: Captura de tela, reprodução/Obsidian Entertainment. 2024. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=AjlfxeNhrj4>

Protagonista do terceiro e último ato da história, Magdalene Druckeryn é a filha do tipógrafo Claus Drucker e da tipógrafa e artista de xilogravura Marie Druckeryn, e é apresentada ainda infante no ato 2 (Figura 2, abaixo). Datado na década de 1540 (quase cem anos após a impressão da Bíblia de Gutenberg), o ato 3 coloca Magdalene como a personagem jogável. É revelado que a jovem adulta tem seguido os passos dos pais e trabalha com a impressão de livros junto de Claus. Neste ponto da história, Claus está planejando a pintura de um afresco que descreve a história da cidade quando é atacado por uma figura misteriosa. Decidida a descobrir quem atacou seu pai e a dar continuidade ao trabalho que ele iria realizar, Magdalene toma frente nas investigações que o(a) jogador(a) faz e toma a responsabilidade do afresco para si.

Figura 2: Claus Drucker convita Andreas Maler e seu aprendiz Casper para uma refeição enquanto Magdalene, criança, brinca com o gato no chão. À direita dos personagens está a prensa tipográfica.



Fonte: Reprodução. Disponível em: <https://www.pcinvasion.com/does-it-matter-what-book-you-give-claus-daughter-pentiment/> Acesso: 11 abr. 2024.

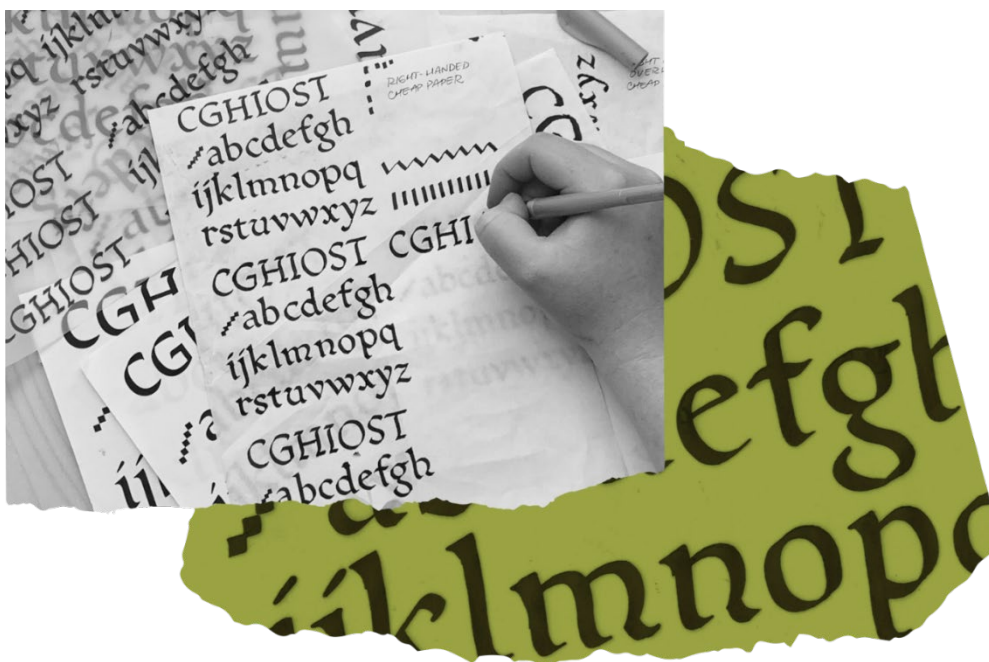
A jogabilidade de Pentiment funciona de acordo com proposta de um RPG (*role-playing game*) padrão, ou seja, o(a) jogador(a) percorre uma história principal enquanto tem liberdade de escolher características, habilidades e conhecimentos para suas personagens. Além disso, é possível escolher falas em diálogos que direcionam o sucesso ou falha em missões específicas e possíveis caminhos por onde a história principal se encaminha. As escolhas feitas também afetam em certa medida o final do jogo, principalmente no resultado do afresco de Magdalene, que resume e explica a história da cidade de Tassing. Em todos os três atos, emblemáticos bilhetes escritos em tinta púrpura são encontrados por Maler e Magdalene, auxiliando no direcionamento da história principal.

Sobre a estética de Pentiment, Josh Sawyer e demais envolvidos no projeto do jogo comentam que a referência histórica para a criação do jogo foi intensiva. Por exemplo, houve a escolha de se fazer personagens mais idosos como se fossem “pinturas manuais de iluminuras” que já estavam mais desgastados com o tempo (Figura 1, anteriormente), enquanto personagens mais jovens possuem uma visualidade de personagens “impressos”, os contextualizando como mais “atuais” dentro do universo do jogo (Behind the Ink, 2024).

No desenvolvimento da tipografia não foi diferente. Os responsáveis pelas fontes foram

Riley Cran, Heather Cran, Dave Bailey, Danelle Cheneym, e Hannah Kennedy, através da Lettermatic. Em seu site, é exposto o processo de investigação histórica feito para que as fontes tivessem fidelidade e vivacidade em seu uso. Além dos criadores estudarem diferentes traços de pincel e formas em livros da época, os tipógrafos escreveram à mão (figura 3, abaixo) mais de 2.700 glifos¹ para garantir a estética de escrita manual ao longo do jogo. Segundo Cran (2024), o contato com a Lettermatic pela Obsidian ocorreu com a intenção de se fazer da tipografia uma parte essencial da narrativa, já que o jogo não seria dublado. Quando não há “diálogo falado”, a “fala escrita” tem um papel diferente no jogo, incorporando nuances, emoções, personalidade e características que seriam interpretadas pelo tom e entonação de voz (Cran, 2024).

Figura 3: Escrita manual da letra humanista em diferentes materiais para se conseguir diversas texturas da escrita. Em verde, uma amostra da aparência de tinta no papel.



Fonte: Reprodução, Lettermatic. Disponível em: <https://lettermatic.com/custom/pentiment> Acesso em: 06 jun. 2024.

Além disto, detalhes históricos, como o embate da Igreja Católica com a Reforma Protestante de Lutero, a prevalência do livro impresso reduzir a importância dos trabalhos de monges copistas e escribas, a valorização do humanismo, idealização do passado “clássico” romano, ajudam na composição da narrativa do jogo. De acordo com os desenvolvedores, a própria trilha sonora de Pentiment, criada pelo grupo Alkemie, é inspirada na musicalidade da época (Behind the Ink, 2024).

As principais fontes presentes no jogo foram disponibilizadas para download pela Obsidian como parte de seu “fankit”² no site oficial de Pentiment. Pensando na acessibilidade, como o estilo de algumas fontes históricas (e.g. letra gótica) possui menor legibilidade, o jogo oferece a escolha de fontes mais acessíveis para o(a) jogador(a). No entanto, neste artigo não será abordada a

¹ Glifos são variações de uma mesma letra na tipografia. Por exemplo, a letra “z” é um caractere (letra) que pode apresentar, em uma mesma fonte, ao menos dois glifos, sendo um a forma usual da letra e o outro seu desenho com uma cauda mais acentuada. Ligaduras também podem ser vistas como glifos, mas, neste caso, são glifos que unem dois caracteres (Bringhurst, 2005).

² Disponível em: <https://pentiment.obsidian.net>

eficiência do uso das fontes alternativas para maior acessibilidade ou para construção narrativa.

Tanto a escrita quanto o livro são importantes objetos tipográficos da construção narrativa, além de haver fortes alusões da ilustração/gravura e da tecnologia de impressão da época como parte da história. Diante deste rico universo criativo, balizamos o estudo deste artigo para o uso da tipografia como parte da prolífica expressão narrativa de *Pentiment*. Para tanto, será feito, a seguir, o interlúdio histórico da tipografia em complemento com a exposição do uso desta no jogo, em especial através do desenvolvimento das principais fontes usadas no jogo.

3 Tipografia

Segundo Ambrose e Harris (2011), “a tipografia diz respeito à disposição das letras em um projeto, normalmente para fins de impressão”. Esta disciplina pode englobar, como é colocado por Farias (2016), diferentes níveis de análise, indo do micro ao macro. Em seu nível micro, a tipografia aborda a letra em si, seu desenho, formas (figura 4), estrutura, construção e relação com demais letras e caracteres no alfabeto.

Figura 4: Algumas noções de anatomia tipográfica exemplificada em fonte Garamond.



Fonte: As autoras, baseado em Lupton (2013).

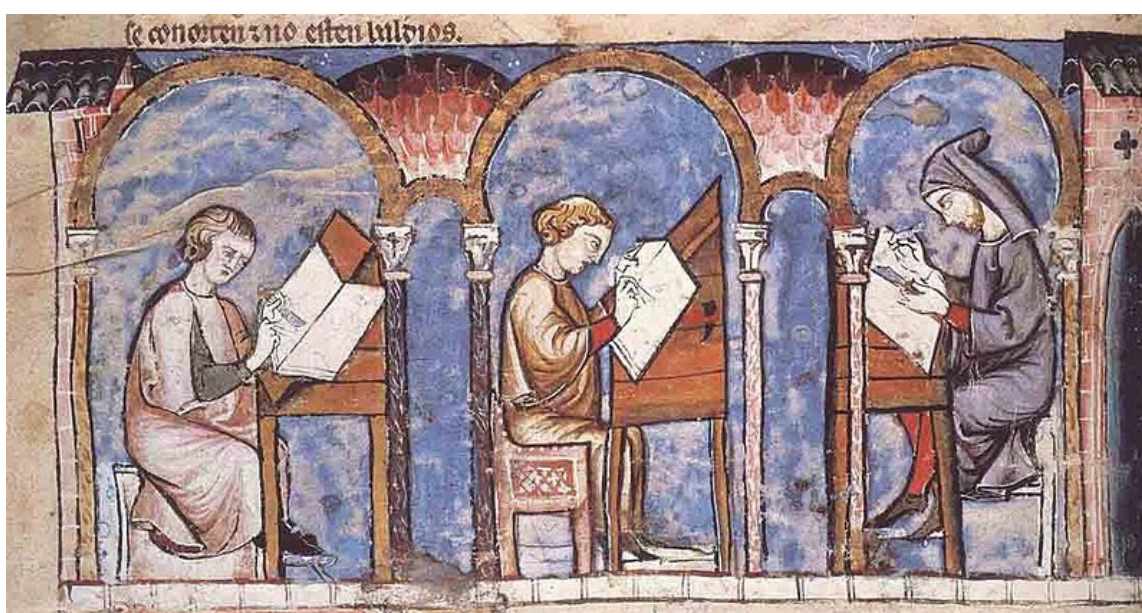
A partir da letra, há uma crescente em níveis de análise intermediária, como o estudo da palavra em si – a relação entre palavras, por exemplo –, e estudo de parágrafos, colunas. Em nível macro de análise, se observa então a tipografia em relação ao *grid* e/ou *layout* da página e da construção do artefato (como um livro, revista, aplicativo, etc) em si (Farias, 2016).

Estudos da tipografia estão intimamente ligados às transformações tecnológicas e sociais de sua época, sendo o Renascimento um marco essencial para a tipografia, em especial pela popularização dos tipos móveis (Fontoura; Fukushima, 2012; Da Fonseca, 2008). Ainda que tenha, por isto, proximidade com o projeto editorial impresso, a tipografia como disciplina vem se adequando e atualizando ao contexto contemporâneo de uso de mídias eletrônicas e digitais (Araujo, Mager, 2014), como pode ser visto em sua representação destaque no objeto de estudo deste artigo. A seguir será apresentado, de forma breve, um interlúdio histórico da tipografia renascentista e como esta foi representada em *Pentiment*.

3.1 Tipografia e impressão no Renascimento

A Europa dos séculos XIV, XV e XVI vive intensas mudanças sociais e políticas que caracterizam o período conhecido como Renascimento. Estas ocorrem em paralelo ao avanço tecnológico da impressão de livros. Ainda que a impressão por tipos móveis existisse na China desde o século XI, na Europa se reconhece Johannes Gutenberg como o responsável por esta tecnologia, na década de 1450 (Fontoura; Fukushima, 2012; Da Fonseca, 2008; Bringhurst, 2005). Da Fonseca (2008, p. 15) afirma que a tipografia mediada pelos tipos móveis “é considerada uma das maiores revoluções ocorridas no mundo ocidental”, que pela maior socialização de informações gerou mudanças religiosas, econômicas, políticas e sociais. Ainda, a tipografia acompanha as mudanças tecnológicas, porém muito de suas concepções centrais ainda se fixam no que foi criado no Renascimento europeu (Da Fonseca, 2008).

Figura 5: Iluminura representando três copistas em trabalho no *Scriptorium*.



Fonte: Livro de Los Juegos, 1283. Reprodução/Wiki Commons. Disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Libro_de_los_juegos.jpg

Se até então o acesso à livros (e alfabetização) era limitado às elites e à Igreja, o barateamento da produção de livros a partir da prensa tipográfica estimulou a ampliação da leitura pela população geral. Isto era possível porque até então livros eram produzidos de maneira manual por monges copistas e escribas, a tecnologia da impressão por tipos permitiu, então, que livros fossem reproduzidos de modo mais rápido e barato. Neste período, não era incomum o trabalho manual de caligrafia de monges que se dedicavam à escrita, replicando livros como parte de seu trabalho em *scriptoria*³ (Figura 5, acima). Gutenberg, portanto, se inspira em manuscritos góticos e desenvolve a Bíblia de 42 linhas (Figura 6, abaixo), que se torna ícone este importante momento histórico (Da Fonseca, 2008; Bringhurst, 2005). Da Fonseca (200, p. 43) reforça que “desde o tempo em que a tradição oral saltou para o desenvolvimento de sistemas formais de escrever, nenhuma transformação ocorrida na comunicação exerceu tamanho impacto quanto a tecnologia da imprensa iniciada por Gutenberg”.

³ Plural de “*scriptorium*”, sala de trabalho dos escribas e copistas nos mosteiros.

Figura 6: Bíblia de Gutenberg, também conhecida como Bíblia de 42 linhas.



Fonte: Reprodução/The Morgan Library & Museum, 2024. Disponível em:
<https://www.themorgan.org/exhibitions/online/imperial-splendor/gutenberg-bible>

O artefato do livro em si, como objeto tem grande importância como objeto na história e como inspiração narrativa e expressiva em Pentiment. Muitos livros notórios dos períodos medieval e renascentista são referenciados no jogo, como “*De animalibus*” (figura 8, adiante) do bispo Alberto Magno. Em acordo com a história, Andreas e Magdalene têm seus ofícios direcionados para a ilustração de livros e a impressão por tipos móveis, respectivamente, e conflitos históricos ligados à tipografia enriquecem a história do jogo. Ao longo do enredo, conversas sobre livros e visitas à biblioteca auxiliam na construção dos personagens e no entendimento do universo representado, como na conversa de Andreas com a freira responsável pela biblioteca do monastério (Figura 7, abaixo), que coloca o(a) jogador(a) imerso na “leitura” de diversos volumes históricos, com composições únicas, fazendo a interface do diálogo.

Figura 7: Illuminata e Andreas conversam sobre livros enquanto interagem com as ilustrações de suas páginas.



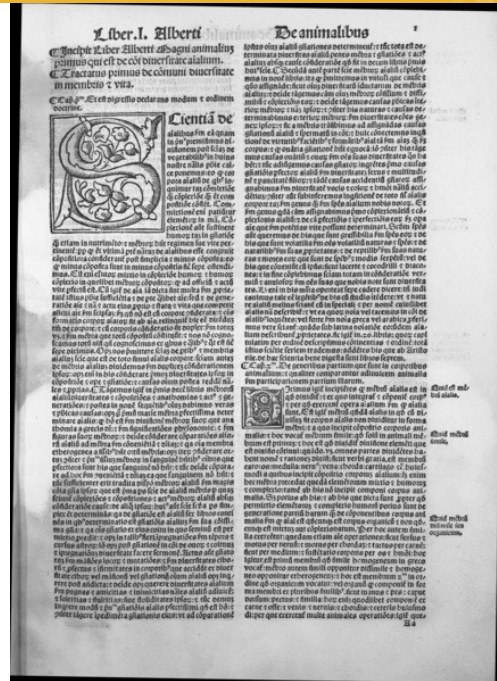
Fonte: Reprodução/Obsidian Entertainment, 2024.

Esta conexão entre livros e a história em si é tão pertinente que uma das habilidades que o(a) jogador(a) terá como Magdalene no terceiro ato (e.g. conhecimento em mitologia grega, mitologia cristã, lógica e raciocínio, etc) é pré-definida durante o segundo ato através do livro que o(a) jogador(a) escolhe, como Andreas, para presentear a então garotinha. O livro é, assim, integrado na constituição lúdica significativa do jogo, ou seja, de modo indireto no contexto maior da narrativa (Salen, Zimmerman, 2012). Mas além disso, diversas interfaces e cenas ocorrem com o fundo de um livro como suporte, como visto acima.

Ao abordar os conceitos da página e do livro, observa-se como a composição entre letras, palavras, parágrafos, colunas, margens, ilustrações, compõem a experiência de leitura. Como é colocado por Waller (2017), a tecnologia interfere na forma do texto. A impressão por tipos móveis era precisa e inflexível, e, mesmo que imitasse o layout dos manuscritos, impôs seus próprios padrões de composição tipográfica. Gutenberg usa de suas referências – os manuscritos de escribas – para compor a página dos tipos móveis. Porém, a nova tecnologia traz padronização dos livros produzidos e perde a integração entre imagem e texto presente nos livros medievais (Waller, 2017; Da Fonseca, 2008).

Como é observado na figura 8, abaixo, a composição do livro medieval, em estilo gótico, além de ter sua estética marcada pela expressividade e dramaticidade da letra negra (também conhecida como gótica), aponta para tentativa de economia que guiava a construção do livro: a escrita “apertada”. Da Fonseca (2008) aponta que os livros estavam em grande demanda com o crescimento das universidades na época medieval, então, se recorria à escrita comprimida a fim de economizar papel. Frutiger (2007) argumenta ainda que a economia não seria a única razão para a escrita comprimida, já que a escrita gótica era “sacralizada”, servindo mais como forma de manifestação religiosa do que como forma de registro ou troca de informação.

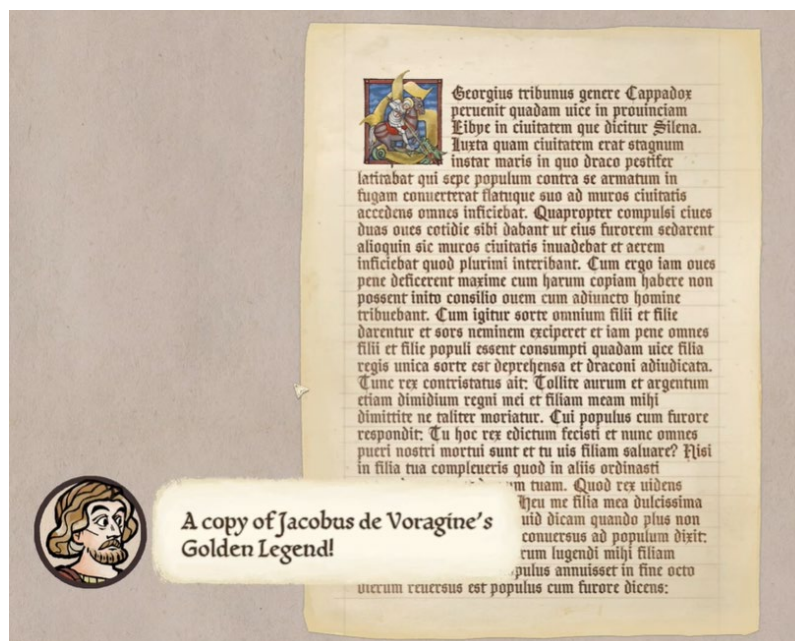
Figura 8: *De animalibus*, publicado originalmente no século XIII. Em *Pentiment*, este é um dos livros que Andreas pode presentear para Magdalene no segundo ato.



Fonte: Reprodução/ Wiki Commons & BEIC digital library, 2015. Disponível em:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Albertus_-_De_animalibus_-_2994927_V00039_00000016.tif

Esta composição da página do manuscrito medieval, e que transpassou para a impressão por tipos é o grid rígido, marcadamente retangular. Lupton (2013) aponta que o grid mapeia o espaço, dando ordem e controle sobre a aplicação de conteúdo na página, agindo como a infraestrutura da tipografia. Esta característica é tão proeminente que Samara (2017) nomeia o grid retangular como “manuscrito” (figura 9, abaixo). Nesta composição, o layout é definido a partir de uma estrutura simples, onde a página é delimitada por um retângulo que acomoda textos longos e contínuos, e as margens servem como “moldura” para o texto (Samara, 2017; Araujo, Mager, 2016; Lupton, 2013).

Figura 9: Andreas Maler investiga livros na biblioteca do monastério.



Fonte: Reprodução, Obsidian Entertainment.

Além deste tipo, os livros poderiam ser compostos em grids de colunas (figura 6 e 8), que fornecem um pouco mais de flexibilidade para a composição tipográfica, e acomoda tanto textos corridos quanto vários blocos de texto menores (Samara, 2017; Lupton, 2013). Algumas das convenções de impressão, grid e layout e da letra em si estabelecidas no Renascimento dominaram a impressão de livros por séculos (Da Fonseca, 2008; Frutiger, 2007).

A escolha do tipo a ser usado e a composição da página são questões tipográficas que se mesclam e são permanentes. Além disso, o estudo da tipografia está relacionado às atividades humanas e com a tecnologia disponível. Ainda que deva ser feito com cautela, a distância temporal permite que se avalie a história da escrita serve de suporte para o entendimento de culturas passadas (Frutiger, 2007; Bringhurst, 2005). Para além das convenções no formato e composição do livro, a popularização dos tipos móveis traz importantes transformações na própria letra escrita. Então, é feito a seguir o estudo da letra renascentista em comparação com sua representação por Pentiment.

3.2 As letras Renascentistas

Há diferentes modos de se categorizar e analisar a tipografia a partir de diferentes sistemas, como a Classificação de Pipes, Classificação de Carter ou de Blackwell (Fontoura; Fukushima, 2012). Neste estudo, a classificação e leitura de características formais da letra se dá com suporte em Bringhurst (2005), Lupton (2013), Fontoura e Fukushima (2012), Da Fonseca (2008) e Ambrose e Harris (2011). Ademais, vale reforçar que a documentação feita neste artigo não pretende uma classificação inflexível do objeto de estudo, mas sim uma abordagem de estudo a fim de comparar a expressão tipográfica do jogo com a tipografia Renascentista como descrita na revisão bibliográfica.

Bringhurst (2005) argumenta que a tipografia deve elucidar o caráter do texto, dialogar com a lógica interna de seu conteúdo e ter relação visual com o contexto. Em Pentiment, estas premissas são bem perceptíveis. Além de se usarem fontes que refletem a época, os personagens “falam” com letras específicas de acordo com a percepção que o protagonista do jogo possui de cada um. Isto vai de acordo com Cran (2024), um dos criadores das letras em Pentiment, que expõe o uso das fontes para indicar o papel, posição social e nível de educação dos personagens.

Por exemplo, quando Andreas Maler conhece um dos fazendeiros, sua fala é representada com a fonte manuscrita padrão das personagens com menor familiaridade com a escrita (*Pentiment Peasant*, figura 16, mais adiante), de traços mais rústicos, remetendo a movimentos rápidos e pouco habilidosos da mão. Isto muda com passar dos diálogos, e, em dado momento, Andreas muda sua percepção deste personagem e suas falas passam a ser transcritas com a mesma letra do próprio Andreas (Behind the Ink, 2024), como se, agora, Andreas o visse como seu semelhante. Como segundo exemplo deste tipo de escolha narrativa, ao final do jogo, quando se descobre a pessoa por trás dos bilhetes que incitavam os assassinatos de Tassing, sua fala também “muda de tom” e passa a ser escrita em púrpura, linkando a identidade da personagem com os bilhetes anônimos (Figura 10).

Figura 10: Detalhes da fala com “falhas de impressão” e ligaduras⁴ da prensa tipográfica na fala de Magdalene e fala

⁴ Ligaduras ou ligaturas são definidas como “a junção de dois ou mais caracteres compostos como uma unidade. As ligaturas constituem um refinamento tipográfico comum na composição tipográfica tradicional. Hoje, no entanto, são mais usadas como exceção que como de regra.” Da Fonseca (2008, p. 231)

de Amalie revelando sua autoria dos bilhetes anônimos.



Fonte: Arquivo da pesquisa. Reprodução de Pentiment/Obsidian (2024).

A animações e efeitos sonoros corroboram com o uso da tipografia como parte da expressão narrativa e visual do jogo. Para os personagens tipógrafos, que trabalham realizando impressões na prensa tipográfica, a fala é transcrita primeiro “em negativo”, como se estivessem sendo ajustados os tipos móveis individualmente, então um som de impressão é ouvido e se revela o texto para leitura, ainda que com algumas “falhas de impressão” e eventuais usos de ligaduras (Figura 10, acima, e figura 12, mais adiante).

Do mesmo modo, escribas, monges, freiras e demais religiosos usam de tipografia gótica (Figura 1, vista anteriormente, e figura 10), e, assim como no caso das outras letras escritas à mão, a fala é transcrita com efeito sonoro de uma pena ou pincel sobre papel. Em momentos, o texto representa as emoções e entonações dos personagens, como a raiva ou pavor, representados com respingos de tinta durante a “escrita”. Cathy Nichols, diretora de animação, comenta que boa parte do trabalho de animação foi direcionado às animações dos diálogos, sendo confirmado pelos desenvolvedores a importância da escrita e da tipografia para construção narrativa de Pentiment (Behind the Ink, 2024).

De acordo com Lupton (2013), Da Fonseca (2008) e Frutiger (2007), os primeiros caracteres para composição tipográfica foram desenhados a partir da escrita manual de escribas. Bringhurst (2005) aponta que na Baixa Renascença um escriba bem treinado teria o repertório de oito a dez estilos de escrita a serem usadas de acordo com o tipo de texto ou documento a ser escrito, então, quando a tecnologia do tipo móvel avança na Europa, havia grande diversidade de letras góticas, bizantinas, humanistas e românticas. A letra que prevaleceu foi a humanista, substituindo a prevalência anterior da letra gótica (Lupton, 2013; Bringhurst, 2005). Fontes humanistas usadas ainda hoje, no século XXI, foram desenvolvidas por impressores dos séculos XV e XVI, sendo conhecidas pelos nomes de seus criadores, como a Garamond, Bembo, Palatino e Jenson (Lupton, 2013; Da Fonseca, 2008).

A letra humanista é uma das principais referências de Pentiment, tendo em vista que as falas de Andreas são escritas com a fonte *Pentiment Humanist* (figura 11, abaixo), que, como o próprio nome sugere, foi desenvolvida para representar este estilo. A forma da letra humanista lembra o

traçado da escrita manual relaxada, sendo formada com a caligrafia clássica e o movimento da mão como referência (Lupton, 2013; Bringhurst, 2005). O estilo humanista também pode ser chamado de “old style”, e tem como características formais contraste moderado no traçado (mais ou menos espesso, como no traço do pincel de caligrafia), ênfase diagonal e linhas angulosas nas letras de caixa-baixa (especialmente visível na inclinação da letra “o” e no traço da letra “e”, como sinalizado na figura 11), e o uso de serifas, sendo que as de topo são definidas e inclinadas e as de base são bilaterais e abruptas, chatas ou espriadas (Fontoura; Fukushima, 2012; Da Fonseca, 2008; Bringhurst, 2005).

Figura 11: Detalhes na forma da *Pentiment Humanist*. Neste exemplo, o espaço entre as letras não foi manipulado, sendo esta a proporção própria da fonte.



Fonte: As autoras, 2024.

O uso da letra humanista também foi pensado para viabilizar a legibilidade do jogo em si, tendo sido desenvolvida para textos longos e demais momentos em que a leitura deveria ser facilitada. Ainda assim, como visto na figura 3 anteriormente, o resultado contou com a adição de “imperfeições” da textura do papel e de leves sangramentos da tinta para dar mais realismo à esta fonte inspirada nas “ancestrais das letras serifadas” (Cran, 2024).

De estilo similar à *Pentiment Humanist*, o jogo conta com a fonte própria para os personagens tipógrafos e impressores (figura 12, abaixo) da história, a *Pentiment Printed*. Sua similaridade com a fonte humanista não é ocasional. Cran (2024) revela que uma das inspirações desta fonte foram os tipos de Nicolas Jenson, que, cerca de 500 anos atrás, fez uma fonte baseada na letra humanista escrita para os tipos móveis. Além de transcrever as falas de personagens como Claus e Magdalene, esta fonte é usada no logotipo do jogo. Suas formas apontam para outra fonte de estilo humanista, porém, o uso de alguns adornos sutis à letra, como estrelas de quatro pontas no lugar do ponto na letra “i” de caixa-baixa, pode remeter a um estilo que Bringhurst (2005) chama de “maneirismo”, que, como o autor descreve, seria um estilo de “renascentismo exagerado”.

Figura 12: Por trabalhar com a prensa tipográfica, Claus tem suas falas animadas para emular o ajuste dos tipos móveis antes ocorrer a “impressão” do que a personagem está dizendo.



Fonte: Captura de tela, BEHIND the Scenes of Pentiment - Behind the Ink, 2024. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=AjlfxeNhrj4>

Ainda que não tenha sido o intuito dos desenvolvedores a criação de uma fonte no estilo maneirista, sendo possível visualizar a *Pentiment Printed* como uma letra no estilo humanista também, é interessante pontuar como neste momento histórico, com o estilo maneirista de exemplo, experimentações na impressão ampliam o repertório tipográfico da época. Se até então o livro era composto em letra *ou* romana *ou* itálica, é no Renascimento que ambas as letras passam a *coexistir em um mesmo livro*. Inicialmente, isto acontecia em seções do livro, tendo por exemplo o uso da itálica no prefácio e da romana no texto principal. Porém, entre os séculos XVI e XVII se desenvolve, ainda, o costume de *combinar a letra romana e itálica na mesma página e linha*, usando do itálico como ênfase (Bringhurst, 2005).

Frutiger (2007) afirma que é possível fazer um paralelo entre o estilo humanista da escrita e a idealização do passado greco-romano do Renascimento, principalmente porque a letra humanista se formou a partir da capitular romana e da minúscula carolíngia. A escrita, que então era usada como forma de manifestação religiosa através do estilo gótico, é “dessacralizada” e os caracteres latinos que formaram a estrutura básica do alfabeto ocidental, usado até hoje, são criados (Frutiger, 2007).

Figura 13: Ao centro, a palavra “Mythologists” escrita em *Pentiment Printed*, acima e abaixo, algumas das referências

históricas que inspiraram as formas desta fonte.



Fonte: Reprodução, Lettermatic. Disponível em:
<https://lettermatic.com/custom/pentiment> Acesso em: 08 jun. 2024.

Este movimento pode ser observado pela “obsolescência” da escrita manual feita por escribas e monges copistas, que foi substituída pela impressão da prensa tipográfica. Historicamente, essa substituição do livro manuscrito pelo livro impresso vem acompanhada pela “troca” da escolha de letra a ser usada. Ainda que a Bíblia de Gutenberg tenha sido impressa em estilo gótico, com o tempo a letra humanista teve predileção na impressão por tipos móveis (Lupton, 2013; Bringhurst, 2005). Assim, a escrita gótica passa a ser associada ao livro manual, feito ainda por monges copistas, e às publicações religiosas.

Bringhurst (2005) e Frutiger (2007) apontam que a letra gótica, como pode-se inferir, é a contrapartida do estilo gótico na arquitetura, que foi especialmente popular na Alemanha. Assim como os demais estilos, a letra gótica figurou diversas variações, como a Fraktur, Rotunda, Bastarda e Textura (Da Fonseca, 2008; Bringhurst, 2005). Esta última, além de ilustrar a Bíblia de Gutenberg (Da Fonseca, 2008), é a inspiração para o desenvolvimento das fontes góticas de Pentiment.

Em convergência com o exposto, ao longo da narrativa de Pentiment, é apontado que o monastério conta com menor demanda de produção de livros, e além disto, uma parte significativa de personagens religiosos têm suas falas transcritas em letra gótica. Essa relação vai além da função como escriba ou copista no momento da narrativa, pois mesmo religiosos não envolvidos com a produção de livros durante o enredo têm sua fala traduzida neste estilo, como a Irmã Amalie, anacoreta que vivia isolada em um espaço adjunto da Igreja da cidade (Figura 10, vista anteriormente).

Duas fontes em estilo gótico estão disponíveis no *fankit* do jogo, sendo estas a *Pentiment Textura* e a *Pentiment Threadpuller*. Esta última, assim como no caso das fontes humanistas e cursivas do jogo, parece uma versão mais adornada da *Pentiment Textura*. Mais uma vez, o nome da fonte indica sua referência tipográfica: a letra gótica base do jogo apresenta características da letra gótica textura.

Mesmo que não seja a única variação de caractere gótico presente no jogo, a Textura acaba sendo a variação de maior destaque. De modo geral, o estreitamento característico deste estilo em particular, em concordância com as abóbodas ogivais da arquitetura gótica (Frutiger, 2007) é uma característica notável do estilo. Bringhurst (2005) sugere a observação da letra “o” para identificar a variação da letra gótica. De acordo com o autor, no caso da gótica textura, o “o” é desenhado com dois traços, pouca curvatura, tendo um formato hexagonal (figura 14, abaixo). Vale ressaltar, no entanto, que a letra gótica do jogo foi idealizada para ser mais acessível ao público moderno. Então detalhes como o uso de formas similares à letra romana nos glifos de caixa-alta foram recursos usados para “modernizar” este estilo (Cran, 2024).

Figura 14: Sinalização de características da letra gótica do tipo textura na fonte *Pentiment Textura* (acima) e na *Pentiment Threadpuller* (abaixo). Assim como no exemplo da fonte humanista, o espaço entre letras não foi manipulado, ou seja, as próprias fontes já fontes apresentam o estreitamento característico do estilo.



Fonte: As autoras, 2024.

Por fim, outras duas das fontes do jogo, a *Pentiment Cursive* e a *Pentiment Peasant*⁵, se destacam pela inspiração da manualidade da escrita. Estas são letras de caligrafia, e assim como as fontes góticas, são similares entre si. A ênfase nas cursivas do jogo está na criação de inúmeros glifos para variação da escrita manual ao longo das falas (Figura 15, abaixo). Cran (2024) comenta que a escrita manual, ao contrário de fontes, não repete de modo análogo as letras e palavras. Mesmo que a escrita de alguém seja característica e reconhecível, dificilmente uma pessoa escrevendo uma palavra, e até letra, diversas vezes o fará de forma idêntica e padronizada. Portanto, as falas cursivas foram testadas com diversas variações entre letras, inclinação (para direita e para a esquerda) e ligaduras a fim de se reproduzir uma infinidade de glifos possíveis para os animadores usarem na transcrição das falas, assumindo a inconstância da manualidade (Cran, 2024).

⁵ Camponês, em inglês.

Figura 15: Exemplos de variação estilística da *Pentiment Cursive*, emulando a variação natural da escrita à mão.

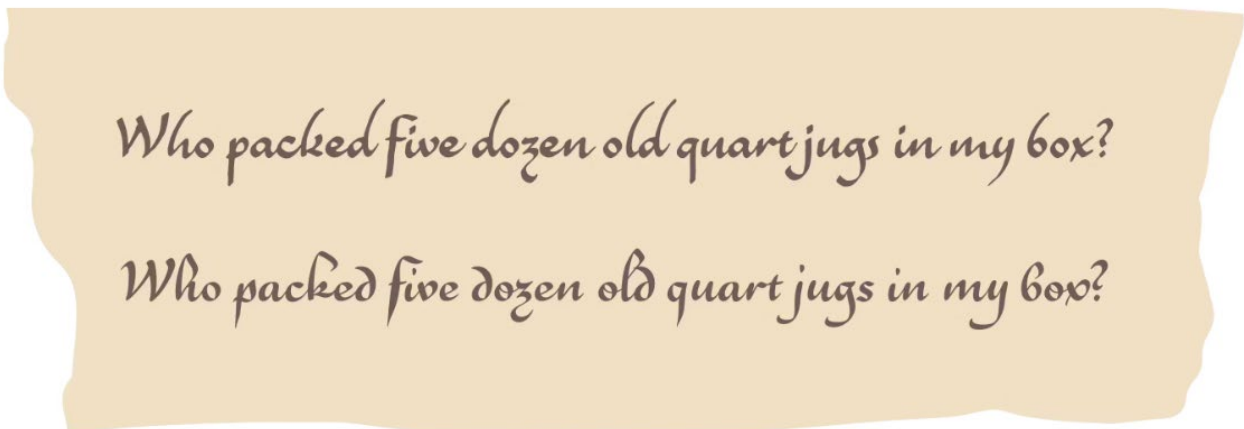


Fonte: Reprodução, Lettermatic. Disponível em: <https://lettermatic.com/custom/pentiment>. Acesso em: 08 jun. 2024.

A *Pentiment Peasant* foi uma adição posterior ao repertório de letras, que se inspira na *Pentiment Cursive* mas “deveria ter aparência de uma escrita em escala menor, com ferramentas menos sofisticadas, com mais pressa e menor habilidade em escrita” (Cran, 2024), e como o nome sugere é a transcrição da fala de muitos dos camponeses do jogo. Ambas podem se enquadrar no estilo caligráfico, que é a emulação da palavra escrita (Fontoura; Fukushima, 2012).

Uma curiosidade sobre a caligrafia é que esta é a inspiração para o estilo itálico. Ainda que muitas fontes tenham suas versões oblíquas, inclinadas, lidas como *itálico*, na realidade a letra itálica se aproxima da manualidade cursiva, não se bastando na inclinação do caractere (Ambrose; Harris, 2011; Bringhurst, 2005). Da Fonseca (2008, p. 131) afirma ainda que “no final do século XV, as formas itálicas do tipo romano desenvolveram-se a partir das letras manuscritas com rapidez”, como nos gestos rápidos das escritas cursivas abaixo, na figura 16.

Figura 16: Comparação entre a *Pentiment Peasant* (acima) e a *Pentiment Cursive* (abaixo).



Fonte: Reprodução, Lettermatic. Disponível em: <https://lettermatic.com/custom/pentiment>
Acesso em: 08 jun. 2024.

Como é possível perceber pelas características das caligrafias acima, o itálico é facilmente reconhecível pela forma da letra “a”, que se destaca da forma convencional romana, ou sem itálico. Além da inclinação, a letra itálica possui algumas características como bojos elípticos, baixo contraste das linhas da letra, proporções mais estreitas, formas cursivas com serifas de entrada e saída definidas e altura- x modesta (Lupton, 2013; Bringhurst, 2005).

Ainda que tanto a escrita humanista, a escrita gótica e a cursiva sejam realizadas de forma manual, a observação dos detalhes das formas que compõem as palavras de cada fonte denuncia a posição da pena durante a escrita, fator determinante para a diversificação do estilo quando os materiais eram restritos ao papel e à tinta. A letra gótica exige uma inclinação íngreme da pena sobre o papel, o que gera o efeito decorativo, texturizando a página. Já as cursivas e a humanista usam da pega inclinada, a posição natural da escrita quando se pousa a mão no papel (Frutiger, 2007).

Retomando, enfim, a proposta dos desenvolvedores de usar da tipografia como a parte da construção narrativa e lúdica do jogo, a inferência de detalhes das técnicas e características dos materiais e estilos de letra da época na escrita de *Pentiment* contribuem significativamente para a imersão do(a) jogador(a), ainda que de modo inconsciente. Este detalhamento técnico e histórico estabelece uma relação fidedigna e próxima da escrita do século XVI, que, de certa forma, se torna mais um personagem histórico no enredo de *Pentiment*. Assim, vê-se entre os detalhes como o repertório em Tipografia e história do Design pode contribuir para a fundamentação de projetos contemporâneos autênticos e imersivos.

4 Considerações finais

Nesta análise documental de *Pentiment*, o uso da tipografia como expressão narrativa fica evidente. A concepção de um universo materializado através das referências de sua época reforça o seu conteúdo, além de valorizar o conhecimento das práticas e tradições da Tipografia. Parte essencial em projetos de Design é a escolha de uma retórica visual coerente com o conteúdo, contexto e público. Isto porque as escolhas estéticas interferem na própria interpretação do conteúdo, seja facilitando ou dificultando a comunicação entre usuário e conteúdo. Ou, como é colocado por Lupton (2020):

O design usa forma, cor, materiais, linguagem e pensamento sistêmico para transformar o significado de tudo - desde placas de trânsito e aplicativos para web até embalagens de xampu e abrigos de emergência. O design incorpora valores e ilustra ideias. [...] O design como *storytelling* investiga a psicologia da comunicação visual com base em um ponto de vista narrativo. [...] (2020, p. 11)

As limitações deste estudo se encontram em seu caráter introdutório, apresentando um interlúdio generalista da tipografia renascentista a partir do jogo *Pentiment*, com especial foco nas fontes desenvolvidas pela Lettermatic. No entanto, por seu valor didático, é sugerido para estudos futuros o aprofundamento do estudo deste objeto em particular, cuja riqueza de detalhes não pode ser completamente acessada neste artigo. Como possibilidades para demais estudos, sugerem-se alguns caminhos investigativos: a) aprofundamento da leitura e análise da micro tipografia (ou seja, a letra), observando maiores detalhes como o espaço entre letras na palavra, a anatomia da letra e

afins; b) documentação e análise da macro tipografia (a página e os livros), investigando as interfaces do jogo que remetam ao livro renascentista e medieval; c) estudo da ilustração e referências à arte de Pentiment em comparação com o estilo da época que pretende representar.

Conclui-se que, através desta revisão bibliográfica suportada com o estudo da expressão tipográfica de *Pentiment*, pode-se enfatizar como a aplicação da história da tipografia foi parte notável e essencial do jogo. Observa-se como a comunicação visual bem elaborada enriquece o universo narrativo, evocando de maneira enfática os elementos históricos do século XVI. Essa abordagem facilita a imersão do(a) jogador(a), e mostra o potencial do Design e do conhecimento da história e tradições do campo como expressões narrativas, potencializando a comunicação e imersão lúdica do jogo.

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

Referências

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Tipografia**. Bookman Editora, 2011.

ARAUJO, Genilda Oliveira de; MAGER, Gabriela Botelho. Contribuições da Nova Tipografia e do Estilo Internacional para a Hierarquização Visual da Informação | Contributions of New Typography and International Style for building visual hierarchy of information. **Infodesign - Revista Brasileira de Design da Informação**, [S.L.], v. 13, n. 2, p. 119-142, 15 ago. 2016. Sociedade Brasileira de Design da Informacao. <http://dx.doi.org/10.51358/id.v13i2.485>.

Araujo, Genilda Oliveira de; Mager, Gabriela Botelho; "LAYOUT NO EDITORIAL DIGITAL: UMA RELEITURA DE CONCEITOS CLÁSSICOS DE TIPOGRAFIA E GRID PARA UM PROJETO DIGITAL", p. 238-249. Em: **Anais do 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design** [Blucher Design Proceedings, v. 1, n. 4]. São Paulo: Blucher, 2014.

BEHIND THE INK - Behind the Scenes of Pentiment [S. l.:s. n.], 2023. 1 vídeo (9:58). Publicado pelo Canal Obsidian Entertainment. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AjlfxeNhrj4>. Acesso em: 2 mai. 2024.

BRINGHURST, Robert. **Elementos do estilo tipográfico**. Editora Cosac Naify, 2005.

CRAN, Riley. A LETTERMATIC CASE STUDY: GIVING CHARACTERS A TYPOGRAPHIC VOICE IN OBSIDIAN'S NEW RPG. Em: **Lettermatic**. Disponível em: <https://lettermatic.com/custom/pentiment>. Acesso em: 6 jun. 2024.

DA FONSECA, Joaquim. **Tipografia & Design gráfico: Design e produção de impressos e livros**. Bookman Editora, 2008.

FARIAS, Priscila Lena. Semiótica e tipografia: apontamentos para um modelo de análise. In: MORAES, Dijon de; DIAS, Regina A.; SALES, Rosemary B. C.. (Org.). **Cadernos de Estudos Avançados em Design: Design e Semiótica**. Barbacena: EdUEMG, 2016, p. 45-56.

FONTOURA, Antônio M.; FUKUSHIMA, Naotake. **Vade-mécum de Tipografia**. Editora Insight, 2012.

FRUTIGER, Adrian. **Sinais e Símbolos: Desenho, projeto e significado**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo (org.). **Métodos de Pesquisa**. Porto Alegre: Ufrgs, 2009.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar Projetos de Pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

LUPTON, Ellen. **Pensar com Tipos**: Guia para designers, escritores, editores e estudantes. 2. ed. São Paulo: Cosacnaify, 2013

LUPTON, Ellen. **O design como storytelling**. São Paulo, SP: Gustavo Gili, 2020.

SAMARA, Timothy. **Making and breaking the grid, updated and expanded**: A graphic design layout workshop. Quarry Books Editions, 2017.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo**: fundamentos do design de jogos. São Paulo: Blucher, v.1, 2012.

OBSIDIAN ENTERTAINMENT. **Pentiment**. [S.l.]. Obsidian Entertainment, 2024. Disponível em: <https://pentiment.obsidian.net>. Acesso em: 2 mai. 2024.

WALLER, Robert. in: BLACK, Alison et al. (Ed.). **Information design: research and practice**. Taylor & Francis, 2017. p. 177-203