

DESIGN E ILUSTRAÇÃO - REDESIGN DE PERSONAGENS PARA O LIVRO DE RPG MAGO: A ASCENSÃO

GOMES, Bianca Antonio¹; FARIA, Mônica Lima²

¹Instituto Federal Sul Rio-Grandense; ²Universidade Federal de Pelotas, Instituto de artes e Design.
biancaantonio@gmail.com, monicalfaria@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

O RPG, em uma tradução literal, é a sigla em inglês para *roleplaying game*, podendo ser traduzido como jogo de interpretação ou de representação de personagens¹. Sendo um jogo de narrativa no qual os participantes criam, em conjunto, uma história a partir de um enredo inicial. Em um jogo de RPG os jogadores assumem o papel de personagens fictícios em cenários variados, mas o final da história não está definido: ele é desenvolvido no decorrer do jogo, conforme as ações dos personagens, interpretados pelos jogadores. Esse jogo é muito popular em vários países, principalmente nos Estados Unidos, e aqui no Brasil também é bastante conhecido. Para se jogar RPG são necessários livros que possuem informações e descrições sobre o sistema de regras e a ambientação utilizados².

De acordo com a ABRIPRO – Associação Brasileira dos Ilustradores Profissionais - pode-se definir ilustração como sendo uma imagem pictórica, geralmente figurativa, utilizada para acompanhar, explicar, acrescentar informação, sintetizar ou até simplesmente decorar um texto³. A ilustração está posicionada em um ponto entre a arte e o design gráfico. É considerada uma disciplina da área do design, apoiada pelo design gráfico e também é um dos seus elementos mais importantes. A ilustração é uma das formas mais diretas de comunicação visual, estando presente em vários meios e mercados, principalmente no mercado publicitário (ZEEGEN, 2009).

No RPG, as ilustrações estão presentes nos livros utilizados pelos jogadores. Elas são importantes para a compreensão – por parte de mestres e jogadores – do cenário do jogo e fundamentais na ilusão de realidade do mundo ficcional do mesmo; são também as responsáveis pela ambientação do jogo e dos personagens, dando uma idéia geral de como eles são, facilitando, assim, a interpretação dos jogadores. Por esse motivo, recebem consideração especial por parte de algumas editoras (BETTOCCHI, 2004). Entretanto, existem vários livros de RPG que não são produzidos com tal cuidado.

Para esse trabalho foi selecionado, então, o livro de RPG Mago: A ascensão. Ele apresenta ilustrações que, num primeiro momento, parecem não funcionar para a ambientação do jogo; elas também não possuem as características nem a simbologia envolvidas na descrição dos personagens. Por esse motivo, a realização de novas ilustrações apresentaria melhor os personagens e os cenários do jogo, facilitando o entendimento de sua ambientação e ajudando o jogador a construir mais facilmente um personagem característico daquele ambiente.

¹ Disponível em: <<http://www.rederpg.com.br>> Acesso em: 26 jun. 2010, 18:43:26.

² O RPG não utiliza tabuleiro nem peças, em sua grande maioria, o único elemento necessário além do livro e da ficha de personagem (folha contendo todas as informações sobre o personagem) são os dados. (Capturado de <http://www.historias.interativas.nom.br/>, acesso em 10/07/2010).

³ Capturado de <http://www.abipro.org/?scrid=Abipro>, acesso em 09/07/2010.

Além disso, a área de ilustração, mesmo estando em constante crescimento atualmente, ainda não possui uma grande quantidade de bibliografia nem trabalhos acadêmicos sobre o assunto. Esse trabalho contribuiria tanto para aumentar o número de trabalhos na área quanto para ampliar a bibliografia específica. O tema RPG também está ganhando força em estudos acadêmicos, citado em vários artigos e teses e também sendo visto como uma potencial ferramenta de ensino-aprendizagem⁴.

2 METODOLOGIA (MATERIAL E MÉTODOS)

Para a realização deste trabalho usou-se a metodologia qualitativa na qual a coleta de dados foi feita através de uma pesquisa bibliográfica sobre os seguintes temas: imagem, ilustração, design, RPG e semiótica (LAKATOS e MARCONI, 2007). A metodologia projetual seguiu os passos apresentados por Bruno Munari (1998): o estudo do problema coletando e analisando dados da pesquisa bibliográfica e fazendo análises das ilustrações; a fase criativa, com o redesign das ilustrações e a fase conclusiva chegando à solução.

As ilustrações do livro de RPG *Mago: a Ascensão* foram analisadas através da teoria semiótica de vertente peirceana, idealizada pelo americano Charles Sanders Peirce (NIEMEYER, 2007). Na semiótica peirceana, o signo é composto por três dimensões: o signo em si ou *representâmen*, o objeto e o interpretante, sendo o signo, então, “triádico”. Para Peirce, o Homem significa tudo que o cerca numa concepção triádica, e é nestes pilares que toda a sua teoria se baseia (PEIRCE, 1977 apud SÁ E BALDISSERA, 2009). Por isso, para se fazer uma análise mais completa e profunda de uma imagem foi necessário analisá-la em suas três dimensões: a sintática (o representâmen), a semântica (onde o objeto se insere) e a pragmática (onde o interpretante se insere) (NIEMEYER, 2007). Deste modo, para cada imagem escolhida, foi feita uma análise sintática, uma semântica e uma pragmática.

Além da análise semiótica foram realizados outros dois tipos de análise. Primeiramente, a análise objetiva, que diz respeito aos aspectos formais visuais presentes na ilustração, divididos nesta análise em harmonia, equilíbrio e contraste (as três categorias têm como base as categorias conceituais fundamentais apresentadas em Gomes Filho (2009). Posteriormente, uma análise subjetiva que relaciona as características presentes em algumas classes de personagens do livro *Mago: A ascensão* com sua representação visual - as ilustrações do livro. Apontando as discrepâncias ou semelhanças presentes entre texto e imagem e analisando a construção da ilustração em si.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Realizou-se então, a análise da classe⁵ Eutanatos (Fig.1) e pôde-se concluir que sua ilustração original (Fig. 2) não condiz com as características dos personagens da

⁴ Como exemplo pode-se citar os seguintes: Bittencourt, J.R., Giraffa, L.M.M. A Utilização dos Role-Playing Games Digitais no Processo de EnsinoAprendizagem. PPGCC/PUCRS, 2003.; Zuchi, I. O Desenvolvimento de um Protótipo de Sistema Especialista baseado em Técnicas de RPG para o Ensino da Matemática, UFSC, 2000. (Dissertação de Mestrado).

⁵ Classe ou tradição é um caminho que fornece um conjunto de habilidades, geralmente aumentando em uma série de níveis. Quanto maior a classe do personagem, mais poderoso ele fica naquilo que faz melhor. Em *Mago*, cada uma tem seus costumes, estereótipos e possuem sua própria interpretação da magia. Disponível em: <<http://www.paragons.com.br>>. Acesso em 13/12/2010.

mesma. Existem muitas discrepâncias entre texto e imagem que poderiam levar o jogador a certa confusão no entendimento da classe. Foram utilizados como base as características da tradição Eutanatos descritas no livro *Mago: a Ascensão e reaperentadas na análise semiótica para se elaborar o conceito da nova ilustração.*



Figura 1 - Análise da classe Eutanatos

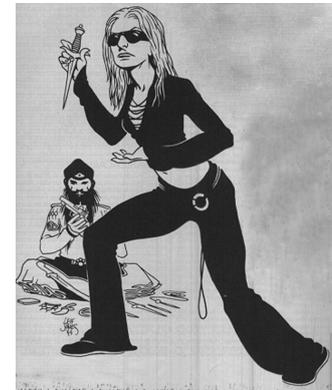


Figura 2 - Ilustração original da classe Eutanatos.

Os Eutanatos não possuem nenhum estereótipo forte agregado ao seu conceito, por isso escolheu-se representá-los com simbolismo. A principal característica dos Eutanatos é a sua filosofia: eles são os juízes que decidem se uma pessoa deve continuar vivendo, ou se sua existência deve ser findada para que possa ter a chance de retornar novamente à Terra para uma nova e melhor existência. Representou-se essa característica na composição através da figura do Eutanatos: a mulher de cabelos negros, que pesa o valor da vida e da morte de um indivíduo, para então decidir se ele deve morrer ou viver.



Figura 3 - Redesign da Ilustração da classe Eutanatos.

Escolheu-se a balança, pois um de seus significados é o de equilíbrio. Na ilustração ela representa o equilíbrio entre a vida e a morte. A balança também era utilizada para a pesagem das almas no Livro dos Mortos dos egípcios⁶. Em cada prato da balança foi escrito uma palavra em Hindi⁷, fazendo referência às raízes da Tradição, que se originou inicialmente na Índia. Foram escolhidas essas duas palavras (a do prato no lado direito significa morte e a outra, vida) para mostrar que é o peso da vida e da morte que estão sendo medidos na balança. A figura feminina foi escolhida, pois geralmente se associa à figura da morte ao gênero feminino. Os cabelos são negros para dar um maior contraste e movimento à ilustração e também pelo significado e relação da cor com a morte (CHEVALIER e GHEERBRANT, 1997). O círculo faz referência à crença indiana da roda da vida e é um elemento que deu um maior equilíbrio à ilustração, além de certo dinamismo - devido à falta de ângulos dessa figura geométrica. A nova ilustração produzida pode ser vista na Fig. 3.

Além desta, foram feitas análises e novas ilustrações para outras duas classes do mesmo livro: a Irmandade de Akasha e o culto do êxtase.

⁶ Existe associação entre balança e morte, pois no Egito a alma dos mortos era pesada por Thot numa balança, em cujos pratos era colocado uma pluma e o coração do falecido. Se o prato em que estava o coração fosse mais pesado do que o da pluma, o morto era considerado culpado por seus pecados. Disponível em: <<http://http://symbolom.com.br/wp/?p=1686>>. Acesso em 07/12/2010.

⁷ Idioma oficial da Índia. Disponível em: <<http://www.omniglot.com/hindi.htm>>. Acesso em 07/12/2010.

4 CONCLUSÃO

Além do texto, as ilustrações nos livros de RPG também são ferramentas que auxiliam o entendimento do leitor acerca do assunto. Nesses livros, a ilustração não apenas complementa o texto, ela comunica tanto quanto ele, pois passa informações relevantes para o leitor e o auxilia na hora da construção do personagem do jogo. Nas análises realizadas encontraram-se diversos problemas nas ilustrações presentes no livro de RPG Mago: A Ascensão. É necessário que o ilustrador entenda muito bem sobre o assunto que ele está ilustrando e faça pesquisas relacionadas ao tema, conhecendo ou se aprofundando no mesmo para que a ilustração possa cumprir seu papel de forma eficiente quando colocada no livro. O ilustrador também deve conhecer diversas técnicas de ilustração para que possa escolher a que melhor represente o tema trabalhado, construindo uma composição que retrate satisfatoriamente a idéia a que deverá ser passada ao leitor.

Os problemas encontrados pelas análises foram solucionados com as novas ilustrações. Para a realização delas, estudou-se a fundo o tema tratado pelo texto e utilizou-se também de estereótipos e de simbologias, resultando, então, em uma ilustração esteticamente agradável que representa de forma eficiente o texto ao qual ela se refere.

5 REFERÊNCIAS

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dictionnaire des symboles: Mitos, sonhos, costumes, gestos, cores, números.** Tradução: Vera da Costa, Raul de Sá, Ângela Merlim e Lúcia Merlim. Editora: Robert Laffont, 1997.

GOMES FILHO, João. Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma. 9. ed. São Paulo: Escrituras, 2009. 133 p

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia Científica.** 5 ed. São Paulo : Atlas, 2007. 312 p.

Mago: A Ascensão. Tradução de Douglas Ricardo Guimarães e Otávio Augustus Ferreira Batista Gonçalves. São Paulo: Devir, 2001. 311 p.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem as coisas.** Tradutor Jose Manuel de Vasconcelos. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

NIEMEYER, Lucy. **Elementos de semiótica aplicados ao design.** Rio de Janeiro: 2AB, 2007. 76 p.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica.** São Paulo: Perspectiva, 1977.

SÁ, Francisco Carlos Vieira de; CAMATTI, Tassiana Baldissera. **Análise e Compreensão do Socialismo do Ponto de Vista Semiótico.** Universidade de Caxias do Sul. XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 4 a 7 de setembro de 2009. Curitiba.

ZEEGEN, Lawrence. **Fundamentos da Ilustração.** Tradução de Mariana Bandarra. Porto Alegre: Bookman, 2009. 176 p.