

A CARA DO JOGO: UMA ANÁLISE ESTÉTICO-FORMAL DA DIREÇÃO DE ARTE DE CAPA, CONTRACAPA E FOLHAS DE ROSTO DE OBRAS DE RPG

RIBEIRO, Tiago H.; VELASQUES, Taline S.¹; FARIA, Mônica Lima de²

¹Universidade Federal de Pelotas; ²Universidade Federal de Pelotas, Centro de Artes.
tiago.oriebir@gmail.com; talinesv@gmail.com; monicalfaria@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

Os *Role-Playing Games*, ou RPGs, figuram entre os mais difundidos gêneros de jogos interpessoais da atualidade. Como pode-se depreender do nome, eles são jogos de interpretação de papéis, onde cada jogador assume um personagem e deve interpretá-lo segundo as motivações, o passado e as aspirações dessa persona (GOMES, 2010). O jogador precisa refletir sobre como seu personagem reagirá às situações que são apresentadas no jogo não só de acordo com a personalidade de seu personagem, mas também com o meio em que se apresentam. Isso porque, como toda obra de ficção, nos jogos de RPG os personagens precisam de um lugar, um mundo — um cenário para existir e agir.

Muito são os livros direcionados aos jogadores de RPG que têm como função justamente apresentar um cenário, uma nova possibilidade de ambientação para o jogo. Estes livros funcionam como uma espécie de atlas ou enciclopédia de um mundo de ficção (GOMES, 2010). Neles são apresentados desde aspectos geográficos dos mundos em questão até mesmo culturas inteiras, passando por criaturas e raças fantásticas que habitam os lugares. Apresentam ainda costumes e desafios que enriquecerão o jogo, bem como exemplos e sugestões de criação de personagens específicos para estes cenários. Tudo para tornar mais envolvente a tarefa de jogar um jogo de contar e imaginar histórias.

Os cenários de RPG normalmente são baseados em gêneros preexistentes no imaginário de ficção. O gênero mais comum é, sem dúvida, a fantasia. Este artigo se propõe a fazer uma análise da direção de arte empregada em três títulos que abordam essa temática, ainda que cada um deles utilize uma influência narrativa completamente adversa dos demais. As obras tratadas neste artigo são *Castelo Falkenstein* (1998), do subgênero “steampunk”; *O Livro da Magia* (2010), que se apropria do gênero “fantasia super-heróica” e *Ravenloft* (2003), utilizando como temática o “horror gótico”. Esses subgêneros da fantasia serão apresentados a seguir.

2 METODOLOGIA (MATERIAL E MÉTODOS)

A pesquisa para construção deste artigo foi realizada após escolha da temática e seleção dos volumes que seriam analisados. Posteriormente fez-se um estudo sobre os gêneros de ficção e RPG identificando quais são as categorias dos objetos selecionados para a pesquisa. A amostra utilizada, como já mencionado, foi a do tipo intencional (GIL, 2008). O intuito foi selecionar três amostras representativas do gênero fantasia. Por fim, foi realizada a análise estético-formal da amostra selecionada, levando-se em consideração, principalmente a cor, a tipografia, a utilização e organização de informações e possíveis referências utilizadas na concepção dos livros.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O *steampunk*, um dos gêneros analisados por esta investigação, surgiu como um subgênero de ficção científica no final da década de 1980, mas suas origens e principais influências remontam a obras e especulação científica como as de H.G. Wells e Mark Twain (SUVIN, 1983). O nome deste subgênero provém dos termos *steam*, “vapor” em inglês e *punk*, de “*cyberpunk*”, outro subgênero de ficção científica. A premissa do *steampunk* é simples: mostra-se uma realidade alternativa espaço-temporal, sempre com uma estética visual que remete a algum período entre os séculos XVIII e XIX, onde a tecnologia mecânica à vapor teria evoluído de forma impossível (ou muito improvável, com aviões, grandes máquinas de guerra e até mesmo robôs movidos à vapor). No cenário de *Castelo Falkenstein* ainda há, além dessa situação, a presença de magia e criaturas mágicas como fadas e dragões, que convivem, de forma mais ou menos harmoniosa, com os seres humanos (SUVIN, 1983).

Já o gênero fantasia super-heróica teve seu início com os quadrinhos norte americanos (KENSON, 2010). O *Livro da Magia*, obra analisada neste artigo, trata ainda especificamente de personagens, no universo dos quadrinhos, que são usuários de magia. Pode-se dizer que a magia na fantasia super-heróica teve início em 1934, com o surgimento das primeiras tirinhas de *Mandrake, o Mágico*, criado por Lee Falk. Desde o início os personagens de origem mística tiveram uma estética bem particular: em um universo onde os personagens já usam roupas multicoloridas, personagens mágicos conseguem ser ainda mais espalhafatosos com penteados e trajes realmente incomuns. Quando todos os heróis possuem superpoderes, os superpoderes dos personagens místicos são carregados de efeitos visuais e sonoros, quase como um show de fogos de artifício. O gênero de personagens de origem mística se mantém presente nas histórias em quadrinhos até hoje, sendo *Promethea*, uma série de 32 números (1999 a 2005) criada por Alan Moore, o mais recente grande marco de heroína do subgênero (KENSON, 2010).

O horror gótico, por sua vez, tem sua essência baseada no cultivo de uma aura de eterno mistério. A proposta desse tipo de narrativa é apresentar um mundo aparentemente normal, ainda que psicologicamente um pouco mais deprimido, com cenas outonais e em tons de cinza. A dicotomia bem-mal praticamente não existe e todo personagem, seja principal ou coadjuvante, tem os seus momentos de glória e de fraqueza (FARIA, 2012). O primeiro livro classificado como desse gênero, *O Castelo de Otranto*, de Horace Walpole, foi escrito no século XVIII, mas foi apenas no desenrolar do século XIX que esse subgênero começou a se desenvolver – com o aparecimento de personagens como o monstro de Frankenstein, Dr. Jekyll e Mr. Hyde, Dr. Moreau e o Conde Drácula. Independente da obra, sempre há uma atmosfera de pavor ou incômodo sobrenatural (CERMAK; MANGRUM; WYAFT, 2003, p. 6-7).

Depreendendo o imaginário presente nas obras inicia-se então a análise estético-formal das peças anteriormente explanadas. Ao realizar uma análise estética para livros torna-se pertinente respeitar um cânone, que trata-se da preservação da sutileza visual. Conforme afirma Galbreath (2011, p. 31):

Quando você pega um livro e o lê, raramente pensa em quem fez o design dele. No entanto, todo livro é feito por pessoas criativas que se detiveram em cada aspecto de sua feitura, desde o tamanho das páginas até o design

da capa à forma de encadernação e o papel. Embora a folha de rosto de um livro em geral use uma tipografia pesada e imagens para chamar a atenção [...].

Nos livros de RPG esses recursos são ainda mais valorizados, por se tratarem de obras que buscam justamente imergir o leitor em um contexto de ficção. No que diz respeito às cores, é possível perceber na obra *Castelo Falkenstein* (POND SMITH, 1998) – analisou-se contracapa, capa e falsa folha de rosto – que existe uma diferenciação na utilização dos tons quentes e frios. Enquanto a capa e sobrecapa utilizam, predominantemente, tons quentes nas folhas de rosto nota-se mais claramente os tons frios preenchendo o espaço. A tipografia destas obras, com exceção das massas de texto que apresenta uma serifada (semelhante à fonte *Times New Roman*), caracteriza-se como uma fonte fantasia, intencionalmente tentando passar a ideia de uma obra com certa formalidade.

Em *O Livro da Magia* (KENSON, 2010) – analisou-se contracapa, capa e falsa folha de rosto –, além da diferença aparente e drástica para com as peças anteriores, há também uma diferenciação beirando ao distanciamento entre capa/contracapa e folha de rosto da própria obra. Enquanto capa e contracapa apresentam uma obra que abusa da saturação de cores, a folha de rosto utiliza o recurso visual de contraste máximo apenas com a utilização da cor preta no branco. Ainda é possível verificar que existe um número maior de fontes tipográficas utilizadas na capa e contracapa; e no que tange ao conteúdo destas peças, a contracapa, apesar de utilizar cores saturadas, possui menos elementos visuais equilibrando a ilustração com muitos detalhes da capa. A folha de rosto simples traz apenas duas das tipografias utilizadas na capa, com as informações textuais sem maiores recursos, além de uma ilustração em meio-tom.

Já com relação à *Ravenloft* (CERMAK; MANGRUM; WYAFT, 2003) – analisou-se contracapa, capa e falsa folha de rosto –, percebe-se uma solução visual que em nada se assemelha às anteriores. Utilizando apenas tons quentes, tanto na capa e contracapa quanto na folha de rosto, a composição aparece com um número reduzido de elementos, dando ênfase à ilustração de um vampiro e ao título da obra. É possível identificar uma tipografia gótica para títulos e subtítulos e uma serifada para as massas de texto. Na folha de rosto existe uma ilustração em meio-tom emoldurando as informações essenciais da obra remetendo, sutilmente, às margens decoradas praticadas por William Morris nos livros que publicara pela *Kelmscott Press* (ARAÚJO, 2008).

4 CONCLUSÃO

A partir das categorias estabelecidas para análise, conclui-se que as peças investigadas são carregadas de recursos visuais imagéticos e textuais, restando pouca — ou quase nenhuma — área de respiro. Quanto às ilustrações, algumas mais evidentes, outras mais discretas, sempre remetem ao conteúdo que o leitor irá encontrar em sua leitura. As análises aqui apresentadas também são de suma importância para os autores deste artigo, porque são estudantes de design com interesse na área de design editorial. Assim, tal investigação ampliou a compreensão desses, acerca dos recursos visuais utilizados em livros de ficção e com temática lúdica – áreas editoriais em exponencial crescimento.

5 REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Emanuel. **A construção do livro**. São Paulo: Editora Unesp, 2008.

CERMAK, Andrew; MANGRUM, John W.; WYAFT, Andrew. Ravenloft Core **Rulebook**. São Paulo: Devir, 2003.

FARIA, Mônica. **Imagem e imaginário dos vilões contemporâneos** – o vilão como representação do mal nos quadrinhos, cinema e *games*. Tese de doutorado (Doutorado em Comunicação Social) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2012.

GIL, Antonio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. São Paulo: Editora Atlas, 2008.

GOMES, Bianca. **Ilustração e design gráfico** – redesign de ilustração de personagens para o livro de RPG Mago: A Ascensão. 99 f. Monografia (Bacharelado em Design Gráfico) – Instituto de Artes e Design, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2010.

KENSON, Steve. **O livro da magia**. Porto Alegre: Jambô, 2010.

LUPTON, Ellen et al., **A produção de um livro independente Indie publishing** – um guia para autores, artistas e designers. São Paulo: Edições Rosari, 2011.

PONDSMITH, Michael Alyn. **Castelo Falkenstein**. São Paulo: Devir, 1998.

SUVIN, Darko. **Victorian science fiction in the UK**. New Haven: Yale University Press, 1983.