

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS  
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO  
GRADUAÇÃO EM DESIGN

JAELSON GOMES DE SIQUEIRA JÚNIOR  
**A COMPLEXIDADE VISUAL E O  
IMPACTO EMOCIONAL DAS ILUSTRAÇÕES DE  
DUNGEONS AND DRAGONS: UM ESTUDO DE DESIGN**

MACEIÓ  
2024





UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS  
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO  
GRADUAÇÃO EM DESIGN

JAELSON GOMES DE SIQUEIRA JÚNIOR

**A COMPLEXIDADE VISUAL E O IMPACTO EMOCIONAL DAS ILUSTRAÇÕES DE  
DUNGEONS & DRAGONS: UM ESTUDO DE DESIGN**

Maceió  
2024

JAELSON GOMES DE SIQUEIRA JÚNIOR

**A COMPLEXIDADE VISUAL E O IMPACTO EMOCIONAL DAS ILUSTRAÇÕES DE  
DUNGEONS & DRAGONS: UM ESTUDO DE DESIGN**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado à Universidade Federal de  
Alagoas, como requisito parcial para a  
obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Dra. Layane  
Nascimento de Araújo

Maceió  
2024

**Catálogo na Fonte**  
**Universidade Federal de Alagoas**  
**Biblioteca Central**  
**Divisão de Tratamento Técnico**

Bibliotecário: Marcelino de Carvalho Freitas Neto – CRB-4 – 1767

S618c Siqueira Júnior, Jaelson Gomes de.  
A complexidade visual e o impacto emocional das ilustrações de Dungeons & Dragons : um estudo de design / Jaelson Gomes de Siqueira Júnior. – 2024.  
147 f. : il. color.

Orientadora: Layane Nascimento de Araújo.  
Monografia (Trabalho de conclusão de curso em Design) – Universidade Federal de Alagoas. Faculdade de Arquitetura e Urbanismo. Maceió, 2024.

Bibliografia: f. 129-133.  
Apêndices: f. 134-147.

1. Dungeons and Dragons (Jogo). 2. Ilustrações. 3. Design. 4. Jogos de fantasia. 5. Emoções. I. Título.

CDU: 7.05:004.388.4

Folha de aprovação

JAEISON GOMES DE SIQUEIRA JUNIOR

**A COMPLEXIDADE VISUAL E O IMPACTO EMOCIONAL DAS ILUSTRAÇÕES DE  
DUNGEONS & DRAGONS: UM ESTUDO DE DESIGN**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao corpo docente do curso de Design Bacharelado da Universidade Federal de Alagoas, em 28 de novembro de 2024.

---

Profa. Dra. Layane Nascimento de Araújo (UFAL)

*(Orientador(a))*

**Banca Examinadora:**

---

Profa. Ma. Giulia Francesca Carvalho Oliveira Franca

*(Examinador(a) 1)*

---

Profa. Ma. Janaina Freitas Silva de Araújo (UFAL)

*(Examinador(a) 2)*

## **AGRADECIMENTOS**

Neste exato momento, às 12:38 do dia 18 de novembro de 2024, escrevo os agradecimentos e última parte desta jornada que se iniciou oficialmente em fevereiro deste ano, totalizando nove meses. Agradeço primeiramente a mim mesmo, por mesmo tendo a graduação atrasada por fatores que estavam além do meu controle, vide pandemia e suas sequelas mentais, além de inúmeros outros fatores, não ter desistido.

Agradeço ao professor e coordenador de TCC, Edu Mazzini, o qual tive o prazer de ser aluno (uma pena ter sido online), e que graças a ele, sempre muito bem disposto para ajudar em questões referentes a burocracia do TCC e vínculos, pude ser guiado à minha orientadora.

Agradeço à minha orientadora, a Prof<sup>ª</sup>. Dra. Layane Nascimento de Araújo, a qual abraçou-me como seu orientando quando já tinha tentado conseguir orientação três outras vezes, sem sucesso; que confiou na minha capacidade e me encorajou a ir além do que eu sequer esperava para com esta pesquisa, dado minha relutância e asco para com a necessidade de tal obrigação.

Agradeço à minha família, meu pai Jaelson, por não deixar que nada faltasse para ninguém, e minha mãe, Maria Aparecida, a qual sempre acreditou em mim e demonstrou isto.

Agradeço a minhas amigas Heloíse e Kynnaiane as quais conheci no ambiente acadêmico, no mesmo curso, na mesma sala, desde então nunca mais nos separamos; nos apoiamos incondicionalmente durante toda a jornada acadêmica e além dela, e fico feliz de tê-las conhecido, amizade que sei que durará eternamente.

Agradeço a meus amigos de longa data, Maurílio, Lucas, Andrey, Gabriel e Rafael, os quais, além de ajudarem na adesão dos formulários deste trabalho, sempre foram os responsáveis por criar memórias divertidas juntos.

Por fim, agradeço a cada pessoa, conhecido ou não, amigo ou colega, de perto ou de longe, que de alguma forma participou deste trabalho. Muito obrigado.

## RESUMO

Este trabalho analisa a evolução das ilustrações de *Dungeons & Dragons* ao longo de suas edições, demonstrando sua importância enquanto produto para com a imersão do usuário, com foco na observação e identificação de como as ilustrações demonstram diferentes níveis de complexidade, com base na Teoria das Facetas e na Metodologia de Análise de Imagens Fixas de Mendes (2019), levando em consideração diretrizes como: Carga visual, Detalhamento, Cor e contraste, Composição e Narrativa visual das ilustrações. Princípios Gestálticos dão suporte à análise, enquanto o modelo circumplexo das emoções de Hekkert e Desmet (2007) é usado para relacionar as características técnicas observadas nas ilustrações com as emoções sentidas pelos usuários. A pesquisa foi balizada utilizando-se da metodologia Duplo Diamante para estruturação formal do trabalho, dividindo-o em fases e subfases; posteriormente, formulários e ferramentas como *moodboard* e personas foram aplicadas com a intenção de descobrir o perfil médio dos usuários/jogadores de RPGs e suas predileções. Uma vez em posse de tais informações, recortes foram aplicados para decidir qual tipo de ilustração seriam analisadas. A análise foi dividida por 'edições' e 'complexidade', onde ao final da mesma, pôde-se compilar em um quadro recomendações de ilustração com base nas emoções que se têm a intenção de passar. Como principais resultados, têm-se: a predileção do público por ilustrações de baixa complexidade, seguidas pelas de média e por fim alta complexidade, e também a assiduidade das emoções identificadas de expectativa, atenção, calma, para ilustrações de baixa complexidade; espanto, ansiedade, curiosidade, para ilustrações de baixa, média e alta complexidade; e irritação, desgosto e alerta, para as de alta complexidade. O estudo então oferece informações pertinentes a designers, ilustradores e artistas visuais, demonstrando como o Design atua como elo entre as características visuais e as emoções advindas das mesmas, fornecendo recomendações que podem ser utilizadas como base para a concepção de ilustrações de RPGs.

**Palavras-chave:** *Dungeons & Dragons*; Ilustrações; Design; RPGs; Emoções.

## **ABSTRACT**

An analysis of the evolution of Dungeons & Dragons illustrations through its editions demonstrates their significance in fostering user immersion. The research examines how these illustrations exhibit different levels of complexity (Facet Theory) through aspects like Visual Load, Detail, Color and Contrast, Composition, and Visual Narrative, following the guidelines of Mendes (2019). Gestalt principles support the analysis, while the circumplex model of emotions by Hekkert and Desmet (2007) is used to relate the technical characteristics observed in the illustrations with the emotions felt by the users. The research was guided using the Double Diamond methodology to formally structure the work, dividing it into phases and subphases; subsequently, forms and tools such as moodboards and personas were applied with the intention of discovering the average profile of RPG users/players and their preferences. Once in possession of this information, selections were applied to decide what type of illustration would be analyzed. The analysis was divided into 'editions' and 'complexity', and at the end of the analysis, illustration recommendations based on the emotions intended to be conveyed could be compiled into a table. The main results are: the public's preference for low complexity illustrations, followed by medium and finally high complexity, and also the frequency of emotions: awaiting, deferent, calm, for low complexity illustrations; astonishment, eagerness, curiosity, for low, medium and high complexity; and irritation, disgust and alert, for the high complexity ones. The study then offers pertinent information to designers, illustrators and visual artists, assisting in the conception or analysis of RPG illustrations and demonstrating how Design acts as a link between visual characteristics and the emotions arising from them, providing recommendations that can be used as a foundation for the conception of RPG illustrations.

**Keywords:** Dungeons & Dragons; Illustrations; Design; RPG; Emotions.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Ilustração do Zé Gotinha.....	22
Figura 2. Níveis do Design emocional de Norman (2004).....	24
Figura 3. Estrutura da experiência do produto.....	25
Figura 4. Representação do modelo circunplexo de afetos.....	26
Figura 5. Livro do Jogador de D&D 5e.....	27
Figura 6. Dados usados no jogo de RPG.....	28
Figura 7. Grupo de pessoas jogando RPG.....	29
Figura 8. Colagem de Elementos Culturais e Visuais de Dungeons & Dragons.....	30
Figura 9. Livro de Regras de Tagmar.....	31
Figura 10. Livro O Desafio dos Bandeirantes.....	32
Figura 11. Livro Vampiro: A Máscara.....	32
Figura 12. Livro Defensores de Tóquio.....	33
Figura 13. Livro Tormenta RPG.....	33
Figura 14. Quantidade de pesquisas dos sistemas de RPG no Google no 1º trimestre de 2021.....	34
Figura 15. Porcentagem de campanhas por sistema na plataforma Roll20 no 1º Trimestre de 2021.....	35
Figura 16. Resultado da pergunta sobre sistemas de RPG do Formulário 1.....	37
Figura 17. Colagem de ilustrações de D&D ao longo dos anos.....	40
Figura 18. Resultado da pergunta sobre a faixa etária do público do Formulário 1.....	41
Figura 19. Moodboard sobre o estilo de vida do público alvo.....	42
Figura 20. Persona 1 Lucas Saas.....	43
Figura 21. Persona 2 Juliana Assunção.....	44
Figura 22. Gráfico da preferência do público acerca dos tipos de ilustrações do Formulário 2 (múltipla escolha).....	45
Figura 23. Colagem das ilustrações usadas como opções no Formulário 2.....	46
Figura 24. Gráfico da preferência do público acerca dos tipos de ilustrações do Formulário 2 (escolha única).....	47
Figura 25. Representação gráfica da metodologia Duplo Diamante.....	50
Figura 26. Representação gráfica da Estrutura Analítica do projeto.....	56
Figura 27. Ilustração preto e branco da 1ª edição de Dungeons & Dragons.....	61
Figura 28. Ilustração preto e branco de página inteira da 1ª edição de Dungeons & Dragons.....	62
Figura 29. Ilustração preto e branco da 2ª edição de Dungeons & Dragons.....	63
Figura 30. Ilustração com cores da 2ª edição de Dungeons & Dragons.....	63
Figura 31. Retratos de personagens da 3ª edição de Dungeons & Dragons.....	64
Figura 32. Ilustração de corpo inteiro na 3ª edição de Dungeons & Dragons.....	64
Figura 33. Ilustração da 4ª edição de Dungeons & Dragons.....	65
Figura 34. Ilustração da 5ª edição de Dungeons & Dragons.....	65
Figura 35. Análise da 1ª Ilustração de página inteira da 1ª edição de Dungeons & Dragons.....	67

Figura 36. Análise da 2ª Ilustração de página inteira da 1ª edição de Dungeons & Dragons.....	67
Figura 37. Análise da 1ª Ilustração de página inteira da 2ª edição de Dungeons & Dragons.....	70
Figura 38. Análise da 2ª Ilustração de página inteira da 2ª edição de Dungeons & Dragons.....	72
Figura 39. Análise da 3ª Ilustração de página inteira da 2ª edição de Dungeons & Dragons.....	74
Figura 40. Análise da 1ª Ilustração de página inteira da 4ª edição de Dungeons & Dragons.....	77
Figura 41. Análise da 2ª Ilustração de página inteira da 4ª edição de Dungeons & Dragons.....	79
Figura 42. Análise da 3ª Ilustração de página inteira da 4ª edição de Dungeons & Dragons.....	81
Figura 43. Análise da 1ª Ilustração de página inteira da 5ª edição de Dungeons & Dragons.....	84
Figura 44. Análise da 2ª Ilustração de página inteira da 5ª edição de Dungeons & Dragons.....	86
Figura 45. Análise da 3ª Ilustração de página inteira da 5ª edição de Dungeons & Dragons.....	88
Figura 46. Representação da composição radial da 3ª ilustração apresentada da 2ª edição.....	104
Figura 47. Delimitação do 1º plano na 2ª ilustração da 4ª edição.....	105
Figura 48. Divisão e contraste dos planos na 2ª ilustração da 4ª edição.....	105
Figura 49. Representação da composição piramidal e do princípio da continuidade na 1ª ilustração apresentada da 5ª edição.....	106
Figura 50. Representação da composição piramidal na 1ª ilustração apresentada da 1ª edição.....	109
Figura 51. Regra dos terços aplicada na 1ª ilustração apresentada da 2ª edição...	110
Figura 52. Princípio da proximidade e continuidade aplicados na 1ª ilustração apresentada da 2ª edição.....	110
Figura 53. Representação da composição radial da 2ª ilustração apresentada da 4ª edição.....	111
Figura 54. Representação dos espaços negativos da 2ª ilustração apresentada da 5ª edição.....	113
Figura 55. Demarcação dos elementos pontiagudos da 2ª ilustração apresentada da 1ª edição.....	115
Figura 56. Regra dos terços aplicada na 2ª ilustração apresentada da 2ª edição...	116
Figura 57. Representação da composição espiral da 2ª ilustração apresentada da 2ª edição.....	116
Figura 58. Regra dos terços aplicada na na 3ª ilustração apresentada da 4ª edição....	118
.....	118
Figura 59. Representação dos espaços negativos da 3ª ilustração apresentada da 5ª edição.....	119

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1. Exemplificação dos princípios da Gestalt.....	19
Quadro 2. Capas do livro do jogador das cinco edições de D&D.....	38
Quadro 3. Quadro descritivo de Mendes (2019).....	52
Quadro 4. Compilado da análise das ilustrações da 1ª edição.....	69
Quadro 5. Compilado da análise das ilustrações da 2ª edição.....	76
Quadro 6. Compilado da análise das ilustrações da 4ª edição.....	83
Quadro 7. Compilado da análise das ilustrações da 5ª edição.....	90
Quadro 8. Resultados da 1ª edição no 3º Formulário.....	93
Quadro 9. Resultados da 2ª edição no 3º Formulário.....	95
Quadro 10. Resultados da 4ª edição no 3º Formulário.....	97
Quadro 11. Resultados da 5ª edição no 3º Formulário.....	99
Quadro 12. Resultado das ilustrações de baixa complexidade acerca das emoções de Hekkert e Desmet (2007).....	103
Quadro 13. Resultado das ilustrações de média complexidade acerca das emoções de Hekkert e Desmet (2007).....	108
Quadro 14. Resultado das ilustrações de alta complexidade acerca das emoções de Hekkert e Desmet (2007).....	114
Quadro 15. Recomendações de Design para a criação de ilustrações para RPG..	124

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>13</b>
<b>1.1 Justificativa.....</b>	<b>15</b>
<b>1.2 Objetivos.....</b>	<b>16</b>
<b>1.3 Estrutura do Trabalho de Conclusão de Curso.....</b>	<b>16</b>
<b>2. REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>	<b>19</b>
<b>2.1 Design e Ilustração.....</b>	<b>19</b>
<b>2.2 Design Emocional.....</b>	<b>22</b>
<b>2.3 O jogo de RPG.....</b>	<b>27</b>
2.3.1 Recorte do estudo: Definição do sistema de RPG a ser trabalhado e do público-alvo.....	34
<b>3. METODOLOGIA.....</b>	<b>49</b>
<b>3.1 Duplo diamante.....</b>	<b>49</b>
<b>3.2 Metodologia de Mendes.....</b>	<b>51</b>
<b>3.3 Teoria das Facetas.....</b>	<b>54</b>
<b>3.4 Estrutura Analítica do Projeto (EAP).....</b>	<b>56</b>
<b>4. DESENVOLVIMENTO.....</b>	<b>60</b>
<b>4.1 Análise das edições de D&amp;D e justificativa do recorte.....</b>	<b>60</b>
<b>4.2 Seleção e análise das Ilustrações.....</b>	<b>66</b>
4.2.1 Ilustrações D&D 1ª Edição (1977).....	66
4.2.2 Ilustrações D&D 2ª Edição (1989).....	69
4.2.2.1 - 1ª Ilustração (2ª edição).....	70
4.2.2.2 - 2ª Ilustração (2ª edição).....	72
4.2.2.3 - 3ª Ilustração (2ª edição).....	74
4.2.3 Ilustrações D&D 4ª Edição (2008).....	76
4.2.3.1 - 1ª Ilustração (4ª edição).....	76
4.2.3.2 - 2ª Ilustração (4ª edição).....	78
4.2.3.3 - 3ª Ilustração (4ª edição).....	80
4.2.4 Ilustrações D&D 5ª Edição (2014).....	83
4.2.4.1 - 1ª Ilustração (5ª edição).....	83
4.2.4.2 - 2ª Ilustração (5ª edição).....	85
4.2.4.3 - 3ª Ilustração (5ª edição).....	88
<b>5. RESULTADOS E DISCUSSÃO.....</b>	<b>92</b>
<b>5.1 Complexidade por edições.....</b>	<b>92</b>
5.1.1 Complexidade por edições (1ª Edição).....	92
5.1.2 Complexidade por edições (2ª Edição).....	95
5.1.3 Complexidade por edições (4ª Edição).....	97
5.1.4 Complexidade por edições (5ª Edição).....	99
<b>5.2 Complexidade por tipo.....</b>	<b>102</b>
5.2.1 Baixa complexidade.....	102
5.2.2 Média complexidade.....	107

5.2.3 Alta complexidade.....	114
<b>5.3 Recomendações para ilustração.....</b>	<b>121</b>
<b>6. CONCLUSÃO.....</b>	<b>126</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>129</b>
<b>APÊNDICE A - Formulário 1.....</b>	<b>134</b>
<b>APÊNDICE B - Formulário 2.....</b>	<b>137</b>
<b>APÊNDICE C - Formulário 3.....</b>	<b>139</b>

# CAPÍTULO



Introdução

## 1. INTRODUÇÃO

Nas palavras de Boom (1994) apud Bürdek (2006, p.13):

A palavra “*Design*” se origina do Latim, o verbo “*Designare*” é traduzido literalmente como determinar, mas significa mais ou menos: demonstrar de cima. O que é determinado está fixo. Design transforma o vago em determinado por meio da diferenciação progressiva. [...] (Bürdek, 2006, p.13).

Já para Bomfim (1995): “O termo Design vem do inglês, tendo como base o latim *designare*, *de* e *signum* (marca, sinal) significando desenvolver, conceber [...]”; deste modo, pode-se concordar que o Design (em suas incontáveis significações) também quer dizer ‘atribuir um significado a ... por meio de’.

De acordo com Bomfim (1995), este campo de atuação e estudos têm suas origens rústicas consensualmente descritas na época da revolução industrial no século XVIII, Inglaterra, e foi amplamente divulgado no ano de 1919 com a criação da primeira escola de Design do mundo, “*Staatliches Bauhaus*”. A referida escola foi criada pelo arquiteto Alemão Walter Gropius (1883-1969), onde continha um programa fundamentalmente artístico vinculado a ideias voltadas à funcionalidade, arquitetura e outras artes como o artesanato.

Diante disso, nasceu o “fazer Design”, e à medida em que a sociedade se transformava, o Design a acompanhava; novos movimentos artísticos surgiram e moldaram a sociedade em seu modo de pensar, agir e consumir.

Segundo Gonella e Navetta (2015), o Design traduz, selecionando e simplificando elementos visuais em composições cuidadosamente arranjadas em dois ou três planos; desta forma, usando-se dos elementos visuais (ponto, linha, forma, plano, textura e cor) pode-se fazer Design e também ilustrações.

Conforme a Associação Brasileira de Ilustradores Profissionais (ABRIPO), citado por Nogueira (2019):

Ilustração é todo ofício utilizado para representar textos, temas, ideias e conceitos, dando a estes mesmos forma, conteúdo concreto, transmitindo clima, sentimentos, sensações e acrescentando à ideia inicial a ambientação necessária para transmiti-la de maneira amplificada. Pode ser considerada ilustração, qualquer desenho, pintura, fotomontagem, montagem digital, tira de jornal, história em quadrinhos, caricatura ou retrato [...] (ABRIPO, 2006).

Assim, tem-se que as ilustrações não são apenas ferramentas do Design, mas na realidade podem ser consideradas uma área independente que mantém interdisciplinaridade tanto com o Design como outros campos do ensino e ciências, como na produção de artigos científicos, livros didáticos, apresentações de dados e/ou também ajudando alunos com necessidades especiais de aprendizagem e inclusão; e principalmente no campo do entretenimento, onde será descrito mais à frente neste trabalho sua relação em especial com uma parte deste campo denominada “*Role-playing game*” também conhecida como “RPG”.

Dessa forma, o RPG, do Inglês (jogo de interpretação de papéis) se refere a um gênero de jogo que ficou popularmente conhecido em 1977, com o lançamento de seu primeiro e até então mais famoso jogo em 1974, “*Dungeons & Dragons*”, uma famosa franquia criada por Gary Gygax e Dave Arneson (1974), dois *Game Designers* norte-americanos.

Desse modo, os livros de RPG contém várias ilustrações que são responsáveis por estabelecer parâmetros visuais relacionados ao mundo e aos personagens dos jogadores, aumentando a imersão e ajudando na imaginação e criação dos mesmos, colaborando para uma experiência completa e marcante para os jogadores.

Outro ponto, é que a ilustração não se estende apenas neste sentido e desta forma; muitos designers e ilustradores são comissionados<sup>1</sup> via internet por jogadores e entusiastas do gênero; em outras palavras, o RPG não é exclusivo de grandes editoras, possuindo vários sistemas, conteúdos e ilustrações feitas por fãs e/ou autores independentes.

Diante disso, este trabalho busca observar o impacto que as ilustrações de RPG, e suas complexidades visuais, têm sobre as emoções de seus usuários. Além disto, busca-se comparar ilustrações de sistemas de RPG antigos e atuais, tendo o Design como intermediador; e deste jeito servir como ponto de apoio para que futuros ilustradores, designers e jogadores possam entender melhor como aspectos, elementos e escolhas gráficas de Design podem transformar e significar uma ilustração de RPG.

---

<sup>1</sup> *Comission*, segundo o dicionário Merriam-Webster se refere a uma ilustração por encomenda; um pedido formal para produzir algo (especialmente uma obra artística) em troca de pagamento.

## 1.1 Justificativa

Segundo Williams (2008, p. 13): “O que torna esta arte pictórica aplicada tão popular e interessante é que ela cumpre o imperativo de comunicar, combinando imaginação, criatividade, e habilidade para contar histórias visualmente e inventar novos mundos [...]”. Deste modo, a Ilustração, de modo geral, vem sempre sendo usada, comercialmente ou não, como um meio de expressão e também auxílio no que tange a escrita.

Para Oliveira (2009), a ilustração se particulariza como arte, linguagem para as massas e realidade industrial e profissional, na sua qualidade de fomentar e consolidar memórias, visto que, desde os primórdios:

Serve para explicitar o texto [...] a ilustração do texto visava, além de uma decoração meramente recreativa, a sua explicação e conseqüente explicitação, uma vez que muitas pessoas não sabiam ler, mas o poder da imagem levava-as a entender a mensagem escrita, à qual não teriam acesso de outro modo. [...] (Pereira, 2014, p. 53).

A ilustração, nos tempos presentes, tornou-se um elemento essencial na comunicação visual, com potencialidades criativas ilimitadas, libertando assim a imaginação e a comunicação (Julius, 2005 apud Pereira, 2014, p. 54).

Como também cita Bettocchi (2002), as ilustrações evoluíram junto das tecnologias das artes gráficas, o que permitiu, por exemplo, no campo dos RPGs que os primeiros manuais e/ou livros fossem comercializados em caixas para publicações impressas de alto acabamento gráfico, incrementando assim o status geral do produto e conseqüentemente seu valor aos olhos do consumidor. À vista disso, pode-se inferir que devido a essa evolução tecnológica, a ilustração, enquanto produto, será naturalmente um catalisador de emoções, estas, intensificadas individualmente por cada usuário, junto de suas experiências emocionais, estéticas e significativas.

Logo, sendo o RPG um jogo de caráter imaginativo e de grande impacto sobre a cultura pop, a ilustração se faz responsável por ampliar, intensificar e completar não apenas o conteúdo escrito dos livros de RPG, como também a experiência dos próprios jogadores, além de contribuir agregando valor comercial aos produtos relacionados ao gênero do jogo.

É exatamente por essa ser uma ponte entre o jogador e a sua experiência,

que observa-se a necessidade de analisar processos ilustrativos, ou mais especificamente elementos, isto é, características gráficas, que possam vir a se repetir em ilustrações de RPG, e de que maneira estes influem nas emoções do público alvo, para que dessa forma designers e ilustradores possam utilizar-se de tais aspectos em seus futuros trabalhos.

## **1.2 Objetivos**

### Objetivo Geral

Desenvolver recomendações de Design para ilustradores de RPG do sistema escolhido como foco do estudo, a fim de que estes possam tomar conhecimento a respeito de elementos e escolhas gráficas de Design para melhor conceberem suas ilustrações, com foco na complexidade visual e no Design emocional.

### Objetivos Específicos

- Explorar sistemas de RPG;
- Definir um sistema de RPG como foco do estudo;
- Identificar as percepções e preferências do público-alvo a respeito do RPG estudado por meio de ferramentas de Design emocional e de público-alvo;
- Analisar e comparar ilustrações do sistema de RPG estudado com base na complexidade visual e nas emoções dos usuários, correlacionando aos princípios do Design;
  - Definir recomendações para ilustrações de RPG no sistema escolhido com base nas preferências do público.

## **1.3 Estrutura do Trabalho de Conclusão de Curso**

Este trabalho está estruturado em seis capítulos, brevemente descritos a seguir:

Capítulo 1 Introdução - Neste capítulo foi apresentado sobre a temática da pesquisa,

sua justificativa e objetivos geral e específico.

Capítulo 2 Referencial Teórico - Neste capítulo será apresentado o estado da arte da pesquisa. Detalhando as temáticas do estudo: Design, ilustração e RPG.

Capítulo 3 Metodologia - Neste capítulo será apresentada a metodologia que guiará as análises e comparações imagéticas.

Capítulo 4 Desenvolvimento - Este capítulo abordará a escolha das ilustrações a serem analisadas, assim como a aplicação da metodologia nas mesmas.

Capítulo 5 Resultados e Discussão - Neste capítulo os resultados encontrados após a aplicação da metodologia serão analisados e as informações adquiridas debatidas.

Capítulo 6 Conclusão - Neste capítulo serão verificados os cumprimentos dos objetivos do trabalho e dos resultados alcançados correlacionando-os ao problema de pesquisa.

A seguir, será apresentado o 2º capítulo da pesquisa, Referencial Teórico.

# CAPÍTULO



## Referencial Teórico

## 2. REFERENCIAL TEÓRICO

Neste capítulo serão retratados os tópicos: Design e Ilustração; Design Emocional; O jogo de RPG e Recorte do estudo: Definição do sistema de RPG a ser trabalhado e o público-alvo.

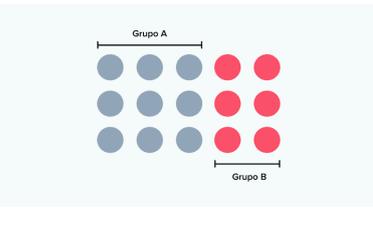
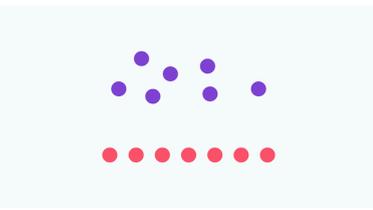
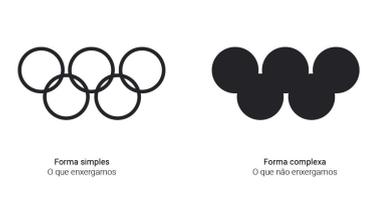
### 2.1 Design e Ilustração

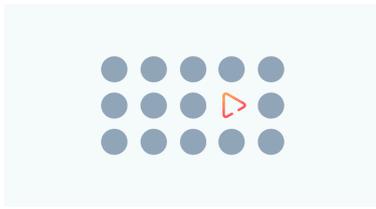
Para entender a ponte entre Design e ilustração, e onde pretende-se chegar neste trabalho, primeiro devemos nos familiarizar com o termo “Gestalt”, visto que esta área de estudo compreende como nosso cérebro interpreta determinados padrões.

A Gestalt, teoria essa que advém da psicologia, mas que também é fonte e objeto de estudo no Design, se faz presente por tratar sobre como o homem percebe os elementos/figuras que o rodeiam. Os princípios que guiam a Gestalt são um dos meios pelos quais os elementos de um Design podem ser combinados em uma documentação visual harmoniosa e coerente, deste modo, artistas visuais e designers começaram a incorporar as bases e ideias da Gestalt como prática padrão em seus trabalhos (Khamis et al., 2023).

Para Wertheimer (1923) o todo é maior que a soma das partes, o que indica que nossa percepção tende a focar na totalidade, o conjunto, em detrimento de uma parte específica. Os princípios da Gestalt, adaptados de Wertheimer (1923) como ilustram o Quadro 1 demonstram isso ao passo de que temos:

Quadro 1. Exemplificação dos princípios da Gestalt		
Princípio	Imagem	Definição
Princípio da proximidade		É relacionado a premissa de que nosso cérebro tende a relacionar elementos próximos entre si como pertencendo a um grupo, uma unidade.

Princípio da similaridade		Princípio referente ao agrupamento que fazemos por características dos objetos, agruparemos objetos em um mesmo grupo com base em suas cores, formatos, tamanhos e outros traços observáveis.
Princípio da continuidade		Remete a nossa capacidade e aptidão natural de seguir formas suaves e contínuas, portanto, elementos dispostos em uma linha ou curva serão percebidos com maior notoriedade e importância.
Princípio do fechamento	 <p>Contornos O que foi desenhado</p> <p>Quadrado O que enxergamos</p> <p>Letra "C" com fundo Logótipo Carrefour</p>	Nosso cérebro utiliza-se de nossa memória para preencher formas ou padrões que não estão totalmente preenchidos.
Princípio figura-fundo		Importante para a criação de contraste, este princípio utiliza-se do fato de que não conseguimos focar na frente e no fundo ao mesmo tempo, dessa forma, nosso cérebro tende a priorizar um dos dois para focalizar.
Princípio da pregnância	 <p>Forma simples O que enxergamos</p> <p>Forma complexa O que não enxergamos</p>	Tendemos a preferir formas simples, coesas, seguras, assim possuindo maior facilidade na percepção das mesmas.
Princípio da simetria	<p>Lei da Simetria</p> 	Quando podemos dividir um objeto, figura ou afim em duas partes iguais, percebendo-os assim como pertencentes a um só grupo.

Princípio do ponto focal		Qualquer elemento que se destaque de alguma forma no meio de outros irá direcionar nossa atenção.
Fonte: Autor (2024), imagens retiradas do Google (2024), disponíveis em <a href="#">Os 7 Princípios de Gestalt e Como Utilizá-los em Projetos de UI Design</a> ; <a href="#">As Leis da Gestalt Aplicadas ao Design de Interfaces   by Catarina Gomes   UX Collective</a>  ; <a href="#">O que é Gestalt? Saiba tudo sobre as leis da Gestalt   4ED</a> .		

É possível notar a presença e importância de tais princípios e das ilustrações se analisarmos, por exemplo, campanhas de saúde e vacinação, já que como menciona Porto e Ponte (2003), o conjunto de ilustrações a respeito das vacinas e das campanhas de vacinação se fazem importantes para os interessados pela temática e para políticas de imunização. Principalmente, pois nelas estão diversas representações sobre as vacinas e as doenças por elas combatidas, além de técnicas de convencimento e comunicação para a massa, assim como informações a respeito das doenças e das vacinas para combatê-las.

Um caso de sucesso brasileiro onde a ilustração se mostra presente é o Zé Gotinha, personagem criado pelo artista Darlan Rosa, como mostra Figura 1. A sua criação foi crucial na veiculação das campanhas publicitárias de vacinação contra a poliomielite em 1986. Com base em entrevista de Darlan Rosa, seu criador, realizada e veiculada em seu próprio canal do YouTube (DarlanRosa, 2023), a ideia era exatamente criar um personagem simples, que pudesse ser facilmente replicado/ilustrado por qualquer um, agente de saúde, parente responsável ou criança.

Figura 1. Ilustração do Zé Gotinha



Fonte: Rosa (1987).

Para Norman (2004), uma ilustração não precisa por via de regra representar uma figura humana para que possamos interpretá-la, desde que ela possua características expressivas suficientes, também será capaz de nos fazer atribuí-la um julgamento emocional, despertar empatia e manifestar emoções. É esta uma das principais ligações que o Design emocional e a Ilustração compartilham, como pode ser visto no exemplo do Zé gotinha. A seguir será apresentado sobre o Design emocional.

## 2.2 Design Emocional

Parte importante para os estudos e experiências que serão apresentados ao longo deste trabalho é o Design emocional, que refere-se a uma área de estudo amplamente difundida e trabalhada por autores como Paul Hekkert (2007), Pieter Desmet (2007) e Donald Norman (2004), diretor do laboratório de Design da Universidade da Califórnia. Segundo Norman (2004), em seu livro “*Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*” (2004), as respostas que damos aos elementos e objetos ao nosso redor no dia a dia são provenientes de vários processos ou fatores que em contato com nossa experiência resultará em emoções acerca do objeto; estes fatores podem ser desde experiências pessoais ou culturais até características manufaturadas, apresentadas ao nosso convívio de determinada maneira (propagandas, marcas e afins).

Norman então, divide o Design emocional em três níveis: visceral,

comportamental e reflexivo. No primeiro nível, têm-se que:

Um design visceral eficaz requer as habilidades do artista visual e gráfico [...] A forma importa. A sensação física do toque e a textura do material importam. O peso é importante. O design visceral tem tudo a ver com o impacto emocional imediato. Tem que ser bom, ter uma boa aparência, sensualidade e sexualidade desempenham papéis. Este é um papel importante dos displays apresentados em lojas, em folhetos, em anúncios e em outros atrativos que enfatizam a aparência (Norman, 2004, p. 69, tradução nossa).

Em outras palavras, o que Norman apresenta é que o nível **visceral** se concentra nas reações iniciais que temos de algo, as sensações que levam as informações aos nossos sentidos, desta forma, aspectos e atributos físicos do elemento/objeto serão percebidos imediatamente.

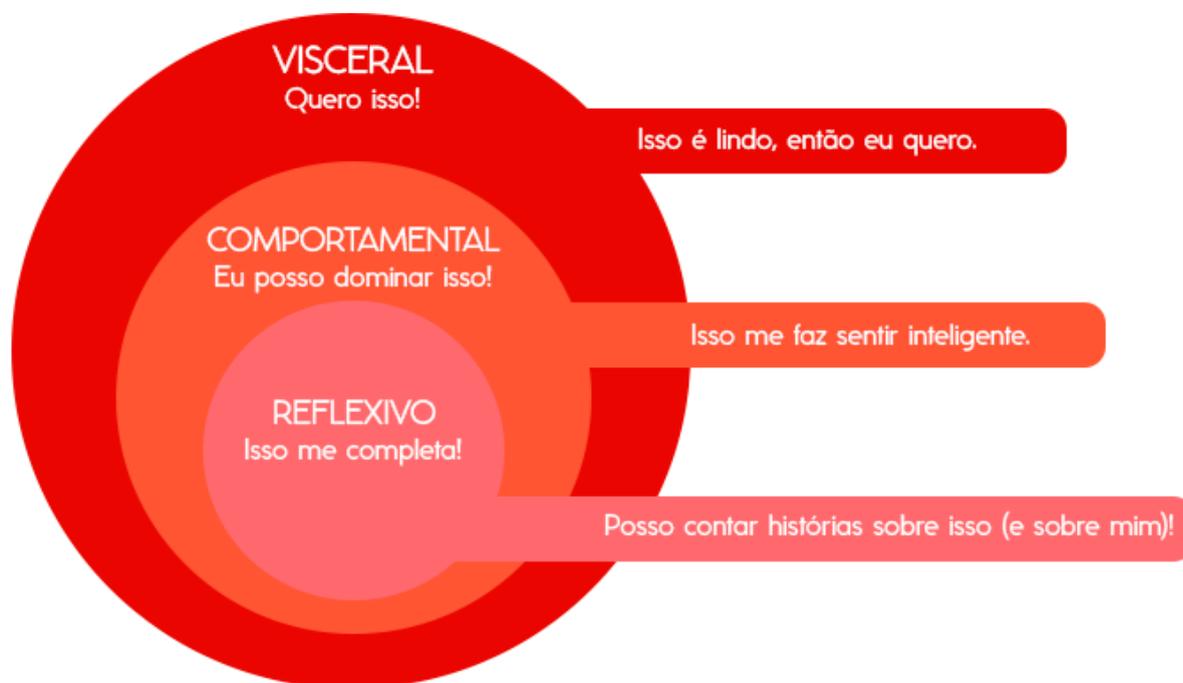
O segundo nível, **comportamental**, está ligado ao uso (função), a sensação que tal objeto pode desencadear, e não exatamente a aparência. No caso da análise de ilustrações (que é nosso objeto de estudo) com relação ao nível comportamental, podemos inferir que elas agem como atalhos para estados afetivos positivos que facilitam o aprendizado e a compreensão do conteúdo através das sensações que evocam, apesar da intangibilidade (Norman, 2008 apud Franco, 2019, p. 71).

Por último, o nível **reflexivo** será traduzido nos significados que são atribuídos ao objeto de modo mais profundo, diferentemente do visceral, onde o apelo é espontaneamente formado por simples características físicas, no reflexivo existe maior presença de fatores culturais e principalmente pessoais, a experiência única que alguém tem ou teve com determinado objeto, e o que tudo isso a faz sentir.

O design reflexivo cobre muito território. Tem tudo a ver com mensagem, cultura e significado de um produto ou seu uso. Por um lado, trata-se do significado das coisas, das lembranças pessoais que algo evoca. Por outro lado, muito diferente, trata-se da autoimagem e da mensagem que um produto envia aos outros [...] essa é a essência do design reflexivo: está tudo na mente do observador (Norman, 2004, p. 83-87, tradução nossa).

Na Figura 2 a seguir, pode-se visualizar os níveis de Design emocional anteriormente citados.

Figura 2. Níveis do Design emocional de Norman (2004)



Fonte: Autor (2024), adaptado de Barci (2023), e disponível em [O Design Emocional e o seu impacto nos Games | by Henrique Barci](#) (2024).

A forma a que reagimos a objetos, produtos, situações, é denominada de “experiência do produto ou experiência usuário-produto”, sendo ela “um fenômeno multifacetado que envolve manifestações como sentimentos subjetivos, reações comportamentais, reações expressivas e reações fisiológicas” (Hekkert e Desmet, 2007). Essa experiência do produto pode ser dividida em três categorias que se relacionam intrinsecamente com os níveis de Norman (2004), são elas: experiência estética, experiência de significado e experiência emocional. A Figura 3 posta a seguir representa em estrutura a experiência do produto.

Figura 3. Estrutura da experiência do produto



Fonte: Autor (2024), adaptado de Hekkert e Desmet (2007).

A **experiência estética**, bem como o nível visceral, refere-se à capacidade de um produto de deleitar um ou mais dos nossos sentidos; ele pode ser agradável ao olhar, fazer sons cativantes, ser agradável ao toque ou até mesmo cheirar bem (Hekkert e Desmet, 2007).

**Experiência de significado** implica cognição, cognição no que se atenta a interpretação, recuperação de memória e associações; por meio dessas atribuímos personalidade e outras características ao produto, relacionado-o a nós mesmos, vivências e afins.

Por último, a **experiência emocional**, como o nome já apresenta, irá fazer uso das emoções comumente usadas e descritas na psicologia e na linguagem do nosso dia a dia (orgulho, amor, ciúmes, admiração, tédio...); a ideia é de que existe inicialmente uma avaliação do evento, estímulo ou produto e como o mesmo se relaciona com o indivíduo, para que então resulte na chamada emoção. Hekkert e Desmet adaptaram o modelo circumplexo de emoções induzidas por afetos centrais de Russel (1980), conforme apresentado na Figura 4, a seguir.

Figura 4. Representação do modelo circunplexo de afetos



Fonte: Autor (2024), adaptado de Franco (2019), baseado em Hekkert e Desmet (2007).

O modelo acima consiste em dois eixos, um horizontal e outro vertical, que representam, respectivamente, o nível do estado afetivo em **desagradável - agradável** e o nível da excitação em **calma - ativação**, ao redor do círculo temos dispostas variadas emoções baseadas nesses mesmos níveis dos eixos.

Valendo-se então de que as ilustrações tem como objetivo transmitir uma mensagem, uma ideia, ao passo de que também tendem a complementar o texto, as mesmas serão objetos de conexão emocional em diversos níveis ao usuário, principalmente e especificamente, no caso desta pesquisa, nos cenários dos RPGs, o que permitirá a observação das emoções geradas, bem como da tentativa de identificação dos elementos e características gráficas que podem ou não serem responsáveis pelo desencadeamento de determinada emoção.

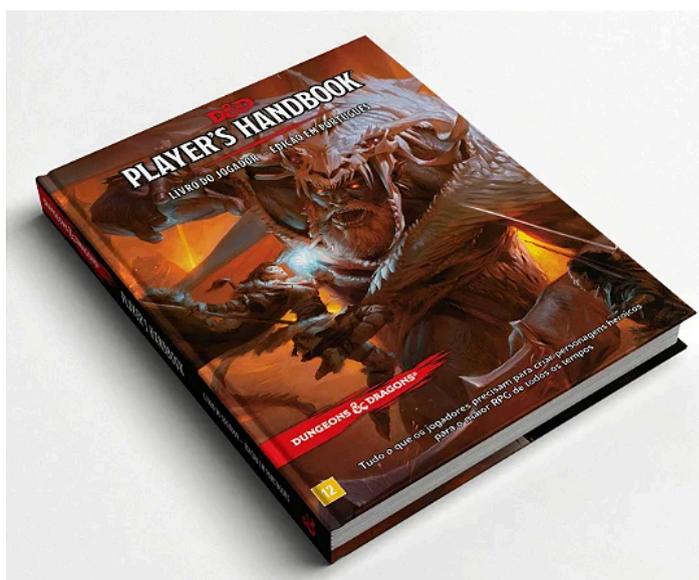
Este aspecto será explorado em maior intensidade nos capítulos subsequentes. A seguir, será melhor explicado sobre o jogo de RPG.

### 2.3 O jogo de RPG

Para esta etapa da pesquisa bibliográfica, utilizou-se uma pesquisa desk para adentrar no tema RPG. Conforme Vianna et al (2012) a pesquisa desk é uma ferramenta que se baseia na busca, consulta e exploração de informações acerca do tema feita por meio da *internet*, acessando-se trabalhos acadêmicos, artigos, blogs e outros tipos de documentos; essa ferramenta é usada principalmente no início de trabalhos para ter-se uma noção geral e inicial da trama, e aos poucos se torna mais específica, sendo usada mesmo após o início do projeto.

Durante a última década, os jogos de RPG vem sendo estudados como uma parte significativa da cultura ocidental (MacCallum-Stewart et al. 2018), a ideia básica por trás deste gênero de jogo é a criação de um mundo fantasioso onde os jogadores e suas ações são guiadas por um conjunto de regras comumente chamado de “Sistema”, normalmente presente em um livro conforme ilustrado na Figura 5 (*Dungeons and Dragons Player's Handbook 5ª Edição*, por exemplo), que conta detalhes e histórias do então mundo fantástico, desde política até as diferentes raças que coexistem no mesmo; a outra parte do livro se refere ao lado mais metódico, com cálculos e regras para que a jogatina se torne possível.

Figura 5. Livro do Jogador de D&D 5e



Fonte: Crawford e Mearls (2014).

Oliveira e Rocha (2020) esclarecem que a obrigação e atividade dos

jogadores é exatamente a de criar e interpretar personagens das histórias que serão criadas/jogadas em conjunto. De modo simples e objetivo, o Livro do Jogador 5ª edição (2014, p. 05-08) elaborado por Jeremy Crawford e Mike Mearls traz um pequeno resumo de como jogar e também de conceitos e palavras-chaves do jogo.

Portanto, com base nos autores acima citados, para jogar RPG, necessita-se de um jogador, o qual será apelidado de “mestre”, que ficará responsável por narrar a história, o cenário e os acontecimentos para os outros jogadores, ele deve dar descrições minuciosas e envolventes para que os outros jogadores possam se imaginar no local e na história.

Seguindo a ordem, após devida descrição, os jogadores então podem narrar que ação querem executar com seus personagens, desde chutar uma porta, atacar um inimigo ou conversar com outros indivíduos; a depender da complexidade da ação e outros fatores como as habilidades do personagem, o mestre pode pedir ao jogador para fazer um teste, para tais desafios, usam-se dados de variados números de lados (Figura 6), sendo o mais comum o Icosaedro regular, também conhecido como D20 (Dado de 20 lados); caso o jogador tire um número igual ou maior do que o estipulado pelo mestre, seu personagem terá êxito na ação.

Figura 6. Dados usados no jogo de RPG



Fonte: Acervo do autor (2024).

Por último, o mestre irá narrar os resultados que as ações dos jogadores acarretaram, e desta maneira o jogo continua seguindo esta mesma fórmula, mas se adaptando à medida que a situação exige.

Na maior parte do tempo, o jogo é fluido e flexível, adaptando às circunstâncias da aventura. Com frequência, a ação em uma aventura se ambienta na imaginação dos jogadores e do Mestre, contando com as descrições verbais do Mestre para imaginarem a cena. Alguns Mestres gostam de usar música, arte ou efeitos de sons gravados para ajudar a preparar o clima, e muitos jogadores e Mestres fazem uso de vozes diferentes para os vários aventureiros, monstros e outros personagens que vivem no jogo. Algumas vezes, um Mestre pode dispor de um mapa e usar marcadores ou miniaturas para representar cada criatura envolvida na cena e ajudar os jogadores a acompanhar onde cada um está (*Dungeons & Dragons*, Livro do Jogador, 2014, p. 06).

A Figura 7, apresentada a seguir, demonstra uma sessão física de um jogo de RPG.

Figura 7. Grupo de pessoas jogando RPG



Fonte: Autor (2024).

Por conseguinte, *Dungeons & Dragons* (D&D), RPG criado por Gary Gygax e Dave Arneson (1974) se tornou um símbolo da cultura pop e geek<sup>2</sup>, não só está presente em inúmeros produtos de consumo como peças de vestuário e acessórios

---

<sup>2</sup> Geek refere-se a pessoas viciadas em tecnologia e internet, e por conseguinte, seus produtos de entretenimento como filmes, séries e jogos (Enciclopédia Significados).

decorativos e de coleção, como também é amplamente referenciado em obras de ficção e seriados como “*Stranger Things (2016)*”<sup>3</sup> (ver Figura 8). Assim, *Dungeons and Dragons* foi responsável por abrir caminho para que ao passar do tempo novos sistemas de RPG fossem criados, e com isso, diferentes temas da então fantasia medieval de D&D também começassem a ser abordados (Diferentes sistemas serão apresentados no tópico 2.3.1 deste trabalho).

Figura 8. Colagem de Elementos Culturais e Visuais de *Dungeons & Dragons*



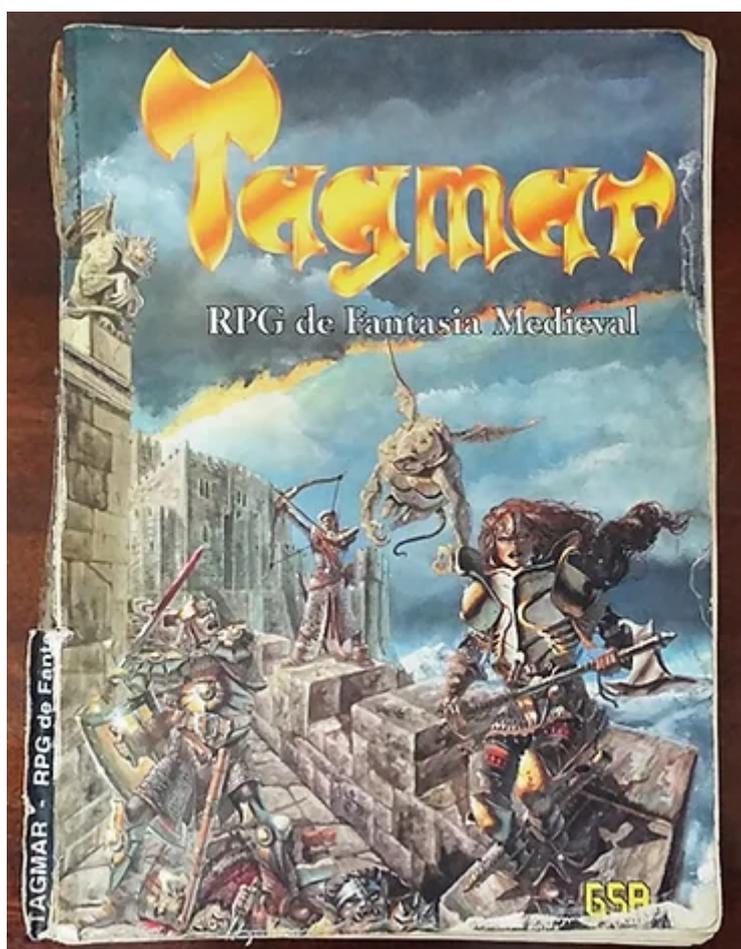
Fonte: Autor (2024), Imagens: 1- *Stranger Things* (Netflix, 2016); 2- Camisa representativa de D&D (Google, 2024); 3- Miniaturas para D&D (Google, 2024); 4- Caneca com o símbolo de D&D (Google, 2024).

Para Pavão (2000) apud Fraga (2022) o RPG chega no Brasil na década de 80, por meio de estudantes que traziam os livros internacionais do gênero de suas viagens, assim permitindo a reprodução dos mesmos, fato este que permitiu sua

<sup>3</sup> *Stranger Things* (2016) é um seriado norte-americano de ficção científica lançado pela Netflix, repleto de referências a *Dungeons and Dragons*.

disseminação no país. Um pouco mais à frente, em 1991, temos o lançamento do primeiro RPG brasileiro, *Tagmar*, publicado pela editora GSA, como mostrado na Figura 9; é a partir daí que, de acordo com Bettocchi (2000) podemos ver a primeira fase de produção editorial de livros de RPG em território nacional.

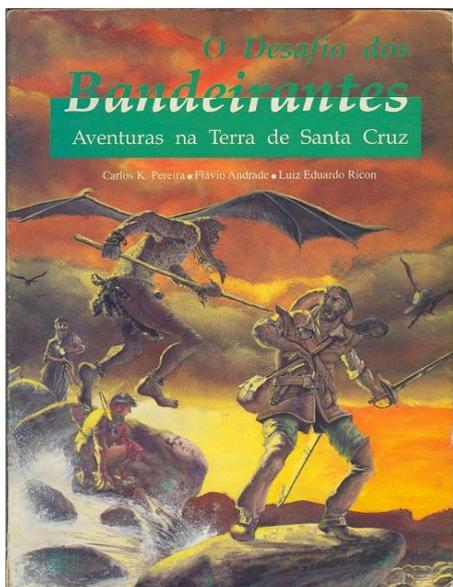
Figura 9. Livro de Regras de Tagmar



Fonte: Rodrigues; Silva; Junior; Naohaum (1991), disponível em [Tagmar: O primeiro RPG Brasileiro](#) (2019).

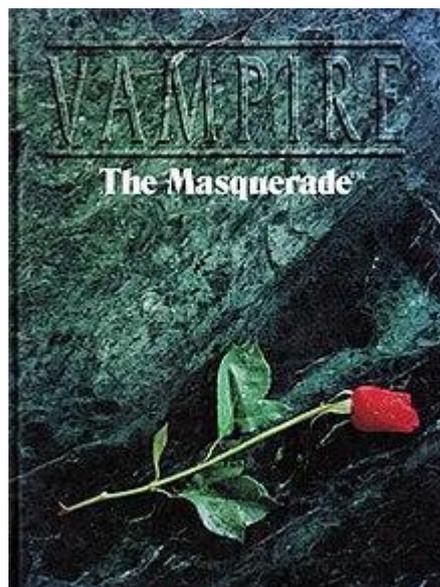
Seguido de *Tagmar*, outro expoente nacional foi *O Desafio dos Bandeirantes - Aventuras na Terra de Santa Cruz*, lançado um ano após *Tagmar*, em 1992, também pela editora GSA. Este RPG nacional contou com a própria Eliane Bettocchi trabalhando no projeto gráfico e ilustração da capa do livro. Em 1993 chega ao Brasil *Vampiro: A Máscara*, RPG baseado em um sistema chamado *Storyteller*, que diferente de D&D, possuía um foco maior na interpretação e drama. A seguir, na Figura 10 e 11 pode-se observar as capas dos referidos livros de RPG.

Figura 10. Livro O Desafio dos Bandeirantes



Fonte: Klimick; Ricon; Andrade (1992), disponível em [QUEST RPG SOLO : O Desafio dos Bandeirantes, um clássico que retornará em breve](#) (2018).

Figura 11. Livro Vampiro: A Máscara



Fonte: Rein-Hagen (1991), disponível em [Vampire: The Masquerade - Wikipedia](#) (2024).

E é em 1999 que o agora mais famoso RPG Brasileiro foi lançado, “Tormenta” dos autores Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e José Mauro Trevisan. Este sistema de RPG alcançou grandes feitos, entre eles a campanha de maior financiamento coletivo do Brasil no ano de 2019, arrecadando R\$ 1.918.486, 00 (Um milhão novecentos e dezoito mil e quatrocentos e oitenta e seis reais) para uma edição especial do sistema, comemorando seu vigésimo ano desde o lançamento. Vários profissionais trabalharam neste projeto, dentre eles: quadrinistas, escritores, editores e ilustradores.

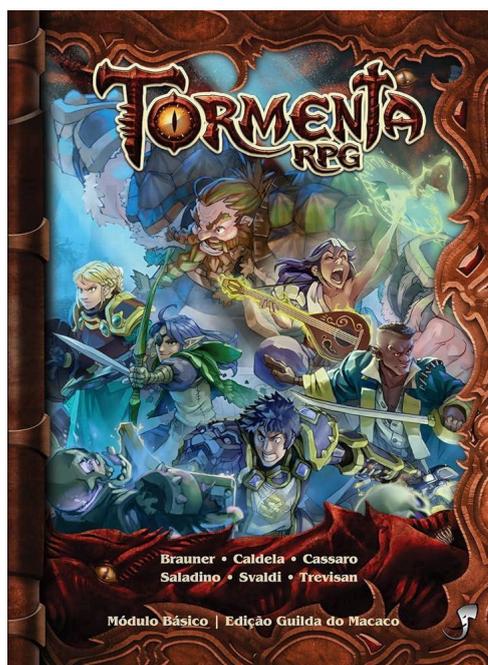
Foi então, a partir dos anos 2000, com o lançamento de *Tormenta* (1999) e *Defensores de Tóquio* 3D&T (2000), que o RPG foi de fato consolidado no Brasil. As Figuras 12 e 13 mostram os livros dos referidos sistemas de RPG.

Figura 12. Livro Defensores de Tóquio



Fonte: Cassaro (2000).

Figura 13. Livro Tormenta RPG



Fonte: Cassaro; Saladino; Trevisan (1999).

É importante ressaltar que na atualidade, o RPG engloba diversos tipos de manifestação, como por exemplo, no meio digital, por meio dos jogos online, onde vários títulos são lançados anualmente; temos como exemplo recente o jogo Baldur's Gate 3, produzido pela Larian Studio e usando-se do sistema de regras de D&D 5e, Baldur's Gate foi nomeado o jogo do ano em 2023, conseguindo alcançar de acordo com Michael Douse (diretor de publicação do jogo) via postagem na rede social X, mais de dez milhões de cópias vendidas em apenas seis meses desde seu lançamento em 3 de agosto de 2023.

Dessa forma, para efeitos deste trabalho, quando usada a palavra RPG, esta será referida unicamente para retratar as narrativas colaborativas criadas e jogadas para e por um grupo de pessoas (jogadores) em determinado local, com o apoio e uso de livros, também conhecidas como RPGs de mesa, e não RPGs de outras mídias, como a digital.

O subtópico a seguir explicita acerca do recorte de estudo, exemplificando ferramentas usadas para o processo de definição do sistema de RPG a ser trabalhado.

### 2.3.1 Recorte do estudo: Definição do sistema de RPG a ser trabalhado e do público-alvo

Em virtude da variedade de sistemas existentes, para esta pesquisa foi necessário a escolha de um único sistema a ser trabalhado. Logo, para esta etapa foram realizadas observações de comentários e publicações em fóruns<sup>4</sup> e blogs<sup>5</sup>, complementados novamente pela ferramenta pesquisa desk, que apresentaram como resultados:

Weinberger (2021), em pesquisa realizada no blog DramaDice em conjunto com a plataforma online de RPGs “Roll20”, comparou o número de pesquisas (acessos) acerca de sistemas de RPG no Google no primeiro trimestre de 2021 com os dados disponibilizados pela Roll20 sobre todas as sessões realizadas no seu domínio durante o mesmo período, com isso uma relação foi-se estabelecida, percebendo então a preferência do público para com *Dungeons and Dragons*. As imagens a seguir (Figura 14 e Figura 15) retratam os dados adquiridos por Weinberger (2021).

Figura 14. Quantidade de pesquisas dos sistemas de RPG no Google no 1º trimestre de 2021



Fonte: Autor (2024), adaptado de Weinberger (2021), disponível em [The Most-Played Tabletop RPGs in 2021](#) (2021).

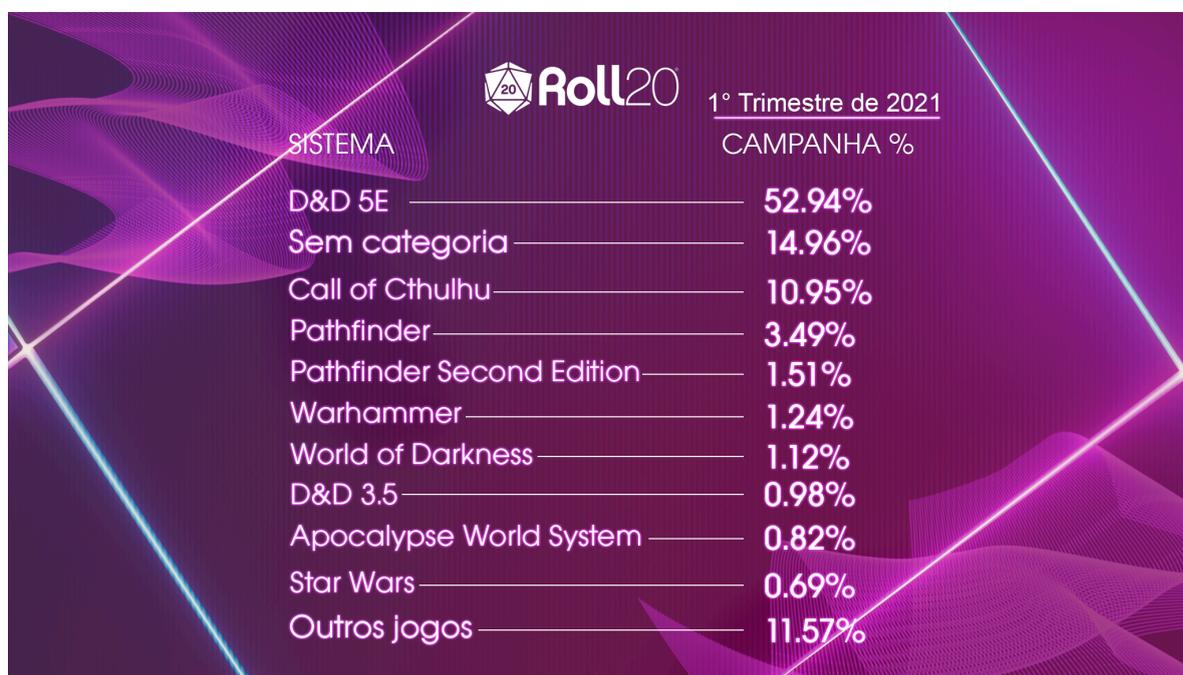
<sup>4</sup> Fórum: Reddit (2024).

<sup>5</sup> Blogs: Epic Kingdom (2024); RPG News (2024); DramaDice (2024).

A consulta de Weinberger ao Google consistiu no uso de variadas ferramentas de marketing online, como por exemplo: Google Ads Keyword Planner e SEMRush; a partir daí, Weinberger alimentou os sistemas de busca das ferramentas com palavras-chave (neste caso, os nomes dos mais populares sistemas de RPG) e comparou o montante de quanto aquele sistema fora pesquisado no período determinado e em comparação com os outros nomes.

A segunda etapa de sua pesquisa, como já dito anteriormente, contou com a colaboração da plataforma “Roll20”, para tal, o grupo coletou dados de seus jogadores e também qual sistema e por quanto tempo eles jogavam (apenas sessões de jogos de mais de 1 hora foram computadas), com isso, foi-se exposto em porcentagem a quantidade de campanhas jogadas por sistema em seu domínio também no 1º trimestre de 2021 (a plataforma não disponibilizou o número total de jogadores), o que nos leva ao resultado da Figura 15, que se segue.

Figura 15. Porcentagem de campanhas por sistema na plataforma Roll20 no 1º Trimestre de 2021



Fonte: Autor (2024), adaptado de Roll20 (2021), disponível em [The Orr Group Industry Report Q1 2021 - Roll20 Blog](#) (2021).

Visando levantar dados mais refinados para balizar a escolha do sistema a ser trabalhado, ainda foram usados métodos interacionais, aplicando-se um formulário inicial sobre sistemas de RPG, no período de 8 de Julho - 15 de Julho

(2024), sendo aplicado por meio de grupos de pessoas que jogam RPG's localmente (Maceió-AL) e obteve um alcance nacional, para garantir não apenas uma validação com relação a pesquisa de Weinberger (2021), mas também ouvir e coletar a opinião de um público de maior proximidade geográfica do autor deste trabalho, assim como também estabelecer esse público alvo. O formulário foi respondido por 40 pessoas, 36 do sexo masculino e quatro do sexo feminino, e com base em suas respostas, seguem apresentados os quatro sistemas de RPG mais citados:

**1º *Dungeons and Dragons (D&D)*:** Este sistema foi citado por 37 de 40 pessoas no formulário. Criado por Gary Gygax e Dave Arneson em 1974, o cenário é de fantasia medieval e utiliza-se principalmente do D20;

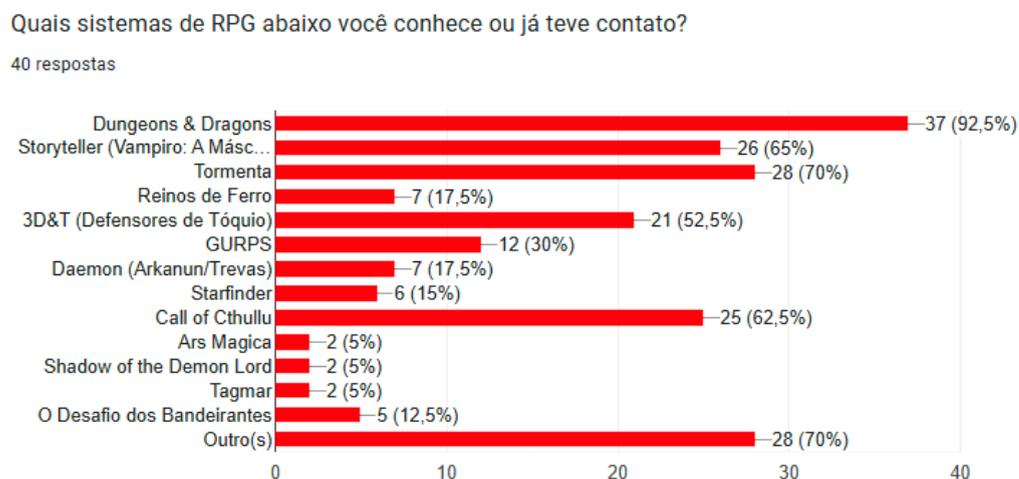
**2º *Tormenta*:** Foi citado por 28 de 40 pessoas. O maior universo de fantasia do Brasil, de autoria de Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e José Mauro Trevisan. Criado em 1999 como um cenário para RPG, hoje conta com dezenas de publicações, incluindo romances e histórias em quadrinhos;

**3º *Storyteller*:** Mencionado por 26 de 40 pessoas. Sistema de regras usado principalmente no mundo dos jogos da editora e desenvolvedora *White Wolf*, conhecido como *World of Darkness* (Mundo das Trevas), inclui títulos como *Vampire: The Masquerade* (Vampiro: A Máscara), *Werewolf: The Apocalypse* (Lobisomem: O apocalipse) e *Mage: The Ascension* (Mago: A Ascensão);

**4º *Call of Cthulhu (CoC)*:** Mencionado por 25 de 40 pessoas. Sistema de autoria de Sandy Petersen e publicado pela editora Chaosium em 1981, no Brasil é publicado pela editora New Order; o sistema se baseia no universo de autoria do escritor Howard Phillips Lovecraft, com fortes elementos de terror e horror.

A seguir, apresenta-se na Figura 16 demonstrando o resultado em gráfico do formulário aplicado.

Figura 16. Resultado da pergunta sobre sistemas de RPG do Formulário 1



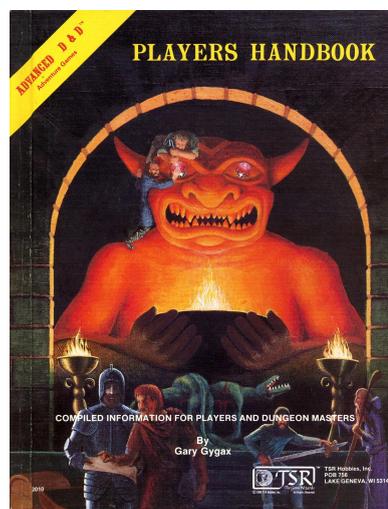
Fonte: Figura gerada pelo formulário do Google Forms elaborado pelo Autor (2024), ver apêndice A.

Perante os dados apresentados acima, o sistema escolhido como matéria e foco de estudo para este trabalho será ***Dungeons and Dragons (D&D)***, em virtude não só de seu prestígio, mas principalmente pela abundância de materiais disponíveis, uma vez que o sistema está em andamento desde 1974<sup>6</sup> e corriqueiramente recebe atualizações com novas campanhas e/ou materiais extras. O Quadro 2, a seguir, apresenta uma linha do tempo mostrando os principais livros de D&D desde o seu lançamento até a atualidade.

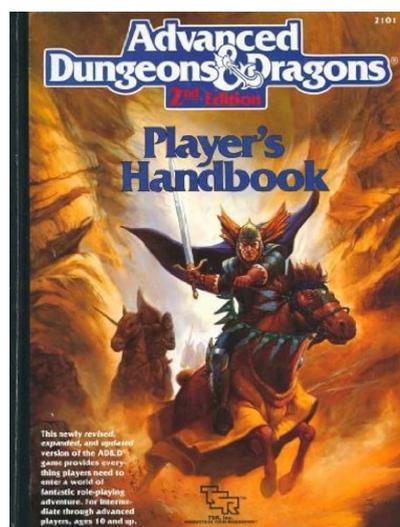
<sup>6</sup> D&D foi lançado em 1974 como uma expansão inspirada no jogo *Chainmail* (1971), utilizando-se de muitas de suas regras; mas é apenas em 1977 que recebe uma edição mais acessível e amigável a novos jogadores, com regras melhor estruturadas e ilustrações mais elaboradas.

Quadro 2. Capas do livro do jogador das cinco edições de D&amp;D

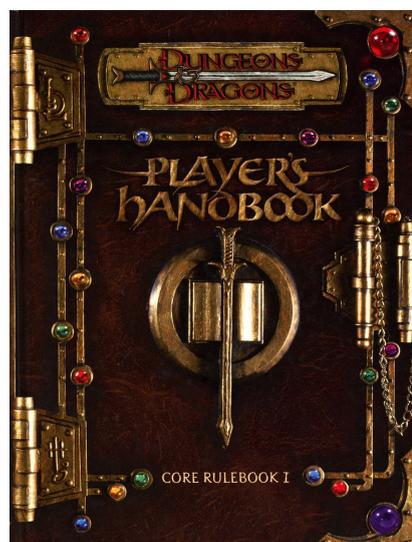
Advanced Dungeons and Dragons 1st Edition  
(1977)



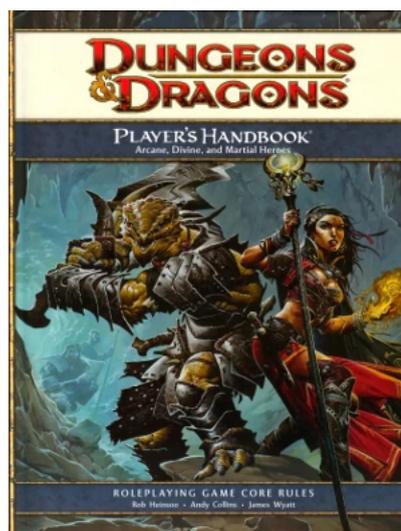
Advanced Dungeons and Dragons 2nd Edition  
(1989)



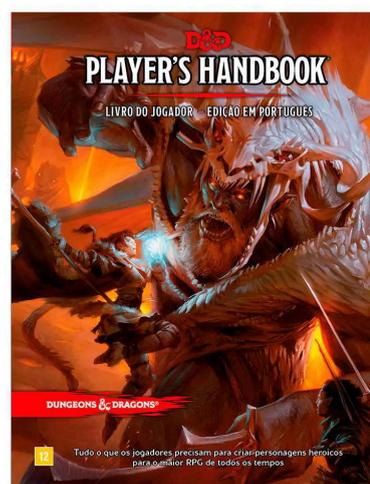
Dungeons and Dragons 3rd Edition (2000)



Dungeons and Dragons 4th Edition (2008)



Dungeons and Dragons 5th Edition (2014)



Fonte: Autor (2024).

A ilustração em *Dungeons and Dragons*, passou por mudanças provenientes de fatores como o passar do tempo, atualizações do sistema e principalmente da evolução tecnológica (como demonstrado na Figura 17), o que permitiu uma maior liberdade na criação e edição das mesmas; percebe-se que as ilustrações do sistema a ser estudado possuem a presença de muitos elementos fantásticos, que naturalmente são explorados com facilidade com o uso das novas tecnologias de ilustração digital.

Figura 17. Colagem de ilustrações de D&amp;D ao longo dos anos



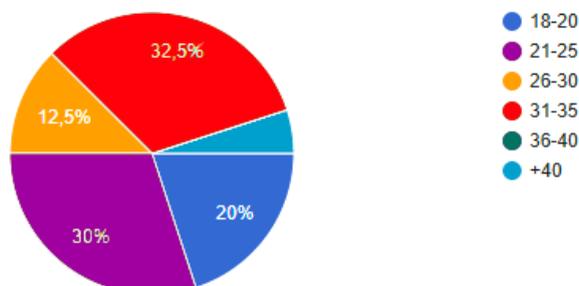
Fonte: Autor (2024), Imagens: 1- *Dungeons and Dragons Original Edition* (1974); 2- *Advanced Dungeons and Dragons 2nd Edition* (1989); 3- *Dungeons and Dragons 5th Edition Monster Manual* (2014).

Para tanto, após aplicação do Formulário 1, pôde-se definir o público-alvo; primeiramente, a faixa etária dos 40 entrevistados foi obtida, a predominância foram de pessoas entre 31 e 35 anos, seguidos dos entre 21 e 25, como mostrado na Figura 18 a seguir.

Figura 18. Resultado da pergunta sobre a faixa etária do público do Formulário 1

## Faixa Etária

40 respostas



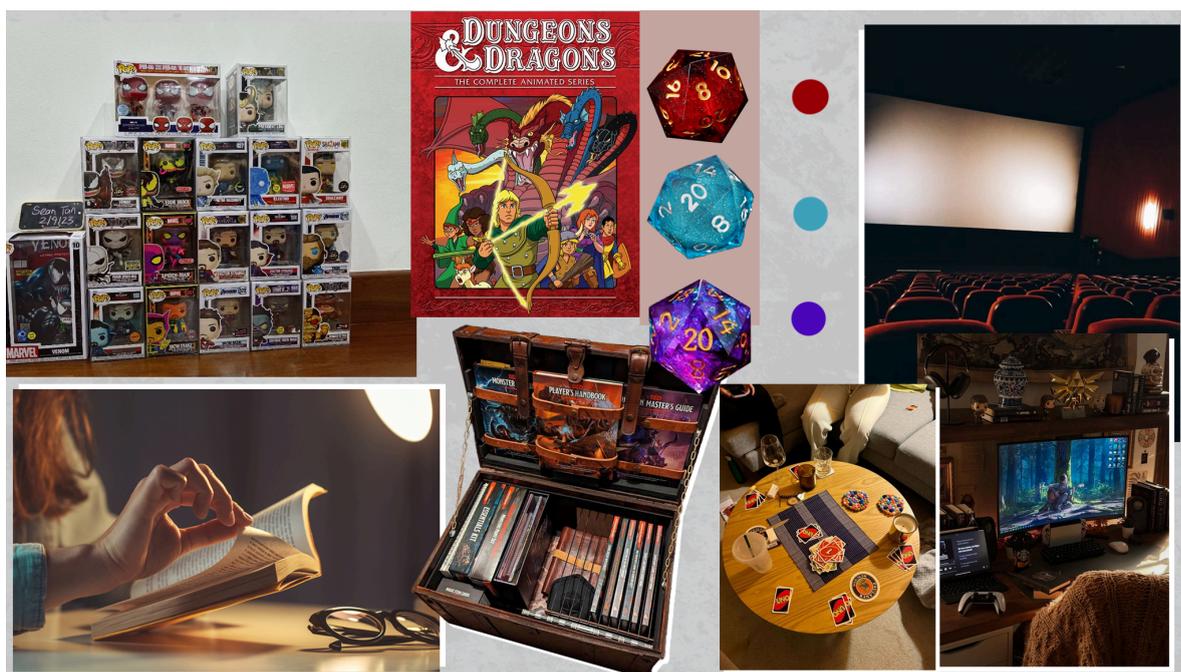
Fonte: Figura gerada pelo formulário do Google Forms elaborado pelo Autor (2024), ver apêndice A.

Sequencialmente, para uma melhor visualização da essência desse público, do seu estilo de vida, um *moodboard*<sup>7</sup> foi gerado por meio das concepções do autor (enquanto inscrito no público-alvo) na Figura 19, estando disposto a seguir.

---

<sup>7</sup> Um grupo de imagens, palavras, etc. dispostas em um quadro ou tela para criar ou mostrar um determinado estilo, ideia ou sentimento (Oxford Learner's Dictionary).

Figura 19. Moodboard sobre o estilo de vida do público alvo



Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

Este *moodboard* trás alguns elementos icônicos, como por exemplo o livro ilustrado “*Dungeons and Dragons - Caverna do Dragão*”, uma alusão direta à série animada de mesmo nome que estreou no Brasil em 1985; há também bonecos *bobblehead*<sup>8</sup>, itens bastante comuns para colecionadores e apreciadores da cultura pop. O resto dos elementos demonstra o lazer (cinema, bancada pessoal com computador, jogos de cartas com amigos) e também a prática da leitura.

Na posse da faixa etária e também havendo sido feito o *moodboard* do público-alvo, o passo seguinte foi a criação de duas personas, ferramenta essa que consiste na criação de um perfil hipotético do cliente/público ideal, com base exatamente em informações anteriormente adquiridas.

A primeira persona (Figura 20) chama-se Lucas, 31 anos (dentro da faixa etária com maior presença no Formulário 1) e trabalha como desenvolvedor, é relativamente seguro de si, possui estabilidade laboral e financeira; a interpretação do personagem é uma das coisas que o faz amar o RPG, sua classe<sup>9</sup> favorita é o

<sup>8</sup> Tipo de boneco colecionável onde sua maior característica é o tamanho exagerado da cabeça em relação com o resto do corpo.

<sup>9</sup> “Classe”, refere-se a uma mecânica presente nos RPGs que são responsáveis por ditar certas características dos personagens, como habilidades e armas que ele pode vir a usar. Elas representam arquétipos ou profissões, como por exemplo: Bárbaro (personagem mais bruto e forte) ou mago (estudioso proficiente em magias).

Druida<sup>10</sup>.

Figura 20. Persona 1 Lucas Saas



Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

A segunda persona (Figura 21), Juliana, possui 25 anos, é formada em Design e trabalha numa agência de marketing, o seu apreço pelo RPG vem de seu pai, que a apresentou a este mundo ainda na infância.

<sup>10</sup> Um sacerdote da Crença Antiga, detentor dos poderes da natureza - luz da lua e crescimento das plantas, fogo e relâmpagos - e capaz de adotar formas animais (*Dungeons & Dragons 5ª edição*, Livro do Jogador, 2014).

Figura 21. Persona 2 Juliana Assunção

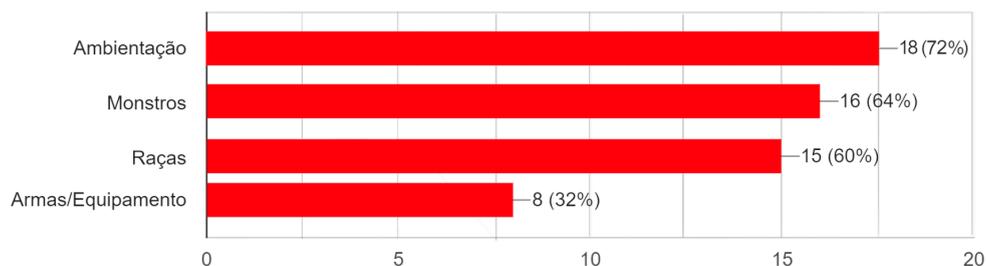


Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

Diante disto, ainda sentiu-se a necessidade de afunilar a pesquisa e especificar o tipo de ilustração que mais agradava o público, aplicando-se um segundo formulário (definição do tipo de ilustração preferida pelo público alvo); este outro formulário consistiu em duas perguntas e obteve uma adesão de 25 respondentes, dos quais três se diziam do gênero feminino, vinte do gênero masculino e dois que preferiram não responder. A primeira pergunta (Figura 22) indagava, apenas por texto (sem auxílio visual), qual tipo de ilustração chamava mais atenção nos livros de RPG, ilustrações de ambientação, monstros, raças ou equipamentos. Nesta primeira pergunta também era possível a escolha de mais de uma opção de resposta.

Figura 22. Gráfico da preferência do público acerca dos tipos de ilustrações do Formulário 2 (múltipla escolha)

Sobre ilustrações nos livros de RPG, qual tipo lhe chama mais atenção?  
25 respostas

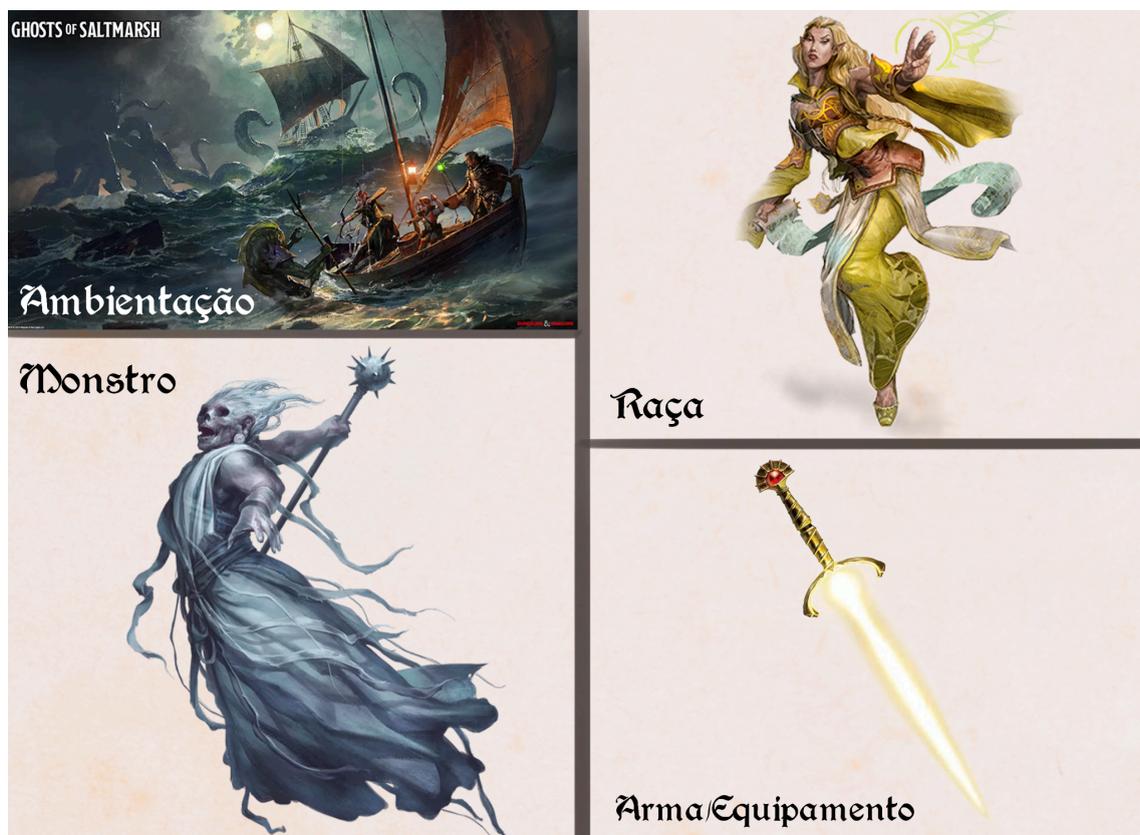


Fonte: Figura gerada pelo formulário do Google Forms, elaborado pelo Autor (2024), ver apêndice B.

Percebeu-se que as ilustrações de ambientação, monstros e raças tiveram uma diferença de apenas dois - três votos, o que pressupõe a importância de cada tipo de ilustração, e que a diferença entre os resultados se trata de predileção do usuário, do contrário, entende-se que poderia haver uma maior disparidade de votos.

A segunda pergunta do formulário seguiu a ideia da primeira, porém, permitia apenas uma única escolha e também possuía auxílio visual; para cada tipo de ilustração foi-se elencada uma ilustração representante retirada dos livros e domínios de *Dungeons and Dragons*, que podem ser observadas nas Figuras 23 e 24 a seguir, sendo na Figura 24, representado os resultados por meio de um gráfico pizza.

Figura 23. Colagem das ilustrações usadas como opções no Formulário 2



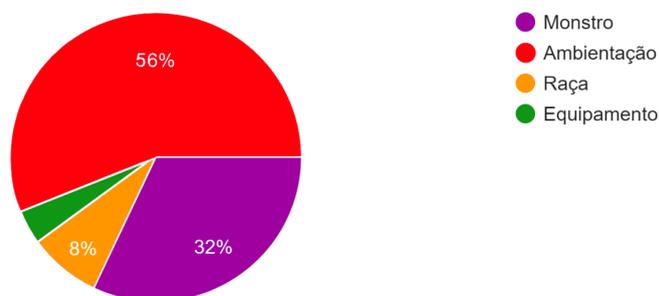
Fonte: Autor (2024); Da esquerda para direita, Dungeons & Dragons Ghosts of Saltmarsh (2019); Dungeons & Dragons Player's Handbook 5e (2014); Dungeons & Dragons Candlekeep Mysteries (2021) e Dungeons & Dragons Out of the Abyss (2015).

O resultado com a adição das imagens como base visual e do modelo de escolha única resultou em uma mudança considerável em relação ao primeiro resultado, como o gráfico da Figura 24 demonstra, as ilustrações de ambientação alcançaram mais da metade dos votos, onde 14 pessoas das 25 votaram nesta opção (56%), enquanto a 2ª colocada, ilustrações de monstros, obteve 8 de 25, o equivalente a 32% dos votos.

Figura 24. Gráfico da preferência do público acerca dos tipos de ilustrações do Formulário 2 (escolha única)

Qual ilustração abaixo lhe atrai em um primeiro momento?

25 respostas



Fonte: Figura gerada pelo formulário do Google Forms elaborado pelo Autor (2024), ver apêndice B.

Em vista das informações adquiridas e apresentadas, para este trabalho serão analisadas as ilustrações de ambientação como objeto de estudo. A seguir será apresentado o capítulo de Metodologia.

# CAPÍTULO



Metodologia

### 3. METODOLOGIA

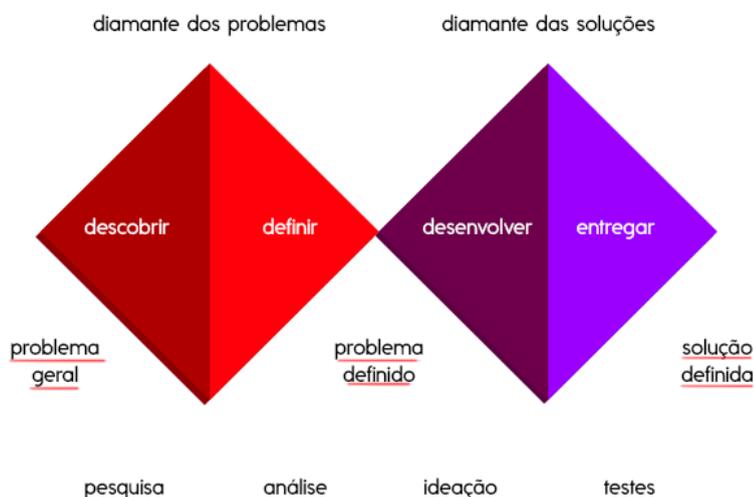
Para a fomentação do estudo desenvolvido neste trabalho, este capítulo apresentará as metodologias, ferramentas e diretrizes utilizadas para o desenvolvimento dessa pesquisa. É importante salientar que as metodologias e ferramentas utilizadas foram adaptadas de acordo com as necessidades do presente estudo.

A metodologia foi modelada com base na metodologia Duplo Diamante (2005), na Metodologia para Análise de Imagens Fixas de Mendes (2019) e na Teoria das Facetas, de Guttman (1950). Todas serão melhor descritas nos subtópicos a seguir.

#### 3.1 Duplo diamante

Criada em meados de 2005 pelo conselho de Design do Reino Unido, a metodologia *Double Diamond* (Duplo diamante) será usada devido a sua versatilidade e clara formatação, permitindo assim uma compreensão macro do problema e se necessário, reajustes no meio do caminho. O método é representado graficamente por dois diamantes alinhados horizontalmente um ao lado do outro; cada diamante é dividido em dois hemisférios, somando quatro etapas ao todo, como mostrado na Figura 25 a seguir.

Figura 25. Representação gráfica da metodologia Duplo Diamante



Fonte: Elaborada pelo autor (2024).

### 1- Descobrir

No primeiro diamante, como mostrado na Figura 25, a primeira etapa é chamada de 'descobrir' e busca em um primeiro momento, entender o problema, e não simplesmente assumir qual é o problema; é uma etapa de estudo e absorção de tudo relacionado ao tópico.

### 2- Definir

Feito o estudo inicial acerca do tema, percebido os problemas presentes, deve-se definir um tema para debruçar-se sobre, isto é, afunilam-se as informações, ideias adquiridas até então na primeira etapa e ao fim teremos uma perspectiva mais clara sobre o trabalho.

### 3- Desenvolver

O segundo diamante, o diamante das soluções começa com a etapa de "desenvolvimento", sendo o desenvolvimento onde soluções devem ser elaboradas. Com a ajuda de diferentes ferramentas pode-se aumentar o alcance efetivo no que tange a análise das ilustrações e a relação produto-usuário fundamentada no Design emocional e nos estudos de

Hekkert e Desmet (2007).

#### **4- Entregar**

Por fim, na entrega, adaptando e organizando a metodologia com base na proposta do projeto e como citado no início do trabalho no tópico de objetivos gerais e específicos, serão definidas recomendações de Design para serem aplicadas nas ilustrações de RPG com base nos resultados encontrados provenientes das análises das mesmas e de seus efeitos no usuário.

A seguir, será apresentada a metodologia para Análise de Imagens Fixas de Mendes (2019).

### **3.2 Metodologia de Mendes**

Segundo Mendes (2019), a rápida evolução tecnológica e a globalização da mesma fez com que os métodos de produção de imagens tornassem as imagens bidimensionais bastante recorrentes, conseqüentemente, aumentando seu uso e papel em várias situações, nichos (lazer, trabalhos) e círculos sociais. Em outras palavras, o papel das imagens bidimensionais, e no caso específico deste trabalho as ilustrações, é influente o bastante para que seja necessário o seu estudo por meio de estrutura lógica de organização e ordenação.

A metodologia para Análise de Imagens Fixas de Mendes (2019) consiste numa divisão bem estruturada de dois percursos (objetivo e subjetivo) que contribuirá para uma observação e avaliação das ilustrações de RPG escolhidas, o que permitirá a visualização e descrição de aspectos gráficos gerais e específicos que se apresentam nas ilustrações, tal qual seus significados e relações perante o usuário. Os percursos serão apresentados a seguir.

#### **Percurso objetivo (de caráter analítico):**

O percurso objetivo é dividido em três etapas, as quais se encontram a seguir: 1- Seleção/discriminação/qualificação e sugestão; 2- Análise formal dos elementos que fazem parte da composição; 3- Contextualização da imagem no tempo e no espaço, e na História da Arte e da Cultura.

### 1- Seleção/discriminação/qualificação e sugestão:

Consiste numa descrição dos elementos presentes na imagem (ilustração) e em qualificá-los. Atentando-se a sugestão de qualidades que tais elementos possam insinuar. Para a aplicação da metodologia, Mendes (2019) sugere o uso do quadro que se segue (Quadro 3).

Quadro 3. Quadro descritivo de Mendes (2019)

Elementos selecionados	Decomposição		Qualificação	O que os elementos e suas qualidades sugerem	O que o elemento significa no código interno da imagem
Elemento 1	Corpo	Cabeça			
		Mãos			
		Pés			
	Vestuário	Camisa			
		Sapatos			
	Outros	Escova			

Fonte: Mendes (2019).

### 2- Análise formal dos elementos que fazem parte da composição:

Nesta etapa, há de se observar a composição da ilustração, como as cores, linhas e outros elementos conversam entre si, assim como quais leis da *Gestalt* são expostas na imagem.

### 3- Contextualização da imagem no tempo e no espaço, e na História da Arte da Cultura:

Por fim, deve-se pesquisar, relacionando os signos analisados com suas significações na sociedade em que a ilustração está sendo veiculada, bem como o grupo/acontecimento que a mesma se propõe a representar.

A seguir será apresentado o percurso subjetivo estipulado pelo autor

supracitado.

### **Percurso subjetivo (de caráter sintético):**

O percurso subjetivo também é dividido em três etapas, as quais se encontram a seguir: 1- Compreensão dos elementos em seu contexto específico; 2- Determinação do código interno da imagem; 3- Interpretação.

#### **1- Compreensão dos elementos em seu contexto específico:**

A ideia é de que os signos presentes na ilustração podem apresentar outros sentidos se analisados no conjunto da peça, como um todo, ou seja, ao lado dos outros signos, portanto nesta etapa o objetivo é averiguar o significado mostrado naquele contexto específico, apurando se as análises primárias feitas no início do outro percurso se confirmam ou não, e se necessário, editando-as.

#### **2- Determinação do código interno da imagem:**

Etapa onde se concluirá o quadro descritivo, preenchendo sua última coluna; o código interno pode ser explicado como o que aquela figura, ilustração realmente significa naquele contexto.

#### **3- Interpretação:**

Como último passo da metodologia de Mendes (2019), um apanhado geral do que a ilustração representa será feito, assim como uma breve consideração de seu papel na contemporaneidade e sensações que ela pode vir a desencadear nos usuários.

O método de Mendes (2019) será adaptado neste trabalho para que as análises sejam otimizadas da melhor maneira, portanto, serão abarcadas apenas as primeiras duas etapas do percurso objetivo (Seleção, discriminação, qualificação e sugestão e a Análise formal dos elementos que fazem parte da composição) e a primeira etapa do percurso subjetivo (Compreensão dos elementos em seu contexto específico).

Logo, tendo analisado a obra de Mendes (2019), pôde-se observar pontos-chave da análise de imagens, portanto, para a presente pesquisa serão

utilizadas como diretrizes para análise das ilustrações de D&D:

- 1º Carga Visual: Quantidade de elementos e sua interação
- 2º Detalhamento: Nível de detalhe, texturas e sombreamento
- 3º Cor e contraste: Variedade de cores, nível de contraste e suas interações
- 4º Composição: Organização visual dos elementos
- 5º Narrativa visual: Clareza da mensagem transmitida

Os critérios acima foram definidos com base nos princípios do Design gráfico e nos princípios da Gestalt, já que a teoria da Gestalt, junto de seus princípios (já citados anteriormente no capítulo 2, tópico 2.1) também serão peça importante para o entendimento do elo entre as informações gráficas e as emoções que podem vir a ser despertadas por todo conjunto das informações dispostas nas ilustrações a serem analisadas.

Os critérios serão conjugados em conjunto com a Teoria das Facetas, que será apresentada a seguir.

### 3.3 Teoria das Facetas

A chamada teoria das facetas, criada por Louis Guttman (1950), consiste num método para organizar e analisar informações, especialmente voltada para problemas de pesquisa com um grande número de variáveis interativas, portanto, tem sido considerada útil principalmente nas ciências sociais, psicológicas e da vida (Shye, 1999).

A teoria baseia-se na ideia de que dividir um objeto de estudo complexo em "facetas", ou seja, diferentes categorias tornem a análise mais descomplicada e coerente; para a presente pesquisa a faceta/critério utilizado será o da "**complexidade**" (baixa, média e alta).

É sabido que o termo "complexidade" pode se referir a diferentes atributos, pois essa característica depende diretamente do objeto de estudo e também o contexto em que ele se encontra; dessa maneira, podemos então elencar nossas diretrizes específicas (características a serem observadas, apresentadas no tópico anterior 3.2) em nossa análise das ilustrações com base na complexidade dos elementos em cena, estabelecendo assim as **Diretrizes para a análise:**

**1º Carga Visual: Quantidade de elementos e sua interação**

- Baixa complexidade: Poucos elementos ou personagens, com foco em único ponto ou figura.
- Média complexidade: Vários elementos, como 2-3 personagens e alguns detalhes de fundo.
- Alta complexidade: Múltiplos elementos e personagens e cenas mais elaboradas e dinâmicas.

**2º Detalhamento: Nível de detalhe, texturas e sombreamento**

- Baixa complexidade: Linhas simples, pouca ou nenhuma textura.
- Média complexidade: Detalhes moderados, com texturas e sombras básicas.
- Alta complexidade: Riqueza de detalhes, texturas complexas e sombreamento avançado.

**3º Cor e contraste: Variedade de cores, nível de contraste e suas interações**

- Baixa complexidade: Paleta de cores limitada, contraste baixo ou simples.
- Média complexidade: Paleta de cores variada, contraste variado.
- Alta complexidade: Uso sofisticado de cores com alto contraste e gradientes.

**4º Composição: Organização visual dos elementos**

- Baixa complexidade: Composição simples, com foco central claro.
- Média complexidade: Composição equilibrada, com vários pontos de interesse.
- Alta complexidade: Composição dinâmica e complexa, com múltiplas áreas de destaque.

**5º Narrativa visual: Clareza da mensagem transmitida**

- Baixa complexidade: Mensagem ou tema direto e fácil de entender.
- Média complexidade: Narrativa mais elaborada, exigindo um pouco mais de interpretação.

- Alta complexidade: Múltiplas camadas de significado, simbolismo.

A seguir, será apresentado o infográfico da Estrutura Analítica do Projeto (EAP) da pesquisa.

### 3.4 Estrutura Analítica do Projeto (EAP)

A Estrutura Analítica do Projeto (EAP) será dividida seguindo o desenho da metodologia Duplo Diamante (2005) apresentada, e possuirá quatro macro etapas nas quais em cada etapa serão utilizadas a Metodologia de Mendes, somada a Teoria da Gestalt, Teoria das Facetas e ferramentas para obtenção e fomentação de informações; a Figura 26 a seguir representa a EAP, suas macro etapas e ferramentas:

Figura 26. Representação gráfica da Estrutura Analítica do projeto



Fonte: Elaborada pelo autor (2024).

As fases do projeto seguindo a metodologia Duplo Diamante (2005) encontram-se a seguir.

## Fases do projeto

**1- Descobrir:** Nesta etapa da EAP, foi-se usada a pesquisa desk (citada no tópico 2.3) para conseguir um melhor direcionamento do tema, por meio da pesquisa, trabalhos de autores como Bettocchi (2000), Franco (2019) e Fraga (2022) impulsionaram o entendimento geral sobre o tema, além disso, a pesquisa também permitiu conhecer diferentes sistemas de RPG até então desconhecidos ou pouco estudados pelo autor, possibilitando um trabalho mais direcionado.

**2- Definir:** Esta etapa metodológica pode ser conferida no tópico 2.3. Para a definição do sistema de RPG que viria a ser trabalhado foi-se realizada uma observação de comentários em fóruns e blogs, este levantamento eclodiu em mais uma pesquisa desk, a qual foi responsável pela descoberta do estudo de Weinberger (2021); após a leitura do estudo, um formulário foi realizado, angariando 40 respostas acerca dos sistemas mais conhecidos pelo os jogadores e informações acerca do público alvo, o que por conseguinte direcionou os esforços para uma análise mais aprofundada do público, contendo ferramentas como *persona* e *moodboard*. Pôde-se também identificar outros atributos que levaram a escolha do sistema, como por exemplo a grande quantidade de materiais oficiais disponíveis, bem como a constante renovação dos mesmos para os dias atuais.

Com o intuito de determinar qual tipo de ilustrações seriam escolhidas para trabalhar a pesquisa, um 2º formulário foi feito (Definição do tipo de ilustração preferida pelo público), nele, os entrevistados mostraram um maior interesse pelas ilustrações de ambientação, seguidas pelas de monstros, de modo que em virtude deste resultado, definiu-se então para o trabalho as ilustrações do tipo “ambientação” para estudo e análise.

**3- Desenvolver:** Nesta etapa foi realizado primeiramente um recorte, a fim de que dessa maneira pudesse-se diminuir o número de ilustrações disponíveis para então escolhê-las com base em alguma característica em comum. Após escolhidas, as ilustrações foram analisadas usando como base parte do método de Análise de Imagens Fixas de Mendes (2019) e da Teoria das Facetas (1950), elencando assim diretrizes que serviriam para uma análise coerente das ilustrações de ambientação ao longo das edições de *Dungeons and Dragons*. Simultaneamente, uma avaliação

de quais emoções as ilustrações desencadearam nos entrevistados ocorreu por meio de um 3º formulário, para que pudesse ser observado um elo entre os elementos gráficos, o uso da Gestalt, Design emocional e outros conceitos formadores e seu uso por parte dos profissionais gráficos (Ilustradores e Designers) nas ilustrações.

**4- Entregar:** Na quarta e última etapa, diante das informações adquiridas por meio do uso das ferramentas, da colaboração dos entrevistados e da pesquisa do projeto como um todo, foi-se elaborada uma lista de recomendações acerca de práticas e observações das quais profissionais gráficos possam se atentar no seu processo de criação de ilustrações para RPGs.

O próximo capítulo abordará a terceira etapa da EAP, intitulada de Desenvolvimento.

# CAPÍTULO



Desenvolvimento

## **4. DESENVOLVIMENTO**

Neste capítulo será apresentado o desenvolvimento da pesquisa. O capítulo encontra-se dividido nos tópicos: “Análise das edições de D&D e justificativa do recorte”; “Seleção e análise das Ilustrações”; “Ilustrações D&D 1ª Edição (1977)”; “Ilustrações D&D 2ª Edição (1989)”; “Ilustrações D&D 4ª Edição (2008)”; “Ilustrações D&D 5ª Edição (2014)”.

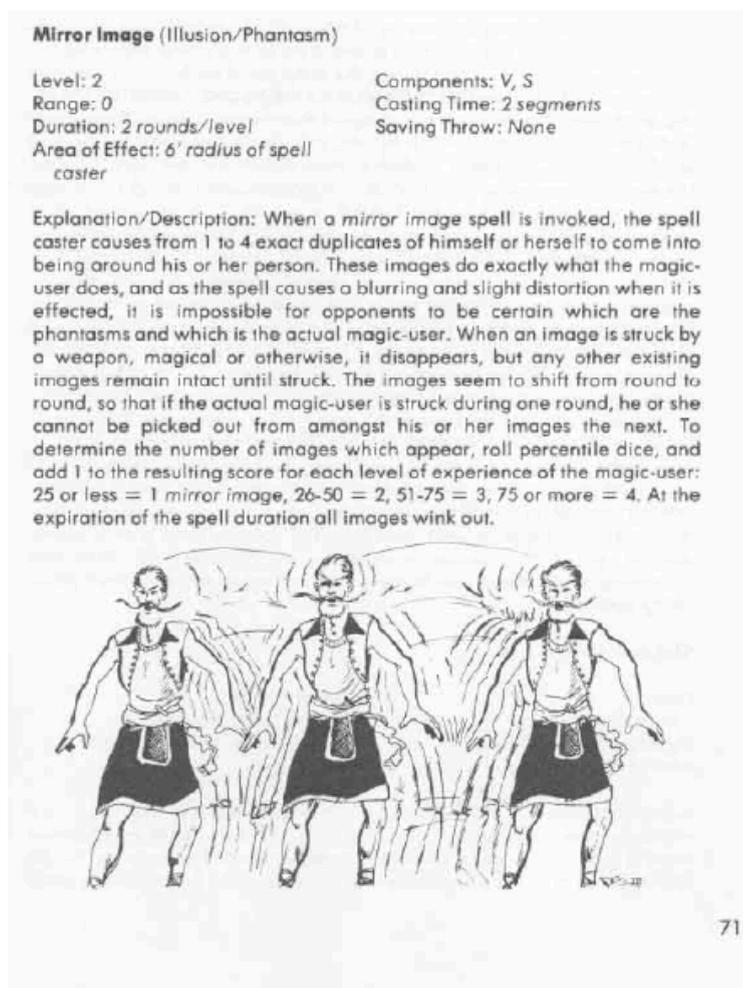
### **4.1 Análise das edições de D&D e justificativa do recorte**

Os livros de D&D possuem ilustrações dos mais variados tamanhos, cores e especificações, algumas estão dispostas antes ou depois de um texto, às vezes até atrás, sendo sobrepostas pelo escrito e em reduzida opacidade; as variáveis são numerosas, portanto, um recorte se mostrou necessário, visto que além disso, D&D possui no mínimo 5 edições (sem contar as diferentes impressões e edições revisadas), o que naturalmente implica na existência de muito material gráfico para se debruçar.

Analisando as cinco principais edições (a de 1977, 1989, 2000, 2008 e 2014) pôde-se inferir que as edições mais antigas possuem menos conteúdo, tanto em texto quanto ilustrações, isso se deve principalmente ao aporte financeiro reduzido para o projeto na época, também pode-se citar a maior dificuldade para encontrar artistas para um nicho tão específico de fantasia no período citado.

A primeira edição (Advanced Dungeons & Dragons 1st Edition, 1977) apresenta as ilustrações em preto e branco exceto as presentes na capa; das quais, grande parte vem logo após um texto, exemplificando-o, como pode-se ver na Figura 27.

Figura 27. Ilustração preto e branco da 1ª edição de *Dungeons & Dragons*



Fonte: *Advanced Dungeons & Dragons 1st Edition* (1977).

Há também, em menor quantidade, ilustrações de página inteira, nelas é possível ver com maior detalhe o majoritário uso da técnica de hachura<sup>11</sup> e pontilhismo<sup>12</sup>, que permeia as ilustrações da primeira edição, permitindo a leitura de profundidade, textura, luz e sombra da cena, como na ilustração da Figura 28, apresentada a seguir.

<sup>11</sup> Conjunto de traços finos paralelos ou cruzados usados para produzir efeito de sombra ou meia-tinta ou para representar profundidade ou desnível (Priberam Dicionário).

<sup>12</sup> Técnica de pintura e desenho em que as imagens são definidas por pequenas manchas ou pontos (Oxford Languages).

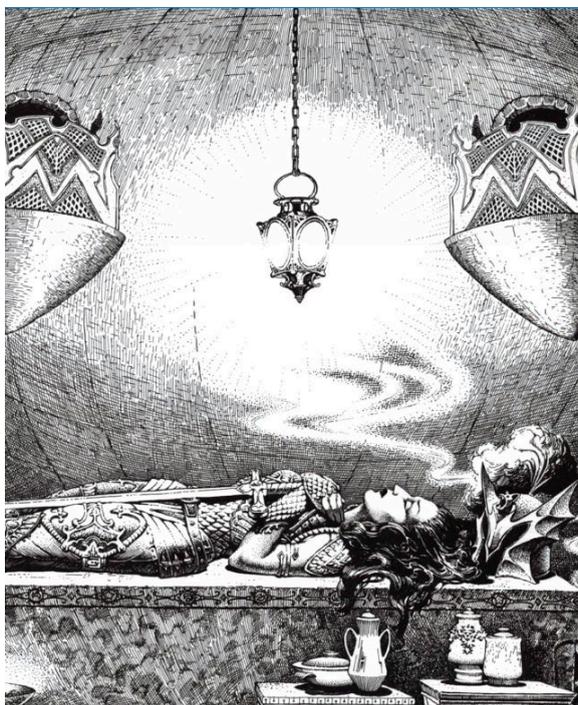
Figura 28. Ilustração preto e branco de página inteira da 1ª edição de *Dungeons & Dragons*



Fonte: *Advanced Dungeons & Dragons 1st Edition* (1977).

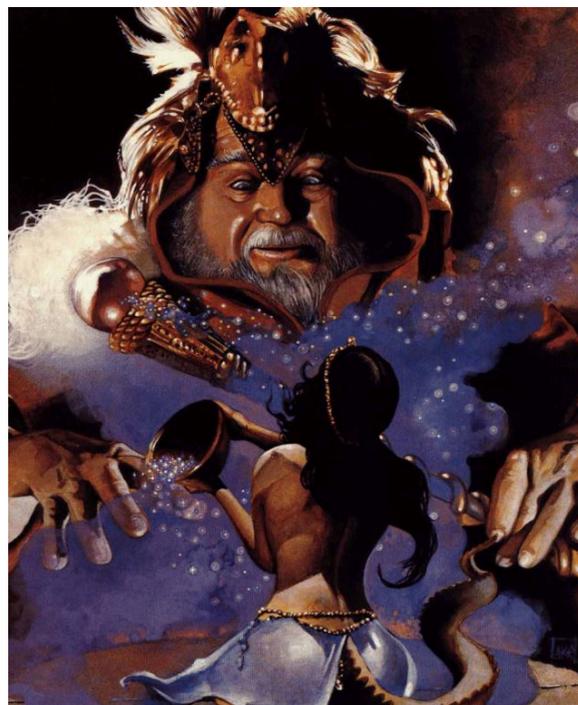
A segunda edição (*Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition*, 1989), lançada 12 anos depois mantém aspectos ilustrativos da antiga versão, mas com um maior refinamento, o preto e branco, as hachuras e pontilhismo ainda eram utilizados, mas também houve o início da presença das ilustrações coloridas, podendo-se ainda perceber o constante e forte presença da cor azul em suas ilustrações. A seguir, nas Figuras 29 e 30 respectivamente, podemos observar uma ilustração com o uso da hachura, e a outra com a presença de cores.

Figura 29. Ilustração preto e branco da 2ª edição de *Dungeons & Dragons*



Fonte: *Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition* (1989).

Figura 30. Ilustração com cores da 2ª edição de *Dungeons & Dragons*

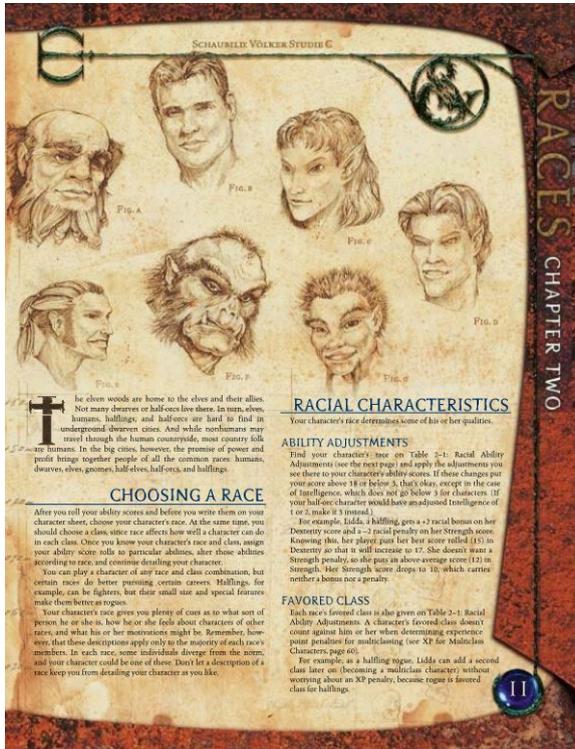


Fonte: *Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition* (1989).

A terceira edição difere bastante de qualquer outra, não existe a presença de nenhuma ilustração de página inteira; o que existe são páginas com uma mistura de cenários, “*sketches*<sup>13</sup>”, retratos de personagem (Figura 31) e ilustrações de corpo inteiro, estas últimas localizadas normalmente no meio de alguma página (Figura 32).

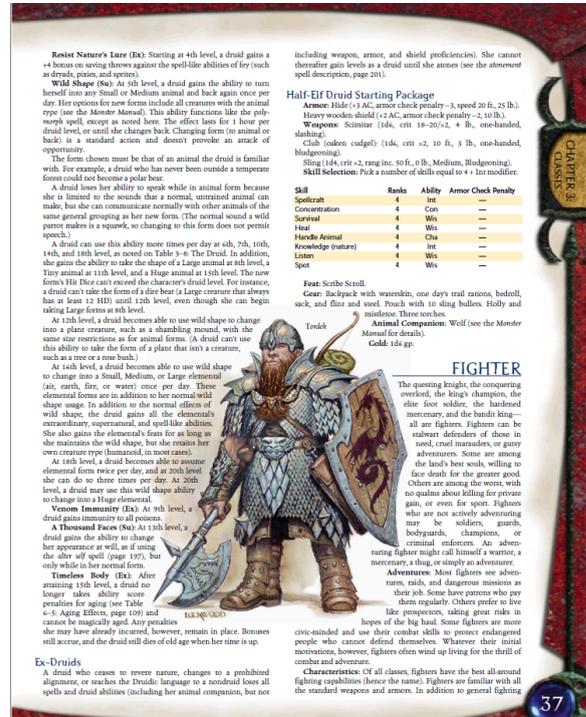
<sup>13</sup> Um desenho grosseiro, representando as principais características de um objeto ou cena [...] (Merriam-Webster).

Figura 31. Retratos de personagens da 3ª edição de *Dungeons & Dragons*



Fonte: *Dungeons & Dragons 3rd Edition* (2000).

Figura 32. Ilustração de corpo inteiro na 3ª edição de *Dungeons & Dragons*



Fonte: *Dungeons & Dragons 3rd Edition* (2000).

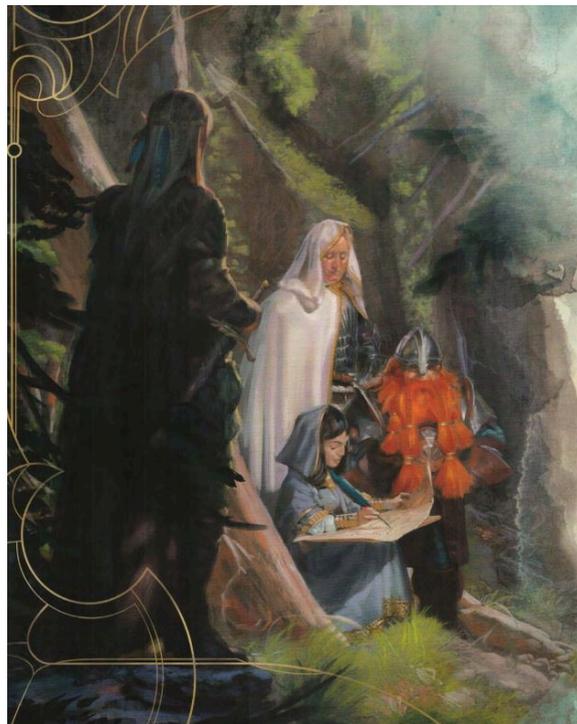
A quarta edição (*Dungeons & Dragons 4th Edition*, 2008) volta com a presença das ilustrações de página inteira, ela e sua sucessora (*Dungeons & Dragons 5th Edition*, 2014) possuem as ilustrações com maior amplitude de cores. As Figuras 33 e 34 mostram respectivamente ilustrações da 4ª e 5ª edição.

Figura 33. Ilustração da 4ª edição de *Dungeons & Dragons*



Fonte: *Dungeons & Dragons 4th Edition* (2008).

Figura 34. Ilustração da 5ª edição de *Dungeons & Dragons*



Fonte: *Dungeons & Dragons 5th Edition* (2014).

Por consequência dessa breve análise, o recorte estabelecido para as análises do estudo será o das edições que apresentam ilustrações de página inteira (1ª, 2ª, 4ª e 5ª), com exceção da edição 3.0, visto que a mesma não apresenta este tipo de ilustração. Além desse recorte, soma-se o recorte de ilustrações de personagens e ambientação (escolha resultante da consulta com o público-alvo, após a aplicação do 2º formulário). Desse modo, define-se os seguintes critérios para o recorte das ilustrações:

- 1º:** Sua menor quantidade em relação às outras ilustrações encontradas ao longo das edições (o que permitirá um processo de escolha mais saudável, já que reduz significativamente o excesso de ilustrações, funcionando como um filtro);
- 2º:** A maior riqueza de detalhes e qualidade devido ao tamanho dessas ilustrações;

**3º:** O fato de servirem como expressão e modelo para a edição/livro (são praticamente ilustrações de início ou final de capítulo, ou seja, é suposto que tenham valor introdutório e de referência para as outras ilustrações que virão em seguida).

Para tanto, as ilustrações serão analisadas mesclando-se a Teoria das Facetas de Guttman (1950) já explicada na metodologia, a partir da faceta da complexidade (baixa, média e alta complexidade) aliada a procedimentos/critérios usados e observados na metodologia de Mendes (2019) e aos princípios da Gestalt.

O tópico a seguir compreenderá a seleção e análise das ilustrações de D&D.

## **4.2 Seleção e análise das Ilustrações**

A fim de estruturar este tópico de análise com precisão, as ilustrações serão divididas e comparadas por edição. Preferencialmente, a análise será feita de ilustração por ilustração, com o escrito elucidando suas classificações, ao final da análise individual de todas as ilustrações em cada edição, com base nos critérios apresentados no capítulo 3, abordando a Metodologia de Mendes, Teoria das Facetas - complexidade, e os princípios gerais de Design (**Carga Visual, Detalhamento, Cor e contraste, Composição e Narrativa Visual**). Desse modo, ao final de cada tópico de análise um quadro contendo o resultado geral será apresentado, dando assim um panorama geral do que foi escrito anteriormente.

Uma análise preliminar superficial também foi feita, com isso pôde-se selecionar as ilustrações mais relevantes com a ideia do trabalho e os resultados de formulários e outras ferramentas até então.

### **4.2.1 Ilustrações D&D 1ª Edição (1977)**

O primeiro ponto a ser observado na 1ª edição é a quantidade de ilustrações de página inteira, se utilizarmos a capa, teremos 11 ilustrações de página inteira, três no livro do jogador, três no livro do mestre e cinco no livro dos monstros; ainda pode-se mencionar que feito a análise superficial, não se observou nenhuma ilustração de baixa complexidade final, o que resultará em apenas duas ilustrações para a análise da 1ª edição, provenientes do livro do jogador, que serão

apresentadas nas Figuras 35 e 36.

Figura 35. Análise da 1ª Ilustração de página inteira da 1ª edição de *Dungeons & Dragons*



Fonte: *Advanced Dungeons & Dragons 1st Edition* (1977).

Figura 36. Análise da 2ª Ilustração de página inteira da 1ª edição de *Dungeons & Dragons*



Fonte: *Advanced Dungeons & Dragons 1st Edition* (1977).

Na primeira ilustração, da Figura 35, observamos a presença de quatro figuras humanoides e uma grande boca emergindo de uma pilastra. De acordo com a diretriz de **carga visual**, essa ilustração pode ser classificada como de **média complexidade**. Embora haja uma quantidade razoável de personagens, a homogeneidade em termos de tamanho e equipamento facilita a percepção do conjunto, segundo o princípio da **similaridade** da teoria da Gestalt. A falta de diversidade e de detalhamento específico reduz a exigência do observador em distinguir individualidades, tornando a leitura visual mais simples.

Já a segunda ilustração (Figura 36) apresenta seis personagens distintos, com diferenças acentuadas entre eles. Podemos identificar um homem empunhando espada e escudo, representando a classe paladino<sup>14</sup>, (o título da obra “*A Paladin in*

<sup>14</sup> A classe Paladino refere-se a um guerreiro cujo juramento de defender a justiça e integridade e de batalhar contra as forças das trevas o concede um poder sagrado, capaz de purgar mortos-vivos e curar doentes e feridos. Um guerreiro divino vinculado a um juramento sagrado (*Dungeons & Dragons 5ª edição*, Livro do Jogador, 2014).

*Hell*” também corrobora para essa visão) e figuras de aspecto demoníaco (com chifres e caudas), que sugerem a batalha entre a justiça/bem e mal. Além disso, há uma criatura insectóide que ocupa uma posição central na parte inferior da cena, adicionando diversidade à composição, portanto, **alta complexidade**.

Na diretriz de **detalhamento**, a primeira ilustração se enquadra em **complexidade média**. As texturas e sombras são bem aplicadas, embora, conforme os elementos se distanciam do foco central, os detalhes diminuam. Por outro lado, a segunda ilustração exibe um excesso de detalhes e texturas, muitas vezes sobrepostos, o que pode gerar um certo exagero e dificultar a leitura clara da cena.

Quando analisamos **cor e contraste**, a ausência de cor, limitando-se ao preto e branco, coloca ambas as ilustrações em **baixa complexidade** nesse quesito. Sendo assim, o contraste se torna o fator determinante para a classificação. A primeira ilustração possui um contraste bem definido, com as figuras dos aventureiros, as colunas e a boca destacando-se nitidamente em relação ao fundo (**princípio figura-fundo**). As sombras mais acentuadas e a iluminação direcionada tornam a separação entre luz e sombra clara, facilitando a leitura visual, ou seja, **alta complexidade**. Já na segunda ilustração, o contraste, embora presente, é prejudicado pelo excesso de detalhes. Isso é perceptível, por exemplo, na comparação entre o cavaleiro na parte superior esquerda e a área inferior da imagem, onde o ruído visual é maior e o contraste se perde, classificando-a como de **complexidade média**.

Quanto à **composição**, a primeira ilustração é simples, de **baixa complexidade**, com um ponto focal claro: a boca na pilastra. Os aventureiros funcionam como suporte visual para esse ponto central, especialmente o aventureiro posicionado no meio da cena. As tochas ajudam a direcionar o olhar do observador, reforçando a simplicidade e eficácia da composição. Já a segunda ilustração apresenta uma composição mais confusa. Embora o Paladino tenha algum destaque inicial, o restante da cena compete intensamente pela atenção do observador devido à sobreposição de detalhes e à falta de um padrão claro, resultando em uma composição caótica e de **alta complexidade**.

Finalmente, ao considerarmos a **narrativa visual**, a primeira ilustração se enquadra em **complexidade média**. A imagem sugere uma situação de exploração por parte dos aventureiros em uma masmorra, evocando sentimentos de curiosidade e cautela. O mistério da boca na pilastra desperta perguntas: "O que é aquilo?", "Um

enigma?", "Um monstro?" Essas pequenas indagações adicionam camadas de significado à narrativa. Em contraste, a segunda ilustração apresenta uma narrativa **de baixa complexidade**, centrada em uma batalha caótica. Apesar da riqueza de detalhes, a mensagem é clara e direta, sem exigir uma interpretação mais profunda.

Diante dessa análise, a primeira ilustração será considerada de **complexidade geral média**, enquanto a segunda, como de **complexidade geral alta**. A seguir, o Quadro 4 representa compactamente a análise feita anteriormente. Outras ponderações serão abordadas na seção de **Resultados e Discussão**.

Quadro 4. Compilado da análise das ilustrações da 1ª edição

Ilustrações		
Diretrizes		
Carga Visual	Média	Alta
Detalhamento	Médio	Alto
Cor e Contraste	Alta	Média
Composição	Baixa	Alta
Narrativa Visual	Média	Baixa
<b>RESULTADO</b>	Média Complexidade	Alta Complexidade

Fonte: Autor (2024).

O próximo subtópico trará a análise das ilustrações da 2ª Edição de D&D, de 1989.

#### 4.2.2 Ilustrações D&D 2ª Edição (1989)

A seguir, estarão dispostas as três ilustrações escolhidas da 2ª edição, de 1989.

#### 4.2.2.1 - 1ª Ilustração (2ª edição)

A primeira ilustração escolhida para a análise é de autoria de Larry Elmore (1989), chamada de: “*Dragonslayers and proud of It*” (“Matadores de dragões e orgulhosos disso”) e está disposta a seguir (Figura 37).

Figura 37. Análise da 1ª Ilustração de página inteira da 2ª edição de *Dungeons & Dragons*



Fonte: *Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition* (1989).

Seguindo a diretriz da **carga visual**, é possível observar que a imagem contém vários elementos e personagens, incluindo um dragão, um grupo de cinco aventureiros, vegetação e tesouros, todos descritos com detalhes precisos. Observa-se o princípio de **proximidade da Gestalt**, uma vez que os aventureiros formam subconjuntos ou grupos distintos, mas próximos, criando uma sensação de agrupamento e união. Por conta disso, podemos classificá-la como de **alta complexidade**.

No que se refere ao **detalhamento**, há uma presença marcante de texturas

diferenciadas e trabalhadas, como as armaduras, a cota de malha, o tecido do manto, a árvore e até mesmo as escamas do dragão. Todos esses aspectos são retratados com grande precisão, além da relação suave entre luz e sombra, o que reforça a **alta complexidade**.

Quanto às **cores e ao contraste**, percebe-se um avanço em relação às obras da primeira edição. A paleta inclui verde, azul, amarelo, vermelho e até roxo, e o tom geral é quente. Existe um certo contraste, mas ele não é muito acentuado, pois a atmosfera quente da cena gera um equilíbrio entre as cores. Isso mostra que cor e contraste não se limitam à quantidade de cores, mas ao modo como elas interagem e afetam a composição. Sendo assim, podemos classificar esses aspectos como de **complexidade média**.

Na **composição**, a ilustração revela uma **complexidade média**. Há uma clara tentativa de criar um ponto focal, representado pelo dragão suspenso por uma corda. Ele está centralizado e equilibrado pelos elementos que o cercam. À esquerda, temos três componentes: uma mulher segurando um arco, um homem com uma marreta e uma árvore ao fundo. Do lado direito, há outros três personagens, e ambos os grupos tocam o dragão com as mãos, criando uma conexão direta com o ponto central (**princípio da continuidade**). Apesar disso, não há dinamicidade ou outros fatores que elevem a complexidade da composição além do nível médio.

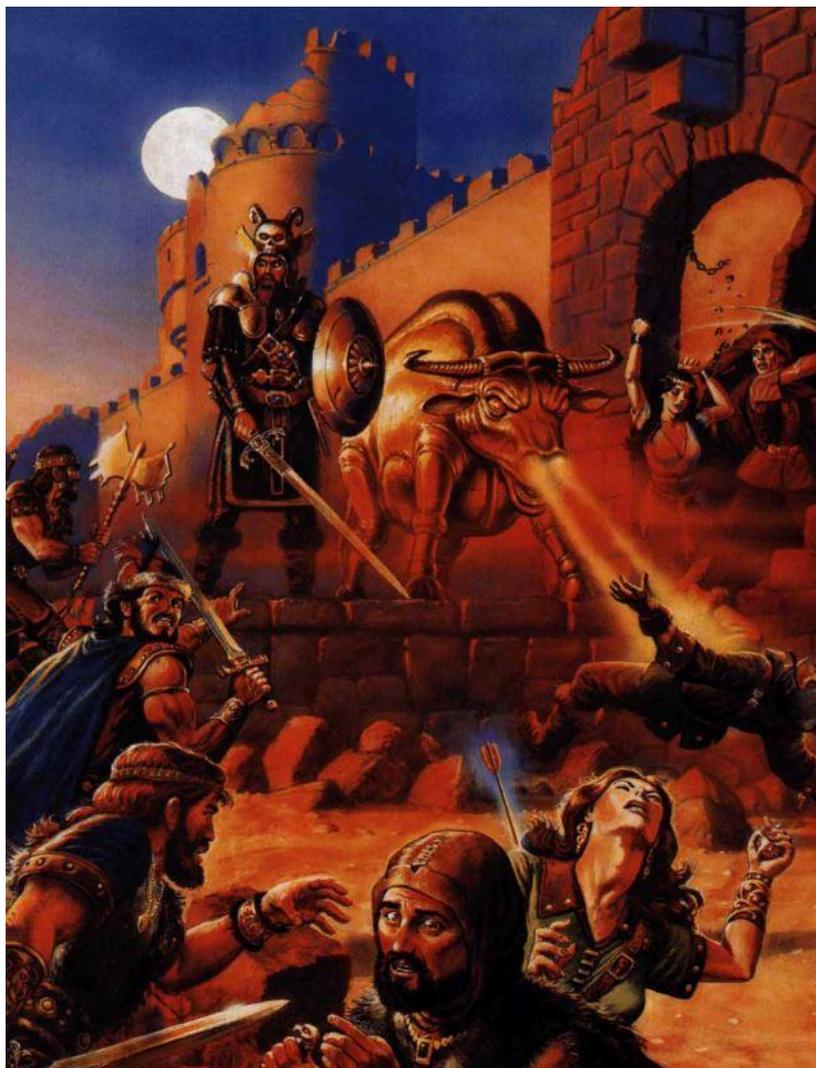
Por fim, a **narrativa visual** dessa ilustração pode ser considerada de **média complexidade**. Apesar da riqueza de elementos e detalhes, a mensagem principal é clara: o grupo derrotou o pequeno dragão e exibe a criatura como um troféu, com orgulho. Contudo, é possível identificar camadas de simbolismo mais sutis, como a atmosfera do local, que parece evocar o fim de uma tarde, sugerindo a conclusão de um dia de desafios e a sensação de dever cumprido, o que se alinha à postura dos aventureiros.

Portanto, a **complexidade geral** desta ilustração será classificada como **média**.

#### 4.2.2.2 - 2ª Ilustração (2ª edição)

A segunda ilustração a ser analisada encontra-se na Figura 38, a seguir.

Figura 38. Análise da 2ª Ilustração de página inteira da 2ª edição de *Dungeons & Dragons*



Fonte: *Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition* (1989).

Podemos observar de imediato uma **alta carga visual**. A imagem apresenta uma abundância de elementos, superando tanto a ilustração anterior quanto as da 1ª edição. Entre os principais elementos, destacam-se um touro metálico bufando vapores, uma muralha que sugere uma fortaleza, guerreiros em batalha, e até figuras femininas que também participam da ação.

A ilustração é **altamente detalhada**, a riqueza de texturas é visível em toda a imagem, o tecido das roupas, a textura das pedras, até mesmo pequenos

ornamentos dos personagens, como braceletes e colares são perceptíveis, também temos o brilho metálico proveniente do touro e das armas, que contrasta com as superfícies mais ásperas, como as pedras da muralha.

No que diz respeito às **cores e contraste**, apesar da predominância do laranja e azul, a utilização de gradientes em ambas as cores confere uma alta complexidade cromática à obra. Essas cores geram um contraste harmonioso que ressalta os diferentes planos da cena. O laranja pode ser visto como uma representação do calor ou destruição (associado ao touro metálico e ao cenário desértico), ao passo que o azul sugere o frio e a noite, reforçado pela presença da lua no fundo.

A **composição** da ilustração é igualmente complexa. A disposição dos personagens e seus movimentos criam uma sensação de dinamismo, enquanto o ambiente, como os destroços da torre e o portão de pedra, servem como pontos de descanso visual. O uso do **princípio de continuidade** da Gestalt pode ser visto na forma como o olhar do espectador é guiado pelos elementos da cena, partindo do touro metálico, através dos guerreiros, até os destroços da torre e a lua ao fundo.

Por último, a **narrativa visual** é direta (uma batalha está ocorrendo), mas existem graus de complexidade que incitam o questionamento, além de possuir simbolismos. “Qual a relação entre os personagens?”, “É um conflito interno? Uma insurreição talvez?” “O homem ao lado do touro, ele faz parte do grupo ou está contra eles?”, “O que o touro simboliza?”, “De onde veio a flecha que atingiu a mulher?” Todas essas questões contribuem para uma ilustração rica e complexa em narrativa.

Aplicadas as diretrizes, esta ilustração será classificada como **complexidade geral alta**.

#### 4.2.2.3 - 3ª Ilustração (2ª edição)

A terceira e última ilustração desta 2ª edição é mostrada na Figura 39, abaixo:

Figura 39. Análise da 3ª Ilustração de página inteira da 2ª edição de *Dungeons & Dragons*



Fonte: *Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition* (1989).

Ao examinarmos a **carga visual**, podemos classificar esta ilustração como de **complexidade média**. Embora haja uma quantidade considerável de personagens, sua homogeneidade reduz mais uma vez a necessidade de esforço interpretativo por parte do observador. Além disso, a composição se concentra em um único ponto focal, a vitrine iluminada, que chama imediatamente a atenção.

O **detalhamento**, apesar de usar apenas uma técnica (hachura), é aplicado de forma criteriosa, podemos perceber como o artista demonstra habilidade em criar

volume e profundidade, observando as frestas das paredes e a formação de arcos, que surgem da combinação de linhas paralelas que convergem na vitrine. Essa atenção aos detalhes enriquece a ilustração, permitindo classificá-la como de **complexidade média**.

Em se tratando de **cor e contraste**, a ilustração utiliza apenas tons de azul sobre um fundo branco, e por mais que o contraste seja claro o suficiente e bem aplicado (princípio figura-fundo e a ideia de que a vitrine emite luz), ele se deve muito mais à diferença de intensidade das linhas, e não outros fatores, é simples e bem utilizado, portanto **baixa complexidade**.

A **composição** da peça é igualmente **simples**, a clareza do ponto focal é indiscutível (vitrine no meio da cena), e não existem outros pontos de interesse além dela e da placa com um escrito logo acima. Segundo os princípios da Gestalt, a figura (a vitrine) é claramente percebida em relação ao fundo, permitindo que o espectador se concentre no que é mais relevante na cena.

A ilustração parece representar a consequência de alguma ação já ocorrida, algo envolvendo a vitrine e seu conteúdo levou os dois soldados a um estado de inconsciência, enquanto os outros observam a cena, tentando decifrar a causa do acontecimento. É deveras complexa no que refere-se aos papéis do conteúdo da vitrine, deixando a narrativa com um ar de mistério. Assim, a narrativa adquire uma camada de complexidade, transformando a cena em um enigma visual.

Resultando desta análise, a primeira ilustração será considerada de **complexidade geral média**, a segunda, como de **complexidade geral alta**, e a terceira como **complexidade geral baixa**. O resumo da análise desta edição pode ser conferido no Quadro 5, que se segue.

Quadro 5. Compilado da análise das ilustrações da 2ª edição

Diretrizes			
Carga Visual	Alta	Alta	Média
Detalhamento	Alto	Alto	Médio
Cor e Contraste	Médio	Alto	Baixo
Composição	Média	Alta	Baixa
Narrativa Visual	Médio	Alta	Alta
<b>RESULTADO</b>	Média Complexidade	Alta Complexidade	Baixa Complexidade

Fonte: Autor (2024).

O próximo subtópico trará a análise das ilustrações da 4ª Edição de D&D, de 2008.

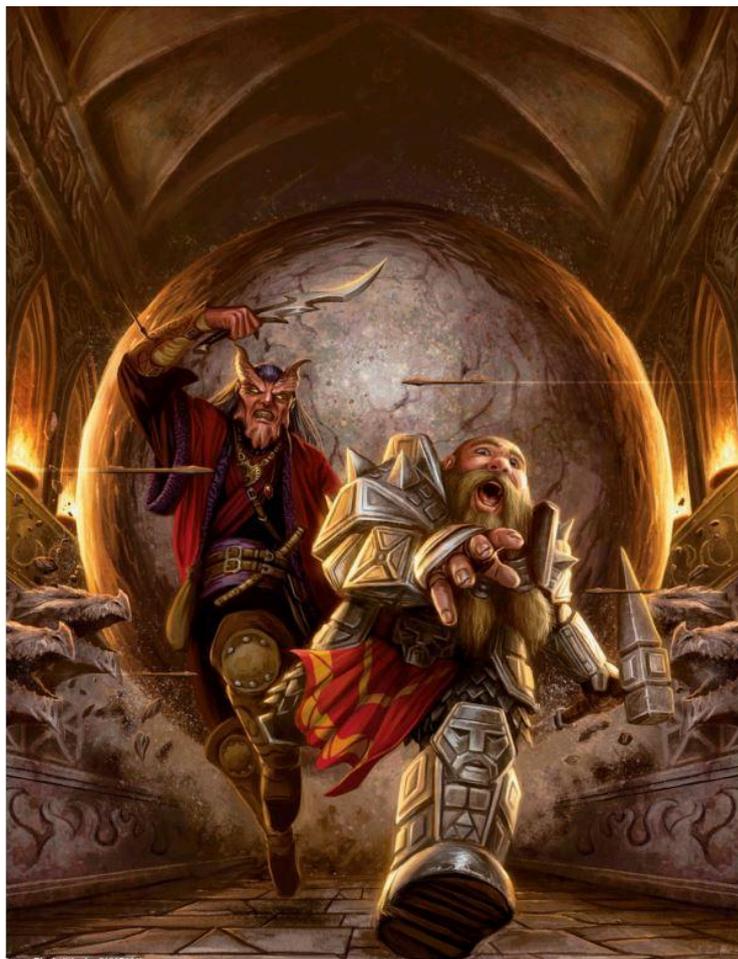
#### 4.2.3 Ilustrações D&D 4ª Edição (2008)

A seguir, estarão dispostas as três ilustrações escolhidas da 4ª edição, de 2008.

##### 4.2.3.1 - 1ª Ilustração (4ª edição)

Alcançando a 4ª edição, de 2008, teremos mais três imagens a serem analisadas, seguindo os procedimentos anteriores, a primeira ilustração se encontra na Figura 40, a seguir.

Figura 40. Análise da 1ª Ilustração de página inteira da 4ª edição de *Dungeons & Dragons*



Fonte: *Dungeons & Dragons* 4th Edition (2008).

A **carga visual** apresentada pode ser classificada como de **média-alta complexidade**, embora tenhamos apenas dois personagens em cena, elementos como a arquitetura do local, os braseiros, esculturas, a grande pedra atrás dos personagens, a dinamicidade das poses e a sensação de movimento também são fatores que intensificam a profundidade da peça.

Em relação ao **detalhamento**, a ilustração apresenta uma **alta complexidade**, evidenciada pela riqueza de texturas e pelo uso cuidadoso de luz e sombra. As expressões faciais dos personagens também são meticulosamente elaboradas, fazendo essa peça possuir um detalhamento de alta complexidade.

Sobre **cor e contraste**, temos uma simples mas coesa variedade de cores, além disso esta ilustração também apresenta o complemento entre os tons quentes e frios (a luz do fogo que é rebatida na pedra e que por sua vez também reflete um pouco no piso frio). Este jogo entre as cores e tons propicia uma **complexidade**

**média** à peça.

No que diz respeito à **composição**, o movimento dos personagens, combinado com a perspectiva que nos permite vislumbrar o teto da estrutura, gera uma sensação de estar olhando de baixo para cima, conferindo uma disposição intrigante e diferente à cena; por outro lado, existe apenas um foco principal, e este é o centro da imagem, onde a pedra gigante, com suas bordas iluminadas delimita nosso olhar, englobando os personagens. Portanto, **complexidade baixa**.

Por fim, a narrativa visual que a imagem apresenta pode ser considerada de **complexidade média**. Apesar de a mensagem central ser direta, retratando dois personagens em fuga de uma armadilha, a cena incorpora uma profundidade que enriquece a interpretação. O cenário, as expressões dos personagens e a presença da pedra gigante adicionam uma camada de simbolismo, tornando a narrativa mais envolvente e evitando que seja reduzida a uma complexidade baixa.

#### 4.2.3.2 - 2ª Ilustração (4ª edição)

A segunda ilustração a ser analisada está disposta a seguir (Figura 41).

Figura 41. Análise da 2ª Ilustração de página inteira da 4ª edição de *Dungeons & Dragons*



Fonte: *Dungeons & Dragons* 4th Edition (2008).

Como observado na Figura 41, a análise da **carga visual** revela uma **média complexidade**, existem muitos personagens, mas suas posições revelam uma quase estaticidade.

O **detalhamento** é refinado, mas não tanto quanto o da peça anterior, podendo ser observado principalmente na textura das armaduras/armas e da vegetação, ao fundo, em segundo plano, também presenciamos algumas ruínas, portanto, **média complexidade**.

A ilustração apresenta uma pequena variedade de verdes e marrons nos personagens e na vegetação. Um pouco à esquerda, no segundo plano, notamos uma transição de cores que chega ao azul e branco, representando o céu e as

nuvens. Essa paleta é predominantemente fria, e o contraste existente confere uma pequena sensação de profundidade, tanto entre os personagens quanto em relação às ruínas ao fundo. Por isso, a diretriz de **cor e contraste** é avaliada como **baixa**.

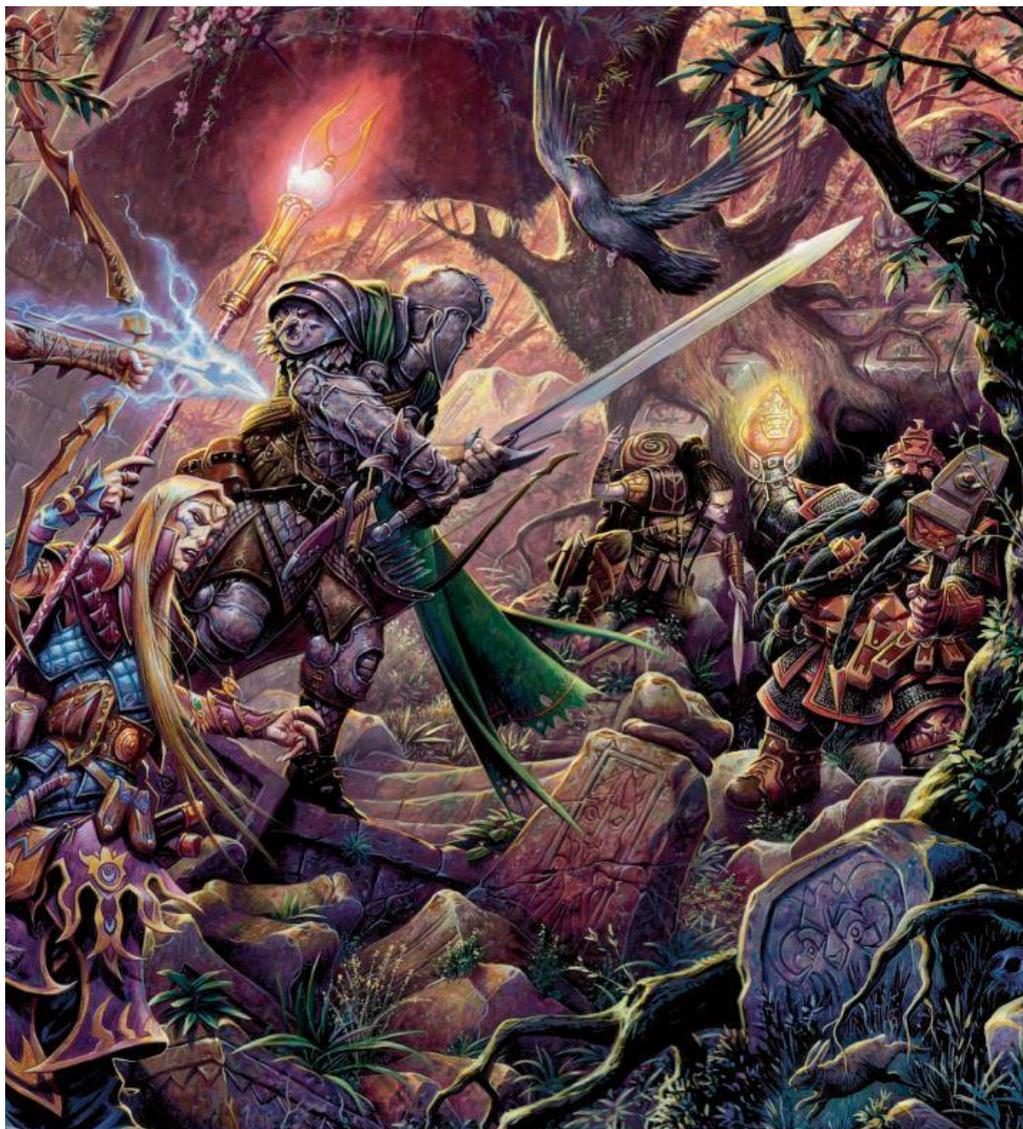
Observando a **composição**, temos mais uma vez o **princípio da proximidade**, evidenciado pela forma como os personagens estão agrupados, sugerindo que formam uma unidade (equipe/grupo). O foco principal da imagem está nesse grupo, que se destaca em meio à vegetação. Ao mesmo tempo, o fundo com as ruínas cria um equilíbrio visual, sem competir com o ponto de interesse principal. Assim, a composição atinge uma **complexidade média**, com um foco claro, mas apoiado por elementos que adicionam profundidade ao cenário.

A narrativa visual desta peça pode ser considerada **média**, o que temos são um grupo que parece se preparar para uma emboscada, a vegetação que cobre a parte inferior de seus corpos fortalece essa ótica; a tensão é criada exatamente pelos olhares dos personagens, direcionados à algo fora do nosso campo de visão, junto dos tons frios presentes que trazem também uma dramaticidade a peça.

#### 4.2.3.3 - 3ª Ilustração (4ª edição)

Aqui analisaremos a última ilustração da 4ª edição (Figura 42):

Figura 42. Análise da 3ª Ilustração de página inteira da 4ª edição de *Dungeons & Dragons*



Fonte: *Dungeons & Dragons* 4th Edition (2008).

Esta ilustração possui uma **alta carga visual**, não apenas muitos personagens e elementos presentes, mas a perspectiva mais uma vez nos dá a impressão de estarmos vendo a cena de um canto inferior (a escadaria também ajuda nessa percepção). O **detalhamento** é **bastante rico**, possui texturas bem reproduzidas mas excesso de detalhes, o que mais uma vez contribui para uma ilustração caótica.

A peça possui um leque de cores **muito extenso**, com a presença de marrons, verdes, amarelos, vermelhos e azuis, ou seja, uma mistura de tons quentes e frios, o uso de gradientes também se faz presente e é responsável pelo **alto contraste**.

Além de seu alto detalhamento, esta peça possui muitas áreas de interesse, o ponto focal mais proeminente é o cavaleiro com sua espada, o cavaleiro nos faz analisar o lado esquerdo da peça, enquanto a espada, conduz nosso olhar para o outro lado, sendo apoiada pela luz que provém do que parece ser uma poção que um dos personagens segura; o pássaro e o cajado de brilho vermelho, por sua vez, guiam nossa atenção para as ruínas que encobrem os personagens; isso concede à composição uma **complexidade alta**.

Ao final, atentando para a narrativa visual da peça vemos a iminência de um confronto, o grupo parece estar nas ruínas de um templo, pedras estão cravadas com símbolos que garantem profundidade narrativa, remetendo à ancestralidade e história do ambiente; além disso, um pássaro sobrevoa em direção contrária ao grupo, talvez representando um mau presságio, adicionando simbolismo à cena e reforçando a tensão.

A partir dos pontos observados, a primeira ilustração será considerada de **complexidade geral baixa**, a segunda, como de **complexidade geral média**, e a terceira como **complexidade geral alta**. O resumo da análise desta edição encontra-se a seguir, no Quadro 6.

Quadro 6. Compilado da análise das ilustrações da 4ª edição

Ilustrações			
Diretrizes			
Carga Visual	Média	Média-alta	Alta
Detalhamento	Médio	Alto	Alto
Cor e Contraste	Baixo	Médio	Alto
Composição	Média	Baixa	Alta
Narrativa Visual	Média	Média	Alta
<b>RESULTADO</b>	Baixa Complexidade	Média Complexidade	Alta Complexidade

Fonte: Autor (2024).

O próximo subtópico trará a análise das ilustrações da 5ª e última edição de D&D, de 2014.

#### 4.2.4 Ilustrações D&D 5ª Edição (2014)

A seguir, estarão dispostas as três ilustrações escolhidas da 5ª edição, de 2014.

##### 4.2.4.1 - 1ª Ilustração (5ª edição)

Continuando nossas análises, chegamos à 5ª e última edição, a primeira ilustração (Figura 43), mostra-se a seguir.

Figura 43. Análise da 1ª Ilustração de página inteira da 5ª edição de *Dungeons & Dragons*



Fonte: *Dungeons & Dragons* 5th Edition (2014).

Tratando-se da primeira diretriz, **carga visual**, essa imagem possui uma **média complexidade**, existe uma variedade de elementos, quadros, itens que parecem ser parte de uma coleção, a claraboia e os personagens; porém não é tão dinâmica, pelo contrário, a atmosfera nos transmite a sensação de quietude e silêncio, ausência de movimentos bruscos e poses exageradas.

Quando passamos para o **detalhamento**, podemos observar um fino nível de cuidado e atenção aos detalhes, principalmente em se tratando da arquitetura do ambiente, que além de texturas notáveis aplicadas nos adornos das pilastras, usa de

maneira pitoresca o jogo de luz e sombra, iluminando parte do ambiente, passando para penumbra enquanto outra parte finalmente cai em sombra.

A ilustração manifesta uma **paleta de cores** bastante coesa e restrita, basicamente usando tons de azul e branco, a presença do **contraste** de valor (claro/escuro) é crucial para o entendimento da peça, é bem utilizado, mas bastante simples, portanto **baixa complexidade**.

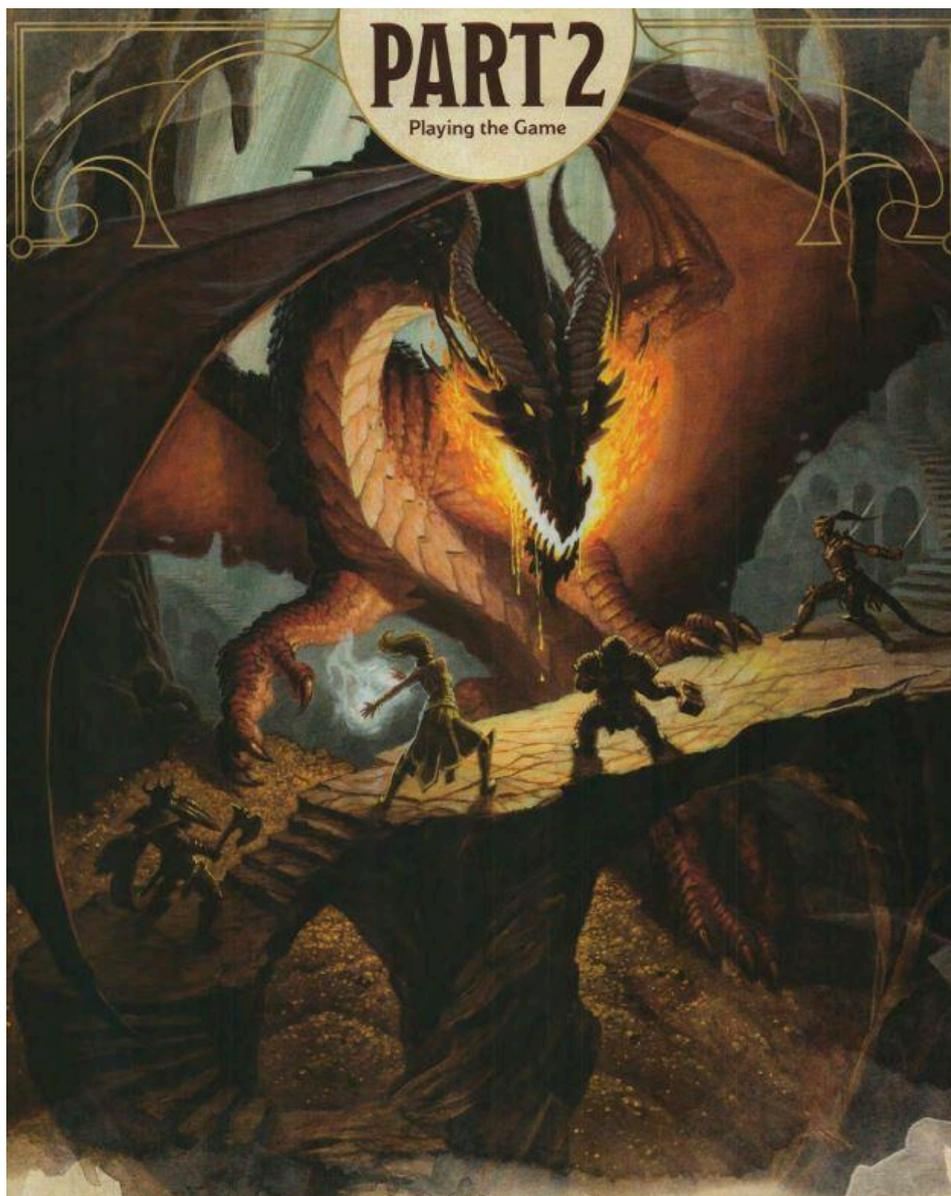
Em relação à **composição**, a peça apresenta uma **média complexidade**, não apenas ostenta uma perspectiva incomum, mas a iluminação que surge através da claraboia ilumina parte do ambiente e o personagem ao qual poderíamos atribuir um ponto focal, da mesma maneira temos outros elementos que são parcialmente iluminados, como os quadros e estatuetas, criando pontos secundários de interesse, evocando mais uma vez o princípio da figura-fundo.

Por último, a narrativa da imagem parece nos mostrar a tentativa de um furto, a personagem que se sustenta pela corda que vem da claraboia está pegando um dos itens da provável coleção, podemos notar a presença de um segundo personagem, no portão, provavelmente um guarda. reforçando a tese do furto; a ilustração é bem trabalhada neste quesito, e requer sim um pequeno esforço para o entendimento completo, **média complexidade**.

#### 4.2.4.2 - 2ª Ilustração (5ª edição)

Avançando para a 2ª ilustração (Figura 44), teremos:

Figura 44. Análise da 2ª Ilustração de página inteira da 5ª edição de *Dungeons & Dragons*



Fonte: *Dungeons & Dragons* 5th Edition (2014).

Analisando a ilustração, teremos a presença de quatro personagens e um dragão, além deles, uma grande quantidade de tesouros abaixo de onde eles estão, deste modo, temos uma **carga visual de alta complexidade**.

Quando partimos para o **detalhamento**, vemos um caso curioso, mas não incomum, o elemento mais detalhado dessa peça é claramente o dragão. Podemos constatar o maior cuidado em suas texturas, suas escamas são muito bem detalhadas e delineadas, assim como os músculos que sustentam suas asas; esse foco em elementos específicos é recorrente em ilustrações, principalmente as de fantasia, onde o ilustrador simplesmente (por gosto próprio ou orientação maior)

decide por dar maior detalhamento e foco para um elemento em específico da peça. A discrepância aumenta quando observamos os aventureiros, notamos apenas suas silhuetas, pois a ideia é realmente passar a percepção da grandiosidade da besta e da provável impotência dos personagens diante dela; pelo fato do detalhamento estar concentrado em apenas um elemento, consideraremos como **média complexidade**.

Sobre **cor e contraste**, a peça apresenta uma boa variedade de tonalidades. Novamente, percebemos a sobreposição de tons quentes e frios: o dragão, sendo o elemento principal, carrega consigo cores quentes, tanto pela chama que expele quanto pela coloração de seu corpo; atrás dele, uma atmosfera fria se mostra, proveniente da caverna e também da provável profundidade da mesma, visto que os raios de luz que vêm de cima possuem uma grande dispersão, temos gradientes em foco (na chama) e o contraste da peça é forte, fazendo-nos considerar uma **alta complexidade**.

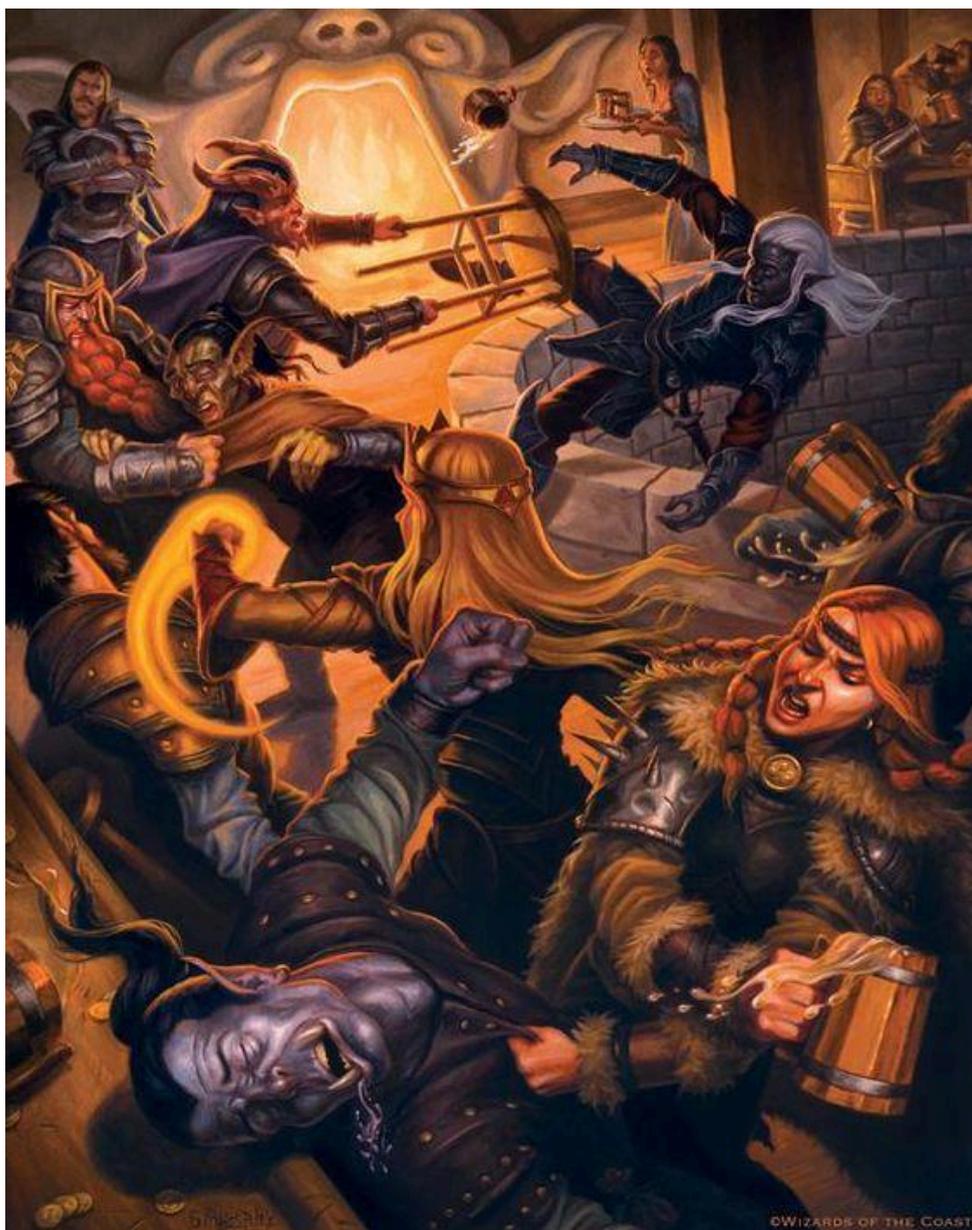
No que tange a **composição** da peça, temos equilíbrio, o interesse maior claramente é o dragão, mas a leitura da peça nos permite apreciar os outros elementos sem que haja uma disputa grosseira de atenção, a plataforma onde os aventureiros estão é iluminada pelo fogo da boca do dragão, e como vemos a parte de trás dos mesmos, temos o recorrente princípio de figura-fundo; mais abaixo, o plano inferior, é composto por tesouros, a leitura da peça então segue essa lógica, de cima para baixo, **média complexidade**.

Finalmente, a **narrativa** da peça é bastante direta, mas existem pequenos detalhes que a enriquecem, há uma batalha em curso, abaixo do dragão, um tesouro está à mostra, representando a avareza, visto que dragões em muitas retratações são associados como guardiões de tesouros inimagináveis. Os aventureiros, embora menos detalhados, possuem elementos que os diferenciam: um porta um martelo, outro adagas, um terceiro está equipado com machado e escudo, enquanto o último parece estar lançando uma magia; todas essas particularidades elevam a narrativa da peça, não permitindo-a ser considerada de baixa, mas sim **média complexidade**.

#### 4.2.4.3 - 3ª Ilustração (5ª edição)

Chegamos à terceira e última ilustração de nossas análises, que se encontra a seguir (Figura 45):

Figura 45. Análise da 3ª Ilustração de página inteira da 5ª edição de *Dungeons & Dragons*



Fonte: *Dungeons & Dragons* 5th Edition (2014).

Mais uma vez, analisando a **carga visual** da peça, constatamos sem dúvida a **alta complexidade** da ilustração nesse quesito, existem muitos elementos e personagens, e todos sem exceção conversam entre si, além claro da dinamicidade

proveniente dos movimentos e da continuidade.

O **detalhamento** da ilustração é igualmente complexo, as texturas das armaduras, os adornos, expressões faciais dos personagens são muito bem trabalhados, da mesma forma, a luz, que neste caso em especial provém de diferentes fontes (lareira, magia) cria reflexos e sombras críveis.

A paleta de **cores** é intensa, vibrante, sendo majoritário os tons quentes (laranja, vermelho, amarelo), enquanto os tons frios, menos presentes, mas ainda importantes se apresentam na pele de alguns personagens ou armaduras. O **contraste** se dá por vários aspectos, a cor da pele anteriormente mencionada, a cor dos cabelos, e principalmente a lareira, que é o maior ponto de iluminação da cena; a transição de gradientes é suave e o uso das cores bem harmonizado, o que confere uma **alta complexidade** nessa diretriz.

A imagem contém múltiplos focos de interesse. Apesar de sua aparente caoticidade, o princípio da continuidade nos guia pelo espaço, criando a sensação de movimento. A composição está totalmente preenchida, garantindo que, independentemente da direção em que olhamos, sempre encontraremos um elemento relevante. Devido à quantidade de pontos de destaque e dinamicidade, será considerada de **alta complexidade**.

Para finalizar, a diretriz de **narrativa visual** dessa ilustração também é de **alta complexidade**, o fato de ser uma briga de bar não a torna simples, pelo contrário; ela reflete uma rica diversidade de personagens de várias raças, como anões, elfos, humanos e *tieflings*<sup>15</sup>, sugerindo um ambiente multicultural e multirracial; há também personagens que não são elementos ativos, ou seja, não fazem parte da peleja, mas observam ao fundo o decorrer do escândalo, com as mais variadas expressões, enriquecendo assim a narrativa.

Por fim, finalizando as análises das ilustrações da 5ª edição, teremos que a primeira ilustração será considerada de **complexidade geral baixa**, a segunda, como de **complexidade geral média**, e a terceira como **complexidade geral alta**. O resumo da análise desta edição encontra-se a seguir, no Quadro 7.

---

<sup>15</sup> *Tieflings* refere-se a uma raça humanóide em D&D reconhecida por traços físicos demoníacos, como chifres e caudas (*Dungeons & Dragons 5ª edição*, Livro do Jogador, 2014).

Quadro 7. Compilado da análise das ilustrações da 5ª edição

<p>Ilustrações</p> <p>Diretrizes</p>			
Carga Visual	Média	Alta	Alta
Detalhamento	Alto	Médio	Alto
Cor e Contraste	Baixo	Alto	Alto
Composição	Média	Média	Alta
Narrativa Visual	Média	Média	Alta
<b>RESULTADO</b>	Baixa Complexidade	Média Complexidade	Alta Complexidade

Fonte: Autor (2024).

Uma vez completadas as análises das ilustrações com base nas diretrizes elencadas, faz-se necessário interpretar e discutir as informações adquiridas, não só por meio do capítulo de Desenvolvimento, mas também dos dados adquiridos por meio dos formulários e ferramentas aplicadas, dessa maneira, o capítulo a seguir servirá de vínculo para as ilustrações, elementos gráficos analisados e as emoções de Hekkert e Desmet (2007) elegidas pelo público para cada ilustração, debatendo como cada um desses elementos sustentam um ao outro, sendo responsáveis por desencadear determinadas emoções.

# CAPÍTULO



Resultados e Discussão

## 5. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Neste capítulo abordaremos e discutiremos sobre os resultados encontrados com a análise das ilustrações apresentados no tópico anterior, em conjunto com o Design Emocional e o circunplexo de emoções de Hekkert e Desmet (2007).

Para tanto foi aplicado um terceiro e último formulário, respondido por 26 pessoas (apêndice C), três do gênero feminino e vinte e três do masculino, na qual dispunha de imagens em tamanho relativamente grande, propiciando aos respondentes visualizarem suas propriedades e detalhes, dessa maneira as seguintes perguntas foram feitas:

1) “Dos conjuntos de sensações abaixo, qual melhor descreve a sua experiência com esta imagem?”

2) “Das ilustrações abaixo, qual você prefere?”

Com as informações provindas do mesmo pode-se discutir mais aprofundadamente a relação entre complexidade, princípios de Design e Gestalt das peças e Design emocional com base nas percepções e preferências dos usuários.

Logo, foi usado como parâmetro para avaliação das edições os critérios já previamente definidos no 3º capítulo (Carga visual, Detalhamento, Cor e Contraste, Composição e Narrativa Visual), e somados a esses critérios foram somadas as preferências do público respondente a respeito das imagens. As análises foram divididas em ‘complexidade por edições’ e ‘complexidade por tipo’ (baixa, média e alta complexidade).

### 5.1 Complexidade por edições

A discussão dos resultados encontra-se a seguir, seguindo a ordem das edições de *Dungeons and Dragons*.

#### 5.1.1 Complexidade por edições (1ª Edição)

Começando com a 1ª edição, temos o resultado exposto no Quadro 8, a seguir:

Quadro 8. Resultados da 1ª edição no 3º Formulário

Edição 1	Imagem	Preferência do público
Média complexidade		. 18 votos (69,2%)
Média complexidade		. 8 votos (30,8%)

Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

### 1º Carga Visual: Quantidade de elementos e sua interação

Quando ponderamos sobre a 1ª edição, podemos constatar que as duas únicas imagens que respeitam o recorte proposto apresentam cenas com vários personagens e elementos, a primeira imagem contém quatro aventureiros, dos quais três estão mais próximos do observador em questão de profundidade, o quarto aventureiro está localizado ao fundo no lado esquerdo, descendo as escadarias; o outro elemento da imagem é boca gigante que aparece no meio superior, na parede.

A segunda ilustração possui ainda mais personagens, são seis ao total, na esquerda vemos o paladino, com sua espada e escudo enfrentando uma das criaturas, a medida que observamos o meio e o lado direito da peça vemos os quatro restantes, uma criatura de traços insectóides, longos braços e cauda de escorpião está próxima ao chão, e ao seu lado, numa linha vertical vemos os três outros elementos.

## **2º Detalhamento: Nível de detalhe, texturas e sombreado**

O detalhamento das ilustrações de página inteira da 1ª edição indicam um trabalho baseado principalmente no uso e diferenciação de texturas (por meio da técnica de hachura) e o contraste entre luz e sombra, uma vez que a ausência de cores diminui o leque exploratório e expressionista do ilustrador outros métodos para prender a atenção do usuário precisavam ser realçados. Podemos notar o trabalho das texturas nos corpos das criaturas, com um aspecto rugoso e encardido, na armadura, lembrando o aspecto lustroso do metal, e também nas paredes, emulando a característica áspera das mesmas.

## **3º Cor e contraste: Variedade de cores, nível de contraste e suas interações**

A respeito do uso da cor e contraste, percebe-se naturalmente a escassez do uso da cor, claro, existia um motivo de acessibilidade orçamentária e técnica da época que é agente por trás disso, mas não apenas, é mister lembrar que a impressão em preto e branco também era convencional do período. Por outro lado, a ferramenta do contraste é abundante na 1ª edição, usado para realçar determinados elementos das composições, mas que diante de um aglomerado de informações, pode acabar perdendo sua eficácia e tornando a imagem de difícil leitura (2ª ilustração).

## **4º Composição: Organização visual dos elementos**

Sobre a composição das ilustrações na 1ª edição, podemos observar uma recorrência da composição triangular ou piramidal, oferecendo estabilidade e hierarquia ao passo de que tende a direcionar o olhar do observador naturalmente.

## **5º Narrativa visual: Clareza da mensagem transmitida**

Por fim, a comunicação ou narrativa visual da 1ª edição é bastante direta e fácil de ser entendida, as imagens retratam cenas de batalhas fantásticas ou de explorações, possuindo uma pequena profundidade que provém de determinados elementos (por exemplo a boca na parede, a armadura do paladino e os chifres dos demônios). Também podemos observar a preferência dos respondentes pela ilustração de média complexidade, que se traduz na predileção por imagens mais coesas, que indiquem com clareza a narrativa, mesmo que menos detalhadas.

### 5.1.2 Complexidade por edições (2ª Edição)

O resultado da 2ª edição encontra-se exposto no Quadro 9, a seguir:

Quadro 9. Resultados da 2ª edição no 3º Formulário

Edição 2	Imagem	Preferência do público
Baixa complexidade		. 11 votos (42,3%)
Média complexidade		. 10 votos (38,5%)
Alta complexidade		. 5 votos (19,2%)

Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

#### 1º Carga Visual: Quantidade de elementos e sua interação

Na 2ª edição, dado a diferença de 12 anos entre a publicação das edições, presenciamos amplas mudanças, a primeira que podemos elencar é a quantidade de elementos/personagens presentes nas ilustrações, independente de sua

complexidade, agora, cenas com cinco, seis e até mais personagens se tornam corriqueiras.

A primeira imagem por exemplo, contém cinco personagens, dois caídos dentro da marcação semi-circular e três em pé, fora da marcação; além deles, também notamos outros elementos: o escrito na parede, a vitrine que emana um brilho e a planta e colar que estão dentro desta vitrine.

Já a segunda imagem apresenta cinco personagens, além da árvore e do pequeno dragão, o qual mostra-se como ponto focal da peça.

Por fim, a terceira ilustração apresenta uma notável quantidade de dez personagens: além do touro, que é o elemento mais distinto da peça, vemos um personagem do seu lado esquerdo, dois do lado direito, e mais um abaixo dele, recebendo um golpe, a partir deste que recebe a pancada percebemos os restantes num formato que lembra uma espiral.

### **2º Detalhamento: Nível de detalhe, texturas e sombreamento**

O nível de detalhe acompanha a ampliação observada na carga visual, os personagens são mais detalhados, e agora podemos observar adereços em seus corpos, roupas e armaduras, além da textura das mesmas. As expressões faciais se tornaram parte dessa nova identidade, ajudando a transmitir emoções de maneira mais consistente.

### **3º Cor e contraste: Variedade de cores, nível de contraste e suas interações**

A 2ª edição trouxe o uso das cores nas ilustrações, permitindo assim uma transformação das ilustrações anteriores que possuíam sempre um tom e atmosfera sombrios devido ao uso constante do preto e branco; as cores permitiram definir melhor o clima das peças, ampliando assim o leque de emoções que podiam ser imprimidas ali, desde o aconchego e conforto que notamos na 2ª ilustração, quanto à sensação de ruína e violência da 3ª.

### **4º Composição: Organização visual dos elementos**

Em virtude não apenas do intervalo de tempo entre edições, mas também da evidente evolução no meio artístico, a 2ª edição conta com uma maior variedade de composições nas imagens, apresentando a já conhecida piramidal, passando pela

radial e até mesmo a espiral.

### 5º Narrativa visual: Clareza da mensagem transmitida

As narrativas presentes na 2ª edição se mostram mais complexas do que as da 1ª, o aumento no número de elementos permitiu uma maior simbologia em algumas cenas, o que naturalmente trouxe diferentes observações e gerava diferentes teorias. Apesar da presença de imagens mais complexas como a 3ª ilustração, o foco ainda era bastante contemplativo, com um cenário simples e coerente, e personagens sem muito movimento, como se estivessem posando.

#### 5.1.3 Complexidade por edições (4ª Edição)

O resultado da 4ª edição encontra-se no Quadro 10, a seguir:

Quadro 10. Resultados da 4ª edição no 3º Formulário

Edição 4	Imagem	Preferência do público
Baixa complexidade		. 11 votos (42,3%)
Média complexidade		. 9 votos (34,6%)
Alta complexidade		. 6 votos (23,1%)

Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

### **1º Carga Visual: Quantidade de elementos e sua interação**

A 4ª edição tende a manter a ampla quantidade de personagens e elementos das imagens que vimos na 2ª edição, mesmo ilustrações com menos personagens (2ª imagem) possuem uma abundante quantidade de outros elementos que enriquecem a cena (exemplo, na 2ª imagem, temos a pedra gigante, os braseiros aos lados, e também as estatuetas que atiram virotes).

### **2º Detalhamento: Nível de detalhe, texturas e sombreamento**

O detalhamento passa por um refinamento maior na 4ª edição, abrangendo ainda mais detalhes em cada ilustração, com texturas ainda mais críveis e um sombreamento complexo, com mais contraste e com luzes de rebatimento e gradientes mais consistentes.

### **3º Cor e contraste: Variedade de cores, nível de contraste e suas interações**

Talvez o maior ponto de mudança, o uso das cores na 4ª edição foi expandido de maneira drástica, além claro do maior leque possibilitado por programas de edição de imagens e ilustração, a 4ª edição adotou um aspecto muito mais épico e de aventura do que as edições anteriores, que ainda mantiam um forte apelo sombrio. Os contrastes usados seguem a ideia, sendo usados principalmente para destacar magias, efeitos luminosos e as armaduras dos personagens.

### **4º Composição: Organização visual dos elementos**

As composições aqui começam a variar bastante, ainda presencia-se composições mais simples como a radial ou piramidal, com foco em um ou dois elementos, mas as ilustrações mais complexas começam a se sobrecarregar com elementos sobrepostos e aglomerados, criando assim composições mais dinâmicas e caóticas.

### **5º Narrativa visual: Clareza da mensagem transmitida**

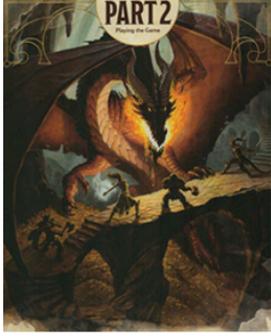
A narrativa visual acaba se tornando mais simples, uma vez que a ideia da epicidade é trabalhada majoritariamente por meio das cenas de batalha ou de exploração com ação (diferente da exploração com tom de mistério de edições passadas), enfatizando então o brilho das armaduras, magias e efeitos com uma luz

intensa e saturada.

#### 5.1.4 Complexidade por edições (5ª Edição)

O resultado da 5ª edição encontra-se no Quadro 11, a seguir:

Quadro 11. Resultados da 5ª edição no 3º Formulário

Edição 5	Imagem	Preferência do público
Baixa complexidade		. 14 votos (53,8%)
Média complexidade		. 7 votos (26,9%)
Alta complexidade		. 5 votos (19,2%)

Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

#### 1º Carga Visual: Quantidade de elementos e sua interação

A quinta e última edição, publicada 37 anos depois do lançamento da 1ª, de 1977, traz uma verdadeira diversidade em muitos aspectos, a carga visual é um deles, as ilustrações são tão sortidas entre si, que veremos peças com um ou dois

personagens (1ª imagem), outras com um pequeno grupo de três ou quatro (2ª imagem), ou então peças com incríveis 12 personagens (3ª imagem). A quantidade de elementos também cresceu exponencialmente, acompanhando o aumento descrito anteriormente.

### **2º Detalhamento: Nível de detalhe, texturas e sombreamento**

O detalhamento da 5ª edição mantém a riqueza anterior, aprimorando-a, com texturas complexas e bem trabalhadas, sombreamento dramático e ainda melhorando consideravelmente as expressões faciais dos personagens, como notado na 3ª imagem, onde podemos visualizar a expressão de personagens que estão longe, no fundo, à direita.

### **3º Cor e contraste: Variedade de cores, nível de contraste e suas interações**

No que se trata de cores e contraste, a 5ª edição aborda o tópico de forma um pouco diferente da 4ª edição, aqui, o uso das cores é mais equilibrado, não se valendo unicamente de forte saturação ou intensidade elevadas para criar uma cena épica. As cores, gradientes e contraste são usados de forma a se completarem e permitirem uma leitura visual clara e hierarquizada da cena.

### **4º Composição: Organização visual dos elementos**

As composições da 5ª edição se mostram mais dinâmicas que suas antecessoras, dessa maneira, estruturas clássicas de composição, como a piramidal, são raramente utilizadas em sua forma tradicional, deste modo o que temos são ilustrações que utilizam de princípios de certas composições, e a partir daí criam um diferente arranjo visual com base na necessidade da cena em questão.

### **5º Narrativa visual: Clareza da mensagem transmitida**

A diversidade das outras características, como composição, detalhamento, uso das cores resulta numa igual diversidade da narrativa visual, portanto a 5ª edição possui desde ilustrações com uma mensagem clara, mais simples e com poucas simbologias, até narrativas mais elaboradas e que necessitam de uma maior assimilação por parte do observante.

## Conclusões gerais do tópico

Com base nos resultados adquiridos, podemos elencar como ocorreu a evolução das diretrizes analisadas ao longo das edições avaliadas. Antes disso, porém, é interessante pontuar o fato das ilustrações consideradas de **baixa complexidade geral** terem sido as preferidas em **todas as edições** analisadas, enquanto as de **alta complexidade** ficaram em **último lugar**, inclusive na 1ª edição, onde haviam apenas 2 ilustrações, uma de média e outra de alta complexidade.

Partindo da **carga visual**, percebemos que esta característica aumenta gradativamente com o passar das edições, claro, irão e ainda existem ilustrações com pouca carga visual, poucos personagens ou elementos, mas a realidade que notou-se é que a tendência foi esta ampliação, uma vez que com mais personagens e elementos as ilustrações são enriquecidas, promovendo uma experiência mais completa ao usuário.

O **detalhamento** progride de maneira igual, ainda mais se levarmos em conta o advento das tecnologias digitais, que permitiram um refinamento maior de técnicas e também um grande aumento na agilidade na criação das ilustrações. As texturas, o sombreamento e principalmente as expressões faciais dos personagens evoluem a cada edição, não esquecendo dos adereços dos personagens, que também viram foco deste detalhamento, concedendo-os assim, identidade.

Sobre **cor e contraste**, a mudança é bem perceptível, saímos do uso exclusivo do preto e branco, até cores e paletas mais saturadas e intensas, para então estabelecermos um equilíbrio com paletas mais equilibradas, permitindo assim um maior controle da atmosfera da peça e conseqüentemente das emoções que os observadores podem vir a ter.

As **composições** nas primeiras edições tendem a seguir quase à risca estruturas clássicas como a piramidal ou radial, com o passar do tempo, os arranjos se tornam mais dinâmicos, quebrando as estruturas clássicas e usando-as apenas como base, podendo assim adicionar diferentes combinações a depender do que se pretende na peça.

Por fim, quando chegamos em **narrativa visual**, observamos que cada edição tem o seu teor, que implica diretamente nas narrativas; a 1ª edição é sombria, já a 2ª conta com um teor mais enigmático e misterioso, a 4ª edição foca no aspecto do épico e exagerado, enquanto a 5ª edição tenta equilibrar as principais características

de suas predecessoras, ao tempo de que intensifica a diversidade por meio das raças e diferentes culturas. Pode-se dizer então que a narrativa visual tende a se adequar às inovações do jogo, dos próprios jogadores enquanto usuários e também as tendências artísticas da época.

A seguir, será discutido sobre os resultados acerca da complexidade por tipo de complexidade (baixa, média e alta).

## **5.2 Complexidade por tipo**

Neste tópico serão apresentados os resultados das complexidade por tipo: baixa, média e alta. Uma vez que os critérios para a análise definidos para este estudo já foram utilizados para a avaliação de imagens por edição no tópico anterior, neste tópico será retratado o Design emocional, com base nos princípios emocionais estabelecidos por Hekkert e Desmet (2007), apresentados no Capítulo 2 e Figura 4 (Espanto, ansiedade e curiosidade - Inspiração, desejo e amor - Fascínio, admiração e alegria - Satisfação, suavidade e relaxamento - Expectativa, atenção e calma - Tédio, tristeza e isolamento - Frustração, desprezo e ciúmes - Irritação, desgosto e alerta), para avaliar a complexidade por tipo das imagens analisadas, com base nos resultados e preferências do público alvo.

### **5.2.1 Baixa complexidade**

As ilustrações de baixa complexidade estão dispostas a seguir (Quadro 12), compiladas junto de seu respectivo resultado baseado no circumplexo das emoções de Hekkert e Desmet (2007). Assim, neste tópico serão analisadas as ilustrações de baixa complexidade de todas as edições avaliadas.

Quadro 12. Resultado das ilustrações de baixa complexidade acerca das emoções de Hekkert e Desmet (2007)

Edição	Imagem	Resultado com base no Design emocional, os dois grupos de emoções mais votados (Hekkert e Desmet, 2007).
2ª		.Espanto, ansiedade e curiosidade / 11 votos (42,3%)  .Expectativa, atenção e calma / 7 votos (26,9%)
4ª		.Expectativa, atenção e calma / 13 votos (50%)  .Tédio, tristeza e isolamento; satisfação, suavidade e relaxamento / 4 votos cada grupo (15,4%)
5ª		.Espanto, ansiedade e curiosidade / 9 votos (34,6%)  .Expectativa, atenção e calma / 6 votos (23,1%)

Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

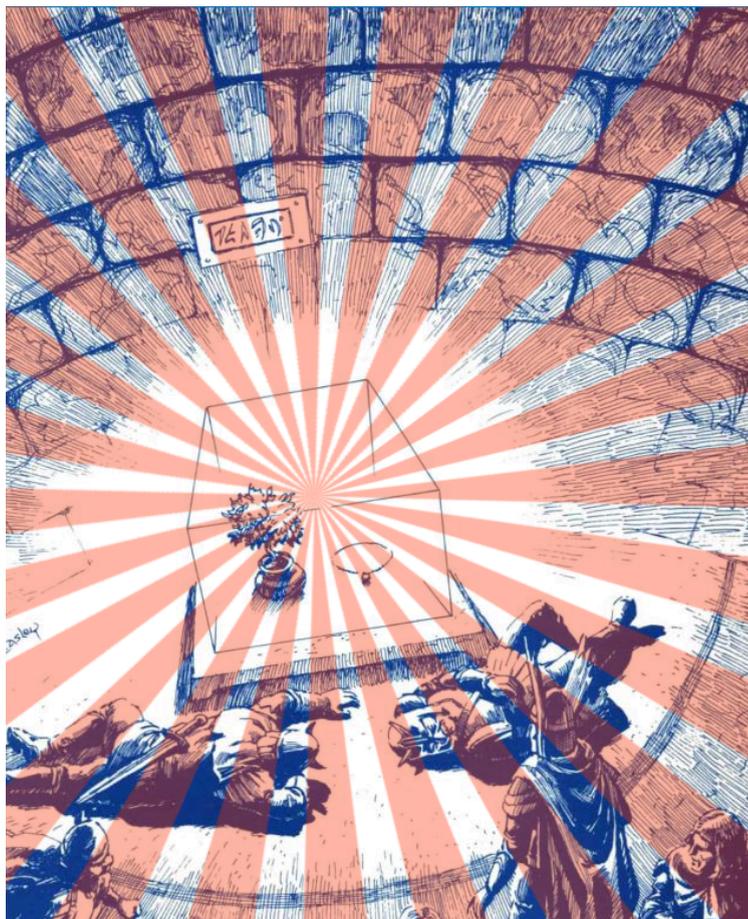
É interessante notar que as ilustrações de **baixa complexidade** compartilharam afetos bem parecidos em seus resultados.

Na PRIMEIRA ILUSTRAÇÃO de baixa complexidade (2ª edição), o grupo de emoções **mais votado** foi "**espanto, ansiedade e curiosidade**", escolhido por 11 pessoas. Em segundo lugar, com sete votos, ficou "**expectativa, atenção e calma**". Se voltarmos ao modelo circunplexo das emoções, percebemos que esses dois grupos ocupam **pontos opostos** no eixo vertical, o primeiro grupo possui uma alta

ativação e energia, enquanto o segundo representa emoções mais passivas e tranquilas.

O uso da cor azul ressalta a calma, a ideia de silêncio e tranquilidade, o que por sua vez transmite a sensação de mistério, ainda mais se apoiada por uma composição estimulante. No caso em específico, vemos uma composição radial (Figura 46), guiando o olhar do observador a partir do centro, onde por meio do princípio figura-fundo temos uma hierarquia visual que desperta curiosidade para com a vitrine e os objetos nela dispostos. A técnica da hachura, por outro lado, contribui para a sensação de ansiedade, junto com os dois personagens desfalecidos perto do ponto focal; a hachura, na medida em que aumenta a densidade das linhas e diminui o espaço entre as mesmas causam uma pequena sensação de movimento e vibração, gerando uma inquietação sucinta no observante.

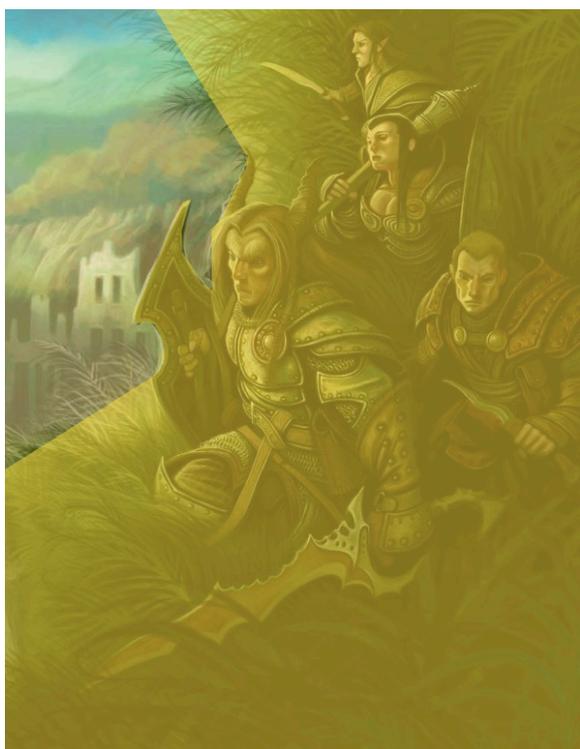
Figura 46. Representação da composição radial da 3ª ilustração apresentada da 2ª edição



Fonte: Autor (2024), adaptado de *Dungeons and Dragons* (1989).

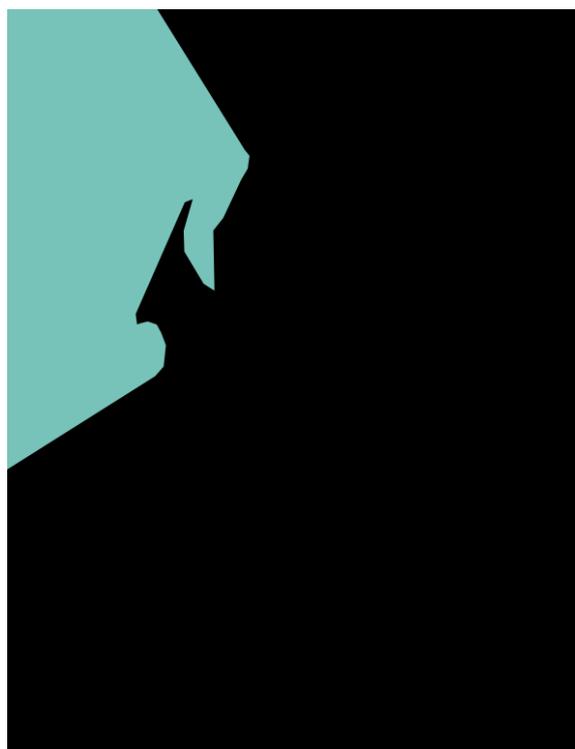
Na SEGUNDA ILUSTRAÇÃO, o grupo de afetos mais votado foi: "**Expectativa, atenção e calma**", formando maioria isolada com 13 votos. A peça usa de alguns artifícios semelhantes a primeira, a paleta de cores predominantemente fria por exemplo, traz mais uma vez a sensação de calma; os personagens possuem expressões sérias e focadas, o que junto de seus olhares direcionados à algo fora do nosso campo visual imprime atenção e expectativa; alguns entrevistados mencionaram a “tensão, uma sensação de calma antes da tempestade”, podemos argumentar do papel da vegetação nesta impressão, ela não só camufla como também divide os planos e emoldura os personagens (Figuras 47 e 48), ou seja, sentimos a calma naquele ponto, mas e além dele? O grupo se prepara para algo, por isso estão camuflados, é a iminência da ação, mais uma vez ressaltando a expectativa que a imagem é capaz de imprimir.

Figura 47. Delimitação do 1º plano na 2ª ilustração da 4ª edição



Fonte: Autor (2024), adaptado de *Dungeons and Dragons* (2008).

Figura 48. Divisão e contraste dos planos na 2ª ilustração da 4ª edição



Fonte: Autor (2024), adaptado de *Dungeons and Dragons* (2008).

Por fim, a TERCEIRA ILUSTRAÇÃO de baixa complexidade, da 5ª edição, também obteve "**espanto, ansiedade e curiosidade**" como o grupo mais votado, com nove votos. Podemos perceber essas emoções traduzidas nas cores, a peça é

composta por gradientes de azul, transmitindo uma atmosfera de silêncio, quietude e até mesmo melancolia, a iluminação que provém de cima adentra o cômodo de maneira teatral, dramática, criando uma admiração inicial. Ao mesmo tempo, a figura da personagem pendurada de cabeça para baixo aumenta a sensação de ansiedade, a composição desta peça parece contar com uma pirâmide invertida com o cume virado para a personagem, auxiliando na hierarquia visual como demonstra a Figura 49, já que sua ação parece arriscada e precisa. As pilastras, junto da claraboia repetem um padrão que dão procedência ao princípio da continuidade e também de fechamento; ao fundo temos uma silhueta que parece ser de um guarda, e por fim, o espaço vazio da peça funciona como sustentação da atmosfera de tensão, também causando a ansiedade, já que imagina-se que o menor dos ruídos se propagaria no vazio do local.

Figura 49. Representação da composição piramidal e do princípio da continuidade na 1ª ilustração apresentada da 5ª edição



Fonte: Autor (2024), adaptado de *Dungeons and Dragons* (2014).

Logo, levando em consideração também o 2º grupo de emoções mais votado de cada ilustração, concluiu-se que para as ilustrações de **baixa complexidade** o grupo de emoções mais votado foi: "**expectativa, atenção e calma**", com 26 votos e em 2º lugar, "**espanto, ansiedade e curiosidade**", com 20 votos.

### 5.2.2 Média complexidade

As ilustrações de média complexidade estão dispostas a seguir (Quadro 13), compiladas junto de seu respectivo resultado baseado no circumplexo das emoções de Hekkert e Desmet (2007). Assim, neste tópico serão analisadas as ilustrações de média complexidade de todas as edições avaliadas.

Quadro 13. Resultado das ilustrações de média complexidade acerca das emoções de Hekkert e Desmet (2007)

Edição	Imagem	Resultado com base no Design emocional, os dois grupos de emoções mais votados (Hekkert e Desmet, 2007).
1ª		.Espanto, ansiedade e curiosidade / 19 votos (73,1%) .Expectativa, atenção e calma / 6 votos (23,1%)
2ª		.Fascínio, admiração e alegria / 9 votos (34,6%) .Irritação, desgosto e alerta / 5 votos (19,2%)
4ª		.Espanto, ansiedade e curiosidade / 12 votos (46,2%) .Fascínio, admiração e alegria / 4 votos (15,4%)
5ª		.Expectativa, atenção e calma / 9 votos (34,6%) .Espanto, ansiedade e curiosidade / 8 votos (30,8%)

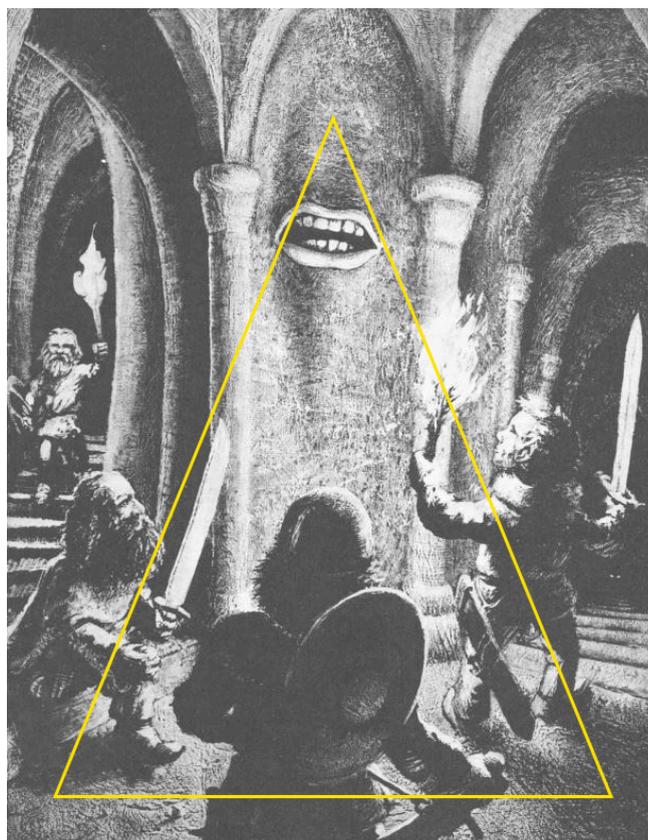
Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

A PRIMEIRA ILUSTRAÇÃO possui a maior unanimidade de todo o trabalho, das 26 respostas, 19 pessoas elencaram que a peça passa "**Espanto, ansiedade e curiosidade**". O uso da luz e sombra nesta peça é um grande catalisador das emoções de curiosidade e ansiedade, o espaço que aparenta ser uma escadaria de uma masmorra é altamente claustrofóbico. A presença da boca misteriosa e sobrenatural é claramente (como dito no Capítulo 4, tópico 4.3.1) o ponto focal da

peça, e este mesmo elemento é responsável pelas 3 emoções elencadas; ela causa espanto, devido à irracionalidade, até mesmo em um mundo fantástico, onde os jogadores estão acostumados com magias, batalhas fantásticas e sangrentas, uma boca de um tamanho de um antebraço acoplada em uma parede parece um pouco demais para os aventureiros. A ansiedade é proposta pelo jogo da luz e sombra citado anteriormente, que foca na boca e nos deixa mais uma vez na iminência de algo que está prestes a acontecer, e a curiosidade está envolta no mistério acerca do elemento, suscitando questionamentos acerca de sua origem e alinhamento.

Por fim, a composição da imagem (claramente uma composição triangular/piramidal, como podemos ver na Figura 50, a seguir) também faz parte do escopo e atua como responsável pelas emoções descritas, quando coloca o elemento “boca na parede” como ápice da pirâmide, portanto, foco de atenção e da narrativa.

Figura 50. Representação da composição piramidal na 1ª ilustração apresentada da 1ª edição



Fonte: Autor (2024), adaptado de *Dungeons and Dragons* (1977).

A SEGUNDA ILUSTRAÇÃO obteve nove votos no grupo de emoções

"**Fascínio, admiração e alegria**"; essas emoções podem ser facilmente visualizadas nesta peça devido a sua narrativa e composição bem trabalhadas; o fascínio e alegria podem ser explicados por causa da tonalidade quente, que passa a ideia de aconchego e missão cumprida, não somente, a expressão dos personagens também carrega um sorriso ou descontração, que contribui para a narrativa alegre e satisfatória.

Aplicando-se a regra dos terços na imagem (Figura 51), vemos que a composição é bastante equilibrada, o dragão se encontra exatamente no retângulo central, rodeado dos pontos de intersecção, além disso, o autor divide o peso da ilustração agrupando os personagens dos dois lados (princípio da proximidade), sendo que ambos os grupos se interligam por meio de um ponto em comum, que é o dragão no meio (Figura 52), estabelecendo assim uma continuidade visual que guia nosso olhar de forma fluida pela composição.

Figura 51. Regra dos terços aplicada na 1ª ilustração apresentada da 2ª edição



Fonte: Autor (2024), adaptado de *Dungeons and Dragons* (1989).

Figura 52. Princípio da proximidade e continuidade aplicados na 1ª ilustração apresentada da 2ª edição



Fonte: Autor (2024), adaptado de *Dungeons and Dragons* (1989).

A TERCEIRA ILUSTRAÇÃO teve 12 votos para o grupo de emoções

"**Espanto, ansiedade e curiosidade**", se trata de uma peça bastante dinâmica, contendo uma composição radial, como mostrado na Figura 53. O espanto, e em especial a ansiedade podem ser explicados por diversos fatores, a proximidade dos personagens correndo em direção ao espectador, evocando ação (movimento) e iminência do perigo, e também os virotes que foram atirados, provavelmente acionados por armadilhas. A curiosidade provém de elementos como a arquitetura do local e a tentativa de entender o que levou os personagens àquela situação.

Figura 53. Representação da composição radial da 2ª ilustração apresentada da 4ª edição



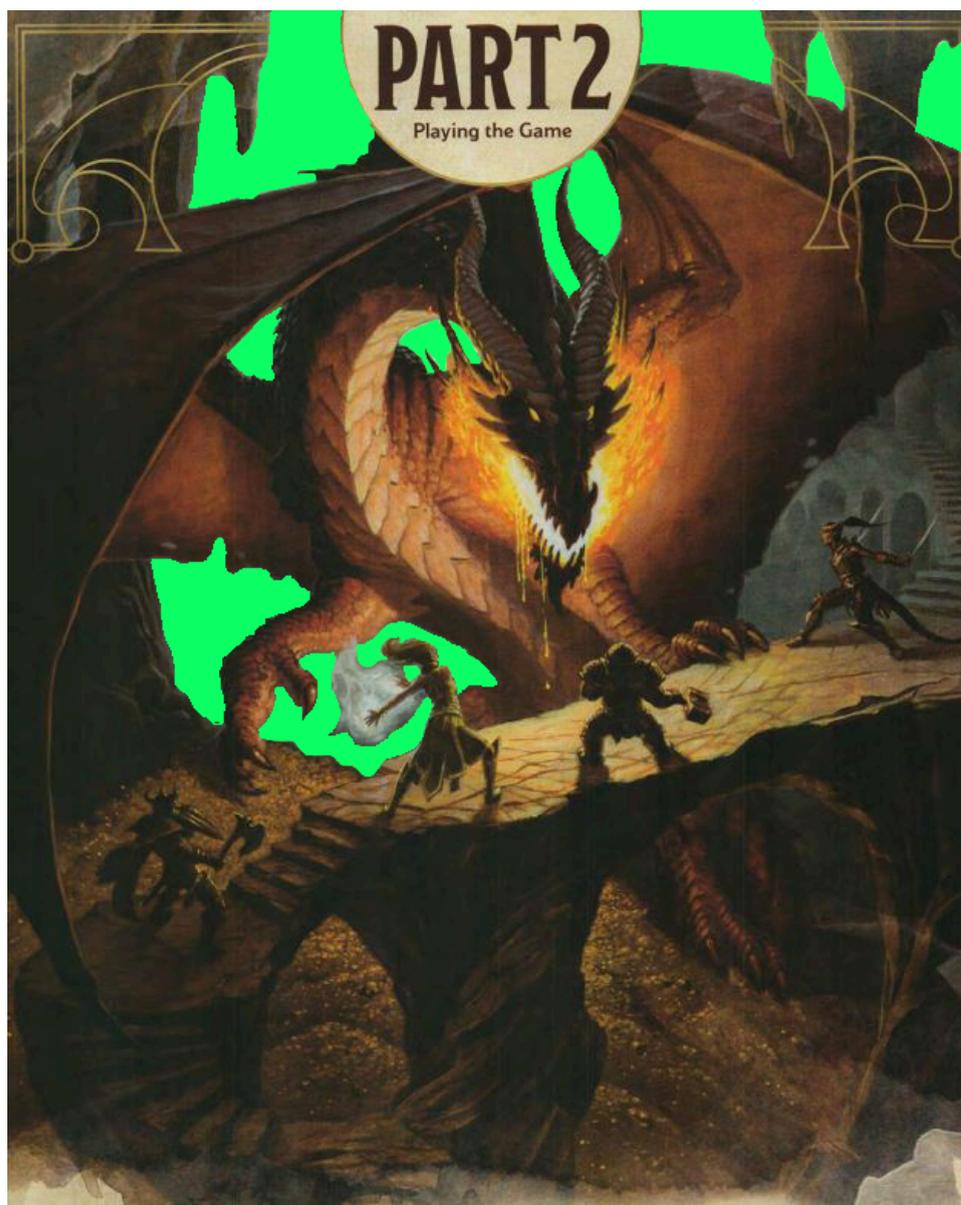
Fonte: Autor (2024), adaptado de *Dungeons and Dragons* (1989).

Por fim, A QUARTA ILUSTRAÇÃO da 5ª edição, a qual nos apresenta um grupo de quatro personagens enfrentando um dragão obteve nove votos nas

emoções "**Expectativa, atenção e calma**"; o dragão como ponto focal prende nossa atenção, permitindo aos poucos analisar os outros pequenos personagens, que ainda assim, são atraídos ao dragão como se o mesmo exercesse uma força gravitacional nos outros elementos. A expectativa recai mais uma vez na narrativa e tensão que ilustração nos conta, o choque do embate vai acontecer; e a calma, em um primeiro momento talvez não associada a nenhuma parte da imagem, com um pouco mais de observação podemos vinculá-la a postura de cada personagem do grupo, ao invés de demonstrarem alguma fraqueza ou até mesmo alguma expressão corporal de fragilidade (como o anão e o *tiefling* da imagem anterior), eles se mostram firmes, sem hesitação na batalha contra a besta, traduzindo a confiança que transmite a calma.

Outro ponto importante na imagem é a forte presença dos espaços negativos (ver Figura 54), nesta peça em questão, os espaços negativos podem majoritariamente serem percebidos ao redor do dragão, eles valorizam a imagem, ao passo de que concedem pontos de descanso para o observador, e sustentam o dragão apoiando-o como ponto focal da ilustração.

Figura 54. Representação dos espaços negativos da 2ª ilustração apresentada da 5ª edição



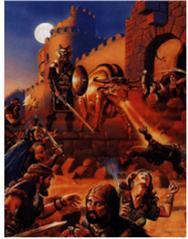
Fonte: Autor (2024), adaptado de *Dungeons and Dragons* (2014).

Mais uma vez, levando em consideração também o 2º grupo de emoções mais votado de cada ilustração, concluiu-se que para as ilustrações de **média complexidade** o grupo de emoções mais votado foi: "**espanto, ansiedade e curiosidade**", com 39 votos e em 2º lugar, "**expectativa, atenção e calma**", com 15 votos.

### 5.2.3 Alta complexidade

As ilustrações de alta complexidade estão dispostas mais uma vez a seguir (Quadro 14), compiladas junto de seu respectivo resultado baseado no circumplexo das emoções de Hekkert e Desmet (2007). Assim, neste tópico serão analisadas as ilustrações de alta complexidade de todas as edições avaliadas.

Quadro 14. Resultado das ilustrações de alta complexidade acerca das emoções de Hekkert e Desmet (2007)

Edição	Imagem	Resultado com base no Design emocional, os dois grupos de emoções mais votados (Hekkert e Desmet, 2007).
1ª		.Irritação, desgosto, alerta / 7 votos (26,9%)  .Expectativa, atenção e calma; fascínio, admiração e alegria / 6 votos cada grupo (23,1%)
2ª		.Irritação, desgosto e alerta / 12 votos (46,2%)  .Espanto, ansiedade e curiosidade/ 6 votos (23,1%)
4ª		.Expectativa, atenção e calma / 8 votos (30,8%)  .Irritação, desgosto e alerta; fascínio, admiração e alegria / 5 votos cada grupo (15,4%)
5ª		.Fascínio, admiração e alegria / 9 votos (34,6%)  .Espanto, ansiedade e curiosidade / 8 votos (30,8%)

Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

A PRIMEIRA ILUSTRAÇÃO contou com sete votos para as emoções de "**Irritação, desgosto alerta**", emoções essas que podem ser justificadas por

variados motivos, entre eles: a presença marcante e extensa de elementos pontiagudos (ver Figura 55), que nos remetem a sensação de perigo, ocasionando tensão. A imagem também apresenta um contraste muito forte, o que combinado com as inúmeras sobreposições e escassez de cores faz a peça se tornar cansativa e monótona. O desgosto pode ser associado à textura e corpos das criaturas, que mesmo utilizando apenas das técnicas de hachura e luz e sombra conseguem transmitir o aspecto grotesco a esses elementos.

Figura 55. Demarcação dos elementos pontiagudos da 2ª ilustração apresentada da 1ª edição



Fonte: Autor (2024), adaptado de *Dungeons and Dragons* (1977).

De maneira semelhante mas com maior ímpeto, a SEGUNDA ILUSTRAÇÃO também pontua as mesmas emoções "**Irritação, desgosto e alerta**" como as principais, dessa vez, com 12 votos, quase metade do montante de respostas. Mas quais características foram responsáveis por uma diferença tão considerável de

votos? Bom, podemos iniciar falando da paleta de cores, as cores podem representar estados, frequências, emoções, naturalmente, um ilustrador as usa de maneira a definir a atmosfera da cena. Na imagem em questão, o forte laranja/vermelho nos remete a destruição e violência, característica essa ausente na 1ª edição, visto o uso singular do preto e branco. Mas além disso, o principal ponto responsável por essa adesão em massa às emoções ganhadoras é a característica humana; podemos notar com detalhes as expressões de cada personagem, que variam entre raiva, dor, medo e indiferença, essa presença humana inexistente na 1ª ilustração (é bem mais fantasiosa) pode explicar as emoções escolhidas, uma vez que devido a assimilação, sentimos empatia. As Figuras 56 e 57, a seguir, demonstram um pouco de como a peça está composta (regra dos terços) e também o caminho que nossos olhos tendem a percorrer com base no peso de cada elemento.

Figura 56. Regra dos terços aplicada na 2ª ilustração apresentada da 2ª edição

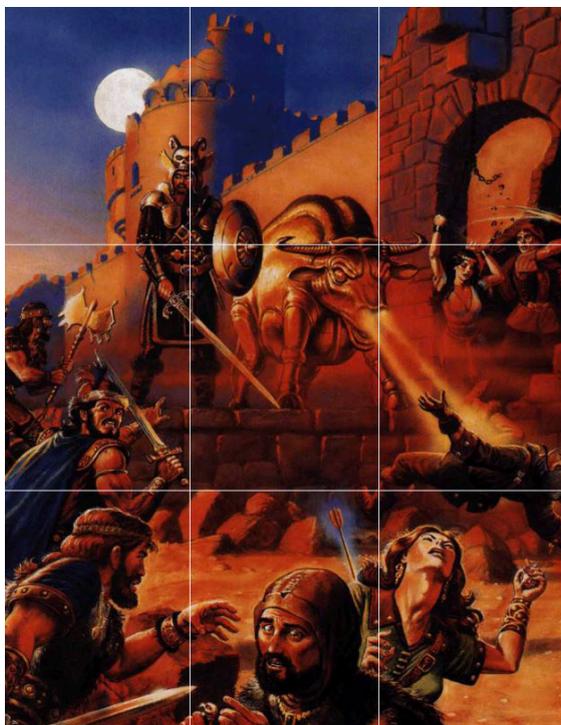
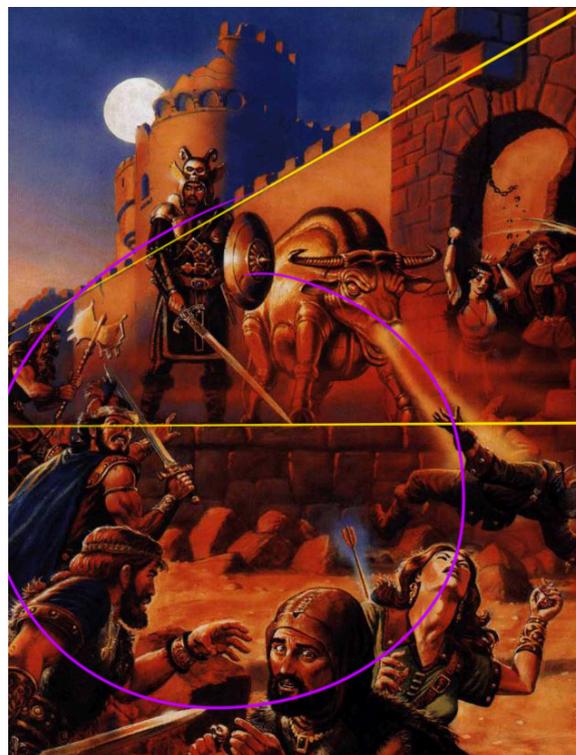


Figura 57. Representação da composição espiral da 2ª ilustração apresentada da 2ª edição



Fonte: Autor (2024), adaptado de *Dungeons and Dragons* (1989).

Fonte: Autor (2024), adaptado de *Dungeons and Dragons* (1989).

A TERCEIRA ILUSTRAÇÃO consegue mudar o panorama visto até então, com oito votos o grupo de emoções que a representa foi "**Expectativa, atenção e calma**", a cena é recheada de elementos, mas notamos uma maior polidez se a compararmos com a 1ª ilustração, onde as sobreposições, em consequência do uso exclusivo do contraste tornam a peça cansativa; aqui, aspectos como cores, gradientes, luz e sombra permitem uma leitura mais expressiva da imagem. Diferente da 2ª ilustração, onde sentimos a sensação de pânico e destruição estampada no rosto e corpo dos personagens, aqui sentimos coordenação entre o grupo, as posturas são firmes e os olhares atentos, como se estivessem preparados para algo, essa composição nos confere expectativa e atenção.

Ainda aplicando a regra dos terços, podemos observar particularidades interessantes, primeiramente, exatamente no ponto focal/intersecção superior esquerdo encontra-se o personagem que empunha uma espada, não por acaso, como dito anteriormente, é ele e sua arma que guiam nosso olhar inicial. Outra característica importante dessa composição é o fato de todos os personagens encontrarem-se no terço central da imagem (ver Figura 58), reforçando a ideia do grupo e ainda contribuindo para a tentativa de manter a tensão e expectativa nos mesmos.

Figura 58. Regra dos terços aplicada na na 3ª ilustração apresentada da 4ª edição

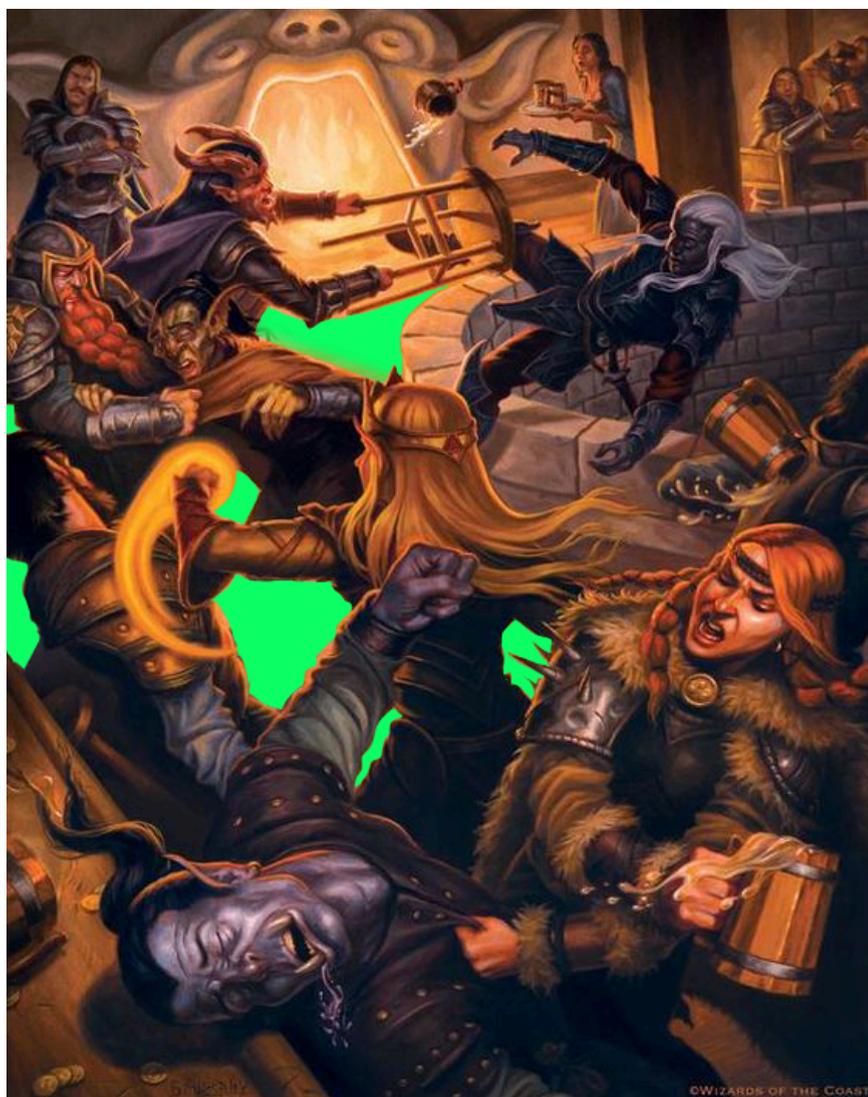


Fonte: Autor (2024), adaptado de *Dungeons and Dragons* (2008).

Ao final, com a QUARTA e ÚLTIMA ILUSTRAÇÃO, temos "**Fascínio, admiração e alegria**" com nove votos, a cena demonstra uma briga de bar, porém a atmosfera é menos opressora do que a 2ª ilustração, isso se deve em grande parte às expressões cômicas e exageradas de certos personagens, a coloração da peça também é mais viva, possui um brilho maior e uma transição mais suave. Outro ponto importante é a dinamicidade, os corpos dos personagens estão conectados de uma maneira que guiam nosso olhar ao redor da peça, transmitindo fascínio. Mais uma vez, o espaço negativo se faz presente e com grande destaque (ver Figura 59), pois visto que há muitos personagens amontoados, é natural a necessidade de um

descanso visual, permitindo que mesmo caótica, a ilustração seja fluída, diferentemente por exemplo, da ilustração de alta complexidade da 1ª edição.

Figura 59. Representação dos espaços negativos da 3ª ilustração apresentada da 5ª edição



Fonte: Autor (2024), adaptado de *Dungeons and Dragons* (2014).

A conclusão deste subtópico demonstra que, para as ilustrações de **alta complexidade**, o grupo de emoções mais votado foi: "**irritação, desgosto e alerta**", com 24 votos e em 2º lugar, "**fascínio, admiração e alegria**", com 20 votos.

## Conclusões gerais do tópico

Fundamentando-se nos resultados apresentados, podemos depreender alguns pontos. Primeiramente, a veracidade de uma ambivalência emocional que se repete em duas das três ilustrações de **baixa complexidade**, ou seja, as peças foram responsáveis por despertar emoções que, de acordo com o circunflexo das emoções são opostas no eixo vertical (eixo da ativação/energia). Foram 26 votos para as emoções de "**expectativa, atenção e calma**"; e 20 votos para "**espanto, ansiedade e curiosidade**". É possível inferir então com base nos resultados que uma ilustração ser considerada de baixa complexidade não quer dizer que ela não tenha profundidade técnica ou emocional. Na verdade, os resultados corroboram ao mostrar que mesmo algo visualmente simples pode ter um impacto emocional forte e/ou até mesmo oposto, o que reforça que a simplicidade não é sinônimo de superficialidade.

Da mesma maneira, quando partimos para a **média complexidade**, percebemos o mesmo ocorrido, ainda bastante peso no grupo de emoções "**espanto, ansiedade e curiosidade**" (39 votos) e "**expectativa, atenção e calma**" (15 votos), porém outras emoções como "**fascínio, admiração e alegria**" (13 votos) também começam a aparecer, demonstrando uma maior heterogeneidade neste grau.

Finalmente, quando tratamos das ilustrações de **alta complexidade**, podemos observar uma grande porcentagem de votos nas emoções de "**irritação, desgosto e alerta**" (24 votos), seguidos também do "**fascínio, admiração e alegria**" (20 votos). Não apenas isso, também faz-se necessário lembrar que as ilustrações de alta complexidade ficaram em último lugar na quantidade de votos em todas as edições. Isso demonstra certa repulsa do público por imagens com uma exagerada carga visual, difíceis de decifrar e observar.

A seguir, serão elencadas recomendações para ilustrações de RPG com base nos dados obtidos.

### 5.3 Recomendações para ilustração

Com base nas informações adquiridas por meio do uso das ferramentas, das análises e dos formulários até então, é possível listar recomendações para a criação de ilustrações para RPGs, uma vez que pode-se associar as emoções escolhidas em cada ilustração com características formais como composição, paleta de cores, luz e sombra, dentre outras. Também se faz importante esclarecer que não existe um modo único ou correto de ilustrar, e sim diferentes caminhos que cada ilustrador, *designer* e artista visual opta por tomar, com a intenção final de transmitir uma mensagem ou emoção no observador/usuário. Ao final do tópico, um quadro será apresentado, contendo todas as recomendações condensadas, levando em consideração os grupos de emoções mais proeminentes dos resultados dos formulários, aliando-as às características formais que podem ajudar a intensificá-las em uma peça.

As recomendações feitas aqui se referem para estes tipos de ilustrações analisadas específicas voltadas ao RPG, sistema D&D, nos grupos de emoções: Espanto, ansiedade e curiosidade; expectativa, atenção e calma; irritação, desgosto e alerta; fascínio, admiração e alegria; satisfação, suavidade e relaxamento e tédio, tristeza e isolamento. Os conjuntos inspiração, desejo, amor e frustração, desprezo e ciúmes ficaram de fora, visto que não tiveram votos expressivos nas ilustrações apresentadas, em virtude de que a seleção das imagens para essa pesquisa não contemplaram esses pontos, portanto recomenda-se que no futuro, por meio de novos trabalhos, outros autores possam analisar tais emoções traduzidas em diferentes escolhas de ilustrações.

Logo, especificamente com base nas ilustrações analisadas, seguindo as diretrizes apresentadas neste trabalho, são feitas as sugestões abaixo:

Para ilustrações que desejem passar "**espanto, ansiedade e curiosidade**", recomenda-se o uso principalmente de composições que relembrem o arranjo piramidal ou algo mais dinâmico e caótico, o uso do arranjo piramidal permite uma análise minuciosa da peça que normalmente começa da base, até chegar no ápice da pirâmide, que irá corresponder muitas vezes num ponto focal ou de muito detalhe e importância para a peça. Já uma disposição mais dinâmica e caótica pode imprimir a ansiedade e curiosidade se bem empregada.

Assim, para passar este grupo de emoções, pode-se dar atenção especial ao

contraste, usando, se possível do princípio figura-fundo, para que não só observador possa focar em um elemento por vez (a figura ou o fundo), como também para que o contraste possa imprimir o espanto, seja por contraste de cor, luz e sombra ou até mesmo tamanho dos elementos. Por fim, o princípio da continuidade pode vir a ser de grande ajuda se seu objetivo for trazer curiosidade na ilustração, visto que quando o olhar do observador é conduzido naturalmente a um determinado ponto e de repente essa continuidade é interrompida, cria-se um elemento de mistério. Esse corte abrupto instiga o espectador a imaginar o que poderia estar além do que está visível na cena e se perguntar o que pode ter acontecido.

Por outro lado, se seu desejo for imprimir "**expectativa, atenção e calma**", sugere-se que aproveite-se da amplitude, ou seja, ambientes amplos, com grande espaço, uma base ampla concede espaço para a visualização do usuário, dessa maneira você poderá estudar melhor a posição de cada personagem e elemento na ilustração. O uso da cor azul será um grande aliado, visto que esta cor evoca a sensação de calma e tranquilidade com facilidade, rapidamente expondo a atmosfera da ilustração. Mais uma vez, o princípio da continuidade apresenta-se como opção para intensificar as emoções, em especial a expectativa, guiando o olhar do observador de maneira espontânea.

Para alcançar as emoções de "**irritação, desgosto e alerta**", pode-se basear no uso de uma alta carga visual, evidenciando formas triangulares pontiagudas, com muitos personagens e elementos sobrepostos (princípio da proximidade), dificultando qualquer leitura simples e prática que um observador poderia ter da ilustração; a composição que mais fortalecerá essas ideias são arranjos caóticos e dinâmicos, mas ainda é possível conquistar bons resultados com outros tipos como a composição radial. Traga a sensação de impotência ou até mesmo de injustiça na narrativa, por meio de cenas que retratem a violência ou desigualdade para com outros humanos ou criaturas em desvantagem numérica, isso será responsável por imprimir irritação e desgosto de forma simples e efetiva. Por fim, aproveite-se do uso de cores intensas e mais saturadas, o alto contraste deve ser seu aliado para criar e transmitir incômodo na peça.

As emoções de "**fascínio, admiração e alegria**" podem ser alcançadas por meio de tons vibrantes e/ou aconchegantes, desde o dourado, passando pelo verde, azul e também cores mais quentes, como o vermelho e laranja. As composições que mais fazem sentido neste caso são as radiais e dinâmicas, a ideia da composição

irradiar a partir de um ponto focal pode servir para destacar algum elemento que gere admiração, encanto; já o dinamismo do outro arranjo permite a ideia de fluidez e intensidade, que também causa admiração e fascínio. Também pode-se indicar com veemência o uso do princípio da simetria, dado que nosso cérebro além de compreender padrões com mais facilidade, possui uma propensão a associar simetria a conceitos positivos como saúde, ordem, beleza e harmonia.

A "**satisfação, suavidade e relaxamento**" estiveram presentes em ilustrações mais calmas, dado a estatística, recomenda-se primeiramente composições mais simples, renunciando um pouco da dinamicidade e evidenciando a fluidez; as cores devem ditar a atmosfera, portanto sinta-se livre para usar desde tons mais quentes até os mais frios, desde que o conjunto seja harmonioso, azuis e verdes com um tom mais quente são escolhas recorrentes para estas situações. Tente utilizar ou dar um enfoque especial para estruturas mais arredondadas, não é preciso evitar e excluir formas pontiagudas, mas dose-as com sabedoria. Dê atenção ao uso dos espaços negativos para que a experiência do usuário seja satisfatória, com pontos onde seu olhar possa descansar; finalmente, use como preferir o princípio da continuidade, simetria e fechamento.

Por último, para as emoções de "**tédio, tristeza e isolamento**", visto que se encontram como emoções de baixa energia (ativação) e valência negativa no circumplexo, recomenda-se o uso de composições majoritariamente simples e sem dinamicidade; cores de tons frios e com baixa saturação, com preferência mais uma vez pelo azul e verde; poucos personagens e elementos, assim como texturas repetitivas e espaço negativo em excesso.

O Quadro que se segue contém um compilado do que foi apresentado no texto.

Quadro 15. Recomendações de Design para a criação de ilustrações para RPG

Emoção	Recomenda-se
Espanto, ansiedade e curiosidade	Composições piramidais ou mais dinâmicas e caóticas; contraste forte e bem trabalhado (independente se for por cor, luz/sombra ou tamanho); princípio figura-fundo; princípio da continuidade e espaços negativos.
Expectativa, atenção e calma	Ambientações amplas; uso de cores que transmitam atmosfera de calma e tranquilidade, azul e verde; princípio da continuidade e espaços negativos.
Irritação, desgosto e alerta	Composições dinâmicas ou caóticas; alta carga visual e sobreposições numerosas; uso de formas pontiagudas; narrativa visual que contemple temas como violência, impotência ou desigualdade; alto contraste e cores intensas e saturadas.
Fascínio, admiração e alegria	Composições radiais ou dinâmicas; tons vibrantes e aconchegantes; princípio da simetria, fechamento e continuidade; e espaços negativos.
Satisfação, suavidade e relaxamento	Composições simples; cores que transmitam calma, independente de seus tons (quentes ou frios), azul, verdes mais quentes, brilhosos são indicações recorrentes, presença de estruturas, elementos mais arredondados; princípio da continuidade, simetria e fechamento; e espaços negativos.
Tédio, tristeza e isolamento	Composições mais simples; cores com tons frios; baixa carga visual e espaços negativos em excesso; evitar fluidez.

Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

A seguir, encontra-se o 6º e último capítulo da pesquisa, denominado de Conclusão.

# CAPÍTULO



Conclusão

## 6. CONCLUSÃO

A nossa espécie, na qualidade de seres sociais, sempre buscou exprimir suas ideias, pensamentos e desejos de alguma forma. No início, comunicávamo-nos por meio de grunhidos, gestos corporais e um pouco mais à frente, por pinturas que hoje conhecemos como “pinturas rupestres”. Ao passar das eras, desenvolvemos a linguagem estruturada (idiomas), criamos a dança, rituais para adoração de deuses, mais tarde, o teatro fora construído, um local que com o passar do tempo tornou-se símbolo da expressão humana em suas mais variadas condições. É essa ânsia, desejo e sobretudo necessidade de se expressar que guiou o nascimento deste trabalho, ou ao menos de entender como uma ínfima parte dessa expressão funciona.

Este trabalho buscou adentrar e compreender de que modo o Design e a Ilustração operam em conformidade para trazer ao jogador de RPGs uma experiência significativa e memorável. A análise tenta explorar detalhadamente na prática, o papel do Design na ideia conceitual por trás das ilustrações, tomando como base as emoções humanas e quais sensações se desejam imprimir na ilustração.

O primeiro passo propriamente dito fora escolher um sistema para trabalhar sobre, o autor possuía cerca de três ou quatro sistemas de RPG em mente, mas sabia que seria necessário uma lógica maior que amparasse a escolha e que não prejudicasse de forma alguma o andamento do trabalho. Daí dá-se a importância primeiramente das ferramentas, por meio de vários formulários conseguiu-se sustentar uma escolha lógica, que coincidentemente culminou na escolha de *Dungeons & Dragons* (1974), um sistema de RPG bastante famoso e que possui muito material disponível para análises e pesquisas.

O uso das metodologias permitiu estruturar o projeto, dividindo em partes lógicas, criando um processo mais fácil de ser seguido, a metodologia Duplo-Diamante (2005) foi usada como método geral, organizando o trabalho em macro, micro etapas e tarefas, e as duas outras, a Teoria das Facetas (1950) e Análise de Imagens Fixas de Mendes (2019) foram mais específicas, sendo utilizadas no capítulo de Desenvolvimento para a análise das ilustrações.

O Design, na qualidade de “guia” visual contribuiu para que a análise das ilustrações fossem possíveis de um ponto de vista lógico e técnico. Por meio de

Mendes (2019), observou-se aspectos formais que o mesmo utilizava para analisar as imagens; o tom das cores, o contraste, como a composição parecia ser pensada para imprimir uma determinada emoção ou sugerir tal ideia, os princípios gestálticos; todo o compilado de Mendes (2019) serviram para a delimitação das diretrizes (Carga Visual, Detalhamento, Cor e Contraste, Composição e Narrativa Visual) que foram aplicadas nas análises deste trabalho.

A presente pesquisa incentiva o campo do Design, ao passo de que demonstra como elementos visuais podem ser usados para imprimir determinadas emoções na experiência usuário-produto, partindo deste ponto pode-se ainda argumentar sobre a importância de considerar as emoções do usuário e não apenas a mera funcionalidade, independente do produto.

Para os ilustradores, o valor se mostra com os resultados, as opiniões e gostos dos usuários acerca de cada uma das 11 ilustrações analisadas; da análise formal das mesmas, exibindo assim diferentes visões e opiniões que possam não ter sido consideradas em algum momento de suas avaliações, e por último, com o quadro de recomendações para imprimir determinadas emoções em diferentes peças de ilustração.

Dado os objetivos gerais e específicos do trabalho, conclui-se que um saldo positivo foi atingido, o objetivo geral, de desenvolver recomendações de Design para ilustradores de RPG do sistema escolhido como foco do estudo (**D&D**), a fim de que estes possam tomar conhecimento a respeito de elementos e escolhas gráficas de Design para melhor conceberem suas ilustrações, com foco na complexidade visual e no Design emocional, foi alcançado em virtude do estudo munido das ferramentas como pesquisa desk, *moodboard*, persona, em conjuntura com o amparo do público alvo entrevistado por meio de formulários, onde, por meio destes foi-se possível conectar as análises formais das características das ilustrações, com os sentimentos e emoções (oriundos de Hekkert e Desmet, 2007) que as mesmas provocavam.

Para além disto, estes métodos e ferramentas aplicados também possibilitaram o alcance dos objetivos específicos de Explorar sistemas de RPG; Definir um sistema de RPG como foco de estudo (*Dungeons and Dragons*); Identificar as percepções e preferências do público-alvo a respeito do RPG estudado por meio de ferramentas de Design emocional e de público-alvo; Analisar e comparar ilustrações do sistema de RPG estudado com base na complexidade visual e nas emoções dos usuários, correlacionando aos princípios do Design e de

Definir recomendações para ilustrações de RPG no sistema escolhido com base nas preferências do público.

A pesquisa resultou nas seguintes informações: percebeu-se que a maioria do público prefere ilustrações de **baixa complexidade**, seguidas das de média e por fim, as de alta complexidade. Também foi possível notar como as diretrizes elencadas evoluíram ao longo dos anos e edições de *Dungeons and Dragons*, ampliando o número de personagens e elementos nas obras, bem como o detalhamento e harmonizando aspectos como cores e contraste. No que tange às emoções, identificou-se a predominância dos grupos de emoções "**expectativa, atenção e calma**" e "**espanto, ansiedade e curiosidade**" nos grupos de ilustrações de baixa e média complexidade, enquanto nas de alta complexidade predominou-se os grupos de "**irritação, desgosto e alerta**" e "**fascínio, admiração e alegria**".

Por fim, este trabalho deixa aberta as portas para que futuros estudos possam se aprofundar oriundos da pesquisa realizada, por exemplo, em emoções que não tiveram a devida atenção ou significação no projeto (inspiração, desejo, amor - frustração, desprezo e ciúmes); em outros sistemas de RPG e suas ilustrações; outras categorias e tipologia de ilustração: raças, monstros, equipamento, cenários; ou também em temas que abarquem ilustração e tecnologia, como "Inteligência Artificial na criação de Ilustrações e as Emoções percebidas pelos usuários".

## REFERÊNCIAS

- 35 anos de D&D – As edições de Dungeons & Dragons (Parte 3 de 3). **RPG News**, 2010. Disponível em:  
<https://newsrpg.wordpress.com/artigos/35-anos-de-dd-as-edicoes-de-dungeons-dragons-parte-3/>. Acesso em: 31 jul 2024.
- BARCI, Henrique. O Design Emocional e o seu impacto nos Games. **Medium**, 2023. Disponível em:  
<https://henriquebarci-ux.medium.com/o-design-emocional-e-o-seu-impacto-nos-games-ca9db0ccf3eb>. Acesso em: 07 mai 2024.
- BETTOCCHI, E. A sintaxe visual no role-playing game. **Estudos em design**. Rio de Janeiro, vol. 8, n.3, pp. 53-68, setembro 2000.
- BETTOCCHI, Eliane; KLIMICK, C. E. K. Convergências e divergências em ilustrações de RPG. In: III SIMPÓSIO DO LABORATÓRIO DA REPRESENTAÇÃO SENSÍVEL: TROMPE L'OEIL, 2004, Rio de Janeiro. **III Simpósio do Laboratório da Representação Sensível: Trompe L'oeil**. Rio de Janeiro: Laboratório da Representação Sensível - Puc-Rio, 2004.
- BETTOCCHI, Eliane; PEREIRA, C. E. K. Escrita e leitura através de narrativas e livros interativos. In: COELHO, Luiz Antônio; FARBIARZ, Jackeline Lima; FARBIARZ, Alexandre. (Org.). **Os lugares do Design na leitura**. 1ed. Teresópolis: Editora Novas Idéias, 2008, v. 1, p. 149-196.
- BETTOCCHI, Eliane. Um homem, uma mulher e um monstro: gênero na ilustração de RPG. **Logos**, v. 10, n. 2, p. 64-87, 2003.
- BOMFIM, Gustavo Amarante. **“Idéias e formas na história do Design”**. UFPB, João Pessoa, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação a Distância. **A arte de ilustrar livros para crianças e jovens**. Salto para o Futuro, Ano XIX, n. 7, jun. 2009. Disponível em: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000012187.pdf>. Acesso em: 09 abr 2024.

BÜRDEK, B. E. **Design**. História, teoria e prática do design de produtos. 1. reimp. São Paulo: Edgard Blücher, 2012.

CARNEIRO, A. Matias. **ILUSTRAÇÃO NO DESIGN EDITORIAL: ESTUDO NO PROCESSO CRIATIVO DE CAPAS DE LIVROS NA PERSPECTIVA DOS PROFISSIONAIS**. Programa de Pós-graduação em Design - UEMG. Belo Horizonte, 2020.

CRAWFORD, James; MEARLS, Mike. **Dungeons & Dragons: Player's Handbook**. 5ª ed. Washington: Wizards of the Coast, 2014.

Design Council. **The Double Diamond**. A universally accepted depiction of the design process. 2024. Disponível em: <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/the-double-diamond/>. Acesso em: 15 jun 2024.

Desmet, P. M. A., & Hekkert, P. Framework of Product Experience. **International Journal of Design**, The Netherlands, p. 13-23, 2007. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/235700959\\_Framework\\_of\\_Product\\_Experience](https://www.researchgate.net/publication/235700959_Framework_of_Product_Experience). Acesso em: 30 abr 2024.

DETERDING, SEBASTIAN; ZAGAL, José. **Role-Playing Game Studies**: Transmedia Foundations. 1. ed. New York: Routledge, 2018.

FRAGA, André Marques. **Livros e revistas para jogar RPG (1980-2000): da importação às primeiras edições nacionais.** 2022. Dissertação (Mestrado em Filosofia) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2022. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/100/100135/tde-01082022-163244/>. Acesso em: 12 abr 2024.

FRANCO, Leonardo Alvarez. **A ILUSTRAÇÃO DE FANTASIA AO LONGO DAS EDIÇÕES DE DUNGEONS & DRAGONS SOB A ABORDAGEM DO DESIGN EMOCIONAL.** 2019. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2019.

FRANCO, Leonardo Alvarez.; MOURA, Mônica Cristina.; MÜLLER DA SILVA, Bruno.; CARRARA DOMICIANO, Cássia Letícia.; CRUZ LANDIM, Paula da. **Publicações de RPG no Brasil: aspectos profissionais e vernaculares do começo do século XXI.** v. 4 n. 3, Maio 2018.

GOMES, Catarina. As Leis da Gestalt Aplicadas ao Design de Interfaces. **Medium**, 2021. Disponível em: <https://brasil.uxdesign.cc/as-leis-da-gestalt-aplicadas-ao-design-de-interfaces-efc480dc06ec>. Acesso em: 25 mar 2024.

GONELLA, Rose; NAVETTA, Christopher; FRIEDMAN, Max. **Design Fundamentals Notes on Visual Elements & Principles of Composition.** 1. ed. EUA: Peachpit Press, 2015.

GUIMARAES, Felipe. Os 7 Princípios de Gestalt e Como Utilizá-los em Projetos de UI Design. **Aela**, 2021. Disponível em: <https://www.aela.io/pt-br/blog/conteudos/os-7princípios-de-gestalt-e-como-utiliza-los-em-projetos-de-ui-design>. Acesso em: 25 mar 2024.

GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. **Advanced Dungeons & Dragons: Player's Handbook.** 2. ed. Lake Geneva: TSR, 1989.

GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. **Dungeons & Dragons: Player's Handbook**. Lake Geneva: TSR, 1977.

HEINSOO, Rob; COLLINS, Andy; WYATT, James. **Dungeons & Dragons: livro do jogador 4.0: heróis arcanos, divinos e marciais: regras básicas de RPG**. 4. ed. São Paulo: Devir, 2008.

HOFSTETTER, Jandreh. O que é Gestalt? Saiba tudo sobre as leis da Gestalt. **4ED**, 2023. Disponível em: <https://4ed.com.br/gestalt/>. Acesso em: 25 mar 2024.

KHAMIS, M. H.; AZNI, Z.; M. AZIZ, S. H. A.; AMINORDIN, A. THE INTEGRATION OF GESTALT THEORY TO THE GRAPHIC DESIGN. **International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences**, 2023. DOI: 10.6007/IJARBSS/v13-i6/15449. Disponível em [https://www.researchgate.net/publication/372405256\\_The\\_Integration\\_of\\_Gestalt\\_Theory\\_to\\_The\\_Graphic\\_Design](https://www.researchgate.net/publication/372405256_The_Integration_of_Gestalt_Theory_to_The_Graphic_Design). Acesso em: 17 mar 2024.

MENDES, A. Melo. **Metodologia para análise de imagens fixas**. 1. ed. Belo Horizonte, Fafich/Selo PPGCOM/UFMG, 2019.

NOGUEIRA, Mônica. **Um Lugar para a Ilustração: Entendendo o cenário de formação acadêmica do ilustrador brasileiro através dos discursos dos atores envolvidos**. Tese de doutorado em Design - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

NORMAN, Donald A. **The design of everyday things**. EUA, Basic Books, 2013.

NORMAN, Donald A. **Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things**. New York: Basic Books, 2004.

OLIVEIRA, Arthur Barbosa de; ROCHA, José Damião Trindade. REFLEXÕES ACERCA DO ROLEPLAYING GAME (RPG) NA EDUCAÇÃO: **POTENCIALIDADE COGNITIVA**. Palmas - TO, Revista Multidebates, v.4, n.2, junho de 2020.

PEIXOTO FILHO, Cláudio Baixo; ALBUQUERQUE, Rafael Marques de. Notas sobre a história dos RPGs (roleplaying games) de mesa brasileiros. **Projética**, Londrina, v. 12, n. 3, p. 300-324, 2021.

PEREIRA, Madson Euler Tavares. **DESIGN DE COMUNICAÇÃO E O LIVRO DIGITAL: UMA ANÁLISE DAS ILUSTRAÇÕES INTERATIVAS DE ALICE FOR THE IPAD**. 2014. Dissertação (Mestrado em Estudos de Mídia) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2014.

PORTO, A. e PONTE, C. F.: Vacinas e campanhas: imagens de uma história a ser contada. **História, Ciências, Saúde – Manguinhos**, vol. 10 (suplemento 2): 725-42, 2003.

ROSA, Darlan. [S.l.], 2023. FinalZeHeroiNacional. 1 vídeo (5 min). Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=E5WAIMYRAHk&t=280s&ab\\_channel=DarlanRosa](https://www.youtube.com/watch?v=E5WAIMYRAHk&t=280s&ab_channel=DarlanRosa). Acesso em: 22 mar 2024.

SHYE, Samuel. Facet theory. In: KOTZ, S.; READ, C. B.; BANKS, D. L. (Ed.). **Encyclopedia of Statistical Sciences**. New York: Wiley, 1999. v. 3. p. 276-286.

TREVISAN, Edu. TOP 10 Sistemas de RPG Mais Jogados em 2021. **EpicKingdom**, 2021. Disponível em: <https://epickingdom.wordpress.com/2021/08/30/top-10-sistemas-de-rpg-mais-jogados-em-2021/>. Acesso em: 02 ago 2024.

WEINBERGER, Thomas. *What are the most popular TTRPGs in 2021?*. **DramaDice**, 2021. Disponível em: <https://www.dramadice.com/blog/the-most-played-tabletop-rpgs-in-2021/>. Acesso em: 02 ago 2024.

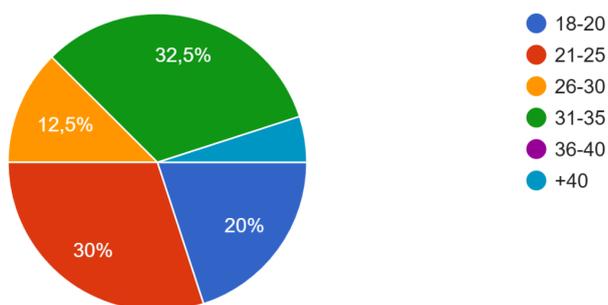
WILLIAMS, M. Wigan. **Basics Illustration 03: Text and Image**. Lausanne, Switzerland: AVA Publishing SA, 2008.

## APÊNDICE A - Formulário 1

### Faixa etária do público alvo

Faixa Etária

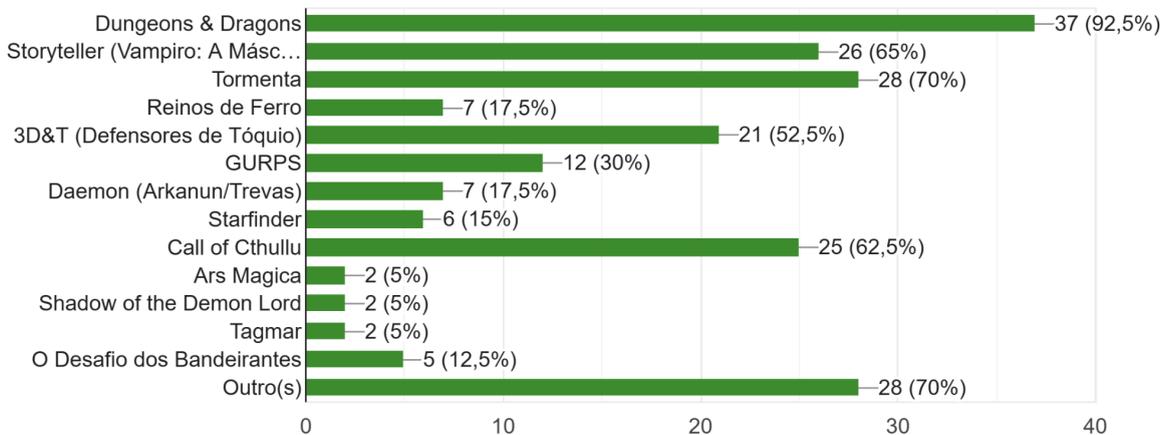
40 respostas



### Sistemas de RPG que o público alvo conhece ou já teve contato

Quais sistemas de RPG abaixo você conhece ou já teve contato?

40 respostas



Se você marcou o campo "Outro(s)" na pergunta anterior, quais foram os outros sistemas que você já teve contato?

28 respostas

Pathfinder 1 e 2 , lenda dos cinco anéis, shadowrun, cyberpunk.

Este Corpo Mortal, Free League, L5A, Savage Worlds, Shadowrun, Mutantes & Malfeitores, Dust Devils, Blood & Honor, Qin, Feng Shui, Storytelling, Rastro de Cthulhu, Pathfinder, Espírito do Século, Ação!!!, Liminal, RPG Quest

pathfinder

Savage Worlds

Ironsworn, Starforged, Blades in the Dark(e mais inúmeros jogos Forged in the Dark), Apocalypse World(e mais inúmeros jogos Powered by the Apocalypse), Heart: The city beneath, Lancer, Microscope, Starcrossed, Dragon Age RPG, AGE System, Pathfinder 2e, Alien RPG, Lasers and Feelings, Burning Wheel, Star Wars Edge of the Empire, Agon, Candela Obscura, Daggerheart, Shadowrun, Pendragon, Kids on Bikes, Tales from the Loop, Karyu Densetsu(A Lenda do Dragão de Fogo), Thirsty Sword Lesbians, Fall of Magic, Zweihander, FATE, The Shotgun Diaries, DREAD, The Sundered Land, Mech Noir, Tech Noir, Stars Without Number, Kingdom, Mobile Frame Zero: Firebrands, The Quiet Year, The Veil, Dialect, Armour Astir, For The Queen, Honey Heist

Se você marcou o campo "Outro(s)" na pergunta anterior, quais foram os outros sistemas que você já teve contato?

28 respostas

BESM (D20)

shadowrun

Mundo das Trevas, Tokusystem, Vigilantes, Berdorlock, JoJo's Bizarre Adventure, Cyberpunk, Star Wars Saga

Alguns Homebrew, tenho um grupo de RPG que se reveza pra mestrar, e alguns não pegam sistema, inventam

13a Era e Dungeon World

Ordem Paranormal RPG, sistemas caseiros e Tokusystem.

Sistemas próprios adaptados

Se você marcou o campo "Outro(s)" na pergunta anterior, quais foram os outros sistemas que você já teve contato?

28 respostas

Sistema próprio de backrooms, Ordem paranormal, JoJo e etc.

Herança de Cthulhu

Ação, 4D&T

Mundo das trevas, outras variantes pessoas, o do Velveet Book do RPG de persona.

Ordem paranormal

Path Finder, e sistemas originais

Sistemas próprios criados pelo mestre.

Elden Ring, Assasins Creed e Undertale

Toon, Blades in the Dark, Deadlands

Se você marcou o campo "Outro(s)" na pergunta anterior, quais foram os outros sistemas que você já teve contato?

28 respostas

Blades in the dark, Pathfinder2e, Forbbiden lands, Gaia

Blades in the dark; follow

savage worlds

Ordem Paranormal

Cyberpunk

Guerra dos Tronos RPG

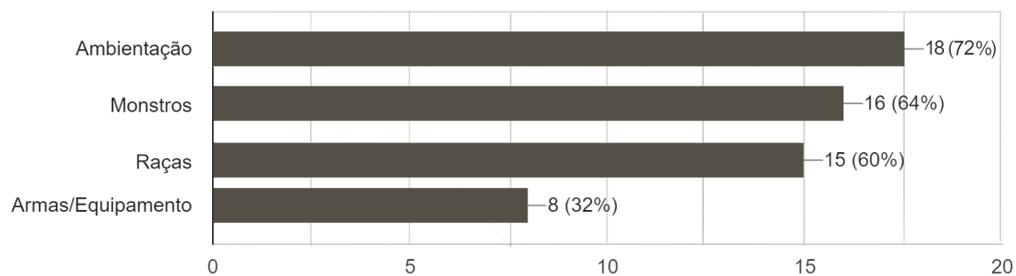
Vaesen

## APÊNDICE B - Formulário 2

### Pergunta de múltipla escolha habilitada, sem auxílio visual de ilustrações

Sobre ilustrações nos livros de RPG, qual tipo lhe chama mais atenção?

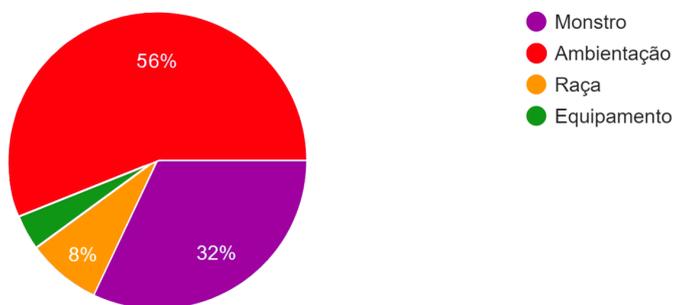
25 respostas

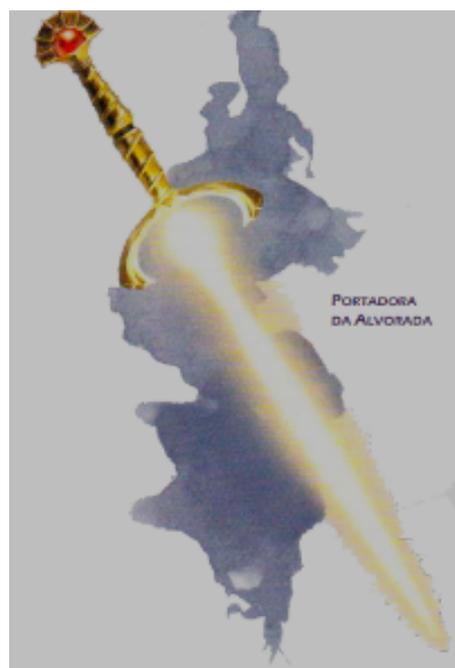
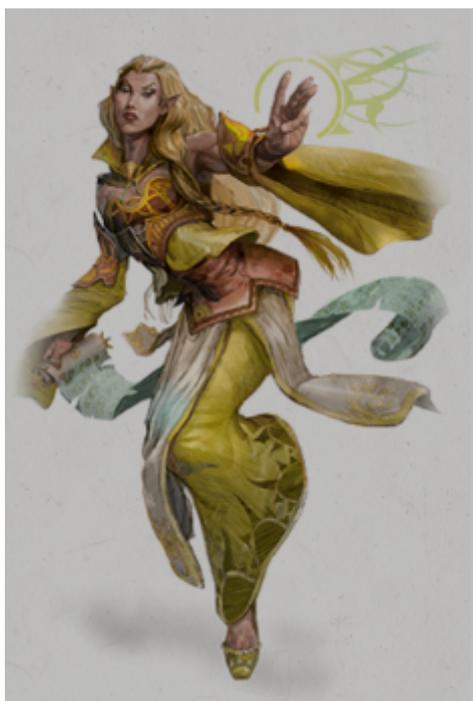


### Pergunta de escolha única, com auxílio visual de ilustrações como exemplos

Qual ilustração abaixo lhe atrai em um primeiro momento?

25 respostas

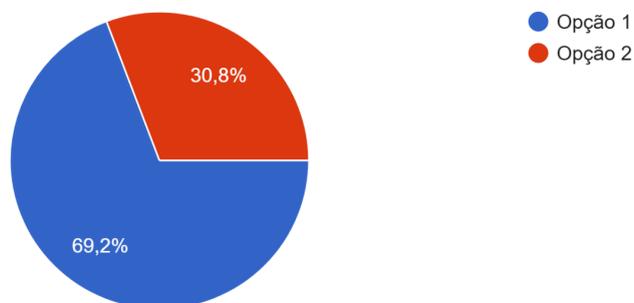




## APÊNDICE C - Formulário 3

Das ilustrações abaixo, qual você prefere?

26 respostas

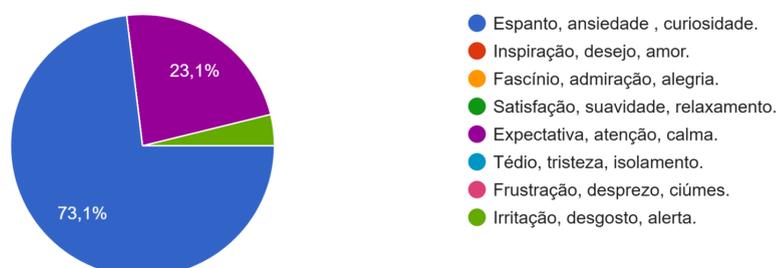


### Pergunta 1



Dos conjuntos de sensações abaixo, qual melhor descreve a sua experiência com esta imagem?

26 respostas

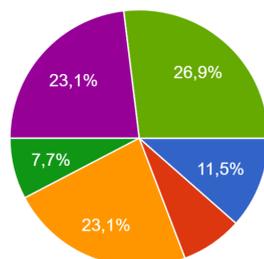


## Pergunta 2



Dos conjuntos de sensações abaixo, qual melhor descreve a sua experiência com esta imagem?

26 respostas



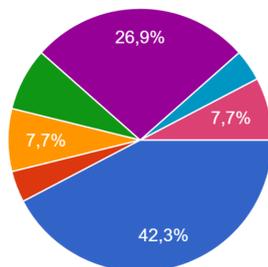
- Espanto, ansiedade, curiosidade.
- Inspiração, desejo, amor.
- Fascínio, admiração, alegria.
- Satisfação, suavidade, relaxamento.
- Expectativa, atenção, calma.
- Tédio, tristeza, isolamento.
- Frustração, desprezo, ciúmes.
- Irritação, desgosto, alerta.

## Pergunta 3



Dos conjuntos de sensações abaixo, qual melhor descreve a sua experiência com esta imagem?

26 respostas



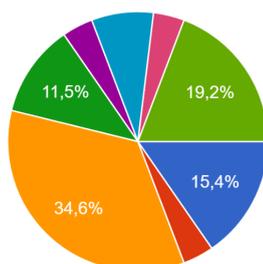
- Espanto, ansiedade , curiosidade.
- Inspiração, desejo, amor.
- Fascínio, admiração, alegria.
- Satisfação, suavidade, relaxamento.
- Expectativa, atenção, calma.
- Tédio, tristeza, isolamento.
- Frustração, desprezo, ciúmes.
- Irritação, desgosto, alerta.

#### Pergunta 4



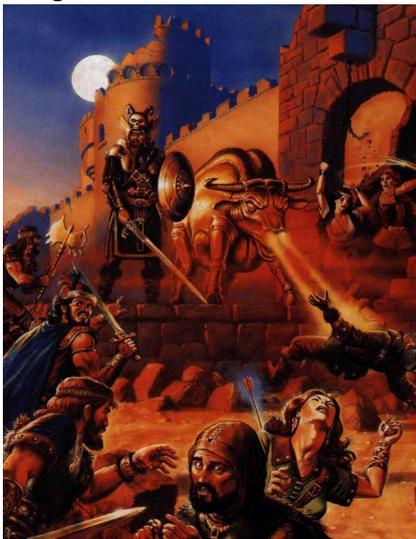
Dos conjuntos de sensações abaixo, qual melhor descreve a sua experiência com esta imagem?

26 respostas



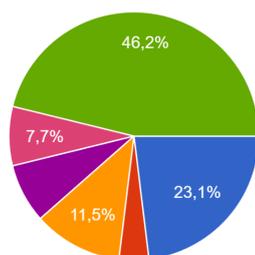
- Espanto, ansiedade , curiosidade.
- Inspiração, desejo, amor.
- Fascínio, admiração, alegria.
- Satisfação, suavidade, relaxamento.
- Expectativa, atenção, calma.
- Tédio, tristeza, isolamento.
- Frustração, desprezo, ciúmes.
- Irritação, desgosto, alerta.

## Pergunta 5



Dos conjuntos de sensações abaixo, qual melhor descreve a sua experiência com esta imagem?

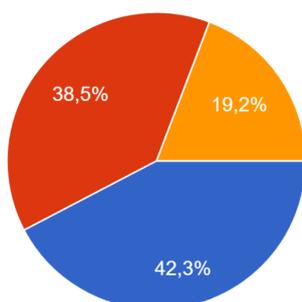
26 respostas



- Espanto, ansiedade, curiosidade.
- Inspiração, desejo, amor.
- Fascínio, admiração, alegria.
- Satisfação, suavidade, relaxamento.
- Expectativa, atenção, calma.
- Tédio, tristeza, isolamento.
- Frustração, desprezo, ciúmes.
- Irritação, desgosto, alerta.

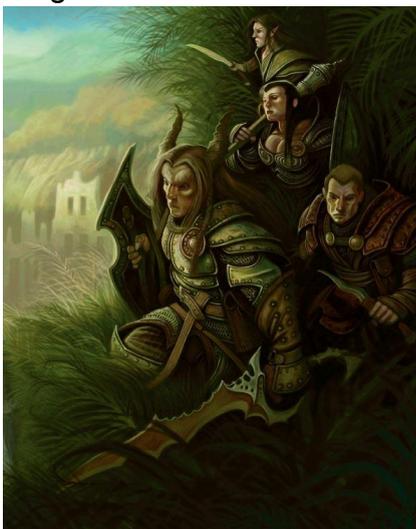
Das ilustrações apresentadas, qual você prefere?

26 respostas



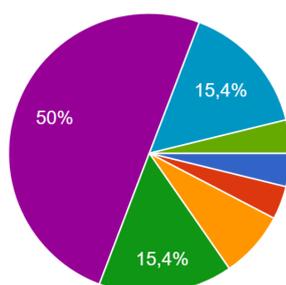
- Opção 1
- Opção 2
- Opção 3

## Pergunta 6



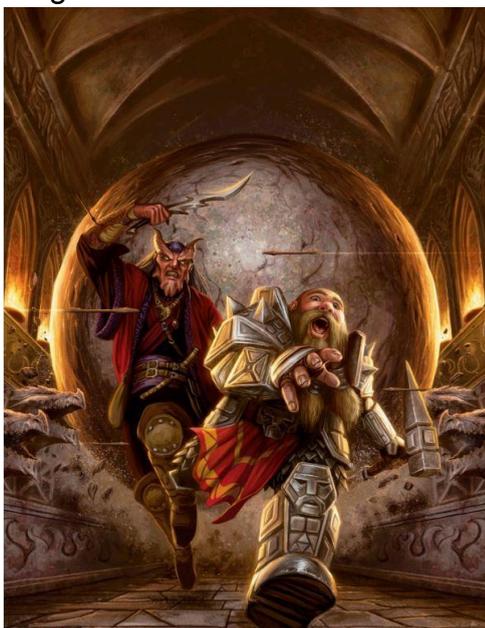
Dos conjuntos de sensações abaixo, qual melhor descreve a sua experiência com esta imagem?

26 respostas



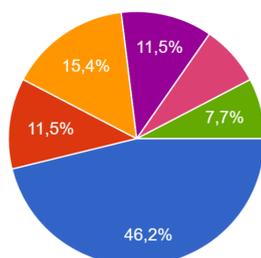
- Espanto, ansiedade , curiosidade.
- Inspiração, desejo, amor.
- Fascínio, admiração, alegria.
- Satisfação, suavidade, relaxamento.
- Expectativa, atenção, calma.
- Tédio, tristeza, isolamento.
- Frustração, desprezo, ciúmes.
- Irritação, desgosto, alerta.

## Pergunta 7



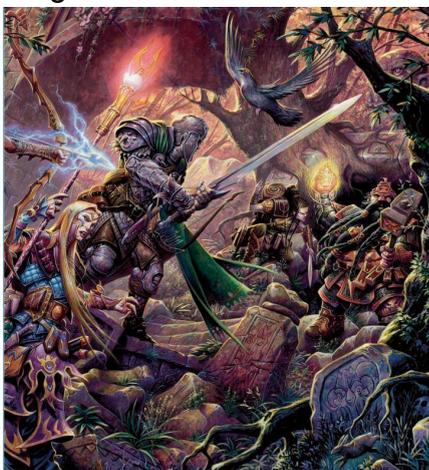
Dos conjuntos de sensações abaixo, qual melhor descreve a sua experiência com esta imagem?

26 respostas



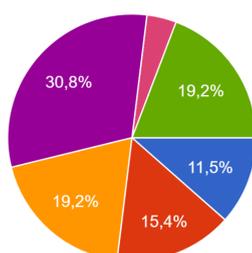
- Espanto, ansiedade, curiosidade.
- Inspiração, desejo, amor.
- Fascínio, admiração, alegria.
- Satisfação, suavidade, relaxamento.
- Expectativa, atenção, calma.
- Tédio, tristeza, isolamento.
- Frustração, desprezo, ciúmes.
- Irritação, desgosto, alerta.

## Pergunta 8



Dos conjuntos de sensações abaixo, qual melhor descreve a sua experiência com esta imagem?

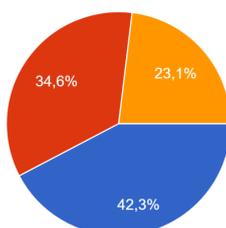
26 respostas



- Espanto, ansiedade, curiosidade.
- Inspiração, desejo, amor.
- Fascínio, admiração, alegria.
- Satisfação, suavidade, relaxamento.
- Expectativa, atenção, calma.
- Tédio, tristeza, isolamento.
- Frustração, desprezo, ciúmes.
- Irritação, desgosto, alerta.

Das ilustrações apresentadas, qual você prefere?

26 respostas



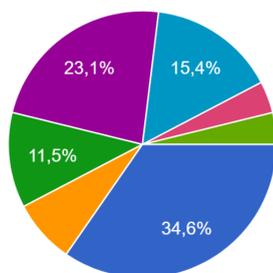
- Opção 1
- Opção 2
- Opção 3

## Pergunta 9



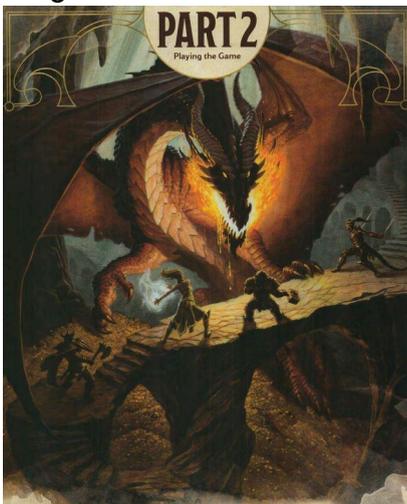
Dos conjuntos de sensações abaixo, qual melhor descreve a sua experiência com esta imagem?

26 respostas



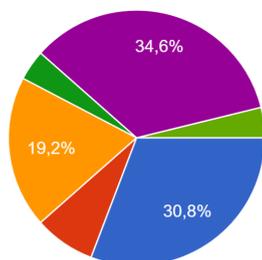
- Espanto, ansiedade, curiosidade.
- Inspiração, desejo, amor.
- Fascínio, admiração, alegria.
- Satisfação, suavidade, relaxamento.
- Expectativa, atenção, calma.
- Tédio, tristeza, isolamento.
- Frustração, desprezo, ciúmes.
- Irritação, desgosto, alerta.

## Pergunta 10



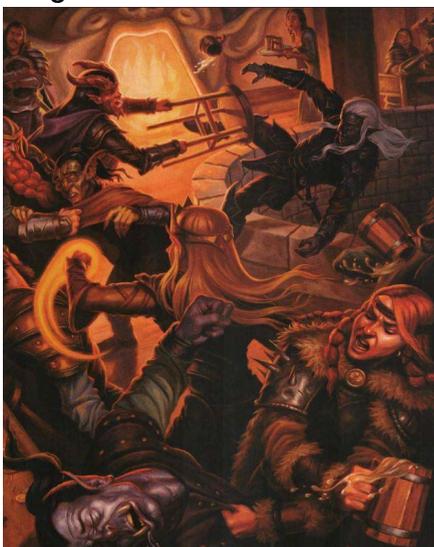
Dos conjuntos de sensações abaixo, qual melhor descreve a sua experiência com esta imagem?

26 respostas



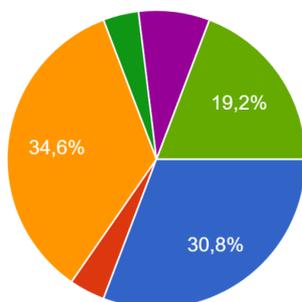
- Espanto, ansiedade, curiosidade.
- Inspiração, desejo, amor.
- Fascínio, admiração, alegria.
- Satisfação, suavidade, relaxamento.
- Expectativa, atenção, calma.
- Tédio, tristeza, isolamento.
- Frustração, desprezo, ciúmes.
- Irritação, desgosto, alerta.

### Pergunta 11



Dos conjuntos de sensações abaixo, qual melhor descreve a sua experiência com esta imagem?

26 respostas



- Espanto, ansiedade, curiosidade.
- Inspiração, desejo, amor.
- Fascínio, admiração, alegria.
- Satisfação, suavidade, relaxamento.
- Expectativa, atenção, calma.
- Tédio, tristeza, isolamento.
- Frustração, desprezo, ciúmes.
- Irritação, desgosto, alerta.

Das ilustrações apresentadas, qual você prefere?

26 respostas

