

Ilustrações e infográficos nas cinco edições de Dungeons & Dragons – usos e funções

Illustrations and infographics in the five editions of Dungeons & Dragons - uses and functions

Leonardo Alvarez Franco, Paula da Cruz Landim, Guilherme Cardoso Contini

design gráfico, ilustração, infografia, jogos de interpretação

Este estudo buscou compreender de que formas as ilustrações foram utilizadas e quais funções desempenham nos principais livros da franquia de jogos de interpretação Dungeons & Dragons, lançado originalmente em 1974. Para isso, foram selecionados exemplares dos módulos básicos de cada uma das seis iterações do jogo, classificados em cinco edições. A partir desta seleção, foi realizada uma análise documental comparativa, discutida com base no levantamento histórico da franquia. Foram observadas as variações na frequência do uso de ilustrações, suas proporções nas páginas, mudanças de estilo e técnicas artísticas, e as funções que desempenham na interação com o público consumidor. As informações obtidas foram compiladas em tabelas e podem auxiliar no desenvolvimento do mercado nacional do gênero.

graphic design, illustration, infographics, role-playing games

This study sought to understand how the illustrations were used and what functions they play in the main books of the Dungeons & Dragons roleplaying game franchise, originally released in 1974. For this, copies of the basic modules of each of the six game iterations were selected. , classified into five editions. From this selection, a comparative documentary analysis was carried out, discussed based on the historical survey of the franchise. Variations in the frequency of use of illustrations, their proportions on the pages, changes in style and artistic techniques, and the functions they play in the interaction with the consumer public were observed. The information obtained was compiled in tables and can help in the development of the national market of the genre.

1 Introdução

Jogos de RPG (sigla para *Role-Playing Game*) são jogos de interpretação de papéis, que podem ser mais facilmente explicados quando comparados a exercícios teatrais ou jogos infantis de faz-de-conta, se esses possuísem livros com regras detalhadas sobre as ações que cada participante pode ou não tomar durante a sessão de jogo.

Publicado originalmente em 1974, nos EUA, *Dungeons & Dragons* (D&D) foi o primeiro livro de RPG a chegar ao mercado editorial. Sua popularidade foi tão grande, que em pouco tempo diversos outros produtos relacionados foram apresentados ao público, como histórias em quadrinhos, romances, jogos de computador e de tabuleiro. Ainda no início dos anos 1980, a

Anais do 11º CIDI e 11º CONGIC

Ricardo Cunha Lima, Guilherme Ranoya, Fátima Finizola, Rosângela Vieira de Souza (orgs.)

Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI

Caruaru | Brasil | 2023

ISBN

Proceedings of the 11th CIDI and 11th CONGIC

Ricardo Cunha Lima, Guilherme Ranoya, Fátima Finizola, Rosângela Vieira de Souza (orgs.)

Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI

Caruaru | Brazil | 2023

ISBN

marca começou a ser mencionada em grandes produções cinematográficas, como o filme *E. T. – O Extraterrestre*, de 1982, que inicia com uma cena em que os protagonistas estão envolvidos em uma partida de D&D. No Brasil, uma das manifestações midiáticas de D&D mais conhecidas pelo público foi o desenho animado *Caverna do Dragão*, de 1983, que estreou em 1986 e foi reprisado diversas vezes desde então.

Na contemporaneidade, *Dungeons & Dragons* alcançou o status de ícone da cultura pop, tendo episódios inteiros de séries (como *Community*, *The IT Crowd*) e animações (como *Hora de Aventura*, *Gravity Falls*) dedicados a ele. Em 2023, a mais bem-sucedida adaptação da franquia chegou aos cinemas com o título de *Dungeons & Dragons – Honor Among Thieves*, obtendo 90% de aprovação do público (Taveira, 2023).

No YouTube, temos grandes canais dedicados ao tema. *Critical Role* talvez seja o mais expressivo, contando com quase 2 milhões de inscritos, famoso por publicar longas webséries baseadas em partidas de RPG, em que dubladores consagrados da indústria do cinema interpretam seus personagens. Também são comuns, no Brasil e no exterior, canais que transmitem partidas em tempo real, via *streaming*, que são acompanhadas pelos espectadores como se fossem séries de televisão.

No Brasil, dois grandes exemplos do sucesso desses produtos no mercado podem ser encontrados na plataforma de financiamento coletivo chamada Catarse. A edição comemorativa de vinte anos de Tormenta, um produto editorial de RPG nacional que começou a ser publicado no formato de revista, em bancas de jornal, no ano de 2000, arrecadou quase dois milhões de reais (Tormenta20, 2019). Já a *Coleção Cthulhu*, série de romances e quadrinhos baseados em partidas de RPG publicadas em áudio no formato de *podcast* pelo site *Jovem Nerd*, arrecadou mais de oito milhões de reais na mesma plataforma (Nerdcast RPG – Coleção Cthulhu, 2021).

Sendo assim, investigar o histórico da produção dos livros da franquia mais tradicional do gênero, além da de maior sucesso comercial (ENWorld, 2014), pode fornecer conhecimentos importantes sobre como esses produtos influenciam seus consumidores, bem como a própria “cultura nerd” em si. Para isso, este estudo se concentrou nos principais produtos editoriais da franquia Dungeons & Dragons publicados entre 1977 e 2008, utilizando levantamento histórico e análise documental comparativa.

2 RPG e Design

O funcionamento de um jogo de RPG

Uma partida de RPG normalmente consiste em um grupo de personagens, cada uma interpretada por uma jogadora, lidando com uma série de desafios e acontecimentos propostos por outra jogadora, que assume a figura de narradora. Diferente de um roteiro teatral, a narrativa de uma partida de RPG é criada de forma colaborativa, em tempo real, tanto pela narradora quanto pelas demais jogadoras, de acordo com a forma com que suas personagens

reagem aos acontecimentos propostos. Essas reações são mediadas por sistemas de regras, que normalmente são descritos em livros, no geral, bastante volumosos, e que também apresentam mundos fantásticos que podem ser usados como cenários das histórias contadas e guias para a construção de aventuras nesses cenários, que podem ser chamados de virtuais (Pavão, 2000, p. 18)

Esses livros de regras são uma das principais formas utilizadas para a divulgação e prática desses jogos de interpretação. A maioria deles costuma trazer um sistema de regras e uma ambientação, que pode se inspirar em diversos gêneros narrativos: ficção científica, fantasia, histórias em quadrinhos, mitologia, história, entre outros. Os sistemas de regras fornecem parâmetros para que os jogadores possam construir a narrativa dentro de tais ambientações, mantendo o grau necessário de verossimilhança para cada uma delas.

Produtos editoriais

Jogos de RPG normalmente têm nos livros seus principais meios de difusão. Mas o termo “livro de RPG” pode se referir a uma variedade bastante ampla de produtos editoriais. Os principais, listados de forma hierárquica, são: módulos básicos, suplementos, contos e aventuras solo (Camargo, 2001).

Os Módulos Básicos são os principais produtos dentro da linha editorial da maior parte dos jogos de RPG. É num módulo básico que está contido o sistema de regras utilizado pelo jogo em questão, com os parâmetros que definem o que as personagens das jogadoras podem fazer, e como essas ações são arbitradas pela narradora. Além disso, muitas vezes também trazem ilustrações e diagramas que facilitam a compreensão de algumas das regras e conceitos apresentados pelo texto e ajudam a criar um imaginário visual para a ambientação proposta pelo jogo.

Suplementos são publicações que apresentam informações e detalhes adicionais, como cenários e ambientações mais complexas do que as apresentadas nos módulos básicos, novos conjuntos de regras que podem ou não ser adotadas pelo grupo de jogadoras. Costumam possuir menos ilustrações e um menor número de páginas, características normalmente refletidas em um custo menor.

Livros de Contos normalmente são publicações utilizadas como apoio para narradoras iniciantes, servindo de inspiração e trazendo exemplos de narrativas que podem ser levadas para dentro de uma partida do jogo.

As Aventuras Solo são livros interativos que possuem narrativas parecidas com as que podem ser criadas em partidas do jogo, porém voltadas apenas para a leitora, e não para um grupo de jogadoras. Elas podem ou não usar uma versão mais simples do sistema de regras, simulando partidas de RPG, ainda que de forma limitada.

Sem regras, não há jogo e nem narrativas interativas. Portanto, os módulos básicos são as peças principais em um jogo de RPG. Como são as principais publicações dentro de cada linha, deve ser também o mais completo, bem-acabado e de fácil compreensão. Sua principal

função é a de manual de regras, e são livros que normalmente serão consultados diversas vezes durante uma única partida, por isso é importante que seu conteúdo seja comunicado de forma clara. Dada a quantidade de informação presente em um módulo básico, percebe-se que o trabalho de um designer gráfico deve ser orientado de acordo com os princípios do Design da Informação, que agem como “uma resposta à necessidade das pessoas de entender e usar ferramentas tais como formulários, documentos [...], manuais de informação técnicas ou de instruções” (Sá, 2016, p.21).

RPG e Ilustrações

Uma importante característica dos livros de RPG é o uso das ilustrações, que muitas vezes estão relacionadas à ambientação apresentada pelo manual e pelas diversas opções que uma jogadora pode fazer para criar sua personagem naquele cenário. Essas ilustrações se transformaram de acordo com as inovações tecnológicas nas artes gráficas, variando de simples traços em nanquim, passando por colagens, pinturas em telas, manipulação de imagens e pinturas digitais. Os estilos também variam, passando pelo naturalismo, surrealismo e expressionismo (Bettocchi, 2000).

Para Bettocchi (1999), em módulos básicos que apresentam ambientações bem definidas, as ilustrações assumem papel de fontes adicionais de informação, e não simplesmente de apoio o texto ou decoração. A autora ainda sugere que isso acontece por causa da narrativa visual construída pelos elementos da composição gráfica dos livros.

Além de fontes de informação, as ilustrações presentes em um livro de RPG podem desempenhar outras funções. Para este estudo, foram levadas em consideração as três categorias descritas por Rui de Oliveira (2008), sendo elas as ilustrações informativas, as ilustrações persuasivas e as ilustrações narrativas.

As ilustrações informativas, como o próprio nome sugere, têm o objetivo de transmitir informações de forma clara e sem espaço para interpretações variadas. Costumam estar presentes, por exemplo, em manuais técnicos de eletrodomésticos, livros de biologia, folhetos com instrução de montagem de peças, entre outros (Oliveira, 2008). Normalmente aparecem junto de textos verbais, desempenhando o papel de exemplificar algo descrito, facilitando a compreensão da leitora.

As ilustrações persuasivas geralmente são usadas em peças publicitárias, ou com a finalidade de divulgação de produtos e eventos. Oliveira (2008) ressalta que todas as ilustrações devem ser persuasivas em alguns aspectos, para melhor transmitir uma ideia ou contribuir para a aceitação de um conceito, mas que essa categoria se refere principalmente a ilustrações publicitárias.

As ilustrações narrativas, por fim, sugerem possibilidades variadas de leitura e interpretação com base nos elementos de sua composição. Têm como objetivo apresentar à leitora uma história ou sequência de eventos, que não precisam estar representados na própria ilustração. Esses eventos podem ser algo que se percebe como prestes a acontecer, ou cenas que

apresentem as consequências de algo que já aconteceu (Oliveira, 2008). Essas ilustrações quase sempre são acompanhadas de textos verbais, mas não têm a função de servirem como traduções visuais desses textos, e sim ampliar o alcance deles ou propiciar outras visões que a palavra escrita nem sempre alcança.

As ilustrações, então, ocupam o espaço entre as palavras, dando forma ao conteúdo não representado pelo texto verbal (Oliveira, 2008). Outros autores, como Dondis (207) e Zeegen (2009) também definem as ilustrações como conteúdos complementares ao texto, na forma de imagens.

Ao considerarmos um módulo básico de RPG como um manual que deve ensinar um conjunto de regras, apresentar uma ambientação e instigar as jogadoras a adquirirem outros produtos do mesmo jogo, como os livros de suplementos, por exemplo, é possível compreender o uso de ilustrações das três categorias acima descritas.

Além das ilustrações, módulos básicos e suplementos normalmente apresentam outros elementos gráficos que auxiliam na comunicação de seu conteúdo, como tabelas de informação e diagramas, numa linguagem que pode ser definida como a de infográfico (Cairo, 2008, p.21). O uso de diagramas e infográficos faz com que a leitura e compreensão das regras apresentadas pelos livros seja uma atividade mais agradável, atraindo a percepção da leitora em vez de distraí-la (Domiciano, 2017).

3 Objetivos

Esta pesquisa teve como ponto de partida a observação de que a cada nova edição e revisão de regras da franquia *Dungeons & Dragons*, seus livros parecem se apoiar cada vez mais no uso de ilustrações e infográficos como forma de atrair público e facilitar a compreensão de suas regras, que se tornavam gradativamente mais complexas.

A partir disso, foram definidos alguns objetivos:

- I. Compreender como se deu o uso de ilustrações nos módulos básicos da franquia *Dungeons & Dragons* ao longo de suas cinco edições principais, publicadas entre 1974 e 2014
- II. Através da análise comparativa entre os livros selecionados para a pesquisa, comparar a frequência de uso das ilustrações internas, suas características compositivas e o quanto refletem características visuais de outros produtos do gênero em seus respectivos períodos.

4 Material e métodos

O estudo consistiu em uma análise documental dos livros selecionados como objeto de estudo, onde foram observadas as transformações no uso das ilustrações internas, levando em consideração frequência, proporção, técnica e funções principais. Esta análise foi feita com

base nas categorias de ilustração descritas por Oliveira (2008), na teoria de uso dos infográficos de Cairo (2008) e Domiciano (2017) e no levantamento histórico de Witwer (2018) sobre a franquia.

Objetos de estudo

Para que os objetivos da pesquisa fossem alcançados, foram selecionados alguns módulos básicos da franquia *Dungeons & Dragons* (Tabela 1) publicados desde seu lançamento em 1974 até 2014.

Tabela 1: Livros selecionados para a análise documental

Título Original	Abreviação	Ano de publicação	Editores	Publicação no Brasil
Dungeons & Dragons – Basic Set	D&D Basic	1977	TSR	Não houve
Advanced Dungeons & Dragons – Player’s Handbook	AD&D	1978	TSR	Não houve
Advanced Dungeons & Dragons 2 nd Edition – Player’s Handbook	AD&D 2 ^a Ed. Revisada	1995	TSR	1995
Dungeons & Dragons – Player’s Handbook 3 rd Edition	D&D 3.0	2000	Wizards of the Coast	2001
Dungeons & Dragons – Player’s Handbook 4 th Edition	D&D 4E	2008	Wizards of the Coast	2009
Dungeons & Dragons – Player’s Handbook 5 th Edition	D&D 5E	2014	Wizards of the Coast	2019

Fonte: Elaborado pelos autores, com base em Witwer (2018).

É importante ressaltar que além dos títulos selecionados, outras publicações também são dignas de nota. O D&D Basic é uma revisão do D&D publicado em 1974, mas que tinha um formato diferente demais dos outros títulos para ser comparado de forma efetiva. A edição original também recebeu outras versões posteriores, como o *D&D Basic Rules*, um conjunto de regras reescritas por Tom Moldvay, publicado em 1981; a versão de Frank Mentzer, publicada na chamada “Caixa Vermelha”; a “Caixa Preta”, publicada em 1991 e que chegou ao Brasil como um jogo de tabuleiro lançado pela Grow; e por fim a compilação de regras em um volume único, o *D&D Rules Cyclopedía*, também publicado em 1991. Como esses títulos foram publicados posteriormente ao AD&D, de 1978, e não constam na contagem oficial de edições adotada pela editora atual, a Wizards of the Coast, ficaram fora da seleção do estudo.

Houve também, em 2003, a chamada Edição 3.5, que trouxe algumas pequenas mudanças de regras e correções de texto, uma diagramação mais bem definida, mas que reutilizou a maior parte das ilustrações de D&D 3.0, não apresentando muitas diferenças no estilo artístico. Por isso, optou-se por manter essa versão fora do estudo.

Análise documental

Desde suas edições originais, os módulos básicos de *Dungeons & Dragons* utilizam ilustrações que facilitam a compreensão do jogo, se seu sistema de regras e dos cenários e ambientações apresentados e descritos através de textos verbais. Inicialmente, traziam em suas páginas ilustrações impressas apenas em preto. Elas ocupavam pouco espaço nas páginas e pareciam cumprir apenas a função de exemplificar algo já mencionado no texto.

Apesar do design gráfico incipiente nessa primeira versão, o produto foi bem-sucedido, e logo recebeu uma versão reescrita e mais bem trabalhada, em 1977, que ficou conhecida como D&D Basic, ou a “Caixa Azul”, já que os livros e acessórios vinham dentro de uma caixa de papelão desta cor, ilustrada por David Shutterland, um dos principais ilustradores da editora TSR na época (Witwer, 2018). Tanto a caixa quanto a capa do módulo básico selecionado para esta análise apresentam a mesma ilustração: a figura de um dragão vermelho deitado sobre uma pilha de tesouros, olhando na direção da leitora, que pode ocupar o espaço aberto deixado no meio da ilustração, cercada pela figura de um soldado usando uma armadura e um homem trajado como feiticeiro empunhando uma varinha mágica, como se fizesse parte daquele grupo de aventureiros. Esta ilustração tem características narrativas (Oliveira, 2008), mesmo que não esteja acompanhada de texto verbal, mas por envolver o contexto do jogo, por criar expectativas e por gerar na observadora a sensação de que ela faz parte daquela história sugerida.

Este livro de regras trazia ilustrações, em sua grande maioria, de tamanho reduzido, servindo apenas como ornamento das páginas. Elas, porém, deixam de ter um caráter simplesmente descritivo, e começam a ser utilizadas como forma de representar o tipo de narrativas que uma partida de *Dungeons & Dragons* poderia propiciar às jogadoras. Algumas ilustrações também começam a assumir, ainda que timidamente, a característica de infográficos, apresentando mapas e conceitos mais abstratos. Uma delas traz a vista de um corte lateral de um sistema de câmaras e cavernas no interior de uma montanha rochosa, com legendas que sinalizam cada um dos aposentos, entradas, saídas e lugares importantes para a narradora.

O módulo básico de AD&D, publicado em 1978, já contava com um número maior de páginas, porém com uma quantidade proporcionalmente menor de ilustrações. Pela primeira vez, no entanto, foram utilizadas ilustrações de página cheia, ainda totalmente impressas em preto, produzidas com técnicas de hachuras e pontilhismo para criar profundidade e volume e contornar a limitação da cor. Uma dessas ilustrações, intitulada “A Paladin in Hell”, une as três funções descritas por Oliveira (2008), sugerindo uma sequência de eventos narrativos, ao

mesmo tempo em que informa as características do ambiente representados na imagem e cria um repertório visual que pode ser utilizado mais tarde, dentro de uma partida futura do jogo. Já o caráter persuasivo se manifesta no fato de uma ilustração desse tamanho se tornar, na época, um dos atrativos do livro como objeto de consumo.

Outra ilustração importante no módulo básico de AD&D é um desenho esquemático que mostra a estrutura cosmológica de seu cenário fictício, de forma que as jogadoras possam inserir com facilidade essas informações nas partidas do jogo.

O uso de diagramas e infográficos é bastante reduzido nas primeiras edições analisadas. O módulo básico de AD&D 2ª Ed. Revisada também faz um uso limitado deste recurso, trazendo apenas duas imagens que cumprem essa função. Os livros dessa edição, no entanto, passaram a ser impressos em cores (Witwer, 2018), e a quantidade de ilustrações grandes, que ocupam toda uma página, aumentou de forma expressiva. Ao todo, doze dessas ilustrações são utilizadas, apresentando cenas de ação ou representando momentos em que o desafio é de cunho mais lógico ou intelectual. Elas têm a capacidade de fazer as leitoras imaginarem novas possibilidades para o jogo, e as cores tornam o livro mais atraente como produto.

É neste período também que a franquia avança de forma expressiva no campo dos jogos eletrônicos para computador, e um dos títulos mais importantes é *Baldur's Gate*, lançado em 1998. O estilo visual das ilustrações dessa edição acaba influenciando essas produções, seja no uso de uma paleta de cores parecida com a usada nos livros, pelos temas representados, nos roteiros e tramas dos produtos eletrônicos e nas tentativas de aproximar a experiência dos jogos de computador ao jogo tradicional de RPG através do uso do mesmo sistema de regras (Witwer, 2018).

Pouco tempo depois, a editora TSR é adquirida pela Wizards of the Coast, que viria a publicar uma nova edição do jogo em 2000. A terceira edição, ou D&D 3.0, como ficou conhecida, receberia um sistema de regras totalmente remodelado e uma direção de arte completamente nova. Em seu módulo básico, podem ser encontradas ilustrações que se assemelham muito as de livros de biologia (Oliveira, 2008), usadas para simular comparações anatômicas entre seres humanos e seres fantásticos. Essas ilustrações têm um caráter informativo bastante forte.

Outras já eram realizadas com técnicas de pintura digital, muito utilizadas pelos artistas que trabalharam nesta edição, que eram bastante influenciados pelo mercado de histórias em quadrinhos e pelas ilustrações de jogos de cartas colecionáveis, como *Magic: The Gathering*, publicado pela mesma editora (Witwer, 2018).

Também pode ser observado um grande aumento no uso de diagramas e infográficos, que ofereciam suporte ao capítulo de regras referente ao uso de miniaturas em um mapa quadriculado, facilitando a compreensão de regras de interação de personagens e objetos com o espaço do tabuleiro.

A edição seguinte, conhecida como D&D 4E, teve sua direção de arte profundamente influenciada pelo jogo digital *World of Warcraft*, que dominava o mercado dos RPGs online.

Desta forma, foram planejadas para representar maior dinamismo e cenas mais aventurescas, com personagens em poses mais exageradas (Witwer, 2018). As representações de seres fantásticos se tornaram muito mais únicas e reconhecíveis, parecendo buscar uma renovação em sua base de jogadores.

O módulo básico apresenta um número considerável de ilustrações grandes, de página cheia, de teor narrativo muito similar as das edições anteriores, porém com abordagens diferentes, mais condizentes com suas fontes de inspiração. Ainda que pudessem ter sido consideradas exageradas demais e dividido a opinião do público (Witwer, 2018), elas cumprem o papel de demonstrar o quanto a nova edição propicia histórias mais dinâmicas e cheias de ação.

Esta edição também usa vários diagramas e infográficos, com os mesmos objetivos da anterior, porém mais simples e objetivos.

A edição mais recente da franquia foi publicada em 2014. D&D 5E, como ficou conhecida, traz uma releitura mais simples das regras apresentadas nas edições anteriores, e uma nova direção de arte que se distanciou da adotada em D&D 4E, buscando retomar a parcela significativa do público que reagiu às mudanças propostas em 2008 (Witwer, 2018). É a edição com o maior uso de ilustrações, de todas as proporções e funções, até o momento, contando com 22 ilustrações de página cheia, usadas tanto no início dos capítulos quanto ao longo deles, introduzindo as jogadoras ao novo estilo proposto pelo jogo.

Algumas ilustrações apresentam cenas de ação, enquanto outras têm um tom mais contemplativo, resgatando algumas características de ilustrações mais antigas, também cumprindo a função persuasiva ao tentar atrair jogadoras antigas de volta para a franquia, com o mesmo objetivo com o qual a própria edição foi concebida. (Witwer, 2018).

A simplificação das regras também causa um uso menor de infográficos no módulo básico, e esses infográficos passam a ter um estilo menos técnico, ainda que mantenham as finalidades. O módulo básico de D&D 5E conta com 160 ilustrações de tamanhos variados em suas 316 páginas, tendo o maior uso proporcional de ilustrações entre todos os livros selecionados para o estudo.

Os dados obtidos na análise documentam foram compilados e organizados na Tabela 2. As ilustrações pequenas são as que ocupam 25% ou menos do espaço da página. As de tamanho médio ocupam entre 26% e 50% do espaço da página. As ilustrações grandes são as de página cheia, sangrando as margens ou não. A tabela também mostra a frequência de uso de diagramas e infográficos nos livros.

Tabela 2: Uso de ilustrações nos livros selecionados

Edição	Páginas	Ilustrações pequenas	Ilustrações médias	Ilustrações grandes	Diagramas / Infográficos	Total
D&D Basic	48	12	1	0	3	16
AD&D	128	30	1	2	2	35

AD&D 2ª Ed. Revisada	320	11	28	12	2	53
D&D 3.0	274	54	27	0	23	104
D&D 4E	318	35	32	10	16	93
D&D 5E	316	72	60	22	6	160

Fonte: Elaborado pelos autores.

5 Discussão

Ao se analisar e comparar o uso das ilustrações nos livros selecionados foi possível notar que, desde o início, elas sempre exerceram as funções descritas por Oliveira (2008), sugerindo narrativas, informando e persuadindo as leitoras. A característica narrativa tem destaque em quase todas as edições, ganhando ainda mais força com a impressão colorida, que viabiliza representações mais variadas e complexas de uma vasta gama de situações, usando as cores para criar tons e atmosferas que talvez não pudessem ser alcançadas pelas ilustrações em preto e branco.

Também se observou uma tendência de retorno às representações mais simples, com a edição mais recente (D&D 5E) fugindo um pouco das representações exageradas de ação introduzidas em D&D 4E e a busca por um estilo mais contido, talvez mais próximo do utilizado em AD&D 2ª Ed. Revisado, ainda que com o aperfeiçoamento das técnicas digitais de ilustração e pintura introduzidas a partir da terceira edição (D&D 3.0). Além disso, nota-se um esforço da edição mais recente em usar seu estilo artístico para se autorreferenciar, em vez de buscar inspiração estética em outros produtos da mídia, como feito pela edição anterior, D&D 4E.

Por fim, as imagens com função de diagramas e infográficos floresceram durante as edições que apresentavam maior complexidade de regras (D&D 3.0 e D&D 4E). Nas demais edições, há uma presença muito baixa deste tipo de ilustração.

6 Considerações finais

Compreender as características visuais dos principais produtos editoriais da franquia de maior sucesso comercial e cultural do gênero dos jogos de RPG pode influenciar positivamente toda a produção deste tipo no Brasil. O entendimento do formato bem-sucedido pode também permitir que autores e designers de jogos brasileiros desenvolvam seus próprios títulos usando suas próprias referências visuais, sem precisar se orientar pelo conteúdo de *Dungeons & Dragons*. De certa forma, então, o estudo do design gráfico e do design de informação nos módulos básicos da franquia analisada permite certa emancipação, uma vez que a forma e o conteúdo se tornam distinguíveis e passa a ser possível estudar as influências de cada uma delas separadamente.

Além disso, compreender o uso e as funções das ilustrações abre caminho para novos estudos, onde novas perguntas podem ser feitas, como por exemplo se os estilos visuais adotados por cada edição ainda são capazes de atrair o interesse de novos públicos hoje, ou se influenciaram os hábitos de consumo e as práticas das jogadoras que têm mais de uma edição do mesmo jogo para escolher.

Finalmente, acredita-se que o uso consciente de uma direção artística que tenha por finalidade a criação de ilustrações que desempenhem corretamente cada uma das funções observadas durante a análise pode tornar nosso mercado editorial de jogos de interpretação mais maduro, capaz de construir um repertório imagético em suas consumidoras, atrair seu interesse, facilitar a leitura e permitir que esses livros participem ativamente da atividade de contar histórias de forma colaborativa.

Agradecimentos

O presente estudo recebeu suporte financeiro da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES (Processo 88887.602312/2021-00)

Referências

- Bettocchi, E. (2000, setembro). A sintaxe visual no role-playing game. *Estudos em Design*, 8, pp. 53-68.
- Cairo, A. (2008). *Infografia 2.0: visualización interactiva de información en prensa*. Madrid: Alamut.
- Camargo, I. L. (2001). *Projeto gráfico para o livro de regras do sistema de RPG "O.P.E.R.A."*. Trabalho de conclusão de curso, Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Bauru.
- Crawford, J., & Mearls, M. (2014). *Player's Handbook: Core Rulebook I*. Renton: Wizards of the Coast.
- Domiciano, M. A. (2017). *A condução da informação da linguagem científica ao infográfico*. Dissertação de Mestrado, Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação.
- Dondis, D. A. (2007). *Sintaxe da Linguagem Visual* (3ª ed.). São Paulo: Martins Fontes.
- ENWorld. (2014, outubro 14). Retrieved from Top 5 RPGs Compiled Charts 1984 - 2008 - Present:
<http://www.enworld.org/forum/content.php?1984-Top-5-RPGs-Compiled-Charts-2008-Present>
- Gygax, G. (1978). *Advanced Dungeons & Dragons: Player's Handbook*. Lake Geneva: TSR.
- Gygax, G., & Arneson, D. (1977). *Dungeons & Dragons: Basic Set*. Lake Geneva: TSR.
- Hainsoo, R., Collins, A., & Wyatt, J. (2008). *Player's Handbook: Arcane, Divine, and Martial Heroes*. Renton: Wizards of the Coast.
- Nerdcast RPG: Coleção Cthulhu. (2021). Retrieved from Catarse:
<https://www.catarse.me/nerdcastrpg>
- Oliveira, R. (2008). *Pelos Jardins de Boboli*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.

Pavão, A. (1999). *A aventura da leitura e da escrita entre mestres de role playing games (RPG)*. Rio de Janeiro: EntreLugar.

Player's Handbook. (1995). Lake Geneva: TSR.

Sá, R. P. (2016). *Os princípios de design da informação e sua aplicação em projetos de websites de jornais: estudo de caso do website do jornal O Globo*. UnB, Instituto de Artes, Brasília.

Taveira, N. (2023, abril 16). *Dungeons & Dragons ultrapassa U\$150 milhões nas bilheterias mundiais*. Retrieved from CinePop:
<https://cinpop.com.br/dungeons-dragons-ultrapassa-us-150-milhoes-nas-bilheterias-mundiais-409032/>

Tormenta20. (2019). Retrieved from Catarse: <https://www.catarse.me/tormenta20>

Witwer, S. e. (2018). *Dungeons & Dragons: Art & Arcana*. California: Ten Speed Press.

Zeegen, L. (2009). *Fundamentos da Ilustração*. Porto Alegre: Bookman.

Sobre os autores

Leonardo Alvarez Franco, Me., Unesp, Brasil <leonardo.alvarez@unesp.br>

Paula da Cruz Landim, Dra., Unesp, Brasil <paula.cruz-landim@unesp.br>

Guilherme Cardoso Contini, Me., Unesp, Brasil <guilherme.contini@unesp.br>