



Universidade do Estado do Pará.
Centro de Ciências Naturais e Tecnologia
Curso de Bacharelado em Design

HELYELSON MARIANO BARBOSA CARMO

**Construção de método de adaptação narrativas para *webtoon* utilizando uma mesa de
RPG**

Belém
2024

HELYELSON MARIANO BARBOSA CARMO

**Construção de método de adaptação narrativas para *webtoon* utilizando uma mesa de
RPG**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção de grau de Bacharel em Design pela Universidade do Estado do Pará (UEPA). Orientador: Prof. Dr. Antônio Erlindo Braga Junior

Área de Concentração: Design Editorial.

BELÉM

2024

HELYELSON MARIANO BARBOSA CARMO

Construção de método de adaptação narrativas para webtoon utilizando
uma mesa de RPG

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como
requisito parcial para obtenção de título de Bacharel em
Design da Universidade do Estado do Pará.

Orientador: Dr. Antônio Erlindo Braga Junior

Área de concentração: Design Editorial

Aprovado em: 19/01/2024

Nota: 8,5

BANCA EXAMINADORA:



Prof. Dr. Antônio Erlindo Braga Junior – Universidade do Estado do Pará



Prof^a. Ma. Ana Paula Nazaré de Freitas – Universidade do Estado do Pará



Prof. Me. Karan Roberto da Motta Valente – Universidade do Estado do Pará

RESUMO

Este trabalho almeja explorar um método de adaptação de narrativas utilizando, com componente inicial, uma mesa de RPG (Role Playing Game) para o formato de *webtoon*, se baseando na cocriação. A abordagem quali quantitativa e explicativa identificou os fatores determinantes na transposição dessas histórias, utilizando pesquisa documental e pesquisa com grupo focal. O método, considerado uma metamorfose, não se limitou à mera tradução, mas buscou enriquecer a experiência do público, envolvendo a colaboração dos participantes. A abordagem multidisciplinar foi crucial nesse processo, explorando o potencial das *webtoons* para oferecer uma estética dinâmica e interativa. O trabalho não apenas contribui para compreender a adaptação, mas também promove inovações narrativas, utilizando técnicas de Design para expandir as formas de contar histórias em um mundo visualmente conectado. O método aplicado revelou-se satisfatório, permitindo ao autor aprimorar sua bagagem na área e fornecer insights para futuros exploradores do design narrativo.

Palavras-chave: Design, Editorial, Adaptação, Mídias, Design Thinking.

ABSTRACT

This work aims to explore a method of adapting narratives using, as an initial component, an RPG (Role Playing Game) table for the webtoon format, based on co-creation. The qualitative-quantitative and explanatory approach identified the determining factors in the transposition of these stories, using documentary research and focus group research. The method, considered a metamorphosis, was not limited to mere translation, but sought to enrich the public's experience, involving the collaboration of participants. The multidisciplinary approach was crucial in this process, exploring the potential of webtoons to offer a dynamic and interactive aesthetic. The work not only contributes to understanding adaptation, but also promotes narrative innovations, using Design techniques to expand the ways of telling stories in a visually connected world. The method applied proved to be satisfactory, allowing the author to improve his knowledge in the area and provide insights for future explorers of narrative design.

Keywords: Design, Editorial, Adaptation, Media, Design Thinking.

Lista de figuras

Figura 1: Ficha Império de Jade.....	17
Figura 2: Capa Holy Avenger.....	18
Figura 3: Capa do jogo Castlevania 3: Dracula's Curse.....	20
Figura 4: Pôster da série animada Castlevania.....	21
Figura 5: Página do financiamento coletivo do NerdCast RPG.....	23
Figura 6: Capa do quadrinho Os sussurros do caos rastejante.....	24
Figura 7: Gráfico de porcentagem de resposta 1.....	29
Figura 8: Gráfico de porcentagem de resposta 2.....	30
Figura 9: Gráfico de porcentagem de resposta 3.....	31
Figura 10: Gráfico de porcentagem de resposta 4.....	32
Figura 11: Gráfico de porcentagem de resposta 5.....	32
Figura 12: Gráfico de porcentagem de resposta 6.....	33
Figura 13: Poster The Legend of Vox Machine.....	34
Figura 14: Poster Dungeons & Dragons: Honra Entre Rebeldes.....	34
Figura 15: Poster Baldur's Gate.....	35
Figura 16: Ideia inicial de etapas.....	37
Figura 17: Método com etapas e técnicas de design.....	39
Figura 18: Estrutura do método.....	41
Figura 19: Registro da história.....	43
Figura 20: Capa Império de Jade.....	44
Figura 21: Mapa visual da história.....	45
Figura 22: Mapa com os arcos.....	46
Figura 23: Mapa da história.....	47
Figura 24: Mapa da história segunda parte.....	48
Figura 25: Mapa com a divisão.....	49
Figura 26: Quadro de referência.....	50
Figura 27: Mapa visual com linhas narrativas.....	52
Figura 28: Ficha de personagem.....	53
Figura 29: Storyboard episódio de Introdução.....	55
Figura 30: Personagem principal.....	56
Figura 31: Descrição da personagem durante a partida.....	57
Figura 32: Nome da Obra.....	58
Figura 33: Elementos Visuais.....	59
Figura 34: Versão mais detalhada.....	60
Figura 35: Versão finalizada.....	62
Figura 36: Página da webtoon no site.....	63

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	9
2 REFERENCIAL TEÓRICO.....	13
2.1 ARTE SEQUENCIAL.....	13
2.2 WEBTOON.....	14
2.3 RPG.....	15
2.4 TRANSPOSIÇÃO DE MÍDIA.....	19
2.5 DESIGN COMO SOLUÇÃO.....	24
3 RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	27
3.1. PROBLEMA.....	28
3.2. DEFINIÇÃO DO PROBLEMA.....	28
3.3. COMPONENTE DO PROBLEMA.....	28
3.4. COLETA DE DADOS E ANÁLISE DE DADOS.....	29
3.8. MATERIAIS E TECNOLOGIAS.....	40
3.9. MODELO FINAL.....	40
3.9.1 Definição da história.....	42
3.9.1.1 Mesa de rpg / conteúdo original.....	42
3.9.1.2 Registro.....	42
3.9.2 Seleção de elementos essenciais.....	44
3.9.2.1 Identificar os elementos.....	44
3.9.2.2 Mapa visual da história completa.....	45
3.9.2.3 Segmentar pequenos arcos da história.....	46
3.9.3 Adaptação conceitual para webtoon.....	46
3.9.3.1 Reinterpretar a história do rpg.....	47
3.9.3.2 Organizar pequenos arcos para retenção do público.....	49
3.9.3.3 Definir os avanços de terços.....	49
3.9.3.4 Decidir o estilo artístico e o tom da webtoon.....	49
3.9.4 Roteiro e storyboard.....	50
3.9.4.1 Criar um roteiro que descreve a estrutura da webtoon.....	50
3.9.4.1.1 Definir três grandes atos.....	51
3.9.4.1.2 Determinar linhas narrativas junto do mapa visual.....	51
3.9.4.1.3 Elaboração de perfil de cada personagem.....	53
3.9.4.1.4 Considerar um capítulo de definição de mundo.....	54
3.9.4.2 Criar a primeira proposta de roteiro.....	54
3.9.4.3 Desenvolva um storyboard esboçando a disposição das cenas e ações em cada episódio.....	54
3.9.4.3.1 Rever a funcionalidade das cenas e verificar se é necessário ajustes.....	56
3.9.5 Design de personagens e ambientes.....	56
3.9.5.1 Projetar os personagens.....	56
3.9.5.2 Criar cenários e locais que se alinhem com a narrativa.....	57

3.9.5.3 Elementos visuais.....	57
3.9.5.3.1 Criação da logo tipo da obra.....	58
3.9.5.3.2 Elementos de começo ou encerramento de capítulo.....	58
3.9.6 Produção de episódios.....	59
3.9.6.1 Elaborar um versão preliminar para teste.....	59
3.9.6.1.1 Produzir com base no storyboard e no roteiro.....	59
3.9.6.1.2 Fazer ajustes nos quadros e nos diálogos.....	61
3.9.6.2 Mantenha consistência visual e narrativa ao longo da série.....	61
3.9.7 Produção de arte.....	61
3.9.7.1. Finalizar as páginas da webtoon e aplicar cores e detalhes para tornar a arte visualmente envolvente.....	61
3.9.8 Publicação online.....	63
3.9.8.1. Escolher uma ou mais plataforma de webtoon para publicar a série.....	63
CONCLUSÃO.....	64
REFERÊNCIAS.....	65
APÊNDICE A.....	67
APÊNDICE B.....	68
APÊNDICE C.....	70

1 INTRODUÇÃO

Tanto o RPG (*Role Playing Game*) quanto os *webtoons* são formas de entretenimento que contam histórias e envolvem a participação ativa de seus públicos; no entanto, cada um possui particularidades e ambos possuem características distintas. O RPG é um jogo interpretativo no qual os jogadores incorporam personagens, e participam de uma história fantástica em uma infinidade de universos fictícios de temáticas variadas, sendo a temática de fantasia medieval uma das mais populares. Através da interpretação e da interação entre os jogadores, e do uso de regras e sistemas, as histórias se desenrolam de forma colaborativa e imprevisível. Já os *webtoons* são uma forma de arte sequencial que combinam imagens e texto para criar uma série de narrativas visuais, disponibilizadas em diversas plataformas digitais para leitura e acessíveis por diferentes meios tais como: celulares, tablets, leitores digitais de livros, entre outros meios digitais.

A adaptação de narrativas de RPG para o formato de *webtoon* apresenta desafios interessantes, pois requer a transposição de elementos teatrais, advindos de interações quase puramente verbais, para uma mídia narrativa distinta. Dessa forma, é necessário compreender as particularidades de cada meio, e encontrar formas criativas de representar as nuances e dinâmicas presentes nas mesas de RPG nos quadros dos *webtoons*.

1.1 JUSTIFICATIVA

A motivação por trás dessa empreitada reside na ausência de um método estruturado para tais adaptações, destacando a necessidade de desenvolver estratégias inovadoras que possam ser aplicadas de maneira consistente e eficaz. Além disso, pretende-se identificar as possíveis oportunidades geradas por essa adaptação, como a ampliação do público-alvo e a criação de novas experiências narrativas.

Já no âmbito acadêmico, a pesquisa contribui para o enriquecimento do conhecimento sobre os processos criativos e adaptativos em diferentes meios. Isso se dá pela falta de métodos consolidados para adaptações desse gênero e ressalta a relevância desta investigação, pois ela não apenas identifica lacunas no conhecimento existente, mas também, propõe um novo paradigma para abordar e compreender a transposição de histórias entre plataformas com estilos narrativos distintos.

Além disso, a cocriação utilizada no Design Thinking, ao envolver a colaboração ativa de diferentes agentes criativos, não apenas atua como uma ferramenta eficaz na superação de

desafios durante a adaptação, mas também promove a sinergia entre criadores de diferentes origens, influências e abordagens, tornando o resultado final mais robusto e rico, a introdução da cocriação como elemento-chave no processo de adaptação destaca a inovação e a interdisciplinaridade inerentes a esse estudo.

1.2 PROBLEMA

Como adaptar uma história de um meio de entretenimento para outro sem perder suas principais características ?

1.3 HIPÓTESE

Explorar um método de adaptação de narrativas utilizando, com componente inicial, uma mesa de RPG (Role Playing Game) para o formato de *webtoon*, se baseando na cocriação. A abordagem quali-quantitativa e explicativa identificou os fatores determinantes na transposição dessas histórias, utilizando pesquisa documental e pesquisa por meio que questionário.

1.4 OBJETIVO GERAL

Elaborar um método que pretende unir as estratégias e técnicas utilizadas na adaptação de narrativas de RPG, juntamente com a utilização de métodos de cocriação do Design Thinking para o formato de *webtoon*.

1.5 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Explorar essa intersecção entre duas formas de contar histórias tão ricas e envolventes.
- Envolver a colaboração ativa de diferentes agentes criativos.
- Preservar a essência única da história original.
- Desenvolver estratégias inovadoras que possam ser aplicadas de maneira consistente e eficaz

1.6 MATERIAIS E MÉTODOS

A abordagem da pesquisa se caracteriza como quali-quantitativo, com caráter explicativo, que, segundo GIL (2008, p. 44), “São aquelas pesquisas que têm como preocupação central identificar os fatores que determinam ou contribuem para a ocorrência dos fenômenos”, baseando-se em investigar e procurar entender o contexto de arte sequencial na região norte e a forma de transposição entre mídias. O trabalho se fundamenta nos procedimentos de pesquisa bibliográfica e documental para criar uma base sólida, junto dos conceitos de Co-design.

Tendo em vista os procedimentos técnicos, a pesquisa bibliográfica tem o enfoque em levantar informações sobre o tema em questão, abordando a história do RPG e as produções de webtoon, bem como a relação entre essas duas formas de arte narrativa, pois, segundo Lorgus e Odebrecht (2011, p. 33), “[...] são aquelas que ficam circunscritas à revisão da literatura com a respectiva análise crítica em relação ao tema e hipóteses desenvolvidas”. Para isso, serão utilizados livros, artigos científicos, dissertações e teses como fontes de pesquisa por meio dos acervos da Universidade do Estado do Pará e do Google Acadêmico, tendo enfoque em artigos relacionados a design, literatura e educação.

Pesquisa documental assemelha-se muito à pesquisa bibliográfica. A diferença essencial entre ambas está na natureza das fontes/Enquanto a pesquisa bibliográfica se utiliza fundamentalmente das contribuições dos diversos autores sobre determinado assunto, a pesquisa documental vale-se de materiais que não recebem ainda um tratamento analítico, ou que ainda podem ser reelaborados de acordo com os objetos da pesquisa.

GIL (2008, p. 45)

Em seguida, foi feita a pesquisa documental, comparando narrativas de RPG e quadrinhos com o objetivo de identificar suas similaridades e diferenças. Foi realizada uma coleta de materiais de RPG, filmes, séries e quadrinhos de forma a ser analisada em detalhes para a identificação de elementos estruturais tais como: enredo, personagens, diálogos e descrições, entre outros.

Além disso, no que se refere à pesquisa de campo, apresentado por Lorgus e Odebrecht (2011, p.34) “A pesquisa de campo é aquela que compreende a observação dos fatos tais como acontecem na realidade.”, tendo em vista isso, um dos procedimentos adotados na pesquisa será o grupo focal, logo, será realizado um questionário com jogadores de RPG, para entender suas perspectivas em relação ao estilo de jogo. Sendo assim, o questionário foi semi estruturado, sendo realizado por meio do *google forms* com os jogadores

e a história foi documentada por meio dos aplicativos *Telegram* e *Whatsapp*, plataformas onde a mesa foi realizada.

Por fim, será elaborado um modelo teórico de adaptação de narrativas, com base nos resultados da análise de conteúdo e das entrevistas realizadas. Esse modelo, será desenvolvido com base nos estudos, buscando identificar as funções dos elementos narrativos presentes nos dois e como eles podem ser adaptados para o outro formato.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Primeiramente, este capítulo, irá abordar o funcionamento da composição e da estética dos quadrinhos até a criação das *webtoons* como forma de arte sequencial. Em seguida, serão discutidos os sistemas e dinâmicas utilizados nas partidas de RPG. E por fim, será apresentada uma discussão sobre como essas abordagens podem contribuir para a adaptação de narrativas de RPG para *webtoon*.

2.1 ARTE SEQUENCIAL

A arte sequencial, possui uma longa história que remonta desde o século XIX. Entretanto, os quadrinhos como conhecemos foram surgir somente no início do século XX, e ganharam popularidade, tornando-se uma forma de entretenimento amplamente difundida. Desde então, os quadrinhos têm se desenvolvido como um meio de expressão artística, cada vez mais sofisticado, e incorporando técnicas de desenho, narrativa e storytelling de diversas outras áreas.

Um dos principais nomes clássicos responsáveis pela evolução dos quadrinhos é Will Eisner, um autor que começou a trabalhar no mercado de quadrinhos ainda nos anos 30, e que, contribuiu significativamente para o desenvolvimento da linguagem dos quadrinhos. Eisner acreditava que os quadrinhos eram uma forma de arte genuína e poderosa, capaz de transmitir ideias e emoções de maneira única.

A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da leitura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e esforço intelectual.
(EISNER, 2010, p.8)

A partir disso, ele criou um conjunto de técnicas de narrativa, visual e de escrita narrativa, que ajudaram a aumentar a qualidade das histórias em quadrinhos como peça de entretenimento e o atraindo interesse dos leitores. Segundo Eisner (2010, p. 122), “Quando palavras e imagem se 'misturam', as palavras formam um amálgama com a imagem e já não servem para descrever, mas para fornecer som, diálogo e textos de ligação”. Entre suas contribuições mais significativas para este trabalho estão: o entendimento da escrita para essa mídia e o uso de sombras e luzes para criar atmosferas e emoções.

Diante disso, outro autor importante, e que também contribuiu para esse trabalho, é Scott McCloud, que em sua obra, apresenta uma abordagem mais técnica sobre a composição das histórias em quadrinhos. Ele destaca que os quadrinhos são uma forma de linguagem, uma vez que, possuem um conjunto de símbolos que, quando combinados, possuem um significado distinto. Além disso, explora a questão da narrativa em quadrinhos, afirmando que ela pode ser mais eficiente do que em outros meios, pois os quadrinhos permitem uma maior manipulação do tempo e do espaço.

A mídia transforma pensamentos em formas que podem atravessar o mundo físico, reconvertendo os por um ou mais sentidos de novo em pensamentos. Nos quadrinhos, a conversão segue da mente para mão, pro papel, pro olho, para mente. Na teoria, a “mensagem” do artista deve passar por esse processo sem ser afetada. (MCCLLOUD, 2010, pg.195b)

Outro ponto importante destacado pelo autor é a escolha dos enquadramentos na construção da narrativa em quadrinhos. Segundo ele, o enquadramento é uma das principais ferramentas que o artista possui para controlar o ritmo da leitura e guiar a atenção do leitor. O autor também aborda a questão do uso da cor e das sombras para criar diferentes efeitos e emoções no leitor. Além disso, as constatações feitas por ele, baseadas na história da arte sequencial, com uma pesquisa histórica e seus usos no decorrer do tempo e na atualidade, servirão como material de estudo, segundo McCloud (2010, p.17b) “[...] O pai dos quadrinhos modernos é Rodolphe Töpffer, cujas histórias com imagens satíricas, iniciadas em meados do século XIX, empregavam caricaturas e requadros - além de apresentar a primeira combinação de palavras e figuras na Europa”.

2.2 WEBTOON

Histórias em quadrinhos em mídia física já foram um objeto de entretenimento muito popular entre públicos de todas as idades, e eram vendidos originalmente nas antigas bancas de revistas, no entanto agora, com a chegada das novas tecnologias, elas encontram um novo formato para se disseminar e conseguem atingir um novo público. As *Webtoons* são esse novo formato, elas surgem para renovar o mercado dos quadrinhos em mídia física, que se encontrava saturado e quase sem espaço para inovações. Isso se deu, por tratar-se de um mercado consolidado, e possuir um público que não se expandia. Sendo assim, advindas do meio digital, as *webtoons* fomentaram e criaram novos espaços no meio digital para novos artistas independentes, histórias e personagens diferentes, atraindo assim novos públicos.

Webtoons são histórias em quadrinhos digitais, publicadas com regularidade semanal, em plataformas online de leitura. Estão no mercado há mais de uma década e ganharam fama a partir dos serviços oferecidos pelas plataformas coreanas Daum, desde 2003 e posteriormente Naver, em 2004. Em 2014, derivada do Naver, foi criada a Line Webtoon, voltada para o público global com webtoons traduzidas oficialmente para inglês (LOPES e MELO, pg 293)

Com o interesse dos artistas, que agora tinham um espaço para publicar seus trabalhos sem depender de editoras, com maior liberdade criativa e controle sobre suas obras, além de uma oportunidade de remuneração, proveniente da popularidade dos trabalhos, houve também um crescimento de obras publicadas. Com o passar do tempo, criou-se um maior interesse do público pelas plataformas digitais e pelas histórias publicadas, gerando um novo mercado. As *webtoons* têm uma forma diferente de estruturar os quadros em relação aos quadrinhos de mídia física, sendo voltadas para a leitura na vertical, com os quadros diagramados no sentido de leitura de cima para baixo, facilitando a leitura em aparelhos como os smartphones. Elas oferecem uma oportunidade de acesso rápido, e democratizam o acesso à experiência de ler quadrinhos.

Além disso, criou-se uma dinâmica de interação direta entre autor e leitor. Como apresentado por HINATA (2020), se tem muito acesso aos escritores, por meio dos comentários das plataformas e pelas redes sociais, muitas vezes buscam atender às necessidades de seu público para manter a popularidade e, por conseguinte, continuar recebendo recursos para se manterem produzindo. Desta forma, o formato teve uma rápida popularização ao redor do mundo, para artistas e leitores, como um refúgio para histórias diferentes e novas ideias.

2.3 RPG

Desde sua criação, os jogos de RPG (*Role Playing Game*) têm sido uma grande fonte de inspiração para diferentes áreas, incluindo a literatura, o cinema, os jogos eletrônicos e, é claro, as histórias em quadrinhos. Com a popularização dos jogos de mesa, muitos jogadores têm desejado explorar a possibilidade de transformar as aventuras vividas em uma mesa de RPG em um produto de mídia. No entanto, essa adaptação não é uma tarefa fácil, uma vez que a linguagem e as dinâmicas de cada mídia são distintas.

As mesas de RPG funcionam da seguinte forma: os jogadores assumem o papel de personagens fictícios e criam uma narrativa colaborativa juntos, guiados por um participante

chamado de “mestre” ou narrador. O “mestre” é responsável por criar a história, os desafios e os personagens não jogáveis, chamados de NPC (sigla vinda de *non-playable character*), enquanto os jogadores controlam seus próprios personagens e tomam decisões que influenciam a trama. As ações dos jogadores são determinadas pelo uso de dados que têm uma diversidade de formatos e número de lados, determinando o sucesso ou fracasso de suas ações de acordo com as regras do sistema de RPG utilizado.

Um item muito importante é a ficha de RPG, sendo ela um documento que contém informações relevantes sobre o personagem do jogador. Geralmente, inclui informações como nome, idade, classe, “raça”, atributos (força, destreza, inteligência, entre outros), habilidades, equipamentos e histórico do personagem. Essas informações são importantes para que o jogador possa interpretar seu personagem durante o jogo, e para que o mestre possa criar situações e desafios adequados para cada personagem. A ficha de RPG, onde o jogador registra as informações de personagem, pode ser feita em papel ou em formato digital, dependendo das preferências do grupo de jogo, como exemplificado na Figura 1.

Figura 1: Ficha Império de Jade

PERSONAGEM _____ JOGADOR _____

RAÇA _____ CLASSE E NÍVEL _____ MEDIDA DE HONRA _____

GÊNERO _____ IDADE _____ RELIGIÃO _____ TAMBÉM _____ DESLOCAMENTO _____

FOR (Força) _____ DES (Destreza) _____ CON (Constituição) _____ INT (Inteligência) _____ SAB (Sabedoria) _____ CAR (Carisma) _____ HON (Honra) _____

RESISTÊNCIA A DANO _____ RESISTÊNCIA A ENERGIA _____

CLASSE DE ARMADURA

TOTAL: 10 - Mod. de Armadura: _____ Bonus de Armadura: _____

PONTOS DE VIDA

Membros: _____ Alunos: _____ Temperatura: _____

PONTOS DE MAGIA

Membros: _____ Alunos: _____ Unida: _____

ATAQUES

Bonus de Ataque: _____ Dano: _____ Ofício: _____ Tipo: _____ Alance: _____

ARMADURAS

Bonus de CA: _____ Bonus Membro de Classe: _____ Penalidade de Armadura: _____

HABILIDADES DE CLASSE

Cute em 10: _____

HABILIDADES DE RAÇA

PERÍCIAS

Acrobacia* _____ Atletismo* _____ Atuação () _____ Cavalgar _____ Conhecimento () _____ Correr _____ Dança () _____ Enganação* _____ Furtividade** _____ Identificar Magia** _____ Iniciativa _____ Intimidação _____ Intuição _____ Ladrilhagem** _____ Ofício () _____ Ofício () _____ Pescação _____ Sobrevivência _____

RESISTÊNCIAS

Fortitude: _____ Reflexos: _____ Vontade: _____

Fonte: Jambô Editora.

Fonte: Jambô Editora.

Desse modo, pode-se observar que há vários fatores que podem influenciar no desenvolvimento tanto na escrita da narrativa, quanto da *webtoon*.

Entre os materiais necessários ao jogo, temos as fichas de personagens, blocos de anotações, dados de diferentes formatos e o Livro do Mestre. As fichas de personagens são a base para todas as ações, pois, nelas, encontram-se os atributos, as características, as perícias e habilidades de cada um, segundo sua "raça" ou função social, perfil físico e psicológico. Um rei, por exemplo, não terá os mesmos atributos de um ladrão, portanto suas habilidades e funções, no jogo, serão distintas, tal qual na vida real. Em um momento de fuga, o ladrão leva vantagem, pois está habituado a tal, assim, suas habilidades, nesse quesito, são mais desenvolvidas. Tudo gira em torno da imaginação, mas sem perder de vista a verossimilhança. (OLIVEIRA e SILVA. 2020, p. 305)

O RPG Tormenta é uma das maiores referências do gênero de fantasia no Brasil, e sua popularidade vem crescendo significativamente nos últimos anos. A criação de um universo rico e bem desenvolvido, com diversas "raças", classes e habilidades, tornam o jogo uma experiência única e imersiva para seus jogadores. Outro ponto, é que, o universo de tormenta tem um dos quadrinhos nacionais com maior repercussão, chamado *Holy Avenger*, onde se

utiliza muitos conceitos do sistema de RPG e apresentação do mundo, sendo mostrado na Figura 2.

Figura 2: Capa Holy Avenger



Fonte: Jambô Editora. Disponível em: <

<https://jamboeditora.com.br/wp-content/uploads/2018/03/HQ-Holy-Avenger-%E2%80%94-Edi%C3%A7%C3%A3o-Definitiva-Vol.-1.png>>. Acesso em: 26 mai. 2023

Além disso, essa história é muito conhecida pelos amantes de quadrinhos nacionais, se mostrando como um expoente importante para a fomentação de histórias nacionais.

Holy Avenger surgiu inicialmente como uma aventura para RPG na revista Dragão Brasil, da Editora Trama, e logo depois gerou a revista em quadrinhos no estilo mangá, escrita por Marcelo Cassaro e desenhada por Érica Awano. A obra foi republicada em mais duas ocasiões, entre 2003 e 2005. Holy Avenger consolidou-se como referência no Brasil, pois nenhuma produção nacional em estilo mangá havia conseguido desempenho melhor ou semelhante no mercado de quadrinhos até 2008 - quando foi lançado o título Turma da Mônica Jovem, objeto de nosso estudo de caso no presente artigo.

(GUSHIKEN; HIRATA; BRITO; UETA. 2013. pg. 64)

O impacto significativo que essa obra exerceu na comunidade de fãs e no cenário dos quadrinhos locais a consagra como uma peça fundamental para a consolidação e diversificação do meio, contribuindo assim para a riqueza e variedade das histórias produzidas nacionalmente.

2.4 TRANSPOSIÇÃO DE MÍDIA

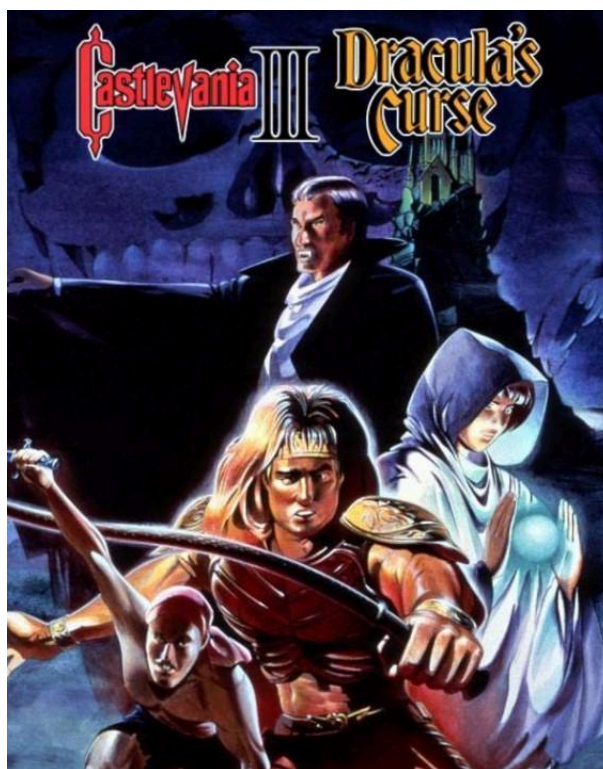
No contexto deste trabalho, a transposição de mídias é um ponto vital, pois ela delimita qual a relação entre a fidelidade à história original e sua adaptação. E, como essa transposição de mídias permite que os criadores explorem novas abordagens e interpretações, destacando a flexibilidade e a adaptabilidade da narrativa.

A dupla natureza da adaptação não significa, entretanto, que proximidade e fidelidade ao texto adaptado devam ser o critério de julgamento ou o foco de análise. Por muito tempo, a “crítica da fidelidade”, como ficou conhecida, foi a ortodoxia analítica dos estudos de adaptação, especialmente quando estes lidavam com obras canônicas como as de Pushkin ou Dante.

(HUTCHEON, 2013, pg. 28)

Um exemplo notável dessa abordagem é a série animada da Netflix, "Castlevania", que utilizou o jogo "Castlevania 3: Dracula's Curse" como base para a sua história, sendo a figura 3. Nessa adaptação, os criadores não se limitaram a seguir a trama do jogo de forma linear, mas optaram por expandir e aprofundar os personagens, desenvolver subtramas complexas e explorar temas mais sombrios e maduros, já que o jogo se baseava em uma proposta narrativa sem muito aprofundamento, além das limitações da época. Essa reinterpretação demonstra como a transição de mídias pode enriquecer e ampliar a narrativa original, mantendo sua essência enquanto incorpora elementos novos e emocionantes.

Figura 3: Capa do jogo Castlevania 3: Dracula's Curse



Fonte: Tecmundo, 2023. Disponível em: <

<https://www.tecmundo.com.br/voxel/236188-castlevania-conheca-historia-jogo-deu-origem-serie-netflix.htm>>

Ao contrário de adaptações diretas, em que se busca replicar fielmente os eventos e personagens de uma campanha de RPG, a transposição para *webtoon* oferece a liberdade de reimaginar o enredo, ajustar personagens e expandir a narrativa de maneiras inovadoras, assim como visto em "Castlevania", figura 4. Isso ocorre porque os quadrinhos e *webtoons* possuem suas próprias convenções narrativas e visuais, que podem diferir da dinâmica de uma mesa de RPG.

Figura 4: Pôster da série animada Castlevania



Fonte: Adorofilme, 2023. Disponível em: < <https://www.adorocinema.com/series/serie-21719/> >

Essa liberdade criativa permite ter a oportunidade de criar uma experiência visualmente cativante, enquanto mantém a essência e a atmosfera da história original do RPG. Se encaixa em intertextualidade que se concentra na relação entre a obra original e a adaptação, reconhecendo que todas as obras estão interligadas de alguma forma. A adaptação pode ser vista como um diálogo intertextual com o original, referenciando-o, subvertendo-o ou expandindo-o de várias maneiras.

A Intertextualidade “Palimpsestosa” do Público Para o público, tais adaptações são obviamente “multilaminadas”; elas estão direta e abertamente conectadas com outras obras reconhecíveis, e essa conexão é parte de sua identidade formal, bem como do que podemos chamar de sua identidade hermenêutica. É isso que mantém sob controle o “ruído de fundo” dos demais paralelos intertextuais que o público pode traçar como resultado não de obras específicas, mas de convenções artísticas e sociais similares. Em todos os casos, o engajamento com essas outras obras nas adaptações é extensivo, e não apenas uma alusão passageira.

(HINDS, 1998, p. 19 apud HUTCHEON, 2013, pg. 46)

Hutcheon argumenta que esses modos de adaptação podem coexistir em uma única adaptação e que a adaptação não precisa ser vista como uma forma inferior de arte, mas como uma expressão criativa legítima por direito próprio. Ela também enfatiza a importância de considerar o contexto cultural e histórico em que a adaptação ocorre, bem como as motivações criativas dos adaptadores.

Dessa forma, ao adaptar narrativas de RPG para *webtoon*, os criadores têm a oportunidade de reinventar e reinserir elementos da trama, adequando-os ao novo meio e ao público-alvo. A narrativa se torna um terreno fértil para a experimentação criativa, garantindo que a adaptação seja mais do que uma simples tradução, mas uma reinterpretação enriquecedora e cativante, como visto na abordagem de "Castlevania". Portanto, a transição de mídias ressalta a versatilidade das histórias de RPG e a capacidade de se reinventar em diferentes formatos, proporcionando uma experiência única e envolvente aos leitores de *webtoons*.

No Brasil, o cenário de adaptações e criações com base em universos e mesas de RPG conta com notáveis protagonistas, incluindo o Grupo Jovem Nerd e a Editora Jambô. A Editora Jambô é especialmente reconhecida por sua estreita associação com os criadores de Tormenta RPG, um dos sistemas de RPG mais populares no Brasil. Para tornar realidade as produções, realizou o maior financiamento coletivo da América Latina na época mostrado na figura 5, de acordo com o site de notícias de The Enemy. Isso demonstrou o grande interesse e apoio da comunidade em relação a essas adaptações de narrativas de RPG para outras mídias, incluindo quadrinhos. Essas iniciativas contribuem significativamente para o enriquecimento do cenário de entretenimento e cultura pop no Brasil.

Figura 5: Página do financiamento coletivo do NerdCast RPG



Fonte: Catarse, 2022. Disponível em: < <https://www.catarse.me/nerdcastrpg> >

O Grupo Jovem Nerd é uma referência no que diz respeito à adaptação de histórias a partir de suas mesas de RPG, tendo o financiamento coletivo para essas adaptações tido sido uma estratégia fundamental, sendo um exemplo o projeto do Grupo Jovem Nerd apresentado no figura 6, intitulado "Os sussurros do caos rastejante" alcançou a notável público leitor.

Figura 6: Capa do quadrinho Os sussurros do caos rastejante.



Fonte: Jambô, 2022. Disponível em: <<https://jamboeditora.com.br/produto/sussurros-do-caos-rastejante/>>

Com uma série de universos ricos e envolventes, eles têm explorado gêneros variados, indo desde o épico fantástico, exemplificado no Universo de Tormenta, até temas de horror lovecraftiano, como em Cthulhu, e futurismo distópico, como no gênero Cyberpunk.

2.5 DESIGN COMO SOLUÇÃO

A interseção entre a adaptação e o Design desempenha um papel fundamental nesse trabalho. Ao incorporar elementos do Design, busca-se não apenas traduzir a história de uma plataforma para outra, mas também criar uma experiência visualmente envolvente e coesa, de forma eficaz e ágil. As técnicas projetuais de Design vêm aprimorar as etapas do processo, tornando a linguagem visual e a narrativa mais relacionadas, proporcionando uma estética que não apenas respeita, mas realça a essência da história original.

Sendo assim, a cocriação desempenha um papel central e inovador no âmago deste trabalho. A cocriação é concebida como uma abordagem dinâmica e colaborativa que

transcende as fronteiras tradicionais na criação de narrativa. Neste contexto, ela se revela como uma força transformadora, proporcionando um terreno fértil para a convergência de mentes criativas com mentalidades distintas habitarem na mesma história. A cocriação é um elemento-chave dos jogos de *Role Play Games*, de forma que sua narrativa é mutável por decisões dos jogadores e os valores dos dados de suas jogadas que afetam diretamente a direção da história. Para haver a transposição do mesmo atributo, buscou-se transcender as limitações impostas pela transição entre diferentes formas narrativas.

A cocriação nesse meio não é apenas uma apresentação nova de história em que vários colaboradores participam na narrativa, mas também cria um ambiente onde as ideias e perspectivas dos participantes afetam suas escolhas e geram destinos narrativos inesperados.

Quase todos os métodos da caixa de ferramentas podem ser adaptados para utilização em um ambiente cocriativo, e muitos deles foram projetados precisamente para esse tipo de colaboração. A adoção bem-sucedida da cocriação em uma dinâmica, no entanto, ainda requer que os designers de serviços lidem com uma série de questões na hora de planejar a sessão.
(STICKDORN;SCHNEIDER, 2014, pg. 200)

Uma outra técnica é o *role-playing* que assume um papel fundamental na tessitura do método proposto, não estamos apenas transportando personagens de um meio para outro, mas sim infundindo autenticidade e profundidade às suas representações visuais. A técnica permite que os criadores mergulhem nas personas dos personagens, vivenciando suas motivações, dilemas e emoções de maneira visceral. Isso não apenas enriquece a qualidade das interações e diálogos, mas também influencia a expressão visual desses personagens na *webtoon*. Os participantes, ao assumirem os papéis, contribuem para a cocriação de nuances sutis que, de outra forma, poderiam ser perdidas no processo de adaptação. Dessa forma, a técnica de *role-playing* não apenas transpõe personagens de um meio para outro, mas se torna uma ferramenta dinâmica e imersiva que aprimora a autenticidade e a empatia no processo criativo, resultando em uma adaptação mais rica e fiel à essência da narrativa original.

Em complemento, uma abordagem colaborativa no Design utilizada é *Storytelling*, o método consciente em uma narrativa que envolve todos participantes de forma guiada por um dos integrante, sendo ele o responsável pelo contexto da história em que os outros estarão envolvidos, os participantes seguiram suas personas anteriormente elaboradas, todos tendo uma posturas que vão adotar e decisões vão tomar baseando se em suas histórias e personalidade previamente definidas.

Storytelling, ou narrativa, é um método de compartilhamento de *insights* e novos conceitos de serviços. É possível construir narrativas envolventes para todos os aspectos do serviço de uma empresa, desde a vida dos usuários até as experiências dos funcionários e a experiência do serviço que a empresa oferece. (STICKDORN;SCHNEIDER, pg. 204)

Sendo assim, os jogadores de RPG, com sua compreensão íntima do universo e personagens, tornam-se coautores, influenciando o desenvolvimento da trama de maneira inesperada e genuína. Assim, a cocriação neste contexto não é apenas uma ferramenta, mas uma filosofia que impulsiona a inovação e a autenticidade das narrativas, pela inviabilidade da mesma, por apresentar perspectivas de diversos caminhos não explorados anteriormente. Redefinindo o processo de adaptação como um ato coletivo, onde cada voz contribui para a criação de algo maior do que a soma de suas partes.

No co-design, por outro lado, os papéis se confundem: a pessoa que eventualmente será atendida através do processo de design recebe a posição de “especialista em sua experiência” e desempenha um papel importante no desenvolvimento do conhecimento, geração de ideias e desenvolvimento de conceitos. Ao gerar insights, o pesquisador apoia o “especialista em sua experiência”, fornecendo ferramentas para ideação e expressão. O designer e o pesquisador colaboram nas ferramentas de ideação porque as habilidades de design são muito importantes no desenvolvimento das ferramentas. O designer e o pesquisador podem, na verdade, ser a mesma pessoa. (SANDERS; STAPPERS, 2008. pg. 12)

Nesse cenário, a cocriação não é apenas uma estratégia, mas a própria essência que permeia a jornada de transformar uma narrativa da mesa de RPG para uma *webtoon*, enriquecendo não apenas o produto final, mas também o processo criativo como um todo.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Referente ao método de projeto, foi adotado para o desenvolvimento do trabalho o método de projeto proposto por Munari (2010) com modificações e o suporte dos conceitos propostos por McCloud (2010a) que aborda as técnicas de produção de quadrinhos, fornecendo diretrizes valiosas para a construção da narrativa, uso de enquadramentos e expressão visual, e as estruturas teóricas apresentada por Hutcheon (2013) que apresentando conceitos e exemplos de adaptações e suas formas, impactos e relevâncias. A escolha desse método levou em consideração a familiaridade do autor com os processos metodológicos tanto no campo do Design quanto no dos quadrinhos, além de sua capacidade de se adequar de forma mais adequada ao projeto. No quadro 1 é apresentada a relação entre os dois métodos.

Quadro 1: Quadro metodológico

MUNARI, 1981	MCCLOUD, 2010	HUTCHEON,2013	SANDERS; STAPPERS, 2008
Problema	X	X	X
Definição do problema	X	X	X
Componente do problema	X	X	X
Coleta de dados	X	X	X
Análise de dados	X	X	X
Criatividade	Construção de mundos	Imitação, Recriação e Intertextualidade	O papel do pesquisador: de tradutor a facilitador
Materiais e tecnologia	Ferramentas, técnicas e tecnologia	Reconhecimento de Limitações e Possibilidades	X
Experimentação	O poder das palavras	X	X
Modelo	X	X	X

Fonte: Autor, 2023.

A combinação do método de projeto de Design proposta por Munari (2008) com as técnicas de produção de quadrinhos apresentadas por McCloud (2010), das dinâmicas de

aplicação de co-design de Sanders e Starppers (2008) e as teorias de adaptação de Hutcheon (2013) proporcionará um embasamento teórico consistente e direcionamento prático para a criação da *webtoon*. Com isso, espera-se que a utilização desses métodos contribua para a elaboração de uma narrativa visualmente impactante, coesa e envolvente, capaz de transmitir de forma efetiva as nuances e emoções presentes nas narrativas de RPG, adaptando-as com maestria para o universo dos quadrinhos.

3.1. PROBLEMA

O problema era como adaptar uma história de um meio de entretenimento para outro sem perder suas principais características, tendo como foco uma mesa de RPG para um formato mais conhecido, sendo o ponto de partida do projeto.

3.2. DEFINIÇÃO DO PROBLEMA

Nesse ponto, se cria a definição do problema trabalho que busca resolver o desafio de transpor narrativas entre mídias, sendo necessário definir um formato a se transpor e um método, o formato de *webtoons* foi o mais interessante para enfrentar a complexidade de traduzir as intrincadas tramas, personagens e ambientes das partidas de jogo de RPG para uma mídia visual digital. O problema reside na criação de um método de transposição de mídia baseado na Cocriação, originalmente construído através da interação e criatividade coletiva, ao mesmo tempo em que se exploram as características únicas e a dinâmica visual das *webtoons*.

3.3. COMPONENTE DO PROBLEMA

A partir da definição, o projeto foi examinado e procurou se isolar todos os subproblemas para facilitar a resolução. Levando isso em conta, foram encontrados os seguintes subproblemas:

- Elaborar um método de adaptação entre mídias;
- Definir como funciona a cocriação;
- Como ser uma adaptação de uma mesa de RPG impacta;
- Examinar projetos feitos anteriormente

Baseando nos subproblemas encontrados, se iniciou a coleta e análise de dados, com a intenção de descobrir o interesse e direcionamento para o trabalho.

3.4. COLETA DE DADOS E ANÁLISE DE DADOS

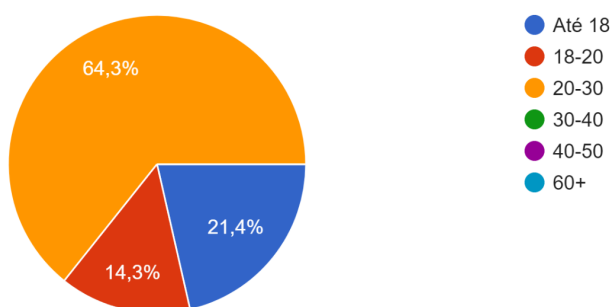
Esta seção visou coletar dados relacionados aos elementos do problema e, em seguida, analisá-los. Parte dessas informações já foi apresentada no capítulo 2 deste trabalho; contudo, os tópicos a seguir fornecem uma caracterização mais específica do projeto por ter dados novos.

3.5. PÚBLICO ALVO

Foi feita uma pesquisa por questionário de forma semiestruturada com um grupo de 14 jogadores de RPG que responderam uma série de perguntas (Apêndice A) para se entender suas perspectivas sobre o tema. O questionário foi aplicado de 13/10/2023, sendo respondido por jogadores de RPG de mesas de diversos sistemas escolhidos por ter experiência com o estilo de jogo com o objetivo de ter um entendimento sobre suas percepções sobre tal proposta de método e interesse por terem suas histórias adaptadas. Tendo sua primeira pergunta sendo a de faixa etária, figura 7.

Figura 7: Gráfico de porcentagem de resposta 1

Qual sua idade ?
14 respostas



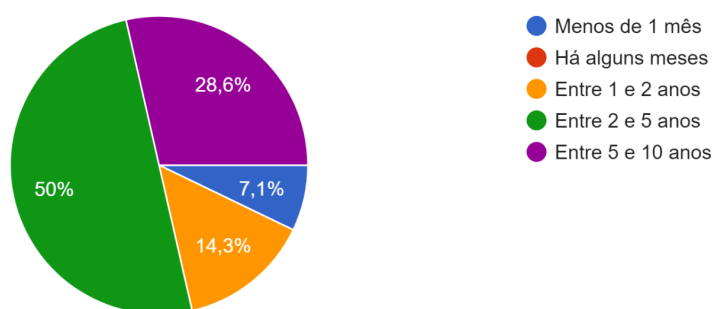
Fonte: Autor, 2023.

Com a pesquisa se percebeu uma variação etária grande, variando entre 18 a 30 anos, um público amplo que pode ser atingido por tais adaptações diretamente. Além disso, se perguntou a quanto tempo os jogadores se divertem com tais jogos, figura 8.

Figura 8: Gráfico de porcentagem de resposta 2

Há quanto tempo você joga RPG?

14 respostas



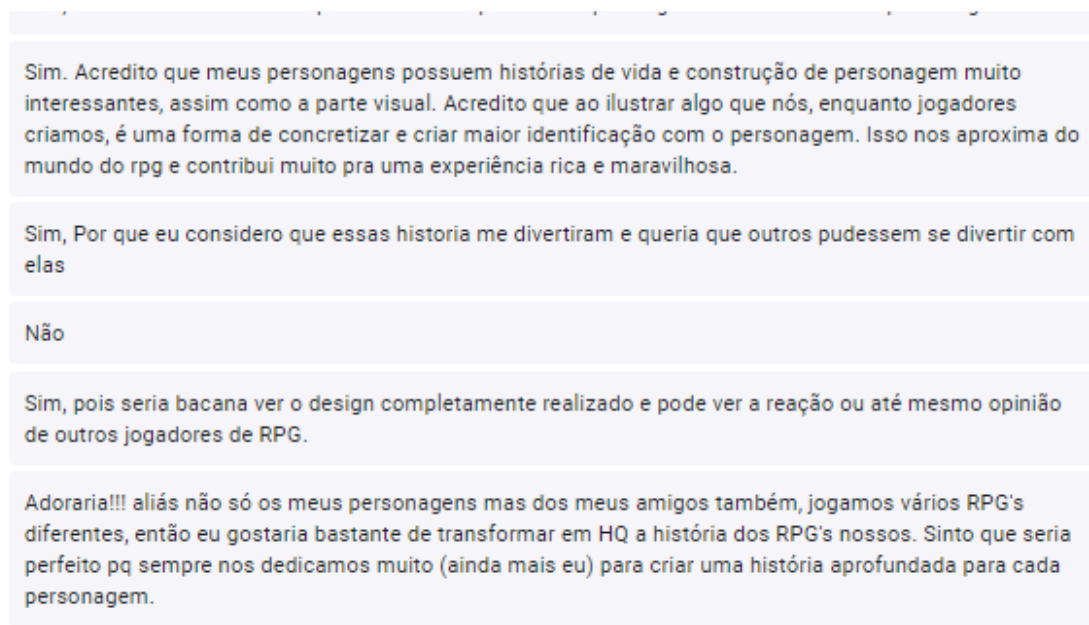
Fonte: Autor, 2023.

Outrossim, se percebeu que todos têm como atividade lúdica o RPG de mesa a bastante tempo, mostrando um interesse vivido sobre tais jogatinas e um entusiasmo em construir histórias e mundos como mostrado na figura 9.

Figura 9: Gráfico de porcentagem de resposta 3

Você gostaria de ver um de seus personagens adaptado ou ilustrado em outro formato de história ou mídia (quadrinhos, livros, filmes, jogos e etc..), onde seria visto por outras pessoas? Se sim, pq ?

13 respostas



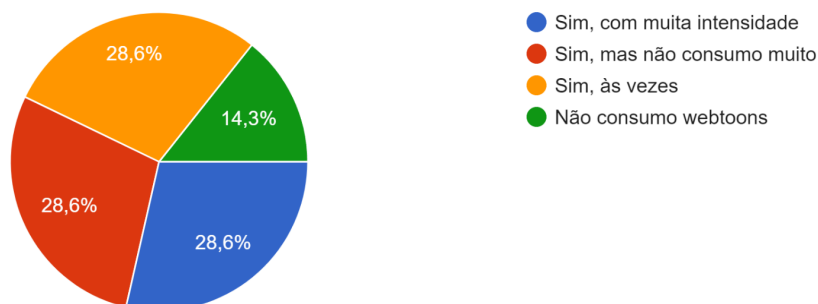
Fonte: Autor, 2023.

Em seguida, quando questionado sobre se gostaria de ver seus personagens adaptados, a maioria apresentou interesse e até vontade de produzir suas próprias adaptações para outra mídia e apresentar seus personagens para novas pessoas. Os participantes também mostraram que a maioria consome essa mídia, mesmo que de maneira intensa representado na figura 10, apresentando espaço para crescimento e consumo dessa mídia de forma mais intensa.

Figura 10: Gráfico de porcentagem de resposta 4

Você consome webtoons? Se sim, consome na mesma intensidade que outros conteúdos midiáticos (Filmes, séries, livros e etc...)?

14 respostas



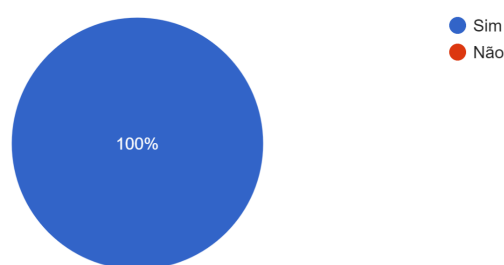
Fonte: Autor, 2023.

Quando perguntado se tais histórias poderiam atingir mais pessoas, foi unânime que sim para os participantes, um dado impressionante e que mostra uma confiança nesse ponto, como mostrado na figura 11.

Figura 11: Gráfico de porcentagem de resposta 5

Você considera que as histórias narradas em uma mesa de RPG podem atingir outros públicos além dos jogadores RPG ?

13 respostas



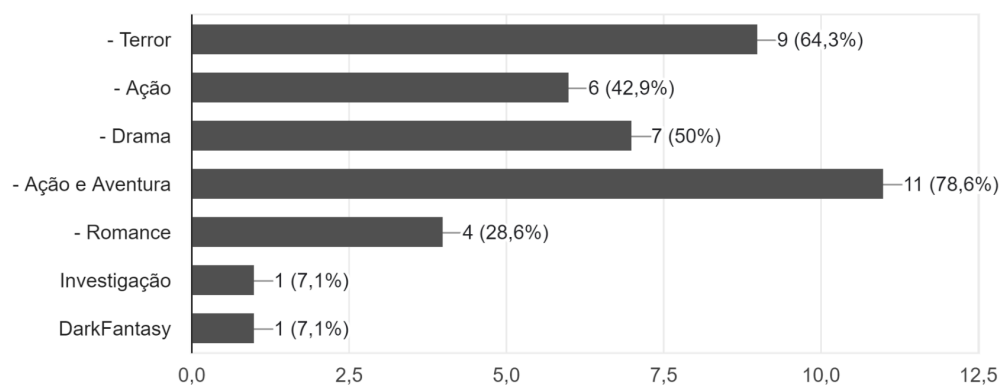
Fonte: Autor, 2023.

Além de mostrarem os diversos estilos que tais histórias podem abranger e como podem atingir públicos que não são muito associados ao RPG diretamente, como representado na figura 12.

Figura 12: Gráfico de porcentagem de resposta 6

Que tipo de temática de RPG mais atrairia você se fosse adaptada para Webtoon?

14 respostas



Fonte: Autor, 2023.

Sendo assim, se obteve diversos dados que foram utilizados ao decorrer do trabalho como guia dos interesses dos jogadores e como seria adaptar suas histórias.

3.6. PRODUÇÕES SIMILARES

Na procura de produções similares, uma das mais expoentes adaptações foi a série animada "The Legend of Vox Machina", presente na figura 13. Essa série é baseada nas aventuras de um grupo de jogadores que se tornaram famosos por jogarem suas histórias no seu canal de streaming "Critical Role", no qual jogam a uma campanha de *Dungeons & Dragons*. A série teve como parte mais interessante o fato que ela não apenas adaptou as aventuras da mesa de RPG para uma série animada, mas expandiu e aprofundou a narrativa de maneiras que só possíveis em um formato visual.

Figura 13: Poster The Legend of Vox Machine



Fonte: Prime Video, 2023. Disponível em: <
https://www.primevideo.com/detail/001MH4HMS00EO6XP75LWG5TB89/ref=atv_dp_amz_c_UTPsmN_1_8?!language=pt_BR>

Dentre as produções que adaptam esses mundos fantásticos, uma dessas mais recentes para o cinema foi “Dungeons & Dragons: Honra Entre Rebeldes”, o poster na figura 14, que adaptou o universo do RPG mais conhecido no mundo, replicando a sensação de jogar uma mesa de RPG com um nuâncias de tensão, humor e personagem que não se levam tão a sério, se mostrou um ótima adaptação.

Figura 14: Poster Dungeons & Dragons: Honra Entre Rebeldes



Fonte: Prime Video. 2023. Disponível em:
 <<https://www.primevideo.com/detail/Dungeons-Dragons-Honor-Among-Thieves/0FD5ZVWR76B4YTFZG5X75KILRB>>

Por fim, temos o jogo eletrônico “Baldur's Gate 3” sendo a figura 15, hoje em dia é amplamente aclamado como uma das melhores adaptações de RPG de mesa para o mundo dos videogames. Elaborado pelo estúdio Larian Studios, o jogo captura a essência do gênero, oferecendo uma experiência envolvente e imersiva. Inspirado no sistema de Dungeons & Dragons, o jogo mantém a complexidade e a profundidade do RPG de mesa, permitindo que os jogadores explorem um vasto mundo repleto de escolhas significativas e narrativa rica.

Figura 15: Poster Baldur's Gate



Fonte: Playstation, 2023. Disponível em:
<<https://www.playstation.com/pt-br/games/baldurs-gate-3/>>

A fidelidade das mecânicas de jogo, junto de visuais fiéis ao material fonte e uma trama cativante, solidificou “Baldur's Gate 3” como um exemplo extraordinário de como trazer os elementos mágicos dos RPGs de mesa para os jogos, proporcionando aos jogadores uma experiência verdadeiramente épica.

3.7. CRIATIVIDADE

Nessa etapa, o foco é elaborar o método seguindo os dados obtidos anteriormente, tendo em vista as necessidades para elaboração do método, como a participação dos outros integrantes e definir o modo de adaptação que se seguiria.

Em primeiro momento, foi definido a primeira ideia de etapas do método seguindo os princípios que McCloud que diz, “estes são os princípios básicos da narrativa em quadrinhos....conceitos que vão muito mais fundo do que os costumeiros livros de "como fazer"” (MCCLOUD,2010, pg.3a), sendo assim foi definido os principais pontos para se chegar a uma *Webtoon*, apresentado na figura 16.

Figura 16: Ideia inicial de etapas



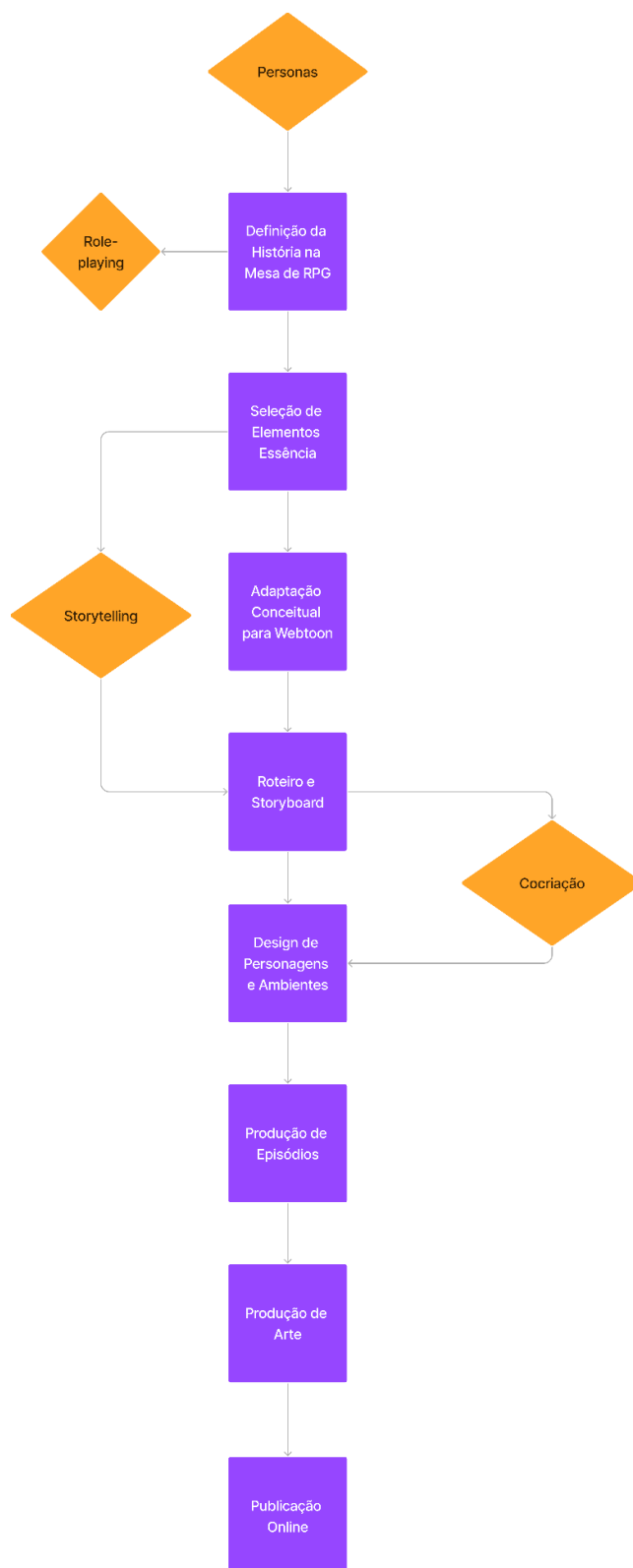
Fonte: Autor, 2023.

Em seguida, foram feitas tentativas por meio de conversas com os jogadores e sendo explorados os conceitos de construção de mundo, com isso, teve maior detalhamento e se percebeu em que partes do processo os jogadores podiam participar diretamente da elaboração por meio de técnicas de Design, se baseando nas dinâmicas e conceitos apresentados por Sanders e Stappers, como mostra Figura 17.

Os cenários do design e da pesquisa em design continuarão a mudar à medida que o design e a pesquisa se confundem. No início, o design se tornará sinônimo de pesquisa em design, criando novos cenários de oportunidades para designers e pesquisadores. O front-end confuso será preenchido com pesquisadores de design híbrido e designers de pesquisa. A investigação já está a tornar-se mais proeminente nos currículos dos programas de design universitários em rápido crescimento, e as ligações entre, por exemplo, as ciências sociais e o design estão a ficar mais fortes. (SANDERS; STAPPERS, 2008. pg. 15)

Além disso, em conversa se entendeu que o tipo de adaptação que seria adotada seria de Intertextualidade, pois se queria manter a mesmas ideias da obra original, contudo, por haver muitas inconsistência narrativas e furos, se considerou completar, corrigir lacunas, falhar e adicionar itens na história.

Figura 17: Método com etapas e técnicas de design.



Fonte: Autor, 2023

Chegando numa estrutura interessante que foi detalhada e explorado melhor os pontos onde utilizadas as técnicas de Design.

É um processo dialógico contínuo, conforme Mikhail Bakhtin teria dito, no qual comparamos a obra que já conhecemos àquela que estamos experienciando (STAM, 2000, p. 64). Ao acentuar o vínculo do produto individual com as demais obras e um sistema cultural inteiro, a teorização semiótica e pós-estruturalista francesa da intertextualidade (e.g., por BARTHES, 1971, 1977; KRISTEVA, 1969/1986) foi importante por desafiar as noções pós-românticas 4 6 II UMA TEORIA DA ADAPTAÇÃO de originalidade, exclusividade e autonomia. (HUTCHEON, 2013, pg. 45)

Dessa forma, se obteve uma forma interessante de como se adaptaria a história que foi elaborada durante as jogatinas.

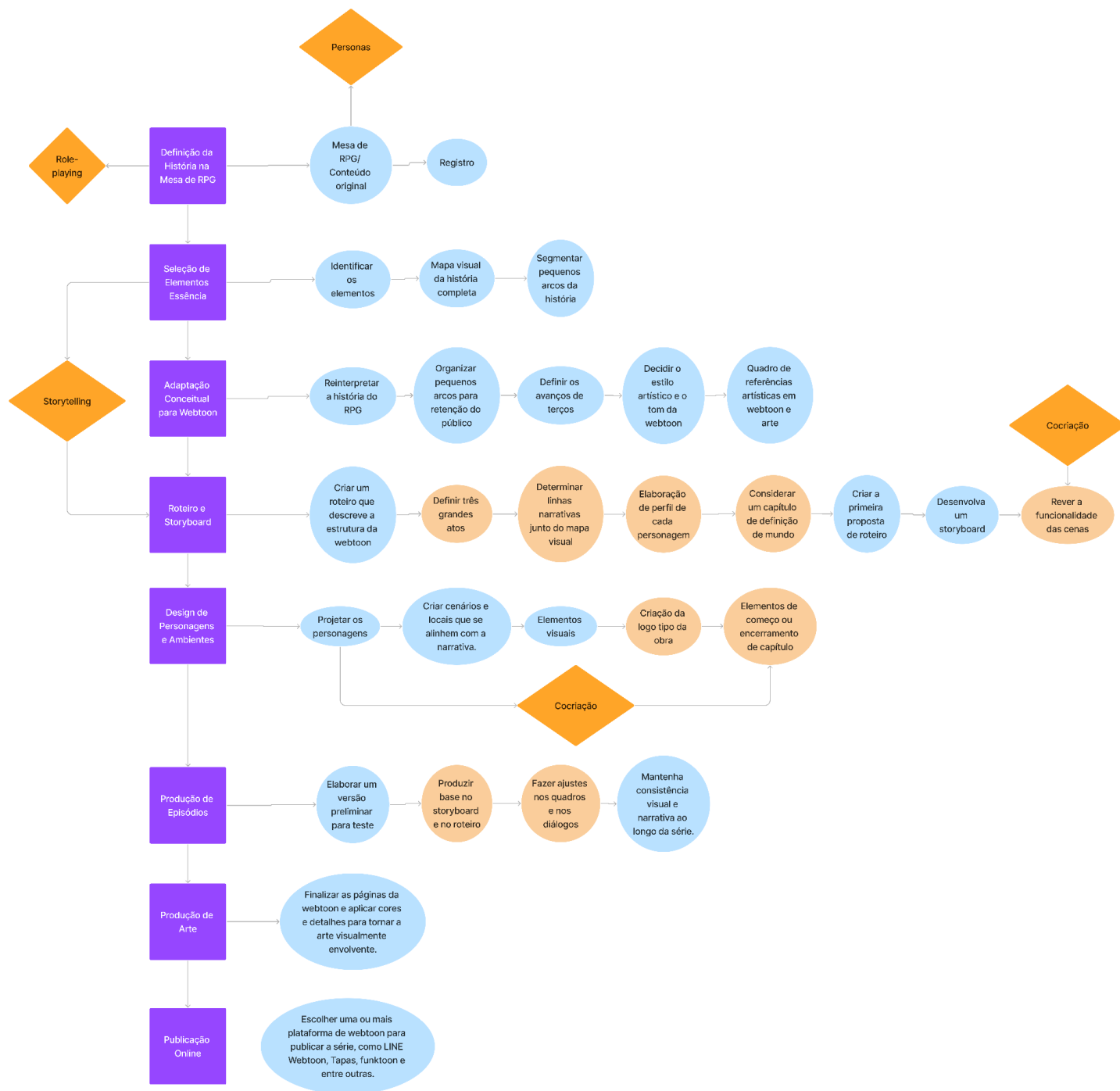
3.8. MATERIAIS E TECNOLOGIAS

Nessa etapa, ainda seguindo a metodologia de Munari (2008), foram identificados os elementos necessários para a produção (digital) do protótipo do *webtoon*, considerando a utilização de mesa digitalizadora e programas de desenho, além dos aplicativos de mensagens Telegram e Whatsapp para o registro e as plataformas de publicação de obras digitais.

3.9. MODELO FINAL

Na metodologia, este item engloba a experimentação e modelo, o método de criação adotado neste trabalho busca integrar elementos essenciais tanto do universo do RPG quanto da produção de *webtoons*, assim, o processo de construção segue, fundamentada em técnicas de design narrativo e colaboração criativa, presente na figura 18. Vamos explorar as etapas-chave desse método, destacando como cada uma contribui para a criação eficaz de *webtoons* a partir de histórias de RPG.

Figura 18: Estrutura do método



Fonte: Autor, 2023. Disponível

em: <<https://www.figma.com/file/LZo4AmtbZnjSASN5XfEoaH/Untitled?type=whiteboard&node-id=0%3A1&t=C6CPvj8nfgZOi2YN-1>>

3.9.1 Definição da história

Inicia-se com uma imersão profunda no universo que está sendo adaptado. Compreender a trama, os personagens e o ambiente é crucial para preservar a essência da história original.

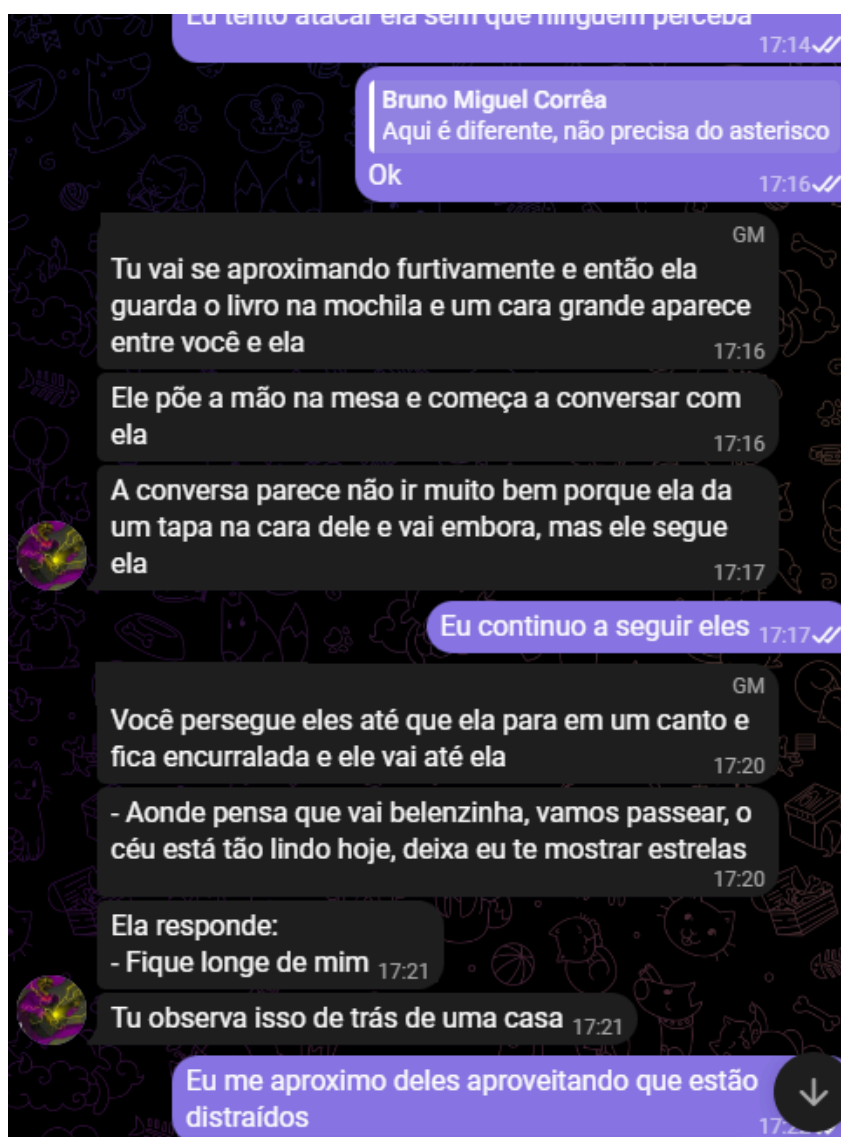
3.9.1.1 Mesa de rpg / conteúdo original

Começa com uma sessão de RPG tradicional, onde a história, personagens e cenários são desenvolvidos por meio da cooperação entre os integrantes da mesa por meio dos personagens através da proposta inicial da história trazida pelo mestre, sendo o ponto de elaboração da história base construída por meio de todos os integrantes da mesa. como na técnica de *Storytelling*.

3.9.1.2 Registro

Registrar todas as informações relevantes, como diálogos, descrições e ações dos jogadores durante a partida, podendo ser por meio de gravações de áudio, transcrições de eventos e falas importantes ou manter o histórico de conversas na mesa realizadas por meio digitais, como apresentado na Figura 19.

Figura 19: Registro da história



Fonte: Autor, 2023.

Durante o jogo registrado, que é chamado de “campanha”, se utilizou as funcionalidades do sistema Tormenta, utilizando um dos seus materiais, a parte mostrada na imagem chamada Império de Jade, mostrado na Figura 20.

Figura 20: Capa Império de Jade



Fonte: Jambô Editora. Disponível em: < <https://jamboeditora.com.br/produto/imperio-de-jade/>>. Acesso em: 26 mai. 2023

Se focam em uma ilha chamada Tamu-ra com características de Japão feudal com raças fantásticas, *jutsus* e intrigas entre Samurai em ninjas.

3.9.2 Seleção de elementos essenciais

Como as informações, será iniciado um processo de construção da história por meio de definir os personagens, eventos e atos para transpostos e as formas que serão apresentados. Em torno disso, sempre levando em consideração as opiniões dos participantes da mesa.

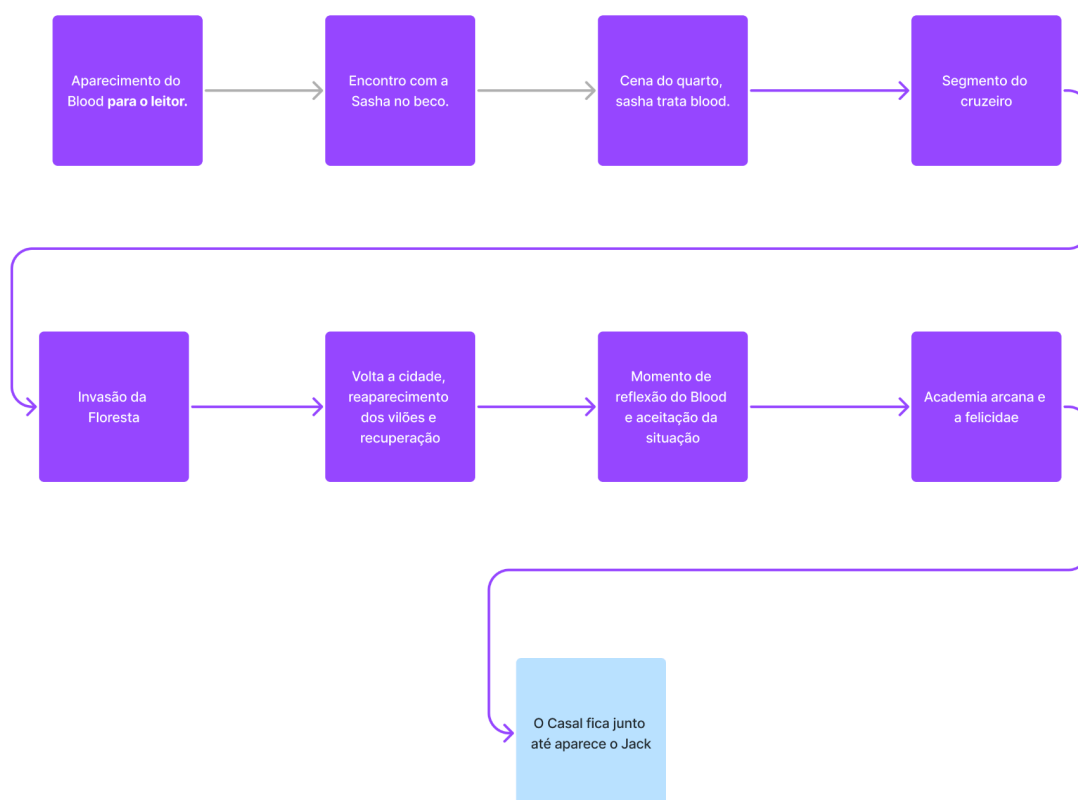
3.9.2.1 Identificar os elementos

Identificar os elementos essenciais da história, incluindo personagens-chave, eventos cruciais e temas centrais dos personagens criadas na campanha

3.9.2.2 Mapa visual da história completa

Organizar visualmente os elementos catalogado de forma a organizar os eventos e encontrar brechas e furos na história

Figura 21: Mapa visual da história



Fonte: Autor, 2023. Disponível

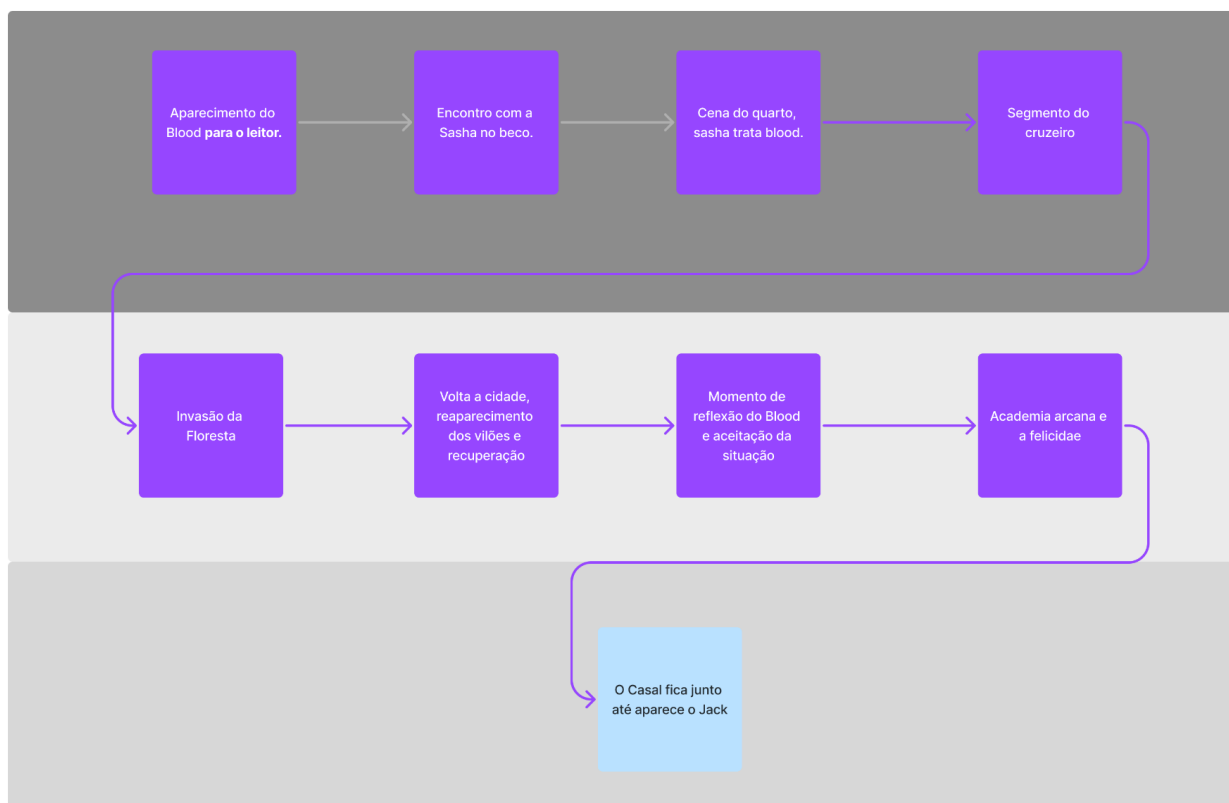
em: <<https://www.figma.com/file/wNLMCrNq0o5POvEAZkKbQG/Planejamento-Filhos-das-Cinzas?type=whiteboard&node-id=0-1&t=43SzwDeiEzRSIPGs-0>>

Essa etapa é essencial por muitas vezes os eventos estarem espalhados em várias jogatinas, certas vezes fora de ordem e desorganizado.

3.9.2.3 Segmentar pequenos arcos da história

Organizar pequenos arcos narrativos para dar conclusão a pequenos dilemas e ações importantes

Figura 22: Mapa com os arcos



Fonte: Autor, 2023. Disponível

em: <<https://www.figma.com/file/wNLMCrNq0o5POvEAZkKbQG/Planejamento-Filhos-das-Cinzas?type=whiteboard&node-id=0-1&t=43SzwDeiEzRSIPGs-0>>

Criando uma ideia mínima de narrativa organizada para história desenvolvida muitas vezes de improviso ao decorrer da mesa

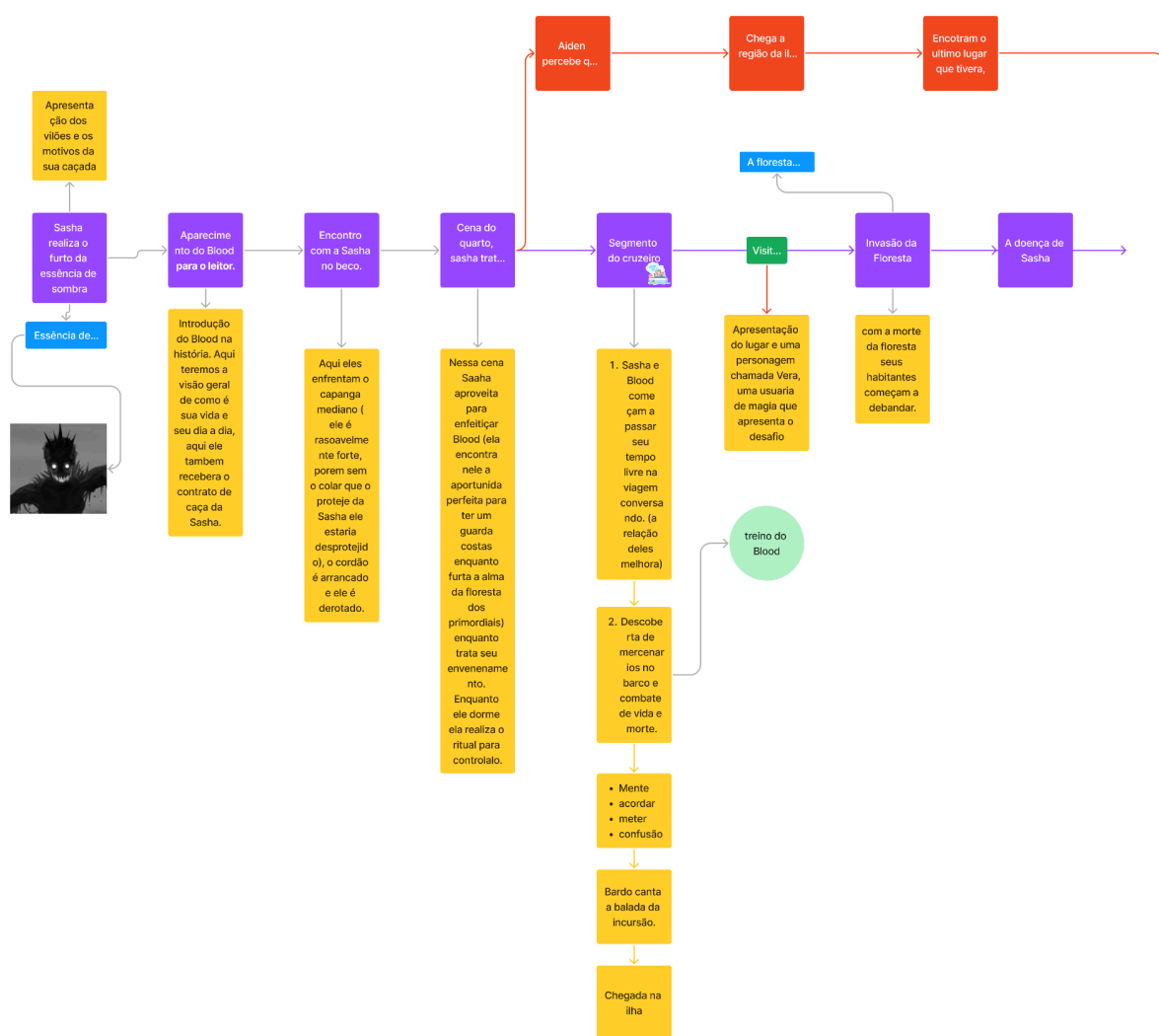
3.9.3 Adaptação conceitual para *webtoon*

Utilizando a organização feita, será feito o roteiro e as visões de personagens e ideias de personagens.

3.9.3.1 Reinterpretar a história do rpg

Por meio do mapa (figura 23 e figura 24) reordenar, modificar ou criar para dinamicidade da história para o formato de *webtoon*, considerando as limitações e características da mídia.

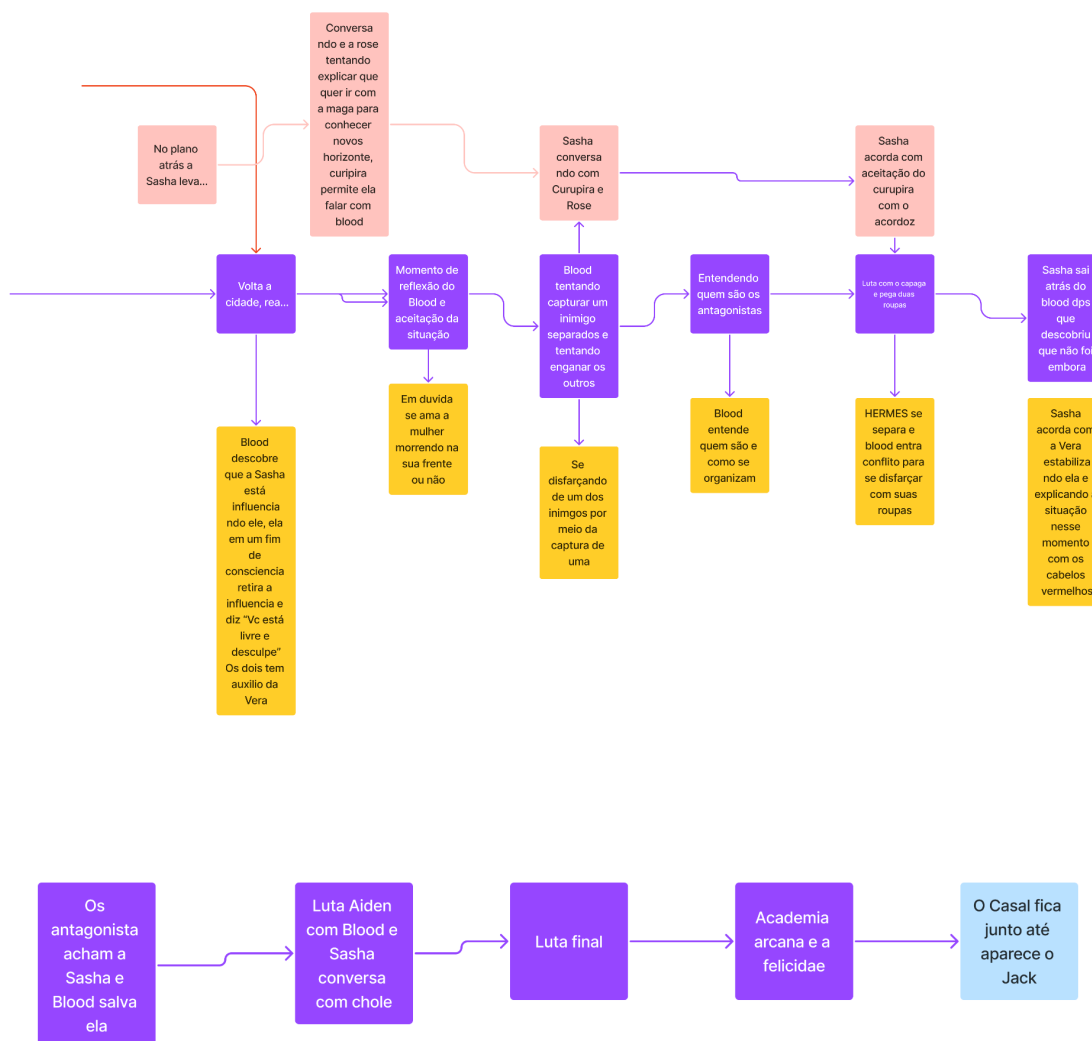
Figura 23: Mapa da história



Fonte: Autor, 2023. Disponível

em: <<https://www.figma.com/file/wNLMCrNq0o5POvEAZkKbOG/Planejamento-Filhos-das-Cinzas?type=whiteboard&node-id=0-1&t=43SzwDeiEzRSIPGs-0>>

Figura 24: Mapa da história segunda parte



Fonte: Autor, 2023. Disponível

em: <<https://www.figma.com/file/wNLMCrNq0o5POvEAZkKbQG/Planejamento-Filhos-das-Cinzas?type=whiteboard&node-id=0-1&t=43SzwDeiEzRSIPGs-0>>

Nessa etapa, se há um crescimento da história, com várias adições de eventos que são representados pela cor roxa, adição de eventos de personagem isolado pela cor rosa e vermelha, modificações e detalhamentos dos eventos por meio da cor amarela.

3.9.3.2 Organizar pequenos arcos para retenção do público

Os arcos definidos anteriormente são analisados suas necessidades para história, sendo relevantes para modificações, retirada e possíveis criação de atos visto por meio da figura 24.

Figura 25: Mapa com a divisão



Fonte: Autor, 2023. Disponível

em: <<https://www.figma.com/file/wNLMCrNq0o5POvEAZkKbQG/Planejamento-Filhos-das-Cinzas?type=whiteboard&node-id=0-1&t=43SzwDeiEzRSIPGs-0>>

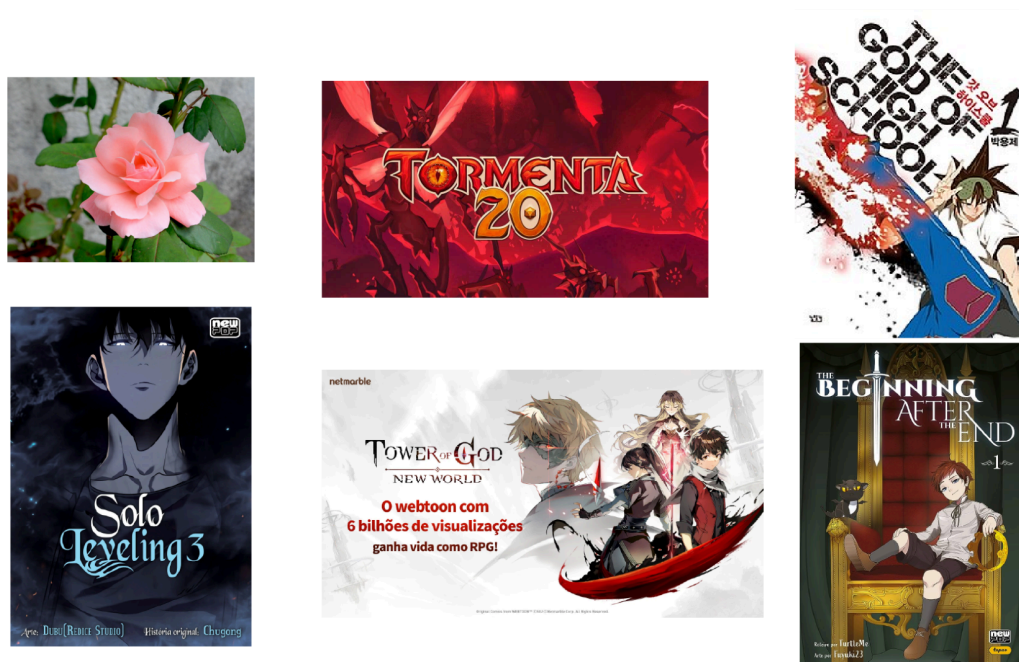
3.9.3.3 Definir os avanços de terços

A história no geral será dividida em 3 grandes atos que reúnem todos os menores, para se ver todo o desenvolvimento da história

3.9.3.4 Decidir o estilo artístico e o tom da *webtoon*

Consideram o pensamento em torno da história e como se quer contar a mesma, se definir o tom da narrativa que podem variar da campanha de RPG e o estilo artístico. A partir disso, para que o mesmo ajude a narrativa é feito um quadro de referências artísticas em *webtoon* e arte (visto na figura 26).

Figura 26: Quadro de referência



Fonte: Autor, 2023.

A partir disso, a narrativa utiliza referências para ter um ideia mais coesa por meio de obras e imagens relacionadas.

3.9.4 Roteiro e storyboard

Momento onde é elaborada a história que vai ser contada para o espectador com auxílio dos participantes.

3.9.4.1 Criar um roteiro que descreve a estrutura da *webtoon*

Elaborar um roteiro incluindo o número de episódios, sequência de eventos que foram organizados anteriormente de forma a construir os diálogos com base no que foi criado na mesa

3.9.4.1.1 Definir três grandes atos

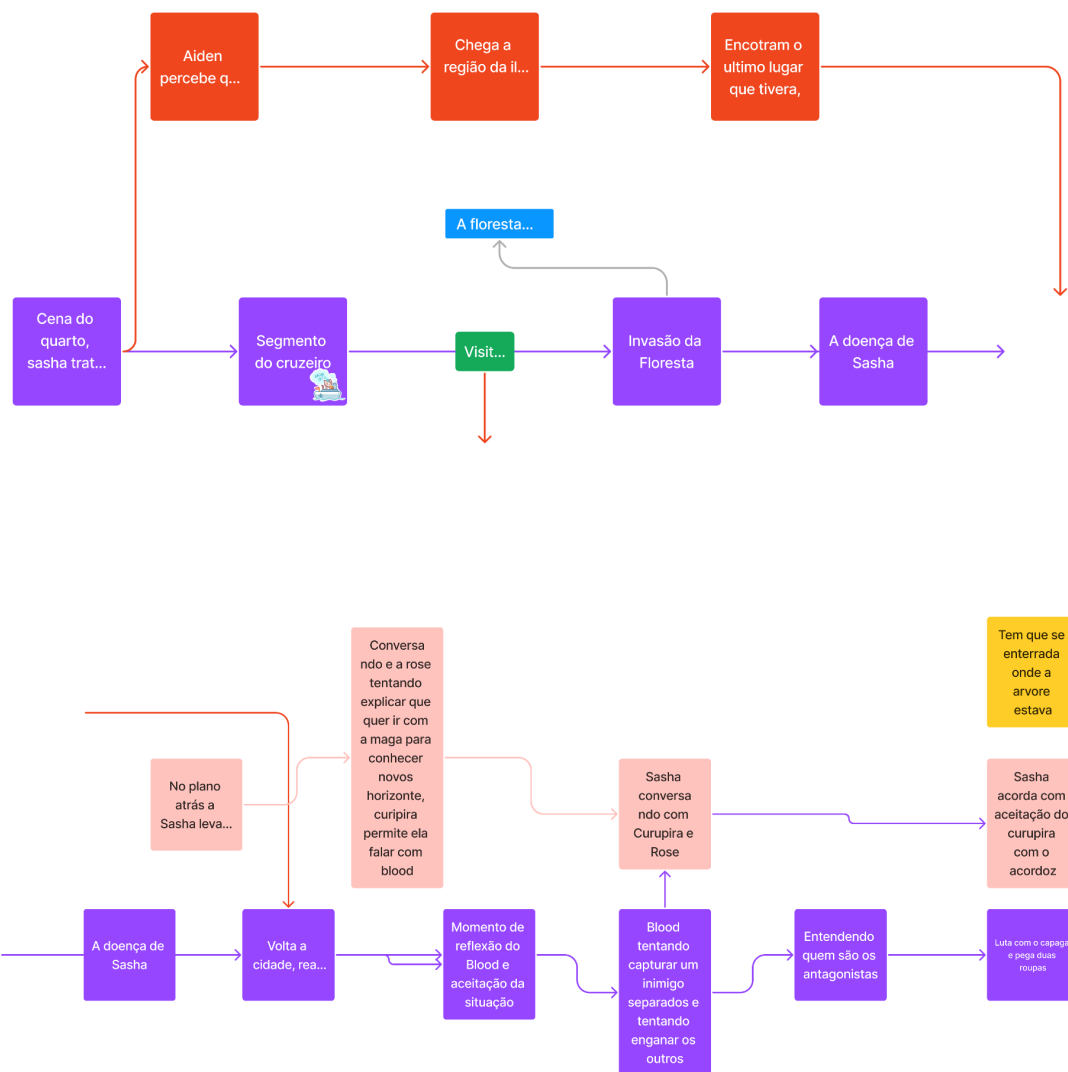
Se cria três atos dispostos em um arco narrativo, um de apresentação, confronto e resolução:

Em seu livro *Manual do Roteiro* (2001), Field apresenta detalhadamente a estrutura em três atos e fala do uso do paradigma como sendo um mapa, responsável por direcionar a narrativa. Mas, para que seja possível situar-se em um mapa, é preciso pontos de referência e para isso existem os pontos de virada
PEREIRA (2021, p. 41)

3.9.4.1.2 Determinar linhas narrativas junto do mapa visual

Determinar personagens, seus arcos e seus impactos na história de forma que ajuda no interesse e no avanço da narrativa, assim é feitos as linhas narrativas no mapa visual mostrado na figura 27.

Figura 27: Mapa visual com linhas narrativas



Fonte: Autor, 2023. Disponível

em: <<https://www.figma.com/file/wNLMCrNq0o5POvEAZkKbOG/Planejamento-Filhos-das-Cinzas?type=whiteboard&node-id=0-1&t=43SzwDeiEzRSIPGs-0>>

Tendo no mapa cada cor representando um linha de personagem que está avançando ao decorrer da história.

3.9.4.1.3 Elaboração de perfil de cada personagem

Edificar numa ficha o perfil final (figura 28) apresentado por cada personagem dos jogadores na mesa para manter a coesão nos personagens.

Figura 28: Ficha de personagem



Classe encantadora, raça humana

Descrição: ela tem seu charme e bem ela tem um corpo bem avantajado para alguém com jeito de estudiosa, seios avantajados, quadril bem definido mesmo com seu vestido, cabelos castanhos escuros e olhos verdes.

Personalidade: Sarcástica, inteligente e convincente, uma estudiosa da academia arcana com seu mérito se mostra muito divertida, mas seria e rígida quando necessário tal postura, que um ótimo tino para vendas

Ela tinha uma família com boas condições financeiras e sempre foi boa nos estudos, mas seus pais não tinham tempo. Quando ela tinha 15 anos, eles queriam arranjar um casamento com um lorde de um feudo próximo. Diziam que seria para melhorar sua vida e que ela nunca precisaria trabalhar.

No entanto, ela fugiu de casa e foi para Valkarya, sendo resgatada por onde descobriu por acaso a academia arcana por uma mestra. Como todos diziam que a academia era para pessoas com dons magicos aprenderem a domina-los, ela decidiu seguir o exemplo da professora Doroteia e focou seus estudos na escola de encantamento. Depois, ela voltou para casa, mas percebeu que cometeu um erro. Seus pais queriam usar seus poderes para obter prestígio entre a elite. Então, ela cortou os laços com eles e nunca mais os viu e não pretende vê-los novamente, pois o lugar onde eles moravam foi atacado pela tempestade em Zakharov. Após esse evento, ela viajou bastante em busca de um método para voltar atrás e limpar a situação para encontrar seus pais, mas nada conseguiu derrotar a tormenta, nem a Companhia Rubra, nem o Protetorado do Reino, nem nenhum grupo. Então, ela ouviu falar que em Tamu-ra uma área havia sido destruída. Decidiu ir lá para saber mais e acabou encontrando Blood.

Fonte: Autor, 2023.

3.9.4.1.4 Considerar um capítulo de definição de mundo

Um episódio de apresentação para situar o leitor em que mundo está, como ele se encontra no momento da história e coloque os conceitos base para o leitor.

3.9.4.2 Criar a primeira proposta de roteiro

Construir um roteiro organizando, refazendo e criando falas seguindo a estrutura do mapa visual

3.9.4.3 Desenvolva um storyboard esboçando a disposição das cenas e ações em cada episódio.

Construir uma versão preliminar dos episódios para testar a dinamicidade de cada um, permitindo perceber a efetividade sem um esforço exagerado, assim gerando os primeiros Storyboards, visto na figura 29.

Figura 29: Storyboard episódio de Introdução



Fonte: Autor, 2023.

3.9.4.3.1 Rever a funcionalidade das cenas e verificar se é necessário ajustes

Verificar os storyboards e revendo as sequências e até pontos na história se necessário, sendo elaborado junto dos jogadores

3.9.5 Design de personagens e ambientes

É um momento em que será definido os modelos dos personagens e todos os elementos utilizados.

3.9.5.1 Projetar os personagens

Seguindo as descrições originais no RPG, mas adaptados ao estilo visual da *webtoon* e juntando as referências junto do dono dos personagens, sendo feitos esboços dos personagens (Apêndice B), para se chegar no projeto final presente na Figura 30.

Figura 30: Personagem principal



Fonte: Autor, 2023

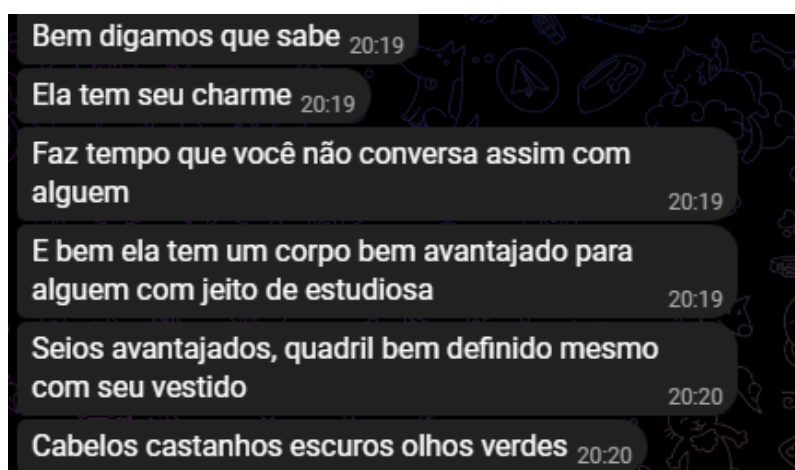
Se percebeu alterações no passar da adaptação para ajuste em relação a paleta e vestimentas mais condizente a situações, mas mantendo características mais essenciais, contudo, se fez ajustes para ficar mais condizente com os sentidos narrativos.

Não existe cor destituída de significado. A impressão causada por cada cor é determinada por seu contexto, ou seja, pelo entrelaçamento de significados em que a percebemos. A cor num traje será avaliada de modo diferente do que a cor num ambiente, num alimento, ou na arte.

HELLER (2013, pg. 22)

Como ajustes levando em consideração os impactos que as cores têm, juntos com os propósitos narrativos que os visuais tinham na história, além de seguir as ideias dos jogadores sobre seus personagens, presente na figura 31.

Figura 31: Descrição da personagem durante a partida



Fonte: Autor, 2023.

3.9.5.2 Criar cenários e locais que se alinhem com a narrativa.

Criar os cenários que vão ser utilizados na história, em diversos momentos.

3.9.5.3 Elementos visuais

Criar itens, elementos de cenários, meios de transporte e outros.

3.9.5.3.1 Criação da logo tipo da obra

Criação de logo do título da obra muito marcante nesse tipo de obra. Nesse caso foram utilizados o Illustrator e o Photoshop para atingir o resultado final na figura 32.

Figura 32: Nome da Obra



IMPÉRIO DAS
CINZAS

The logo consists of the title 'IMPÉRIO DAS CINZAS' in a bold, black, serif font. The letters have a textured, charcoal-like appearance. To the right of the word 'CINZAS', there is a stylized green rose icon with a white outline, positioned above the final letter 'S'.

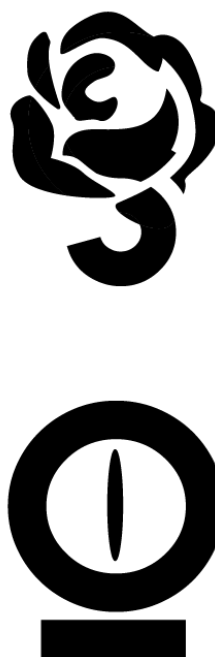
Fonte: Autor, 2023.

Foi levado em consideração a possibilidade de modificações ao decorrer dos atos e histórias que têm seus focos e protagonistas alterados.

3.9.5.3.2 Elementos de começo ou encerramento de capítulo

Elementos de suporte para aplicação de títulos de episódios e outros, feitos a partir da logo para agregar ao trabalho, sendo demonstrado na figura 33.

Figura 33: Elementos Visuais



Fonte: Autor, 2023.

3.9.6 Produção de episódios

3.9.6.1 Elaborar um versão preliminar para teste

Criar uma versão com níveis de detalhes reduzidos e sem pintura, para testar a funcionalidade da história, elaboradas no programa de desenho Clip Studio Paint.

3.9.6.1.1 Produzir com base no storyboard e no roteiro

Produz episódios individuais da webtoon em versões preliminares com base em etapas anteriores, gerando o resultado presente na figura 34.

Figura 34: Versão mais detalhada



3.9.6.1.2 Fazer ajustes nos quadros e nos diálogos

Após verificar as versões preliminares observar os pontos que você ou outras pessoas considerarem inconsistentes ou desnecessárias para haver alterações no prosseguimento da produção.

3.9.6.2 Mantenha consistência visual e narrativa ao longo da série.

3.9.7 Produção de arte

Com as etapas anteriores concluídas, abre espaço para os avanços finais da produção da história.

3.9.7.1. Finalizar as páginas da *webtoon* e aplicar cores e detalhes para tornar a arte visualmente envolvente.

Se baseando nos projetos dos personagens e suas cores, junto do quadro de referência para o estilo de pintura, é realizada a colorização das artes e finalizadas como apresentado na figura 35.

Figura 35: Versão finalizada



Fonte: Autor, 2023.

3.9.8 Publicação online

Como o conteúdo finalizado, se organiza o material para publicação, além de produção de materiais extras caso necessário.

3.9.8.1. Escolher uma ou mais plataforma de *webtoon* para publicar a série

Não se tem limitação de número de plataformas ao mesmo tempo, para o trabalho foi escolhida a Tapas, tendo sua página apresentada na figura 36, podendo ser divulgada futuramente em outras como line *webtoon*, tapas, funktoon e entre outras.

Figura 36: Página da webtoon no site



Fonte: Tapas, 2023. Disponível

em: <<https://tapas.io/series/Imperio-das-cinzas/info>>

Assim, publicando o resultado final dos dois primeiros episódios ilustrados (Apêndice C) na íntegra, tendo os dois capítulos produzidos com base no método.

CONCLUSÃO

A adaptação de histórias para esse formato contemporâneo se mostrou um desafio, essa metamorfose visou cativar e envolver diversos públicos, expondo a novas experiências visuais imersivas em um novo formato. Ao longo deste trabalho, exploramos o processo de transposição, traduzindo para outro formato a dinâmica das histórias, personagens e mundos que podem ser encontrados em uma mesa de RPG para o meio digital.

A colaboração entre os criadores e participantes desempenhou um papel crucial nesse processo, destacando a importância do Design e da abordagem multidisciplinar para o projeto. A exploração do potencial das *webtoons* não se limitou a uma simples transcrição de histórias, ao contrário, buscou-se enriquecer a experiência do leitor por meio de elementos visuais dinâmicos, interatividade e uma estética que ressoasse com a atmosfera de um RPG.

Este trabalho, não apenas proporciona uma compreensão do processo de adaptação, mas também, por ser de grande interesse do autor, este permitiu-se aprimorar sua bagagem na área e produzir uma pesquisa é um método satisfatório para adaptação. Além disso, se mostrou promissora a junção de dois meios de entretenimento, o que abre espaço a inovações narrativas com auxílio de técnicas de Design, expandindo as formas que contamos histórias em um mundo cada vez mais visual e interconectado.

Este trabalho tem como objetivo auxiliar futuros pesquisadores a desbravar os territórios do Design narrativo, trazendo uma proposta de método de adaptação. Contudo, é relevante notar que, embora o método tenha sido elaborado com base metodológica, não foi submetido a testes práticos. Essa lacuna oferece oportunidades significativas para pesquisas futuras, possibilitando a validação e refinamento do método por meio de implementações e avaliações práticas. Os caminhos subsequentes podem incluir a realização de estudos de caso para aplicar o método em outros projetos, a coleta de feedback dos criadores e do público-alvo, e a adaptação contínua do método com base nessas experiências. Além disso, explorar as ramificações do método em outras formas de mídia e gêneros narrativos pode ampliar ainda mais seu escopo de sua aplicação.

REFERÊNCIAS

BRAUNER, G.; CALDELA, L.; CASSARO, M.; SALADINO, R. DEI SVALDI, G.; TREVISAN, J. M. **Tormenta RPG**. Porto Alegre: Jambô Editora, 2013.

CASSARO, Marcelo; DEI SVALDI, Guilherme; FREITAS, Álvaro. **Império de Jade RPG**. Porto Alegre: Jambô Editora, 2018.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes 2010.

FERREIRA, Victor. "**Superou as projeções mais otimistas**": o sucesso de crowdfunding do Nerdcast RPG. THE ENEMY. São Paulo, 24/12/2020. Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/rpg-tabuleiro/nerdcast-rpg-cthulhu-entrevista-azaghal-leonel-caldela>>. Acesso em: 21/01/2024

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar um projeto de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GUSHIKEN, Yuji; HIRATA, Tatiane ;BRITO, Quise Gonçalves ;UETA, Taís Marie. "**Mangá caboclo**" do Brasil: Transformações da cultura pop japonesa na convergência digital. Mato Grosso: Universidade Federal de Mato Grosso, 2013.

HELLER, Eva. **A Psicologia das Cores**: como as cores afetam a emoção e a razão; São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

HINATA, Luísa. **Webtoon abre espaço para produções mais interativas e gêneros menos explorados no mundo das HQs**. JORNAL DA USP, São Paulo, 21/09/2022.

HUTCHEON, Linda. **Uma Teoria Da Adaptação**. Santa Catarina: UFSC, 2013.

LORGUES, Alexandra Luiza; ODEBRECT, Clarisse. **Metodologia de pesquisa aplicada ao Design**. Editora FURB: Blumenau, 2011.

LOPES, Danielly A.; MELO, Gabriela G. **Webtoons coreanas: a arte sequencial voltada para a mídia digital**. p. 292-297 . In: . São Paulo: Blucher, 2018.

MCCLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos**. São Paulo: M Books 2010a.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M Books 2010b.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem as coisas**. Portugal: Edições 70, 1981.

OLIVEIRA LIMA, S.; SILVA ZAMARIAM, F. **RPG e literatura na escola: leitura, afeto e negociações de sentido.** Revista Graphos, v. 22, n. 2, p. 301-321, 15 out. 2020. DOI: <https://doi.org/10.22478/ufpb.1516-1536.2020v22n2.52178>

PEREIRA, Luciana Gâmbaro. **Conte-me sua história... narrativas visuais sobre mulheres artistas independentes.** Lisboa, Portugal: Universidade Europeia, 2021.

SANDERS, Elizabeth B.N.; STAPPERS, Pieter J. **Co-creation and the new landscapes of design.** International Journal of CoCreation in Design and the Arts. v. 2, n. 1, p. 5-18, 2008.

STICKDORN, Marc. **Isto é design thinking de serviços – Fundamentos, ferramentas e casos.** Porto Alegre: Bookman, 2014.
Público mais participativo. Disponível em: <<https://jornal.usp.br/?p=564692>>. Acesso em: 21/01/2024

APÊNDICE A

Questionário Semiestruturado para o Grupo Focal

- 1) Qual sua idade ?
 - Até 18
 - 18-20
 - 20-30
 - 30-40
 - 40-50
 - 60+

- 2) Há quanto tempo você joga RPG?
 - Menos de 1 mês
 - Há alguns meses
 - Entre 1 e 2 anos
 - Entre 2 e 5 anos
 - Entre 5 e 10 anos

- 3) Você gostaria de ver um de seus personagens adaptado ou ilustrado em outro formato de história ou mídia (quadrinhos, livros, filmes, jogos e etc.), onde seria visto por outras pessoas? Se sim, pq ?

- 4) Você consome webtoons? Se sim, consome na mesma intensidade que outros conteúdos midiáticos (Filmes, séries, livros e etc...)?
 - Sim, com muita intensidade
 - Sim, mas não consumo muito
 - Sim, às vezes
 - Não consumo webtoons

- 5) Você considera que as histórias narradas em uma mesa de RPG podem atingir outros públicos além dos jogadores RPG ?
 - Sim
 - Não

- 6) Que tipo de temática de RPG mais atrairia você se fosse adaptada para Webtoon?
 - - Terror
 - - Ação
 - - Ação e Aventura
 - - Romance
 - Outros:

- 7) Você consegue lembrar de alguma história que te marcou em uma mesa de RPG e que gostaria ver sendo compartilhada?

- 8) Qual é a sua parte favorita de jogar RPG?

APÊNDICE B**Esboço de personagens**

Esboço de personagens



APÊNDICE C

Episódio finalizado

IMPÉRIO DAS CINZAS



Arco 1/ Ep 1

Cada um cria seu destino

