

PROCESSO DE ADAPTAÇÃO LITERÁRIA E ILUSTRAÇÃO NO DESENVOLVIMENTO DE UMA VISUAL NOVEL

BIANCA MÖRSCHBÄCHER¹; LÚCIA BERGAMASCHI COSTA WEYMAR²

¹Universidade Federal de Pelotas 1 – bianca.morschbacher@gmail.com 1

²Universidade Federal de Pelotas – luciaweymar@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O presente resumo aborda parte da prática projetual vinculada à pesquisa de conclusão do Curso de Design Digital da Universidade Federal de Pelotas da autora intitulada “A Metamorfose: Processo de adaptação literária e ilustração no desenvolvimento de uma *visual novel*”. A pesquisa em questão se relaciona ao processo de adaptação e ilustração do conto “A Metamorfose”, de Franz Kafka, para a mídia digital denominada *visual novel*, e marca as origens do problema da pesquisa atual de pós-graduação, que abrange a exploração da arte digital dentro das universidades.

Pode-se compreender os jogos como uma forma de entretenimento que, muitas vezes, é combinada com o desenvolvimento de habilidades e/ou conhecimento. Segundo Salen e Zimmerman (2004, p. 80) “Um jogo é um sistema no qual jogadores se engajam em um conflito artificial, definido por regras, que resulta em um resultado quantificável.” Os jogos podem se apresentar em diferentes formatos, fazendo-se presentes em diversas mídias, como livros, por exemplo.

Há controvérsias sobre como caracterizar mídias que misturam literatura com interatividade, e “[...] a distinção precisa entre narrativas eletrônicas e games está longe de ser clara. Muitos games têm elementos narrativos e muitas narrativas contêm atributos próprios dos games.” (CROMPTON; LANE; SIEMENS, 2016). *Visual novels* se qualificam como uma dessas mídias e possuem conteúdo textual predominantemente narrativo contando, ao mesmo tempo, com imagem, som e interatividade. No entanto, neste trabalho, optou-se por tratar estas como um gênero de jogo.

Visual novels são narrativas digitais interativas em que o jogador se encontra no ponto de vista da personagem principal e, eventualmente, toma decisões que podem alterar o rumo da história. Em alguns casos, o jogo pode apresentar pequenos quebra-cabeças, propondo desafios no decorrer da trama. A história e os diálogos são narrados através de uma caixa de texto normalmente localizada na parte inferior da tela, acompanhando o ritmo de leitura do jogador. O gênero tem sua origem no Japão onde é bastante popular e desenvolvido.

A obra escolhida para a adaptação, “A Metamorfose”, publicado pela primeira vez em 1915, é de grande importância na história da literatura devido ao impacto causado nos leitores da época por seu caráter singular surrealista. A escolha, para além do gosto pessoal da autora, baseia-se nas possibilidades de adaptação para o gênero da *visual novel* visto que a narrativa é dada a partir do ponto de vista da personagem fictícia principal, Gregor Samsa, e utiliza-se da característica da literatura fantástica ao instigar o leitor a refletir sobre as possibilidades de reação frente uma situação impossível ou, até o momento, nunca imaginada. Assim, o objetivo do projeto é ilustrar as cenas descritas pelo protagonista e se propõe a reproduzir visualmente o mundo que ele vê.

2. METODOLOGIA

Inicialmente realiza-se uma análise narrativa da obra considerando os subsídios teóricos propostos pelos autores Volli (2007) e Gancho (2010) que julga-se serem capazes de orientar o desenvolvimento de uma prática projetual de adaptação propõem, respectivamente, uma perspectiva narrativa estrutural e a identificação de elementos pontuais na estrutura narrativa. Na sequência é desenvolvido um quadro que considera as sequências narrativas propostas por Volli (2007) a fim de compreender a história de modo mais objetivo.

Para adaptar a obra literária “A Metamorfose” para formato *visual novel* utiliza-se como base a metodologia projetual de cinco planos propostos por Jesse James Garret (2011) em seu livro “Elements of User Experience”. Os planos dizem respeito aos elementos que, segundo o autor, devem ser pensados pelo profissional de design na elaboração de um projeto: abordando desde o momento da concepção da ideia e estratégia, passando pela definição de objetivos, estrutura, esqueleto e, por fim, pelo design visual. A partir disso, é criado o seguinte plano de desenvolvimento (Quadro 1):

Quadro 1 – Planos de desenvolvimento do projeto a partir da metodologia de Garret

1º Plano: Estratégico	Objetivo	Adaptação do conto “A Metamorfose” de Franz Kafka para uma <i>visual novel</i>
	Necessidades do Usuário	Obtenção de conteúdo diferenciado, experimentando novas formas de imersão com a leitura junto da ilustração
2º Plano: Escopo	Especificações Funcionais	Compreensão da mídia escolhida para a adaptação (<i>visual novel</i>)
	Requisito de Conteúdo	Análise e adaptação da história (narrativa, enredo, rotas) e desenvolvimento de ilustrações
3º Plano: Estrutura	Arquitetura da Informação	Definição do quadro a quadro e fluxograma das rotas
	Design da Interação	Definição das caixas de diálogo, botões, menus, opções
4º Plano: Esqueleto	Design da Informação	Composição das Ilustrações e dos textos
	Design da Navegação	Fluxograma dos menus e transição dos quadros
5º Plano: Superfície	Design Visual	Estética de todo o projeto (ilustrações, menus etc)

Fonte: Elaboração própria a partir do modelo de Garret (2011), 2018.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após o desenvolvimento das etapas do 1º e 2º planos da metodologia proposta por Garret se dá início à fase de realização do projeto prático. Nesse caso, parte-se da etapa de estrutura correspondente ao 3º plano no qual são

definidos o quadro a quadro, o fluxograma das rotas da história e os elementos de design do projeto.

A sequência se dá nos planos de esqueleto (design da informação e design da navegação) e superfície (design visual). Para tanto, são realizados os seguintes procedimentos descritos a seguir: adaptação da história; definição da estética do projeto, definição das ilustrações, fluxograma e design de menus, e, finalmente, tela em jogo.

Na adaptação da história opta-se por mantê-la semelhante à original e respeitar seu ritmo, época, acontecimentos e desfecho. Para se aproximar do modelo de *visual novel* são inseridos quatro momentos de escolha de ações a partir de Gregor Samsa. Estas escolhas devem ser tomadas no interior da narrativa a partir de duas opções em cada um dos momentos. Todavia, estas alteram o desfecho da cena e da história em geral. São inseridos apenas quatro momentos de escolha devido à curta extensão da narrativa e ao seu aspecto reflexivo, ou seja, ao fato de os pensamentos de Samsa ocuparem significativo espaço o que faz sobrar poucas cenas de ação.

Para a definição das ilustrações são identificados elementos importantes para o seu desenvolvimento, como os locais em que se passa a história; é desenvolvida uma planta baixa da casa com especificações dos lugares onde estariam localizados os cômodos e móveis, de acordo com as informações encontradas no conto (o seu quarto e a sala são os cômodos pelos quais GS transita dentro da casa e que são projetados em modelo 3D e ilustrados digitalmente).

Em relação às personagens são identificadas aquelas que possuem aparição em cenas e falas: Gregor Samsa, Grete (a irmã), a mãe, o pai, o gerente, a empregada e os três inquilinos. Gregor não aparece ilustrado nas cenas, pois o leitor/jogador percebe a história a partir do ponto de vista do protagonista. As personagens ilustradas possuem diferentes expressões faciais e corporais para melhor representar suas emoções durante as cenas no decorrer da *visual novel*. A aparência e roupas são definidas considerando elementos presentes no conto original e na época em que a história se passa. Neste projeto são finalizadas apenas as ilustrações das personagens que aparecem no primeiro capítulo (pai, mãe e gerente); contudo, nos esboços feitos à mão aparecem também as personagens irmã, empregada e um dos inquilinos.

Para o desenvolvimento dos fluxogramas e design de menus, correspondente ao design de navegação do 4º plano da metodologia, consideramos os padrões estruturais de informações encontrados nas *visual novels* através de uma análise de similares bem como estéticas nelas baseadas. As telas definidas e desenvolvidas são a tela inicial de menu do jogo, a tela de carregar um jogo em andamento previamente salvo, a tela de configurações, e, por fim, a tela em jogo.

Por fim, desenvolvemos o design visual do projeto referente ao 5º e último plano. A leitura pode despertar diferentes percepções e sensações ao leitor em relação à ambientação da história. No caso deste projeto, a estética reflete a percepção de um ambiente inóspito, ruidoso, escuro e em tons marrons e ocre. Para alcançar este resultado é definida uma paleta de cores com baixa saturação e luminosidade, além da inserção de bordas ruidosas nas caixas de texto e de menus. Na marca do projeto é utilizada uma tipografia com ruídos e em tons de ocre a fim de representar os estilos estéticos estabelecidos.

4. CONCLUSÕES

O recorte daquela pesquisa, aqui realizado, apresenta a experiência de adaptação literária dentro de uma modalidade de jogo pouco reconhecida fora do Japão. É, desse modo, uma tentativa inicial de expandir algumas possibilidades de criação, incentivando novas adaptações e a popularização do gênero *visual novel* no ocidente. Aqui se deu o começo da intenção de aproximação de conteúdo sobre arte digital e mídias digitais à academia, enquanto objeto de estudo e de exploração de potencialidades, levando à pesquisa atual, a qual é direcionada à arte digital e seu entendimento nas universidades, com enfoque em desenho e pintura.

Optou-se por dar foco prioritariamente à forma e não à complexidade narrativa da referência literária. As atividades realizadas são de competência do profissional da área de design, ou seja, atividades projetuais voltadas a procedimentos de funcionalidade comunicativa e ao desenvolvimento conceitual e estético do jogo.

Infere-se, ainda, que o uso de elementos artísticos – como a literatura e a ilustração – no ambiente de jogos tem como proposta qualificar a experiência dos jogadores. Percebemos na *visual novel* um diferente modo de interação com uma história dado o seu potencial de imersão através da interatividade na narrativa bem como um modo alternativo de apresentar e experienciar obras já existentes.

Em conclusão, é possível perceber que a obra “A Metamorfose”, com suas características tão marcantes e específicas, é utilizada na pesquisa como um estímulo ao desenvolvimento de ilustrações expressivas em uma proposta de jogo além contribuir para a exploração de novas possibilidades de incentivo à leitura.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Adriana Gomes; TABORDA, Paolla Kulakowski. Visual Novel: A Evolução do Gênero e sua Aplicação para Desenvolver o Hábito da Leitura. **SBC Games**, v. 14, p. 483-492, 2015.

CROMPTON, Constance Louise Kathleen; LANE, Richard J.; SIEMENS, Raymond George (Eds.). **Doing Digital Humanities: Practice, Training, Research**. New York: Taylor and Francis, 2016.

GANCHO, Cândida Vilares. **Como Analisar Narrativas**. São Paulo: Ática, 2010.

GARRETT, Jesse James. **The Elements of User Experience**. Berkeley: New Riders Press, 2011.

KAFKA, Franz. **A Metamorfose**. Porto Alegre: L&PM, 2001.

PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 1987.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Cambridge: MIT Press, 2004.

VOLLI, Ugo. **Manual de Semiótica**. São Paulo: Loyola, 2007.