ISSN: 2358-8829

IDENTIDADE CULTURAL E CYBERSERTÃO: ILUSTRANDO O RPG KAOS EM NOVA PATOS

Kayke Ryan Carneiro Silva [1]
Vinicius Augustus Alves Gomes[2]

INTRODUÇÃO

O *Role-Playing Game* (RPG) é um tipo de jogo colaborativo que permite aos participantes interpretar personagens e construir experiências narrativas únicas, através de interações e da tomada de decisões diante de um universo ficcional. Nesse contexto, os elementos visuais desempenham um papel importante na apresentação dos cenários, personagens e conflitos que compõem a narrativa, contribuindo para a compreensão e imersão dos jogadores na história.

É dentro desse contexto que este estudo busca relatar o processo de pesquisa e desenvolvimento da identidade visual do sistema de RPG, Kaos em Nova Patos (KNP), um sistema autoral desenvolvido por alunos do projeto de extensão "RPG UEPB Patos: Interfaces Narrativas" da UEPB, Campus VII. Ambientado na cidade de Patos, na Paraíba, o universo presente no sistema apresenta uma sociedade futurista, no ano de 2224, que combina elementos da estética *cyberpunk* com referências à cultura regional e local. Sua narrativa gira em torno do conflito entre a megacorporação Valianty, que explora o território e a população local, e o movimento do Neocangaço, que representa a resistência à opressão corporativa (Costa *et al*, 2025).

Sendo assim, a estética e narrativa do universo de KNP se relaciona com o sertãopunk, um movimento literário de viés especulativo, que busca apresentar possibilidades de um futuro positivo para o Nordeste brasileiro "para além do escopo desenvolvimentista" (Teixeira; Grecco, 2023). Todavia, a estética de KNP foi batizada de cybersertão, dada que a distopia *cyberpunk* é base fundadora para os conflitos da narrativa. Ainda assim, o diálogo com sertãopunk existe, pois carrega uma ironia com a imagem homogênea da região, frequentemente reduzida à seca e à fome, e o movimento

[1] Graduando do Curso de Ciência da Computação da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, kayke.ryan@aluno.uepb.edu.br;
[2] Graduado pelo Curso de Computação da Universidade Federal - PB, viniciusaugustusag@gmail.com;

ISSN: 2358-8829

propõe em contraponto a pluralidade cultural, os biomas e as cosmologias nordestinas (Teixeira; Grecco, 2023).

O desenvolvimento da identidade visual do sistema surge, então, da demanda de ilustrar o manual oficial de KNP e se torna uma oportunidade de investigar como referências culturais e regionais podem ser incorporadas à construção deste universo ficcional. A proposta, assim, se faz necessária pela possibilidade de valorizar aspectos históricos, culturais e visuais de Patos e do sertão paraibano, por meio de ilustrações que articulam características da cultura em conjunto de elementos da ficção, criando algo novo e autoral sem a utilização de estereótipos pejorativos.

Além de contribuir para a produção do manual oficial do sistema, o trabalho de pesquisa realizado explora o uso da ilustração para potencializar as narrativas interativas como instrumentos de aproximação dos jogadores à cultura regional de forma dinâmica e divertida.

Diante disso, o processo de desenvolvimento da identidade visual de Kaos em Nova Patos, teve ênfase na investigação de referências culturais locais, elementos da ficção e na construção de cenários, personagens e ambientes que expressam uma interpretação futurista do sertão paraibano. Para alcançar esse objetivo, o processo envolveu etapas de levantamento de referências visuais, análise das descrições de cenários e arquétipos fornecidos pelos autores do manual e a elaboração de ideias para produção de ilustrações autorais.

Como resultado, foram desenvolvidas artes de cenários, ambientes urbanos, personagens e outros elementos destinados à composição visual do manual de KNP. Dessa forma, o material produzido é compreendido como uma execução gráfica, além de resultado de um processo de pesquisa, interpretação e ressignificação de elementos regionais.

MATERIAIS E MÉTODOS

O desenvolvimento das ilustrações para o manual de Kaos em Nova Patos envolveu o estudo das descrições fornecidas pelos autores do sistema e o levantamento de referências culturais e visuais relacionadas ao sertão paraibano, tanto por pesquisa documental, quanto por observação empírica dos artistas envolvidos, habitantes nativos da Paraíba. Essa etapa de elaboração de ideias buscou identificar elementos que fossem

ISSN: 2358-8829

característicos regionais e que pudessem agregar história e estética nordestina para a construção de um cenário *cyberpunk* vinculado à identidade local.

A partir desse levantamento, foram produzidas ilustrações com o uso de materiais tradicionais de desenho, bem como *tablets* para desenho digital e do programa de arte e edição de imagens *Adobe Photoshop*, contemplando cenários urbanos e personagens. As descrições presentes no manual serviram como orientação base do que deveria ser criado, enquanto as referências regionais foram encontradas por meio de análise de mídias como filmes, quadrinhos e relatos, além da própria vivência empírica dos envolvidos, que contemplam a região em diferentes contextos. Essas observações contribuíram para as decisões relacionadas à inclusão semiótica na aparência da arquitetura da cidade de Nova Patos, nas cores que compõem as imagens e na caracterização de elementos regionais em personagens e cenários do universo ficcional.

O processo exigiu conciliar as características marcantes da estética *cyberpunk*, como a presença de luzes *neon* e tecnologia em abundância, com elementos associados ao sertão de forma sutil. A proposta não era reproduzir estereótipos ou a cidade de Patos de forma exata, mas explorar como aspectos regionais da cidade poderiam ser implementados em ambientes e personagens futuristas.

Dessa forma, a pesquisa de referências foi primordialmente realizada sob a ótica do habitante da cidade de Patos, mas abrangeu características gerais presentes por todo sertão paraibano, tais características passaram a fazer parte do processo criativo, orientando e servindo de base para a construção de uma identidade visual própria para o sistema.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

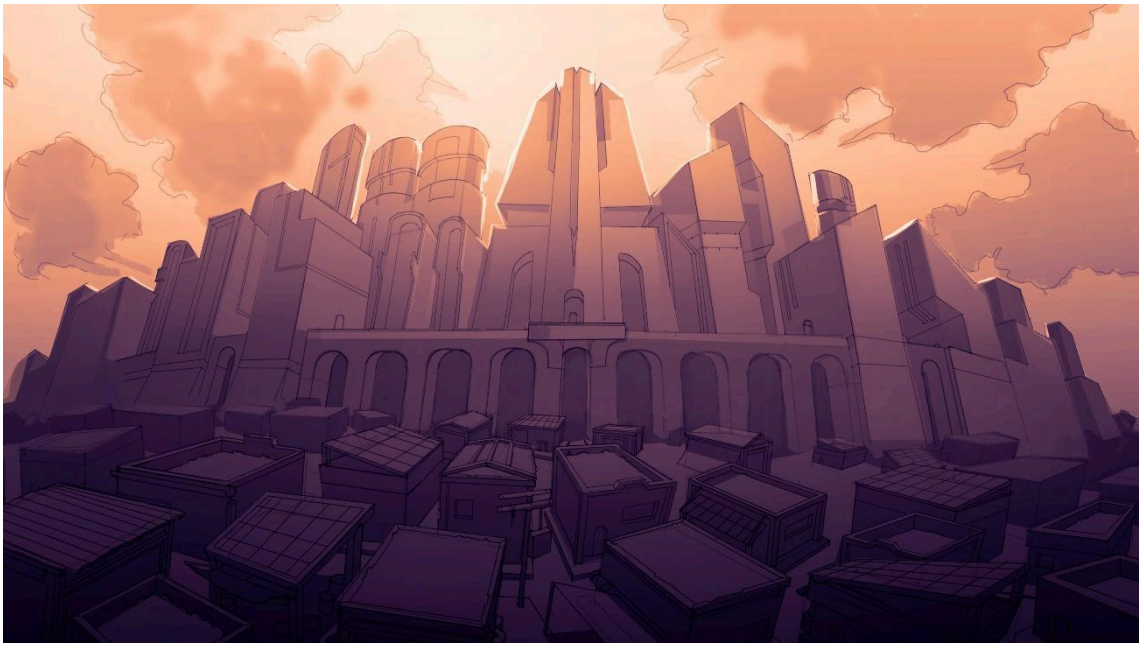
As ilustrações produzidas para o manual oficial de Kaos em Nova Patos (Costa *et al*, 2025) buscaram dar forma ao universo narrativo do jogo, sintetizando a estética *cyberpunk* com referências culturais do sertão paraibano, dando vida ao cybersertão (Costa *et al*, 2025), conceito que é desenvolvido ao longo do manual do sistema.

Uma das principais preocupações da construção estética foi estabelecer uma ambientação que não se baseasse em estereótipos sucateados, que são reutilizados em uma série de grandes produções, mas que carregam preconceitos ultrapassados da região nordestina. O uso de barro e tons terrosos na arquitetura, por exemplo, contribui para

ISSN: 2358-8829

aproximar os ambientes desenvolvidos à cultura sertaneja. Esses elementos foram incorporados à proposta futurista de Nova Patos, buscando evitar que a presença da tecnologia se tornasse genérica ou apagasse as referências visuais da cultura do sertão paraibano que são parte fundamental do cenário. Vide a figura 1.

Figura 1 – Paisagem de Nova Patos.



Fonte: Produzido pelo autor, presente no acervo do projeto Kaos em Nova Patos.

A ilustração torna possível perceber como os elementos associados ao sertão podem ser utilizados na construção de um ambiente futurista. Como na figura 1, onde a presença de casas simples da cultura sertaneja se torna um contraponto ao setor da Valianty, região que é repleta de arranha céus, a presença de determinados materiais e cores foram escolhidos para deixar claro o conflito e a diferença entre ambas, refletindo a narrativa do jogo.

Essa relação entre narrativa e representação visual também aparece na criação dos personagens, o principal exemplo é a personagem Luiza Martina, líder do movimento do Neocangaço. A escolha de referências presentes na sua representação contribui para dar identidade a um dos grupos centrais da narrativa, sendo marcada por elementos que conectam o cangaço, traços da cultura indígena local e elementos *cyberpunk*.

Figura 2, 3– Luiza Martina, líder do movimento do Neocangaço.



Fonte: Produzido pelo autor, presente no acervo do projeto Kaos em Nova Patos.

As figuras 2 e 3, de Luiza Martina, a principal personagem da narrativa e o rosto à frente do movimento do Neocangaço, mostra que a composição da personagem destaca aspectos da pintura corporal indígenas e traz por meio das estrelas em seu braço uma breve referência aos chapéus de cangaceiros e aos adereços do cangaço. O braço robótico é implementado para amarrar tudo com a estética futurista e tornar o *design* ambientado na proposta do sistema, suas roupas são simples propositalmente para mostrar que embora seja o líder do movimento ela ainda é uma pessoa comum e que não é preciso se fantasiar para representar o movimento e sua ideologia.

Contudo, além das características individuais de cada uma das ilustrações, o desenvolvimento da identidade visual cumpriu com a necessidade de interpretar referências culturais para além de sua aparência exata. A utilização de elementos associados ao sertão não se resume à reprodução de imagens tradicionais da região, mas envolve pensar como esses elementos podem fazer parte da narrativa com características próprias. Assim, a proposta visual busca combinar referências regionais e ficção científica sem reduzir a identidade nordestina a uma caricatura.

ISSN: 2358-8829

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento da identidade visual de Kaos em Nova Patos mostrou que é possível combinar a estética *cyberpunk* com referências culturais do sertão paraibano sem recorrer a estereótipos pejorativos. Elementos como o barro e os tons terrosos da arquitetura e a composição da personagem Luiza Martina, que une o cangaço, a pintura corporal indígena e o braço robótico, indicam que as referências regionais podem compor a narrativa e dar identidade ao universo ficcional, contribuindo para consolidar o cybersertão como proposta estética própria.

Reconhece-se, no entanto, que o trabalho foi limitado pelo número fixo de páginas do formato, que restringiu a exposição do processo criativo e das ilustrações, e pela natureza do processo artístico, que demanda tempo e foi conduzido por uma equipe reduzida, o que limitou a quantidade de artes produzidas para o manual. Como perspectivas futuras, pretende-se ampliar o acervo visual do sistema e aprofundar o levantamento de referências sobre o sertão paraibano, para que o cybersertão continue sendo explorado como forma de valorizar a identidade cultural da região.

Palavras-chave: Rpg; Ilustração, Identidade Visual, Patos, Sertão Paraibano.

REFERÊNCIAS

COSTA, Giovanni Miguel Vieira Lucas et al.. **Kaos em nova patos: um rpg de mesa no cybersertão**. Anais XI Congresso Nacional de Educação... Campina Grande: Realize Editora, 2025. Disponível em: https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/133516. Acesso em: 28 out. 2026.

TEIXEIRA, Mariana; GRECCO, Priscila Miraz. Sertãopunk: novas perspectivas utópicas decoloniais na América Latina a partir da ficção especulativa. **Revista Cidade Nuvens**, [Crato], v. 2, n. 8, p. 108-116, nov./dez. 2023.